

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №14 «БРУСНИЧКА»
(МБДОУ № 14 «БРУСНИЧКА»)**

ПРИНЯТО
решением педагогического совета
МБДОУ № 14 «Брусничка»
протокол № 3 от 20.02.2023

УТВЕРЖДЕНО
приказом от 20.02.2023 ДС14-11-37/3
Заведующий МБДОУ № 14 «Брусничка»
О.Ю. Никифорова

Подписано электронной подписью
Сертификат:
0ED1F309462CD3124FBDB740E7459352
Владелец:
Никифорова Ольга Юрьевна
Действителен: 12.03.2024 с по 05.06.2025]

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
физкультурно-спортивной направленности
«Белый конь» МБДОУ №14 «Брусничка»**

Возраст обучающихся: 5-6 лет
Срок реализации программы: 9 месяцев
Количество занятий в год: 76 занятий
Количество детей в подгруппах: 14 человек

Автор составитель программы:
Батукаева Л.Р., педагог дополнительного
образования

г.Сургут

1. ПАСПОРТ дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Белый конь» муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада № 14 «Брусничка»

Название дополнительной (общеразвивающей) программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Белый конь»
Направленность программы	Физкультурно-спортивная
Ф.И.О. педагога, реализующего ДОПр	Батукаева Людмила Руслановна
Год разработки	2023г.
Реквизиты локального акта об утверждении ДОПр	Приказ №ДС14-11-37/Зот 20.02.2023
Уровень освоения программы	Стартовый уровень
Цель, задачи ДОПр	Цель: Формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры; создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы обучающихся. Задачи: 1. Образовательные: - вызвать интерес к шахматам, - способствовать освоению детьми основных шахматных понятий; - обучать основам шахматной игры, соблюдая правила и ход игры 2. Развивающие: - развивать логическое мышление, ориентировку на плоскости, внимание, память; - развивать творческие способности - развивать способность к самостоятельному принятию решений 3. Воспитательные: - воспитывать самостоятельность, настойчивость, спокойствие, выдержку, усидчивость, собранность, волю; - воспитывать уверенность в своих силах, стойкий характер, умение предвидеть исход событий; - воспитание умения вести себя в группе во время движения, формирование чувства такта, культурных привычек в процессе группового общения с детьми и взрослыми.
Ожидаемые результаты освоения программы	Дети должны знать: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон,

	ферзь, конь, пешка, король; правила хода каждой фигуры. Дети должны уметь: ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.
Возраст детей, подлежащих обучению по ДОПр	Старший дошкольный возраст (5-6 лет)
Сроки реализации	1 год
Форма образовательной деятельности по ДОПр	Групповая (14 чел.)
Общее количество часов	Для детей 5-6 лет – 2 раза в неделю
образовательной нагрузки по ДОПр– количество занятий с детьми (по возрастам)	(сентябрь-май 76 занятия, 2 академических часа)
Продолжительность занятий по ДОПр (по возрастам), мин.	Дети 5-6 лет - 1 академический час (30 мин.)
Наличие условий для реализации ДОПр:	
- кадровые	Педагог дополнительного образования
- развивающая предметно-пространственная среда – специально оборудованное помещение (учебная зона в помещении)	Специально оборудованный кабинет, имеется разнообразный познавательный материал, магнитная доска, интерактивное оборудование, демонстрационный материал, столы, стулья.
- учебно-методический комплект	дидактические игры для обучения игре в шахматы; наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии); демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур; настольные шахматы разных видов; шахматные столы; шахматные часы; обучающие видеоуроки по шахматам; симуляторы игр.

Аннотация

Предлагаемая программа для детей старшего дошкольного возраста «Белая ладья» 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.

Программа рассчитана на 76 часа, 2 занятия в неделю продолжительностью 30 минут и предполагает изучение шахматной игры дошкольниками 5-6 лет до уровня начинающего шахматиста, то есть освоение правил игры, умения довести партию до логического конца. Программа разработана в соответствии с действующим законодательством РФ в сфере образования, с учетом образовательных потребностей и запросов участников образовательных отношений, а также социального заказа родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Паспорт дополнительной образовательной (общеразвивающей) программы «Белый конь»	2
2.	Целевой раздел	5
2.1	Пояснительная записка.	5
2.2	Возрастные и индивидуальные особенности	8
2.3	Условия реализации программы	9
2.4	Создание развивающей предметно – пространственной среды для реализации.	9
3.	Содержание программы	10
3.1	Информационная справка об особенностях реализации УТП	10
3.2	Ожидаемые результаты освоения программы	11
3.3	Система работы с родителями и педагогами дошкольного учреждения.	11
4.	Планирование системы занятий в соответствии с задачами обучения	13
5.	Организационная сторона образовательного процесса	14
5.1	Учебно-тематический план	15
5.2	Календарно-тематическое планирование	15
6.	Критерии мониторинга и их оценка	17
	Литература	19
	Приложение	20

2. Целевой раздел

2.1. Пояснительная записка.

Программа реализуется на базе МБДОУ №14 «Брусничка», в которой утверждены основные принципы, цели и задачи. При разработки рабочей программы были учтены следующие нормативно – правовые акты:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;

СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

СанПиН 2.3/2.4.3590-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации общественного питания населения»

СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»

Конституция Российской Федерации

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25 ноября 2022 г. № 1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования», примерными требованиями к программам дополнительного образования детей

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Зарегистрирован 26.09.2022 № 70226)

Устав МБДОУ № 14 «Брусничка»

Образовательная программа МБДОУ №14 «Брусничка»

Игра в шахматы является самым распространённым видом спорта в нашей стране и в мире. По массовости шашки занимают восьмое место среди других видов спорта. Эта мудрая народная игра прочно вошла в наш быт. Возраст ее весьма солидный – не менее 5 тысяч лет. Этой старинной, подлинно народной игре, посвящают свой досуг миллионы людей различных возрастов и профессий. Как интеллектуальный спорт шахматы стали признанной частью общечеловеческой культуры. Перейдя от взрослых к детям, удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного и увлекательного. Игра в шахматы дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир. Поэтому они могут занять в педагогическом процессе детского сада определенное место в совместной деятельности детей и педагога. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность

к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Интеллектуальные игры учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное — учат создавать внутренний план действий, или, проще говоря, действовать в уме. Этот навык ключевой для развития мышления в целом, и именно при помощи интеллектуальных игр, в частности шашек, его проще выработать. Не менее важно в шахматах уметь длительное время концентрировать внимание. Интеллектуальные игры учат правильно относиться к неудачам и ошибкам — анализировать причины, делать выводы и применять их в следующий раз. Помимо интеллекта развивается изобретательность, творческие способности и спортивный азарт. И совершенно необходимо сохранять, и развивать систему обучения шахматам в дошкольных учреждениях.

Отличительной особенностью данной программы является большой акцент на начальную подготовку детей, в основном старшего дошкольного возраста, начинающих с «нуля». Программа занятий по шахматам предусматривает в кратком, описательном и сказочном виде усвоение основ знаний по теории и практике игры в шахматы. В творческом отношении систематические занятия по данной программе должны приблизить начинающего шахматиста к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на шахматной доске остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера. С дальнейшим совершенствованием техники игры нужно научиться искать и терпеливо находить в каждом положении наиболее целесообразный ход. Для успешной реализации программы «Белый конь» требуется достаточное обеспечение оборудованием: шахматы с досками, демонстрационная доска, шахматная литература для педагога.

Программа занятий предусматривает в кратком, описательном и сказочном виде усвоение основ знаний по теории и практике игры в шахматы. В творческом отношении систематические занятия по данной программе должны приблизить воспитанника к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на доске остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера. С дальнейшим совершенствованием техники игры нужно научиться искать и терпеливо находить в каждом положении наиболее целесообразный ход.

Данная образовательная программа рассчитана на детей от 5 до 7 лет. Учебные группы комплектуются по 10-14 человек в группе. Режим проведения учебных занятий 2 раза в неделю 5-6 лет - 30 минут. Таким образом, образовательная программа обучения шахматам детей дошкольного возраста (5-6 лет) рассчитана на 76 часов в год.

Цели и задачи

Цель создания программы:

Формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры; создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы обучающихся.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- вызвать интерес к шахматам,
- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий;
- обучать основам шахматной игры, соблюдая правила и ход игры

2. Развивающие:

- развивать логическое мышление, ориентировку на плоскости, внимание, память;
- развивать творческие способности
- развивать способность к самостоятельному принятию решений

3. Воспитательные:

- воспитывать самостоятельность, настойчивость, спокойствие, выдержку, усидчивость, собранность, волю;
- воспитывать уверенность в своих силах, стойкий характер, умение предвидеть исход событий;
- воспитание умения вести себя в группе во время движения, формирование чувства такта, культурных привычек в процессе группового общения с детьми и взрослыми

2.2. Возрастные особенности воспитанников.

Возраст детей от 5 до 6 лет является периодом интенсивного формирования личности во всех сферах: повышения интеллекта, выработка нравственных черт, проявление характера, силы воли, умение управлять эмоциями, физической подготовленности. Именно в это время проявляются совершенно новые, индивидуальные качества, растут потребности детей в получении все новых знаний, навыков и умений. Сама природа, как будто подсказывает, что пора переходить к активному образовательному процессу, который бы со всех сторон охватывал совершенствование личности, вырабатывал различные индивидуальные черты характера у ребенка старшего дошкольного возраста. Особенности самой деятельности детей дошкольного возраста, равно как и стремление к всестороннему совершенствованию, характеризуются ярким проявлением все новых потребностей.

Дети группы старших дошкольных лет стремятся расширить знания о тех предметах или явлениях, которые они лично не наблюдали. Вот на этом этапе их начинает волновать взаимосвязь, которая существует во взаимоотношениях между тем, что они наблюдают. То, насколько глубоко они проникают в изучение данной взаимосвязи, и является определяющей, насколько активно и целенаправленно происходит гармоничное формирование личности. Также совершенствуется и уровень практической деятельности, повышается качество общения. Задача воспитателей – активно поддерживать детей в 5-6 лет на данном этапе, помочь понять это новое состояние и правильно направить его в нужное русло.

Такие характерные черты у ребят, достигших дошкольного возраста, какими являются их попытки самоутвердиться, а также получить признание со стороны взрослых людей, и должны быть положены в основу для построения грамотного, обоснованного процесса воспитания. Возможности по развитию самостоятельности ребенка, проявлению творческих проявлений, разумной инициативы, на этом этапе действительно безграничны.

Создание таких ситуаций, при которых для детей 5-6 лет потребуется активное применение имеющихся уже умений и знаний, позволяет им успешно развиваться. Постепенно растет уровень сложности задач, что приводит к выработке определенных черт характера: воспитание силы воли; стремление во что бы то ни стало преодолеть те или иные трудности; доведение любого начатого дела до конца; выработка навыков в поиске все новых, наиболее оптимальных решений, в том числе и творческих. Ответственным этапом является выработка самостоятельного решения задач различной степени сложности, а также способность находить несколько вариантов и выбирать один из них наиболее оптимальных на взгляд малыша.

Положительное влияние оказывает своевременно отмеченные достижения детей, что повышает их мотивацию к дальнейшему развитию, вырабатывает чувство гордости. Поэтапно эти действия должны выглядеть следующим образом: правильный выбор цели (либо принятие ее от воспитателя); анализ, обдумывание путей и способов реализации; полное осуществление задуманного; способность оценить достигнутый результат.

2.3. Условия реализации программы

Программа дополнительного образования «Белый конь» разработана для детей старшего дошкольного возраста в соответствии с ООП МБДОУ №14 «Брусничка».

Рабочая программа рассчитана на один год обучения для детей старшего дошкольного возраста, с проведением двух занятий в неделю.

В центре внимания находится личность ребенка. Дети через игру в шахматы имеют возможность осуществить свои интересы, планы, замыслы.

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов. Для закрепления знаний используются дидактические задания и позиции для игровой практики. 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. Программа разработана для детей старших и подготовительных групп.

2.4. Создание развивающей предметно-пространственной среды для реализации программы

Для эффективной реализации Программы, занятия проводятся в кабинете дополнительного образования, где создана развивающая предметнопространственная среда в соответствии требованиями СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» и федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Развивающая предметно-пространственная среда обеспечивает максимальную реализацию образовательного потенциала пространства группы, материалов, оборудования для развития детей старшего дошкольного возраста, охраны и укрепления их здоровья, учета особенностей и коррекции недостатков развития.

Развивающая предметно-пространственная среда групп ДООУ организована таким образом, чтобы каждый ребенок имел возможность заниматься любимым делом. Все групповые помещения соответствуют требованиям к развивающей предметно-пространственной среде, т. к. среда должна быть:

- ✓ содержательно-насыщенной,
- ✓ трансформируемой,
- ✓ полифункциональной,
- ✓ вариативной,
- ✓ доступной,
- ✓ безопасной.

Таким образом правильно организованная предметно-развивающая среда позволяет каждому ребенку найти занятие по душе, поверить в свои силы и способности, научиться взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, понимать и оценивать их чувства и поступки, а именно это лежит в основе развивающего обучения. Оснащение развивающей предметно-пространственной среды отвечает требованиям.

Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация программы требует наличия кабинета. Оборудование кабинета: дидактические игры для обучения игре в шахматы; наглядные пособия (альбомы, иллюстрации, фотографии); демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур; комплекты шахмат; настольные шахматы разных видов; шахматные столы; шахматные часы; обучающие видеоуроки по шахматам симуляторы игр; Технические средства обучения.

3. Содержание программы

3.1. Информационная справка об особенностях реализации УТП

Общий срок реализации исходной программы (количество лет)	1 год
Год обучения	Первый
Возраст воспитанников	5-6 лет
Количество воспитанников в группе в текущем учебном году	14 чел.
Количество часов в неделю	2 часа
Общее количество часов в год	76 часа

3.2. Ожидаемые результаты освоения программы Дети должны:

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

3.3. Система работы с родителями и педагогами дошкольного учреждения.

Задачи в работе с родителями:

- ✓ Включение родителей в образовательный процесс;
- ✓ Духовное сближение детей и родителей;
- ✓ Формирование мотивации, благодаря которой возрастает интерес детей к занятиям шахматами.
- ✓ Работа с родителями осуществляется в 2-х направлениях: обучающем и информативном.

Формы работы с родителями:

- ✓ Посещение родителями открытых занятий (особенно важен начальный этап обучения);
- ✓ Индивидуальные и коллективные консультации (в том числе, на родительских собраниях);
- ✓ Организация тренингов по шахматам для родителей;
- ✓ Семейные мероприятия (праздники, конкурсы, семейные вечера, посвященные различной тематике, на которых воспитанники будут иметь

возможность проявить способности, приобретенные в ходе работы по всем разделам программы).

✓ Анкетирование родителей с целью получения обратной связи по проводимой педагогами работе;

✓ Оформление информационных стендов для родителей.

Работа детского сада и семьи строится на принципах взаимодействия, взаимного сотрудничества. Благодаря этому родители обогащают свои собственные знания и представления о том, как возможно осуществить обучение шахматам ребенка в домашних условиях.

Формы работы с родителями по программе осуществляются по следующим направлениям:

Обучение организации самостоятельной умственной деятельности	родители могут стать инициаторами организации в домашней обстановке разнообразной умственной деятельности детей. Такие совместные развлечения могут сыграть большую роль в создании дружеской, доверительной, творческой атмосферы в семье, что важно для укрепления семейных отношений
Консультации для родителей	проводятся индивидуально, когда есть необходимость в общении с отдельной семьей. Коллективные консультации - в этом случае важно найти интересную форму общения, которое обязательно должно быть доверительным
Родительские собрания	посвящены темам, наиболее актуальным в данный момент для учебно-воспитательного процесса. Возможна, и такая форма работы как семинар практикум для родителей.
Домашние задания	являются важной формой взаимодействия. На занятиях дети получают посильное для них задание, к выполнению которого обязательно должны подключиться родители. Выполняя его, дети закрепляют определенные навыки, полученные на занятиях, и в то же время взаимодействуют с родителями, что улучшает климат семьи, вызывает у родителей естественный интерес к жизни ребенка в детском саду

Формы работы с педагогами

Совместные мероприятия	Распространение опыта
	Мастер – классы
	Консультации
Информационно просветительская деятельность	Памятки
	Информационные листки
Организационно развлекательные мероприятия	Совместные досуги и развлечения.

Предполагаемые результаты по повышению уровня развития педагогической компетентности родителей и педагогов ДОУ

Родители	Являются активными участниками педагогического процесса в совместной деятельности с воспитателями и педагогом дополнительного образования.
	Занимают активную позицию на родительских собраниях, совместных праздниках, проводимых в дошкольном учреждении.
	Посещают открытые просмотры занятий и занятия в студии «Белый конь».
	Информированы о задачах интеллектуальных особенностях развития детей.
	Становятся не только зрителями, но и полноценными участниками совместно с детьми.
	Интересуются видами и формами работы с детьми.
Воспитатели	Закрепляет с детьми знания и умения, полученные на занятиях и занятиях в студии «Белый конь»
	Проявляет творческий подход к решению поставленных задач
	Ведет активную работу с родителями, помогая педагогу дополнительного образования в решении поставленных задач данной программы.
	Создает условия для организации совместной деятельности детей и родителей
	Принимает активное участие в создании предметно-развивающей среды, способствующей формированию основных форм и приёмов логического мышления.

4. Планирование системы занятий в соответствии с задачами обучения

Календарный учебный график

Содержание	Возрастные группы	
	Группа старшего дошкольного возраста (5-7 лет)	
Продолжительность учебного года, в том числе:	01 сентября 2023 -31 мая 2024	
	38 недель.	
1 полугодие	18 недель	
2 полугодие	20 недель	
Объем недельной образовательной нагрузки	(5 – 6 лет) – 60 мин. (2 акад.ч.)	
Сроки организации промежуточного контроля реализации дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ	I полугодие	II полугодие
	с 27.12.2023 по 30.12.2023	с 23.05.2024 по 27.05.2024

Режим работы

Период обучения	Минимальный возраст для зачисления	Максимальное число воспитанников в группе	Максимальное количество учебных часов в неделю
Сентябрь – май	5- 6 лет	10-14	2

5. Организационная сторона образовательного процесса

Для занятий «Белый конь» характерны: постоянный состав занимающихся, определенная длительность, регламентация заданий.

Структура построения занятия	Структура каждого занятия определяется его содержанием: посвящается ли оно изучению нового, повторению и закреплению пройденного, проверке усвоения знаний детьми: 1. Вводной 1-ой части занятия планируется повторение предыдущего материала; 2. Основной во 2-ой части – подача нового материала; 3. Заключительная в 3-ей части – проверка усвоения нового материала (д/и, игровые упражнения). Первое занятие по новой теме почти целиком посвящается работе над новым материалом. Знакомство с новым материалом организуют, когда дети наиболее работоспособны, т. е. на 3—5й мин. от начала занятия, и заканчивают на 15—18-й мин. Повторению пройденного уделяют 3—4 мин. в начале и 4—8 мин. в конце занятия.
Содержание занятий	- деятельностный метод; - исследовательский метод; - игровые упражнения - дидактические игры; - создание и решение проблемных ситуаций; -самопроверка.
Формы организации «Белый конь»	- рассказы и беседы; - совместная деятельность детей и взрослых; - дидактические игры;
Методы обучения	- наглядные, словесные, практические, игровые.
Приемы работы с детьми	- рассказ; беседа, описание; указание и объяснение, вопросы детям; - ответы детей, образец, показ реальных предметов, картин; - модели, схемы, мнемотаблицы; дидактические игры и упражнения; - логические задачи; игры-эксперименты; сказка; уточнение; - стимулирование и коррекции (поощрение, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия); - игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала), похвала,
Педагогическая диагностика	- наблюдение, беседа, выступление детей на итоговом занятии
Формы подведения итогов	открытое занятие

5.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов		Всего	Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика		
1.	Вводное занятие.	1	-	1	
2.	История-сказка возникновения шахмат.	1	-	1	
3.	Ходы фигур. Правила игры	12	32	43	
3.1	Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.	2	2	4	Выполнение тестовых заданий.
3.2	Знакомство с шахматными фигурами	1	3	2	Викторина
3.3	Начальная расстановка фигур на доске. Фланги и центр	1	1	2	Шахматный турнир
3.4	Цель игры. Шахматный ход. Строгое правило: Тронул – ходи!	1	-	1	Шахматный турнир
3.5	Король. Его ходы. Взятие.	1	3	4	Тестовые задания
3.6	Ладья. Ходы и взятия ладьей	1	3	4	Шахматный турнир
3.7	Слон. Ходы и взятия слоном	1	3	4	Викторина
3.8	Ферзь. Ходы и взятия ферзем	1	3	4	Шахматный турнир
3.9	Конь. Ходы и взятия конем	1	3	4	Шахматный турнир
3.10	Пешки - душа шахматной партии. Виды пешек.	1	3	4	Тестовые задания
3.11	Ценность фигур. Выгодно – невыгодно	1	2	3	Шахматный турнир
3.12	Тесты и упражнения для закрепления знаний	-	7	7	Викторина
4	Цель шахматной партии	4	13	16	Шахматный турнир
4.1	Что такое шах и мат	1	1	2	Шахматный турнир
4.2	Три способа защиты от шаха	1	2	3	Тестовые задания
4.3	Вскрытый шах и двойной шах	1	3	4	Шахматный турнир
4.4	Мат как цель игры в шахматы	1	4	5	Тестовые задания
4.5	Тесты и упражнения для закрепления знаний	-	3	2	Шахматный турнир
5	Игра из начального положения.	-	10	9	Тестовые задания
6	Контрольное занятие по итогам полугодия (года)	-	2	2	Шахматный турнир
	Итого	30	46	76	

5.2. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела (модуля) программы	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Вводное занятие.		1		подгрупповая	Учебный кабинет	
2.		История-сказка возникновения шахмат.	1		подгрупповая	Учебный кабинет	
3.	Модульный блок Ходы фигур. Правила игры	3.1. Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали. Дать детям представление о шахматной доске, как игровом поле для шахмат. Познакомить детей с линиями на шахматной доске, поупражнять их в быстром, правильном нахождении вертикалей и горизонталей. Учить детей видеть диагональ на шахматной доске, не путать её с другими линиями.	4		подгрупповая	Учебный кабинет	Выполнение тестовых заданий.
		3.2 Знакомство с шахматными фигурами.	2		Учебный кабинет	Викторина	
		Познакомить детей с шахматными фигурами. Сформировать у детей понятие о пешке, способах её передвижения.	2				
		3.3 Начальная расстановка фигур на доске. Фланги и центр Учить детей расставлять правильно фигуры.	1		Учебный кабинет	Шахматный турнир	
		3.4 Цель игры. Шахматный ход. Строгое правило: Тронул – ходи! Познакомить детей с важным правилом.	4		Учебный кабинет	Шахматный турнир	
		3.5 Король. Его ходы. Взятие. Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами.	4		Учебный кабинет	Тестовые задания	
		3.6 Ладья. Ходы и взятия ладьей Дать представление о новой фигуре, способах действий и её ценности.	4		Учебный кабинет	Шахматный турнир	
		3.7 Слон. Ходы и взятия слоном Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами.	4		Учебный кабинет	Викторина	

		3.8 Ферзь. Ходы и взятия ферзем. Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами.	4		Учебный кабинет	Шахматный турнир
		3.9 Конь. Ходы и взятия конем	4		Учебный кабинет	Шахматный турнир
		3.10 Пешки - душа шахматной партии Виды пешек. Познакомить детей с шахматными фигурами.			Учебный кабинет	Тестовые задания
		Сформировать у детей понятие о пешке, способах её передвижения.	3			
		3.11 Ценность фигур. Выгодно – невыгодно	7		Учебный кабинет	Шахматный турнир
		3.12 Тесты и упражнения для закрепления знаний	2		Учебный кабинет	Викторина
4.	Модульный блок Цель шахматной партии	4.1 Что такое шах и мат Сформировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля изпод шаха».	3		Учебный кабинет	Шахматный турнир
		4.2 Три способа защиты от шаха	4		Учебный кабинет	Шахматный турнир
		4.3 Вскрытый шах и двойной шах	5		Учебный кабинет	Тестовые задания
		4.4 Мат как цель игры в шахматы Дать детям определение «мат». Научить детей ставить мат на малоклеточной доске.	2		Учебный кабинет	Шахматный турнир
		4.5 Тесты и упражнения для закрепления знаний	9		Учебный кабинет	Тестовые задания
5.	Модульный блок Игра из начального положения.		2		Учебный кабинет	Тестовые задания
6	Модульный блок Контрольное занятие по итогам полугодия (года)				Учебный кабинет	Шахматный турнир

6. Критерии мониторинга и их оценка

Критерии мониторинга представлены в приложении 2

Период обучения	Оценка результативности	Система текущего и итогового контроля
1 год обучения	Знать названия всех шахматных фигур. Правильно ходить фигурами. Правильно начинать шахматную партию.	Загадки. Упражнения. Тесты. Карточки. Контрольные зачеты. Тренировочные партии.

Образовательный стандарт

1 год обучения			
Раздел	Основные понятия, термины	Необходимо знать	Необходимо уметь
Теория	- Шахматные фигуры. - Шахматная доска. - Клетки-поля. - Горизонтالي. - Вертикали. - Диагонали.	1. Правила шахм. игры. 2. История возникновения шахмат. 3. Правила шахм. Игры. 4. Шахм. Доска.	1. Определять цвет полей на шахм. доске «вслепую». 2. Ходить всеми фигурами.
Практика	- Упражнения. - Вопросы-загадки. - Тренировочные партии.	1. Правила поведения во время игры. 2. Основные принципы розыгрыша партии.	1. Правильно начинать партию. 2. Вести партию до конца.
Практика	- Упражнения. - Конкурсы. - Тренировочные партии. - Тренировочные турниры.	1. Значение спортивных соревнований. 2. Основные принципы розыгрыша партии.	1. Уметь решать упражнения.

Технологическая карта

Дидактические материалы	Методический материал	Оборудование
1. Карточки-тесты решения упражнений, задач. 2. Карточки для самостоятельных и проверочных работ для решения задач. 3. Шахматное лото. 4. Карточки с загадками. 5. Карточки с диаграммами.	1. Голенищев В.А. «Подготовка юных шахматистов 4 разряда» 2. Славин И.Л. «Учебник - задачник шахмат №1,2,3». 3. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы». 4. Сухин И.Г. «Приключения в шахматной стране». 5.	1. Комплекты шахмат. 2. Шкаф для хранения инвентаря и шахматной литературы. 3. Бланки для записи партий. 4. Таблицы для проведения турниров.

Список литературы

1. Весела И. «Шахматный букварь»; М.: Просвещение, 1983.
2. Гришин В. Г. «Шахматная азбука». М.: Детская литература, 1980.
3. Зак В. Г. «Я играю в шахматы». Л.: Детская литература, 1985.
4. Карпов А. Е. «Учитесь шахматам». М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004.
5. Карпов А. Е. «Школьный шахматный учебник». М.: Русский шахматный дом, 2005.
6. Костров В. В. «Шахматный учебник для детей и родителей». СПб.: Литера, 2005.
7. Мазаник С.В. «Шахматы для всей семьи». СПб.: Питер, 2009.
8. Петрушина Н. М. «Шахматный учебник для детей». Ростов н/Д Феникс, 2006.
9. Сухин И. Г. «Волшебный шахматный мешочек». Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
10. Сухин И. Г. «Приключения в Шахматной стране». М.: Педагогика, 1991.
11. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004.
12. Сухин И. Г. «Шахматы для самых маленьких». М.: Астрель; АСТ, 2000.
13. Сухин И. Г. «Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны». Обнинск. Духовное возрождение, 1998.
14. Сухин И. Г. «Шахматы, первый год, или учусь и учу». Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
15. Хенкин В.Л. «Шахматы для начинающих». М.: Астрель; АСТ, 2008.
16. <http://www.chess-master.net/articles/3.html>.
17. <http://www.shahmatik.ru/>.
18. <http://webchess.ru/ebook/>.

Игра – турнир по шашкам с детьми старшего возраста «Путешествие в сказочное королевство»

Цель. Продолжать учить играть в шашки; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность, ориентировку в пространстве; воспитывать настойчивость и терпение.

Материал. Шахматная доска, шашки (4 белые и 4 черные), мягкая игрушка-зайка, шапочки котят – черные и белые, медали (8 штук).

Ход игры-турнира.

Дети входят в зал, располагаются вокруг стола, где сидит Зайка с шашками.

Воспитатель: Зайке шашки подарили,
А зачем – не говорили.
Зайка их сперва погрыз:
Несъедобны – вот сюрприз!
Что же делать зайке с ними,
С несъедобными такими?
Зайка их сперва катал.
Стало скучно, он устал.

Зайка ничего не знает про шашки. А мы с вами знаем! Давайте отправимся в шашечное королевство и Зайке расскажем о шашках.

Мы в волшебную страну

Прибываем с вами.

Познакомим Зайку мы

С шашками-жильцами.

Воспитатель приглашает детей присесть на стульчики.

Жили-были на одной шахматной доске два шашечных королевства. Какого цвета?

Дети: Белое и черное.

Воспитатель: Сколько жителей было в каждом королевстве?

Дети: Двенадцать.

Воспитатель: Каждый жил в своем домике. В белом или черном?

Дети: В черном – шашки стоят на черных клетках.

Воспитатель: И гулять все жители шашечной страны любили по черным полям, и ходили они не направо, не налево, не прямо. А как? Катя сейчас расскажет.

Ребенок: Шашки не ходят по прямой –

Они из дома и домой

Шагают лишь наискосок:

Из уголка - на уголок!

Как же двигаются шашки? Дети:

По диагонали.

Воспитатель: К сожалению, между двумя королевствами не было мира. Как только встретятся черные с белыми, начинается сражение. А еще у каждого жителя этой сказочной страны был свой адрес. Чем обозначаются каждые клетки?

Дети: Буквой и цифрой.

Ребенок: Адрес поля очень прост:

Буква – нос, а цифра – хвост. Воспитатель: А для чего сказочным жителям адреса?

Дети: Это нужно для того, чтобы записать, какой был сделан ход и как на доске стоят шашки.

Воспитатель: Зайка хочет поиграть, лапки стал он потирать.

Проводится со всеми разминка «Шел король по лесу». Дети становятся в круг, взявшись за руки.

Шел король по лесу,

По лесу, по лесу. *(Ходьба по кругу.)*

Нашел себе принцессу,

Принцессу, принцессу.

Давай с тобой попрыгаем,

Попрыгаем, попрыгаем. *(Прыжки на двух ногах на месте.)*

И ножками подрыгаем,

Подрыгаем, подрыгаем. *(Выбрасывают прямые ноги вперед.)*

И ручками похлопаем, Похлопаем, похлопаем. *(Хлопают в ладоши.)*

И ножками потопаем, Потопаем, потопаем. *(Топают ногами на месте.)*

Воспитатель: А сейчас мы научим Зайку играть в шашки «Кто быстрее?». В игре будут участвовать 8 человек: четверо детей – «Белые котята», другие четверо – «Черные котята». Ребенок: Чтоб путь победы

В сражение открыть,

Отважным и смелым

Игрок должен быть.

Упорным - награда –

Победа в сражение,

А всех невнимательных

Ждет поражение.

Воспитатель: Команды займите свои места.

Воспитатель прячет в кулачках белую и черную шашки и просит одного ребенка выбрать левый или правый кулачок. Это делается для того, чтобы узнать какая команда ходит первой. Ребенок выбирает и если ему достается белая шашка, то его команда надевает шапочки «Белых котят», а если наоборот, то «Черных котят».

Воспитатель: Давайте, оденем, шапочки котят и приготовимся к игре! Вам нужно будет по очереди подходить к шахматной доске и делать ход. А еще побить шашки противника или попасть в дамки. Итак, первыми ходят «Белые котята».

Дети подходят к шахматной доске и делают ходы шашками своего цвета.

Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не выиграет или будет ничья.

Воспитатель: Вами я, друзья, довольна!

Смельчаки и храбрецы!

Удаль, ловкость показали,

Все сегодня молодцы.

Всем участникам вручаются медали. Под звуки торжественного марша команды выходят из зал.

Мониторинг обследования уровня развития умений и навыков старших дошкольников

Критерии уровней развития детей:

Высокий: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадью в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей. У ребенка развито логическое мышление.

Средний: ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

Низкий: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

Диагностика

Раздел программы	Основные понятия, термины	Сентябрь, %	Апрель, %
1 год обучения			
Теория	Белое и черное поле		
	Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.		
	Армия белых и черных фигур, нач. положение, партнеры.		
	Ход фигурой, взятие, стоять под боем		
	Взятие на проходе.		
	Названия шахм.фигур: ладья, слон, пешка, ферзь, конь, король.		
Практика	Правила хода и взятие каждой фигуры.		
	Ориентирование на шахматной доске.		
	Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил.		
	Правильно помещать шахматную доску между партнерами.		
	Правильно расставлять фигуры перед игрой.		
	Различать горизонталь, вертикаль, диагональ.		

Дидактические игры

«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. **«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.

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

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

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

«Игра на 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.

«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.

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

Краткий шахматный словарь

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

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

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

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, 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 и Л " 1 и Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой. В

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

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

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

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

Г

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

Д

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

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

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

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

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода.

Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

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

Ж

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

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

З

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

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

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

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

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

И

Индия — родина шахмат (V в.).

Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

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

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

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

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

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

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

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

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

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

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

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

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

М

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

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

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

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

мат. Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена. Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п. Н

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

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т.д.

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

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Оскар — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат. Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

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

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

Р

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

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например, поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п. Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д. С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

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

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

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

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника,

то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

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

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

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

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

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

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

Ф

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

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

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

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

Фланг - фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных. X

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь, не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

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

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

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