Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №29 «Журавушка»

РАССМОТРЕНА
на заседании педагогического совета
МБДОУ №29 «Журавушка»
Протокол №03 от 21 04. 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом заведующего
МБДОУ №29 «Журавушка»
№ ДС29-11-79/5 от 21.04.2025

Подписано электронной подписью
Сертификат:
00D606DB36E1B32821263A0A046B94E37F
Владелец:
Солопьева Светлана Викторовна
Действителен: с 11.03.2025 по 04.06.2026

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

Физкультурно-спортивная направленность

«Шахматы»

Срок реализации программы: 1 месяц
Возраст обучающихся 5-7 лет
Количество часов: 9 часов

Автор-составитель программы:
Финько Мария Анатольевна,
педагог дополнительного образования

СУРГУТ 2025

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Шахматы», физкультурно-спортивной направленности является модифицированной и составлена на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина, которая опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Шахматы» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Программа рассчитана на воспитанников 5-7 лет, срок реализации 1 месяц, объем программы 9 часов в месяц.

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

Формы проведения занятий: дидактические игры и задания, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; практические игры, теоретические занятия, шахматные игры, шахматные турниры.

В процессе реализации программы у воспитанников идет освоение предметной компетенции, а также формирование умений участвовать в коллективной деятельности.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Департамент образования администрации города Сургута
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №29 «Журавушка

Полное название ДОП	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Шахматы»
Направленность ДОП	Физкультурно-спортивная
Уровень ДОП	Стартовый
ФИО автора (составителя) программы	Финько Мария Анатольевна, педагог дополнительного образования
Год разработки ДОП	2025 год
Где, когда и кем утверждена ДОП	Программа рассмотрена на заседании педагогического совета МБДОУ №29 «Журавушка», протокол №03 от 21.04.2025, утверждена заведующим МБДОУ № 29 «Журавушка» С.В. Солопьевой, приказ № ДС29-11-79/5 от 21.04.2025
Цель ДОП	Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы
Задачи ДОП	
Обучающие	- Формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы - Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий - Познакомить с правилами поведения партеров во время шахматной игры - Учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию
Развивающие	- Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач
Воспитательные	- Воспитывать, усидчивость, целеустремленность
Здоровьесберегающая характеристика	Бережное и трепетное отношение к внутреннему миру и индивидуальности человека
	Создание эмоционально-положительного фона
Планируемые результаты освоения программы	*Личностные результаты:* - Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. - Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования). *Метапредметные результаты освоения программы:* - развитие логического мышления у обучающихся; - развитие зрительной памяти; - развитие концентрации внимания, усидчивости *Предметные результаты:* - Умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца, что предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике
Срок реализации	1 месяц
Количество часов в неделю	3 часа в неделю. Общая продолжительность программы в месяц – 9 часов
Возраст обучающихся	5-7 лет
Формы занятий	Комбинированные, тематические, интегрированные, творческие и т.д.
Методическое обеспечение (применяемые методики, технологии)	*Дидактические материалы: т*аблицы к турнирам, раздаточные материалы для тренингов, вопросники к занятиям и викторинам, словарь шахматных терминов; методическая литература
	Используемые технологии: - здоровьесберегающие - технологии проектной деятельности

	- технология исследовательской деятельности - информационно-коммуникационные технологии - личностно-ориентированные технологии - игровая технология
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	*Средства обучения* Демонстрационное оборудование (экран-проектор) Доска для фломастеров Магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами Шахматные часы Комплекты шахматных фигур с шахматными досками Локальная сеть интернет
	Программное обеспечение Операционная система: Windows XP или выше. Компьютерная программа «Большое шахматное путешествие» Windows Mediaплеер

Введение

Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение. Педагогические, психологические и физиологические исследования, проводившиеся в Институте дошкольного воспитания АПН России, а также за рубежом, свидетельствуют о том, что потенциальные психофизиологические возможности усвоения знаний и общего развития у детей 6-7 лет значительно выше, чем это предполагалось до сих пор. Предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Шахматы» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка–дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Это подтверждается и многолетним практическим опытом зарубежным и нашим. Можно с уверенностью говорить об огромных потенциальных возможностях обучения шахматам, таящихся в дошкольном детстве.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Шахматы» физкультурно-спортивной направленности реализуется на базе МБДОУ №29 «Журавушка» г. Сургута ХМАО-Югры и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка.

Программа разработана в соответствии с:

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

А также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами МБДОУ №29 «Журавушка».

Реализация программы осуществляется за пределами ФГОС ДО, и не

предусматривает подготовку воспитанников к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам. Количество и длительность занятий, регламентируется СП 2.4.3648-20, СанПиН 1.2.3685-21.

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Шахматы» заключается в обучении игре в шахматы с самого раннего возраста, что помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника. При проведении занятий большое внимание уделяется развитию личностных качеств обучающихся, таких как логическое мышление, выдержка, дисциплина, терпение, хладнокровие, находчивость, сосредоточенность, благородство.

Педагогическая целесообразность создания авторской дополнительной общеобразовательной программы «Шахматы» обусловлена положительным влиянием на совершенствование у детей многих психических процессов и способствованием развития таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Примерно к 5-7 годам ребенок овладевает знаковой системой родного языка и начинает осваивать следующий чрезвычайно важный процесс так называемых умственных действий, результат которых проявляется сразу в мыслях, вне движения или слова.

Новизна программы заключается: в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующего общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; в применении метода исследования (подготовка и представление выступлений по истории шахмат); в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям краткосрочной реализации.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы: физкультурно-спортивная.

Уровень освоения программы: стартовый.

Отличительные особенности программы. Дополнительная образовательная программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» для детей старшего дошкольного возраста разработана на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок, именно:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения «игры на уничтожение»: фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат».

«Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил

повторять А. Франс. Поэтому, в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам.

Адресат программы. Данная программа рассчитана на работу с детьми старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет.

При зачислении детей в группы на бюджетной основе, образовательные услуги производятся на основании заявления родителя (законного представителя) обучающегося.

Количество обучающихся в группе: 10-15 человек.

Срок реализации программы: 1 месяц

Объем программы/Количество часов: 9 часов.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 1 академическому часу с перерывом 10 минут**,** 1 академический час равен – 30 минутам.

Формы обучения: очная

Особенности организации образовательного процесса:

Цель программы: Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы.

Задачи программы:

Образовательные:

- Формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы.
- Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий.
- Познакомить с правилами поведения партеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствие с этими правилами.
- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
- Обеспечить успешное овладение детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии.
- Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.
- Учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

Развивающие:

- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение.
- Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника.
- Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач.
- Формировать мотивацию к познанию и творчеству.

Воспитательные: Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

Содержание программы

Учебный план

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
1	Мониторинг	0,5	0,5	1	Решение практических задач
2	История возникновения Шахмат	0,5	0,5	1	Решение практических задач
3	Шахматная доска	0,5	0,5	1	Решение практических задач
4	Начальная расстановка фигур	0,5	0,5	1	Решение практических задач
5	Шахматные фигуры	0,5	1,5	2	Решение практических задач
6	Ходы и взятие фигур. Защита. Шах. Мат.	0,5	1,5	2	Решение практических задач
7	Мониторинг	0,5	0,5	1	Решение практических задач
	Итого	**3,5**	**5,5**	**9**	

Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Мониторинг. (1 час)

Тема 1. Вводные занятия

Теория: Уточнение уровня развития детей. Выявление уровня базовых знаний детей об игре шахматы, шахматных терминов, умение ориентироваться на шахматной доске.

Практика: Выполнение тестовых заданий**.**

Раздел 2. История возникновения шахмат. (1 часа).

В данном разделе дети в игровой форме знакомятся с историей возникновения шахмат, Данный раздел состоит из двух частей: историей возникновения шахмат в древней индии и популярность и значение игры в шахматы в современном мире.

Тема 2. Шахматное поле, раджа, мудрец восток. Современные ведущие чемпионы.

Теория: Знакомство с рисованными героями Клеточкой, Леной и Алешей.

Практика: Раскраска с изображением шахматной доски, игра «Море волнуется раз» (с заменой морских фигур на шахматные).

Раздел 3. Шахматная доска. (1 час)

Тема 3: Шахматная доска. Шахматная доска: белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Теория: Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.

Практика: Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль». «Диагональ».

Раздел 4. Начальная расстановка фигур. (1 час)

Тема: Начальная расстановка фигур. Правила расстановки. Связь между горизонталями, вертикалями.

Теория: Начальное положение. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика: Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

Раздел 5. Шахматные фигуры. (2 часа)

Тема: Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Теория: Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур.

Практика: Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая». Чтение сказки «Чудесные фигуры» Знакомство с шахматными фигурами: белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Д/и «Угадайка», «Возьми и назови», «Запретная фигура»

Раздел 6. Ходы и взятие фигур. Защита. Шах. Мат. (2 часа)

Тема: Ходы и взятие фигур. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Теория: Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Решение словесных логических задач, сложных примеров с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход»

Практика: Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение». «Один в поле воин». «Лабиринт». «Ладья против слона». «Перехитри часовых». «Ферзь против ладьи и слона». «Кратчайший путь». «Захват контрольного поля». «Защита контрольного поля». «Двойной удар». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»

Раздел 7. Мониторинг. (1 час)

В данной части проводится работа по выявлению уровня теоретических знаний и практических умений и навыков, приобретенных за время реализации данной программы.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Метапредметные результаты освоения программы:

- развитие логического мышления у обучающихся;

- развитие зрительной памяти;

- развитие концентрации внимания, усидчивости

Предметные результаты:

- Умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца, что предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Шахматы»		
Период	Кол-во недель	Кол-во часов
09.06 – 27.06.2025	3 недели	9
Сроки организации промежуточного контроля		**Формы контроля**
3 неделя июня		Творческие задания, дидактические игры

Календарный учебный график на июнь 2025 года

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Июнь	09.06.2025	По расписанию	Групповая	1	Вводные занятия	Спортивно-игровая комната	Творческие задания, дидактические игры
2		10.06.2025	По расписанию	Групповая	1	Легенда о Радже и мудреце. В стране шахматных чудес. Мудрец.		
3		11.06.2025	По расписанию	Групповая	1	Шахматная доска. «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски».		
4		16.06.2025	По расписанию	Групповая	1	Начальное положение.		
5		18.06.2025	По расписанию	Групповая	2	Шахматные фигуры.		
6		19.06.2025						
7		23.06.2025	По расписанию	Групповая	2	Ходы и взятие фигур. Защита. Шах. Мат.		
8		25.06.2025						
9		26.06.2025	По расписанию	Групповая	1	Педагогический мониторинг		
Итого за месяц					**9**			

Календарно-тематическое планирование

Июнь					
№	**Тема**	**Содержание занятий**	Номер занятия	**Планируемая дата проведения занятия**	**Фактическая дата проведения занятия**
1	Вводные занятия	Выполнение тестовых заданий	№ 1	09.06.2025	
2	Легенда о Радже и мудреце. В стране шахматных чудес. Мудрец.	Просмотр презентации «Легенда о радже и мудреце» Знакомство срисованными персонажами: Клеточкой, Леной и Алешей Слушание сказки «В стране шахматных чудес», беседа по содержанию; Д/и «Узнай и назови», рисование по сказке.Слушание легенды «Мудрец» Беседа по содержанию; Д/и «Волшебный мешочек», «Что изменилось?»	№ 2	10.06.2025	
3	Шахматная доска. «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски»	Закрепление изученного ранее: Д/и «Да и нет». Работа над новым материалом: Расположение доски, формирование понятий «горизонталь», «вертикаль», «диагональ».	№ 3	11.06.2025	
4	Начальное положение	Слушание и инсценировка стихотворения о начальном положении шахматных фигур. Дидактические задания и игры	№ 4	16.06.2025	

		«Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»			
5	Шахматные фигуры	Знакомство с шахматными фигурами. Чтение сказки «Чудесные фигуры»	№ 5	18.06.2025	
6	Шахматные фигуры	Знакомство с шахматными фигурами: белые и черные. Ладья, слон, ферзь конь, пешка, король. Д/и «Угадайка», «Возьми и назови», «Запретная фигура»	№ 6	19.06.2025	
7	Ходы и взятие фигур. Защита, Шах. Мат.	«Пять шахов», «Защита от шаха», Открытый шах. Двойной шах. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	№ 7	23.06.2025	1
8	Ходы и взятие фигур. Защита, Шах. Мат.	Решение словесных логических задач, сложных примеров с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход»	№8	25.06.2025	
9	Вводные занятия	Выполнение тестовых заданий	№9	26.06.2025	
		Всего за июнь месяц		**9 занятий**	**9 занятий**

Условия реализации программы

Учебно-тематический материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Представленные в программе темы создают целостную систему подготовки шахматистов. При отборе теоретического материала и установлении его последовательности соблюдаются следующий принципы:

- Структурирование учебного материала с учётом объективно существующих связей между его темами.
- Актуальность, практическая значимость учебного материала для воспитанника.

Обучение является практико-ориентированным и предполагает групповую и индивидуальную деятельность обучающихся. Следовательно, в рамках преподавания курса может меняться роль педагога: с роли традиционного педагога на роль педагога-тьютора.

Используемые формы учебных занятий: занятие-лекция, практическое занятие

Методическое обеспечение программы

Учебно-методическое обеспечение

Дидактический материал

Таблицы к турнирам

Раздаточные материалы для тренинга

Вопросники к занятиям и викторинам; словарь шахматных терминов

На начальном этапе работы преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы.

Они применяется:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры.
4. При реализации материального перевеса.

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

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

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

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

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

игре.

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

Основные формы и средства обучения:

1. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры.

Материально-техническое обеспечение программы:

Средства обучения	Демонстрационное оборудование (экран, проектор)	1
	Доска для фломастеров	1
	Магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами	1
	Шахматные часы	8
	Комплекты шахматных фигур с досками	15
	Локальная сеть	100м/б
Программное обеспечение	Операционная система: Windows XP или выше	1
	Компьютерная программа «Большое шахматное путешествие	1
	MS Power Point (2003 и выше)	1
	Windows Media плеер	1

Воспитательный компонент программы

Воспитательная работа осуществляется в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы». Цель воспитания – формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Формы и методы воспитательной работы могут быть различными и зависеть от характера и направленности творческой деятельности коллектива.

1. Педагог, приступая к работе, рассказывает детям об истории возникновения шахматной игры, шахматной доской и фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Все это необходимо подготовить для детей на доступном для них языке, возможно с показом красочных иллюстраций, преподнести материал эмоционально, выразительно.

2. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки.

3. Просмотр специальных фильмов. Коллективный просмотр сближает детей и педагога. Появляется общая тема для разговора, в котором педагог умно и тактично направляет детей в русло правильных рассуждений.

4. Воспитывают и традиции, которых в коллективе может быть множество: это и посвящение в шахматную фигуру, в шахматное королевство и т.д.

5. Воспитание дисциплины прививает навыки организованности в процессе труда, воспитывает активное отношение к нему. Педагог на занятиях пробуждает уважение к общему труду, воспитывает способность подчинить личное-общественному.

Сознательная дисциплина - это дисциплина внутренней организованности и целеустремленности. Внешняя дисциплина создает предпосылки к внутренней самодисциплине. Дети становятся собранными, внимание на занятиях обостряется, они быстрее и четче выполняют поставленные задачи.

6. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

7. Проведение анализа шахматных партий, турниров. Педагог-руководитель обязан остановиться как на положительных, так и на отрицательных моментах действий обучающегося. Важно уделить внимание каждому ребенку, учитывая его индивидуальные особенности характера. Вовремя сказанное доброе слово, проявление поддержки, одобрения во многом помогут раскрыться способностям детей.

Формы промежуточной аттестации и итогового контроля

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 1 раз в месяц в конце как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

Оценочные материалы

Содержание 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 оценки

2 (Оптимальный): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадью 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. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

1 (Достаточный): 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».

0 (Недостаточный): 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.

Форма аттестации/контроля: тестирование в игровой форме, соревнования, турниры, олимпиады.

На занятиях дети учатся объяснять, рассуждать, доказывать, приучаясь давать развернутые ответы, решать примеры и задачи. Постоянный контроль за ходом усвоения знаний, умений, навыков, наблюдения за развитием способностей детей позволяют педагогу оценивать их успехи:

- на обобщающем занятии по определенной теме, проводимом в виде конкурса, соревнования, олимпиады;

- по итогам выполнения индивидуальных заданий, предполагающих формирование у детей творческого поиска способов решения упражнений, навыков самостоятельной работы и т.д.

Протокол диагностического обследования №1
детей обучения по программе «Шахматы»

№ п/п	Код ребенка	Итог	Шахматные термины					Правильное расположение доски м/у партнерами	Начальное положение фигур	Названия шахматных фигур						Правила хода и взятия каждой фигурой					
			Шахматные поля	Горизонталь	Вертикаль	Диагональ	Центр поля			Ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь	Ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					

Протокол диагностического обследования №2
детей обучения по программе «Шахматы»»

№ п/ п	Код ребенка	Итог	Знает имена выдающихся шахматистов	Знает шахматные термины						Решает шахматные задачи в 1-2 хода	Названия шахматных фигур, правила хода и взятия						Разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры
				Рокировка	Нотация	Битое поле	Мат	Шах	Пат		Ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	

Список использованной литературы

Для педагога:

1. Весела И., Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 2019.
2. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. - М «Просвещение» 2019г.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 2002
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 2020.
5. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 2018.
6. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 2021
7. Сухин И. Шахматы, Первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 2019.
8. Сухин И. Шахматы, первый год, или учусь и учу: Пособие для учителя– Обнинск: Духовное возрождение, 2022.
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. –М.: Педагогика, 2020.
10. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
11. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2020.
12. Тарабарина Т.И. «И учеба, и игра: математика» «Академия развития», Ярославль 2019
13. Эстрин Э. Б. Шахматные дебюты. – М.: «Фаир-Пресс», 2019 г.

Для обучающихся:

1. Долби Э.: Шахматы. Как стать хорошим игроком Эгмонт 2020
2. Костров В.: Шахматный решебник. Завлечение Литера 2019
3. Костров В.: Шахматный решебник. Двойной удар Литера 2020
4. Костров В.: Шахматный решебник. Мат королю Литера 2021
5. Костров В., Рожков: 1000 шахматных задач. Решебник. 1 и 2 части Русский дом 2019
6. Левенфиш Г., Калиниченко Н., Книга начинающего шахматиста: АСТ, Астрель 2020 г.
7. Сухин И., Шахматы для самых маленьких Автор: АСТ, Астрель 2018 г.
8. Трофимова А.: Шахматы для юных чемпионов Феникс 2018
9. Чеповецкий Е.: Приключения шахматного солдата Пешкина Школа 2021

Для родителей (законных представителей):

1. Севостьянова Е.О. «Хочу все знать» (развитие интеллекта детей 5-7 лет). -М. ТЦ «Сфера» 2021

2. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для А. Кузнецова «Лучшие развивающие игры для детей от 3-хдо7 лет. – Москва «Дом XXI»2020

3. Бресталь Т. Г. Развитие образного и логического мышления дошкольников через обучение игре в шахматы.

Интернет источники:

1. https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2021/02/13/dopolnitelnaya-obrazovatelnaya-programma-shahmaty-dlya

2. https://play.chessking.com/

3. https://titanchess.ru/?utm_source=yandex&utm_medium=cpc&utm_campaign=poisk&utm_content=5907219302&utm_term=обучение%20шахматам%20детей&yclid=14344829661919838207

Приложение 1

Дидактические игры

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками ит. п.).

«Вертикаль2. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

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

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

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

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

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

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

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

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

«Игра на уничтожение2– важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна по бить все черные фигуры,

расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

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

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

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

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

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

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

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее– побить незащищенную фигуру. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.
«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами изначального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Приложение 2

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30мин 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», «ь», «с» и т.д.).

В

Вилка – одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырех зубчатая 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

тоже 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 (от1-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 примерно10-15 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, задачи этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двух ходовка – шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

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 передней 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).

Композитор – составитель шахматных задачи этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

Композиция – заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс – соревнование составителей или решателей задачи этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

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

яКаисса – греческая богиня, покровительница шахмат.

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

Л

Легкие фигуры – общепринятое название для коней и слонов.

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

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

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

М

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

Мат спёртый – разновидность обычного мата. Встречается редко. Мастер – шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

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

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

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

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

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

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

Р

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

Развитие – постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру игра нице противника для быстрейшей 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 ит. д. С

Сеанс одновременной игры – это когда один сеансе 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 ит. п.

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

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

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.

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

Ф

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

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

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

Фианкетирование – выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля Ь2 и Ь7, g2 и g7.

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 ит. 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.

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.