

Управление образования администрации г. Кемерово  
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение № 105  
«Детский сад комбинированного вида»

Принята на заседании  
педагогического совета  
протокол № 2  
«26» мая 2023 г.



Утверждаю  
заведующая МАДОУ № 105  
«Детский сад  
комбинированного вида»  
Труцалова М.П.  
«29» мая 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности (шахматы)  
«Белая ладья»

Возраст учащихся: 5-7 лет  
Срок реализации: 2 года

Разработчик: Тимченко Ольга Владимировна,  
воспитатель

г. Кемерово, 2023 г.

## Содержание

Раздел I Комплекс основных характеристик программы .....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цели и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы.....	5
1.4. Ожидаемые результаты .....	15
Раздел II Комплекс организационно-педагогических условий .....	16
2.1. Календарный учебный график.....	16
2.2. Условия реализации программы .....	22
2.3. Формы аттестации.....	22
2.4. Оценочные материалы .....	22
2.5. Методические материалы .....	25
2.6. Список литературы.....	27
Приложение 1 .....	29
Дидактические игры.....	29
Приложение 2 .....	33
Краткий шахматный словарь .....	33

## Раздел I Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

**Направленность программы:** физкультурно-спортивная

**Программа разработана на основе базовых нормативных документов:**

- Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступил в силу с 01 марта 2023 года);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Устав МАДОУ №105 «Детский сад комбинированного вида»

**Уровень программы:** Стартовый

**Актуальность программы** заключается в том, что шахматы, прежде всего игра, помогающая подготовить дошкольника к скорейшему и успешному достижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

**Новизна программы** заключается в том, что предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Белая ладья» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

**Педагогическая целесообразность программы** в том, что шахматы учат рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности, а также приучают самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Гиперактивному ребёнку помогают стать спокойнее, уравновешеннее, учат непоседу длительно сосредоточиться на одном виде деятельности.

Поскольку развитие эмоциональной сферы предполагает принятие себя как достойного уважения человека, именно поэтому так важно, чтобы в

дошкольный период у ребёнка сформировалась адекватная самооценка, чувство уверенности в своих силах. Игра в шахматы даёт детям именно то, что так им необходимо.

### **Отличительные особенности программы**

Дополнительная образовательная программа социально – педагогической направленности (обучение детей игре в шахматы) для детей старшего дошкольного возраста разработана на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок, а именно:

1. Широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
2. Применение нестандартных дидактических заданий и игр;
3. Детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
4. Преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
5. Выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
6. Разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
7. Неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат». «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому, в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам.
8. Темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным;
9. Предложенный тематический план позволит учитывать различную степень подготовки детей, индивидуальные особенности, пробуждает интерес детей к шахматной игре.

### **Адресат программы**

Программа адресована для детей 5-7 лет.

Число занимающихся детей в каждой группе до 15 человек.

Прием детей осуществляется без ограничений и независимо от наличия у них природных специальных физических данных, по желанию и заявлению от родителя или его представителя.

Группы формируются по возрастному принципу.

Срок реализации: 2 года, 144 часа

Режим занятий:

1-й год обучения – старшая дошкольная группа, возраст 5-6 лет 2 раза в неделю по 1 учебному часу (учебный час – 20 минут)

2-й год обучения –старшая дошкольная группа, возраст 5-7 лет, 2 раза в неделю по 1 учебному часу (учебный час – 25 минут);

Форма обучения: очная.

## 1.2 Цели и задачи программы

### Цель программы:

Развитие у обучающихся способности к мыслительной деятельности через занятия шахматами.

### Задачи:

#### Обучающие:

- ознакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры;
- дать теоретические знания по шахматной игре.

#### Развивающие:

- развивать образное, логическое мышление, память, внимание и другие познавательные психические процессы, формировать навыки запоминания;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;

#### Воспитательные:

- прививать навыки самодисциплины;
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

## 1.3 Содержание программы

### Учебно-тематический план 1 года обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>I</b>	<b>Шахматная доска</b>	<b>7,5</b>	<b>3</b>	<b>4,5</b>	
1.1	Вводное занятие. История возникновения шахматной игры. Шахматы – спорт, наука, искусство.	2	2	-	Беседа
1.2	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Белые и чёрные поля.	2,5	0,5	2	Беседа
1.3	Вертикаль, горизонталь, диагональ, центр	2	0,5	2,5	Выполнение упражнений
<b>II</b>	<b>Шахматные фигуры. Начальная расстановка</b>	<b>20</b>	<b>5,5</b>	<b>14</b>	

2.1	Знакомство с шахматной фигурой – Ладья. Ладья в игре	2,5	0,5	2	Опрос
2.2	Знакомство с шахматной фигурой – Слон. Слон в игре	2,5	0,5	2	Игра
2.3	Знакомство с шахматной фигурой – Конь. Конь в игре	2,5	0,5	2	Игра
2.4	Могучая фигура – Ферзь	2,5	0,5	2	Игра
2.5	Король – самая важная, главная фигура	1,5	0,5	1	Беседа
2.6	Благородные пешки черно-белой доски.	1,5	0,5	1	Игра
2.7	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур	1,5	0,5	1	Решение задач
2.8	Лёгкие и тяжёлые фигуры	1,5	0,5	1	Беседа
2.9	Достижение материального перевеса	1,5	0,5	1	Выполнение упражнений
2.10	Повторение программного материала. Итоговое занятие	2	1	1	Тестирование Решение задач, кроссвордов
<b>III</b>	<b>Ходы и взятие фигур</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
3.1	Взятие на проходе	3	1	2	Беседа
3.2	Рокировка	3	1	2	Опрос
3.3	Преобразование пешки	3	1	2	Выполнение упражнений
<b>IV</b>	<b>Шахматная партия</b>	<b>35,5</b>	<b>14</b>	<b>21,5</b>	
4.1	Общие сведения о дебютах	4	1	3	Беседа
4.2	Неудачный старт	3	1	2	Беседа
4.3	Развитие дебюта	4	1	3	Дидактические игры и задания
4.4	Середина игры	2	1	1	Выполнение упражнений
4.5	Эндшпиль	2	1	1	Беседа
4.6	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	3	1	2	Дидактические игры и задания
4.7	Вечный шах	2	1	1	Выполнение упражнений
4.8	Мат – цель игры	3	1	2	Беседа

4.9	Простые маты	4	1	3	Дидактические игры и задания
4.10	Пат. Ничья	1	1	-	Игра
4.11	Двойной удар	1,5	1	0,5	Решение задач
4.12	Нападение, защита и размен	2	1	1	Дидактические игры и задания
4.13	Короткие шахматные партии	2	1	1	Беседа
4.14	Повторение программного материала. Итоговое занятие	3	1	2	Тестирование Решение задач, кроссвордов
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	<b>25,5</b>	<b>46,5</b>	

### Содержание программы 1 год обучения – 72 ч.

#### **Раздел I Шахматная доска – 7,5 ч.**

Тема 1.1 Вводное занятие. История возникновения шахматной игры. Шахматы – спорт, наука, искусство. – 2 ч

Теория. Вводное занятие. История возникновения шахматной игры. Шахматы – спорт, наука, искусство. 2 ч

Тема 1.2 Шахматная доска – поле шахматных сражений. Белые и чёрные поля. – 2,5 ч

Теория. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Диагонали, горизонтали, вертикали. Количество полей на шахматной доске. Центр, форма центра, клетки центра. – 0,5 ч

Практика. Обучающиеся самостоятельно показывают белые и черные поля, самостоятельно показывают центральные пешки на шахматной доске. – 2 ч.

Тема 1.3 Вертикаль, горизонталь, диагональ, центр - 2,5 ч.

Теория. Беседа о направлении движения шахматных фигур - 0,5ч.

Практика. Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». Выполнение упражнений.- 2,5 ч.

#### **Раздел II Шахматные фигуры. Начальная расстановка – 20 ч.**

Тема 2.1 Знакомство с шахматной фигурой – Ладья. Ладья в игре

Теория. Начальное положение (начальная позиция). Пример возможностей передвижения Ладьи. Правило «Тронул - ходи!». Взаимодействие с другими фигурами. 0,5 ч.

Практика. Игровая практика. 2 ч.

Тема 2.2 Знакомство с шахматной фигурой – Слон. Слон в игре

Теория. Начальное положение (начальная позиция). Белопольные и чернопольные слоны. Пример возможностей ходьбы Слонов. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Ладья против слона. Взаимодействие с другими фигурами. 0,5 ч.

Практика. Игровая практика 2ч.

Тема 2.3 Знакомство с шахматной фигурой – Конь. Конь в игре

Теория. Фигура с «Изюминкой». Начальное положение (начальная позиция). Пример возможностей передвижения Коня. Наибольшее количество возможных ходов. Плохое и хорошее положение на доске. Взаимодействие с другими фигурами. 0,5 ч.

Практика. Игровая практика 2ч.

Тема 2.4 Могучая фигура – Ферзь

Теория. Начальное положение (начальная позиция). Пример возможностей ходов ферзя. Правило «Ферзь любит свой цвет». Взаимодействие с другими фигурами. 0,5 ч.

Практика. Игровая практика. 2ч.

Тема 2.5 Король – самая важная, главная фигура

Теория. Начальное положение (начальная позиция). Пример возможностей ходов Короля. Когда Король активен. Взаимодействие с другими фигурами. 0,5 ч.

Практика Игровая практика 1ч.

Тема 2.6 благородные пешки черно-белой доски

Теория. Самая слабая фигура. Начальное положение (начальная позиция). Особенности передвижения пешек. Как бьёт пешка. Взаимодействие с другими фигурами. 0,5

Практика. Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего?». 1ч.

Тема 2.7 Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур

Теория. Что принято за единицу измерения ценности фигур. Сколько стоят шахматные фигуры. Сильные и слабые фигуры. Ценность фигур в зависимости от позиции. Ударность фигур. 0,5 ч.

Практика. Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Да и нет», «Мяч», «Мешочек». 1ч.

Тема 2.8 Лёгкие и тяжёлые фигуры

Теория. Какие фигуры считаются легкими, а какие – тяжёлыми. По каким признакам происходит разделение. В чём причина такого разделения. 0,5 ч.

Практика. Игровая практика. 1ч.

Тема 2.9 Достижение материального перевеса.

Теория. Что такое материальный перевес. Способы достижения материального перевеса. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. 0,5 ч.

Практика. Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Кто сильнее?», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита». 1 ч.

Тема 2.10 Повторение программного материала. Итоговое занятие

Теория. Тестирование. 1ч.

Практика. Решение задач, кроссвордов. 1ч.

**Раздел III Ходы и взятие фигур. - 9 ч.**

Тема 3.1 Взятие на проходе

Теория. Битое поле. Для каких фигур правило «Взятия на проходе». 1ч.

Практика. Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Игра на



уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых». 2ч.

#### Тема 3.2 Рокировка

Теория. Правило рокировки. Короткая и длинная рокировка. Когда рокироваться нельзя. Преимущества после рокировки. 1ч.

Практика. Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар». 2ч.

#### Тема 3.3 Превращение пешки

Теория Прохождение пешки через игровое поле. Сильные и слабые пешки. Защищённые и не защищённые пешки. 1ч.

Практика. Игровая практика. Выполнение упражнений. Дидактические игры и задания: «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности». 2ч.

### **Раздел IV Шахматная партия - 35,5 ч.**

#### Тема 4.1 Общие сведения о дебютах

Теория. Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Определение дебюта. Правила и законы дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий. 3 ч.

#### Тема 4.2 Неудачный старт

Теория. Основные дебютные ошибки. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий. 2 ч.

#### Тема 4.3 Развитие дебют.

Теория. Тактические приёмы в начале партии. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Дидактические игры и задания. Разбор позиций и учебных партий. 3ч.

#### Тема 4.4 Середина игры

Теория. Понятие Миттельшпиль. Основные тактические приёмы. 1 ч

Практика. Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий. 1 ч.

#### Тема 4.5 Эндшпиль

Теория: Что такое эндшпиль. Виды шахматных окончаний. 1 ч.

Практика: Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий. 1ч.

#### Тема 4.6 Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха

Теория. Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой. Правила защиты от шаха. 1 ч.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Первый шах», «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Разбор позиций и учебных партий. 2 ч.

#### Тема 4.7 Вечный шах

Теория: Что такое «Вечный шах», его особенности, к чему он приводит. 1 ч.

Практика: Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий. 1 ч.

#### Тема 4.8 Мат – цель игры

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Мат различными фигурами. Какими фигурами нельзя поставить мат. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. 1 ч.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Мат или не мат». Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю. 2 ч.

#### Тема 4.9 Простые маты

Теория. Виды шахматных матов. Детский мат. Классические маты. Мат в последнем ряду. Мат ладьями. Мат одной ладьёй. Мат ферзём. Мат ферзём и ладьёй. 1 ч.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю разными фигурами. 3 ч.

#### Тема 4.10 Пат. Ничья

Теория. Пат – разновидность ничьей. Отличие пата от мата. Примеры на пат. Шесть случаев, когда возникает Ничья: вечный шах, пат, недостаточно фигур, повторение ходов, правило пятидесяти ходов, ничья по согласию. 1 ч.

#### Тема 4.11 Двойной удар

Теория. Что такое двойной удар. Простейшие случаи двойных ударов. Коневые и пешечные Вилки. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий. 0,5 ч.

#### Тема 4.12 Нападение, защита и размен

Теория. Что такое нападение. Важные принципы защиты. Что такое размен. Какие бывают размены. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Дидактические игры и задания. Разбор позиций и учебных партий. 1ч.

#### Тема 4.13 Короткие шахматные партии

Теория. Вследствие чего возникают. Чему учат. Неожиданные удары и комбинации. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор и проигрывание рекордно коротких партий. 1ч.

#### Тема 4.14 Повторение программного материала. Итоговое занятие

Теория. Тестирование. 1ч.

Практика. Решение задач. Кроссвордов. 2 ч.

### Учебно-тематический план 2 года обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	Дебют	20ч.	10ч.	10ч.	

<b>1.1</b>	Классификация дебютов	4ч.	2ч.	2ч.	Беседа
<b>1.2</b>	Развитие фигур. Контроль над центром.	3ч.	1,5ч.	1,5ч.	Дидактические игры и задания
<b>1.3</b>	Гамбит	3ч.	1ч.	2ч.	Выполнение упражнений
<b>1.4</b>	Дебютные ошибки	4ч.	1ч.	3ч.	Беседа
<b>1.5</b>	Дебютные ловушки	2ч.	1ч.	1ч.	Дидактические игры и задания
<b>1.6</b>	Повторение программного материала. Итоговое занятие	4ч.	1ч.	3ч.	Тестирование Решение задач
<b>II</b>	<b>Миттельшпиль</b>	<b>15ч.</b>	<b>9ч.</b>	<b>6ч.</b>	
<b>2.1</b>	Наиболее важные принципы Миттельшпиля	3ч.	2ч.	1ч.	Беседа
<b>2.2</b>	Вилка	2ч.	1ч.	1ч.	Дидактические игры и задания
<b>2.3</b>	Связка	2ч.	1ч.	1ч.	Выполнение упражнений
<b>2.4</b>	Сквозная атака или линейный удар	2ч.	1ч.	1ч.	Беседа
<b>2.5</b>	Мат на последней горизонтали. «Форточка» для короля	2ч.	1ч.	1ч.	Дидактические игры и задания
<b>2.6</b>	Повторение программного материала. Итоговое занятие	4ч.	3ч.	1ч.	Тестирование Решение задач
<b>III</b>	<b>Эндшпиль</b>	<b>18ч.</b>	<b>9ч.</b>	<b>9ч.</b>	
<b>3.1</b>	Пешечные окончания. Активный король в эндшпиле.	3,5ч.	2ч.	1,5ч.	Беседа
<b>3.2</b>	Ферзь против пешки	2,5ч.	1ч.	1,5ч.	Дидактические игры и задания
<b>3.3</b>	Ладейные окончания	3ч.	2ч.	1ч.	Выполнение упражнений
<b>3.4</b>	Окончания с лёгкими фигурами и пешками	3ч.	2ч.	1ч.	Беседа
<b>3.5</b>	Цугцванг	3ч.	1ч.	2ч.	Дидактические

					игры и задания
<b>3.6</b>	Повторение программного материала. Итоговое занятие	3ч.	1ч.	2ч.	Тестирование Решение задач
<b>IV</b>	<b>Соревнования</b>	<b>19ч.</b>	<b>3ч.</b>	<b>16ч.</b>	
<b>4.1</b>	Правила проведения соревнований	3ч.	2ч.	1ч.	Дидактические игры и задания
<b>4.2</b>	Блицтурниры	3ч.		3ч.	Выполнение упражнений
<b>4.3</b>	Быстрые шахматы – Рапид.	6ч.		6ч.	Беседа
<b>4.4</b>	Классические шахматы	4ч.		4ч.	Дидактические игры и задания
<b>4.5</b>	Повторение программного материала за год. Итоговое занятие.	3ч.	1ч.	2ч.	Тестирование Решение задач
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72ч.</b>	<b>31ч.</b>	<b>41ч.</b>	

### Содержание программы 2 год обучения – 72 ч.

#### Раздел I Дебют 20 ч.

Тема 1.1 Классификация дебютов.

Теория. Открытые, полуоткрытые, закрытые дебюты. Наиболее важные дебютные принципы. 2 ч.

Практика: Игровая практика. Разыгрывание дебютов. Разбор партий. 2 ч.

Тема 1.2 Развитие фигур. Контроль над центром.

Теория. Понятие о центре и развитии сил. Определение центра и его значение.

Пешечный центр. Примеры борьбы за создание пешечного центра. Подрыв пешечного центра. Занятие центра пешками. Совместное действие фигур, например, ладей или слонов, против пешечной пары в центре. Различная активность фигур: «Хорошие» и «плохие» слоны. Слон сильнее коня. Конь сильнее слона. Сильные и слабые поля. Открытые и полуоткрытые линии. Открытые и полуоткрытые линии и атака на короля. Пешечные слабости. Виды пешечных слабостей: изолированные, сдвоенные, отсталые, висячие пешки. Отсталая пешка на полуоткрытой линии. 1,5 ч.

Практика: Игровая практика – разыгрывание дебютов. Разбор партий. 1,5 ч.

Тема 1.3 Гамбит.

Теория. Что такое гамбит? Ферзевый гамбит, королевский гамбит. 1ч.

Практика. Игровая практика – разыгрывание гамбитов. Разбор партий. 2ч

Тема 1.4 Дебютные ошибки.

Теория. Наиболее распространённые дебютные ошибки: пренебрежение развитием, осуществление неподготовленной атаки, задержка рокировки, нет плана на Миттельшпиль, интуитивная игра. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 2 ч.

Тема 1.5 Дебютные ловушки.

Теория. Дебют двух коней, дебют трёх коней, дебют четырёх коней. Королевский гамбит, ферзевый гамбит. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1 ч.

## **Раздел II Миттельшпиль**

Тема 2.1 Наиболее важные принципы Миттельшпиля.

Теория. 7 наиболее важных принципов: централизованные фигуры, размен фланговых пешек, избежание пешечных слабостей, избежание создания слабых полей, блокировка вражеской изолированной пешки, занятие открытых линий ладьями, сдваивание ладей на открытой линии, сохранение двух слонов. 2 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1 ч.

Тема 2.2 Вилка.

Теория. Что такое «Вилка». Роял Вилка. Для чего используется приём. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1 ч.

Тема 2.3 Связка.

Теория. Абсолютная связка и относительная связка. Как создать связку. Использование связки. Как бороться со связкой. Использование недостатков связанных фигур. Использование связки для атаки на позицию рокировки. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1 ч.

Тема 2.4 Сквозная атака или линейный удар.

Теория. Что такое линейный удар. Когда возникает линейный удар. Методы создания и использования линейного удара. Линейные удары с шахом и без шаха. Способы спасения от линейного удара. С какими тактическими приёмами связан линейный удар (связка, двойной удар, открытое нападение). 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1 ч.

Тема 2.5 Мат на последней горизонтали. «Форточка» для короля.

Теория: Как избежать мата на последней горизонтали после рокировки. Приём «Сделать форточку». 1 ч.

Практика: Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1 ч.

Тема 2.6 Повторение программного материала. Итоговое занятие.

Теория. Тестирование. 3ч.

Практика. Решение задач. 1ч

### **Раздел III Эндшпиль - 18 ч.**

Тема 3.1. Пешечные окончания. Активный король в эндшпиле.

Теория. Пешечный эндшпиль. Типичные позиции. Маневрирование королей. Жертва материала ради перехода в выигранный пешечный эндшпиль - эффективный технический приём. Правило квадрата. Пешечные структуры в эндшпиле. Защищённая проходная пешка. Две связанные проходные пешки. Пешка e5 – слабость или сила? Пешечное большинство. Король с пешкой против короля. Король с крайней пешкой против короля. Оппозиции. Пешки слабые и сильные. Пешечный треугольник. 2 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1,5 ч

Тема 3.2. Ферзь против пешки.

Теория. Теоретические позиции пешечного эндшпиля: ферзь против пешки. Принципы борьбы ферзя против короля и пешки. 1 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1,5 ч

Тема 3.3. Ладейные окончания.

Теория. Важнейшие ресурсы защиты в ладейных окончаниях – образование проходной пешки или энергичные продвижения имеющейся проходной. Примеры ладейных эндшпилей с лишней проходной пешкой, примеры позиций, где у одной из сторон лучше пешечные расположения или лучшее положение короля. Ладья против Ладьи и Пешки. Ладья против Ладьи и 2-х пешек. Правило Терраша. Две ладьи на предпоследней горизонтали. Ладья + Пешка против Ладьи и двух Пешек на противоположном фланге. 2ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1 ч.

Тема 3.4. Окончания с лёгкими фигурами и пешками.

Теория. Два слона в эндшпиле. Сила двух слонов в окончаниях, где отсутствует «вмешательство» других фигур. Мат двумя слонами. Успешная борьба против двух слонов. Конь + Пешка против Коня с различным расположением фигур. Слон против Слона + 2 Пешки (при разноцветных слонах). Слон против слона + пешка. Когда Слон сильнее Коня. Когда Конь сильнее Слона. Мат конём и слоном. 2 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1 ч.

Тема 3.5. Цугцванг.

Теория. Понятие Цугцванга. Взаимный Цугцванг. Цугцванг в пешечном окончании. Метод построения Цугцванга. 1ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 2 ч.

Тема 3.6. Повторение программного материала. Итоговое занятие

Теория. Тестирование. 1ч.

Практика. Решение задач. 2 ч.

### **Раздел IV. Соревнования - 19 ч.**

Тема 4.1. Правила проведения соревнований.

Теория. Правила шахмат ФИДЕ. Блиц. Рапид. Классика. Специфика игры в быстрые шахматы. Специфика игры с механическими часами. Специфика игры с электронными часами. Шахматные бланки. Запись партии. 2 ч.

Практика. Игровая практика. Разбор партий. Разыгрывание учебных позиций. 1.ч

Тема 4.2. Блицтурниры.

Практика. Проведение турниров с контролем времени на партию по 5 и 10 минут каждому участнику. 3 ч.

Тема 4.3. Быстрые шахматы – Рапид.

Практика. Проведение соревнования с контролем времени от 10 минут на партию каждому участнику. 6 ч.

Тема 4.4. Классические шахматы.

Практика. Проведение соревнования с контролем времени от часа на партию каждому участнику. 4 ч.

Тема 4.5. Повторение программного материала за год. Итоговое занятие.

Теория. Итоговое тестирование. 1 ч.

Практика. Соревнование – блиц, рапид, классика. 2ч.

## 1.4. Ожидаемые результаты

*Ожидаемые результаты образовательной деятельности:*

1. Сформируется устойчивый интерес к развивающим играм. Дети научатся играть в игру шахматы.

2. Проявится самостоятельность в процессе поиска решения поставленных задач, умение проводить разнообразные мыслительные операции.

3. Появится высокая активность в умении задавать вопросы, замечать ошибки у себя и сверстников и исправлять их;

4. Появится умение выдвигать новую познавательную задачу;

5. Сформируется привычка самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

6. Увеличится словарный запас детей, расширится кругозор.

**К концу первого года обучения дети знают:**

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

**К концу первого года обучения дети умеют:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;

- правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

**К концу второго года обучения дети знают:**

- *шахматные термины:* шах, мат, пат, длинная и короткая рокировка, детский мат, линейный мат, шахматная нотация, взятие на переходе, битое поле, вечный шах, размен, превращение пешки, материальное преимущество.

**К концу второго года обучения дети умеют:**

- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи;
- ставить детский мат, линейный мат;
- играть шахматную партию от начала до конца

Владеют способами ставить мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой;

➤

**Раздел II Комплекс организационно-педагогических условий**

**2.1 Календарный учебный график**

1 год обучения 72 часа

№п/п	Наименование темы	теория	практика	всего	Форма контроля
<b>Сентябрь (9)</b>					
1.1	Вводное занятие. История возникновения шахматной игры. Шахматы – спорт, наука, искусство.	2	2	7,5	Беседа
1.2	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Белые и чёрные поля.	0,5	2		Наблюдение
1.3	Вертикаль, горизонталь, диагональ, центр	0,5	2,5		Наблюдение
<b>Октябрь (10)</b>					
1.4	Знакомство с шахматной фигурой – Ладья. Ладья в игре	0,5	2	7,5	Наблюдение



1.5	Знакомство с шахматной фигурой – Слон. Слон в игре	0.5	2		Наблюдение
1.6	Знакомство с шахматной фигурой – Конь. Конь в игре	0.5	2		Беседа
Ноябрь (11)					
1.7	Могучая фигура – Ферзь	0.5	2	4,5	Беседа
1.8	Король – самая важная, главная фигура	0.5	1		Наблюдение
1.9	Благородные пешки черно-белой доски.	0.5	1		Наблюдение
1.10	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур	0.5	1		Наблюдение
Декабрь (12)					
1.11	Лёгкие и тяжёлые фигуры	0.5	1	5	Беседа
1.12	Достижение материального перевеса	0.5	1		Беседа
1.13	Повторение программного материала. Итоговое занятие	1	1		Наблюдение
Январь (1)					
1.14	Взятие на проходе	1	2	9	Беседа
1.15	Рокировка	1	2		Беседа
1.16	Превращение пешки	1	2		Наблюдение
Февраль (2)					

1.17	Общие сведения о дебютах	1	3	13	Беседа
1.18	Неудачный старт	1	2		Наблюдение
1.19	Развитие дебюта	1	3		Наблюдение
1.20	Середина игры	1	1		Наблюдение
Март (3)					
1.21	Эндшпиль	1	1	10	Беседа
1.22	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	1	2		Наблюдение
1.23	Вечный шах	1	1		Наблюдение
1.24	Мат – цель игры	1	2		Наблюдение
Апрель (4)					
1.25	Мат – цель игры	1	2	8	Беседа
1.26	Простые маты	1	3		Наблюдение
1.27	Пат. Ничья	1	-		Наблюдение
Май (5)					
1.28	Двойной удар	1	0,5	8,5	Беседа
1.29	Нападение, защита и размен	1	1		Наблюдение
1.30	Короткие шахматные партии	1	1		Контрольная точка
1.31	Повторение программного материала. Итоговое занятие	1	2		Контрольная точка
	<b>Итог:</b>			<b>72</b>	

Календарный учебный график  
Второй год обучения 72 часа

№п/п	Наименование темы	теория	практика	всего	Форма контроля
Сентябрь (9)					
2.1	Классификация дебютов	2	2	12	Беседа
2.2	Развитие фигур. Контроль над центром.	1,5	1,5		Наблюдение
2.3	Гамбит	1	2		Наблюдение
2.4	Дебютные ошибки	1	3		Беседа
Октябрь (10)					
2.5	Дебютные ловушки	1	1	11	Наблюдение
2.6	Повторение программного материала. Итоговое занятие	1	3		Наблюдение
2.7	Наиболее важные принципы Миттельшпиля	2	1		Беседа
2.8	Вилка	1	1		Беседа
Ноябрь (11)					
2.9	Связка	1	1	10	Беседа
2.10	Сквозная атака или линейный удар	1	1		Наблюдение
2.11	Мат на последней горизонтали. «Форточка» для короля	1	1		Наблюдение
2.12	Повторение программного	3	1		Наблюдение

	материала. Итоговое занятие				
Декабрь (12)					
2.13	Пешечные окончания. Активный король в эндшпиле.	2	1,5	9	Беседа
2.14	Ферзь против пешки	1	1,5		Беседа
2.15	Ладейные окончания	2	1		Наблюдение
Январь (1)					
2.16	Окончания с лёгкими фигурами и пешками	2	1	9	Беседа
2.17	Цугцванг	1	2		Беседа
2.18	Повторение программного материала. Итоговое занятие	1	2		Наблюдение
Февраль (2)					
2.19	Правила проведения соревнований	2	1	6	Беседа
2.20	Блицтурниры	-	3		Наблюдение
Март (3)					
2.21	Быстрые шахматы – Рапид.	-	6	12	Беседа
2.22	Классические шахматы	-	4		Наблюдение
Апрель (4)					
2.23	Повторение	2	-	2	Беседа

	программного материала за год. Итоговое занятие				
Май (5)					
2.23	Повторение программного материала за год. Итоговое занятие	1	2	3	Контрольная точка
	<b>Итог:</b>			<b>72</b>	

## **2.2. Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение**

Перечень материалов и оборудования из расчета на одного обучающегося или на одну группу обучающихся:

- спортивный инвентарь, оборудование, компьютеры, расходные материалы к ним, справочная литература, плакаты и т.п.;
- наградной материал: грамоты, призы и т.п.;
- необходимая печатная продукция (маршрутные листы, конверты, рабочие тетради, памятки, листовки, дневники или карты наблюдения и т.п.).

Для реализации электронного обучения и дистанционных образовательных технологий необходимо наличие компьютера с выходом в Интернет, соответствующего программного обеспечения.

### **Учебное оборудование:**

1. Настенная доска - 1 шт.;
2. Шахматные часы - 8 шт.;
3. Комплект шахмат – 8 шт.;

### **Компьютерное и презентационное оборудование:**

1. Интерактивная панель - 1 шт.;
2. Ноутбук - 1 шт.

### **Мебель:**

1. Учебный стол - 8 шт.;
2. Стул ученический - 15 шт.

## **2.3. Формы аттестации**

Реализация программы предусматривает следующие формы промежуточной и итоговой аттестации:

1. Выполнение практической работы;
2. Индивидуальный письменный и устный опрос, фронтальный опрос; тестирование;
3. Соревнование (на занятии, на итоговом занятии).

Виды контроля:

**Вводный** - проводится перед началом работы и предназначен для закрепления знаний, умений и навыков по пройденным темам;

**Текущий** - проводится в ходе учебного занятия для закрепления знания по данной теме;

**Итоговый** - проводится после завершения всей учебной программы; наблюдение за обучающимися в процессе работы; индивидуальные и коллективные проекты.

## **2.4. Оценочные материалы**

**Педагогический мониторинг знаний и умений детей** проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной

беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

*Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися в течение всего учебного года, проводится своего рода зачет, который включает в себя:*

- игры с педагогом;
- соревнования, в которых участвуют обучающиеся.

Содержание программы предполагает проведение диагностики (входной и итоговой). В начале и в конце года проводятся два занятия (одно практическое и одно теоретическое).

**Цель входной диагностики** – выявление уровня сформированности навыков в игре детей в шахматы, знания шахматных терминов.

**Цель итоговой диагностики** – выявление уровня обученности усвоения при прохождении курса программы и проведение анализа.

*1 – входная диагностика (сентябрь).*

*2 – итоговой диагностика (май).*

#### **Критерии оценивания:**

**3 балла** – ребенок справился с заданием без помощи педагога;

**2 балла** – ребенок частично справился с заданием или при подсказке педагога;

**1 балл** – ребенок не справился с заданием.

*Результаты диагностики записываются в таблицу и оцениваются по 3-х балльной системе:*

**13-15 баллов** – высокий уровень;

**10-12 балла** – средний уровень;

**5-9 балл** – низкий уровень.

**По итогам диагностики 1-ого года обучения выделяются три уровня овладения навыками:**

*1 уровень – высокий 13-15 баллов.* (Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадью 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 5 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.)

*2 уровень – средний 10-12 баллов.* (Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске

шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путаёт название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путаёт понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».)

*3 уровень – низкий 5-9 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.)

**По итогам диагностики 2-ого года обучения выделяются три уровня овладения навыками:**

*1 уровень – высокий 16-18 баллов.* (Ребенок имеет представление о взятии пешки на переходе, о шахматной нотации. Умеет делать рокировку, шах и мат. Знает великих гроссмейстеров. Имеет представление о детском и линейном мате. Умеет делать мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой. Умеет записывать шахматные партии. Ребёнок умеет играть шахматную партию от начала до конца. У ребёнка развита 5 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.)

*2 уровень – средний 12-15 баллов.* (Ребенок имеет представление о взятии пешки на переходе, о шахматной нотации, мате. Умеет делать рокировку, шах, мат. Знает великих гроссмейстеров. Имеет представление о детском и линейном мате. Умеет делать мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой. Не умеет записывать шахматные партии и не умеет играть шахматную партию от начала до конца.)

*3 уровень – низкий 6-11 баллов.* (Ребенок не имеет представление о взятии пешки на переходе, о шахматной нотации, шахе, рокировке. Ребёнок не знает отличия пата от мата. Совершает ошибки при записывании шахматных ходов. Знает великих гроссмейстеров. Не имеет представление о детском и линейном мате. Не умеет делать мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой. Не умеет играть шахматную партию от начала до конца.)

К формам промежуточной и итоговой аттестации относятся:

- выполнение практической работы (отработка комбинаций и алгоритмов игры через дидактические задания);
- ролевая игра, деловая игра, интеллектуальная игра («Шахматные фигуры»);
- решение открытых (творческих, изобретательских) задач;
- индивидуальный письменный и устный опрос, фронтальный опрос;
- работа по квест-картам (системы вопросов и заданий на разные темы: «Виды шахмат»);
- квесты («Шахматные баталии»);
- тестирование («Шахматы в России» и т.д.);
- соревнования («Шахматный турнир»).



## 2.5. Методические материалы

Исходя из поставленной цели при реализации данной программы особое значение имеют следующие методы обучения по характеру познавательной деятельности обучающихся (И. Я. Лернер, М. Н. Скаткин):

- **объяснительно-иллюстративный** (информационно-рецептивный) - при изучении нового материала, выполнение практических работ, ликвидации пробелов знаний по пройденному материалу;
- **репродуктивный** - при отработке навыков игры, работа по заданному алгоритму;
- **проблемное изложение** - при изучении нового материала, углубленном изучении отдельных проблемных вопросов, закреплении пройденного материала;
- **частично-поисковый** (эвристический) - при изучении нового материала, закреплении пройденного материала, углубленном изучении отдельных проблемных вопросов.

### **Педагогические технологии**

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

технология группового обучения - для организации совместных действий, коммуникаций, общения, взаимопонимания и взаимопомощи;

технология дифференцированного обучения - применяются задания различной сложности в зависимости от интеллектуальной подготовки учащихся;

технология проблемного обучения - для творческого усвоения знаний, поэтапного формирования умственных действий, активизации различных операций мышления;

информационно-коммуникационные технологии - применяются для расширения знаний, выполнения заданий, создания и демонстрации презентаций на занятиях, проведения диагностики и самодиагностики;

технология решения изобретательских задач - применяется для развития системного диалектического мышления (сильного мышления) и творческого потенциала обучающихся, самостоятельного поиска и получения нужной информации при решении поставленных задач;

кейс-технология - применяется для усвоения новых знаний и формирования умений через активную самостоятельную деятельность при решении заданной проблемы.

### **Формы организации образовательного процесса**

Основными формами организации образовательного процесса по программе являются комбинированное и практическое занятие (занятие - творческая мастерская, занятие-практикум, квест, практические работы).

Особое значение имеют практические работы, позволяющие на практике применить полученные теоретические знания.

Соревнования позволяют не только углубить имеющиеся знания, но и развить коммуникативные способности обучающихся, умение аргументировано отстаивать свою точку зрения, слышать и слушать оппонента, презентовать результат своей деятельности. Образовательный процесс строится на основании системно-деятельностного, дифференцированного и индивидуализированного подходов.

Формы организации деятельности, направленной на воспитание и социализацию обучающихся

Основными формами организации деятельности, направленной на воспитание и социализацию обучающихся в рамках данной программы являются: организация познавательной деятельности; организация участия в социальных и культурных практиках.

Социализация и воспитание обучающихся через познавательную деятельность предполагает подбор программного материала и организации занятий способствующих развитию личностных качеств обучающихся, эффективной коммуникации, профессиональной ориентации, формированию Я-концепции обучающегося.

Реализация программы способствует духовно-нравственному развитию, воспитанию и социализации, профессиональной ориентации обучающихся, здоровьесберегающей деятельности и формированию экологической культуры.

## 2.6. Список литературы

### *Список электронных ресурсов и печатной литературы для педагога.*

1. Авербах, Ю. Л. Жизнь шахматиста в шахматной системе. Воспоминания гроссмейстера / Ю.Л. Авербах. - М.: Человек, 2012. - 320 с.
2. Васильков, Владимир Иванович. Шахматная школа Анатолия Карпова: метод. руководство к видеопособию для педагогов, тренеров и родителей / В.И. Васильков, С.В. Барканов, В.И. Краюшкин; Под общ. ред. А. Карпова. - М.: Просвещение, 2003. – 44 с.: ил.
3. Гулиев С. РШД. ВШМ. Владимир Крамник. Избранные партии 14-го чемпионата мира по шахматам / С. Гулиев. - Москва: Мир, 2015. - 343 с.
4. Интернет-сайт "Занимательные и методические материалы из книг Игоря Сухина: от литературных затей до шахмат" - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://subin.narod.ru/chessuch2.htm> (10.09.2020).
5. Интернет-сайт «Шахматный клуб «Chess»» - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://xchess.ru> (10.09.2020).
6. Лысенко С. Беседы с шахматным психологом / Сергей Лысенко. - Москва: Машиностроение, 2011. - 104 с.
7. Педагогическое сообщество «Урок.РФ» - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://урок.рф>. (05.09.2020).
8. Петрушина Н.М. Шахматные окончания для детей / Н.М. Петрушина. - М.: Феникс, 2014. - 202 с.
9. Полугаевский Л. А. Рождение варианта / Л.А. Полугаевский. - М.: Физкультура и спорт, 2012. - 176 с.
- 10.17. Сухин И. Белые дома, вертикальные улицы: [вопр. преподавания шахмат в нач. шк. на Всерос. науч.-практ. конф. «Проблемы и перспективы развития шахматного образования в России», г. Элиста, 2009 г.] / И. Сухин // Учит. газ. - 2010. - 19 янв.(N 20). - С. 22.
11. Увлекательный мир шахматёнка: пособие для воспитателей / Елена Карпова, Любовь Громыко – Новосибирск., 2018. – 152 с.: тип. – Апостроф.
12. Увлекательный мир шахматёнка: рабочая тетрадь/ Елена Карпова, Любовь Громыко – Новосибирск., 2019. – 92 с.: тип. – Апостроф.
13. Увлекательный мир шахматёнка: решебник «мат в один ход» / Елена Карпова, Любовь Громыко – Новосибирск., 2019. – 108 с.: тип. – Апостроф.
14. Эльконин Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах: Избранные психологические труды / Под ред. Д.И. Фельдштейна; Вступительная статья Д.И. Фельдштейна. – 3-е изд. – М.: Московский психологосоциальный институт, Воронеж: НПО «МОДЭК», 2001. – 416 с.

### Список литературы для учащихся

1. Авербах Ю.Л. Путешествие в шахматное королевство / Ю.Л. Авербах, М.А. Бейлин. - 4-е изд., перераб. и доп. - М.: Терра-Спорт, 2000. - 255 с.: ил.
2. Авербах Ю. Л. Жизнь шахматиста в шахматной системе. Воспоминания гроссмейстера / Ю.Л. Авербах. - М.: Человек, 2012. - 320 с.
3. Габбазова А.Я. Учимся играть в шахматы: учеб. пособие / А.Я. Габбазова ; Ульянов. гос. техн. ун-т. - Ульяновск: УлГТУ, 2002. – 95 с.
4. Горенштейн Р. Я. Подарок юному шахматисту : для начинающих: [Для мл. и сред. шк. возраста] / Р.Я. Горенштейн. - М.: Синтез: АО «Марвик», 1994. – 126 с.: ил.
5. Костенюк А. К. Как стать гроссмейстером в 14 лет / А.К. Костенюк. - М.: ЭПИцентр: АЯКС, 2001. – 202 с.: ил.
6. Лонгригг Д. Шахматы / Д. Лонгригг. - М.: АСТ, Астрель, 2015. - 256 с.
7. Хенкин В. Л. Шахматы для начинающих: [Для сред. шк. возраста] / В.Л. Хенкин. - М.: Астрель: АСТ, 2002. - 219 с.: ил.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1990.
9. Юдович М. Занимательные шахматы / М. Юдович. - М.: Физкультура и спорт, 2012. - 232 с.

### Список литературы для родителей

1. Костров В. В. Шахматный учебник для детей и родителей: в 2 ч. / В. Костров, Д. Давлетов. - СПб.: Литера, 2005 - . Ч.1. - 2005. - 126 с.: ил. Ч.2. - 2005. – 125 с.
2. Костров В. В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей: учеб. для 1-2 кл. нач. шк.[В 2 кн.] / В. Костров, Дж. Давлетов. - 6-е изд., испр. и доп. - СПб. : Литера, 2002 - . Ч.1 / В.В. Костров, Дж.А. Давлетов. - 2002. – 127 с.
3. Костров В. В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей: учеб. для 1-2 кл. нач. шк.В 2 кн. / В.В. Костров, Д.А. Давлетов. - СПб. : Литера, 2001 Ч.2 / Д.А. Давлетов. - 2001. – 150 с.
4. Костров В. В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей: учеб. для 1-2 кл. нач. шк.В 2 кн. / В.В. Костров, Д.А. Давлетов. - 5-е изд., перераб. и доп. - СПб. : Ювента, 2001 - . Ч.1 / Д.А. Давлетов. - 2001. - 127 с : ил.
5. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких: кн.-сказка для совмест. чтения родителей и детей:[Для дошк. возраста] / И.Г. Сухин. - М.: Астрель : АСТ, 2000. - 279 с.: ил.
6. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране: занимат. пособие для родителей и учителей / И.Г. Сухин. - М.: Поматур, 2000. - 175 с: ил.

## Приложение 1

### Дидактические игры

1. *Шахматные фигуры. Волшебный мешочек.* По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просят малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадываете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.
2. *Шахматный теремок.* Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя шахматному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.
3. *Шахматный колобок.* Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» - король, «Баба» - ферзь, «Заяц» - пешка, «Лиса» - конь, «Волк» - слон, «Медведь» - ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «ЛИСА» Колобка не съест – он от неё убежит.
4. *Шахматная репка.* Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.
5. *Запретная фигура.* Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.
6. *Что общего.* Возьмите любые шахматные фигуры и спросите любого малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой?).»
7. *Угадай-ка.* Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.
8. *Цвет.* Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две чёрные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.
9. *По росту.* Попросите у ребёнка по росту расставить шесть разных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

10. *Догонялки.* Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-нибудь чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.
11. *Убери такую же.* Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Попросите малыша взять эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.
12. *Жмурки.* Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.
13. В варианте с напольными шахматами с малышами играет какая-либо мягкая игрушка, например, кот, собачка, зайчик и т.д., выполняющие роль жмурки, находящиеся в руках у педагога. Она ловят то малышей, то какую-либо напольную шахматную фигуру и спрашивают: «Кого я поймал?». Малыши называют или имя ребёнка, или название шахматной фигуры.
14. *Самолёты.* Играют две команды малышей. Одна команда стоит у зелёного столика, другая - у синего. На столиках – шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Малыши – «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.
15. *Ладья. На одну клетку.* Делайте с ребёнком по очереди ходы белой ладьёй, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребёнка ставить ладью аккуратно в середину клетки.
16. *Через клетку.* В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.
17. *Через две клетки.* Здесь ладьи по очереди ходят через два поля.
18. *Поворот.* После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьёй совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьёй.
19. *Задача направления.* Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход и даёт задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребёнок, соответствует его возрасту, т.е.3 поля и т.д. Эта дидактическая игра очень важна для подготовки ребёнка к школе.
20. *Длинный ход.* Попросите малыша сделать ход ладьёй их какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

21. *По всем углам.* Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле. Если ребёнку трудно осваивать ходы ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, всё время соскакивает ладьёй на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем также фрагменты: две клетки на две, две на три, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов, можно и разрезав картонную шахматную доску.
22. *Дидактические игры на взятие фигур.* «Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона», «Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».
23. *Шахматная доска. Снайпер.* На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становится тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.
24. *Шахматное лото.* На обычное шахматное лото наклеить на бочонки с обеих сторон бумагой с надписями обозначения шахматных полей (a1, e4 и т.д. все 64 квадрата). Можно использовать также шашки или шахматные фигуры. На демонстрационной шахматной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной шахматной доске фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить название шахматного поля. Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребёнка, который должен поставить фигуру. Если допущена ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. Если школа располагает достаточным количеством шахмат, каждый игрок отмечает поля на своей доске; при командном соревновании лучше играть на демонстрационной доске: её видно всем, меньше недоразумений.
25. *Расставь на доске.* Разрезать одну картонную доску на восемь вертикалей, другую на восемь горизонталей и раздать капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде «Расставь линии на доске» дети начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие – вертикальные. Побеждает команда быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.

26. *Составь доску.* Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.
27. *Пройди и назови поле.* (Лучше играть на демонстрационной доске) Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля a1 – по тёмным полям, другая с поля a8 – по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, b2, b7). Только если поле названо правильно, по шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям. Если фишка второй раз попадает на поле, его можно не называть). Каждый игрок должен обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдёт все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей h1, h8.
28. *Шахматная эстафета.* Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив, каждой – на расстоянии 6-8 м – ставится по столу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек (или другие фигуры). По сигналу педагога игроки, стоящие первыми, берут со стола пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а чёрную на поле a7, обегают столы, возвращаются обратно, салят по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-ый ребёнок снимает пешку, приносит её обратно и кладёт на стол. Варианты игры: а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог; б) обе команды ставят по 16 пешек (по восемь белых и восемь чёрных), каждая на своей доске.



## Приложение 2

### 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.

*Болеельщик* — 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, напав 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 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, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении 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* — 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 Легаля»).

*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 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.

*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.