

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 106 «Кораблик» комбинированного вида» города Чебоксары Чувашской Республики

РАССМОТРЕНА

на заседании педагогического совета

Протокол № 5

от « 30 » августа 2020 года

УТВЕРЖДЕНА

Заведующего МБДОУ

«Детский сад № 106» г. Чебоксары

\_\_\_\_\_ Л.А. Григорьева

Приказ № 60-ОД

от «30» августа 2020 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по дополнительному образованию «ШАХМАТЫ»  
на период с 1 октября 2020 года по 31 мая 2021года

Составитель:  
Максимова А.В. воспитатель  
высшей квалификационной категории

г. Чебоксары 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

### I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1 Пояснительная записка.....	1
Актуальность программы.....	1
Цель и задачи программы.....	2
Принципы образовательного процесса.....	6
Планируемые результаты.....	7
1.2 Учебно-тематический план.....	9

### II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....11

2. 1 Календарно-тематическое планирование: «ШАХМАТЫ»	
2.2 Содержание программы: «ШАХМАТЫ» .....	11

### III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....16

#### **Методическое обеспечение программы.....16**

#### МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....17

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....18

### I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

#### **1.1 Пояснительная записка.**

«Игра в шахматы – не просто праздное развлечение. Некоторые очень ценные качества ума, необходимые в человеческой жизни, требуются в этой игре и укрепляются настолько, что становятся привычкой, которая полезна во многих случаях жизни...»

Рабочая программа «Шахматы» составлена для детей старших групп на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы» рекомендованную Министерством образования Российской Федерации, разработана на основе ФГОС дошкольного образования с учетом примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. - М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2016г.

Дополнительная образовательная программа «Шахматы» является модифицированной дополнительной образовательной программой **социально - педагогической** направленности. Реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение. Педагогические, психологические и физиологические исследования, проводившиеся в Институте дошкольного воспитания АПН России, а также за рубежом, свидетельствуют о том, что потенциальные психофизиологические возможности усвоения знаний и общего развития у детей 5 - 6 лет значительно выше, чем это предполагалось до сих пор.

Уровень усвоения программы общекультурный.

**Новизна данной программы** заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана.

В послании Президента Российской Федерации В.В. Путина участникам чемпионата мира-2004г. сказано: «Шахматы — это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперед. А, главное, воспитывают характер».

**Актуальность программы** продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию дошкольника.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неотвратима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает

усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Цепкая память и удивительная любознательность малышей позволяют увлечь их игрой в деревянные (или пластмассовые) фигурки. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир.

Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам. Исследования совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо знакомство с шахматами в столь раннем возрасте способствует развитию у детей воображения, логического мышления, укрепляет их память, учит сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность. Дети, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Перейдя от взрослых к детям, эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения. Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания. Шахматы для детей несут в себе множество положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка. Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели. Шахматы делают ребенка внимательным и собранным.

Развитое логическое мышление не только помогает ребёнку ориентироваться и уверенно себя чувствовать в окружающем его современном мире, но и способствует его общему умственному развитию.

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.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, шарадки, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

**Педагогическая целесообразность** внедрения данной программы заключается прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы 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.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

**Цель программы:** обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к игре шахматы.

Достигается указанная цель через решение следующих **задач:**

*Обучающие:*

- формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы;
- способствовать освоению знаний в области теории и практики шахматной игры;
- обучать правилам игры шахматы;

*Развивающие:*

- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.

*Воспитательные:*

- Воспитывать интерес к шахматной игре, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

**Особенность программы** в том, что большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций педагогом. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

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

- *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.

- *Принцип психологической комфортности* - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стресс образующих факторов учебного 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.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Это 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.

#### **Условия реализации программы:**

Данная программа рассчитана на детей в возрасте 5 - 7 лет.

К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Участниками программы являются дети старшего дошкольного возраста 5 - 7 лет, посещающие детский сад. Состав постоянный, набор обучающихся свободный.

Наполняемость групп — 15 человек.

Срок реализации программы год.

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой дошкольного образовательного учреждения, ориентирован на обучение детей старшего дошкольного возраста. Занятия проводятся во второй половине дня.

Первый год обучения: 64 часа, 2 раза в неделю по 2 часа.

(Имеется виду один академический час –это в подготовительной к школе группе -25 мин.)

**Формы** организации детей: групповая, работа в парах, индивидуальная, индивидуально-групповая (при подготовке детей к соревнованиям).

**Формы и виды занятий:** беседа, игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения, теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игры, турнир, соревнование, праздник.

#### **1.2 Ожидаемый результаты освоения программы:**

*К концу первого года обучения должен знать:*

- историю возникновения шахматной игры;
- правила и цель игры;

- основные шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.
- ценность фигур.

**Должен уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- расставлять фигуры перед игрой;
- играть каждой фигурой в отдельности и совокупности со всеми фигурами;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи.

Итогом реализации дополнительной образовательной программы являются организация тренировочных турниров, эстафет, викторин, соревнований.

Педагогический анализ знаний и умений детей (диагностика) проводится 1 раз в год: в мае.

***Критерии уровней развития детей первый год обучения.***

**Высокий** (2 балла): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве

**Средний** (1 балл): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

**Низкий (0 баллов):** ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия

### 1.3 Учебно-тематический план

№	Перечень разделов и тем	Общее количество учебных занятий	В том числе:	
			теоретические	практические
1	Введение. Организационное занятие. Шахматная доска.	6	2	4
2	Шахматные фигуры.	2	1	1
3	Начальная расстановка фигур	2	1	1
4	Ходы и взятие фигур	39	10	29
5	Цель шахматной партии	10	5	5
6	Игра со всеми фигурами из начального положения	4	-	4
7	Итог. Шахматный праздник.	1	-	1
	Итого часов:	64	19	45

## II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен старшим дошкольникам. Особенность программы в том, что на первом году обучения 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. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. 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. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Игра в шахматы развивает наглядно - образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Удивительная любознательность малышей позволяет увлечь их игрой в фигуры. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает духовный мир. Дети учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Эта удивительная игра является средством воспитания и обучения.

## 2.1 Календарно-тематическое планирование

П/ №	Дата	Тема занятия
		<b>1.Шахматная доска (4 часа)</b>
1	6 октября	Знакомство с историей возникновения шахмат.
2	8 октября	Шахматная доска. Горизонталь
3	13 октября	Вертикаль.
4	15 октября	Диагональ.
		<b>2 Шахматные фигуры (4 часа)</b>
5	20 октября	Знакомство с шахматными фигурами.
6	22 октября	Знакомство с шахматными фигурами.
7	27 октября	Знакомство с шахматными фигурами.
8	29 октября	Знакомство с шахматными фигурами.
		<b>3.Начальная расстановка фигур (2 часа)</b>
9	3 ноября	Начальное положение.
10	5 ноября	Начальное положение.
		<b>4. Ходы и взятие фигур (39 часов)</b>

11	10 ноября	Знакомство с пешкой. Рисование образа пешки.
12	12 ноября	Пешка в игре.
13	17 ноября	Пешка в игре.
14	19 ноября	Превращение пешки.
15	24 ноября	Тактика.
16	26 ноября	Тактика.
17	1 декабря	Знакомство с фигурой-Ферзь. Рисование образа Ферзя.
18	3 декабря	Ферзь в игре.
19	8 декабря	Пешки против ферзя.
20	10 декабря	Ферзь против пешек.
21	15 декабря	Тактика.
22	17 декабря	Тактика.
23	22 декабря	Знакомство с фигурой-Ладья. Рисование образа Ладья.
24	24 декабря	Ладья в игре.
25	29 декабря	Пешка против ладьи.
26	12 января	Ладья против пешек.
27	14 января	Ферзь против ладьи.
28	19 января	Тактика.
29	21 января	Тактика.
30	26 января	Знакомство с фигурой-Слон. Рисование образа Слона.
31	28 января	Слоны в игре.
32	2 февраля	Пешки против слонов.
33	4 февраля	Тактика.
34	9 февраля	Тактика.
35	11 февраля	Ладья против слона.
36	16 февраля	Ферзь против ладьи и слона.
37	18 февраля	Знакомство с фигурой-Конь. Рисование образа Конь.
38	23 февраля	Конь в игре.
39	25 февраля	Конь против пешек.
40	2 марта	Тактика.
41	4 марта	Тактика.
42	9 марта	Конь против ладьи слона.

43	11 марта	Ферзь против коня ладьи, слона.
44	16 марта	Пешки и Ферзь против коня, ладьи, слонов.
45	18 марта	Знакомство с фигурой -Король. Рисование образа Король.
46	23 марта	Король против фигур.
47	25 марта	Король против фигур.
48	30 марта	Тактика.
49	1 апреля	Тактика.
		<b>5. Цель шахматной партии (10 часов)</b>
50	6 апреля	Шах. Теория.
51	8 апреля	Шах.
52	13 апреля	Решение шахматных задач.
53	15 апреля	Рокировка. Теория.
54	20 апреля	Рокировка.
55	22 апреля	Решение шахматных задач.
56	27 апреля	Ставим мат. Теория.
57	29 апреля	Решение шахматных задач.
58	11 мая	Ничья, пат. Теория.
59	13 мая	Решение шахматных задач.
		<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения (4 часов)</b>
60	18 мая	Шахматная партия.
61	20 мая	Шахматная партия.
62	25 мая	Шахматная партия. Педагогический мониторинг
63	27 мая	Соревнование по шахматам.
		<b>7. Итог (1ч.)</b>
64	29 мая	Шахматный праздник (Фойе детского сада)

## 2.2 Тематика курса, «ШАХМАТЫ»

### I. Шахматная доска (4 ч)

Знакомство с историей возникновения шахмат.

*Теория.*

Знакомство с детьми, кабинетом шахмат, с напольными шахматами в фойе. Правила поведения на занятиях, правила ТБ и ППБ. Знакомство с шахматным королевством.

### **Шахматная доска**

**Теория.** Шахматная доска. Белые и черные поля. Понятие «шахматная доска», «шахматное поле», «партнеры» Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски. Расположение доски между партнерами. Разновидности досок. Центр доски. Количество полей в центре. Понятие «Шахматная диаграмма».

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

«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 она из диагоналей шахматной доски.

«Составь доску». Из квадратиков составить шахматную доску.

«Нарисуй диаграмму» - рисование на диаграмме линий по горизонтали, вертикали и диагонали.

Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране» (М.: Педагогика, 1991. – с. 132

### **II. Шахматные фигуры (4ч.)**

**Теория.** Знакомство с названиями шахматных фигур. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Шахматный теремок».

Белые фигуры. Черные фигуры. Пешка, ферзь, ладья, слон, ферзь, конь, король.

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

«Волшебный мешочек». В мешочке прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Все фигуры расставляются по росту.

### **III. Начальная расстановка фигур (2ч.)**

**Теория.** Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

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

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например, «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

#### **IV. Ходы и взятие фигур (39ч.)**

Основная тема учебного курса.

**Теория.** Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «на уничтожение». Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К=3, С = 3, Л = 5, Ф = 9, Король бесценная фигура).

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

«Кто сильнее?». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

#### **V. Цель шахматной партии (10 ч.)**

**Теория.** Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

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

«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Мат в один ход».

Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

## **VI. Игра всеми фигурами из начального положения (4 ч.)**

**Теория.** Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

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

## **VII. Итог.**

**Практика**

Шахматный праздник (Фойе детского сада.)

# **III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**

## **3.1 Методическое обеспечение Программы**

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия включают организационную теоретическую и практическую части. Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов, пособий и иллюстраций.

Теоретическая работа с детьми проводится в форме занятий, бесед, анализа сыгранных ребятами партий, разбора партий известных шахматистов.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, конкурсы по решению задач, этюдов, игровые занятия, турниры и другое.

Результаты работы определяются степенью освоения практических умений на основе полученных знаний. Критерии успешности определяются результатом участия учащихся объединения в соревнованиях различного ранга.

Программа предусматривает обучение детей в игровой форме, в обстановке творческого взаимодействия и интереса.

Для поддержания интереса используются дидактические сказки, богатые по содержанию и доступные для указанного возраста. Постоянная смена видов деятельности на занятии будет способствовать активизации познавательной активности дошкольников.

Главным условием результативной работы являются дружеские отношения между детьми.

*Методы, используемые на занятиях:*

- игровые;
- репродуктивные;
- частично-поисковые;
- словесно-логические.

*Основные формы занятий:*

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

*Формы подведения итогов:* по каждому разделу предусмотрено итоговое занятие, на котором будет организовано повторение и обобщение знаний, умений и навыков, полученных в ходе работы над разделом (тестирование практических умений и выполнение упражнения для закрепления знаний).

*Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды.*

Развивающая предметно-пространственная среда в кабинете содержательно-насыщенна, трансформируема, полужункциональна, вариативна, доступна и безопасна, и эстетически-привлекательна. Имеется мультимедийное оборудование, ПК.

### 3.2 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

*Средства обучения:* на 1 группу (12 человек)

- кабинет для занятий со столами и стульями;
- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей);

- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны плоских шахматных фигур;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- таблицы к различным задачкам;
- раздаточный материал для тренингов;
- вопросники для контрольных занятий;
- словарь шахматных терминов;
- портреты знаменитых шахматистов;
- «Чудесный мешочек» для игры;
- цветные карандаши, фломастеры, бумага для рисования.
- индивидуальные рабочие тетради.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000
2. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999 И.Г.
3. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы Методическое пособие. Книга для воспитателя детского сада. Москва «Просвещение» 1991.
4. Трофимова А.С. Учебник юного шахматиста Ростов н/Д: Феникс, 2016.
5. Сучков В.А. «Шахматная азбука». – Чебоксары: Чуваш. Кн. Издательство, 1990.
6. Касаткина В. Шахматная тетрадь ООО «Дайв», 2009.
7. Москалев В.А. Шахматная тетрадь для дошкольников: рисуем ходы и осваиваем правилаигры - Ростов-на- Дону «Феникс» 2012

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. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
4. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess>.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

Диагностическое обследование детей по программе «Шахматы», первый год обучения.

П/№	Фамилия имя ребенка	Шахматные термины					Расположение доски	Начальное положение фигур	Названия шахматных фигур						Правила взятия и хода фигур и пешки						Баллы
		Шахматное поле	Горизонталь	Вертикаль	Диагональ	Центр доски			Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Пешка	Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Пешка	
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					

6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				

**Условные обозначения: 2 – высокий уровень; 1 - средний уровень; 0 – низкий уровень.**

ПРИЛОЖЕНИЕ № 3

**КАРТотеКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР.**

**“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками)

**“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

**“Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

**“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

**“Секретная фигура”**. Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

**“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

**“Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

**“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

**“Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

**“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

**“Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**“Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например, “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**“Игра на уничтожение”**– важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

**“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**“Два хода”**. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

**Примечание.** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ.

- “**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход не рокированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
- “**Поймай ладью**”. “**Поймай ферзя**”. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- “**Защита от мата**”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
- “**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
- “**Поставь мат “повторюшке” в один ход**”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “**Мат в два хода**”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- “**Выигрыш материала**”. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “**Можно ли побить пешку?**”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “**Захвати центр**”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- “**Можно ли сделать рокировку?**”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “**Чем бить фигуру?**”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “**Сдвой противнику пешки**”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
- “**Выигрыш материала**”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
- “**Мат в три хода**”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
- “**Мат в два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.
- “**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.
- “**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
- “**Квадрат**”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- “**Проведи пешку в ферзи**”. Требуется провести пешку в ферзи.
- “**Выигрыш или ничья?**”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
- “**Куда отступить королем?**”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- “**Путь к ничьей**”. Точной игрой нужно добиться ничьей.
- “**Самый слабый пункт**”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
- “**Вижу цель!**”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
- “**Объяви мат в два хода**”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
- “**Сделай ничью**”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
- “**Выигрыш материала**”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

## ПРИЛОЖЕНИЕ № 5

### ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ПРИ ИГРЕ ШАХМАТЫ.

- Играть надо молча, не спеша.
- Если дотронешься до фигуры противника, её придётся побить (если это возможно).
- Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
- Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, пережидать нельзя.
- Нельзя мешать партнёру думать.
- Нельзя подсказывать игрокам.
- Не следует произносить вслух громко «шах» и «мат».
- Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своём ходе можно сказать: «Поправляю» - и поставить её поаккуратнее.
- Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнёром и зазнаваться.
- Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.
- После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнёру.
- Перед партией тоже принято рукопожатие (последние два правила относятся к серьёзным турнирным партиям).
- Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.

## ПРИЛОЖЕНИЕ № 6

### ЗНАМЕНИТЫЕ ШАХМАТИСТЫ



КАРПОВ Анатолий Евгеньевич (р. 23.5.1951, Златоуст),  
русский шахматист,  
12-й в истории шахмат чемпион мира (1975-85),  
чемпион мира среди юношей (1969),  
международный гроссмейстер (1970),  
заслуженный мастер спорта СССР (1974);  
чемпион мира и Европы по "быстрым" Шахматам (1988),  
чемпион СССР (1976, 1983, 1988).  
Обладатель приза "Шахматный Оскар" (1973-77, 1979-81, 1984, 1994).  
Главный редактор журнала "64-Шахматное обозрение" (с 1980).  
Президент международной ассоциации фондов мира.  
Экономист.



КАСПАРОВ Гарри Кимович (р. 13.4.1963, Баку),  
русский шахматист,  
13-й в истории шахмат чемпион мира (1985-2000),  
чемпион мира среди юношей (1980),  
международный гроссмейстер (1980),  
заслуженный мастер спорта СССР (1985),  
чемпион СССР (1981, 1988).  
Обладатель приза "Шахматный Оскар" (1982, 1983, 1985-88, 1995, 1996, 1999).  
Президент Ассоциации гроссмейстеров (с 1986).



**КРАМНИК Владимир Борисович** (р. 25.06.1975,Туапсе),  
Российский шахматист, 14-й в истории шахмат чемпион мира (с 2000), международный  
гроссмейстер (1991).

Чемпион мира среди юношей до 16 и 18 лет.

В составе сборной России победитель Всемирных шахматных Олимпиад (1992, 1994, 1996).

Участник претендентских соревнований на мировое первенство (с 1993).

Победитель ряда крупных международных турниров и матчей.

Обладатель шахматного Оскара за 2000 год.



**АЛЕХИН АЛЕКСАНДР**

Родился 31.10.1892 в Москве,

(умер 24.3.1946 в Эшторил, Португалия, похоронен в Париже.)

Русский шахматист; 4-й в истории Шахмат чемпион мира (1927-1935, 1937-1946),  
шахматный теоретик и литератор, доктор права.



КАПАБЛАНКА Хосе Рауль  
(19.11.1888, Гавана, - 8.3.1942, Нью-Йорк),  
Кубинский шахматист, шахматный литератор, дипломат.  
3-й чемпион мира (1921-27), победитель мн. междунар. турниров.



ЛАСКЕР (Lasker) Эмануил  
(24.12.1868, Берлинхен, - 11.1.1941, Нью-Йорк),  
Немецкий шахматист, шахматный теоретик, литератор.  
2-й в истории шахмат чемпион мира (1894-1921),  
Победитель и призер мн. междунар. турниров.  
Редактор-издатель журнала "Ласкер чесс мэгэзин" (1904-09).  
Автор учебника шахматной игры.  
Доктор философии и математики (1902).





**СТЕЙНИЦ (Steinitz) Вильгельм**  
(18.5.1836, Прага, - 12.8.1900, Нью-Йорк),  
1-й чемпион мира по шахматам (1886-1894;  
фактически с 1866, после выигрыша матча у А. Андерсена).

Основные положения учений Стейница, выдержали проверку временем; дополненное новыми идеями, оно продолжает оставаться фундаментом шахматной стратегии

### **Перечень ключевых слов.**

Безопасная позиция короля  
Белые и черные поля  
Борьба за центр  
Быстрейшее развитие фигур  
Гамбиты  
Гармоничное пешечное расположение  
Горизонталь, вертикаль  
Двойной удар  
Двойной шах  
Двух- и трехходовые партии  
Детский мат и защита от него  
Диагональ  
длинная и короткая рокировка  
**ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА**  
Достижение материального перевеса  
Запись начального положения  
Запись шахматной партии  
**ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ**  
Игра на мат с первых ходов  
Ключевые поля  
Краткая и полная шахматная нотация

## КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Мат

Мат в один ход

Матовые комбинации на мат в 3 хода

Наказание “пешкоедов”

## НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция)

Оппозиция

## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

Открытое нападение

Открытый шах

Пат

Понятие о темпе

Правило “квадрата”

Принципы игры в дебюте

Рождение шахмат

Связка в дебюте

Связка в миттельшпиле

Способы защиты

Сравнительная сила фигур

Тактические приемы

## ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

## ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

## ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Ценность фигур

Чемпионы мира по шахматам

Шах

Шахматная доска

## ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ

## ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)

Элементарные окончания.

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», «Ь», «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).

*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 хороши 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, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Неприменный 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* — своеобразны 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».

*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 королев 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 королев 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.

*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 ранги, 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 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.

*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.

### ***Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками***

Дидактические игрушки: “Горизонталь – вертикаль”, “Диагональ” (материал – плотная бумага, ватман, картон). Шахматная матрешка. Шахматные пирамидки. Разрезные шахматные картинки. Шахматное лото. Шахматное домино. Кубики с картинками шахматных фигур. Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ). Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях. Летящие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность). Шахматная доска – куб с фрагментами доски (свидетельство на промышленный образец № 30936 от 28. 03. 1990 г., авторы; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев). Набор фрагментов шахматной доски (приоритетный № 4336153/12 от 30. 11. 1987 г., авторы: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).