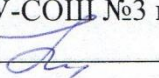



Муниципальное общеобразовательное учреждение –
средняя общеобразовательная школа №3
г.Красный Кут Саратовской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»

<p>«СОГЛАСОВАНО» руководитель Центра «Точка роста» МОУ-СОШ №3 г.Красный Кут  /Карамышева С.Ю./</p>	<p>«ТВЕРЖДАЮ» Директор МОУ-СОШ №3 г.Красный Кут /О.А. Жукова/ Приказ № <u>81/1</u> от «<u>25</u>» <u>08</u> 2024г. </p>
---	--

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Умные клеточки»

Возраст обучающихся: 6-10 лет

Срок реализации: 1 год (36 часов)

Уровень: стартовый

Составитель:
Мулдаш Амир Карипулаевич
педагог дополнительного образования
МОУ-СОШ №3
г.Красный Кут Саратовской области

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Жукова Олеся Александровна
сертификат: 5с003233с0984404
действителен с 01.08.2021 г. по 01.08.2026 г.

г.Красный Кут

2024г.

Пояснительная записка

Программа составлена в соответствии с Положением о структуре, порядке и утверждении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МОУ – СОШ № 3 г. Красный Кут Саратовской области

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

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим 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.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Новизна программы. Программой предусмотрены новые методики преподавания, новые педагогические технологии в проведении занятий.

Программа «Умные клеточки» **модифицированная**, разработана на основе учебного курса «Шахматы. Первый год обучения» (Авторы Абрамов Сергей Петрович, Барский Владимир Леонидович).

Отличительная особенность данной программы заключается в поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям. Использование дистанционных технологий обучения с помощью Интернет-ресурсов.

Объем программы: 36 академических часов

Нормативный срок освоения программы: 1 год (9 месяцев).

Количество учебных недель: 36

Число обучающихся в группах: 10 – 16 человек.

Уровень сложности программы: стартовый.

Режим занятий: 1 академический час в неделю

Возраст обучающихся: 6 -10 лет

Категория состояния здоровья обучающихся: ограниченные возможности здоровья у учащихся без нарушения интеллекта (задержка психического развития, тяжелые нарушения речи).

Возрастные особенности детей 6-10 лет:

Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

Формы организации образовательного процесса: очная

Основной формой учебной работы групповое занятие. При введении карантинных мероприятий в программе используются следующие формы дистанционных образовательных технологий:

- видео-занятия, лекции, мастер-классы;
- открытые электронные библиотеки, виртуальные музеи, выставки;
- тесты, викторины по изученным теоретическим темам;
- адресные дистанционные консультации.

В организации дистанционного обучения по программе педагог использует одну из образовательных платформ и сервисов (Центр дистанционных образовательных технологий ГАО ДПО «СОИРО», ZOOM, Учи.ру).

В мессенджерах с начала учебного года педагог создает группу для обучающихся и педагога, посредством которой ежедневно происходит обмен информацией, обучающиеся получают теоретическую информацию:

1. видеолекция, мультимедиа-лекция (слайд-лекция)
2. голосовая почта
3. электронные (компьютерные) образовательные ресурсы
4. пересылка изучаемых материалов по компьютерным телекоммуникациям

Получение обратной связи педагог организует в формате присылаемых в электронном виде фотографий и печатных материалов (заметок, информации, статей, репортажей и т.д.).

Цель программы

- Формирование и развитие логического, тактического и стратегического мышления детей начальной школы посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы

Обучающие:

- познакомить учащихся с правилами игры в шахматы;
- сформировать у детей необходимые для игры навыки (умение правильно ходить каждой фигурой, видеть простейшие тактические приемы, умение оценивать позицию и вести игру);
- научить детей следить за развитием событий на шахматной доске;
- научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением правил;
- научить решать шахматные задачи в 1 ход.

Развивающие:

- выработать умение принимать решения в условиях дефицита времени и информации;
- создать условия для развития логического мышления, памяти, воображения;
- развивать умение слушать взрослого и задавать вопросы;
- развивать математические способности.

Воспитательные:

- создать условия для формирования коммуникативных навыков;
- воспитывать настойчивость, выдержку, волю, уверенность в своих силах;
- сформировать умение анализировать свои ошибки и корректно общаться с соперником;
- способствовать формированию целеустремленности, самостоятельности, усидчивости.

Планируемые результаты

Предметные результаты освоения программы

- формирование необходимых для игры навыков (умения правильно ходить каждой фигурой, видеть простейшие тактические приемы, умения оценивать позицию и вести игру);
- умение играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением правил;
- умение решать шахматные задачи в 1 ход.

Метапредметные результаты освоения программы

- умение принимать решения в условиях дефицита времени и информации;
- умение анализировать свои ошибки;
- проявление математических способностей.

Личностные результаты освоения программы

- уважительное отношение к окружающим;
- умение слушать взрослого и задавать вопросы;
- приобретение навыка самоорганизации;
- проявление стремления к самостоятельности.

К концу учебного года дети должны

знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; □ правила хода и взятия каждой фигуры.
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; □ ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
-

уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;

- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Охрана труда.	1	1	0	Диагностика
2	Игра в шахматы. Шахматная доска.	4	1	3	Опрос Решение шахматных задач Игровое соревнование
3	Ходы и взятие шахматных фигур. Начальное положение. Ценность фигур.	22	2	20	Опрос Решение шахматных задач Игровое соревнование
4	Цель шахматной партии.	2	1	1	Опрос Решение шахматных задач Игровое соревнование
5	Матование одинокого короля.	2	1	1	Опрос Решение шахматных задач Игровое соревнование
6	Двойной удар. Связка.	2	1	1	Опрос Решение шахматных задач Игровое соревнование
7	Методы атаки на короля. Игра из начального положения.	2	1	1	Решение шахматных задач Игровое соревнование
8	Итоговое занятие. Шахматный турнир.	1	-	1	Игровое соревнование
ИТОГО:		36	8	28	

Содержание программы

1. Вводное занятие.

Теория. Охрана труда. Знакомство с шахматами. Легенда о возникновении шахмат.

Практика. Упражнения в шахматной тетради.

2. Игра в шахматы. Шахматная доска.

Теория. Основные вехи в истории шахмат, их место в мировой культуре. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонталы, вертикали, диагонали. Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. Шахматная нотация. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и горизонталей. Диаграмма. Центр и угловые поля.

Практика. Упражнения на шахматной доске.

3. Ходы и взятие фигур. Начальное положение. Ценность фигур.

Теория. Две армии - белая и черная. Фигуры и пешки. Расстановка фигур. Пешка – душа партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка. Правило взятия на проходе. Правило превращения пешки. Проходные пешки. Блокированные пешки. Сдвоенные, связанные и изолированные пешки. Ладья. Ход ладьей. Взятие. Ладья против ладьи. Ладья против пешек. Слон против слона, против ладьи и против пешек. Ферзь. Ход ферзем. Ферзь против ферзя, против ладьи, против слона и против пешки. Нападение, двойной удар. Конь. Ход конем. Взятие. Конь против фигур и пешек. Двойной удар. Нападение и защита. Ценность фигур. Выгоднее-невыгоднее. Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «везут» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Понятие о выгодном и невыгодном размене. Король. Ход королем. Взятие. Король против фигур пешек. Двойной удар королем. Нападение и защита. Нападение на короля – шах. Шахматная нотация – повторение и обобщение. Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха. Вскрытый шах. Двойной шах. Особый ход – рокировка. Длинная и короткая рокировка. Когда можно рокировать.

Практика. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Кто раньше?», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры», «Поймай черную ладью», «Задержи проходные», «Волшебный сундучок», «Поймай черного коня», «Сколько стоят?», «Больше, меньше или равно?», «Что выгоднее побить?», «Объяви все возможные шахи», «Укажи все защиты от шаха», «Объяви вскрытый шах», «Объяви двойной шах». Дидактические задания «Можно или нельзя рокировать», «Поставь мат в один ход». Упражнения на шахматной доске.

Игровое соревнование.

4. Цель шахматной партии.

Теория. Мат как цель игры в шахматы. Что такое мат. Как матуют пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Мат в один ход – более сложные случаи. Ничья. Пат. Вечный шах. Разновидности ничьей.

Вечный шах. Чем отличается пат от мата. Линейный мат. Мат в 2 хода.

Практика. Дидактическая игра «Шах или мат?», «Мат в один ход». Дидактические

задания «Поставь мат в один ход», «Пат или не пат?» Упражнения на шахматной доске. Игровое соревнование.

5. Матование одинокого короля.

Теория. Матование двумя ладьями одинокого короля. Мат в 2 хода (простейшие случаи).

Мат королем и ферзем. Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки.

Практика. Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода». Упражнения на шахматной доске. Игровое соревнование.

6. Двойной удар. Связка.

Теория. Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры. Двойной удар пешкой, слоном, ладьей, ферзем и конем. Шах с выигрышем фигуры. Связка. Полная или неполная связка. Давление на связку. Мат Легалья.

Практика. Дидактическое задание «Выиграй фигуру при помощи связки», «Спаси связанную фигуру». Упражнения на шахматной доске. Игровое соревнование.

7. Методы атаки на короля. Игра из начального положения.

Теория. Спертый мат. Старинная комбинация с жертвой ферзя. Детский мат. Как защититься от детского мата. Опасная диагональ. Самый короткий мат. Перевес в развитии. Атака на застрявшего в центре короля. Атака на короля, жертва на f7 (f2). Атака на позиции рокировки

Практика. Дидактические игры «Мат в 1 ход», «Мат в 2 хода», «Найди сильнейшее продолжение». Упражнения на шахматной доске. Игровое соревнование.

8. Итоговое занятие. Шахматный турнир.

Практика. Игровое соревнование «Шахматный турнир».

Формы аттестации и их периодичность

Для определения результативности освоения программы используются следующие виды аттестации:

- входной диагностика (сентябрь) – оценка исходного уровня знаний перед началом образовательного процесса, проводится с целью определения уровня развития детей;
- промежуточный контроль (декабрь) – оценка качества усвоения учащимися учебного материала по итогам учебного периода (этапа/года обучения);
- итоговый контроль (май) – оценка уровня достижений учащимися по завершении освоения программы с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей: заключительная проверка знаний, умений, навыков.

Формы контроля: беседа, собеседование, практическое задание на определение умений и навыков.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Журнал посещаемости, фотографии с турниров, протоколы соревнований, протоколы входного, промежуточного, итогового контроля.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Ответы на контрольные вопросы, турнирные таблицы.

Методическое обеспечение программы

Принципы обучения

- Принцип воспитывающего обучения. В ходе освоения детьми программы происходит осуществление воспитания через содержание, методы и организацию обучения.

- Принцип сознательности и активности. Изучение учащимися любой программной темы предполагает проявление на занятиях мыслительной активности, что выражается в сознательном освоении учебного материала, осознание и понимание конкретных факторов, правил, сведений, терминов, понятий. Юный шахматист учится (в той или иной степени – это зависит от индивидуальных способностей) осознавать свои ошибки, понимать причины их возникновения. Самым важным является то, что все приобретённые знания, умения и навыки сразу же переносятся в практическую деятельность, проявляясь в турнирной борьбе.

- Принцип наглядности. При показе шахматной партии на демонстрационной доске, выделяются важнейшие моменты, привлекается к ним внимание учащихся с целью осмысления ими связей между событиями на шахматной доске. На занятиях используется объяснение, а затем полученные представления закрепляются наглядными, конкретными примерами. Для этого показывается какая-либо типичная комбинация, технический приём и т.п., после чего учащиеся самостоятельно выполняют аналогичные задания.

- Принцип систематичности и последовательности. В задачу обучения в соответствии с этим принципом входит связывание разрозненных знаний, представлений и понятий в единую, стройную систему. Содержание всех теоретических сведений программы обеспечивает последовательность накопления знаний, формирование умений и навыков.

- Принцип доступности. Этот принцип означает, что учебный материал должен соответствовать возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности.

- Принцип прочности. Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала. В программе сформулированы контрольные вопросы по проверке знаний. Кроме того, этот принцип отражён в учебно-тематическом плане программы: “Турниры”, “Анализ партий”, “Конкурсы решения задач”, “Сеанс одновременной игры”.

Использование элементов педагогических образовательных технологий

Формы организации занятий:

- Практикум
- Сеанс одновременной игры
- Турнир
- Блиц-турнир
- Беседа
- Анализ партий
- Консультационная партия
-

Приемы и методы

словесный– беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ;

наглядный – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации, видео;

практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

Формы, приемы, и методы занятий. Формы подведения итогов.

№ п/п	Название раздела	Формы и виды занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Охрана труда	групповая	словесный, наглядный, практический	Плакаты по технике безопасности	Беседа. Опрос
2	Игра в шахматы. Шахматная доска	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.

3	Ходы и взятие шахматных фигур. Начальное положение. Ценность фигур	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
4	Цель шахматной партии	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический, проблемнопоисковый	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
	Матование	групповая,	словесный,	Шахматная доска и фигуры.	Опрос.
5	одинокого короля	индивидуальная, работа в малых группах	наглядный, практический	Компьютер. Экран. Проектор.	Решение шахматных задач.
6	Двойной удар. Связка	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
7	Методы атаки на короля. Игра из начального положения	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
8	Итоговое занятие. Шахматный турнир	групповая	Соревнования	Шахматная доска и фигуры.	Шахматный турнир

Материально – техническое обеспечение программы

№ п/п	Наименование объектов и средств учебнометодического и материально-технического обучения	Количество
1	Кабинет (класс коворкинг)	1
2	Стулья	10
3	Диван	1
4	Пуфы	4
5	Шкаф для хранения шахматных принадлежностей	1
6	Стол педагога	1
7	Расходный материал (мини-диски, CD-диски, DVDдиски, бумага, маркеры, ручки и т.д)	По необходимости и по возможности
Учебно-методический материал		
1	Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы. Первый год обучения. Методика проведения занятий. 2009 ООО»Дайв»	1
2	Бронштейн Давид, Фюрстенберг Том. Ученик чародея: Учебник шахматной стратегии и тактики.2004 год (электронный вариант)	1
3	Владимиров Я.Г.Сборник лучших задач и этюдов, 2011 год (электронный вариант)	1
4	Косиков Алексей. Элементы шахматной стратегии, 2009 год (электронный вариант)	1
5	Славин Л.И. Компоненты шахматной стратегии. 2011 год (электронный вариант книги)	1
Технические средства обучения		
1	Компьютер (ноутбук)	1
2	Проектор	1
3	Интерактивная доска	1
4	МФУ (Многофункциональное устройство: сканерпринтер-копир)	1
5	Фотоаппарат (видеокамера)	1
6	Наличие подключения к сети Internet (от 32 Кбит/с до 20 Мбит/с и выше)	По возможности
Учебно-практическое оборудование		
1	Доски шахматные	8
2	Комплект шахмат	8
3	Часы шахматные (электронные)	8
4	Доска шахматная (магнитная) с фигурами	1

Перечень информационно-методических и дидактических материалов

Дидактические шахматные сказки

Сухин И. Котята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.

Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.

Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.

Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Оценочные материалы

Показатели и критерии по уровням освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Умные клеточки»

Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка учащегося

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Знает о происхождении шахмат. Знает чемпионов мира.	Высокий уровень: учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой. Средний уровень: объем усвоенных знаний составляет более 1/2. Низкий уровень: объем усвоенных знаний составляет менее 1/2.
		Знает правила техники безопасности во время шахматной партии.	
		Знает об основных правилах.	
2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Знает названия и назначение шахматных фигур	Высокий уровень: учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их
		Знает основные понятия и термины.	

	Тактические приемы	содержанием. Средний уровень: сочетает специальную терминологию с бытовой. Низкий уровень: как правило, избегает употреблять специальные термины.
	Умеет читать простейшие задачи и партии.	

Оценивание предметных результатов обучения: практическая подготовка учащегося

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Выполняет посильные действия для решения во время шахматной партии и при решении шахматных задач.	<p>Высокий уровень: учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.</p> <p>Средний уровень: объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2.</p> <p>Низкий уровень: учащийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков.</p>
		Умеет создавать небольшие задачи самостоятельно на шахматной доске.	
		Применяет правила техники безопасности во практической деятельности	
		Владеет тактическими приёмами во время шахматной партии.	

2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании оборудования	Владеет элементарными практическими умениями работы на компьютере.	Высокий уровень: учащийся работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей. Средний уровень: работает с компьютером с помощью педагога. Низкий уровень: испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером.
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Использует приобретённые знания и умения во время шахматной партии и при решении шахматных задач.	Высокий уровень: творческий уровень - учащийся выполняет практические задания с элементами творчества. Средний уровень:
			репродуктивный уровень - выполняет в основном задания на основе образца. Низкий уровень: начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога.

Список литературы

Для педагогов:

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы. Первый год обучения. Методика проведения занятий. ООО»Дайв», 2009
2. Безгодков А. Победный эндшпиль. М.,Феникс, 2017.
3. Добри П. Двойной удар. НОВО, 2013
4. Костенюк,А. Как научить шахматам – М.: RussianChessHouse, 2008.
5. Попова,М. 30 уроков шахматной тактики / М.Попова, В.Манаенков. – Тула: 2002.
6. Сухин,И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2004.

Для детей и родителей:

1. Дорофеева,А. Хочу учиться шахматам - М.: RussianChessHouse, 2008.
2. Карпов,А. Учись шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2003.
3. Кентлер,А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2005.
4. Костенюк,А. Как научить шахматам – М.: RussianChessHouse, 2008.
5. Сухин,И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2004.

Интернет-ресурсы:

<http://suhin.narod.ru/> Сайт И. Г. Сухина – кандидат педагогических наук, почётный работник общего образования Российской Федерации, профессор кафедры "Инновационные технологии" ГАСИС, член Координационного совета по развитию шахматного образования в системе образования РФ, автор Федерального курса для начальной школы «Шахматы-школе».

http://xn--80aaa5asd7agcy5a.xn--p1ai/index/obuchenie_onlajn/0-31 «Шахматы обучение онлайн».

<https://www.youtube.com/watch?v=sRCGfgBnfXc> «Начальный курс шахматной стратегии». <http://xn--80aa9azamq0a.chess.com/learn>. Учись шахматам.

Учебный график

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия
1. Вводное занятие. Охрана труда – 1 ч.				
1	Беседа	1	Вводное занятие. Охрана труда. Знакомство с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи в истории шахмат, их место в мировой культуре	Беседа. Инструктаж по ТБ.
2. Игра в шахматы. Шахматная доска - 4 ч.				
2	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Шахматная доска. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры	Опрос. Решение шахматных задач.
3	Практическая работа. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.	1	Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтالي, вертикали, диагонали	Опрос. Решение шахматных задач.
4	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Шахматная нотация. Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и горизонталей. Диаграмма. Центр и угловые поля	Опрос. Решение шахматных задач.
5	Практическая работа.	1	Две армии -белая и черная. Фигуры и пешки. Расстановка фигур.	Опрос. Решение шахматных задач.
3. Ходы и взятие шахматных фигур. Начальное положение. Ценность фигур.– 22ч.				
6	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Пешка – душа партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка.	Опрос. Решение шахматных задач.

7	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Правило взятия на проходе	Опрос. Решение шахматных задач.
8	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Правило превращения пешки.	Опрос. Решение шахматных задач.
9	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Проходные пешки. Блокированные пешки. Сдвоенные, связанные и изолированные пешки.	Опрос. Решение шахматных задач.
10	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Ладья. Ход ладьей.	Опрос. Решение шахматных задач.
11	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Ладья против ладьи. Ладья против пешек.	Опрос. Решение шахматных задач.
12	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Слон. Ход слоном	Опрос. Решение шахматных задач.
13	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Слон против слона, против ладьи и против пешек.	Опрос. Решение шахматных задач.
14	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Ферзь. Ход ферзем.	Опрос. Решение шахматных задач.
15	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Ферзь против ферзя, против ладьи, против слона, против пешки. Нападение двойной удар	Опрос. Решение шахматных задач.
16	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Конь. Ход конем. Взятие.	Опрос. Решение шахматных задач.
17	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Конь против фигур и пешек. Двойной удар. Нападение и защита.	Опрос. Решение шахматных задач.
18	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Ценность фигур. Выгодно – невыгодно.	Опрос. Решение шахматных задач.

19	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Пешка – мера веса шахматной фигуры. Сколько пешек «весит» конь, ладья, ферзь, слон. Понятие о выгодном и невыгодном размене.	Опрос. Решение шахматных задач.
20	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Король. Ход конем.	Опрос. Решение шахматных задач.
21	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Король против фигур и пешек. Двойной удар королем.	Опрос. Решение шахматных задач.
22	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Нападение и защита. Нападение на короля – шах.	Опрос. Решение шахматных задач.
23	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Что такое шах. Шах различными фигурами.	Опрос. Решение шахматных задач.
24	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Три способа защиты от шаха. Вскрытый шах.	Опрос. Решение шахматных задач.
25	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Двойной шах.	Опрос. Решение шахматных задач.
26	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Особый ход – рокировка. Длинная и короткая рокировка	Опрос. Решение шахматных задач.
27	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Рокировка. Когда можно рокировать.	Опрос. Решение шахматных задач.
4.Цель шахматной партии - 2ч.				
28	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Мат как цель игры в шахматы. Что такое мат. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь	Опрос. Решение шахматных задач.
29	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Мат в один ход – более сложные случаи. Ничья. Пат. Разновидности ничьей.	Опрос. Решение шахматных задач.
5.Матование одинокого короля– 2 ч.				

30	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Матование двумя ладьями одинокого короля. Мат в 2 хода (простейшие случаи). Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки.	Опрос. Решение шахматных задач.
31	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Матование двумя ладьями одинокого короля. Мат в 2 хода (простейшие случаи). Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки.	Опрос. Решение шахматных задач.
6. Двойной удар. Связка– 2ч.				
32	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Двойной удар. Двойной удар пешкой, слоном, ладьей, ферзем, конем. Шах с выигрышем фигуры.	Опрос. Решение шахматных задач.
33	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Связка. Полная и неполная. Давление на связку. Мат Легалья.	Опрос. Решение шахматных задач.
7. Методы атаки на короля. Игра из начального положения – 2ч.				
34	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Спертый мат. Старинная комбинация с жертвой ферзя. Детский мат. Как защититься от детского мата. Опасная диагональ. Самый короткий мат.	Опрос. Решение шахматных задач.
35	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Перевес в развитии. Атака на застрявшего в центре короля. Атака на короля, жертва на f2. Жертва на позиции рокировки.	Опрос. Решение шахматных задач.
8. Итоговое занятие. Шахматный турнир.– 1ч.				
36	Объяснение нового материала. Практическая работа.	1	Игровое соревнование.	Шахматный турнир
ИТОГО: 36				

Промежуточная аттестация за первое полугодие

Контрольные вопросы

1. Сколько клеток на шахматной доске?
2. Как обозначаются горизонтальные линии?
3. Как обозначаются вертикальные линии?
4. Назовите родину шахмат?
5. Как ходит пешка?
6. Является ли пешка фигурой?
7. Где размещаются ладьи на доске до начала игры?
8. Во сколько очков оценивается ладья?
9. Какие слоны никогда не столкнутся?
10. В чем отличие коня от всех остальных фигур?

Ответы:

1. На шахматной доске 64 клетки
2. Горизонтальные линии на шахматной доске идут под цифрами.
3. Вертикальные линии на шахматной доске идут под буквами.
4. Индия
5. Пешка ходит только вперед.
6. Нет, она просто пешка
7. Ладьи размещаются по углам шахматной доски.
8. Ладья оценивается в 5 очков.
9. Белопольный и чернопольный.
10. Конь это единственная фигура, которая умеет перепрыгивать через другие фигуры.

Критерии оценки ответов на вопросы:

0-5 правильных ответов — низкий уровень.

6-7 правильных ответов — средний уровень.

8-10 правильных ответов — высокий уровень.

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

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

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

“**Угадай**”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

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

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

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

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

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

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

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

“**Игра на уничтожение**” – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитикосинтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. “**Один в поле воин**”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске,

уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

“Сними часовых”. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

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

“Захват контрольного поля”. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

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

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

“Двойной удар”. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

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

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

Дидактические задания

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“Поймай ладью”. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“Выведи фигуру”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“Поставь мат “повторюшке” в один ход”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Выигрыш материала”. **“Накажи пешкоеда”**. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“Мат в два хода”. Белые начинают и дают мат в два хода.

“Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Краткий шахматный словарь

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований)

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болезщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

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

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»).

Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии. Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою. **Г**

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

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

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

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

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

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия — родина шахмат (V в.).

Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

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

К

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

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.
Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

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

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

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

М

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

Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

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

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

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

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

Н

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

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

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотація — система записи ходов в шахматной партии.

О

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

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

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года.

Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

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

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

Ошибка — любой просчет в игре.

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

П

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

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

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

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

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

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

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

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире.

Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

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

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

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

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

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

С

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

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

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

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

ТаблицаТ

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

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

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

Ф

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

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

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

Фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных. **Х**

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии. **Штурм** — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговариваются.