

Учебник шахмат

М. В. Кройтор

2020

Оглавление

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | История появления и развития шахмат | 17 |
| 1.1 | Методические указания | 17 |
| 1.2 | Содержание занятия | 17 |
| 1.3 | Домашнее задание | 18 |
| 2 | Правила шахмат | 19 |
| 2.1 | Методические указания | 19 |
| 2.2 | Содержание занятия | 19 |
| 2.3 | Домашнее задание | 23 |
| 3 | Ход пешки | 27 |
| 3.1 | Методические указания | 27 |
| 3.2 | Содержание занятия | 27 |
| 3.3 | Домашнее задание | 28 |
| 4 | Рокировка | 29 |
| 4.1 | Методические указания | 29 |
| 4.2 | Содержание занятия | 29 |
| 4.3 | Домашнее задание | 30 |
| 5 | Шахматная этика | 31 |
| 5.1 | Методические указания | 31 |
| 5.2 | Содержание занятия | 31 |
| 5.3 | Домашнее задание | 32 |
| 6 | Шахматная нотация | 33 |
| 6.1 | Методические указания | 33 |
| 6.2 | Содержание занятия | 33 |
| 6.3 | Домашнее задание | 35 |
| 7 | Матование одинокого короля: линейный мат; мат ферзём и королём. | 37 |
| 7.1 | Методические указания | 37 |
| 7.2 | Содержание занятия | 37 |
| 7.3 | Домашнее задание | 40 |
| 8 | Матование одинокого короля: мат ладьёй и королём. | 43 |
| 8.1 | Методические указания | 43 |
| 8.2 | Содержание занятия | 43 |
| 8.3 | Домашнее задание | 46 |
| 9 | Матование одинокого короля: мат двумя слонами. | 47 |
| 9.1 | Методические указания | 47 |
| 9.2 | Содержание занятия | 47 |
| 9.3 | Домашнее задание | 49 |

| | |
|--|-----------|
| 10 Как правильно начинать партию. Типичные ошибки в дебюте. | 51 |
| 10.1 Методические указания | 51 |
| 10.2 Содержание занятия | 51 |
| 10.3 Домашнее задание | 53 |
| 11 Тактические приёмы. Понятие комбинации. | 55 |
| 11.1 Методические указания | 55 |
| 11.2 Содержание занятия | 55 |
| 11.3 Домашнее задание | 58 |
| 12 Тактические удары | 59 |
| 12.1 Методические указания | 59 |
| 12.2 Содержание занятия | 59 |
| 12.3 Домашнее задание | 60 |
| 13 Тактические приёмы: уничтожение защиты | 61 |
| 13.1 Методические указания | 61 |
| 13.2 Содержание занятия | 61 |
| 13.3 Домашнее задание | 61 |
| 14 Основы миттельшпиля | 63 |
| 14.1 Методические указания | 63 |
| 14.2 Содержание занятия | 63 |
| 14.2.1 Центр | 63 |
| 14.2.2 Расположение фигур | 64 |
| 14.3 Домашнее задание | 67 |
| 15 Оценка позиции. План игры. | 69 |
| 15.1 Методические указания | 69 |
| 15.2 Содержание занятия | 69 |
| 15.3 Домашнее задание | 70 |
| 16 Шахматная этика | 73 |
| 16.1 Методические указания | 73 |
| 16.2 Содержание занятия | 73 |
| 16.3 Домашнее задание | 74 |
| 17 Эндшпиль: оппозиция | 75 |
| 17.1 Методические указания | 75 |
| 17.2 Содержание занятия | 75 |
| 17.3 Домашнее задание | 76 |
| 18 Эндшпиль: проходная пешка | 77 |
| 18.1 Методические указания | 77 |
| 18.2 Содержание занятия | 77 |
| 18.3 Домашнее задание | 78 |
| 19 Тактические приёмы: отвлечение и завлечение | 79 |
| 19.1 Методические указания | 79 |
| 19.2 Содержание занятия | 79 |
| 19.3 Домашнее задание | 80 |

| | |
|---|-----------|
| 20 Тактические приёмы: перекрытие и освобождение линии | 81 |
| 20.1 Методические указания | 81 |
| 20.2 Содержание занятия | 81 |
| 20.3 Домашнее задание | 82 |
| 21 Атака на neroкировавшего короля | 83 |
| 21.1 Методические указания | 83 |
| 21.2 Содержание занятия | 83 |
| 21.3 Домашнее задание | 84 |
| 22 Атака на короля при разносторонних рокировках | 85 |
| 22.1 Методические указания | 85 |
| 22.2 Содержание занятия | 85 |
| 22.3 Домашнее задание | 85 |
| 23 Классификация дебютов. Итальянская партия. | 87 |
| 23.1 Методические указания | 87 |
| 23.2 Содержание занятия | 87 |
| 23.3 Домашнее задание | 89 |

Введение

В современном мире интеллект является одним из самых значимых социальных качеств личности, обилие информации предполагает необходимость индивидуума быстро воспринимать огромный поток информации, анализировать его и выделять значимые для себя элементы. Формирование таких качеств, как концентрация, умение предвидеть последствия действий и событий, логическое мышление, креативность, умение быстро сориентироваться в ситуации и принять решение, воля, стремление к самосовершенствованию, память, коммуникативные навыки являются необходимостью в современном мире. Шахматы – один из древнейших и действенных способов развития целого спектра качеств и навыков, необходимых в жизни.

Интеллектуальное развитие детей происходит главным образом в дошкольных и школьных образовательных учреждениях. Не случайно в большинстве культур систематическое обучение детей начинается в возрасте 5 – 7 лет. Этот возраст, согласно Ж.Пиаже, знаменует собой переход от дооперационального мышления к мышлению на уровне конкретных операций. Дети приобретают эту более сложную и тонкую форму мышления в процессе активного исследования физической среды, задавая себе вопросы и, в основном, самостоятельно находя на них ответы.

Задаваясь фундаментальным вопросом, нужны ли нам шахматы, необходимо окунуться во множество психопедагогических и социальных исследований, изучить мнение общества и даже культуру разных народов. Мы же остановимся только на общих моментах: шахматы являются одной из самых древних игр, которая из "игры для знати" стала доступна всем желающим. Во все времена шахматы высоко ценились знаменитыми личностями разных профессий: Маркс и Энгельс, Калинин, Ворошилов, Фрунзе, Робеспьер, Суворов, Пушкин, Толстой, Сервантес, Байрон и Вольтер, Бетховен, Менделеев, Йорга и многие другие любили и практиковали эту игру.

В последние десятилетия было проведено множество исследований, доказывающих положительную воспитательно-образовательную роль шахмат, без каких-либо негативных последствий.

Почему шахматы полезны в начальной школе?

1. в шахматы играет более 500 млн. человек в 167 странах – это второе место по распространенности после футбола.
2. это универсальная игра – научиться играть можно независимо от пола, возраста, расовой или социальной принадлежности.
3. это интеллектуальная игра, посредством которой развиваются множество интеллектуальных и социальных качеств.
4. эта игра не требует больших затрат.

Исследования в области влияния обучения шахматам на развитие детей дошкольного и младшего школьного возраста установили:

1. В 1974/76 годах профессор психологии Dr.Christiaen проводил исследования в школах Бельгии. Оказалось, что дети, занимающиеся шахматами, добились значительно лучших показателей на государственных экзаменах по всем предметам.
2. В 1977/79 годах профессор Фанг проводил подобный эксперимент в школах Гонконга. Результат показал, что по таким предметам, как математика, физика и химия, шахматисты в среднем получили оценки на 15% выше, чем остальные ученики.

3. В 1979/83 годах министерство образования Венесуэлы ввело обучение шахматам для 4500 второклассников. Исследователи, изучив результаты эксперимента, сделали вывод, что методическое обучение игре в шахматы ускоряет интеллектуальное развитие детей. Правительство Венесуэлы постановило внедрить уроки шахмат во всех школах.
4. В 1990/91 годах профессор Фридман изучал влияние шахмат на интеллект ребёнка. Исследования проводились в Бельгии. Они показали, что занятия шахматами способствовали увеличению интеллекта на 21% по шкале Wechsler.
5. В 1979/83 годах профессор Фергюсон изучал влияние шахмат на умственные способности детей. В исследованиях участвовали одарённые ученики школ Пенсильвании. Было установлено, что те школьники, которые начали изучать шахматы, увеличили свои умственные способности за год на 17.3%, в то время как остальные на 4.6% по шкале Watson-Glasner.
6. В 1990/92 и в 1995/96 годах известный профессор психологии д-р Маргулис проводил исследования в школах Нью-Йорка и Лос-Анджелеса. Результаты исследований показали, что школьники, изучающие шахматы, на государственных экзаменах по чтению получили значительно более высокие оценки, чем другие школьники в городе и в среднем по стране.
7. В 1994/97 годах, Джеймс Липтрап проводил исследования в школах Техаса. Ученики, занимающиеся шахматами, вдвое улучшили свои показатели по чтению и математике по сравнению с остальными школьниками.
8. В 1997 году профессора Маргулис и Спит изучали влияние шахмат на интеллектуальные способности школьников Нью-Йорка. Школьники, изучающие шахматы, получили 91.4%, остальные школьники 64.4% в соответствии с Intelligence scale.

В настоящее время более 30 стран (такие, как Армения, Испания, Италия, Турция, Азербайджан и др.) включили шахматы в школьные программы. С каждым годом список этих стран увеличивается.

Учебный план

Группы начальной подготовки: рекомендуемый возраст 7 – 9 лет (начальные классы)

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ:

1. Развитие когнитивных процессов через формирование качеств, необходимых для игры в шахматы;
2. Развитие личности, способной интегрироваться в социум, конструктивно взаимодействуя с окружающими;
3. Знание терминологии, правил шахмат.
4. Развитие психомоторики и умение применять методы восстановления посредством физических упражнений, медитации

| Название темы | Кол-во уроков | Ожидаемый результат |
|----------------|---------------|--|
| История шахмат | 2 | Должны знать: <ul style="list-style-type: none">• историю возникновения шахмат• историю развития шахмат |

| | | |
|-------------------|---|--|
| Шахматные правила | 3 | <p>Должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • геометрию шахматной доски • названия фигур и их ходы • относительную стоимость фигур • определения шахматных терминов (шах, мат, пат, рокировка, взятие на проходе, превращение пешки) • результат игры • случаи, когда рокировка запрещена <p>Должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правильно расположить доску • Ходить фигурами • определять шах, мат, пат • защищаться от шаха • делать рокировку • делать взятие на проходе <p>Обобщение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Должны уметь играть партии по шахматным правилам от начала и до конца |
| Шахматная нотация | 1 | <p>Должны знать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Обозначения полей • Обозначения шахматных фигур • Специальные символы (взятие, шах, мат, хороший ход, плохой ход и т.д.) • Виды нотаций <p>Должны уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • Записать позицию • Прочитать запись позиции • Записать партию полной и краткой нотацией • Прочитать партию в полной и краткой нотации |

| | | |
|-----------------------------------|---|---|
| Матование одинокого короля | 3 | <p>Должны знать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Принципы построения мата <p>Должны уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ставить линейный мат • Ставить мат ферзём и королём • Ставить мат ладьёй и королём • Ставить мат двумя слонами |
| Тактические приёмы. Комбинация | 8 | <p>Должны знать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Понятия тактического приёма, форсированного варианта, жертвы, комбинации • Базовые тактические удары (связка, двойной удар, двойной шах, открытое нападение) • Базовые тактические приёмы (уничтожение защиты, отвлечение, завлечение, перекрытие линии, освобождение линии, блокирование, освобождение поля) <p>Должны уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • Определять вид тактического удара • Определять используемый тактический приём • Решать простые комбинации с использованием базовых тактических ударов и приёмов <p>Обобщение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ученики должны применять полученные знания и умения в партии • Должны уметь рассчитывать варианты |

| | | |
|--------------|---|--|
| Дебют | 2 | <p>Должны знать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Классификацию дебютов • Как правильно начинать партию • Типичные дебютные ошибки • Итальянскую партию <p>Должны уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правильно начинать партию • Разыгрывать итальянскую партию |
| Миттельшпиль | 7 | <p>Должны знать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Понятие большого и малого центра • Понятие пешечной структуры • Мобильность фигур • Понятие контригры <p>Должны уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • Проводить атаку на короля • Составлять план игры • Создавать контригру • Реализовывать материальное преимущество |
| Эндшпиль | 3 | <p>Должны знать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Понятие оппозиции • Правило квадрата • Пешечный прорыв <p>Должны уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • Занимать оппозицию • Рассчитывать квадрат пешки <p>Обобщение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ученики должны уметь разыгрывать элементарные пешечные окончания |

| | | |
|----------------------|----|---|
| Шахматная этика | 2 | <p>Должны знать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Элементарные правила поведения за доской • Правила поведения на соревнованиях <p>Должны уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> • Воспринимать адекватно результат партии • Уважать соперника |
| Шахматная композиция | 1 | <p>Должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Что такое шахматная композиция • Разницу между задачей и этюдом • Простейшие шахматные термины <p>Должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Решать двухходовые задачи • Решать одновариантные многоходовые задачи • Решать простые этюды |
| Практика | 36 | <ul style="list-style-type: none"> • Промежуточные турниры • Тестирование • Конкурсы решения позиций • Общая физическая подготовка |
| ИТОГО: | 68 | |

План занятий

Урок 1. История появления и развития шахмат

Урок 2. Правила шахмат

Урок 3. Ход пешки

Урок 4. Рокировка

Урок 5. Шахматная этика

Урок 6. Шахматная нотация

Урок 7. Матование одинокого короля: линейный мат; мат ферзём и королём.

Урок 8. Матование одинокого короля: мат ладьёй и королём.

Урок 9. Матование одинокого короля: мат двумя слонами. Конкурс решения позиций

Урок 10. Как правильно начинать партию. Типичные ошибки в дебюте.

Урок 11. Тактические приёмы. Понятие комбинации

Урок 12. Тактические удары

Урок 13. Тактические приёмы: уничтожение защиты Конкурс решения позиций

Урок 14. Основы миттельшпиля

Урок 15. Оценка позиции. План игры.

Урок 16. Шахматная этика. Тестирование Турнир

Урок 17. Эндшпиль: оппозиция

Урок 18. Эндшпиль: проходная пешка

Урок 19. Тактические приёмы: отвлечение и завлечение

Урок 20. Тактические приёмы: перекрытие и освобождение линии Конкурс решения позиций

Урок 21. Атака на neroкировавшего короля

Урок 22. Атака на короля при разносторонних рокировках

Урок 23. Классификация дебютов. Итальянская партия.

Урок 24. Относительная ценность фигур

Урок 25. Реализация материального преимущества

Урок 26. Ферзь против пешки

Урок 27. Тактические приёмы: блокирование и освобождение поля

Урок 28. Контригра Конкурс решения позиций

Урок 29. Шахматная композиция

Урок 30. Чемпионы мира

Урок 31. Типичные комбинации

Урок 32. Комбинации с сочетанием идей Тестирование Квалификационный турнир

Глава 1

История появления и развития шахмат

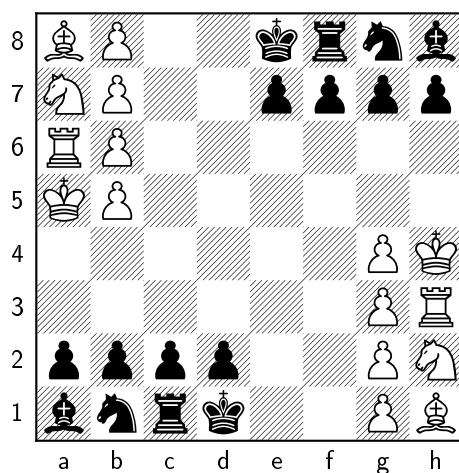
1.1 Методические указания

Расскажите детям легенду возникновения шахмат и немного из истории развития. В качестве литературного источника можно использовать книгу Михаила Садовяну.

1.2 Содержание занятия

Шахматы являются одной из самых древних игр, их история насчитывает не менее 1500 лет. Никто не знает кто и когда на самом деле придумал шахматы, но, согласно самой распространённой легенде, шахматы возникли в Индии: однажды индийскому правителю — Радже — стало скучно и он обещал наградить того, кто его развлечёт. Один брамин пришёл к Радже и показал ему интересную игру — 2 войска, белое и чёрное, сражаются на специальном поле. Игра очень понравилась Радже и он спросил, чего хочет брамин за своё изобретение. Хитрый брамин попросил столько пшеничных зёрен, сколько окажется на шахматной доске, если на первую клетку положить одно зерно, на вторую — два зерна, на третью — четыре зерна и т. д. Попросите детей посчитать количество зёрен. Оказалось, что такого количества зерна нет на всей планете (оно равно $264 - 1 \cdot 1,845 \times 10^{19}$ зёрен, чего достаточно, чтобы заполнить хранилище объёмом 180 км).

В V – VI веке нашей эры в Индии возникла первая известная нам игра, похожая на шахматы — чатуранга. В этой игре было всего 4 фигуры: король, колесница (прародитель ладьи), слоны, конница и пехота. Играли в чатурангу вчетвером и чтобы выиграть необходимо было уничтожить всё войско соперников (Д. 1). Из Индии шахматы попали на Арабский Восток, где и получили современное название: Шах Мат, что в переводе означает "Властитель Повержен".



Д. 1 начальная позиция чатуранги

В VIII — IX веке шахматы попали в Европу и с XV века правила игры практически не менялись.

Несколько знаменательных дат из истории шахмат:

- 1119 год – Состоялась первая партия по переписке между королём Англии Генрихом I и королём Франции Людовиком VI.
- 1490 год – Впервые использовано правило "взятия на проходе".
- 1550 год – В Италии создан первый шахматный клуб.
- 1575 год – Первый шахматный турнир, который прошел при королевском дворе в Мадриде.
- 1744 год – Первый сеанс игры вслепую против двух игроков (Филидор в Париже).
- 1763 год – Появление музыки шахмат Каиссы в поэме Уильяма Джонса.

1.3 Домашнее задание

Попросите детей написать свою историю появления шахмат, на основании рассказанной легенды.

Глава 2

Правила шахмат

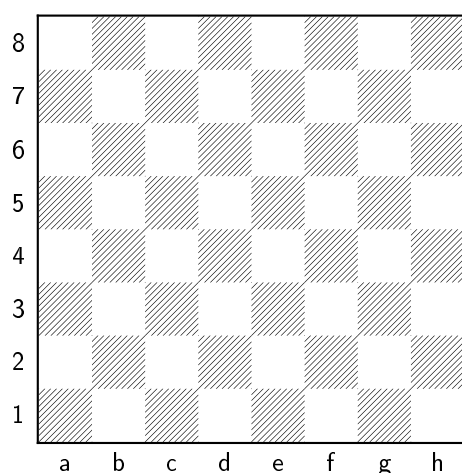
2.1 Методические указания

Данная тема является объёмной, поэтому рекомендуем разделить её на 2 урока и совместить, например, с темой "История появления и развития шахмат". В первой части расскажите о геометрии шахматной доски и ходах фигур, а вторую часть посвятите таким понятиям, как шах, мат и пат.

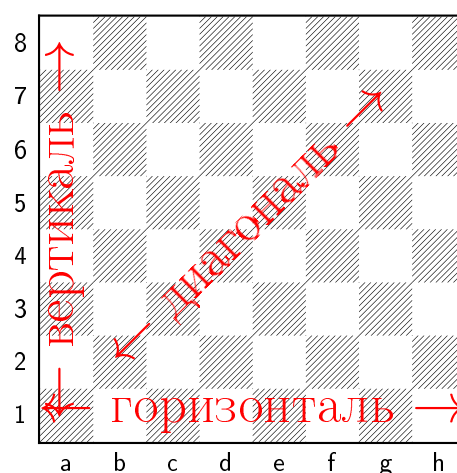
Следует обратить внимание детей на правильные названия шахматных фигур: ферзь, но не королева или дама; ладья, но не тура; слон, но не офицер. Также необходимо правильно располагать доску – угловое поле доски слева от игрока должно быть черным.

2.2 Содержание занятия

В шахматы играют на доске, размером 8x8 клеток (всего 64 клетки, см. Д. 2). Шахматная доска имеет свою геометрию, а именно 3 вида линий: вертикали, горизонтали и диагонали (см. Д. 3). Попросите детей посчитать количество вертикалей и горизонталей, найти самую большую и маленькую белую и чёрную диагональ.



Д. 2 шахматная доска



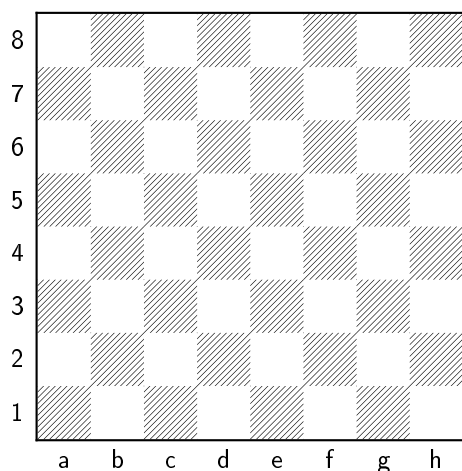
Д. 3 геометрия шахматной доски

У каждой вертикали и горизонтали есть имя – это латинские буквы и цифры соответственно. Каждая клетка, или шахматное поле, имеет своё "имя" которое состоит из буквы и цифры, на пересечении которых оно находится (см. Д. 4). Попросите детей назвать "имена" нескольких полей.

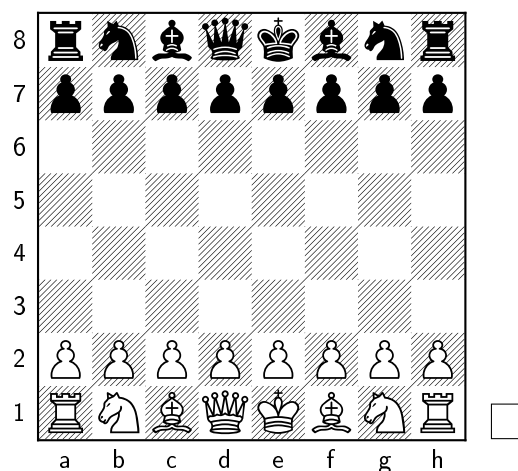
Левая часть доски со стороны белых называется ферзевым флангом, правая часть – королевским флангом. Малым центром доски называются поля d4, d5, e4, e5. Большим центром называется квадрат, ограниченный полями c3, c6, f3 и f6.

На шахматной доске располагаются 16 белых фигур: пешки, ладьи, кони, слоны, ферзь и король; и столько же черных фигур (см. Д. 5). Играющий белыми фигурами начинает партию, ходы делаются

по очереди. При расстановке фигур, обратите внимание детей на то, как правильно расположить короля и ферзя. Расскажите им о правиле "ферзь любит свой цвет то есть белый ферзь на белом поле, а чёрный – на чёрном и, соответственно, короли рядом.

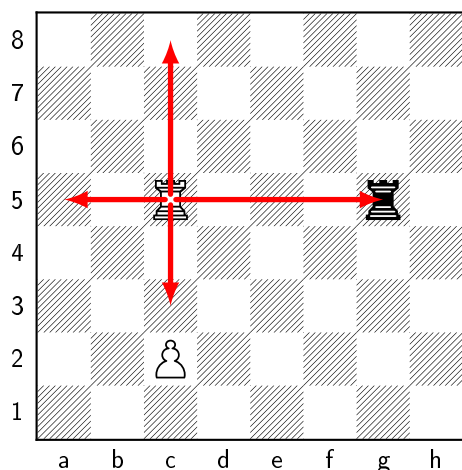


Д. 4 шахматные поля

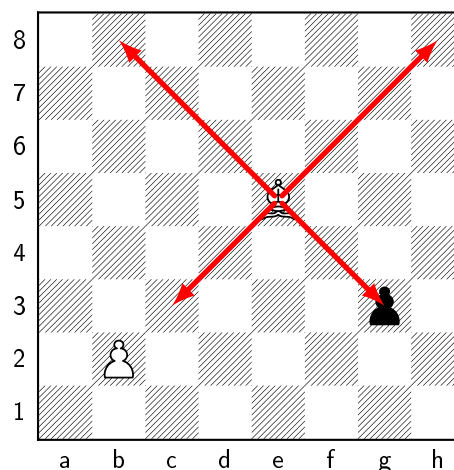


Д. 5 Начальная позиция

Ладья может стать на любое поле вертикали или горизонтали, на которых она стоит. На Д. 6 ладья может пойти на любое из полей а5, b5, d5, е5, f5, с4, с3, с6, с7, с8; а также взять черную ладью на поле g5.



Д. 6 ходы ладьёй

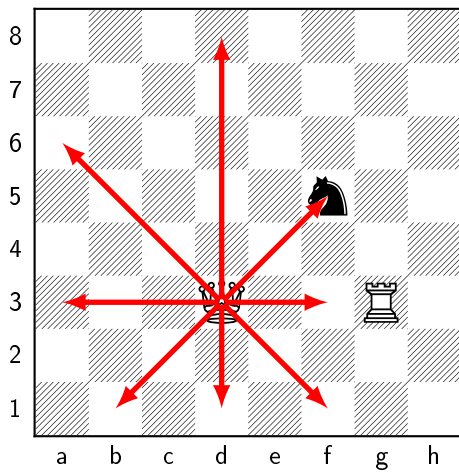


Д. 7 ходы слона

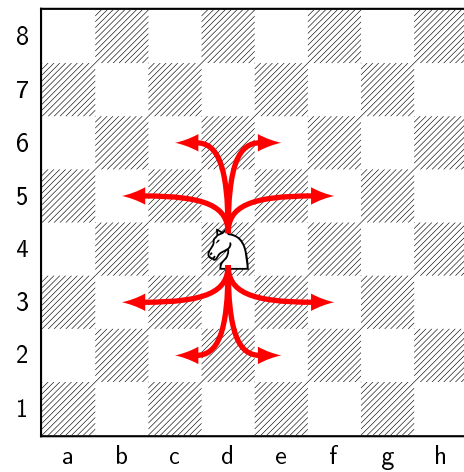
Слон может ходить на любое поле по диагоналям, на которых он стоит. На диаграмме 7 видно, что слон может пойти на поля b8, с7, d6, с3, d4, f6, g7, h8, f4, а также взять пешку g3.

Ферзь может ходить на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит. Его ходы совпадают с ходами слона и ладьи одновременно (Д. 8).

При выполнении ходов слон, ладья или ферзь не могут передвигаться через какие-либо стоящие на их пути фигуры.

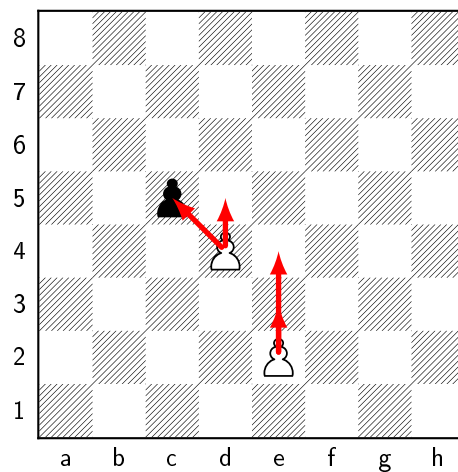


Д. 8 ходы ферзя



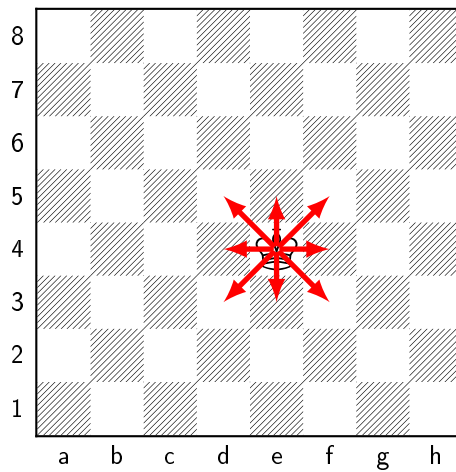
Д. 9 ходы коня

Конь может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали. Ход коня похож на букву "Г" (Д. 9).



Д. 10 ходы пешкой

Пешка может ходить вперед на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали. С начальной позиции она может ходить как на одно поле, так на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты. Взятие пешкой совершается следующим образом: на поле, занимаемое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали ставится пешка, одновременно снимая фигуру соперника с шахматной доски. На Д. 10 видно, что белая пешка с поля d4 может ходить на поле d5, а также забрать пешку с5. Пешка с поля e2 может пойти на поле e3 или на поле e4.



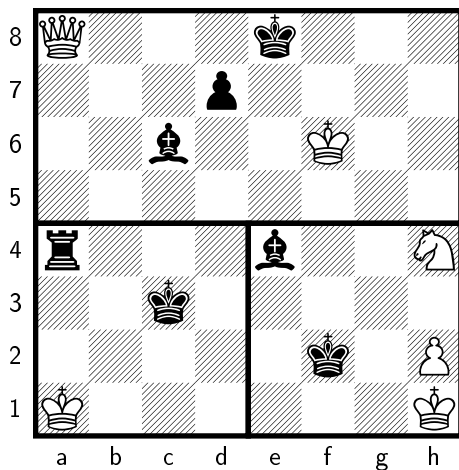
Д. 11 ходы короля

Король – самая важная фигура. Король ходить может на любое поле вокруг себя, если оно не занято своей фигурой или не атаковано фигурой соперника (Д. 11). Ещё одно важное правило: короли не встречаются, то есть король не может пойти на клетку рядом с королём соперника.

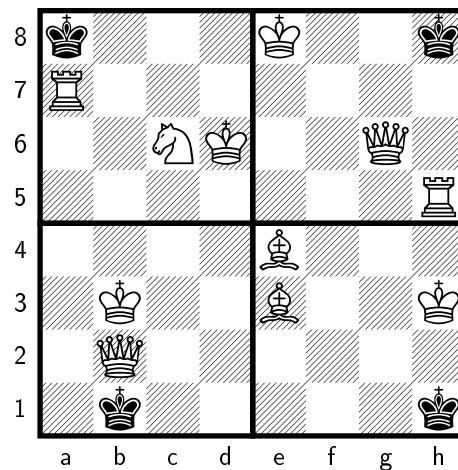
Цель любого шахматиста в партии — выигрыш короля соперника, или, если быть более точным — поставить мат (напасть таким образом на короля соперника, чтобы соперник не смог его защитить). Нападение на короля какой-либо фигурой называется шахом. От шаха можно защититься тремя способами (Д. 12):

- Увести короля из под шаха;
- Забрать напавшую на короля фигуру;
- Перекрыться (поставить фигуру между королём и фигурой соперника).

Если защититься от шаха невозможно, то король получил мат, игра заканчивается.



Д. 12 Защита от шаха



Д. 13 мат

Другими словами, мат — это шах от которого нет защиты. На диаграмме 13 приведены примеры мата.

Для достижения победы часто необходимо получить материальное преимущество, то есть забрать как можно больше фигур соперника. Для того, чтобы примерно оценить у кого преимущество в партии используют простейший подсчет материала. Считается, что пешка — самая слабая фигура, конь и слон стоят три пешки, ладья — пять пешек и ферзь — девять пешек. В связи с тем, что с потерей короля игра заканчивается, стоимость короля не учитывается.

Не разрешается ходить фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура ходит на поле, занятое фигурой партнера, последняя берется и снимается с шахматной доски, что является частью того же самого хода. Считается, что фигура нападает на фигуру партнера, если фигура может совершить взятие на этом поле. Расставьте детям произвольную позицию и попросите их найти возможные взятия.

Результат игры Игра считается завершившейся победой одного из игроков в следующих случаях:

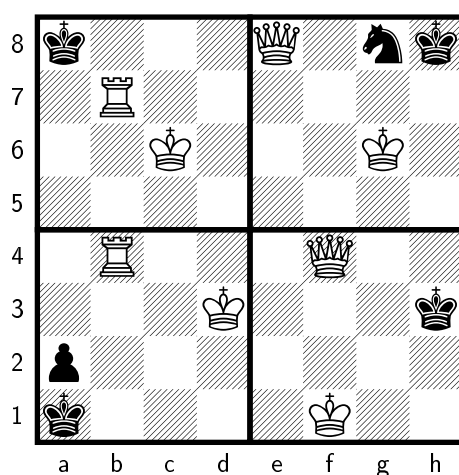
- После объявления мата королю соперника;
- После заявления соперника о своем поражении в партии.

Партия считается закончившейся вничью:

- Если игрок, который должен ходить, не имеет никакого, разрешенного правилами игры, хода, а его король не находится под шахом. Такую ситуацию в игре называют "патом";
- Если возникла позиция, когда ни один из игроков не может заматовать короля соперника любой серией возможных ходов (например, если на доске не осталось фигур, способных поставить мат);
- По соглашению между игроками во время партии.

Партия может закончиться вничью:

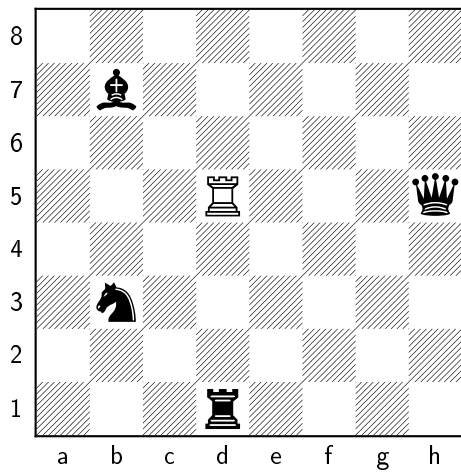
- Если в ходе игры на шахматной доске возникла или может возникнуть, по крайней мере, в третий раз идентичная (одинаковая) позиция;
- Если последние 50 последовательных ходов были сделаны игроками без ходов какой-либо пешки, и без взятия какой-либо фигуры.



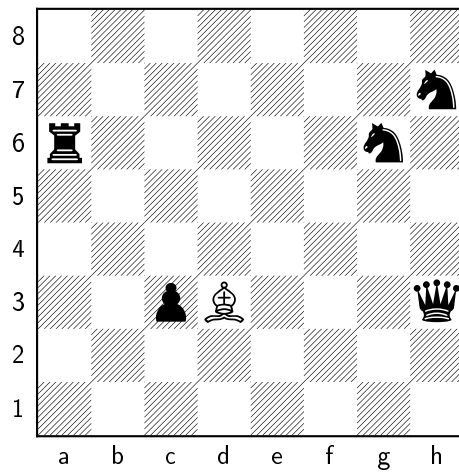
Д. 14 пример пата

2.3 Домашнее задание

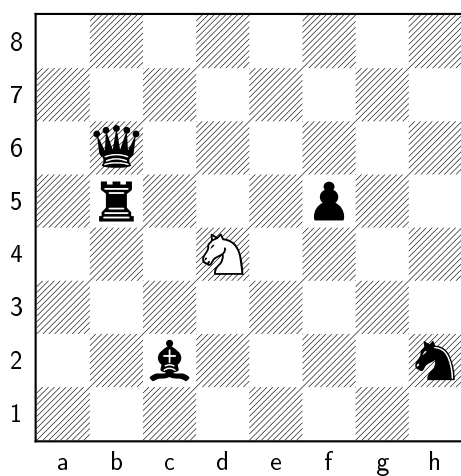
1. Нарисуйте шахматную доску.
2. На диаграммах ниже (подготовьте заранее домашнее задание для каждого ребёнка на отдельном листе) стрелочками укажите, какие чёрные фигуры может взять белая фигура.



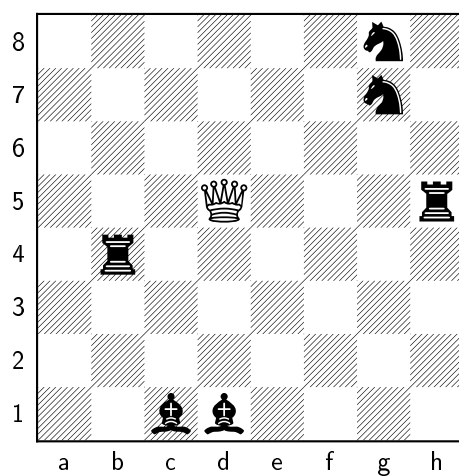
2.1



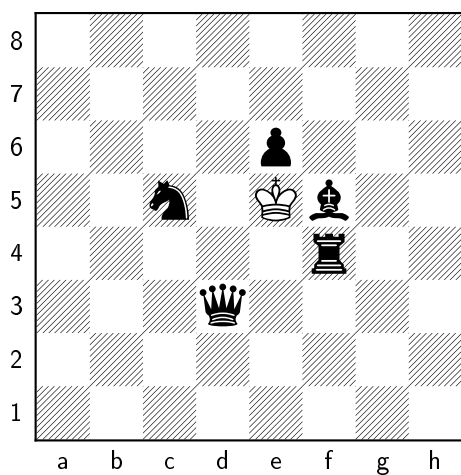
2.2



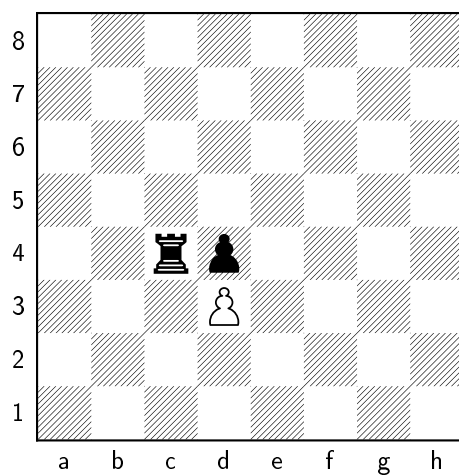
2.3



2.4

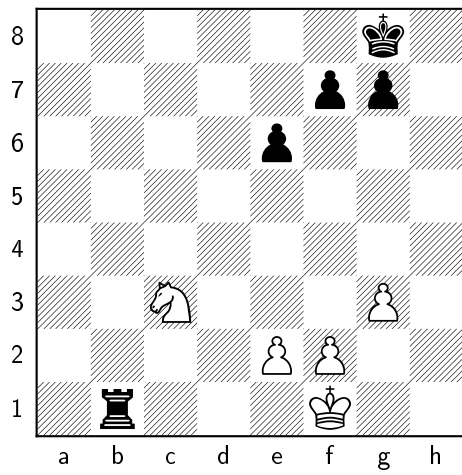


2.5

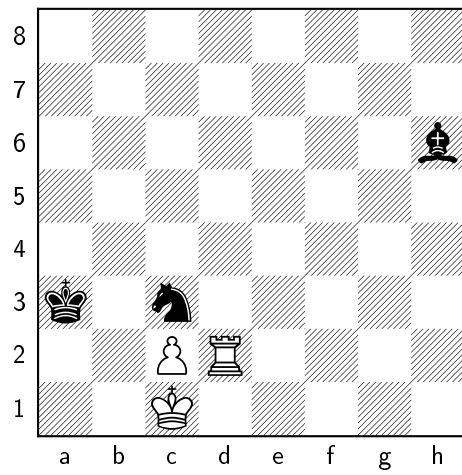


2.6

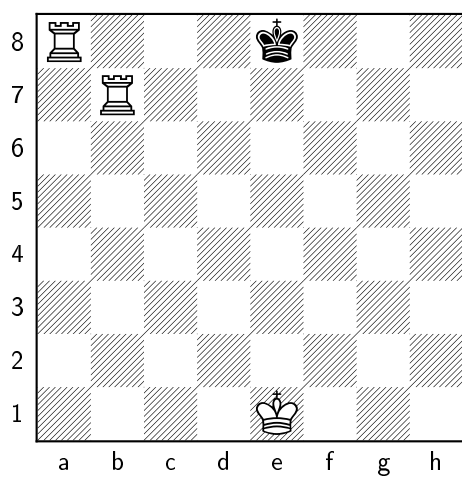
3. На диаграммах ниже определите, где шах, где пат, а где мат. В случае шаха укажите возможные способы защиты.



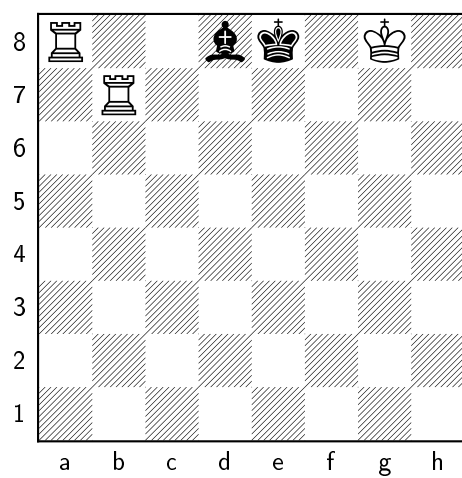
2.7



2.8



2.9



2.10

Глава 3

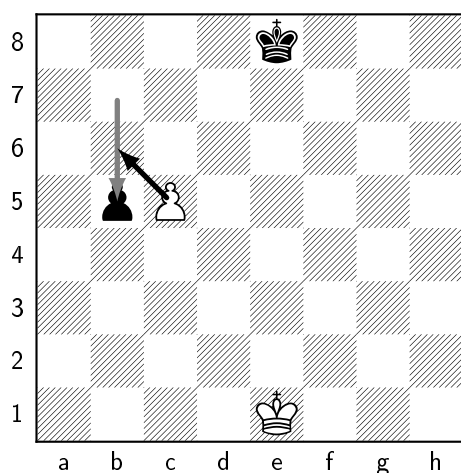
Ход пешки

3.1 Методические указания

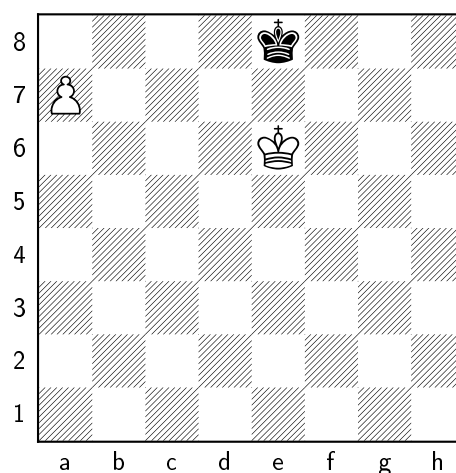
Повторите ход пешкой и взятие.

3.2 Содержание занятия

Пешка, атакующая поле, которое пересекла пешка соперника, продвинутая с начальной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это действие может быть совершено только очередным ходом и называется взятием “на проходе”. На диаграмме 15 показано взятие на проходе.



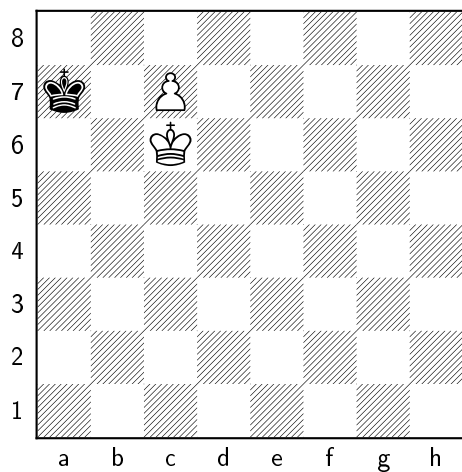
Д. 15 взятие на проходе



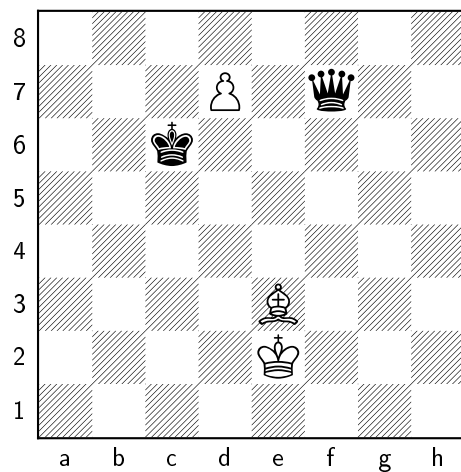
Д. 16 превращение пешки в ферзя

Пешка, которая достигает самой последней горизонтали от своей начальной позиции, должна быть заменена на том же поле на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета, что является частью одного хода. Эта замена пешки называется превращением, действие новой фигуры начинается сразу с момента ее появления на шахматной доске. Выбор игроком фигуры для превращения не ограничивается фигурами, которые были взяты ранее до превращения. На диаграммах показаны различные ситуации, в которых пешка может превращаться в разные фигуры. Например, на диаграмме 16, пешка, походив с поля a7 на поле a8, превращается в ферзя и ставит мат черному королю.

На диаграмме 17 показан пример, когда превращение в сильнейшую фигуру не выигрывает партию, а приводит лишь к ничьей: после превращения пешки c7 в ферзя у черного короля нет ходов. На доске пат, то есть ничья. Победы можно достигнуть, превратив пешку в ладью: **1. c8=♖ ♔a6 2. ♖a8#** Диаграмма 18 демонстрирует случай, когда полезно превратить пешку в коня. В этом случае белые следующим ходом забирают ферзя черных и выигрывают: **1. d8=♘+ и 2. ♘xf7**



Д. 17 превращение пешки



Д. 18 превращение пешки

3.3 Домашнее задание

прописать

Глава 4

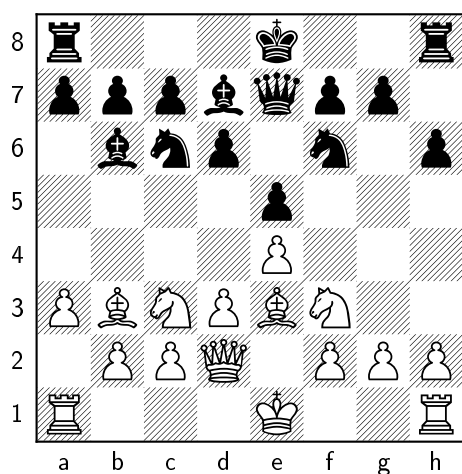
Рокировка

4.1 Методические указания

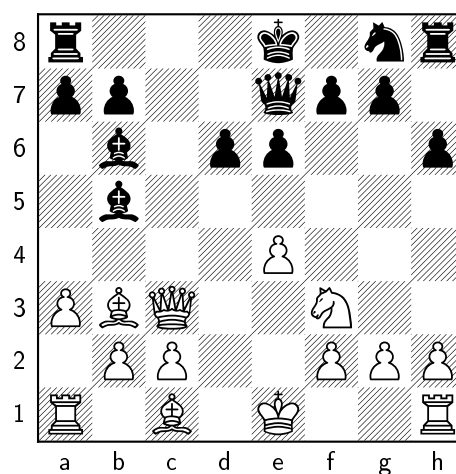
Следует уделить особое внимание рокировке, так как дети не сразу усваивают, в каких случаях рокировка невозможна. Кроме того, они часто неправильно делают рокировку: сначала передвигают ладью, а потом короля. В этом случае считается, что надо делать ход ладьёй.

4.2 Содержание занятия

Рокировка — перемещение короля и одной из ладей того же цвета, находящихся в начальной позиции, по крайней горизонтали. Рокировка выполняется следующим образом: король перемещается с начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем ладья переставляется через короля на следующее за ним соседнее поле. На диаграмме 19 обе стороны могут делать рокировки как на королевском фланге, так и на ферзевом.



Д. 19 рокировки



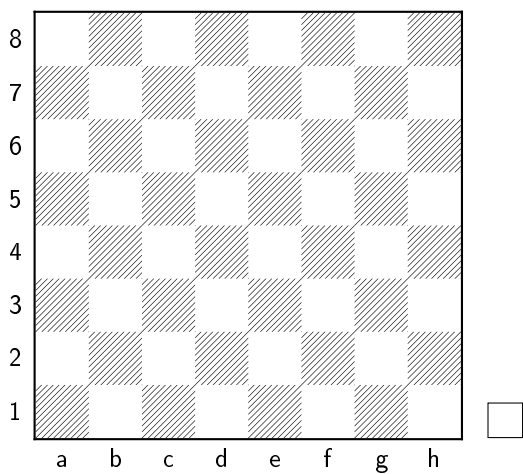
Д. 20 возможна ли рокировка?

Рокировка невозможна:

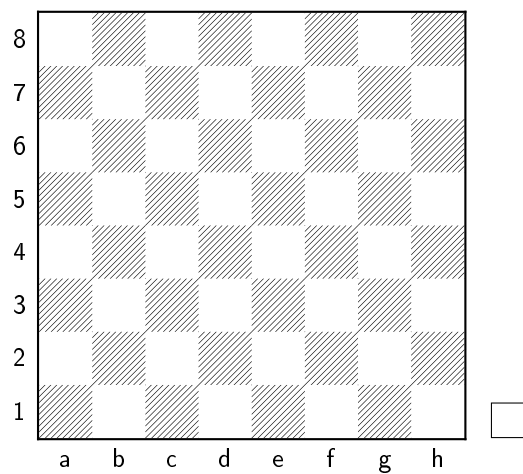
1. Если король ранее, до рокировки, делал ход;
2. С той ладьёй, которая ранее, до рокировки делала ход. Рокировка временно невозможна в следующих случаях (Д. 20):
3. Если атаковано одной из фигур соперника поле, на котором или стоит король, или которое он должен пересечь, или которое он должен занять;
4. Если между королем и ладьёй, с которой может быть произведена рокировка, находится фигура.

4.3 Домашнее задание

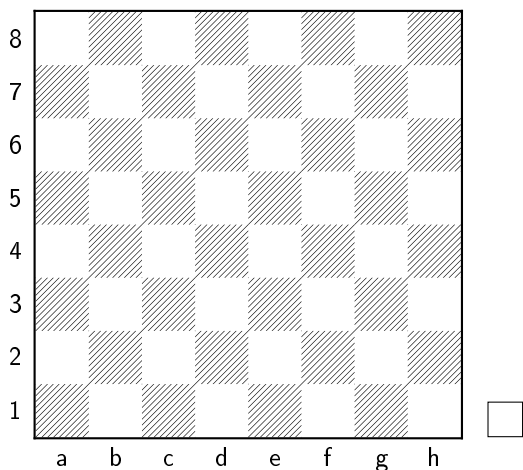
На следующих диаграммах проверьте, если возможна рокировка. Если возможна, то в какую сторону? Если рокировка невозможна, укажите причины.



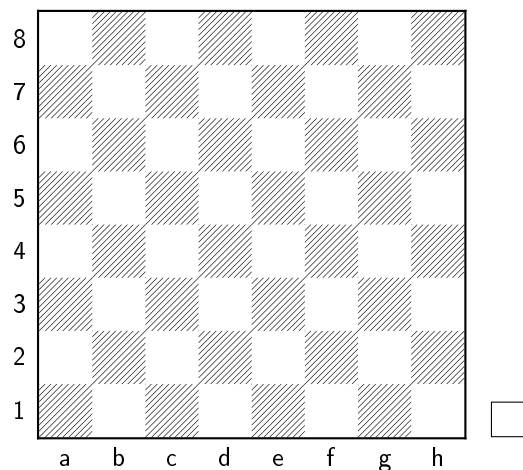
Д. 4.1 Ход белых



Д. 4.2 Ход белых



Д. 4.3 Ход белых



Д. 4.4 Ход белых

Глава 5

Шахматная этика

Теодор Рузвельт сказал, что "воспитать человека интеллектуально, не воспитав нравственно, — значит вырастить угрозу для общества".

5.1 Методические указания

Уделите отдельное внимание правилам поведения, как во время шахматной партии, так до и после неё. Недостаточно просто рассказать детям об этих правилах, важно на протяжении всего обучения напоминать о них и следить за их выполнением. Шахматная Этика или Кодекс воспитывает в детях взаимоуважение, учит общаться, контролировать свои эмоции.

Необходимо объяснить детям, зачем нужны эти правила и почему следует их соблюдать. После каждого правила попросите детей продемонстрировать это: например, приветствие соперника.

5.2 Содержание занятия

Мы приведём несколько основных правил поведения во время шахматной партии. Важно применять эти правила даже во время дружеских и тренировочных партий:

1. *Перед началом партии поприветствуйте соперника рукопожатием.*

Обязательное рукопожатие до партии говорит о взаимном уважении и устанавливает рамки соперничества только за шахматной доской. Девизом ФИДЕ (Всемирной Шахматной Организации) является *Gens Una Sumus* — Мы Одна Семья!

2. *Тронул – ходи!*

Правила ФИДЕ гласят: если игрок дотронулся до своей фигуры, то он обязан сделать ей любой возможный ход; если игрок дотронулся до фигуры соперника — он обязан её побить; если невозможно сделать ход фигурой, до которой игрок дотронулся либо взять фигуру соперника — игрок делает любой другой ход. Данное правило очень важно для начинающих, они должны понимать, что у каждого действия есть следствие и, если он дотронулся до ферзя и единственный ход — это потерять его, то обратного пути нет. Применяя его в тренировочных партиях, дети учатся сначала думать, а не "хвататься за фигуры".

3. *Скажи "Поправляю!"*

Бывают ситуации, когда фигура не очень чётко стоит на поле. Тогда игрок может её поправить, но и тут есть 2 важных правила:

- поправлять фигуры можно только во время своего хода: таким образом мы показываем своё уважение к сопернику и не отвлекаем его от обдумывания
- перед тем, как поправить фигуру, необходимо сказать "Поправляю!" чтобы вас не заставили сделать ход этой фигурой.

4. *Отпустил фигуру – ход сделан!*

Если игрок сделал ход на доске и отпустил фигуру — ход считается сделанным. До этого момента можно сделать и другой ход, но только этой же фигурой. Данное правило также воспитывает в детях умение предвидеть и принимать последствия своих решений.

5. *Проиграл – поздравь соперника!*

Слово "Поздравляю" из уст проигравшего и протянутая для рукопожатия рука — это признак рыцарского, взрослого и адекватного восприятия. Проигрыш — это опыт из которого необходимо сделать выводы, исправить ошибки и, в следующий раз, вы обязательно одержите победу. Не менее важно контролировать свои эмоции и выиграв партию. Следует с уважением отнестись к поражению соперника и пожелать ему удачи в дальнейшем. Излишняя показная гордость может быть наказана уже в следующей партии.

6. *Соблюдай тишину!*

Шахматная партия — это соревнование умов и лишний шум отвлекает от обдумывания, уменьшает концентрацию. Разговоры во время партии должны сводиться к предложению ничьи, поправлению фигур, и, если есть необходимость, можно обратиться к судье (в нашем случае, к преподавателю).

И последнее, но очень важное правило: *Будьте взаимно вежливы!*

5.3 Домашнее задание

прописать

Глава 6

Шахматная нотация

6.1 Методические указания

В рамках занятия требуется объяснить ученикам, почему необходимо хорошо знать шахматную доску. Необходимо обратить внимание учеников на правильное расположение доски: у игроков в левом углу доски всегда черная клетка. Провести несколько упражнений по определению цвета поля по его координатам.

Рассказать о способах записи позиций. Записать несколько позиций.

Рассказать о различных формах записи шахматной партии. Продемонстрировать полную нотацию, краткую нотацию, рассказать о записи партий на различных языках. Партию полной нотацией лучше записывать в столбик, а короткой нотацией лучше записывать в строчку. Сначала рекомендуется ученикам записывать партию полной нотацией. Показать специальные символы, для обозначения оценок ходов / позиции.

6.2 Содержание занятия

Под шахматной нотацией понимается форма записи шахматной партии. Она применяется для обозначения полей доски, для записи позиций и шахматных партий. Вертикали нумеруются латинскими буквами от а до h, а горизонтали – цифрами от 1 до 8. Название каждого поля определяется обозначениями пересекающихся в этом поле горизонтали и вертикали. Таким образом, левый угол доски со стороны белых будет записываться как a1.

В настоящее время, в шахматной литературе, для обозначения шахматных фигур используют международную алгебраическую нотацию, в которой используются специальные обозначения шахматных фигур (см. таблицу 1).

Для обозначения шахматных фигур используют большую первую букву названия фигуры: конь – К, король – Кр (добавляют букву р чтобы отличать от коня), слон – С и т.д. Сокращения, принятые в различных странах, указаны в таблице 1.

Таблица 1 Обозначения шахматных фигур в различных языках

| Название фигуры | Фигура | Русский | Румынский | Английский |
|-----------------|---|---------|-----------|------------|
| король |  | Кр | R | K |
| ферзь |  | Ф | D | Q |
| Ладья |  | Л | T | R |
| Слон |  | С | N | B |
| Конь |  | К | C | N, S |
| пешка |  | П | P | P |

Для указания фигуры на поле записывают сокращение этой фигуры, а потом само поле. Например, Ke2 означает, что на поле e2 стоит конь, Krg7 – король на g7.

При записи позиции нотацией сначала перечисляют белые фигуры, потом черные. Если есть несколько одинаковых фигур, то при их перечислении достаточно указать только имя первой. Обычно фигуры перечисляют по их положению на горизонталях, слева направо.

Пример 1: запись начальной позиции:

Белые: Крe1, Фd1, Ла1, h1, Сс1, f1, Кb1, g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

Черные: Кре8, Фd8, Ла8, h8, Сс8, f8, Кb8, g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

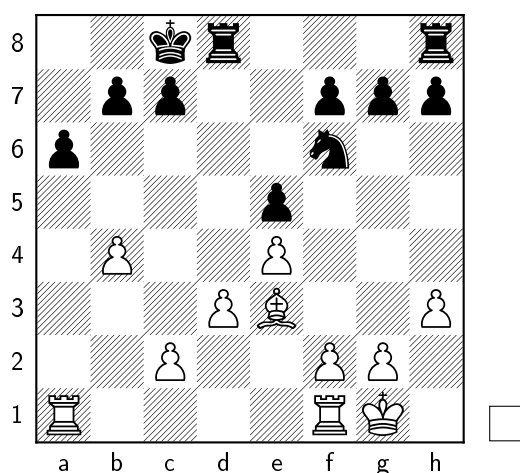
Пример 2: позиция с диаграммы 20 записывается следующим образом:

Белые: Кpg1, Ла1, f1, Се3, пп. b4, c2, d3, e4, f2, g2, h3 (11)

Черные: Крс8, Лd8, h8, Кf6, пп. a6, b7, c7, e5, f7, g7, h7 (11)

Ход белых

Иногда, после записи положений фигур указывается их количество (как в примере 2), для проверки.



Д. 21

Существует две формы записи партии: длинная нотация, которую иногда называют полной нотацией, и короткая нотация (краткая нотация).

При записи хода длинной нотацией сначала указывается фигура, которая делает ход, потом указывается, с какого поля она ходит, и через черточку указывается поле, на которое она ходит. В случае взятия, между полями, вместо черточки пишется крестик.

Пример 3: если ферзь ходит с поля d1 на поле g4, то ход записывается следующим образом. Фd1-g4. Если конь с поля f3 берет пешку на e5, то ход записывается как Кf3xe5.

Замечание: В русской записи взятие обозначается двоеточием (:), а мат – буквой х.

При записи хода пешкой указываются только поля, на которых пешка бывает. Например, если ходит пешка с поля c6 на поле c7, то ход записывается следующим образом: c7-c6.

Рокировка имеет свою собственную форму записи. Длинная рокировка обозначается как О-О-О, Короткая рокировка обозначается как О-О.

Таблица 2 специальные шахматные символы

| Обозначение | Пояснение | Обозначение | Пояснение |
|-------------|-------------------|-------------|-----------------------|
| - | простой ход | ! | Сильный ход |
| х | Взятие | ? | Ошибка |
| + | Шах | !! | Очень сильный ход |
| # | Мат | ?? | Грубая ошибка |
| +- | У белых выиграно | += | У белых преимущество |
| -+ | У черных выиграно | =+ | У черных преимущество |
| ?! | Сомнительный ход | !? | Ход с идеей |
| = | Ничья | | неясная позиция |
| ++ | двойной шах | е.р. | Взятие на проходе |

Пример 4: партия, записанная длинной нотацией:

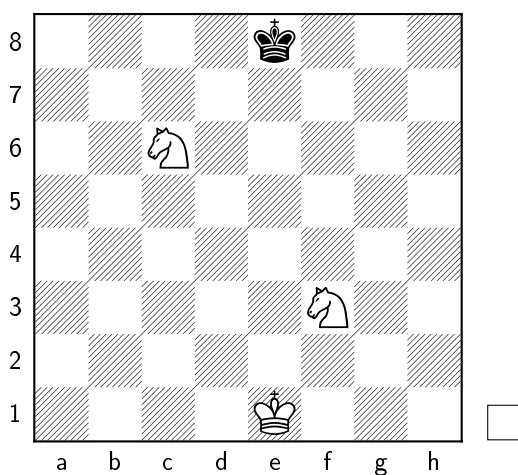
Osswald, Cornelia - Beau, Annette, Baden, 1985

| | |
|-----------------|-------------------|
| 1.e2-e4 c7-c6 | 7.h2-h3 Cg4xf3 |
| 2.d2-d4 d7-d5 | 8.Фd1xf3 f6xe5 |
| 3.e4-e5 Cc8-f5 | 9.Фf3-h5+ g7-g6 |
| 4.Kg1-f3 Kb8-d7 | 10.Cd3xg6+! h7xg6 |
| 5.Cc1-f4 f7-f6 | 11.Фh5xg6# |
| 6.Cf1-d3 Cf5-g4 | |

Для оценки ходов или позиции используются специальные шахматные символы, которые пишутся после хода (таблица 2). Например, в примере 4 10 ход белых отмечен как сильный ход.

В записи хода короткой нотацией указывается фигура, которая ходит, и поле, на которое ходит эта фигура. В случае, если на поле может пойти две одинаковые фигуры, то указывается название фигуры, потом вертикаль, с которой уходит фигура, потом поле, на которое фигура ходит. Если же вертикали у фигур совпадают, указывается горизонталь.

Пример 5: Ход коня с поля c6 на поле e5 будет записываться как Кс6е5 (Д. 22).



Д. 22 Ход Кс6-е5

Превращение пешки записывается как ход пешки, только в конце добавляется обозначение фигуры, в которую она превращается. Иногда ход от обозначения превращенной фигуры отделяется знаком равенства. Например, если пешка ходила с поля c7 на поле c8 и превратилась в ферзя, то ход запишется в длинной нотации как c7-c8=Ф; в короткой нотации c8Ф.

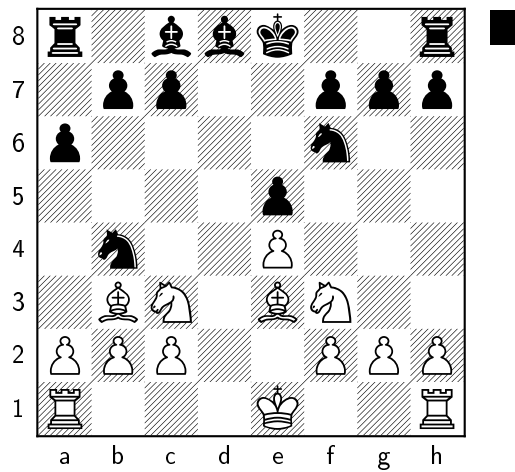
Пример 6: партия, записанная короткой нотацией:

Napoleon I - Madame de Remusat, Malmaison Castle Malmaison Castle, 1804

1.Kc3 e5 2.Kf3 d6 3.e4 f5 4.h3 fxe4 5.Kxe4 Kc6 6.Kfg5 d5 7.Фh5+ g6 8.Фf3 Kh6 9.Kf6+ Kpe7 10.Kxd5+ Kpd6 11.Ke4+ Kpxd5 12.Cc4+ Kpxc4 13.Фb3+ Kpd4 14.Фd3#

6.3 Домашнее задание

1. Записать позицию нотацией:



Д. 6.1 Ход чёрных

2. Расставить позицию:

Белые: Крг1, Фд1, Ла1, f1, Сс1, d3, Кb1, f3, пп. а2, b2, с3, е5, f2, g2, h2 (15)

Чёрные: Крг8, Фд8, Ла8, f8, Сс8, с5, Кс6, е7, пп. а7, b7, d5, е6, f7, g7, h7 (15)

ход белых

3. Сыграть и записать партию дома.

Глава 7

Матование одинокого короля: линейный мат; мат ферзём и королём.

7.1 Методические указания

Повторите с детьми геометрию шахматной доски – вертикали и горизонтали. Объясните что такое “крайняя линия”.

Матование одинокого короля лучше показывать на демонстрационной доске, подробно объясняя принцип построения мата.

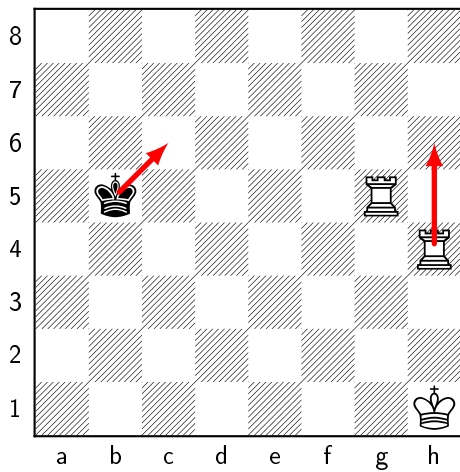
После объяснения темы, посадите детей парами и дайте им попрактиковаться в построении мата, меняясь местами: один ставит мат, другой играет одиноким королём. При этом, попросите детей считать количество ходов до мата.

7.2 Содержание занятия

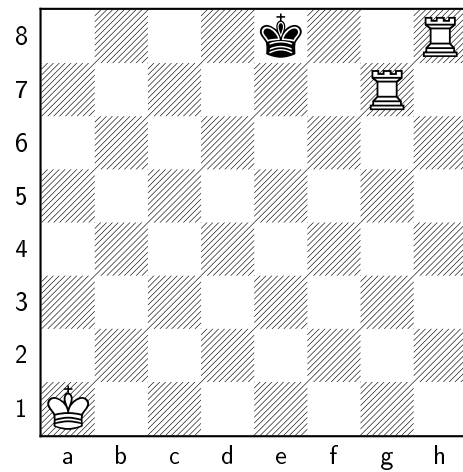
Одинокому королю возможно поставить мат следующими фигурами / минимальными сочетаниями фигур: двумя ладьями, ферзём, одной ладьёй, двумя слонами, слоном и конём. Маты одним слоном или одним конём невозможны теоретически, мат двумя конями невозможен практически. Мат слоном и конём отличается сложной геометрией и входит в учебный план для шахматистов II – I разрядов.

Линейный мат.

Начнём мы с самого простого: линейный мат. Линейный ставится тяжёлыми фигурами: чаще двумя ладьями, реже ладьёй и ферзём либо двумя ферзями. В первую очередь необходимо определить крайнюю линию, на которую мы будем оттеснять короля: если это линии “a” либо “h”, то мат мы ставим по вертикалям, если это “1” либо “8” линии, то по горизонталям. Обычно выбирается ближайшая к королю слабейшей стороны линия. Принцип построения мата достаточно прост. Допустим, мы выбираем линейный мат по горизонталям. Одна ладья “отрезает короля” от противоположной части доски, а вторая ставит шах по горизонтали. Король вынужден отступить. Теперь вторая ладья отрезает, а первой мы ставим шах (диаграмма 31).

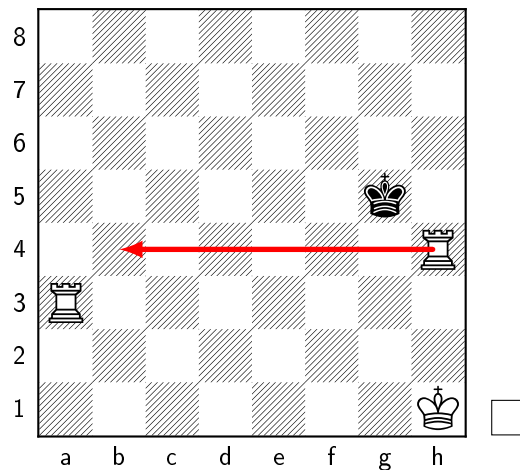


Д. 22 И так до последней вертикали



Д. 23 линейный мат

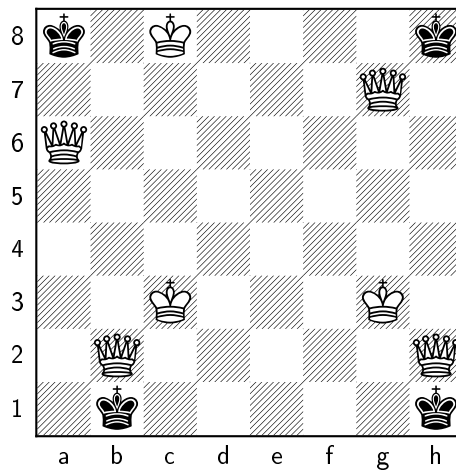
И так до последней горизонтали (диаграмма 32), в результате чего королю соперника некуда отступать. Получается линейный мат. Важно, чтобы дети, увлечшись, не “зевнули” одну из фигур. При нападении короля на ладью (см. диаграмму 18) необходимо отвести ладью по той же линии, на которой она находится.



Д. 24 построение линейного мата

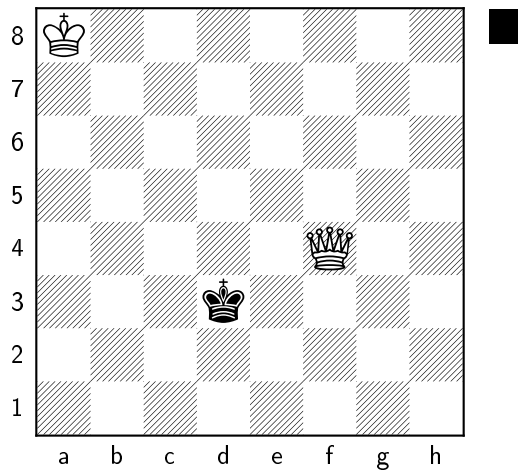
Мат ферзём и королём.

Существует несколько способов матования одинокого короля ферзём и королём. В первую очередь необходимо оттеснить короля на крайнюю линию. Покажите детям примеры позиций, к которым они должны стремиться (диаграмма 34).



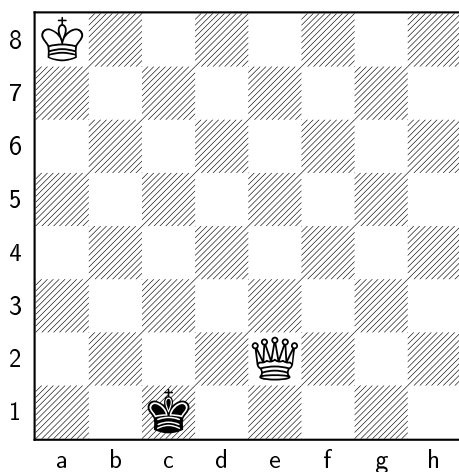
Д. 25 различные маты ферзем

Принцип построения мата: ферзь оттесняет короля слабой стороны на выбранную крайнюю линию “ходом коня”. Рассмотрим позицию на диаграмме 35.

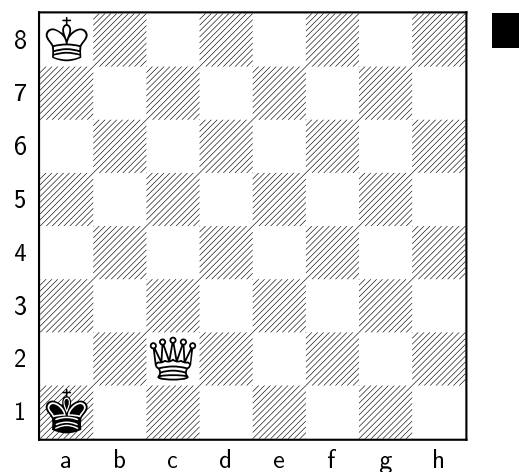


Д. 26 ход черных

Оттеснение будет выглядеть следующим образом: 1. ... ♔c3 2. ♕e4 ♔b3 3. ♕d4 ♔c2 4. ♕e3 ♔b2 5. ♕d3 ♔c1 6. ♕e2



Д. 27 после 6-го хода белых



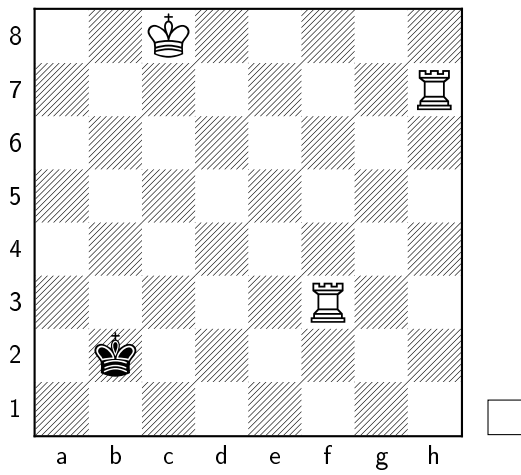
Д. 28 пат

Далее подходим королём на третью горизонталь и ставим один из матов показанных выше. Распространённой ошибкой детей является следующая позиция, изображенная на диаграмме 37.

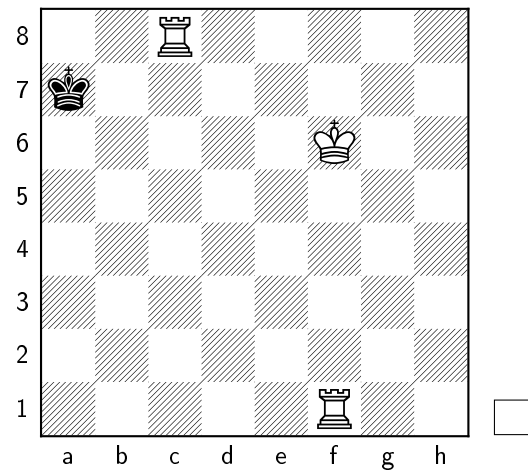
Напомните детям, что такое пат и уточните, что королю слабейшей стороны всегда необходимо оставлять ходы.

7.3 Домашнее задание

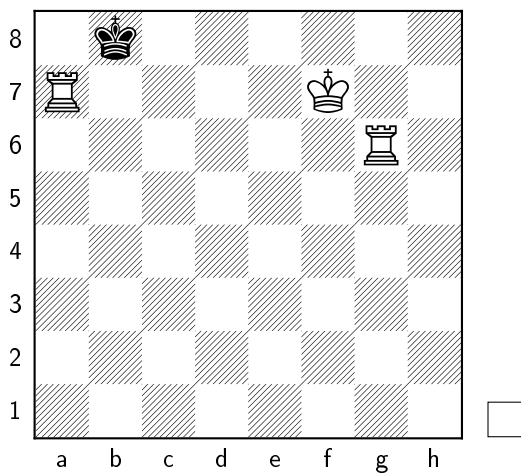
Ход белых. Мат в 2 хода.



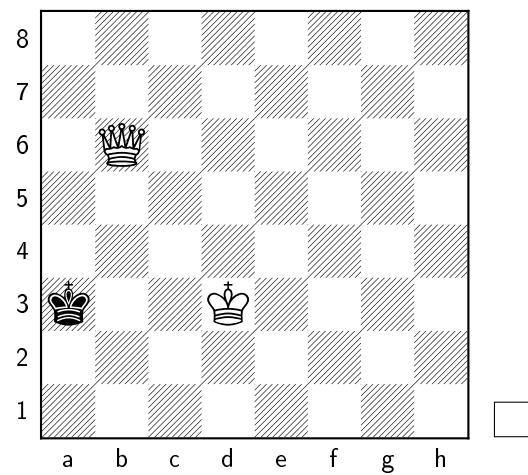
7.1 мат в 2 хода



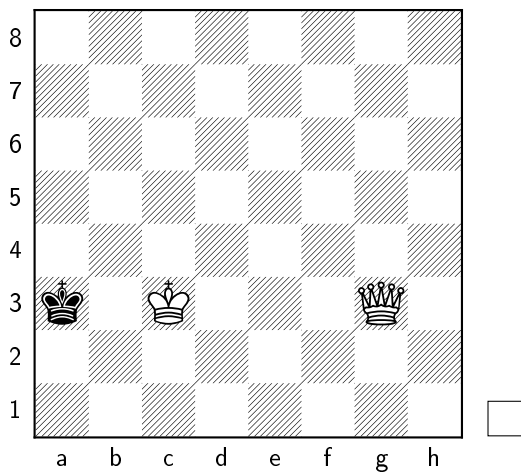
7.2 мат в 2 хода



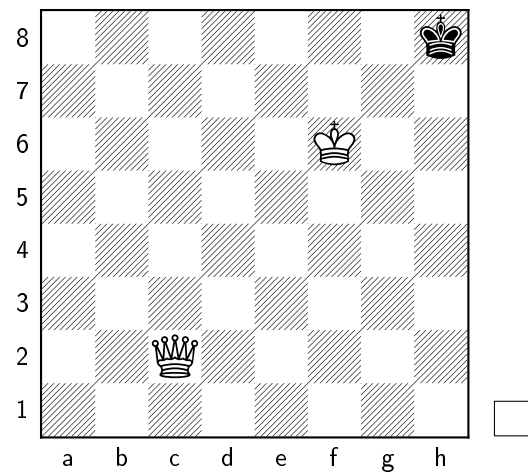
7.3 мат в 2 хода



7.4 мат в 2 хода



7.5 мат в 2 хода



7.6 мат в 2 хода

Глава 8

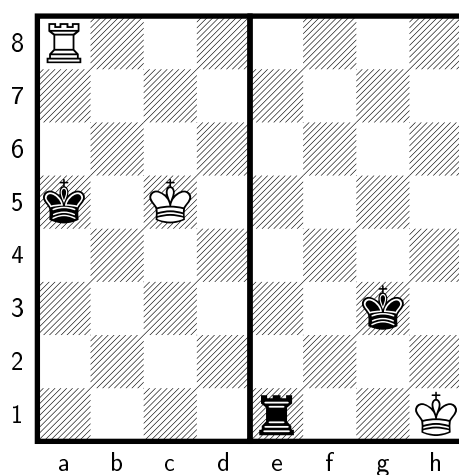
Матование одинокого короля: мат ладьёй и королём.

8.1 Методические указания

Смотрите методические указания к теме “Матование одинокого короля: линейный мат; мат ферзём и королём”.

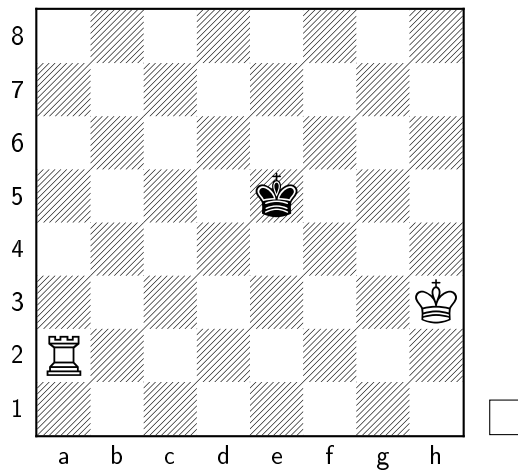
8.2 Содержание занятия

Алгоритм матования одинокого короля ладьёй и королём сложнее, чем мат ферзём. Для оттеснения короля соперника к краю доски одной ладьи недостаточно; необходима помощь короля. Сначала покажите детям позицию, к которой они должны стремиться (диаграмма 29).



Д. 29 примеры матов ладьёй

Далее, на примере, объясните принцип матования. На диаграмме 30 король слабой стороны находится в центре.



Д. 30 ход белых

Процесс матования ладьей и королём можно разбить на несколько шагов:

1. Выбираем крайнюю линию и отрезаем короля. В данном случае, “отрезаем” короля по 4 горизонтали:

1 ♖a4

и будем оттеснять его на 8 горизонталь. Идентичный алгоритм используется и для матования по вертикалям. Король слабой стороны чаще всего стремится напасть на ладью

1... ♔d5

2. Очень важно взаимодействие короля и ладьи. Подходим нашим королём по 3 горизонтали. Короли должны встать один напротив другого (оппозиция), причём это необходимо сделать, оставляя за собой право хода.

2 ♕g3 ♔c5 3 ♕f3 ♔b5

3. Частой ошибкой начинающих является “увлечение погоней” и дети забывают о том, что ладью можно и потерять. Отходить ладьёй необходимо по той же горизонтали (вертикали).

4 ♖h4

4. Погоня за королём:

4... ♕a5 5 ♕e3 ♔b5 6 ♕d3 ♔c5

– получаем позицию, в которой возможно занять оппозицию (стать напротив), но теряя при этом ход. В этой ситуации стоит сделать “выжидающий ход” ладьёй

7 ♖g4

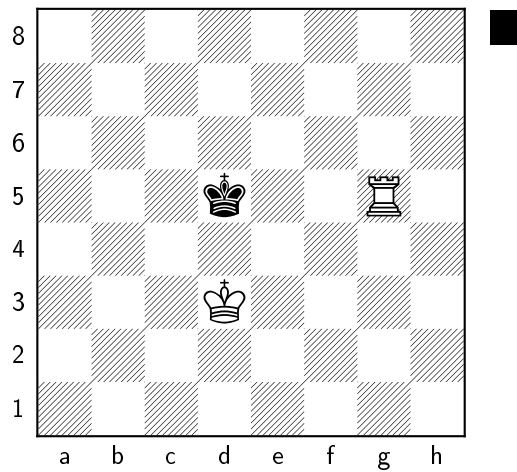
5. Как только короли заняли оппозицию:

7... ♔d5

следует шах по горизонтали (вертикали).

8 ♖g5+

Таким образом, белый король “не пускает чёрного короля” на пятую горизонталь, а ладья оттесняет с четвертой.



Д. 31 после 8-го хода белых

6. Следует

8... ♔e6

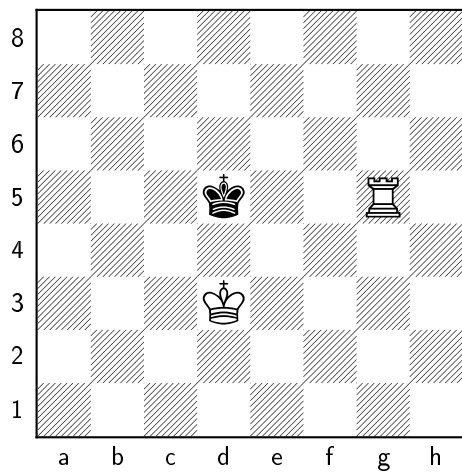
Подходим белым королём уже по 4-ой горизонтали “на ход коня” —

9 ♔d4 ♔f6 10 ♖a5

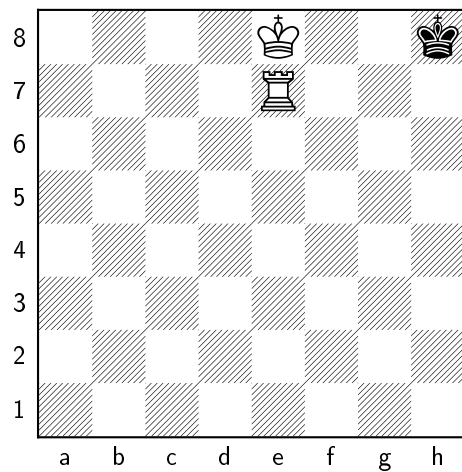
и повторяем вышеописанное до мата на последней горизонтали.

10... ♔g6 11 ♔f4 ♔h6 12 ♔g4 ♔g6 13 ♖a6+ ♔f7 14 ♔g5 ♔e7 15 ♔f5 ♔e8 16 ♖a7 ♔f8 17 ♔e6 ♔g8 18 ♔f6 ♔h8 19 ♔g6 ♔g8 20 ♖a8#

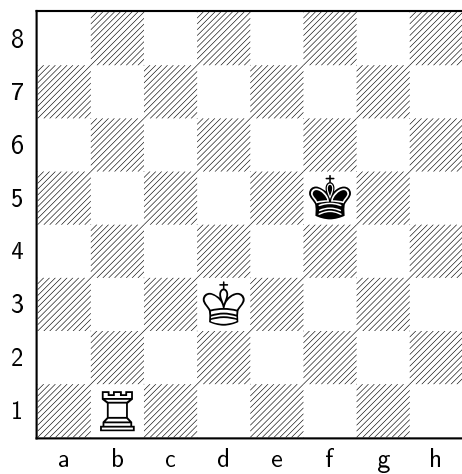
8.3 Домашнее задание



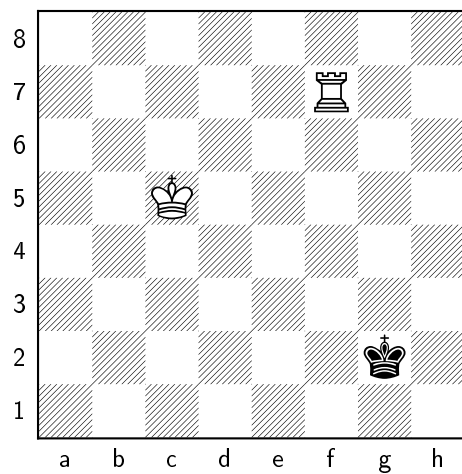
8.1 Мат в 2 хода



8.2 Мат в 3 хода



8.3 Поставьте мат



8.4 Поставьте мат

Глава 9

Матование одинокого короля: мат двумя слонами.

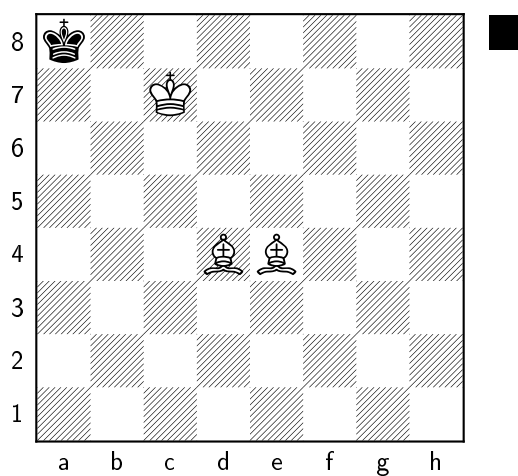
9.1 Методические указания

Напомните детям что такое диагональ и виды диагоналей.

Смотрите методические указания к теме “Матование одинокого короля: линейный мат; мат ферзём и королём”.

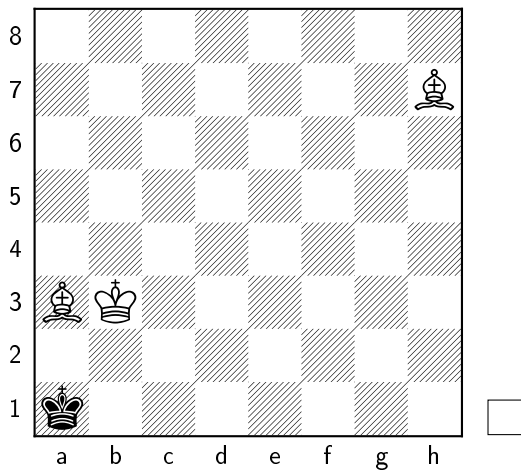
9.2 Содержание занятия

Для того, чтобы поставить мат двумя слонами необходимо оттеснить короля в угол доски. Покажите детям пример мата двумя слонами (Д. 32)

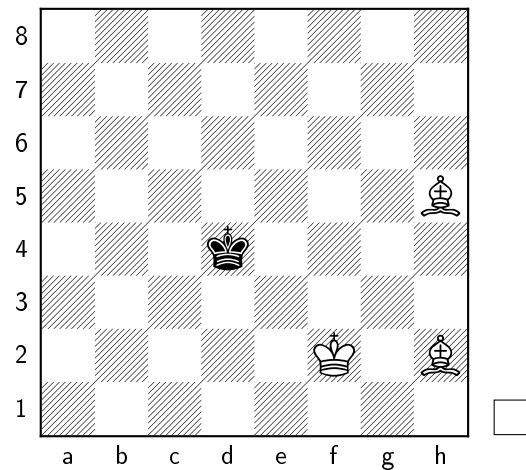


Д. 32 мат двумя слонами

Решите позицию на диаграмме 33.



Д. 33 Белые начинают и ставят мат в 1 ход



Д. 34 Матование 2 слонами

Для матования двумя слонами необходимо взаимодействие всех трёх фигур: слонов и короля. Два слона хорошо дополняют друг друга, так как один играет по белым полям, а другой – по черным. Принцип построения мата в данном случае достаточно прост (см. Д. 34):

1. Два слона располагаются на соседних диагоналях, отрезая короля соперника от части доски.

1 ♘f3 ♖d3 2 ♘d5 ♖c4

Черному королю невыгодно отходить на вторую линию, так как в этом случае он быстрее оттесняется к краю доски (2... ♖d2 3. ♘e4; 2... ♖c2 3. ♘d5)

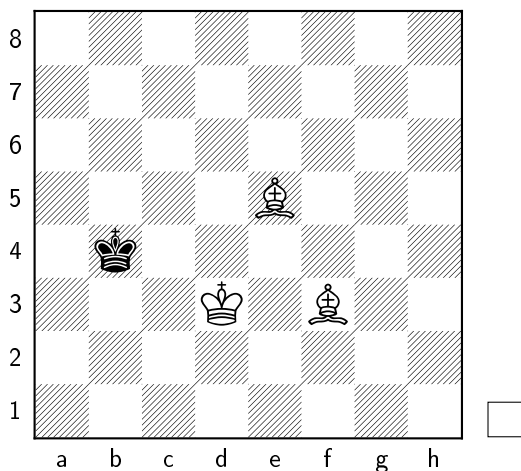
2. Королём оттесняется король соперника в угол:

3 ♖e3 ♖c5 4 ♖d3 ♖b4

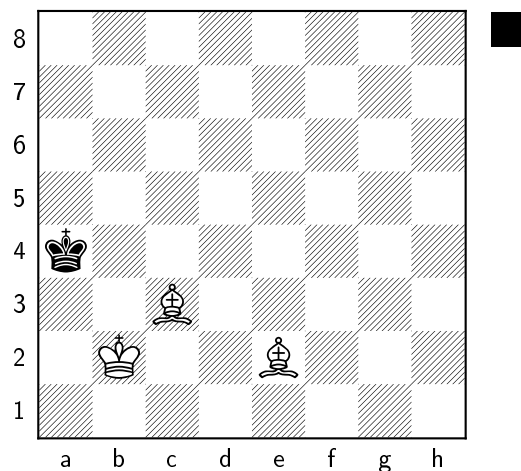
3. Как только черный король отходит от линий воздействия слонов (Д. 35) – отсекаем новые линии слонами.

Главное, не увлечься и не поставить пат, например, как на диаграмме 36. Шаги 1-3 повторяются до тех пор, пока король соперника не будет оттеснён к краю доски.

5 ♘d4 ♖b5 6 ♖c3 ♖a5 7 ♘e2 ♖a4 (см. Д. 37)

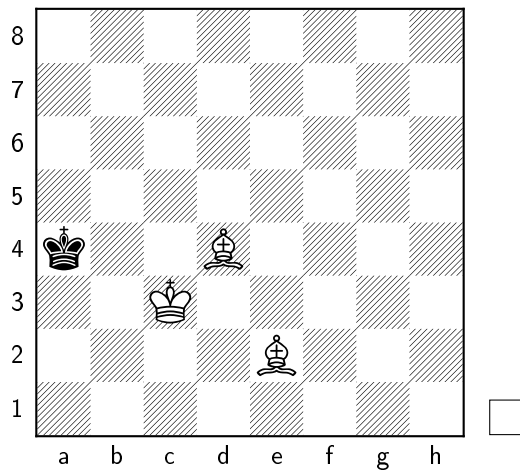


Д. 35 отсекание черного короля слонами



Д. 36 пат двумя слонами

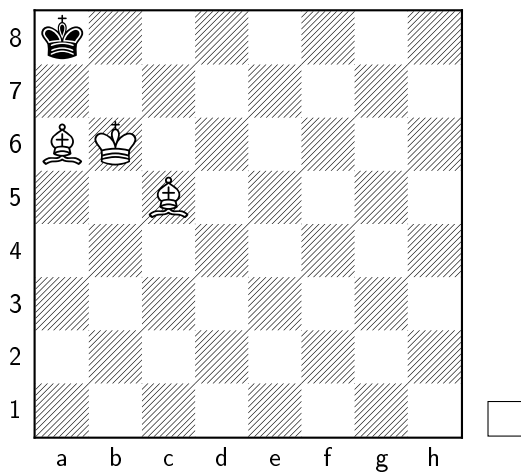
Теперь необходимо последовательно отогнать черного короля в угол, отрезая по клеточке слонами. Только не надо забывать, что король соперника может обойти вашего короля.



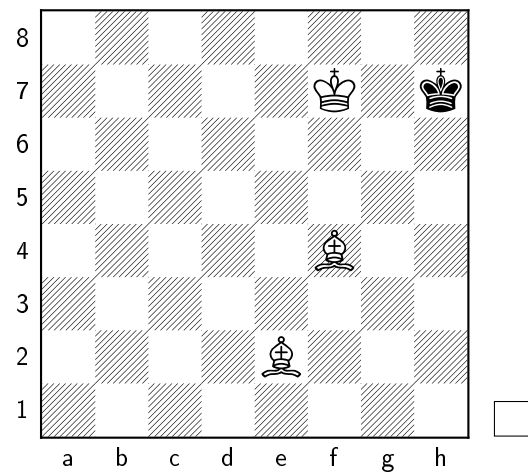
Д. 37 загоняем короля в угол

8 ♖b6 ♘a3 9 ♖b5 ♘a2 10 ♘c2 ♘a3 11 ♖c5+ ♘a2 12 ♖c4+ ♘a1 13 ♖d4#

9.3 Домашнее задание



Д. 38 Мат в 2 хода



Д. 39 Мат в 2 хода

Глава 10

Как правильно начинать партию. Типичные ошибки в дебюте.

10.1 Методические указания

Объясняя детям правила развития в дебюте, сразу показывай те им пример. Попросите записать основные правила. Акцентируйте внимание детей на том, что не все соперники будут ходить согласно этим правилам. Это значит, что они должны найти, как “использовать” промашки соперника.

10.2 Содержание занятия

Шахматная партия делится на 3 части:

1. **Начало игры**, которое называется **Дебют** (от французского *début* – начало, возникновение);
2. **Середина игры** – **Миттельшпиль** (от немецкого *mitte* – середина и *spiel* – игра);
3. **Конец игры** – **Эндшпиль** (от немецкого *ende* – конец и *spiel* – игра).

Дебютом называется начальная стадии игры и длится она примерно 10-15 ходов. Основная “цель” дебюта – быстро и правильно развить фигуры, а также помешать развитию соперника. До изучения теории шахматных дебютов важно знать основные правила развития в дебюте:

1. Лучше начинать партию с хода центральной пешки (королевской или ферзевой) e2-e4 либо d2-d4. Это помогает захватить центр и развить свои фигуры.
2. Первыми надо развивать лёгкие фигуры: коней и слонов.
3. Фигуры лучше расположены в центре – имеют больше возможностей.
4. Важно позаботиться о безопасности короля – сделайте рокировку.
5. Попытайтесь контролировать центр.
6. Если есть возможность развить фигуру и напасть одновременно: ходите так.

Пример возможного развития в дебюте:

1 e4 e5 Правило 1 – начинаем с центральных пешек. **2 ♘f3** Правила 2,3 и 6 – выводим лёгкую фигуру ближе к центру и одновременно нападаем на пешку e5. **2... ♗c6** Выводим лёгкую фигуру и защищаем пешку. **3 ♕c4 ♕c5** Обе стороны развивают ближе к центру слонов и освобождают пространство для рокировки. **4 d3** Открываем дорогу второму слону. **4... ♘f6** **5 O-O O-O** И белые, и чёрные прячут короля. **6 ♗g5 d6** **7 ♗bd2 ♗d7** все лёгкие фигуры выведены, рокировка сделана, центральные пешки выдвинуты – далее следует развить тяжёлые фигуры (ферзя и ладей) и переходить к следующей стадии, середине игры.

А вот что НЕ НУЖНО делать в дебюте:

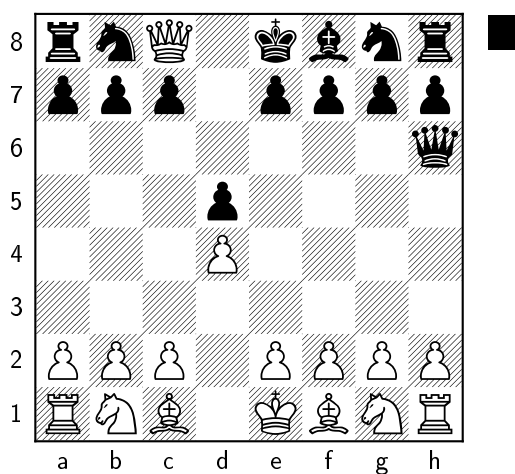
1. выводить рано ферзя.
2. ходить 2 раза одной и той же фигурой без крайней необходимости.
3. двигать больше, чем 2-3 пешки в дебюте.
4. раскрывать короля.
5. отдавать просто так фигуры и пешки.

Ошибки в дебюте могут привести к быстрому проигрышу. Вот несколько примеров типичных дебютных ошибок:

- Копирование ходов соперника: около 100 лет назад известный шахматист Сэм Лойд поспорил с одним любителем, который утверждал, что копируя ходы соперника может играть на равных с чемпионом. Вот, что получилось:

1 d4 d5 2 ♔d3 ♔d6 3 ♔h3?? ♔h6?? 4 ♔xc8#

Чёрные опоздали с матом на 1 ход (диаграмма 40).



Д. 40 мат в зеркальной партии

- Раннее развитие ферзя: Проблема раннего развития ферзя в том, что на самую сильную фигуру будут всё время нападать.

1 e4 e5 2 ♘f3 ♔f6?!

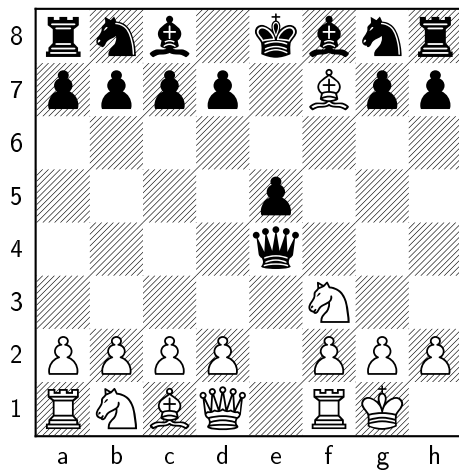
Первая ошибка чёрных – рано ввели в игру ферзя.

3 ♙c4 ♔g6?!

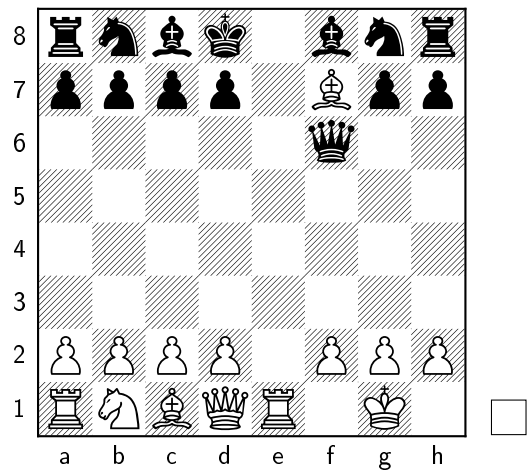
Вторая ошибка – повторение ходов одной и той же фигурой.

4 O-O ♔xe4 5 ♙xf7+!

Диаграмма 41: попросите детей найти наилучшее продолжение после 5... ♔xf7, объясните им, что рано выведенный ферзь очень часто попадает под “вилку” и теряется.



Д. 41 после 5-го хода белых



Д. 42 мат в 1 ход

В партии последовало

5... ♔d8 6 ♘xe5 ♚xe5 7 ♖e1 ♚f6

Найдите мат в 1 ход в получившейся позиции (диаграмма 42).

10.3 Домашнее задание

Разберите следующую партию 1 e4 e5 2 ♘f3 f6 3 ♘xe5 fxe5 4 ♚h5+ ♔e7 5 ♚xe5+ ♔f7 6 ♘c4+ ♔g6 7 ♚f5+ ♔h6 8 d4+ g5 9 h4 d6 10 h×g5+ ♔g7 11 ♚f7# и ответьте на вопросы:

1. Почему чёрные не успели развить фигуры?
2. Какие ошибки они совершили?

Как следует играть после: 3... ♚e7 4. ♘f3 ♚xe4+? 5. ♘e2

Глава 11

Тактические приёмы. Понятие комбинации.

11.1 Методические указания

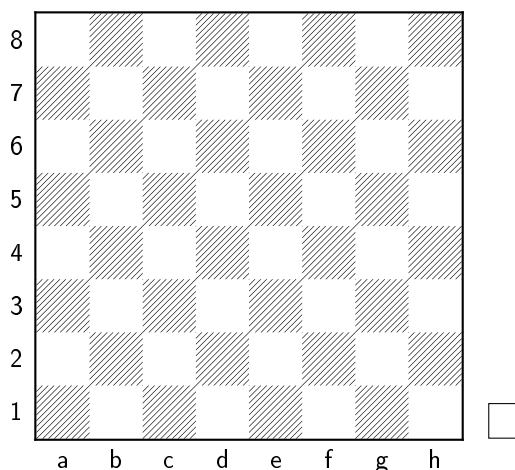
Для развития комбинационного зрения учащихся следует научить их рассчитывать форсированные варианты без передвижения фигур.

11.2 Содержание занятия

Шахматная комбинация является тем самым элементом, из-за которого шахматную игру называют искусством. Необычность решений в шахматной партии, красота жертв ради достижения результата – это именно то, за что все любят шахматы. Именно комбинация делает шахматные партии красивыми и эффектными.

В рамках данного занятия ученик знакомится с понятием комбинации. Рассматриваются составляющие комбинации, такие как форсированный вариант, жертва, тактический приём.

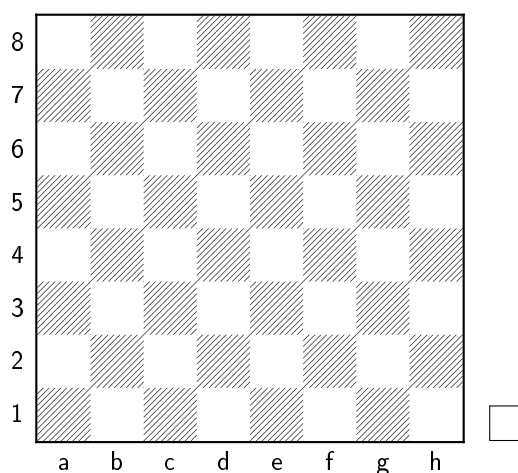
- Размен — снятие с доски равноценных фигур. Термин “размен” имеет и более глубокий смысл: операция для достижения определенных целей. Размен предпринимается с целью: выиграть темп; не терять времени на отступление; уничтожить силы противника, защищающие важные пункты; отдать свою “плохую” фигуру за “хорошую” противника. С помощью размена можно ослабить пешечное расположение противника, создать в его лагере слабости. Размен предпринимается и с целью захватить контроль над открытой линией или перевести игру в выгодный эндшпиль. Последнее часто является способом реализации материального преимущества. Размен иногда является и одним из средств защиты — обороняющаяся сторона путем разменов стремится ослабить атаку противника.



Д. 43 Выгодный размен, ход белых

На диаграмме 43 могут совершить выгодный размен: 1.К:b6 ab 2.С:e6 fe , в результате которого у черных портится пешечная структура. Однако еще лучше будет обменять коней – 1.Кf6+ gf 2.Сh6. В результате этого размена у черных ослабилась защита короля, что позволяет белым его атаковать. Например, следующим образом: 2... Ле8 3.Кh4 С:c4? 4.Фg4+ Kph8 5.Фg7x

- Форсированный вариант -- вынужденная последовательность ходов. Вынужденность хода определяется одноходовыми угрозами, такими как угроза мата, шах, потеря материала. Представляет собой последовательность разменов, нападений, шахов и защит от них.
- Жертва -- отдача материала с целью получения какой-то выгоды, будь то мат, отыгрыш (выигрыш) материала, получение позиционного преимущества.
- Комбинация -- форсированный вариант, сопровождающийся жертвой и заканчивающийся к выгоде активной (атакующей или контратакующей) стороны.



Д. 44 мат в 6 ходов

В позиции на диаграмме 47 белые форсировано (последовательно объявляя шахи) ставят мат в 6 ходов:

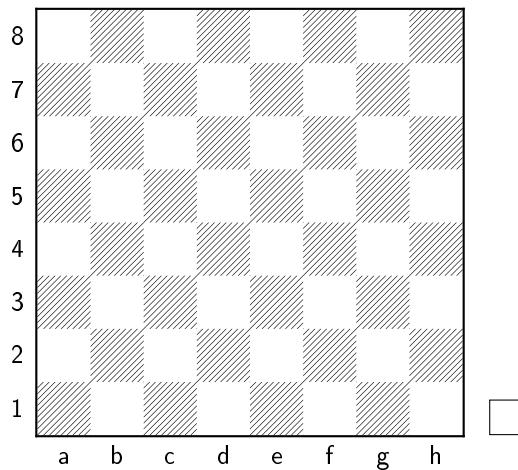
1.Лh1+ Kpg8 2.Лh8+! Кр:h8 3.Лh1+ Kpg8 4.Лh8+! Кр:h8

После того как белые расчистили форсировано первую горизонталь, в игру вступает ферзь:

5.Фh1+ Kpg8 6.Фh7x

Как видно, на втором и четвертом ходах белые отдали ладью с целью выигрыша времени. Это и есть жертва. Сам вариант представляет собой комбинацию: в нем белые пожертвовали материал, черные были вынуждены делать свои ходы и в результате белые поставили мат.

Конечно, форсированный вариант бывает без жертвы, как, например, в позиции на диаграмме 48.



Д. 45 Ход белых. Белые выигрывают

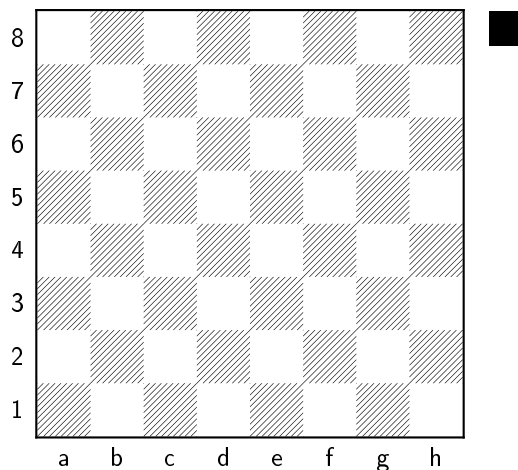
Белые в несколько ходов выигрывают качество и пешку, вынуждая черных делать единственные ходы:

1.Фh6+ Кpg8 2.Kg5

Грозит мат черным 3.Фh7x . У черных единственная защита

2... f6 3.Ф:g6+ Фg7 4.Ф:g7+ Кp:g7 5.Ke6+

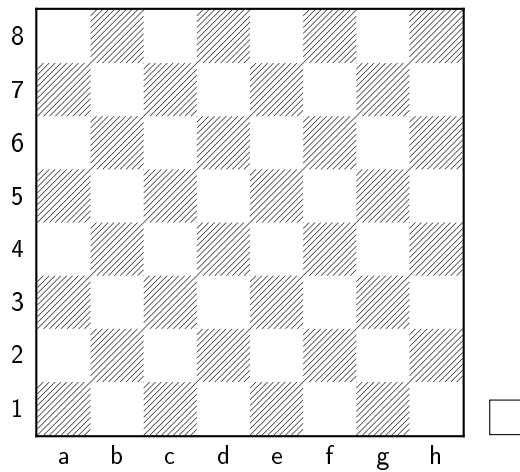
И у белых выигранная позиция. Черные могли попробовать отказаться от варианта на третьем ходу, однако качество они всё равно теряют – 3... Kph8 4.Фh6+ Кpg8 5.Ke6.



Д. 46 ход черных. промежуточный ход

Следует отметить, что вынуждение ответа соперника — понятие относительное. Только непосредственная угроза королю (то есть шах) вынуждает обязательную его защиту. Все остальные угрозы могут быть временно проигнорированы созданием более серьёзной угрозы. Например, после хода 1... С:c3 (диаграмма 49) белые могут не сразу забирать слона, а сначала объявить шах — 2.Фа8+ и забрать слона на следующем ходу. Такой ход, создающий в ответ на угрозу более серьёзную угрозу, называется промежуточным ходом.

Бывают жертвы без форсированных вариантов. В этом случае говорят о ловушках. Под ловушкой понимают провоцирование соперника на продолжение, кажущееся выгодным, которое в действительности является ошибочным. Пример ловушки виден на диаграмме 47.

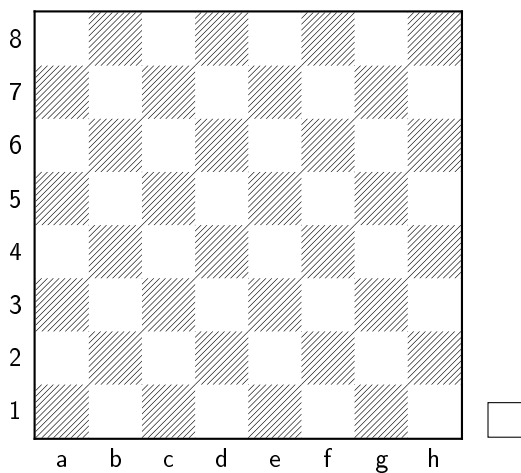


Д. 47 ход белых

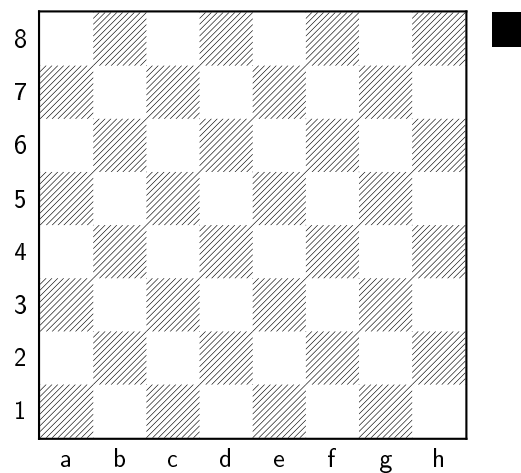
В этой позиции белые играют 1.с3 , жертвуя пешку е4. В случае, если черные примут жертву, то они потеряют фигуру: 1... К:е4 2.Фa4+ и 3.Ф:е4. Однако черные не обязаны брать пешку, они могут спокойно завершать развитие своих фигур.

11.3 Домашнее задание

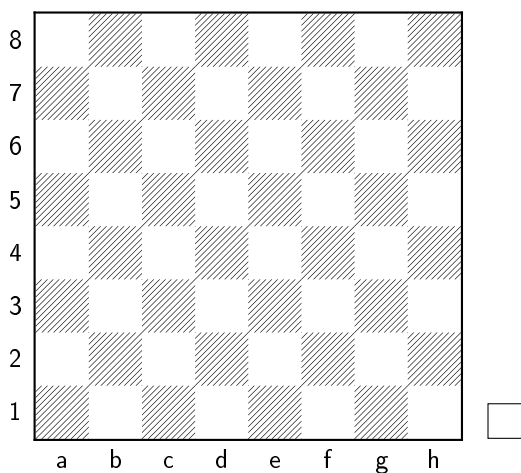
Рассчитать и записать форсированный вариант.



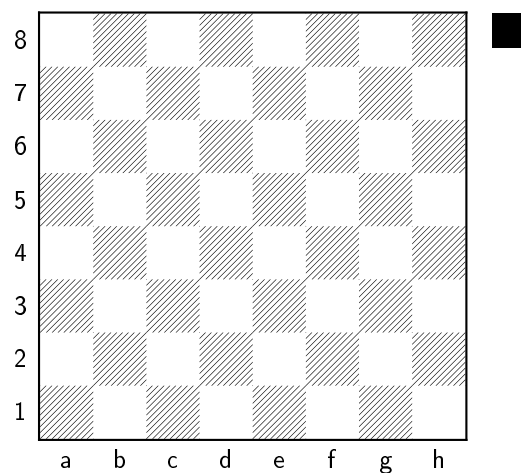
11.1 ход белых



11.2 ход черных



11.3 ход белых



11.4 ход черных

Глава 12

Тактические удары

12.1 Методические указания

Перед началом занятия напомните детям, что такое нападение, шах, атака. Данная тема привлекательна для детей, потому что благодаря тактическим ударам они могут добиться преимущества: выиграть фигуру или поставить мат.

12.2 Содержание занятия

В шахматах существуют приёмы, называемые тактическими ударами, которые позволяют добиться преимущества: • Двойной удар • Двойной шах • Открытое нападение • Открытый шах • Связка. Эти приёмы характеризуются тем, что они создают сразу несколько угроз, от которых противнику сложнее защититься. Рассмотрим их по порядку. Двойной удар – некоторая фигура нападает на 2 фигуры сразу. Частным случаем двойного удара является вилка – нападение коня или пешки на 2 фигуры или более. Пример вилки показан на диаграмме 48. Белые, ходом 1.Kf5+, нападают конём на короля и слона одновременно. Черные не могут защитить одновременно обе фигуры, поэтому слона они теряют.

Д. 48 ход белых

Д. 49 ход белых

Другой пример двойного удара показан на диаграмме 49: ферзь, ходом 1.Фс1+ атакует короля и ладью. Черные должны увести короля из под шаха, поэтому следующим ходом белые забирают ладью. Открытое нападение – один из тактических приёмов, характеризующийся наличием специального механизма – батареи. Батареей называется взаимное расположение дальнобойной фигуры (ферзя, ладьи или слона) и разноходящей с ней фигуры того же цвета. Некоторая фигура (перекрывающая) перекрывает дальнобойную фигуру (перекрываемую). В результате ухода перекрывающей фигуры или пешки открывается линия действия перекрываемой фигуры и эта открывшаяся фигура создает какую-то угрозу.

Д. 50 Ход белых

Д. 51 ход белых

В позиции, изображенной на диаграмме 50, можно заметить, что любой отскок белого коня грозит нападением белого слона на черного коня. Это и есть действие батареи – открытое нападение. Чтобы добиться выигрыша, белые производят одновременное нападение конём на слона – 1.Kd6. Черные не могут защитить одновременно две фигуры, поэтому одну из них они теряют. Частным случаем открытого нападения является открытый шах (диаграмма 51). Двойной шах – есть нападение на короля двумя фигурами сразу. Это возможно при помощи специальной конструкции, называемой батареей. Является частным случаем открытого шаха (Д. 52).

Д. 52 двойной шах

Д. 53 ход белых

В этой позиции на черного короля направлен белый слон, но между ними стоит белая ладья. Если ладья уходит на любое поле, то объявляется открытый шах. В случае отхода ладьи на поля

с6 или g3 открытый шах сопровождается последующим выигрышем ферзя. Однако в этой позиции есть более сильный ход: 1.Лс8++ х с двойным шахом (от ладьи и слона) и матом. Связка – тактический приём, при котором дальнобойная фигура (называемая связывающей) нападает на фигуру или пешку соперника (связываемая фигура), за которой, на линии нападения расположена другая неприятельская фигура (равнозначная или более ценная) либо важный пункт. Пример связки показан на диаграмме 53. В этой позиции связывающей фигурой является ферзь, а связанной – черный слон. На диаграмме показывается пример абсолютной связки, потому что черный слон не может двигаться – так как открывается шах черному королю. В этой позиции белые могут сделать другую связку, которая приводит к выигрышу фигуры. Попросите детей найти её. К выигрышу приводит ход 1.Фа2 со связкой ладьи.

12.3 Домашнее задание

Определить и нанести тактический удар.

12.1 ход белых

12.2 ход белых

12.3 ход белых

12.4 ход белых

12.5 ход белых

12.6 ход белых

12.7 ход белых

12.8 ход белых

Глава 13

Тактические приёмы: уничтожение защиты

13.1 Методические указания

В начале занятия необходимо повторить с учениками понятия форсированного варианта, комбинации, а также виды тактических ударов.

В конце урока можно провести конкурс решения позиций, так как ученики уже знают простейшие тактические удары. Пример позиций для конкурса приведен в конце занятия.

13.2 Содержание занятия

Часто случается, что неприятельская фигура защищает какой-то важный пункт, захват которого решает партию. Для того, чтобы добраться до этого пункта, защищающую фигуру разменивают. Данный приём называется уничтожением защиты. Он демонстрируется на диаграмме 54:

Д. 54 ход белых

Д. 55 ход белых

Следует обратить внимание на расположение фигур: ладья, конь и ферзь готовы атаковать вражеского короля, тогда как черные фигуры ютятся на последней горизонтали. Черного короля защищает только пешка g7 – без неё был бы мат в два хода: 1.Фf7+ Kph8 2.Kg6x Поэтому белые сначала уничтожают защитника:

1.Л:g7+! Кр:g7 2.Фf7+ Kph8 3.Kg6x

Похожая ситуация и на диаграмме 55. Не смотря на то, что белому королю грозит мат в один ход и их ферзь под боем, они побеждают. Следует заметить, что черного короля от мата 1.Лh1x защищает опять только пешка. Поэтому белые уничтожают эту пешку, отдав за неё самую сильную фигуру – ферзя:

1.Ф:h7+!! Кр:h7 2.Лh1x

Конечно, можно уничтожать не только защитника короля, но и какой-либо фигуры, как это можно заметить на диаграмме 56.

Д. 56 ход белых

Черный конь занимает хорошую позицию, но его защищает только пешка. Это позволяет провести следующую маленькую комбинацию:

1. К:d5!

Уничтожая защитника коня. Попытка отыграть пешку ни к чему не приводит – 1... К:f2 2.Кр:f2 и коня нельзя забирать из-за мата. Приходится довольствоваться черным потерей пешки.

1... Л:d5 2.Л:e4

После чего у белых решающее преимущество.

13.3 Домашнее задание

Выиграйте, уничтожив защитника.

13.1 ход белых

13.2 ход белых

13.3 ход белых

Глава 14

ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

14.1 Методические указания

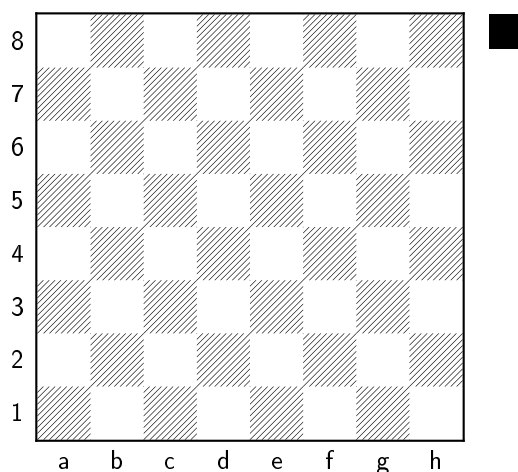
Следует обратить внимание на то, что позиционная игра, оценка позиции являются достаточно сложными для понимания начинающими шахматистами. Намного интересней им тактика (также неотъемлемая часть игры в миттельшпиле), однако следует объяснить детям, что основы позиционной игры важны не меньше, чем тактика и, умея правильно оценивать позицию, создавать план и противодействовать плану соперника – намного легче выиграть. Запаситесь терпением и уделите этим темам отдельное внимание. Перед тем, как показать детям решение примеров, спросите, есть ли у них идеи (учите детей самостоятельно искать решения, анализировать их и принимать правильные решения) и проанализируйте их предложения.

14.2 Содержание занятия

Миттельшпиль – это вторая, после дебюта, стадия шахматной партии. После того, как вы вывели все фигуры и сделали рокировку – начинаются активные боевые действия в миттельшпиле. Что же нужно сделать, чтобы выиграть партию? Давайте рассмотрим наиболее важные элементы игры в середине игры.

14.2.1 Центр

Давайте вспомним, что такое малый центр (поля e4, d4, e5, d5) и большой центр (добавляются поля c3, c4, c5, c6, d6, e6, f6, f5, f4, f3, e3 и d3). Вспомните основные правила в начале партии: лучше начинать партию с ходя центральной пешки (королевской или ферзевой) e2-e4 либо d2 – d4; фигуры лучше расположены и имеют больше пространства в центре; попытайтесь контролировать центр. Зачем мы следовали этим правилам в дебюте? Для того, чтобы в середине игры наши фигуры имели больше пространства, могли перемещаться по всей доске, а фигуры противника оказались закрыты и малоподвижны. В такой ситуации намного легче провести атаку на короля и завершить партию ещё в миттельшпиле.



Д. 57 1... ? План за чёрных

Давайте рассмотрим позицию на диаграмме: у чёрных явное преимущество во владении центром, пешки d4 и e4 опасно продвинулись вперёд и контролируют поля в лагере белых, чёрный ферзь намного активнее белого. В партии последовало: 1...d3! 2. Cd e3! (открываем диагональ ферзю и слону и создаём угрозу мата на g2) 3.Cf3 ef+ 4.Кр:f2 Kg4+! 5.Кpg1 (5.С:g4 Фg2+ и у чёрных решающее преимущество) 5... Фd4+ 6.Се3 К:e3 7.Ф:e3 Ф:e3+ 8.Л:e3 Сс5 и у чёрных лишнее качество в эндшпиле. Таким образом, контроль центра позволил чёрным провести форсированную атаку и выиграть материал, достаточный для выигрыша партии в эндшпиле.

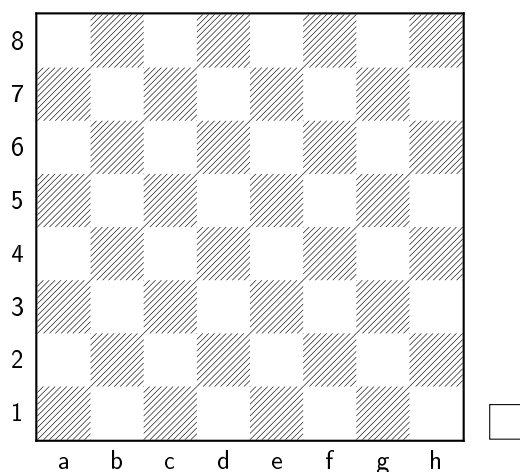
Один из сильнейших теоретиков шахмат Арон Нимцович говорил: “Нужно с максимальным вниманием относиться к стратегии центра; надо избегать всякого преждевременного “поворота” в сторону флангов (из опасения неприятельского нападения на центр) и стараться оперировать под знаком централизации!”.

14.2.2 Расположение фигур

Одним из основных правил игры в миттельшпиле является улучшение положения своих фигур и ухудшение положения фигур соперника. Рассмотрим детально сильные и слабые стороны расположения некоторых фигур:

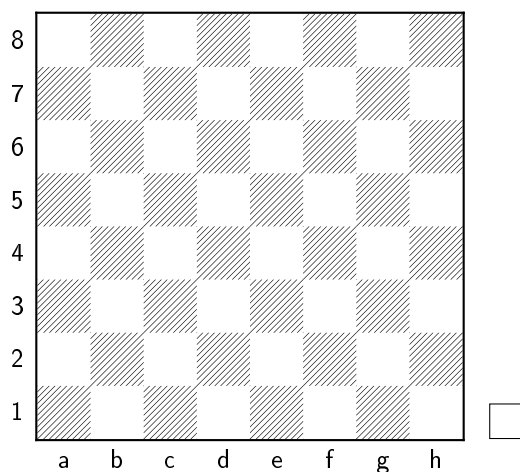
Слон – проявляет силу на открытых диагоналях, на которых можно использовать его “дальнобойность”. Для ограничения слона противника часто полезно поставить против него пешечный клин (“рогатку”). Чтобы улучшить такого ограниченного слона, можно или подорвать этот клин пешкой, или перевести слона на другую диагональ.

Примеры:



Д. 58 Ход белых

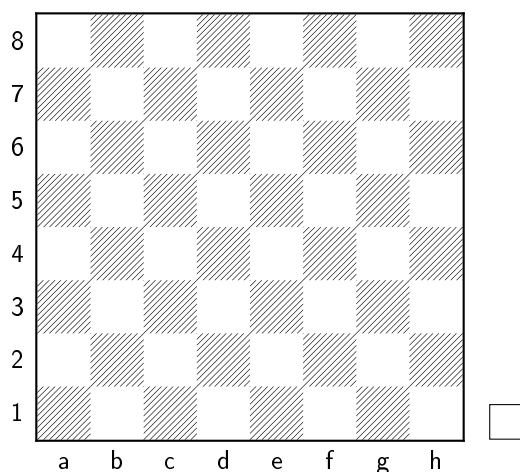
В этой позиции белые слоны явно расположены лучше чёрного «закрытого» слона. Давайте попробуем воспользоваться хорошим расположением слонов: 1.Ф:e6+ (жертва ферзя, белый слон на a3 отрезает возможность короля уйти на f8 либо закрыться от шаха путём Фe7) 1...fe 2. Cg6#



Д. 59 Пример пешечного клина

Оцените силу белых и чёрных слонов.

«Конь на середине доски, защищённый пешкой и гарантированный от нападения неприятельской пешки, сильнее слона и по силе почти равен ладье», - Зигберт Тарраш.



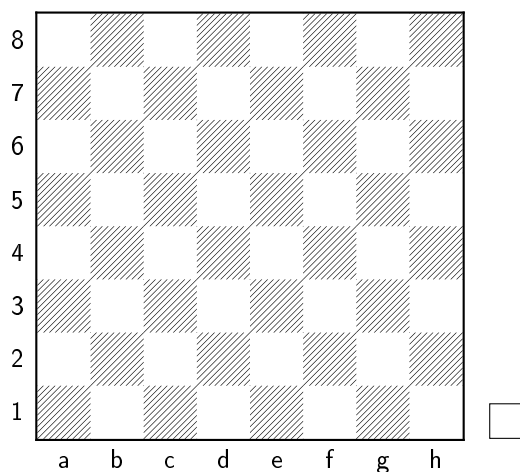
Д. 60 ход белых

Ход белых. Поле d5 – идеально подходит для белого коня, однако его защищает чёрный конь. В партии последовало: 1.С:b6 Ф:b6 2.Kd5! – обратите внимание, в этой позиции белый конь значительно лучше чёрного слона. Белый конь расположен в самом центре, контролирует поля в лагере противника, защищён своей пешкой и ни одна чёрная пешка не может на него напасть.

Ладья – “Когда дело доходит до открытого боя, здесь ладья очень опасна. Выключить ладью соперника из игры хотя бы на время – большая удача”, - Анатолий Мацукевич.

Ладья, будучи фигурой дальнбойной, лучше расположена на открытых и полуоткрытых линиях. Открытая линия – вертикаль, на которой нет пешек, полуоткрытая – вертикаль, на которой есть пешки только одного цвета.

Менчик – Томас, Лондон 1932



Д. 61 ход белых

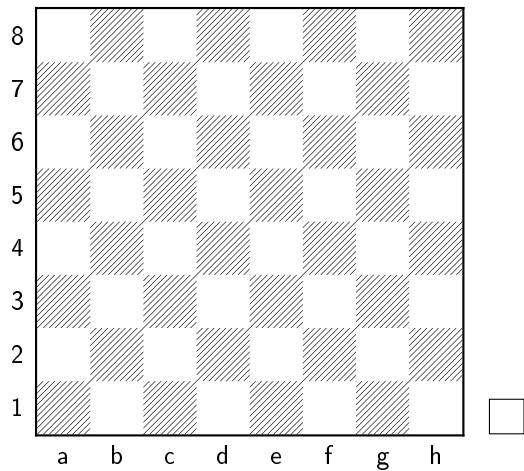
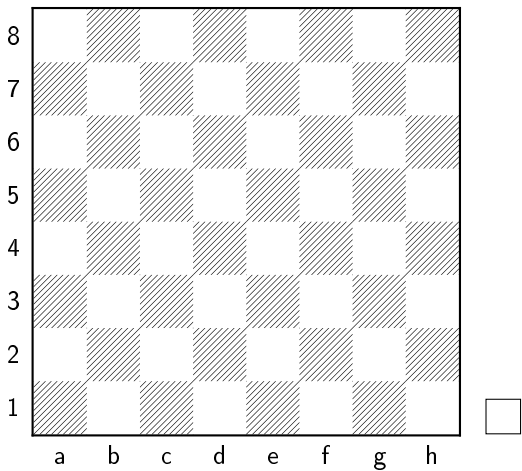
В партии последовало: 1.Ф:h7+ Кр:h7 2.Лh1# - белая ладья заняла открытую линию и поставила мат.

Очень важно следить за действиями соперника, ведь он тоже хочет выиграть! Одним из важных элементов шахматной партии является профилактика – поиск и анализ сильных ходов соперника и принятие мер для пресечения этих возможностей.

Ещё одним важным элементом при поиске хода - это создание угроз! Нападайте, ищите удары и комбинации, играйте активно! Чемпион Мира Х. Р. Капабланка говорил: “захватывайте инициативу при всяком удобном случае. Владеть инициативой – это уже преимущество”, а знаменитый шахматный тренер Марк Дворецкий, считает, что “развивать инициативу – означает находить объекты для нападения, тем самым принуждая соперника к обороне”.

14.3 Домашнее задание

Оцените позицию (расположение фигур, открытые линии) и предложите план игры.



Глава 15

Оценка позиции. План игры.

15.1 Методические указания

Смотрите методические указания к теме «Основы миттельшпиля». Попросите детей записать элементы оценки позиции. Напомните детям шкалу ценностей шахматных фигур. При оценивании ответов на домашнее задание обратите внимание, что в позиции могут быть определены несколько планов. Оценивайте логичность планов, а не конкретные варианты.

Начиная с этого занятия желательно давать ученикам на дом проанализировать сыгранные ими партии – это стимулирует рост юного шахматиста.

15.2 Содержание занятия

Для того, чтобы выработать стратегию игры (придумать план игры), необходимо правильно оценивать позицию. Оценка позиции состоит из нескольких этапов:

1. Непосредственные угрозы. Если на доске стоит мат в несколько ходов, то все остальные оценки не имеют значения.

2. Материальная оценка. Включает в себя прямой подсчет сил белых и черных фигур по шкале ценности фигур. Различные учебники приводят различные шкалы, однако в общности они совпадают и соответствуют следующим утверждениям:

а. пешка < конь < слон < ладья < ферзь б. конь чуть слабее слона с. две легкие фигуры примерно равны по силе ладье с пешкой d. две ладьи чуть сильнее ферзя е. ладья, легкая фигура и пешка примерно равны ферзю

Примерные шкалы приведены в таблице ниже.

Фигура Шкала 1 Шкала 2 Конь 3 2.5 Слон 3 3 Ладья 5 5 Ферзь 9 10

3. Развитие фигур. Сторона, у которой фигуры развиты и расположены активней – имеет преимущество. Под активностью фигур понимают следующие факторы: а. Фигуры, воздействующие на центр доски сильнее б. Ладьи на открытых линиях сильнее, так как у них больше пространства для манёвров. с. Связанные ладьи сильнее, так как они поддерживают друг друга d. Слоны также лучше играют по открытым линиям е. Конь на краю доски очень плохо стоит f. Фигуры, направленные на вражеского короля стоят лучше, так как позволяют атаковать короля.

4. Пешечная структура. Пешки играют важную роль в защите и атаке. Поэтому их взаимодействие очень важно. Так, сдвоенные пешки – это недостаток. Две связанные пешки сильнее раздвоенных. Вообще, чем меньше пешечных островков, тем лучше. Изолированные пешки часто становятся объектом атаки в силу их малой подвижности и отсутствия надежной защиты.

Таковы простейшие принципы оценки позиции. На основе оценки позиции можно строить план дальнейшей игры. Обычно, выявив преимущества и недостатки расположения своих фигур и фигур противника, в результате дальнейшей игры шахматист пытается избавиться от своих слабостей, создать слабости в лагере соперника или уже использовать существующие слабости позиции. При составлении плана игры шахматист рассматривает ход или варианты, которые позволяют достичь

намеченной цели. При расчете вариантов желательно также рассматривать оценку возникающих позиций.

Рассмотрим применение описанных правил на примерах.

Боголюбов - Тарраш Karlsbad, 1923

Д. 62 Ход белых

Непосредственных угроз нет как со стороны черных, так и со стороны белых. Наблюдается также материальное равенство. Однако, расположение фигур у обеих сторон существенно разнится: в то время, как у белых все фигуры развиты и центр в их распоряжении, черные ютятся на краю доски. Незавидны расположения черного ферзя и коня на g8. Следует отметить, что оба белых коня уже готовы атаковать бастионы черного короля, равно как белые ферзь и слон. Поэтому появляется идея вскрывать королевский фланг. Самым логичным кажется вскрытие пешкой по линии h – это позволяет подключить к атаке и ладью. Появляется план – продвижение пешки h3-h4-h5 с последующим разменом. Что и произошло в партии:

16.h4 Rad8 17.h5 dxe5 18.dxe5 b5 19.cxb5 Qxb5 20.hxg6 fxg6 21.Nh4 и в конце концов белые выиграли.

Теперь попробуйте самостоятельно оценить следующую позицию и составить план игры.

Ананд – Карпов, Лозанна 1998

Д. 63 Ход белых

Попробуйте ответить на следующие вопросы:

1. Есть ли у белых прямые угрозы? А у черных? 2. Подсчитайте баланс фигур. На чьей стороне преимущество? 3. Определите безопасность королей 4. Оцените развитие и положение фигур. Какие преимущества и недостатки есть у белых? А у черных? 5. Чьи пешки расположены лучше? 6. Создайте план игры.

Ответы на поставленные вопросы будут следующими:

1. Прямых угроз нет ни у белых, ни у черных. 2. На доске стоит материальное равенство. 3. Оба короля рокировались и укрыты пешками. 4. Фигуры в большинстве своём развиты. Белый слон на c1 активней черного слона на c8, так как может быть легко введен в игру, тогда как черный слон стеснён своими же пешками. Черный конь на d5 занимает очень активную позицию и не может быть согнан с неё. Белая ладья e1 заняла активную позицию. На доске ведется активная борьба за центр. 5. У белых есть слабость в виде пешки изолированной пешки d4, так как защищать её белые должны фигурами. Черные пешки расположены лучше. 6. Из указанных преимуществ и недостатков и складывается дальнейшая игра. Первым делом надо рассмотреть вариант с разменом активного коня черных. В результате данного размена (1.K:d5 K:d5 2.C:d5 Ф:d5) у черных получается больше преимуществ и возможностей: преимущество двух слонов и возможность атаки изолированной пешки d4. Поэтому, перед разменом можно усилить атаку на коня ходом 1.Фb3 с угрозой 2. K:d5 K:d5 3.C:d5 Ф:d5 3.Ф:d5 eд, что приводит к позиции, более благоприятной для белых. Можно попробовать усилить позицию коня ходом 1.Ke5. Этот ход препятствует также развитию слона черных.

Теперь, некоторые рекомендации по составлению плана игры. Как уже было отмечено, необходимо пользоваться преимуществами своей позиции, улучшать свою позицию, пользоваться недостатками позиции фигур соперника либо ухудшать их позицию. Например, если у вас материальное преимущество, то в такой ситуации выгодно разменивать равноценные фигуры и переходить в эндшпиль с лишним материалом. Если есть угроза, то ставьте мат или выигрывайте материал. Если угрожают вам: защищайтесь, не дайте сопернику так легко выиграть. Если король соперника в центре или открыт, то ищите возможность атаковать его и поставить мат. Переведите свои фигуры поближе к нему. Если только ваши фигуры в центре: постарайтесь оттеснить фигуры противника ещё дальше. Обязательно ищите хорошие поля для своих фигур. Играйте активно, но не забывайте, что ваш соперник тоже будет создавать угрозы!

15.3 Домашнее задание

Оцените позицию. Составьте план игры.

15.1 ход черных

15.2 ход белых
15.3 ход белых
15.4 ход черных

Глава 16

Шахматная этика

16.1 Методические указания

Смотрите методические указания к теме “Шахматная этика”, 1ое занятие.

В конце занятия проведите тест на 10 минут, для проверки и закрепления знаний учеников. Примеры тестов можно найти в приложении.

В рамках занятия желательно провести первый квалификационный турнир, в результате которого ученики могут получить свою первую категорию – 4-й разряд. Об организации шахматных турниров смотрите приложение.

16.2 Содержание занятия

На прошлом занятии по шахматной этике мы говорили о правилах поведения во время партии. Все эти правила очень важны и применяются, как во время дружеских и тренировочных встреч, так и обязательны во время турниров. Но существует и несколько специальных турнирных правил, которые дети должны знать.

Начнём мы с вежливости, если игрок не хочет продолжать партию и просто встаёт и уходит, не сдав партию, то судья может наказать его за неспортивное поведение: поставить проигрыш в данной партии и даже дисквалифицировать из турнира.

Другим важным правилом является соблюдение тишины: все жалобы и претензии надо говорить судье, а не своему сопернику.

Большинство турниров проводятся с использованием шахматных часов. (покажите детям шахматные часы и объясните принцип их работы). После того, как соперники поприветствовали друг друга, шахматист, играющий чёрными фигурами, запускает часы. Часы надо переключать той же рукой, которой сделан ход, даже если это неудобно. Нажимать на кнопку надо аккуратно, ни в коем случае нельзя бить по часам: время от этого быстрее не пойдёт, а судья может вас наказать.

Начинающие шахматисты иногда, по невнимательности, делают невозможные ходы. В этом случае, игрок должен позвать судью и указать на такой ход. Игрок, сделавший запрещённый ход, получает замечание и обязан сделать регламентированный ход. При 3ем невозможном ходе, судья засчитывает поражение. Объясните детям, что они должны быть очень внимательны, иначе могут проиграть партию даже с большим материальным перевесом.

Во время партии можно предложить ничью, но делать это нужно сразу после сделанного хода и перед нажатием на часы. Однажды сделанное предложение нельзя взять обратно. Соперник может принять или отклонить предложение ничьи.

Очень важно, что во время партии нельзя ни с кем разговаривать, советоваться, смотреть в книги или конспекты, разговаривать по телефону — за всё это вы сразу получаете поражение в партии. Также нельзя покидать игровой зал. Если вам очень нужно выйти – спросите разрешение у судьи.

И, ни в коем случае, нельзя отвлекать соперника и мешать ему обдумывать ход!

Игрок, который закончил партию, становится зрителем. Ни в коем случае нельзя комментировать партии других игроков, подсказывать, разговаривать в зале или сообщать о падении флага. Даже

закончив партию, мы должны уважать друг друга, и вести себя с другими так, как нам бы хотелось, чтобы они относились к нам.

16.3 Домашнее задание

Проанализировать одну из сыгранных в турнире партий.

Глава 17

Эндшпиль: оппозиция

17.1 Методические указания

Не смотря на то, что у новичков партии редко доходят до эндшпиля, знание разыгрывания окончаний очень важно для роста юного шахматиста. Это отмечали еще Капабланка и Нимцович, так как шахматист сначала должен научиться управлять малым количеством фигур, чтобы управлять большим войском.

17.2 Содержание занятия

Умение пешки превращаться в любую фигуру своего цвета (за исключением короля) является серьёзным фактором, зачастую преломляющим ход борьбы. Например, на следующей диаграмме, при всём материальном преимуществе черных, выиграть они не могут, так как ни слон, ни два коня мат поставить не могут.

Д. 64 Ничья

Д. 65 Ход белых

Однако преимущество в пешку может оказаться решающим.

На Диаграмме 65 белые легко побеждают, проведя пешку в ферзи: 1.e6-e7 Кре8-f7 2.Kpd6-d7 и 3.e7-e8Ф со скорым матом. Как видно, иногда лишняя пешка означает больше, чем два коня. Однако не всегда лишняя пешка помогает одержать победу. Так, при ходе черных на Диаграмме 65 они добиваются ничьей: 1... Кре8-d8 2.e6-e7+ Kpd8-e8 3.Kpd6-e6 пат. Даже при других ходах белые не смогли бы усилить свою позицию. Возникает вопрос – в каких случаях сильнейшая сторона выигрывает и когда закономерен ничейный результат? На это помогает ответить понятие оппозиции.

Оппозицией называется противостояние королей на одной линии или диагонали (диагональная оппозиция), при расстоянии королей в одно поле (ближняя оппозиция), три, пять или семь полей (дальняя оппозиция).

Д. 66 Оппозиция

Д. 67 Ход белых

Сторона, занимающая оппозицию, обычно получает преимущество (см. Диаграмму 66), так как оппозиция, во-первых, препятствует обходу короля противника, а во-вторых, позволяет прорваться собственному королю. Так и в случае на диаграмме 2. Однако следующий пример показывает, что одного владения оппозицией для победы недостаточно (Диаграмма 67).

При своём ходе белые занимают оппозицию: 1.Kpd3-c4, однако, после ходов 1... Крс6-d6 2.Крс4-d4 Kpd6-e6 белому королю, для удержания оппозиции, мешает собственная пешка. После 3.e4-e5 Кре6-e7 4.Kpd4-d5 Кре7-d7 оппозицией владеют уже черные.

Д. 68 Чем закончится партия?

При своём ходе белые (Д. 68) занимают оппозицию и побеждают, так как им не мешает собственная пешка. Партия может продолжаться следующим образом:

1.Kpd3-e4

диагональная оппозиция! Возможно также и 1.Kpd3-c4, и даже 1.Kpd3-d4 – почему?

1... Крс6-d6 2.Кре4-f5 Кpd6-e7 3.Кpf5-e5!

Опять занимая оппозицию, белые оттесняют короля соперника.

3... Кре7-f7 4.Кре5-d6 Кpf7-e8

А вот черные завладеть оппозицией не могут, так как у белых есть пешка, которая всегда может передать ход: 4... Кpf7-f8 5.d2-d4

Д. 69 ход белых

В получившейся позиции (Д. 69) у белых есть столько запасных ходов, что они побеждают независимо от очереди хода.

4.e2-e3!?

Этот хитрый ход сделан с таким расчетом, чтобы пешка оказалась на поле e6 при черном короле на d8. В случае 4.e2-e4 Кре8-d8 5.e4-e5 Кpd8-e8 6.e5-e6?? Получалась бы знакомая нам по диаграмме 2 позиция, в которой, при своём ходе, чёрные занимают оппозицию и добиваются ничьей.

4... Кре8-d8 5.e3-e4 Кpd8-e8 6.e4-e5 Кре8-d8 7.e5-e6 Кpd8-e8 8.e6-e7

с победой.

Можно сформулировать следующее правило: В окончании король с пешкой против короля сильнейшая сторона побеждает, если король находится впереди пешки и владеет оппозицией (или есть запасные ходы пешкой для занятия оппозиции).

Однако у этого правила есть исключения, например, при ладейной пешке (см. диаграмму 70).

Д. 70 ход белых

В данной ситуации белые не могут одержать победу, потому что черный король будет всё время передвигаться по полям a8 и b8, а белые не могут его оттуда оттеснить: 1.a2-a4 Кrb8-a8 2.a4-a5 Кра8-b8 3.a5-a6 Кrb8-a8 4.a6-a7 – и чёрный король не имеет ходов, пат.

17.3 Домашнее задание

Оцените позиции. Укажите примерный план игры.

17.1 ход черных

17.2 ход черных

17.3 ход белых

17.4 ход белых

Глава 18

Эндшпиль: проходная пешка

18.1 Методические указания

18.2 Содержание занятия

Часто пешечный эндшпиль сводится к решению задачи – догонит или не догонит король пешку противника, рвущуюся в ферзи. На этот вопрос помогает ответить понятие квадрата пешки и связанное с ним правило:

Квадратом пешки называется воображаемый квадрат в сторону короля противника, образованный отрезками, равными по длине расстоянию пешки до поля превращения.

Если король при своём ходе попадает в квадрат пешки, то он пешку задерживает.

Пример квадрата пешки изображен на диаграмме 71 (отмечен крестиками).

Д. 71 квадрат пешки

Д. 72 ход черных

При своём ходе чёрные входят в квадрат пешки, поэтому они догоняют пешку:

1... Kpf5 2.c6 Кре6 3.c7 Kpd7

При своём ходе белые выигрывают, потому что черный король не попадает в квадрат пешки:

1.c6 Kpf6 2.c7 Кре7 3.c8Ф с победой.

Однако, с пешкой в начальной позиции правило квадрата пешки не действует, потому что свой первый ход пешка может сделать через клетку.

Поэтому, не смотря на очередь хода, черные, в позиции, изображенной на диаграмме 107, отыграть пешку не могут: 1... Kрс2 2.b4 и т.д.

Д. 73 Ничья независимо от очереди хода.

Правило квадрата пешки имеет большое значение в оценке пешечных окончаний. Например, позицию, изображенную на диаграмму 108, можно сразу определить как ничейную, независимо от очереди хода. Это можно утверждать с уверенностью, потому что у каждой из сторон есть защищённые проходные пешки. Короли же не могут выходить из квадратов пешек, иначе соперник проведёт пешку в ферзи. Ни одна из сторон не может усилить свою позицию. В заключение хочется привести известный этюд Рети, в котором, на первый взгляд, опровергается правило квадрата пешки:

Рихард Рети, 1921

Д. 74 ничья

Визуально видно, что черный король находится в квадрате пешки c6, белому же королю не хватает 3-х ходов для достижения черной пешки. Возникает вопрос, как же можно добиться ничьей? Здесь надо сказать об одном важном принципе шахмат, позволяющем добиваться результата, а именно – создавать множественные угрозы. Ничья в этюде Рети достижима в двух случаях: если король догонит пешку или если белые смогут провести свою пешку в ферзи. Поэтому, в решении, белые преследуют обе цели сразу:

1.Kpg7! h4 2.Kpf6! h3 3.Кре6! h2 4.c7 Kpb7 5.Kpd7 h1Ф 6.c8Ф+ с ничьей. А что бы произошло, если бы черные попробовали сначала забрать белую пешку? Тогда бы белые попадали в квадрат

пешки, и партия закончилась бы ничьей: 2... Kpb6 3.Кре5! (белым нужен еще ход, чтобы догнать пешку – 3... Кр:c6 4.Кpf4 и ничья) 3... h3 4.Кpd6 h2 5.c7 Kpb7 6.Кpd7 h1Ф 7.c8Ф+ опять с ничьей.

18.3 Домашнее задание

Оцените позиции. Укажите примерный план игры.

18.1 ход черных

18.2 ход белых

18.3 ход белых

18.4 ход белых

Глава 19

Тактические приёмы: отвлечение и завлечение

19.1 Методические указания

Перед началом занятия рекомендуется повторить тактический приём «уничтожение защиты», а также различные тактические удары и понятия форсированного варианта, жертвы и комбинации.

19.2 Содержание занятия

Одним из часто встречающихся на практике тактических приемов является отвлечение (фигуры). Оно применяется тогда, когда требуется отвлечь какую-либо фигуру или пешку противника от защиты важного поля, линии или другой фигуры. В результате отвлечения фигуры (пешки) мы можем воспользоваться получившимся ослаблением. Данный приём похож на приём «уничтожение защиты» по идее, однако при его осуществлении защищающая фигура соперника не уничтожается.

Д. 75 ход белых. отвлечение

В качестве примера рассмотрим позицию на диаграмме 75. При внимательном изучении становится заметно, что если бы черного ферзя не было на последней горизонтали, то белые ставили бы мат 1.Лd8х? Однако забрать ферзя у нас нет возможности. Черный ферзь выполняет ещё одну функцию – защищает ладью. Это видно по варианту 1.Лd8+ Ф:d8 2.Ф:a7. Это наводит на мысль, что ферзь не может справляться с двумя обязанностями сразу – он перегружен. Поэтому первым ходом можно пожертвовать ферзя за ладью:

1.Ф:a7!

Теперь, если черные откажутся брать ферзя, то останутся без ладьи. А если примут жертву, то у последней горизонтали не останется защитников (отвлечение!):

1... Ф:a7 Лd8х

В следующем примере (диаграмма 76) от мата на g7 черных опять защищает ферзь.

Д. 76 ход белых

Д. 77 ход белых

Отвлечь его можно прямым нападением, с угрозой забрать:

1.Ле8! Ф:e8 2.Ф:g7х

Попытка игнорировать угрозу завершается потерей ферзя – 1... Лg6 2.Л:f8+ Кр:f8 Ф:c7 с преимуществом.

Комбинации на отвлечение можно проходить не только ради мата. Также это действенное оружие при выигрыше материала или при проведении пешки (диаграмма 77).

При равенстве материалов у белых определенное преимущество. Оно заключается в том, что черная пешка остановлена белым королём, а белую пешку можно тормозить только черным слоном. Следует заметить, что после размен пешки на слона лишает все надежды на победу (одним слоном мат не поставить). После естественного вступления:

1.g6 Cf8

становится видно, что для победы белым необходимо отвлечь черного слона от защиты поля g7. Это достигается двойным ударом:

2.Cf7+! C:f7 3.g7 g8Ф

И белые побеждают.

Если в тактическом приёме на отвлечение атакующая сторона заставляет защищающуюся сторону убирать защиту с некоторого поля, то с помощью тактического приема завлечение можно заставить фигуру противника занять невыгодную для нее позицию. На этой позиции завлеченная фигура подвергается атаке и гибнет, либо существенно мешает координации собственных сил, из-за чего гибнут другие фигуры. Особенно эффективен данный прием, когда объектом его применения становится король. Обычно завлечение используется для создания двойного удара или для выигрыша времени.

Д. 78 ход белых. Завлечение

Д. 79 ход белых

В позиции на диаграмме 78 черные грозят матом. Победу белым могут принести только активные действия.

1.Лh8+!

Жертва ферзя ради выигрыша времени. Черный король завлекается под шах, в результате чего он получает мат:

1... Кр:h8 2.Фh1+ Кpg8 3.Фh7x

В следующем примере (Д. 79) черный ферзь защищает от линейного мата. Но защита эта приводит к тому, что после завлечения ферзь выигрывается двойным ударом:

1.Лh8+! Ф:h8 2.Лh1+

Как правило, завлечение проявляется в сочетании с другими тактическими средствами, а также может применяться несколько раз. Как, например, в позиции на диаграмме 80.

Д. 80 ход белых.

В этой позиции комбинация завлечения проводится 3 раза.

1.Ла5!

Первая жертва с целью завлечения черного ферзя под вилку в варианте 1... Ф:a5 2.Кс6+. Черные отказываются принять жертву, на что следует второе завлечение:

1... с5 2.Л:c5! Ф:c5

От второй жертвы уже нельзя отказаться. Теперь видно, что король и ферзь завлечены под двойной удар пешкой. Это будет третья жертва на завлечение, в результате которой белые ставят вилку на короля и ферзя и выигрывают (из-за оставшейся проходной пешки):

3.d4+! Кр:d4 4.Ке6+ или 3... Ф:d4 4.Кс6+ с победой.

19.3 Домашнее задание

Проведите комбинацию на отвлечение

19.1 ход белых

19.2 ход белых

Проведите комбинацию на завлечение

19.3 ход белых

19.4 ход белых

Глава 20

Тактические приёмы: перекрытие и освобождение линии

20.1 Методические указания

В начале занятия повторите с учениками тактические удары, а также тактические приёмы, которые они изучили. В конце занятия рекомендуется провести конкурс решения позиций – это позволит оценить текущие знания учеников а также будет способствовать закреплению материала.

20.2 Содержание занятия

Бывает, что некоторая дальнобойная фигура препятствует нанесению решающего удара, но ни забрать, ни отвлечь её мы не можем. Иногда в этом случае может помочь перекрытие. Под перекрытием понимают отрезание активной фигуры от театра действий. Простейший пример перекрытия представлен на диаграмме 81.

Д. 81 ход белых. Перекрытие

Д. 82 ход белых

После хода 1.d4 черная ладья отрезается от защиты пешки, белые забирают на h5 и получают материальное преимущество.

Перекрытие может проходить и с жертвой. Например, на диаграмме Д. 82 белым мешает поставить мат на g7 черная ладья. Поэтому её необходимо отрезать от поля g7:

1.Лb7! С:b7 2.Фg7х

Д. 83 ход белых

Д. 84 ход белых. Освобождение

Часто используется перекрытие для проведения пешки. Если в позиции на диаграмме 83 белые сыграют 1.d7?, то после 1... Лd1 пешка задерживается и партия заканчивается вничью. Это случается из-за того, что черная ладья успевает стать позади пешки и остановить её. Поэтому необходимо заранее перекрыть эту линию:

1.Лd5!! cd 2.d7

Теперь белую пешку не остановить. Она превратится в ферзя и принесёт белым победу в партии.

Если смысл комбинации на перекрытие в выключении некоторой фигуры противника для того чтобы она нам не мешала, то в комбинациях на освобождение идея в том, что мешает победе уже некоторая наша фигура. И для того, чтобы добиться решающего преимущества ею жертвуют. Например, на диаграмме 84 белый конь мешает нанести решающий удар 1.Фh7 с матом. Поэтому его следует убрать с темпом:

1.Ke7+! С:e7 2.Фh7+ Кpf8 3.Фh8х

Как видно, комбинация на открытие линии похожа по принципу на открытый удар.

Д. 85 ход белых

В других ситуациях своя фигура может занимать какое-то важное поле. И в этом случае можно ей пожертвовать или отойти с темпом. Обратите внимание на диаграмму 132. Можно заметить, что

белый ферзь занимает выгодное поле g6 для коня, где он делает вилку на короля и ферзя. Это наводит на мысль, что надо убрать ферзя с темпом:

1.Ф:e8+ Л:e8 2.Kg6+ К:h4

И у белых преимущество в фигуру и пешку.

20.3 Домашнее задание

Проведите комбинацию на перекрытие

20.1 ход белых

20.2 ход белых

Проведите комбинацию на открытие линии (поля)

20.3 ход белых

20.4 ход белых

Глава 21

Атака на neroкировавшего короля

21.1 Методические указания

Напомните детям что такое атака и какова её цель (мат либо получение большого материального перевеса). Целью этого занятия является показать детям, что neroкировавший король часто находится в опасности. При анализе партий, предлагайте детям самим найти лучший ход.

21.2 Содержание занятия

Атака на короля – один из самых быстрых планов для выигрыша, а король в центре может стать очень соблазнительной мишенью. Однако надо учитывать несколько моментов, таких как расположение своих фигур и фигур противника, владение центром, безопасность собственного короля. Оцените позицию и вперёд!

Давайте разберём несколько партий знаменитых шахматистов и посмотрим, как они проводили атаку на короля.

Андерсен – Кизерицкий, Лондон 1851

1.e4 e5 2.f4 ef 3.Cc4 Фh4+ 4.Kpf1 b5 5.C:b5 Kf6 6.Kf3 (выводим коня с темпом – нападаем на ферзя, рано введённого в игру) 6... Фh6 7.d3 Kh5 8.Kh4 Фg5 (лучше 8... Cb7) 9.Kf5 c6 10.g4 Kf6 11.Lg1! cb 12.h4 Фg6 13.h5 Фg5 14.Фf3 (угрожая поймать ферзя 15.C:f4, обратите внимание детей, что чёрный ферзь, который рано бросился в атаку, теперь находится в серьёзной опасности) 14...Kg8 (конь вынужден вернуться на исходную позицию) 15.C:f4 Фf6 16.Kc3 Cc5 17.Kd5 (очень сильно 17.d4) 17...Ф:b2 18.Cd6 (в настоящее время доказано, что лучшим продолжением атаки было 18.Ce3) 18...C:g1? (шансы на защиту давало 18...Ф:a1+ 19.Kpe2 Фb2!) 19.e5! Ф:a1+ 20.Kpe2 Ka6 (упорнее 20...Ca6) 21.K:g7+ Kpd8 22.Фf6+ K:f6 23.Ce7# Партия показывает, как опасно играть одной – двумя фигурами, пренебрегая развитием.

Рассмотрим ещё одну партию:

Морфи – любитель, Нью Орлеан 1858 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Kf6 4.d4 ed 5.Kg5 d5 6.ed K:d5? (правильно 6...Фe7+ 7.Фe2 Kb4, нападая на пешки c2 и d5 или 7.Kpf1 Ke5 8.Ф:d4 K:c4 9.Ф:c4 h6 10.Kf3 Фc5 и чёрные разманивают атакующие фигуры, успевая вовремя «спрятать» короля) 7.0-0! (белые «прячут» своего короля и развивают ладью) 7... Ce7 (если 7...Ce6 8.Ле1 Фd7, то 9.K:f7 Kр:f7 10.Фf3+ Kpg8 11.Л:e6) 8.K:f7! (первая жертва, призванная завлечь короля в центр на открытое пространство) 8... Kр:f7 9.Фf3+ Кре6 (лучше было отдать фигуру путём 9...Cf6 10.C:d5+ Се6 11.C:e6+ Kр:e6, но после 12.Cf4 у белых атака) 10.Kc3! (в этой партии активно используется такой тактический удар, как связка) 10... dc 11.Ле1+ Ке5 (теперь оба коня связаны) 12.Cf4 Cf6 13.C:e5 C:e5 14.Л:e5+! Kр:e5 15.Ле1+ (все белые фигуры участвуют в атаке, чёрные же либо находятся на исходных позициях, либо под нападением) 15... Kpd4 16.C:d5 Ле8 (и другие ходы не спасают, например 16...cb 17.Ле4+) 17.Фd3+ Kpc5 18.b4+ Kр:b4 19.Фd4+ с форсированным матом. В этой партии Морфи продемонстрировал основной метод атаки на короля – максимальное вскрытие.

21.3 Домашнее задание

Запишите финальную позицию партии Морфи – любитель. Найдите форсированный мат на все возможные продолжения чёрных. Решения запишите.

Глава 22

Атака на короля при разносторонних рокировках

22.1 Методические указания

Напомните детям виды рокировок. Попросите детей представить или расставить на доске 2 позиции: в одном случае рокировки односторонние, а в другом разносторонние. Задайте детям вопрос: Как вы думаете, в каком случае легче начать атаку на короля? Почему? Правильно, при разносторонних рокировках, к атаке могут подключиться и пешки, не раскрывая при этом собственного короля.

22.2 Содержание занятия

Когда противники сделали рокировки на разных флангах, возникает возможность атаки на короля. Необходимо рассмотреть несколько элементов: защищённость собственного короля, расположение фигур, своих и соперника, владение центром, возможность пешечного штурма. Оцените возможности, наметьте план и вперёд! Давайте рассмотрим пример атаки из партии одного из чемпионов мира Хосе Рауля Капабланки с знаменитым мастером Яновским. Партия была сыграна в Петербурге в 1914 году. 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cb5 a6 (испанская партия) 4.C:c6 dc 5.Kc3 Cc5 (лучше 5...f6) 6.d3 Cg4 7.Ce3 C:e3 (неудачный размен) 8.fe Fe7 9. 0-0 0-0-0 10.Fe1 Kh6 11.Lb1 (намечая план пешечной атаки) 11... f6 12.b4 Kf7 13.a4 C:f3 14.L:f3 b6 15.b5 cb 16.ab a5 (вскрытие линий предупреждено, но ценой ослабления важного пункта d5) 17.Kd5 Фc5 18.c4 (теперь задача белых подготовить d3-d4 и c4-c5) 18... Kg5 19.Lf2 Ke6 20.Фc3 Лd7 21.Лd1 Kpb7 22.d4 Фd6 23.Лc2 ed 24.ed Kf4? (ошибка в трудном положении) 25.c5 K:d5 26.ed Ф:d5 27.c6+ и вскоре чёрные сдались. Успеху пешечного штурма – наиболее распространённого плана атаки при разносторонних рокировках – способствовало ослабленное пешечное прикрытие чёрного короля.

22.3 Домашнее задание

Предложите возможное продолжение атаки за белых. Алёхин – Минделло, Голландия 1933 год
22.1 ход белых

Глава 23

Классификация дебютов. Итальянская партия.

23.1 Методические указания

Расскажите о классификации дебютов. Покажите детям 1 вариант из итальянской партии. Попросите записать его.

После того, как покажете детям вариант итальянской партии, попросите их разыграть его между собой, как за белых, так и за чёрных.

Расскажите детям, что теория дебютов очень обширна и, каждый может выбрать вариант, который ему нравится и подходит, но пока им стоит научиться правильно начинать партию и играть даже в незнакомых позициях.

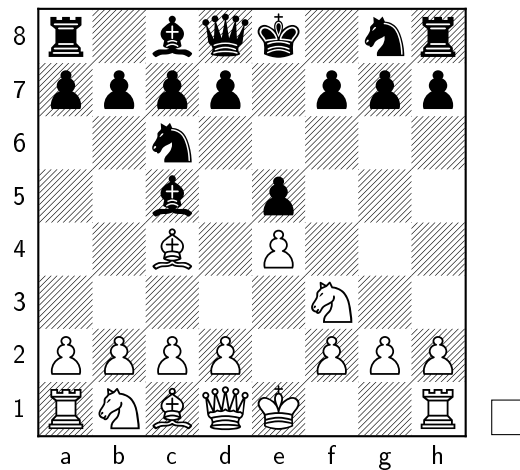
23.2 Содержание занятия

Существует множество различных дебютов и шахматисту необязательно знать их все, поэтому мы расскажем вам только об общей классификации:

- Открытые – характерные первые ходы $1. e4 e5$, примеры таких дебютов: итальянская партия, дебют 4х коней и т.д.
- Закрытые – первый ход белых не $1. e4$, например ферзевый гамбит и др. – $1. d4$, английское начало $1. c4$ и др.
- Полуоткрытые – на ход белых $1. e4$, чёрные отвечают как угодно, кроме $1... e5$, примеры: сицилианская защита $1... c5$, французская защита $1... e6$ и т.д.

Итальянская партия – один из древнейших дебютов, относится к открытым началом. На итальянском звучит, как Джокко Пьяно – тихое начало.

$1 e4 e5 2 \text{ ♘f3} \text{ ♘c6 3 ♚c4 ♚c5}$



Д. Итальянская партия

Именно эти 3 хода являются характерными для итальянской партии. Как белые, так и чёрные, придерживаются идеи захвата центра и быстрого развития фигур.

4 d3

Спокойный ход, защищает пешку e4 и открывает дорогу чернополюному слону.

4... ♘f6

Развивает коня ближе к центру и готовит рокировку.

5 ♘c3 d6

С той же идеей, что ход белых 4. d3

6 ♗e3

Белые развивают слона с “темпом”: на ответ чёрных $6... ♗g4$, белые заберут слона с поля c5 и сдвоят чёрные пешки линии “c”. Ход $6... ♗:e3$ является сомнительным, так как сдвоенные по линии “e” белые пешки контролируют практически все центральные поля и, после рокировок, ладья на f1 получает полуоткрытую линию и возможность атаки на короля.

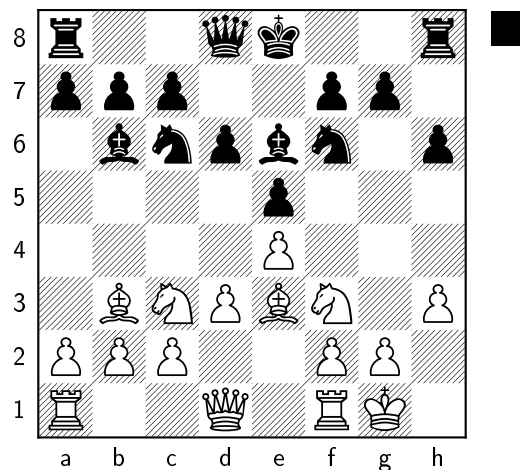
6... ♗b6

Сдвоение пешек по линии “b” не так страшно для чёрных: пешка приближается к центру и открывается линия для ладьи.

7 h3

Так называемая “форточка” для короля после рокировки, в которую всегда можно убежать в случае шаха, а также защита от хода $♗g4$ со связыванием коня.

7... ♗e6 8 ♗b3 h6 9 O-O



Д. Ход чёрных

Развитие окончено и партия переходит в следующую стадию.

23.3 Домашнее задание

Выучить показанный вариант партии. Разыграть примерную партию.