

**Управление образования администрации Ленинск-Кузнецкого городского округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №12»**

Принята на заседании
Педагогического совета
от «30» августа 2024 г.
Протокол № 13

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ «Гимназия № 12»
_____ Е.В. Неведрова
Приказ от 30.08.2024 № 275



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности**

**«Шахматы»
Стартовый уровень**

Возраст учащихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы:
Андреева Олеся Александровна,
учитель начальных классов

г. Ленинск-Кузнецкий, 2024

СОДЕРЖАНИЕ**РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

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

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график	10
2.2. Условия реализации программы	11
2.3. Формы аттестации / контроля	11
2.4. Оценочные материалы	11
2.5. Методические материалы	12
2.6. Список литературы	13

ПРИЛОЖЕНИЯ	15
-------------------------	-----------

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» (далее программа) имеет физкультурно-спортивную направленность. Программа модифицированная.

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с последующими изменениями;

- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

- Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 N ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» («Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);

- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3).

- Уставом МБОУ "Гимназия №12»"

Программа составлена на основе программы Ананьева Александра Васильевича, учителя физической культуры Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Чусовитинская средняя общеобразовательная школа».

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.

Адресат программы примерный портрет Программа рассчитана на учащихся 7-10 лет. Отбор учащихся в группу свободный. Стартовые возможности для всех учащихся одинаковы. На первом году обучения, 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. Для успешной реализации программы целесообразнее объединять учащихся в учебные группы численностью 20 человек.

Объем и срок освоения программы Общая продолжительность составляет 34 часа в год.

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Количество занятий в неделю: 1 раз в неделю.

Срок освоения: Программа рассчитана на 1 год обучения.

Форма обучения очная

Особенности организации образовательного процесса

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

Цель программы: организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы.

Задачи программы:

1. Личностные:

- воспитывать чувства: коллективизма, товарищества, взаимопомощи, ответственности, осознанности собственного «я» в коллективе;
- вовлечь учащихся и их родителей в совместную деятельность по организации шахматных турниров, внеклассных мероприятий и общественно-полезных дел.

2. Метапредметные:

- создать условия для развития личности учащихся, развития мотивации к познанию и творчеству;
- развивать у учащихся генетически заложенных способностей к игре в шахматы;
- развивать способностей каждого до уровня понимания мотивов и способов шахматных комбинаций;
- развивать навыков в решении шахматных задач и поиске комбинационных мотивов, понимания позиционной борьбы.

3. Предметные (образовательные):

- обучить шахматной нотации как средства приобщения к самостоятельной работе в шахматной культуре.
- научить правилам шахматных соревнований и правилам поведения участников соревнований.
- научить современной трактовке дебютов.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	1	0,5	0,5	Беседа
1.	Шахматы – спорт, наука, искусство	2	1	1	Опрос

2.	Цель игры. Способы ее завершения	5	3	2	
2.1	Правила игры	1	0,5	0,5	Опрос
2.2	Первоначальные понятия	2	1	1	Опрос
2.3	Тактика игры	2	1	1	Решение задач
3.	Стратегия игры	21	6	15	
3.1	Стратегия игры	5	2	3	Решение задач
3.2	Эндшпиль	8	2	6	Опрос
3.3	Дебют	8	2	6	Опрос
4.	Конкурсы решения задач, этюдов	2	1	1	Решение задач
5.	Сеансы одновременной игры	1	0	1	Соревнование
6.	Соревнования	1	0	1	Соревнование
	Итоговое занятие.	1	0	1	Опрос
	Итого:	34	13	21	

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.

Форма контроля: Беседа.

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 связки «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 (21 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**По окончании обучения учащийся****будет знать:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры;

- шахматные правила FIDE;

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

- ценность шахматных фигур;

- принципы игры в дебюте;

- основные тактические приемы;

- термины дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;

- правила игры в миттельшпиле;

- основные элементы позиции;

- правила разыгрывания дебюта;

- расположение шахматных фигур и их взаимодействие.

- проводить анализ позиции;

- составлять простейший план игры;

- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;

- точно разыгрывать простейшие окончания; пользоваться шахматными часами.

будет уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;

- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебют;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие **личностные качества как:**

- чувство коллективизма, товарищества, взаимопомощи, ответственности, осознанности собственного «я» в коллективе.

В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие **метапредметные компетенции как:**

- развитые у учащихся генетически заложенных способностей к игре в шахматы;
- развитые способности каждого до уровня понимания мотивов и способов шахматных комбинаций;
- развитые навыки в решении шахматных задач и поиске комбинационных мотивов, понимания позиционной борьбы.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель – 34.

Количество учебных дней – 34.

Даты начала и окончания учебных периодов / этапов – 01.09-26.05.

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.

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.

1. Зачет
2. Соревнование
3. Турниры
4. Игра и др.

Формы предъявления результатов диагностики:

- Протоколы;
- таблицы;
- анализ учебных партий.
-

2.4. Оценочные материалы

Контроль осуществляется на каждом занятии. По мере накопления учащимися знаний и опыта игры, преподавателем организуются сеансы одновременной игры как особая форма оценки результатов освоения материала.

2.5. Методические материалы

Методы обучения

Основные **методы обучения** при освоении программы:

- словесный – передача необходимой для дальнейшего обучения информации;
- метод демонстраций (использование схем, карт);
- частично-поисковый (метод работы с дополнительной литературой);
- метод упражнения (вопросы по пройденным темам);
- 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.

Список литературы

для педагога:

1. Абрамов Л.И., Авербах Ю.Л. Шахматы: энциклопедический словарь. - М.: Советская энциклопедия, 1990. - 346 с.
2. Авербах Ю.Л. Шахматные окончания. Ладья против легкой фигур. - М.: Физкультура и спорт, 1991. - 148 с.
3. Авербах Ю.Л. Шахматные окончания. Пешечные. - М.: Физкультура и спорт, 1993. - 137 с.
4. Авербах Ю.Л. Шахматные окончания. Ферзевые. - М.: Физкультура и спорт, 1992. - 328 с.
5. Гик Е. Беседы о шахматах. – М.: Просвещение, 1985. - 57 с.
6. Глубницкий С.Б. Полный курс шахмат: 64 урока. - Харьков: Фолио, М.: АСТ, 1999. – 155 с.
7. Голенищев В.Е. Подготовка юных шахматистов 1 разряда. - М.: Советская Россия, 1980. - 158 с.
8. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. - М.: Просвещение, 1991. - 83 с.
9. Дворецкий М., Юсупов А. Методы шахматного обучения. - Харьков: ФОЛИО, 1997. - 156 с.
10. Зенков Г.М. Первый шах. - Прокопьевск: Пласт, 1993. - 126 с.
11. Карпов А., Гик Е. Все о шахматах. - М.: Гранд, 2002. - 256 с.
12. Костьев А.Н. Уроки шахмат. - М.: Физкультура и спорт, 1994. - 193 с.
13. Петросян Т.В. Шахматные лекции. - М.: Физкультура и спорт, 1999. - 154 с.
14. Программа подготовки юных шахматистов 2 разряда. - М.: Советская Россия, 1991. - 132 с.
15. Таль М. Учебник шахматной игры. - М.: изд-во 4- ый филиал ВИ, 1999. - 152 с.
16. Шпильман Р. Теория жертвы: сборник задач 1001 комбинация / Р. Шпильман. - Харьков: Фолио, 1995. - 235 с.
17. Энциклопедия «Современный шахматный дебют». - М.: Планета-Пресс, 1996. - 256 с.

для учащихся:

1. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. - М.: Просвещение, 1991. - 83 с.
2. Карпов А., Гик Е. Все о шахматах. - М.: Гранд, 2002. - 256 с.
3. Костьев А.Н. Уроки шахмат. - М.: Физкультура и спорт, 1994. - 193 с.
4. Таль М. Учебник шахматной игры. - М.: 4-ый филиал ВИ, 1999. -152 с.

Интернет-ресурсы:

1. Международной Федерации шахмат (ФИДЕ) - <http://www.fide.com> / (дата обращения: 24.05.2023)
2. Федерация шахмат России - <http://www.ruchess.ru/> (дата обращения: 24.05.2023)
3. Игра в шахматы через интернет - <http://chessplanet.ni/> (дата обращения: 24.05.2023)
4. Шахматный портал - <http://webchess.ru/> (дата обращения: 24.05.2023)
5. Все о шахматах - <http://chess-master.net/> (дата обращения: 24.05.2023)
6. Шахматные программы - <http://www.sdchess.ru/> (дата обращения: 24.05.2023)
7. Шахматы для детей - <http://chess555.narod.ru/> (дата обращения: 24.05.2023)
8. Шахматная библиотека - <http://whychess.ru/> (дата обращения: 24.05.2023)

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 и по три минуты каждому и

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 5й (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 («первая горизонталь», «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, возможностью 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 — долгосрочный 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 — лишний ход, то есть потеря времени).