

Принята на заседании
педагогического) совета
от «24 » мая 2022 г.
протокол № 10



Утверждаю:

Директор МБОУ «Гимназия № 47»

/И.А.Бобчик/

приказ от «26» мая 2022 г. № 174

Дополнительная общеобразовательная

(общеразвивающая) программа

«Юные шахматисты»

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации: 3 года

Автор-составитель: Дедова Наталья Николаевна, учитель начальных классов

1.Комплекс основных характеристик программы

1.1.Пояснительная записка

Направленность программы	Физкультурно-спортивная
Актуальность программы	В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.
Отличительные особенности программы	Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.
Адресат программы	Обучающиеся гимназии 8-10 лет (2-3 класс)
Срок реализации (освоения) программы	Программа рассчитана на три года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю.
Объем программы	Общее количество учебных часов, запланированных на весь срок реализации, необходимых для освоения программы. 1 год обучения – 33 часа, 2 год обучения 34 часа, 3 год обучения 34 часа. Итого: 101 час
Формы обучения, особенности организации образовательного процесса	Формы обучения: групповые, парные, индивидуальные. Особенности организации образовательного процесса: очная
Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)	Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. 1. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. 2. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).
Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)	Описание особенностей обучающихся соответствующей нозологической группы. Особенности реализации программы с данной категорией обучающихся (проектирование ИОМ, создание специальных условий).

Наличие талантливых детей в объединении	Для работы с одаренными детьми по данной программе используются более сложные задания
Уровни сложности содержания программы	Базовый – 3 года
1.2.Цели и задачи программы. Планируемые результаты	
Цель и задачи программы, планируемые результаты	<p>Цель программы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обучить правилам игры в шахматы. 2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса. 3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику. <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом. 2. Научить ориентироваться на шахматной доске. 3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ. 4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами. 5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат. 6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход. 7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур. 8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур. 9. Сформировать умение записывать шахматную партию. 10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации. 11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
1.3.Рабочая программа	
Учебный план. Содержание программы. Тематическое планирование	

Учебный план

Учебный план

	Название раздела программы	1 год обучения		
		Количество часов		
		всего	теори я	практи ка
1.	Шахматная доска	2	1	1
2.	Шахматные фигуры.	2	1	1
3.	Начальное положение	2	1	1
4.	Ходы и взятие фигур.	16	10	6
5.	Цель шахматной партии.	9	6	3
6.	Игра всеми фигурами из начального положения.	2	0	2
7.	Промежуточная аттестация	тестирование		
		2 год обучения		
		Количество часов		
		всего	теори я	практи ка
1	Повторение изученного материала.	2	1	1
2	Краткая история шахмат.	1	1	0
3	Шахматная нотация.	2	1	1
4	Ценность шахматных фигур.	4	2	2
5	Техника матования одинокого короля.	4	2	2
6	Достижение мата без жертвы материала.	3	2	1
7	Шахматная комбинация.	16	10	6
8	Повторение программного материала	4	0	4
9	Промежуточная аттестация	тестирование		
		3 год обучения		
		Количество часов		
		всего	теори я	практи ка
1	Повторение изученного материала.	3	0	3
2	Основы дебюта	8	5	3
3	Основы миттельшпиля	11	6	5
4	Основы эндшпиля	9	5	4
5	Повторение программного материала	3	0	3
6.	Промежуточная аттестация	тестирование		

Содержание программы

Содержание

Первый год обучения

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Тематика курса

Раздел 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Количество часов: теория – 1, практика – 1.

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

Дидактические игры и задания

«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.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Количество часов: теория – 1, практика – 1.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Количество часов: теория – 1, практика – 1.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

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

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

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

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Количество часов: теория – 10, практика – 6.

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

«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.

«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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Количество часов: теория – 6, практика – 3.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

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

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Количество часов: теория – 6, практика – 2.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Второй год обучения

Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

Тематика курса

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Количество часов: теория – 1, практика – 0.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Количество часов: теория – 1, практика – 1.

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?»

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Количество часов: теория – 2, практика – 2.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

«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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

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

4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Количество часов: теория – 2, практика – 2.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические игры и задания

«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.

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Количество часов: теория – 2, практика – 1.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).

Защита от мата.

Дидактические игры и задания

«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.

6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Количество часов: теория – 10, практика – 6.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства,

уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и ДР).

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Третий год обучения

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Тематика курса

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Количество часов: теория – 5, практика – 3.

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

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

“Проведи пешку в ферзи”. Тут 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.

2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Количество часов: теория – 6, практика – 5.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
 “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.
 3. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Количество часов: теория – 5, практика – 4.
 Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Тематическое планирование

тематическое планирование
1-й год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1	Шахматная доска	сентябрь	2	Знакомство с шахматной доской	теория	Входная диагностика
2		сентябрь		Шахматная доска	практика	
3	Шахматные фигуры.	сентябрь	2	Знакомство с шахматными фигурами	теория	
4		сентябрь		Знакомство с шахматными фигурами	практика	
5	Начальное положение	октябрь	2	Начальное положение	теория	
6		октябрь		Начальное положение	практика	
7	Ходы и взятие фигур.	октябрь	16	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	теория	
8		октябрь		Ладья в игре.	практика	
9		ноябрь		Знакомство с	теория	

					шахматной фигурой. Слон.		
	10		ноябрь		Слон в игре.	практика	
	11		ноябрь		Ладья против слона.	теория	
	12		ноябрь		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	практика	
	13		декабрь		Ферзь в игре.	теория	
	14		декабрь		Ферзь против ладьи и слона.	практика	
	15		декабрь		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	теория	
	16		декабрь		Конь в игре.	практика	Промежуточная диагностика
	17		декабрь		Конь против ферзя, ладьи слона.	теория	
	18		январь		Знакомство с пешкой.	практика	
	19		январь		Пешка в игре.	теория	
	20		январь		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	практика	
	21		февраль		Знакомство с шахматной фигурой. Король.	теория	
	22		февраль		Король против других фигур.	практика	
	23	Цель шахматной партии.	февраль	9	Шах.	теория	
	24		февраль		Шах.	практика	

	25		март		Мат.	теория	
	26		март		Мат.	практика	
	27		март		Ставим мат.	теория	
	28		апрель		Ставим мат.	практика	
	29		апрель		Ничья, пат.	теория	
	30		апрель		Ничья, пат.	практика	
	31		апрель		Рокировка.	практика	
	32	Игра всеми фигурами из начального положения.	май	2	Шахматная партия.	теория	
	33		май		Шахматная партия.	практика	
	34	Промежуточная аттестация	май		Повторение программного материала.	Итоговая диагностика	тестирование
тематическое планирование 2-й год обучения							
	1	Повторение изученного материала.	сентябрь	2	Повторение изученного материала.	практика	
	2		сентябрь		Повторение изученного материала.	практика	
	3	Краткая история шахмат.	сентябрь	1	Краткая история шахмат.	теория	
	4	Шахматная нотация.	сентябрь	2	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	теория	

	5		октябрь		Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	практика	
	6	Ценность шахматных фигур.	октябрь	4	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	теория	
	7		октябрь		Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	практика	
	8		октябрь		Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	теория	
	9		ноябрь		Ценность шахматных фигур. Защита.	практика	
	10		Техника матования одинокого короля.		ноябрь	4	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.
	11	ноябрь		Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	практика		
	12	ноябрь		Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	теория		
	13	декабрь		Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	практика		
	14	Достижение	декабрь	3	Достижение мата без	теория	

		мата без жертвы материала.			жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.		
	15		декабрь		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	практика	
	16		декабрь		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	практика	
	17	Шахматная комбинация.	декабрь	16	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	теория	
	18		январь		Матовые комбинации. Тема завлечения.	практика	
	19		январь		Матовые комбинации. Тема блокировки.	теория	
	20		январь		Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	практика	
	21		февраль		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	теория	
	22		февраль		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	практика	

	23		февраль		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	теория	
	24		февраль		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	практика	
	25		март		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	теория	
	26		март		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	практика	
	27		март		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	теория	
	28		апрель		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	практика	
	29		апрель		Комбинации для достижения ничьей.	теория	

				Комбинации на вечный шах.		
30		апрель		Типичные комбинации в дебюте.	практика	
31	Повторение программного материала	апрель	4	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	игровая практика	
32		май		Повторение программного материала	игровая практика	
33		май		Повторение программного материала	игровая практика	
34		май		Повторение программного материала	игровая практика	
35	Промежуточная аттестация	май		Промежуточная аттестация	теория	тестирование
тематическое планирование 3-й год обучения						
1	Повторение изученного материала.	сентябрь	3	Игровая практика	теория	
2		сентябрь		Повторение изученного материала.	практика	
3		сентябрь		Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	игровая практика	
4	Основы дебюта	сентябрь	8	Двух- и трехходовые партии.	игровая практика	
5		октябрь		Решение задания “Мат в 1 ход”	игровая практика	

	6		октябрь		Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	игровая практика	
	7		октябрь		Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	игровая практика	
	8		октябрь		Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	игровая практика	
	9		ноябрь		Решение заданий.	игровая практика	
	10		ноябрь		Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	игровая практика	
	11		ноябрь		Решение заданий	игровая практика	
	12	Основы миттельшпилья	ноябрь	11	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	теория	
	13		декабрь		Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	практика	
	14		декабрь		Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	теория	
	15		декабрь		Решение задания “Выигрыш материала”.	практика	

	16		декабрь		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	теория	
	17		декабрь		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	практика	Промежуточная диагностика
	18		январь		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	теория	
	19		январь		.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	практика	
	20		январь		Комбинации для достижения ничьей.	теория	

					Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		
	21		февраль		Решение заданий. “Сделай ничью”.	практика	
	22		февраль		Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	теория	
	23		февраль		Решение заданий.	игровая практика	
	24	Основы эндшпиля	февраль	9	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	теория	
	25		март		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	практика	
	26		март		Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	теория	
	27		март		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	практика	
	28		апрель		Решение заданий	теория	
	29		апрель		Пешка против короля. Белая пешка на седьмой	практика	

					и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		
	30		апрель		Решение заданий	теория	
	31		апрель		Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	практика	
	32	Повторение программного материала	май	3	Решение заданий	игровая практика	
	33		май		Решение заданий	игровая практика	
	34		май		Решение заданий	игровая практика	
	35	Промежуточная аттестация	май			Итоговая диагностика	тестирование

2 Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Календарный учебный график

Количество учебных недель	36 недель
Первое полугодие	с 01.09.2021 г. по 31.12.2021 г., 17 учебных недель
Каникулы	с 01.01.2022 г. по 09.01.2022 г.
Второе полугодие	с 10.01.2022 по 31.05.2022 г., 19 учебных недель
Промежуточная аттестация	24.05.2022 г.

Формы текущего

3 раза в год

контроля / промежуточной аттестации	Формы текущего контроля / промежуточной аттестации, промежуточной аттестации по итогам реализации программы (конкурс, фестиваль, тесты и др.).
Материально-техническое обеспечение	<p>Классный кабинет. Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска. Компьютер Мультимедийный проектор</p>
Информационное обеспечение	<p>Интернет ресурсы: 1. <u>Шахматистам.рф</u> 28 Flash-видеоуроков, каталог файлов (книги, записи, софт и др. – более 6500 позиций), энциклопедия персон, игроков (до 2016 года включительно), дебютов. 2. ШахМатКанал Шахматный YouTube-канал для начинающих игроков и любителей шахмат. Его ведёт Евгений Новиков, кандидат в мастера спорта по шахматам с рейтингом FIDE — 2150+. 3. <u>www.openchess.ru</u> На этом сайте Вы можете сразиться с другими игроками в шахматы, кингчесс или в шахматы Фишера. Игра ведется в двух зонах: блиц и оффлайн. Рейтинги. Форум. Имеется система тренировок, основанная на анализе партий, сыгранных когда-то маститыми шахматистами (262 партии). Начиная с некоторого хода, вам будет предложено начать угадывать, как сыграл победитель партии. Ваша задача – угадать как можно больше ходов. 4 4. <u>www.sparkchess.ru</u> Сервер для онлайн-игры в шахматы с компьютером или людьми из разных уголков мира. При игре с людьми обсчитывается рейтинг. Можно играть без регистрации. 5. Chess.com Один из лучших сайтов для шахматистов. Здесь могут найти себе занятие как начинающие шахматисты, так и опытные игроки. Для тех, кто никогда не играл в шахматы, но очень хочет научиться, на сайте есть обучающие статьи и видеоуроки, подготовленные ведущими гроссмейстерами. Закрепить теорию на практике можно играя с шахматистами разного уровня — в любую минуту на сайте находятся тысячи игроков (может быть, вам даже повезёт сыграть с Евгением Новиковым). Если живые люди вас по каким-то причинам не устраивают, можно сразиться с компьютером. Кроме того, он оценит уровень вашей игры, и вы сможете поработать над слабыми местами, решая 50 000 тактических задач. А ещё у Chess.com есть очень удобные приложения для Android и iOS. 6. <u>www.chessok.net</u></p>

	<p>Видеоуроки (более 200 записей), биографии шахматистов, новости шахматного мира. Игра с компьютером без регистрации на сайте в одной из двух программ на выбор - либо "Чесс Спарк", либо "Азис Чесс".</p> <p>7. www.chesswood.ru</p> <p>Есть возможность играть через сайт с людьми. Раздел Chess-TV – шахматные турниры онлайн.</p> <p>8. www.playinchess.net</p> <p>На страницах этого сайта вы можете создать новую игру или присоединиться к игре, которая уже создана другими пользователями сайта, и играть в шахматы онлайн.</p> <p>9. www.xchess.ru</p> <p>Имеются оригинальные разделы "Задачи-шутки" и "Дебютные ловушки".</p> <p>10. Chess Light Android и iOS</p> <p>Приложение-головоломка отлично подойдёт для того, чтобы выучить, как ходят фигуры в шахматах. А ещё оно очень красивое: ходы фигур подсвечиваются ламповым жёлтым светом. В головоломке шесть уровней — от новичка до гроссмейстера, в каждом уровне нужно решить от 10 до 50 головоломок. Цель — расставить фигуры так, чтобы подсвечивалось всё шахматное поле.</p> <p>Подробнее на «Меле»: https://mel.fm/ucheba/fakultativ/8206954-chess_study</p> <p>11. www.chess-samara.ru</p> <p>Есть возможность играть на сайте с людьми, а также следить за партиями, которые ведут другие игроки, анализировать архив своих и чужих партий. Сообщество игроков, рейтинги.</p> <p>12. <u>Шахматные онлайн-сайты, чтобы играть, учиться и многое другое</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Chess.com ○ LICHESS ○ Chess24 ○ Интернет Шахматный Клуб ○ Playchess.com ○ Шахматный темп <p>13. <u>Другие хорошие сайты для игры в шахматы онлайн</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ FICS: бесплатный шахматный сервер в Интернете ○ GameKnot ● Красная горячая пешка ● Chessworld.net ● ItYourTurn.com ● Sparkchess
Кадровое обеспечение	Педагог дополнительного образования детей и взрослых
Методические материалы	Создание условий для личностного развития, обучение правилам игры в шахматы, формирование умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса, воспитание уважительного отношения в игре к противнику

	<p>Коробки с деревянными шахматами Коробки с магнитными шахматами Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. Магнитная доска. Компьютер Мультимедийный проектор</p>
Оценочные материалы	<p>Диагностический материал уровня освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы»</p> <p><u>Входная диагностика</u></p> <p>Цель: определение уровня развития интеллектуальных способностей ребенка и его склонности к игре шахматами.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • определение общего уровня развития ребенка; • выявление природных способностей к игре шахматами. • определение мотивации к занятиям. <p>Срок проведения: при поступлении в объединение.</p> <p>Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.</p> <p>Содержание Теоретическая часть</p> <p>Вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Умеешь ли ты играть в шахматы или шашки? 2. Назови шахматные фигуры? 3. Какие правила ходов фигурами ты знаешь? 4. Что ты знаешь об истории возникновения игры в шахматы? 5. Ты сам принял решение заниматься шахматно-шашечными играми или тебе посоветовали старшие члены семьи? <p>Правильный ответ – 1 балл; Неправильный ответ – 0 баллов.</p> <p>Практическая часть</p> <p>Игра «Снежный ком». Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.</p> <p>Правильно названо 6 фигур – 5 баллов. Правильно названо 4-5 фигур – 4 балла. Правильно названо 3 фигуры – 3 балла. Правильно названо менее 3 фигур – 2 и менее баллов.</p>

Критерии оценки

Минимальный уровень – 0 - 4 балла. Ребенок имеет довольно низкий уровень интеллектуального развития, не проявляет интереса к занятиям. Не знает названия шахматных фигур, откуда они произошли.

Средний уровень – 5 - 8 баллов. Ребенок имеет средний уровень интеллектуального развития, не всегда четко и ясно выражает свои мысли, но проявляет живой интерес к игре в шахматы. Знает правила ходов фигурами, откуда они произошли, почему каждая фигура так называется.

Максимальный уровень – 9 - 10 баллов. Ребенок имеет высокий уровень интеллектуального развития. Четко и ясно выражает свои мысли, проявляет любознательность и заинтересованность. Знает правила ходов фигурами, откуда они произошли, почему каждая фигура так называется, а также владеет шахматной нотацией

Промежуточная диагностика

Цель: выявление уровня усвоения теоретических и практических знаний учащихся в соответствии с требованиями дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Юные шахматисты».

Задачи:

- определение степени усвоения теоретических знаний;
- определение степени овладения практическими навыками; • определение мотивации к занятиям.

Срок проведения: декабрь

Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.

Содержание Теоретическая часть

Вопросы:

1. Что такое дебют?
2. Назови виды дебютов?
3. Какие правила игры в дебюте ты знаешь?
4. Что ты знаешь об истории создания дебютов?
5. На какие разделы делятся шахматы?

Правильный ответ – 1 балл; Неправильный ответ – 0 баллов.

Практическая часть Разыгрывание дебютных задач.

- 1 балл – 1 решённая задача.
- 2 балла – 2 решённых задач.
- 3 балла – 3 решённых задач.
- 4 балла – 4 решённых задач.
- 5 балла – 5 решённых задач.

Критерии оценки

Минимальный уровень – 0 - 4 балла. Учащийся имеет довольно низкий уровень интеллектуального

развития, не запоминает правила игры в дебюте. Не знает названия шахматных дебютов, откуда они произошли.

Средний уровень – 5 - 8 баллов. Учащийся имеет средний уровень интеллектуального развития, запоминает лишь некоторые правила игры в дебюте и не может применить их на практике. Знает историю возникновения дебютов.

Максимальный уровень – 9 - 10 баллов. Учащийся имеет высокий уровень интеллектуального развития. Знает все правила игры в дебюте и успешно применяет их на практике. Знает историю возникновения дебютов.

Итоговая диагностика

Цель: выявление уровня усвоения теоретических и практических знаний учащихся и соответствие их требованиям дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Юные шахматисты».

Задачи:

- определение степени усвоения теоретических знаний и владение специальной терминологией;
- определение степени усвоения практическими навыками;

Срок проведения: май

Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.

Содержание Теоретическая часть

Вопросы:

1. Что такое миттельшпиль?
2. Назови, как правильно атаковать короля противника в миттельшпиле?
3. Какие правила игры в миттельшпиле ты знаешь?
4. Что ты знаешь о тактических приемах?
5. Что такое план игры?

Правильный ответ – 1 балл; Неправильный ответ – 0 баллов.

Практическая часть Разыгрывание дебютных задач.

- 1 балл – 1 решённая задача.
- 2 балла – 2 решённых задач.
- 3 балла – 3 решённых задач.
- 4 балла – 4 решённых задач.
- 5 балла – 5 решённых задач.

Критерии оценки

Минимальный уровень – 0 - 4 балла. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль, но не знает правила игры в нем. Не может правильно начать атаку на короля противника. Знает лишь названия тактических приемов и не может применить их в партии. Не знает что такое план игры.

Средний уровень – 5 - 8 баллов. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль и знает правила игры в нем.

Может правильно начать атаку на короля противника. Знает лишь названия тактических приемов и не может применить их в партии. Не знает что такое план игры.
 Максимальный уровень – 9 - 10 баллов. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль и знает правила игры в нем. Может правильно начать атаку на короля противника. Знает названия тактических приемов и может применить их в партии. Знает, что такое план игры и может находить его в партии.
 1 балл = 10%.

№ п/п	Ф.И.О.	Уровень освоения программы		
		Полностью освоена (70%-100%)	Частично освоена (50%-70%)	Не освоена (менее 50%)
1.				
2.				
3.				

Итого: X учащихся освоили программу полностью; X учащихся освоили программу частично; X учащихся не освоили программу.

Список литературы

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
9. 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, 1998.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
11. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с
 Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 1972 г.

	<p>12. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г. 13. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г. 14. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982. 15. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 . 16. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983. 17. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984. 18. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999 .</p>
<p>Приложения</p>	<p>словарь шахматных терминов, используемых в программе, Шахматы Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат). Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию). Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h). Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов. Вилка — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника. Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития. Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры ("первая горизонталь", "пятая горизонталь" и т. п.). Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил. Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии. Детский мат — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2). Дурацкий мат — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X. Жертва — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. Жертва корректная — обоснованная, правильная, оправдывающая себя даже при наилучшей защите. Жертва некорректная (блеф) — жертва, рассчитанная на ошибки защищающейся стороны, на цейтнот и т.п., то есть имеющая достаточно очевидное опровержение. Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки. Зевок — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии. Зрение комбинационное (тактическое) — умение увидеть таящиеся в позиции возможности получить</p>

преимущество с помощью тех или иных жертв материала.

Игра вслепую — игра не глядя на доску, одна из разновидностей показательных выступлений. В последнее время для повышения зрелищности игра "вслепую" включена в программу международных турниров ("Амбертурнир"). Однако в нем игрокам разрешается использовать для удобства изображение пустой шахматной доски (на дисплее компьютера).

Инициатива — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы, подготовить и осуществить атаку и т. п.

Капкан — ловушка, приводящая "попавшуюся" сторону к неизбежной потере ферзя или фигуры.

Качество — "вес", отличающий тяжелую фигуру от легкой; "выиграть качество" или "пожертвовать качество" означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за нее легкую фигуру.

Квалификация шахматная — признанный в соответствии с правилами (кодексом) уровень силы шахматиста. Фиксируется в виде присвоения соответствующих званий и разрядов (напр., национальный мастер, мастер ФИДЕ, международный мастер, международный гроссмейстер). Соответствующие разряды и звания присваиваются не только шахматистам-игрокам, но и шахматным композиторам.

Комбинация — форсированный вариант с жертвой.

Контр гамбит — разновидность дебюта, в которой осуществляется встречная жертва материала для противодействия планам противника. Например, контр гамбит Фалькбеера в королевском гамбите (1.e4 e5 2.f4 d5).

Контригра — возможность встречной игры против слабостей противника.

Кооперативный мат — разновидность шахматной задачи, в которой сторона, получающая мат, оказывает содействие матующей стороне.

Крепость — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя).

Лавирование — маневры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределенность, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.

Ласкеровская компенсация — компенсация за ферзя в виде ладьи, пешки и легкой фигуры (как правило, слона). Термин образован от фамилии второго официального чемпиона мира по шахматам Эм. Ласкера, неоднократно и с успехом осуществлявшего подобный размен сильнейшей фигуры.

Ловушка — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится "отравленной" пешкой или оставленным под боем ферзем и получит "взамен" мат или потерпит существенный материальный урон.

Мат Легалья — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя легкими фигурами (схема этой конструкции: 1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d1?? 6.C:f7+ Kpe7 7.Kd5x). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легалья, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера Сен-Бри (1787, Париж, кафе "Режанс"). Правда, ход K:e5 Легаль делал

при черном коне на с6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на e5.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями).

Мат спертый — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

Мат эполетный — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с обеих сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с e6 матует черного короля на e8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Матовая сеть — позиция, в которой король слабой стороны не может избежать мата ввиду того, что все возможные поля для отступления перекрыты собственными фигурами или контролируются атакующей стороной.

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

Мишень — фигура или поле, которые являются объектом комбинации или атаки.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

Новинка — новый ход (новая схема развития) в известных вариантах.

Нокаут-система — принцип соревнований (в том числе на первенство мира), при котором в дальнейший круг проходит победитель каждой из пар, определенных жеребьевкой. Причем сначала играют партии с классическим контролем, затем (если победитель не определился) в "быстрые" шахматы, затем блиц.

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

План — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т.п.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих

шахматного мастерства.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и "пункт", "клетка шахматной доски". Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. "Слабое" поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Превращение "слабое"— превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом "слабое" превращение может быть сильнейшим ходом.

Программа шахматная — разновидность игровых компьютерных программ, способных оценивать позицию и в соответствии с заложенным алгоритмом делать (предлагать) ход. Лучшие современные шахматные программы (Rybka, Fritz и т.д.) играют на уровне выше сильных гроссмейстеров и успешно сражаются с чемпионами мира (компьютерам проигрывали матчи и Каспаров, и Крамник). Они также незаменимы при подготовке к соревнованиям и при анализе партий или технических позиций.

Проходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

Рейтинг — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — коэффициент Эло по имени Арпада Эло, предложившего методику расчетов и использования коэффициентов). Уровень мастера — примерно от 2200. Уровень гроссмейстера — от 2400 и выше. Гроссмейстеры экстра-класса — от 2600 и выше.

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или c1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое "перепрыгнул" король. Рокировка может производиться только, если ни ладья ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.

Слепота шахматная — "затмение" во время игры, при которой игрок не видит очевидных выигрывающих продолжений или совершает грубый "зевок", ведущий к проигрышу или утрате решающего перевеса.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку

позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т.п.).

Табия — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не "книжные" ходы. В старинных шахматах фигуры не отличались современной динамикой и дальнобойностью, и требовалось немало времени, чтобы разыграть дебют. Поэтому по договоренности игра сразу начиналась с табий.

Тактика шахматная — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства ("отвлечение", "завлечение", "уничтожение защиты" и пр.).

Темп — 1) ритм игры. 2) получение лишнего

Теория шахматная - сфера анализа и обобщения практики, выявление определенных закономерностей, присущих шахматной игре на различных ее стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т.п.).

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет с друг другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

Фланг — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. **Королевский фланг** — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h. **Ферзевый фланг** — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

Форпост — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за демаркационную линию) фигура (как правило, конь), защищенная пешкой. Например, конь на поле e6, защищенный пешкой d5 или (и) f5.

Форсирование — осуществление серии ходов, на которые противник вынужден отвечать только определенным образом (например, при разменах, при объявлении шахов и т. п.). Форсированные варианты облегчают предварительный расчет.

Форточка — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, "сделать форточку" — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия "форточки" принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для черных) горизонтали.

Цейтнот - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Цугцванг — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведет к ухудшению его собственной позиции.

Часы шахматные — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов)

означает просрочку времени и поражение.

Часы Фишера — часы, в которых предусмотрено прибавление нескольких секунд за каждый сделанный ход (то есть возможность просрочки времени в выигрышной позиции минимизируется).

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.

Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Шахматная композиция — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

Шахматная фигура: Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь. Легкая фигура — легкой фигурой называют коня или слона. Тяжелая фигура — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

Шахматы Фролова (королевские шахматы, кингчесс) — разновидность шахматной игры, придуманная А.Фроловым. Игра начинается на пустой доске. Противники поочередно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки — только на своей половине доски). "Обычная" игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску.

Эндшпиль — заключительный этап шахматной партии.