

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 27 «МИККИ-МАУС»

РАССМОТРЕНА
на заседании
педагогического совета
от «27» 03 2024г.
Протокол № 4

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ № 27
«16» 05 2024 г
Приказ № ДС27-11-181/4

Подписано электронной подписью
Сертификат:
00C717A2A8A6830E325B6B4D08441A2F66
Владелец:
Ревнивцева Оксана Николаевна
Действителен: 27.04.2023 с по 20.07.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
Физкультурно-спортивной направленности**

«Юный шахматист»

(стартовый уровень)

Срок реализации программы: 7 месяцев
Возраст обучающихся: 5-7 лет
Общее количество часов: 60 часов
Автор – составитель программы:
Федотова Татьяна Михайловна
педагог дополнительного образования

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название программы	«Юный шахматист»
Направленность программы	Физкультурно-спортивная
Уровень программы	Стартовый
Ф.И.О. автора (разработчика)	Федотова Татьяна Михайловна, педагог дополнительного образования.
Год разработки	2024 год
Где, когда и кем утверждена программа	Утверждена на педагогическом совете МБДОУ № 27 «Микки - Маус» приказ № ДС27-11-181/4 от «16» 05.2024_г
Информация о наличии рецензии/экспертного заключения	Не имеется
Цель	Обучение дошкольников принципам шахматной игры; создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.
Задачи	<p>Образовательные: - Формировать устойчивый интерес к игре в шахматы. -Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий -Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с эти правилами. -Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры. -Обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии</p> <p>Развивающие: - Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи. -Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение; -Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника; -Формировать мотивацию к познанию и творчеству создание условий для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);</p> <p>Воспитательные: -Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.</p>
Планируемые	К концу года:

результаты освоения программы	<ul style="list-style-type: none"> - имеют представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах; - имеют представление о шахматной доске, умеют ориентироваться на ней; различают и называют шахматные фигуры; - правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение; имеют представление об элементарных правилах игры; - играют всеми фигурами; имеют понятие о приёмах взятия фигур; - владеют основными шахматными терминами, в том числе понятие «рокировка», «шах» и «мат»; - умеют быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. - умеют сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю/год	в неделю - 2 часа, в год - 60 часов;
Возраст обучающихся	5-7 лет
Формы занятий	<p>Групповая. Занятия проводятся в форме игры, проблемных ситуаций, дискуссий, демонстрации наблюдений, использование ИКТ.</p> <p>На каждом занятии проводятся физкультминутки (дыхательные упражнения, упражнения для глазных мышц).</p>
Методическое обеспечение	<p>1. Закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ</p> <p>2. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или учусь и учу. Пособие для учителя. – Обнинск: Духовное возрождение, 2011.</p>
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и лр.)	<ul style="list-style-type: none"> -кабинет дополнительного образования -корпусная мебель - ноутбук для педагога -интерактивный комплекс «Колибри» - наборы шахмат, шахматные доски -шахматные часы -рабочие тетради

1. Пояснительная записка

Аннотация:

Данная дополнительная образовательная программа по шахматам направлена на развитие интеллекта личности ребёнка дошкольного возраста, обучение детей основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

Программа составлена на возраст детей 5-7 лет, её реализация предполагает 1 год. Программа реализуется в ходе дополнительной образовательной деятельности и предусматривает 60 шахматных занятий (два - в неделю). Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного СанПиН составляет 30 минут, предусматривает физкультминутки и подвижные игры, самостоятельную игровую деятельность с дидактическим материалом, организованную педагогом.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

1. [Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»](#) (с изменениями).
2. [Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»](#).
3. [Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»](#).
4. [Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»](#).

А также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами МБДОУ № 27 «Микки-Маус».

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

В жизни каждого ребёнка непременно наступает время выбора своего вида спорта. Предлагаем вам ШАХМАТЫ – прекрасный и волшебный мир!

Сегодняшние дети умнее своих предшественников – это признанный всеми факт. Это связано в первую очередь со средствами массовой информации, опоясавшими мир каналами связи, с утра до ночи льющимися поток разнообразных знаний в детские умы.

Существует зависимость между уровнем знаний и умственным развитием ребёнка. Однако уровень умственного развития определяется не только объёмом усвоенных знаний, но и умением владеть определёнными умственными операциями, логическими приёмами мышления. Игра является неотъемлемой формой деятельности ребёнка- дошкольника, это средство самовыражения и моделирования социальных отношений.

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё. Шахматы - одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Существует давний спор о том, что же такое шахматы - спорт или искусство? Безусловно – это игра двоих, т. е. соревнование на результаты игры, как всегда бывает в спорте. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно.

В работе воспитателей дополнительного образования на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. И большую помощь в этой кропотливой работе могут оказать занятия таким видом спорта, как шахматы, где активизируется мыслительная деятельность, тренируются психические

процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое наслаждение у дошкольников. Игра в шахматы даёт возможность человеку реализовать врождённую потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности. Особенно это актуально для нынешнего времени - времени решительных преобразований во всех сферах человеческой деятельности, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала, запасов внутренней энергии человека.

Шахматная игра - увлекательное занятие для детей. На шахматной доске сражаются два войска - белые и чёрные. В этом войске есть главный - король. Его помощники - ферзь (учёный, мудрец в переводе с арабского). Ладья - башня, слоны, кони и маленькие пешки, которые в

Дети погружаются в особый мир, где они сами командуют своим шахматным войском. Но вместе с тем ребёнок начинает понимать, что от его умения зависит результат игры, что делает его более ответственным к своим действиям. Дети сами начинают тянуться к получению знаний. Вначале изучают правила игры, затем учатся составлять планы игры, решать шахматные задачи, играют партии между собой, анализируют партии известных шахматистов, участвуют в шахматных соревнованиях. Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться. Их глубина и красота неисчерпаемы, и потому они могут стать вашим спутником на всю жизнь.

Актуальность Программы

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

Кроме того, массовое обучение дошкольников помогает выявить шахматные дарования.

Обучение дошкольников игре в шахматы является весьма актуальным на сегодняшний день. 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.

Направленность Программы- физкультурно-спортивная.

Уровень освоения Программы – стартовый.

Отличительные особенности программы

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащих эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. 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.

Программа «**Юный шахматист**» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цель программы: обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой игре и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития; создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

Основные задачи программы:

Образовательные:

- Формировать устойчивый интерес к игре в шахматы.
- Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т. д.)
- Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.
- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры. - Обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии
- Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- Учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию;

Развивающие:

- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
- Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- Формировать мотивацию к познанию и творчеству создание условий для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

Воспитательные

Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений. Поставленные цели и задачи реализуются при создании необходимых условий: наличии кабинета и его оснащенности методической литературой, ТСО, наглядными пособиями, раздаточными материалами, играми, (головоломки, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др).

Уровень освоения программы

Программа содержит: стартовый уровень –1 год обучения (60 часов) по 30 минут, занятия проводятся 2 раза в неделю;

Адресат программы: программа предназначена для обучения детей дошкольного возраста 5 - 7 лет. Возможно обучение детей с ОВЗ.

Количество обучающихся в группе: 5-9 человек.

Срок освоения программы: 1 год.

Объем программы: 60 часов.

Режим занятий: в соответствии с требованиями санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления молодежи» занятия по Программе с обучающимися проводятся 2 раза в неделю по 30 минут.

Формы обучения: очная

Методы обучения

На начальном этапе работы преобладают *игровой, наглядный и репродуктивный методы*. Они применяются: при знакомстве с шахматными фигурами, при изучении шахматной доски, обучении правилам игры;

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

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

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников

– представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

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

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

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

Формы занятий

Организация образовательного процесса регламентируется календарным графиком и расписанием занятий, которые разрабатываются и утверждаются

образовательным учреждением. А также определяется возрастными особенностями детей, содержанием разделов и тем изучаемого материала:

Занятия по дополнительной программе дополнительного образования детей проводятся во второй половине дня после дневного сна.

В качестве форм организации образовательного процесса по образовательной программе дополнительного образования детей применяются: игры, занятия, аудио и видео занятия, беседа с объяснением материала и показом позиций на доске, на интерактивной доске, дидактические игры, турниры, занимательные задания, тренировочные игры, открытые занятия для родителей.

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

Планируемые результаты: К концу года обучающиеся:

- имеют представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- имеют представление о шахматной доске, умеют ориентироваться на ней; различают и называют шахматные фигуры;
- правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение; имеют представление об элементарных правилах игры;
- играют всеми фигурами; имеют понятие о приёмах взятия фигур;
- владеют основными шахматными терминами, в том числе понятие «рокировка», «шах» и «мат»;
- умеют быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух.
- умеют сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.

Материально-техническая база. Правильно организованная предметная среда программы, способствует успешной реализации данной темы. Она должна соответствовать санитарно-гигиеническим требованиям, требованиям безопасности, возрасту детей и их индивидуальным особенностям, и потребностям.

На занятиях используются: комплекты шахматных фигур с досками, шахматные часы, рабочие тетради, интерактивный комплекс «Колибри».

II. Содержательный раздел

Информационная справка об особенностях реализации УТП (1 год обучения) в 2024/2025 учебном году:

Общий срок реализации исходной программы (количество лет)	1 год
Возраст воспитанников	5 -7 лет

Количество воспитанников в группе	5-9 человек
Количество часов в неделю	1 час / 2 раза в неделю
Общее количество часов в год	часов /60 занятия

Учебно-тематический план на 2024/2025 учебный год

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Количество часов	Теория	Практика	
1.	В стране шахматных чудес	2	1	1	Входной контроль, наблюдение
2.	Героическая пешечка. Ни шагу назад! (Пешка).	3	1	2	Наблюдение
3.	Шахматная шкатулка.	2	1	1	Наблюдение
4.	Маленькое войско.	2	1	1	Наблюдение
5.	Вежливые слоны	2	1	1	Наблюдение
6.	Тяжелые и легкие фигуры.	2	1	1	Наблюдение
7.	Могучая фигура (Ферзь)	2	1	1	Наблюдение
8.	Надежный товарищ	2	1	1	Наблюдение
9.	Прыг, скок и вбок	2	1	1	Наблюдение
10.	Поход на три поля	2	1	1	Наблюдение
11.	И король жаждет боя	2	1	1	Наблюдение
12.	Шах и мат	2	1	1	Наблюдение
13.	Как ладья похудела	2	1	1	Наблюдение
14.	Короткая или длинная	3	1	2	Наблюдение
15.	Ответь, как в сказке, сам, без подсказки. (шахматная викторина).	2	1	1	Наблюдение
16.	В гостях хорошо, а дома лучше.	2	1	1	Промежуточный контроль, наблюдение
17.	Шахматная эстафета.	2	1	1	Наблюдение
18.	Реши этюд, отгадай задачу.	2	1	1	Наблюдение
19.	Волшебный квадрат	2	1	1	Наблюдение
20.	Кто бы не начинал - ничья: я уничтожаю пешку	2	1	1	Наблюдение
21.	Квадрат пешки	2	1	1	Наблюдение
22.	Правило квадрата	2	1	1	Наблюдение
23.	Без поддержки короля.	2	1	1	Наблюдение
24.	Волшебный мир королевства.	2	1	1	Наблюдение

25.	Ответь как в сказке, сам, без подсказки (шахматная викторина).	2	1	1	Наблюдение
26.	Шахматные чудеса	2	1	1	Наблюдение
27.	Шахматная шкатулка	2	1	1	Наблюдение
28.	Шахматная эстафета	2	1	1	Наблюдение
29.	Шахматный праздник	2	1	1	Наблюдение , итоговый контроль
	Всего:	60	29	31	

Содержание программы

Занятие №	Тема занятия	Задачи	Метод.приёмы
1-2	«В стране шахматных чудес»	Вызвать заинтересованность детей к игре в шахматы	Чтение сказки, беседа.
3-5	«Героическая пешечка. Ни шагу назад! (Пешка)»	Ввести понятие о значении пешки на шахматной доске.	Игры, вопросы воспитателя, беседа.
6-7	«Шахматная шкатулка»	Закрепить знания детей о действиях пешек и их взаимодействии в игре.	Приветствие, игра, эстафета.
8-9	«Маленькое войско»	Закрепить знания детей о действиях пешек и ладей и их взаимодействии в игре	Игровые упражнения
10-11	«Вежливые слоны»	Ввести понятие о значении и действиях слонов в игре	Игровые упражнения, беседа.
12-13	«Тяжелые и легкие фигуры»	Закрепить знания о взаимодействии изученных фигур.	Игровые упражнения, беседа.
14-15	«Могучая фигура (Ферзь)»	Ввести понятия о ферзе.	Игра, практическая работа, рассказ воспитателя, вопросы.
16-17	«Надежный товарищ»	Закрепить знания детей о взаимодействии ферзя с другими фигурами.	Игра, упражнения.
18-19	«Прыг, скок и вбок»	Ввести понятие о значении и действиях коней в игре.	Игровые упражнения, чтение сказки, беседа.
20-21	«Поход на три поля»	Закрепить знания об особенностях коня и его взаимодействии с другими фигурами и пешками. Развивать логическое мышление.	Игровые упражнения, Практическая работа в парах, вопросы воспитателя.

22-23	«И король жаждет боя»	Познакомить детей с главной шахматной фигурой-король.	Игровые упражнения, эстафета, чтение сказки.
24-25	«Шах и мат»	Закрепить знания детей о взаимодействии короля с другими фигурами и пешками.	Игровые упражнения, эстафета, чтение сказки, беседа
26-27	«Как ладья похудела»	Познакомить детей с правилами рокировки.	Игровые упражнения, эстафета, чтение сказки, беседа.
28-30	«Короткая или длинная?»	Закрепить знания детей об особенностях проведения рокировки.	Игра, чтение сказки, практическая работа.
31-32	«Ответь, как в сказке, сам, без подсказки. (шахматная викторина).»	Закрепление полученных знаний.	Игра, эстафета, шахматная викторина.
33-34	«В гостях хорошо, а дома лучше.»	Закрепить знания детей об особенностях поведения коня на шахматной доске.	Игра, чтение сказки, упражнение, шахматные партии.
35-36	«Шахматная эстафета»	Закрепление полученных знаний.	Игра, эстафета, загадки.
37-38	«Реши этюд, отгадай задачу»	Научить детей рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске.	Игры, практические упражнения.
39-40	«Волшебный квадрат»	Ввести понятие об элементарных комбинациях.	Игры, чтение сказки, практические упражнения.
41-42	«Кто бы не начинал - ничья: я уничтожаю пешку»	Развивать наблюдательность, память, умение анализировать позицию на шахматной доске.	Игры, практические упражнения.
43-44	«Квадрат пешки»	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Игры, практические упражнения.
45-46	«Правило квадрата»	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Игра, эстафета, объяснение.
47-48	«Без поддержки короля»	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Загадка, игра.
49-50	«Волшебный мир королевства»	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Загадки, решение задач, игры в парах

51-52	«Ответь как в сказке, сам, без подсказки (шахматная викторина).»	Закрепление полученных знаний.	Игра, шахматная викторина
53-54	«Шахматные чудеса»	Развивать наблюдательность, память, умение решать шахматные задачи.	Игры, задачки – шутки.
55-56	«Шахматная шкатулка»	Закрепление полученных знаний.	Шахматная физкультура, вопросы, игры в парах.
57-58	«Шахматная эстафета»	Закрепление полученных знаний.	Чтение стихов, викторина, игры в парах.
59-60	«Шахматный праздник»	Закрепление полученных знаний	Чтение стихов, викторина, игры в парах.

Формы промежуточной аттестации и итогового контроля. Мониторинг проводится 2 раза в год: первичный и итоговый. Мониторинг проводится в виде наблюдения в ходе занятия, беседы.

Критерии оценивания:

Высокий уровень: 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 приемах 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

Средний уровень: 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».

Низкий уровень: 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.

Литература

1. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
2. Сухин И.Г. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
3. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
4. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
5. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
6. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. – Обнинск: Духовное возрождени

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 интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

Приложение №2

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 №3

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, пережигать 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 №4

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.

Болезьщик — 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», «б», «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 хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

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

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура. *Зевок* — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

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

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

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. 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 — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

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

М

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

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

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

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

Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

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

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку. *Нотация* — система записи ходов в шахматной партии.

О

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

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

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г.

Салониках, в Греции в 1988 г.

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

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

Ошибка — любой просчет в игре.

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

П

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

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

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят, «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

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

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

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

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

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

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз

за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке.

Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

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

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

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

С

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

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

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

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

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

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

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

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

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

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

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

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

Ф

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

Фигура — все 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.