

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД № 70 «ГОЛУБОК»**

**ПРИНЯТО**  
на заседании педагогического совета  
от «25» мая 2023г.  
Протокол № 4

**УТВЕРЖДАЮ**  
Заведующий МБДОУ № 70 «Голубок»  
Р.А. Вознюк  
Приказ от «25» мая 2023г. № ДС70-11-176/3

**Подписано электронной подписью**

Сертификат:  
76AA9D4060E596D9ECCBF2E7BF7EDB3A  
Владелец:  
Вознюк Равиля Абдулловна  
Действителен: с 21.09.2022 по 15.12.2023

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
Физкультурно-спортивной направленности  
«Шах и Мат»**

Возраст обучающихся: 6-7 лет  
Срок реализации программы: 9 месяцев  
Количество занятий в год: 37  
Автор-составитель программы:  
Логвинчук Наталия Валентиновна, педагог  
дополнительного образования

## АННОТАЦИЯ

Программа «Шах и Мат» рассчитана на один год обучения детей старшего дошкольного возраста от 6 до 7 лет. Объем программы составляет 37 часов. Срок реализации программы – 9 месяцев. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

## ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название дополнительной общеразвивающей программы (ДОП)	«Шах и Мат»
Направленность программы	Физкультурно-спортивная
Уровень программы	Стартовый
Ф. И. О. автора-составителя программы	Логвинчук Наталия Валентиновна
Год разработки или модификации	2023г.
Где, когда и кем утверждена программа	Приказ заведующего МБДОУ № 70 «Голубок» от «25» мая 2023г. №ДС70-11-176/3
Цель	Обучить детей основным приемам игры в шахматы.
Задачи	Обучающие: <ul style="list-style-type: none"><li>• Формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы. Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий</li><li>• Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с эти правилами.</li><li>• Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.</li><li>• Обеспечить успешное овладение малышами</li></ul>

	<p>основополагающих принципов ведения шахматной партии.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;</li> <li>• Учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.</li> </ul> <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.</li> <li>• Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение; Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;</li> <li>• Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;</li> <li>• Формировать мотивацию к познанию и творчеству</li> </ul> <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.</li> </ul>
<p>Планируемые результаты освоения программы</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• правила и цель игры;</li> <li>• основные шахматные термины;</li> <li>• ходы и взятие фигур;</li> <li>• ценность фигур;</li> <li>• три защиты от шаха;</li> <li>• простейшие способы матования;</li> <li>• первичные знания по началу партии;</li> <li>• общие сведения из истории возникновения и развития шахматной культуры.</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• читать шахматную нотацию;</li> <li>• предугадывать правильные взятия фигур, связанные с разменом;</li> <li>• правильно защищать короля от угроз;</li> <li>• составлять простейший план действий в игре;</li> <li>• ставить мат в один ход.</li> </ul>
<p>Срок реализации программы</p>	<p>9 месяцев</p>
<p>Количество часов в неделю/год</p>	<p>1/37</p>
<p>Возраст обучающихся</p>	<p>Старший дошкольный возраст от 6 до 7 лет</p>
<p>Формы занятий</p>	<p>Возможные формы занятий: игра, конкурс, занятие-</p>

	<p>практикум, контрольное занятие, выставка, презентация и защита проектов, лабораторное занятие, олимпиада, соревнование, комбинированное занятие, которые педагог выбирает самостоятельно исходя из целей и задач занятия.</p>
<p>Методическое обеспечение</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сухин И. «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы». – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.</li> <li>2. Сухин И. «Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет». – М.: Новая школа, 1994.</li> <li>3. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы» (Москва «Просвещение» 1991г.)</li> <li>4. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.:Просвещение, 2007. – 280 с.</li> <li>5. В.А. Конотоп, С.В.Конотоп «Тесты по тактике для начинающих шахматистов»</li> <li>6. Задачник «Мат в 1 ход»</li> <li>7. Портреты чемпионов мира по шахматам среди взрослых.</li> </ol>
<p>Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)</p>	<p>Материально-техническое обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• столы, стулья</li> <li>• шахматные доски с набором шахматных фигур</li> <li>• демонстрационная шахматная доска с набором фигур 40*40 см.</li> <li>• шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий</li> <li>• мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»</li> <li>• мнемосхемы для заучивания правил игры в шахматы;</li> <li>• деревянные кубики черно-белые;</li> <li>• настольные шахматы разных видов;</li> </ul> <p>Технические средства и дидактические материалы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ноутбук,</li> <li>• интерактивные игры,</li> <li>• презентации</li> <li>• обучающая компьютерная программа «Динозавры учат шахматам».</li> <li>• обучающие видеоролики по шахматам;</li> </ul> <p>Информационно-методические</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• картотека дидактических игр и упражнений</li> <li>• дидактические игры по обучению игре в шахматы;</li> <li>• уголок «Шахматы» в старших и подготовительных группах</li> <li>• методические разработки занятий</li> <li>• специальная литература для работы педагога с детьми</li> <li>• периодическая печать</li> <li>• наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии)</li> <li>• Материалы для детей:</li> </ul>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Раскраски, лабиринты, кроссворды</li> <li>2. Карточки с заданиями и упражнениями</li> <li>3. Фрагменты шахматной доски</li> <li>4. Цветные карандаши, фломастеры, альбомы для рисования, акварельные краски.</li> </ol>
--	---

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*В.А. Сухомлинский писал: «В воспитании культуры мышления большое место отводится шахматам. Игра в шахматы дисциплинировала мышление, воспитывала сосредоточенность. Но самое главное – это развитие памяти»*

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности.

Игра для дошкольника ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится, развивается и растет. Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Для ребёнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания. Обучение детей шахматам помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребёнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность

Игра дает ребенку-дошкольнику радость творчества и обогащает его духовный мир, воспитывает находчивость, сообразительность, умение рассчитывать время, приучает ребенка к дисциплинированности, объективности. Игра в шахматы способствует формированию основных компетенций у дошкольников и позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л.Венгером, В.Давыдовым, В.Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Дополнительная образовательная программа «Шах и Мат» для детей 6-7 лет реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка.

### **Возрастные и индивидуальные особенности детей, участвующих в реализации ДООП**

Дошкольный возраст – это возраст активного развития познавательных и физических способностей ребенка, общения со сверстниками. Старший дошкольный возраст — период

познания мира человеческих отношений, творчества и подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе.

**Направленность дополнительной общеобразовательной программы** – физкультурно-спортивная. Настоящая программа направлена на решение задач в области формирования общей культуры личности детей и обогащение детского развития за счет включенности в интеллектуально - спортивную среду. Занятия проводятся в игровой форме с использованием различных современных технологий. На игровых занятиях в простой и доходчивой форме дошколята знакомятся со своеобразным миром шахмат, узнают о секретах шахматных фигур, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, элементарных правилах игры и некоторых её принципах, этике шахматной борьбы.

**Адресат программы:** предназначена для обучения детей старшего дошкольного возраста (обучающихся 6-7 лет).

**Уровень программы:** стартовый.

**Отличительная особенность** заключается в том, что ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

**Актуальность программы:** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга воспитанников, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Программа «Шах и Мат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок.

**Цель:** обучить детей основным приемам игры в шахматы.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- Формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы. Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий
- Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.
- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же, умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
- Обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии.
- Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- Учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

*Развивающие:*

- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение; Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
- Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- Формировать мотивацию к познанию и творчеству

*Воспитательные:*

- Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

### **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

**Адресат программы** - программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет.

**Уровень освоения программы** – стартовый.

**Условия реализации программы:**

1. **Условия набора обучающихся в группы:** набор воспитанников в группы осуществляется по желанию ребёнка и заявлению родителей (законных представителей) без ограничений и конкурсного отбора.
2. **Условия формирования групп:** группы формируются из воспитанников подготовительных групп.
3. **Состав группы:** 10 человек.
4. **Форма обучения:** очная.

**Сроки освоения программы** – 9 месяцев.

**Режим занятий** - занятия проводятся один раз в неделю, продолжительность занятия 30 минут.

В дошкольном возрасте у детей продолжает развиваться восприятие, развивается образное мышление, продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации. Продолжает развиваться воображение и внимание, оно становится произвольным.

### **Планируемые результаты:**

**Дети должны знать:**

- шахматные термины: поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр.
- правильное название шахматных фигур и их ходы.
- название и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита.
- что такое шах, мат, пат.
- некоторые исторические сведения об истории возникновения и развития шахмат.

**Дети должны уметь:**

- хорошо ориентироваться на шахматной доске
- играть фигурами без нарушения правил
- решать простейшие задачи
- провести пешку на поле превращения
- взаимодействовать фигурами в игре
- рассчитывать варианты в уме

- планировать свои действия

### **Сроки и формы проведения промежуточной и итоговой аттестации**

Педагогический мониторинг проводится два раза в год (в сентябре и мае). Результаты педагогического мониторинга используются исключительно для решения следующих образовательных задач:

- 1) индивидуализации образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития);
- 2) оптимизации работы с группой детей.

Итоговая аттестация проводится после освоения всей программы и представляется в форме викторины. Контрольно-оценочные средства промежуточной и итоговой аттестации обучающихся представлены в Приложениях 1.

Оценка результативности реализации программы проводится два раза в год: в декабре и апреле.

В конце года проводится викторина, на которой обучающиеся показывают освоенный материал за прошедший период времени. Результативность программы определяется уровнем качества выполнения заданий, изученных в течение учебного года в соответствии с личностным ростом ребенка.

<b>Форма контроля</b>	<b>Содержание</b>	<b>Методы оценки</b>	<b>Сроки оценки</b>
<b>Вводный</b>	Ознакомление с общим курсом экспериментальной деятельности.	Диагностика, наблюдение, игры.	Сентябрь
<b>Текущий</b>	Освоение содержание материала программы.	Теоретические задания, выполнение практических упражнений.	В течение года
<b>Промежуточный</b>	Успешность выполнения воспитанниками задач тематического плана.	Мини-тесты	Декабрь, апрель
<b>Итоговый</b>	Оценка уровня усвоения программы	Викторина	Май

### **Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

#### **Методы и приемы:**

Организация процесса обучения должна подчиняться определенным педагогическим требованиям, учет которых будет способствовать более эффективному достижению поставленных целей, а также созданию благополучного эмоционального психологического климата в детском коллективе.

Для освоения программы воспитанниками (обучающимися) используются:

Методы обеспечивающие уровень деятельности на занятиях:

- Словесный (небольшой рассказ, беседа, объяснение).



- Наглядный (наблюдение, рассматривание, просмотр видеоролика).
- Практический (проведение опыта, составление опорных рисунков, демонстрационный эксперимент.).

Занятия по дополнительному образованию проводятся в групповой комнате и на метеоплощадке детского сада. Развивающая предметно-пространственная среда соответствует интересам и потребностям детей, целям и задачам программы, а также способствует трансформации знаний и умений в опыт.

Для поддержания интереса детей используются разнообразные **формы организации** образовательного процесса. Занятие — основная форма организации образовательного процесса. На занятиях воспитанники под руководством педагога последовательно, соответственно программе, приобретают теоретические знания и практические навыки, а также усваивают элементы базовой культуры личности. На занятиях применяются игровые технологии.

### **Приемы и методы организации образовательного процесса**

**Принцип развивающей деятельности:** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

**Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

**Принцип доступности,** последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов:**

**принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса

**принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

**принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

**принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

**принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Процесс обучения игре в шахматы необходимо сделать максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Использование различных **технологий** позволит увлечь ребенка:

- **Развивающее обучение** – при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.

- **Игровое обучение** – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои секундные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.
- **Эвристическое обучение** позволяет подвести детей с помощью умелой постановки вопросов воспитателя и благодаря собственным усилиям к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

На начальном этапе работы преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

**Словесный метод** даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

**Игровой метод** предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

**Наглядный** - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **репродуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

**Метод проблемного обучения**. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

**Основные формы и средства обучения:**

1. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры.

**Условия реализации программы:**

**Материально-техническое обеспечение:**

- столы, стулья

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором фигур 40\*40 см.
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»
- мнемосхемы для заучивания правил игры в шахматы;
- деревянные кубики черно-белые;
- настольные шахматы разных видов;

*Технические средства и дидактические материалы:*

- ноутбук,
- интерактивные игры,
- презентации
- обучающая компьютерная программа «Динозавры учат шахматам».
- обучающие видеоролики по шахматам;

*Информационно-методические*

- картотека дидактических игр и упражнений
- дидактические игры по обучению игре в шахматы;
- уголок «Шахматы» в старших и подготовительных группах
- методические разработки занятий
- специальная литература для работы педагога с детьми
- периодическая печать
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии)
- Материалы для детей:
  1. Раскраски, лабиринты, кроссворды
  2. Карточки с заданиями и упражнениями
  3. Фрагменты шахматной доски

4. Цветные карандаши, фломастеры, альбомы для рисования, акварельные краски.

### УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу	1	1	-	
2.	Волшебная доска	5	1	4	Практическая работа
3.	Шахматные фигуры	2	1	1	Практическая работа
4.	Начальное положение	2	1	1	Практическая работа
5.	Шахматная фигура «Ладья»	4	1	3	Практическая работа

6.	Шахматная фигура «Слон»	2	1	1	Практическая работа
7.	Ладья против слона	2	1	1	Практическая работа
8.	Шахматная фигура «Ферзь»	3	1	2	Практическая работа
9.	Шахматная фигура «Конь»	2	1	1	Практическая работа
10.	Шахматная фигура «Пешка»	2	1	1	Практическая работа
11.	Шахматная фигура «Король»	2	1	1	Практическая работа
12.	Шах	1	1	-	Практическая работа
13.	Шах и мат	3	2	1	Практическая работа
14.	Ничья и пат	2	1	1	Практическая работа
16.	Шахматная партия	3	1	2	Практическая работа
17.	Итоговое занятие	1	-	1	Викторина
<b>Итого:</b>		<b>37</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>Раздел 1. Введение в программу (1 час)</b>								
1.				Комбинированное занятие	1	«В стране шахматного королевства»	Учебный кабинет	Входной Беседа
<b>Раздел 2. «Волшебная доска» (5 часов)</b>								
2.				Комбинированное занятие	1	«Шахматная доска», «белые и чёрные поля»	Учебный кабинет	Беседа
3.				Комбинированное занятие	1	«Горизонталь и вертикаль»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
4.				Комбинированное занятие	1	«Центр, диагональ»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа

5.				Комбинированное занятие	1	«Зачем нужны цифры и буквы»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
6.				Комбинированное занятие	1	Закрепление проеденного материала	Учебный кабинет	Практическая работа
<b>Раздел 3. Шахматные фигуры.(2 час)</b>								
7.				Комбинированное занятие	2	«Белые и Черные»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 4. Начальное положение.(2 час)</b>								
8.				Комбинированное занятие	2	«Начальное положение или начальная позиция», «партия»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 5. Шахматная фигура «Ладья».(4 час)</b>								
9.				Комбинированное занятие	1	«Богатство нашей земли»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
10.				Комбинированное занятие	1	Знакомство с фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
11.				Комбинированное занятие	1	«ЛАДЬЯ. Ладья против ладьи»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
12.				Комбинированное занятие	1	Закрепление проеденного материала	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 6. Шахматная фигура «Слон».(2 часа)</b>								
13.				Комбинированное занятие	2	«Слон. Ход слона»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 7. Ладья против слона.(2 часа)</b>								
14.				Комбинированное занятие	2	Фигуры «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа

<b>Раздел 8. Шахматная фигура «Ферзь».(3 часа)</b>								
15.				Комбинированное занятие	2	«Ферзь. Ход ферзя»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
16.				Комбинированное занятие	1	Закрепление проеденного материала	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 9. Шахматная фигура «Конь».(2 часа)</b>								
17.				Комбинированное занятие	2	«Конь. Ход коня»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 10. Шахматная фигура «Пешка».(2 часа)</b>								
18.				Комбинированное занятие	2	«Пешка. Ход пешки»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 11.Шахматная фигура «Король».(2 часа)</b>								
19.				Комбинированное занятие	2	«Король. Ход короля»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 12.Шах.(1 час)</b>								
20.				Комбинированное занятие	1	Что такое шах. Три варианта защиты от шаха.	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 13.Шах и мат.(3 часа)</b>								
21.				Комбинированное занятие	1	Вспомнить значение понятия «шах». Знакомство с новым понятием «мат».	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
22.				Комбинированное занятие	1	«Мат в один ход»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
23.				Комбинированное занятие	1	Закрепление проеденного материала	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 14. Ничья и пат.(2 час)</b>								
24.				Комбинированное	2	Знакомство с новыми понятиями –	Учебный	Беседа, практическая

				занятие		«ничья» и «пат»	кабинет	кая работа
<b>Раздел 15. Рокировка(1 час)</b>								
25.				Комбинированное занятие	1	Знакомство с новыми понятиями: «рокировка», «длинная и короткая рокировка»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
<b>Раздел 16. Шахматная партия.(1 час)</b>								
26.				Комбинированное занятие	1	Знакомство с новыми понятиями – «дебют», «миттельшпиль», «Эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный обмен фигур или пешек).	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа
					1			
<b>Раздел 17.Итоговое занятие.(1 час)</b>								
27.				Комбинированное занятие	1	«Шахматный карнавал»	Учебный кабинет	Беседа, практическая работа

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:

### Раздел 1. Введение в программу.(1ч.)

Знакомство детей с понятием «Шахматная игра», способствовать развитию интереса к игре в шахматы.

### Раздел 2. «Волшебная доска».(5ч.)

Знакомство с новыми понятиями – «шахматная доска», «белые и чёрные поля», чередование белых и чёрных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр» шахматной доски. Учить правильно располагать доску между партнёрами. Знакомство с понятиями «вертикаль» и «горизонталь». Начать знакомство с «шахматным» алфавитом.

### Раздел 3. Шахматные фигуры.(2ч.)

Знакомство с шахматными фигурами, белыми и чёрными, учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.

### Раздел 4. Начальное положение. (1ч.)

Знакомство с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет».

### Раздел 5. Шахматная фигура «Ладья». (4ч.)

Знакомство с шахматной фигурой «ладья», новым понятием «ход фигуры»

### Раздел 6. Шахматная фигура «Слон».(2ч.)

Знакомство с шахматной фигурой «слон», вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что такое белопольные и чёрнопольные слоны. Рассмотреть, как слон выполняет взятие.

### **Раздел 7. Ладья против слона. (2ч.)**

Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения.

### **Раздел 8. Шахматная фигура «Ферзь». (3ч.)**

Знакомство с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя.

### **Раздел 9. Шахматная фигура «Конь». (2ч.)**

Знакомство с шахматной фигурой «конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие.

### **Раздел 10. Шахматная фигура «Пешика». (2ч.)**

Знакомство с шахматной фигурой «пешика», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе». Познакомить с новым понятием – «превращение пешки».

### **Раздел 11. Шахматная фигура «Король». (2ч.)**

Знакомство с шахматной фигурой «король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие.

### **Раздел 12. Шах. (1ч.)**

Знакомство с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет.

### **Раздел 13. Шах и мат. (2ч.)**

Знакомство с новым понятием «мат». Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет.

### **Раздел 14. Ничья и пат. (2ч.)**

Знакомство с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет.

### **Раздел 15. Рокировка. (1ч.)**

Знакомство с новыми понятиями: «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Познакомить с правилами рокировки.

### **Раздел 16. Шахматная партия. (1ч.)**

Знакомство с новыми понятиями – «дебют», «миттельшпиль», «Эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный размен фигур или пешек). Учить детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнёров во время шахматной игры.

### **Раздел 17. Итоговое занятие. (1ч.)**

Проведение викторины «Шахматный карнавал». Вручение медалей.



### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. А. Костенюк, Н. Костенюк «Как научить шахматам» дошкольный шахматный учебник.- Москва, 2008
2. Береславский Л. Я. «Шахматы для малышей».- Москва: Издательство АСТ, 2017
3. И.Г. Сухин. «Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны»: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 4-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 80с., ил.
4. И.Г. Сухин. «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем»: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 80с., ил.
5. И.Г. Сухин. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
- 6.И.Г. Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
7. И.Весела. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.

#### *Дидактические шахматные сказки*

- 8.И.Сухин . Котята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
- 9.И.Сухин . Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
- 10.И.Сухин. От сказки – к шахматам. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга- выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
- 11.И.Сухин .Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
- 12.И.Сухин. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

## Интернет-ресурсы

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт]  
URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

## Вопросы к викторине

1. Если в шахматы играешь,  
То, конечно, это знаешь –  
Будет лучший результат,  
Если ты поставишь...  
(мат)
2. Мы могли на ней бы плыть  
С русским князем по воде,  
Но позволено ходить  
И по клеточкам...  
(Ладья)
3. Это есть не поражение,  
Не фиаско, и не крах,  
А всего лишь нападение –  
Королю объявлен...  
(Шах)
4. Быть особо защищённым –  
У него такая роль,  
Это правило резонно,  
Потому что он -...  
(Король)
5. Обитает не в саванне,  
И не так огромен он,  
Но такое же название  
У фигуры этой -...  
(Слон)
6. Он, не цокает, конечно,  
Но легко перешагнём  
Через ряд фигур и пешек  
Этим шахматным...  
(Конем)
7. Кто не любит прыг да скок?  
Кто ходить привык неспешно  
И берёт наискосок?  
Ну конечно, это -...  
(Пешка)
8. Это правило известно,  
Короля нам есть нельзя,  
Но свободно можешь есть ты  
Вместо этого...  
(Ферзя)
9. Вот я выиграл почти,  
И заранее был рад,  
Но сопернику зайти  
Удалось в ничейный...  
(Пат)

10.

Иногда король с ладьёй  
Ходят вместе очень ловко,  
Шахматисты ход такой  
Называют...  
(Рокировкой)

11. Она маленький солдат,  
Храбрый и отважный,  
Ход в две клеточки она  
Делает однажды.  
(Пешка)

12. Кто с G2 на K4  
Ходит буквой "Г"?  
Через головы скакать  
Может он вполне.  
(Конь)

13. Он наискосок идет,  
Только прикажи.  
В плен противник попадет,  
Вставший на пути.  
(Слон)

14. Может он ходить и прямо,  
И наискосок.  
Высоко его оценит  
Опытный игрок.  
(Ферзь)

15. Ходит очень осторожно  
На один шажок,  
Ненавидит слово "Шах".  
Вот и все, дружок.  
(Король)

16. Скучно было детворе  
Ранним утром во дворе.  
– Знаю я одну игру, –  
Сказал ребятам Петя. –  
Где б я ни был и везде  
В нее играют дети.  
В игре той есть ладья и ферзь,  
Слон, конь и пешек ряд,  
А возглавляет всех король –  
Его хранит отряд.  
Хочу задание вам дать:  
Игры название угадать!  
(Шахматы)

**Список «активностей»**

Физическая разминка, отдых между более серьезными частями занятия.

**Примеры игр:**

**1. «Дружба»**

Дружат в нашей группе (Хлопают в ладоши.)

Девочки и мальчики.

Мы с тобой подружим (Стучат кулачками друг об друга.)

Маленькие пальчики.

Раз, два, три, четыре, пять (Загибают пальчики поочередно, начиная с мизинца.)

Будем снова мы считать.

Раз, два, три, четыре, пять (Загибают пальчики поочередно, начиная с мизинца, на др. руке.)

Мы закончили считать.

**2. «Как живёшь?»**

- Как живёшь? - Вот так! (показать большой палец)

- А идешь? - Вот так!»! («шагать» пальчиками по столу)

- Как даешь? - Вот так! (протягивать открытую ладонь)

- Ждешь обед? - Вот так! (кулачок подпирает лицо)

- Машешь вслед? - Вот так! (помахать рукой)

- Утром спишь? - Вот так! (2 ладошки под щекой)

- А шалишь? - Вот так! (щёки надули и руками лопнули)

**3. Девочки и мальчики**

Наши девочки и мальчики (дети держат руки на поясе)

Ловко прыгают как мячики (прыгают)

Головой слегка качают (качают головой)

И красиво приседают (приседают)

Ручками хлопают вот так, вот так (хлопки 4 раза)

Ножками топают вот так, вот так (топают 4 раза)

Кулачки сжимают вот так, вот так (Показывают один кулачок, портом другой)

Ладонки раскрывают вот так, вот так (Поочередно раскрывают ладонки)

На ладонки мы подуем (Дуют поочередно на обе ладонки)

Наши пальчики разбудим. (Шевелят пальчиками)

### Дидактические игры

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной

доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры,

каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это

за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все

шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры

надо сказать: "Секрет".

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая

фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг

на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и

ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют

начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей,

стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру:

"Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«Игра на уничтожение» – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий,

развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками

ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все

фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной

доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на

"заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

**КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ****А**

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.  
Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

**Б**

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

**В**

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «b», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

**Г**

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево).

Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

**Д**

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.



Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои

фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

## **Ж**

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого

какой порядковый номер.

## **З**

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя

пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой:

выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая

фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

## **И**

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

## **К**

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной

комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание

гроссмейстер шахматной композиции.

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью

за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

## Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего

три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней.

Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

## М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала:

фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный

материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка

как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон.

Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели:

создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

## Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба

игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т.д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

## О

Оскар — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года.

Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

## П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые

поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля.

Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла

черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

## Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два

поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

## С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

## Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил

противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранга, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

## **У**

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

## **Ф**

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и

b7, g2 и g7.

Фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

## **Х**

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

## **Ц**

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

## **Ч**

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

## **Ш**

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

## **Э**

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.