

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

СОГЛАСОВАНО:

Управляющим советом
МБДОУ № 41 «Рябинушка»
Протокол от 25.04.2024 г. № 5

ПРИНЯТО:

Педагогическим советом
МБДОУ № 41 «Рябинушка»
Протокол от 26.04.2024 г. № 5

УТВЕРЖДЕНО:

Заведующий
МБДОУ № 41 «Рябинушка»
О.А. Сычева
Приказ от 02.05.2024г. № ДС41-11-109/4

Подписано электронной подписью

Сертификат:
6D810F9328FDD202CBC65C0D2A35C37D
Владелец:
Сычева Ольга Александровна
Действителен: 21.03.2024 с по 14.06.2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)
ПРОГРАММА**

социально-гуманитарной направленности
«ЮНЫЙ ШАХМАТИСТ»

Срок реализации: 9 месяцев
Возраст обучающихся: 6-7 лет
Автор-составитель программы:
Велиханова Ваджибат Зарфеновна,
Ламкова Елена Александровна,
педагоги дополнительного образования

г. Сургут, 2024

АННОТАЦИЯ

Дополнительная образовательная (общеразвивающая) программа «Юный шахматист» социально-гуманитарной направленности.

Программа разработана в соответствии с актуальными нормативно-правовыми актами федерального и регионального уровней и рассчитана на детей 6 -7 лет.

Срок реализации программы 9 месяцев: 38 недель (с сентября по май).

Объем программы 76 часов. Занятия организуется во второй половине дня два раза в неделю. Продолжительность занятия - 1 академический час (30 мин.).

Форма проведения занятий - очная. Количественный состав группы - 15 человек.

Целью программы является создание условий для интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста посредством обучения игре в шахматы.

В процессе обучения дети познакомятся с историей возникновения шахмат, обучатся правилам игры в них. У обучающихся разовьется логическое мышление, память, внимание, усидчивость, критическое отношение к себе и противнику, сформируется навык запоминания ходов.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

№ 41 «Рябинушка»

1.	Название программы	«Юный шахматист»
2.	Направленность программы	Социально-гуманитарная
3.	Уровень программы	Стартовый
4.	Ф.И.О. автора (разработчика), составителя программы	Велиханова В.З., Ламкова Е.А. педагоги дополнительного образования
5.	Год разработки модификации	2024
6.	Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа	Приказ по МБДОУ №41 «Рябинушка» от 02.05.2024г. № ДС41-11-109/4
7.	Информация о наличии рецензии	Нет
8.	Цель	Создание условий для интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста посредством обучения игре в шахматы.
9.	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; – развивать способность сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; – формировать навыки запоминания; Воспитательные: – воспитывать навыки самодисциплины; – воспитывать волевые качества, критичной самооценки.
10.	Планируемые результаты освоения программы	По окончании изучения программы обучающийся должен Знать: – 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 шахмат. Уметь: – 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.
11.	Срок реализации программы	9 месяцев (учебный период: с сентябрь по май)
12.	Количество часов в неделю/ год	2 часа в неделю, 76 часов в год.
13.	Возраст обучающихся	от 6 до 7 лет
14.	Формы занятий	Подгрупповая (теория и практика)
15.	Методическое обеспечение (применяемые методики, технологии)	– игровые технологии; – технология развивающего обучения; – технология проблемного обучения; – информационно-коммуникационные технологии (ИКТ); – здоровье сберегающие технологии.
14.	Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальное помещение, 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 продукция; – комплект методической литературы.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Юный шахматист» стартового уровня социально-гуманитарной направленности разработана по запросу родителей и направлена на развитие личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет).

Нормативно - правовое обеспечение программы:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-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 № 41 «Рябинушка».

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.

Актуальность программы

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

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неотъемлемая 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 собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Цепкая память и удивительная любознательность дошкольников позволяют увлечь их игрой в деревянные (или пластмассовые) фигурки. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир.

Новизна программы

Новизна и отличительная особенность данной программы заключается:

- В поэтапном освоении обучающимися, предлагаемого курса, что дает возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.
- Индивидуальном подходе к каждому обучающемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью обучающегося на занятии.
- Использовании в процессе обучения электронных образовательных ресурсов, а именно компьютерных шахматных программ. Они осваивают обучающиеся с начального уровня, постепенно увеличивая сложность, что дает возможность обучающимся проследить свой рост и увидеть на сколько уровней выше они поднялись в игре с компьютером.

Направленность программы - социально-гуманитарная.

Уровень освоения программы – стартовый, предполагающий использование общедоступных универсальных форм организации материала, минимальную сложность задач, поставленных перед обучающимися.

Отличительные особенности

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

Адресат программы

Программа адресована детям старшего дошкольного возраста от 6 до 7 лет. В сформированных группах присутствуют воспитанники с ограниченными возможностями здоровья с тяжелым недоразвитием речи (ТНР), что не мешает им в полной мере усваивать дополнительную образовательную программу, поскольку в процессе образовательной деятельности осуществляется индивидуальный подход.

Количество обучаемых в группе: 15 человек.

Срок реализации программы: 9 месяцев.

Объем программы: 76 часов.

Режим занятий

Занятия по реализации программы дополнительного образования организуется во второй половине дня два раза в неделю. Продолжительность занятия – 1 академический час (30 мин.)

Форма обучения – очная. Традиционная форма обучения, включающая в себя теоретические (не более 30%) и практические (не менее 70%) занятия.

Особенности организации образовательного процесса

Цель программы: Создание условий для интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

Обучающие:

- Познакомить с историей шахмат;
- Обучить правилам игры;
- Дать теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость, способность сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
- Формировать навыки запоминания;
- Расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- Воспитывать навыки самодисциплины, волевые качества, критичной самооценки.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		теория	практика	всего	
1	Раздел 1. Знакомство с шахматами	1		1	Рефлексия

2	Раздел 2. История шахматной культуры	1		1	Рефлексия
3	Раздел 3. Ходы фигур. Правила игры	7	15	22	Игра, рефлексия.
4	Раздел 4. Цель шахматной партии	4	10	14	Игра, рефлексия.
5	Раздел 5. Сложные ходы фигур	2	7	9	Игра, рефлексия.
6	Раздел 6. Простейшие схемы достижения матовых ситуаций	3	11	14	Игра, рефлексия.
7	Раздел 7. Защита и нападение на фигуры	1,5	2,5	4	Игра, рефлексия.
8	Раздел 8. Основные правила игры в дебюте	2	5	7	Игра, рефлексия.
9	Раздел 9. Игра из начального положения		4	4	Шахматный турнир.
Итого часов:		21,5	54,5	76	

Содержание учебного плана

РАЗДЕЛ 1. «Знакомство с шахматами» (1ч.)

Теория: Цели и задачи занятий. Обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ.

Практика: Рассматриваем шахматную доску, фигуры. Манипулируем с ними.

Форма контроля: рефлексия.

РАЗДЕЛ 2. «История шахматной культуры» (1ч.)

Теория: Познакомить детей с легендой возникновения шахмат и с основными этапами их развития.

Форма контроля: рефлексия.

РАЗДЕЛ 3. «Ходы фигур. Правила игры» (22ч.)

Тема 1. «Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали»

Теория: 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.

Практика: Манипуляции с шахматной доской.

Форма контроля: рефлексия.

Тема 2. «Изучение шахматной нотации»

Теория: 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».

Практика: Манипуляции с шахматной доской.

Форма контроля: рефлексия.

Тема 3. «Знакомство с шахматными фигурами»

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

Практика: Манипуляции с фигурами на шахматной доске.

Форма контроля: рефлексия.

Тема 4. «Начальное положение шахматных фигур»

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

Практика: Манипуляции с фигурами на шахматной доске.

Форма контроля: рефлексия.

Тема 5. «Пешки - душа шахматной партии»

Теория: 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.

Форма контроля: рефлексия.

Тема 6. «Виды пешек»

Теория: Повторить и закрепить базовые знания, связанные с пешкой; объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения пешки.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

Тема 7. «Ладья. Ходы и взятия ладьей»

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

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

Тема 8. «Ладья против ладьи. Ладья против пешек»

Теория: 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).

Практика: Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

Тема 9. «Слон. Ходы и взятия слоном»

Теория : 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.

Тема 10. «Слон против слона, ладьи. Слон против пешек»

Практика: 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.

Тема 11. «Ферзь. Ходы и взятия ферзем»

Теория: 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.

Тема 12. «Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек»

Практика: 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.

Тема 13. «Конь. Ходы и взятия конем»

Теория: 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.

Тема 14. «Конь против фигур и пешек»

Практика: 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.

Тема 15. «Ценность фигур. Выгодно – невыгодно»

Практика: 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.

Форма контроля: Игра, рефлексия.

Тема 16. «Король Ходы и взятия королем»

Теория: 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

Тема 17. «Король против фигур и пешек»

Практика: 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.

Тема 18. «Тесты и упражнения для закрепления знаний»

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

РАЗДЕЛ 4. «Цель шахматной партии».(14ч.)

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

Тема 1 . «Нападение на короля – шах»

Теория: 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.

Тема 2. «Три способа защиты от шаха»

Теория: объяснить способы защиты от шаха.

Практика: закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

Тема 3. «Вскрытый шах и двойной шах»

Теория: 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.

Тема 4. «Мат как цель игры в шахматы»

Теория: 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.

Тема 5. «Тесты и упражнения для закрепления знаний»

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

РАЗДЕЛ 5. «Сложные ходы фигур» (3ч.)

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

Тема 1. «Особый ход – рокировка»

Теория: 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.

Тема 2. «Ничья. Пат. Вечный шах»

Теория: 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.

Тема 3. «Тесты и упражнения для закрепления знаний»

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

РАЗДЕЛ 6. «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю». (5ч.)

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

Тема 1. «Мат в один ход: более сложные случаи»

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

Тема 2. «Линейный мат. Мат в 2 хода»

Теория: 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.

Тема 3. «Мат королём и ферзём»

Теория: 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

Тема 4. «Спертый мат»

Теория: Ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений

Тема 5. «Тесты и упражнения для закрепления знаний»

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

РАЗДЕЛ 7. «Защита и нападение на фигуры». (4ч.)

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

Тема 1. «Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры»

Теория: 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

Тема 2. «Связка»

Теория: 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

Тема 3. «Тесты и упражнения для закрепления знаний»

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

РАЗДЕЛ 8. «Основные правила игры в дебюте».(5ч.)

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

Тема 1. «Детский мат и защита от него»

Теория: 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

Тема 2. «О диагоналях, по которым атакуется король»

Теория: 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.

Тема 3. «Перевес в развитии»

Теория: 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

Тема 4. «О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат»

Теория: 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

Тема 5. «Тесты и упражнения для закрепления знаний»

Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела

«Основные правила игры в дебюте».

РАЗДЕЛ 9. «Игра из начального положения». (1ч.)

Практика: Проверить весь спектр знаний, умений и навыков, полученных за год обучения, в процессе

турнирных и тренировочных партий, определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.

Планируемые результаты освоения программы

По окончании изучения программы обучающийся должен

Знать:

- 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 шахмат.

Уметь:

- 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.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный ученый график

Количество учебных недель: 38

Количество учебных дней: 180

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – 17 недель

2 полугодие – 21 недель

№	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения занятий	Форма контроля
1	Сентябрь	02	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Знакомство с шахматами	Кабинет дополнительного образования	Рефлексия
2	Сентябрь	04	15.20-15.50.	Теория и практика	1	История шахматной культуры	Кабинет дополнительного образования	Рефлексия
3-4	Сентябрь	10 12	15.20-15.50.	Теория и практика	2	Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, Диагонали.	Кабинет дополнительного образования	Рефлексия, игра
5	Сентябрь	16	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Изучение шахматной нотации	Кабинет дополнительного образования	Рефлексия
6-8	Сентябрь	18 24 26	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Знакомство с шахматными фигурами	Кабинет дополнительного образования	Рефлексия
9-10	Октябрь	30 02	15.20-15.50.	Теория и практика	2	Начальное положение шахматных фигур	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
11	Октябрь	07	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Пешка- душа шахматной партии	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
12	Октябрь	09	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Виды пешек	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.

13	Октябрь	15	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Ладья. Ходы и взятия ладьей.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
14	Октябрь	17	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Ладья против ладьи. Ладья против пешек	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
15	Октябрь	21	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Слон. Ходы и взятие слоном.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
16	Октябрь	23	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Слон против слона, ладьи. Слон против пешек.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
17	Октябрь	29	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Ферзь. Ходы и взятия ферзем.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
18	Октябрь	31	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
19	Ноябрь	06	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Конь. Ходы и взятие конем.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
20	Ноябрь	08	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Конь против фигур и пешек.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
21	Ноябрь	12	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Ценность фигур. Выгодно – невыгодно.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
22	Ноябрь	14	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Король. Ходы и взятие королем.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
23	Ноябрь	18	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Король против фигур и пешек.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
24	Ноябрь	20	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Тесты и упражнения для закрепления знаний.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
25-26	Ноябрь	26 28	15.20-15.50.	Теория и практика	2	Нападение на короля – шах	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
27-28	Декабрь	02 04	15.20-15.50.	Теория и практика	2	Три способа защиты от шаха	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
29-31	Декабрь	10 12	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Вскрытый шах и двойной шах	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.

		16						
32-35	Декабрь	18 24 26 30	15.20-15.50.	Теория и практика	4	Мат как цель игры в шахматах	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
36-38	Январь	08 10 13	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
39-41	Январь	15 21 23	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Особый ход – рокировка	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
42-44	Февраль	27 29 04	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Ничья. Пат. Вечный шах	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
45-47	Февраль	06 10 12	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
48-50	Февраль	18 20 27	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Мат в один ход: более сложные случаи.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
51-53		25 27	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Линейный мат. Мат в два хода	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
54-56	Март	04 06 12	15.20-15.50.	Теория и практика	3	Мат с королем и ферзем	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
57	Март	14	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Спертый мат	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
58-61	Март	18 20 24 26	15.20-15.50.	Практика	4	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.

62-63	Март-Апрель	31 02	15.20-15.50.	Теория и практика	2	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
64	Апрель	08	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Связка	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
65	Апрель	10	15.20-15.50.	Практика	1	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
66	Апрель	14	15.20-15.50.	Теория и практика	1	Детский мат и защита от него.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
67	Апрель	16	15.20-15.50.	Теория и практика	1	О диагоналях, по которым атакуется король.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
68	Апрель	22	15.20-15.50.	Практика	1	Перевес в развитии.	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
69	Апрель	24	15.20-15.50.	Теория и практика	1	О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
70-72	Апрель	28 12 14	15.20-15.50.	Практика	3	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Кабинет дополнительного образования	Игра, рефлексия.
73-76	Май	20 22 26 28	15.20-15.50.	Практика	4	Игра из начального положения	Кабинет дополнительного образования	Шахматный турнир

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

- наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 15 детей и отвечающего правилам СанПин;
- наличие 8 ученических столов и 16 стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;
- шкафы стеллажи для размещения оборудования;
- наличие необходимого оборудования согласно списку;
- наличие учебно-методической базы: научной и справочной литературы, наглядного материала, раздаточного материала (схемы, технические карты).

Методическое обеспечение программы

программа построена на принципах:

- ✓ Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- ✓ Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- ✓ Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала;
- ✓ Принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов обучающего 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 – данный процесс сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Используемые методы и приемы обучения

При проведении занятий используется групповая и индивидуальная форма работы. Используются следующие методы проведения занятий:

- практическая игра;
- дидактические игры и задания;
- игровые упражнения;
- беседы;
- решение простых задач;

- разыгрывание шахматных партий.

Формы проведения занятий

- практическая игра;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия;
- беседа;
- решение простых задач;
- разыгрывание шахматных партий.

Алгоритм занятия

Занятия по разделам программы проводятся в игровой форме и строятся по единому плану:

- подготовка к занятию, объявление темы занятия;
- закрепление темы прошлого занятия;
- введение в новую тему с использованием различных игровых методов и приемов, цифровых ресурсов;
- использование физкультминутки, гимнастики для глаз, способствующей переключению внимания детей;
- закрепление нового материала;
- рефлексия.

Применяемые технологии, методики

- Технология формирования приёмов учебной работы. Позволяет направлять работу учащихся в виде правил, образцов, алгоритмов.
- Игровые технологии. На занятиях используются разнообразные игры, специально разработанные для группового обучения.
- Технология развивающего обучения. Формирует у ребёнка потребность и способность к саморазвитию.
- Технология проблемного обучения. Создаёт проблемные ситуации на учебно-тренировочных занятиях.
- Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). Позволяют сделать учебный процесс более продуктивным, наглядным, насыщенным.
- Здоровье сберегающие технологии. На занятиях следят за правильностью осанки учеников.

Дидактический материал используемый на занятии

1. Наглядные пособия:

- портреты выдающихся шахматистов,
- тренировочные диаграммы,

- иллюстрации с изображением шахматных фигур -1 комплект;
- 2. Мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»;
- 3. Дидактические игры для обучения игре в шахматы (*смотри Приложение 3*);
- 4. Раздаточный материал «Феникс. Шахматы для дошкольников» А.В. Кузина, Н.В. Коновалов, Н.С. Скаржинский.

Материально – техническое обеспечение программы

Занятия по реализации программы дополнительного образования «Юный шахматист» проводятся в отдельном оборудованном кабинете площадью 20 кв. м. Материально-техническое обеспечение описывается из расчета на одну группу и отражает специфику содержания практической части программы.

Перечень и количество оборудования, инструментов, материалов, необходимых для реализации программы:

1. Стол детский 2-х местный -8 шт.;
2. Стул детский -16 шт.;
3. Стол для педагога -1 шт.;
4. Стул для педагога – 1 шт.;
5. Стеллажи для оборудования -8 шт.;
6. Интерактивная доска-1 шт.;
7. Ноутбук-1 шт.;
8. Принтер – 1 шт.;
9. Шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей) - 8 шт.;
10. Демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур -1 шт.;
11. Шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий-16 шт.;
12. Шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации- 16 шт.;
13. Цветные карандаши-15 шт.;
14. Фломастеры-15 шт.;
15. Альбом для рисования - 30 шт.;
16. Шахматные часы 8 шт.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы промежуточной аттестации и итогового контроля

Программой предусмотрены следующие виды аттестации:

Входная аттестация проводится в начале обучения (сентябрь) с целью определения уровня знаний, умений, навыков обучающихся, а также их потенциала к развитию.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится (в январе) с целью промежуточной оценки обучающимися поставленных задач по программы и достижению личностных результатов, объективная оценка усвоения обучающимися программы.

Итоговая аттестация обучающихся проводится (в мае) по итогам освоения программы.

Результаты педагогических наблюдений трижды в год фиксируются в Excel-таблице (*смотри Приложение № 1*).

Формы проведения аттестации

- индивидуальные беседы;
- выполнение заданий дидактических игр;
- решение практических задач;
- игра с педагогом;
- открытый показ занятий;
- шахматный турнир внутри ДООУ;
- участие воспитанников в городских шахматных турнирах.

Текущий контроль обучающихся проводится на каждом занятии с целью установления фактического уровня освоения теоретических знаний, их практических умений и навыков.

Формами текущего контроля являются:

- педагогические наблюдения (справился /не справился с заданием);
- рефлексия в конце каждого занятия;
- анализ результатов практической деятельности (игры).

Методическое обеспечение программы

Используемые методы и приемы обучения

При проведении занятий используется групповая и индивидуальная форма работы. Используются следующие методы проведения занятий:

- практическая игра;
- дидактические игры и задания;
- игровые упражнения;
- беседы;
- решение простых задач;
- разыгрывание шахматных партий.

Формы проведения занятий

- практическая игра;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия;

- беседа;
- решение простых задач;
- разыгрывание шахматных партий.

Алгоритм занятия

Занятия по разделам программы проводятся в игровой форме и строятся по единому плану:

- подготовка к занятию, объявление темы занятия;
- закрепление темы прошлого занятия;
- введение в новую тему с использованием различных игровых методов и приемов, цифровых ресурсов;
- использование физкультминутки, гимнастики для глаз, способствующей переключению внимания детей;
- закрепление нового материала;
- рефлексия.

Применяемые технологии, методики

- Технология формирования приёмов учебной работы: позволяет направлять работу учащихся в виде правил, образцов, алгоритмов;
- Игровые технологии - на занятиях используются разнообразные игры, специально разработанные для группового обучения;
- Технология развивающего обучения - формирует у ребёнка потребность и способность к саморазвитию;
- Технология проблемного обучения - создаёт проблемные ситуации на учебно-тренировочных занятиях;
- Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) - позволяют сделать учебный процесс более продуктивным, наглядным, насыщенным.
- Здоровье сберегающие технологии: на занятиях следят за правильностью осанки учеников.

Дидактический материал используемый на занятии

1. Наглядные пособия:
 - портреты выдающихся шахматистов,
 - тренировочные диаграммы,
 - иллюстрации с изображением шахматных фигур -1 комплект;
2. Мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»;
3. Дидактические игры для обучения игре в шахматы (*смотри Приложение 3*);
4. Раздаточный материал «Феникс. Шахматы для дошкольников» А.В. Кузина, Н.В. Коновалов, Н.С. Скаржинский.

Материально – техническое обеспечение программы

Занятия по реализации программы дополнительного образования «Юный шахматист» проводятся в отдельном оборудованном кабинете площадью 20 кв. м. Материально-техническое обеспечение описывается из расчета на одну группу и отражает специфику содержания практической части программы.

Перечень и количество оборудования, инструментов, материалов, необходимых для реализации программы:

1. Стол детский 2-х местный -8 шт.;
2. Стул детский -16 шт.;
3. Стол для педагога -1 шт.;
4. Стул для педагога – 1 шт.;
5. Стеллажи для оборудования -8 шт.;
6. Интерактивная доска-1 шт.;
7. Ноутбук-1 шт.;
8. Принтер – 1 шт.;
9. Шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей) - 8 шт.;
10. Демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур -1 шт.;
11. Шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий-16 шт.;
12. Шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации- 16 шт.;
13. Цветные карандаши-15 шт.;
14. Фломастеры-15 шт.;
15. Альбом для рисования - 30 шт.;
16. Шахматные часы 8 шт.

Список литературы

Литература для педагога

1. Абрамов С.П. Шахматы. Первый год обучения. Методика проведения занятия/С.П.Абрамов – Москва: Издательство Калининченко, 2021.-256 с. ISBN 978-5-04-156470-4.
2. В. Г. Гришин «Малыши играют в шахматы»/ В. Г. Гришин Москва «Просвещение» 1991-62 с. - ISBN 978-5-04-156477-3.
3. Дорофеева А. Г. Хочу учиться шахматам/ А. Г. Дорофеева – Русский шахматный дом, 2020 -160 с.- ISBN 978-594593138-0.
4. Карпов, А. Е. Учись шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004- 88с. ISBN 978-5-04-156477-3
5. Костенюк А.К. Учебник шахматной игры/ А.К.Костенюк – Москва: Эксмодетство, 2021 -96с. - ISBN 978-5-04-156477-3.
6. Костенюк А.К. Рабочая тетрадь по шахматам/ А.К.Костенюк – Москва: Эксмодетство, 2022 -96с. - ISBN 978-5-04-156470-4.
7. Кузин А.В. Раздаточный материал к программе обучения шахматам

дошкольников «Феникс»/ А.В. Кузин, Н.В. Коновалов, Н.С. Скаржинский- М.: «Линка-Пресс», 2017.-38 с.- ISBN 978-5-9908177-6-0.

8. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет/И. Сухинин – М.:Новая школа, 2020- 92 с.- ISBN 974-5-04-156470-4
9. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек/ И. Сухинин – Испания: Издательский Центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992 г.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и Тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. /И.Сухинин – Обнинск: Духовное возрождение, 1998 -96 с. - ISBN 968-5-04-156477-3.

Литература для родителей

1. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб.: Литера, 2005-86 с.-; ISBN 975-8-5-04-156477-3.
2. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. — СПб.: Питер, 2009;
3. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006.
3. Сухин, И. Г. Волшебный шахматный мешочек / И. Г. Сухин. — Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
4. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991.

КАРТА НАБЛЮДЕНИЙ

[illegible]

Критерии:

Оптимальный уровень: 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. Развита 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 ребенка развито логическое мышление.

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

Календарно - тематический планирование

Наименование раздела программы	Тема занятия	Краткое содержание	Кол-во часов	Теория	Практика	Форма контроля
Знакомство шахматами	Знакомство с шахматами	Цели и задачи занятий. Обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ. Рассматриваем шахматной доски, фигур. Манипуляции с ними.	1	1		Рефлексия
История шахматной культуры	История шахматной культуры	Познакомить детей с легендой возникновения шахмат и с основными этапами их развития	1	1		Рефлексия
Ходы фигур. Правила игры	Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.	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.	2	1	1	Рефлексия, игра
	Изучение шахматной нотации	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»	1	0,5	0,5	Рефлексия
	Знакомство с шахматными фигурами	Повторить и закрепить базовые понятия шахмат, связанные с шахматной доской и шахматной нотацией. Познакомить детей с белыми и черными шахматными фигурами	3	1	2	Рефлексия
	Начальное положение шахматных фигур	Познакомить детей с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять ее на доске	2	1	1	Игра Рефлексия
	Пешки - душа шахматной партии	Повторить и закрепить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами. Повторить названия фигур и расстановку начальной позиции. Познакомить	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия

Ходы фигур. Правила игры		детей с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой». закрепить полученные знания с помощью дидактической игры				
	Виды пешек.	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.	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Ладья. Ходы и взятия ладьей	Повторить ходы пешкой. Познакомить детей с новой фигурой - ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Ладья против ладьи. Ладья против пешек	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	1		1	Игра Рефлексия
	Слон. Ходы и взятия слоном	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». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Слон против слона, ладьи. Слон против пешек	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.	1		1	Игра Рефлексия
	Ферзь. Ходы и взятия ферзем	Повторить ходы пешкой, ладьей и слоном. Познакомить детей с новой фигурой - ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек	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	1		1	Игра Рефлексия

Ходы фигур. Правила игры		полученные знания с помощью дидактических игр				
	Конь. Ходы и взятия конем	Повторить ходы пешкой, ладьей, слоном и ферзём. Познакомить детей с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Конь против фигур и пешек	Практика: 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.	1		1	Игра Рефлексия
	Ценность фигур. Выгодно - невыгодно	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	1		1	Игра Рефлексия
	Король Ходы и взятия королем	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. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр	1	0,5	1	Игра Рефлексия
	Король против фигур и пешек	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.	1		1	Игра Рефлексия

	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Ходы фигур. Правила игры»	1		1	Игра Рефлексия
Цель шахматной партии	Нападение на короля - шах	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. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений	2	1	1	Игра Рефлексия
	Три способа защиты от шаха	Объяснить способы защиты от шаха. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.	2	1	1	Игра Рефлексия
	Вскрытый шах и двойной шах	Повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.	3	1	2	Игра Рефлексия
	Мат как цель игры в шахматы	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». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.	4	1	3	Игра Рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Цель шахматной партии»	3		3	Игра Рефлексия
Сложные ходы фигур	Особый ход - рокировка	Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие об особом ходе - рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать. Закрепить знания с помощью	3	1	2	Игра Рефлексия

		дидактических упражнений.				
	Ничья. Пат. Вечный шах	Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие пата от мата. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	3	1	2	Игра Рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Сложные ходы фигур».	3		3	Игра Рефлексия
Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю.	Мат в один ход: более сложные случаи.	Повторить, что такое рокировка. Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.	3	1	2	Игра Рефлексия
	Линейный мат. Мат в 2 хода	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». Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	3	1	2	Игра Рефлексия
	Мат королём и ферзём.	Повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	3	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Спертый мат	Ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю.	4		4	Игра Рефлексия

Защита и нападение на фигуры	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры	Повторить метод матования королем и ферзем.2 Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры». Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	2	1	1	Игра Рефлексия
	Связка	Повторить, что такое двойной удар и шах с выигрышем фигуры. Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку». Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Защита и нападение на фигуры».	1		1	Игра Рефлексия
Основные правила игры в дебюте	Детский мат и защита от него	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. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	О диагоналях, по которым атакуется король	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. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	Перевес в развитии.	Повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля. Закрепить знания с помощью дидактических упражнений.	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия
	О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат	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. Закрепить знания с помощью дидактических	1	0,5	0,5	Игра Рефлексия

		упражнений				
	Тесты и упражнения для закрепления знаний	Практика: Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Основные правила игры в дебюте».	3		3	Игра Рефлексия
Игра из начального положения.	Игра из начального положения	Игра из начального положения. Проверить весь спектр знаний, умений и навыков, полученных за год обучения, в процессе турнирных и тренировочных партий: определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.	4		4	Шахматный турнир

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, 34 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 наполя, 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.

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 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, напав 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 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: исключена 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 Легаля»).

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.

О

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 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

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

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

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

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

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

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.