

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр развития творчества детей
(Региональный модельный центр
дополнительного образования детей Хабаровского края)»

ЦЕНТР
ХУДОЖЕСТВЕННО-
ЭСТЕТИЧЕСКОГО
РАЗВИТИЯ

#вместекуспехукаждого

Сделай свой ход

Методические рекомендации
к ДООП «Сделай свой ход»



г. Хабаровск, 2024 г.

Печатается по решению
научно-методического совета
КГАОУ ДО РМЦ
протокол № 01 от 01.02 2024 г.

Сделай свой ход. Методические рекомендации к ДООП «Сделай свой ход»
/ Автор С.А. Ситников, под ред. О.А. Кряжевой, В.В. Шевченко – Хабаровск:
КГАОУ ДО РМЦ, 2024. – 116 стр.

Ответственный редактор: В.В. Шевченко
Ответственный за выпуск: О.В. Кользун
Дизайн обложки: В.А. Тирская, Ю.А. Лубашова

Данные методические рекомендации разработаны к ДООП «Сделай свой ход» и входят в пакетное решение «Сделай свой ход».

Методические рекомендации содержат материалы по ведению каждого занятия, включают теоретическую и практическую части с тематическими заданиями, а также тестовые задания. Материал занятий дополнен Приложениями, которые представлены в виде сборника шахматных задач и тестовых заданий.

Материалы адресованы педагогам дополнительного образования, работающим по физкультурно-спортивной направленности, для организации обучения шахматам.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2
Занятие 1	3–6
Занятие 2	7–9
Занятие 3	10–12
Занятие 4	13–16
Занятие 5	17–20
Занятие 6	21
Занятие 7	22–25
Занятие 8	26–29
Занятие 9	30–32
Занятие 10	33
Занятие 11	34–37
Занятие 12	38–41
Занятие 13	42–44
Занятие 14	45
Занятие 15	46–50
Занятие 16	51–54
Занятие 17	55–56
Занятие 18	57–60
Занятие 19	61–63
Занятие 20	64–66
Занятие 21	67–72
Занятие 22	73
Занятие 23	74–76
Занятие 24	77–79
Занятие 25	80–84
Занятие 26	85–88
Занятие 27	89–94
Занятие 28	95–97
Занятие 29	98–101
Занятие 30	102
Занятие 31	103
Занятие 32	104–107
Занятие 33	108–109
Занятие 34	110–113
Занятие 35	114
Занятие 36	115
Для заметок	116

ВВЕДЕНИЕ

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству. Расширение круга общения, возможность самовыражения через интеллектуальную игру позволяет некоммуникабельным детям преодолеть замкнутость, школьную неуспешность.

Данные методические рекомендации разработаны к ДООП «Сделай свой ход» и входят в пакетное решение «Сделай свой ход». Они содержат материалы по проведению 36 занятий (каждое занятие продолжительностью 2 учебных часа по 45 минут, общий объём 72 часа), включают теоретическую и практическую части с тематическими заданиями. Материал занятий дополнен Приложениями, которые представлены в виде отдельного сборника шахматных задач и тестовых заданий.

Возраст обучающихся 7–10 лет, не имеющих начальной подготовки, либо играющих на «любительском» уровне.

На занятиях используются различные формы: групповая и индивидуальная, самостоятельная работа, примеры из практических партий, анализ партий и тестовые задания с целью контроля усвоения материала.

Обучающиеся получают общее понятие о шахматах, научатся практическим умениям и навыкам игры в шахматы, в том числе в дебюте и эндшпиле. Занятия выстроены так, что в последующих темах затрагиваются понятия, изученные ранее. Поэтому их последовательность рекомендуется не изменять.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, выясняют закономерности, делают выводы. Происходит структурирование процессов мышления (внимание, память, планирование, рефлексия, счёт, анализ и самоанализ). Дети, освоившие учебный материал, смогут устанавливать логическую последовательность событий и действий, решать несложные логические задачи, более успешно постигать общеобразовательные школьные дисциплины, в первую очередь математического цикла.

Методические рекомендации будут полезны при подготовке к занятиям педагогам, тренерам-преподавателям, осуществляющим свою деятельность по дополнительным общеобразовательным программам обучения шахматам.

РАЗДЕЛ 1

ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. ДЕЙСТВИЯ (ФУНКЦИИ) ШАХМАТНЫХ ФИГУР

ЗАНЯТИЕ 1

Геометрия и обозначения шахматной доски. Названия и цвет фигур. Понятие шахматного хода, препятствий, взятий фигур противника.

Пешка: путь, ходы, препятствия, взятие

1. Геометрия и обозначения шахматной доски

Шахматная доска — комплекс всех полей.

Поля на одной прямой линии образуют *горизонталь*, *вертикаль* и *диагональ*.

На диаграмме 1.1. показаны горизонтали и вертикали, на диаграмме 1.2. — диагонали.

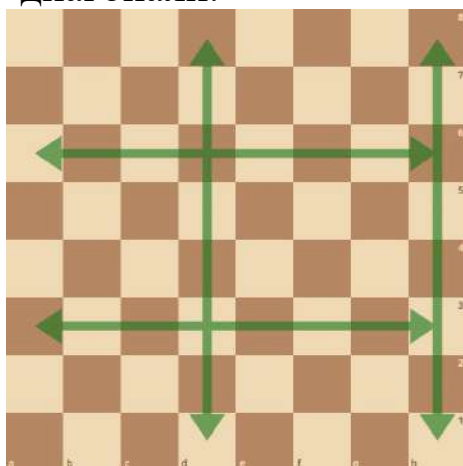


Диаграмма 1.1.

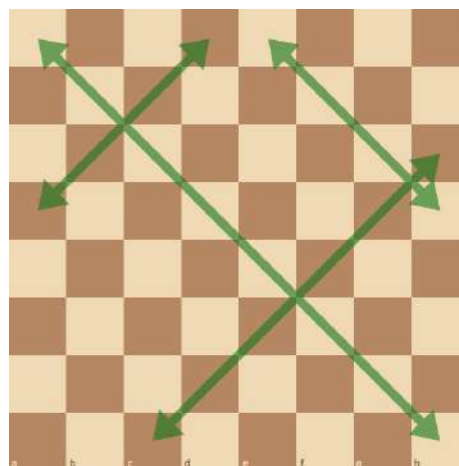


Диаграмма 1.2.

Вертикали обозначаются слева направо латинскими буквами: **a, b, c, d, e, f, g, h**.

Горизонтали обозначаются снизу вверх цифрами: **1,2,3,4,5,6,7,8**.

Каждое поле на доске имеет своё уникальное обозначение, получаемое на пересечении вертикали и горизонтали. Например: на диаграмме 1.3. стрелками обозначены вертикаль **d** и **5-я** горизонталь, кружочками — поля **b6, e4, g3**.

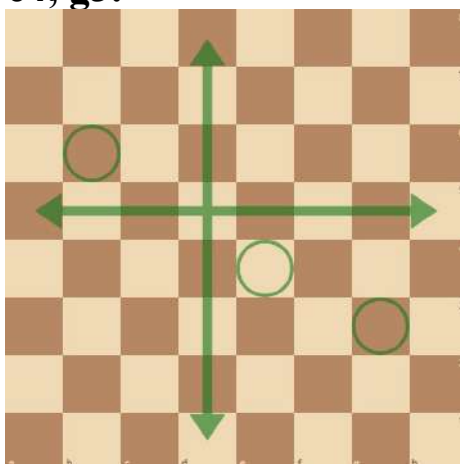


Диаграмма 1.3.

Горизонтали, вертикали и диагонали имеют длину. Единица измерения длины — одно поле (клетка). Наибольшая длина горизонтали, вертикали и диагонали составляет 8 полей. Наименьшая диагональ — 2 поля.

Задание для обучающихся

Показать на демонстрационной доске горизонтали, вертикали и диагонали различной длины.

2. Названия и цвет фигур

Дается общее представление фигур: пешка, слон, конь, ладья, ферзь, король (цвет, внешний вид, изображение в печатных изданиях).

3. Понятие шахматного хода, препятствий, взятий фигур противника

Каждая фигура имеет на шахматной доске свой путь и ход.

Путь — это направление движения по горизонтали, вертикали или диагонали.

Ход — это перестановка фигуры с одного поля на другое на пути.

Внимание: конь пути не имеет (это будет разъяснено при изучении данной фигуры).

Фигуры имеют право забирать (съесть) фигуры противника. На языке шахмат это может звучать так: «взял фигуру», «сбил фигуру», «срубил фигуру», «съел фигуру», «уничтожил фигуру». По правилам взятая фигура убирается с поля доски, на котором она стояла, а на её место становится фигура, которая её взяла.

4. Пешка: путь, ходы, препятствия, взятие

4.1. Путь и ход

Внимание: пешка может двигаться только прямо.

На диаграмме 1.4. путь пешки обозначен вертикальной стрелкой, а ходы — кружочками.

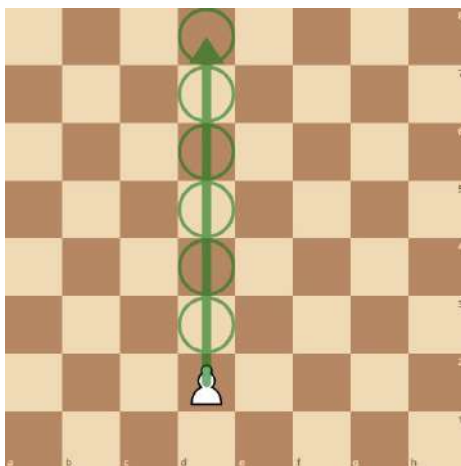


Диаграмма 1.4.

Из начальной позиции за один ход пешка имеет право перемещаться на одно или два поля.

После первого сделанного хода пешка имеет право перемещаться только на одно поле.

Внимание: в отличие от фигур пешка назад ходить не может.

4.2. Препятствия

Если на пути пешки имеются препятствия в виде фигур (как своих, так и противника), то путь её считается заблокированным и переходить через них она не может.

Так, на диаграмме 1.6. пешки могут дойти только до полей, обозначенных кружочками. Далее они ходов не имеют.

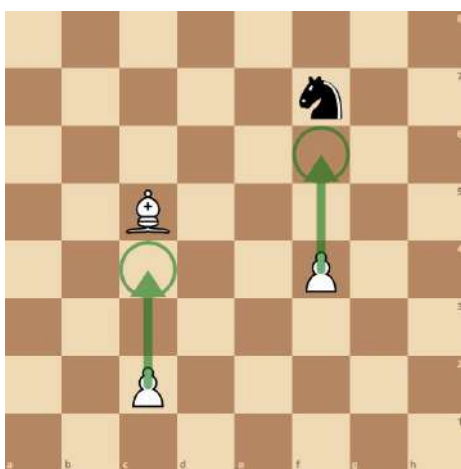


Диаграмма 1.6.

4.3. Взятие

Чтобы срубить фигуру противника, пешка отклоняется от своего пути. По правилам шахмат она может срубить любую фигуру противника, стоящую наискосок (по диагонали) на соседнем с ней поле (на диаграмме 1.5. они обозначены кружочками).

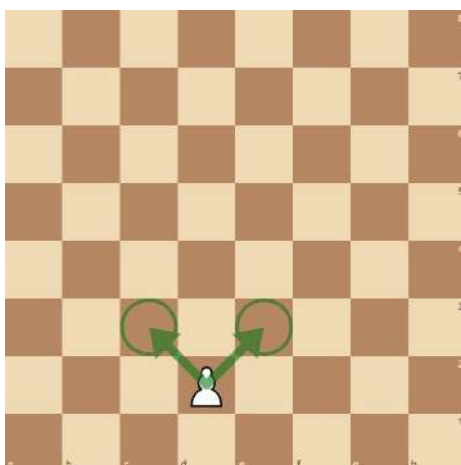


Диаграмма 1.5.

Задания для обучающихся

1. На демонстрационной доске произвольно устанавливаются пешки с препятствиями на их пути. Определить все их возможные ходы.

2. На демонстрационной доске произвольно устанавливаются пешки и фигуры противника, при этом одни фигуры противника ставятся под бой, другие — нет. Определить, какие из них пешки могут срубить, а какие — нет.

Пример задания

Ответить на вопрос: Сколько ходов в позиции на диаграмме 1.7. имеет белая пешка? (*Два: один — вперёд, второй — взятие*).

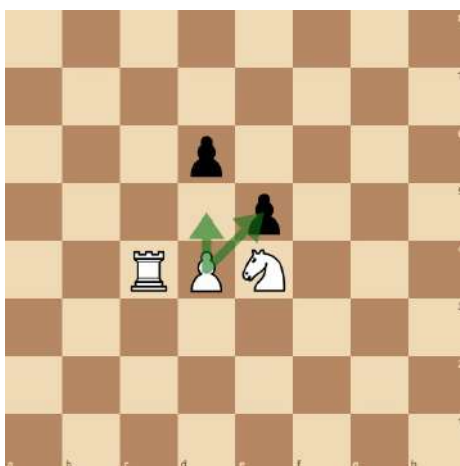


Диаграмма 1.7.

5. Практическая часть

Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске и действиях шахматных фигур.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 1.

ЗАНЯТИЕ 2

Слон, ладья, ферзь: путь, ходы, препятствия, взятие

1. Слон: путь, ход, препятствия, взятие

Каждая из сторон имеет двух слонов: один расположен на белом поле, второй — на чёрном. В шахматах они так и называются «белопольный» и «чернопольный», независимо от собственного цвета.

Путь слона — диагонали, т. е. слон может ходить только по диагонали (на диаграмме 2.1. они обозначены стрелками).

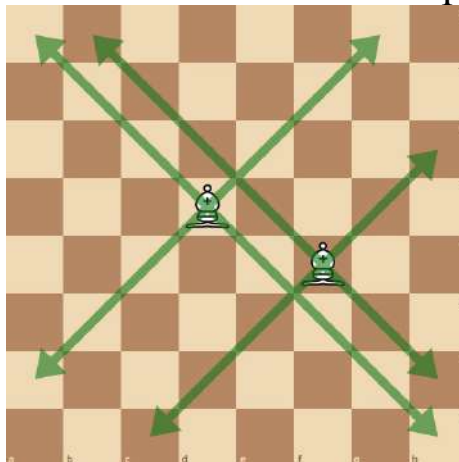


Диаграмма 2.1.

В отличие от пешки, слон — фигура дальнобойная и за один ход может пойти на любое поле, расположенное на его пути.

Внимание: белопольному слону доступны только белые поля, чернопольному — только чёрные.

Слон не может ходить через свои фигуры и фигуры противника, расположенные на его пути, но фигуры противника может срубить.

Так, на диаграмме 2.2. по одной диагонали белый слон имеет 5 ходов. По другой диагонали он ходов не имеет, т. к. на его пути стоят кони. Чёрный слон также имеет 5 ходов на пути, обозначенном стрелками. Кроме ходов на свободные поля он может срубить белую пешку.

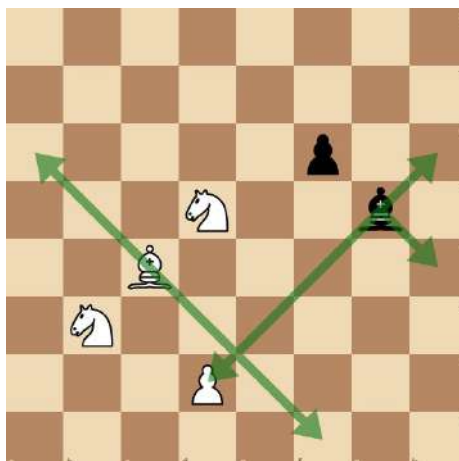


Диаграмма 2.2.

2. Ладья: путь, ход, препятствия, взятие

Путь ладьи — горизонтали и вертикали (на диаграмме 2.3. они обозначены стрелками).

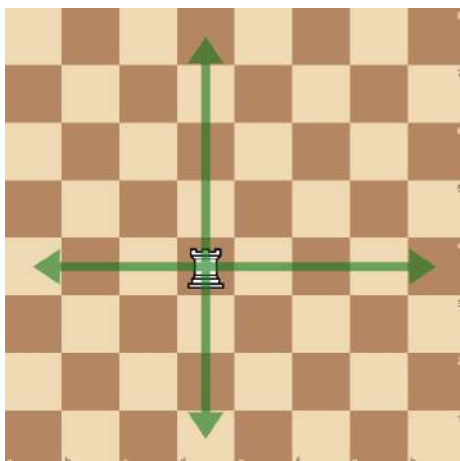


Диаграмма 2.3.

Ладья, как и слон, — фигура дальнобойная и за один ход может пойти на любое поле, расположенное на её пути.

Внимание: ладье, в отличие от слона, доступны поля любого цвета.

Правила препятствий и взятий аналогичны слону: через свои фигуры и фигуры противника ходить нельзя, но фигуры противника, расположенные на пути, можно срубить.

3. Ферзь: путь, ход, препятствия, взятие

Путь ферзя — горизонтали, вертикали и диагонали (на диаграмме 2.4. они обозначены стрелками).

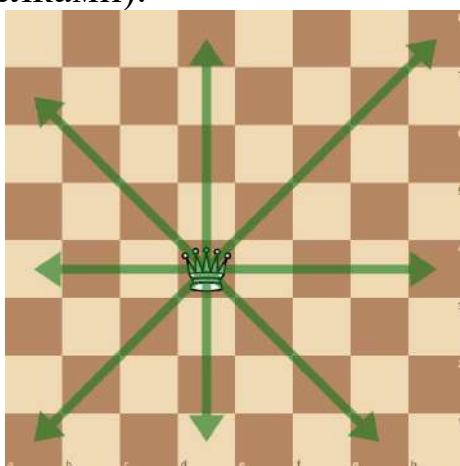


Диаграмма 2.4.

Ферзь, также как ладья и слон, — фигура дальнобойная и за один ход может пойти на любое поле, расположенное на его пути.

Внимание: ферзю доступны пути по горизонтали, вертикали и диагоналям обоих цветов, тем самым он сочетает в себе возможности ладьи и двух слонов.

Правила препятствий и взятий аналогичны ладье и слону: через свои фигуры и фигуры противника ходить нельзя, но фигуры противника, расположенные на пути, можно срубить.

Слон, ладья и ферзь называются *линейными фигурами*, т. к. их пути представляют из себя прямые линии.

Задание для обучающихся

На демонстрационной доске произвольно устанавливаются слон, ладья, ферзь с препятствиями на их пути. Определить все их возможные ходы.

Пример задания

Ответить на вопросы:

– Сколько ходов в позиции на диаграмме 2.5. имеет ладья? (*Два, обозначены стрелками и кружочками.*)

– Сколько ходов в позиции на диаграмме 2.5. имеет белый слон? (*Три, обозначены стрелкой и кружочками.*)

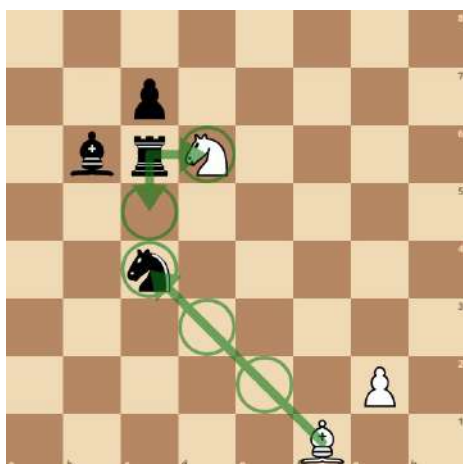


Диаграмма 2.5.

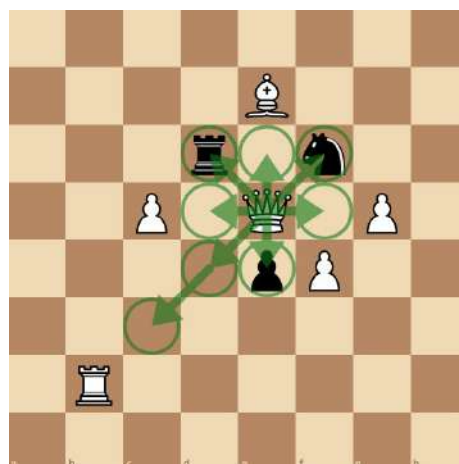


Диаграмма 2.6.

Пример задания

Ответить на вопрос:

– Сколько ходов в позиции на диаграмме 2.6. имеет ферзь? (*8, обозначены стрелками и кружочками, из них 5 — на свободные поля, и при 3-х ходах ферзь срубает фигуры противника.*)

Аналогичные произвольные позиции составляются для короля.

4. Практическая часть

Тренировочные упражнения по закреплению знаний о ходах и взятиях ладьей и слоном.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 2.

ЗАНЯТИЕ 3

Конь, король: путь, ходы, препятствия, взятие

1. Конь: путь, ходы, препятствия, взятие

Внимание: в отличие от других фигур у коня нет пути — он имеет только ход.

Если бы у коня был путь, он мог бы срубить стоящие на нём фигуры противника. Но конь свободно проходит через любые препятствия, состоящие как из своих фигур, так и фигур противника. Он лишь переставляется с поля, на котором стоит, на другое поле согласно правилам своего хода. Ход его напоминает букву «Г» (на диаграмме 3.1. ходы обозначены стрелками).

Препятствием для коня может быть лишь своя фигура, стоящая на конечном поле его хода (обозначены кружочками). Если бы на диаграмме 3.1. рядом с конём располагались другие фигуры, то он всё равно имел бы возможность тех же ходов.

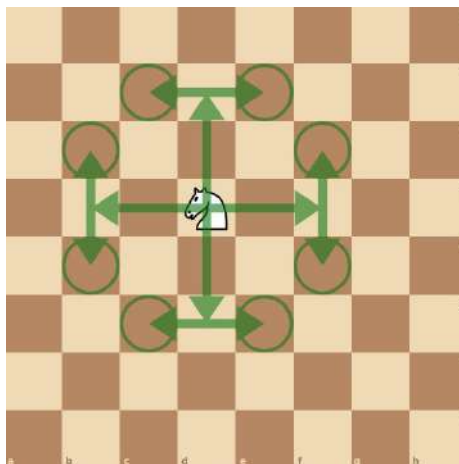


Диаграмма 3.1.

На диаграмме 3.2. белый конь может пойти на любое поле, обозначенное кружочком. Лишь поле **f4** ему недоступно, т. к. занято собственным слоном.

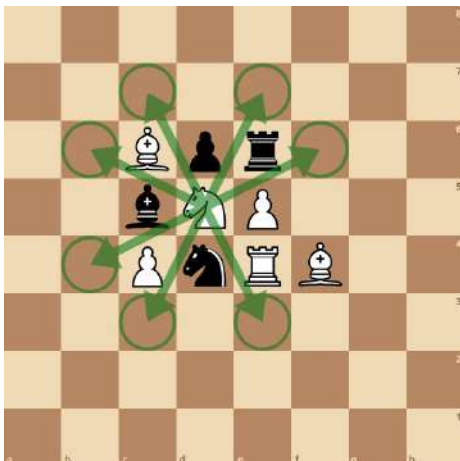


Диаграмма 3.2.

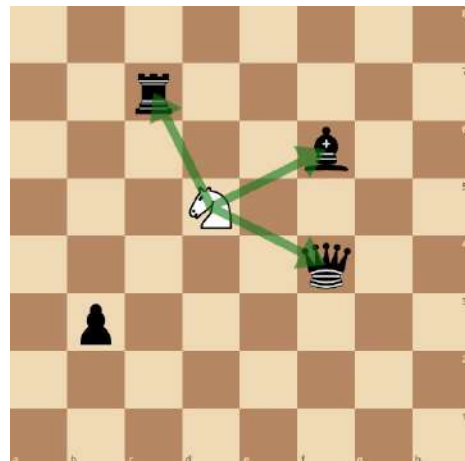


Диаграмма 3.3.

По правилам взятия конь может срубить фигуру противника, стоящую на конечном поле его хода.

Так, на диаграмме 3.3. конь имеет возможность срубить ферзя, ладью и слона (только пешка недоступна для взятия).

2. Король: путь, ходы, препятствия, взятие

Путь короля, как и ферзя — по горизонтали, вертикали и диагонали (на диаграмме 3.4. пути обозначены стрелками).

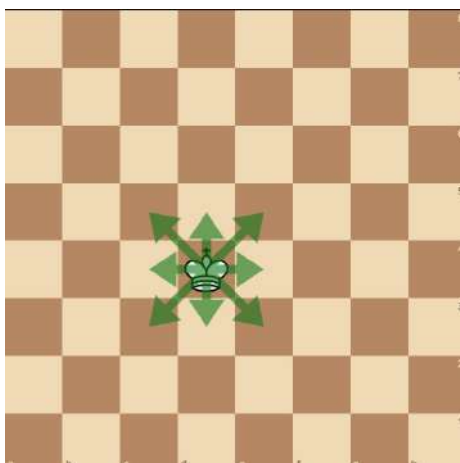


Диаграмма 3.4.

Внимание: не являясь фигурой дальнобойной, ходить король может только на одно, соседнее с ним поле в любом направлении.

Правила препятствий и взятий: на поля, занятые своими фигурами, королю ходить нельзя, но фигуры противника, расположенные на пути, можно срубить.

Король имеет свои особенности, о которых будет рассказано на следующих уроках.

Задание для обучающихся

На демонстрационной доске произвольно устанавливаются конь, король и препятствия на их пути. Определить все их возможные ходы.

Пример задания

Ответить на вопросы:

– Сколько ходов в позиции на диаграмме 3.5. имеет конь, расположенный на поле **a5**? (Два: один — на свободное поле, второй — срубить слона, обозначены стрелками и кружочками.)

– Сколько ходов в позиции на диаграмме 3.5. имеет король? (Четыре: два — на свободные поля, и срубить пешку или коня, обозначены стрелкой и кружочками.)

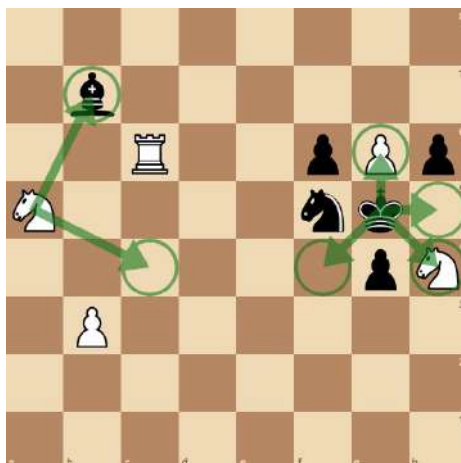


Диаграмма 3.5.

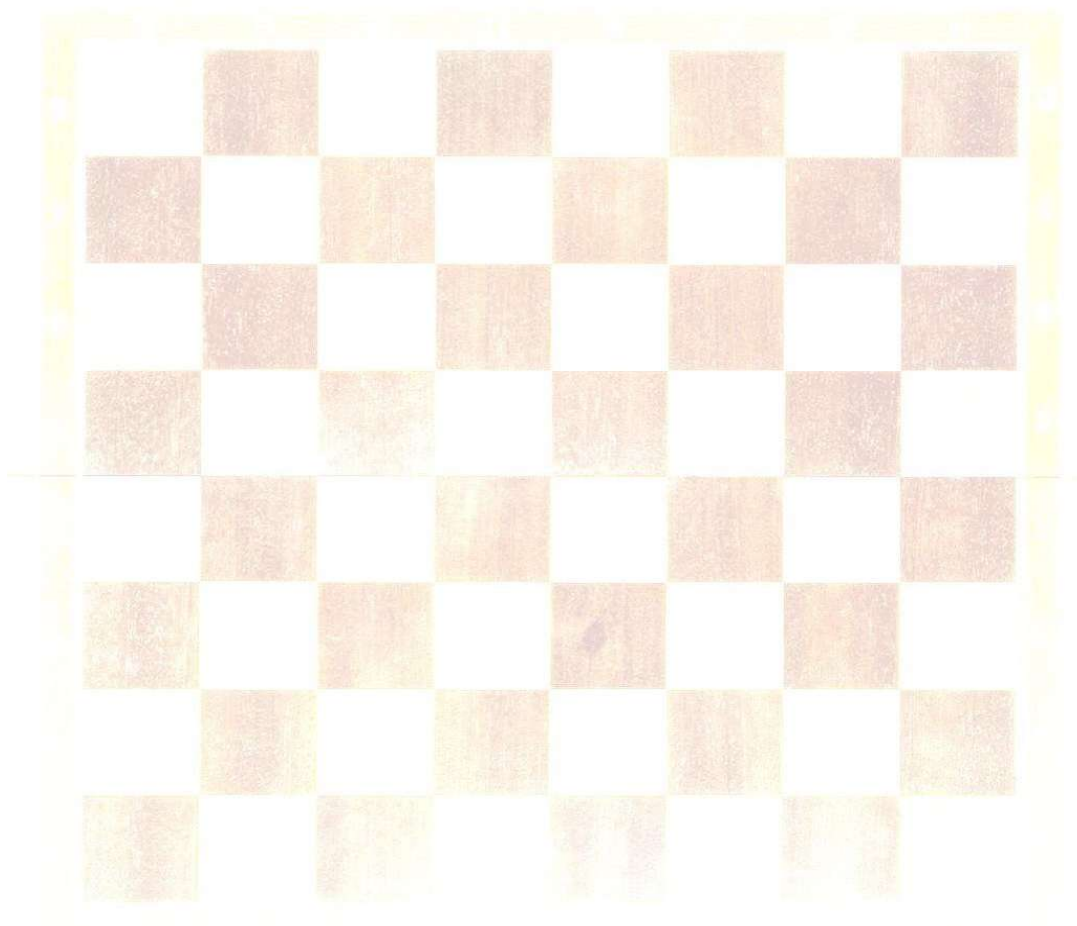
3. Практическая часть

Тренировочные упражнения по закреплению знаний о ходах и взятиях конём и королём.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 3.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



РАЗДЕЛ 2

ЗАЩИТА, НАПАДЕНИЕ. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. МАТ. ПАТ

ЗАНЯТИЕ 4

Начальная расстановка фигур. Особенности шахматные ходы: рокировка, взятие на проходе, превращение пешки

1. Начальная расстановка фигур

Рассматривается расстановка фигур (диаграмма 4.1.):

- Белые фигуры всегда расставляются на 1-й горизонтали в следующем порядке: на угловых полях — ладьи, рядом — кони, потом — слоны.
- Ферзь всегда ставится на поле своего цвета, рядом с ним ставится король.
- Белые пешки ставятся в один ряд на 2-й горизонтали.
- Чёрные фигуры в аналогичном порядке ставятся на 8-й горизонтали.
- Чёрные пешки ставятся в один ряд на 7-й горизонтали.



Диаграмма 4.1.

Партия всегда начинается ходом белых. Каждая из сторон делает строго один ход, и очередь переходит к противнику.

2. Особенности шахматные ходы

2.1. Рокировка

На демонстрационной доске делаются поочерёдные ходы белыми и чёрными фигурами до получения позиции на диаграмме 4.2., когда у белых между королём и ладьёй не осталось фигур:

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Cc4 d6

В данной позиции при своём ходе белые имеют возможность сделать рокировку, суть которой в следующем: король перемещается через одно поле по горизонтали, а ладья проходит через короля и становится рядом. Получается позиция на диаграмме 4.3.



Диаграмма 4.2.



Диаграмма 4.3.

Кажется, что при рокировке нарушаются изученные правила шахмат:

Король ходит через поле, тогда как при обычном ходе он не может этого сделать.

Ладья проходит через короля, тогда как при обычном ходе она не может пройти через препятствие.

За один ход перемещаются две фигуры, тогда как при обычном ходе это не допустимо.

Тем не менее, рокировка разрешена правилами игры в шахматы и выделяется как особенный ход.

Во время партии может возникнуть позиция, когда с другой стороны между королём и ладьёй не осталось фигур (диаграмма 4.4.).

Теперь белые имеют возможность сделать рокировку в эту сторону. Делается она точно также: король перемещается через одно поле, а ладья проходит через короля и становится рядом. Получится позиция на диаграмме 4.5.



Диаграмма 4.4.



Диаграмма 4.5.

В первом случае рокировка называется *короткая*, во втором — *длинная*.

Внимание: рокировку можно сделать только один раз за партию при условии, что ни король, ни ладья, с которой она делается, не делали до этого ни одного хода.

Существуют специальные случаи, когда рокировку сделать нельзя (они будут рассмотрены позже).

2.2. Взятие на проходе

На предыдущих занятиях было изучено, что если чёрная пешка сделает ход на поле **е6** (обозначено на диаграмме 4.6. стрелкой), то по правилам взятия белая пешка может её срубить и сама встать на это поле.

Но из начального положения пешка имеет возможность пойти на два поля вперёд (диаграмма 4.7.).

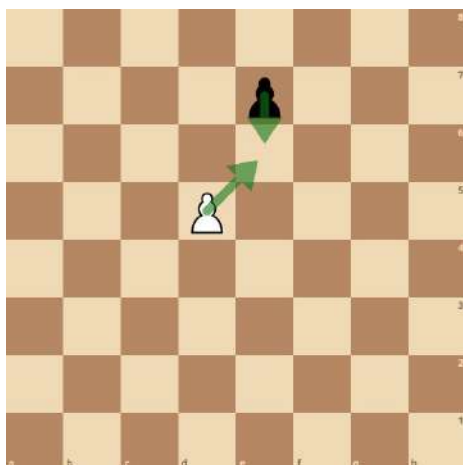


Диаграмма 4.6.

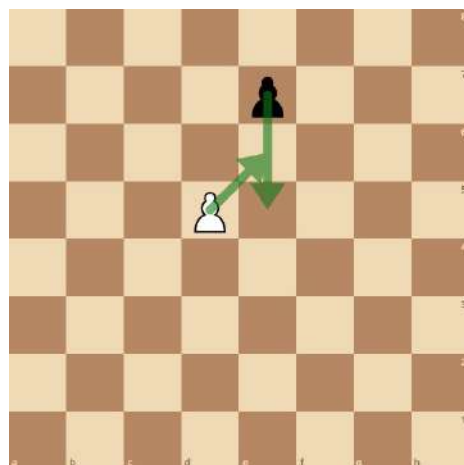


Диаграмма 4.7.

Кажется, что белая пешка её срубить уже не может. Однако по правилам игры в шахматы и в этом случае она может это сделать, но встать не на поле **е5**, где оказалась чёрная пешка после сделанного хода, а как и в первом случае на поле **е6**.

Это правило называется «Взятие на проходе». На языке шахмат говорят: пешка прошла через «битое поле». В примере это поле **е6**.

Внимание:

- во взятии на проходе участвуют только пешки, никаких «битых полей» для других фигур не существует;
- взятие на проходе можно осуществить только при движении пешки из начального положения.

2.3. Превращение пешки

Во время шахматной партии ни у одной из фигур путь не заканчивается, т. к. они имеют возможность делать ходы вперёд, назад и в сторону. Но, поскольку пешка не имеет такой возможности, возникают вопросы: Что с ней будет, если она дойдёт до конца доски? Неужели так и будет стоять, не имея возможности ни двигаться, ни рубить фигуры противника?

Согласно правилам игры в шахматы в этом случае пешка не только может, но и обязана превратиться в любую фигуру (ферзя, ладью, слона или коня своего цвета). Она лишь не может остаться пешкой и стать королём. Конечное поле пешки называется «Поле превращения».

Так, на диаграмме 4.8. и белая, и чёрная пешки снимутся с доски, а на их место игроки поставят другую фигуру.

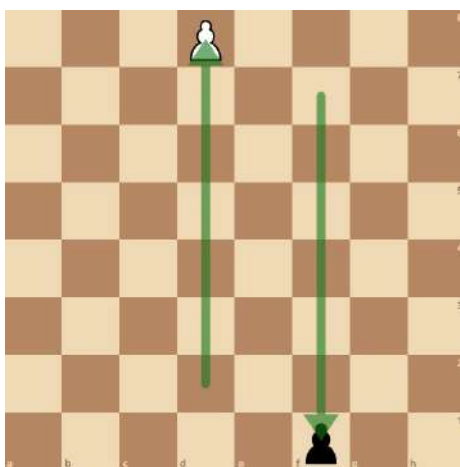


Диаграмма 4.8.

Внимание: если у стороны, доведшей пешку до поля превращения, на доске ещё имеются фигуры, в которую он хочет превратить пешку, это разрешено правилами.

Так, партию могут продолжить, например, два, три ферзя одного цвета, у одной стороны на доске могут оказаться два чернополевых слона и т. д.

3. Практическая часть

1. На демонстрационной доске устанавливается неверная начальная расстановка фигур. Найти ошибки.

2. На демонстрационной доске устанавливается верная начальная расстановка фигур. Сделать ходы, чтобы получить возможность рокировки и сделать её (как в короткую, так и в длинную сторону).

3. Произвольная тренировка взятия на проходе.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 4.

ЗАНЯТИЕ 5

Нападение. Шах. Мат. Защита от шаха

Шахматная партия заканчивается двумя результатами: выигрыш одной из сторон или ничья.

Выигравшей стороной является та, которая поставила королю противника мат, либо, не дожидаясь этого, соперник сдался.

1. Нападение

Нападение — это ход, после которого фигура имеет возможность срубить фигуру противника.

На предыдущих занятиях была показана возможность рубить фигуры противника, проведена практическая тренировка, когда фигура должна была срубить все неподвижно стоящие фигуры противника.

Отмечено, что одни фигуры можно было срубить сразу, а для других необходимо делать промежуточные ходы. Так, на диаграмме 5.1. слон за один ход может срубить пешку или коня, а ладью — только за два хода. На диаграмме 5.2. чтобы срубить пешку, коню необходимо сделать 3 хода (на поле **с4** без нападения, потом на поле **е5** с нападением).

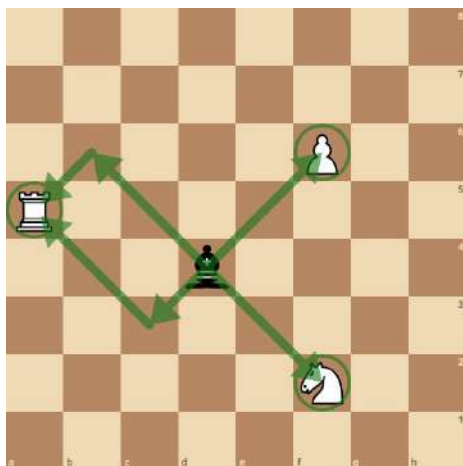


Диаграмма 5.1.

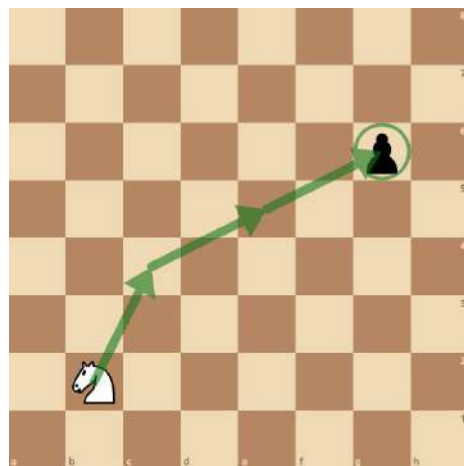


Диаграмма 5.2.

Задание для обучающихся

На демонстрационной доске произвольно в необходимом количестве составляются подобные позиции. Определить: сколько белых фигур нападает на чёрного коня (например, на диаграмме 5.3. — три).

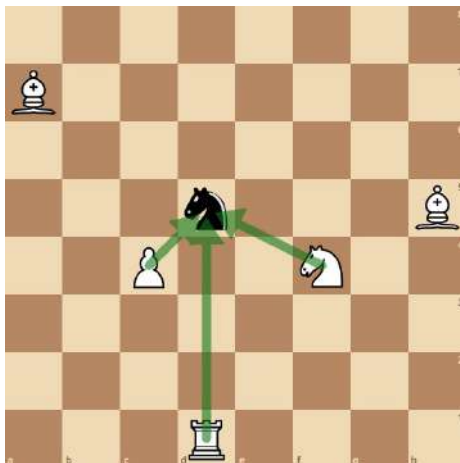


Диаграмма 5.3.

2. Шах

Шах — это нападение на короля. Если фигура, сделав ход, напала на короля, считается, что ему объявлен шах.

Внимание: все фигуры и пешки имеют возможность поставить шах королю соперника, кроме короля.

Король на короля напасть не может, т. к. по правилам шахмат «Короли сближаться не могут» (по логике в таком случае будет взаимный шах, а это невозможно).

Внимание: в отличие от других фигур, короля срубить нельзя!

Задание для обучающихся

На демонстрационной доске поставить шах различными фигурами.

Пример задания

Проводится в форме соревнования: кто найдёт на диаграмме 5.5. больше всех шахов чёрному королю.

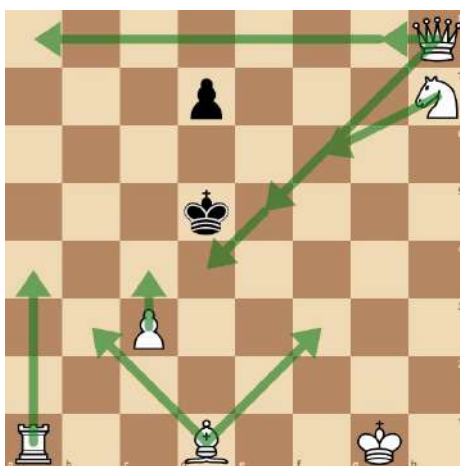


Диаграмма 5.5.

3. Мат

Если у соперника нет ни одного возможного хода, чтобы избежать шаха, считается, что ему объявлен *мат*.

На диаграмме 5.6. позиция мата. Королю чёрных объявлен шах ладьёй, но ни уйти от шаха, ни защититься, ни срубить напавшую фигуру чёрные не могут. Считается, что им поставлен мат, и партия заканчивается выигрышем белых.



Диаграмма 5.6.

4. Защита от шаха

Способы спасения от шаха

1. Уйти королём на другое поле, где на него нет нападения.
2. Защититься своей фигурой от фигуры противника, напавшей на короля, встав на её пути.
3. Срубить напавшую фигуру.

На диаграмме 5.4. белая ладья с поля **е5** напала на короля, объявив ему шах.



Диаграмма 5.4.

Задание для обучающихся

Определить, какой вариант избежать шаха у чёрных лучше:

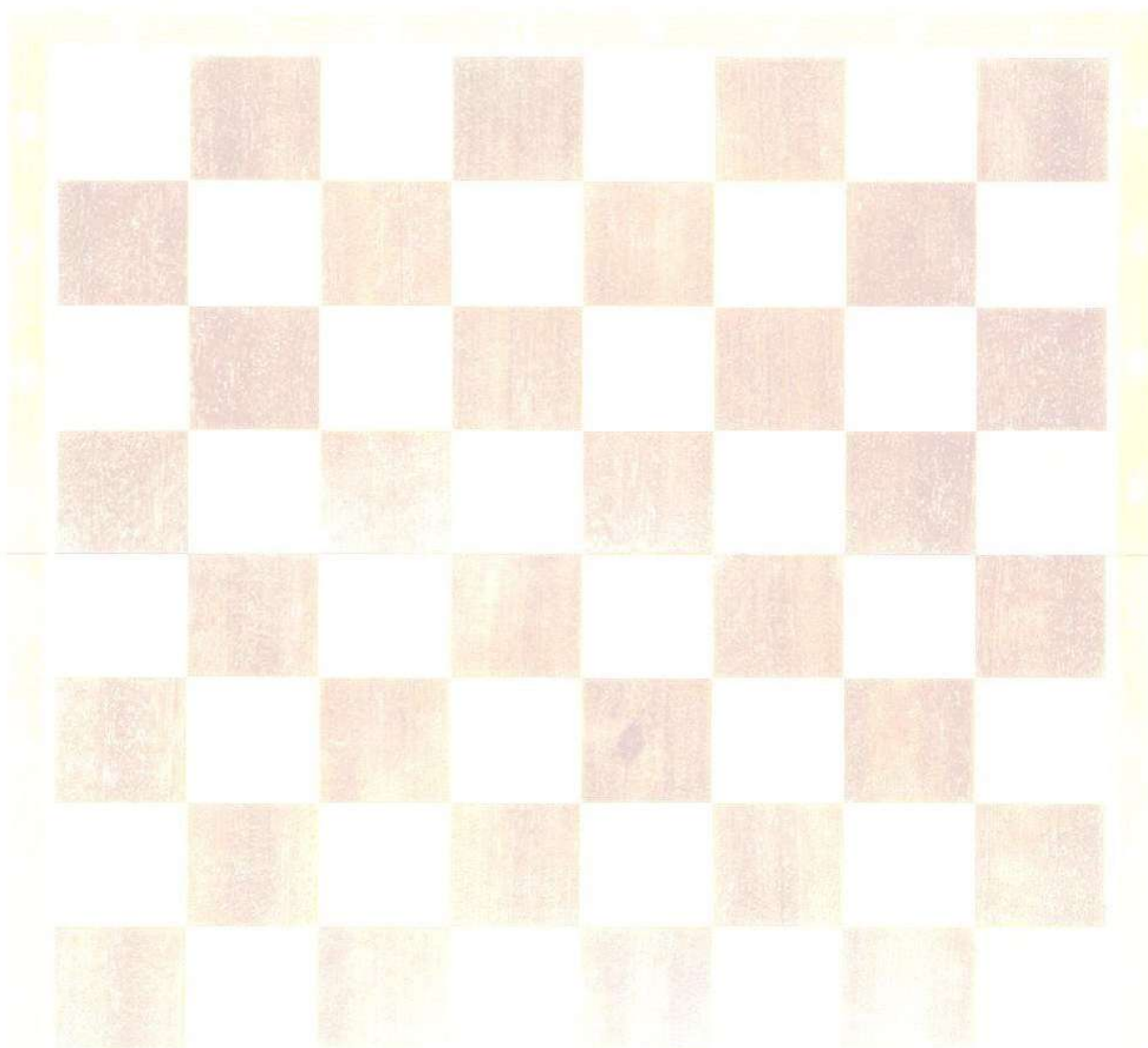
1. Уйти королём на поля, обозначенные стрелками (уйти на поля, обозначенные кружочками, король не может, т. к. на поле **e7** он вновь попадает под шах от ладьи, а на поле **f7** попадает под шах от слона).
2. Пойти конём на поле **e7**, тем самым закрыть собой короля от нападения ладьи (говоря языком шахмат: «защититься от шаха»).
3. Срубить конём ладью, объявившую шах.

5. Практическая часть

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 5.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 6

Контрольный тест по темам: «Нападение», «Шах», «Мат»

Обучающимся раздаются бланки для записи ответов.

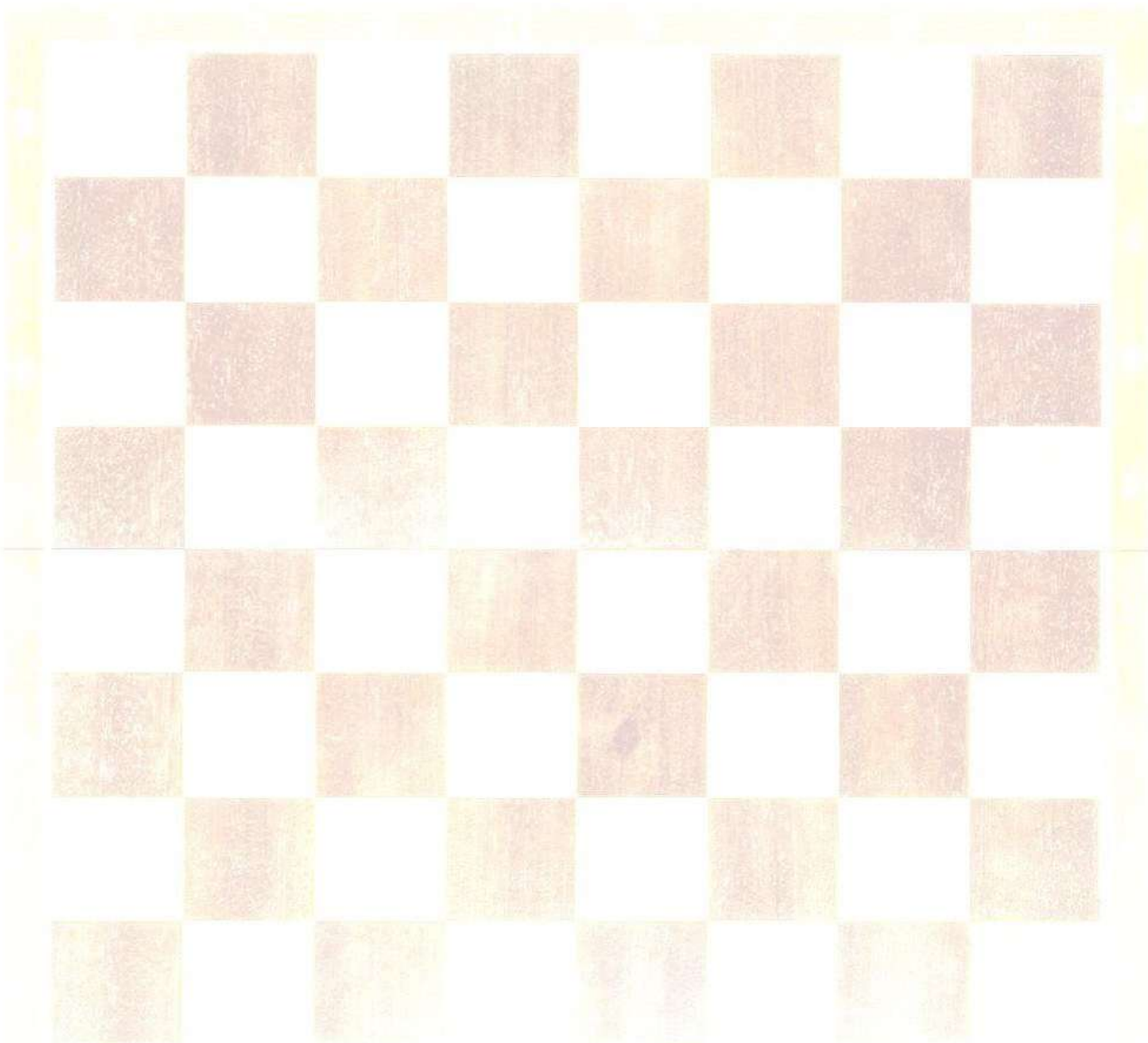
Если в задании требуются однозначные ответы «Да» или «Нет», предлагается их обосновать.

После сдачи бланков проводится анализ ответов.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 6.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 7

Пат. Защита фигур

1. Пат

Во время партии может возникнуть позиция, когда у одной из сторон при её очереди нет ни одного возможного хода, но при этом шах королю не объявлен. Такая позиция называется *пат*, и партия признаётся сыгранной вничью.

Так, на диаграмме 7.1. очередь хода за чёрными, но у них нет ни одного возможного хода. Срубить пешку на поле **a7** или пойти на поле **b8** нельзя из-за шаха от ладьи, пойти на поле **b8** нельзя из-за шаха от пешки. Учитывая то, что королю чёрных не объявлен шах, на доске возникла позиция пата.

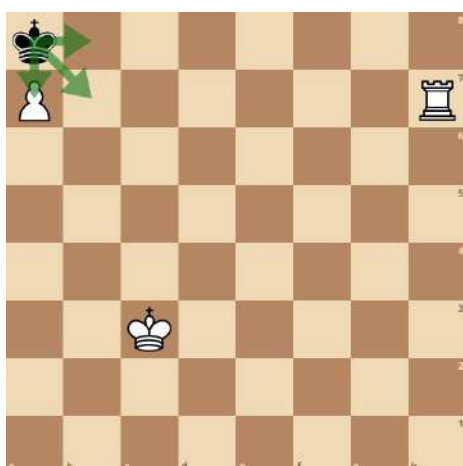


Диаграмма 7.1.

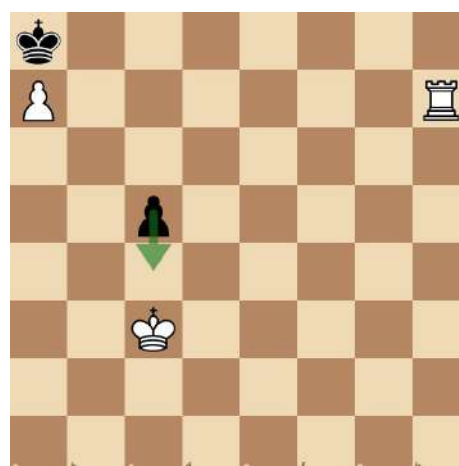


Диаграмма 7.2.

Если к позиции на диаграмме 7.1. чёрным добавить, к примеру, пешку (диаграмма 7.2.), то пат не будет, т. к. в их распоряжении теперь будет ход пешкой. Если они сделают этот ход, а белый король пешку срубит, то вновь возникнет позиция пата.

Внимание: обязательное условие пата — сторона не имеет возможных ходов не только королём, но и всеми оставшимися на доске фигурами.

Задание для обучающихся

Для тренировки понимания пата на демонстрационной доске устанавливаются произвольные позиции.

Ответить на вопрос: Пат или не пат?

2. Защита фигур

Методы защиты без учёта силы фигур

На предыдущих занятиях обучающиеся познакомились с одним из методов защиты в шахматной партии, когда одна из фигур вставала на пути фигуры противника, напавшей на короля и объявившей ему шах.

В случае нападения на любую другую фигуру существует ещё один метод защиты. Так, на диаграмме 7.3. белые сделали ход слоном и напали на коня чёрных, угрожая срубить его. Ответным ходом чёрные могут отступить конём либо сделать ход пешкой на поле **f6**. Считается, что в этом случае пешка защитила коня, т. к. в случае уничтожения его слоном пешка ответным ходом заберёт слона. В шахматах взаимное уничтожение фигур называется *размен*.

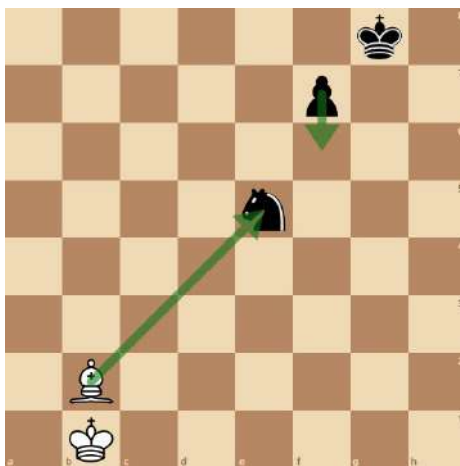


Диаграмма 7.3.

В приведённом примере произошёл размен слона на коня. Если бы чёрные конём не отступили и не защитили его, то белый слон его бы срубил, а сам остался цел. В шахматах это называется *выигрыш фигуры*.

Если бы в исходной позиции на месте коня стоял чёрный король, то защита его пешкой была бы невозможна, т. к. король всё равно остался бы под шахом, что запрещено правилами.

Это главное отличие нападения на короля от нападения на любую другую фигуру.

Защитить фигуру от нападения можно, как и в случае шаха королю, встав на пути напавшей фигуры, если она линейная.

Так, если на диаграмме 7.3. добавить пешку (диаграмма 7.4.), то чёрные имели бы ещё одну возможность защитить своего коня, пойдя этой пешкой на поле **d4**, т. е. поставив препятствие слону, встав на его

пути. Но эта защита явно хуже, т. к. слон эту пешку срубит и вновь нападёт на незащищённого коня.

В первом случае защита называется *прямая защита*, во втором — *защита перекрытием*.

Но есть ещё одна защита — *косвенная*.

Так, если на диаграмме 7.4. добавить ладью (диаграмма 7.5.), то чёрные, пойдя ей на поле **b8**, лишили бы слона подвижности, т. к. он не может покинуть поле **b2** (открывается шах королю, а это запрещено правилами), тем самым косвенно защитив коня.

На этой же диаграмме ладья может пойти на поле **e8**, осуществив прямую защиту. Теперь если слон срубит коня, то ладья срубит слона и вновь произойдёт размен.

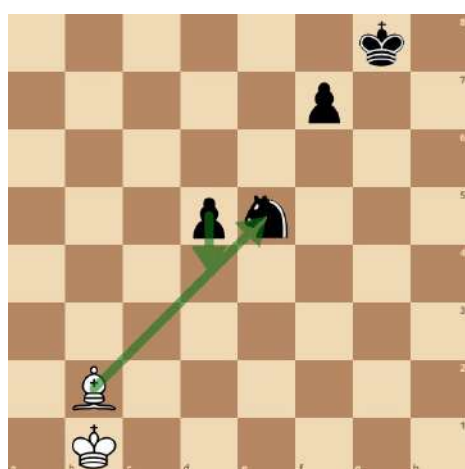


Диаграмма 7.4.

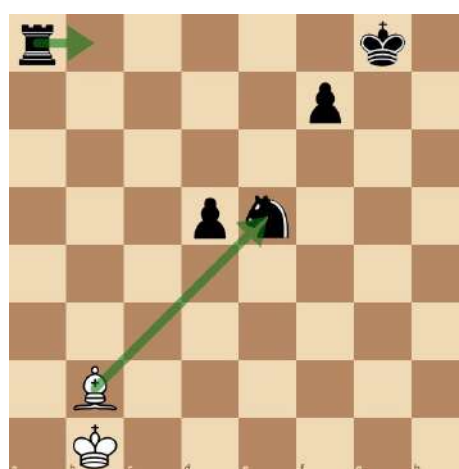


Диаграмма 7.5

Задание для обучающихся

Практическая тренировка методов защиты на демонстрационной доске.

Пример задания

– Назовите все незащищённые фигуры чёрных на диаграмме 7.6. (Конь и ладья не имеют защиты. Слон имеет две защиты (конём и ладьёй), пешка защищена королём.)

– Назовите все незащищённые фигуры белых. (Только конь не имеет защиты. Слон имеет две защиты (конём и пешкой). Пешка защищена королём.)



Диаграмма 7.6.

Пример задания

На диаграмме 7.7. белый слон попал на ладью чёрных, стоящую на поле **b5**.

- Найдите прямую защиту. (Две защиты конём с поля **d4** и с поля **c7**.)
- Найдите защиту перекрытием. (Пешкой с поля **c4**.)
- Найдите косвенную защиту. (Ладьёй с поля **d8**.)



Диаграмма 7.7.

Внимание: ладья из-под боя может просто уйти. Это тоже метод защиты от нападения.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 7.

ЗАНЯТИЕ 8

Сила фигур. Шахматная нотация

1. Сила фигур

На предыдущих занятиях были изучены все фигуры.

Задание для обучающихся

Ответить на вопрос: «Какие фигуры наиболее сильные, а какие слабее и почему?» (*Дают свои варианты ответов.*)

1.1. Характеристика пешки

Слабые стороны:

- передвигается по доске медленно, имея лишь один ход на два поля вперёд, остальные — на одно;
- не имеет возможности ходить назад и в сторону (только в случае взятия).

Внимание: неверно сделанный ход пешкой назад не вернётся.

Сильные стороны:

- имеет возможность превращения в фигуру;
- является отличным защитником фигур;
- контролирует поля (поле, которое держит «под прицелом» пешка, недоступно для неприятельской фигуры ввиду её потери).

Внимание: поскольку пешка по своей функциональности является самой слабой, в шахматах силу остальных фигур принято измерять в сравнении с ней.

1.2. Характеристика слона

По силе приравнивается к *трём* пешкам.

Слабые стороны:

- доступность полей только одного цвета.

Сильные стороны:

- дальнобойность;
- сила слона проявляется в открытых позициях.

1.3. Характеристика коня

По силе приравнивается к *трём* пешкам.

Слабые стороны:

- медленное передвижение.

Сильные стороны:

- доступность полей любого цвета;
- возможность ходить через препятствия;
- сила коня проявляется в закрытых позициях.

Внимание: слона и коня принято называть «лёгкими фигурами».

Они примерно равны по силе. Дальнобойность слона компенсируется возможностью играть конём по полям любого цвета.

1.4. Характеристика ладьи

По силе приравнивается к *четырёх–пяти* пешкам.

Слабые стороны:

- невозможность ходить по диагонали;
- сила ладьи проявляется в основном ближе к окончанию партии при наличии открытых линий.

Сильные стороны:

- дальнобойность;
- доступность полей любого цвета;
- из любого поля на шахматной доске (и углового, и центрального) ладья контролирует 14 полей.

1.5. Характеристика ферзя

По силе приравнивается к *девяти–десяти* пешкам.

Слабая сторона:

- уязвимость при нападении других фигур, т. к. практически не имеет возможности размена на напавшую фигуру.

Сильные стороны:

- дальнобойность;
- возможность ходить по всем линиям (горизонталь, вертикаль, диагональ);
- возможность контролировать на доске почти половину полей любого цвета.

Внимание: ладью и ферзя принято называть «тяжёлыми фигурами».

Задание для обучающихся

Ответить на вопрос: Что сильнее?

- Две ладьи или ферзь.
- Три лёгкие фигуры или ферзь.
- Две лёгкие фигуры или ладья.
- Лёгкая фигура или три пешки.

Внимание: в практической партии следует избегать разменов сильных фигур на слабые.

1.6. Характеристика короля

Внимание: король, конечно, имеет силу, но оценке не подлежит, т. к. считается бесценным: его нельзя срубить, а, значит, он не может быть разменян на другую фигуру.

Это считается его сильной стороной.

2. Шахматная нотация

Ранее, при изучении шахматной доски, установлено, что каждое поле на ней имеет своё уникальное обозначение, получаемое на пересечении вертикали и горизонтали (например: **b6**, **e4**, **g3**).

Каждая фигура также имеет своё обозначение, начинающееся с первой буквы названия:

К – конь, **С** – слон, **Л** – ладья, **Ф** – Ферзь. Поскольку названия коня и короля начинаются с одинаковой буквы, во избежание путаницы король имеет обозначение – **Кр**.

Пешка обозначения не имеет.

Обозначения фигур и полей нужны для возможности записывать ход и, соответственно, всю партию.

Пример записи ходов

При записи хода вначале пишется обозначение фигуры, потом — поля, на которое она пошла.

Так, на диаграмме 8.1. ходы фигур, обозначенные стрелками, должны быть записаны так:

Фа4 (ферзь пошёл на поле **a4**)

c4 (если перед обозначением поля не обозначено название фигуры, то это означает, что на поле **c4** пошла пешка)

Лс7 (ладья пошла на поле **c7**)

d6 (пешка пошла на поле **d6**)

Крf8 (король пошёл на поле **f8**)

Ке6 (конь пошёл на поле **e6**)

Сh5 (слон пошёл на поле **h5**)

Крg1 (король пошёл на поле **g1**).

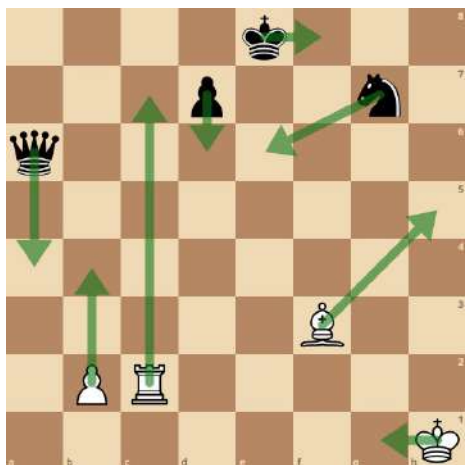


Диаграмма 8.1.

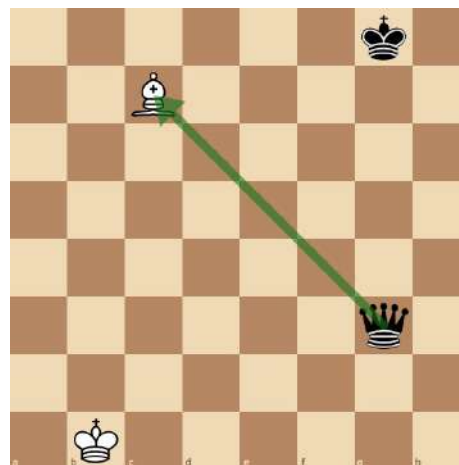


Диаграмма 8.2.

В случае если, делая ход, фигура срубает фигуру противника, то её ход записывается точно также.

Так, на диаграмме 8.2. ход ферзя будет записан **Фс7**.

Обозначение срубленной фигуры не записывается, т. к. на поле может стоять только одна фигура: какая стоит, та и срублена.

Вместе с тем, в шахматной литературе можно встретить запись ходов, в которых взятие обозначается знаком «:» или «х», т. е. ход **Фс7** может быть записан так **Ф:с7** или **Фхс7**.

Если фигура, сделав ход, объявила шах, то после записи хода ставится знак «+».

Если после сделанного хода сопернику объявлен мат, то после записи хода ставится знак «#».

Рокировка в короткую сторону записывается «**0-0**».

Рокировка в длинную сторону записывается «**0-0-0**».

3. Практическая часть

Разыгрывание партий на усвоение силы фигур.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 8.

РАЗДЕЛ 3 ТЕХНИКА ПОСТАНОВКИ МАТА ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ ТЯЖЁЛЫМИ ФИГУРАМИ

ЗАНЯТИЕ 9 Типовые позиции мата

1. Типовые позиции мата

На занятии необходимо совместно с обучающимися рассуждать: как могла возникнуть предложенная позиция.

1.1. Горизонтальный мат или мат по последней горизонтали

Данный вид мата ставят только тяжёлые фигуры (диаграмма 9.1.).

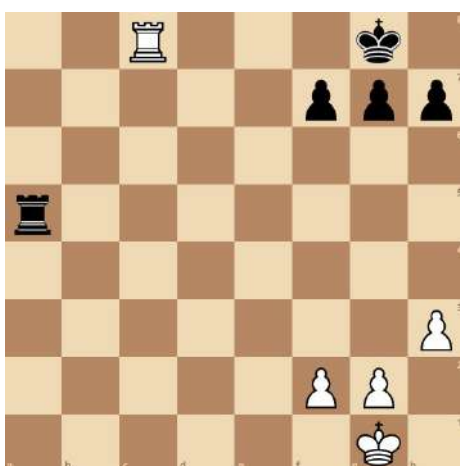


Диаграмма 9.1.

1.2. Вертикальный мат

Данный вид мата ставят только тяжёлые фигуры (диаграмма 9.2.).

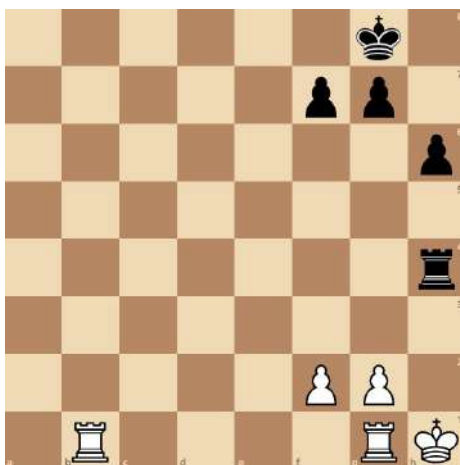


Диаграмма 9.2.

1.3. Диагональный мат

Данный вид мата ставят только слон или ферзь (диаграмма 9.3.).



Диаграмма 9.3.

1.4. Линейный мат

Данный вид мата ставят только тяжёлые фигуры (диаграмма 9.4.).

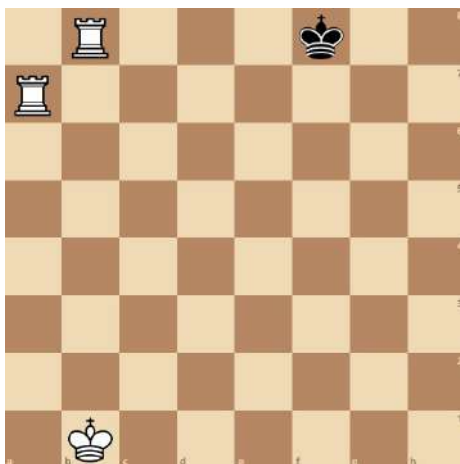


Диаграмма 9.4.

1.5. Эполетный мат

Данный вид мата ставит только ферзь, т. к., находясь вблизи короля, только он может отнять у него три поля (диаграмма 9.5.).

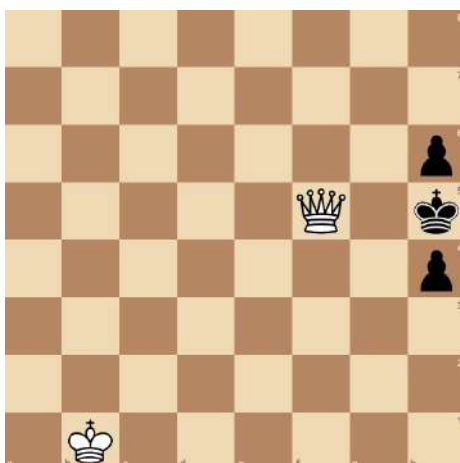


Диаграмма 9.5.

1.6. Мат на перекрёстке

Данный вид мата получается при лобовом ударе тяжёлой фигурой по королю противника на пересечении путей двух фигур, в данном случае ферзя и слона (диаграмма 9.6.).

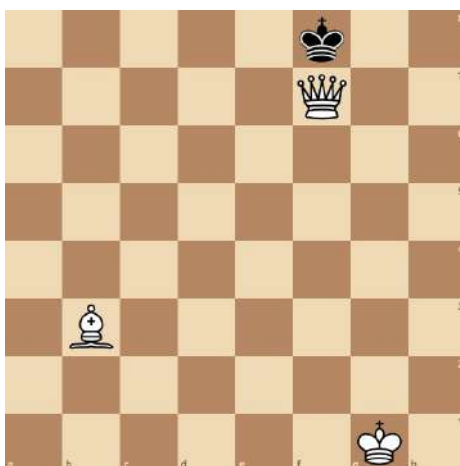


Диаграмма 9.6.

1.7. Спертый мат

Данный вид мата (король заперт собственными фигурами) ставит только конь (диаграмма 9.7.).



Диаграмма 9.7.

Внимание: линейные фигуры при постановке мата отнимают у короля противника все поля по линии атаки.

2. Практическая часть

На шахматной доске расставить фигуры так, чтобы получился заданный вид мата.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 9.

ЗАНЯТИЕ 10

Решение задач на постановку мата и пата в 1 ход

На данном занятии обучающимся предлагается:

- решить задачи начального уровня на постановку мата в 1 ход;
- решить задачи начального уровня на постановку пата в 1 ход.

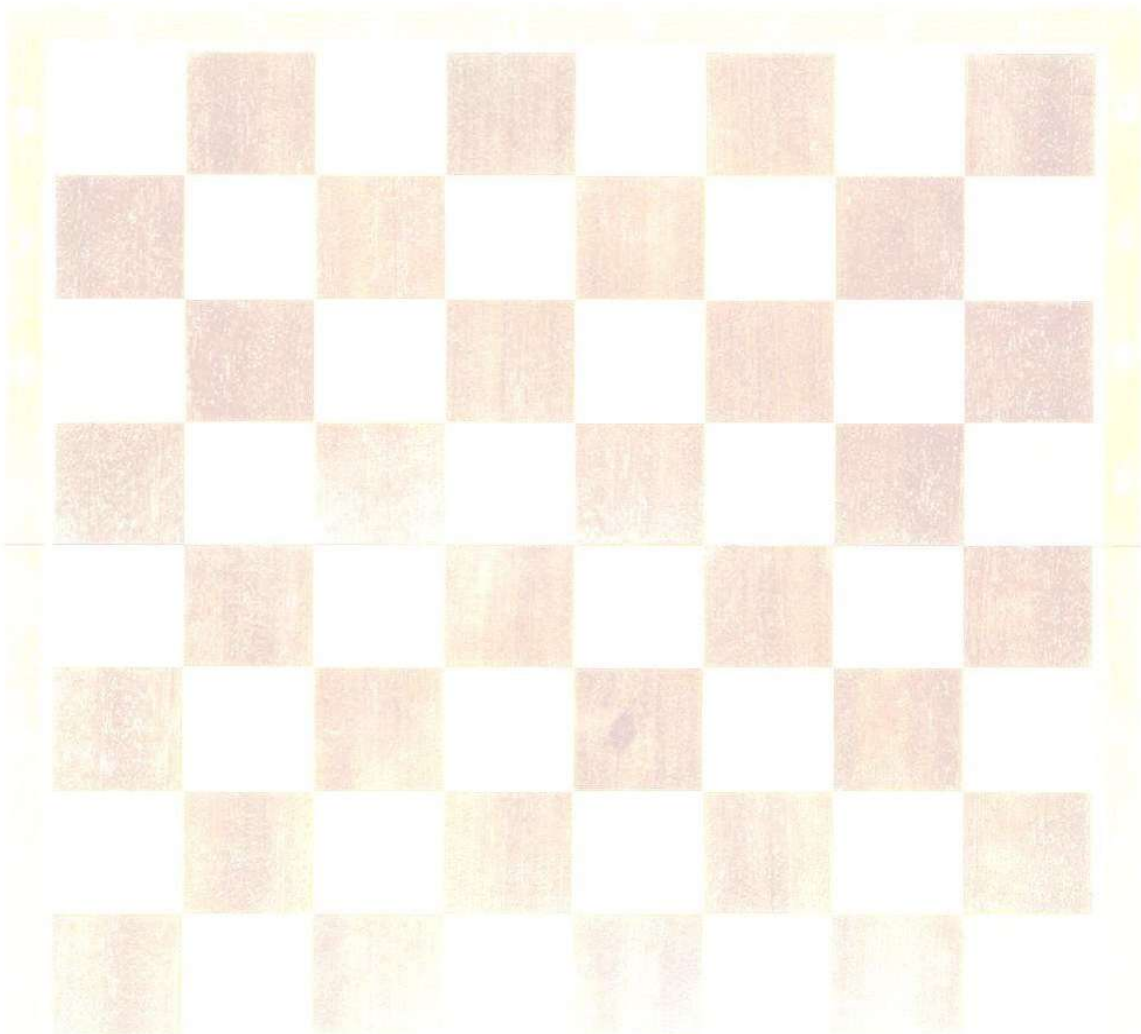
Свои ответы обучающиеся записывают в рабочей тетради или на подготовленных бланках.

Для облегчения решения задач обучающимся разъясняется, что в предложенных позициях необходимо найти все возможные шахи (т. к. мата без шаха не бывает) и определить тот, от которого нет спасения.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 10.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 11

Мат ферзём и королём одиночному королю

1. Мат ферзём и королём одиночному королю

Многие эндшпильные позиции с небольшим количеством материала на доске имеют точную оценку. Но для достижения искомого результата (выигрыш или ничья) необходимо знать технику их разыгрывания.

На данном занятии рассматривается одна из таких позиций, когда король и ферзь матают одинокого короля противника.

Техника постановки мата разделяется на три простых составляющих. Их последовательное выполнение служит планом для достижения цели.

1 шаг. Оттеснение короля на край доски

Обучающимся наглядно объясняется, что на любом поле доски, где чёрный король имеет 8 свободных полей, мат ферзём и королём поставить невозможно, т. к. они вдвоём не способны отнять у короля все поля (диаграмма 11.1.).

Если позицию сдвигать вверх до тех пор, пока король не окажется на краю доски, то свободных полей у короля не останется и он будет заматован (диаграмма 11.2.).

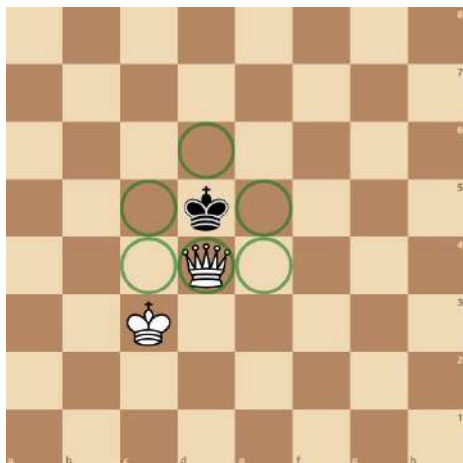


Диаграмма 11.1.

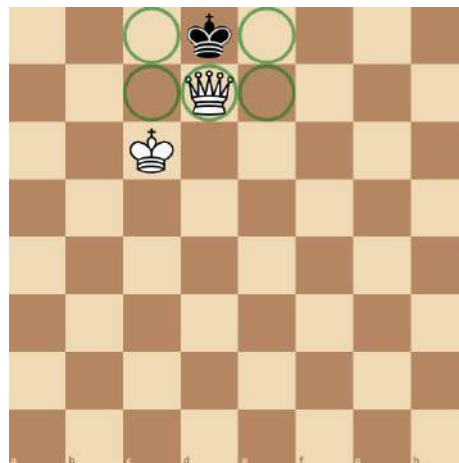


Диаграмма 11.2.

2 шаг. Блокирование короля на краю доски

Предположим, что белым удалось оттеснить короля на край доски (диаграмма 11.3.). Теперь необходимо заблокировать ему выход. Ферзь ходом на поле **f7** достигает этого, т. к. король через поля, обозначенные на диаграмме кружочками, пройти не сможет. В таком случае говорят: «Король отрезан по 7-й горизонтали».

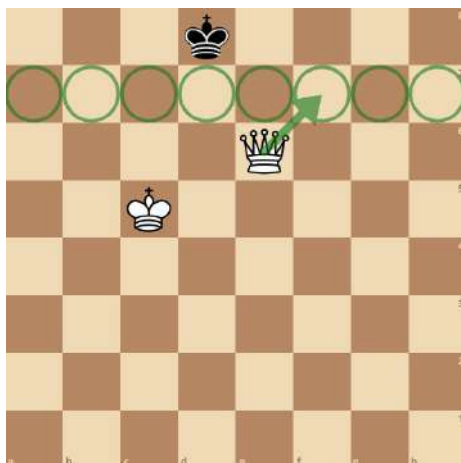


Диаграмма 11.3.

3 шаг. Подвод короля и постановка мата

После того, как король чёрных оказался заблокирован на краю доски, ферзь будет делать только один ход — ставить мат. Для этого ему нужна помощь короля. Значит, белый король направляется напрямик к чёрному коллеге, пока ферзь не будет иметь возможности поставить мат (диаграмма 11.4.).

Выполнив последовательно три шага: оттеснение короля, отрезание короля и подвод своего короля, белые успешно ставят мат.

Пример

Разыгрывается произвольная позиция (диаграмма 11.5.).

Оттеснение короля производится совместными действиями короля и ферзя.



Диаграмма 11.4.

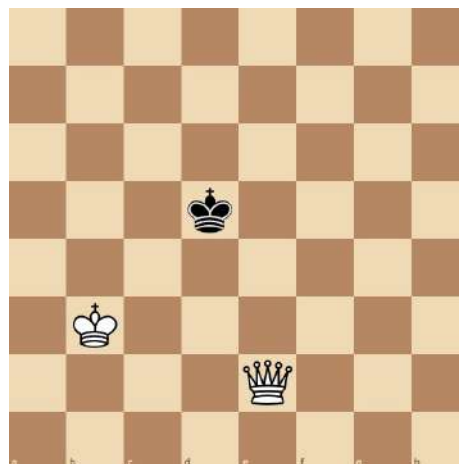


Диаграмма 11.5.

Игра может проводиться следующим образом:

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. Фс4+ Кре5 | 5. Кре3 Кpf6 |
| 2. Крс3 Кpf5 | 6. Кpf4 Кpg7 |
| 3. Крд3 Кpf6 | 7. Фf5 Кpg8 |
| 4. Фе4 Кpg5 | |

Первая часть плана выполнена: король оттеснён на край доски.

8. **Фd7 Kph8**

Вторая часть плана выполнена: король заблокирован на краю доски.

9. **Kpg5 Kpg8**

10. **Kpg6 Kpf8**

11. **Фf7#**

Третья часть плана выполнена: подошёл король и помог ферзю поставить мат.

Ферзь обладает возможностью в одиночку оттеснить короля на край доски. Для этого он, делая ход, каждый раз должен становиться по отношению к королю противника в позицию коня, как это показано на диаграмме 11.6.

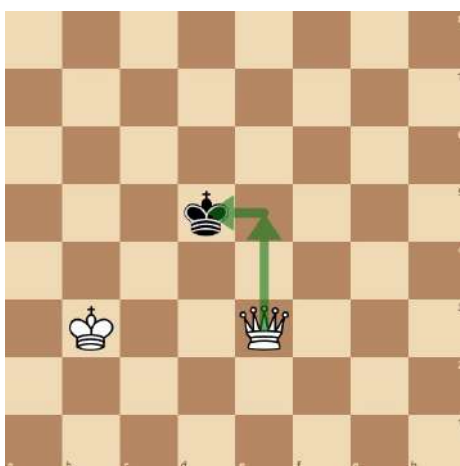


Диаграмма 11.6.

Игра может проводиться следующим образом:

1. **Фe3 Kpd6**

5. **Фd5 Kpb6**

2. **Фe4 Kpc5**

6. **Фc4 Kpb7**

3. **Фd3 Kpc6**

7. **Фc5 Kpb8**

4. **Фd4 Kpc7**

Король оттеснён на край доски.

8. **Фe7 Kpc8**

Король заблокирован на краю доски.

9. **Kpc4 Kpb8**

10. **Kpb5 Kpc8**

11. **Kpb6 Kpb8**

12. **Фb7#**

Подведён король и поставлен мат.

Следует заметить, что, если король слабой стороны уже находится на краю доски, то необходимость в первой части плана отпадает, и ферзь немедленно блокирует его (диаграмма 11.7.), независимо от отдалённости своего короля, т. е. ферзь делает любой из ходов, обозначенных стрелками, и лишь после этого король направляется к нему на помощь.

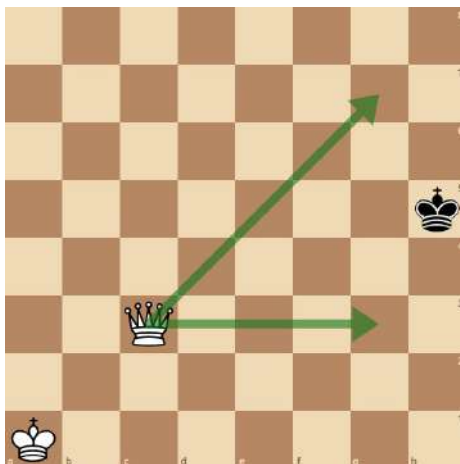


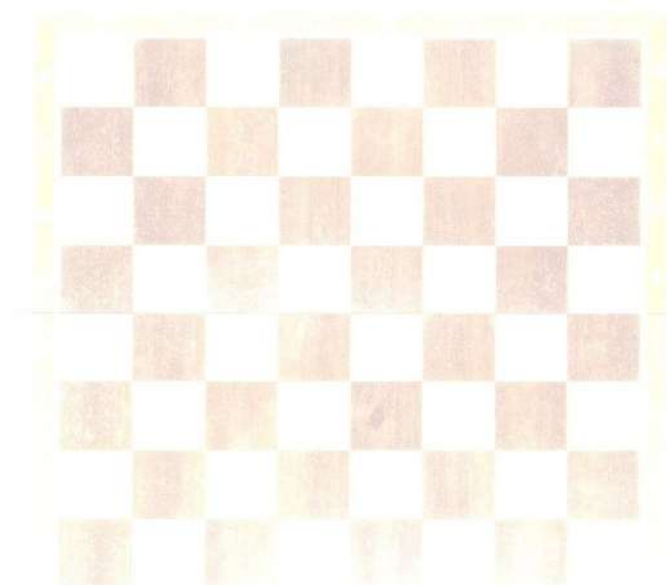
Диаграмма 11.7.

2. Практическая часть

На доске расставляется произвольная позиция с соотношением сил: ферзь и король против короля. Обучающиеся разыгрывают её, по очереди играя за сильнейшую сторону.

Участнику, играющему за сильнейшую сторону, ставится задача: поставить мат на **1-й** горизонтали (или на **8-й** горизонтали, или на вертикали **a**, или на вертикали **h**). Это поможет освоить способ оттеснения короля в любую сторону.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 12

Мат ладьёй и королём одинокому королю

1. Мат ладьёй и королём одинокому королю

На предыдущем занятии изучена техника постановки мата одинокому королю противника ферзём и королём. Король и ладья также способны заматовать одинокого короля.

Очевидно, что поставить мат в центре доски не удастся, т. к. это не удаётся сделать даже ферзю. Следовательно, король также должен быть оттеснён на край доски либо в угол.

Оттеснение короля одной ладьёй невозможно и без взаимодействия с королём не обойтись.

1.1. Метод «Пирожок»

Суть метода — оттеснение короля в угол, постепенно ограничивая его пространство по вертикали и горизонтали.

Так на диаграмме 12.1. в начальной позиции король на поле **e5**, ограничен ладьёй по вертикали **c** и **3-й** горизонтали (это пространство, образно называется *пирог*). В конечной позиции король на поле **h8** ограничен ладьёй по вертикали **f** и **7-й** горизонтали (это пространство называется *пирожок*).

Первоначальная задача: уменьшить пирог до размера пирожка.

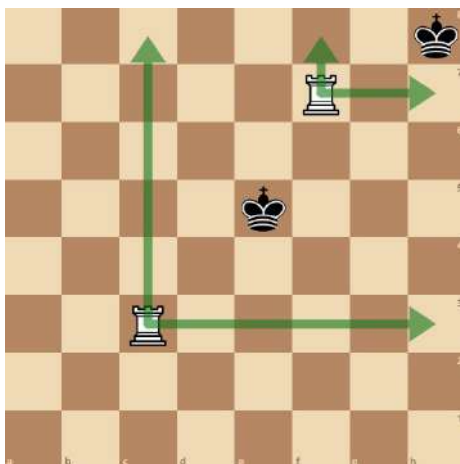


Диаграмма 12.1.

Техника уменьшения состоит из трёх последовательных этапов.

1 этап

Где бы ни находились в начальной позиции король и ладья, мы их соединяем (диаграмма 12.2.). Они так и будут идти рядом, пока не поставят мат.



Диаграмма 12.2.

2 этап

Необходимо соблюдать два правила:

1. Если ладья следующим ходом может уменьшить пирог, то ходит она.
2. Если ладья следующим ходом не может уменьшить пирог, то ходит король, не отдаляясь от ладьи.

И так до получения пирожка, который больше уменьшить нельзя.

Партия из позиции на диаграмме 12.2. может продолжаться следующим образом:

1. **Крd2 Крe4** (ладья имеет возможность отрезать пирог, поэтому дальше ходит она)
2. **Лd3 Крf5** (ладья не имеет возможности отрезать пирог, поэтому дальше ходит король)
3. **Крe3 Крe5** (ладья вновь имеет возможность отрезать пирог, поэтому ходит она) и т. д.

4. **Лd4 Крf5**

5. **Ле4 Крf6**

6. **Крf4 Крf7**

7. **Ле5 Крf6**

8. **Крe4 Крg6**

9. **Лf5 Крg7**

10. **Крe5 Крg6**

11. **Крe6 Крg7**

12. **Лf6 Крh8**

13. **Лf7 Крg8**

14. **Крf6 Крh8**

Мы достигли позиции «Пирожок».

15. **Крg6 Крg8**

16. **Лf6 Крh8**

17. **Лf8#**

При получении позиции «Пирожок» могут возникнуть два варианта:

1. Король уже на угловом поле (диаграмма 12.3.). В этом случае сразу ставим мат **Lf8 #**.

2. Король ещё не на угловом поле (диаграмма 12.4.). В этом случае ладья делает любой ход по вертикали **f**, вынуждая зайти короля в угол, и только потом ставится мат **Lf8 #**.

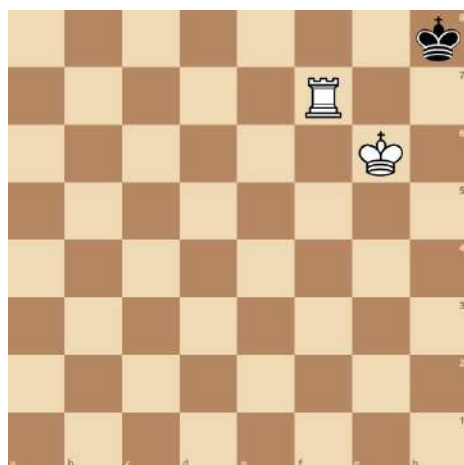


Диаграмма 12.3.

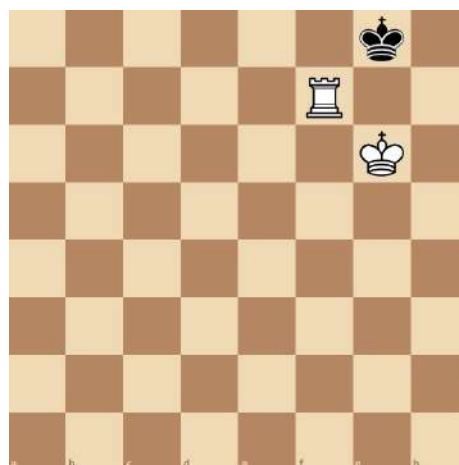


Диаграмма 12.4.

1.2. Линейный метод

Техника постановки мата этим способом другая.

1 этап

Отрезаем короля по линии (в данном случае это **5-я** горизонталь) и подводим короля на одно из центральных полей на вертикали **d** или **e** (диаграмма 12.5.).

После ходов **Kpe4 Kpd6** ладья переходит на другой фланг так, чтобы находиться со своим королём по одну сторону от короля противника. Получится следующая позиция (диаграмма 12.6.).

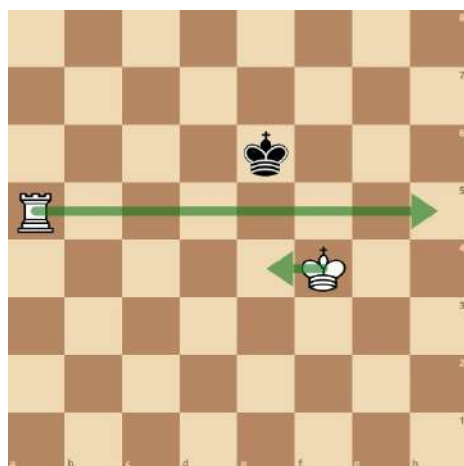


Диаграмма 12.5.

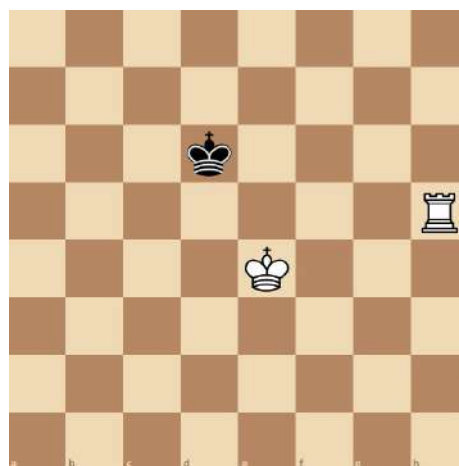


Диаграмма 12.6.

2 этап

Теперь необходимо вынудить чёрного короля встать напротив белого и атаковать его ладьёй, вынуждая подняться вверх, приближая к краю доски.

При ходе чёрного короля на поле **с6** игра будет продолжаться следующим образом:

1. ...**Крс6**
2. **Крд4 Крб6**
3. **Крс4 Кра6**
4. **Крб4 Крб6**

Белые вынудили короля чёрных встать напротив своего короля и следующим ходом ладьёй вынуждают его приблизиться к краю доски.

5. **Лh6+ Крс7**
6. **Крс5 Крд7**
7. **Крд5 Кре7**
8. **Ла6 Крf7**

Король белых достиг центрального поля, и ладья вновь переходит на одну сторону с ним. Далее всё повторяется, пока чёрный король не окажется на краю доски, где и будет заматован.

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 9. Кре5 Крг7 | 15. Лh7 Крс8 |
| 10. Крf5 Крh7 | 16. Крд6 Крб8 |
| 11. Крг5 Крг7 | 17. Крс6 Кра8 |
| 12. Ла7+ Крf8 | 18. Крб6 Крб8 |
| 13. Крf6 Кре8 | 19. Лh8# |
| 14. Кре6 Крд8 | |

Если в позиции на диаграмме 12.6. король чёрных пойдёт на поле **е6** или на любое поле по **7-й** горизонтали, белые ходом **Лh6** отрезают его по **6-й** горизонтали, и манипуляции, описанные в примере игры, повторяются.

2. Практическая часть

На доске расставляется произвольная позиция с соотношением сил: ладья и король против короля. Обучающиеся по очереди играют за сильнейшую сторону. Игроку ставится задача: поставить мат на **1-й** горизонтали (или на **8-й** горизонтали, или на вертикали **а**, или на вертикали **h**).

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 12.

ЗАНЯТИЕ 13

Мат двумя тяжёлыми фигурами

1. Мат двумя тяжёлыми фигурами

Две тяжёлые фигуры способны без помощи других фигур поставить мат королю противника.

1.1. Линейный мат (по 2 линиям)

Этот метод основан на том, что одна тяжёлая фигура блокирует выход короля за пределы линии, отрезая его, вторая по соседней линии атакует. Затем фигуры меняются ролями.

Рассмотрим технику постановки мата двумя ладьями.

Блокирующую ладью назовём *сторож*, атакующую ладью — *атаковка*.

Если неприятельский король не находится на краю доски, то мат невозможен, т. к. в распоряжении короля три линии, а ладьи способны занять только две (диаграмма 13.1.), и у короля есть выход.

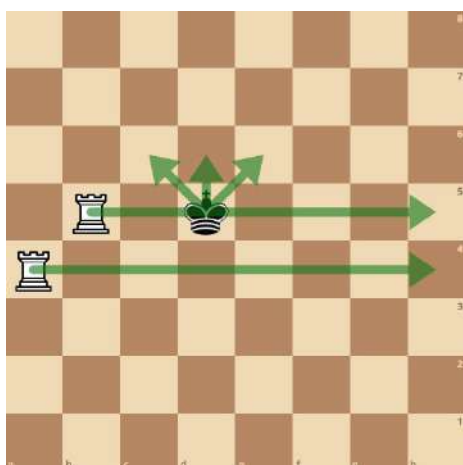


Диаграмма 13.1.

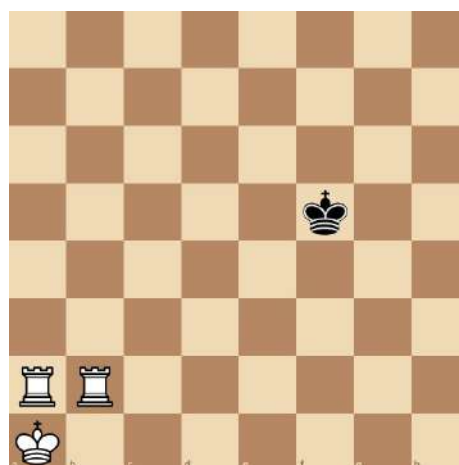


Диаграмма 13.2.

Пример

Игра из произвольной позиции (диаграмма 13.2.):

1. **Ла4 Кре5** (первая ладья выполняет функцию сторожа и сама готова к атаке).

2. **Лб5+ Кре6** (вторая ладья атакует и сама становится сторожем).

3. **Ла6+ Крд7** (бывший сторож теперь атакует и вновь становится сторожем).

4. **Лб7+ Крс8** (роли опять поменялись, и сторож вновь атакует).

Теперь король с поля **с8** напал на сторожа, и вторая ладья не может атаковать, пока он не уйдёт из-под боя на безопасное расстояние, продолжая функцию сторожа.

5. **Лh7 Крб8**

Теперь король на поле **b8** не даёт атаковке атаковать. Поэтому она также отходит на безопасное расстояние и на следующем ходу ставит мат.

6. Лg6 Крс8 7. Лg8#

Очевидно, что ферзём и ладьёй (или двумя ферзями) линейный мат поставить ещё проще.

Внимание: линейный мат возможен на любом краю доски (**1-я** и **8-я** горизонталь, вертикаль **a**, и вертикаль **h**).

1.2. Мат по одной линии

Две ладьи, находясь на одной линии, поставят мат королю противника при условии, что на линии, где он находится, у него свободны не более двух полей. Так на диаграмме 13.3. у чёрного короля есть три свободных поля **f8**, **g8** и **h8**. Поэтому при своём ходе белые кроме шахов ничего не могут достичь, т. к. их ладьи не могут отнять у короля все три поля. Если бы одна из чёрных ладей стояла на поле **f8**, то белые легко поставили бы мат.

Задание для обучающихся

Самостоятельно выполнить вышеописанную ситуацию.

Если на диаграмме 13.3. у белых заменить одну ладью на ферзя (диаграмма 13.4.), то мат неизбежен, независимо от количества свободных полей у короля противника, т. к. ферзь, в отличие от ладьи, заберёт у него все три поля.

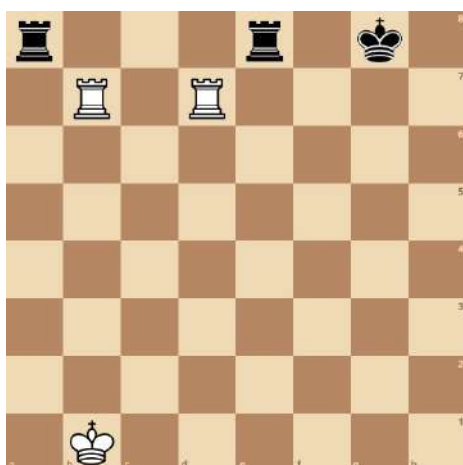


Диаграмма 13.3.

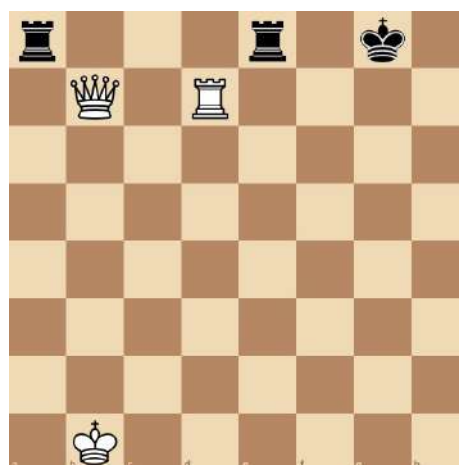


Диаграмма 13.4.

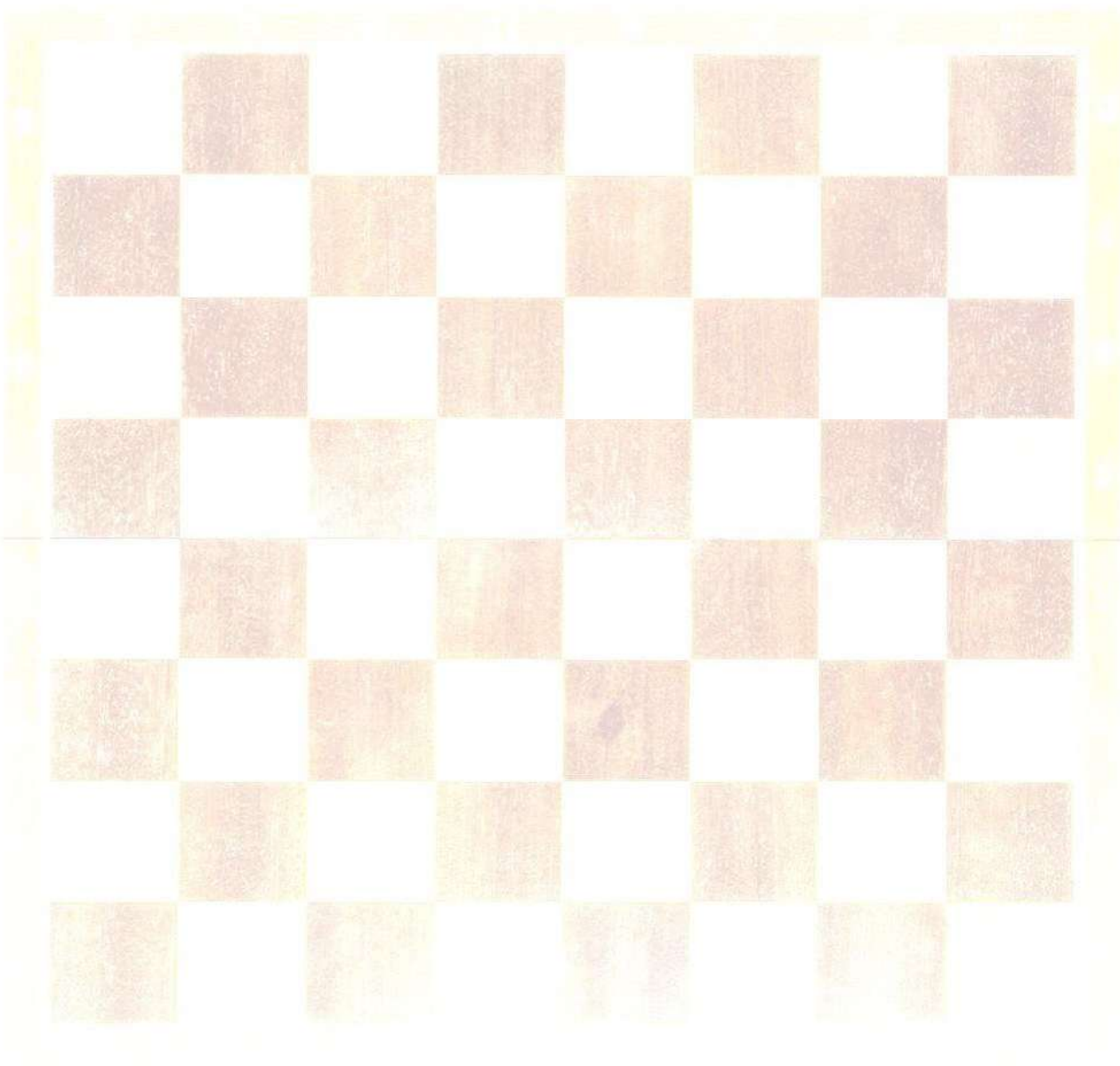
Пример

1. Лg7+ Кph8
2. Лh7+ Кpg8
3. Фg7#

2. Практическая часть

На доске расставляется произвольная позиция для постановки линейного мата двумя ладьями. Обучающиеся по очереди играют за сильнейшую сторону. Игроку ставится задача: поставить мат на **1-й** горизонтали (или на **8-й** горизонтали, или на вертикали **a**, или на вертикали **h**).

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 14

Контрольный тест по темам: «Сила фигур», «Мат тяжёлыми фигурами», «Пат», «Шахматная нотация»

Обучающимся раздаются бланки для записи ответов.

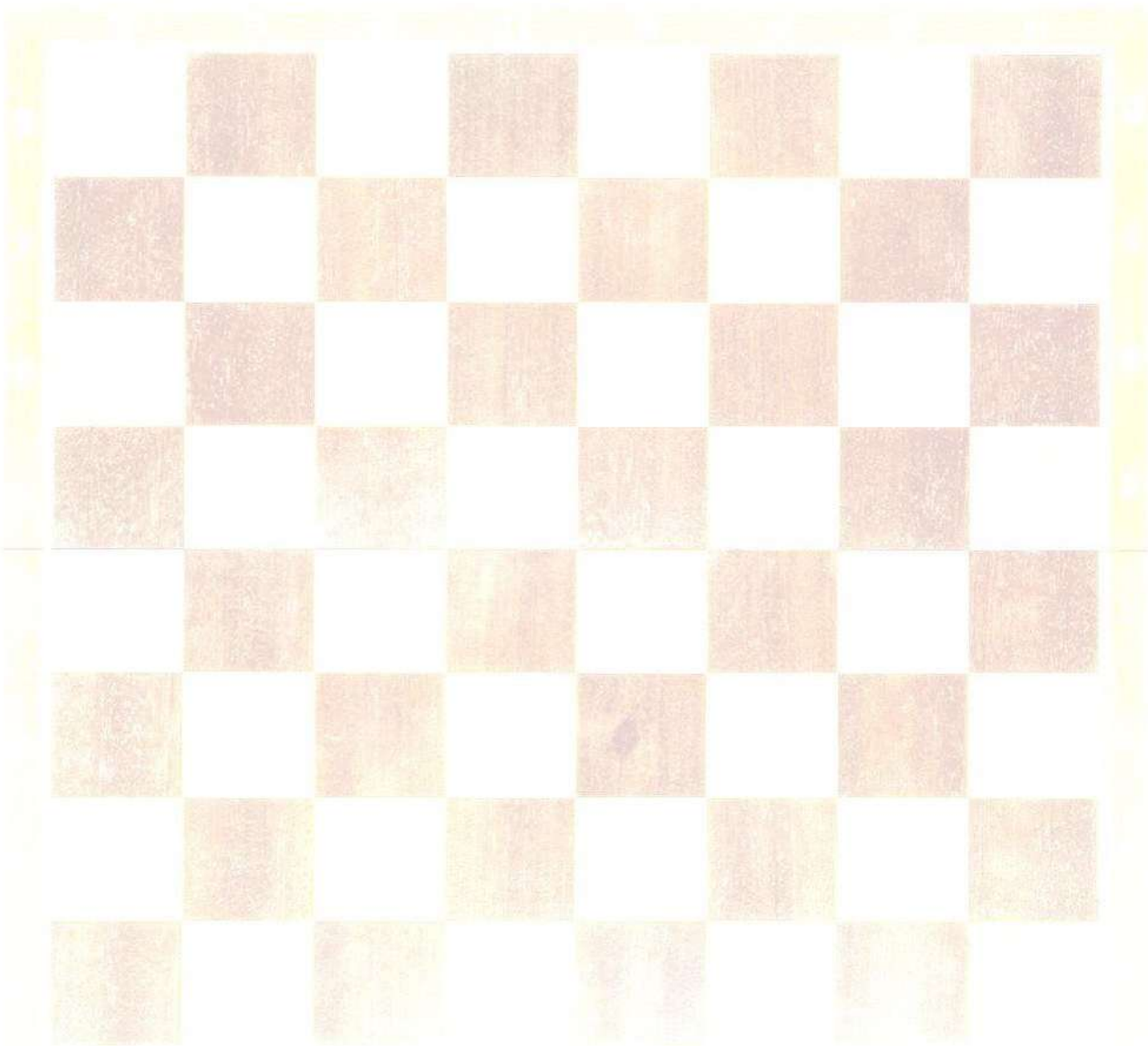
Если в задании предполагаются однозначные ответы «Да» или «Нет», то предлагается их обосновать.

После сдачи бланков проводится анализ ответов.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 14.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



РАЗДЕЛ 4 ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ

ЗАНЯТИЕ 15

Двойной удар (вилка). Сквозной удар

1. Двойной удар (вилка)

Шахматисты двойной удар часто называют коротко — *вилка*. Уже из названия видно, что при двойном ударе фигура или пешка, сделав ход, нападает минимум на две фигуры противника.

Внимание: двойной удар обязательно должен иметь эффект, т. е. принести пользу.

Это, как правило, материальные приобретения (выигрыш пешки или фигуры, размен слабой фигуры на сильную и т. д.).

Так, на диаграмме 15.1. конь ходом на поле **е6** делает вилку — нападает на ферзя и объявляет шах королю. Эффект очевиден: выиграна самая сильная фигура, т. к. ферзя уже было не спасти.

Внимание: вилка с шахом самая опасная.

На диаграмме 15.2. конь также делает вилку, нападая одновременно на две более сильные фигуры. Чёрным ничего не остаётся, как смириться с разменом одной ладьи на коня. Эффект белыми тоже достигнут, но он не так значителен; разменяна фигура на более сильную.

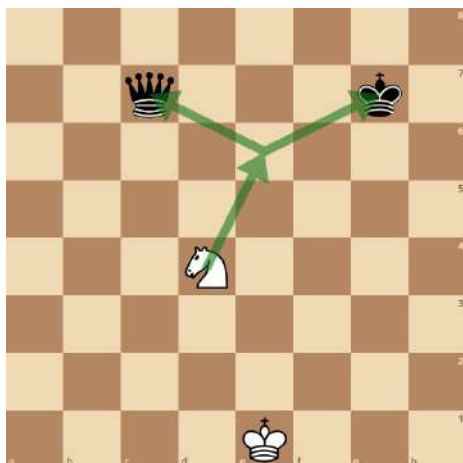


Диаграмма 15.1.

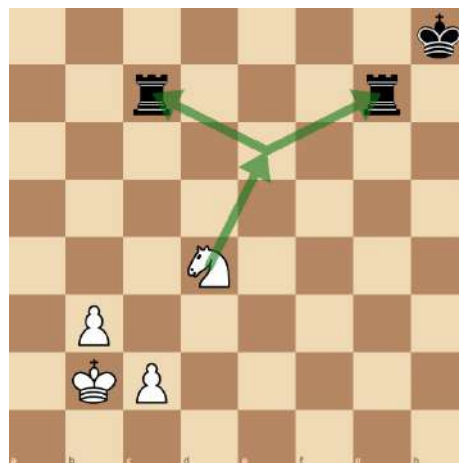


Диаграмма 15.2.

На диаграмме 15.3. ладья с поля **d6** напала одновременно на двух чёрных коней. Формально это вилка, но от неё нет эффекта, т. к. оба коня имеют защиту, и белым не выгодно разменять более сильную фигуру на слабую. Таких псевдовилок в партии встречается множество.



Диаграмма 15.3.

Внимание: Любая фигура, включая короля и пешку, способна сделать вилку.

Примеры



Диаграмма 15.4.

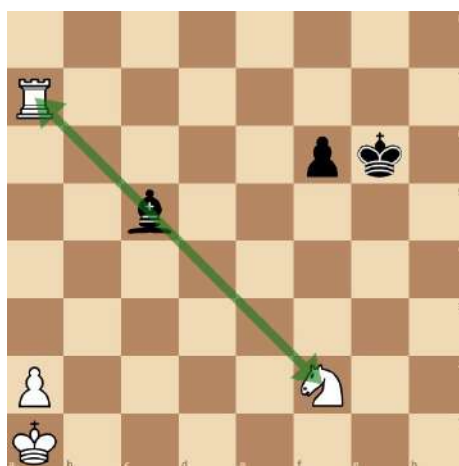


Диаграмма 15.5.

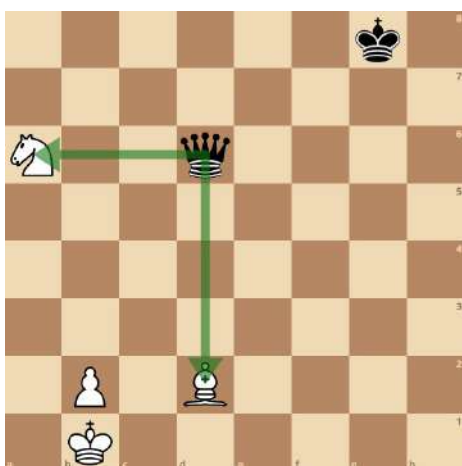


Диаграмма 15.6.

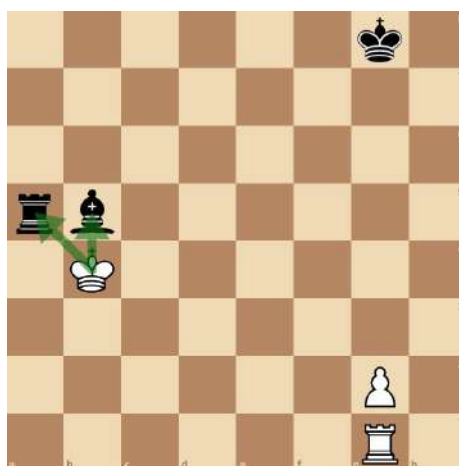


Диаграмма 15.7.

Способы спасения при двойном ударе соперника

1 способ

Одна из атакованных фигур уходит из-под удара и сама защищает вторую.

На диаграмме 15.8. ладья нападает на незащищённых слона и коня чёрных. Однако, конь, уйдя на поле **с6**, встанет под защиту пешки и сам защитит слона — вилка не сработает.

На диаграмме 15.9. слон, уйдя из-под удара ладьи, встанет под защиту короля и сам защитит коня — вилка не сработает.

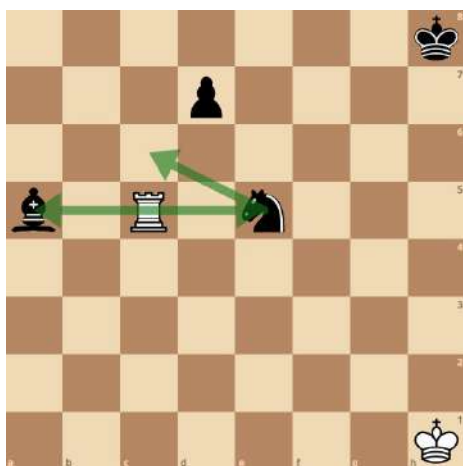


Диаграмма 15.8.

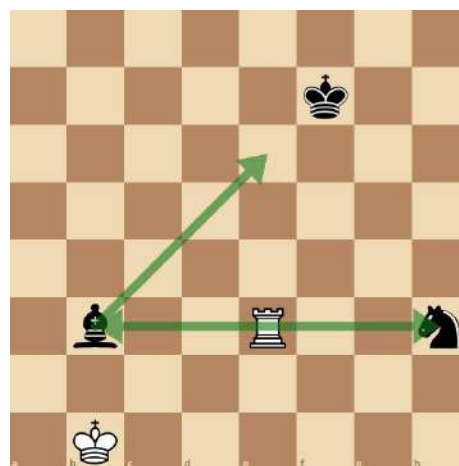


Диаграмма 15.9.

2 способ

Одна из атакованных фигур уходит из-под боя с шахом.

Так, на диаграмме 15.10. слон, уходя из-под боя на поле **с3**, объявляет чёрному королю шах и ладье некогда рубить коня. Более того, в данной позиции куда бы не отошёл чёрный король (на **f8** или на **h7**), конь, спасаясь от удара ладьи, сам с поля **f6** ставит вилку и выигрывает ладью.

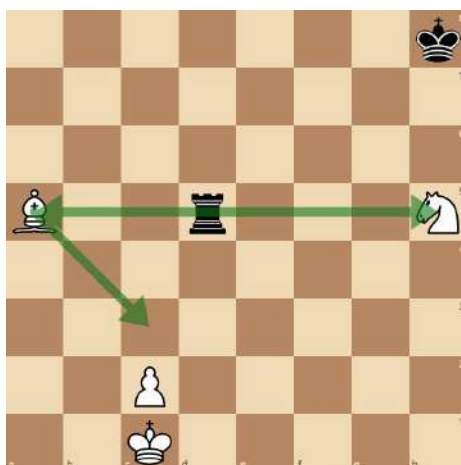


Диаграмма 15.10.

3 способ

Одна из атакованных фигур, уходя, сама нападает на незащищённую фигуру противника.

Так, на диаграмме 15.11. ладья, уходя от нападения слона, сама нападает на чернополющего слона чёрных. И теперь данная вилка ничего кроме размена слона на коня чёрным не даёт. А это размен равнозначный.

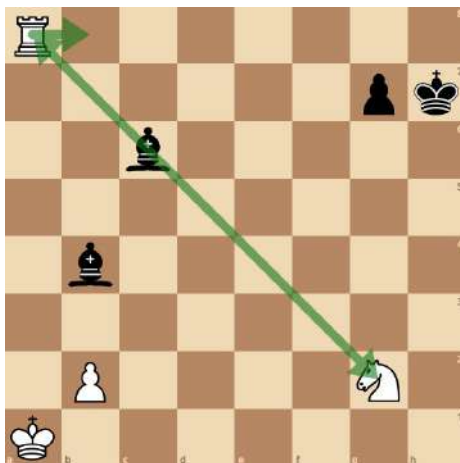


Диаграмма 15.11.

2. Сквозной удар

Внимание: сквозной удар наносят только линейные фигуры.

Суть этого тактического приёма состоит в том, что линейная фигура, атакая на неприятельскую фигуру, вынуждает её уйти и срубает другую, стоящую за ней на этой линии.

Виды сквозного удара

Нападение на короля

Так, на диаграмме 15.12. ладья, атакая на короля, вынуждает его уйти с 6-й горизонтали, и стоящий за ним ферзь уничтожен.

Внимание: сквозной удар через короля самый опасный.

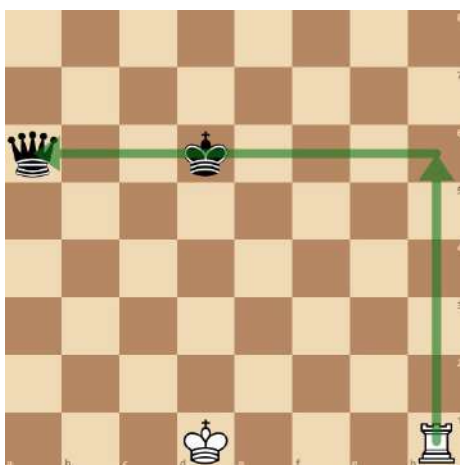


Диаграмма 15.12.

Нападение на более сильную фигуру

Так, на диаграмме 15.13. ладья напала на ферзя, но при его уходе съедается стоящая за ним ладья. В отличие от короля ферзь может не уходить, но тогда будет сбит сам, разменявшись на более слабую фигуру.



Диаграмма 15.13.

Нападение на равную по силе фигуру, но незащищённую

На диаграмме 15.14. слон напал на коня, у которого нет защиты, и защитить его нечем. Если он уйдёт, то будет уничтожена ладья. Чёрным приходится жертвовать конём, спасая более сильную фигуру.

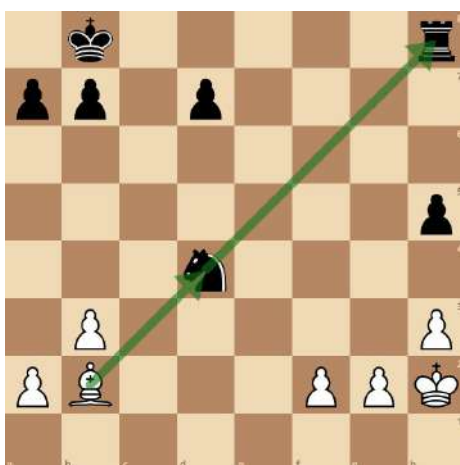


Диаграмма 15.14.

3. Практическая часть

Выполнение заданий на нахождение тактических приёмов «Двойной удар» и «Сквозной удар».

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 15.

ЗАНЯТИЕ 16

Связка. Перекрёсток

1. Связка

Внимание: также как и сквозной удар, связку выполняют только линейные фигуры.

Смысл этих тактических приёмов идентичен.

Суть связки состоит в том, что линейная фигура, атакая на неприятельскую:

- не даёт ей возможности уйти — «связывает», т. к. за ней находится король и при отходе фигуры откроется шах. Такая связка называется *полная*;
- атакованная фигура может уйти из-под боя, но при этом открывается удар по незащищённой фигуре либо по более ценной. Такая связка называется *неполная*.

Внимание: сила связки именно в ограничении подвижности фигур противника.

Пример полной связки

На диаграмме 16.1. слон напал на коня и полностью связал его, т. к. тот не имеет возможности отойти. При любом ходе коня открывается шах королю, а это запрещено правилами.

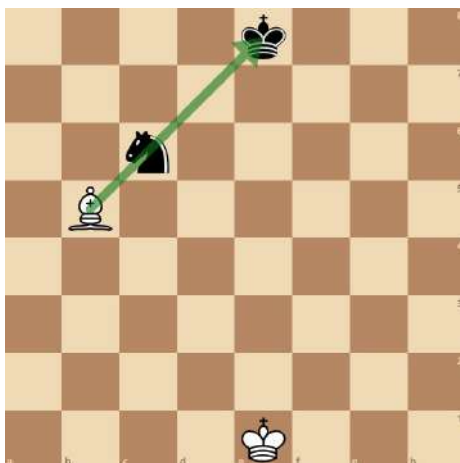


Диаграмма 16.1.

Задание для обучающихся

Поскольку чёрные могут ходить только королём, обучающимся предлагается найти его правильный ход (**Kpd7**).

Пример неполной связки

На диаграмме 16.2. слон белых напал на коня и «связал» его, но неполностью. Конь имеет ходы, не противоречащие правилам. Однако при любом отходе коня слон срубит ферзя, а это большие материальные потери.



Диаграмма 16.2.

Правило: на связанную фигуру необходимо напасть ещё раз.

Так, на диаграмме 16.3. ладья белых напала на коня чёрных и связала его полностью. Второй конь чёрных пойдёт на поле **f6** и защитит его. Тогда белые нападут на связанного коня ещё раз своим конём с поля **b4**. Чёрные в свою очередь вновь защитят коня слоном с поля **c6**, а белые нападут ещё раз слоном с поля **b3**. В итоге против трёх нападений на связанную фигуру соперник имеет только 2 защиты. Это значит, что белые выигрывают фигуру.

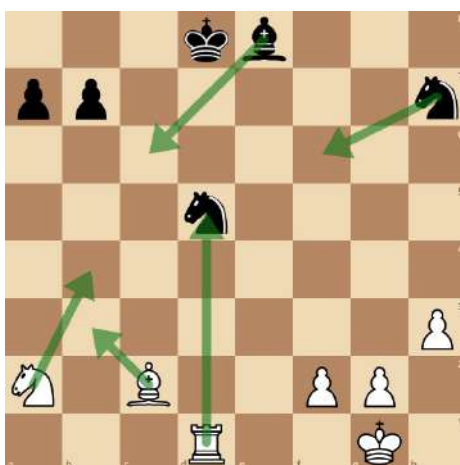


Диаграмма 16.3.

Внимание: лучшая защита для связанной фигуры — пешка. Сколько бы фигур не напало на связанную фигуру, выиграть удастся только пешку.

Так, на диаграмме 16.4. на связанного коня белые имеют три нападения против всего одной защиты пешкой. Поэтому связанный конь будет разменен на равнозначную фигуру, а проиграна будет пешка.

Внимание: лучшее нападение на связанную фигуру — тоже пешка. Сколько бы фигур не защищало связанную фигуру, её придётся отдать за пешку.

Так, на диаграмме 16.5. на связанного слона белые имеют всего 2 нападения против 4 защит. Но связанный слон будет разменен лишь на пешку.



Диаграмма 16.4.



Диаграмма 16.5.

2. Перекрёсток

Суть этого приёма — удар на поле возле короля противника, где пересекаются пути двух и более фигур.

Правило: «На перекрёстке бей сильнейшей фигурой».

Это правило действует в большинстве случаев.

Внимание: наибольший эффект получается при ударе ферзём.

Подобный удар уже рассматривался при изучении техники постановки мата одинокому королю противника ферзём. На диаграмме 16.6. видно, что на поле f7 пересекаются пути ферзя и короля белых, где они и ставят мат.

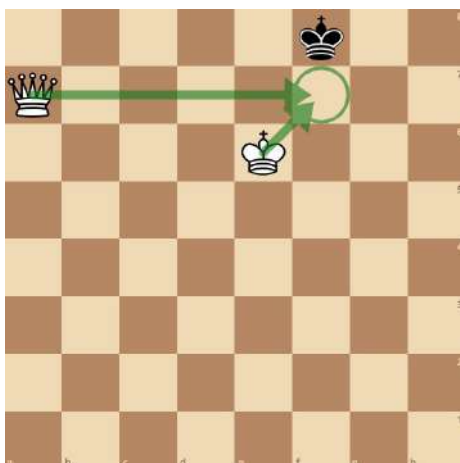


Диаграмма 16.6.

Примеры

Ниже приведены примеры наиболее часто встречаемых позиций перекрёстного мата (диаграммы 16.7., 16.8., 16.9.).

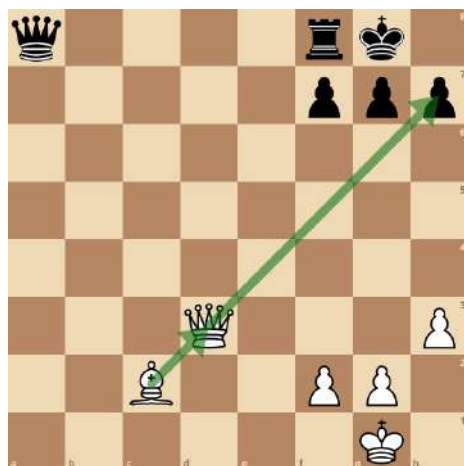


Диаграмма 16.7.



Диаграмма 16.8.



Диаграмма 16.9.

3. Практическая часть

Выполнение заданий на применение тактических приёмов «Связка» и «Перекрёсток».

Методическое обеспечение.

Приложение к занятию 16.

ЗАНЯТИЕ 17

Вскрытый шах. Двойной шах

1. Вскрытый шах

Суть вскрытого шаха состоит в том, что его ставит не фигура, которая делает ход, а линейная фигура, у которой открылся путь.

Так, на диаграмме 17.1. после ухода коня открывает шах ладьёй. Сила этого приёма и наибольшая опасность заключаются в том, что фигура, открывающая шах, имеет возможность напасть на неприятельскую, не дав ей возможности спастись. В примере у коня самый сильный ход на поле **е6** с выигрышем ладьи.

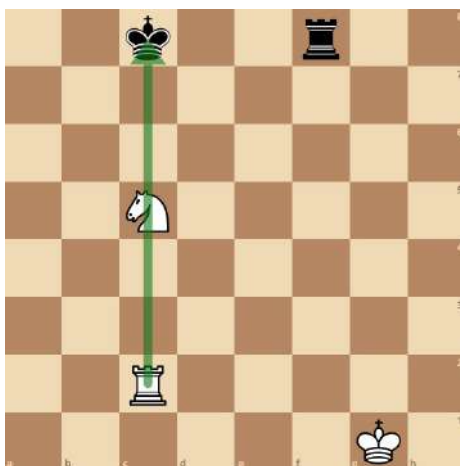


Диаграмма 17.1.

2. Двойной шах

Это разновидность вскрытого шаха, при котором фигура, вскрывающая шах, сама тоже ставит шах.

На диаграмме 17.2. конь делает ход на поле **d6** и обе фигуры белых объявляют шах чёрному королю. Сила этого приёма в том, что от двойного шаха есть только один путь к спасению — уйти королём. Так, после объявления двойного шаха обе фигуры белых остаются под боем, но ни одну из них срубить невозможно. Белые, к тому же, используя возможность вскрытого шаха, нападают на ферзя и уничтожают его.

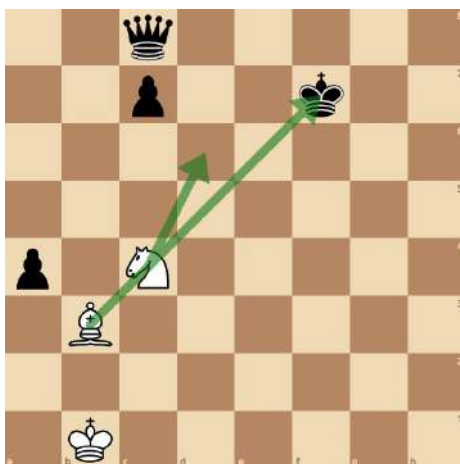


Диаграмма 17.2.

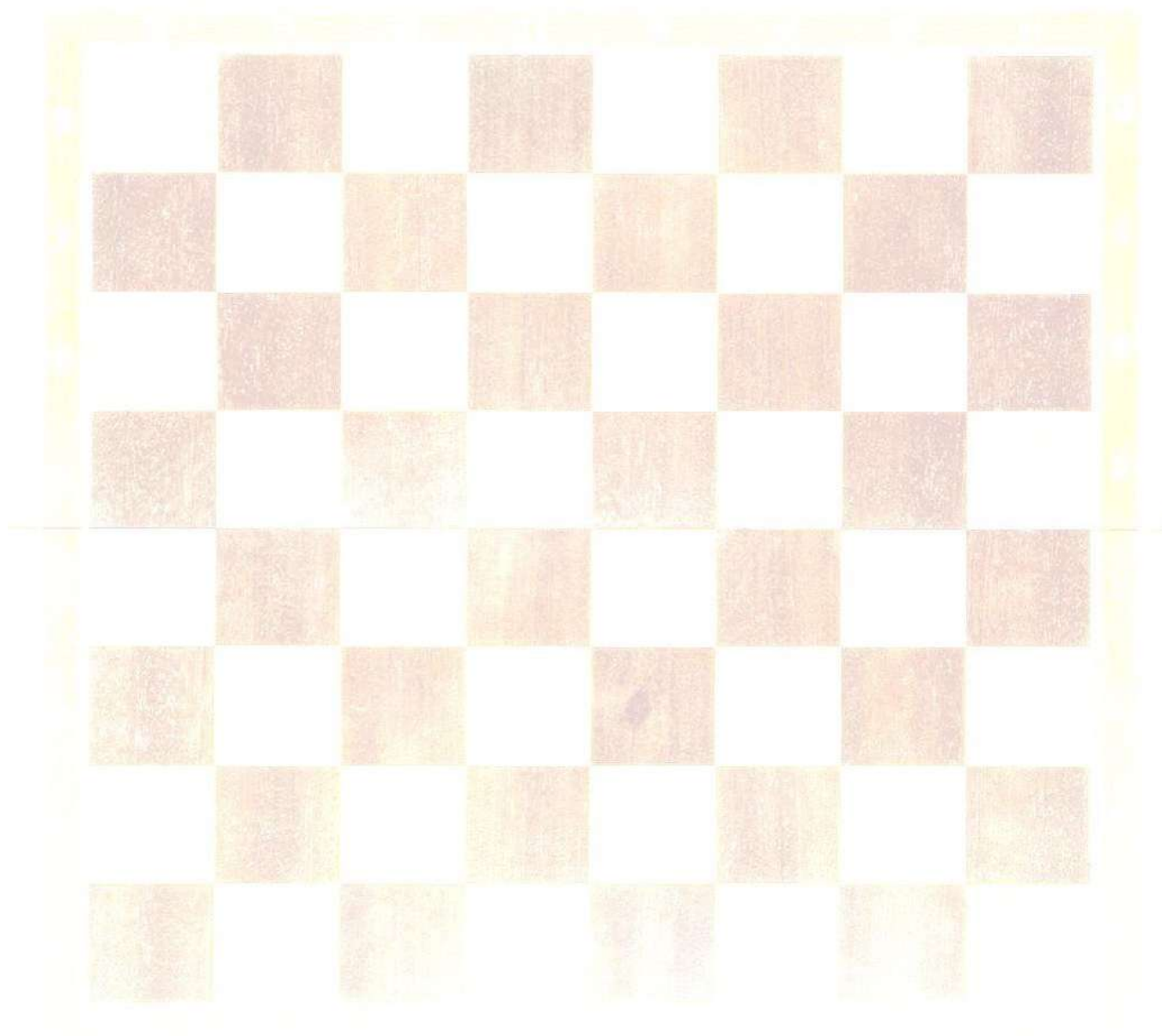
3. Практическая часть

На демонстрационной доске самостоятельно расставить позиции для выполнения вскрытого шаха и двойного шаха.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 17.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



РАЗДЕЛ 5 ЭЛЕМЕНТЫ СТРАТЕГИИ

ЗАНЯТИЕ 18 Свойства и виды пешек

1. Свойства и виды пешек

В зависимости от позиционного и взаимного расположения на шахматной доске пешки имеют классификацию:

По расположению на вертикали:

- *крайние* — пешки, расположенные на вертикалях **a** и **h**;
- *фланговые* — пешки, расположенные на вертикалях **b, c, f, g**;
- *центральные* — пешки, расположенные на вертикалях **d, e**.

Так, на диаграмме 18.1.:

- *крайние* — пешки, расположенные на полях **a2** и **h7**;
- *фланговые* — пешки, расположенные на полях **b2, c2, f7, g7**;
- *центральные* — пешки, расположенные на полях **d2, e7**.

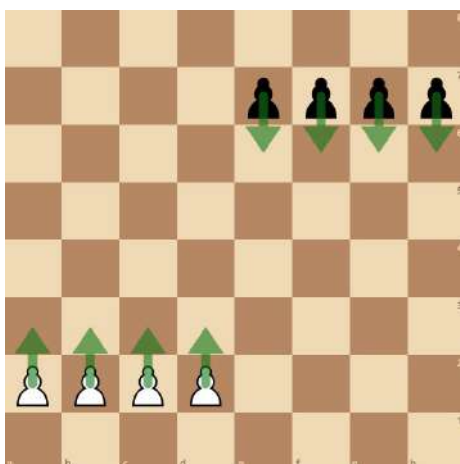


Диаграмма 18.1.

По расположению относительно пешек противника

На диаграмме 18.2. пешка, расположенная на поле **a3**, называется *проходная*, так как ни на её пути, ни на соседних с ней вертикалях нет неприятельских пешек, т. е. она беспрепятственно может двигаться вперёд.

Остальные пешки проходными не являются:

- пешки **d3** и **d6** взаимно блокируют движение друг друга (пешки, расположенные на одной вертикали, так и называются *блокированные*);
- пешка **f6** не сможет пройти через поле **f4**, а пешка **g7** — через поле **g5** (такие пешки называются *расположенные на соседних вертикалях*).

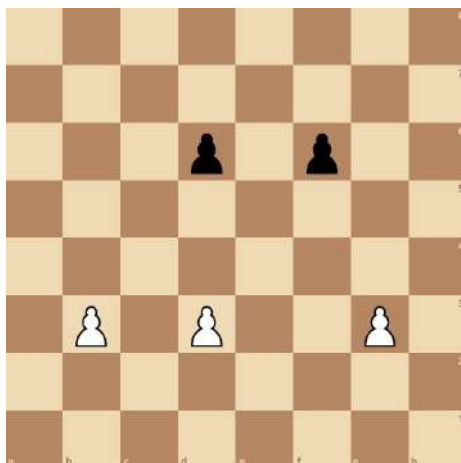


Диаграмма 18.2.

По взаимному расположению:

– *изолированные* — пешки, не имеющие своих пешек на соседних вертикалях (на диаграмме 18.3. это пешки **d3** и **e6**);

– *связанные пешки* — пешки, находящиеся рядом со своими на соседних вертикалях (на диаграмме 18.3. это белые пешки **f4**, **g3**, **h2** и чёрные пешки **b7**, **c6**);

– *сдвоенные пешки* — пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали (на диаграмме 18.3. это белые пешки **b3**, **b4** и чёрные пешки **f7**, **f6**).

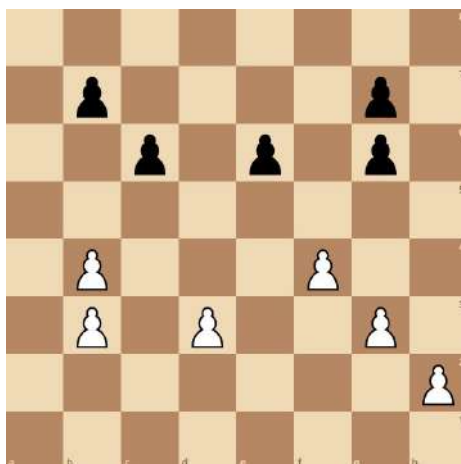


Диаграмма 18.3.

Классификация пешек необходима для ведения диалога на языке шахмат при изучении любой стадии партии (начало, середина и окончание).

Задание для обучающихся

Самостоятельно поразмышлять над вопросами:

- Какие пешки наиболее сильные и наиболее слабые?
- В чём заключаются их сильные и слабые стороны?

Связанные пешки считаются наиболее сильными, т. к. имеют возможность взаимодействия (защищать друг друга).

Изолированные пешки наиболее уязвимы для атаки, т. к. не имеют возможности быть защищёнными соседними пешками.

Сдвоенные пешки малоподвижны, т. к. мешают друг другу, но контролируют важные поля.

Эти утверждения схематичны, т. к. всё зависит от позиции в целом, но на начальной стадии обучения ими следует руководствоваться.

Пешки в позиции рокированного короля

Внимание: не рекомендуется двигать пешки от рокированного короля без необходимости.

В начальной позиции после рокировки, как правило, следующее расположение пешек (диаграмма 18.4.). Это является надёжным укрытием для короля.

При расположении пешек на диаграмме 18.5. защита короля продолжает оставаться надёжной, но на поле **g2** должен стоять слон. В противном случае ход пешкой на поле **g3** следует избегать.

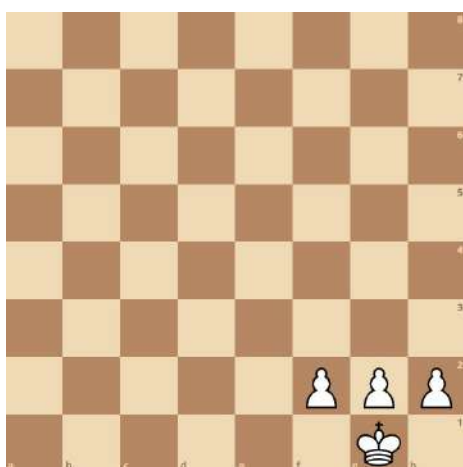


Диаграмма 18.4.

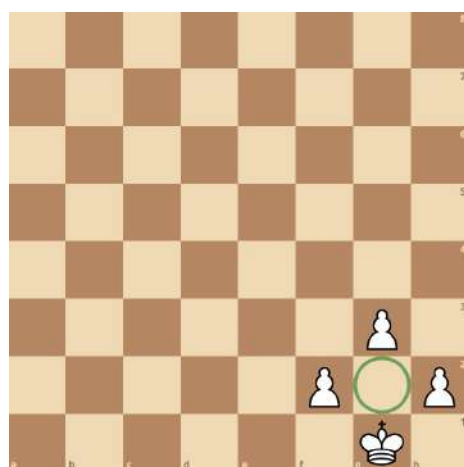


Диаграмма 18.5.

При расположении пешек, как показано на диаграмме 18.6., позиция короля ослаблена. Из связанных пешек получились сдвоенные и изолированная. Открылась вертикаль **g**, по которой белый король может быть атакован тяжёлыми фигурами противника. Если такая позиция получилась, надо увести короля на поле **h1** и использовать вертикаль **g** для своих тяжёлых фигур.

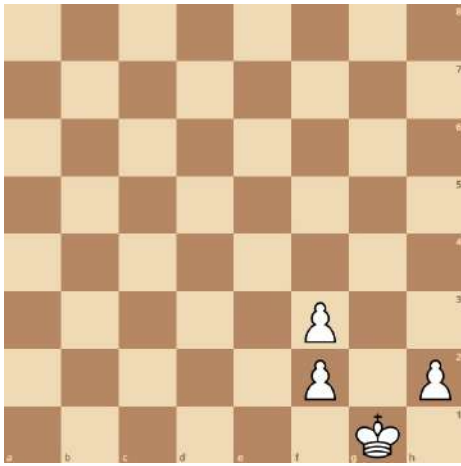


Диаграмма 18.6.

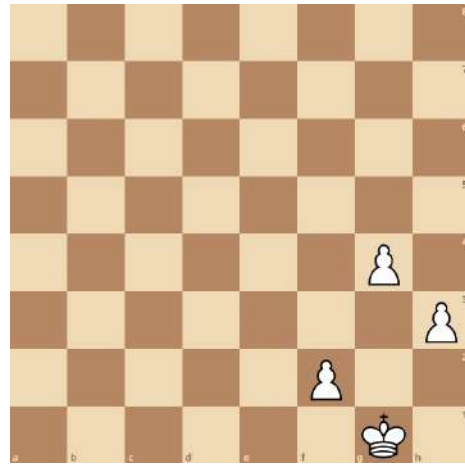


Диаграмма 18.7.

Расположение пешек, как показано на диаграмме 18.7., желательно не получать, в этом случае позиция короля значительно ослаблена, и в игре с подготовленным соперником принесёт только трудности и неприятности.

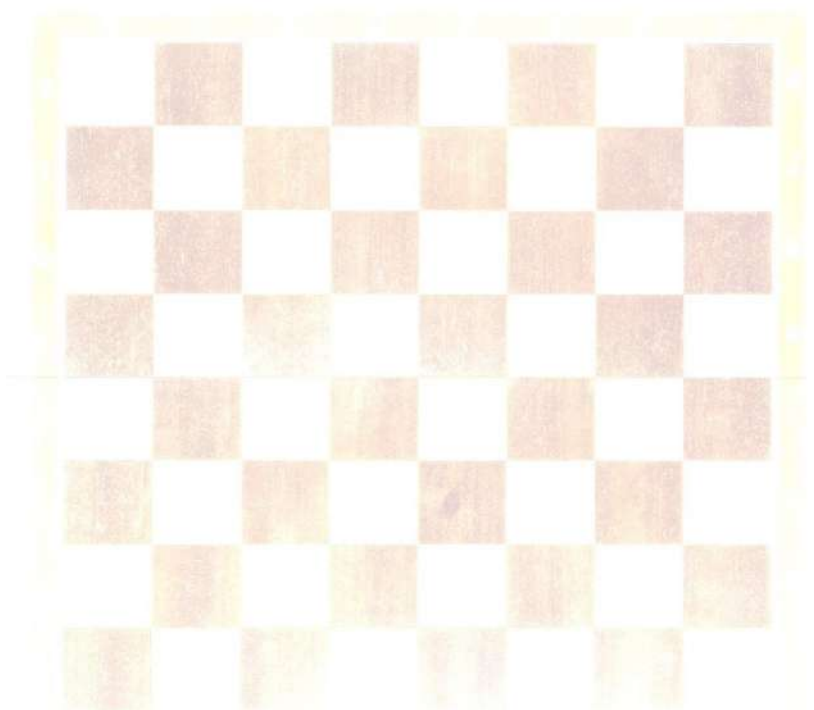
2. Практическая часть

Выполнение заданий на тему «Свойства и виды пешек».

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 18.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 19

Начало партии (дебют). Правила игры в дебюте

1. Начало партии (дебют)

В начале обучения многие обучающиеся стремятся немедленно нападать на фигуры противника и уничтожать их, несмотря на то, что эти фигуры имеют защиту.

Внимание: необходимо постоянно разъяснять обучающимся и показывать на примерах, что активные действия начинать надо только тогда, когда силы мобилизованы и король в безопасности.

На предыдущих занятиях были изучены основные тактические приёмы, цель которых — немедленный выигрыш материала.

Стратегия в шахматах — это постепенное улучшение позиции. С каждым ходом позиция меняется и возникает желание определить: улучшилась она или нет. Существуют элементы оценки позиции, позволяющие это сделать. Они будут изучаться последовательно на нескольких занятиях.

Одним из важнейших элементов стратегии является *дебют* — так в шахматах называется начало партии. Теория дебютов достаточно глубоко проанализирована. Они имеют классификацию и названия. На розыгрыш дебюта обычно затрачивается от 7 до 10 ходов (затем партия переходит в среднюю стадию, которая называется «*миттельшпиль*»).

Задачи дебюта

- Захватить центр (при владении центром мы получаем пространство для манёвра и мешаем развитию фигур соперника).
- Вывести лёгкие фигуры (чем больше фигур в работе, тем больше возможности для успешной борьбы).
- Рокировать короля (до рокированного короля сопернику трудно добраться).

2. Правила игры в дебюте

В начале шахматного пути необходимо руководствоваться проверенными временем и практикой правилами разыгрывания дебюта.

Внимание: рекомендуется начинать активные действия только при выполнении важного условия: развитие и безопасность короля.

Не выводите рано ферзя — он может стать объектом нападения неприятельских фигур и будет вынужден отступать, при этом нападающие фигуры делают развивающие ходы.

Ладьи тоже рано в бой не вступают. Их сила проявляется, когда в позиции появляются открытые линии.

Великий кубинский шахматист Хосе Рауль Капабланка, 3-й чемпион мира, давал начинающим игрокам следующие *практические советы*, касающиеся игры в дебюте:

- Вводите фигуры в игру быстро и делайте рокировку рано, преимущественно в короткую сторону.
- Одного или двух коней следует развивать раньше, чем слонов.
- Развиваясь, следует стремиться к овладению центром путём немедленного занятия его пешками или же путём дальнобойного «обстрела» его фигурами.
- Не следует ходить одной и той же фигурой дважды: это замедляет развитие.
- Предпочитайте ходы фигурами ходам пешками.

На стадии более глубокого изучения шахмат каждый шахматист формирует свой дебютный репертуар.

На диаграмме 19.1. белые сделали 8 ходов и добились следующих результатов:

- заняли центр пешками;
- ввели в бой (развили) все лёгкие фигуры;
- сделали рокировку;
- ввели в бой ладью.

При этом были выполнены условия: развитие и безопасность короля.



Диаграмма 19.1.

Нарушение дебютных принципов может привести к ситуации, описанной ниже:

- | | |
|------------|------------|
| 1. e4 a6 | 5. Kc3 f6 |
| 2. d4 h6 | 6. Фh5+ g6 |
| 3. Cc4 Kf6 | 7. Фxg6# |
| 4. e5 Kg8 | |

Научиться следовать принципам игры в дебюте поможет постоянный анализ партий. Со временем станет понятно, что неверная игра в дебюте приводит к плачевным результатам.

У начинающих шахматистов взаимное нарушение дебютных принципов всё равно приводит к выигрышу одной из сторон, в связи с чем у победителя может сложиться ложное впечатление, что он играл верно. Даже в выигранных партиях следует акцентировать внимание на ошибках, допущенных в дебюте. Понимание придёт при повышении мастерства и качества игры. А для этого нужно сыграть множество партий.

3. Практическая часть

Обучающимся предлагается проиграть полные партии, при этом те, кто освоил нотацию, могут партию записать на бланке.

Педагог может записать выборочную партию.

Далее записанные партии необходимо проанализировать со всеми обучающимися. В процессе анализа им предлагается самостоятельно определить, какие ходы были сделаны с нарушением дебютных принципов, и какие это имело последствия.

В дальнейшем практику анализа партий обучающихся следует применять регулярно.

Также обучающимся рекомендуется зарегистрироваться на интернет-сайте «lichess.org», где они могут играть в onlain-режиме с шахматистами своего уровня по всему свету. На сайте автоматически сохраняется запись партий. Их тоже можно анализировать совместно с обучающимися либо при индивидуальной работе.

ЗАНЯТИЕ 20

Открытые, закрытые и полуоткрытые линии. Батарея. «Обжорный ряд»

1. Открытые, закрытые и полуоткрытые линии

Изучение линейных фигур убеждает, что сила их проявляется, когда свободен путь, по которому они ходят, т. е. линии должны быть открыты.

Внимание: для ладей считается важным наличие открытых вертикалей, т. к. по ним ладьи быстро могут проникнуть в неприятельский лагерь.

Открытые линии — линии, на которых нет пешек (ни своих, ни противника).

Закрытые линии — линии, на которых стоят ваши пешки.

Полуоткрытые линии — линии, на которых стоят неприятельские пешки.

Так, на диаграмме 20.1. ладья на поле **b2** заняла открытую линию. Ладья на поле **c8** стоит на закрытой линии. Ладьи, расположенные на полях **e8** и **g2**, — на полуоткрытых линиях.

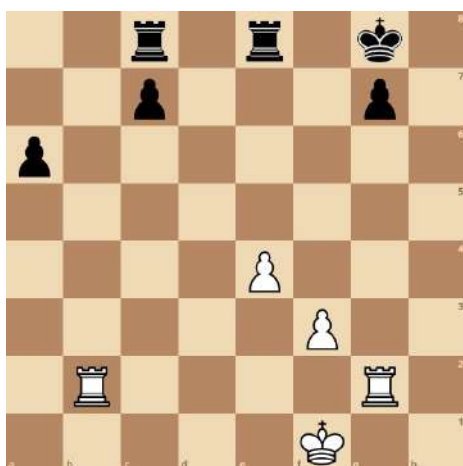


Диаграмма 20.1.



Диаграмма 20.2.

На диаграмме 20.2. — материальное равенство. Однако позиция белых ладей значительно лучше, чем у их чёрных оппонентов. Это можно увидеть из сравнения:

- Чёрные ладьи имеют в своём распоряжении на двоих лишь три хода, которые никаких угроз для белых не представляют. Положение их выглядит глупо, потому что движение их ограничено собственными фигурами и им трудно вступить в бой.

- Белые ладьи заняли две открытые линии, по которым они имеют возможность играть и наносить урон противнику.

- При своём ходе белые, используя тактический приём «сквозной удар», выигрывают ладью (можно предложить учащимся самостоятельно найти этот удар).

- При ходе чёрных они вынуждены вести пассивную оборону, что неизменно приведёт к проигрышу материала.

Очевидно, что такая позиция у чёрных могла возникнуть только при нарушении ими правил разыгрывания дебюта.

Вывод: открытые и полуоткрытые линии являются элементом оценки позиции. Сторона, владеющая ими, имеет преимущество.

2. Батарея

Батарея — линейные фигуры, работающие совместно на одной линии (на примере артиллерийских орудий). Сила батареи во взаимодействии:

- во-первых, фигуры взаимно защищают друг друга;
- во-вторых, над любым полем на их линии они имеют двойной контроль.

На диаграмме 20.3. белые ладьи составляют вертикальную батарею, чёрные — горизонтальную, ферзь и слон — диагональную. Ясно, что ферзь с ладьёй или два ферзя на одной линии тоже составляют батарею.

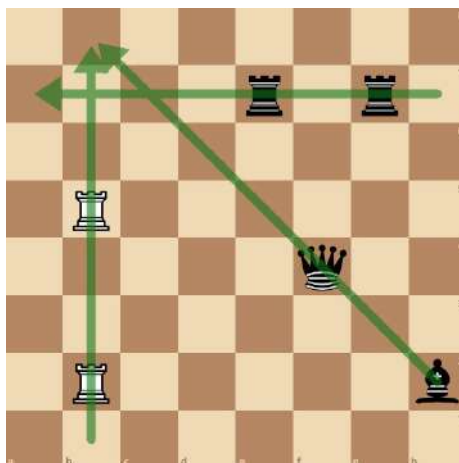


Диаграмма 20.3.

Вывод: наличие батареи является элементом оценки позиции. Сторона, создавшая батарею, имеет преимущество.

3. «Обжорный ряд»

2-я или 7-я горизонтали, на которые проникла неприятельская тяжёлая фигура, на языке шахмат называются *обжорный ряд*. Предполагается, что наличие на этих горизонталях пешек в большом количестве позволит полакомиться ими.

Внимание: батарея, созданная на «обжорном ряду», как правило, наносит противнику значительный ущерб.

Пример

Рассмотрим, как могла продолжаться партия в позиции на диаграмме 20.2. (показана выше):

1. ...**Ла8** (чёрные вынуждены защищаться от сквозного удара).
2. **Лс7 Лб8** (ладья белых немедленно проникает на «обжорный ряд», и чёрные вынуждены защищать пешку).
3. **Лdd7 Кре8** (вторая ладья белых проникает на «обжорный ряд», создавая батарею, и материальные потери чёрных неизбежны).
4. **Лxf7 Лg8**
5. **Лxb7 Лxb7**
6. **Лxb7**

В итоге, овладев открытыми линиями, проникнув на «обжорный ряд» и создав там батарею, белые выиграли две пешки, и капитуляция чёрных будет не за горами.

В практической партии зачастую используются следующие алгоритмы:

- 1) Занять открытую линию и создать на ней вертикальную батарею.
- 2) Занять открытую линию, проникнуть по ней на «обжорный ряд», создать там горизонтальную батарею.

4. Практическая часть

Выполнение задания «Найди лучшее продолжение».

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 20.

ЗАНЯТИЕ 21

Виды преимущества. Размен. Качество

1. Виды преимущества

1.1. Материальное преимущество

Материал — это пешки и фигуры.

Внимание: у кого больше материала на доске — тот имеет материальное преимущество.

Можно использовать бальную оценку силы фигур, рассмотренную ранее. Это необходимо, чтобы определить количество материала при различном соотношении сил. Например, четыре пешки дают материальный перевес против лёгкой фигуры. Две ладьи равны ферзю и т. д.

На ранней стадии обучения этот вид преимущества является определяющим.

1.2. Позиционное преимущество

Позиционное преимущество компенсирует материальное неравенство или даже превосходит его. Например, благодаря сильной позиции пешка может противостоять ладье или даже ферзю и быть сильнее лёгкой фигуры. Типовые позиции будут рассмотрены на дальнейших уроках.

На диаграмме 21.1. чёрные имеют огромное материальное преимущество. Более того, при своём ходе они угрожают поставить мат с двух полей (обучающимся предлагается найти). Но белые имеют свой позиционный плюс (горизонтальная батарея), позволяющий им при своём ходе спасти партию вечным шахом.



Диаграмма 21.1.

1.3. Психологическое преимущество

Внимание: не надо бояться проиграть!

Иначе страх будет сковывать игру и не даст раскрыться полностью. Если игрок будет бояться соперника, то 1/3 партии он проиграет, ещё не начав.

Магнус Карлсен, выдающийся многократный чемпион мира, говорил: «Одним из важнейших факторов, определяющих успех в партии и в целом в шахматах, это то, что вы должны испытывать удовольствие от игры». Чувство страха вряд ли можно считать удовольствием.

1.4. Позиционная сила фигур

Ещё одним из элементов оценки позиции является расположение фигур на доске. Имея равнозначные фигуры, одни из них являются более сильными по отношению к фигурам противника. В шахматах существуют понятия «плохая фигура» и «хорошая фигура».

На базовом уровне следует придерживаться следующих критериев:

- та фигура сильнее, которая контролирует большее количество полей на доске;
- фигура, находящаяся в центре, сильнее стоящей на краю доски;
- активные фигуры сильнее пассивных.

На диаграмме 21.2. видно, что конь, стоящий на угловом поле, контролирует лишь 2 поля, стоящий на краю доски — 4, в центре — 8.

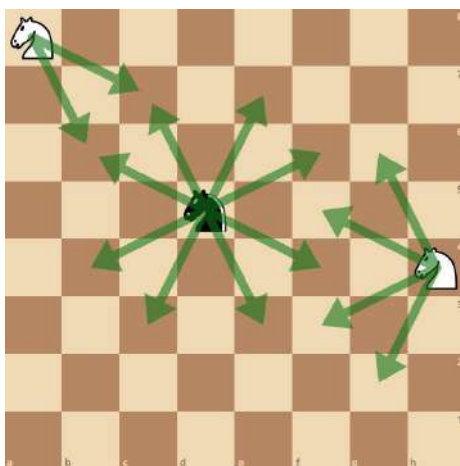


Диаграмма 21.2.

Первый чемпион мира по шахматам Вильгельм Стейниц сформулировал правило.

Правило: «Если у вас есть слон, расставляйте пешки на поля противоположного ему цвета (иначе они будут ограничивать его подвижность)».

Внимание: это правило распространяется на все фигуры, кроме ладьи: находясь хоть в углу, хоть в центре, она контролирует 14 полей.

Повышая уровень своего мастерства, можно не раз встретиться с необходимостью централизации той или иной фигуры, но это, как правило, не ладья.

Задание для обучающихся

Самостоятельно определить достоинства и недостатки позиции фигур у обеих сторон на диаграмме 21.3.

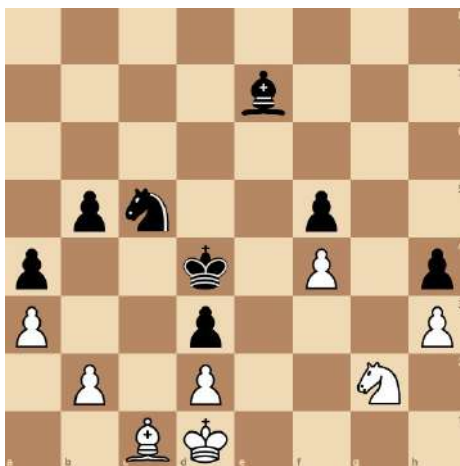


Диаграмма 21.3.

При материальном равенстве у чёрных позиция значительно лучше по следующим признакам:

- их фигуры более активны;
- они централизованы;
- контролируют больше полей;
- есть «хороший» слон (по правилу Стейница).

У белых фигуры находятся на пассивных позициях, но главным недостатком является «плохой» слон, а это значит, что чёрные играют фактически с лишней фигурой.

Партия может продолжаться следующим образом:

1. **b4 axb3**

2. **Sb2+ Kpe4**

3. **Ke3 Ke6**

4. **Kc1 Kxf4**

5. **Kd1 Kxh3** с решающим, теперь уже и материальным преимуществом.

2. Размен

После нескольких ходов, сделанных в партии, фигуры и пешки противников начинают контактировать, совершая нападения друг на друга.

Размен — очень важный элемент стратегии, когда приходится принимать решение: размениваться или нет?

Правила для начинающих шахматистов

Правило 1: не давайте получить сопернику материальное преимущество.

Не разменивайте лёгкую фигуру (и тем более тяжёлую) на одну, две или даже три пешки. Три пешки за лёгкую фигуру являются достаточной компенсацией лишь в конце партии.

На диаграмме 21.4. у белых выигрышная позиция. Однако если они разменяют слона на две пешки:

1. **axb axb**
2. **Sxb5 cxb**

то их позиция уже будет проигрышной. Если бы белым удалось разменять слона и пешку на все три пешки, тогда позиция была бы ничейной.

Внимание: имея лишнюю фигуру, надо стараться играть на выигрыш.

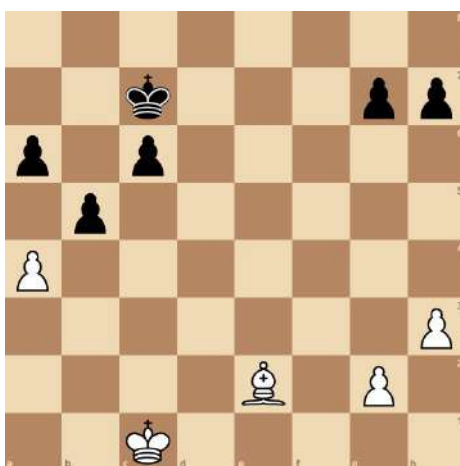


Диаграмма 21.4.

Правило 2: не разменивайте сильную фигуру на более слабую.

На диаграмме 21.5. у белых выигрышная позиция. Однако если они разменяют ферзя на ладью, то смогут добиться лишь ничьей.

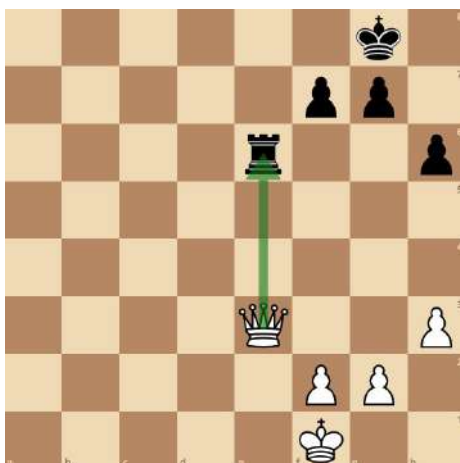


Диаграмма 21.5.

Правило 3: не разменивайте «хорошую» фигуру на «плохую».

На диаграмме 21.6. чёрным ни в коем случае не надо разменивать своего «хорошего» коня на «плохого» слона белых. Позиция из выигрышной сразу станет ничейной.



Диаграмма 21.6.

3. Качество

При изучении относительной силы фигур выяснено, что ладья сильнее слона или коня. Но эта разница не так велика в сравнении с ферзём. По отношению к лёгким фигурам ладья считается лишь более качественной. Если в партии произошёл размен лёгкой фигуры на ладью, шахматисты говорят, что сторона, имевшая лёгкую фигуру, выиграла *качество*.

Внимание: выигрыш качества, во многих случаях приводит к выигрышной позиции.

Следует помнить, что сила ладьи проявляется в основном в эндшпиле, когда появились открытые линии: она становится мобильной и легко создаёт угрозы, нападая на фигуры и пешки противника.

Внимание: в середине партии лёгкая фигура бывает сильнее.

Начинающим шахматистам рекомендуется спокойно относиться к размену ладьи на лёгкую фигуру и даже специально делать это, чтобы на практике убедиться, был ли выгоден этот размен.

На диаграмме 21.7. — типовая позиция, которая часто возникает у начинающих шахматистов. Белые намереваются забрать пешку на f7, полагая, что чёрные не захотят разменивать свою ладью, считая её более сильной. Чёрный король спасается бегством.

На самом деле они должны были срубить слона ладьёй, получив в результате разменов две лёгкие фигуры за ладью и пешку. Потеряв свои боевые единицы, уже выведенные в бой, белые начинают испытывать трудности. Позиция чёрных лучше.



Диаграмма 21.7.

Если говорить про соотношение: две лёгкие фигуры против ладьи, то два слона обычно сильнее. Со слоном и конём, или двумя конями ладье бороться легче. Во всех случаях решающим фактором является наличие пешек.

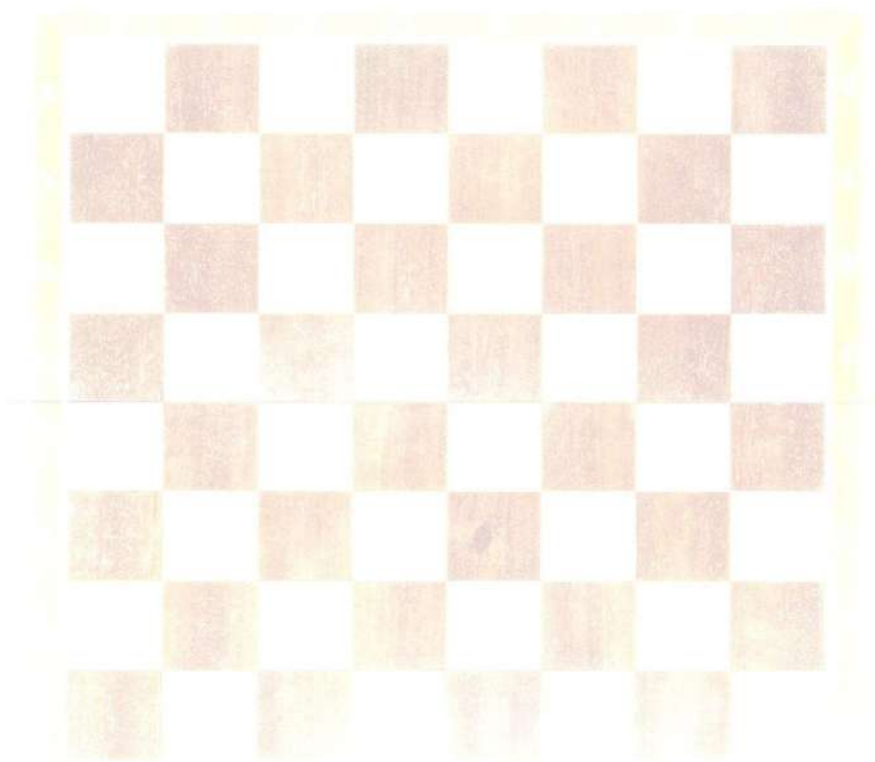
4. Практическая часть

Выполнение задания на тему «Размен».

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 21.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 22

Контрольный тест по темам: «Тактические приёмы», «Элементы стратегии»

Обучающимся раздаются бланки для записи ответов.

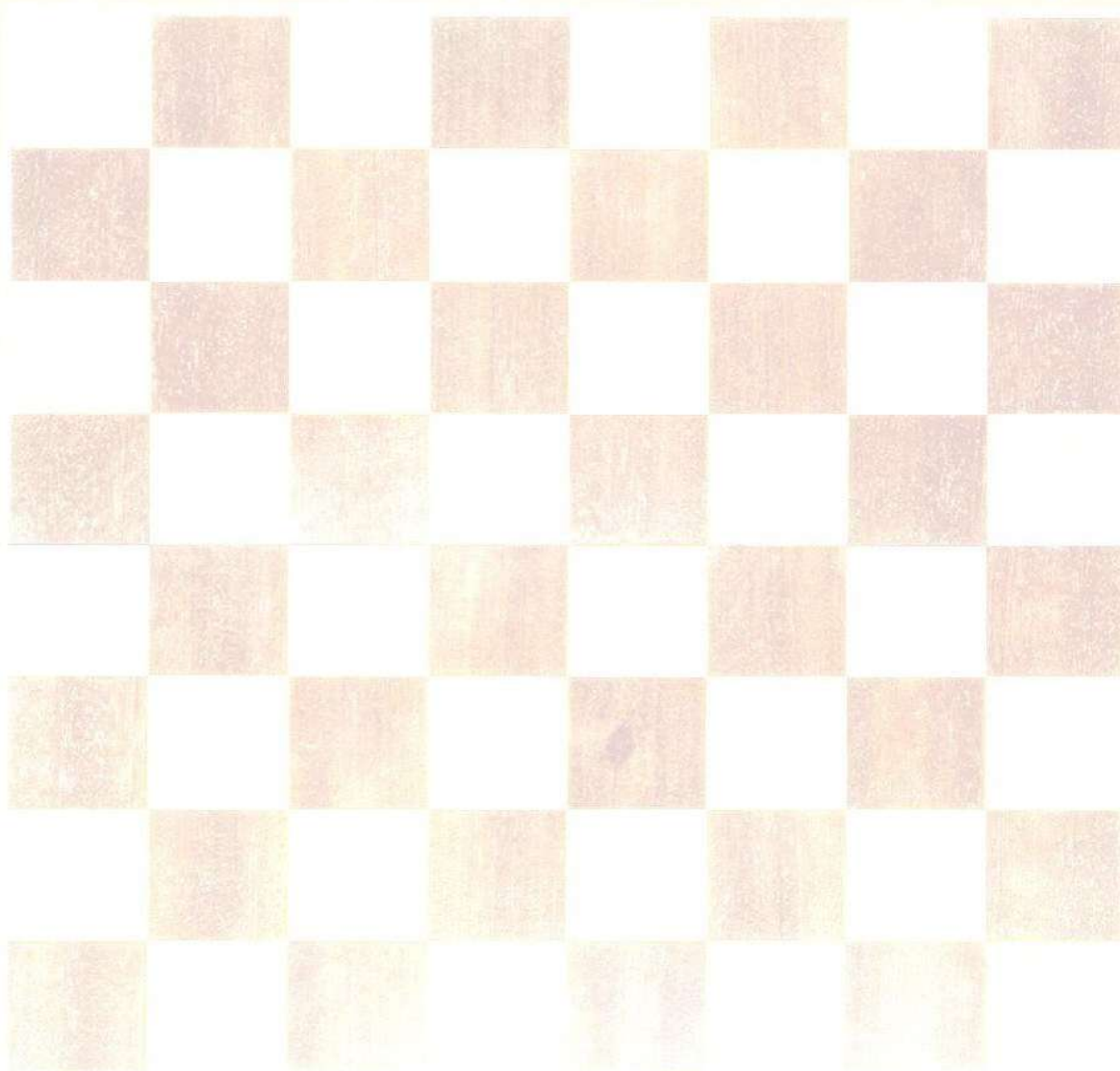
Если в задании предполагаются однозначные ответы «Да» или «Нет», то необходимо их обосновать.

После сдачи бланков проводится анализ ответов.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 22.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



РАЗДЕЛ 6 РЕАЛИЗАЦИЯ МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА

ЗАНЯТИЕ 23

Лишняя фигура с пешками против пешек

На предыдущих занятиях при изучении постановки мата одинокому королю противника ферзём, ладьёй или двумя тяжёлыми фигурами состоялось знакомство с *большим материальным перевесом*.

Внимание: большой материальный перевес, как правило, приводит к выигрышу.

На данном этапе можно считать большим материальным перевесом лишнюю фигуру. Вместе с тем, наличие лёгкой фигуры против одинокого короля противника (диаграммы 23.1., 23.2.) тоже является большим материальным перевесом, однако мат лёгкая фигура в обоих примерах поставить не может.

Внимание: при самом невыгодном положении короля у него всегда найдётся ход от шаха.

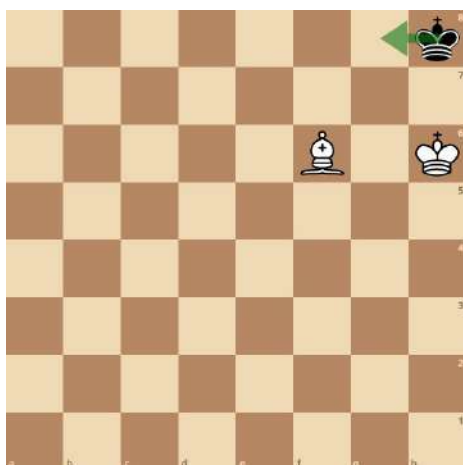


Диаграмма 23.1.



Диаграмма 23.2.

1. Лишняя фигура с пешками против пешек

Если добавить в данные позиции пешки, то ситуация в корне поменяется. Наличие лишней фигуры уже приведёт к выигрышу. С лёгкой фигурой поставить мат одинокому королю сложнее, чем с тяжёлой, но и в этом случае нужно обладать соответствующей техникой.

Рассмотрим позицию на диаграмме 23.3. и проанализируем её.

У белых — слон за пешку, что является большим материальным преимуществом. Однако известно, что слоном и королём мат поставить нельзя. Возникает череда последовательных вопросов и ответов:

– Где взять ещё фигуру? (*Провести проходную пешку.*)

- Где взять проходную пешку? (*Создать её.*)
- Как создать? (*Уничтожить пешки противника.*)
- Как уничтожить? (*Совместными действиями слона и короля.*)

Техника разыгрывания подобных позиций:

- Централизуем короля, чтобы он быстро мог переместиться с фланга на фланг.
- Слоном ограничиваем движение пешек противника.
- При первой возможности проникаем королём на любой фланг для атаки слабой (незащищённой) пешки.
- Если король противника устремляется на защиту этой пешки, то король перебрасывается на другой фланг.

Наличие слона позволяет белым маневрировать, а король чёрных не в силах вести борьбу сразу на двух флангах.

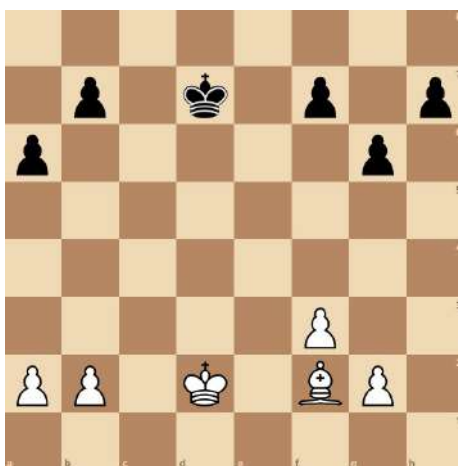


Диаграмма 23.3.

Игра может продолжаться следующим образом:

1. **Kpd3 Kpd6**
2. **Kpd4 Кре6**
3. **Kpc5 Kpd7**
4. **Kpb6 Kpc8** — белый король добрался до слабой пешки, вынудив чёрного короля заняться пассивной защитой.
5. **Се3 h5**
6. **Cg5 Kpb8** — слон ограничил движение пешек и чёрным уже трудно что-либо предпринять.
7. **Kpc5 Kpc7**
8. **Kpd5 Kpd7**
9. **Kpe5 Kpe8** — белый король переходит на другой фланг, увлекая за собой чёрного короля.
10. **Kpd6 Kpf8**
11. **Kpc7 b5**
12. **Kpb6** — теперь король вновь идёт к слабой пешке **b7**, и они погибают. План выполнен — созданная проходная пешка решит исход партии.

Наличие коня вместо слона технику игры не меняет.

Внимание: с тяжёлой фигурой выигрыш достигается значительно легче.

Важно запомнить при реализации лишней фигуры в окончаниях:

- Централизация короля.
- Король становится важнейшей и сильной фигурой (он, к примеру, как и конь, контролирует 8 полей, но с пешками борется успешнее).

- При наличии у защищающейся стороны пешечного перевеса и создания проходной пешки фигура в удобный момент может быть за эту пешку отдана.

- Реализация лишней лёгкой фигуры предполагает наличие пешек. Уже известно, что слон или конь без пешек выиграть не смогут. Ладья с лёгкой фигурой против ладьи при отсутствии пешек выигрывает только при самом неудачном положении короля. Ферзь против ферзя и лёгкой фигуры без наличия пешек не выиграют.

Вывод:

- имея материальное преимущество, выгодно разменивать фигуры, но не пешки;

- если материальное преимущество у соперника, то выгодно разменивать пешки, но не фигуры.

2. Практическая часть

Обучающиеся попарно (со сменой сторон) разыгрывают произвольно установленные позиции с лишней фигурой в пешечном окончании со следующим соотношением сил:

- ладья и 3 пешки против 5 или 6 пешек противника;
- слон и 3 пешки против 4 или 5 пешек противника;
- конь и 3 пешки против 4 или 5 пешек противника.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 23.

ЗАНЯТИЕ 24

Лёгкая фигура без пешек против пешки

1. Лёгкая фигура без пешек против пешки

Изучая виды преимущества, выяснено, что материальный перевес облегчает выигрыш, но не гарантирует его.

Внимание: зачастую позиционный перевес не только компенсирует материальные потери, но и оказывается сильнее.

В начале обучения рассматриваются лишь базовые позиции, когда пешка борется против фигуры (без наличия других фигур и пешек).

1.1. Пешка против слона

Интерес представляют лишь позиции, когда король, имеющий фигуру, отдалён от «поля боя». Иначе бы он занял любое поле на пути пешки и стоял там «намертво».

В позициях «пешка — против лёгкой фигуры» материальный перевес на стороне фигуры, однако выиграть в них может только сторона, имеющая пешку. Ранее было изучено, что король с лёгкой фигурой против одинокого короля не выигрывают.

Рассмотрим позицию на диаграмме 24.1. Здесь задача чёрных простая: им достаточно ходить слоном по диагонали, обозначенной стрелкой, и ждать, когда на его пути встанет пешка, чтобы срубить её. Начинаящие игроки нередко не желают разменивать слона на пешку. Им необходимо разъяснить, что фактически слон разменивается на ферзя, т. к. другим способом пешку не остановить, и она превратится в ферзя.

В позиции на диаграмме 24.2. чёрные уже не могут остановить пешку. Позиционное преимущество взяло верх над материальным! Пешка неизменно становится ферзём, и белые партию выигрывают.

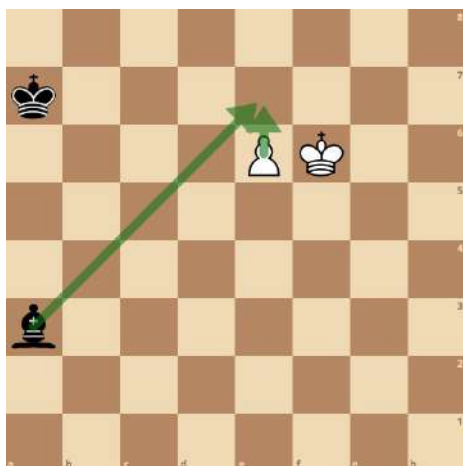


Диаграмма 24.1.

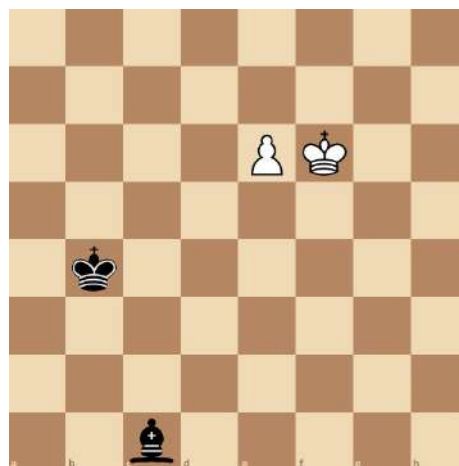


Диаграмма 24.2.

1.2. Пешка против коня

В борьбе коня против пешки — принцип тот же самый, что и со слоном: конь должен разменяться на пешку.

Разница в следующем:

- Конь может контролировать поля любого цвета.
- Конь может быть атакован королём противника, т. к. находится вблизи пешки.
- Если слон может «наблюдать» за пешкой издалека, то конь этого сделать не может, и его близость к пешке становится решающим фактором.

На диаграмме 24.3. конь взял под контроль поле **d6** и тормозит её движение «взглядом». Но король его атаковал, и он вынужден это поле уступить. Теперь конь идёт на поле **d8** и тормозит движение пешки «телом». Там он будет стоять до тех пор, пока его вновь не атакует король. Но в распоряжении коня всегда найдутся свободные поля, откуда он либо «взглядом», либо «телом» будет удерживать движение пешки. Лишить коня одновременно всех этих полей король не в состоянии.

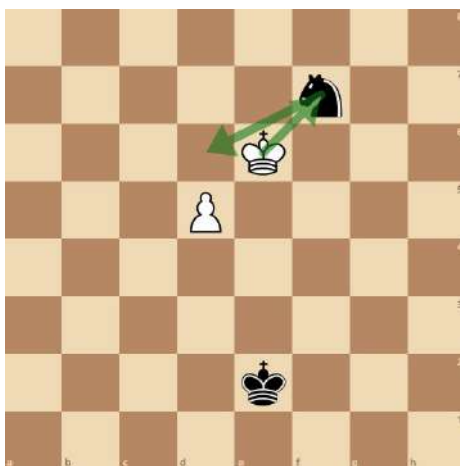


Диаграмма 24.3.

Пример

1. ...Kd8+

2. Kpd7 Kf7

3. Kpe7 Ke5

4. d6 Kc6+

5. Kpd7 Ke5+

6. Kpe6 Kc6

7. d7 Kd8+

8. Kpe7 Kb7

Внимание: сложнее всего коню бороться против крайней проходной пешки.

На диаграмме 24.4. конь может удержать пешку только «телом». Белый король ходом на **b7** не только изгоняет его, но и уничтожает.

Внимание: чтобы коню успешно бороться с крайней проходной пешкой, следуйте правилу «Квадрат коня».

На диаграмме 24.5. стрелками обозначен квадрат, а кружочками — его угловые поля. Если коню удастся занять любое из них, то чёрные партию спасут. Теперь конь стоит и ждёт, когда его будет атаковать король. После этого он просто уходит на любое свободное угловое поле квадрата. Всё! Пешка неизменно разменяется на коня.

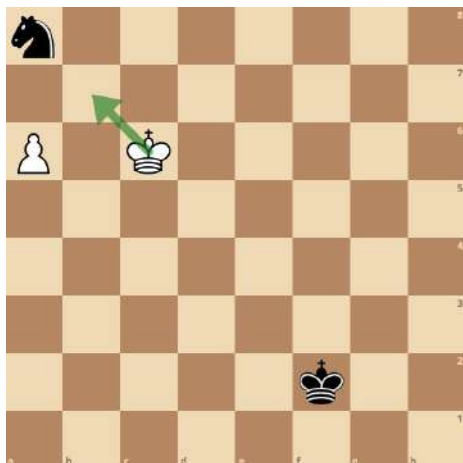


Диаграмма 24.4.

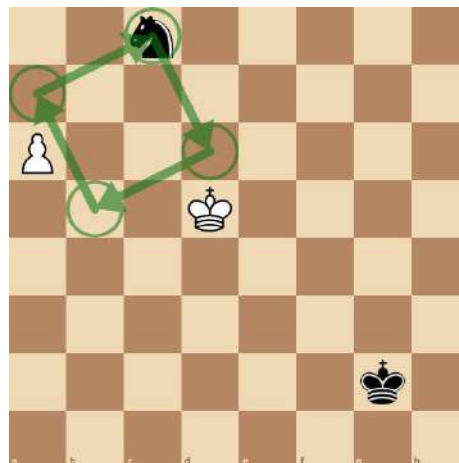


Диаграмма 24.5.

Пример

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. Крс6 Кpf3 | 6. Кpd7 Ка7 |
| 2. Кpb7 Kd6+ | 7. Крс7 Кре4 |
| 3. Крс7 Кb5+ | 8. Кpb7 Кb5 |
| 4. Кpb6 Kd6 | 9. Кpb6 Kd6 |
| 5. Крс6 Кс8 | 10. a7 Кс8+ |

2. Практическая часть

Обучающиеся попарно (со сменой сторон) разыгрывают позиции с соотношением сил: лёгкая фигура против пешки.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 24.

ЗАНЯТИЕ 25

Тяжёлая фигура без пешек против пешки

1. Тяжёлая фигура без пешек против пешки

Внимание: тяжёлая фигура, в отличие от лёгкой, в борьбе против пешки в большинстве случаев обеспечивает выигрыш.

1.1. Ладья против пешки

Техника матования одинокого короля ферзём или ладьёй уже изучена. Рассмотрим позиции, когда король не одинок и ему добавлена пешка.

Если король сильнейшей стороны займёт блокирующую позицию (встанет на пути пешки), то выигрыш достигается просто. Рано или поздно ладья с королём совместно нападут на пешку и выиграют её (диаграмма 25.1.). Очевидно, что с ферзём это сделать ещё проще.

В борьбе пешки против тяжёлой фигуры интерес представляют лишь позиции, когда король, имеющий фигуру, отдалён от «поля боя», а пешка далеко продвинута и поддержана королём.

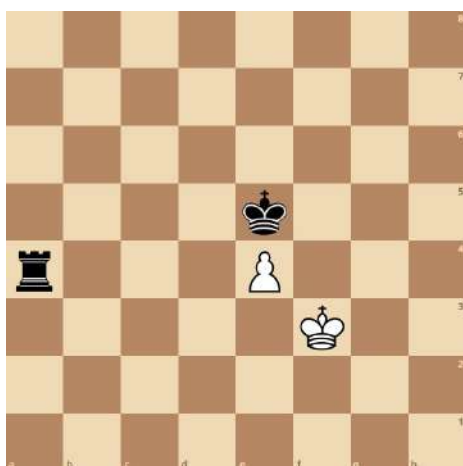


Диаграмма 25.1.

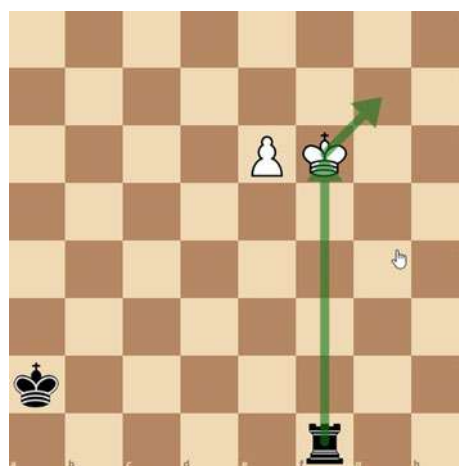


Диаграмма 25.2

Рассмотрим позицию на диаграмме 25.2. Здесь ладье в одиночку приходится бороться с пешкой и королём противника. Удержать пешку не удастся и в конечном итоге придётся произвести размен. Атаки короля ладьёй позицию чёрных не усилят.

Внимание: при уходе от шаха не следует вставлять королём на поле перед пешкой! Она должна иметь возможность двигаться вперёд.

На шах ладьёй король должен пойти на поле g7. Визуальное ощущение, что король бросил пешку, обманчиво. Как только ладья на неё нападёт, король вновь успеет её защитить. Но теперь главное, что пешка может двигаться. Шахи королю могут продолжаться бесконечно, что приведёт к ничьей.

В завоевании пешки ладье может помочь только король, но как только он сделает ход, пешка двинется вперёд, и король вступить в бой не успеет. Но если бы король от шаха ушёл на поле **е7**, заблокировав движение пешки, то его коллега сделал бы приближающий ход. В этом случае белые, продолжая упорствовать и вставая на пути пешки, партию бы проиграли.

Пример неверной игры

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Кре7 Крb3 | 6. Крд7 Лd1+ |
| 2. Крд7 Лd1+ | 7. Кре7 Крс6 |
| 3. Кре7 Крс4 | 8. Кpf7 Лf1+ |
| 4. Кpf7 Лf1+ | 9. Кре7 Ле1 |
| 5. Кре7 Крс5 | 10. Кpf7 Крд6 и пешка выиграна. |

Пример верной игры

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1. Крг7 Ле1 | 6. Крг7 Ле1 |
| 2. Кpf7 Лf1+ | 7. Кpf7 Крс4 |
| 3. Крг7 Ле1 | 8. е8=Ф Лхе8 |
| 4. Кpf7 Крb3 | 9. Крхе8 |
| 5. е7 Лf1+ | |

На диаграмме 25.3. пешка ещё далека от поля превращения, а значит, ей совместно с королём придётся сделать много ходов.

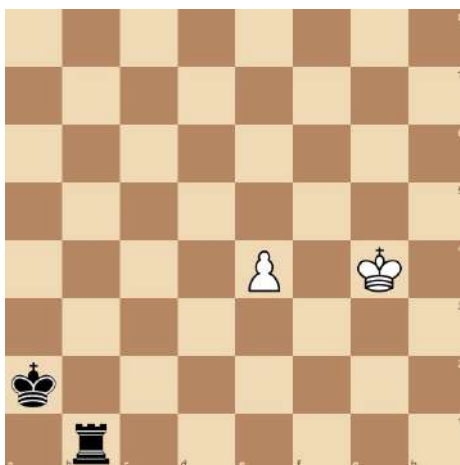


Диаграмма 25.3.

Чёрные должны понимать три важные вещи:

- Выиграть пешку они могут только совместными действиями короля и ладьи.
- Ладья способна вступить в бой за 1 ход.
- Королю для борьбы с пешкой требуется несколько ходов.

В связи с этим техника игры за сильнейшую сторону в подобного типа позициях состоит из двух последовательных действий:

1. Вначале ходит только король, максимально приближаясь к пешке.
2. Достигнув контакта с пешкой, подключается ладья.

В данном случае, если чёрные успеют сделать это, они непременно выиграют.

Пример

1. **Kpf5 Kpb3**
2. **e5 Kpc4**
3. **e6 Kpd5**
4. **Kpf6 Le1**
5. **e7 Kpd6** и пешка выиграна.

Если бы на ход белых **Kpf5** чёрные сделали бессмысленный шах **Lf1+**, то они бы просто потеряли время, необходимое для движения короля, и белые спасли партию. Но в данном случае вступает в силу следующее правило.

Правило: когда пешка ещё далека от поля превращения и король чёрных недалеко от неё, белому королю необходимо временно встать на пути пешки, чтобы перейти на другой фланг и препятствовать королю чёрных нападению на неё.

Пример верной игры

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. Kf5 Rf1+ | 5. Kc6 Re1 |
| 2. Ke6 Kb3 | 6. Kd6 Kd4 |
| 3. e5 Kc4 | 7. e6 |
| 4. Kd6 Rd1+ | |

1.2. Ферзь против пешки

Внимание: борьба пешки с ферзём возможна только при условии, что она максимально приближена к полю превращения и её поддерживает король.

В отличие от ладьи ферзь может не дожидаться приближения своего короля и сам встать на пути пешки. Потом подойдёт король и пешка будет выиграна.

На диаграмме 25.4. ферзь успел заблокировать пешку, и её не спасти, т. к. его с блокирующего поля не сдвинуть, и осталось дожидаться короля.

Изменим данную позицию, максимально улучшив положение белых и ухудшив положение чёрных (диаграмма 25.5). Здесь для выигрыша чёрным необходимо освоить технику игры в подобного рода позициях.

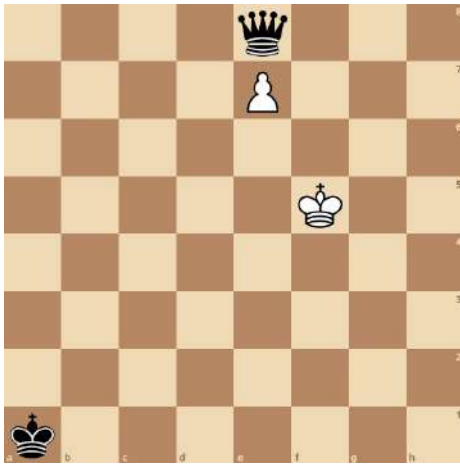


Диаграмма 25.4.

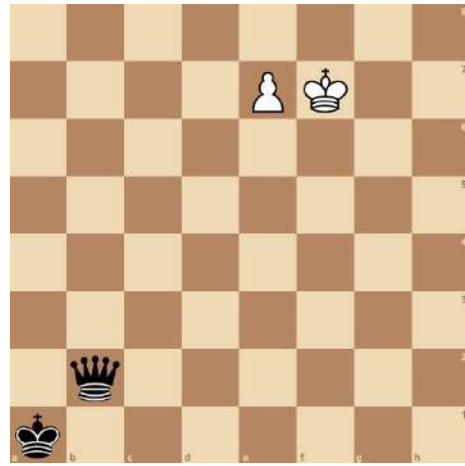


Диаграмма 25.5

Для начала надо «прочитать» данную позицию, разложив её на элементы:

- Если чёрные сделают любой промежуточный ход ферзём (без шаха), то белые поставят ферзя и партия закончится вничью.
- Без помощи короля чёрным не выиграть (даже одинокому королю ферзь в одиночку мат не поставит).
- На любой ход короля белые просто поставят ферзя.
- Ход королём возможен только при условии, что белый король блокирует собственную пешку.

Из прочтения позиции можно составить план.

План

1. Чередой шахов вынуждаем белого короля заблокировать пешку.
2. Делаем ход королём.
3. Как только король противника освобождает поле превращения, вновь чередой шахов вынуждаем его заблокировать пешку.
4. И так далее, пока король не подойдёт к пешке.

Пример

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. Фf2+ | 10. Кpe8 Кpc3 |
| 2. Кpg7 Фg3+ | 11. Кpf8 Фf6+ |
| 3. Кpf8 Фf4+ | 12. Кpe8 Кpd4 |
| 4. Кpg7 Фg5+ | 13. Кpd7 Фf7 |
| 5. Кpf7 Фf5+ | 14. Кpd8 Фd5+ |
| 6. Кpg8 Фg6+ | 15. Кpe8 Ke5 |
| 7. Кpf8 Фf6+ | 16. Кpf8 Фd6 |
| 8. Кpe8 Кpb2 | 17. Кfp7 Фf6+ |
| 9. Кpd8 Фd6+ | 18. Кpe8 Кpd6 |

Внимание: белые всё же имеют возможность спасти партию, если их пешка слоновая или ладейная.

На диаграмме 25.6. у белых *слоновая* пешка. Чёрные уже достигли максимума, используя рассмотренную нами технику, и ждут, что белый король заблокирует пешку. Но он, как ни в чём не бывало, идёт в угол **Крh8**. Выясняется, что в случае взятия пешки получается пат, т. е. белый король никогда не будет блокировать пешку, а значит, его коллега не тронется с места. Ничья!

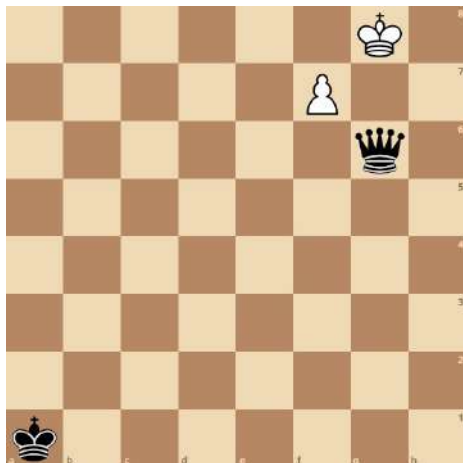


Диаграмма 25.6.

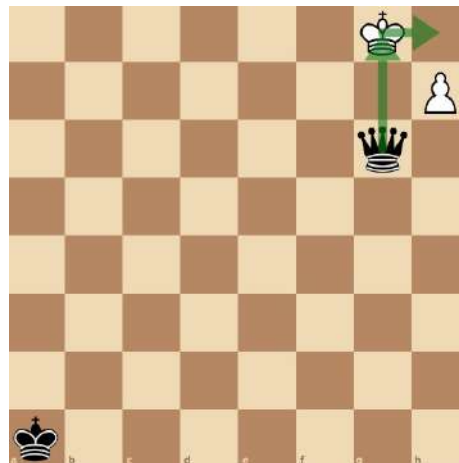


Диаграмма 25.7.

На диаграмме 25.7. у белых *ладейная* пешка. Чёрные также достигли максимума и вновь ждут, что белый король заблокирует пешку. Он действительно делает это **Крh8**. Но теперь выясняется, что подтянуть короля чёрным не удаётся, т. к. при любом его ходе возникает пат.

При попытке чёрных надавить горизонтальными шахами (диаграмма 25.8.) король уходит от них по полям **g7** и **g8** (обозначены кружочками), теперь уже ни в коем случае не заходя в угол. Вновь ничья!



Диаграмма 25.8.

2. Практическая часть

Обучающиеся попарно (со сменой сторон) разыгрывают произвольные позиции с соотношением сил: тяжёлая фигура против пешки.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 25.

РАЗДЕЛ 7 ПЕШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

ЗАНЯТИЕ 26

Квадрат пешки. Оппозиция. Блокирование

Пешечный эндшпиль — это окончания, когда на доске остаются только короли и пешки. Для изучения окончаний рекомендуется использовать «метод насыщения». Базовыми являются позиции с соотношением сил: король с пешкой против короля. Далее можно насыщать позиции, добавляя пешки.

Прежде чем переходить к изучению пешечного эндшпиля, необходимо познакомиться с крайне важными стратегическими элементами, которые необходимо знать для ведения успешной игры с обеих сторон.

1. Квадрат пешки

Данный позиционный элемент необходимо знать, чтобы быстро определить, догонит ли король проходную пешку.

На диаграмме 26.1. кружочками обозначен воображаемый квадрат, в нижнем углу которого расположена пешка. Чтобы визуально его определить, мысленно проводим диагональ от пешки до последней горизонтали (с той стороны, где находится неприятельский король). Это и будет диагональ воображаемого квадрата, который остаётся мысленно дорисовать.

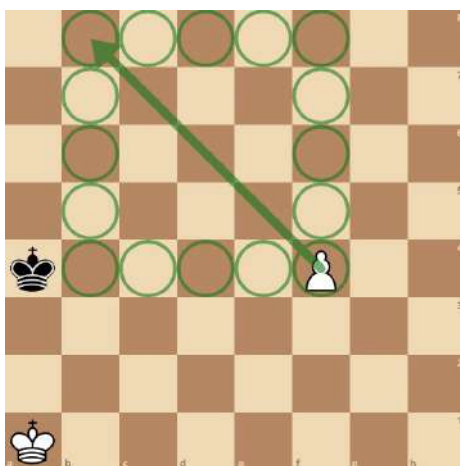


Диаграмма 26.1.

Правило: если при своём ходе король успевает зайти в квадрат, то он пешку догонит.

В данной позиции король, сделав ход на **b4** или на **b5**, заходит в квадрат, и его борьба с пешкой будет успешной.

1. ...Крb4
2. f5 Крс5
3. f6 Крд6
4. f7 Кре7 и пешка уничтожена.

Если в позиции на диаграмме 26.1. ход белых, то сделав ход пешкой на f5 (диаграмма 26.2.), она «ужмёт» квадрат, и король в него зайти не успеет. В этом случае пешку не остановить и она обеспечит выигрыш партии.

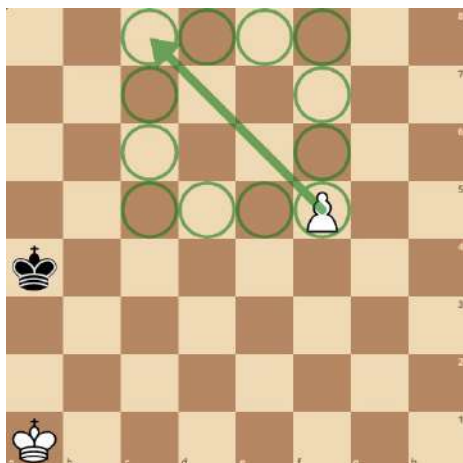


Диаграмма 26.2.



Диаграмма 26.3.

Правило: если король, ведущий борьбу с пешкой, при своём ходе окажется ниже неё, то он её уже не догонит.

Так, в позиции на диаграмме 26.3. ферзь даже может позволить себе абсурдный ход на d4, т. к. срубив его, король окажется ниже пешки и выйдет из её «квадрата». Это означает, что вскоре у белых появится новый ферзь, а этого достаточно для выигрыша.

2. Оппозиция

На диаграммах 26.4. и 26.5. короли стоят друг против друга на расстоянии одного поля. Такое противостояние королей в шахматах называется *оппозицией*.

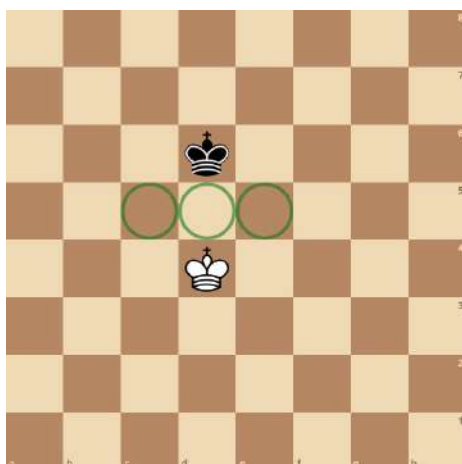


Диаграмма 26.4.

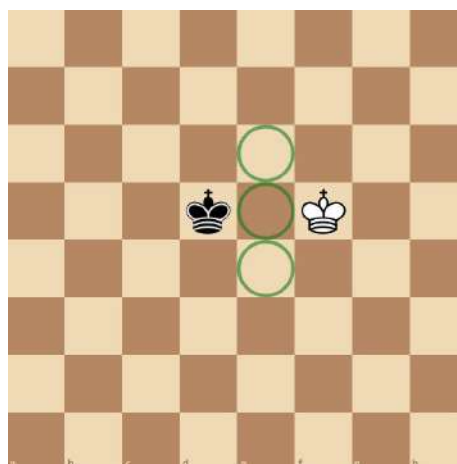


Диаграмма 26.5.

Суть этого приёма — заблокировать движение неприятельского короля. Считается, что тот король, который первым встал напротив своего коллеги, занял оппозицию. Теперь при ходе любого короля он оппозицию потеряет и откроет движение неприятелю в свой лагерь. Данный элемент стратегии крайне важен в пешечных окончаниях.

Виды оппозиции

- Вертикальная;
- горизонтальная;
- диагональная;
- ближняя;
- дальняя;
- коневая.

На диаграмме 26.4. пример горизонтальной ближней оппозиции (между королями 1 поле).

На диаграмме 26.5. пример вертикальной ближней оппозиции (между королями 1 поле).

Эти виды встречаются наиболее часто. На данном этапе изучаются именно они.

3. Блокирование

Уже известно, что проходная пешка стремится к движению. Очевидно, что защищающейся стороне необходимо этому препятствовать и как можно раньше.

Будем называть все поля на пути пешки *блокированными* (на диаграмме 26.6. обозначены кружочками). Но первостепенное значение для успешной защиты имеют ближайшие к пешке 2 поля:

- **d4** — назовём поле *первое блокированное*;
- **d5** — назовём поле *второе блокированное*.

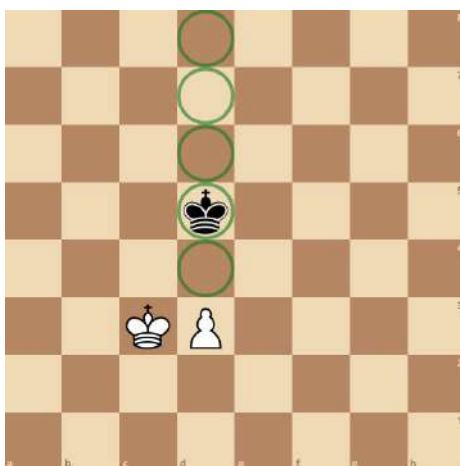


Диаграмма 26.6.

4. Практическая часть

1) Для закрепления усвоения элементов (ближняя оппозиция, первое и второе блокированные поля пешки) обучающимся даются простые задания:

- Займи оппозицию.
- Займи первое блокированное поле.
- Займи второе блокированное поле.

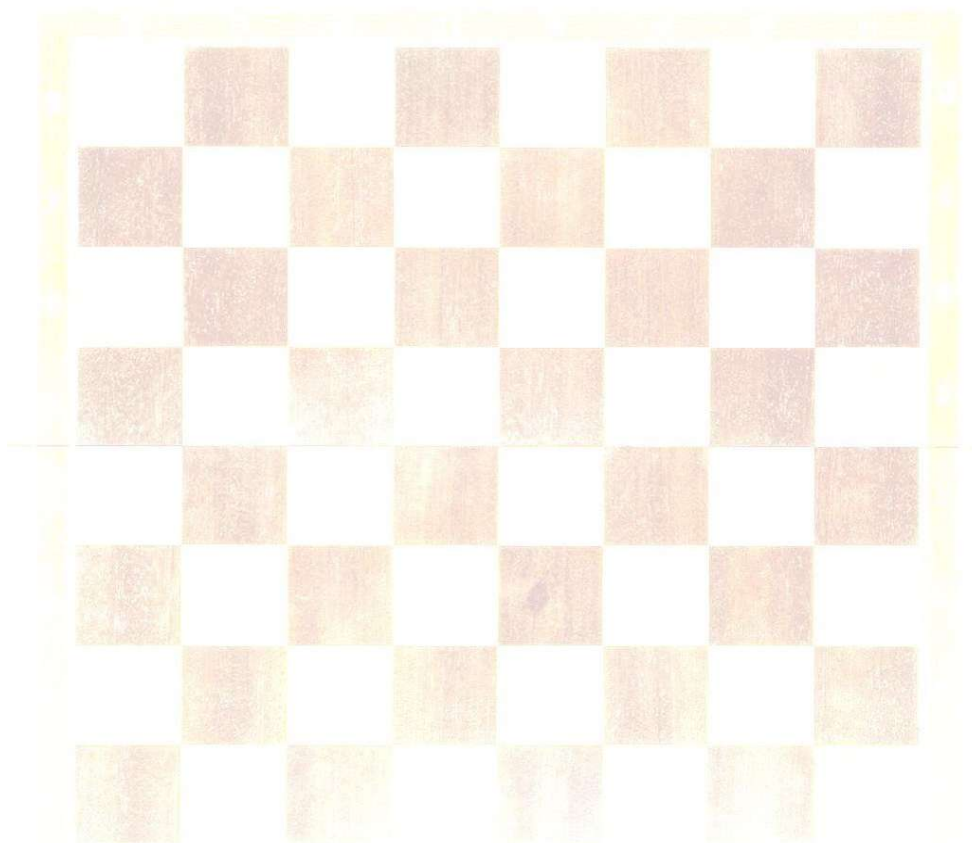
Это важнейшие элементы для следующего занятия, где будет изучаться техника игры с соотношением сил: король с пешкой против короля.

2) Обучающиеся попарно (со сменой сторон) разыгрывают произвольно установленные позиции: король с пешкой против короля. При этом обучающиеся самостоятельно (или педагог) выборочно записывают 1–2 партии для последующего анализа и сравнения после изучения техники.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 26.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 27

Король с пешкой против короля. Ключевые поля проходной пешки. Позиции с крайней проходной пешкой

1. Король с пешкой против короля

Данное соотношение сил является базовым в пешечных окончаниях, но принципы игры применяются и в более насыщенных позициях.

При изучении «квадрата пешки» уже рассматривалась одна из таких позиций, где пешка в одиночку, без поддержки короля пытается достичь поля превращения. Однако на практике гораздо чаще движению пешки помогает король.

Внимание: главный принцип, как в шахматах, так и в жизни: «Поддерживайте друг друга!»

На предыдущем занятии изучались позиционные приёмы: *ближняя оппозиция* и *блокирование пешки королём* (для нас важны первое и второе блокированные поля).

Рассмотрим позицию на диаграмме 27.1.

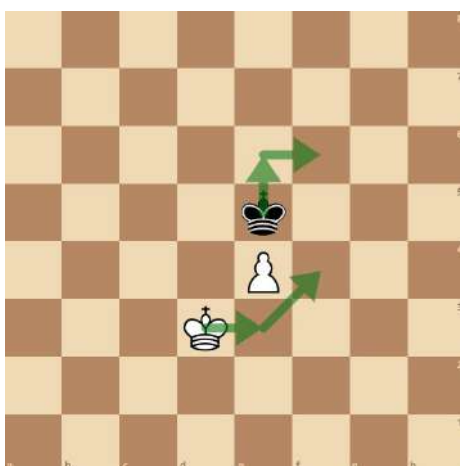


Диаграмма 27.1.

Для успешной защиты чёрным необходимо соблюдать три простых правила.

Правила:

- Если свободно первое блокированное поле, то король занимает его.
- Если король вынужден покинуть первое блокированное поле, то он идёт на второе блокированное поле.
- Если король вынужден покинуть второе блокированное поле и доступа к первому блокированному полю нет, то он становится в оппозицию к белому королю.

На диаграмме 27.1. чёрный король уже занял первое блокированное поле. После хода белого короля **Кре3** первое поле приходится покинуть, и король идёт на второе **Кре6**. После ответа белых **Кpf4** первое поле недоступно, второе поле также приходится покинуть, значит, надо встать в оппозицию **Кpf6**. Если сейчас белый король уйдёт назад, то он освободит доступ к первому полю — немедленно надо идти туда. Если же пешка двинется вверх, то вместе с ней двинутся и блокированные поля, и мы вновь становимся на первое. Этот цикл будет повторяться, пока не возникнет позиция пата (диаграмма 27.2).

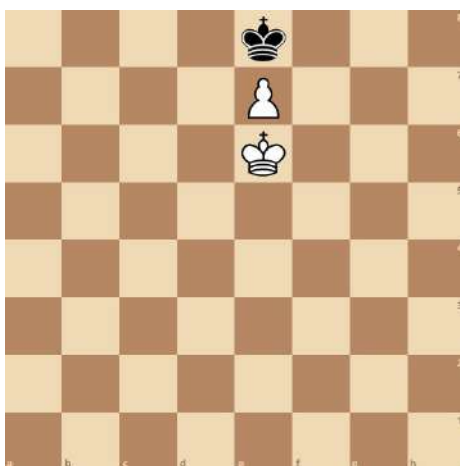


Диаграмма 27.2.

Пример

(Из позиции на диаграмме 27.1.)

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1. Кре3 Кре6 | 6. е6+ Кре7 |
| 2. Кpf4 Кpf6 | 7. Кре5 Кре8 |
| 3. е5+ Кре6 | 8. Кpf6 Кpf8 |
| 4. Кре4 Кре7 | 9. е7+ Кре8 |
| 5. Крд5 Крд7 | 10. Кре6 |

Вывод: если в подобных позициях королю защищающейся стороны удалось занять первое или второе блокированное поле, то партия спасена. Стоит только соблюдать технику игры.

Для достижения выигрыша сильнейшей стороной из сделанного вывода следует правило.

Правило: необходимо оставить пешку в покое и продвигаться королём как можно дальше вперёд, насколько это позволит соперник и безопасность пешки. Ведь при движении пешки вместе с ней перемещаются и блокированные поля, а значит, они становятся ближе и доступнее для неприятельского короля.

2. Ключевые поля проходной пешки

В помощь сильнейшей стороне приходит знание ключевых полей для короля, когда он работает совместно с пешкой. На диаграмме 27.3. эти поля обозначены кружочками.

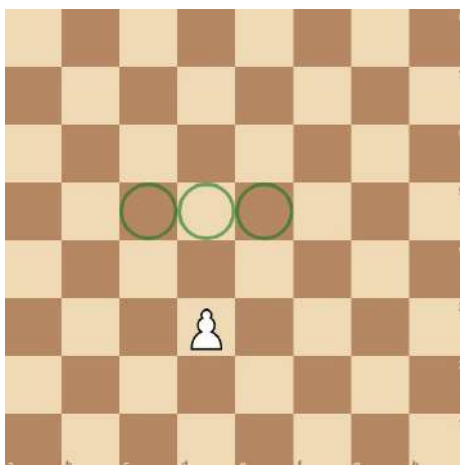


Диаграмма 27.3.

Что же это за ключевые поля?

Правило для сильной стороны: если король займёт любое из этих полей, то белые получат абсолютно выигранную позицию.

Вместе с тем, её надо ещё выиграть, что на практике у начинающих получается далеко не всегда. Придётся овладеть ещё одной техникой.

Правило для защищающейся стороны: не пропустить неприятельского короля на ключевые поля.

Очень важно понимать, что при движении пешки ключевые поля перемещаются вместе с ней.

На диаграмме 27.4. стрелками показан верный путь белого короля на ключевое поле. В данном случае это **e5**.

1. **Крс3 Крд6**
2. **Крд4** (в оппозицию) **Крс6**
3. **Кре5**

Цель достигнута — король на ключевом поле!

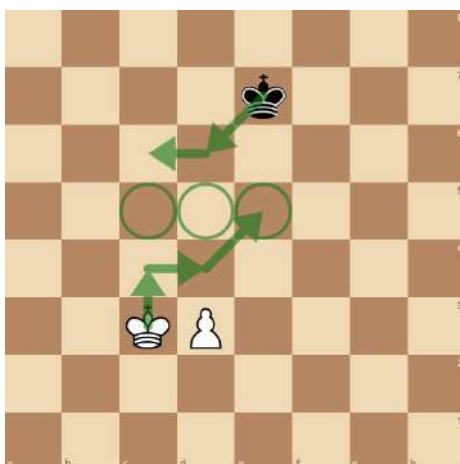


Диаграмма 27.4.

Если белый король сделает ход **Kpd4** (диаграмма 27.5.), то его коллега встанет в оппозицию **Kpd6** и не пустит его на ключевые поля. При следующем ходе белого короля на поля **c4** или **e4** чёрный король должен обязательно вновь встать в оппозицию соответственно на **c4** или на **e4**. Т. к. король подняться выше не может, то рано или поздно придётся двинуть пешку. Но тогда перед ней освободится второе заблокированное поле, куда немедленно устремится чёрный король. А это уже ничья. Техника игры только что рассмотрена выше.

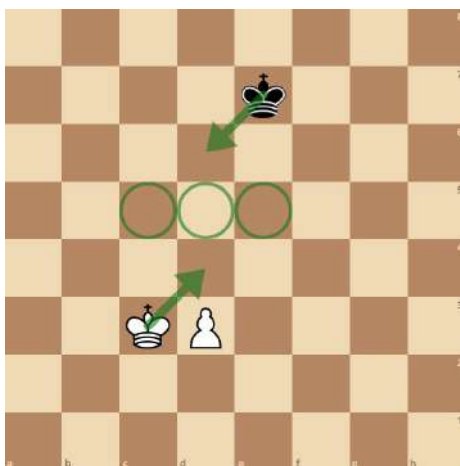


Диаграмма 27.5.

Внимание: прежде чем приступить к изучению техники игры в случае, когда король сильнейшей стороны занял ключевое поле, необходимо запомнить ещё один простой, но важный позиционный элемент — «золотое поле».

На диаграмме 27.6. для белого короля поле **e7** действительно золотое, т. к. он обеспечивает беспрепятственное движение пешки до поля превращения.

На диаграмме 27.7. белый король уже занял ключевое поле.



Диаграмма 27.6.

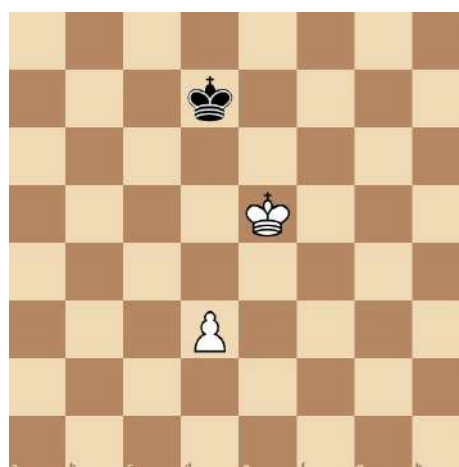


Диаграмма 27.7.

При разыгрывании подобного типа позиций требуется соблюдение следующих правил.

Правила:

- Продвигать короля надо как можно выше, насколько это позволит соперник и безопасность пешки.
- Пешку надо двигать только тогда, когда король уже заранее занял ключевое поле, которое переместится вместе с пешкой при её движении.

Пример

1. **Крс6**

2. **d4 Крд7**

3. **Крд5 Кре7** (белый король становится в оппозицию и вынуждает освободить для него одно из ключевых полей, образованных после движения пешки).

4. **Крс6 Кре6** (белый король вновь занял ключевое поле, чёрные уже ничего не могут сделать).

5. **d5+ Кре7** 6. **Крс7** (вот и «золотое поле»!).

Внимание: если король сильнейшей стороны достиг 6-й горизонтали (для чёрных это 3-я горизонталь), то выигрыш достигается всегда, независимо от ключевых полей пешки.

Так, на диаграмме 27.8. чёрный король встал в оппозицию и не пускает белого на ключевые поля. Но для белых это уже не важно.

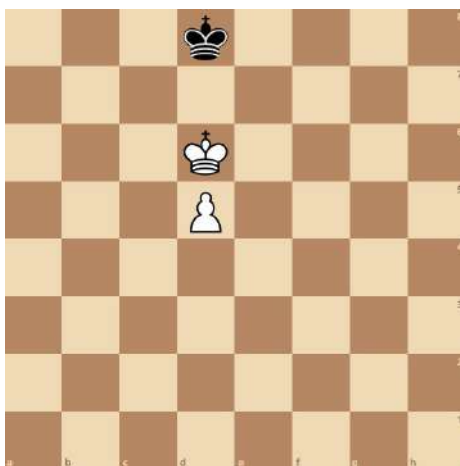


Диаграмма 27.8.

Пример

1. **Кре6 Кре8** (чёрный король вновь занял оппозицию, не пропуская белого на ключевое поле пешки).

2. **d6 Крд8** (король занял второе заблокированное поле).

3. **d7 Крс7** (пешка продолжает движение, чёрный король вроде бы стоит на первом заблокированном поле, но, к сожалению, в его распоряжении уже нет второго заблокированного поля. Если сместить позицию на одну горизонталь вниз, то будет ничья).

4. **Кре7** (вновь «золотое поле»!).

Внимание: ключевые поля проходной пешки в основном применяются именно при соотношении сил: король с пешкой против короля. При наличии других пешек и фигур ключевые поля в большинстве случаев теряют своё значение.

Важно, чтобы обучающиеся это понимали.

3. Позиции с крайней проходной пешкой

Позиции с крайней проходной пешкой имеют свою особенность.

На диаграмме 27.9. чёрные могли бы защищаться изученным методом: первое блокированное поле – второе – оппозиция. Однако при наличии у сильнейшей стороны крайней пешки они могут просто зайти в угол (поля обозначены кружочками) и ходить по любым свободным из них. Выиграть здесь белые не могут: либо пат, либо на доске останутся только короли.

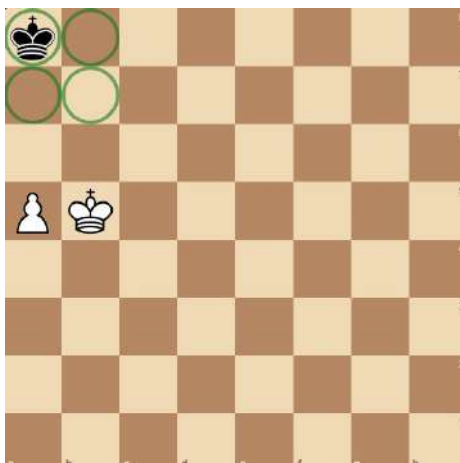


Диаграмма 27.9.

4. Практическая часть

Устанавливаются произвольные позиции с соотношением сил: король с пешкой против короля (не крайней). Обучающиеся попарно (со сменой сторон) разыгрывают их, при этом самостоятельно (или педагог) выборочно записывают 1–2 партии для анализа.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 27.

ЗАНЯТИЕ 28

Отдалённая проходная пешка. Защищённая проходная пешка

1. Отдалённая проходная пешка

Отдалённой называется пешка, которая находится далеко от противоположного фланга, более насыщенного пешками, где нет проходных.

Внимание: наличие отдалённой пешки в большинстве случаев является решающим фактором для достижения выигрыша.

На диаграмме 28.1. пешка **b4** — отдалённая проходная.

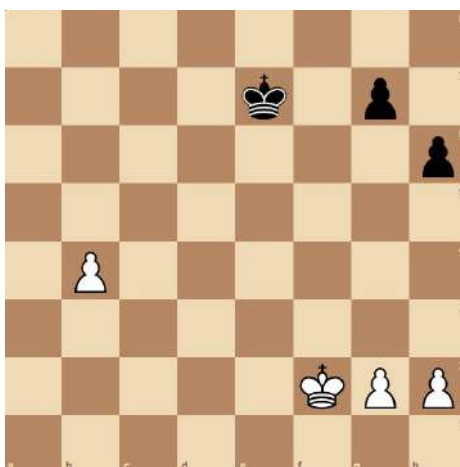


Диаграмма 28.1.

Техника реализации данного вида преимущества состоит из следующих последовательных пунктов:

1. Централизуется король.
2. Отдалённая проходная пешка отвлекает на себя короля противника, т. к. он вынужден с ней бороться, не покидая «квадрат пешки».

3. Используя это отвлечение, король устремляется на противоположный фланг, где срубает пешки, оставшиеся без поддержки короля. Отдалённая проходная при этом уничтожается, выполнив свою миссию. Оставшиеся пешки обеспечивают простой выигрыш.

Пример

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. Крe3 Крd6 | 5. Крg6 Крc4 |
| 2. Крd4 Крc6 | 6. Крxg7 Крd4 |
| 3. Крe5 Крb5 | 7. Крxh6 |
| 4. Крf5 Крx b4 | |

Более того, если чёрным добавить ещё одну пешку (диаграмма 28.2.), то отдалённая проходная белых всё равно решает исход партии в их пользу.

Пример

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. Крe3 Крd6 | 5. Крd5 Крb5 |
| 2. Крe4 g6 | 6. Крe6 f5 |
| 3. b5 Крc5 | 7. Крf6 g5 |
| 4. b6 Крx b6 | 8. Крxf5 |

Вывод: отдалённая проходная пешка, как правило, съедается, отвлекая короля противника как можно дальше от противоположного фланга.

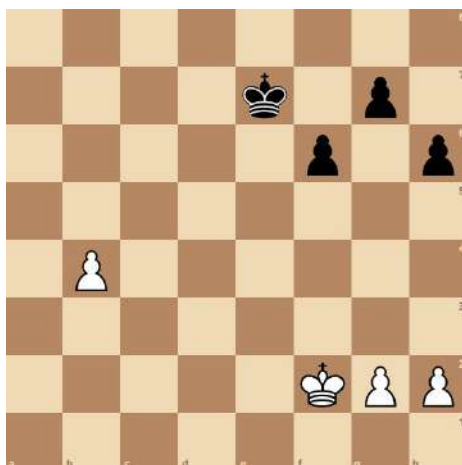


Диаграмма 28.2.

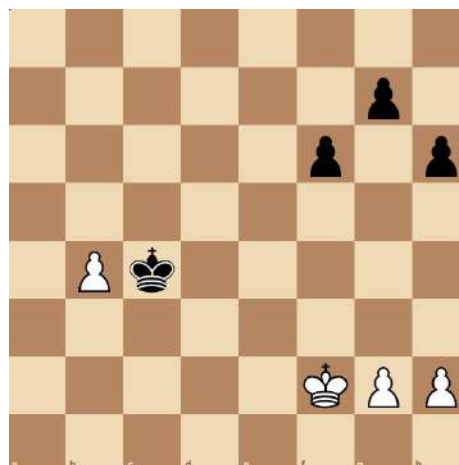


Диаграмма 28.3.

Однако, если в позиции на диаграмме 28.2. переместить чёрного короля на поле c4 (диаграмма 28.3.), то белые получат следующие позиционные минусы:

- отдалённая проходная продвинута незначительно;
- король находится далеко от пешек противника;
- чёрный король уже готов уничтожить отдалённую проходную и сам находится недалеко от оставшихся белых пешек.

Эти позиционные уступки нейтрализуют силу отдалённой проходной, и партия должна закончиться вничью.

Пример

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Крe3 Крxb4 | 6. Крxg7 Крf2 |
| 2. Крд4 Крb3 | 7. Крxf6 Крxg2 |
| 3. Крe4 Крc3 | 8. Крг6 Крxh2 |
| 4. Крf5 Крд3 | 9. Крxh6 |
| 5. Крг6 Крe3 | |

Внимание: чем меньше пешка отдалена от противоположного фланга, тем она менее опасна.

2. Защищённая проходная пешка

На диаграмме 28.4. три проходные пешки: две — у белых и одна — у чёрных. Пешки **c4** и **h5** защит не имеют, пешка **d5** защищена пешкой **c4** и является *защищённой проходной*.

Сила таких пешек заключается в том, что король противника «привязан» к ним. Уничтожить защитника на **c4** он не может, т. к. после этого пешку **d5** не удержат. Отдалиться от пешек он может только в пределах их квадрата. Вот и приходится стоять на «привязи» и наблюдать за происходящим.

На диаграмме 28.4. всё зависит от очереди хода. При ходе чёрных пешкой на **h4** белый король не успевает зайти в её квадрат, и вскоре на доске появится чёрный ферзь.

При ходе белых их король заходит в квадрат пешки, идёт к ней и уничтожает. После этого движется к своим, обеспечивает им поддержку, и вскоре на доске появится белый ферзь.

Чёрный король не может двинуться на помощь своей пешке: мешает «привязанность» к защищённой проходной белых.



Диаграмма 28.4.

Пример

1. Kpd2 Kpe5
2. Kpe3 Kpf5
3. Kpf3 h4
4. d6 Kpe6

5. c5 h3
6. Kpg3 h2
7. Kpxh2

3. Практическая часть

Устанавливаются произвольные позиции с наличием у одной из сторон отдалённой проходной или защищённой проходной. Обучающиеся попарно (со сменой сторон) разыгрывают их, при этом самостоятельно (или педагог) выборочно записывают 1–2 партии для анализа.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 28.

ЗАНЯТИЕ 29

Противостояние пешек по вертикалям

1. Противостояние пешек по вертикалям

Рассмотрим базовые позиции с наличием по одной пешке у каждой из сторон.

1.1. Пешки на разных вертикалях, не соседних друг с другом

В позициях такого типа, где обе пешки являются проходными, решающими становятся следующие факторы:

- а) Блокирование (удержание) королём неприятельской пешки.
- б) Количество ходов до поля превращения.
- в) Превращение пешки с темпом (с шахом).

Рассмотрим данные факторы на примере позиции на диаграмме 29.1.

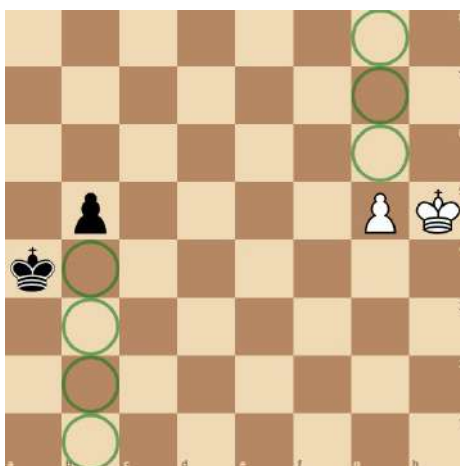


Диаграмма 29.1.

а) Если оба короля блокируют неприятельские пешки (чёрный — по вертикали **g**, белый — по вертикали **b**) — это ничья.

Если один король блокирует, а другой не успевает это сделать — выигрыш тех, кто успел.

б) При ходе белых они выигрывают, т. к. их пешка на один ход ближе к полю превращения и они ходят первыми (техника игры рассмотрена на занятии «Тяжёлая фигура против пешки»).

1. **g6 b4**

3. **g8Ф b2**

2. **g7 b3**

4. **Фa2** с выигрышем

При ходе чёрных превращение пешек произойдёт одновременно и будет ничья.

1... **b4**

3. **g7 b2**

2. **g6 b3**

4. **g8Ф b2Ф**

в) Если король чёрных будет стоять на поле **a2**, то им не удастся спастись даже при своём ходе, т. к. превращение белой пешки произойдёт с шахом и чёрные не успеют сделать то же самое (техника выигрыша рассмотрена на занятии «Тяжёлая фигура против пешки»).

1.2. Пешки на соседних вертикалях

Позиции подобного типа (диаграмма 29.2.) в основном носят мирный характер, т. к. выигрыш возможен только при уничтожении неприятельской пешки, но для этого она должна остаться без защиты короля, что может случиться крайне редко. Если это всё же удастся сделать одной из сторон, то король, срубивший пешку, встанет на ключевое поле своей проходной, а это — выигрыш.

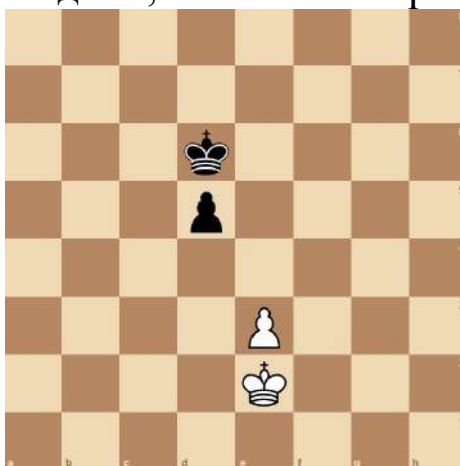


Диаграмма 29.2.

1.3. Пешки на одной вертикали

Позиции подобного типа наиболее сложны. Рассмотрим самый важный фактор.

На диаграмме 29.3. кружочками обозначены ключевые поля для белого короля. Что они означают? Если ему удастся занять любое из них, то белые выиграют пешку.

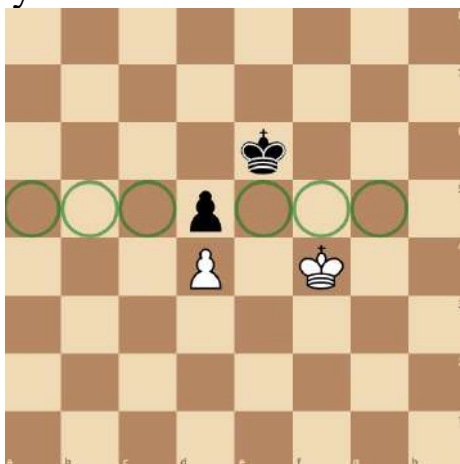


Диаграмма 29.3.

В рассматриваемом примере — ход белых, и они немедленно занимают свободное ключевое поле **g5**.

Далее игра будет продолжаться:

1. **Кpg5 Кpd6**
2. **Кpf6 Кpd7**
3. **Кре5 Крс6**
4. **Кре6 Крс7**
5. **Крxd5 Кpd7**

Последним ходом чёрный король занял оппозицию, и возникло ничейное окончание (ключевые поля проходной рассматривались на занятии «Король с пешкой против короля»), т. е. белые достигли максимума: они выиграли пешку, но не партию.

При ходе чёрных они не дают возможности зайти белому королю на ключевое поле, постоянно занимая оппозицию. Партия должна закончиться мирно.

1. ...**Кpf6**
2. **Кpg5 Кpg6** и т. д.

Сместим данную позицию на одну вертикаль вверх (диаграмма 29.4.)

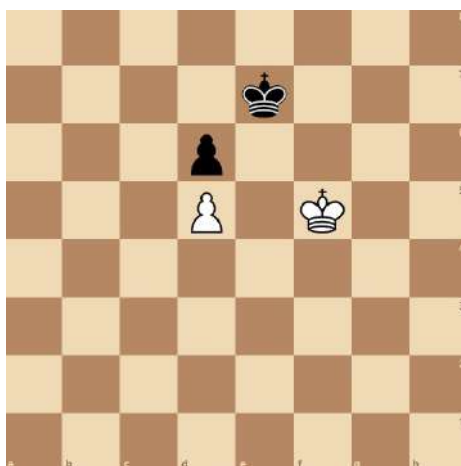


Диаграмма 29.4.

Теперь при ходе белых они выигрывают не только пешку, но и партию, т. к. король белых оказывается на 6-й горизонтали, и оппозиция чёрного коллеги уже роли не играет. Пример был рассмотрен на занятии «Король с пешкой против короля».

При ходе чёрных они так же, как на диаграмме 29.3., спасаются, не пропуская белого короля на ключевые поля блокированных пешек.

Пример игры при ходе белых

1. **Кpg6 Кpd7**
2. **Кpf7 Крс7**
3. **Кре7 Крс8**
4. **Крxd6 Кpd8**
5. **Кре6 Кре8**
6. **d6 Кpd8**
7. **d7 Крс7**
8. **Кре7** (и пешку не остановить)

Пример игры при ходе чёрных

1. ...**Кpf7**
2. **Кpg5 Кpg7**
3. **Кpf5 Кpf7** и т. д.

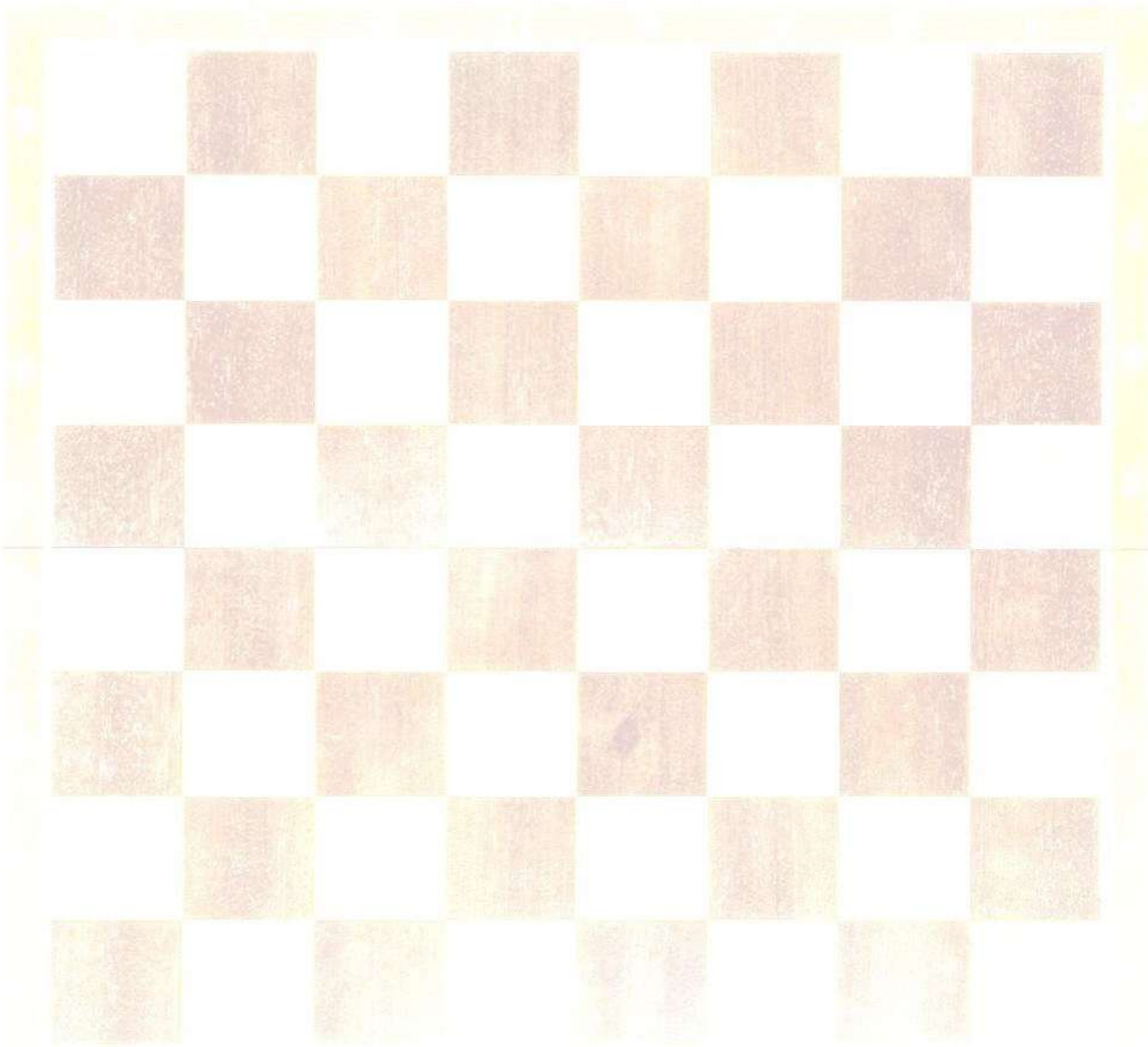
2. Практическая часть

Устанавливаются произвольные позиции с соотношением сил: король с пешкой против короля с пешкой. Пешки устанавливаются на различных вертикалях. Обучающиеся попарно (со сменой сторон) разыгрывают их, при этом самостоятельно (или педагог) выборочно записывают 1–2 партии для анализа.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 29.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 30

Контрольный тест по темам: «Фигура против пешки», «Пешечный эндшпиль»

Обучающимся раздаются бланки для записи ответов.

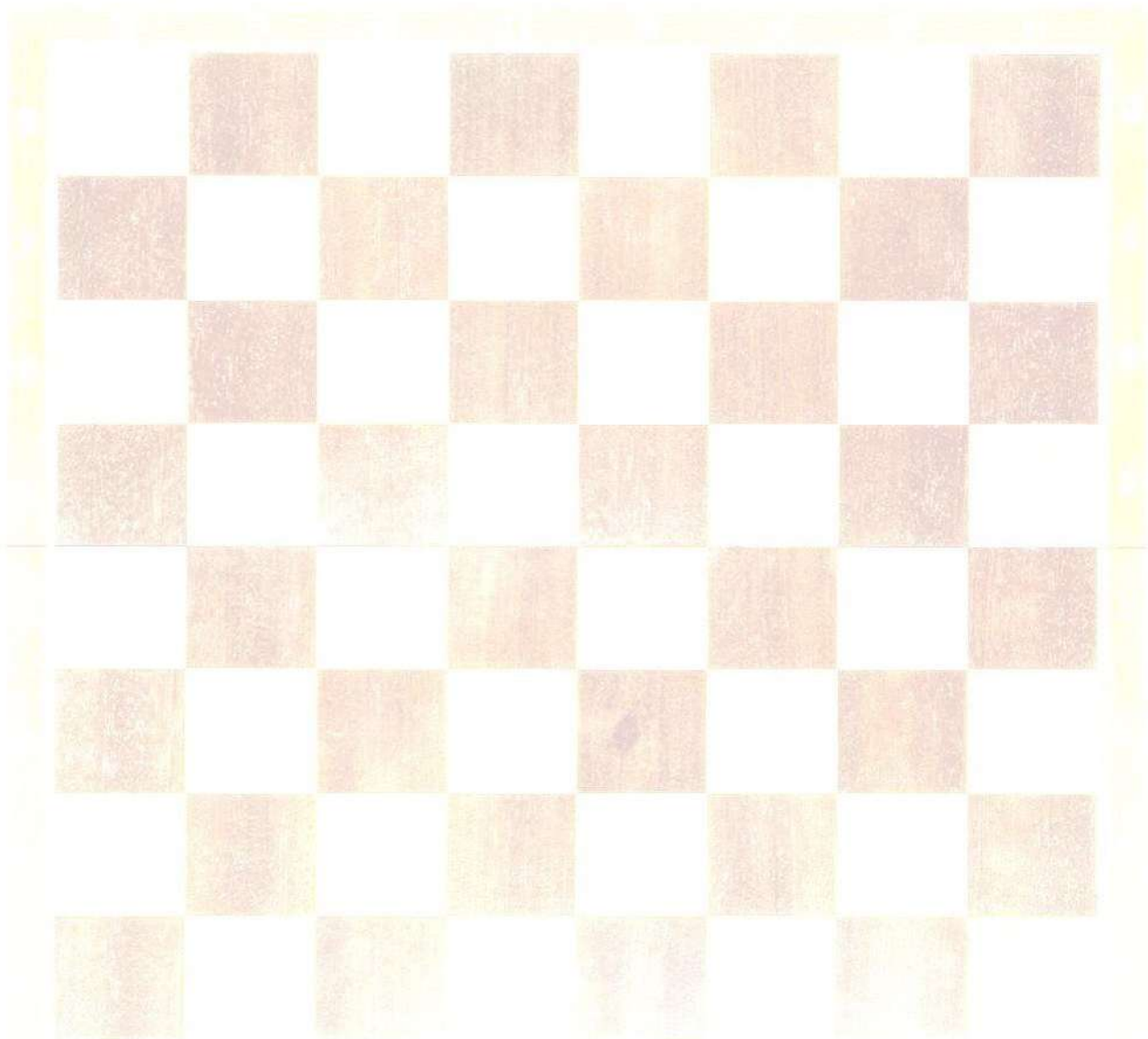
Если в задании предполагаются однозначные ответы «Да» или «Нет», то предлагается их обосновать.

После сдачи бланков проводится анализ ответов.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 30.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



РАЗДЕЛ 8
ЭЛЕМЕНТЫ ТАКТИКИ И СТРАТЕГИИ.
ЛАДЕЙНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

ЗАНЯТИЕ 31

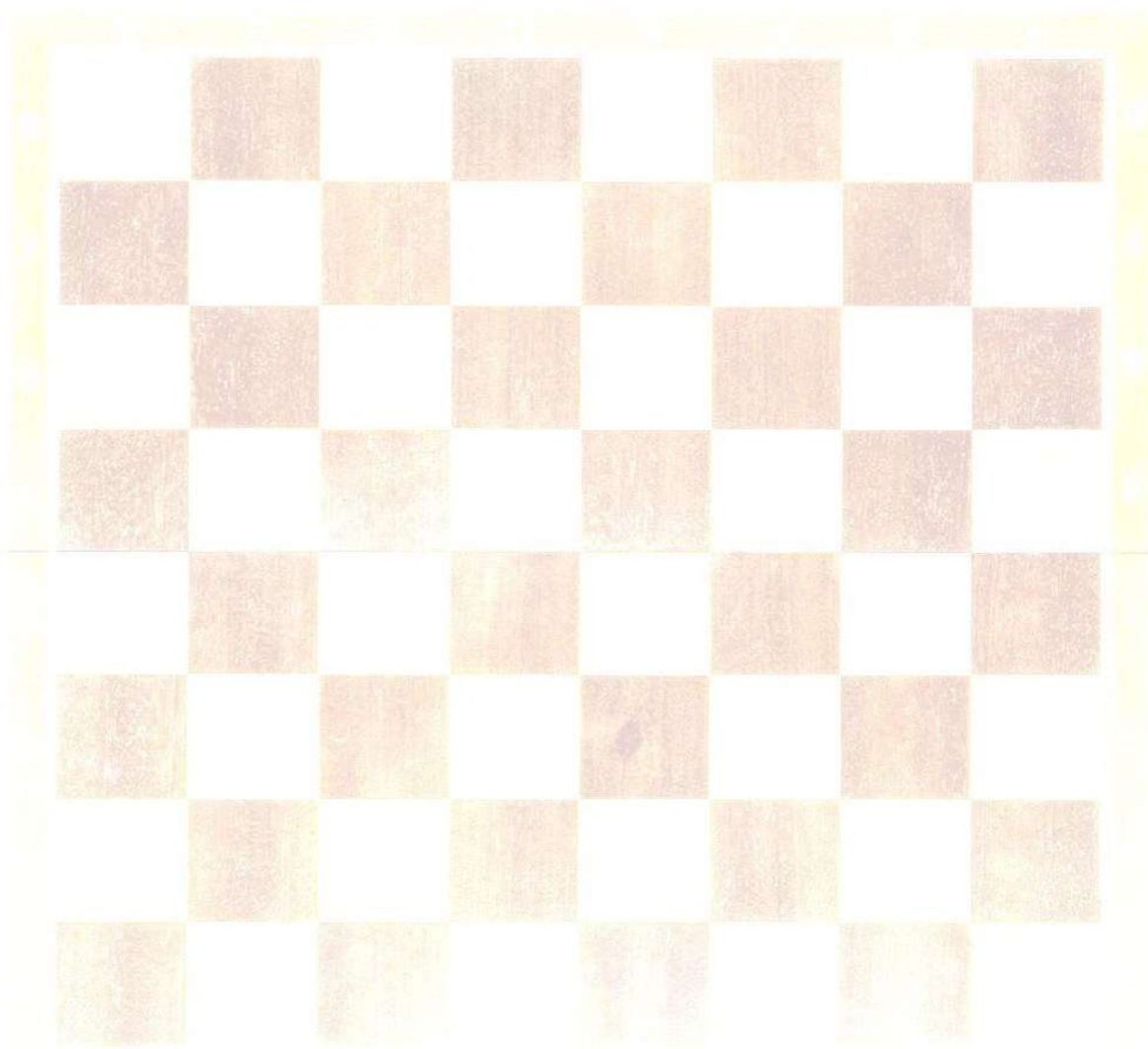
Решение задач на постановку мата в 1 ход
с использованием тактических приёмов

В каждой задаче содержится тот или иной тактический приём. Обучающиеся не только должны решить задачи, но и определить, какой приём был применён.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 31.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 32

Стратегические приёмы в ладейном эндшпиле

1. Стратегические приёмы в ладейном эндшпиле

При изучении ладейных окончаний используются различные приёмы.

1.1. Длинный и короткий шах

Коротким называется шах, когда между ладьёй и королём одна клетка. Соответственно, более одной — шах *длинный*.

На диаграмме 32.1. чёрная ладья объявила короткий шах, белая — длинный. В чём их сила и недостатки будет понятно при дальнейшем изучении ладейных эндшпилей.

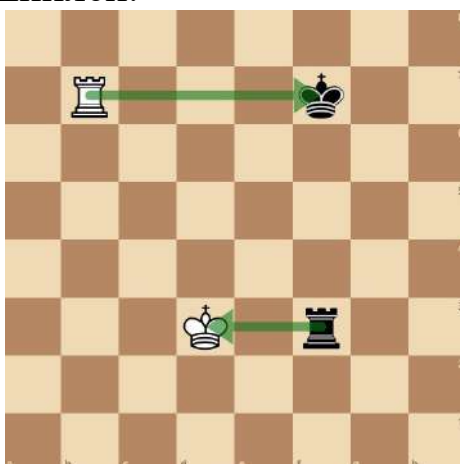


Диаграмма 32.1.

1.2. Бодание

Этот приём позволяет избавиться от шахов ладьи в открытой позиции (диаграмма 32.2.).

Суть его заключается в том, что, спасаясь от непрерывных длинных шахов (стрелки ладьи), король движется в её сторону (стрелки короля), пока не вступит с ней в контакт — «забодает». При этом шахи закончатся, и король нападёт на ладью.

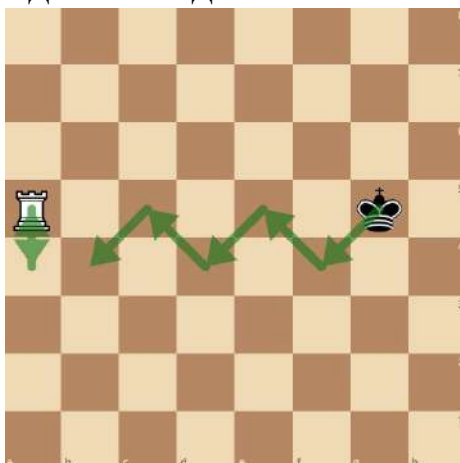


Диаграмма 32.2.

1.3. Отрезание короля противника

Ладейные окончания очень часто возникают в шахматных партиях, поскольку лёгкие фигуры на более ранней стадии вступают в борьбу и, как правило, размениваются раньше.

Один из важнейших приёмов, используемых в таких окончаниях, является «отрезание» короля противника, т. е. блокирование его движения через линию (горизонталь или вертикаль). При изучении техники постановки мата одинокому королю противника ферзём или ладьёй уже был использован данный метод. Но и в более насыщенных позициях он также успешно применяется как для защиты, так и для атаки.

Пример использования приёма для защиты

В позиции на диаграмме 32.3. ладья чёрных «отрезала» белого короля по 3-й горизонтали.

Прочитаем данную позицию со стороны белых:

- Для выигрыша необходимо провести проходную пешку на поле превращения, но его блокирует король.
- В данный момент ладья изгнать короля не может, т. к. привязана к защите пешки.
- Ладья сможет изгнать короля только тогда, когда функцию защиты пешки возьмёт на себя король.
- Движение короля к пешке невозможно, т. к. он «отрезан» ладьёй чёрных.

Вывод: чёрным для успешной защиты необходимо просто ходить ладьёй по 3-й горизонтали, не выпуская короля.

Очевидно, что, если белый король будет «отрезан» по 4-й, 5-й или 6-й горизонтали (по любой свободной), то суть позиции не поменяется. Данный приём ещё называется «Шлагбаум».

Этот метод наиболее верный, т. к. чёрные могут угодить в ловушку. Если, не желая ходить туда-сюда по 3-й горизонтали, они решат напасть на пешку, рассчитывая следующим ходом её уничтожить **Лh7**, то после ответа **Ла8+ Крxd7** попадают под сквозной удар **Ла7+** и теряют ладью.

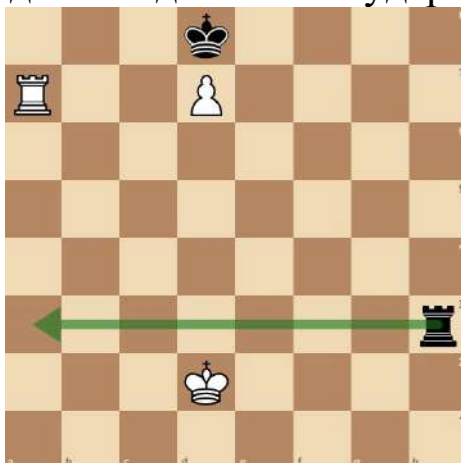


Диаграмма 32.3.

Пример использования приёма при атаке

В позиции на диаграмме 32.4. король чёрных «отрезан» по вертикали, а значит, не сможет вступить в борьбу с проходной пешкой противника. В связи с тем, что пешка поддержана королём, ладья чёрных в одиночку с ними не справится.

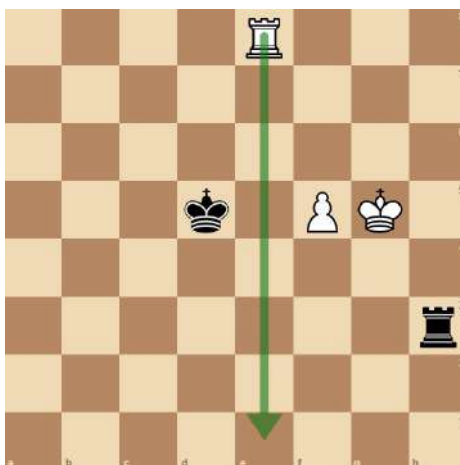


Диаграмма 32.4.

Пример игры

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. f6 Лg3+ | 5. Kpf6 Лf1+ |
| 2. Kph6 Лg1 | 6. Kpe7 Ле1+ |
| 3. f7 Лh1+ | 7. Kpd8 |
| 4. Kpg7 Лg1+ | |

1.4. Длинные вертикальные шахи

В позиции на диаграмме 32.5. белые при своём ходе ставят мат **Ла8#**.

При ходе чёрных они спасаются, используя длинные вертикальные шахи.

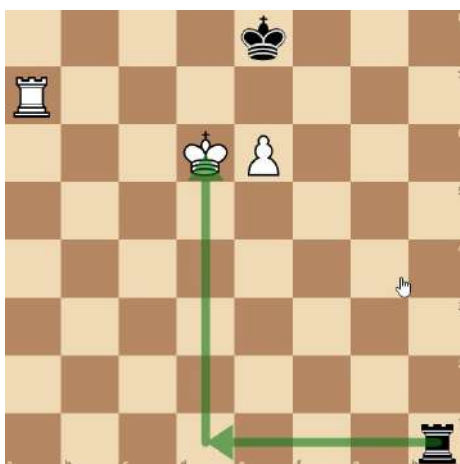


Диаграмма 32.5.

Пример игры

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. ... Лd1+ | 5. Kpf5 Лf1+ |
| 2. Kpc6 Ле1 | 6. Kpg6 Ле1 |
| 3. Kpd5 Лd1+ | 7. Kpf6 Лf1+ |
| 4. Kpe5 Ле1+ | |

И от назойливой ладьи негде укрыться, а значит, усилить свою позицию белые не смогут.

Если же король белых попытается «забодать» ладью, чтобы избавиться от шахов, то ладья либо нападет на пешку по вертикали, либо отрежет короля по горизонтали.

1.5. Длинные горизонтальные шахи

В позиции на диаграмме 32.6. чёрные при своём ходе спасаются, используя длинные горизонтальные шахи, вновь постоянно тревожа короля или атакая пешку.

Пример игры

1. ...Лb7+

2. Кре6 Лb6+

3. Кpf7 Лb7+

4. Кpf8 Кpg6

5. Ла6 Лf7+

6. Кре8 Лxf6 с ничьей

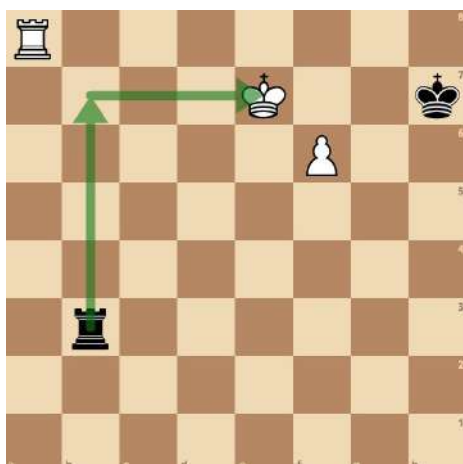


Диаграмма 32.6.

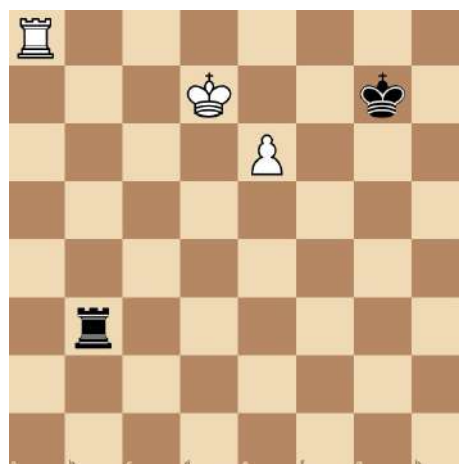


Диаграмма 32.7.

Если позицию на диаграмме 32.6. сместить на одну вертикаль влево (диаграмма 32.7.), то чёрные уже не спасутся. В их распоряжении только короткий шах Лb7+, а этого недостаточно, т. к. король её «бодает» и выигрывает время для движения пешки.

Задание для обучающихся

Разыграть данную позицию после Лb7+.

2. Практическая часть

Устанавливаются произвольные позиции с соотношением сил: ладья с пешкой против ладьи. Обучающиеся попарно (со сменой сторон) разыгрывают их, при этом самостоятельно (или педагог) выборочно записывают 1–2 партии для анализа.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 32.

ЗАНЯТИЕ 33

Тактические приёмы

1. Тактические приёмы

1.1. Устранение защиты

Суть приёма состоит в том, чтобы уничтожить фигуру, защищающую другую, и получить при этом материальное преимущество.

Так, на диаграмме 33.1. ладья чёрных находится под нападением короля, но у неё имеется защитник — слон. Однако белые имеют возможность этого защитника уничтожить и после этого срубить и ладью, получая выигранный эндшпиль с проходной пешкой.

1. Лxf7 Крxf7
2. Крxd5



Диаграмма 33.1.



Диаграмма 33.2.

На диаграмме 33.2. ферзи находятся во взаимном нападении. Ферзь белых не имеет защиты, и при ходе чёрных они его просто срубят. Ферзя чёрных защищает конь, и при ходе белых они уничтожают защитника, после чего срубят и ферзя.

1. Лха7+ Лха7
2. Фb5

Внимание: устранение защиты происходит с шахом. В противном случае устранять защиту не имеет смысла, ввиду потери своего ферзя.

1.2. Отвлечение

Суть приёма состоит в том, чтобы отвлечь фигуру противника от важного поля или от защиты другой фигуры.

Внимание: отвлечение, как правило, сопровождается жертвой фигуры, за более весомые приобретения.

На диаграмме 33.3. у чёрных большое материальное преимущество (ферзь за ладью), что обеспечивает им выигрыш. Ходом Лс2 белые подставляют ладью под бой ферзю, отвлекая его от 8-й горизонтали. И если чёрные попадутся в эту ловушку Фхс2, то немедленно получают мат Ле8. Конечно, чёрные не должны забирать ладью, а отойти ферзём.



Диаграмма 33.3.

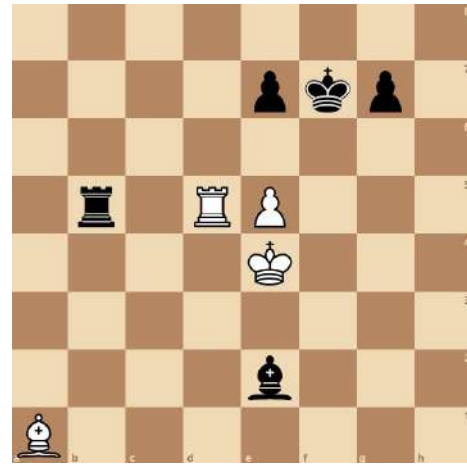


Диаграмма 33.4.

На практике часто встречаются позиции, когда отвлечение фигуры вынуждено.

На диаграмме 33.4. король белых защищает ладью. Чёрные ходом **Cf3** отдают слона, но отвлекают короля от защиты ладьи, уничтожают её, получая решающий материальный перевес.

1.3. Завлечение

Суть приёма состоит в том, чтобы завлечь фигуру противника на нужное поле для проведения комбинации или тактического удара с целью получения большой выгоды.

Внимание: завлечение часто сопровождается жертвами.

На диаграмме 33.5. материальное равенство. Однако белые жертвой ферзя завлекают короля чёрных на нужное поле и форсированно проводят два двойных удара, получая решающее преимущество.



Диаграмма 33.5.

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. Фxb7+ Крxb7 | 3. Кхе6 Cf6 |
| 2. Кс5+ Крс8 | 4. Кxf8 Лxf8 |

2. Практическая часть

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 33.

Здесь у белых два плана игры:

1) Движение пешки вперёд (ошибочный план).

2) Движение короля вперёд на ключевое поле (верный план).

Сначала обучающимся ставится задача — самостоятельно определить план игры за белых. Если у кого-то это вызовет затруднение, то предлагается выбрать из предложенных.

Часто обучающиеся называют план игры за белых: «провести проходную пешку» или «выиграть партию». Необходимо разъяснить, что и то, и другое — цель, но не план.

Внимание: план должен помочь дать ответ на вопрос не «Что сделать?», а «Как сделать?».

Если в данном случае обучающиеся не вспомнят про ключевые поля и технику игры в этом окончании, но твёрдо уверены, что необходимо идти королём, а не пешкой, то они уже выбрали верный план.

1.1. Долгосрочный стратегический план

Эти планы сложны и рассчитаны на высокий уровень подготовки, но, как пример долгосрочного стратегического плана, можно привести принципы игры в дебюте, где важнейшими элементами являются мобилизация всех сил и безопасность короля.

Внимание: именно нарушение плана приводит к плохим позициям.

Вернёмся к примеру, который рассматривался при изучении правил разыгрывания дебюта.

Пример

Чёрные, играя без плана и нарушая дебютные принципы, быстро проиграли.

1. e4 a6

5. Kc3 f6

2. d4 h6

6. Фh5+ g6

3. Cc4 Kf6

7. Фxg6#

4. e5 Kg8

1.2. Краткосрочный стратегический план

Долгосрочные планы в процессе партии включают в себя краткосрочные.

На начальном уровне обучения необходимо уделить особое внимание трём направлениям краткосрочных стратегических планов:

- борьба за открытую линию;
- улучшение позиции фигур;
- выгодные размены.

Задание для обучающихся

Самостоятельно определить план игры за белых и за чёрных (диаграмма 34.2.).

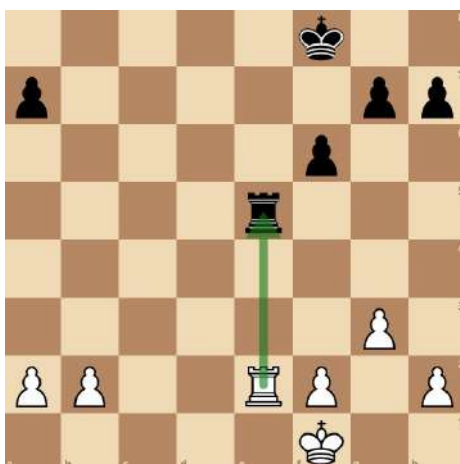


Диаграмма 34.2.

За белых это:

- Немедленный размен ладей (краткосрочный план).
- Централизация короля и создание отдалённой проходной на ферзевом фланге (долгосрочный план).

За чёрных это:

- Избежать размена ладей.
- Атака слабых пешек противника.
- Перевод короля на ферзевый фланг для борьбы с пешечным превосходством противника.

Многие обучающиеся, естественно, будут испытывать затруднения с нахождением плана игры.

- Будет **ошибкой**, если за белых — они предпочтут уклониться от размена ладей.
- Будет **грубейшей ошибкой**, если за чёрных — они ладьи разменяют.

Внимание: стороне, имеющей материальное преимущество, размены фигур выгодны.

Это правило установлено при изучении темы «Размены» и часто служит стратегическим планом на игру.

1.3. Тактический план

Тактический план — это, скорее всего, рассчитанная комбинация, поскольку представляет собой разящий удар, а не планомерное развитие событий.

На диаграмме 34.3. белые наметили план:

– Ходом **Kd5** напасть вторично на связанного коня чёрных и последующим разменом разрушить пешечное прикрытие их короля, сдвоив пешки и открыв вертикаль **g** с дальнейшим использованием для атаки. Это опасно, но не «смертельно».



Диаграмма 34.3.

Пример игры

(Если белый конь уже на **d5**).

1. Kxf6 gxf

2. Ch6 Le8

Однако чёрные избрали ошибочный план, связанный с «развязыванием» коня, сделав ход **Фd7**. В ответ они просто потеряли коня **Sxf6**. После ответного взятия **gf** они также проигрывают ферзя из-за двойного удара **Kxf6**.

2. Практическая часть

Включает в себя постоянный анализ партий обучающихся с определением планов игры.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 34.

РАЗДЕЛ 9 ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ

ЗАНЯТИЕ 35 Итоговый контрольный тест

Для проведения итогового контрольного теста необходимо распечатать и раздать обучающимся бланки с тестовыми заданиями.

Тесты проводятся по следующим темам:

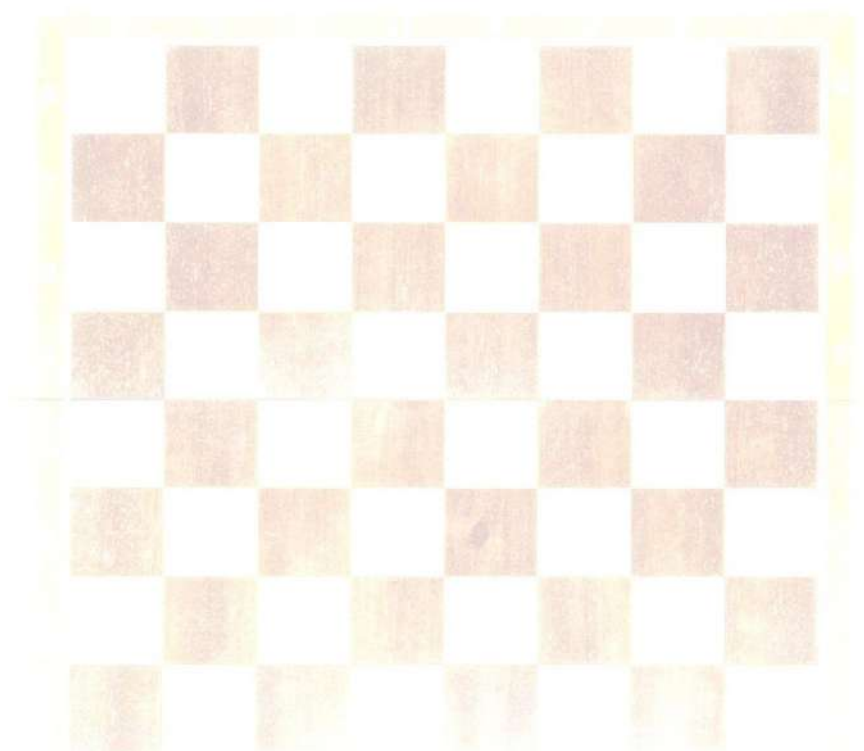
- «Защита, нападение»;
- «Тактические приёмы»;
- «Элементы стратегии»;
- «Пешечный эндшпиль»;
- «Ладейный эндшпиль».

Обучающимся разъясняется, что контрольное тестирование проводится не с целью выявления «двоечников», а для выявления пробелов в изучении и последующего исправления.

Методическое обеспечение

Приложение к занятию 35.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЗАНЯТИЕ 36

Подведение итогов. Задачи на летний период

1. Подведение итогов

При подведении итогов выделяются обучающиеся, которые лучше других справились с тестовыми заданиями.

Показываются верные решения и совместно анализируются допущенные ошибки.

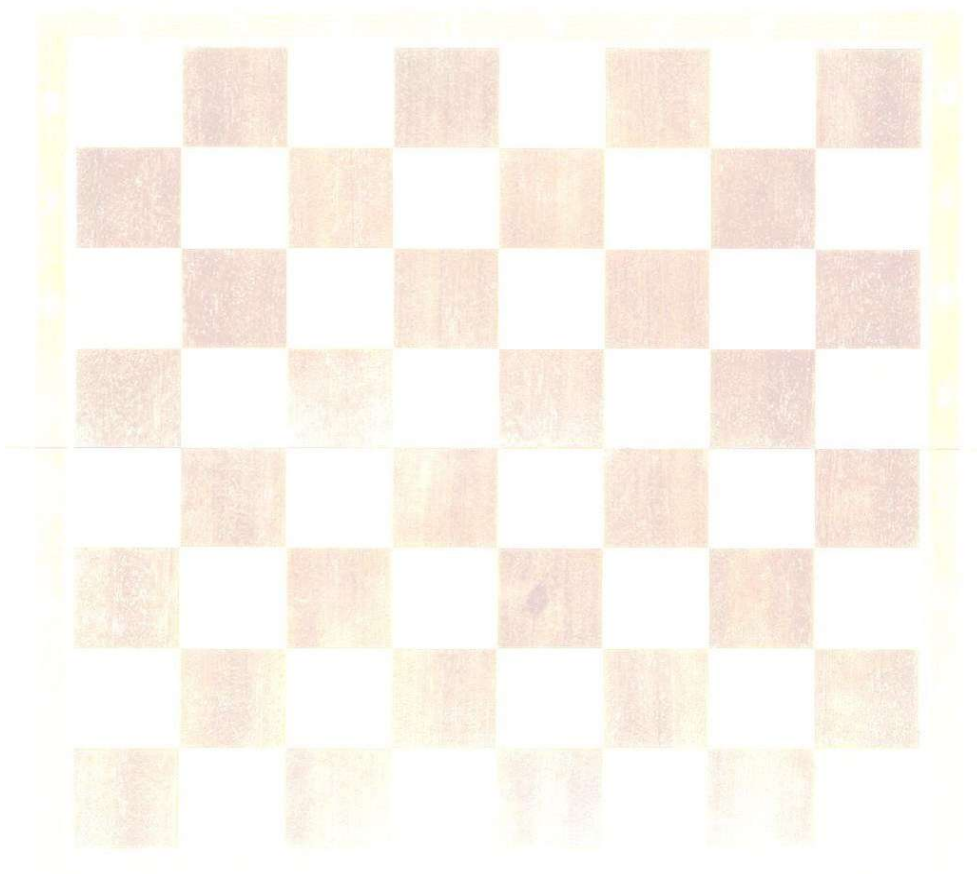
Выявляются темы, которые вызвали наибольшие трудности, устанавливаются причины.

2. Задачи на летний период

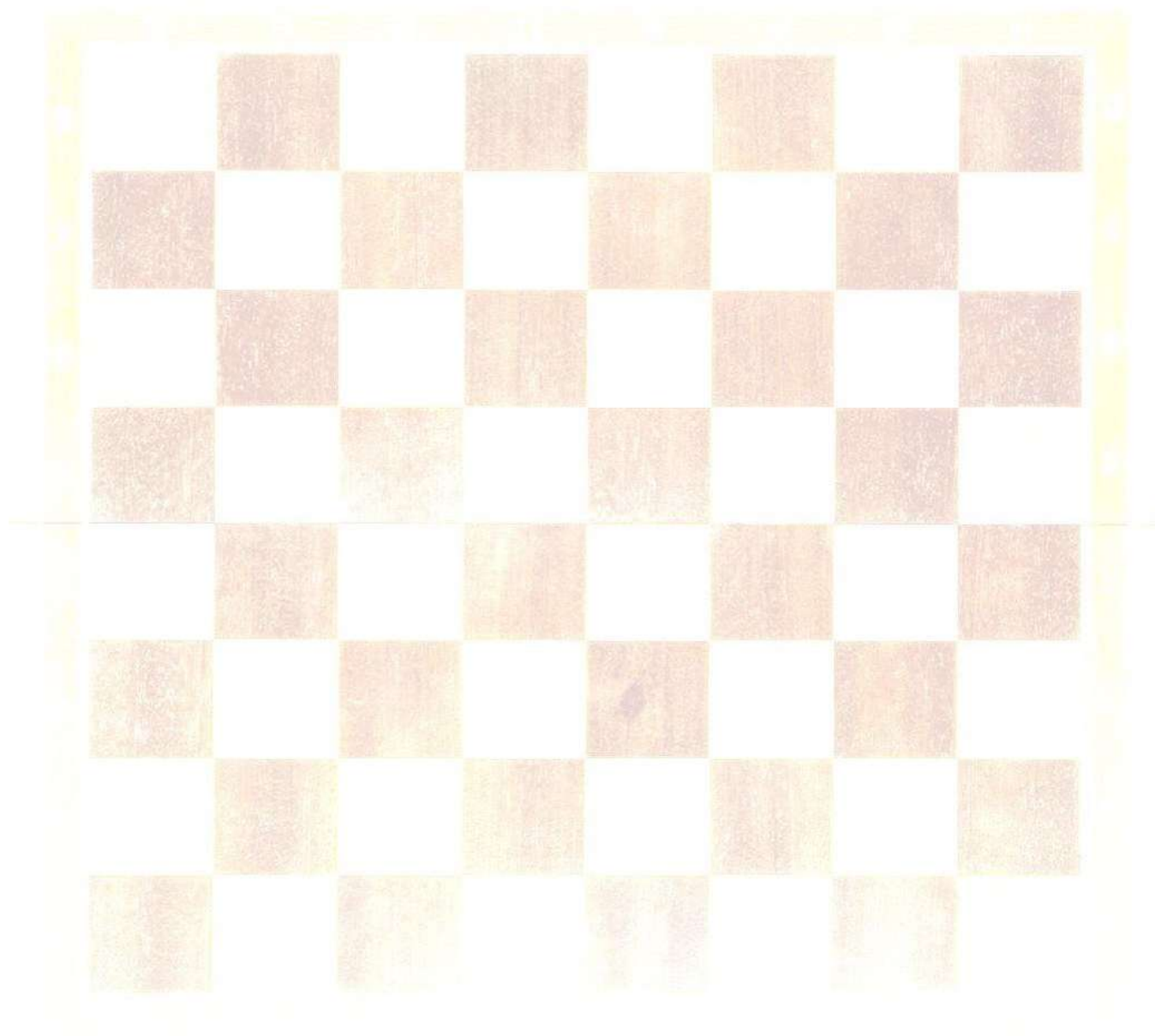
Обучающимся даётся задание на летний период:

- Решение задач на тему «Мат в 1 ход. Мат в 2 хода».
- Решение задач на тему «Тактические задачи для начинающих».
- Как можно больше играть в шахматы с «живыми» соперниками либо очно, либо в онлайн-режиме в Интернете.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ДЛЯ ЗАМЕТОК



Сделай свой ход.
Методические рекомендации к ДООП «Сделай свой ход»

Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр развития творчества детей
(Региональный модельный центр дополнительного образования детей
Хабаровского края)»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
Телеграм: @dopobrazovanie27
ВКонтакте: @dop.obrazovanie27
e-mail: rmc@rmc.27.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 27.06.2024
Тираж: 30 экз.

Методические материалы размещены на сайте КГАОУ ДО РМЦ



физкультурно-спортивная



туристско-краеведческая



художественная



естественнонаучная



техническая



социально-гуманитарная

