

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 41 «Рябинушка»**

СОГЛАСОВАНО:

Управляющим советом МБДОУ № 41
«Рябинушка» Протокол от 20.08.2021г.

ПРИНЯТО:

Педагогическим советом МБДОУ № 41
«Рябинушка» Протокол от 27.08.2021г.

УТВЕРЖДЕНО:

Заведующий
МБДОУ № 41 «Рябинушка» О.А. Сычева
Приказ от 16.06.2021 № ДС41-11-144/1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
физкультурно-спортивной направленности
«Юный шахматист»**

Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 5-7 лет
Автор-составитель программы:
Гридина Олеся Викторовна

г. Сургут, 2021

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Название программы	«Юный шахматист»
Направленность программы	Физкультурно- спортивная
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную образовательную программу	Гридина Олеся Викторовна
Год разработки	2021
Где, когда и кем утверждена дополнительная образовательная программа	педагогическим советом (протокол №1 от 31.08.2021)
Уровень программы	продвинутый
Информация о наличии рецензии	нет
Цель	Создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы
Задачи	Обучающие: -познакомить с историей шахмат; -обучить правилам игры; -дать теоретические знания по шахматной игре. Развивающие: -развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы; -сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; -формировать навыки запоминания; вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире. Воспитывающие: - стремиться к развитию личностных качеств;

	-прививать навыки самодисциплины; -способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.
Ожидаемые результаты освоения программы	Планируемые результаты освоения программы: - рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. - приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. - освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения). К концу обучения дети должны знать: - основные шахматные термины; -названия шахматных фигур; - ценность фигур; -правила хода и взятия каждой фигуры. К концу обучения дети должны уметь: -ориентироваться на шахматной доске; -согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом; -правильно размещать шахматную доску между партнерами; -правильно расставлять фигуры в начальном положении; -различать горизонталь, вертикаль, диагональ; -объявлять шах; -решать шахматные элементарные задачи
Срок реализации программы	2 года
Количество часов в неделю\год	Дети 5-6 лет: 2 часа/неделю, 76 часов/год Дети 6 – 7 лет: 2 часа/неделю, 76 часов/год
Возраст обучающихся	5-7 лет
Формы занятий	Подгрупповая (12 человек)
Методическое обеспечение	Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы осуществляется посредством активного внедрения в образовательный процесс комплекса дидактических

	материалов: компьютерные презентации, раздаточный материал, плакаты, картинки, фильмы; наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты)
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	• шахматные столы; • настольные шахматы; • дидактические игры для обучения игре в шахматы; • наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты); • электронные образовательные ресурсы (обучающие видеокурсы, презентации, обучающие и игровые шахматные программы); • книжно-печатная шахматная продукция для детей; • комплект методической литературы.

**Пояснительная записка
о реализации учебно-тематического плана
на учебный год**

Учебно- тематический план (далее –УТП) составлен в соответствии с программой «Юный шахматист», разработанной воспитателем Гридиной Олесей Викторовной в 2021 году и утверждённой педагогическим советом (протокол №1 от 31.08.2021)

Направленность дополнительной общеобразовательной программы-
Физкультурно- спортивная

Вид образовательной деятельности: спорт

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

1. ознакомить с историей шахмат;
2. обучить правилам игры;
3. дать теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие:

1. развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
2. сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
3. формировать навыки запоминания;
4. вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

1. стремиться к развитию личностных качеств;
2. прививать навыки самодисциплины;
3. способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Информационная справка об особенностях реализации УПТ в учебном году:

Общий срок реализации исходной программы	2 года
Возраст воспитанников	5-7 лет
Количество воспитанников в группе в текущем учебном году	12 чел
Количество часов в неделю	2 часа

Общее количество часов в год	76 часов
------------------------------	----------

Ожидаемые результаты:

		5-6 лет	6-7 лет
1.	Дети должны знать	-шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат; -названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.	–правила и цель игры; –основные шахматные термины; - ходы и взятие фигур; –ценность фигур; –три защиты от шаха; –простейшие способы матования; –первичные знания по началу партии; –общие сведения из истории возникновения и развития Шахматной культуры.
2.	Дети должны уметь	-ориентироваться на шахматной доске; -согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом; -правильно помещать шахматную доску между партнерами; -правильно расставлять фигуры в начальном положении; -различать горизонталь, вертикаль, диагональ; -объявлять шах; -решать шахматные элементарные задачи	–читать шахматную нотацию; –предугадывать правильные взятия фигур, связанные с разменом; - правильно защищать короля от угроз; –составлять простейший план действий в игре; –ставить мат в один ход.

Учебно-тематический план с детьми старшего возраста (5 – 6 лет) на учебный год

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Знакомство с шахматами	1		1
2.	История шахматной культуры	2		2
3.	Ходы фигур. Правила игры	19	26	45
3.1	Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.	2		2
3.2	Изучение шахматной нотации	2		2
3.3	Знакомство с шахматными фигурами	1		1
3.4	Начальное положение шахматных фигур	2		2

3.5	Пешки - душа шахматной партии	1	1	2
3.6	Виды пешек.	1	1	2
3.7	Ладья. Ходы и взятия ладьей	2	2	4
3.8	Ладья против ладьи. Ладья против пешек		2	2
3.9	Слон. Ходы и взятия слоном	2	2	4
3.10	Слон против слона, ладьи. Слон против пешек		2	2
3.11	Ферзь. Ходы и взятия ферзем	2	2	4
3.12	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек		2	2
3.13	Конь. Ходы и взятия конем	2	2	4
3.14	Конь против фигур и пешек		2	2
3.15	Ценность фигур. Выгодно - невыгодно		2	2
3.16	Король Ходы и взятия королем	2	2	4
3.17	Король против фигур и пешек		2	2
3.18	Тесты и упражнения для закрепления знаний		2	2
4	Цель шахматной партии	4	13	17
4.1	Нападение на короля - шах	1	1	2
4.2	Три способа защиты от шаха	1	2	3
4.3	Вскрытый шах и двойной шах	1	3	4
4.4	Мат как цель игры в шахматы	1	4	5
4.5	Тесты и упражнения для закрепления знаний		3	3
5	Игра из начального положения.		9	9
6	Контрольное занятие по итогам полугодия (года)		2	2
	Итого	26	50	76

**Учебно-тематический план с детьми старшего возраста (6 – 7 лет)
на учебный год**

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Шахматная нотация	1		1
2.	История шахматной культуры	2		2
3.	Повторение	2	8	10
3.1	Шахматная нотация	1	2	3
3.2	Ходы, взятия и ценность фигур	1	3	4
3.3	Решение учебных задач по теме "Мат в один ход"		3	3
4	Сложные ходы фигур	2	7	9

4.1	Особый ход - рокировка	1	2	3
4.2	Ничья. Пат. Вечный шах	1	2	3
4.3	Тесты и упражнения для закрепления знаний		3	3
5	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю	3	11	14
5.1	Мат в один ход: более сложные случаи.		3	3
5.2	Линейный мат. Мат в 2 хода	1	2	3
5.3	Мат королём и ферзём.	1	1	2
5.4	Спертый мат	1	1	2
5.5	Тесты и упражнения для закрепления знаний		4	4
6	Защита и нападение на фигуры	2	9	11
6.1	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры	1	4	5
6.2	Связка	1	3	4
56.3	Тесты и упражнения для закрепления знаний		2	2
7	Основные правила игры в дебюте	6	11	17
7.1	Детский мат и защита от него	1	2	3
7.2	О диагоналях, по которым атакуется король	2	2	4
7.3	Перевес в развитии	2	2	4
57.4	О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат	1	3	4
7.5	Тесты и упражнения для закрепления знаний		2	2
8	Игра из начального положения.		10	10
9	Контрольное занятие по итогам полугодия (года)		2	2
	Итого	18	58	76

Содержание образовательной деятельности.

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.

Цель Программы

Создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

Обучающие:

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

Развивающие:

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
- формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- прививать навыки самодисциплины;
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Принципы работы:

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала;
- принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих.

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

- принцип наглядности;
- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

-принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
-принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
-принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. В течение непосредственно образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

Объем и реализация Программы:

Программа рассчитана на 2 занятия в неделю для групп старшего дошкольного возраста с 5 до 6 лет, продолжительностью 25 минут, и на 2 занятия в неделю для групп старшего дошкольного возраста с 6 до 7 лет продолжительностью 30 минут. Наполняемость каждой группы – 12 детей.

Занятия, включают в себя специально подобранные игры, упражнения, задания, соревнования и самостоятельную деятельность детей.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций;
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры.

Вариативные формы, методы и средства реализации программы

Основные формы и средства обучения:

1. Теоретические занятия
2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.

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

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

4. При реализации материального перевеса.

Диагностика уровня знаний, умений, навыков игры в шахматы детей старшего дошкольного возраста

Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных воспитанниками, проводится мониторинг, который проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) который включает в себя:

- индивидуальные беседы;
- выполнение заданий дидактических игр;
- решение практических задач
- игры с педагогом

Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения. Данные по уровню усвоения программы воспитанниками заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются:

- знание истории шахмат и правил проведения соревнований;
- владение тактическими приемами и умение комбинировать;
- умение строить стратегические планы; знание основных принципов разыгрывания дебюта.
- умение анализировать
- участие в мероприятиях;
- умение работать самостоятельно, соблюдение правил этикета.

Оптимальный: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». 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. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов. У ребёнка развито логическое мышление.

Достаточный: ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы

шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

Низкий: 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. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

Первый год обучения

Знакомство с группой. Цели и задачи занятий. Обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ.

Введение в программу обучения. Цель и задачи курса.

История шахматной культуры

Задачи: познакомить детей с легендой возникновения шахмат и с основными этапами их развития.

Ходы фигур. Правила игры

Материал раздела позволяет детям в увлекательной игровой сказочной форме познакомиться с шахматными фигурами и их свойствами.

Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.

Задачи: продолжить знакомство детей с шахматами. Объяснить такие понятия, как «шахматная доска», «белые и черные поля», «горизонтали», «вертикали», «диагонали». Объяснить, как правильно располагается шахматная доска перед началом игры.

Изучение шахматной нотации

Задачи: повторить такие понятия, как «шахматная доска», «поля и линии шахматной доски». Начать знакомство с языком шахмат - шахматной нотацией. Научить определять «адрес» каждого поля. Ввести новые понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».

Знакомство с шахматными фигурами

Задачи: повторить и закрепить базовые понятия шахмат, связанные с шахматной доской и шахматной нотацией. Познакомить детей с белыми и черными шахматными фигурами.

Начальное положение шахматных фигур

Задачи: познакомить детей с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять ее на доске.

Пешки - душа шахматной партии

Задачи: повторить и закрепить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами. Повторить названия фигур и расстановку начальной позиции. Познакомить детей с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

Виды пешек.

Задачи: повторить и закрепить базовые знания, связанные с пешкой; объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения пешки. Закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

Ладья. Ходы и взятия ладьей

Задачи: повторить ходы пешкой. Познакомить детей с новой фигурой - ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

Ладья против ладьи. Ладья против пешек

Практические занятия.

Задачи: повторить, как ходит и бьет ладья. Познакомить детей со свойствами ладьи в «реальном бою», то есть в двусторонней игре (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

Слон. Ходы и взятия слоном

Задачи: повторить ходы пешкой и ладьей. Познакомить детей с новой фигурой - слоном, объяснить, как он ходит и как бьет. Ввести такие понятия, как «белопольный слон», «чернопольный слон».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

Слон против слона, ладьи. Слон против пешек

Практические занятия.

Задачи: повторить, как ходит и бьет слон. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» слона в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

Ферзь. Ходы и взятия ферзем

Задачи: повторить ходы пешкой, ладьей и слоном. Познакомить детей с новой фигурой - ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек

Практические занятия.

Задачи: повторить, как ходит и бьет ферзь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» ферзя в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

Конь. Ходы и взятия конем

Задачи: повторить ходы пешкой, ладьей, слоном и ферзём. Познакомить детей с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

Конь против фигур и пешек

Практические занятия.

Задачи: повторить, как ходит и бьет конь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» коня в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Объяснить такое

понятие, как «двойной удар». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

Ценность фигур. Выгодно - невыгодно

Практические занятия.

Задачи: повторить ходы и взятия всех фигур и пешек. Повторить начальную расстановку шахматных армий. Ввести такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка. Закрепить полученные знания с помощью дидактических заданий.

Король Ходы и взятия королем

Задачи: повторить, сколько «стоит» каждая фигура, потренироваться в определении выгоды или невыгоды размена. Познакомить детей с новой фигурой - королем, объяснить, как он ходит и как бьет. Объяснить особую роль короля в шахматах.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр

Король против фигур и пешек

Практические занятия.

Задачи: повторить, как ходит и бьет король. Познакомить детей с тем, как проявляет себя король в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Повторить, что такое двойной удар. Ввести такое понятие, как «нападение» и «защита». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практические занятия.

Задачи: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Ходы фигур. Правила игры».

Цель шахматной партии

Материал раздела позволит детям в увлекательной игровой форме познакомиться узнать о цели шахматной партии.

Нападение на короля – шах

Задачи: повторить и закрепить базовые знания, полученные при изучении первого раздела: шахматная доска, элементы шахматной доски, белые и черные фигуры, начальная позиция, ходы фигур. Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, отработать навык нахождения «адресов» фигур на доске. Ввести такое понятие, как шах. Объяснить способы защиты от шаха.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений

Три способа защиты от шаха

Задачи: объяснить способы защиты от шаха.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

Вскрытый шах и двойной шах

Задачи: повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

Мат как цель игры в шахматы

Задачи: повторить, что такое шах, какие бывают шахи (вскрытый, двойной), какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение».

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практические занятия.

Задачи: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Цель шахматной партии».

Игра из начального положения.

Практические занятия.

Задачи: проверить качество усвоения ЗУНов по итогам первого года обучения в процессе турнирных и тренировочных партий.

Контрольные занятия по итогам полугодия (года)

Практические занятия.

Задачи: определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.

Второй год обучения

Введение в программу обучения. Цель и задачи курса.

Знакомство с группой. Цели и задачи занятий. Обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ и ППБ.

История шахматной культуры

Задачи: познакомить детей с вариантами возникновения шахмат и углубить знания об основных этапах их развития.

Повторение

Данный раздел включает в себя обобщение и повторение основного материала первого года обучения.

Шахматная нотация

Задачи: повторить понятие «шахматная нотация»; закрепить умение определять «адрес» каждого поля. Повторить понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Ходы, взятия и ценность фигур

Задачи: повторить ходы и взятия фигур, а также определение их ценности.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Решение учебных задач по теме "Мат в один ход"

Практические занятия.

Задачи: отработать через решение практических задач умение ставить мат в один ход.

Сложные ходы фигур

Материал раздела позволяет в доступной форме объяснить детям такие понятия, как: «рокировка», «ничья», «пат» и др.

Особый ход – рокировка

Задачи: повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие об особом ходе - рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Ничья. Пат. Вечный шах

Задачи: повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие пата от мата.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практические занятия.

Задачи: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Сложные ходы фигур».

Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю.

Материал раздела позволяет в доступной форме объяснить детям всё, что они должны знать о мате.

Мат в один ход: более сложные случаи.

Практические занятия.

Задачи: повторить, что такое рокировка. Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений .

Линейный мат. Мат в 2 хода

Задачи: повторить, что такое ничья, какие бывают виды ничьей. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на два хода вперед. Объяснить метод матования одинокого короля двумя ладьями, ввести понятие «линейный мат».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Мат королём и ферзём.

Задачи: повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Спертый мат

Задачи: ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практические занятия.

Задачи: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю».

Защита и нападение на фигуры

Материал раздела дает возможность педагогу рассмотреть варианты защиты и нападения на фигуры; ввести понятия «двойной удар» и «связка».

Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры

Задачи: повторить метод матования королем и ферзем. Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Связка

Задачи: повторить, что такое двойной удар и шах с выигрышем фигуры. Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практические занятия.

Задачи: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Защита и нападение на фигуры».

Основные правила игры в дебюте

Материал раздела дает возможность педагогу в доступной форме объяснить детям суть понятия «дебют».

Детский мат и защита от него

Задачи: повторить тему «спертый мат». Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на детский мат, изучить методы защиты от детского мата. Учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

О диагоналях, по которым атакуется король

Задачи: Повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Перевес в развитии

Задачи: повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат

Задачи: продолжить изучение методов атаки на застрявшего в центре короля. Разобрать типовые комбинации с жертвой слона или коня на f7. Объяснить методы атаки на короля, совершившего рокировку, показать на примерах уязвимые пункты позиции рокировки.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Тесты и упражнения для закрепления знаний

Практические занятия.

Задачи: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Основные правила игры в дебюте».

Игра из начального положения.

Практические занятия.

Задачи: проверить весь спектр ЗУНов, полученных за 2 года обучения, в процессе турнирных и тренировочных партий.

Контрольные занятия по итогам полугодия (года)

Практические занятия.

Задачи: определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.

Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы осуществляется посредством активного внедрения в образовательный процесс комплекса дидактических материалов:

- компьютерные презентации,
- раздаточный материал,
- плакаты, картинки, фильмы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты)

Учебники и пособия по шахматной игре.

1. «Малыши играют в шахматы» В.Г. Гришин Москва «Просвещение» 1991.
2. Гришин В.Г., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
4. А.К. Костенюк, Н.П. Костенюк «как научить шахматам» Москва 2008г
5. Весела, И. Шахматный букварь [текст] / И. Весела, И. Веселы. — М.: Просвещение, 1983;
6. Зак, В. Г. Я играю в шахматы [текст] / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
7. Карпов, А. Е. Учитесь шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
8. Сухин, И. Г. Волшебный шахматный мешочек [текст] / И. Г. Сухин. — Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992;
9. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
10. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
11. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Список литературы

1. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы.- М. «Просвещение» 1991г.
2. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для А.Кузнецова «Лучшие развивающие игры для детей от 3-х до 7 лет. - Москва «Дом XXI» 2006
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992
5. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны:
Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск:
Духовное возрождение, 1998.
6. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск:
Духовное возрождение, 1999.
7. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
8. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
9. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.

Приложение

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ НА ЗАНЯТИЯХ

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному 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.

«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 нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребенком 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 ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

«Что общего?». Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

«Белые и черные». В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

«Угадайка». Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру

вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

«Цвет». Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

«Ряд». Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

«По росту». Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно интересным.

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.)

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

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

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

"Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

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

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

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

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле.

При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками

1. Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).
2. Шахматная матрешка.
3. Шахматные пирамидки.
4. Разрезные шахматные картинки.
5. Кубики с картинками шахматных фигур.
6. Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).
7. Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.
8. Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).

Краткий шахматный словарь для детей

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 всемирного масштаба, вплоть до первенства мира.

Б

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

Болельщик – любитель шахмат, не участвующий в данных соревнованиях.

В

Вилка – одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры противника. 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.

Г

Гроссмейстер – самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

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

Двухходовка - шахматная задача, где мат дается в 2 хода. 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 игрок сознательно, специально 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».

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.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

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

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

М

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

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.

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

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 к одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

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

П

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

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

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу. Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

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

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

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

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

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король пододвигается 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.

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.

У

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

Ф

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

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

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

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.

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.