



менной игры — это играет одновременно игроками.

положение в шахматной из фигур, а часто и подвижности одной противника.

атить сопротивление зности. Дальнейшая материальные потери, жидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

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

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

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

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Ход — любое пе или пешки на другое всех установленны делаются по очереди выполнить два хода свой ход, побить за две фигуры или пешкой назад и т. п.



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

Ч Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

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

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

Штурм — решительная шахматная атака.

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



Организаци я

МАДОУ «КОЛОКОЛЬЧИК»

Адрес основного места работы

почтовый индекс: 628486

субъект Российской Федерации: Ханты-Мансийский

автономный округ - Югра

Телефон: 8(34667) 2-27-67

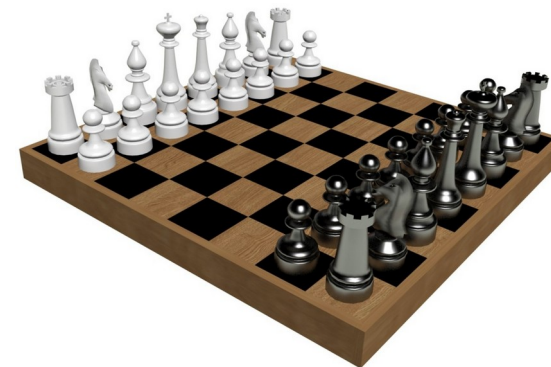
8(34667) 2-13-16

Факс: +7(34667)2-56-22

Эл. почта:

МАДОУ «КОЛОКОЛЬЧИК»

«Словарь шахматных терминов для дошкольников»



Телефон: 8(34667) 2-27-67
8(34667) 2-13-16

«СЛОВАРЬ ШАХМАТНЫХ ТЕРМИНОВ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИ КОВ»

А Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

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

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

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

В Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «b», «с» и т. д.).

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Г Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматном мире.



Д Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали до восьми полей).

З Защита — умная атака противника, делающая хорошие ходы, временно уничтожая фигуры противника.

К Комбинация — ходов, совершаемых своей позицией, поставив материал, поставив атрибут шахматной пешки, фигуры (или).

Л Легкие фигуры — название для коней и слонов.

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

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

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

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

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.



Н Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

Ошибка — любой просчет в игре.

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

П Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременно несколькими игроками (тренировочный матч)).

Пат — разновидность ничьи: некуда ходить, а шаха ему нет.

Позиция — размещение фигур на шахматной доске. Бывает хорошая, плохая, развита, когда фигуры плохо развиты (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток шахматной доски, по 32 белых и столько же черных. Каждое поле имеет свое обозначение: а1, е5, с8 и т. п.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз — награда победителю или еще двум призерам 1-го и 2-го и 3-го места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваучер и т. п.

Рок — одновременный ход короля и ладьи, при котором ладья переставляется с одной стороны на другую его сторону. Цель — за всю игру с целью избежать опасного места и поставить в игру одну из ладей. Рок можно делать при соблюдении определенных условий.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

