

АДМИНИСТРАЦИЯ ОЗИНСКОГО РАЙОНА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА ИВАНА  
ИВАНОВИЧА МАСЛЕННИКОВА» ОЗИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Принято на заседании  
Педагогического совета Протокол № 1  
От « 30 » 08 2024 года

«Утверждаю»  
Директор МОУ  
«СОШ им. И.И. Масленникова ОМР СО  
О. В. Растошанская  
Приказ № 310  
от « 02 » 09 2024 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**Направленность: физкультурно-спортивная**

**Уровень: Ознакомительный**

**«Шахматная азбука»**

**Возраст обучающихся: 5-6 лет**

**Срок реализации: 1 год**

**Автор программы**  
**Майорова Надежда Викторовна,**  
**Педагог дополнительного образования**

**п. Сланцевый Рудник, 2024**

## РАЗДЕЛ № 1 «Комплекс основных характеристик образования»

### 1.1. Пояснительная записка

#### 1.2.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматная азбука» относится к **ознакомительному уровню**, носит физкультурно-спортивную направленность и разработана в соответствии:

1. Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273 (ред. от 02.07.2021);
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 247 «Об обязательных требованиях в Российской Федерации» (в ред. от 11.06.2021);
3. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
4. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по нац. проекту «Образование» 07.12.2018, протокол № 3);
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. 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»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями от 02.02.2021 № 38);
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН

1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (раздел VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» действует до 1 сентября 2028 г;

11. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

13. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 30.08.2020 № 845/369 «Об утверждении Порядка зачета организацией, осуществляющей образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность»;

14. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

15. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

16. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

17. Порядок разработки и утверждения дополнительной общеразвивающей программы Дополнительная общеразвивающая программа является локальным нормативным документом.

18. Уставом МОУ «СОШ им. Героя Советского Союза И.И. Масленникова» ОМР СО;

19. «Положения о дополнительной общеразвивающей программе МОУ «СОШ им. Героя Советского Союза И.И. Масленникова» ОМР СО.

Шахматы – это не только популярная игра, но и действенное, эффективное средство интеллектуального развития детей. Поэтому так важно начинать учить детей с дошкольного возраста.

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию логического мышления, суждений, умозаключений. Учит ребёнка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; вырабатывает умение вести точные и глубокие расчёты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, дерзости, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формируют волю.

Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Благодаря этой игре дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине.

Занимательный характер учебного материала позволяет привить детям интерес к шахматам. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию способности действовать в уме.

Шахматная игра дарит ребёнку радость творчества и обогащает его духовно, одновременно являясь средством обучения, воспитания и развития. Важно, чтобы это средство было ненавязчивым, увлекательным, интересным. Только в этом случае оно будет полезным и эффективным.

**Актуальность программы** состоит в том, что в наше время очень обучение игре в шахматы с самого раннего возраста, так как помогает детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Методологические положения носят неоднозначный характер. Обучаясь игре в шахматы, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур в волшебные. Что обогащает детскую фантазию. А изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет истинное удовольствие.

**Направленность программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматная азбука» относится к **ознакомительному уровню**, носит физкультурно-спортивную направленность и разработана в соответствии:

**Обучающиеся по программе** – дети в возрасте от 5 до 6 лет. Группа комплектуется свободно, с учетом желания детей, на постоянной основе.

**Возрастные особенности детей 5-6 лет:**

Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации; умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам. Умеет распознавать различные ситуации и адекватно их оценивать.

Ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о математике, истории и т.п.; способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности. Открыт новому, то есть проявляет желание узнавать новое, самостоятельно добывать новые знания; положительно относится к обучению.

**Формы организации образовательного процесса:** групповая в виде теоретических и практических занятий.

**Форма обучения:** очная.

**Объем программы:** 144 учебных часа.

**Срок освоения программы:** 1 учебный год

**Режим занятий:** 4 раза в неделю по

**Цель и задачи программы.**

**Цель программы:** создание условий для интеллектуального развития детей дошкольного возраста. Обучение детей игры в шахматы.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий;
- познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствие с правилами;

- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии;
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.

*Развивающие:*

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству.

*Воспитательные:*

- создать условия для формирования коммуникативных навыков;
- воспитывать настойчивость, выдержку, волю, уверенность в своих силах;
- сформировать умение анализировать свои ошибки и корректно общаться с соперником;
- способствовать формированию целеустремленности, самостоятельности, усидчивости.

### 1.3.Содержание программы.

#### *Учебный план*

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях.	2	2	0	Диагностика. Педагогическое наблюдение, опрос
2.	Шахматная доска	12	6	6	Опрос, наблюдение за активностью детей
3.	Шахматные фигуры	13	6	7	Опрос, наблюдение за активностью детей
4.	Начальная расстановка фигур	09	4	5	Выполнение диагностических заданий
5.	Ходы и взятие фигур	28	13	15	Решение задач
	Цель шахматной партии				Опрос

6.		54	24	30	
7.	Игра всеми фигурами из начального положения	23	3	20	Наблюдение, анализ выполнения шахматных задач.
8.	Итоговое занятие. Шахматный турнир	3	-	3	Турнир
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>58</b>	<b>86</b>	

### *Содержание учебного плана*

#### **I. Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. (2 ч.)**

Ведение. Организационное занятие.

**Теория.** Знакомство с детьми, кабинетом шахмат. Правила поведения на занятиях, правила ТБ и ППБ. Знакомство с историей возникновения шахмат. Знакомство с шахматным королевством.

#### **II. Шахматная доска (12 ч)**

**Теория.** Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски. Понятие «шахматная доска», «шахматное поле», «партнеры» Расположение доски между партнерами. Разновидности досок. Центр доски. Количество полей в центре. Понятие «Шахматная диаграмма».

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

«Составь доску». Из квадратиков составить шахматную доску.

«Нарисуй диаграмму» - рисование на диаграмме линий по горизонтали, вертикали и диагонали.

Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране» (М.: Педагогика, 1991. – с. 132).

#### **III. Шахматные фигуры (13ч.).**

**Теория.** Знакомство с названиями шахматных фигур. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Шахматный теремок».

Белые фигуры. Черные фигуры. Пешка, ферзь, ладья, слон, ферзь, конь, король.

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Все фигуры расставляются по росту.

#### **IV. Начальная расстановка фигур (09ч.)**

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

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

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

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

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например, «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

#### **V. Ходы и взятие фигур (28 ч.)** Основная тема.

**Теория.** Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «на уничтожение». Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К=3, С = 3, Л = 5, Ф = 9, Король бесценная фигура).

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Кто сильнее?». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигуртак, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

## **VI. Цель шахматной партии (54 ч.)**

**Теория.** Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в одинход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

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

«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

## **VII. Игра всеми фигурами из начального положения (23 ч.)**

**Теория.** Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

**Практика.** Дидактические игры и игровые задания.

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

## **VIII. Итоговое занятие. Шахматный турнир (3ч.)**

### **Практика**

Шахматный праздник

## **1.4. Планируемые результаты**

### **Предметные результаты освоения программы:**

- у детей сформируются необходимые для игры навыки;
- научатся действовать в соответствии с правилами поведения партнеров во время шахматной игры;
- научатся пользоваться знаниями о шахматных фигурах в процессе игры;

### **Метапредметные результаты освоения программы:**

- выработаются умения принимать решения в условиях дефицита времени и информации;
- сформируют умение анализировать свои ошибки;
- будут проявлять математические способности.

### **Личностные результаты освоения программы:**

- научатся с уважением относиться к окружающим;
- сформируют умение слушать взрослого и задавать вопросы;

- приобретут навык самоорганизации;
- будут проявлять стремление к самостоятельности.

**К концу учебного года дети должны знать:**

- историю возникновения шахматной игры;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - правила хода и взятия каждой фигуры.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи.
- правильно располагать доску между партнерами, расставлять фигуры.

## **РАЗДЕЛ №2 «Организационно-педагогические условия»**

### **2.1. Формы аттестации и оценочные материалы**

Для определения результативности освоения программы используется следующий вид аттестации:

- входной контроль (сентябрь)
- промежуточный контроль (декабрь)
- итоговый контроль (май) – оценка уровня достижений обучающимися по завершении

освоения программы, с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей: заключительная проверка знаний, умений, навыков.

**Формы контроля:** беседа, собеседование, практическое задание на определение умений и навыков.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**

- Журнал посещаемости, фотографии с турниров, протоколы соревнований, протоколы входного, промежуточного, итогового контроля.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

- Ответы на контрольные вопросы, турнирные таблицы.

### **Оценочные материалы**

*Показатели и критерии по уровням освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматная азбука». Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка обучающегося*

<b>Оцениваемые параметры</b>	<b>Критерии</b>	<b>Показатели</b>	<b>Степень выраженности оцениваемого качества</b>
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Знает о происхождении шахмат. Знает чемпионов мира.	Высокий уровень: учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой. Средний уровень: объем усвоенных знаний составляет более 1/2. Низкий уровень: объем усвоенных знаний составляет менее 1/2.
		Знает правила техники безопасности во время шахматной партии.	
		Знает об основных правилах.	
2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Знает названия и назначение шахматных фигур	Высокий уровень: учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием. Средний уровень: сочетает специальную терминологию с бытовой. Низкий уровень: как правило, избегает употреблять специальные термины.
		Знает основные понятия и термины. Тактические приемы	
		Умеет читать простейшие задачи и партии.	

### **Оценивание предметных результатов обучения: практическая подготовка учащегося**

<b>Оцениваемые параметры</b>	<b>Критерии</b>	<b>Показатели</b>	<b>Степень выраженности оцениваемого качества</b>
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Выполняет посильные действия для решения во время шахматной партии и при решении шахматных задач.	Высокий уровень: учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. Средний уровень: объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2. Низкий уровень: учащийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков.
		Умеет создавать небольшие задачи самостоятельно на шахматной доске.	
		Применяет правила техники безопасности во практической деятельности	
		Владеет тактическими	

		приёмами во время шахматной партии.	
2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании оборуд. № п/пования	Владеет элементарными практическими умениями работы на компьютере.	Высокий уровень: учащийся работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей. Средний уровень: работает с компьютером с помощью педагога. Низкий уровень: испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером.
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Использует приобретённые знания и умения во время шахматной партии и при решении шахматных задач.	Высокий уровень: творческий уровень - учащийся выполняет практические задания с элементами творчества. Средний уровень: репродуктивный уровень - выполняет в основном задания на основе образца. Низкий уровень: начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога.

## 2.2. Методические материалы

### *Принципы обучения:*

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала
- Принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих
- Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:
  - Принцип наглядности
  - Принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
  - Принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
  - Принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

### *Использование элементов педагогических образовательных технологий:*

Технология личностно-ориентированного развивающего обучения (И.С.Якиманская);

Технология адаптивной системы обучения;

Технология проблемного обучения.

*Формы организации занятий:*

- групповая;
- парная
- индивидуальная

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

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

*Приёмы и методы:* на начальном этапе работы преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

*Словесный метод* даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

*Игровой метод* предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

*Наглядный* - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

*Метод проблемного обучения.* Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

**Формы, приемы, и методы занятий. Формы подведения итогов.**

№ п/п	Название раздела	Формы и виды занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое	Формы подведения итогов
-------	------------------	----------------------	-----------------	-------------------------------------	-------------------------

				<b>оснащение</b>	
1.	Шахматная доска	групповая	словесный, наглядный, практический	Плакаты по технике безопасности	Беседа. Опрос
2.	Шахматные фигуры	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
3.	Начальная расстановка фигур	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
4.	Цель шахматной партии	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический, проблемно-поисковый	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
5.	Ходы и взятие фигур	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.
7.	Итог	групповая, индивидуальная, работа в малых группах	словесный, наглядный, практический	Шахматная доска и фигуры. Компьютер. Экран. Проектор.	Опрос. Решение шахматных задач.

### **2.3. Рабочая программа воспитания**

**Цель:** воспитание всесторонне развитой личности, являющейся патриотом, достойным гражданином своей Родины.

**Задачи:** Развивать личностные качества, самоопределение и самореализацию детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения. Формировать чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, шахматистам, прославившим нашу Родину. А так же уважения к закону правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимному уважению, бережному отношению к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

**Формы и методы воспитания**

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом занятии.

Ключевой формой воспитания детей при реализации является организация их взаимодействий во время игры с партнёром, в подготовке и проведении турниров, КВНов, всевозможных соревновательных развлечений, приуроченных к государственным календарным праздникам.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод положительного примера, метод убеждения, метод одобрения и осуждения поведения других, метод педагогического требования, стимулирования, поощрения и др.

### *Календарный план воспитательной работы*

<b>№ п/п</b>	<b>Название события, мероприятия</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Сроки</b>	<b>Место проведения</b>
1	«Посвящение в шахматисты».	Итоговое развлекательное занятие	05 октября	Старшая группа детского сада
2	В гостях у шахматной королевы	Познавательно-развлекательная игра	04 января	В музыкальном зале детского сада
3	«Шахматная викторина»	Игра-опрос, подведение итогов.	12 марта	24 кабинет
4	« Этот День Победы»	Игра-соревнование.	07 мая	Муз.зал.

### **2.5. Условия реализации программы**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование объектов и средств учебно-методического и материально-технического обучения</b>	<b>Количество</b>
1.	Кабинет (класс коворкинг)	1

2.	Стулья	10
3.	Диван	1
4.	Пуфы	4
5.	Шкаф для хранения шахматных принадлежностей	1
6.	Стол педагога	1
7.	Расходный материал (мини-диски, CD-диски, DVD-диски, бумага, маркеры, ручки и т.д)	По необходимости и по возможности
<b>Учебно-методический материал</b>		
1.	Бронштейн Давид, Фюрстенберг Том. Ученик чародея: Учебник шахматной стратегии и тактики.2004 год (электронный вариант)	1
2.	Владимиров Я.Г.Сборник лучших задач и этюдов, 2011 год (электронный вариант)	1
3.	Косиков Алексей. Элементы шахматной стратегии, 2009 год (электронный вариант)	1
4.	Славин Л.И. Компоненты шахматной стратегии. 2011 год (электронный вариант книги)	1
<b>Технические средства обучения</b>		
1.	Компьютер (ноутбук)	1
2.	Проектор	1
3.	Интерактивная доска	1
4.	МФУ (Многофункциональное устройство: сканер-принтер-копир)	1
5.	Фотоаппарат (видеокамера)	1
6.	Наличие подключения к сети Internet (от 32 Кбит/с до 20 Мбит/с и выше)	По возможности
<b>Учебно-практическое оборудование</b>		
1.	Доски шахматные	8
2.	Комплект шахмат	8
3.	Часы шахматные (электронные)	8
4.	Доска шахматная (магнитная) с фигурами	1

***Кадровое обеспечение реализации образовательной программы:***

Майорова Надежда Викторовна, педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу физкультурно-спортивной направленности «Шахматная Азбука», имеет средне-специальное педагогическое образование, прошедший медицинский осмотр, не имеющий ограничения допуска к

педагогической деятельности. Педагог прошёл курсы повышения квалификации «Теория и методика дополнительного образования детей». Владеет необходимыми теоретическими знаниями и умениями по применению информационно-коммуникационных технологий.

### Календарный учебный план на 2024 -25 учебный год

№	Мес яц	Чис ло	Вре мя	Форма занятия	Кол -во час ов	Тема занятия	Место проведен ия	Форма контроля
					<b>2</b>	<b>1. Вводное занятие</b>		
1				Объяснение , беседа, чтение худ. Литературы , рассматрив ание плаката.	1	Вводное занятие. Охрана труда.	МОУ «СОШ п.Сланце вый Рудник» Кабинет (класс коворкин г)	Опрос
2				Наблюдени е, беседа.	1	Знакомство с кабинетом.	МОУ «СОШ п.Сланце вый Рудник»	Опрос
					<b>12</b>	<b>2. Шахматная доска</b>		Опрос
3				Рассказ педагога	1	История возникновения шахмат.	В муз зале дет.сада.	Опрос
4				Чтение сказки, объяснение	1	«Удивительные клетки». Знакомство с шахматными полями.		Опрос
5				Дид игры	1	Игра с кубиками «Разложи в шахматном порядке», «Нарисуй ш. поля».	В ст. группе дет.сада.	Опрос
6				Объяснение , рисование.	1	Знакомство с шахматной доской. Раскрашивание фрагмента шахматной доски.		Опрос
7				Объяснение , наблюдение	1	Понятие горизонталь. Наблюдение за горизонтом.	На участке дет.сада.	Опрос
8				Объяснение . Дидактичес кие игры	1	«Назови предметы расположенные горизонтально», «Проведи и сосчитай горизонтальные линии на шахматной доске».	В ст. группе дет.сада.	Опрос

9				Дидактические игры	1	Повтор предыдущего материала. Вертикаль. Назвать и нарисовать предметы, расположенные вертикально.	В ст. группе дет.сада.	Опрос
10				Дидактические игры	1	«Соедини шахматные поля горизонтальными и вертикальными линиями разного цвета».	В ст. группе дет.сада.	Опрос, практические задания
11					1	Диагональ.		
12				Дидактические игры	1	«Диагональ».	В ст. группе дет.сада.	Опрос, практические задания
13				Объяснение · Дидактические игры	1	Центр шахматной доски. Расположение доски между партнерами.	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, Выполнение задания
14				Дидактические игры	1	Повторение и закрепление пройденного материала.		Опрос, выполнение заданий.
					<b>13</b>	<b>3. Шахматные фигуры</b>		
15				Объяснение · Практическая работа	1	Ладья	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
16				Объяснение · Практическая работа	1	Слон	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
17				Объяснение · Практическая работа	1	Чернопольный и белопольный слон	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
18	<b>10</b>			Объяснение · Практическая работа	1	Король	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
19				Объяснение · Практическая работа	1	Пешка.	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
20				Объяснение · Практическая работа	1	Конь	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
21				Объяснение · Практическая работа	1	Ход конем	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий

22				Объяснение · Практическая работа	1	Ферзь.	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
23				Объяснение · Практическая работа	1	Ходы фигурами	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
24				Объяснение · Практическая работа	2	Закрепление ходов фигурами	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
25				Практическая работа		Закрепление ходов фигурами		Опрос, выполнение заданий
26					1	Легкие и тяжелые фигуры	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
27				Дид. игры.		Повторение пройденного материала	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
					<b>11</b>	<b>4. Начальная расстановка фигур</b>		
28				Объяснение · Практическая работа	1	Начальная позиция фигур.	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
29				Объяснение · Практическая работа	1	Ферзь любит свой цвет	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
30				Объяснение · Практическая работа	1	Игра пешками из начальной позиции	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
31				Просмотр мультфильма «Шахматы» Из сериала «Фиксики».	1	Превращение пешки	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
32				Объяснение · Практическая работа	1	Ладьи в начальной позиции	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
33				Объяснение · Практическая работа	1	Ходы ладьей из начальной позиции	Кабинет (класс коворкинг)	Опрос, выполнение заданий
34				Объяснение	1	Слоны в начальной	Кабинет	Опрос,

				Практическая работа		позиции	(класс коворкин г)	выполнение заданий
35				Объяснение Практическая работа	1	Кони в начальной позиции	Кабинет (класс коворкин г)	Опрос, выполнение заданий
36				Объяснение Практическая работа	1	Ход конем.	Кабинет (класс коворкин г)	Опрос, выполнение заданий
37	<b>11</b>			Объяснение Практическая работа	1	Как ходит каждая фигура.	Кабинет (класс коворкин г)	Опрос, выполнение заданий
38				Практическая работа		Итог. Повторение пройденного материала.	Кабинет (класс коворкин г)	Опрос, выполнение заданий
					<b>28</b>	<b>5. Ходы и взятие фигур</b>		
39				Объяснение	2	Ладья против ладьи	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
40				Решение задач		Ладья против ладьи	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
41				Объяснение	2	Слон против слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
42				Решение задач		Слон против слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
43				Объяснение	2	Ладья против слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
44				Решение задач		Ладья против слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
45				Объяснение	4	Ферзь против ладьи и слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
46				Решение задач		Ферзь против слона и ладьи	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
47				Решение задач		Ферзь против слона и ладьи	Кабинет (класс	Решение задач,

							коворкин г)	опрос
48				Решение задач		Ферзь против слона и ладьи	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
49				Объяснение	6	Конь против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
50				Решение задач		Конь против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
51				Решение задач		Конь против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
52	<b>12</b>			Решение задач		Конь против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
53				Объяснение	2	Конь против ладьи, слона, ферзя	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
54				Решение задач		Конь против ладьи, слона и ферзя	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
55				Объяснение	2	Пешка против пешки	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
56				Игра пешками		Пешка против пешки	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
57				Объяснение	2	Пешка против ферзя	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
58				Решение задач		Пешка против ферзя	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
59				Объяснение	2	Пешка против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
60				Решение задач		Пешка против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос

61				Объяснение	2	Пешка против слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
62				Решение задач		Пешка против слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
63				Объяснение	2	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
64				Игра, решение задач		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
65				Объяснение	2	Король против других фигур	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
66		25		Решение задач		Король против других фигур	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
					<b>56</b>	<b>6. Цель шахматн ой партии</b>		
67				Загадки, в опросы.		Король – главная фигура	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
68				Объяснение	3	Шах	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
69				Дид. игры		Шах	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
70	<b>01</b>			Решение задач		Шах	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
71				Объяснение	3	Мат	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
72				Решение задач		Мат	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
73				Дид. игры, решение		Мат	Кабинет (класс	Решение задач,

				задач			коворкин г)	опрос
74				Объяснение	1	Рокировка	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
75				Дид. игры	1	Длинная и короткая рокировка	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
76				Объяснение	2	Пат	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
77				Решение задач		Пат	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
78				Дид игры, решение задач	1	Шах, мат, пат.	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
79				Решение задач	1	Мат конем в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
80				Решение задач	1	Ферзь, ладья, слон, пешка и король дают мат в один ход.	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
81				Объяснение	2	Защита от шаха	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
82				Решение задач		Защита от шаха	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
83								
84				Чтение сказки	4	Ферзь, король, ладья и слон против пешки.	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
85	<b>02</b>			Решение задач		Ферзь, король, ладья и слон против пешки.	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
86				Практическ ая работа		Ферзь, король, ладья и слон против пешки.	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
87				Практическ ая работа		Ферзь, король, ладья и слон против пешки.	Кабинет (класс	Решение задач,

							коворкин г)	опрос
88				Чтение сказки, объяснение.	3	Конь против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
89				Практическая работа		Конь против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
90				Решение задач		Конь против коня	Кабинет (класс коворкин г) Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
91				Чтение сказки. Объяснение.	5	Ферзь, ладья и слон против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
92				Практическая работа.		Ферзь, ладья и слон против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
93				Решение задач		Ферзь, ладья и слон против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
94				Решение задач		Ферзь, ладья и слон против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
95				Решение задач		Ферзь, ладья и слон против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
96				Чтение сказки. Объяснение	5	Король и пешка против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
97				Практическая работа.		Король и пешка против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
98				Практическая работа.		Король и пешка против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
99				Практическая работа.		Король и пешка против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос

10 0				Практическ ая работа.		Король и пешка против коня	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 1	<b>03</b>			Чтение сказки. Объяснение	3	Защита от шаха	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 2				Практическ ая работа.		Защита от шаха	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 3				Практическ ая работа.		Защита от шаха	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 4				Чтение сказки. Объяснение	4	«Умный шах»	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 5				Практическ ая работа.		«Умный шах»	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 6				Практическ ая работа.		«Умный шах»	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 7				Практическ ая работа.		«Умный шах»	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 8				Объяснение	7	Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
10 9				Решение задач			Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 0				Повторение . Решение задач.		Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 1				Решение задач		Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 2				Решение задач		Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 3				Решение задач		Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход	Кабинет (класс	Решение задач,

							коворкин г)	опрос
11 4				Решение задач		Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 5				Чтение сказки. Объяснение	6	Конь, пешка и король дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 6				Практическая работа.		Конь, пешка и король дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 7				Практическая работа.		Конь, пешка и король дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 8	<b>04</b>			Практическая работа.		Конь, пешка и король дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
11 9				Практическая работа.		Конь, пешка и король дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
12 0				Практическая работа.		Конь, пешка и король дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
12 1						Конь, пешка и король дают мат в один ход	Кабинет (класс коворкин г)	Решение задач, опрос
					<b>23</b>	<b>8. Игра всеми фигурами из начального положения</b>		
12 2				Объяснение, дидактические игры.	1	Начальное положение фигур	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
12 3				Объяснение, показ	3	Дебют – начало партии. Жеребьевка.	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
12 4				Практическая работа.		Дебют – начало партии. Жеребьевка.	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
12 5				Практическая работа.	1	Дебют – начало партии. Жеребьевка.	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
12				Объяснение	1	Захват центра пешками.	Кабинет	Наблюдение

6				, самостоятельная игра парами.			(класс коворкин г)	ние, опрос
127				Объяснение , самостоятельная игра парами.	1	Быстрое развитие фигур	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
128				Объяснение , самостоятельная игра парами.	1	Обеспечение безопасности короля	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
129		21		Объяснение , самостоятельная игра парами.	1	Соединение тяжелых фигур	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
130		22		Объяснение , самостоятельная игра парами.	1	Противодействие планам соперника	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
131		23		Объяснение , самостоятельная игра парами.	1	«Вечный шах» и «капкан»	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
132		24		Объяснение , самостоятельная игра парами.	1	«Вилка»	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
133		28		Объяснение , самостоятельная игра парами.	1	«Размен», «жертва»	Кабинет (класс коворкин г)	Наблюдение, опрос
134	05	05		Объяснение , самостоятельная игра парами.		Закрепление, повторение .		
135		06		Объяснение , самостоятельная игра парами.		Закрепление, повторение .		
136		07		Объяснение , самостоятельная игра парами.		Закрепление, повторение .	На прогулочной площадке	Наблюдение, опрос

							дет.сада	
13 7		12		Объяснение , самостоятел ьная игра парами.		Закрепление, повторение.	На прогулоч ной площадк е дет.сада	
13 8		13		Объяснение , самостоятел ьная игра парами.		Закрепление, повторение.	На прогулоч ной площадк е дет.сада	Наблюде ние, опрос
13 9		14		Объяснение , самостоятел ьная игра парами.		Закрепление, повторение.	На прогулоч ной площадк е дет.сада	Наблюде ние, опрос
14 0		15		Объяснение , самостоятел ьная игра парами.		Закрепление, повторение	На прогулоч ной площадк е дет.сада	Наблюде ние, опрос
14 1		19		Объяснение , самостоятел ьная игра парами.		Закрепление, повторение.	На прогулоч ной площадк е дет.сада	Наблюде ние, опрос
14 2		20				. Закрепление, повторение.	На прогулоч ной площадк е дет.сада	Наблюде ние, опрос
					<b>2</b>	<b>8. Шахматный турнир</b>		
14 3		21				I тур	Старшая группа д. с.	
14 4		22				II тур, финал	Старшая гр. дет. сада	

### **Список литературы**

#### **Для педагогов:**

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы. Первый год обучения. Методика проведения занятий. ООО» Дайв», 2009
2. Безгодов А. Победный эндшпиль. М.,Феникс, 2017.
3. Добри П. Двойной удар. НОВО, 2013

4. Костенюк,А. Как научить шахматам – М.: RussianChessHouse, 2008.
5. Попова,М. 30 уроков шахматной тактики / М.Попова, В.Манаенков. – Тула: 2002.
6. Сухин,И.Г. Шахматы для самых маленьких детей. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей – Москва: «Издательство АСТ», 2021.

**Для детей и родителей:**

1. Дорофеева,А. Хочу учиться шахматам - М.: RussianChessHouse, 2008.
2. Карпов,А. Учись шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2003.
3. Кентлер,А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2005.
4. Костров В.В. Шахматы для школьников в играх и историях.- С-П.: Питер, 2017.- 224 с.
5. Костров В.В. Эта книга научит играть в шахматы взрослых и детей. – СПб.: Издательский дом «Литература», 2013. – 128с.: ил.

**Приложение 2**

**Дидактические игры и игровые задания.**

**“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

**“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

**“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

**“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

**“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

**“Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

**“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: –Какая фигура сильнее? На сколько очков?!

**“Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

**“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

**“Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: –Ладья стоит в углу!, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**“Игра на уничтожение”**– важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают –работать! на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем черных фигур.

**“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

**“Захват контрольного поля”**. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

**“Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

**“Атака неприятельской фигуры”**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

**“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

**“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**Примечание.** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как –Лабиринт и т.п., где присутствуют –заколдованные

поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**“Два хода”**. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

**Дидактические задания.**

**“Мат в один ход”**. –Поставь мат в один ход neroкированному королю. –Поставь детский мат. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

**“Поймай ладью”**. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

**“Защита от мата”**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

**“Выведи фигуру”**. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

**“Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

**“Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**“Выигрыш материала”**. –Накажи пешкоеда. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

**“Можно ли побить пешку?”**. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

**“Захвати центр”**. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

**“Можно ли сделать рокировку?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

**“Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

**“Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

**“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

**“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**“Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.

**“Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.

**“Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

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

**“Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.

**“Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

**“Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

**“Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.

**“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

**“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

**“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

## 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

**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).

**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, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

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

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

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

**Каисса** — греческая богиня, покровительница шахмат.

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

## **Л**

**Легкие фигуры** — общепринятое название для коней и слонов.

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

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

**Лидерство** — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы»,

«возглавляет турнирную таблицу».

## М

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

**Мат спёртый** — разновидность обычного мата. Встречается редко.

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

**Материальное преимущество** — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша 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.

## 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.

**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.

#### **ТаблицаТ**

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

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

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

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