



УО АМО ГО «Сыктывкар»  
Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Основная общеобразовательная школа № 34» г. Сыктывкара  
(МОУ «ООШ № 34» г. Сыктывкара)  
«Ёкмыс класса 34 №-а школа» Сыктывкарса муниципальной велодан учреждение  
(«34 №-а ОКШ» Сыктывкарса МВУ)

ПРИНЯТО:  
Педагогическим советом  
МОУ «ООШ № 34» г. Сыктывкара  
(протокол от 15.06.2021 № 10)

УТВЕРЖДЕНО:  
приказом МОУ «ООШ № 34»  
г. Сыктывкара  
от 16.06.2021 № 361

СОГЛАСОВАНО:  
советом родителей  
(законных представителей)  
несовершеннолетних учащихся  
(протокол от 15.06.2021 № 5)  
советом учащихся  
(протокол от 15.06.2021 № 6)



Дополнительная общеобразовательная программа

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

физкультурно-спортивной направленности

**«Юный Шахматист»**

возраст детей – 7-14 лет

срок реализации – 1 год

уровень сложности содержания программы- стартовый (ознакомительный)

Составитель:  
педагог дополнительного  
Макарова С. А.

г. Сыктывкар  
2021

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной – дополнительной общеразвивающей программы.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3.1. Содержание программы.....	5
1.3.2. Содержание учебного плана.....	5
1.4. Планируемые результаты.....	6
2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	7
2.1. Условия реализации программы.....	7
2.2. Методы и технологии обучения и воспитания.....	8
2.3. Формы текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации.....	8
3. Список литературы.....	9
4. Учебно-методический комплекс.....	11
4.1. Календарно-тематический план.....	11
4.2. Оценочные материалы (контрольно-измерительные).....	12
Методические материалы.....	15

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ – ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. В связи с этим с педагогической точки зрения сейчас серьезное внимание необходимо уделять логической культуре, поэтому особенно **актуальным** становится разработка и реализация программ, направленных на воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, на воспитание логической культуры учащихся.

Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывает целеустремленность, терпение и характер. Ведущие педагоги признают полезность шахматных занятий для детей.

*"Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идёт именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы". В.А. Сухомлинский.*

*В. В. Путин в послании участникам чемпионата мира по шахматам сказал: "Шахматы это не просто спорт — они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективнее оценить сложившуюся ситуацию, просчитать на несколько "ходов" вперед".*

*О роли шахмат в формировании подрастающего поколения президент Международной шахматной федерации (ФИДЕ) Кирсан Илюмжинов выразился: "Шахматы — чуть ли не единственная чисто соревновательная, т. е. наглядная форма фиксации интеллекта личности".*

**Новизной программы** является ее индивидуальный подход к обучению ребенка, имеющего два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого учащегося, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности ребёнка младшего возраста и подростка с учётом природных, физических и психических свойств личности.

Программа предусматривает изучение школьниками материала по теории и истории шахмат, а также воспитание общественной активности. *Национально-региональный компонент* программы выражен в виде знакомства обучающихся с историей развития шахматной игры в РК, встречами с ветеранами спорта, посещениями музея спорта, чтения спецлитературы и просмотра видеофильмов о великих спортсменах республики.

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа объединения «Шахматы» является **модифицированной** и за основу содержания разработанного курса взята дополнительная образовательная программа «Шахматы», автор Ракшин А.А., г. Сергиевск, 2006.

В программе прослеживаются **межпредметные связи** с другими образовательными отраслями: формирование умения логически мыслить, анализировать, необходимы как на уроках физико-математического, так и гуманитарного уклона.

Программа соответствует требованиям к структуре программ, заявленным в ФГОС ООО, и включает:

1. Пояснительную записку.
2. Общую характеристику программы.
3. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы.
4. Содержание программы.
5. Тематическое планирование.
6. Планируемые результаты изучения программы

**Отличительные особенности программы.** Программа предназначена для дополнительного изучения истории микрорайона «Строитель» и Эжвинского района г. Сыктывкара.

#### **Характеристика программы**

Тип – дополнительная общеобразовательная программа.

Вид – примерная (типовая) программа.

Направленность – физкультурно-спортивная.

Классификация:

- по признаку «общеразвивающая интерес к физкультуре и спорту»;
- по возрастному принципу – одновозрастная;
- по масштабу действия – учрежденческая;
- по срокам освоения – 1 года.

**Организационно-педагогические основы обучения:** учащиеся – 12 чел., 8-12 лет.

**Формы организации образовательного процесса** – групповые, индивидуальные.

**Виды занятий** – лекции, творческие отчеты, практические занятия.

**Режим занятий** – 3 часов в неделю, всего 108 часов в год.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель** – развитие логической культуры учащегося посредством игры в шахматы.

**Задачи первого года обучения:**

**Воспитательные:**

- формирование позитивного отношения к шахматам;
- развитие личностных качеств: дисциплинированность, спокойствие, уравновешенность, твердость и решительность;

**Развивающие:**

- развитие логического и аналитического мышления, памяти, внимания, творческого воображения;
- формирование умения применять в игре изученные тактические приемы;
- формирование умения записывать партии;

**Обучающие:**

- получение представлений об истории шахмат;
- приобретение знаний шахматного кодекса и правил игры в шахматы, этикета при игре в шахматы и на соревнованиях;
- приобретение знаний об основах дебюта, проведения простых комбинаций и основах энд-шпиля;
- приобретение знаний о тактике и стратегии шахматной игры;
- получение первичного личного опыта проведения сеансов одновременной игры;

### 1.3.1 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела (тем)	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	1	1	-
2.	Шахматы – спорт, наука, искусство	4	4	-
3.	Правила игры.	11	5	6
4.	Первоначальные понятия.	11	5	6
5.	Тактика игры.	12	6	6
6.	Стратегия игры.	12	6	6
7.	Дебют.	12	6	6
8.	миттельшпиль	12	6	6
9.	Эндшпиль.	12	6	6
10.	Конкурсы решения задач, этюдов.	10	4	6
11.	Сеансы одновременной игры.	6	-	6
12.	Промежуточная и итоговая аттестация	1	-	1
13.	Итоговое занятие.	4	2	2
	<b>ИТОГО:</b>	<b>108</b>	<b>57</b>	<b>51</b>

### 1.3.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

#### **Раздел I. Организационное занятие**

Теория: Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности.

#### **Раздел II. Шахматы – спорт, наука, искусство**

Теория: Понятие о физической культуре. Происхождение шахмат. Легенда о радже и мудреце. Распространение шахмат на Востоке. Чатуранга и шатрандж. Табия. Мансуба “Мат Диларам” как типичная задача средневекового Востока.

#### **Раздел III. Правила игры**

Теория: Правила турнирного поведения. Правило «тронул - ходи».

#### **Раздел IV. Первоначальные понятия.**

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

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

#### **Раздел V. Тактика игры**

*Теория: Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.*

*Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.*

#### **Раздел VI. Стратегия игры**

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

*Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.*

#### **Раздел VII. 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.*

#### **Раздел VIII. Дебют**

*Теория: Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.*

*Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.*

#### **Раздел IX. Конкурсы решения задач, этюдов**

*Практические занятия: Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.*

#### **Раздел X. Сеансы одновременной игры**

*Практические занятия: Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с учащимися.*

#### **Раздел XI. Соревнования**

*Практические занятия: Проведение среди учащихся в группе соревнований, определение победителей, работа над ошибками*

#### **Раздел XII. Итоговое занятие**

*Теория: Подведение итогов года. Награждение грамотами выдающихся учащихся. Планы на следующий год.*

### **1.4. Планируемые результаты**

#### **Обучающие:**

- наличие представлений об истории шахмат;
- знание шахматного кодекса и правил игры в шахматы, этикета при игре в шахматы и на соревнованиях;
- знание об основах дебюта, проведения простых комбинаций и основах эндшпиля;
- знание о тактике и стратегии шахматной игры;
- опыт в проведении сеансов одновременной игры;

### **Воспитательные:**

- наличие позитивного отношения к шахматам;
- приобретение таких личностных качеств, как дисциплинированность, спокойствие, уравновешенность, твёрдость и решительность;

### **Развивающие:**

- умение применять в игре изученные тактические приемы;
- умение записывать партии;
- умение логически и аналитически подходить к решению шахматной задачи, запоминать партии, видеть и осознавать ошибки в игре, быть внимательным в ходе игры, творчески подходить к заданию;

При достижении **метапредметных** результатов у школьника будут сформированы следующие **УУД** (*регулятивные, познавательные, коммуникативные*):

#### **Регулятивные универсальные учебные действия**

*Обучающийся научится:*

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других субъектов;
- различать способ и результат действия.

*Выпускник получит возможность научиться:*

- в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;
- проявлять познавательную инициативу в сотрудничестве с другими субъектами социализации;
- оценивать правильность выполнения заданий и вносить необходимые коррективы в его выполнение.

#### **Познавательные универсальные учебные действия**

*Обучающийся научится:*

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий с использованием дополнительной литературы, СМИ, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), сведениями Интернета;
- осуществлять запись выборочной информации о себе и окружающем мире, в том числе с помощью ИКТ;
- выражать речь в устной и письменной форме;
- проводить анализ, сравнение.

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

### **2.1. Условия реализации программы**

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Программа интегрирована с ежегодным графиком городских и школьных соревнований, что позволяет обучающимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а так же выявить недостатки в подготовке. Занятия многообразны по своей форме – помимо лек-

ций, 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, проводятся анализы сыгранных на ответственных турнирах партий.

Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов, ребята готовят доклады по истории шахмат.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры с гандикапом, игры различного типа на шахматную тематику.

Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех воспитанников, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

## **2.2. Методы и технологии обучения и воспитания**

**Методы**, применяемые в обучении, это: упражнения и задания, тесты, решение шахматных задач и этюдов.

**Основные формы обучения:** тренировка, занятия, соревнования, конкурсы, сеансы одновременной игры, блицтурниры и др.

Воспитательная и просветительная работа с учащимися ведется в формах: экскурсий, различных походах, в том числе с родителями.

Большое внимание уделяется методам практической работы:

**Метод упражнения:**

Тренировка, словесные методы, рассказ, беседа.

**Графические работы:**

Составление и заполнение турнирных таблиц соревнований.

**Метод наблюдения.**

**Метод проблемного обучения:**

Самостоятельный поиск решения поставленных задач.

**Для реализации программы необходимы следующие средства:**

1. Комплекты шахматных фигур с досками – 6 шт.
2. Раздаточный материал с упражнениями по изучаемому материалу.

## **2.2. Формы текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации**

*Педагогический контроль.*

Итоги работы по данной программе подводятся по завершению I года обучения в форме итогового занятия среди учащихся.

*Итоговый контроль* осуществляется через подготовку и проведение занятий, соревнований, где можно увидеть приобретенные учащимися знания, умения и навыки по данной программе.

### **ЭТАПЫ**

**педагогического контроля**

**I года обучения по программе «Юный шахматист»**

<b>Срок</b>	<b>Задачи</b>	<b>Содержание</b>	<b>Форма</b>
<i>Входящий контроль</i>			



сентябрь	Выявление имеющегося уровня знаний по технике безопасности и умений по шахматной игре	Проверка правил техники безопасности	Опрос, Практическое задание
<i>Промежуточный контроль</i>			
январь	Выявление уровня знаний приемов нападения, защита в различных игровых ситуациях, Разыгрывание дебюта и эндшпиля	Самостоятельное решение шахматных задач, игра с соперником	Практическое задание
<i>Итоговый контроль</i>			
май	Определить уровень полученных знаний путем самостоятельного применения приема на уровне умения	Обсуждение и отбор лучших игроков для участия в турнире	Соревнования, шахматный турнир

### 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

#### Нормативная база

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (принят ГД ФС РФ 21.12.2012) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://graph-kremlin.consultant.ru/page.aspx?1646176>
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008 г. Москва. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rg.ru/2013/12/11/obr-dok.html>
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://base.garant.ru/70731954/>
4. Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/docs/14644/>
5. Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gov.garant.ru/SESSION/PILOT/main.htm>
6. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/materialy-dlya-roditelei/library/2014/09/14/kontsepsiya-dukhovno-nravstvennogo-razvitiya-i>

7. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении стратегии развития воспитания на период до 2025 года» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/docs/18312/>
8. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года №996-р) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/media/files/f5Z8H9tgUK5Y9qtJ0tEFnyHlBitwN4gB.pdf>
9. Указ Президента РФ от 1 июня 2012 г. № 761 «О национальной стратегии действий в интересах детей на 2012 – 2017 годы» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://base.garant.ru/70183566/#ixzz45zZVrQVh>
10. Письмо Министерства образования и молодежной политики Республики Коми №07-27/45 от 27.01.2016 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми»

### Список литературы для педагогов

1. Авербах Ю. Л., Котов А.А., Юдонович М.М. Шахматная школа. Изд. 3-е Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2003. – 352 с.
2. Анаид Вишванатанд Мои лучшие партии. Шахматная исповедь чемпиона мира. М.: «Russian chess house», 2009. – 392 с.
3. Волчок А.С. *Тактика и стратегия шахмат.* Киев, Издательство "Здоров'я", 1985 г. - 176 с.
4. Гик Е. Я. [Шахматы и математика](#). — М.: Наука, 1983. — 176 с.
5. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. М: Просвещение.1991г.-158 с
6. Журавлев Н.И. , Шаг за шагом. М.: 1986 г.
7. Карпов А.Е. Учитесь играть защиту Каро – Канн. – М.: «Russian chess house», 2008. – 208 с.
8. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986
9. Костьев А.Н. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере – М., 1980
10. Михайлова И.В. Стратегия чемпионов. Мышление схемами. – М.: «Russian chess house», 2008. – 272 с.
11. Морозевич А.С., Барский В.Л. Защита Чигорина по Морозевичу «Russian chess house», 2007. – 240 с.
12. Несис Г.Е. Размен в эндшпиле. М.: 1990.
13. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. – Рязань, 1994 (Изд. 8-е 2008 г.)
14. Раецкий А., Четверик М. Принятый ферзевой гамбит. - «Russian chess house», 2009. – 320 с.
15. Тишков А.А., В.И. Чепижный Шахматные задачи – миниатюры. М.: 1987.-336 с.

### Список литературы для учащихся

1. Конотоп В.А., Конотоп С.В., Тесты по практике для шахматистов 4 разряда. Краснодар: 2005 г.
2. Костров В. Белявский Б.. Как играть шахматные окончания. С-Пб.: 2003.Ройзман А.Я. Шахматные миниатюры. 400 комбинационных партий. – Мн.: 1978.
3. Полугаевский Л.А. Рождение варианта. - М.: 1977
4. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. – М., 1997
5. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества – М., 1981
6. Спутник шахматиста: Справочник/В.П.Елесин, Б.М.Волков, А.И.Крюков. – М.:Воениздат,1992
7. Шахматы: наука, опыт, мастерство: под ред. Злотника Б.А. – М: 1990.
8. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн, 2000

## 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС

### 4.1 Календарно-тематический план

#### І год обучения

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	Дата проведения (по факту)
1.	Вводное занятие	1		
2.	Понятие о физической культуре. Происхождение шахмат.	2		
3.	Легенда о радже и мудреце.	2		
4.	Распространение шахмат на Востоке.	1		
5.	Чатуранга и шатрандж.	1		
6.	Табия. Мансуба “Мат Диларам” как типичная задача средневекового Востока.	1		
7.	Знакомство с шахматной доской	1		
8.	Вертикали и диагонали	2		
9.	Знакомство с пешкой	2		
10.	Легкие фигуры: конь и слон	2		
11.	Тяжелые фигуры: ладья и ферзь	2		
12.	Относительная ценность фигур.	2		
13.	Упражнения на запоминание правил шахматной нотации	2		
14.	игры с ограниченным набором фигур	2		
15.	Правила турнирного поведения	2		
16.	Правило «тронул - ходи».	1		
17.	Правильная расстановка фигур на доске	2		
18.	Правила белого квадрата	1		
19.	Определение дебюта	2		
20.	Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.	3		
21.	Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий	2		
22.	Анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.	3		
23.	Практическое занятие	3		
24.	Определение понятия	1		
25.	Простейшие принципы разыгрывания середины партии	3		
26.	Целесообразное развитие фигур, мобилизация сил	1		
27.	Определение ближайших и последующих задач.	1		
28.	Простейшие окончания. Определение эндшпиля.	2		

29.	Роль короля в эндшпиле	2		
30.	Правило квадрата	1		
31.	Мат различными фигурами.	2		
32.	Заключительное занятие. Что мы узнали	1		
33.	Итоговая аттестация	1		
34.	Понятие о тактике	2		
35.	Понятие о тактике и комбинации.	1		
36.	Основные тактические приемы.	2		
37.	Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов	2		
38.	Определение стратегии	2		
39.	Целесообразное развитие фигур	2		
40.	Выбор плана	2		
41.	Централизация	2		
42.	Разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций	2		
43.	Атака неприятельской фигуры	2		
44.	Защита контрольного поля	2		
45.	Захват контрольного поля	2		
46.	Жертва фигуры	2		
47.	Связка фигуры	1		
48.	Двойной удар	2		
49.	Взятие пешки на проходе	1		
50.	Короткая рокеровка	1		
51.	Длинная рокеровка	1		
52.	Шах или не шах?	1		
53.	Шах или пат	1		
54.	Защита от шаха	1		
55.	5 шахов	2		
56.	Мат королю	1		
57.	Детский мат	1		
58.	Мат в один ход	1		
59.	Мат ладьей и королем	2		
60.	Разбор партий с учащимися	1		
61.	Анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.	2		
62.	Выявление уровня знаний	2		
63.	Обсуждение и отбор лучших игроков для участия в турнире	2		
	<b>ИТОГО:</b>	<b>108</b>		

#### 4.2. Оценочные материалы (контрольно-измерительные)

### ВОПРОСЫ к собеседованию входящего контроля I года обучения

*«Определение уровня знаний учащихся по шахматам»*

Тема, раздел	Форма	5 уровень	4 уровень	3 уровень	2 уровень	1 уровень
--------------	-------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Входящий контроль	Опрос по ТБ, Игра	1. Осознание и понимание правил по ТБ, умение самостоятельно их сформулировать; 2. Умение отлично играть в шахматы	1. Знание правил по ТБ, умение самостоятельно их сформулировать с помощью наводящих вопросов; 2. Умение хорошо играть в шахматы	1. Умение вспомнить и сформулировать правила по ТБ с помощью извне; неполный ответ; 2. Знание названий фигур и их ходов	1. Слабое знание правил по ТБ, неумение их сформулировать (требуется индивидуально повторить правила по ТБ); 2. Знание некоторых названий фигур и их ходов	1. Незнание правил по ТБ, неумение их сформулировать (требуется индивидуально повторить правила по ТБ); 2. Незнание названий фигур и их ходов
Текущий	Решение задач, игра с соперником	8 баллов (победа на турнире). Точное и самостоятельное выполнение задач в быстром темпе	6-7 баллов (победа на турнире). Самостоятельное выполнение задач в среднем темпе	4- 5 баллов Самостоятельное выполнение задач с неточностями	3 балла Выполнение задач только при помощи педагога	0 - 2 балла Ошибки в выполнении задач
Итоговый	Соревнования, шахматный турнир (оформляется протокол)	10 баллов	8-9 баллов	6-7 баллов	4-5 баллов	0 - 3 баллов



## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Дидактические игры

**Горизонталь.** Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски (например, пешками).

**Вертикаль и горизонталь.** То же самое, но заполняется одна из названных линий.

**Кто быстрее и без ошибок!** Соревнование на начальную расстановку фигур с соблюдением правила: «Ферзь любит свой цвет».

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

**Да и нет.** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**Игра на уничтожение.** Важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**Один в поле воин.** Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

**Лабиринт.** Белая фигура должна попасть в ракету, которая находится на определенном поле шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

**Перехитри часовых.** Белая фигура (разведчик) должна достичь ракеты, которая расположена на определенном поле шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, охраняемые часовыми. Очень ответственная игра, ведь разведчика часовой может ранить или убить (срубить).

**Кратчайший путь.** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенного поля шахматной доски, где расположена ракета.

**Что общего?** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга? Чем отличаются? (цвет, форма).

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

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

**Взятие.** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

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

**Выиграй фигуру.** Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

**Защита.** Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**Рокировка.** Можно ли рокировать в тех или иных положениях.

**Дай шах.** Требуется объявить шах неприятельскому королю.

**Защита от шаха.** Белый король должен защититься от шаха.

**Шах или не шах.** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить, стоит ли король под шахом или нет.

**Пять шахов.** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

**Шах или пат.** Нужно определить мат или пат на шахматной доске.

**Мат или не мат.** Приводится ряд положений, в которых дети должны определить, дан ли мат черному королю.

**Мат в один ход.** Требуется объявить мат черному королю.

**Защита от шаха.** Найти наилучшую защиту от шаха.

**Мат в один ход.** Найти мат в один ход за белых и за черных.

**Защитись от мата.** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**Преврати пешку.** В какую фигуру должна превратиться пешка, чтобы объявить мат, пат.

**Добейся ничьей.** Найди ход, ведущий к ничьей.

**Добейся выигрыша.** Найди ход, ведущий к выигрышу.

**Упавший король.** Королю объявили мат (пат), но он свалился с доски. Угадай, где он стоял.

**На крайнюю линию.** Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

**Мат в два хода.** Найди мат в два хода.

**Рассчитай и выиграй.** Постарайся поставить мат не позднее 7, (8, 9-го) хода.

**Мат ладьей и королем.** Задание: оттеснить короля на крайнюю линию и поставить мат.

**Свяжи фигуру.** Как связать заданную фигуру.



**Развяжи фигуру.** Каким способом можно развязать фигуру.

**Напади на фигуру.** Какой способ нападения на заданную фигуру можно использовать, чтобы ее выиграть.

**Ограничение подвижности.** Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**В угол.** Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

**Защити фигуру.** Найти наилучший способ защитить фигуру.

**Наилучший шах.** Нади такой шах, чтобы извлечь из него материальную выгоду.

**Двойной удар.** Найти двойной удар, ведущий к выигрышу материала.

**Лучший ход.** Дана игровая позиция. Требуется найти наилучший ход за белых или за черных.

**Задержи пешку.** Как черным задержать движение белой пешки.

**Жертва.** Пожертвуй фигуру ради выигрыша.

## **Словарь шахматных терминов**

Приведены основные шахматные понятия и термины, встречающиеся в шахматной литературе.

- **Батарея** — две (или более) фигур, объединённая [сила](#) которых усиливает потенциал атаки (давления), например, батарея «ферзь + слон», «ладья + ферзь» и т. п.
- **Блиц** — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, пять минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль и по три минуты каждому и даже по минуте). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или, разумеется, получивший мат).
- **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 при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.
- **Вилка** — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищённые фигуры противника.
- **Гамбит** — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.
- **Гардэ** [фр.](#) *gardez* «берегите(сь)») — нападение на ферзя (устаревшее; объявление «гарде» не обязательно).
- **Гандикап** — англ., В шахматной игре состязание между многими игроками разной силы, причём сильные дают какое-либо преимущество (фору: вперёд 1-2 хода, пешку или фигуру) более слабым игрокам для относительного уравнивания сил.
- **Горизонталь** — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).
- **Двух слонов преимущество** — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конём, либо двумя конями. Особенно

данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.

- **Дебют** — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.
- **Демаркационная линия** — линия, условно проведённая между четвёртой и пятой горизонталями и разделяющая шахматную доску на две равные половины.
- **Диагональ** — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.
- **Детский мат** — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзём и слоном на поле f7 (f2). Вероятнее всего победа белых, но чёрные в силах поставить детский мат в двух ситуациях: 1) 2. Фh5 Фf6, 2) 3. Сс4 Kh6.
- **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 корректная** — то есть обоснованная, правильная, оправдывающая себя даже при наилучшей защите.
- **Жертва некорректная (блеф)** — жертва, рассчитанная на ошибки защищающейся стороны, на цейтнот и т. п., то есть имеющая достаточно очевидное опровержение.
- **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.
- **Зрение комбинационное (тактическое)** — умение увидеть таящиеся в позиции возможности получить преимущество с помощью тех или иных жертв материала.
- **Игра вслепую** — игра не глядя на доску, одна из разновидностей показательных выступлений. В последнее время для повышения зрелищности игра «вслепую» включена в программу международных турниров («Амбер-турнир»). Однако в нем игрокам разрешается использовать для удобства изображение пустой шахматной доски (на дисплее компьютера).
- **Инициатива** — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы, подготовить и осуществить атаку и т. п.
- **«Капкан»** — ловушка, приводящая «попавшуюся» сторону к неизбежной потере **ферзя** или **фигуры**.
- **Качество** — «вес», отличающий тяжёлую фигуру от лёгкой; «выиграть качество» или «пожертвовать качество» означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за неё лёгкую фигуру.
- **Квалификация шахматная** — признанный в соответствии с правилами (кодексом) уровень силы шахматиста. Фиксируется в виде присвоения соответствующих званий и разрядов (напр., национальный мастер, мастер ФИДЕ, международный мастер, международный гроссмейстер). Соответствующие разряды и звания присваиваются не только шахматистам-игрокам, но и шахматным композиторам.
- **Комбинация** — форсированный вариант с **жертвой**.
- **Контргамбит** — разновидность **дебюта**, в которой осуществляется встречная **жертва материала** для противодействия планам противника. Например, **контргамбит Фалькбеера** в **королевском гамбите** (1.e4 e5 2.f4 d5).
- **Контригра** — возможность встречной игры против слабостей противника.
- **Кооперативный мат** — разновидность **шахматной задачи**, в которой сторона, получающая мат, оказывает содействие матующей стороне.

- **Крепость** — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя).

- **Лавирование** — маневры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределённость, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.

- **«Ласкеровская компенсация»** — компенсация за [ферзя](#) в виде [ладьи](#), [пешки](#) и [лёгкой фигуры](#) (как правило, [слона](#)). Термин образован от фамилии второго официального чемпиона мира по шахматам Эм. Ласкера, неоднократно и с успехом осуществлявшего подобный [размен](#) сильнейшей фигуры.

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

- **Мат Легалья** — матовая конструкция, предполагающая [жертву ферзя](#) и объявление мата тремя [лёгкими фигурами](#) (схема этой конструкции: 1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d1?? 6.C:f7+ Kpe7 7.Kd5x). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легалья, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера Сен-Бри (1787, [Париж](#), кафе «[Режанс](#)»). Правда, ход K:e5 Легаль делал при чёрном коне на c6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на e5.

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

- **Мат линейный** — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), 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.

- **Мат эполетный** — мат, объявляемый ферзём, при котором матуемый король с обеих сторон ограничен собственными ладьями («эполетами») (например, белый ферзь с e6 матует чёрного короля на e8, а чёрные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

- **Матовая сеть** — позиция, в которой король слабой стороны не может избежать мата ввиду того, что все возможные поля для отступления перекрыты собственными фигурами или контролируются атакующей стороной.

- **Материал** — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное [преимущество](#). Отдача [материала](#) для получения решающего преимущества — [комбинация](#), [жертва](#).

- **Мельница** — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной.

- **Миниатюра** — 1) партия, выигранная уже в дебюте или в начале миттельшпиля (то есть не более, чем в 20-25 ходов) в результате грубых ошибок проигравшей стороны; 2) шахматные задачи или этюды с небольшим количеством участвующих фигур (не больше семи, включая королей).

- **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](#).

- **Мишень** — фигура или поле, которые являются объектом комбинации или атаки.

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

- **Новинка** — новый ход (новая схема развития) в известных вариантах ([таблях](#)).

- **Нокаут-система** — принцип соревнований (в том числе на первенство мира), при котором в дальнейший круг проходит победитель каждой из пар, определённых жеребь-

ёвкой. Причём сначала играют партии с классическим контролем, затем (если победитель не определился) — в "[быстрые](#)" шахматы, затем (если и [рапид](#) не определил победителя) — [блиц](#).

- **[Нотация шахматная](#)** — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход — и, соответственно, поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращённой нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — чёрная ладья сделала ход на поле g7). Различается буквенная и чисто цифровая нотация (последняя используется при игре по переписке).

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

- **План в шахматах** — стержень шахматной [стратегии](#), в которой увязывается воедино дебют, середина игры ([миттельшпиль](#) и [эндшпиль](#)). План формируется на основе динамичной (меняющейся) оценке позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, [лавирования](#) и т. п.

- **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](#). «Слабое» поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

- **Полуход** — один ход белых или один ход чёрных, единица измерения и минимальная единица изменения позиции на шахматной доске. Два полухода составляют ход, представляющий собой одну строку в записи шахматной партии на бумаге.

- **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 незаменимы 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.

- **Преимущество** — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

- **Размен** — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен лёгкой фигуры на лёгкую фигуру, пешки на пешку, лёгкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три лёгких фигуры и т. п.).

- **Рейтинг** — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — [коэффициент Эло](#) по имени [Арпада Эло](#), предложившего методику расчётов и использования коэффициентов). Уровень мастера — примерно от 2200. Уровень гроссмейстера — от 2400 и выше. Гроссмейстеры экстра-класса — от 2600 и даже от 2700 и выше.

- **Рокада** — вертикаль, открытая для маневров ладьи.
- **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, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.
- **Ряд** — то же, что и [горизонталь](#). «Обжорный» ряд - вторая (для чёрных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых [тяжёлые фигуры](#) могут «полакомиться» пешками.
- **Связка** — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.
- **Скакография** — жанр шахматной композиции, при которой расположение шахматных фигур образует очертания букв, цифр или какие-то рисунки (например, очертания новогодней ёлки).
- **«Слепота» шахматная** — «затмение» во время игры, при которой игрок не видит очевидных выигрывающих продолжений или совершает грубый ["зевок"](#), ведущий к проигрышу или утрате решающего перевеса.
- **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.).
- **Табия** — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не «книжные» ходы. В старинных шахматах фигуры не отличались современной динамикой и дальнобойностью, и требовалось немало времени, чтобы разыграть дебют. Поэтому по договорённости игра сразу начиналась с табий.
- **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.
- **Теория шахматная** - сфера анализа и обобщения практики, выявление определённых закономерностей, присущих шахматной игре на различных её стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т. п.).
- **Турнир** — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет с друг другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьёвки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).
- **Фаланга** — пешечная цепь.
- **Фейерверк** — каскад жертв при осуществлении комбинации.
- **Фианкетто** — или фианкетирование, термин обозначающий развитие слона на большую диагональ под защитой пешечного «домика» (например, слона на g2 при пешках f2, g3 и h2).
- **Фланг** — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h.
  - **Королевский фланг** — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.

- **Ферзевый фланг** — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

- **Фишеровские шахматы** (рэндом-чесс) - шахматы, в которых фигуры стоят на исходных позициях иным образом (но симметрично у белых и черных), чем в классических шахматах (пешки же по-прежнему занимают второй **ряд**) — причём слоны обязательно стоят на полях разного цвета и ладьи с разных сторон от короля. Позиции в этой разновидности шахмат недостаточно изучены теорией и носят более «свежий» и оригинальный характер.

- **Форпост** — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за **демаркационную линию**) фигура (как правило, конь), защищённая пешкой. Например, конь на **поле** e6, защищённый пешкой d5 или (и) f5.

- **Форсирование** — осуществление серии ходов, на которые противник вынужден отвечать только определённым образом (например, при разменах, при объявлении **шахов** и т. п.). Форсированные варианты облегчают предварительный расчёт.

- **Форточка** — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, «сделать форточку» — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия «форточки» принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для чёрных) горизонтали.

- **Ход** — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством **шахматной нотации**. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

- **Цейтнот** - нехватка времени на обдумывание хода.

- **Центр** — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

- **Цугцванг** — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведёт к ухудшению его собственной позиции.

- **Часы шахматные** — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает **цейтнот**, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

- **Часы Фишера** — часы, в которых предусмотрено прибавление нескольких секунд за каждый сделанный ход (то есть возможность просрочки времени в выигрышной позиции минимизируется).

- **Шах** — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. **Двойной шах** — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

- **Шахматная композиция** — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (**задачи** и **этюды**), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

- **Шахматная фигура**

- **Конь**

- **Король**

- **Ладья**

- **Пешка**

- **Слон**

- **Ферзь**

- **Лёгкая фигура** — лёгкой фигурой называют коня или слона.

○ **Тяжёлая фигура** — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжёлая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

• **"Шахматы Фролова"** (королевские шахматы, кингчесс) — разновидность шахматной игры, придуманная А.Фроловым. Игра начинается на пустой доске. Противники поочерёдно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки — только на своей половине доски). «Обычная» игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску.

• **Эндшпиль** — заключительный этап шахматной партии.

**Этюд шахматный** — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).