

**ПРИНЯТО**  
Решением  
Педагогического совета МБДОУ  
Протокол от «10» августа 2021  
№ 4

**УЧТЕНО МНЕНИЕ**  
Совета родителей МБДОУ  
Протокол от «17» мая 2021  
№ 5



**УТВЕРЖДЕНО**  
Приказом по МБДОУ  
от «10» августа 2021  
№ 177-02/216

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
муниципального дошкольного образовательного учреждения-  
«Детский сад № 4 «Тулдукчаан» с. Бяди»  
МР «Усть – Азданский улус (район)» РС (Я)

<b>Паспорт программы</b> .....	3
<b>I. Целевой раздел</b>	
1.1 Пояснительная записка.....	4
1.2 Цели и задачи .....	5
1.3 Принцип программы .....	6
1.4 Ожидаемые результаты .....	6-8
<b>II. Содержательный раздел</b>	
2.1. Организация процесса .....	9
2.2. Календарно- тематический план на 1 год обучения.....	9-14
2.3. Календарно- тематический план на 2 год обучения .....	15-19
<b>III. Организационный раздел</b>	
3.1 Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в «шахматы» .....	20
3.2. Материально-техническое обеспечение .....	20
<b>Список используемой литературы</b> .....	21
<b>Приложения</b> .....	22-29

## **Паспорт программы.**

**Полное наименование программы:** Образовательная программа дополнительного образования «Шахматы».

**Направленность программы:** дополнительное образование детей дошкольного возраста.

**Образовательная область:** познавательное, физическое

**Место реализации программы:** МБДОУ «Детский сад №4 «Туллукчаан» с. Бяди» МР «Усть- Алданский улус» РС (Якутия)

**Адрес, телефон:** Республика Саха (Якутия) Усть- Алданский улус, с. Бяди, ул Центральная, 28. Телефон – 26-902.

### **Нормативно-правовое обеспечение Программы:**

- Закон РФ «Об образовании в РФ» (от 29.12.2012 № 273-ФЗ);
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ МО и НРФ от 17.10.2013 № 1155 г. Москва «Об утверждении ФГОС ДО»). Комментарии к ФГОС ДО Минобрнауки России от 28 февраля 2014 г. №08-249;
- Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1080 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 г. № 26).

## 1. Целевой раздел

### 1.1 Пояснительная записка

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребенка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, дает больше человеку, чем он тратит на неё. Но само умение хорошо играть - это уже искусство, ибо, как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет.

Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно. Такое положение вещей дает все основания широко популяризировать шахматы среди воспитанников старшего дошкольного возраста.

Шахматная игра - увлекательная игра для детей. На шахматной доске сражаются два войска - белые и черные. Дети погружаются в особый мир, где они сами командуют своим шахматным войском.

Но вместе с тем ребенок начинает понимать, что от его умения зависит результат игры, что делает его более ответственным к своим действиям.

Дети сами начинают тянуться к получению знаний. Вначале изучают правила игры, затем учатся составлять планы игры, решать шахматные задачи, играют партии между собой, анализируют партии известных шахматистов, участвуют в шахматных соревнованиях.

Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться. Их глубина и красота неисчерпаемы, и поэтому они могут стать вашим спутником на всю жизнь.

Ведь игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память.

В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов.

Игра в шахматы в большой степени способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение.

Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества.

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с дошкольного возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения.

Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания.

Шахматы для детей несут в себе множество положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка.

Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели.

Шахматы делают ребенка внимательным и собранным. Познавательными плюсами от игры в шахматы являются хорошая память, умение сравнивать и обобщать, предвидение результатов.

Ребенок учится делать логические выводы - мыслить самостоятельно. У него развивается изобретательность и ориентирование на плоскости.

## 1.2 Цели и задачи

**Цель программы:** создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников через обучение игре в шахматы, привитие интереса к игре.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

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

#### *Развивающие:*

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

#### *Воспитывающие:*

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

### **Игра в шахматы решает сразу несколько задач:**

*Познавательную:* - расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы). Развивает изобретательность и логическое мышление.

*Воспитательную:* - вырабатывает целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость. А также внимательность и собранность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

*Эстетическую:* обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям.

*Физическую:* побуждает уделять время физкультуре, чтобы хватало сил и выносливости сидеть за шахматной доской.

*Коррекционную:* помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

За последние десятилетия шахматная игра значительно помолодела, что подтверждается удивительно молодым возрастом ведущих гроссмейстеров мира: А. Костенюк, Р. Пономарев, Г. Каспарова, Ю. Полгар и других, а также очень ранним началом обучения этой древней игре детей 5-7 лет. Именно с этого возраста начинают заниматься юные шахматисты

Из вышесказанного следует, что шахматы могут служить хорошим тренажером развития логического мышления и повышения интеллектуальной работоспособности детей дошкольного возраста.

Предложенная программа составлена на основе программ «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина ; «Малыши играют в шахматы В.Г. Гришина и «Как научить шахматам» А.К. Костенюк, которые опираются на ряд нетрадиционных авторских наработок.

### 1.3 Принципы программы

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

- *Принцип развивающей деятельности*: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- *Принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.
- *Принцип доступности, последовательности и системности* изложения программного материала.
- *Принцип психологической комфортности* - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса.
- *Принцип минимакса* - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- *Принцип целостного представления о мире* - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- *Принцип вариативности* - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- *Принцип творчества* - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

### 1.4 Ожидаемые результаты

***К концу первого года обучения должен знать:***

- историю возникновения шахматной игры;
- правила и цель игры;
- основные шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.
- ценность фигур.

***Должен уметь:***

- ориентироваться на шахматной доске;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- расставлять фигуры перед игрой;
- играть каждой фигурой в отдельности и совокупности со всеми фигурами;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи.

Итогом реализации дополнительной образовательной программы являются организация тренировочных турниров, эстафет, викторин, соревнований.

***Критерии уровней развития детей первый год обучения.***

*Высокий (2 балла)*: Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и

правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве

*Средний (1 балл):* Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

*Низкий (0 баллов):* ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

***К концу второго года обучения должен знать:***

- законы развития фигур в начале партии;
- шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья;
- значение материального преимущества;
- простейшие тактические приёмы;

***Должен уметь***

- разыгрывать шахматную партию от начала до конца;
- соблюдать все правила игры;
- правильно предлагать ничью.
- решать шахматные задачи.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а также знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; учатся решать шахматные задачи.

***Критерии уровней развития детей второй год обучения.***

*Высокий (2 балла):* ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться 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. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет читать шахматную нотацию.

*Средний (1 балл):* 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».

*Низкий (0 баллов):* ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет

шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

## 2. Содержательный раздел

### 2.1 Организация процесса

Образовательная программа дополнительного образования ориентирована на удовлетворение, как желаний родителей (законных представителей детей), так и детей, посещающих дошкольное образовательное учреждение. Программа предусмотрена для детей от 5 до поступления в школу.

Прием обучающихся в объединения дополнительного образования детей осуществляется на основе свободного выбора детьми дополнительных общеразвивающих программ. Деятельность по организации дополнительного образования детей осуществляется на основе данной дополнительной общеразвивающей программы. Учебный год в объединениях дополнительного образования детей начинается 15 сентября и заканчивается 15 мая текущего года, включая каникулярное время, регламентируется учебным планом, расписанием занятий объединений, календарным учебным графиком.

Деятельность осуществляется в разновозрастной группе, а также индивидуально. Численный состав 10 человек. Эта норма исходит из санитарно - гигиенических норм. Такое количество позволяет педагогу реализовать на практике принцип индивидуально - личностного подхода к обучающимся, что очень важно. Продолжительность одного учебного занятия 30 мин.

Данная программа предусматривает 32 занятий в течение года.

Срок реализации	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятий	Время проведения
2 год.	1 занятие	30 мин.	Вторая половина дня

### 2.2 Календарно- тематический план на первый год обучения

№	Тема	Кол-во часов	Дата проведения	
			планируемая	фактически
1.	История возникновения шахмат.	1	15.09.2021	
2-3.	Шахматная доска.	2	22.09.2021 29.09.2021	
4-5.	Линии. Диагональ.	2	06.10.2021 13.10.2021	
6-7.	Шахматные фигуры.	2	20.10.2021 27.10.2021	
8-9.	Начальное положение.	2	03.11.2021 10.11.2021	
10-11.	Ладья.	2	17.11.2021 24.11.2021	
12-13.	Слон.	2	01.12.2021 08.12.2021	
14.	Ладья против слона.	1	15.12.2021	

15-16.	Ферзь.	2	22.12.2021 29.12.2021	
17.	Ферзь против ладьи и слона.	1	19.01.2022	
18-19.	Конь.	2	26.01.2022 02.02.2022	
20.	Конь против ферзя, ладьи и слона.	1	09.02.2022	
21.	Пешка.	1	16.02.2022	
22.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	02.03.2022	
23-24.	Король. Король «Волшебный квадрат»	2	09.03.2022 16.03.2022	
25.	«Тронул – ходи», «Ход сделан – обратно не вернешь»	1	23.03.2022	
26.	Шах.	1	30.03.2022	
27.	Шах и мат	1	06.04.2022	
28.	Мат.	1	13.04.2022	
29.	Ничья, пат.	1	20.04.2022	
30.	Рокировка.	1	27.04.2022	
31.	Шахматная партия.	1	04.05.2022	
32.	Турнир на лучшего игрока	1	11.05.2022	
	Всего занятий	32		

№ занятия	Тема	Программные задачи	Методические приемы
1.	В стране шахматных чудес.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты. Вызвать у детей интерес к шахматам.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес». Беседа по содержанию сказки.
2.	Удивительные клетки на шахматной доске	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Формировать у детей интерес к шахматам.	Чтение – инсценировка, дидактическая игра «Да, нет». Работа на листе бумаги.
3.	Шахматная доска. Проспекты, улицы и переулки шахматной доски	Продолжать знакомить детей с шахматным королевством. Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами. Введение понятия	Показ на магнитной шахматной доске. Беседа. Чтение сказки И.Г. Сухина. Работа в рабочей тетради по шахматам.

		«горизонталь», «вертикаль»	
4.	Линии. Диагональ.	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И.Г. Сухина. Показ на интерактивной доске. Д/З «Диагональ». Работа в рабочей тетради по шахматам.
5.	Линии. Диагональ	Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. Д/И «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле»
6-7.	Шахматные фигуры	Познакомить с шахматными фигурами, развивать интерес к игре в шахматы, внимание, усидчивость.	Чтение сказки «Чудесные фигуры». Д/И «Мяч» «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Да и нет»,
8-9.	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилom: ферзь любит свой цвет.	Показ. Объяснение. Дидактические задания и дидактические игры: «Волшебный мешочек» «Угадай», «Мяч», «Да и нет». Работа в рабочей тетради по шахматам.
10.	Прямолинейная бесхитростная, фигура - Ладья	Познакомить с шахматной фигурой ладьей и ее особенностями, месторасположением на исходной позиции, ходами и способностью взятия фигур противника. Развивать внимание.	Чтение дидактической сказки «Я – Ладья». Местоположение на начальной позиции. Ход ладьи. Взятие. Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»
11.	Прямолинейная бесхитростная, фигура - Ладья	Продолжать знакомить с шахматной фигурой ладьей и ее особенностями, месторасположением на исходной позиции, ходами и способностью взятия фигур противника. Развивать воображение, быстроту реакции, сообразительность, мелкую моторику рук.	Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки», Д/И «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение». Работа в рабочей тетради.
12.	Вежливые слоны	Формировать представления о шахматной фигуре: «Слон». Место слона в начальном положении. Ходом слона, взятием фигур противника. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием легкая и	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож»; Д/И «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин». Работа в рабочей тетради.

		тяжелая фигура.	
13.	Вежливые слоны	Закрепить представления о шахматной фигуре «Слон», его месторасположением, ходами и способностью взятия фигуры противника.	Отгадывание загадки о слоне. Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Д/И «Лабиринт», «Кратчайший путь». Работа в рабочей тетради.
14.	Ладья против слона	Закреплять и отрабатывать правила и практические навыки слона и ладьи. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, усидчивость, мелкую моторику рук.	Д/З «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение»
15.	Могучая фигура «Ферзь»	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь». Местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	Рассказ педагога: «Как ходит ферзь». Д/и «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Игра на уничтожение»
16.	Могучая фигура «Ферзь»	Повторить о шахматной фигуре «Ферзь». Местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием.	Рассказ педагога: «Как ходит ферзь». Д/и «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот».
17.	Ферзь против ладьи и слона	Закреплять и отрабатывать практические навыки игры ферзем	Д/И «Задача направления», «Туда – сюда», «Длинный ход», «Прямо и наискосок». Работа в рабочей тетради.
18.	«Прыг, скок и в бок» - Конь.	Познакомить с шахматной фигурой - конь. Его месторасположением на исходной позиции, ходами и способностью взятия фигур противника. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию.	Рассказать и показать сложность ходов коня. Ход коня: взятие. Конь – легкая фигура. Д/З «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». ». Работа в рабочей тетради.
19.	«Прыг, скок и в бок» - Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой - конь. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность логически мыслить, анализировать. Активизировать словарный запас. Познакомить с шахматной фигурой «Конь». показать позицию в которой конь ставит «вилку».	Д/И «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух). «Ограничение подвижности».

20.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой - конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, смекалку, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Д/И «Волшебный мешочек»» Ограничение подвижности», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», Д/З «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру»
21.	«Ни шагу назад!» Пешка.	Познакомить с шахматной фигурой – пешка, ее месторасположением на исходной позиции; с понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие, взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение сказки «Чудесная пешка». Рассказ о пешке. Д/З «Лабиринт», «Один в поле воин», «Кто первый?» «Чемпион», Д/И «Волшебный мешочек». Работа в рабочей тетради по шахм.
22.	Пешка против ладьи, слона, ферзя, коня.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой – пешка. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Д/И «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух), «Ограничение подвижности»
23.	«Главная фигура» Король.	Познакомить с шахматной фигурой – король, его месторасположение на исходной позиции. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.	Рассказ и показ о месте короля в начальном положении. Ход короля. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Д/И «Поворот», «Задача направления». Туда – сюда», «По всем углам», «Прямо и наискосок». Работа в рабочей тетради по шахматам.
24.	Король «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарный запас детей.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре: Взятие Двойной удар. Д/И «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности.

25.	Объяснения детям правила для играющих «Тронул – ходи», «Ход сделан – обратно не вернешь»	Формировать представления об элементарных правилах игры. Развивать логическое мышление, память, речь, смекалку, сообразительность.	Беседа, показ. Практические упражнения.
26.	Шах	Формировать представление о позиции «Шах». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать, активизировать словарь.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Д/З «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха»
27.	Шах и мат	Формировать представления детей о комбинациях «Шах», «Мат», «комбинация» и «вилка», «двойной удар»	Рассказ. Показ ходов. Практические упражнения.
28.	Мат	Формировать представления о том, что мат – цель игры, упражнение в определении шахматных ситуаций. Развивать логическое мышление, умение думать, мыслить, анализировать.	Чтение сказки «Да свидания, шахматная страна». Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой. Д/З «Мат или не мат»
29.	Ничья «пат»	Формировать представление о положении «Пат», выделение отличий «пата» от «мата»	Чтение сказки «Мат и пат». Рассказ о позициях «Мат» и «Пат». Вариантах ничьей. Примера на «Пат». Д/З «Пат или не пат»
30.	Рокировка	Познакомить с понятием «Рокировка». Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность.	Рассказ и показ на магнитной шахматной доске «Длинная и короткая рокировка». Правила рокировки. Д/З «Рокировка»
31.	Тренировочная шахматная партия	Учить играть всеми шахматными фигурами. Закреплять элементарные основы шахматной игры. Воспитывать морально – волевые качества детей.	Практические навыки «Загадки из тетрадки»
32.	Шахматный турнир на лучшего игрока	Закрепить знания. Развивать сообразительность, находчивость, выдержку, умение проигрывать сопернику	Практические навыки «Загадки из тетрадки»

### 2.3. Календарно- тематический план на второй год обучения

№	Тема	Кол-во часов	Дата проведения	
			Планируемая	Фактически
1.	История возникновения шахмат (повторение)	1	14.09.2022	
2.	Шахматная доска (повторение)	1	21.09.2022	
3.	Шахматные фигуры (повторение)	1	28.09.2022	
4.	Начальное положение (повторение)	1	05.10.2022	
5-6.	Шахматная нотация	2	12.10.2022 19.10.2022	
7-8.	Комбинация	2	26.10.2022 02.11.2022	
9.	Мат белыми в один ход	1	09.11.2022	
10.	Лучший ход белых	1	16.11.2022	
11.	Лучший ход черных	1	23.11.2022	
12.	«Грозный ферзь» побей все черные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	1	30.11.2022	
13-14.	Дебют	2	07.12.2022 14.12.2022	
15-16.	Шахматная партия	2	21.12.2022 28.12.2022	
17-18.	Этюды	2	18.01.2023 25.01.2023	
19.	Понятия «Защита, связка, избавление от связки»	1	01.02.2023	
20-21.	Шахматная партия	2	08.02.2023 15.02.2023	
22.	Шахматная викторина	1	22.02.2023	
23.	«Здоровые телом – сильные духом». Шахматная партия	1	01.03.2023	
24.	Эстафета	1	15.03.2023	
25.	Комбинация	1	22.03.2023	
26.	Типичные комбинации	1	29.03.2023	
27.	Матовые комбинации	1	05.04.2023	
28.	Турнир на лучшего игрока	1	12.04.2023	
29.	«В некотором царстве, в шахматном государстве»	1	19.04.2023	
30.	Первые ходы	1	26.04.2023	
31.	Мониторинг	1	03.05.2023	
32.	До свидания шахматная страна	1	17.05.2023	

	Всего занятий	32		
--	---------------	----	--	--

№ занятия	Тема	Программные задачи	Методические приемы
1.	В стране шахматных чудес.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты. Вызвать у детей интерес к шахматам.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес». Беседа по содержанию сказки.
2.	Шахматная доска.	Продолжать знакомить детей с шахматным королевством. Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами. Введение понятия «горизонталь», «вертикаль»	Показ на магнитной шахматной доске. Беседа. Чтение сказки И.Г. Сухина. Работа в рабочей тетради по шахматам.
3.	Шахматные фигуры	Познакомить с шахматными фигурами, развивать интерес к игре в шахматы, внимание, усидчивость.	Чтение сказки «Чудесные фигуры». Д/И «Мяч» «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Да и нет»,
4.	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилom: ферзь любит свой цвет.	Показ. Объяснение. Дидактические задания и дидактические игры: «Волшебный мешочек» «Угадай», «Мяч», «Да и нет». Работа в рабочей тетради по шахматам.
5.	Шахматная нотация	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.	Практические навыки. Рассматривание иллюстраций.
6.	Шахматная нотация	Знакомить с понятием «Шахматная память, зачем она нужна» Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв (A,B,C,D,E,F,G,H)	Беседа – рассказ. Вопросы и ответы по теме. Практические навыки.
7.	Комбинация	Познакомить с понятием комбинация. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление,	Чтение дидактической сказки «Волшебный мир комбинаций! Разбор готовых комбинаций.

		организованность	
8.	Комбинация	Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность	Разбор готовых комбинаций.
9.	Мат белыми в один ход	Учить элементарным основам шахматной игры.	Коллективный разбор определенных ситуаций на шахматной доске.
10.	Лучший ход белых	Учить элементарным основам шахматной игры.	Коллективный разбор определенных ситуаций на шахматной доске.
11.	Лучший ход черных	Учить элементарным основам шахматной игры.	Коллективный разбор определенных ситуаций на шахматной доске.
12.	«Грозный ферзь» побей все черные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	Учить элементарным основам шахматной игры.	Коллективный разбор определенных ситуаций на шахматной доске.
13.	Дебют. Три правила дебюта	Познакомить с понятием «Дебют», три правила дебюта. разобрать «плохие» дебюты и «хорошие». Развивать творческое и логическое мышление, интеллект, память, сообразительность.	Объяснение и показ нового материала. Д/З «Спертый мат»
14.	Дебют	Закреплять и отрабатывать практические навыки. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать, анализировать.	Д/З «Спертый мат». Разбор ловушек и готовых партий.
15.	Шахматная партия	Дать общее представление и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Учить играть всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
16.	Шахматная партия	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
17.	Этюды	Продолжать знакомить с понятием «Этюды». Учить решать этюды. Развивать логическое мышление. Воспитывать внимание, усидчивость, точно рассчитывать правильные ходы.	Дидактическое задание «Реши этюд»
18.	Этюды	Отрабатывать практические навыки. Развивать логическое	Практическое занятие. Игра.

		мышление, внимание.	
19.	Понятия «Защита, связка, избавление от связки»	Продолжать знакомить детей с понятиями «Защита, связка, избавление от связки», познакомить с разновидностями защиты и способами избавления от связок	Показ. Объяснение. Дидактические задания.
20.	Шахматная партия.	Закреплять знания о шахматных фигурах, их месторасположении на начальной позиции. Учить играть, соблюдая правила. Развивать смекалку, память сообразительность. Воспитывать усидчивость.	Отработка практических навыков.
21.	Шахматная игра.	Учить хорошо, видеть шахматное поле, точно и четко рассчитывать свою комбинацию и комбинацию противника, обладать умением правильно оценивать свою позицию и позицию соперника.	Игра в парах. Отработка практических навыков.
22.	Шахматная викторина.	Закрепить знания детей по темам: «Защита; Избавление от связки; Вилка; Открытое нападение».	Вопросы из шахматной шкатулки.
23.	Здоровые телом – сильные духом. Шахматная партия	Учить более разумно и рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске, достигать выигрыша или договариваться ничьей, находясь в трудном положении, с плохой позицией находить выход.	Игра в парах. Отработка практических навыков.
24.	Шахматная эстафета	Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию.	Практические навыки.
25.	Комбинация	Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать	Практическое занятие. Игра
26.	Типичные комбинации	Отрабатывать практические навыки. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.	Показ. Объяснение. Практическое занятие.
27.	Матовые комбинации	Отрабатывать практические навыки. Развивать способность думать, мыслить,	Показ. Объяснение. Практическое занятие.

		рассуждать и анализировать.	
28.	Турнир на лучшего игрока	закрепить знания полученные на занятиях. Развивать сообразительность, находчивость.	Практические навыки. Загадки из тетрадки
29.	Развлечение «В некотором царстве, в шахматном государстве».	Вызвать у детей радостное настроение. Закреплять знания. Вызвать устойчивый интерес к шахматам	Праздник – развлечение
30.	Первые ходы	Упражнять в планировании и придумывании первых ходов, отмечая, что многое зависит от первых шагов на игровом поле.	Игры в парах
31.	Мониторинг	Выявить знания детей о игре в шахматы и их правилах	Вопросы – ответы
32.	До свидания шахматная страна	Закрепить пройденный материал.	Игра

### 3. Организационный раздел

#### 3.1 Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в «шахматы»:

- ✓ Развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.
- ✓ Развитие умения ориентироваться на плоскости.
- ✓ Обучение дошкольника доступным ему видам моделирования и формирование на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т. д.).
- ✓ Формирование умения классифицировать, сравнивать и обобщать и развивать пространственное мышление.
- ✓ Формирование пространственных представлений: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т. п.
- ✓ Овладение начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование и срисовывание по клеткам; рисование и срисовывание на нелинованной бумаге с соблюдением пространственного расположения заданных форм (внутри—снаружи, соприкосновение и т.п.).
- ✓ Выработка у ребенка волевых качеств.
- ✓ Развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления.
- ✓ Развитие физической выносливости, физического здоровья.

#### 3.2. Материально – техническое обеспечение программы

*Материально-техническое обеспечение программы:*

- Столы, стулья;
- Ноутбук, проектор, экран;
- Настольные шахматы разных видов;
- Дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- Комплект методической литературы.

*Методическое обеспечение программы:*

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ.
- «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования» от 17.10.2013 г. №1155 утверждён Министерством образования и науки Российской Федерации от 1.
- «Шахматы – первые шаги» В.В. Костров, Москва, «Глобус», 2006.
- «Малыши играют в шахматы» В. Г. Гришин, М, Просвещение, 1991.
- «Я играю в шахматы» В. Зак, Я. Длуголенский, «Санта», 1994.
- «Шахматы для детей и родителей» В. Костров, А. Давлетов, Санкт- Петербург, 1997.
- «Шахматы для детей» Сабрина Чеваннес. Москва, 2016
- «Шахматы для детей» Бардвик Тодд. Санкт- Петербург, 2013
- «Шахматы детям. Лучшие тактические приемы» Чендлер Мюррей. Питер, 2015

### Список использованной литературы:

1. Бардвик Тодд Шахматы для детей.- СПб.: Питер, 2013.- 192 с.
2. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы: Книга для воспитателя детского сада: – М.: Просвещение, 1991, -158 с.
3. Москалев В. А. Шахматная тетрадь для дошкольников: рисуем ходы, осваиваем правила игры.- Ростов –на- Дону: Феникс, 2012.- 22 с.
4. Петрушина Н. Шахматный учебник для детей - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.
5. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких - М.: Астрель, АСТ, 2008.
6. Трофимова А. С. Учебник юного шахматиста – Ростов- на - Дону: Феникс, 2014. – Изд. 4-е. – 155.
7. Чеваннес С. Шахматы для детей.- Москва, 2016. – 128 с.

### Дидактические игры

1. *Шахматные фигуры. Волшебный мешочек.* По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просят малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадываете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

2. *Шахматный теремок.* Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя шахматному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.

3. *Шахматный колобок.* Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» - король, «Баба» - ферзь, «Заяц» - пешка, «Лиса» - конь, «Волк» - слон, «Медведь» - ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «ЛИСА» Колобка не съест – он от неё убежит.

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

5. *Запретная фигура.* Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

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

7. *Угадай-ка.* Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.

8. *Цвет.* Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две чёрные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.

9. *По росту.* Попросите у ребёнка по росту расставить шесть разных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

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

11. *Убери такую же.* Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Попросите малыша взять эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.

12. *Жмурки.* Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.

13. В варианте с напольными шахматами с малышами играет какая-либо мягкая игрушка, например, кот, собачка, зайчик и т.д., выполняющие роль жмурки, находящиеся в руках у педагога. Она ловят то малышей, то какую-либо напольную шахматную фигуру

и спрашивают: «Кого я поймал?». Малыши называют или имя ребёнка, или название шахматной фигуры.

14. *Самолёты.* Играют две команды малышей. Одна команда стоит у зелёного столика, другая - у синего. На столиках – шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Малыши – «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.

15. *Ладья. На одну клетку.* Делайте с ребёнком по очереди ходы белой ладьёй, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребёнка ставить ладью аккуратно в середину клетки.

16. *Через клетку.* В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.

17. *Через две клетки.* Здесь ладьи по очереди ходят через два поля.

18. *Поворот.* После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьёй совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьёй.

19. *Задача направления.* Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход и даёт задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребёнок, соответствует его возрасту, т.е.3 поля и т.д. Эта дидактическая игра очень важна для подготовки ребёнка к школе.

20. *Длинный ход.* Попросите малыша сделать ход ладьёй их какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

21. *По всем углам.* Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле. Если ребёнку трудно осваивать ходы ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, всё время соскакивает ладьёй на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем также фрагменты: две клетки на две, две на три, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов, можно и разрезав картонную шахматную доску.

22. *Дидактические игры на взятие фигур.* «Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона», «Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».

23. *Шахматная доска. Снайпер.* На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становится тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.

## 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.

*Болельщик* — 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», «b», «с» и т. д.).

*Вилка* — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав одновременно на две ладьи или два коня.

*Вариант* — одно из многочисленных ответвлений в партии.

*Взятие* — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

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

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

## Г

*Горизонталь* — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево).

Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до

1-й горизонтали).

*Гроссмейстер* — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

## Д

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

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

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

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

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

## **Ж**

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

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

## **З**

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

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

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

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

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

## **И**

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

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

## **К**

*Комбинация* — серия последовательных ходов, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной

*Комбинации* — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

*Композитор* — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание *гроссмейстер* шахматной композиции.

*Композиция* — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

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

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

*Каисса* — греческая богиня, покровительница шахмат.

*Качество* — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью

за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

## Л

*Легкие фигуры* — общепринятое название для коней и слонов.

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

*Ловушка* — своеобразны ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней.

Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

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

## М

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

*Мат спёртый* — разновидность обычного мата. Встречается редко.

*Мастер* — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

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

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

одержания победы в партии.

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

*Миттельшпиль* — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон.

Мобилизация сил к этому времени завершена.

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

## Н

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

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

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

*Нотация* — система записи ходов в шахматной партии.

## О

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

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

*Олимпиада* — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

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

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

*Ошибка* — любой просчет в игре.

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

## П

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Р

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

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

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

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

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

## С

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

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

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

*Судья* — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

## Т

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

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

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

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

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

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

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

*Тяжелые фигуры* — общепринятое название для ладей и ферзей.

## У

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

## Ф

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

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

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

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

## Х

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

## Ц

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

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

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

#### **Ч**

*Чемпион мира* — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

#### **Ш**

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

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

*Штурм* — решительная шахматная атака.

#### **Э**

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

