

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Хомутовская средняя общеобразовательная школа
имени Героя Советского Союза Н.И. Сечкина»
Хомутовского района Курской области

Принята решением
педагогического совета
от «29» 08 2023 г. протокол
№ 14

Пономаренко /С.А. Пономаренко/

Утверждена приказом МКОУ
«Хомутовская СОШ»
от «31» августа 2023 г. № 1-248

И.о директора Меркулова С.В. Меркулова



**Дополнительная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Юный шахматист»**

(с использованием средств обучения и воспитания центра образования
цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста»)

Стартовый, базовый уровень

Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 9 – 16 лет
Количество часов в год: 144 часа
Педагог дополнительного образования
Копылов Виктор Андреевич

п. Хомутовка, 2023 год

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа кружка «Юный шахматист» составлена на основе примерной рабочей программы дополнительного образования под редакцией Прудникова Е.А., Волкова Е.И. Сборник примерных рабочих программ. Начальное и основное образование М.: Просвещение, 2019. Дополнительная общеобразовательная развивающая программа «Юный шахматист» имеет физкультурно-спортивную направленность.

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон об образовании);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Администрации Курской области от 27.09.2019 г. № 913-па «О внесении изменений в постановление Администрации Курской области от 15.08.2019 № 764-па «О реализации мероприятий, направленных на создание новых мест дополнительного образования детей в Курской области»;
- Федеральный закон от 04.12.2007 № 329 – ФЗ (ред. от 02.07.2021) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»; (с изм. и доп., вступивший в силу с 01.09.2021);
- Указ Президента Российской Федерации от 06 декабря 2018 г. № 703 «О внесении изменений в Стратегию государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года, утверждённую Указом Президента Российской Федерации от 19 декабря 2012 г. № 1666»;
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 15.11.2018 № 939 «Об утверждении федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре, условиям реализации дополнительных предпрофессиональных программ в области физической культуры и спорт и к срокам обучения по этим программам»;
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 17.07.2017 № 654 «Об утверждении правил вида спорта «шахматы» (в редакции приказа от 19.12.2017 № 1087);
- Приказ Министерства спорта РФ от 20.02.2017 № 108 «Об утверждении положения о Единой всероссийской спортивной классификации»;
- Приказ Министерства спорта РФ от 12.10.2015 № 930 «Об утверждении Федерального стандарта спортивной подготовки по виду спорта «шахматы»;
- Постановление Администрации Курской области от 04.07.2019 № 608-па «О реализации мероприятий по обновлению материально-технической базы для формирования у обучающихся современных технологических и гуманитарных навыков в рамках

федерального проекта "Современная школа" национального проекта "Образование" в Курской области»

- Постановление Администрации Курской области от 27.09.2019 г. № 913-па «О внесении изменений в постановление Администрации Курской области от 15.08.2019 г. № 764-па «О реализации мероприятий, направленных на создание новых мест дополнительного образования детей в Курской области»;
- Устав муниципального казённого общеобразовательного учреждения «Хомутовская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Н.И. Сечкина Хомутовского района Курской области»;
- Положение «О разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных программ» МКОУ «Хомутовская СОШ», утверждённое приказом от 01.09.2016 г.

1.1.Актуальность программы

Программа «Юный шахматист» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ученик, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

1.2. Практическая значимость

Один из приоритетов государственной политики в области образования – ориентация не только на усвоение обучающимися определённой суммы знаний, но и их воспитание, развитие личности, познавательных и созидательных способностей.

Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность.

Ученик, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Экспериментальными исследованиями установлено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов.

Шахматные игры - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

1.3. Отличительные особенности программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный шахматист» разработана на основе примерной рабочей программы дополнительного образования под редакцией Прудникова Е.А., Волкова Е.И. Сборник примерных рабочих программ. Начальное и основное образование М.: Просвещение, 2021 г.

Отличительной особенностью программы является:

- поэтапное освоение учащимися предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям;
- методика индивидуального подхода к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности.

Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого учащегося. Таким образом, данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

Принципы реализации программы

- по степени авторства – модифицированная;
- по уровню освоения – общекультурный (ознакомительный, базовый) уровень,
- по форме организации содержания и процесса педагогической деятельности – интегрированная;
- по уровню сложности – стартовый, базовый (разноуровневая программа).

Адресат программы

Программа «Юный шахматист» адресована учащимся общеобразовательной школы в возрасте 9-16 лет, занимающихся в системе дополнительного образования.

Сроки освоения объём программы

Программа «Юный шахматист» рассчитана на один год обучения. Количество часов в неделю – 4 часа. Количество часов в год - 144.

Форма обучения и режим занятий

Программа рассчитана на разновозрастные учебные группы, с постоянным составом учащихся. Набор учащихся в группы без ограничений.

Форма обучения – очная.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность часа 45 минут, с установленными перерывами в соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 от 04.07.2014 № 41.

Форма организации образовательного процесса

- групповая работа;
- работа в парах;
- индивидуальная работа;
- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- участие в турнирах и соревнованиях.

II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

ЦЕЛИ:

- создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся;
- формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

ЗАДАЧИ:

Общие задачи направлены на:

- массовое вовлечение детей школьного возраста в шахматную игру;
- приобщение детей школьного возраста к шахматной культуре;
- открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержку одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, в школьные спортивные секции, к участию в соревнованиях.

Образовательные задачи способствуют:

- приобретению знаний из истории развития шахмат;
- постижению основ и углубленным знаниям в области шахматной игры, получению представлений о различных тактических приёмах;
- овладению приёмами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приёмами;
- знакомству с методами краткосрочного планирования действий во время партии;
- освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- изучению приёмов и методов шахматной борьбы с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей обучающихся.

Оздоровительные задачи направлены на формирование:

- представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;
- первоначальных умений саморегуляции, интеллектуальных и эмоциональных проявлений;

- стремление вести здоровый образ жизни.

Воспитательные задачи способствуют:

- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям;
- развитию выдержки, собранности, внимательности;
- развитию эстетического восприятия действительности;
- формированию уважения к чужому мнению.

III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате освоения программы, учащиеся должны знать/применять:

- правила техники безопасности во время занятий;
- историю возникновения и развития шахматной игры;
- имена чемпионов мира по шахматам, какой вклад они внесли в развитие шахмат;
- историю возникновения шахматной культуры и спорта в России.
- историю возникновения шахматных соревнований, правила поведения. Шахматный этикет.

В результате освоения программы, учащиеся должны:

- овладеть шахматными терминами: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальное положение, ход, взятие, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат.
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, конь, ферзь, пешка, король), правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзём и ладьёй, ферзём и королём;
- владеть способом взятие на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть шахматную партию с партнёром.
- знать правила разыгрывания дебюта;
- знать основы стратегического преимущества;
- знать специфику открытых и полуоткрытых линий;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи.

Учащиеся должны **уметь:**

- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути ее достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.
- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьёй из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.
- осуществлять простейшие комбинации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

КОНЕЧНЫМ РЕЗУЛЬТАТОМ ОБУЧЕНИЯ считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Программа кружка «Юный шахматист» предусматривает достижение обучающимися в процессе обучения определённых результатов – личностных, метапредметных, и предметных.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала. К личностным результатам относят:

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение;
- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать

причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

Коммуникативные УУД:

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
 - способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
 - умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);
 - возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.
- Регулятивные УУД:
- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
 - способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения программы «Юный шахматист».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся кружка должны:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

IV. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Теоретические сведения	4	4		фронтальный
2	Базовые понятия шахматной игры	95		95	Индивидуально-групповой
3	Конкурсы решения позиций, комбинаций	14		14	Индивидуально-групповой
4	Соревнования	28		28	Индивидуально-групповой
	Шахматный праздник	3		3	Индивидуально-групповой
	Общее количество часов	144	4	140	

V. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Теоретические основы и правила шахматной игры

История шахмат

Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цели, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения и развития шахматной игры, её роль в современном обществе. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматные школы мира (итальянская, русская, французская, английская, и немецкая), крупнейшие их представители. История развития дебютов. Чемпионы мира по шахматам.

Базовые понятия шахматной игры

Правила техники безопасности во время занятий шахматами. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами. Легенды о шахматах.

Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым "полем". Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Дебют, миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы.

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.

Рокировка. Взятие на проходе. Техника матования одинокого короля. Дифференцированные подходы к постановке мата (две ладьи против короля; ферзь и ладья против короля; ферзь и король против короля). Проведение пешки в ферзи. Оппозиция.

Достижение мата. Задачи на постановку мата в несколько ходов.

Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации. Правила. Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: центр в шахматной партии, комбинации на тему «перегрузка», развитие фигур и мобилизация сил, Освобождение поля, опасность

беспольных ходов дебюте и потери времени, освобождение линии, законы миттельшпиля в сочетании с тактическими приемами комбинациями. Учение Вильгельма Стейница. Типовые комбинации в миттельшпиле, значение открытой линии, «хорошие» и «плохие» фигуры, «прорыв» и «отвлечение» в пешечном эндшпиле, отдалённая проходная пешка, связанные пешки, методы развития атаки на короля, застрявшего в центре, ранние атаки в дебюте, опасность погони за выигрышем материала в начале партии, пешечный штурм в миттельшпиле при односторонних и разносторонних рокировках, контр удар в центре в ответ на фланговую атаку, сильные и слабые поля: «форпост», подключение ладьи к атаке на короля, слон против коня в миттельшпиле, преимущество слона над конём, окончания с одноцветными и разноцветными слонами, крепости в слоновых эндшпилях; искусство централизации и взаимодействие фигур, промежуточный ход, блокировка, подвижный и неподвижный пешечный центр, изолированная, отсталая и «висячие» пешки в центре, тактические приёмы «неотразимая угроза» и «бешеная фигура», основы коневого эндшпиля.

Практико-соревновательная деятельность

Шахматные соревнования, спарринги. Решения позиций. Шахматные праздники. Соревнования в группе.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен начинающим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

VI. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН КРУЖКА «ЮНЫЙ ШАХМАТИСТ»

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов
1.	История возникновения шахмат.	1
2.	Шахматная доска. (комплект для обучения шахматам)	1
3.	Горизонталь. (комплект для обучения шахматам)	1
4.	Вертикаль. (комплект для обучения шахматам)	1
5.	Диагональ. (комплект для обучения шахматам)	1
6.	Шахматная нотация. (комплект для обучения шахматам)	1
7.	Шахматные фигуры и начальная позиция. (комплект для обучения шахматам)	1
8.	Ладья. (комплект для обучения шахматам)	1
9.	Слон. (комплект для обучения шахматам)	1
10.	Ферзь. (комплект для обучения шахматам)	1
11.	Конь. (комплект для обучения шахматам)	1
12.	Пешка. (комплект для обучения шахматам)	1
13.	Превращение пешки. (комплект для обучения шахматам)	1
14.	Король. (комплект для обучения шахматам)	1
15.	Сравнительная ценность фигур. (комплект для обучения шахматам)	1
16.	Нападение. (комплект для обучения шахматам)	1
17.	Взятие. Взятие на проходе пешкой. (комплект для обучения шахматам)	1
18.	Шах и защита от шаха. (комплект для обучения шахматам)	1
19.	Мат. (комплект для обучения шахматам)	1
20.	Пат, ничья. (комплект для обучения шахматам)	1
21.	Рокировка. (комплект для обучения шахматам)	1
22.	Основные принципы игры в начале партии. (комплект для обучения шахматам)	1

23.	Мат двумя ладьями одинокому королю. (комплект для обучения шахматам)	1
24.	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. (комплект для обучения шахматам)	1
25.	Мат ферзём и королём одинокому королю. (комплект для обучения шахматам)	1
26.	Материальное преимущество. (комплект для обучения шахматам)	1
27.	Нарушение основных принципов игры в начале партии. (комплект для обучения шахматам)	1
28.	Партии миниатюры. (комплект для обучения шахматам)	1
29.	Запись шахматной партии. (комплект для обучения шахматам)	1
30.	Шахматный этикет. (комплект для обучения шахматам)	1
31.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
32.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
33.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
34.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
35.	Чемпионы мира по шахматам.	1
36.	Шахматные фигуры. (комплект для обучения шахматам)	1
37.	Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него. Рокировка (комплект для обучения шахматам)	1
38.	Мат. Пат. Мат одинокому королю королём и ладьёй. Мат в один ход. (комплект для обучения шахматам)	1
39.	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения. Уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры. (комплект для обучения шахматам)	1
40.	Защита в шахматной партии: перекрытие, нападение. (комплект для обучения шахматам)	1
41.	Конкурс решения позиций. (комплект для обучения шахматам)	1
42.	Тактический приём «двойной удар». (комплект для обучения шахматам)	1
43.	Тактический приём «связка». (комплект для обучения шахматам)	1
44.	Конкурс решения позиций. (комплект для обучения шахматам)	1
45.	Тактический приём «ловля фигуры». (комплект для обучения шахматам)	1
46.	Тактический приём «сквозной удар». (комплект для обучения шахматам)	1
47.	Мат на последней горизонтали(комплект для обучения шахматам)	1
48.	Конкурс решения позиций. (комплект для обучения шахматам)	1
49.	Тактический приём «открытый шах». (комплект для обучения шахматам)	1
50.	Тактический приём «двойной шах». (комплект для обучения шахматам)	1
51.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
52.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
53.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
54.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
55.	Основы игры в дебюте: дебютные ловушки. (комплект для обучения шахматам)	1
56.	Основы игры в дебюте: атака на короля. (комплект для обучения шахматам)	1
57.	Основы игры в дебюте: атака на короля. (комплект для обучения шахматам)	1
58.	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества. (комплект для обучения шахматам)	1
59.	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества. (комплект для обучения шахматам)	1

60.	Основы анализа шахматной партии. (комплект для обучения шахматам)	1
61.	Основы анализа шахматной партии. (комплект для обучения шахматам)	1
62.	Основы анализа шахматной партии. (комплект для обучения шахматам)	1
63.	Конкурс решения позиций. (комплект для обучения шахматам)	1
64.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
65.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
66.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
67.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
68.	Шахматный праздник. (комплект для обучения шахматам)	1
69.	История возникновения соревнований по шахматам. Чемпионы мира. (комплект для обучения шахматам)	1
70.	Матование одинокого короля разными фигурами. (комплект для обучения шахматам)	1
71.	Тактические комбинации и приёмы «связка», «сквозной удар», «двойной удар», «ловля фигуры». (комплект для обучения шахматам)	1
72.	Тактические комбинации и приёмы «двойной шах», «открытый шах». (комплект для обучения шахматам)	1
73.	Решение задач. (комплект для обучения шахматам)	1
74.	Тактический приём «завлечение». (комплект для обучения шахматам)	1
75.	Тактический приём «отвлечение». (комплект для обучения шахматам)	1
76.	Тактический приём «уничтожение защиты». (комплект для обучения шахматам)	1
77.	Тактический приём «спёртый мат». (комплект для обучения шахматам)	1
78.	Сочетание тактических приёмов. (комплект для обучения шахматам)	1
79.	Решение задач. (комплект для обучения шахматам)	1
80.	Борьба за инициативу. (комплект для обучения шахматам)	1
81.	Основы дебюта. (комплект для обучения шахматам)	1
82.	Основы дебюта. (комплект для обучения шахматам)	1
83.	Решение задач. (комплект для обучения шахматам)	1
84.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
85.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
86.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
87.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
88.	Основы анализа шахматной партии. (комплект для обучения шахматам)	1
89.	Основы пешечного эндшпиля. (комплект для обучения шахматам)	1
90.	Основы пешечного эндшпиля. (комплект для обучения шахматам)	1
91.	Основы пешечного эндшпиля. (комплект для обучения шахматам)	1
92.	Основы пешечного эндшпиля. (комплект для обучения шахматам)	1
93.	Основы пешечного эндшпиля. (комплект для обучения шахматам)	1
94.	Теоретические позиции пешечного эндшпиля. (комплект для обучения шахматам)	1
95.	Решение задач. (комплект для обучения шахматам)	1
96.	Сыграй как чемпион мира. (комплект для обучения шахматам)	1
97.	Сыграй как чемпион мира. (комплект для обучения шахматам)	1
98.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
99.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
100.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
101.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
102.	Шахматный праздник. (комплект для обучения шахматам)	1
103.	История появления шахмат на Руси. (комплект для обучения шахматам)	1
104.	Основные принципы игры в дебюте. (комплект для обучения шахматам)	1
105.	Перевес в развитии фигур. (комплект для обучения шахматам)	1

106.	Атака на короля. (комплект для обучения шахматам)	1
107.	Перевес в пространстве. (комплект для обучения шахматам)	1
108.	Оценка позиции. (комплект для обучения шахматам)	1
109.	План игры. (комплект для обучения шахматам)	1
110.	Выбор хода. (комплект для обучения шахматам)	1
111.	Открытые дебюты. (комплект для обучения шахматам)	1
112.	Полуоткрытые дебюты. (комплект для обучения шахматам)	1
113.	Закрытые дебюты. (комплект для обучения шахматам)	1
114.	Гамбиты. (комплект для обучения шахматам)	1
115.	Тактический приём «мельница». (комплект для обучения шахматам)	1
116.	Тактический приём «перекрытие». (комплект для обучения шахматам)	1
117.	Тактический приём «рентген». (комплект для обучения шахматам)	1
118.	Решение задач. (комплект для обучения шахматам)	1
119.	Анализ шахматной партии. (комплект для обучения шахматам)	1
120.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
121.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
122.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
123.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
124.	Простейшие ладейные эндшпили. (комплект для обучения шахматам)	1
125.	Простейшие ладейные эндшпили. (комплект для обучения шахматам)	1
126.	Простейшие ладейные эндшпили. (комплект для обучения шахматам)	1
127.	Простейшие ладейные эндшпили. (комплект для обучения шахматам)	1
128.	Простейшие легкофигурные окончания. (комплект для обучения шахматам)	1
129.	Простейшие легкофигурные окончания. (комплект для обучения шахматам)	1
130.	Решение задач. (комплект для обучения шахматам)	1
131.	Роль шахмат в жизни человека. (комплект для обучения шахматам)	1
132.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
133.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
134.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
135.	Шахматный турнир. (комплект для обучения шахматам)	1
136.	Конкурс решения комбинаций. (комплект для обучения шахматам)	1
137.	Конкурс решения комбинаций. (комплект для обучения шахматам)	1
138.	Конкурс решения комбинаций. (комплект для обучения шахматам)	1
139.	Конкурс решения комбинаций. (комплект для обучения шахматам)	1
140.	Практическая игра с педагогом. (комплект для обучения шахматам)	1
141.	Практическая игра с педагогом. (комплект для обучения шахматам)	1
142.	Практическая игра с педагогом. (комплект для обучения шахматам)	1
143.	Практическая игра с педагогом. (комплект для обучения шахматам)	1
144.	Итоговое занятие. (комплект для обучения шахматам)	1
	Итого	144

Формы контроля образовательных результатов и оценочные материалы

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный

процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, наблюдения педагога, решение этюдов, результативность участия в турнирах.

Способы фиксации учебных результатов программы:

- диплом;
- грамота;
- протокол соревнований.

Виды контроля:

- *Предварительный контроль* (проверка остаточных знаний учащихся на начало учебного года. Проводится в начале года в виде фронтального, индивидуального и группового опроса по всем видам учебной деятельности, выполнение упражнений, решение комбинаций и этюдов).
- *Текущий контроль* (проводится на каждом занятии в виде проверки домашнего задания, выполнения упражнений, решения этюдов).
- *Тематический контроль* (проводится по мере освоения каждой учебной темы. Включает фронтальный, устный опрос, а также различные виды деятельности при индивидуальном и групповом опросе).
- *Итоговый контроль* (заключительная проверка знаний, умений, навыков в конце учебного года, решение шахматных задач, участие в турнире, соревнованиях).

Критерии оценки учебных результатов программы

Работа учащихся, оценивается по результатам освоения программы (высокий, средний и низкий уровни). По предъявлению знаний, умений, навыков. Возможности практического применения в различных ситуациях – творческого использования.

Высокий уровень освоения программы	Учащийся демонстрирует высокую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; показывает широкие возможности практического применения в собственной творческой деятельности приобретенных знаний умений и навыков.
Средний уровень освоения программы	Учащийся демонстрирует достаточную заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; может применять на практике в собственной творческой деятельности приобретенные знания умения и навыки.
Низкий уровень освоения программы	Учащийся демонстрирует слабую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; не стремится самостоятельно применять на практике в своей деятельности приобретенные знания умения и навыки.

VII. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график

Начало учебного года с 01 сентября 2023 г., окончание учебного года – 31 мая 2024 года.

Регламентирование образовательного процесса на учебный год производится согласно графику:

	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	Итого
Количество учебных недель	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36

Количество учебных недель – 36.

Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием, утвержденным директором МКОУ «Хомутовская СОШ».

Занятия проводятся во второй половине дня. Между основной занятостью обучающихся и занятиями в объединении соблюдается перерыв не менее часа.

Занятия в объединении проводятся в каникулярное время и не проводятся в праздничные дни.

Промежуточная аттестация учащихся проводится в декабре, мае.

Родительские собрания по дополнительному образованию детей проводятся на начало учебного года (сентябрь) и в конце учебного года.

Кадровое обеспечение

Реализацию программы «Юный шахматист» обеспечивает учитель физической культуры Копылов Виктор Андреевич

Образование: высшее - Белгородский педагогический институт;

Квалификация: учитель физической культуры.

Квалификационная категория: высшая.

Стаж педагогической работы: 35 лет.

Воспитательная работа.

Цель воспитательной работы – создание условий для воспитания свободной, интеллектуально развитой, духовно богатой, физически здоровой личности, ориентированной на высокие нравственные ценности, способной к самореализации и самоопределению в современном обществе.

Задачи:

- формирование у детей гражданской ответственности и правового самосознания, духовности и культуры, инициативности, самостоятельности, толерантности, способности к успешной социализации в обществе и активной адаптации на рынке труда;

- формирование грамотной, самостоятельной, **ответственной и разносторонней, развитой личности.**

Основные принципы воспитательной работы:

1. Принцип гуманизма - означает приоритет общечеловеческих ценностей, жизни и здоровья, свободного развития личности, воспитание гражданственности, уважения к

правам свободам человека;

2. Принцип развития - основывается на взаимосвязи социального и индивидуального развития, обеспечивает согласование развития личности и общества;

3. Принцип разумной требовательности - основывается на развитии правового самосознания, правовой культуры всех участников образовательного процесса;

4. Принцип коллективной деятельности - формирование чувства ответственности за порученное дело, реализация лидерских качеств, умение подчиняться другим;

5. Принцип доверия и поддержки - вера в ребёнка, доверие ему, поддержка его устремлений к самореализации;

6. Принцип возрастного подхода - каждый возрастной период позитивно отзывается на свои формы и методы воспитательного воздействия;

7. Принцип связи с жизнью - дела, организуемые и проводимые в кружке, должны соприкасаться с реальными делами поселка, района, области, страны.

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ

№	Мероприятия	Сроки
1	Квест-игра «В поисках потерянных шахмат».	сентябрь
2	Шахматная викторина.	октябрь
3	Рекламная акция «В шахматы играют все».	ноябрь
4	Предновогодний блиц - турнир по шахматам.	декабрь
5	Турнир по шахматам с участием родителей, учителей «Папа, мама, я – шахматная дружная семья».	февраль
6	Книжная выставка «Шахматный калейдоскоп».	март
7	Первенство школы по шахматам.	апрель
8	Первенство района по шахматам.	апрель
9	Внеклассное мероприятие «Путешествие в страну шахмат».	май
10	Единый день шахмат, приуроченный к Международному дню шахмат	июнь

VIII. ОПИСАНИЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные часы;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации.

УЧЕБНО – МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Прудникова Е.А., Волкова Е.И. «Шахматы в школе» Сборник примерных учебных программ. Учебное пособие для общеобразовательных организаций. Москва. Просвещение. 2019
2. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2021.-40 с.
3. 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, 2020.
4. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2021.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2022.
6. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2021.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2021.
8. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2022.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы в сфере дополнительного образования детей

1. Конституция Российской Федерации.
2. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации». Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года. Одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года.
3. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2012 г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки».
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года// Распоряжение правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
5. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов. Утверждена Президентом РФ
6. Концепция развития дополнительного образования детей. Утверждена распоряжением

- Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
7. Концепция развития дополнительного образования детей. Утверждена распоряжением Правительства РФ от 24 апреля 2015 г., № 729-р.
 8. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ПО ПРОГРАММЕ

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР.- 2021.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2022.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -2021.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -2022 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2020. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. 2022.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, -2021.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -2022.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. 2022.
10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2022.
11. В.Хенкин Шахматы для начинающих. М.: «Астрель».- 2022.
12. И.А. Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 2021.
13. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 2020.

Литература для учащихся:

1. Агафонов А.В. Шах и Мат. Задачи для начинающих. - Казань, Учебноеиздание. 2022.
2. Бретт Н. Как играть в шахматы – М.: Слово,2021.
3. Горенштейн Р.Я. Подарок юному шахматисту. – М.: Синтез, 2022
4. Давыдюк С.И. Начинающим шахматистам. Упражнения. Партии. Комби-нации. - Минск, 2021.
5. Мацукевич А.А. Шахматные правила – М.: Астрель, 2022.
6. Нестеров Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: РиПДЛ-Классик,2021.

Интернет - источники:

1. Шахматистам.рф
2. www.openchess.ru
3. www.sparkchess.ru
4. www.chessok.net
5. www.chesswood.ru
6. www.playinchess.net
7. www.xchess.ru
8. www.chess-samara.ru
9. www.shahmaty.info

Мониторинг результатов обучения по программе «Юный шахматист»

№ п/п	Результаты Учащиеся	Теория			Практика			УУД			Личностные		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

1 – Входная диагностика

2 – Промежуточная диагностика (I полугодие)

3 – Промежуточная диагностика (II полугодие)

Условные обозначения: «+» - высокий уровень; «*» - средний уровень; «-» - низкий уровень

Дидактические игры и игровые задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Игра на уничтожение”– важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Дидактические задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Дидактические игры и задания для первого года обучения

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

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

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

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, обучающиеся должны назвать ее. Так обучающиеся называют все вертикали. Затем тренер-преподаватель спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но обучающиеся выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ. (Например: "Диагональ e1 - a5").

"Какого цвета поле?" Тренер-преподаватель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

"Кто быстрее". К доске вызываются два обучающихся, и тренер-преподаватель предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

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

"Угадай-ка". Тренер-преподаватель словесно описывает одну из шахматных фигур, обучающиеся должны догадаться, что это за фигура.

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

"Угадай". Тренер-преподаватель загадывает про себя одну из фигур, а обучающиеся по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

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

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

"Мешочек". Обучающиеся по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Тренер-преподаватель берет две шахматные фигурки и спрашивает обучающихся, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

«В бой идут одни только пешки».

КОРОЛЬ. "Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

ЛАДЬЯ. Одна против пешек. Лабиринт. "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Кратчайший путь".

СЛОН. "Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной

удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

ФЕРЗЬ. «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

КОНЬ. «Прыг, скок и вбок». "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

"Кто сильнее". Тренер-преподаватель показывает обучающимся две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Тренер-преподаватель ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях тренера-преподавателя и обучающегося были равны.

"Выигрыш материала". Тренер-преподаватель расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

"Защита". В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

"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.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения.

Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

"Игра на уничтожение" - важнейшая игра курса. У обучающегося формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. тренер-преподаватель играет с обучающимися и ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых обучающиеся 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 обучающиеся должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Обучающиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"Два хода". Для того чтобы обучающийся научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с тренером-преподавателем следующим образом: на каждый ход тренера-преподавателя обучающийся отвечает двумя своими ходами.

Решение шахматных задач и упражнений:

- Ничья. Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.
- Дидактическое задание: "Пат или не пат".
- Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.
- Дидактическое задание: "Рокировка". Обучающиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
- Шахматная партия. Начало шахматной партии.
- Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.
- Правила и законы дебюта.
- Игра всеми фигурами из начального положения.
- Короткие шахматные партии.
- Занимательные страницы шахмат.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные"

фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для обучающихся виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Дидактические игры и задания для первого года обучения

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

"Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

"Мат в 1 ход". "Поставь мат в 1 ход не рокированному королю", "Поставь детский мат" Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

"Защита от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход.

"Выведи фигуру". Здесь определяется, какую фигуру, на какое поле лучше развить.

"Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата", "Выведи фигуру".

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

"Поставить мат в 1 ход "повторюшке". Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

"Мат в 2 хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в 2 хода.

"Выигрыш материала", "Накажи "пешкода". Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

"Захвати центр". Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

"Можно ли сделать рокировку?". Требуется определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

"В какую сторону можно рокировать?". В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

"Чем бить черную фигуру?". Требуется выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

- "Сдвой противнику пешки"**. Требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.
- "Выигрыш материала"**. Требуется провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- "Объяви мат в два хода"**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- "Защитись от мата"**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.
- "Сделай ничью"**. Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.
- "Мат в 2 хода"**. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- "Выигрыш фигуры"**. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.
- "Квадрат"**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- "Проведи пешку в ферзи"**. Требуется провести пешку в ферзи.
- "Выигрыш или ничья?"**. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.
- "Куда отступить королем?"**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- "Путь к ничьей"**. Точной игрой надо добиться ничьей.

Тестовые задания для первого года обучения.

1. Дидактическая игра **«Один в поле воин»**. Содержание: белая фигура должна побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре. Ходит только белая фигура, а черные фигуры как бы «заколдованы», они не могут ни ходить, ни бить. Во всех примерах решение единственное.

2. Дидактическая игра **«Лабиринт»**. Содержание: фигура должна добраться до ракеты (ягодки), не становясь на заминированные поля или траву и не перепрыгивать их. Здесь не требуется найти кратчайший маршрут – достаточно добраться до цели.

3. Дидактическая игра **«Перехитри часовых»**. Содержание: фигура должна добраться до ракеты (ягодки), не становясь на поля, атакованные фигурами противника, а также не становясь на заминированные поля красного цвета и не перепрыгивая их.

4. Дидактическая игра **«Почтальон»**. Содержание: на доске представлены клеточки с буквами и цифрами (они впоследствии станут почтовыми ящиками), каждому ребенку дают картинки с адресами (они потом будут почтой). Каждый ребенок должен представить себя в роли почтальона и разнести правильно почту – каждую маленькую картинку-письмо положить к нужному ящику – в ячейку с цифрой и буквой.

5. Сколько в начальном положении на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? (8, 2, 2,2,1,1)

6. На поле какого цвета стоит черный ферзь? (Черного)

7. Сколько клеток в горизонтали? В вертикали?(8)

8. Каких цветов бывают диагонали? (Черного и белого)

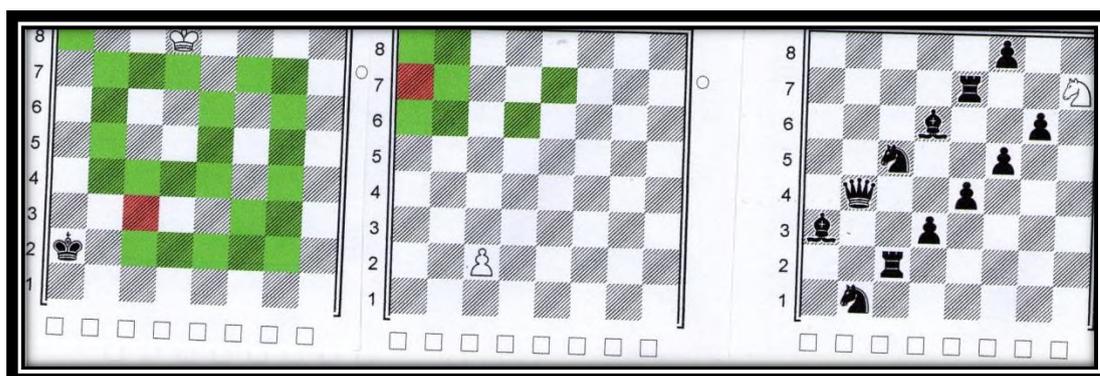
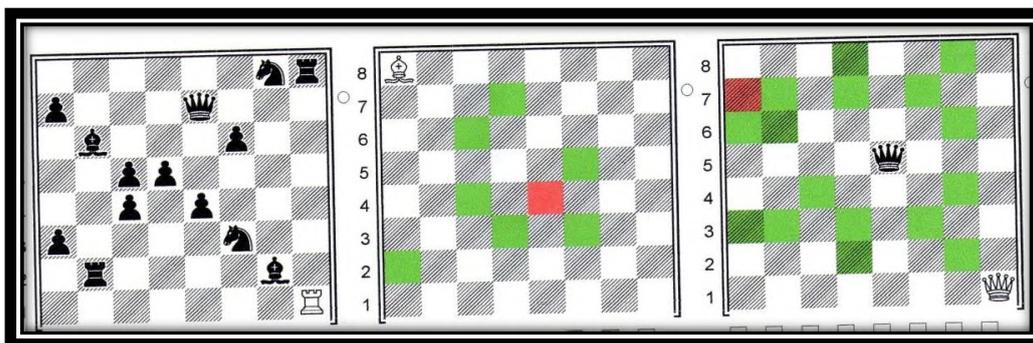
9. Назови три стадии шахматной партии? (Дебют, миттельшпиль, эндшпиль.)

Проверочная работа.

1. Один в поле воин. часовых

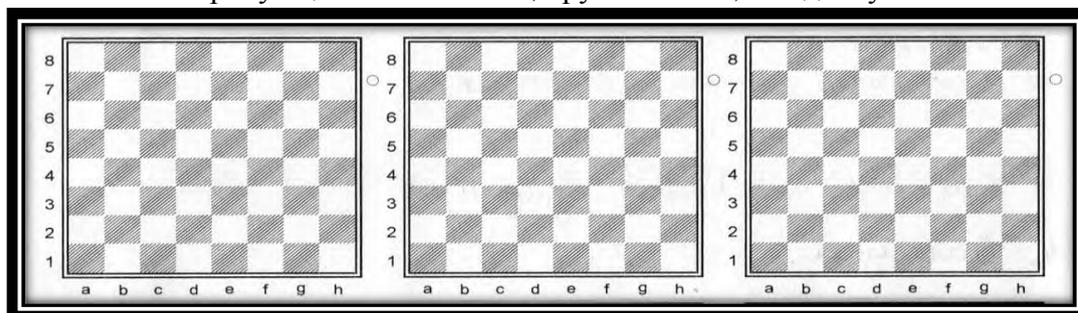
Лабиринт

Перехитри



2. Почтальон.

- Закрась поля В3, В4, С1, С5, С7, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, E1, E5, E7, F3, F4. зеленым карандашом.
- Закрась поля А3, В2, С1, D1, E1, F2, G3, E7, E8, С7, D7 синим цветом, E2, E3, E4, E5, E6, D3, D4, D5, С4 красным цветом.
- Нарисуй цветочек Н6, кружок на В5, звездочку на Е4.



- Собери картинку по названию полей.
- Сколько в начальном положении на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей?
- На поле какого цвета стоит черный ферзь?
- Сколько клеток в горизонтали? В вертикали?
- Каких цветов бывают диагонали?
- Назови три стадии шахматной партии?

Тестовые задания для первого года обучения.

(теория)

1. **Тактический удар** – это неожиданный ход, использующий дефекты позиции соперника и связанный с мнимой жертвой.
2. **Комбинация** – это вариант (или несколько вариантов) в шахматной партии с жертвой фигуры или пешки, приводящий к получению преимущества или уравнению позиции.
3. **Двойной удар** – это нападение одной фигуры на две фигуры соперника одновременно. «Вилка» - это двойной удар пешкой или конем.
4. **Открытое нападение** - осуществляется два удара, но делают это разные фигуры – та, которая ходит, и та, линия действия которой открывается в результате этого хода.
5. **Связка** – это нападение линейной фигуры (ферзя, слона, ладьи) на фигуру или пешку противника, которая прикрывает собой другую фигуру (обычно более ценную) или какой-либо пункт.
6. **Гамбит** – это жертва пешки в дебюте.
7. **Решение задач мат в 1 ход.**
8. **Решение задач на мат в 2 хода.**
9. №7. Как бы вы сыграли белыми?
10. №8. Сделай двойной удар.
11. №9. Как выиграть ладью.

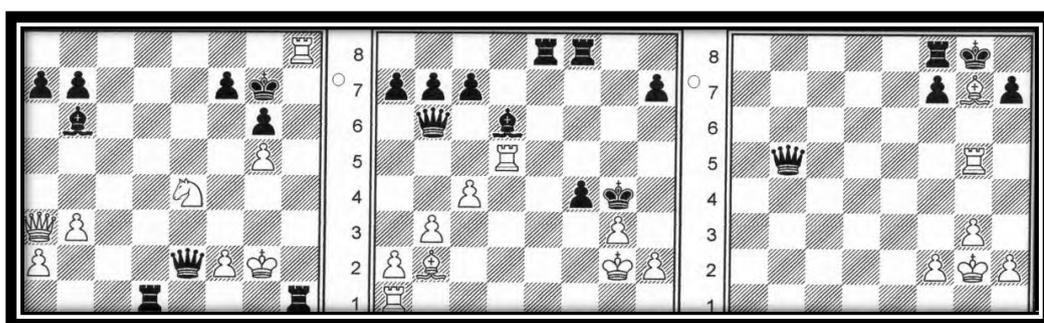
(практика)

Групповой турнир.

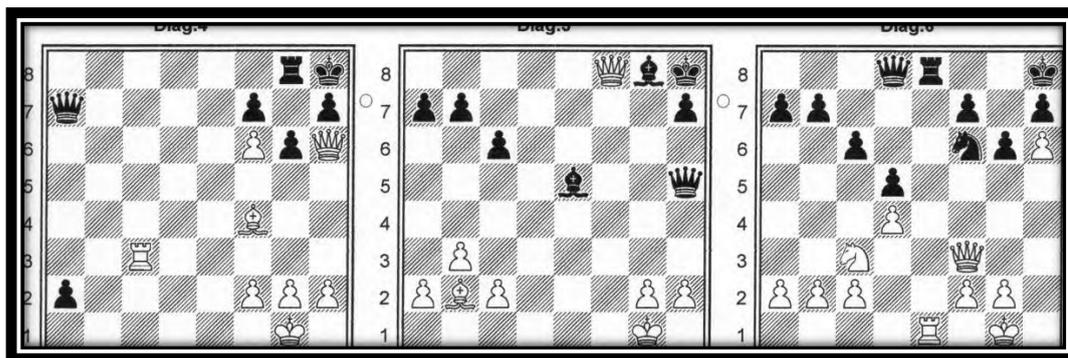
Проверочная работа.

1. Тактический удар – это ...
2. Комбинация – это ...
3. Двойной удар – это ...
4. «Вилка» - это ...
5. Открытое нападение –это ...
6. Связка – это ...
7. Гамбит – это ...

№1 - №3. Решение задач на мат в 1 ход.

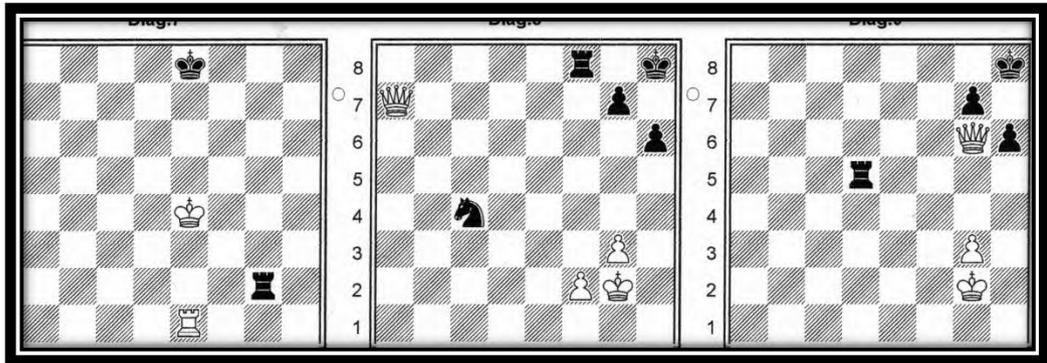


№4 - №6. Решение задач на мат в 2 хода.



№7. Как бы вы сыграли белыми?

№8. Сделай двойной удар.



№9. Как выиграть ладью.

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

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», «б», «с» и т. д.).

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

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) 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 по-жертвовал». 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.

3

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

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

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

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

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

И

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

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

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменный 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 — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

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

М

Мат — шах, от которого нет защиты. 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 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-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 и/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 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.

У

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

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран.

Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

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

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

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля B2 и B7, 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 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 атаковую 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.