

Управление образования Исполнительного комитета муниципального
образования г. Казани
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей «Заречье»
Кировского района г. Казани

Принята на заседании
педагогического совета
МБУДО «ЦДОД «Заречье»
Протокол № 1
от «25» 08 2022 г.

«Утверждаю»
Директор МБУДО «ЦДОД «Заречье»
Т.В. Сорокина
Приказ № 154
от «29» 08 2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Стратегия»

Направленность: спортивно-техническая
Возраст учащихся: 5-7 лет
Срок реализации: 1 год

Авторы-составители:
Масалимов Рим Аглямич
педагог дополнительного образования

Казань, 2022

Информационная карта образовательной программы

1.	Образовательная организация	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей «Заречье» Кировского района г. Казани
2.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Стратегия»
3.	Направленность программы	физкультурно-спортивная
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	ФИО, должность	Масалимов Рим Аглямovich педагог дополнительного образования
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст обучающихся	5-7 лет
5.3.	Характеристика программы: <ul style="list-style-type: none"> - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса 	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
5.4.	Цель программы	создать условия для развития интеллектуально - творческого потенциала обучающегося посредством обучения в шахматы
5.5.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	-
6.	Формы и методы образовательной деятельности	Форма обучения: очная. Методы обучения: теоретический, практический. Форма организации учебного процесса: фронтальная, групповая, индивидуальная, соревновательная.
7.	Формы мониторинга результативности	Решение логических задач
8.	Результативность реализации программы	Сохранность контингента: количественная – 100% качественная – 98%

		Динамика освоения программы прослеживается и отражена в достижениях обучающихся
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	
10.	Рецензенты	Вайсенберг Е.Н.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность.

Программа составлена на основе следующих **нормативно-правовых документов и рекомендаций**:

1. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ;
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Указ Президента РФ от 9.11.2022 №809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 г. №678-р
5. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации №196 от 9.11.2018 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями и дополнениями)
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические

требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

9. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

10. Письмо Министерства образования и науки Республики Татарстан №1068/22 от 28.01.2022 г. «О направлении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных) в новой редакции».

11. Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе педагога дополнительного образования МБУДО «Центр дополнительного образования детей «Заречье» Кировского района г. Казани.

Современная концепция образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в шахматы. Ведь игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше. Игра в шахматы в большей степени способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить

свое собственное поведение. Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества.

Программа актуальна так, как учебные занятия формируют интерес к игре, развивают творческое мышление юных шахматистов. Шахматы являются одним из средств развития проявления целеустремленности, самообладания и воли. Отсюда, шахматы представляют собой весьма удобную и работоспособную модель для апробации эффективности различных психолого-педагогических теорий и методических приемов для развития интеллектуального и творческого потенциала ребенка.

Отличительная особенность данной программы заключается в использовании игры, позволяющей активизировать общие и индивидуальные логические особенности обучающихся.

Цель программы: создать условия для развития интеллектуально - творческого потенциала обучающихся посредством обучения в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

- Ознакомить с историей шахмат;
- Обучить основным правилам игры;
- Обучить теоретическим знаниям по шахматной игре;

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- Сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
- Формировать навыки запоминания;
- Вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- Бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- Прививать навыки самодисциплины;

- Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Программа разработана для детей **в возрасте** – от 5 до 7 лет. В объединение “Стратегия” принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний на основании справки от врача.

Количество часов в год обучения составляет 72 часа. Занятия проводятся два раза в неделю по 1 часу.

Срок реализации программы – 1 год.

Периодичность и продолжительность занятий соответствуют санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 2.4.4.3172-14.

Формами организации учебного процесса являются фронтальные, групповые, индивидуальные. Занятия предусматриваются в виде:

- практической игры;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- теоретические занятия;
- подготовка и участие в турнирах и соревнованиях различного уровня.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные:

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки.

Метапредметные:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;

- использование изученного материала в собственных партиях;

- развитие внимания, пространственного воображения, способность визуализировать шахматную позицию в уме;

- развитие памяти, сосредоточенности, постоянный поиск оригинальных идей и нестандартных решений;

- умение предвидеть и сравнивать последствия предполагаемых действий, планировать свою деятельность.

Предметные:

- знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры. Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

- правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение на проходе, превращение пешки, принципы игры в дебюте;
- знание истории возникновения и развития шахмат, имена знаменитых Российских (Советских) и мировых шахматистов;
- основные тактические приёмы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Формой проверки усвоения программы обучающихся является решение логических задач: итоговая аттестация обучающихся по окончании курса реализации программы.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1	-
2	История шахмат	2	2	-
3	Правила игры	8	3	5
4	Основы шахматных знаний	6	3	3
5	Мат одинокому королю	15	4	11
6	Дебют	11	2	9
7	Тактика	14	4	10
8	Эндшпиль	14	4	10
9	Итоговое занятие	1	-	1
	Итого	72	23	49

Содержание курса программы

1. Вводное занятие. Техника безопасности. Организационное занятие. Знакомство с детьми. Инструктаж по технике безопасности и правил поведения на занятии, в здании Центра. Правила работы за шахматной доской.

2. История шахмат. Краткая история шахмат, сильнейшие шахматисты. Различные системы проведения шахматных соревнований (турниров). Правила проведения турниров. Этика поведения во время партии.

3. Правила игры. Шахматная доска. Начальные шахматные термины и понятия. Фигуры. Начальная расстановка фигур.

Ход ладьи. Ход слона. Ход ферзя. Ход коня. Детальное знакомство с возможностями каждой фигуры. Новые термины: ход, взятие, разноцветные и одноцветные слоны, лёгкие и тяжёлые фигуры, качество. Особое внимание уделяется простым позициям, где в игре обеих сторон участвует немного фигур. Это позволяет ощутить сравнительную силу каждой фигуры в разных сложных ситуациях на доске.

Ход короля. Шах. Мат. Упражнение на мат. Объяснение как ходит король, понятие шаха, мата. Три способа защиты от шаха. Цель шахматной игры.

Ход пешки. Превращение пешек. Правила хода пешки. Превращение пешки. Взятие на проходе.

Ничья. Пат. Правило пата. Что такое пат. Меры предосторожности.

Шахматная нотация. Система записи расположения фигур на шахматной доске. Для полного усвоения материала проводятся «диктанты полей» (при правильном выполнении упражнения на доске получается картинка).

4. Основы шахматных знаний. Ценность фигур. Шкала ценности фигур. Выгодный и невыгодный обмен фигур. Выбор оптимального обмена фигур в сложных позициях.

Нападение и защита. Батарея. Изучение различных способов нападения и защиты, построения батареи. Решение задач на мат в 1-2 хода.

Правила поведения во время игры.

Использование большого материального перевеса. Изучение типичных способов реализации большого материального перевеса: упрощение позиции и переход в эндшпиль, атака превосходящими силами.

5. Мат одинокому королю. Мат тяжёлыми фигурами. Мат ферзём. Мат ладьёй. Постановка мата тяжёлыми фигурами изучение основных матовых конструкций. Рассмотрение различных способов матования. Закрепление изученного материала на практике (разыгрывание типичных позиций).

6. Дебют. Как начинать партию. Знакомство с правильной формой записи шахматной записи. Изучение 10 заповедей дебюта. Совместный анализ партий ведущих шахматистов. Разработка собственных партий, разбор собственных ошибок с соперником и с педагогом.

Открытые дебюты. Полуоткрытые дебюты. Закрытые дебюты. Разделение дебютов на открытые, полуоткрытые и закрытые. На примере некоторых открытых дебютов (защита двух коней, шотландская партия, королевский гамбит) рассматриваются классические принципы игры в дебюте:

- принцип скорейшего развития фигур;
- принцип захвата центра;
- принцип безопасности короля;
- принцип экономии времени.

Анализ типичных ошибок в дебюте.

7. Тактика. Геометрические мотивы. Спёртый мат. «Эполетный мат». Горизонтальный (вертикальный) мат. Диагональный мат. Двойной удар коня по вертикали. Двойной удар коня по диагонали. Двойной удар коня по разным диагоналям. Показ основных идей каждого тактического приёма.

Мнимая защита связанной фигуры. Мат в два хода. Взятие. Мат в два хода. Перекрытие. Мат в два хода. Перекрытие. Мат в два хода. Блокировка. Мат в два хода. Связывание. Завоёвывание поля. Уничтожение защиты поля матования. Отвлечение защиты. Освобождение поля (линии). Блокировка короля. Завлечение короля. Отвлечение прикрытия короля. Разрушение. Взятие мнимозащищённой фигуры. Отвлечение короля шахом. Нападение на

связанную фигуру. Построение конструкции связывания. Решение типичных комбинаций в 1-2 хода.

8. Эндшпиль. Теоретически ничейные позиции. Знакомство с теоретическими ничейными позициями. Вечный шах.

Король и крайняя пешка против короля. Король и некрайняя пешка против короля. Король и пешка против короля. Знакомство с новыми терминами: ключевые поля, маяки для королей, поле превращения, оппозиция, отеснение плечом. Закрепление полученных знаний на практике путём решения задач, разыгрывания типичных позиций.

Правило квадрата пешки. Объяснение правила «квадрата» пешки. Использование правила для борьбы с отдалёнными проходными пешками. Изучение различных тактических возможностей для отдаления или приближения попадания в «квадрат».

Борьба за блокирующие поля. Разминка. Маяки для королей.

Ферзь против пешки. Борьба ферзя против пешки. Изучение методов достижения победы. Случаи достижения ничейного результата.

9. Итоговое занятие: в виде решения логических задач.

Требования к уровню подготовки обучающихся

обучающийся может знать:

- правила игры в шахматы;
- историю шахмат;
- шахматную нотацию;
- поля шахматной доски.

обучающийся может уметь:

- разыгрывать партию с противником;
- расставлять позиции на шахматной доске;
- довести партию до логического окончания;
- ставить простые маты;
- использовать правило «взялся – ходи».

Организационно-педагогические условия реализации программы

Основная литература

1. М.Дворецкий Школа высшего спортивного мастерства. 1-4 тома
2. А.Н.Костьев. Уроки шахмат. ФиС,1984.
3. Х.Р.Капабланка. Учебник шахматной игры. ФиС, 1980.
4. А.А.Алехин. Триста избранных партий. ФиС, 1989.
5. О.В.Чеботарев. Уроки шахматной стратегии. Воениздат, 1981.
6. Энциклопедия шахматных миттельшпилей. Белград, 1980.
7. В.А.Пожарский Шахматный учебник. 1996.
8. Карпов А. Гик Шахматный учебник 1- 3 тома

Дополнительная литература

1. Ежемесячный научно-теоретический журнал «Теория и практика физической культуры».
2. Ежемесячный научно-теоретический журнал «Физическая культура в школе».
3. Урок физической культуры в современной школе: Методические рекомендации для учителей / Вып. 1. М.: Советский спорт, 2004. – 160 с.
4. Лисицын Г.М. Первые шаги в шахматном искусстве. Лениздат, 1960 год.
5. Журавлев Н.И. Шаг за шагом. ФиС, 1986.
6. Эстрин Я.Б., Панов В.Н. Курс дебютов. ФиС, 1982.
7. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества. ФиС, 1982.
8. А.Н.Ройзман. 400 миниатюр. Берлин, 1980.
9. Малая дебютная энциклопедия. ФиС, 1985.
10. М.М.Ботвинник. Аналитические и критические работы (1-4 том). ФиС, 1986.
11. М.И.Дворецкий. Искусство анализа. Прогресс, 1992.
12. Л.Портиш, Б.Шаркози. 600 окончаний. ФиС, 1979.
13. Энциклопедия шахматных окончаний. Белград,1980.
14. Ю.Л.Авербах. Шахматные окончания. ФиС, 1981.
15. М.И.Шерешевский. Стратегия эндшпиля. ФиС, 1988.

Материально-техническое обеспечение программы:

- комплект ученической мебели;
- специальные шахматные столы;
- набор шахмат и шашек;
- шахматные часы;
- шахматные магнитные доски;
- шкаф;

Список литературы

1. Блох М.В. Учебник шахмат, М., «Ассоциация учителей физики», 2007 г.
2. Богданович Г. (Голенецев В.). Программа подготовки шахматистов – разрядников I р. – КМС. Шахматный университет, М. – 2004 г.
3. Бронштейн Д., Фюрстенберг Том. Учебник чародея (учебник шахматной стратегии и техники) – Изд-во «Рипол Классик», М., 2004 г.
4. Бронштейн Д., Воронков С. Давид против Голиафа, - Изд-во «Рипол Классик», М., 2003 г.
5. Гершунский Б.С. Шахматы – школа – М., Педагогика, 2006 г.
6. Дворецкий Марк. Учебник эндшпиля – Изд-во «Факт», Харьков, 2006 г.
7. Иванов В., Одесский И. (Голенецев). Программа подготовки шахматистов разрядников II-I разряд. – Шахматный университет, М. – 2005 г.
8. Калиниченко Н.. Дебютный репертуар позиционного шахматиста. – Изд-во «Шахматный университет», М., 2005 г.
9. Каспаров Г. Мои великие предшественники, 1-5 тт., - Изд-во «Рипол классик», М., 2004 г.
10. Котов А.А. Шахматное наследие Алехина 1-2 тт. – Изд-во ФИС, М., 2010 г.
11. Нимцович Арон. Моя система, - изд-во «Шахматный университет», М., 2003 г.

12. Саквин Н.Л. Учебник – задачник шахмат 1 – 7 тт. – Изд-во «Правда Севера» (г. Архангельск), 2004 г.

13. Тайманов М. Защита Алмеровича. – ФИС, М., 2000 г.

14. Эстрин Я.Б., Калиниченко Н.М. Шахматные дебюты (полный курс), М., 2003 г.

Интернет ресурсы

1. <https://play.chessking.com/login?ReturnUrl=%2fgames> - игровая зона

2. <https://vse-kursy.com/read/245-14-luchshih-besplatnyh-prilozhenii-dlya-obucheniya-shahmatam.html> - 14 лучших бесплатных приложений для обучения шахматам.

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.

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

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

В

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

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).

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: исключена 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 .

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 Легалья»).

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

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. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

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

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

Ошибка — любой просчет в игре.

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

II

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.

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 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.

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

Х

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

Ц

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

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

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

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

Ш

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

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

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

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