Управление образования администрации города Кемерово

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение №207 «Центр развития ребенка — детский сад»

Принята на заседании педагогического совета от <0.5> сентября 20.22 г. Протокол № 1

Утвержнаю заведующий МА МОУ№ 207 «Дентр развития ребенка — детский сад» Сергушичева Т.Ю. приказ № 69/2

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Маленький шахматист»

Возраст обучающихся: 5-7 лет Срок реализации: 2 года

Составитель: Якушина Е.С. старший воспитатель

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	7
1.3.1 Учебно-тематический план 1 год обучения	7
1.3.2 Содержание учебно-тематического плана 1 год обучения	8
1.3.3 Учебно-тематический план 2 год обучения	13
1.3.4 Содержание учебно-тематического плана 2 год обучения	14
1.4. Планируемые результаты	20
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-	
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	21
2.1. Календарный учебный график	21
2.2. Условия реализации программы	21
2.3. Формы аттестации / контроля	22
2.4. Оценочные материалы	22
2.5. Методические материалы	24
2.6. Список литературы	26
ПРИЛОЖЕНИЕ № 1 Мониторинг	27
ПРИЛОЖЕНИЕ № 2 Картотека дидактических игр	28
ПРИЛОЖЕНИЕ № 3 Дидактические задания	30
ПРИЛОЖЕНИЕ № 4 Правила поведения при игре	31
ПРИЛОЖЕНИЕ № 5 Краткий шахматный словарь	32

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Маленький шахматист» имеет физкультурно-спортивную направленность и составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р):
 - Устав МАДОУ № 207 «Центр развития ребенка детский сад»;
- Положение МАДОУ № 207 «О разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы».

Уровень программы: стартовый

Актуальность программы:

Шахматы — это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима роль шахмат в формировании внутреннего плана

действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Цепкая память и удивительная любознательность малышей позволяют увлечь их игрой в деревянные (или пластмассовые) фигурки. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир.

Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам. Экспериментальные исследования совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо знакомство с шахматами в столь раннем возрасте способствует развитию у детей воображения, логического мышления, укрепляет их память, учит сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность. Дети, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Перейдя от взрослых к детям, эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Обучение дошкольников игре в шахматы является весьма актуальным на сегодняшний день. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы, позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Отличительные особенности программы:

Предлагаемая программа для детей среднего и старшего дошкольного возраста, направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение, при изучении шахматного курса, имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», — любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные

сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Адресат программы

К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Участниками программы являются дети старшего дошкольного возраста 5-7 лет, посещающие детский сад. Состав постоянный, набор обучающихся свободный.

Максимальная наполняемость групп — 12 человек.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 2 года обучения. При реализации программы продолжительность занятий с первого по второй год обучения составляет 34 недели в год.

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Обусловлен нормативно-правовой базой дошкольного образовательного учреждения, ориентирован на обучение детей старшего дошкольного возраста. Занятия проводятся во второй половине дня.

Первый год обучения: 34 часа, 1 раз в неделю по 1 часу.

Второй год обучения: 34 часа, 1 раз в неделю по 1 часу.

(Имеется виду один академический час –это в старшей группе 25 мин., в подготовительной к школе группе -30 мин.)

Форма обучения: очная

Особенности организации образовательного процесса: нет

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Развитие интеллектуальных способностей дошкольников 5 – 7 лет, посредством игры в шахматы.

Задачи программы:

1. Обучающие:

- обучить правилам игры шахматы;
- способствовать освоению знаний в области теории и практики шахматной игры;
- научить ребенка самостоятельно решать логические задачи.

2. Развивающие:

- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.

3. Воспитательные:

- воспитывать интерес к шахматной игре, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

Первый год обучения

№	Наименование раздела	К	оличество	часов	Формы аттестации
п/п	(темы)	Всего	Теория	Практика	/ контроля
1	Шахматная доска	2	1	1	наблюдение, беседа
1.1	Знакомство с историей	1	0,5	0,5	беседа, опрос
	возникновения шахмат				_
1.2	Шахматная доска	1	0,5	0,5	наблюдение
2	Шахматные фигуры.	1	-	1	наблюдение, беседа
2.1	Шахматные фигуры	1	-	1	наблюдение, беседа
3	Начальная расстановка	1	-	1	наблюдение, беседа
	фигур				
3.1	Расстановка фигур перед	1	-	1	наблюдение, беседа
	шахматной партией				
4	Ходы и взятие фигур	30	7	23	наблюдение
4.1	Ладья	1	0,5	0,5	наблюдение
4.2	Ход ладьи. Взятие.	1	0,5	0,5	наблюдение
4.3	Слон	1	0,5	0,5	наблюдение
4.4	Слон. Легкая и тяжелая	1	0,5	1	наблюдение
	фигура.				
4.5	Ладья против слона	1	-	1	наблюдение
4.6	Ферзь	1	0,5	0,5	
4.7	Ход ферзя, взятие	1	0,5	0,5	наблюдение
4.8	Ферзь против ладьи и слона	1	-	1	наблюдение
4.9	Конь	1	0,5	0,5	наблюдение
4.10	Ход коня, взятие	1	0,5	0,5	наблюдение
4.11	Конь против ферзя, ладьи и	1	-	1	наблюдение
	слона				
4.12	Пешка	1	0,5	0,5	наблюдение
4.13	Ход пешки, взятие	1	1	1	
4.14	Превращение пешки.	1	-	1	наблюдение
4.15	Взаимодействие ладьи и	1	-	1	наблюдение
	пешки				
4.16	Пешка против ферзя, ладьи,	1	-	1	наблюдение
	слона, коня				
4.17	Король	1	0,5	0,5	
4.18	Ход короля, взятие	1	-	1	наблюдение
4.19	Король «Волшебный	1	-	1	
4.20	квадрат»		0.5		
4.20	Шах	1	0,5	0,5	наблюдение
4.21	Шах ферзем, ладьей	1	-	1	наблюдение
4.22	Шах слоном, конем, пешкой.	1	-	1	наблюдение
4.23	Три вида защиты от шаха	1	-	1	_
4.24	Открытый шах. Двойной шах	1	-	1	наблюдение
4.25	Мат	1	0,5	0,5	
4.26	Мат легкими и тяжелыми	1	-	1	
	фигурами.				

4.27	Мат в один ход	1	-	1	
4.28	Мат в один ход	1	-	1	
4.29	Ничья. Пат	1	0,5	0,5	
4.30	Рокировка	1	0,5	0,5	
5	Итог. Шахматный праздник.	1	-	1	турнир
Итого	учасов:	34	8	26	

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

Первый год обучения

Раздел 1 Шахматная доска (2 ч)

1.1 Ведение. Знакомство с историей возникновения шахмат.

Теория: знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски. Понятие «шахматная доска», «шахматное поле», «партнеры».

Практика: Показать расположение доски между партнерами. Познакомить с разновидностью досок. Найти центр доски. Сосчитать количество полей в центре.

Формы контроля: наблюдение

1.2 «Шахматная доска»

Теория: вспомнить с детьми, что шахматная доска состоит из белых и черных полей, а также понятия «вертикаль», «горизонталь», «диагональ».

Практика: дидактическая игра «Составь доску». Упражнять в назывании вертикалей латинскими буквами (a,b,c,d,e,f,g,h); формировать умение выкладывать на листе линии (по замыслу или заданию, чередуя черные и белые поля, определить цвет заданного поля).

Формы контроля: беседа, наблюдение

Раздел 2 Шахматные фигуры (1 ч.)

2.1 «Шахматные фигуры»

Теория: знакомство с названиями шахматный фигур. Белые фигуры. Черные фигуры. Пешка, ферзь, ладья, слон, конь, король.

Практика: дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

Формы контроля: наблюдение, беседа.

Раздел 3 Начальная расстановка фигур (1 ч.)

3.1. «Расстановка фигур перед шахматной партией».

Теория: начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «Каждый ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Практика: дидактические игры и игровые задания.

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

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

Формы контроля: наблюдение.

Раздел 4 Ходы и взятие фигур (30 ч.)

Основная тема учебного курса.

4.1. Ладья.

Теория: Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

Практика: Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Формы контроля: наблюдение.

4.2 Ход ладьи. Взятие.

Теория: Повторить правила хода ладьи. Познакомить с правилом взятия фигуры.

Практика: Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.3 Слон.

Теория: Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Практика: Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Формы контроля: наблюдение.

4.4 Слон. Легкая и тяжелая фигура.

Теория: Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.

Практика: Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.5 Ладья против слона

Теория: Сравнение ладьи и слона.

Практика: Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона,

две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.6. Ферзь

Теория: Место ферзя в начальном положении.

Практика: Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".

Формы контроля: наблюдение.

4.7 Ход ферзя, взятие

Теория: Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.

Практика: Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.8 Ферзь против ладьи и слона

Теория: Сравнение ферзя, ладьи и слона.

Практика: Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.9 Конь

Теория: Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.

Практика: Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Формы контроля: наблюдение.

4.10 Xod коня, взятие.

Теория: Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.

Практика: Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.11 Конь против ферзя, ладьи, слона

Теория: Сравнение коня, ферзя, ладьи и слона.

Практика: Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.12 Пешка

Теория: Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка.

Практика: Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".

Формы контроля: наблюдение.

4.13 Ход пешки, взятие.

Теория: Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.

Практика: Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения).

Формы контроля: наблюдение.

4.14 Превращение пешки.

Теория: в какие фигуры может превращаться пешка и как.

Практика: посчитать, за сколько ходов пешка может дойти до края доски. Дидактическая игра "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.15 Взаимодействие ладьи и пешки

Теория: Закрепить знания детей о действиях пешек и ладей и их взаимодействии в игре.

Практика: Дидактические задания "Перехитри часовых", "Двойной удар".

Формы контроля: наблюдение.

4.16 Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.

Теория: Сравнение пройденных фигур.

Практика: Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.17 Король

Теория: Место короля в начальном положении.

Практика: Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Формы контроля: наблюдение.

4.18 Ход короля, взятие

Теория: Ход короля, взятие. Короля не быют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика: Дидактическая игра "Ограничение подвижности".

Формы контроля: наблюдение.

4.19 Король «Волшебный квадрат»

Теория: Рассказать о волшебном квадрате, который король использует в игре.

Практика: Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».

Формы контроля: наблюдение.

4.20 Шах

Теория: познакомить детей с новым понятием «шах», видами шаха, способами защиты от шаха.

Практика: Дидактические задания по отработке постановки шаха и защиты от него.

Формы контроля: наблюдение.

4.21 Шах ферзем, ладьей

Теория: рассказать детям о способах постановки шаха ферзем, ладьей.

Практика: Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах".

Формы контроля: наблюдение.

4.22 Шах слоном, конем, пешкой.

Теория: рассказать детям о способах постановки шаха слоном, конем, пешкой.

Практика: Дидактическое задание "Пять шахов".

Формы контроля: наблюдение.

4.23 Три вида защиты от шаха.

Теория: рассказать детям, что в шахматах существует три вида защиты:

- -срубить, ту фигуру, которая напала на короля, своей фигурой, пешкой или королем.
- -закрыться от шаха значит поставить свою любую фигуру между нападающей фигурой и королем.

-уйти королем, с поля, которое находится под боем, на любое свободное.

Практика: Дидактическое задание "Защита от шаха".

Формы контроля: наблюдение.

4.24 Открытый шах. Двойной шах

Теория: объяснить детям, что такое открытый шах и двойной шах.

Практика: Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Формы контроля: наблюдение.

4.25 Mam

Теория: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

Практика: Дидактическое задание "Мат или не мат".

Формы контроля: наблюдение.

4.26 Мат легкими и тяжелыми фигурами.

Теория: изучение правил игры в шахматы. Линейный мат. Мат ферзем. Мат ладьей. Мат двумя слонами.

Практика: логические игры для развития памяти, внимания и мышления.

Формы контроля: наблюдение.

4.27 Мат в один ход.

Теория: Постановка мата в один ход (простые примеры).

Практика: Дидактическое задание "Мат в один ход".

Формы контроля: наблюдение.

4.28 Мат в один ход

Теория: продолжение обучению постановки мата в один ход. Сложные примеры с большим числом шахматных фигур.

Практика: Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Формы контроля: наблюдение.

4.29 Ничья, Пат

Теория: что такое ничья и пат в шахматах. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Практика: Дидактическое задание "Пат или не пат".

Формы контроля: наблюдение.

4.30 Рокировка

Теория: Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика: Дидактическое задание "Рокировка".

Формы контроля: наблюдение.

Раздел 5 Итоговое занятие. *Практика:* шахматный турнир.

1.3.3. Учебно-тематический план

Второй год обучения

No	Наименование раздела	К	оличество	Формы аттестации	
п/п	(темы)	Всего	Теория	Практика	/ контроля
1	Повторение пройденного	2	-	2	наблюдение
	материала				
1.1	Повторение пройденного	1	-	1	наблюдение
	материала				
1.2	Повторение пройденного	1	-	1	наблюдение
	материала				
2	Шахматная игра	5	1	4	наблюдение
2.1	Понимание шахматной игры	1	0,5	0,5	
2.2	Цель шахматной партии	1	0,5	0,5	наблюдение
2.3	Ходы шахматных фигур	1	-	1	наблюдение
2.4	Права игроков. Простейшие	1	0	1	наблюдение
	приемы				
2.5	Завершение Игры	1	-	1	наблюдение
3	Шахматная	7	1	6	наблюдение
	нотация				
3.1	Обозначение вертикалей и	1	0,5	0,5	наблюдение
	горизонталей				
3.2	Ходы, взятия и ценность	1	-	1	наблюдение
	фигур				
3.3	Ценность шахматных фигур	1	-	1	наблюдение
3.4	Ценность шахматных фигур	1	-	1	наблюдение
3.5	Ценность шахматных фигур	1	-	1	наблюдение
3.6	Как записывать ходы	1	0,5	0,5	наблюдение
3.7	Решение задач	1	-	1	наблюдение
4	Основные правила игры в	7	2	5	наблюдение
	дебюте				
4.1	Основы дебюта	1	0,5	0,5	наблюдение
4.2	Детский мат и защита от	1	-	1	наблюдение
	него				
4.3	О диагоналях, по которым	1	-	1	наблюдение
	атакуется король				
4.4	Перевес в развитии	1	0,5	0,5	наблюдение

4.5	Метод атаки	1	-	1	наблюдение
4.6	Основы миттельшпиля	1	0,5	0,5	наблюдение
4.7	Основы эндшпиля	1	0,5	0,5	наблюдение
5	Сложные ходы фигур	3	-	3	наблюдение
5.1	Особый ход – рокировка	1	-	1	наблюдение
5.2	Шах. Мат. Пат. Вечный шах	1	-	1	наблюдение
5.3	Упражнения для закрепления знаний	1	-	1	наблюдение
6	Простейшие матовые ситуации. Мат одинокому королю	4	1	3	наблюдение
6.1	Мат в один ход: более сложные случаи	1	-	1	наблюдение
6.2	Линейный мат. Мат в 2 хода	1	0,5	0,5	наблюдение
6.3	Мат королём и ферзём	1	-	1	наблюдение
6.4	Спертый мат	1	0,5	0,5	наблюдение
7	Защита и нападение на фигуры	2	1	1	наблюдение
7.1	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры	1	0,5	0,5	наблюдение
7.2	Связка	1	0,5	0,5	наблюдение
8	Подготовка к участию в турнире	4	0,5	3	наблюдение
8.1	Механические часы	1	-	1	наблюдение
8.2	Специфические нарушения в процессе игры	1	0,5	0,5	наблюдение
8.3	Завершение партии с классическим контролем времени	1	0,5	0,5	наблюдение
8.4	Участие в турнире по шахматам	1	-	1	результаты турнира
Итог	о часов:	34	7	27	

1.3.4. Содержание учебно-тематического плана

Второй год обучения

Раздел 1 Повторение пройденного материала (2 ч.)

1.1 Повторение пройденного материала

Теория: Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Практика: Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).

Формы контроля: наблюдение

1.2 Повторение пройденного материала

Теория: Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

Практика: Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания "Две фигуры против целой армии", "Убери лишние фигуры", "Ходят только белые", "Неотвратимый мат". Игровая практика.

Формы контроля: наблюдение.

Раздел 2 Шахматная игра (5 ч.)

2. 1 Понимание шахматной игры

Теория: развитие фигур из начальной позиции. Сильные и слабые места поля. Битое поле.

Практика: закрепление полученных знаний с помощью дидактических игр: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».

Формы контроля: наблюдение.

2.2 Цель шахматной партии

Теория: повторить правила игры в шахматы. Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Мат. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика: закрепление полученных знаний, выполнение упражнений: «Шах или не шах», «Объяви шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат».

Формы контроля: наблюдение.

2.3 Ходы шахматных фигур

Теория: Вспомнить, как должны выполняться ходы. Поправление при своем ходе расположения фигур на их полях. Порядок взятия фигур. Намеренное касание фигур на шахматной доске. Окончание хода — отрывание партнером руки от фигуры. Правила выполнения рокировки. Касание короля и ладьи.

Практика: разыгрывание кусочков позиций, игра на шахматных досках полным комплектом фигур.

2.4 Права игроков, простейшие приемы

Теория: Возможные ситуации в ходе игры: невозможный ход, пат, мат, шах. Способы избежания неверных и невозможных ходов. Заявление о сдаче. Возможность завершения игры: ничья. Присуждение ничьей. Отсутствие возможности поставить мат королю партнера любой серией возможных ходов: «мертвая позиция». Соглашение между двумя партнерами.

Практика: Разыгрывание позиций; разыгрывание шахматных партий; разбор ошибок противника. Отрабатывание приемов защиты.

Формы контроля: наблюдение.

2.5 Завершение игры

Теория: Возможность завершения игры: проигрыш. Заявление о сдаче. Возможность завершения игры: ничья. Присуждение ничьей. Отсутствие возможности поставить мат королю партнера любой серией возможных ходов: «мертвая позиция». Соглашение между двумя партнерами.

Практика: Разыгрывание позиций; разыгрывание шахматных партий; разбор ошибок противника.

Формы контроля: наблюдение.

Раздел 3. Шахматная нотация (7 ч.)

3.1 Обозначение вертикалей и горизонталей

Теория: Познакомить с понятием «Шахматная диаграмма», закрепить умение определять «адрес» каждого поля. Закрепить понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».

Практика: провести с детьми дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например, "Король с e1 — на e2".

Формы контроля: наблюдение

3.2 Ходы, взятия и ценность фигур

Теория: повторить ходы и взятия фигур, а также определение их ценности. Сравнительная сила фигур.

Практика: Дидактические задания "Кто сильнее", "Обе армии равны". Достижение материального перевеса. Дидактическое задание "Выигрыш материала" (выигрыш ферзя). Игровая практика.

Формы контроля: наблюдение.

3.3 Ценность шахматных фигур

Теория: Достижение материального перевеса.

Практика: Дидактическое задание "Выигрыш материала" (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.

Формы контроля: наблюдение.

3.4 Ценность шахматных фигур

Теория: Достижение материального перевеса.

Практика: Дидактическое задание "Выигрыш материала" (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактическое задание "Защита" (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.

Формы контроля: наблюдение.

3.5 Ценность шахматных фигур

Теория: Вспомнить способы защиты.

Практика: Дидактическое задание "Защита" (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.

Формы контроля: наблюдение.

3.6 Как записывать ходы

Теория: вспомнить с детьми, что каждое поле шахматной доски имеет свое название или адрес. Адрес получается пересечением вертикали с горизонталью — сначала пишется название вертикали - это буква латинского алфавита, затем пишется название горизонтали — это арабская цифра. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Практика: «Нарисуй диаграмму» - рисование на диаграмме линий по горизонтали, вертикали и диагонали. Игровая практика (с записью шахматной фрагмента шахматной партии).

Формы контроля: наблюдение, беседа.

3.7 Решение задач

Теория: отработать через решение практических задач умение определять материальное преимущество.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений, попробовать записать фрагмент шахматной партии

Формы контроля: наблюдение

Раздел 4 Основные правила игры в дебюте (7 ч.)

Материал раздела дает возможность в доступной форме объяснить детям суть понятия «дебют».

4.1 Основы дебюта

Теория: принципы игры в дебюте. Двух- и трехходовые партии. Принцип быстрейшего развития фигур.

Практика: выполнение упражнений: «Мат в один ход», «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Защита от мата», «Выведи фигуру», «Поставь мат «повторюшке» в один ход».

Формы контроля: наблюдение

4.2 Детский мат и защита от него

Теория: Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на детский мат, изучить методы защиты от детского мата. Учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.

Практика: дидактические упражнения.

Формы контроля: наблюдение

4.3 О диагоналях, по которым атакуется король

Теория: повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.

Практика: дидактические упражнения.

Формы контроля: наблюдение

4.4 Перевес в развитии

Теория: повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля.

Практика: дидактические упражнения.

Формы контроля: наблюдение

4.5 Метод атаки

Теория: продолжить изучение методов атаки на застрявшего в центре короля. Разобрать типовые комбинации с жертвой слона или коня на f7. Объяснить методы атаки на короля, совершившего рокировку, показать на примерах уязвимые пункты позиции рокировки.

Практика: дидактические упражнения.

Формы контроля: наблюдение

4.6 Основы миттельшпиля

Теория: правила миттельшпиля. Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

Практика: выполнение упражнений: «Выигрыш материала», «Мат в два хода».

Формы контроля: наблюдение

4.7 Основы эндшпиля

Теория: общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Практика: выполнение упражнений: «Квадрат», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?» «Путь к ничьей».

Формы контроля: наблюдение.

Раздел 5 Сложные ходы фигур (3 ч.)

Материал раздела позволяет более подробно, в доступной форме объяснить детям такие понятия, как: «рокировка», «ничья», «пат» и др.

5.1 Особый ход – рокировка

Теория: вспомнить понятие об особом ходе - рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Формы контроля: наблюдение.

5.2 Шах. Мат. Пат. Вечный шах.

Теория: повторить, что такое «шах» и «мат». Вспомнить понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие «пат» от «мата».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Формы контроля: наблюдение.

5.3 Упражнения для закрепления знаний

Теория: закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Сложные ходы фигур».

Практические занятия: дидактические игры и упражнения.

Формы контроля: наблюдение.

Раздел 6 Простейшие матовые ситуации. Мат одинокому королю (4 ч.)

Данный раздел помогает объяснить детям всё, что они должны знать о мате.

6.1 Мат в один ход: более сложные случаи

Теория: повторить, что такое рокировка. Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Формы контроля: наблюдение.

6.2 Линейный мат. Мат в 2 хода

Теория: повторить, что такое ничья, какие бывают виды ничьей. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на

два хода вперед. Объяснить метод матования одинокого короля двумя ладьями, ввести понятие «линейный мат».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Формы контроля: наблюдение.

6.3 Мат королём и ферзём

Теория: повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Формы контроля: наблюдение.

6.4 Спертый мат

Теория: ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат.

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Формы контроля: наблюдение.

Раздел 7 Защита и нападение на фигуры (2 ч.)

Материал раздела дает возможность рассмотреть варианты защиты и нападения на фигуры; ввести понятия «двойной удар» и «связка».

7.1 Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры

Теория: повторить метод матования королем и ферзем. Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Формы контроля: наблюдение.

7.2 Связка

Теория: повторить, что такое двойной удар и шах с выигрышем фигуры. Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку».

Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

Формы контроля: наблюдение.

Раздел 8 Подготовка к участию в турнире

8.1 Механические часы

Теория: Познакомить детей с механическими часами, их установкой и функциями. Рассказать о правилах поведения на турнире, обращение к арбитру.

Практика: игра с механическими часами.

Формы контроля: наблюдение.

8.2 Специфические нарушения в процессе игры

Теория: Невозможный ход и его регистрация. Возврат к позиции. Продолжение игры с самой последней поддающейся восстановлению позиции, которая предшествовала нарушению. Наказание за невозможный ход.

Практика: Игра всеми фигурами из начального положения.

Формы контроля: наблюдение.

8.3 Завершение партии с классическим контролем времени

Теория: Быстрая игра до конца партии. Заключительный период игры с ограничением времени. Правило менее двух минут. Требование ничьей. Остановка часов. Обращение к арбитру. Последствия нарушения правил обращения к арбитру. Игра на «время».

Практика: игра с механическими часами на время.

Формы контроля: наблюдение.

8.4 Участие в турнире по шахматам.

1.4. Планируемые результаты

По окончанию 1 года обучения учащийся будет знать:

- правила шахматной игры;
- теорию и практику шахматной игры.

Будет уметь:

- играть в шахматы, соблюдая правила игры.

Будет владеть:

- элементарными представлениями об игре.

По окончанию 2 года обучения учащийся будет знать:

- правила шахматной игры;
- теорию и практику шахматной игры.

Будет уметь:

- сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- самостоятельно решать логические задачи, самостоятельно принимать решения.

Будет владеть:

- углубленными представлениями об игре.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год	Дата	Дата	Кол-во	Кол-во	Кол-во	Продолжительность
обучения	начала	окончания	учебных	учебных	учебных	каникул
Кол-во	занятий	занятий	недель	дней	часов	
1 год	15	15 мая	32	64	1	31.12.22-10.01.23г.
	сентября					15.05.23-14.09.23г.
2 год	15	15 мая	32	64	1	30.12.23-10.01.24г.
	сентября					15.05.24-14.09.24г.

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

Средства обучения: на 1 группу (12 человек)

- кабинет для занятий со столами и стульями;
- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей);
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны плоских шахматных фигур;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- таблицы к различным задачкам;
- раздаточный материал для тренингов;
- вопросники для контрольных занятий;
- словарь шахматных терминов;
- портреты знаменитых шахматистов;
- «Чудесный мешочек» для игры;
- цветные карандаши, фломастеры, бумага для рисования.
- индивидуальные рабочие тетради.

2. Информационное обеспечение:

- 1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: http://www.chess-master.net/articles/3.html;
 - 2. Шахматы: [сайт] URL: http://www.shahmatik.ru/;
 - 3. Шахматы: [сайт] URL: http://megachess.net/School/textbook/;
 - 4. Шахматная библиотека: [сайт] URL: http://webchess.

3. Кадровое обеспечение:

Для успешной реализации Программы проводить обучение игре в шахматы могут: педагог дополнительного образования; воспитатель или иной

специалист ДОУ, имеющий педагогическое образование со специализацией «Дошкольное образование» и курсы повышения квалификации по теме «Методика преподавания курса «Шахматы» в общеобразовательных организациях в рамках ФГОС».

2.3. Формы аттестации / контроля

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- наблюдение педагога;
- решение практических задач и этюдов;
- результативность участия в турнирах (рейтинг обучаемого по протоколам турниров).

2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

- организация шахматных турниров разных видов (с часами: буллит, блиц, рапид и без часов) на базе ДОУ;
- участие в турнирах районного и городского уровня с привлечением родителей (законных представителей) на базе городских шахматных клубов и домов творчества;
- творческий отчет педагога (презентация) в конце учебного года.

2.4. Оценочные материалы

Применяются следующие педагогические формы мониторинга для определения результатов освоения Программы:

- индивидуальная;
- групповая.

Основная первичная педагогическая диагностика проводится в начале учебного года. С ее помощью выявляются фактические знания, умения и практические навыки детей игры в шахматы, также определяются тенденции развития знаний и умений воспитанников на перспективу.

Основная итоговая педагогическая диагностика проводится в конце учебного года. С её помощью проходит оценивание результатов освоения Программы воспитанниками, определение перспективы дальнейшего обучения детей игре в шахматы с учетом новых задач.

Промежуточная педагогическая диагностика может проводиться не со всеми детьми группы, а выборочно с теми, у кого проявляются существенные трудности в обучении игре в шахматы. Такая диагностика нужна для выявления динамики обучения детей игре в шахматы, оценки правильности выбранной в отношении ребенка стратегии в освоении им Программы.

Оперативная педагогическая диагностика проводится в течение учебного года для оценки качества решения текущих задач, выбор верной тактики взаимодействия с детьми.

Педагогический мониторинг проводится с помощью разработанной диагностической карты. (Приложение 1).

Критерии оценки учебных результатов программы:

Высокий уровень освоения Программы.

Воспитанник демонстрирует высокую заинтересованность В vчебной и творческой деятельности, которая является содержанием Программы; широкие возможности практического показывает приобретенных применения в собственной творческой деятельности Ребенок знаний умений И навыков. имеет **У**меет представление шахматах. пользоваться пинейкой клеточку. Умеет быстро тетрадью в и правильно находить поля, вертикали И И диагонали, показывая называя ИХ вслух. Знает, различает Знает шахматные фигуры. И называет ходы шахматных фигур И отличия. Понимает их важность Имеет приёмах первых ходов. понятие 0 взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко И точно более В быстром выражать мысли, выполнять задания темпе. ребёнка развита познавательная активность, воображение. Обладает логическое мышление, навыками счёта предметов, умение соотносить количество И число. Развито зрительное восприятие, внимание, моторика мелкая рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, правильный ответ. Развита ловкость и искать смекалка, ориентировка способность пространстве, думать, мыслить, анализировать. Имеет «шах» Умеет понятие «рокировка», И «мат». шахматные партии. Узнаёт и различает записывать геометрические фигуры различных положениях, уметь конструировать В различных частей, уметь ИЗ палочек и использовать эти фигуры конструирования орнаментов и сюжетов. ДЛЯ

Средний уровень освоения Программы.

Воспитанник демонстрирует достаточную заинтересованность В учебной И творческой деятельности, которая является Программы; содержанием тэжом применять на практике, собственной творческой приобретенные деятельности, навыки. Ребенок знания, умения и затрудняется в использовании линейки И тетради быстро В клеточку, В умении И правильно находить поля, вертикали диагонали, показывать И

название Путает вслух. шахматных фигур, называть ходы их отличия. Путает фигур и понятия «равно», «неравно», шахматных Путается в названии «больше», «меньше». геометрических измерения. Не всегда сравнении величин на основе **узнаёт** В различает геометрические фигуры в различных положениях. И

Низкий уровень освоения Программы.

Воспитанник демонстрирует слабую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием Программы; не стремится самостоятельно применять на практике и в своей деятельности приобретенные знания, умения и навыки. Ребенок не умеет находить поля, вертикали и правильно диагонали, показывать He называть вслух. знает, не различает И шахматные фигуры. Не шахматных фигур называет знает ходов И отличия. Не имеет представления о понятиях «рокировка», «шах» ИΧ «мат». Не умеет записывать шахматные партии. И

2.5. Методические материалы

Обучение шахматному искусству относится к числу наиболее сложных видов деятельности и поэтому располагает целой системой разнообразных методов:

Целосиный метод — практически любое практическое упражнение (композиция), трудность которого соответствует уровню подготовки воспитанников, может быть освоено целостно. Вместе с тем, следует учитывать, что использование целостного метода обучения подразумевает наличие определённого опыта, полученного ранее.

Метод расчленения применяется в основном при изучении относительно сложных приёмов, а также для коррекции учебного навыка, для исправления некоторых ошибок или работы над выразительностью рисунка.

Метод слова (метод устного изложения) – рассказ, описание, объяснение, беседа.

Наглядный метод (метод иллюстрации и демонстрации) — схемы, презентации, представления, понятия.

Практический метод — упражнения, приучение, самостоятельно выполняемые обучающимися действия.

Метод закрепления изучаемого материала (метод повторности движений) – повторение пройденного материала до 3-х и более раз).

Метод авансирования успеха – создание ситуации успеха для каждого ребенка, стимулирование.

Метод игры — использование игровых сюжетов в структуре занятий.

Метод самостоятельной работы обучающихся по осмысливанию и усвоение нового материала;

Метод работы по применению знаний на практике и выработке умений и навыков: праздники, фестивали, конкурсы, открытые занятия;

Метод проверки и оценки знаний, умений и навыков обучающихся: повседневное наблюдение за воспитанниками, устный опрос (индивидуальный, групповой), контрольные занятия, соревнования.

Методические разработки, дидактический и лекционный материал: Раздаточный материал (диаграммы) для проведения конкурсов задач по тактике;

Раздаточный материал (диаграммы) для решения задач;

Тесты для проверки теоретических знаний по изучаемым темам;

Практикум. Позиции для решения с глубиной расчета 1 ход;

Практикум. Позиции на разыгрывании.

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

Форма проведения занятий

определяется возрастными особенностями детей, а также содержанием разделов и тем изучаемого материала:

- беседа с объяснением материала и показом позиций на доске; на интерактивной доске;
- игра; дидактические игры, занимательные задания;
- тренировочные игры;
- турниры.

- 1. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 4-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2012. 80с., ил.
- 2. И.Г. Сухин. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 3-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2009. 80с., ил.
- 3. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2013. 32с., ил.
- 4. И. Весела. Шахматный букварь. М.: Просвещение, 1983.
- 5. В. Гончаров. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. М.: ГЦОЛИФК, 1984.
- 6. В. Князева. Уроки шахмат. Ташкент: Укитувчи, 1992.
- 7. И.Г. Сухин. Волшебный шахматный мешочек. Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
- 8. И.Г. Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. М.: Поматур, 2000.

Литература, рекомендуемая для детей и родителей.

- 1. Весела, И. Шахматный букварь / И. Весела, И. Веселы. М.: Просвещение, 1983г;
- 2. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. М.: Детская литература, 1980.
- 3. Карпов, А. Е. Учитесь шахматам / А. Е. Карпов. М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
- 4. Касаткина В. «Шахматная тетрадь»/ Касаткина В. Архангельск: Дайв, 2009г
- 5. Москалёв В. А. Шахматная тетрадь для дошкольников: рисуем ходы, осваиваем правила / Москалёв В. А. Ростов н/Д: Феникс, 2012г.
- 6. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. Ростов н/Д: Феникс, 2004г;
- 7. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. М.: Астрель; АСТ, 2000г;
- 8. А. Трофимова . Шахматная тетрадь-раскраска . Рисуем, учимся, играем. / Трофимова А. С. Феникс, 2015 г.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

№ п/ п	Фамили я имя ребенка		хмат Эмин	ные			Расположение доски	Начальное положение фигур	ша	вани Кматі		фигу	p				а взяг пеш		1 хода	1	Баллы
		Шахматное	Горизонталь	Вертикаль	Диагональ	Центр доски			Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Пешка	Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Пешка	
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																			_		
9																					
10																					
11																					
12																					

Мониторинговое обследование детей по программе «Шахматы» второй год обучения

№ п/	Фамили я имя							минь		•	кох	ные		Пра	ави		вятия	и хо		
п	ребенка	Битое поле	Горизонталь	Вертикаль	Диагональ	Рокировка	Шах	Мат	Пат	Нотация	Знает выдающихся шахматистов	Решает шахматные запачи	Разыгрывает шахматную партию	Ладья	Конъ	Слон	Ферзь	Король	Пешка	Баллы
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				

Условные обозначения:

- 2 высокий уровень
- 1 средний уровень
- 0 низкий уровень

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР.

- "**Горизонталь**". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
- "**Вертикаль"**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной лоски.
- "Диагональ". То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
- "**Волшебный мешочек"**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
- "Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "**Что общего?**". Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
- "**Большая и маленькая"**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.
- "**Кто сильнее?**". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?".
- "Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- "**Мешочек**". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да или нет?". Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- "**He** зевай!". Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например, "Ладья стоит в углу", и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.
- "Игра на уничтожение" важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают "работать" на ученика формируется внутренний план действий, аналитикосинтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- "**Один в поле воин"**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
- "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.
- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

- "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- "**Атака неприятельской фигуры"**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.
- "**Взятие"**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее побить незащищенную фигуру.
- "Защита". Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

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

- "**Мат в один ход».** «Поставь мат в один ход не рокированному королю". "Поставь детский мат". Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
- "Поймай ладью". "Поймай ферзя". Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- "Защита от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
- "Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
- "Поставь мат "повторюшке" в один ход". Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- "Мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- "**Выигрыш материала"**. "Накажи пешкоеда". Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- "Можно ли побить пешку?". Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- "Захвати центр". Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- "**Можно ли сделать рокировку?**". Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- "Чем бить фигуру?". Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- "Сдвой противнику пешки". Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
- "**Выигрыш материала"**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
- "**Мат в три хода**". Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
- "Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.
- "Мат в три хода". Белые начинают и дают мат в три хода.
- "Выигрыш фигуры". Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
- "Квадрат". Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- "Проведи пешку в ферзи". Требуется провести пешку в ферзи.
- "Выигрыш или ничья?". Нужно определить, выиграно ли данное положение.
- "**Куда отступить королем?"**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- "Путь к ничьей". Точной игрой нужно добиться ничьей.
- "**Самый слабый пункт**". Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
- "Вижу цель!". Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
- "Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
- "Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
- "**Выигрыш материала"**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

- > Играть надо молча, не спеша.
- ▶ Если дотронешься до фигуры противника, её придётся побить (если это возможно).
- > Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
- **Е**сли сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, перехаживать нельзя.
- ▶ Нельзя мешать партнёру думать.
- Нельзя подсказывать игрокам.
- ➤ Не следует произносить вслух громко «шах» и «мат».
- ➤ Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своём ходе можно сказать: «Поправляю» и поставить её поаккуратнее.
- ▶ Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнёром и зазнаваться.
- ➤ Если проиграешь, не стоит расстраиваться даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.
- ▶ После окончания партии проигравший пожимает противнику руку это дань уважения партнёру.
- ▶ Перед партией тоже принято рукопожатие (последние два правила относятся к серьёзным турнирным партиям).
- > Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

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

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

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

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

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

B

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «Ь», «с» и т. д.).

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

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

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

I

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.

Л

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

 \mathcal{L} ебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

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

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

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

Ж

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

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

3

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

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

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

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

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

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия. *Изолированная пешка* — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

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

Комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

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

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

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

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

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

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

за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

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

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

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

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

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

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

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

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

одержания победы в партии.

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

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

Мобилизация сил к этому времени завершена.

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

H

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

Hичья — 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.

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

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

0

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.

Omкрытая 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.

Oчки — 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: al, e5, c8 и т.

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

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

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

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

P

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король пододвигается к какойнибудь 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 быстрейшей подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Pазряд — 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.

Pазбор nартии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

\mathbf{C}

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».

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

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

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

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

 $\mathit{Tuxuu}\ \mathit{xod}$ — 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.

Φ

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

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

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

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

 \mathbf{X}

 $Xo\partial$ — 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

UUах — 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

Эт мод — 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.