

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КУЛЬТУРЫ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫЙ ЦЕНТР «ЗАРЕЧЬЕ»

(МБУК КДЦ «Заречье»)

Методическое пособие

«Основы шахматной игры»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возрастная категория: 6-8 лет

Срок реализации: 1 год

Автор: Вдовина Светлана Андреевна
руководитель клубного формирования «Каисса»

2025 год

Содержание

Введение	4
Раздел I. Теоретическая основа и структура занятий	5
Тема 1. Шахматное Королевство	5
Тема 2. Шахматная нотация	7
Тема 3. Ладья	7
Тема 4. Слон	9
Тема 5. Ферзь	11
Тема 6. Король	12
Тема 7. Пешка	14
Тема 8. Конь	15
Тема 9. Ценность фигур	17
Тема 10. Нападение и защита	19
Тема 11. Шах. Способы защиты от шаха	21
Тема 12. Двойной шах	22
Тема 13. Мат	23
Тема 14. Пат. Случай ничьи	25
Тема 15. Рокировка	27
Тема 16. Взятие на проходе	29
Тема 17. Простейшие матовые схемы	30
Урок 18. Линейный мат. Мат ферзём и королем	31
Тема 19. Мат ладьей и королем	33
Тема 20. Решение задач «Мат в 1 ход»	34
Тема 21. Правила игры в дебюте	34
Тема 22. Дебютные ошибки	36
Тема 23. Детский мат	37
Тема 24. Правила поведения во время шахматной партии	38
Тема 25. Тактические приемы. Двойной удар. Вилка	39
Тема 26. Сквозной удар	40
Тема 27. Связка	41
Тема 28. Защита от связки	43
Тема 29. Открытое нападение	44
Тема 30. Ловля фигуры	45

Тема 31. Уничтожение защитника.....	46
Тема 32. Завлечение	47
Тема 33. Отвлечение	48
Тема 34. Промежуточный ход.....	49
Тема 35. Перетрузка	50
Тема 36. Блокировка.....	50
Тема 37. Перекрытие	51
Тема 38. Освобождение поля	52
Тема 39. Освобождение линии.....	53
Тема 40. Разрушение пешечного прикрытия короля	54
Тема 41. Основы эндшпиля. Король и пешка против короля	54
Тема 42. Проходная пешка	57
Тема 43. Правило квадрата.....	58
Тема 44. Пешечный прорыв	59
Тема 45. Активный король	60
Раздел II. Методические рекомендации	61
Список литературы.....	64
Приложение.....	65

Введение

«Основы шахматной игры» – методическое пособие, содержащее базовые знания о шахматной игре: фундаментальные основы стратегии и тактики, историю возникновения игры, элементарную теорию пешечного эндшпиля, а также методику обучения шахматной игре и методические рекомендации по организации учебного процесса.

Данное методическое пособие адресовано педагогам школ и детских центров, преподающим шахматы в группах начальной подготовки, а также родителям учащихся, желающим повысить уровень шахматного мастерства.

Материал методического пособия ориентирован на возрастную категорию детей 6-8 лет, не обладающих шахматными знаниями начального уровня, т.е. изучающих основы шахматной игры «с нуля».

Цель методического пособия – помочь педагогам в улучшении шахматных знаний и организации учебного процесса не только в течение учебного года, но и в ходе каждого занятия.

В целях эффективного использования данного пособия на протяжении всего учебного процесса необходимо следующее оборудование:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами;
- шахматные часы;
- сборники задач;
- раздаточные материалы для тренировки комбинационного зрения;
- шахматная литература;
- комплекты шахматных фигур с досками.

Данное методическое пособие состоит из 45 базовых тем по теории шахматной игры, методических рекомендаций по организации учебного процесса, приложений и списка литературы. Каждая тема включает в себя 3 раздела: цель, ход занятия и домашнее задание.

Концептуальной основой методического пособия является современный подход в организации эффективного обучения игре в шахматы, позволяющий учащимся успешно и быстро освоить азы шахматных знаний, а также основы теории дебюта, миттельшпиля и эндшпиля, соревновательной деятельности как практической составляющей учебного процесса.

Раздел I. Теоретическая основа и структура занятий

Тема 1. Шахматное Королевство

Цель: познакомить учащихся с шахматной игрой, историей её происхождения; познакомить учащихся с шахматной доской, названиями фигур, их начальной расстановкой.

Ход урока. Первое занятие очень важно для учащегося, так как необходимо сформировать его устойчивый интерес к шахматной игре. Поэтому начало урока следует провести в форме опроса. Пообщайтесь с ребятами, узнайте, что им известно о шахматах: «Когда и где появились шахматы?», «Какие шахматные фигуры вы знаете?», «Как передвигаются фигуры по доске?», «Какова польза шахмат для человека?» и др.

Расскажите ребятам несколько важных исторических фактов о появлении шахмат. Для возрастной категории 5-7 лет используйте повествование в форме легенды, сказки.

Пример: «В древние времена жили и правили королевством царь. Был он очень добрый и справедливый, и все жители его очень любили. Было у царя два сына — старший и младший. Братья были очень дружны и всегда помогали друг другу. Время шло, король становился все старше и старше, и братья стали думать, кто из них придет на смену отцу и станет королем. По обычаям времени, престол должен был занять старший сын. День ото дня старший брат становился все радостней — он знал, что вскоре сядет на трон и станет править королевством, а младший брат день ото дня становился все печальнее.

И вот настал день, когда старый король уступил свой трон старшему сыну. Но младший сын тоже хотел стать царем и управлять страной. И решил тогда братья воевать друг с другом. Они забыли про своего дружбу, стали собирать войска. И, наконец, произошла бы битва, если бы не пришел к братьям старый-престарый придворный Мудрец и предложил: «Зачем же воевать, я знаю надежное средство, которое помирит вас с братом. Я придумал новую игру — ШАХМАТЫ». И достал Мудрец из своей котомки доску, поделенную на одинаковые белые и черные клеточки-квадраты, и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки (лады), рядом с ними — коней, по соседству с конями — слонов, по две одинаковые фигурки с каждой стороны. А в самом центре — короля и его главного помощника — ферзя. Во втором ряду поставил в ряд белые пешки.

— Вот твоя шахматная армия, Королевич, — сказал старшему брату Мудрец, указывая на белые фигурки. Посмотрел Королевич на забавные фигурки, да так и ахнул. В его войске, в самом деле, были пехотинцы и конница, боевые слоны и крепостные башни. И цвет фигур был его любимый — белый.

— А где же армия брата? — допытывался Белый Королевич.
Мудрец достал из котомки другие фигурки. Они были точь-в-точь как расставленные, но только черного цвета.

— Вот и твоя шахматная армия, Королевич, — сказал младшему брату Мудрец, указывая на черные фигуры.

— Игра эта называется «шахматы», — пояснил Мудрец, — она так интересна, увлекательна, обладает такой магической силой и загадочной красотой, что, начав играть, вы вскоре забудете про все ваши распри и раздоры.

И стал Мудрец обучать братьев этой мудрой игре. А когда обучил, то братья действительно так увлеклись, что просиживали за шахматами дни и ночи и вели только шахматные сражения, а само королевство превратилось в шахматное¹.

После рассказа о происхождении шахмат следует переходить к знакомству с шахматной доской и фигурами. Объясните основные понятия: шахматная доска, поле (клетка). Представьте ребятам саму доску как Шахматное Королевство, а шахматные фигуры – его жителями. Есть в нем и дорожки, по которым ходят жители: прямые и косые. Они имеют свои названия:

Вертикали – прямые дорожки (линии), идущие сверху вниз или снизу вверх и обозначаемые буквами.

Горизонтали – прямые дорожки (линии), идущие слева направо или справа налево и обозначаемые цифрами.

Диагонали – косые дорожки одного цвета (белые и черные), сцепленные друг с другом уголками полей.

В качестве закрепления темы предложите ребятам самим «проложить дорожки» – составить вертикали, горизонтали и диагонали. Для этого вам понадобятся одинаковые черно-белые квадраты, вырезанные из плотной бумаги. Раздайте каждому учащемуся 8 таких квадратов и поочередно выкладывайте прямые и косые линии шахматной доски.

Далее переходим к знакомству с жителями Шахматного Королевства – шахматными фигурами. Покажите учащимся каждую фигуру, расскажите о их названиях («именах»). В процессе рассказа расставляйте фигуры на демонстрационной доске в соответствии с их начальной позицией.

Для того, чтобы учащиеся успешно освоили начальное расположение всех фигур, предложите для них игру «Волшебный мешочек»: положите все фигуры в плотный непрозрачный мешочек, затем предложите ребятам вытаскивать по одной фигуре и определять, какая фигура им попала и на какое поле ее нужно поставить.

В завершение урока каждый учащийся расставляет начальную позицию на своей шахматной доске.

¹ Костенюк А. К., Костенюк Н.П. Как научить шахматам - Москва, 2008. – С.9

Домашнее задание: «Конкурс шахматных досок» - нарисовать и раскрасить шахматную доску; выучить начальную расстановку фигур.

Тема 2. Шахматная нотация

Цель: объяснить учащимся, как обозначаются вертикали и горизонтали, что такое «адрес» поля; усвоить особенности шахматного языка.

Ход урока. В ходе данного урока учащиеся должны освоить азы определения координат шахматного поля, а именно – научиться разговаривать на шахматном языке.

Для этого необходимо рассказать ребятам о буквах и цифрах шахматной доски. При объяснении провести сравнение с игрой «Морской бой», о которой большинство учащихся наверняка уже имеют представление. Объясните детям, что каждое поле на шахматной доске имеет свой адрес.

Для закрепления темы проведите игру «Шахматная почта»: используйте конверты с вложенными в них обозначениями («адресами») полей. Предложите каждому учащемуся взять конверт, открыть его, достать лист с координатами поля, затем показать это поле на демонстрационной доске.

В конце занятия назовите вместе с ребятами адреса всех полей, на которых расположены фигуры в начальном положении.

Домашнее задание: на нарисованной шахматной доске внести обозначения вертикалей и горизонталей, повторить 8 латинских букв и их произношение.

Тема 3. Ладья

Цель: познакомить учащихся с шахматной фигурой «ладья», объяснить, как ходит ладья, как совершает нападения и взятия.

Ход урока. В ходе занятия каждый учащийся должен научиться правильно выполнять ходы, нападения и взятия ладьей.

Ладья ходит только по прямым линиям (горизонтальм и вертикалям) в любом направлении на любое количество полей. Если на пути ладьи стоит своя фигура или пешка, то ладья дальше не идет. Если же на пути ладьи встретится вражеская фигура или пешка, то ее можно съесть (побить). Для изучения и закрепления ходов и взятий ладьей эффективны следующие игры:

- 1) «Поймай смайлик» - учащимся предлагается поочередно съесть все фигуры противника и добраться до смайлика. После взятия смайлика задание считается выполненным.

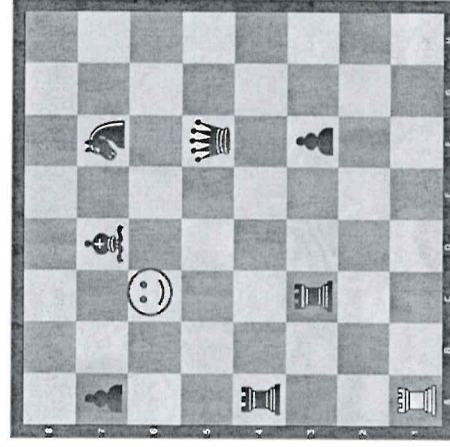


Диаграмма 1

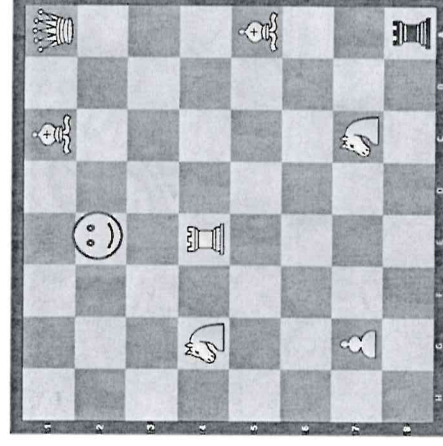


Диаграмма 2

- 2) «Сократи путь» - учащимся предлагается добраться до фигуры противника по самому короткому пути, затратив наименьшее количество ходов, и осуществить взятие.

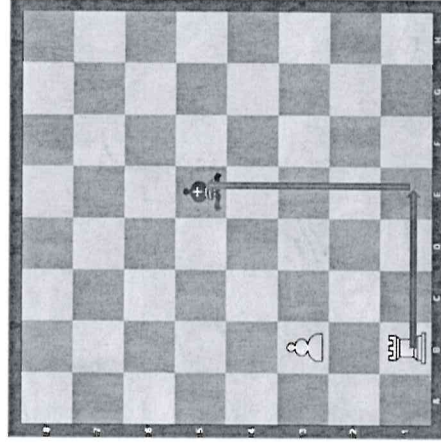


Диаграмма 3

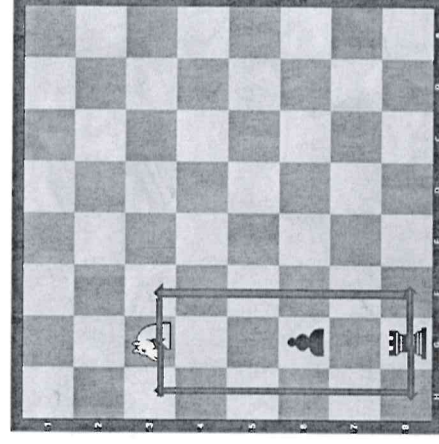


Диаграмма 4

- 3) «Напади на фигуру» - учащимся нужно совершить простое нападение на вражескую фигуру, не вставая под удар.

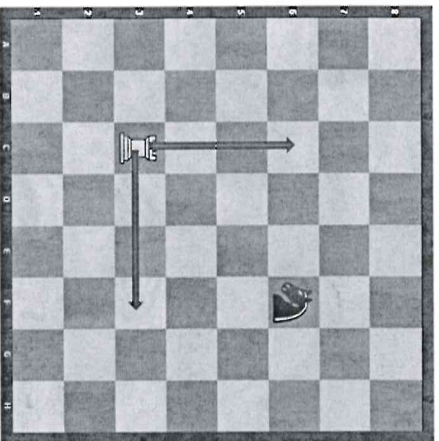


Диаграмма 5

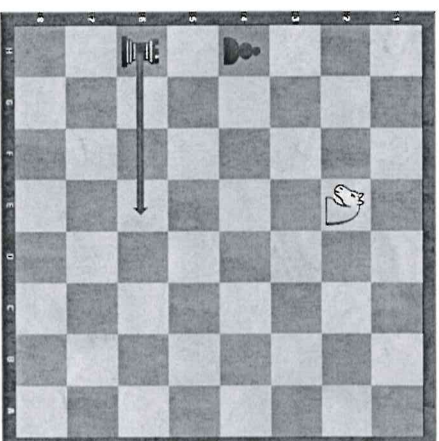


Диаграмма 6

В ходе практической части занятия введите элемент «разыгрывания позиций»: распределите ребят по парам и потренируйте таким образом умение правильно ходить ладьей, не подставляя ее под удар вражеской ладьи. Тот, кто первым съел ладью противника – тот и объявляется победителем. Сначала поставьте на доску каждому игроку по 1 ладье, далее усложните задание и используйте по 2 ладьи.

Домашнее задание: решить 1-2 позиции по каждой игре: «Поймай смайлик», «Сократи путь» и «Напади на фигуру».

Тема 4. Слон

Цель: познакомить учащихся с шахматной фигурой «слон», объяснить, как ходит слон, как совершает нападения и взятия.

Ход урока. В ходе занятия каждый учащийся должен научиться правильно выполнять ходы, нападения и взятия слоном.

Слон ходит, нападает и съедает вражеские фигуры только по косым линиям – диагоналям.

Для изучения и закрепления ходов, нападений и взятий слоном также используйте игры «Поймай смайлик», «Сократи путь» и «Напади на фигуру»

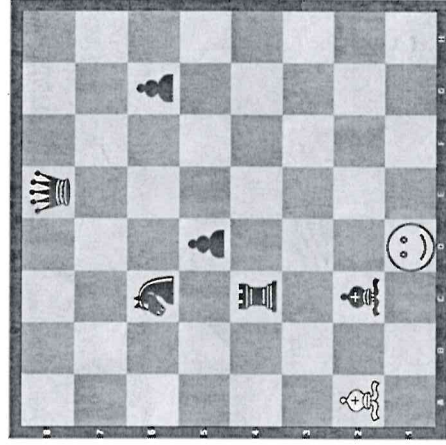


Диаграмма 7

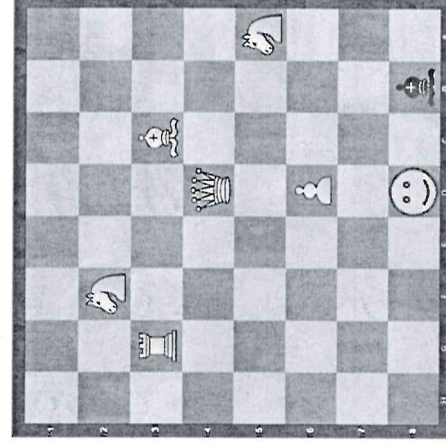


Диаграмма 8

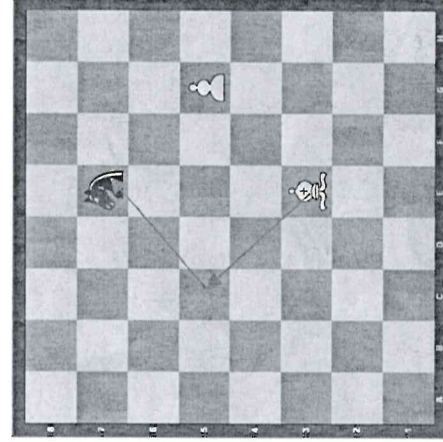


Диаграмма 9

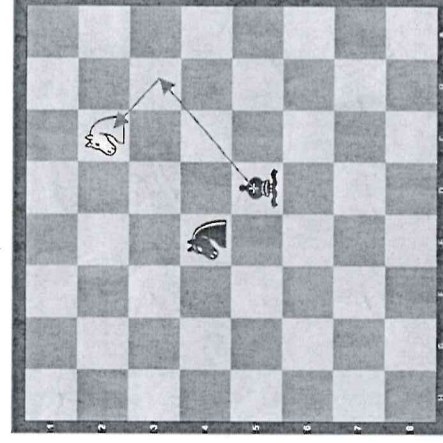


Диаграмма 10

При рассмотрении нападений слоном используйте ранее изученную фигуру – ладью.

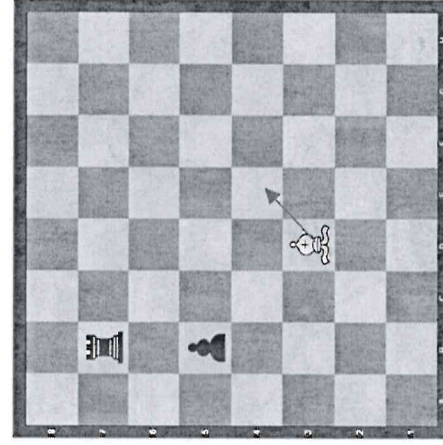


Диаграмма 11

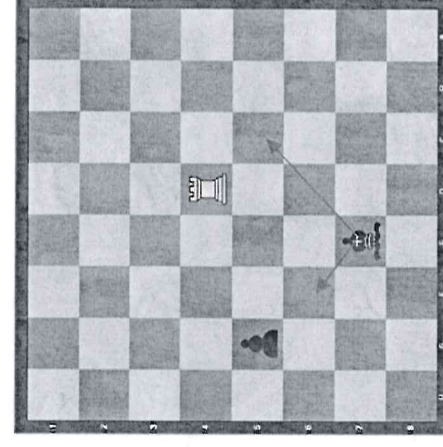


Диаграмма 12

Во время практической части распределите ребят по парам и потренируйте умение делать ходы слонами, а также совершать ими нападения и взятия по плану урока 3.

Домашнее задание: решить 1-2 позиции по каждой игре: «Поймай смайлик», «Сократи путь» и «Напади на фигуру».

Тема 5. Ферзь

Цель: познакомить учащихся с шахматной фигурой «ферзь», объяснить, как ходит ферзь, как совершает нападения и взятия.

Ход урока. В ходе занятия каждый учащийся должен научиться правильно выполнять ходы, нападения и взятия ферзем.

Объясните учащимся, что ферзь – самая сильная фигура в шахматах. Ферзь сочетается в себе способности сразу двух (ранее изученных) фигур – ладьи и слона. Отсюда следует, что ферзь может ходить по горизонталям, вертикалям и диагоналям. На данном уроке объясните материал по планам уроков 3 и 4.

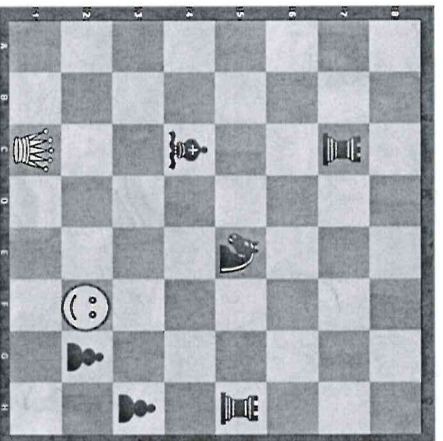


Диаграмма 13

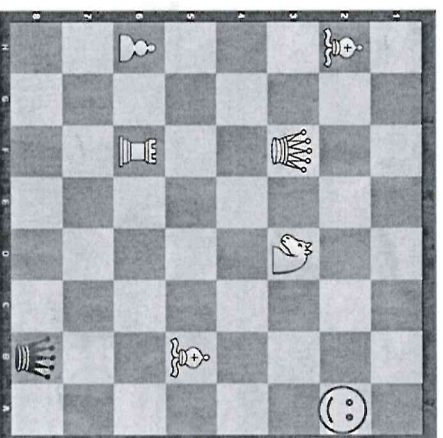


Диаграмма 14

На диаграмме 14 можно поймать смайлик за 2 хода: 1.Ф:h2 → 2.Ф:a2. Но необходимым условием задачи является поочередное взятие всех фигур. Поэтому начинать путь к смайлику следует с хода 1.Ф:b5.

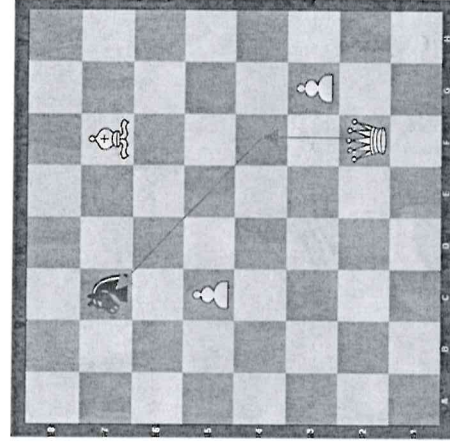


Диаграмма 15

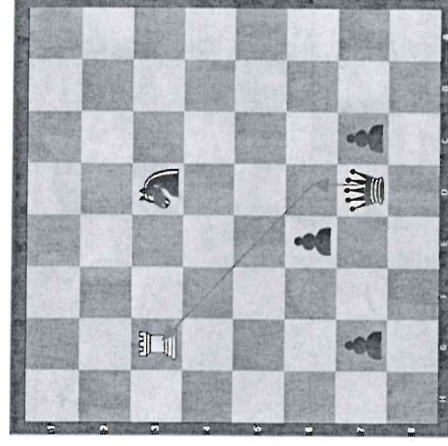


Диаграмма 16

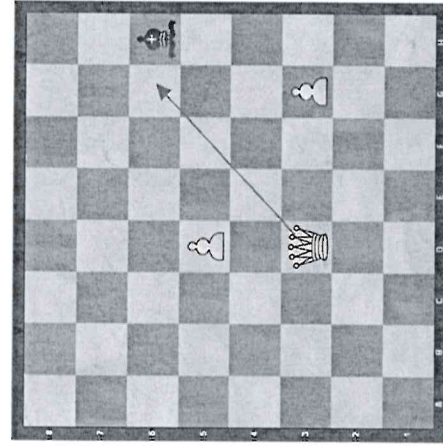


Диаграмма 17

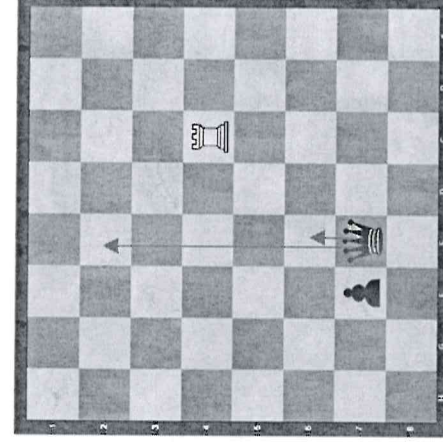


Диаграмма 18

Домашнее задание: решить 1-2 позиции по каждой игре: «Поймай смайлик», «Сократи путь» и «Напади на фигуру».

Тема 6. Король

Цель: познакомить учащихся с шахматной фигурой «король», объяснить, как ходит король, как совершает нападения и взятия.

Ход урока. В ходе занятия каждый учащийся должен научиться правильно выполнять ходы, нападения и взятия королем.

Объясните учащимся, что король – самая главная фигура в шахматах, которую нельзя съесть ни при каких обстоятельствах. Король ходит только по 1 клеточке в любом направлении (соседние поля). Короля запрещено ставить под удар.

При объяснении материала пользуйтесь планами и дидактическими играми предыдущих уроков 3, 4 и 5. При решении заданий не забывайте разговаривать с учащимися на шахматном языке, проговаривайте все адреса полей, по которым передвигаются фигуры.

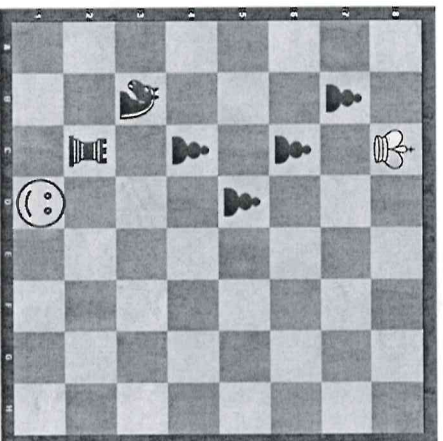


Диаграмма 19

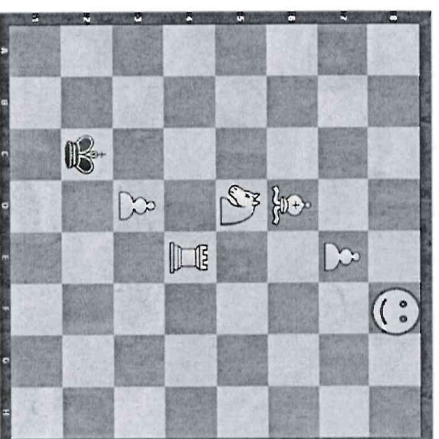


Диаграмма 20

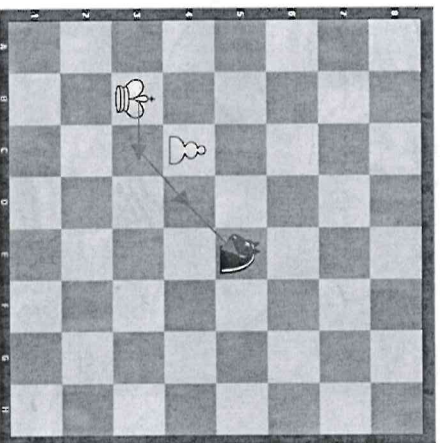


Диаграмма 21

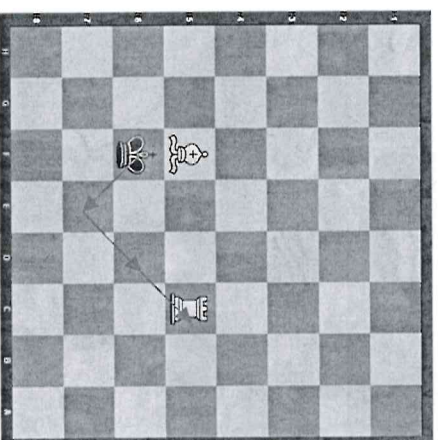


Диаграмма 22

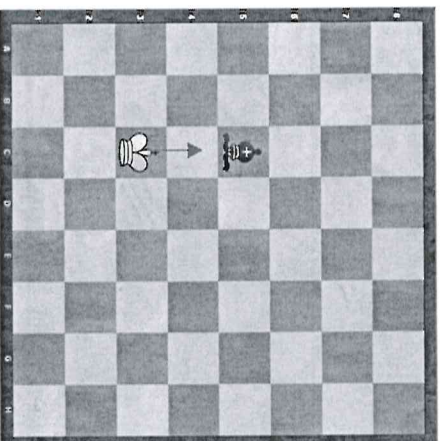


Диаграмма 23

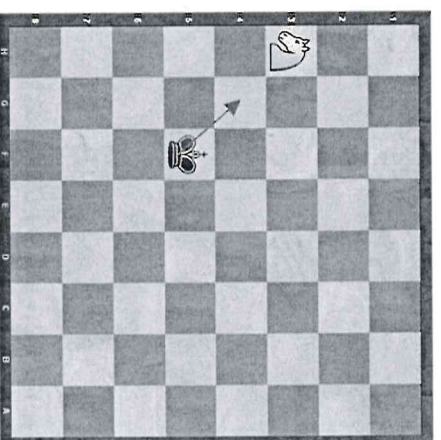


Диаграмма 24

Домашнее задание: решить 1-2 позиции по каждой игре: «Поймай смайлик», «Сократи путь» и «Напади на фигуру».

Тема 7. Пешка

Цель: познакомить учащихся с ходами, нападениями и взятиями пешкой.

Ход урока. В ходе занятия каждый учащийся должен научиться правильно выполнять ходы, нападения и взятия пешкой.

Объясните учащимся, что ходы пешками являются очень ответственными, так как пешка не может ходить назад в отличие от любой другой фигуры. Пешка из начального положения может пойти либо на 1 поле, либо на 2. Далее пешка может идти вперед только на 1 шаг. При достижении крайнего поля на первой или восьмой горизонтали пешка превращается в любую фигуру кроме короля. Пешка осуществляет взятие наискосок на 1 поле вперед в обе стороны. При объяснении материала пользуйтесь планами и дидактическими играми предыдущих уроков 3, 4, 5 и 6. При решении заданий не забывайте проговаривать с учащимися все адреса полей, по которым передвигаются фигуры.

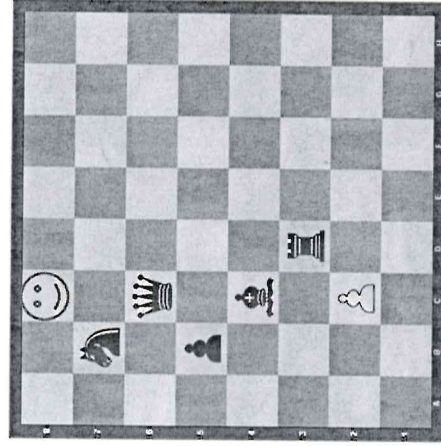


Диаграмма 25

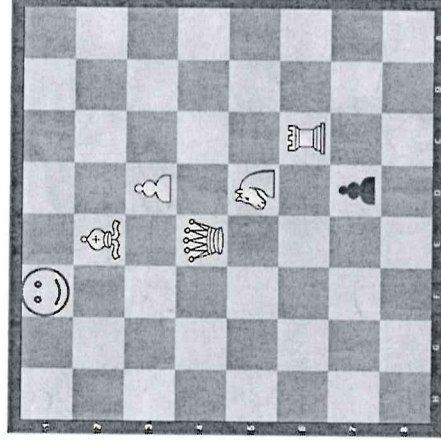


Диаграмма 26

При взятии смайлика превратите пешку в любую фигуру. Объясните ребятам, что в большинстве случаев самым выгодным является превращение пешки в ферзя, так как именно ферзь – самая сильная шахматная фигура.

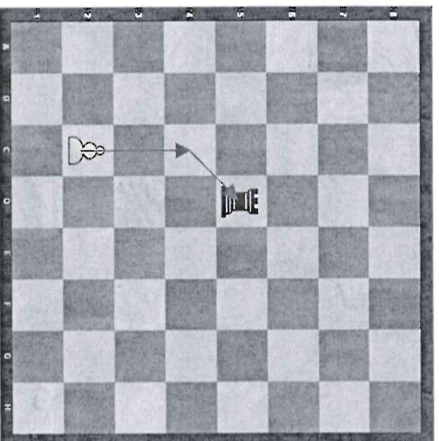


Диаграмма 27

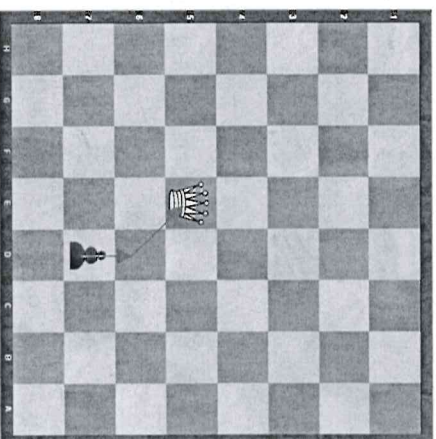


Диаграмма 28

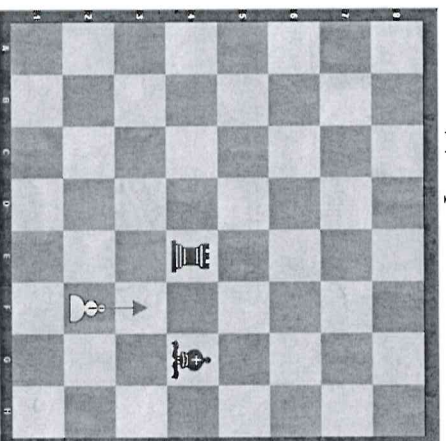


Диаграмма 29

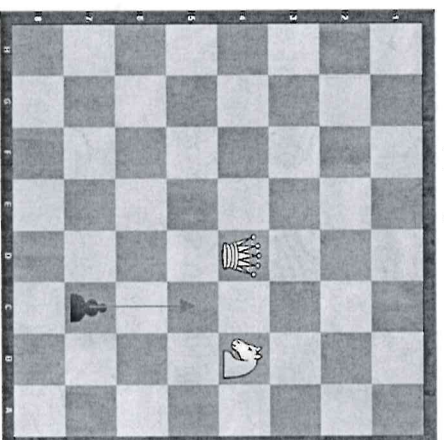


Диаграмма 30

На данном уроке не рекомендуется объяснять правило «взятия на проходе», так как учащиеся могут столкнуться с трудностями его понимания и усвоения. Проведите отдельный урок по данной тематике и отработайте с учащимися на конкретных примерах.

Домашнее задание: решить 1-2 позиции по каждой игре: «Поймай смайлика», «Сократи путь» и «Напади на фигуру».

Тема 8. Конь

Цель: познакомить учащихся с ходами, нападениями и взятиями конем.

Ход урока. В ходе занятия каждый учащийся должен научиться правильно выполнять ходы, нападения и взятия фигурой «конь».

Конь – необычная шахматная фигура, которая обладает рядом особенностей:

- 1) траектория движения коня – «буква Г» или «прыг-скок и вбок»;
- 2) конь может перепрыгивать как через свои, так и через фигуры противника (все фигуры, изученные ранее, такой особенностью не обладают);

- 3) если конь расположен на поле черного цвета, то в результате хода он обязательно окажется на поле противоположного цвета и наоборот – с белого поля прыгнет на черное;
- 4) при осуществлении взятия конь может побить только ту фигуру, которая расположена в конце его пути на нужное поле; фигуры, которые конь перепрыгнул, остаются на своих позициях.

При объяснении материала пользуйтесь планами и дидактическими играми предыдущих уроков № 3-7.

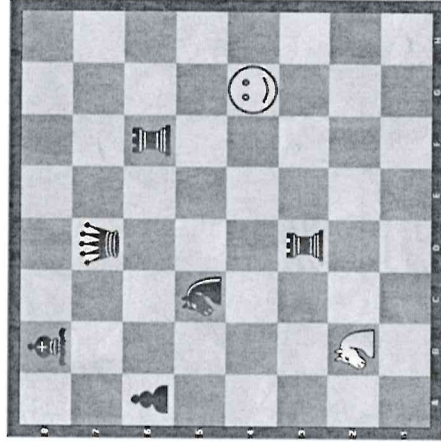


Диаграмма 31

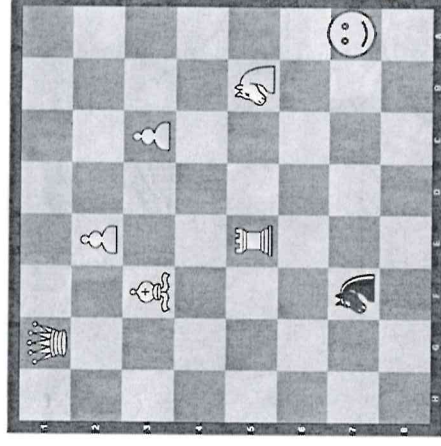


Диаграмма 32

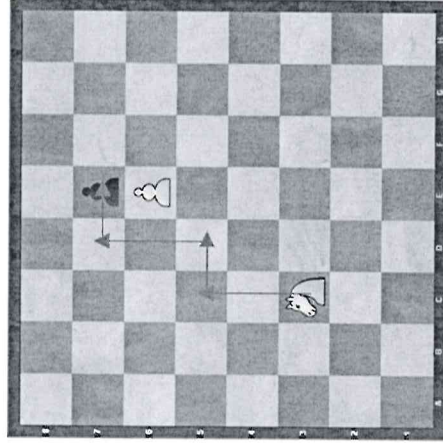


Диаграмма 33

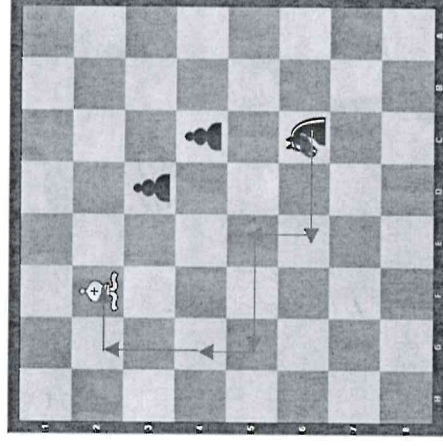


Диаграмма 34

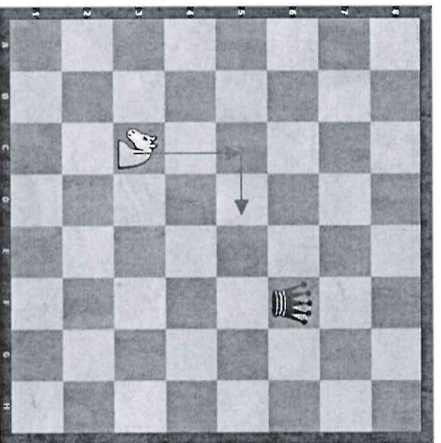


Диаграмма 35

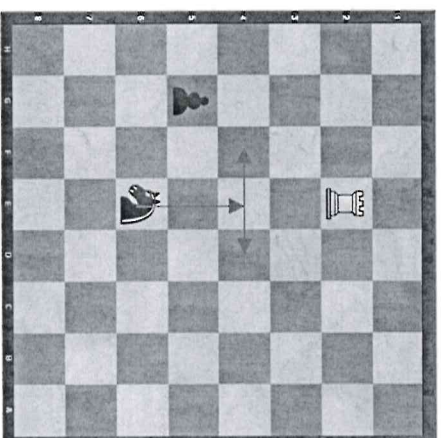


Диаграмма 36

Домашнее задание: решить 1-2 позиции по каждой игре: «Поймай смайлик», «Сократи путь» и «Напади на фигуру».

Тема 9. Ценность фигур

Цель: познакомить учащихся с ценностью каждой фигуры; научить различать выгодные и невыгодные размены.

Ход урока. Ценность фигур необходимо знать для того, чтобы совершать выгодные размены своих фигур на фигуры противника. Объясните учащимся, что единицей измерения силы фигуры является пешка. Каждая фигура (кроме короля) имеет свою ценность (стоимость):

- Пешка = 1 (единица)
- Конь = 3 пешки
- Слон = 3 пешки
- Ладья = 5 пешек
- Ферзь = 9 пешек
- Король бесценен

Напомните ребятам, что король – самая главная фигура, которую нельзя съесть, поэтому короля оценивать не принято.

Поясните, что сила каждой фигуры определяется не только ее общепризнанной стоимостью, но и расположением на доске в конкретной позиции (конь на краю доски слабее коня, расположенного в центре).

На конкретных примерах объясните учащимся, что такое выгодные и невыгодные размены.

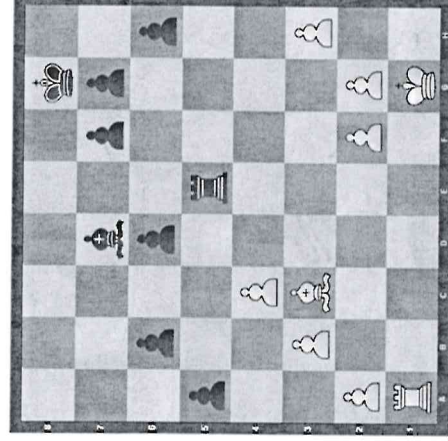


Диаграмма 37

В позиции на диаграмме 37 ход белых. Белому слону необходимо совершить выгодное взятие: съесть пешку на поле a5 или ладью на поле e5. Зная ценность фигур, учащиеся легко определят, что выгоднее взять ладью, так как ее стоимость равна 5 пешкам. В ответ черные побьют слона пешкой d6. Съесть пешку a5 белым не выгодно, так как слона побьет пешка b6.

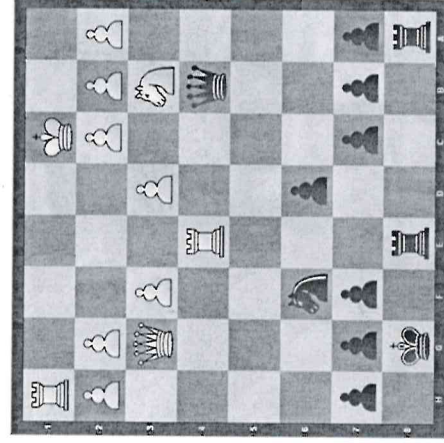


Диаграмма 38

В позиции на диаграмме 38 ход черных. Предложите учащимся подумать и выбрать фигуру, которой выгодно съесть белую ладью на поле e4.

Ладью можно съесть тремя фигурами: ладьей, конем и ферзем. Зная ценность фигур, учащиеся должны определить, что выгоднее съесть конем, так как черные получают материальную выгоду (отдают 3 пешки, а забирают 5 пешек). При взятии ладью произойдет равноценный обмен, а при взятии ферзем черные потеряют самую сильную фигуру, так как белые съедят в ответ пешками f3 или d3.

Подберите несколько позиций с аналогичными примерами и разберите их с учащимися.

Домашнее задание: решить 3-4 позиции на определение выгодных и невыгодных разменов.

Тема 10. Нападение и защита

Цель: познакомить учащихся с различными способами защиты от нападений.

Ход урока. На данном уроке основополагающей темой является «защита». О том, как совершают нападения различные фигуры, подробно описано в предыдущих уроках. Здесь же первостепенной задачей является формирование представления начинающего об отражении угроз.

Существует несколько приемов защиты:

- 1) побить атакующую фигуру;

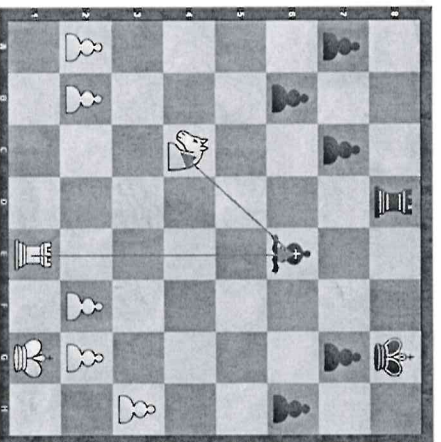


Диаграмма 39

В данной позиции ход белых. Слон черных напал на коня c4, белые же могут побить этого слона своей ладьей.

- 2) уйти атакующей фигурой от нападения на безопасное поле;

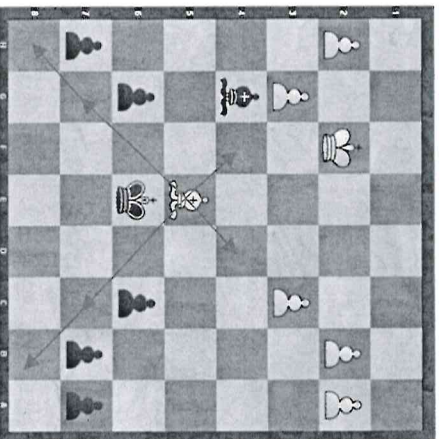
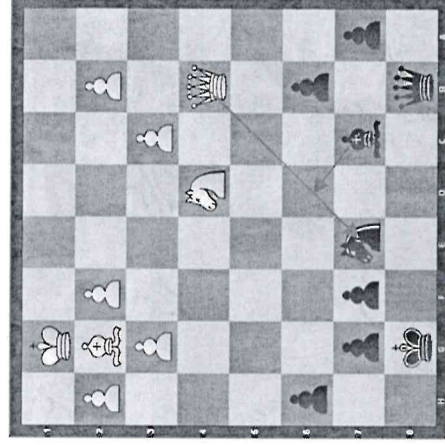


Диаграмма 40

В позиции на диаграмме ход белых. Черный король напал на слона e5, однако белые могут уйти своим слоном на любое из безопасных полей: f4, d4, g7, h8, c7 или b8.

3) перекрыть линию атаки другой фигурой;



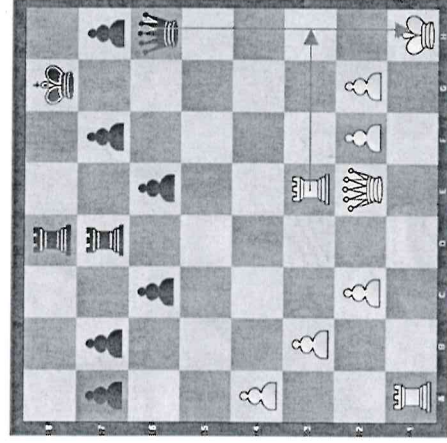


Диаграмма 44

- 3) уйти королем на безопасное поле (не находящееся под контролем вражеской фигуры).

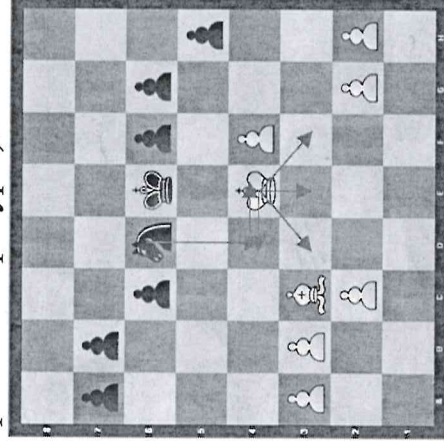


Диаграмма 45

Домашнее задание: решить 2-3 позиции по каждому рассмотренному способу защиты от шаха.

Тема 12. Двойной шах

Цель: познакомить учащихся с понятием «двойной шах», рассмотреть практические примеры по защите от двойного шаха.

Ход урока. Двойной шах – особый случай нападения на короля, при котором атакуют сразу 2 фигуры. При таком шахе работает только 1 способ защиты: уйти королем. При двойном шахе невозможно одновременно съесть обе атакующие фигуры или закрыться от них.

В ходе занятия сделайте упор на рассмотрении конкретных примеров и решении задач.

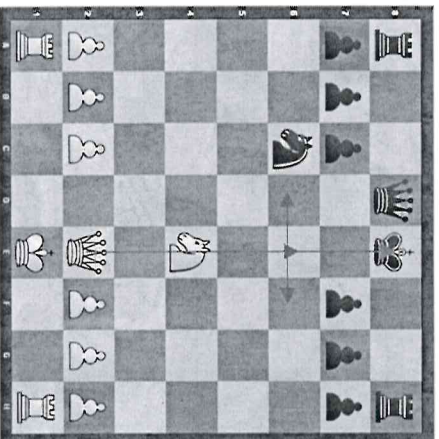


Диаграмма 46

В данном положении белые могут объявить двойной шах, сыграв конем на поле d6 или поле f6. В этом случае ферзь и конь будут одновременно нападать на черного короля. Черные будут обязаны бежать королем на безопасное поле. При коне на поле d6, король обязан идти на поле f8, а при коне на d6 появляется еще одно свободное поле d7.

Домашнее задание: решить 6 задач по защите от двойного шаха.

Тема 13. Мат

Цель: научить ребят ставить мат в 1 ход; разъяснить отличие мата от шаха.

Ход урока. Мат – это шах, от которого нет защиты. При возникновении на доске матовой ситуации партия заканчивается. Игрок, который поставил мат, считается победителем. Мат в 1 ход – одна из самых важных тем начального обучения игре в шахматы, так как постановка мата – это цель любой шахматной партии. Поэтому данной тематике следует уделить значительную часть времени. Кроме домашних заданий по теме занятия, необходимо вооружить учащихся сборниками задач на мат в 1-2 хода начального уровня, систематическое решение которых положит начало формированию тактического зрения шахматиста.

В ходе урока детально разберите примеры на мат всеми фигурами, предложите учащимся несколько задач для самостоятельного решения.

Примеры задач на мат в 1 ход:

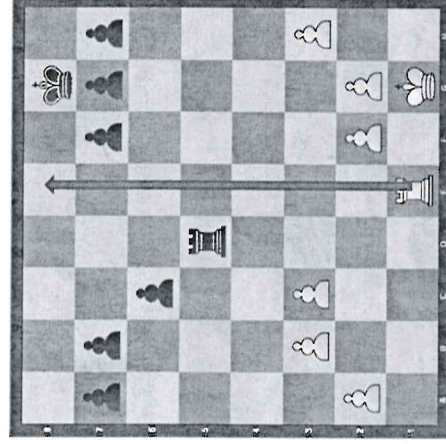


Диаграмма 47
Ход белых. Мат ладьей

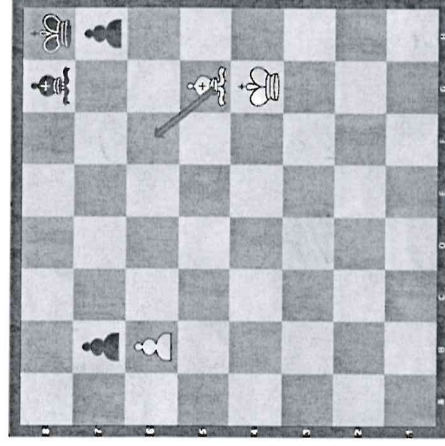


Диаграмма 48
Ход белых. Мат слоном

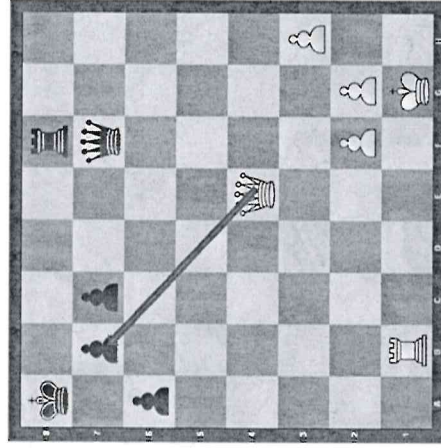


Диаграмма 49
Ход белых. Мат ферзем

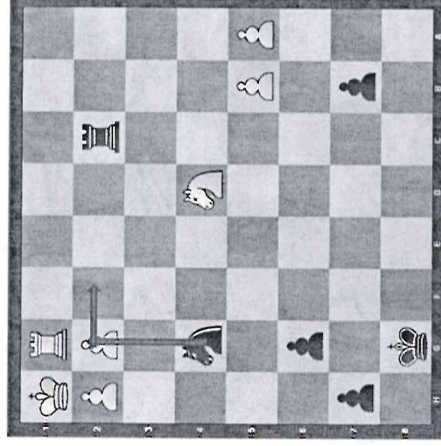


Диаграмма 50
Ход черных. Мат конем

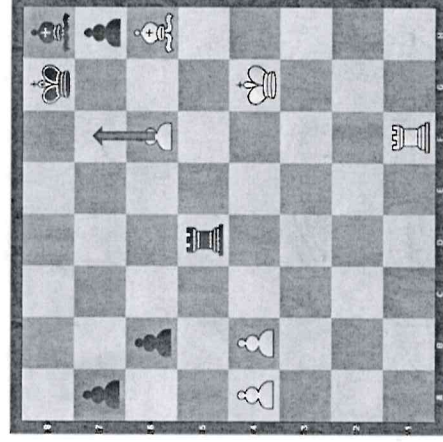


Диаграмма 51
Ход белых. Мат пешкой

Домашнее задание: решить 10 простейших задач на мат в 1 ход всеми фигурами.

Тема 14. Пат. Случаи ничьи

Цель: познакомить учащихся с патовым положением и другими случаями ничейных исходов.

Ход урока. Партия завершается ничейным результатом в следующих случаях:

- 1) на доске возникает пат;
- 2) на доске остаются только короли;
- 3) недостаточное количество материала для продолжения партии;
- 4) вечный шах;
- 5) обоюдное согласие игроков;
- 6) трехкратное повторение позиции;
- 7) правило 50-ти ходов.

Для начинающего шахматиста на этапе знакомства с шахматной игрой первостепенное значение имеют случаи 1, 2 и 3. Случаи 4, 5, и 6 рекомендуется рассматривать позднее (когда учащийся уже сможет уверенно вести партию). О правиле 50-ти ходов следует рассказать при участии ребят в турнирах по классическим шахматам.

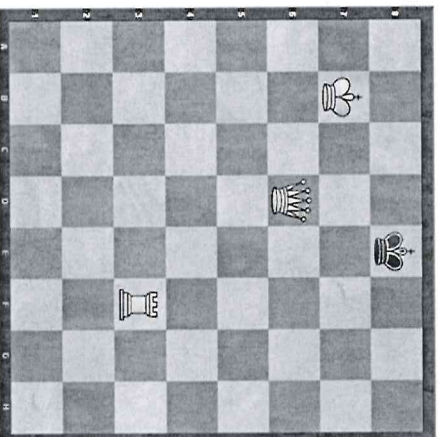


Диаграмма 52

В позиции на диаграмме 52 очередь хода за черными. Однако сделать ход не представляется возможным, так как у черных остался только король, причем куда бы он ни пошел, он всюду попадает по нападение вражеских фигур. По правилам шахмат ставить короля под удар запрещено. Таким образом, возникает положение, при котором нет шаха, но и ход сделать нельзя. Именно такая ситуация называется патом.

Пат – достаточно частое явление среди начинающих шахматистов вследствие отсутствия опыта и игровой практики.

На диаграммах 53 и 54 ничья возникла вследствие недостатка материала. Одним конем или слоном при отсутствии других фигур и пешек как своих, так и противника, мат поставить невозможно.

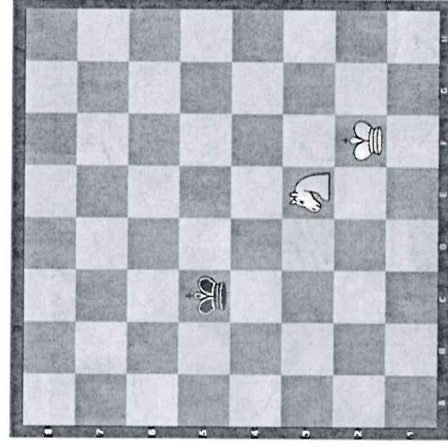


Диаграмма 53

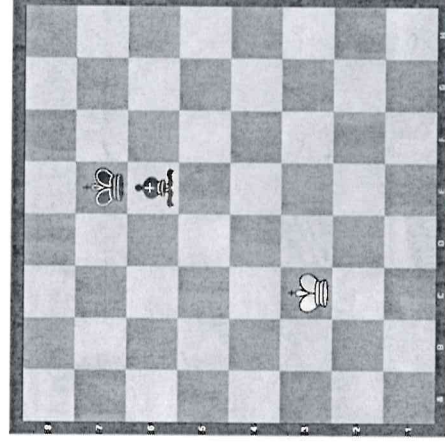


Диаграмма 54

В позиции на диаграмме 55 белые спаслись в весьма тяжелом положении с помощью вечного шаха.

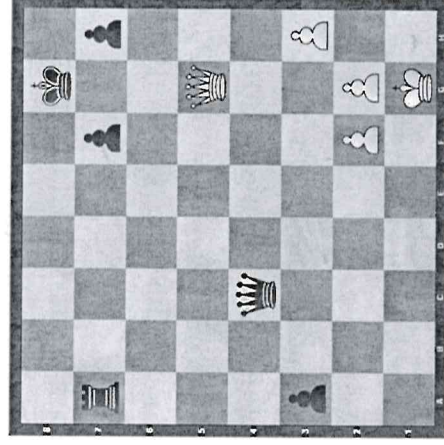


Диаграмма 55

Черный король может укрыться от шаха на поле f8 или h8. Однако белый ферзь снова даст шах при любом ходе короля.

- 1... - Kph8
- 2.Фf6+ - Kpg8
- 3.Фg5+ - Kpf8
- 4.Фd8+ - Kpg7
- 5.Фg5+

Белым выгодно завершить партию вничью с помощью вечного шаха, так как у черных лишняя ладья и опасная проходная пешка на вертикали а.

В ходе урока изучите с ребятами простейшие патовые положения, встречающиеся на практике начинающих шахматистов (ферзь и король против короля, два ферзя против короля, ферзь и ладья против короля).

Домашнее задание: решить 6-8 позиций «Мат или пат?».

С помощью решения этих задач учащиеся смогут усвоить различие между матом и патом.

Тема 15. Рокировка

Цель: познакомить учащихся с особым правилом – рокировкой; объяснить различие короткой и длинной рокировки.

Ход урока. Рокировка – это особый ход, при котором перемещаются одновременно 2 фигуры: король и ладья. Рокировка необходима для того, чтобы обезопасить положение короля – увести его из центра. При рокировке король перемещается на 2 поля, а ладья встает, с другой стороны, рядом с королем. Белые и черные могут рокировать только 1 раз за всю партию.

Обязательно расскажите о правильности выполнения хода: сначала двигаем короля, затем этой же рукой перемещаем ладью. Рокировка двумя руками запрещена.

Рокировка бывает двух видов: короткая и длинная. Начинающий с легкостью усвоит, что если между королем и ладьей 2 поля – это короткая сторона, если 3 поля – это длинная сторона. Рекомендуем учащимся на начальном этапе обучения короткую рокировку – она более безопасна, к тому же делается быстрее, чем длинная.

Необходимо усвоить несколько правил, при которых рокировка невозможна:

- 1) король или ладья уже сделали ход в партии;
- 2) между королем и ладьей имеются фигуры;
- 3) король объявлен шах;
- 4) между королем и ладьей есть «битое» поле – поле, контролируемое вражеской фигурой.

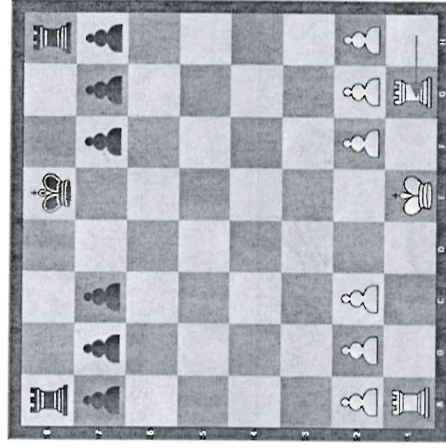


Диаграмма 56

За белых короткая рокировка невозможна - ладья уже сделала ход. Черные могут рокировать в обе стороны.

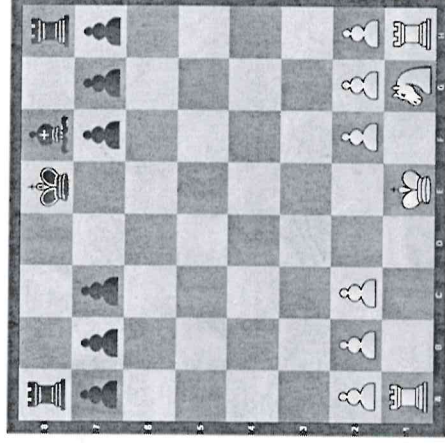


Диаграмма 57

За белых короткая рокировка невозможна – конь еще не вошел в игру. Черные тоже не могут сделать рокировку в короткую сторону - мешает слон.

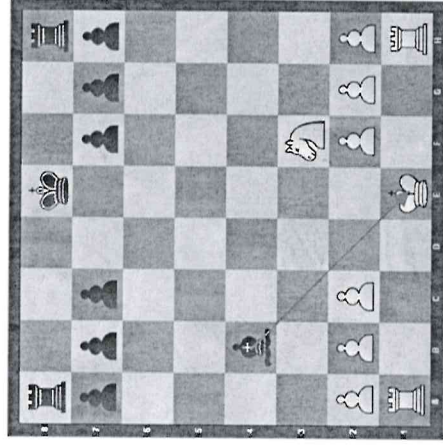


Диаграмма 58

Белый король находится под шахом - рокировка невозможна. Сначала нужно защитить короля.

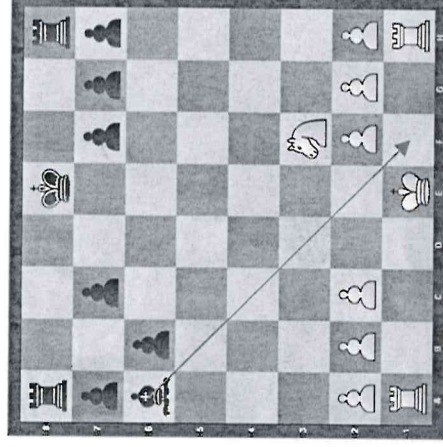


Диаграмма 59

Белые не могут сделать короткую рокировку – поле f1 под контролем слона. По правилам шахмат, королю запрещено перепрыгивать битые поля.

Решите с учащимися несколько задач «В какую сторону можно сделать рокировку?» После изучения теоретического материала переходите к практической части: тренируйте умение ребят играть всеми фигурами. Дайте задание сделать рокировку по ходу партии.

Домашнее задание: решить 5-6 задач «В какую сторону можно сделать рокировку?».

Тема 16. Взятие на проходе

Цель: познакомить учащихся с особым правилом взятия на проходе, закрепить полученные знания на основе практических задач.

Ход урока. Взятие на проходе – правило взятия пешек при особых условиях. Данное правило звучит следующим образом: *если пешка двигается на 2 поля и при этом перепрыгивает через поле, находящееся под контролем вражеской пешки, то соперник имеет право съесть эту пешку точно так же, как если бы пешка пошла только на одно поле.*

Правило обычно тяжело усваивается начинающими, поэтому его не рекомендуется объяснять в теме «Пешка». Выделите на данную тему отдельное полноценное занятие и разберите несколько практических примеров.

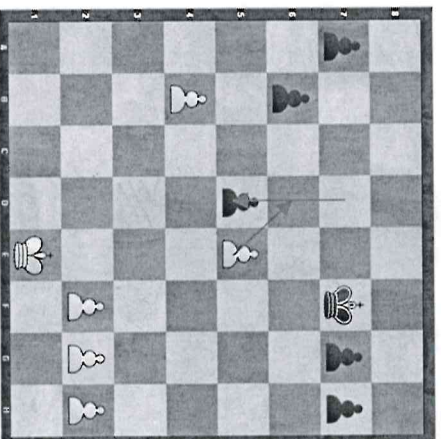


Диаграмма 60

В позиции на диаграмме 60 в действии правило взятия на проходе. Черные сходили пешкой с поля d7 на поле d5. Белая пешка e5 контролирует поле d6. По правилам шахмат черную пешку можно съесть точно так же, как если бы она сходила на поле d6.

Разберите с учащимися несколько подобных примеров, поочередно вызывая ребят к доске. После разбора всех примеров переходите к практической части (шахматная партия).

Домашнее задание: решить 6-8 задач по теме «Взятие на проходе».

Тема 17. Простейшие матовые схемы

Цель: познакомить учащихся с простейшими матовыми построениями на основе взаимодействия фигур.

Ход урока. Взаимодействие фигур – основа успешной атаки. Именно на взаимной фигурной «поддержке» основаны не только элементарные матовые конструкции, но и сложнейшие шахматные комбинации.

Возьмите простейшие сочетания «ферзь + конь», «ферзь + слон», «ладья + слон», «ферзь + пешка», «ладья + слон», и т.д., подберите соответствующие примеры или придумайте несколько задач для решения на уроке.

На диаграммах 61-64 приведены примеры взаимодействия фигур при создании угрозы мата в 1 ход. Именно умение ставить мат королю в 1-2 хода является одной из главных целей первого года обучения.

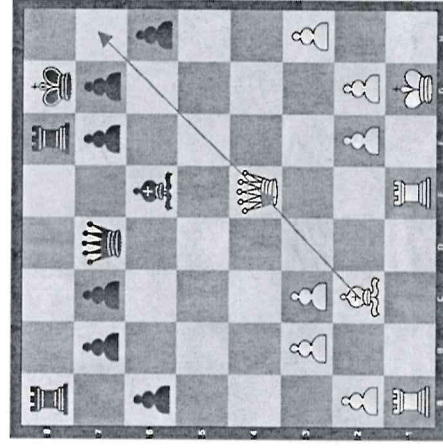


Диаграмма 61
Ферзь + слон

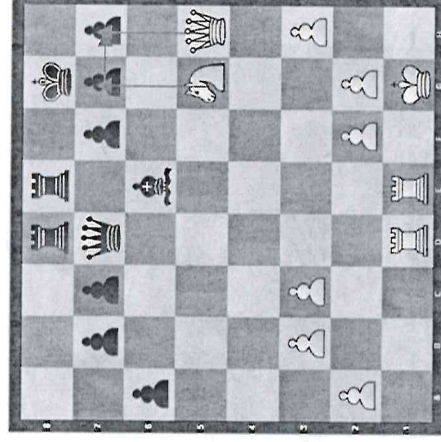


Диаграмма 62
Ферзь + конь

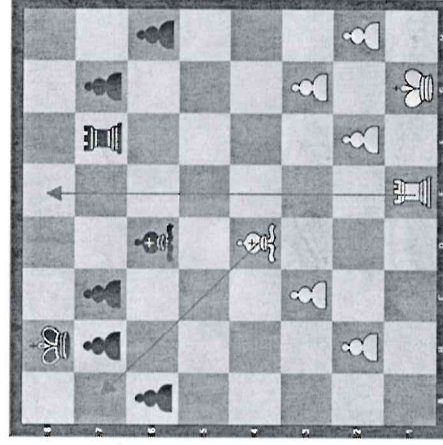


Диаграмма 63
Ладья + слон

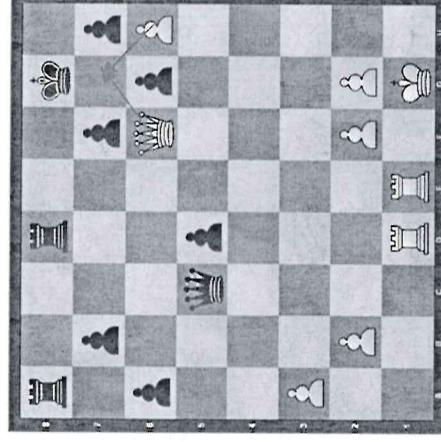


Диаграмма 64
Ферзь + пешка

Домашнее задание: решить 6-8 задач на тему «Взаимодействие фигур при матовой атаке» (мат в 1 ход с использованием различных сочетаний фигур).

Урок 18. Линейный мат. Мат ферзём и королем

Цель: научить ставить линейный мат и мат ферзем.

Ход урока. Линейный мат – это мат с помощью тяжелых фигур (двух ладей, ладьи и ферзя, двух ферзей), при котором король отсекается на одну из крайних линий доски с помощью поочередных шахов. Для начинающих наиболее эффективен метод «Лесенка», при котором тяжелые фигуры шагают друг за другом словно поднимаясь или спускаясь по лестнице, «отрезая» короля – ограничивая его подвижность.

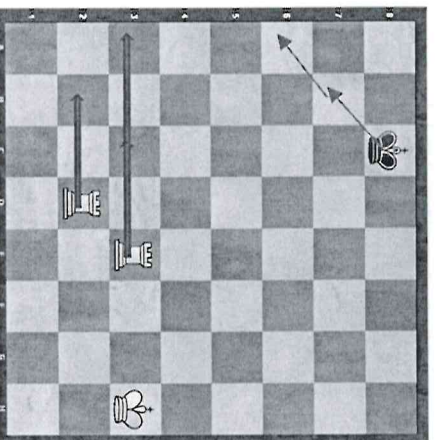


Диаграмма 65

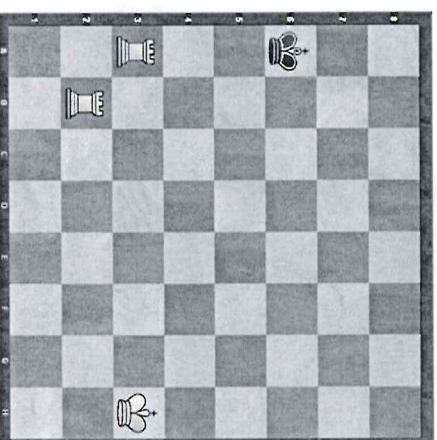


Диаграмма 66

На диаграмме 65 белые, стремясь быстро заматовать черного короля, начинают шагать «лесенкой»: 1. Лс3+ - Крb7 2. Лb2+ - Кра6 3. Лa6x. На диаграмме 66 финальное положение.

Необходимо обратить внимание на то, что белый король не участвует в постановке линейного мата. Если на доске только одна тяжелая фигура (ферзь или ладья), то без помощи короля никак не обойтись.

При постановке мата одним ферзем и королем учащимся необходимо научиться правильно отсекаать короля на край доски. Для этого нужно усвоить простое правило: при «отрезании» короля ферзь находится от неприятельского короля на расстоянии хода коня.

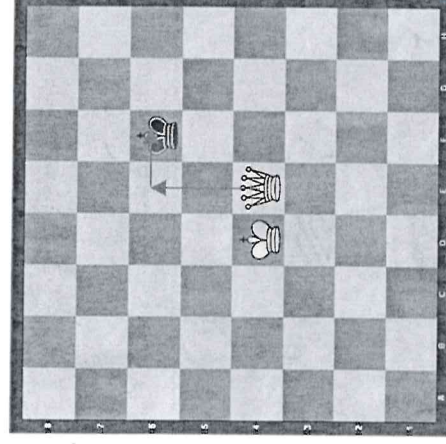


Диаграмма 67

Начинающие зачастую ставят шахи королю противника, в результате чего король, как правило, не отдаляется от центра. Это ошибочная тактика, которая не приводит к мату. Объясните учащимся, что для победы король противника обязательно должен быть отсечен на край доски. Однако при отсечении нередко случаются патовых ситуаций.

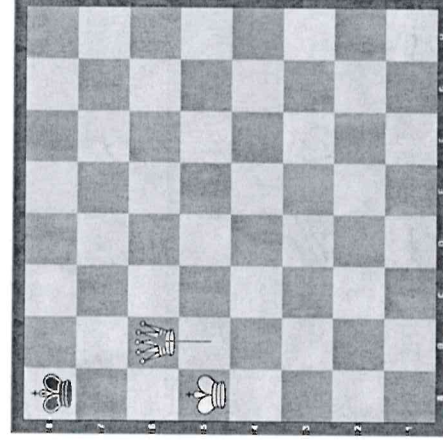


Диаграмма 68

На диаграмме 68 белые увлеклись отсечением короля на край доски, отправив ферзя с поля b5 на b6. В результате на доске возникло ничейное положение – пат. Вместо хода Фb6 белым следовало сходить ферзем на поле d7, оставив черному королю поля a8 и b8, а затем подвести короля: 1.Фd7 – Крb8 2.Кра6 – Кра8 3. Фа7х.

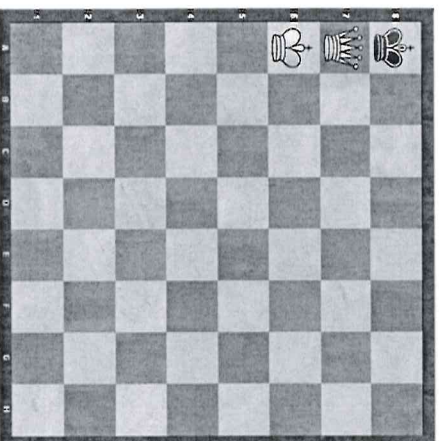


Диаграмма 69. Мат

В ходе практической части занятия распределите учащихся по парам для тренировки умения ставить линейный мат и мат ферзём и королем.

Домашнее задание: решить 5-6 учебных позиций по пройденной теме.

Тема 19. Мат ладьей и королем

Цель: научить ставить мат ладьей и королем.

Ход урока. В начале занятия рекомендуется повторить постановку линейного мата и мата ферзем и королем. Далее переходим к рассмотрению методики постановки мата ладьей и королем.

Принцип матования ладьей и королем тот же самый, что и ферзем и королем: максимально отрезать короля противника по горизонтальным и вертикалям, постепенно приближая к нему ладью и королю. Однако учащиеся могут столкнуться с трудностями при игре ладьей и королем, так как ладья не контролирует диагонали в отличие от ферзя. На начальном этапе обучения не рекомендуется подробно останавливаться на этом виде мата, так как подобные положения на уровне начинающих встречаются крайне редко.

В ходе практической части занятия распределите учащихся по парам для тренировки умения ставить мат ладьей и королем.

Домашнее задание: решить 5-6 учебных позиций по пройденной теме.

Тема 20. Решение задач «Мат в 1 ход»

Цель: отработать умение ставить мат королю в 1 ход на основе простейших задач.

Ход урока. На данном уроке разберите с учащимися примеры мата в 1 ход различными фигурами, решите максимальное количество задач на «Мат в 1 ход» в рамках первой части занятия. Ранее мы упоминали о важности и актуальности данной темы на начальном этапе обучения.

В ходе практической части учащимся необходимо сыграть 2 партии (белыми и черными).

Домашнее задание: решить 10-15 задач по пройденной теме «Мат в 1 ход.

Тема 21. Правила игры в дебюте

Цель: познакомить учащихся с основными правилами игры в дебюте, сформировать общее представление о стратегии игры в начале партии.

Ход урока. На данном уроке необходимо рассказать учащимся о 3 стадиях шахматной партии: дебюте, миттельшпиле и эндшпиле.

Дебют – начальная стадия партии (первые 10-15 ходов), основной задачей которой является быстрое развитие сил (фигур).

Миттельшпиль – середина игры, вторая стадия партии, в ходе которой происходят основные сражения и столкновения боевых сил противников.

Эндшпиль – заключительная стадия партии, характеризующаяся малым количеством фигур на доске и важнейшей ролью короля как активной фигуры.

При объяснении стратегии игры в дебюте остановитесь на трех основных правилах:

1. Захват центра. Для контроля на центр необходимо захватывать поля e4, d4, e5, d5 (главный центр) с помощью пешек, а также располагать свои легкие фигуры в расширенном центре (квадрат, ограниченный полями c3, c6, f3, f6.

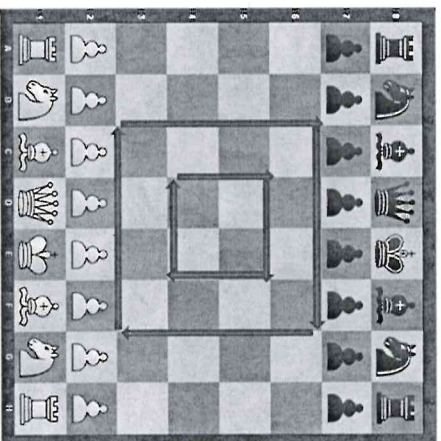


Диаграмма 70. Главный и расширенный центр.

2. Быстрое развитие сил - важнейшее дебютное правило. В ходе развития каждая фигура должна сделать только 1 ход, кроме того фигуры в результате развития должны взаимодействовать и не мешать друг другу.

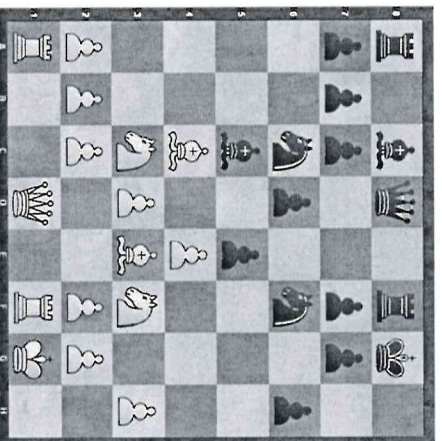


Диаграмма 71. Правильное фигурное развитие в дебюте

3. Безопасность короля. Здесь нам необходимо вспомнить о рокировке. Учащимся необходимо понять важность безопасного положения короля в дебюте и недопущения возможности его ослабления (разрушения защиты).

Для того, чтобы учащиеся успешно усвоили данные правила, необходимо раскрыть их содержание с помощью конкретных примеров. Покажите на демонстрационной доске правильное фигурное развитие, захват центра и безопасное положение короля (можно использовать реальные партии учеников).

В ходе практической части учащимся необходимо сыграть шахматную партию, применяя важнейшие дебютные правила.

Домашнее задание: подберите короткую учебную партию (10-12 ходов), раздайте распечатки учащимся для домашнего разбора.

Тема 22. Дебютные ошибки

Цель: познакомить учащихся с новыми правилами игры в дебюте на примере учебных партий.

Ход урока. На данном занятии необходимо показать учащимся несколько коротких учебных партий (не более 10-15 ходов) с дебютными «катастрофами».

Рекомендуется сделать подбор партий на следующие дебютные правила:

- 1) Не выводите слишком рано ферзя. Соперник, развивая фигуры, будет совершать на него нападения, а вам придется тратить время на отступления ферзем на безопасные поля.
- 2) Не ставьте коня на край доски. Конь на краю доски контролирует в 2 раза меньше полей, чем в центре.
- 3) Не ходите пешками от короля после рокировки. Не допускайте ослабления позиции короля при полной доске фигур.
- 4) Не занимайтесь «пешкостроем» в ущерб развитию своих фигур. Время – важнейший фактор дебюта. Потеря времени зачастую ведет к быстрому поражению.
- 5) После каждого хода соперника внимательно посмотрите, какую угрозу он создал, не «зевнул» ли он что-то? Задайте себе вопрос: что хочет соперник? Примите меры для защиты или используйте ошибку соперника.

Пример учебной партии: Сойка – Санти (Франция, 1998 г.)

1.e4-e5 2. Kf3 – f6? Этот ход приводит к существенному ослаблению позиции короля черных. Белые наносят удар. **3. K:e5! - fe** Конь жертвуется ради атаки.
4. Фh5+! – **Kpe7 5. Ф:e5+ - Kpf7 6.Cc4+ Kpg6 7. Фf5+ - Kph6 8. d4+ - g5 9.h4!**
– **Kpg7 10. Фf7+ - Kph6 11.hg x**

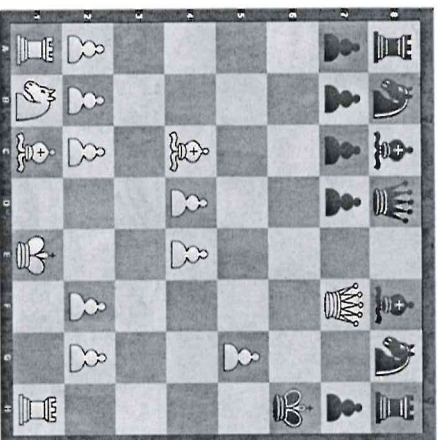


Диаграмма 72
Финальная позиция

Домашнее задание: разыграть на доске короткую учебную партию (10-12 ходов) и выявить дебютные ошибки.

Тема 23. Детский мат

Цель: познакомить учащихся с комбинацией «детский мат», показать основные способы защиты от детского мата.

Ход урока. Зачастую юные шахматисты хотят обыграть соперника, приложив минимум усилий. Для такой цели ребята используют комбинацию «детский мат» - мат в 4 хода с помощью раннего ввода в игру ферзя и белопольного слона. На данном уроке необходимо объяснить учащимся, что опытные шахматисты очень легко отразят угрозу детского мата, а ранний вывод ферзя может привести к негативным последствиям в виде потери времени (урок 22).

Ловушка «детский мат»: 1. e4-e5 2. Фh5 – Кс6 3. Сс4 – Кf6 4. Ф:f7x

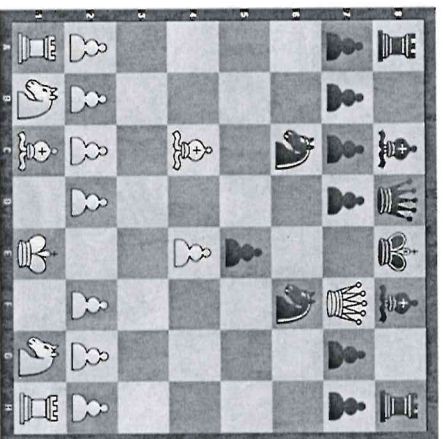


Диаграмма 73. Детский мат

Для того, чтобы не получить детский мат, необходимо после хода белых 3.Сс4 пойти пешкой на поле g6, а после отхода ферзя на поле f3 (снова создается угроза мата), вывести коня на поле f6. Таким образом угроза детского мата легко отражена.

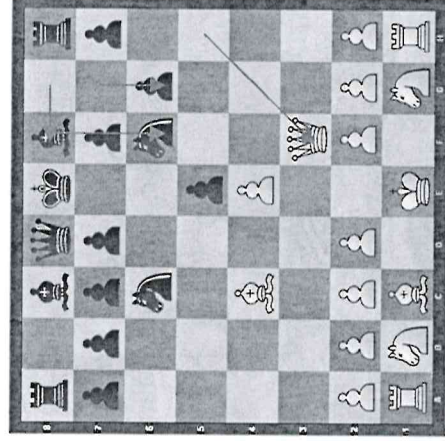


Диаграмма 74. Отражение угрозы детского мата

Для более детального разбора ловушки «Детский мат» рекомендуется изучить с учащимися партию Аврамидис – Алексопулос (Греция, 1977 г.), а также учебную партию из книги В. Голенищева «Подготовка юных шахматистов IV и III разрядов» (Москва, 1969 г., занятие 11 «Как начинать партию» стр.13 Пример 1).

Домашнее задание: выучить наизусть порядок ходов ловушки «Детский мат» и способы защиты.

Тема 24. Правила поведения во время шахматной партии

Цель: научить правилам поведения во время шахматной партии, познакомить учащихся с понятием «спортивное поведение».

Ход урока. Во время шахматной партии необходимо соблюдать определенные правила поведения – «спортивное поведение» или «шахматная этика».

1. «Тронул – ходи!» Если игрок коснулся до своей фигуры, он обязан ею пойти, а если до фигуры соперника – то взять ее.
2. «Поправляю!» Предупреждение соперника о желании поправить фигуру на доске. В этом случае игрок не обязан совершать ход этой фигурой.
3. «Разговоры во время партии запрещены». Соперникам не разрешается разговаривать друг с другом, а также с другими

игроками. Разговоры возможны только с судьей (на официальных соревнованиях) и с педагогом (на занятиях).

4. «Каждая партия должна начинаться и заканчиваться рукопожатием»
Вне зависимости от результата партии, соперники должны уважать друг друга.

В ходе практической части занятия учащиеся должны сыграть несколько партий с соблюдением изученных правил.

Домашнее задание: повторить правила поведения во время шахматной партии.

Тема 25. Тактические приемы. Двойной удар. Вилка

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «двойной удар»; объяснить разницу между двойным ударом и вилкой.

Ход урока. В шахматах существует множество тактических приемов, основной целью которых является достижение материального или позиционного преимущества над противником. Начать изучение тактических ударов и комбинаций следует с самого простого для понимания и наиболее часто встречающегося приема «двойной удар» («вилка») – нападение одной фигуры на две фигуры противника (конь может нападать на несколько фигур одновременно). «Вилка» — это нападение, совершаемое конем или пешкой. Принято считать, что дальнбойные фигуры (ладья, слон и ферзь) вместе с королем наносят двойной удар, а вот пешка и конь ставят вилку. Смыслового различия между двойным ударом и вилкой не существует.

Рассмотрим примеры двойного удара.

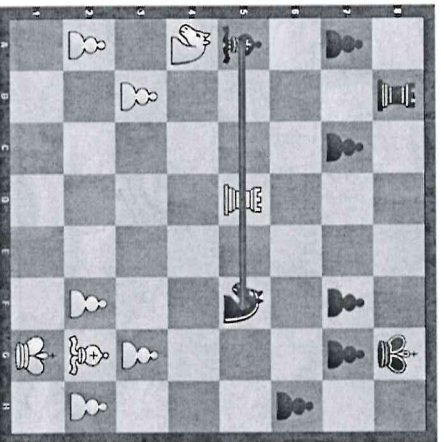


Диаграмма 75
Двойной удар ладьей

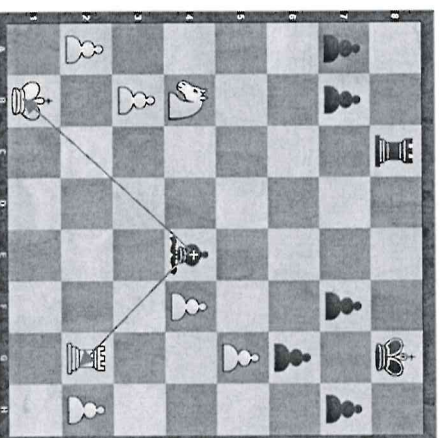


Диаграмма 76
Двойной удар слоном

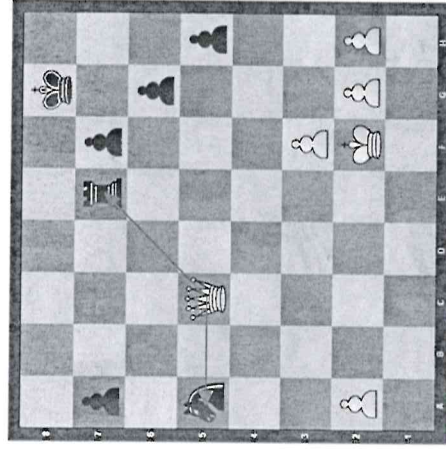


Диаграмма 77
Двойной удар ферзем

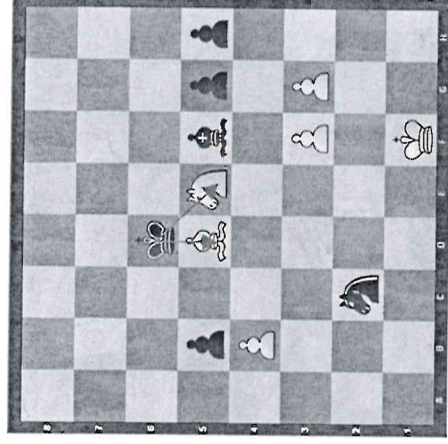


Диаграмма 78
Двойной удар королем

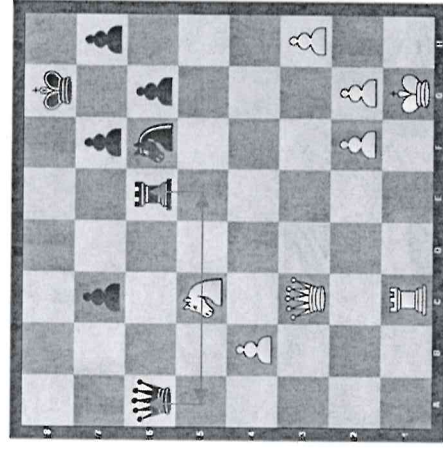


Диаграмма 79
Коневая вилка

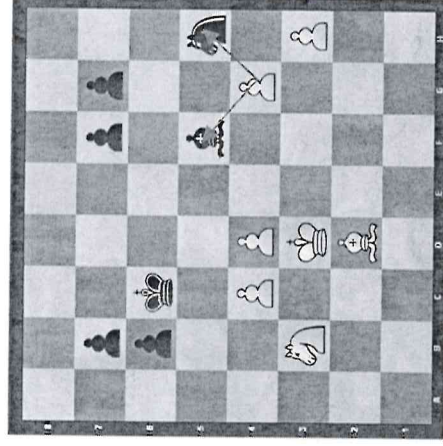


Диаграмма 80
Пешечная вилка

Рассмотрите с учащимися по несколько примеров на двойной удар каждой фигурой. Предложите задания для самостоятельного решения.

Домашнее задание: решить по 5 задач на тему «Двойной удар. Вилка» каждой фигурой.

Тема 26. Сквозной удар

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «сквозной удар», научить наносить сквозные нападения дальнобойными фигурами.

Ход урока. Сквозной удар – нападение на фигуру, совершаемое дальнобойными фигурами (ладьей, ферзем, слоном) по вертикалям, горизонталям и диагоналям, после отхода которой открывается нападение на другую фигуру.

Разберите с учащимися несколько примеров сквозных нападений различными фигурами.

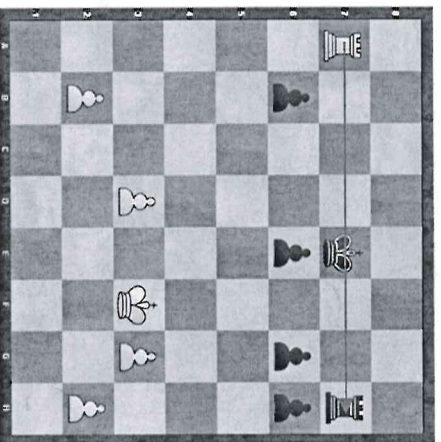


Диаграмма 81

Сквозной удар ладьей

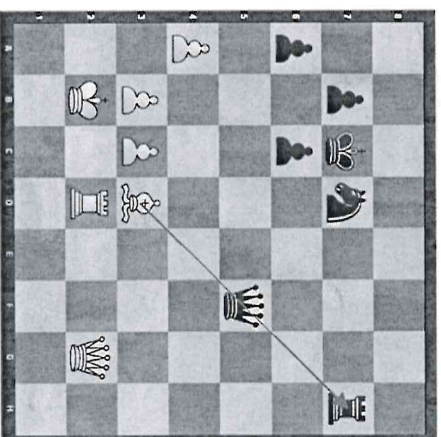


Диаграмма 82

Сквозной удар слоном

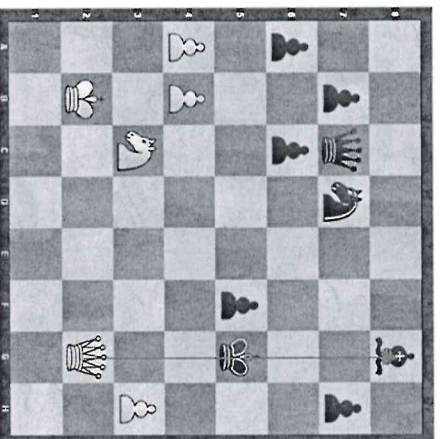


Диаграмма 83

Сквозной удар ферзем

Домашнее задание: решить по 5 задач на тему «Сквозной удар» каждой фигурой.

Тема 27. Связка

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «связка», научить связывать фигуры соперника, а также осуществлять нажим на связку.

Ход урока. Связка – это тактический прием, с помощью которого дальнобойная фигура (ладья, слон или ферзь) нападает на вражескую фигуру или пешку и при этом не дает ей возможности уйти от нападения, так как за ней стоит король или ценная фигура. В случае, если за связанной фигурой расположен король, то связка называется полной или абсолютной. Если же за связанной фигурой стоит более ценная или незащищенная фигура (например,

ладья или ферзь), то связка называется неполной или относительной. Рассмотрим примеры полной (абсолютной) и неполной (относительной связки).

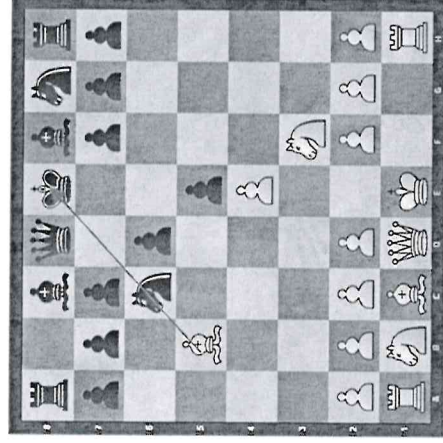


Диаграмма 84
Полная связка

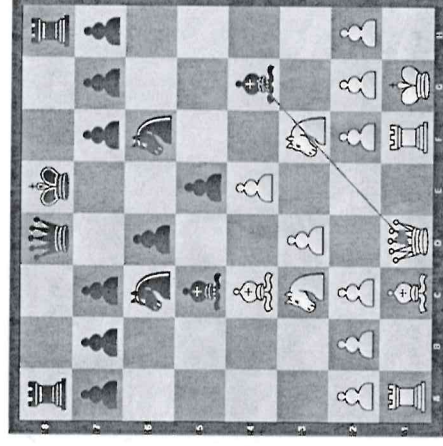


Диаграмма 85
Неполная связка

На диаграмме 84 слон на поле b5 – связывающая фигура, конь на поле c6 – связанная фигура. Связка является полной, так как за связанным конем расположен король.

На диаграмме 85 слон на поле g4 – связывающая фигура, конь на поле f3 – связанная фигура. Связка является неполной, так как за связанным конем стоит более ценная фигура – ферзь.

Связка является важнейшим тактическим приемом наряду с двойным ударом, поэтому данной теме необходимо уделить особое внимание. Рассмотрите различные примеры на связывание фигур, решите с учащимися задачи различного уровня сложности.

Нажим на связку – прием, который позволяет выиграть у соперника материал.

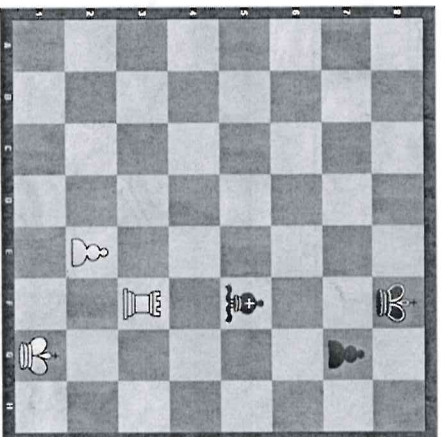


Диаграмма 86

На диаграмме 86 ход черных. Белая ладья атакует слона, связав его. Для того, чтобы защитить слона, черным необходимо пойти пешкой на поле g6. Однако белые имеют возможность осуществить еще одно нападение на слона путем движения пешки на поле e4.

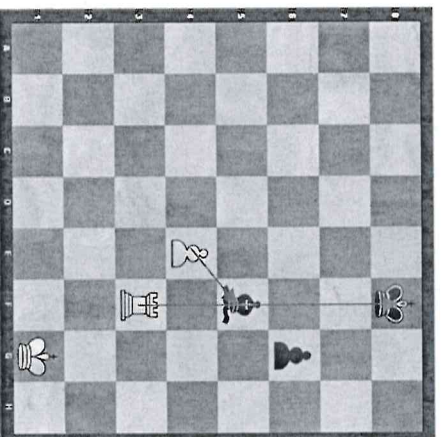


Диаграмма 87

Нажим на связанного слона

Домашнее задание: решить по 5 задач на тему «Связка» каждой фигурой.

Тема 28. Защита от связки

Цель: познакомить учащихся с возможными способами защиты от связки.

Ход урока. Существует несколько основных способов защиты от связки:

1. перекрытие линии связки;
2. возможность ухода фигуры, стоящей за связанной посредством создания ответной угрозы или шаха;
3. уничтожение связывающей фигуры;

4. контрсвязка.

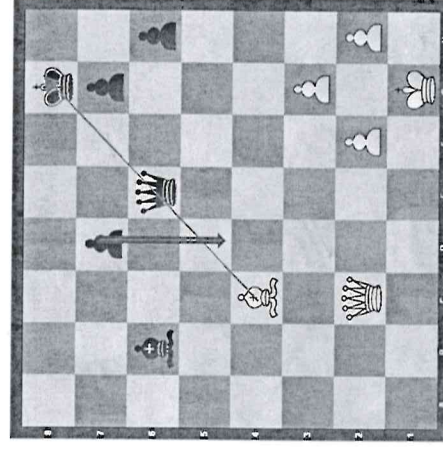


Диаграмма 88

Перекрытие линии связки путем d7-d5

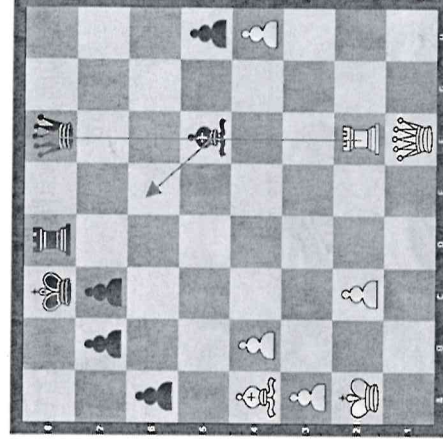


Диаграмма 89

Черные развязываются путем Се6+

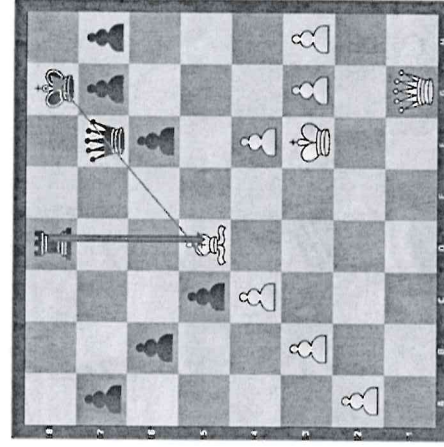


Диаграмма 90

Уничтожение связывающей фигуры путем Л:d5

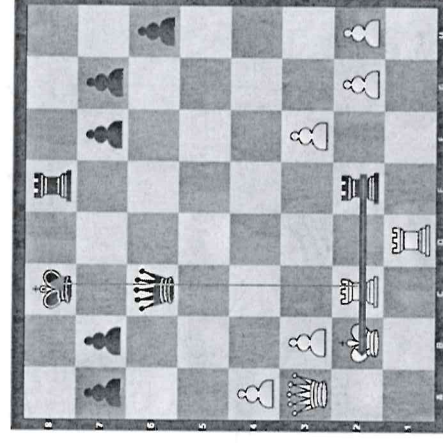


Диаграмма 91

Контрсвязка ладьей е2

Рассмотрите с учащимися несколько примеров на каждый способ защиты от связки.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 29. Открытое нападение

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «открытое нападение» (вскрытый шах).

Ход урока. Открытое (вскрытое) нападение – тактический прием, с помощью которого создается одновременно две угрозы: две фигуры нападают на две фигуры противника (или уязвимые пункты в позиции).

Открытое нападение может быть совершено либо с шахом, либо без шаха.

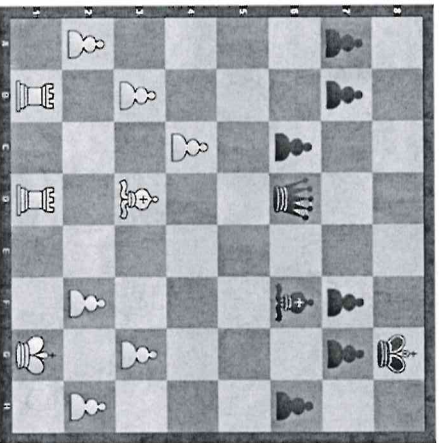


Диаграмма 92

Открытое нападение с шахом Ch7+

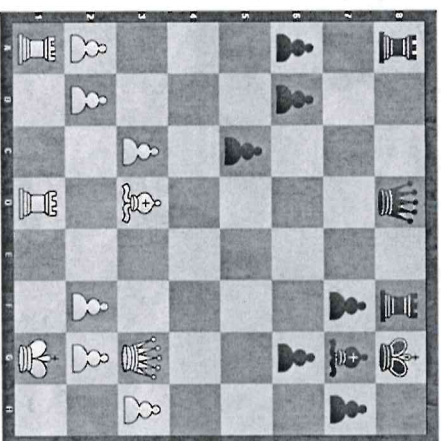


Диаграмма 93

Открытое нападение без шаха Ce4

Рассмотрите несколько примеров совершения открытого нападения как с шахом, так и без шаха различными сочетаниями фигур.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 30. Ловля фигуры

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «ловля фигуры», научить определять подвижность фигуры.

Ход урока. Ловля фигуры – это нападение на фигуру соперника, ограниченную в своей подвижности. Подвижность фигуры – это количество полей, на которые фигура может беспрепятственно пойти (при условии, что ее не съедят). На данном уроке рассмотрим с учащимися случаи ловли фигуры на примере позиций из реальных партий.

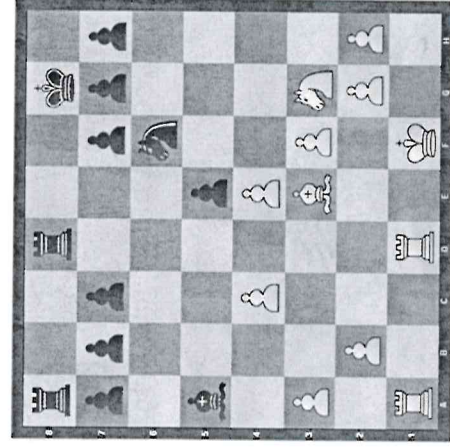


Диаграмма 94. Ловля слона

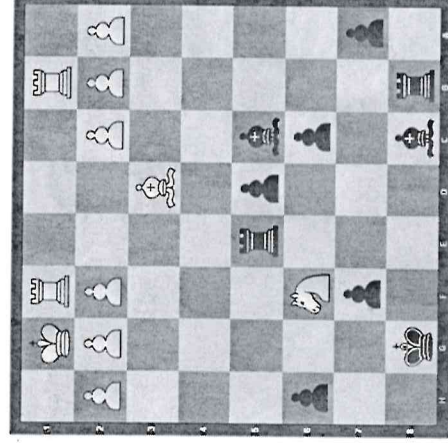


Диаграмма 95. Ловля коня

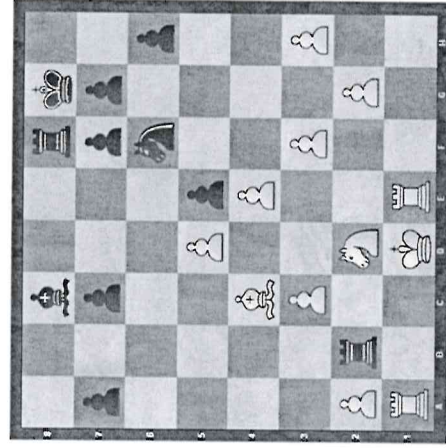


Диаграмма 96. Ловля ладьи

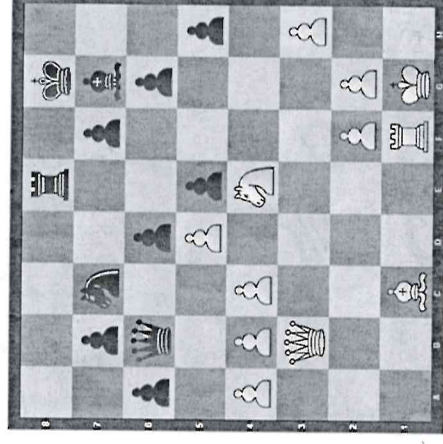


Диаграмма 97. Ловля ферзя

На диаграмме 94 белые ловят слона путем хода b2-b4, а на отступление слона на поле b6 последует c4-c5.

В позиции на диаграмме 95 черные сначала совершают нападение на коня путем хода Krg8-g7, а в случае прыжка конем на поле h7 черная пешка идет на поле f5, после чего конь оказывается в ловушке.

На диаграмме 96 белые ловят ладью ходами Sc4-b3 (ограничение подвижности ладьи) и Kpd1-c1.

В позиции 97 белые переводят своего слона на поле e3 и выигрывают ограниченного в подвижности ферзя.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 31. Уничтожение защитника

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «уничтожение защитника».

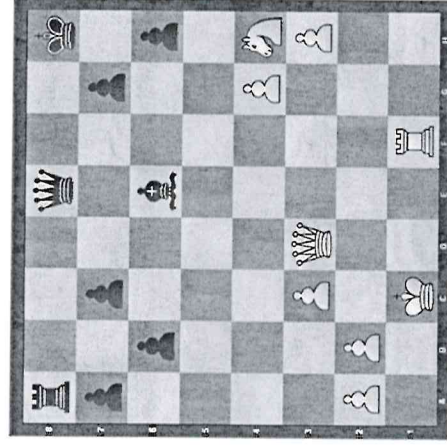


Диаграмма 100

В позиции на диаграмме 100 белые играют: Лf8+! После взятия ладьи ферзем белый конь совершает прыжок: Кg6+! Вилка!

На диаграмме 101 белые заставляют черного короля встать на поле g6 путем шаха: 1.Сg6+! Жертва оправдана! Белые ставят мат: 1...-Кр:g6 2. Фf5х

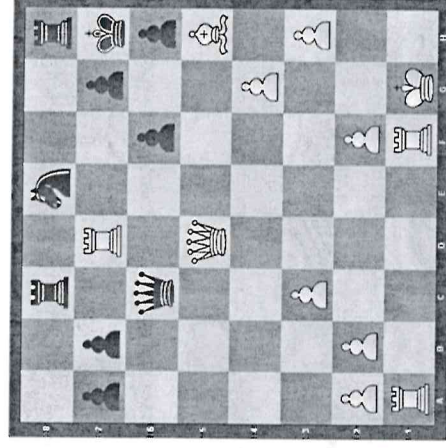


Диаграмма 101

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 33. Отвлечение

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «отвлечение».

Ход урока. Отвлечение – тактический прием, с помощью которого мы заставляем фигуру отвлекаться от защиты короля, фигуры или важного пункта, после чего ставим мат или получаем материальную выгоду. Отвлечение и завлечение очень часто сочетаются с другими тактическими приемами.

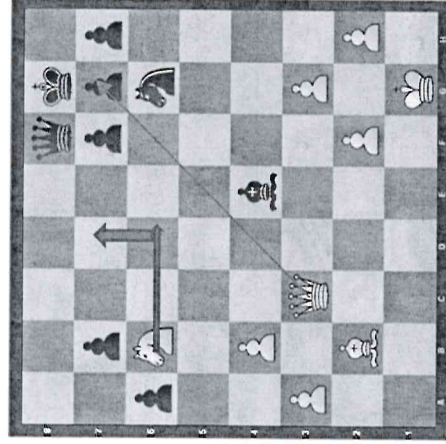


Диаграмма 102

1.Кd7! Отвлекаем ферзя от защиты пункта g7. 1.Кg5+! И на доске появляется ферзь.

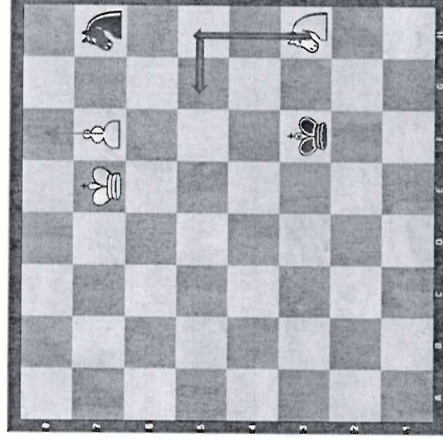


Диаграмма 103

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 34. Промежуточный ход

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «промежуточный ход».

Ход урока. Промежуточный ход – тактический прием, посредством которого можно не только выиграть материал у соперника, но и спасти свою фигуру.

Решение задач и анализ позиций по данной тематике позволяет существенно развить уровень комбинационного зрения юных шахматистов. В связи с этим необходимо сделать упор на решение тактики «Промежуточный ход» в течение нескольких уроков.

Промежуточный ход может быть как с шахом, так и без шаха.

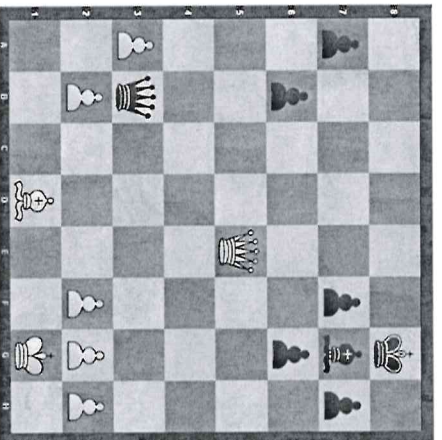


Диаграмма 104

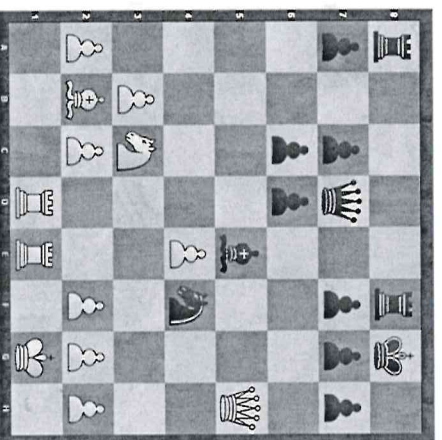


Диаграмма 105

На диаграмме 104 белые выигрывают фигуру с помощью промежуточного шаха: 1.Ф:g7+! – Кр:g7 2. С:b3.

На диаграмме 105 позиция из партии Теодореску – Этерхорн (Голландия, 1957 г.). Белые нашли возможность выиграть слона путем 1. Ф:e5? Однако у черных в запасе есть промежуточный ход без шаха с угрозой мата: 1....Фg4! Одновременно защититься от угрозы мата и потери ферзя оказывается невозможным.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 35. Перегрузка

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «перегрузка».

Ход урока. Перегрузка – тактический прием, при котором фигура наделается несколькими обязанностями, с которыми не может справиться, вследствие чего зачастую неизбежны материальные потери.

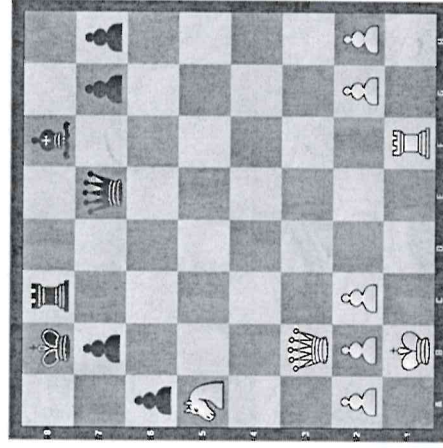


Диаграмма 106

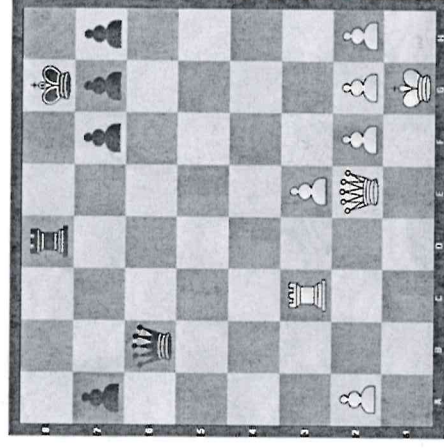


Диаграмма 107

В позиции на диаграмме 106 белые, воспользовавшись перегрузкой ладьи и ферзя соперника, нанесли удар 1.Л:f8! Ладья черных не может побить на f8 из-за ответа белых Кс6+! А в случае взятия на f8 ферзем черные получают мат Ф:b7х.

На диаграмме 107 представлена позиция из партии Бернштейн – Капабланка (Москва, 1914 г.) После хода черных 1...Фb2 и ответа белых 2.Лс2, белый ферзь оказывается перегружен: он контролирует поле d1, не допуская туда черную ладью и защищает ладью c2. Пользуясь перегруженностью ферзя, черные дают шах: 2....Фb1+! Материальные потери белых неизбежны.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 36. Блокировка

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «блокировка».

Ход урока. Блокировка – тактический прием, являющийся особым видом завлечения, при котором одна из сторон заставляет какую-либо фигуру встать на невыгодное поле и отнять таким образом пространство у короля или другой фигуры.

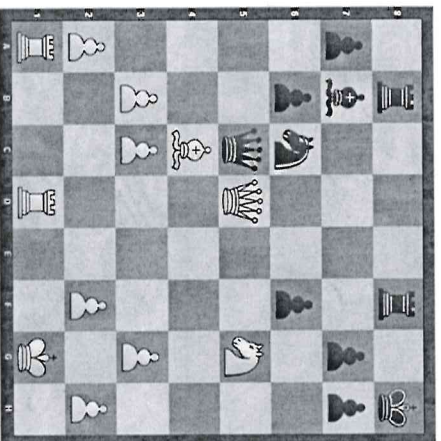


Диаграмма 108

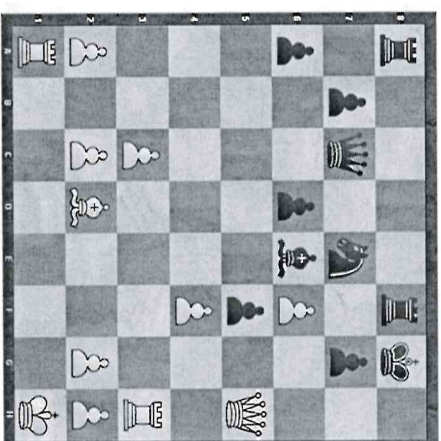


Диаграмма 109

На диаграмме 108 белые путем жертвы ферзя блокируют поле g8 и ставят спертый мат (мат конем, при котором король соперника оказывается окружен своими фигурами): 1. Фg8+! – Л:g8 2. Кf7х.

Позиция на диаграмме 109 возникла в партии Шпрингер – Эберсбах (Берлин, 1958 г.) Белые готовы матовать, для этого необходимо отрезать черному королю путь для бегства: 1.f7+ - С:f7 2.Фh7х.

На занятиях разберите с учащимися простые примеры по данной теме в целях усвоения понимания идеи данного тактического приема.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 37. Перекрытие

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «перекрытие».

Ход урока. Перекрытие – тактический прием, при котором фигура располагается между фигурой противника и ее защитником, вследствие чего возникает неотразимая угроза мата или происходят существенные материальные потери.

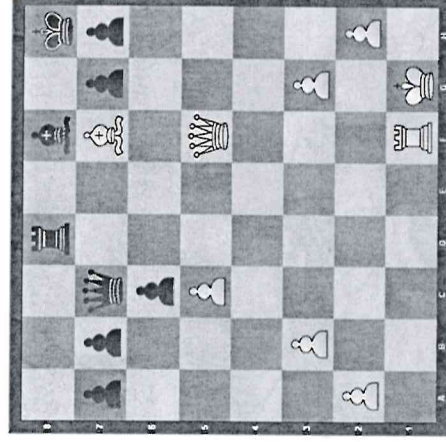


Диаграмма 110

На диаграмме 110 позиция из партии Рети – Боголюбов (Нью-Йорк, 1924 г.) Белые играют 1.Се8 и перекрывают защиту слона по восьмой горизонтали, создавая угрозу мата.

Рассмотрите с учащимися несколько позиций по теме «перекрытие», предложите 2-3 позиции для самостоятельного решения.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 38. Освобождение поля

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «освобождение поля».

Ход урока. Освобождение поля – тактический прием, целью которого является жертва фигуры для использования поля, на котором эта фигура стоит. Освобождение поля необходимо для вторжения на него другой фигуры с целью поставить мат или выиграть материал.

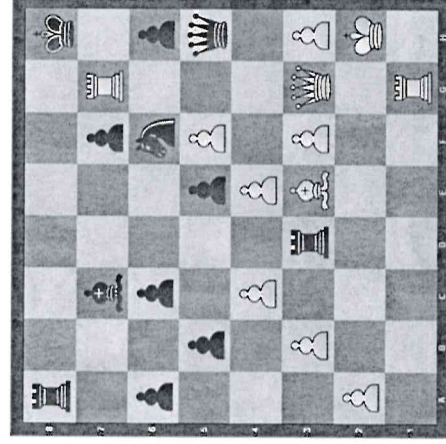


Диаграмма 111

На диаграмме 111 изображена позиция из партии Лисицын – Загорянский (СССР, 1936 г.) Белые освободили поле g7 для ферзя с помощью жертвы ладьи и загрозовали черных: 1.Лh7+! – Кр:h7 2.Фg7х.

Рассмотрите с учащимися несколько позиций по теме «освобождение поля», предложите 2-3 позиции для самостоятельного решения.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 39. Освобождение линии

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «освобождение линии».

Ход урока. Освобождение линии – тактический прием, при котором происходит освобождение горизонтали, вертикали или диагонали от фигур, не позволяющих провести решающую атаку или нанести удар.

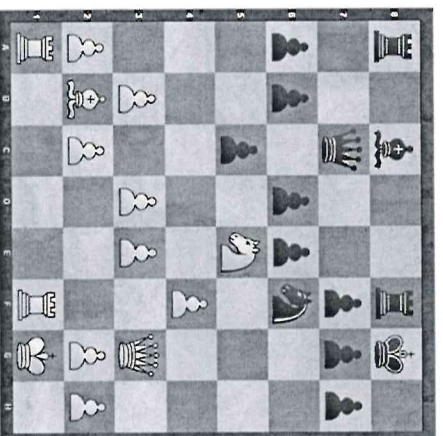


Диаграмма 112

На диаграмме 112 позиция из партии Дурао – Альстер (Мантейм, 1965 г.). Белые намеренно жертвуют коня и освобождают диагональ для слона b2: 1.Kd7! - Ф:d7 2.C:f6 – g6 3.Фg5 и белый ферзь проникает на h6 с последующим матом на поле g7.

Рассмотрите с учащимися несколько позиций по теме «освобождение линии», предложите 2-3 позиции для самостоятельного решения.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 40. Разрушение пешечного прикрытия короля

Цель: познакомить учащихся с тактическим приемом «разрушение пешечного прикрытия короля».

Ход урока. Разрушение пешечного прикрытия короля является разновидностью тактического приема «уничтожение защиты». Основной целью данного приема является прямая атака на короля противника, результатом которой может быть мат или выигрыш материала.

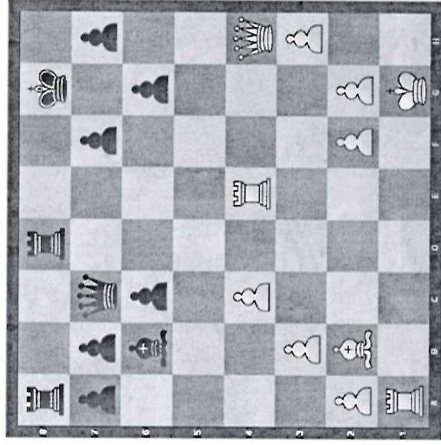


Диаграмма 113

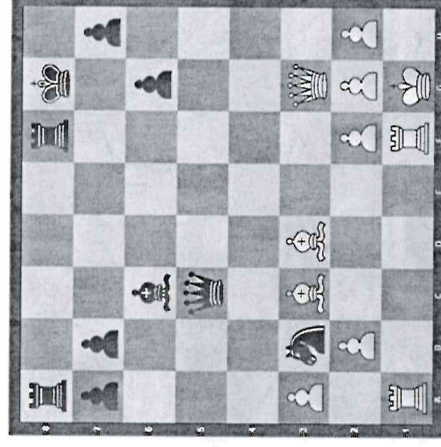


Диаграмма 114

В позиции на диаграмме 113 белые жертвуют ферзя ради матовой атаки:
1.Ф:h7+ - Кр:h7 2.Лh4+ - Кpg8 3.Лh8х.

На диаграмме 114 белые полностью разрушают королевскую крепость черных: 1.С:g6 и в случае принятия жертвы черные получают мат: 1...hg 2.Ф:g6х.

Рассмотрите с учащимися несколько позиций по теме разрушения пешечного прикрытия короля, предложите 2-3 позиции для самостоятельного решения. Уделите особое внимание данной теме, так как начинающие шахматисты не должны бояться жертвовать фигуры ради атаки на короля.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 41. Основы эндшпиля. Король и пешка против короля

Цель: рассмотреть правила проведения пешки в ферзи, объяснить значение оппозиции в пешечном эндшпиле.

Ход урока. В начале урока объясните учащимся, что такое эндшпиль и каковы его особенности. Далее подробно рассмотрите базовую теоретическую

позицию «король и пешка против короля». Объясните особенности позиции с крайней пешкой (a или h).

Эндшпиль – заключительная стадия партии, характеризующаяся следующими особенностями:

- 1) малое количество фигур на доске;
- 2) меняющаяся роль короля: в эндшпиле король становится активной фигурой – помогает своим пешкам двигаться к полю превращения и нападает на фигуры и пешки противника.

В зависимости от оставшихся фигур на доске, эндшпиль может быть пешечным, коневым, слоновым, ладьейным, ферзевым, легкофигурным, тяжелофигурным.

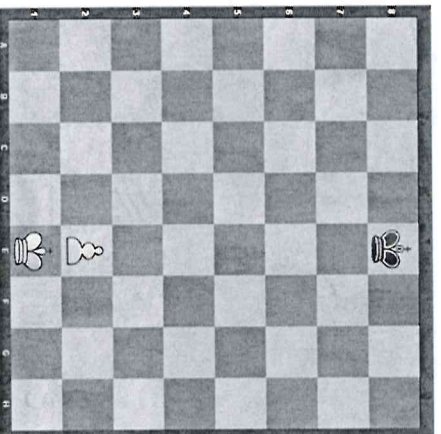


Диаграмма 115

Для успешного проведения пешки в ферзи необходимо следовать следующим обязательным правилам:

- 1) король сильнейшей стороны обязан быть впереди пешки;
- 2) сильнейшая сторона должна владеть оппозицией (Оппозиция – противостояние королей через нечетное количество полей – 1, 3 или 5);
- 3) сильнейшая сторона должна захватить королем «ключевое поле» - поле на вертикали, по которой идет пешка и шестой горизонтали.

На диаграмме 115 белые начинают с правила №1 и ведут короля:

1. Krd2 – Krd7 2. Kpe3 – Kpe6

Далее белый король захватывает оппозицию:

3. Kpe4 (диаграмма 116)

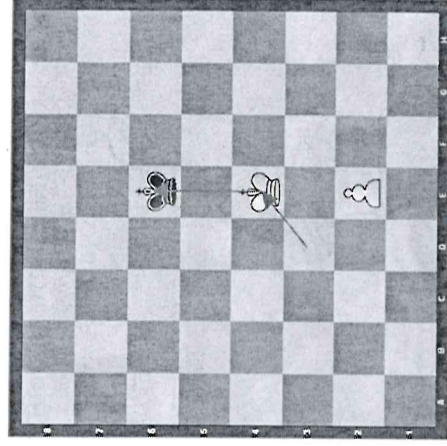


Диаграмма 116

Белые захватили оппозицию

Затем белый король движется к «ключевому полю». В данной позиции это поле е6.

4....Кре7 5.Кре5 – Крд7 6. Крf6 – Кре8 7.е4 – Крд7 8. Кре6! Задача выполнена. Далее пешка проходит в ферзи автоматически.

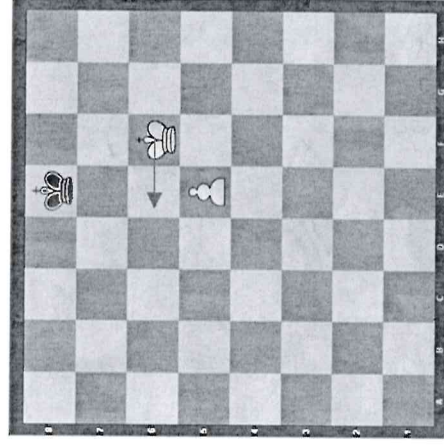


Диаграмма 117

Белый король захватывает ключевое поле е6

8....Крf8 9.Крд7 – Крf7 10.е6+ - Крf8 11.е7+ - Крf7 12.е8Ф+

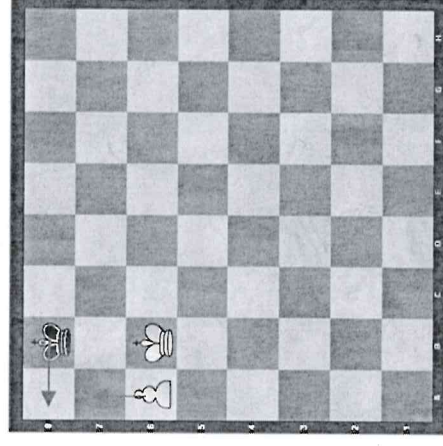


Диаграмма 118

В позиции на диаграмме 118 белые, двигая пешку на поле а7, очень хотят победить, однако после ответа черных Кра8 возникает ничейное положение.

В ходе практической части занятия распределите учащихся по парам и отработайте с ними технику проведения пешки до поля превращения.

Домашнее задание: выучить алгоритм проведения пешки в ферзи и отработать его посредством разыгрывания (с родителем или компьютером).

Тема 42. Проходная пешка

Цель: познакомить учащихся с понятием «проходная пешка».

Ход урока. Объясните учащимся, что такое проходная пешка и рассмотрите несколько позиций по данной тематике.

Проходная пешка – это пешка-кандидат в ферзи; на ее пути нет пешечных преград, а для ее сдерживания необходима помощь короля или других фигур, имеющихся на доске.

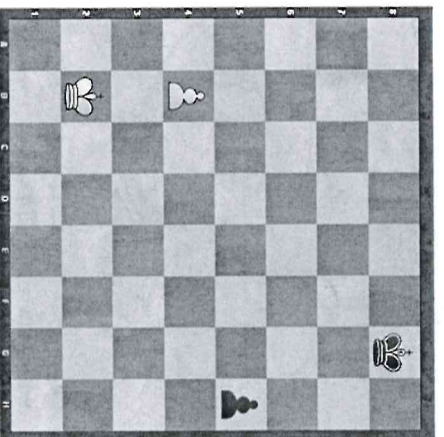


Диаграмма 119

В позиции на диаграмме 119 белые и черные имеют по одной проходной пешке: у белых это пешка b4, а у черных – пешка b5. Кто быстрее добежит до поля превращения – тот и победил.

1. b5 – h4 2. b6 – h3 3. b7 – h2 4. b8Ф+ с двойным ударом и победой.

На диаграмме 120 снова игра «наперегонки».

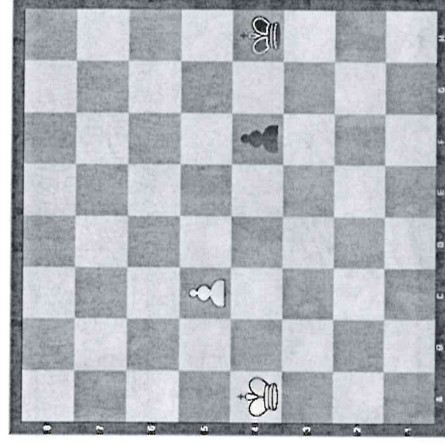


Диаграмма 120

1.c6-f3 2.c7-f2 3.c8Ф-f1Ф

Два ферзя на доске, партия должна завершиться миром.

В ходе практической части занятия поставьте учащимся несколько подобных позиций для разыгрывания в парах.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 43. Правило квадрата

Цель: познакомить учащихся с правилом квадрата.

Ход урока. Расскажите учащимся, в чем заключается правило квадрата и для чего оно используется в эндшпиле. Рассмотрите несколько практических примеров по данной тематике.

Правило квадрата: если король при своем ходе попадает в квадрат проходной вражеской пешки, то он ее догоняет. Для того, чтобы мысленно «нарисовать» квадрат пешки, необходимо посчитать количество полей, оставшихся до конечного поля и прибавить поле, на котором расположена проходная пешка.

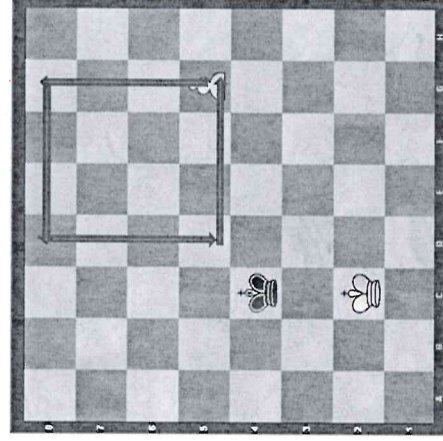


Диаграмма 121

В позиции на диаграмме 121 изображен квадрат пешки g. Черный король при своем ходе попадает в этот квадрат: 1...Krd5. Это означает, что проходная пешка не сможет обеспечить победу белых: 2.g6 – Крe6 3.g7 – Крf7 4.g8Ф – Кр:g8 с ничьей.

В ходе практической части занятия повторите технику проведения пешки в ферзи, разыгрывая базовую позицию «король и пешка против короля» в парах.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 44. Пешечный прорыв

Цель: познакомить учащихся с понятием «пешечный прорыв»

Ход урока. Объясните учащимся, в чем заключается идея пешечного прорыва. Рассмотрите несколько учебных примеров по данной тематике.

Пешечный прорыв – важнейший тактический прием эндшпиля, в котором одна из сторон намеренно жертвует материал ради достижения пешкой поля превращения.

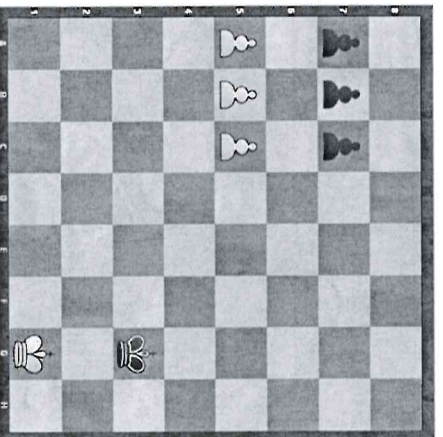


Диаграмма 122

На диаграмме 122 известная теоретическая позиция. Несмотря на отсутствие пешечного превосходства, белые могут прорваться: 1.b6 – ab 2.c6! – bc 3.a6 и белая пешка становится ферзем. При взятии 2...cb белые побеждают путем 3.a6! – bc 4.c6.

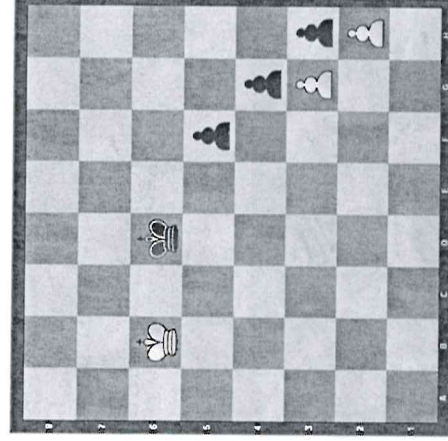


Диаграмма 123

В позиции на диаграмме 123 черные побеждают путем 1...f4 2.gf – g3 3.hg – h2.

В практической части занятия предложите учащимся 4-5 позиций для самостоятельного решения.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Тема 45. Активный король

Цель: объяснить учащимся важность активности короля в эндшпиле и объяснить ее значение на практических примерах.

Ход урока. Дайте определение активности короля, раскройте ее важность, анализируя конкретные позиции.

Активный король – это король, который нападает на фигуры и пешки противника, оттесняет вражеского короля и помогает продвижению своих пешек к полю превращения. Зачастую именно активность короля позволяет получить выигрышную позицию.

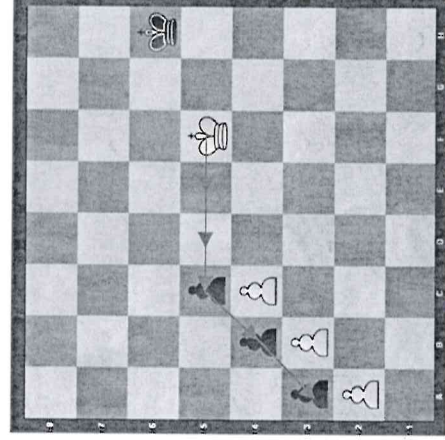


Диаграмма 124

На диаграмме 123 белый король является активным, а черный король занимает пассивную позицию. Именно из-за данного фактора позиция черных является проигранной. Белый король съедает все пешки черных.

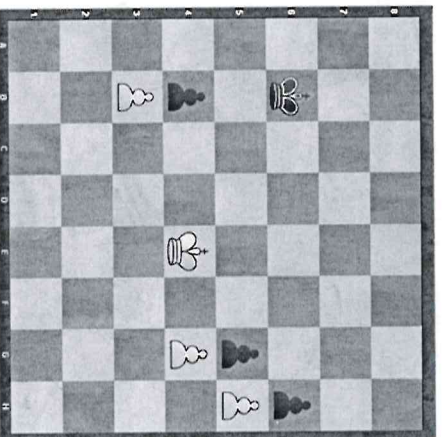


Диаграмма 125

В позиции на диаграмме 125 белые съедат пешки h6 и g5 и выигрывают партию.

В практической части занятия предложите учащимся 4-5 подобных позиций для самостоятельного решения.

Домашнее задание: решить 8-10 задач по изученной теме.

Раздел II. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

1. Каждое занятие необходимо делить на 2 части: теоретическую и практическую. Теоретическая часть предназначена для объяснения учащимся нового материала, а также для решения задач и разбора позиций по данной тематике совместно с педагогом. Целью практической части является закрепление полученных навыков путем ведения шахматной партии и самостоятельного решения задач по изученной теме.
2. При изучении блока тем по шахматной тактике (тактические приемы) в целях тренировки комбинационного зрения юных шахматистов рекомендуется проводить конкурсы решения задач (приложение 1). Это

позволит не только повысить уровень тактического мастерства учащихся, но и развить конкуренцию между ребятами в рамках группы.

3. Кроме домашнего задания по теме занятия рекомендуется обеспечить каждого учащегося сборником задач в целях систематической тренировки расчета вариантов. Регулярная тренировка тактического умения – одно из важнейших условий роста шахматного мастерства.

4. Ниже предлагается таблица распределения теоретических и практических занятий в течение учебного года при условии проведения занятий 2 раза в неделю (72 часа).

№	Тема урока	Количество часов
1	Шахматное Королевство	1
2	Шахматная нотация	1
3	Ладья	1
4	Слон	1
5	Ферзь	1
6	Король	1
7	Пешка	1
8	Конь	1
9	Ценность фигур	1
10	Нападение и защита	2
11	Шах. Способы защиты от шаха	1
12	Двойной шах	1
13	Мат	1
14	Пат. Случай ничьи	1
15	Рокировка	1
16	Взятие на проходе	1
17	Простейшие матовые схемы	1
18	Линейный мат. Мат ферзем и королем	1
19	Мат ладьей и королем	1
20	Решение задач «Мат в 1 ход»	1
21	Правила игры в дебюте	1
22	Дебютные ошибки	1

23	Детский мат	1
24	Правила поведения во время шахматной партии	1
25	Тактические приемы. Двойной удар. Вилка	2
26	Сквозной удар	1
27	Связка	2
28	Защита от связки	1
29	Открытое нападение	1
30	Ловля фигуры	2
31	Уничтожение защитника	1
32	Завлечение	1
33	Отвлечение	1
34	Промежуточный ход	2
35	Перегрузка	1
36	Блокировка	1
37	Перекрытие	1
38	Освобождение поля	1
39	Освобождение линии	1
40	Разрушение пешечного прикрытия короля	2
41	Основы эндшпиля. Король и пешка против короля	2
42	Проходная пешка	2
43	Правило квадрата	2
44	Пешечный прорыв	2
45	Активный король	2
46	Конкурсы решения задач	10
47	Тренировочные турниры	6

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ю. Авербах Ю. Л., Бейлин М. А. «Путешествие в шахматное королевство». М., 2000. – 256с.
2. Барский В.Л. Шахматная школа. Первый год обучения: методическое пособие. – М.: ВАКО, 2020. – 176с.
3. Барский В.Л. Шахматная школа. Второй год обучения: методическое пособие. – М.: ВАКО, 2021. – 192с.
4. Березин В. Г. Азы шахмат. – М.: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2013. – 128с. (Библиотечка шахматиста).
5. Блох М.В. 600 комбинаций. Учебное пособие. Для общеобразовательных и спортивных школ, ВУЗов, шахматных коллективов внешкольных учреждений и самообразования, 2019. – 96с.
6. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. Уровень 1А. – М.: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2007. – 144с.
7. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. Уровень 1В. – М.: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2007. – 112с.
8. Костенюк А.К., Костенюк Н.П. Как научиться шахматам. – М.: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2008. – 144с.
9. Костров В.В. Шахматный решебник: Реализация материального перевеса. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2014. – 64с.
10. Кузин С.Л. 1000+ задач по шахматам: учебное пособие. – М.: РГ-Пресс, 2018. – 264 с.
11. Пожарский В.А. Шахматы: начальная школа / В.А. Пожарский. – Изд. 3-е. – Ростов н/Д: Феникс, 2012. – 315с.
12. Пожарский В.А. Шахматный учебник. Изд. 5-е. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 416с.
13. Сухин, И.Г. Шахматы, первый год, или учусь и учу: пособие для учителя /И.Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999 – 120 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Примеры позиций для включения в конкурс решения задач

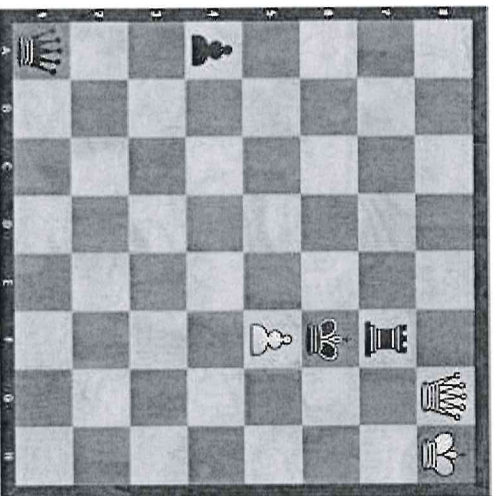


Диаграмма 126. Ход белых
Выигрыш или ничья?

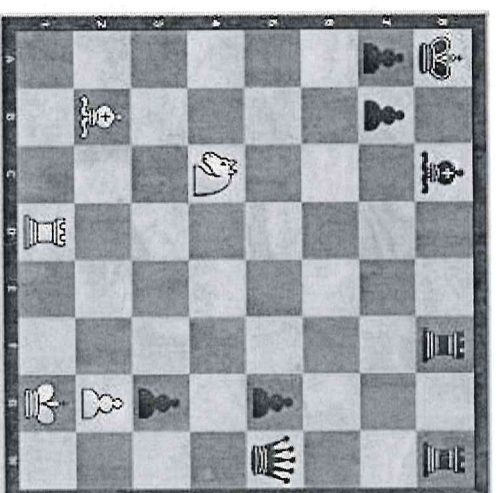


Диаграмма 127. Ход белых
Мат в 3 хода

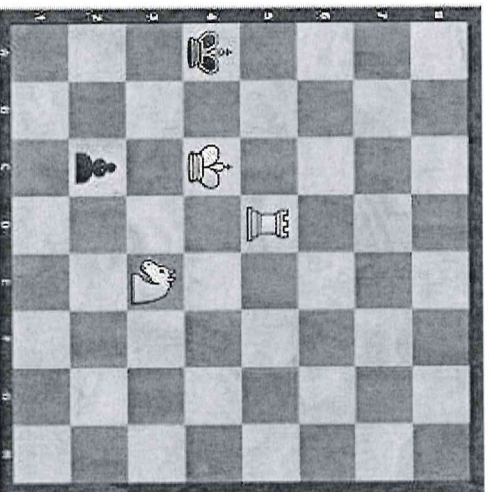


Диаграмма 127. Ход белых
«Этюд» – выигрыш

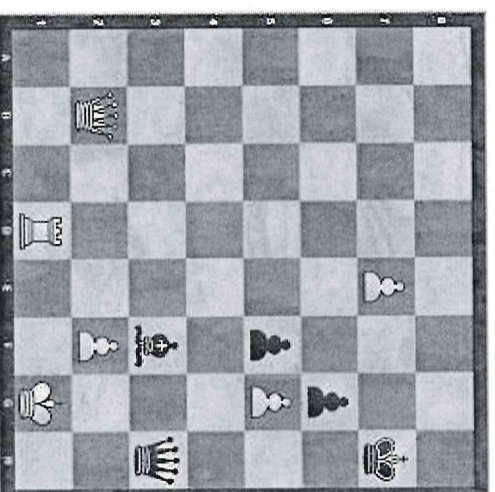


Диаграмма 128. Ход белых
Мат в 3 хода

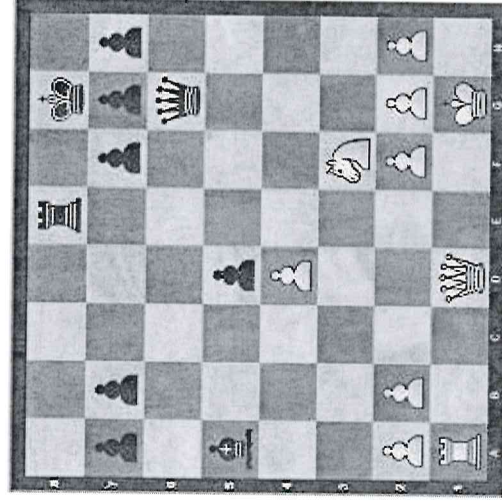


Диаграмма 129. Ход белых
Двойной удар

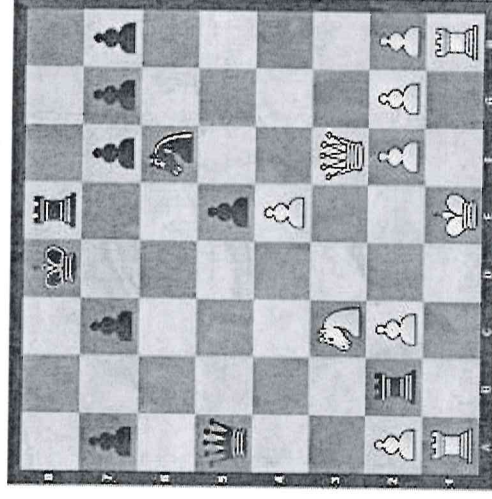


Диаграмма 130. Ход белых
Как выиграть ладью?

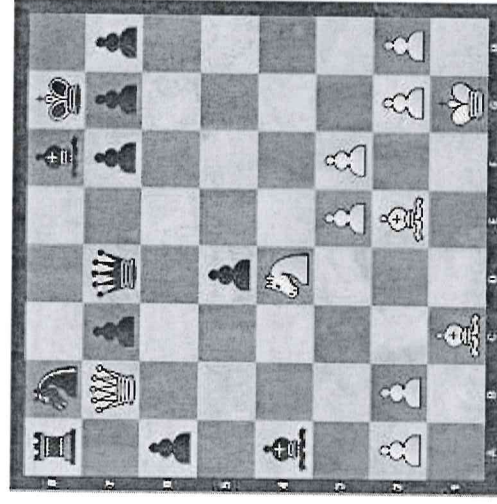


Диаграмма 131. Ход черных
Найти защиту от нападения

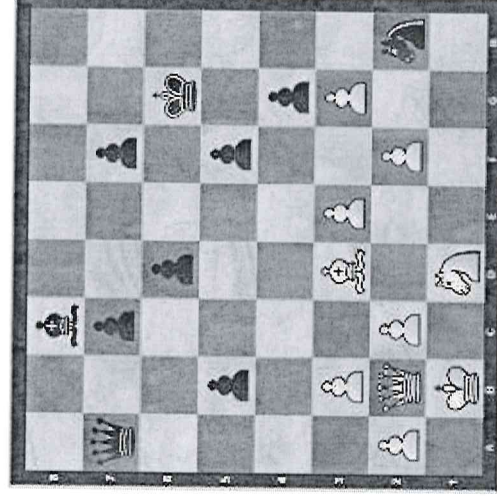


Диаграмма 132. Ход белых
Двойной удар

