

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования Кузбасса

Управление образования Крапивинского муниципального округа

МБОУ «Шевелёвская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрено  
Руководитель ШМО  
 Лехнер О.А.  
Протокол № 4  
От «28» мая 2024г.

Согласовано  
Заместитель директора по УВД  
 Жаркова Н.А.  
Протокол № 1  
От «28» мая 2024г.



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
физкультурно - спортивной направленности  
«Шахматы»

Возраст учащихся: 7-10 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Судюкова Надежда Геннадьевна,  
учитель начальных классов.  
МБОУ «Шевелёвская средняя  
общеобразовательная школа»

д. Шевели, 2024.

## СОДЕРЖАНИЕ

### РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	5
1.3. Содержание программы .....	6
1.3.1. Учебно-тематический план .....	6
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана .....	7
1.4. Планируемые результаты .....	9

### РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ .....

2.1. Календарный учебный график .....	10
2.2. Условия реализации программы .....	10
2.3. Формы аттестации / контроля .....	12
2.4. Оценочные материалы .....	12
2.5. Методические материалы .....	12
2.6. Список литературы .....	14
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	15

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### Пояснительная записка

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

Программа разработана в соответствии с нормативно – правовыми документами:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";

2. Стратегией развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года

(от 29.05.2015 г. № 996-р);

3. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

4. Письмом Минпросвещения РФ от 29.09.2023г. № АБ – 3935/06 «О методических рекомендациях»

5. Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);

6. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. № 28, вступившее в силу 01.01.2021 г. «Об утверждении СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

7. Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

8. Распоряжением Коллегии Администрации Кемеровской области от 26.10.2018 N 484-р "О реализации мероприятий по формированию современных управленческих и организационно-экономических механизмов в системе дополнительного образования детей в Кемеровской области";

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы», являясь программой физкультурно - спортивной направленности, предоставляет возможность решать проблему обучения, воспитания, отдыха и занятости детей одновременно. Уставом МБОУ "Шевелёвская СОШ"

**Актуальность** программы заключается в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно- эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала.

**Отличительная особенность программы** состоит в том, что программа интегрирована с графиком соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить

недостатки в подготовке. Занятия многообразны по своей форме – помимо лекций, бесед, игровых занятий и выполнения упражнений по пройденной теме, это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, турниры, игры различного типа на шахматную тематику, учащиеся готовят доклады по истории шахмат, проводятся анализы сыгранных на ответственных турнирах партий.

**Педагогическая целесообразность** заключается в воспитании и развитии памяти, мышления и воображения обучающихся. Программа способствует вовлечению обучающихся в учебно-тренировочный процесс, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия, способствует повышению самооценки. Обучение ведётся с учетом возрастных особенностей и закономерностей развития.

Обучающиеся овладевают важнейшими логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обоснованием выводов, развивают способность самостоятельного переноса знаний и умений в новую ситуацию, формируют способность к обобщению учебного материала. Развитие «логической» памяти позволяет без особых усилий запоминать большие объемы информации не только шахматной, но и любой другой сферы знаний. У обучающихся формируются навыки самостоятельной исследовательской работы, умение пользоваться справочной литературой.

#### **Адресат программы**

Программа рассчитана на учащихся 7-10 лет. Отбор учащихся в группу свободный. Стартовые возможности для всех учащихся одинаковы. На первом году обучения, т.е. в ознакомительно - подготовительный период, происходит общее развитие. Со второго года обучения общее развитие начинает сочетаться с лично ориентированным подходом к каждому, учитывающим особенности его возрастного, психологического, физического развития, а также степень одаренности и работоспособности. Поэтому второй, третий год состав группы постоянный.

#### **Сроки реализации дополнительной образовательной программы**

Общая продолжительность составляет 36 часов

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Количество занятий в неделю: 1 раз в неделю.

**Срок освоения:** Программа рассчитана на 1 год обучения.

**Форма обучения:** очная

#### **Формы проведения занятий:**

Программа «Шахматы» предусматривает теоретические, практические и индивидуальные занятия.

*Теоретические занятия* – проводятся в виде групповых развивающихся и обучающихся, бесед и т.д.

*Практические занятия* – проводятся в виде мини-игр, конкурсов, опросников, дискуссий т.д.

*Индивидуальные занятия* – проводятся с одним или двумя обучающимися в индивидуальном порядке.

Форма организации деятельности – групповая.

**Уровень программы:** стартовый

### **Особенности организации образовательного процесса**

Реализация программы направлена на формирование и развитие творческих способностей детей и удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья за рамками основного образования.

Работа по программе педагога с учащимися производится в очной или дистанционной форме. На занятиях создаются все необходимые условия для развития познавательных способностей учащихся. Каждое занятие строится в зависимости от темы и конкретных задач, которые предусмотрены программой, с учетом возрастных особенностей детей, их индивидуальной подготовленности. Занятия проводятся в форме спортивной тренировки. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем.

### **1.2 Цель и задачи программы**

**Цели Программы:** интеллектуальное развитие обучающихся, организация содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

**Задачи:**

#### **Воспитательные:**

- воспитывать уважение к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- формировать навыки дисциплины, чувства коллективизма, ответственности и взаимопомощи.

#### **Развивающие:**

- развить логические действия сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установления аналогий и причинно – следственных связей, построения рассуждений;
- развивать способность анализировать и делать выводы.

#### **Образовательные:**

- познакомить с различными категориями атак;
- изучить основные принципы защиты;
- изучить основные матовые конструкции;
- научить решать комбинации на разные темы;
- научить детей самостоятельно анализировать позицию и видеть в позиции разные варианты;
- научить основным правилам игры в Дебюте, Миттельшпиле, Эндшпиле; основные матовые конструкции.

**1.3 Содержание программы**  
**1.3.1 Учебно-тематический план**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	<b>Вводное занятие</b>	1	0	1	Беседа
1.	<b>Шахматы – спорт, наука, искусство</b>	2	1	1	Наблюдение, упражнения, дидактические задания
2.	<b>Цель игры. Способы ее завершения</b>	2	1	1	Дидактические задания, тренировочные игры
2.1	Правила игры	1	0	1	Опрос. Выполнение упражнений
2.2	Первоначальные понятия	1	0	1	Опрос. Выполнение упражнений
2.3	Тактика игры	1	0	1	Решение задач
3.	<b>Стратегия игры</b>	22	2	20	Наблюдение, дидактические задания, тренировочные игры, решение задач .
3.1	Стратегия игры	6	0	6	Решение задач
3.2	Эндшпиль	8	1	7	Тестирование Решение задач
3.3	Дебют	8	1	7	Тестирование Решение задач
4.	<b>Конкурсы решения задач, этюдов</b>	2	1	1	Конкурс, соревнование, решение задач и этюдов
5.	<b>Сеансы одновременной игры</b>	1	0	1	Соревнование. Решение задач
6.	<b>Соревнования</b>	2	0	2	Решение задач Соревнование
7.	<b>Итоговое занятие.</b>	1	0	1	Тестирование Решение задач
<b>Итого:</b>		36	5	31	

### 1.3.2 Содержание учебно-тематического плана

#### **Вводное занятие (1 ч.)**

*Теория:* Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности. Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности особенности психологической подготовки юного шахматиста. Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие юные шахматисты мира. Шахматная доска. Поля, линии, их обозначения. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция, запись позиции.

*Практика:* Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

#### **Раздел 1. Шахматы – спорт, наука, искусство (2 ч.)**

*Теория:* Краткая история шахмат. Различные системы проведения шахматных

соревнований. Геометрические мотивы траектории перемещения шахматных фигур. Ходы и взятие ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связи «и», «или», «не», ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур. Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.

*Практика:* Упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.

*Форма контроля:* Опрос.

#### **Раздел 2. Цель игры. Способы ее завершения (5 ч.)**

##### **Тема 2.1. Правила игры**

*Теория:* Правила турнирного поведения. Правило «тронул-ходи». Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятии «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.

*Практика:* Решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов.

*Форма контроля:* Опрос.

##### **Тема 2.2. Первоначальные понятия**

*Теория:* Запись партий. Мат, ничья. Относительная ценность фигур.

*Практика:* Упражнения на запоминание правил шахматной нотации, игры с ограниченным набором фигур, простейшие этюды.

*Форма контроля:* Опрос.

##### **Тема 2.3. Тактика игры**

*Теория:* Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение

ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.

*Практика:* Решение арифметических задач (типа «У кого больше?») и логических задач («типа «Какая фигура ценнее?»)

*Форма контроля:* Решение задач.

### **Раздел 3. Стратегия игры (23 ч.)**

#### **Тема 3.1. Стратегия**

*Теория:* Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация.

*Практика:* Разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

*Форма контроля:* Решение задач.

#### **Тема 3.2. Эндшпиль**

*Теория:* Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач. Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети. Роль аппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат. Ладейный эндшпиль. Ладья и пешка против пешки. Позиция Филидора, принцип Тарраша, построение моста, активность фигур.

*Практика:* Отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

*Форма контроля:* Опрос. Решение задач.

#### **Тема 3.3. Дебют**

*Теория:* Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. Классификация дебютов. Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбит, пункт f2 (f7) в дебюте. Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.

*Практика:* Анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.

*Форма контроля:* Решение задач.

### **Раздел 4. Конкурсы решения задач, этюдов (2 ч.)**

*Теория:* Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса. Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля. Атака на короля. Централизация. Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запираение линии. Блокада.

*Практика:* Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.

*Форма контроля:* Решение задач.

### **Раздел 5. Сеансы одновременной игры (1 ч.)**

*Практика:* Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с кружковцами. Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования. Решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.

*Форма контроля:* Решение задач. Соревнование

### **Раздел 6. Соревнования (1 ч.)**

*Практика:* Показательные выступления наиболее успешных учащихся. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся. Конкурс на решение шахматных задач; шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).

Решение задач. Соревнование.

### **Итоговое занятие. (1 ч.)**

*Практика:* Подведение итогов.

*Форма контроля:* Опрос.

## **1.4 Планируемые результаты**

### **Воспитательные:**

- развито уважение к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформированы навыки дисциплины, чувства коллективизма, ответственности и взаимопомощи.

### **Развивающие:**

- развиты логические действия сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установления аналогий и причинно – следственных связей, построения рассуждений;
- научить признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий;
- развита способность анализировать и делать выводы.

### **Образовательные:**

- узнали различные категории атак;
- изучили основные принципы защиты;
- изучили основные матовые конструкции;
- научились решать комбинации на разные темы;
- научить детей самостоятельно анализировать позицию и видеть в позиции разные варианты;
- научились основным правилам игры в Дебюте, Миттельшпиле, Эндшпиле; основные матовые конструкции.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель – 36 недель

Количество учебных дней – 36 дня

Даты начала и окончания учебных периодов / этапов – 01.09-31 мая

### 2.2 Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 10–12 штук.

Занятия проводятся в кабинете.

### Методическое обеспечение

Раздел программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Вводное занятие	Беседа, игра, инструктаж	Наглядный, словесный, объяснительно-иллюстративный, проблемный, частично-поисковый	Презентация	Комплекты шахматных фигур с досками, персональный компьютер/ноутбук.	Собеседование
Волшебный мир шахмат	Беседа, групповая, индивидуальная, практическая, творческая работа, игры	Наглядный, словесный, объяснительно-иллюстративный, проблемный, частично-поисковый	Презентация, дидактический и раздаточный материал к играм и упражнениям	Шахматные часы, комплекты шахматных фигур с досками, персональный компьютер/ноутбук.	Наблюдение, упражнения, дидактические задания

Игра всеми фигурами из начального положения	Беседа, групповая, индивидуальная, практическая, творческая работа, игры	Наглядный, словесный, объяснительно-иллюстративный, проблемный, частично-поисковый	Информационная и справочная шахматная литература, дидактический и раздаточный материал к играм и упражнениям	Шахматные часы, комплекты шахматных фигур с досками, персональный компьютер/ноутбук.	Наблюдение, дидактические задания, тренировочные игры, решение задач и этюдов
Решение шахматных задачи этюдов	Беседа, групповая, индивидуальная, практическая, творческая работа, игры	Наглядный, словесный, объяснительно-иллюстративный, проблемный, частично-поисковый	Информационная и справочная шахматная литература, дидактический и раздаточный материал к задачам и упражнениям, презентация	Шахматные часы, комплекты шахматных фигур с досками, персональный компьютер/ноутбук.	Конкурс, соревнование, решение задачи этюдов
Заключительное занятие	Беседа, групповая, индивидуальная, практическая, творческая работа, игры	Наглядный, словесный, объяснительно-иллюстративный, проблемный, частично-поисковый	Информационная и справочная шахматная литература, дидактический и раздаточный материал к играм и упражнениям, презентация	Шахматные часы, комплекты шахматных фигур с досками, персональный компьютер/ноутбук.	Турнир, конкурсы, творческие работы

**Информационное обеспечение:** методические пособия; методические разработки занятий; ИКТ

**Кадровое обеспечения:** педагог, умеющий играть в шахматы, имеющий педагогическое образование, занимающийся самообразованием и способный привлечь к занятиям детей

### **2.3 Формы аттестации / контроля**

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, наблюдения педагога, решение этюдов, результативность участия в турнирах.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Зачет

Соревнование

Турниры

Игра и др.

Формы предъявления результатов диагностики:

Протоколы;

таблицы;

анализ учебных партий.

### **2.4 Оценочные материалы**

К оценочным материалам относятся: наблюдение, самоанализ, практические занятия. Во время занятия педагог наблюдает за игрой обучающихся, даёт пояснения. Помогает исправлять ошибки и неточности, допущенные при игре (текущий контроль).

В конце занятия проводится самоанализ и анализ выполненных действий обучающихся. По изучению большой темы проводятся шахматные турниры, в задании которых присутствует задания по изученному материалу (периодический контроль).

### **2.5 Методические материалы**

#### **Методы обучения и воспитания**

Основные **методы обучения** при освоении программы:

словесный – передача необходимой для дальнейшего обучения информации;

наглядный – посещение экспозиций, выставок музеев, экологических объектов, просмотр альбомов, книг, буклетов, фотографий из фонда музея;

исследовательский;

изучение документальных и вещественных предметов для развития мыслительной, интеллектуально-познавательной деятельности.

**Формы организации учебного занятия:**

- групповые занятия;
- индивидуальные занятия;
- игровая деятельность;
- конкурсы решения;
- турнирная практика;
- разбор партий;
- работа с компьютером.

**Педагогические технологии**, используемые в образовательной деятельности:

- технология группового обучения,
- технология развивающего обучения,
- технология проблемного обучения,
- технология исследовательской и проектной деятельности,

- технология игровой деятельности,
- технология коллективной творческой деятельности,
- здоровьесберегающие технологии.
- метод демонстраций (использование схем, карт);
- частично-поисковый (метод работы с дополнительной литературой);
- метод упражнения (вопросы по пройденным темам);

## 2.6 Список литературы

### Для педагога

Основная литература:

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. - М.: ООО "Дайв", 2015. - 256 с.
2. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.1. - М.: ООО "Дайв", 2014. - 96 с.
3. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.

### Дополнительная литература:

1. Журавлёв Н.И. Шаг за шагом. М: Физкультура и спорт, 1986. - 288с.
2. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков. - М.: ООО "Издательство АСТ"; Харьков: "Фолио", 2002. - 538 с.
3. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы обучающихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с.

### Для обучающихся

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам - М.: Russian Chess House, 2015.
2. Журавлев Н.И. Шаг за шагом – М.: ФиС, 2012.
3. Зак В.Г. Пути совершенствования – М.: ФиС, 2014.
4. Карпов А. Учитесь шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2013.
5. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2014.
6. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
7. Костров В.В. какую силу я играю? Гамбиты – СПб.: «Литера», 2011.
8. Костров В.В. какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
9. Костров В.В. какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
10. Хенкин В.Л. Последний шах: антология матовых комбинаций – М.: ФиС, 2010.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Ключевые слова

**«Армагеддон»** — решающая партия (как правило, на тай-брейке), которая играется на необычных условиях: белые имеют 5 минут на обдумывание, а чёрные — 4 минуты (или белые 6 минут, чёрные — 5), однако белых устраивает только выигрыш (в случае ничьей чёрные признаются выигравшей стороной).

**Блиц** — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, пять минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль по три минуты каждому).

**Быстрые шахматы (рапид)** — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, 15 минут каждому на всю партию).

**Вертикаль** — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).

**Вечный шах** — ситуация, в которой одна из сторон (как правило, сильнейшая) не может избежать серии повторяющихся шахов. Партия при этом, как правило, оканчивается ничьей после троекратного повторения позиции.

**Взятие на проходе** — Взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или 4-й (для чёрных пешек) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки. Возможно только следующим за этим двойным ходом.

**Вилка** — ход, после которого под боем оказываются две (и более) фигуры противника.

**Выжидательный ход** — ход, ничего принципиально не меняющий в характере позиции и ставящий целью выяснить намерения противника, передав ему очередь хода.

**Гамбит** — разновидность дебюта, в котором осуществляется жертва материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

**Гарде** (фр. *gardez* «берегите(сь)») — нападение на ферзя (устаревшее; объявление «гарде» не обязательно).

**Горизонталь** — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («перваягоризонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

**Дебют** — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.

**Диагональ** — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

**Детский мат** — мат в дебюте, который обычно получает начинающий (ребенок). Основная идея — объявить мат ферзём и слоном на поле f7 (f2) (то есть жертвой могут оказаться как белые, так и чёрные). Схема Д.м. характеризуется примерно такими ходами: 1.e4 e5 2.Фf3 Кс6 3.Сс4 d6 4.Ф:f7X.

**Дурацкий мат** — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

**Жертва** — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного)

преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. Жертва может также иметь целью захват (перехват) инициативы, получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями и т. п.

**Задача шахматная** — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трёхходовки и многоходовки.

**Зевок** — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

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

**Комбинация** — форсированный вариант с жертвой (определение принадлежит М. М. Ботвиннику).

**Конь** — лёгкая шахматная фигура по силе примерно равная трём пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля, на котором находится. В исходной позиции у каждого игрока по два коня которые находятся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, рядом с ладьями.

**Король** — главная шахматная фигура, с которой связан исход шахматной партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали, на любое неатакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвовать в рокировке. У каждого игрока по одному королю, в исходной позиции находящиеся на полях e1 (белый) и e8 (чёрный). Особенностью королей является то, что их количество (по одному на каждого игрока) не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижении последней на своём пути горизонтали. Цель игры — атаковать короля таким образом, чтобы у него не было возможности защититься от этой атаки (мат).

**Ладья** — тяжёлая шахматная фигура, по силе примерно равная пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали, а также участвовать в рокировке. В исходной позиции, у каждого из игроков по две ладьи, находящиеся по углам доски.

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

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

**Мат линейный** — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжёлыми фигурами (двумя ладьями, ладьёй и ферзём, двумя ферзями).

**Мат спёртый** — мат, объявляемый конём, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

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

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

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

**Открытая линия** — вертикаль шахматной доски, свободная от пешек.

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

**Пешка** — минимальная боевая единица в шахматах, одновременно — базовая единица измерения шахматного материала (в среднем лёгкая фигура равна трём пешкам, ладья — пяти и т. п.). Ф. Филидор называл пешки «душой шахмат».

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

**Поле** — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).

Превращение «слабое» — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом (!).

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

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

**Рокировка** — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король

переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король. Рокировка может производиться только, если ни ладья ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королём и ладьёй, не занято другими фигурами, королю не объявлен шах и ни одно из полей на его пути (то, которое он пересекает, делая ход, и то, на которое он ходит) не находится под боем.

**Связка** — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может также быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

Сеанс одновременной игры — средство популяризации шахмат, мероприятие, в ходе которого сильный шахматист (сеансер) играет одновременно ряд партий (от нескольких партий до нескольких сотен партий) с шахматистами более низкой квалификации.

**Слон** — лёгкая шахматная фигура, по силе примерно равная трём пешкам. На свободной доске может передвигаться на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона, находящиеся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по полям определённого цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.

**Стратегия шахматная** — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т. п.).

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

**Темп** — 1) ритм игры; 2) отдельный ход (в этом смысле потеря темпа — лишняя ход, то есть потеря времени).