

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Шербакульский лицей»
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

«Согласовано»

Руководитель Центра
образования цифрового и
гуманитарного профилей
«Точка роста»

_____/С.Ю.Байднер/

«Утверждаю»

Директор МБОУ «Шербакульский
лицей»

_____/Е.Н.Солдатенко/

Приказ № ____ от « ____ » _____ 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Шахматное королевство»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНАЯ

Уровень: базовый

Возраст воспитанников: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель (разработчик):
Кремнев Виталий Сергеевич,
педагог дополнительного образования

р.п. Шербакуль
2024-2025 учебный год

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематический план	5
3.	Содержание программы	6
4.	Контрольно-оценочные средства	9
5.	Условия реализации программы	10
6.	Список литературы	11
7.	Приложения 1, 2	12, 14

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным.

Шахматы для детей в возрасте 5-7 лет положительно влияют на совершенствование многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Актуальность

данной программы обусловлена необходимостью формирования и развития таких важных качеств ребенка, как память, логическое мышление, внимание и воображение, усидчивость; в процессе обучения шахматной игре вырабатываются важные практические навыки - умение предпринимать волевое усилие и доводить начатое дело до конца.

Цель программы:

создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

Познавательная:

Расширить кругозор, пополнить знания, активизировать мыслительную деятельность ребенка, учить ориентироваться на плоскости, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т.п.

Воспитательная:

Выработать у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер. Ребёнок, обучающийся игре в

шахматы, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Общеразвивающая:

Окунуть детей в мир сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, заинтересовать красотой и изяществом отдельных ходов, шахматных комбинаций. Научить находить в обыкновенном – необыкновенное, получать эстетическое наслаждение, восхищаться удивительной игрой. Обогащать детскую фантазию. Помочь детям стать сильными духом, преодолеть себя, достичь вершин мастерства. Воспитывать лидерство, стремление стать первым, завоевывать высшие награды и титулы. Развивать организованность, гармоничное физическое и интеллектуальное развитие через длительные тренировки для поддержания формы, самообладания и эмоциональной устойчивости.

Категория воспитанников

Курс обучения игре в шахматы предназначен для воспитанников детского сада старшего возраста.

Учебный материал распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Продолжительность занятий - 30 минут.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения

Форма и режим занятий

Форма организации деятельности воспитанников – групповая. На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому воспитаннику.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу, состоят из нескольких частей: сначала идет подача нового материала, затем закрепление новой темы с помощью дидактических игр-упражнений и выполнения индивидуальных заданий. В ходе занятия проводится повторение и закрепление пройденного материала. Всего в год 34 занятий, сюда входят конкурсы и олимпиады.

Формы проведения занятий:

- беседы;
- практические занятия;

- игровая деятельность;
- решение задач;
- игра-тест и другое.

Планируемые результаты освоения программы

По окончании обучения по программе «Шахматное королевство» воспитанники должны:

- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление об элементарных правилах игры;
- играть малым числом фигур;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- владеть основными шахматными терминами;
- правильно применять элементарные правила игры;
- иметь представление о некоторых тактических приемах игры.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
I. Родина шахмат				
1.	Вводное занятие, история возникновения шахмат	1	-	1
II. Волшебная шахматная доска				
2.	Магистраль победы (шахматная доска: вертикали, горизонталы, диагонали)	1	-	1
3.	Театр военных действий (шахматная доска: поле, центр, королевский и ферзевый фланги)	1	-	1
III. Знакомство с шахматной армией				
4.	Знакомство с шахматной армией	0,5	0,5	1
5.	Начальное положение фигур	-	1	1
IV. Шахматные фигуры				
6.	Ладья – королевский стражник	0,5	0,5	1
7.	Королевский стражник в бою	-	1	1
8.	Слон–любимец индийского князя	0,5	0,5	1
9.	Любимец индийского князя в действии	-	1	1
10.	Ладья против слона	-	1	1
11.	Ферзь – генерал шахматной армии	0,5	0,5	1
12.	Генерал шахматной армии в атаке	-	1	1
13.	Конь – кавалерийская гвардия короля	0,5	0,5	1
14.	Кавалерийская гвардия в тылу врага	-	1	1
15.	Конь против ферзя, ладьи и слона	-	1	1

16.	Пешка – пехотинец его величества	0,5	0,5	1
17.	Пехотинец его величества в нападении и в защите	-	1	1
18.	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона	-	1	1
19.	Король – верховный главнокомандующий	0,5	0,5	1
20.	Секретный ход короля (рокировка)	0,5	0,5	1
21.	Правила королевской безопасности	-	1	1
22.	Как ходят шахматные фигуры?	-	1	1
V. Король под прицелом				
23.	Что такое шах?	0,5	0,5	1
24.	Большая охота на короля	-	1	1
25.	Что такое мат?	0,5	0,5	1
26.	Окончание военных действий (мат)	-	1	1
27.	Мирные переговоры (ничья, пат)	0,5	0,5	1
VI. Учимся играть в шахматы				
28.	Игра начинается (развитие фигур)	0,5	0,5	1
29.	Играем в шахматы: поведение чемпионов во время игры	0,5	0,5	1
30.	Кто главнее и сильнее (ценность фигур)	0,5	0,5	1
31.	«Эх, дорожки, по которым шагают наши ножки»	-	1	1
32.	Пешки – душа шахмат	-	1	1
33.	Создание альбома «Шахматные герои» по рисункам детей	-	1	1
34.	Шахматы – чудесная игра (конкурс – викторина)	-	1	1
ИТОГО		10	24	34

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Тема, раздел	Краткое содержание темы	Теория	Практика
I. Родина шахмат				
1.	Вводное занятие, история возникновения шахмат	Зарождение шахматной игры, первоначальное название шахмат. Перевод слова «шахматы»	-Чтение легенды о возникновении игры	Нарисовать одну из фигур, придумать её историю
II. Волшебная шахматная доска				
2.	Магистраль победы (шахматная доска: вертикали, горизонтали, диагонали)	Описание шахматной доски. Линии шахматной доски	-Чтение сказки (Игровая ситуация – начало путешествия Алеши и Лены).	Дать описание формы шахматной доски. Описать линии шахматной доски
3.	Театр военных действий (шахматная доска: поле, центр, королевский и ферзевый фланги)	Шахматное поле, центр, королевский и ферзевый фланг	-Знакомство с шахматной доской	Иметь представление о теоретических понятиях и терминах
III. Знакомство с шахматной армией				

4.	Знакомство с шахматной армией	Правильное расположение шахматной доски, шахматные фигуры и их различия	Знакомство с жителями шахматного королевства Закрепление названий фигур	Знать правильное расположение шахматной доски Знать шахматные фигуры. Д\и «Узнай по тени»
5.	Начальное положение фигур: кто, где стоит	Шахматная фигура на доске	Расстановка фигур на шахматной доске	Знать положение шахматной фигуры на доске
IV. Шахматные фигуры				
6.	Ладья – королевский стражник	Шахматная фигура ладьи, ее место на доске, как она ходит и берет	Понятие о шахматной фигуре (ладья). Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение ладьи на доске, как она ходит и берет фигуры
7.	Королевский стражник в бою			
8.	Слон – любимец индийского князя	Шахматная фигура слон, его место на доске, как он ходит и берет	Понятие о шахматной фигуре (слон) Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение слона на доске, как он ходит и берет фигуры
9.	Любимец индийского князя в действии			
10.	Ладья против слона	Отличие слона от ладьи, как они ходят и вместе взаимодействуют	-Знакомство с особенностями передвижения по шахматной доске различных фигур	Уметь ходить ладьей и слоном, знать, как эти фигуры между собой взаимодействуют
11.	Ферзь – генерал шахматной армии	Шахматная фигура ферзь, его место на доске, как он ходит и берет	Понятие о шахматной фигуре (ферзь). Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение ферзя на доске, как он ходит и берет фигуры
12.	Ферзь против ладьи и слона	Отличие ферзя от слона и ладьи, как они ходят и вместе взаимодействуют	-Знакомство с особенностями передвижения по шахматной доске различных фигур	Уметь ходить ферзем, ладьей и слоном, знать, как эти фигуры между собой взаимодействуют
13.	Конь – кавалерийская гвардия короля	Шахматная фигура конь, его место на доске, как он ходит и берет	Понятие о шахматной фигуре (конь). Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение коня на доске, как он ходит и берет фигуры
14.	Кавалерийская гвардия в тылу врага			
15.	Конь против ферзя, ладьи и слона	Отличие коня от ферзя, слона и ладьи, как они ходят и вместе взаимодействуют	-Знакомство с особенностями передвижения по шахматной доске различных фигур	Уметь ходить конем, ферзем, ладьей и слоном, знать, как эти фигуры между собой взаимодействуют

16.	Пешка – пехотинец его величества	Пешка, ее место на доске, как она ходит и берет. Правила: «взятие на проходе», превращение пешки	Понятие шахматной пешки. Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение пешки на доске, как она ходит и берет пешки и фигуры. Знать правило: «Взятие на проходе», превращение пешки
17.	Пехотинец его величества в нападении и в защите			
18.	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона	Отличие пешки от коня, ферзя, слона и ладьи, как они ходят и вместе взаимодействуют	-Знакомство с особенностями передвижения по шахматной доске различных фигур	Уметь ходить пешкой, конем, ферзем, ладьей и слоном, знать, как эти фигуры между собой взаимодействуют
19.	Король – верховный главнокомандующий	Шахматная фигура король, его место на доске, как он ходит и берет. Отличие короля от других фигур, как они ходят и вместе взаимодействуют	Понятие о шахматной фигуре (король). Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение короля на доске, как он ходит и берет фигуры. Уметь ходить королем, знать, как он взаимодействует с фигурами
20.	Секретный ход короля (рокировка)	Шахматный ход рокировка, правила рокировки. Подвижная игра	Рокировка	Знать и уметь выполнить рокировку, знать правила рокировки
21.	Правила королевской безопасности			
22.	Как ходят шахматные фигуры?	Собеседование, тематическая аттестация, вопросы по закреплению темы		Проверяются приобретенные знания и умения

V. Король под прицелом

23.	Что такое шах?	Тактический удар – шах, защита короля от шаха	Шах	Знать и уметь поставить королю шах, и защитить короля от шаха
24.	Большая охота на короля			
25.	Что такое мат?	Мат королю – окончание партии. Находить защиту от мата	Мат	Знать и уметь поставить королю мат. Находить защиту от мата
26.	Окончание военных действий (мат)			
27.	Мирные переговоры (ничья, пат)	Ничья- никто не выиграл, пат, как пример ничьей	Ничья, пат	Знать что такое ничья и пат

VI. Учимся играть в шахматы

28.	Игра начинается (развитие фигур)	Начинаем играть шахматную партию, развиваем фигуры правильно и последовательно	Принципы разыгрывания партии	Знать принципы разыгрывания партии, уметь их выполнять
29.	Играем в шахматы: поведение	Практическая игра. Правильное	Спортивная этика	Применение приобретенных навыков на

	чемпионов во время игры	поведение во время шахматной партии?		практике. Знать и уметь правильно вести себя во время игры
30.	Кто главнее и сильнее (ценность фигур)	Шахматные фигуры, их цена и стоимость	Эквивалентная ценность фигур	Знать и уметь правильно оценивать фигуры
31.	«Эх, дорожки, по которым шагают наши ножки»	Подвижная шахматная игра		Расширять знания детей о геометрии шахматной доски через подвижную шахматную игру (горизонтали, вертикали, диагонали, понятие центра)
32.	«Пешки – душа шахмат»	Подвижная шахматная игра		Расширить знания детей о силе маленькой пешки
33.	Создание альбома: «Шахматные герои» по рисункам детей	Готовим подарок детскому саду (рисунки детей)		Привлечь детей к созданию подарка детскому саду на основе своих впечатлений
34.	Шахматы – чудесная игра	Конкурс – викторина, промежуточная аттестация.		Проверяются и закрепляются знания и умения

4. КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Программа предусматривает наблюдение за развитием личности дошкольников, осуществляемое в ходе диагностики (мониторинга). Это позволяет педагогу лучше узнать детей, проанализировать межличностные отношения и воспитательную работу в целом, обдумать и спланировать действия по сплочению коллектива и развитию творческой активности.

- Входящий контроль (проверка знаний воспитанников на начальном этапе освоения);
- Текущий контроль (в течение всего периода реализации Программы);
- Итоговый контроль (заключительная проверка знаний, умений, навыков по итогам реализации Программы).

Входящий контроль проводится в начале обучения по Программе и имеет своей целью выявить исходный уровень подготовки воспитанников. Текущий контроль проводится с целью определения степени усвоения воспитанниками материала и уровня их подготовленности к занятиям. Этот

контроль позволит повысить ответственность и заинтересованность воспитанников в усвоении материала, а также своевременно выявить отстающих или опережающих обучение с целью наиболее эффективного отбора материала и средств обучения. Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний и умений.

Для подведения итогов обучения по Программе используются различные формы и средства контроля:

- наблюдение;
- опрос;
- собеседование;
- игра;
- соревнование;
- рисунки;
- конкурс-викторина.

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация программы «Шахматное королевство» требует наличия кабинета «Шахматы».

Оборудование кабинета:

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектом шахматных фигур;
- настольные шахматы;
- шахматные столы;
- шахматные часы;
- технические средства обучения: автоматизированное рабочее место педагога (ПК, проектор, акустическая система, принтер).

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авербах, Ю.Л. Путешествие в шахматное королевство/ Ю.Л.Авербух, М.А.Бейлин. - М.: Физкультура и спорт, 1972.
2. Гришин, В.Г. Малыши играют в шахматы/ В.Г.Гришин. – М.: Просвещение, 1991.
3. Зак, В.Г. О маленьких для больших/ В.Г.Зак. - М.: Физкультура и спорт, 1973.
4. Костенюк, А. К.. Как научиться шахматам (дошкольный шахматный учебник)/ А.К.Костенюк, Н. П. Костенюк. - М.: RUSSIAN CHESSHOUSE, 2008.
5. Сухин, И.Г. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций/ И.Г.Сухин. - М.: АСТ:Астрель, 2001.
6. Хенкин, В.Л. 1000 матовых комбинаций/ В.Л.Хенкин. - М.: АСТ:Астрель, 2002г.
7. Абрамов, Л.Я. Ход за ходом/ Л.Я.Абрамов. - М.: Физкультура и спорт, 1971.
8. Иващенко, С. Учебник шахматных комбинаций/С.Иващенко. - М.: RUSSIAN CHESSHOUSE, 2010
9. Интернет сайты:
<https://www.chesskid.com/ru/>
<https://chesstogo.ru/teach-children-play-chess.html>
<http://chessknigi.ru/chess-article/znakomstvo-s-shahmatami.html>
<https://fianchettoschool.com/>
<https://tlum.ru/news/ucimsa-igrat-v-sahmaty-v-mobilnom/>

7. Приложения

Приложение 1.

Дидактические игры

1. **«Горизонталь».** Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
2. **«Вертикаль».** То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. **«Диагональ».** То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.
4. **«Волшебный мешочек».** В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры,
5. каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
6. **«Угадайка».** Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
7. **«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".
8. **«Угадай».** Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
9. **«Что общего?».** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
10. **«Большая и маленькая».** На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
11. **«Мешочек».** Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
12. **«Да и нет».** Педагог берет две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
13. **«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.
14. **«Игра на уничтожение»** – 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.
15. **«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).
16. **«Лабиринт».** Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
17. **«Перехитри часовых».** Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
18. **«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.
19. **«Кратчайший путь».** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
20. **«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.

21. **«Защита контрольного поля».** Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
22. **«Атака неприятельской фигуры».** Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
23. **«Двойной удар».** Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
24. **«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
25. **«Защита».** Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
26. **«Выиграй фигуру».** Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
27. **«Ограничение подвижности».** Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
28. **«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
29. **«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.
30. **«Пять шахов».** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
31. **«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.
32. **«Мат или не мат».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
33. **«Первый шах».** Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
34. **«Рокировка».** Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
35. **«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 словарь шахматных терминов

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

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

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

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, чему 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 («a», «b», «c» и т. д.).

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

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

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

Г

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

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

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

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

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

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

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 пожертвовал?». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

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

З

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

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

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

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

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

И

Индия — родина шахмат (Vв.).

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 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 1, непосредственно перед мастером спорта.

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 — 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 обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой 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, отпугивание 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 или пешек противника.

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

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

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

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

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

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

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

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

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

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

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 атакующую фигуру или пешку.

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

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

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