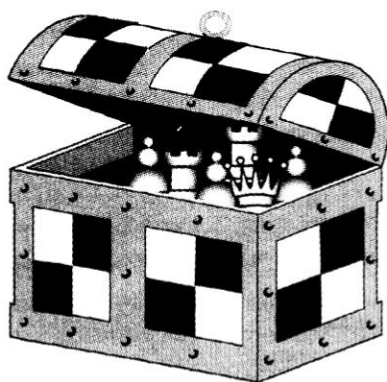


Абрамов С.П., Барский В.Л.

ШАХМАТЫ

первый год обучения

**Методика проведения
занятий**



© 2009 ООО "Дайв"

УДК 794.1
ББК 75.781
А16

Абрамов С.П., Барский В.Л.

Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий.
Москва, ООО “Дайв”, учебное пособие, 2009 г., 256 страниц.

ISBN 978-5-911-48010-3

Настоящая методика предназначена для проведения занятий по шахматам в младших классах общеобразовательных школ в течение первого года обучения. На основе данной методики любой учитель, даже не имеющий опыта преподавания шахмат, сможет организовать проведение занятий в течение учебного года (34 урока, один урок в неделю). Кроме того, данное учебное пособие могут использовать родители, которые хотят самостоятельно обучить шахматам своих детей.

Данная методика с успехом была апробирована при проведении занятий по шахматам в десяти школах Северо-Восточного округа города Москвы в 2008 году в рамках программы “Духовное развитие личности через преподавание шахмат в начальных классах общеобразовательных школ г. Москвы”.

При использовании данной методики в школах рекомендуется, чтобы у каждого ученика были следующие учебные материалы: Учебник для младших школьников «Карвин в Шахматном лесу», т.т. 1, 2, и Шахматная тетрадь к этому двухтомнику.

Пожелания или вопросы по оптимальному использованию методики, пожалуйста, присылайте по электронной почте: chessok@list.ru или сообщайте по телефону: (495) 940-7075.

Учебное издание

Абрамов Сергей Петрович, Барский Владимир Леонидович
Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий

Редактор *Максим Ноткин*

Художник *Вероника Касаткина*

Компьютерная верстка *Андрей Ельков*

Формат 60×90/16. Тираж 2000 экз. Заказ № 800.

Отпечатано в полном соответствии с качеством
предоставленных материалов в ОАО «Дом печати — ВЯТКА»
610033, г. Киров, ул. Московская, 122

© ООО “Дайв” 2009

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебный курс, на основе которого разработаны учебник шахмат для младших школьников «Карвин в шахматном лесу», т.т. 1, 2, «Шахматная тетрадь» и «Методическое пособие для учителя», предназначен для обучения шахматам в начальной общеобразовательной школе. Первый том учебника содержит элементарный учебный и дидактический шахматный материал, который поможет в увлекательной игровой форме освоить ходы фигур и пешек, узнать их абсолютную и относительную ценность, почувствовать особенности фигур в борьбе друг с другом. Второй том знакомит с базовыми понятиями шахматной игры, такими как шах, мат и пат, объясняет основные тактические приемы и принципы игры в дебюте. Два тома содержат около 1000 заданий различного уровня сложности для самостоятельного решения. Простой и понятный язык изложения позволяет использовать этот красочный учебник не только в начальной школе, но и в старших группах детского сада, а также для индивидуальных занятий с детьми педагогов и родителей. Данное методическое составлено таким образом, чтобы педагоги начальной школы и дошкольного образования, имеющие самое общее представление о шахматах, смогли быстро и кардинальным образом пополнить свои знания о новом учебном предмете – «шахматы», после чего могли бы начать преподавание этого предмета в школе или детском саду.

Технологическая революция, в эпоху которой мы живем, стремительно меняет образ жизни людей. Постоянно появляются и подчас тут же исчезают новые увлечения, события мелькают, как в калейдоскопе, поток информации буквально захлестывает нас. Как ни удивительно, шахматы – одна из самых древних игр на Земле – оказались сродни новой ментальности и не только не затерялись в суматохе будней XXI столетия, но и стали играть важную роль в процессе воспитания детей. Во многих странах мира и в ряде регионов России (Калмыкии, Ханты-Мансийском Автономном Округе – Югре, Псковской и Нижегородской областях, Якутии, некоторых районах Москвы и Санкт-Петербурга и др.) шахматы прочно входят в школьную программу – как предмет основной учебной сетки или же в качестве факультатива.

Опыт последних лет показывает, что уроки шахмат в начальной школе и в старших группах детского сада положительно способствуют раз-

витию таких важных качеств ребенка, как память, логическое мышление, внимание и воображение, развивают усидчивость, помогают выработке важных практических навыков – умению предпринимать волевое усилие и доводить начатое дело до конца. Исследования отечественных и зарубежных психологов показали, что примерно к 5-7 годам ребенок овладевает знаковой системой родного языка. После этого он начинает осваивать следующий чрезвычайно важный процесс, который условно можно назвать *действие в уме*. Результат действия в уме проявляется сразу в мыслях и не влечет за собой немедленного проявления в движениях или словах. В обыденной речи о подобном умении совершать действие в уме говорят примерно так: «Этот человек умеет просчитывать свои шаги на несколько ходов вперед!» Сама фраза «просчитывать на несколько шагов (или ходов) вперед» пришла в повседневную жизнь из шахмат, как и популярный рекламный слоган «Сделай правильный ход!» Нет ничего удивительного, что шахматы являются почти идеальной моделью для успешного развития способности действовать в уме. Обычно эти способности формируются в 7-12-летнем возрасте, поэтому самый подходящий возраст для начала изучения шахмат – это 1-2 классы или даже старшая группа детского сада.

С одной стороны, шахматы – достаточно простая настольная игра с четко определенными правилами, которые способен освоить любой человек. Взрослый человек, приложив небольшие усилия, в состоянии научиться играть в шахматы за несколько дней. Речь идет, конечно, об элементарном умении играть, то есть делать ходы по правилам. Особых затруднений правила шахмат не вызывают и у детей. С другой стороны, шахматная игра в исполнении мастеров и гроссмейстеров очень сложна и красива, глубины шахмат можно постигать бесконечно, а следовательно, нет и конечной точки в процессе развития мышления посредством этой игры. Играть в шахматы можно в любом возрасте и независимо от физических данных. Это способствует обмену опытом между поколениями и укреплению внутрисемейных отношений (ребенок может играть с родителями, бабушками и дедушками), формированию личности. Дети с ограниченными физическими возможностями могут играть со своими сверстниками на равных, что невозможно в физических видах спорта. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям, живущим в сельских регионах и обучающимся в малокомплектной школе, не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.

Важная особенность шахмат заключается, в том числе, и в существующих правилах корректного поведения во время игры. Нарушать правила нельзя, поскольку любое подобное нарушение приводит к немедленному поражению. В этом, кстати, заключается принципиальное отличие шахмат от многих других игр, в частности, от игровых видов спорта, где нарушение правил приводит лишь к штрафам (штрафным ударам, удалению игроков и т.п.), но не к прекращению самой игры. Таким образом, у детей с самого раннего возраста формируется уважительное отношение к правилам, нормам поведения, а ведь в основе морали, нравственности лежит осознанное и добровольное соблюдение общепризнанных норм поведения. Отметим и такой момент: в феврале 2007 г. Патриарх Московский и Всея Руси Алексий II поддержал инициативу Международной шахматной федерации (ФИДЕ) о введении программы ФИДЕ «Шахматы в школе» в учебный процесс российских общеобразовательных заведений. Руководители других основных церковных концессий в России и за рубежом также в целом благосклонно относятся к шахматам.

Предлагаемый вашему вниманию интегрированный курс обучения шахматам младших школьников направлен на формирование высоко-нравственной, гармонично развитой и творчески активной личности. В начальной школе на первый план выходит развивающая функция обучения, и данный курс позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков. Во время уроков шахмат школьники учатся делать выводы и обобщения, выявлять закономерности. Игровая форма обучения превратит знакомство с шахматами в увлекательный процесс, а соревновательный элемент поможет поддерживать устойчивый интерес к получению новых знаний, которые немедленно найдут практическое применение в междоусобных партиях детей.

ПРОГРАММА

Учебный курс включает 34 урока и охватывает 6 больших тем. На каждом занятии изучается элементарный шахматный материал и более углубленно прорабатываются отдельные подтемы.

Для успешной работы в классе необходим следующий инвентарь и учебная литература:

- 1) Демонстрационная шахматная доска – 1 шт.
- 2) Комплекты шахматных фигур с досками – из расчета один комплект на каждого ученика или один комплект на двух учеников.
- 3) Учебник «Карвин в Шахматном лесу», два тома – из расчета один комплект на каждого ученика.
- 4) «Шахматная тетрадь» – из расчета один комплект на одного ученика.
- 5) Методическое пособие для учителя – 1 шт.

Примерная тематика курса

1. ИГРА В ШАХМАТЫ. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Легенды о происхождении шахмат. Как выглядит шахматная доска и как она располагается между игроками. Белые и черные поля, горизонтали, вертикали, диагонали. Центр и угловые поля. Шахматная нотация.

Дидактические игры и упражнения

«Найти, сосчитай и напиши». Дети должны определить, сколько шахматных полей (вертикалей, горизонталей, диагоналей) изображено на том или ином рисунке в учебнике и записать правильный ответ.

«Впиши адреса предметов». На шахматной диаграмме нарисованы различные съедобные и несъедобные предметы. Ученики должны с помощью шахматной нотации записать их «адреса».

2. ХОДЫ И ВЗЯТИЯ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. ЦЕННОСТЬ ФИГУР. Две армии – армия белых и армия черных. Пешка, ладья, слон, ферзь, конь, король – как они ходят и как бьют. Особые ходы пешкой – правило взятия на проходе и правило превращения. Начальная расстановка, правило «ферзь любит свой цвет». Ценность фигур – пешка как единица «стоимости».

Дидактические игры и упражнения

«Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие пешки» – игры направлены на то, чтобы ребенок четко усвоил, как ходит и как бьет каждая фигура.

«Волшебный сундучок», «Поймай фигуру», «Задержи проходные» – с помощью этих двусторонних игр, с одной стороны, продолжается отработка ходов и взятий фигур, а с другой – добавляется соревновательный элемент, присущий любой двусторонней игре

«Выгодный и невыгодный размен» – задание направлено на закрепление знаний о ценности каждой фигуры.

3. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах и мат, ничья, вечный шах, пат, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Объяви все возможные шахи». В приведенных в учебник позициях ученики должны объявить все возможные шахи.

«Объяви вскрытый шах», «Объяви двойной шах». Ученики должны объявить эти виды шахов.

«Шах или мат?» Определить, какая ситуация изображена на различных диаграммах.

«Объяви мат в один ход». В дидактических заданиях ученики должны объявить мат в один ход. Вначале в качестве подсказки указывается, какая фигура объявляет ход, а затем надо поставить мат без подобной подсказки.

«Пат или не пат?» Определить, является ли приведенная позиция патом.

«Можно ли рокировать?» Определить, можно ли рокировать в приведенных позициях, и если да, то в какую сторону.

4. МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Линейный мат. Мат королем и ферзем.

Дидактические игры и задания на мат в один и два хода.

5. ДВОЙНОЙ УДАР. СВЯЗКА. Двойной удар различными фигурами и пешкой. Связка полная и неполная, давление на связку. Комбинация на тему «Внимание, конь развязался».

Дидактические игры и задания.

6. МЕТОДЫ АТАКИ НА КОРОЛЯ. ИГРА ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Детский мат и методы защиты от детского мата. Опасная диагональ. Спертый мат. Разрушающие жертвы ради атаки на короля. Самые общие принципы игры в дебюте.

Дидактические игры и задания.

К концу учебного года дети должны знать:

– шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, ничья, пат, вечный шах, двойной удар, связка полная и неполная, давление на связку;

- названия шахматных фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры, их обозначения при записи партии;

К концу учебного года дети должны уметь:

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- уметь вести запись партии по правилам краткой шахматной нотации;
- уметь разыграть шахматную партию от начала и до конца без нарушений шахматного кодекса;
- рокировать, объявлять шах, ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один и несколько ходов;
- проводить элементарные комбинации на двойной удар, на выигрыш связанной фигуры, на спертый мат и т.п. в один и несколько ходов.

Примерное распределение программного материала

Урок 1. ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ. Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре.

Урок 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтالي, вертикали, диагонали.

Урок 3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и горизонталей. Диаграмма. Центр и угловые поля.

Урок 4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Две армии – белая и черная. Фигуры и пешки.

Урок 5. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться. «Ферзь любит свой цвет, а король – чужой цвет».

Урок 6. ПЕШКА. Пешка – душа партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка. Правило взятия на проходе. Правило превращения пешки. Дидактическая игра «Съешь клубничку».

Урок 7. ПЕШКА (продолжение). Проходные пешки. Блокированные пешки. Сдвоенные, связанные и изолированные пешки. Дидактическая игра «Кто раньше?»

Урок 8. ЛАДЬЯ. Ход ладьей. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие пешки».

Урок 9. ЛАДЬЯ ПРОТИВ ЛАДЬИ, ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШЕК. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черную ладью», «Задержи проходные».

Урок 10. СЛОН. Ход слоном. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Урок 11. СЛОН ПРОТИВ СЛОНА, ПРОТИВ ЛАДЬИ И ПРОТИВ ПЕШЕК. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черного слона», «Задержи проходные».

Урок 12. ФЕРЗЬ. Ход ферзем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Урок 13. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА И ПЕШЕК. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные». Нападение. Двойной удар.

Урок 14. КОНЬ. Ход конем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Урок 15. КОНЬ ПРОТИВ ФИГУР И ПЕШЕК. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черного коня», «Задержи проходные». Двойной удар. Нападение и защита.

Урок 16. ЦЕННОСТЬ ФИГУР. ВЫГОДНО – НЕВЫГОДНО. Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «весят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Понятие о выгодном и невыгодном размене. Дидактические задания «Сколько стоит?», «Больше, меньше или равно?», «Что выгоднее побить?»

Урок 17. КОРОЛЬ. Ход королем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Урок 18. КОРОЛЬ ПРОТИВ ФИГУР И ПЕШЕК. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черную фигуру», «Задержи проходные». Двойной удар королем. Нападение и защита.

Урок 19. НАПАДЕНИЕ НА КОРОЛЯ – ШАХ. Шахматная нотация – повторение и обобщение. Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха. Дидактические задания «Объяви все возможные шахи», «Укажи все защиты от шаха».

Урок 20. ВСКРЫТЫЙ ШАХ И ДВОЙНОЙ ШАХ. Вскрытый (открытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Объяви вскрытый шах», «Объяви двойной шах».

Урок 21. МАТ КАК ЦЕЛЬ ИГРЫ В ШАХМАТЫ. Что такое мат. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат в один ход»

Урок 22. **ОСОБЫЙ ХОД – РОКИРОВКА.** Длинная и короткая рокировка. Когда можно рокировать. Дидактические задания «Можно или нельзя рокировать», «Поставь мат в один ход».

Урок 23. **МАТ В ОДИН ХОД – БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ СЛУЧАИ.** Дидактические задания «Поставь мат в один ход».

Урок 24. **НИЧЬЯ. ПАТ, ВЕЧНЫЙ ШАХ.** Разновидности ничьей. Вечный шах. Чем отличается пат от мата. Дидактическое задание «Пат или не пат?».

Урок 25. **ЛИНЕЙНЫЙ МАТ. МАТ В 2 ХОДА.** Матование двумя ладьями одинокого короля. Мат в два хода (простейшие случаи).

Урок 26. **МАТ КОРОЛЕМ И ФЕРЗЕМ.** Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки. Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода».

Урок 27. **ДВОЙНОЙ УДАР. ШАХ С ВЫИГРЫШЕМ ФИГУРЫ.** Двойной удар пешкой, слоном, ладьей, ферзем и конем. Шах с выигрышем фигуры.

Урок 28. **СВЯЗКА.** Полная и неполная связка. Давление на связку. Дидактическое задание «Выиграй фигуру при помощи связки», «Спаси связанную фигуру». Мат Легаля.

Урок 29. **СПЕРТЫЙ МАТ.** Старинная комбинация с жертвой ферзя. Дидактические задания «Мат в один ход», «Мат в два хода».

Урок 30. **ДЕТСКИЙ МАТ.** Детский мат. Как защититься от детского мата. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Урок 31. **ОПАСНАЯ ДИАГОНАЛЬ.** Самый короткий мат. Опасная диагональ. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Урок 32. **ПЕРЕВЕС В РАЗВИТИИ.** Атака на застрявшего в центре короля. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Урок 33. **АТАКА НА КОРОЛЯ. ЖЕРТВА НА f7 (f2).** Продолжение темы «Атака на короля в центре». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение». Типовая жертва на f7 (f2).

Урок 34. **АТАКА ПОЗИЦИИ РОКИРОВКИ.** Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Урок 1

ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ

Шахматы – популярная, древняя и мудрая игра.

Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат.

Цель урока:

Познакомить детей с шахматами, постараться вызвать у них интерес к этой игре, рассказать о ее месте в мировой культуре.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Помните знаменитую фразу из кинофильма «Карнавальная ночь»: «Есть ли жизнь на Марсе или нет жизни на Марсе – это науке пока неизвестно»? Вроде бы, в наши дни с данным животрепещущим вопросом уже разобрались, но современные ученые мужи, как ни странно, до сих пор не смогли выяснить, когда и где появились шахматы. Споры все не утихают! Немало приверженцев у версии о внезапном происхождении игры: мол, ее завезли высокоразвитые пришельцы для того, чтобы наши далекие предки быстрее развивали свой интеллект. Любители эзотерики утверждают, что шахматы достались нам от атлантов. Третьи убеждены, что шахматы придумал герой Троянской войны Паламед; не случайно именем этого легендарного персонажа был назван первый в мире шахматный журнал, который издавал в 30-х годах XIX века великий французский шахматист Лабурдонне. Но большинство историков придерживаются ортодоксальной теории, которую изложим подробнее.

Итак, считается, что прообразом шахмат послужила игра чатуранга, которая появилась на северо-западе Индии в начале VI века нашей эры. Но в современные шахматы играют двое, а в чатурангу играли четверо («чатуранга» так и переводится – «четыре армии»). К тому же для определения хода использовались игральные кости.

Примерно через сто лет после изобретения чатуранги о ней узнали арабские купцы и завезли приглянувшуюся им забаву к себе на родину. Арабы изменили правила, оставив двух игроков вместо четырех и поме-

няя некоторые ходы фигур. В новой игре, получившей название шатрандж, роль слепого случая сводилась к минимуму, поскольку арабы убрали из игры кости. Побеждал же наиболее расчетливый и дальновидный.

На Руси шатрандж появился где-то в VIII-IX вв., задолго до ее крещения. Игра пришла к нам через Персию со среднеазиатским названием «шахмат» («король умер»); позднее славяне переделали это слово в «шахматы». Примерно в то же время при завоевании Испании арабами шатрандж проник в Западную Европу и очень быстро завоевал признание в Португалии, Италии, Франции и других странах. Правда, в шатрандже события разворачивались по-восточному медленно, неторопливо, и европейцы для придания игре большего динамизма стали постепенно менять ходы фигур, придумали рокировку. Например, у арабов ферзь (визирь) был самой слабой фигурой, а в современных шахматах он превосходит по силе ладью и слона вместе взятых.

В XI веке шатрандж был уже известен во всех европейских странах и стал любимым развлечением королей и придворных. Европейские мастера продолжили преобразование правил и, в конце концов, превратили шатрандж в современные шахматы. Хотя последние изменения правил игры произошли буквально два-три века назад.

Итак, родина шахмат – это Индия. Шахматы необычайно популярны в этой восточной стране, а индийский гроссмейстер Виши Ананд уже почти 20 лет входит в число сильнейших шахматистов мира. В последние 10-20 лет шахматы, особенно женские получили мощный импульс в Китае. Как видите, наша игра пользуется заслуженным уважением в двух самых больших по численности населения странах мира! В Советском Союзе шахматы были поистине народной игрой; в послевоенные годы все чемпионы мира, кроме Роберта Фишера, представляли нашу страну. Это Михаил Ботвинник, Василий Смыслов, Михаил Таль, Тигран Петросян, Борис Спасский, Анатолий Карпов и Гарри Каспаров. Выходцы из стран бывшего Союза по-прежнему остаются на первых ролях, хотя серьезную конкуренцию им составляют тот же Ананд, болгарин Веселин Топалов, юный норвежец Магнус Карлсен, Петер Лeko и Юдит Полгар (Венгрия). Великолепная Юдит – сильнейшая шахматистка в истории, она на равных борется с лучшими мужчинами; подобное невозможно даже представить ни в теннисе, ни в баскетболе с волейболом, да и, пожалуй, ни в каком другом виде спорта. Из россиян в мировую шахматную элиту входят Владимир Крамник, Александр Морозевич, Петр Свидлер, Александр Грищук, Дмитрий Яковенко, Евгений Алексеев.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Как известно, первый урок исключительно важен, поскольку он во многом формирует отношение детей к новому предмету. Используя все свое педагогическое мастерство, постарайтесь донести до учеников следующие основные мысли:

а) Шахматы – это игра, интересная сама по себе и очень популярная: в нее играют уже две тысячи лет во всем мире.

б) Шахматы – «умная» игра, она помогает человеку развивать свою голову, свой интеллект.

В начале урока спросите детей, в какие игры они умеют играть (футбол, хоккей, морской бой, шашки, домино, карты, лото и другие). Опрос проведите в игровой форме: ученики поднимают руки и по очереди называют различные игры, которые они знают и в которые умеют играть. Побеждает тот, кто вспомнит больше игр. Можно поделить детей на две (три, четыре) команды. Пусть они придумают этим командам названия и составят список знакомых им игр, а потом по очереди зачитают списки, чтобы выявить победителя. Дополнительное условие – вспомнить как можно больше настольных игр. Узнайте, какие игры у детей пользуются наибольшей популярностью.

Затем спросите, кто уже умеет играть в шахматы – знает названия фигур, ходы фигур. Кому доводилось играть в шахматы дома с родителями, дедушками или бабушками? Многие дети, особенно в больших городах, рано осваивают различные компьютерные игры – разного рода «стрелялки» и «ходилки». Какие компьютерные игры любят дети? Объясните, что с компьютером также можно играть в шахматы, это очень увлекательное занятие, к тому же полезное для общего развития, в отличие от тех же «стрелялок». А с помощью Интернета и специальных сайтов можно играть в шахматы с другими людьми, которые живут хоть в Америке, хоть в Японии. Можно завести друзей по всему миру, общаться с ними, тренироваться в иностранном языке, узнавать обычаи других стран. Кто-нибудь из ребят уже пробовал играть в шахматы с компьютером?

Покажите ученикам демонстрационную шахматную доску с расставленной на ней начальной позицией и просите их рассказать все, что они знают о шахматах. В наружной рекламе и той, что показывают по телевизору, часто встречаются «шахматные мотивы» (например, в рекламе банка – доска с фигурами и слоган «Сделай правильный ход!»). Могут ребята вспомнить подобную рекламу?

Шахматами увлекались многие знаменитые писатели, поэты, ученые, актеры, спортсмены, политики – монархи и демократы, бизнесмены, в том числе и наши олигархи. Среди поклонников шахмат – Александр Пушкин и Лев Толстой, Иван Тургенев и Владимир Набоков, певица Мадонна, актер Арнольд Шварценеггер, боксеры братья Кличко. Любили шахматы Наполеон и шведский король Карл XII, Петр I и Екатерина II, а Иван Грозный, по преданию, окончил свой земной путь за шахматной доской. Знают ли дети каких-нибудь известных людей – любителей шахмат?

Шахматы встречаются во многих литературных произведениях. Предложите ученикам вспомнить и назвать какие-нибудь книжки и фильмы с шахматными эпизодами («Алиса в Зазеркалье», «Незнайка в Солнечном городе», «Старик Хоттабыч», «Двенадцать стульев», в «Трех мушкетерах» Людовик XIII играет в шахматы с кардиналом Ришелье и т.д.).

Прочитайте вслух отрывок из книги «Гарри Поттер и Философский камень» о том, как Гарри и его друг Рон весело проводили свободное время, придумывая всевозможные игры.

Еще они играли в волшебные шахматы, которым Рон начал обучать Гарри. Это были практически те же самые шахматы, в которые играли маглы. Разница заключалась лишь в том, что фигурки были живые, и игрок ощущал себя полководцем, направляющим свои войска на противника. Шахматы Рона были очень старыми и потрепанными временем. Как и все его вещи, они когда-то принадлежали кому-то из его родственников, в данном случае дедушке. Однако тот факт, что фигурки были древними, вовсе не мешал ему хорошо играть. Рон так отлично их изучил, что у него никогда не было проблем с тем, чтобы заставить их выполнить то, что он хочет. Гарри играл фигурками, которые ему одолжил Симус Финниган, и они очень плохо его слушались, абсолютно не доверяя временному хозяину. К тому же Гарри был не слишком хорошим игроком, и фигурки постоянно давали ему советы, сбивая его с толку: «Не посылай меня туда, разве ты не видишь вражеского коня? Лучше пошли вон того, его потеря не будет иметь никакого значения».

Напомните, что только благодаря умению играть в шахматы Гарри удалось пройти через волшебную комнату (представляющую собой шахматную доску с живыми фигурами), за которой находился Философский камень.

Итак, шахматы – игра очень популярная, увлекательная и древняя. Расскажите детям классическую легенду о возникновении шахмат.

«Давным-давно, полторы тысячи лет тому назад Индией правил молодой и легкомысленный раджа Баграм. Он был очень вспыльчив, самоуве-

вен, не желал прислушиваться к советам своих помощников и в результате постоянно воевал со своими соседями. Он знал только один язык – язык силы, хотя гораздо лучше дружить с чужими странами, а не ссориться с ними. Баграм почти довел Индию до разорения, ведь вооруженные конфликты уносили жизни тысяч и тысяч подданных – бывших крестьян, которым пришлось надеть военную форму и отправиться на поле брани. Как следствие, другие поля – те, на которых растет зерно – пустели и зарастали сорняками. На великую страну опускался призрак голода...

Придворные мудрецы ломали голову над тем, как образумить юного раджу и отучить его нападать на соседей из-за всяких пустяков. И, наконец, придумали... игрушечную войну, то есть шахматы. Изобрел их хитроумный Назирь, сын Дагеров. В шахматы играют двое, и у каждой из сторон есть пехота, конница и даже могучие индийские слоны – все точно так же, как в настоящей армии Баграма. Перед началом сражения обе армии равны, поэтому в шахматах побеждает не тот, кто поставит под ружье больше крестьян, а тот, кто дальновиднее, хитрее, изворотливее. Шахматист должен быть не только бесстрашным и решительным, но и хладнокровным, терпеливым, обладать гибким мышлением.

Шахматы очень понравились Баграму. Он велел всем своим подданным научиться этой игре и вел с ними бесконечные сражения. Также раджа захотел отблагодарить Назиря за его изобретение и спросил мудреца, какую бы он хотел получить награду. Назирь смиренно поклонился и ответил:

– О, великий Баграм! Вели положить на первую клетку шахматной доски одно пшеничное зернышко...

– Это и есть то вознаграждение, которое ты хочешь получить? – удивился раджа.

– На вторую клетку пусть твои слуги положат два зернышка, на третью – четыре, на четвертую – еще в два раза больше, то есть восемь зернышек. И на каждую последующую клетку пусть кладут в два раза больше зерен, чем на предыдущую.

– Вот так ты, оказывается, ценишь мою щедрость! – возмутился Баграм. – Ну хорошо, ты получишь свой мешок пшеницы!

Но Назирь почтительно попросил раджу не спешить с выводом и все аккуратно посчитать. А когда придворные математики сосчитали нужное количество зерен, то не смогли скрыть своего изумления. Оказалось, чтобы расплатиться с мудрецом, нужно 18 446 744 073 709 551 615 зерен пшеницы. Вот как звучит это число: 18 квинтильонов 446 квадрильонов 744 триллиона 73 миллиарда 709 миллионов 551 тысяча 615! Это го-

раздо больше, чем песчинок в пустыне Сахаре – самой большой пустыне на нашей планете. Этого зерна хватило бы на то, чтобы 8 раз засеять всю землю (всю-всю, даже ту ее часть, что находится под водой или покрыта ледниками) и 8 раз собрать урожай.

Узнав это число, раджа был потрясен и проникся еще большим уважением к шахматам и Назирию. Баграм очень изменился, стал гораздо более сдержанным в своих оценках, помирился с соседями и стал развивать в своей стране земледелие и ремесла. На землю Индии пришли мир и благоденствие».

Предложите детям нарисовать картинку – иллюстрацию к этой легенде. Далее объясните, что эта красивая история – лишь одна из версий того, как появились на свет шахматы. За давностью лет никто не может сказать наверняка, как же на самом деле они были изобретены. Одна из сказочных версий изложена на стр. 2-3 учебника «Карвин в шахматном лесу», том 1. Прочитайте эту историю, обсудите ее.

Знакомьтесь: этого гномика зовут Карвин. Он живет в Шахматном лесу. Здесь жили его родители, бабушки с дедушками и пра-пра-бабушки с пра-пра-дедушками. Гномики из рода Карвинов поселились в лесу так давно, что успели позабыть: почему у леса такое необычное название? Не знал этого и Карвин.

Он очень любил гулять по лесу и однажды забрел на дальнюю поляну, куда много лет не ступала нога человека. Вдруг под могучим дубом Карвин увидел волшебный сундучок. Гномик хотел открыть его, но не смог. Тогда он обратился за помощью к мудрому Старику Боровику. В древней книжке с картинками в клеточку они нашли нужные слова-заклинания.

Сундучок открылся, из него выскочили черные и белые фигурки. Оказавшись на воле, фигурки стали быстро расти и превратились в королей и королев, резвых скакунов и могучих слонов. В стародавние времена весь этот лес и его окрестности принадлежали двум королям – Черному и Белому. А потом на них прогневался злой волшебник Поккер и заточил в тесный сундук. В благодарность за свое спасение Их Величества рассказали Карвину об удивительной игре шахматы. Взрослые и дети играют в нее уже две тысячи лет и никак не могут наиграться.

Домашнее задание:

Для развития фантазии пусть ребята придумают свою собственную сказочную историю о происхождении шахмат и изобразят волшебных персонажей на бумаге.

Урок 2

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры.
Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля.
Горизонтالي, вертикали, диагонали.

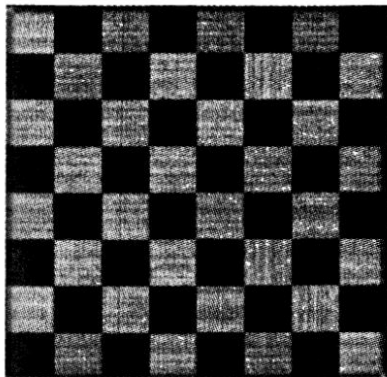
Цель урока:

Продолжить знакомство детей с шахматами. Объяснить такие понятия, как «шахматная доска», «белые и черные поля», «горизонтали», «вертикали», «диагонали». Объяснить, как правильно располагается шахматная доска перед началом игры.

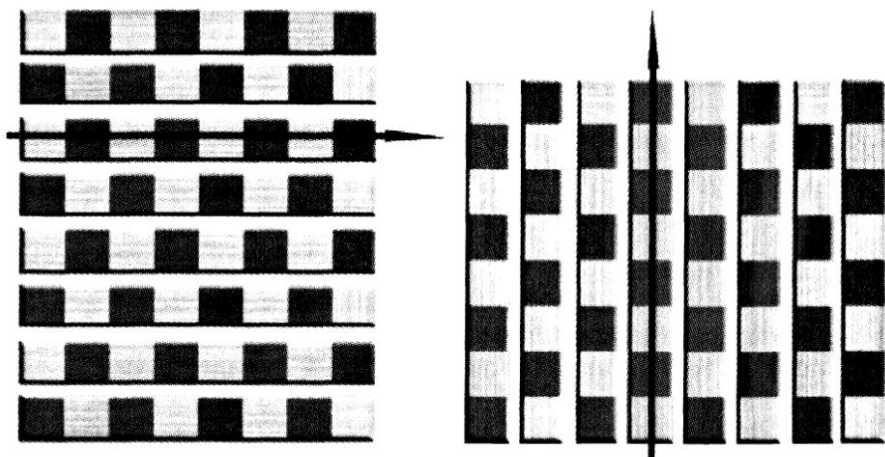
ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

В шахматы играют вдвоем (хотя возможны варианты). Борьбу ведут две армии – армия белых и армия черных. Ходы делаются строго по очереди: начинают игру белые, черные отвечают, потом снова ходят белые, и т.д. Любая отдельно взятая игра в шахматы называется шахматной партией. Голосовать за шахматную партию нельзя, но вот болеть (за одного из игроков) – это всегда пожалуйста!

Тот, кто садится напротив вас, отныне ваш противник, соперник, партнер или оппонент, – все эти названия используются для обозначения игроков. Сражение ведется на специальной доске, сделанной из дерева, картона или пластика.



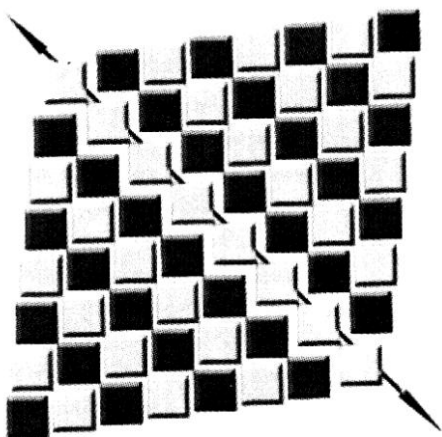
Шахматная доска квадратная, и она расчерчена на 64 маленьких квадрата: от одного соперника к другому идут восемь «дорожек», восемь линий одинаковой ширины, каждая из которых состоит из восьми полей. $8 \times 8 = 64$ – с математикой не поспоришь! Половина квадратов светлого цвета, а половина – темного. В наших магазинах чаще всего продаются деревянные доски, раскрашенные в светло-желтые и темно-корич-



новые цвета. 64 квадратика называются белыми и черными полями. Стишок «Ходит сито по полям...» – это не про шахматы, здесь принято ходить только фигурам. Лугов и прочих газонов на шахматной доске нет.

На правильной доске должно быть 32 белых поля и 32 черных. Доска располагается между игроками таким образом, чтобы поле в левом нижнем углу было черным.

Каждая из восьми дорожек, ведущих от одного соперника к другому, называется вертикалью. Если ваш класс оборудован демонстрационной шахматной доской, то на ней эти линии идут снизу вверх, то есть расположены вертикально. Легко заметить на демонстрационной доске и восемь горизонтальных линий-дорожек, которые называются – кто бы сомневался! – горизонталями.



Если дети будут плохо вести себя на уроке, заставьте их выучить «научные» определения. Итак, горизонталь – это черно-белая линия из восьми полей, расположенных в один ряд по горизонтали от левого края доски до правого. А вертикаль – это также линия из восьми черно-белых полей, ведущая от одного соперника к другому.

Обратите особое внимание детей на то, что на стандартной шахматной доске за белым полем каж-

дой горизонтали или вертикали следует черное поле, за черным – белое, и так далее. Не покупайте дешевых подделок!

Но есть на шахматной доске и одноцветные (если хотите, монохромные) линии. Они называются диагоналями. Диагонали – это поля одного цвета, которые можно соединить одной прямой линией. Поля в диагонали примыкают уголками друг к другу.

Самая короткая диагональ состоит всего из двух полей (таких диагоналей 4), а самая длинная – из восьми. Это так называемая большая диагональ; на доске их две – большая белая и большая черная диагонали. Большая черная диагональ проходит из нижнего левого угла в правый верхний. А большая белая диагональ из правого нижнего угла в левый верхний. Непоседливым ученикам можно поручить пересчитать все диагонали. Если они насчитают больше или меньше 26 – пусть начинают работу заново! Всего на шахматной доске 13 белых и 13 черных диагоналей.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Вначале проверьте домашнее задание. Какие истории придумали ребята, какие рисунки нарисовали? Отберите самые лучшие, самые оригинальные рисунки – с их помощью вы можете оформить шахматный класс.

На этом уроке, помимо демонстрационной доски, вам понадобятся также обычные шахматные доски, которые следует раздать детям – каждому по собственной доске или, в зависимости от наличия инвентаря в классе, по одной доске на двух учеников. Раздайте только доски, без фигур, чтобы те не перепутались и не отвлекали внимание детей от основного материала урока.

Итак, предложите ученикам внимательно рассмотреть доску. Какой она формы? (квадратная). Какие еще предметы квадратной формы они видят перед собой? Какие могут вспомнить и назвать? Совершите краткий экскурс в математику: какие еще ребята знают геометрические формы? (круг, овал, прямоугольник, треугольник). Какой формы письменная доска, окно, парта? Предложите назвать круглые и треугольные предметы.

Последовательно излагайте материал, законспектированный в «Шпаргалке для учителя», используйте также материал учебника, том 1 (стр. 4–10). Постоянно задавайте простые вопросы для лучшего закрепления пройденной темы. Какой формы шахматное поле? Сосчитайте, сколько всего полей на доске. Сколько белых полей и сколько черных? Предложите закрыть учебник и выполнить задание, предложенное на стр. 5.

Объясните, какие есть линии на доске: что такое горизонталь, вертикаль и диагональ, что между ними общего и различного (например, в горизонтали и вертикали чередуются белые и черные поля, а в диагонали все поля одного цвета). Все поля, горизонтالي, вертикали и диагонали ученики должны в прямом смысле потрогать руками на своих досках, чтобы лучше понять и запомнить эти достаточно сложные понятия. Учителю полезно также вырезать из картона прямоугольную полосу и нарисовать на ней черные и белые квадраты, то есть изготовить наглядное пособие «шаблон горизонтали». В процессе урока «легким движением руки» вы превратите эту полосу в шаблон вертикали. Вызывайте ребят к демонстрационной доске и просите показать на ней различные линии. Сколько на доске горизонталей, вертикалей и диагоналей?

Предложите детям показать (последовательно) поля, горизонтали, вертикали и диагонали на демонстрационной доске и на обычных досках. Пусть они также выполнят задание на стр. 10 учебника, том 1.

Как отмечено в «Шпаргалке», перед началом игры доска располагается между двумя шахматистами таким образом, чтобы поле в левом нижнем углу было черным.

Домашнее задание:

Предложите ученикам решить задания из Шахматной тетради на страницах 1,2 и 3. Скажите ученикам, что в задании на странице 1 можно закрасить лишь черные поля, а белые поля оставить без изменений. Ответы на задания из Шахматной тетради смотрите на страницах 251-254 в конце методического пособия для учителя.

Урок 3

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске.

«Адрес» поля как места пересечения вертикали и горизонтали.

Диаграмма. Центр и угловые поля.

Цель урока:

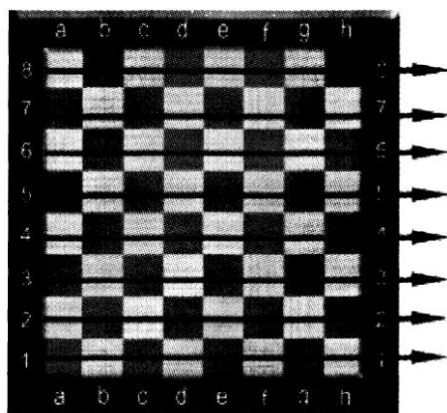
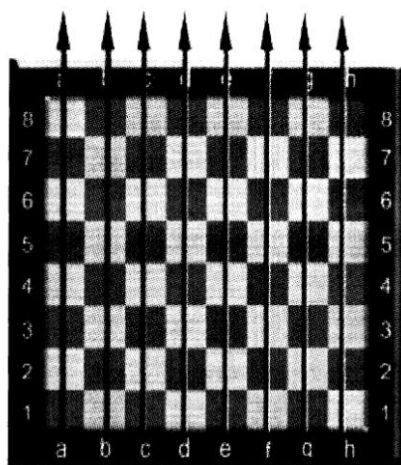
Повторить такие понятия, как «шахматная доска», «поля и линии шахматной доски». Начать знакомство с языком шахмат – шахматной нотацией. Научить определять «адрес» каждого поля. Ввести новые понятия – «диаграмма», «центр», «угловые поля».

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Точно так же, как музыкальное произведение, шахматную партию можно записать и сохранить для последующих поколений. Для этого надо только выучить специальный шахматный язык, который почему-то называется нудным словом «нотация». Но мы скоро увидим, что нотация – это не всегда скучно!

Итак, чтобы сохранить партию, принято во время игры вести запись всех ходов. Записывают ходы (свои и соперника) оба игрока: делают ход на доске и тут же записывают его в специальной тетрадке. И как только соперник сделал ход, его тоже надо сразу же записать и лишь потом начинать думать над своим ответом. Для записи используется так называемая шахматная нотация – система знаков, обозначающих фигуры и поля. С помощью нотации можно также записать какую-нибудь интересную позицию, возникшую на доске во время партии.

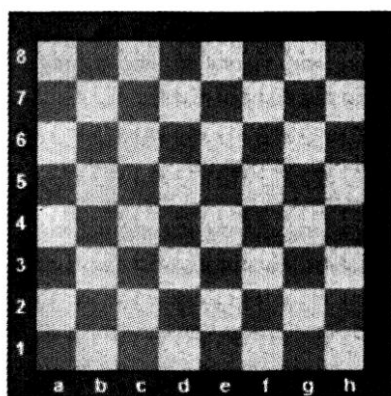
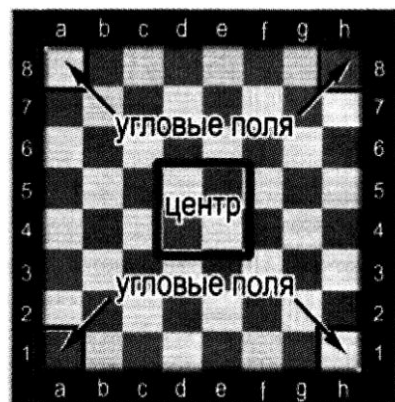
Но объяснять нотацию мы будем детям постепенно, на протяжении всего первого полугодия, а записывать партии от начала и до конца они будут только во втором полугодии. На этом уроке надо объяснить, как обозначается каждое поле на шахматной доске. Самая простая аналогия – морской бой. Как мы знаем, всего на доске 8 горизонталей. Они обозначаются цифрами, от единицы до восьми, начиная со стороны белых. Шахматисты так и говорят: первая горизонталь, вторая горизонталь, третья и т.д. В начальном положении на первой горизонтали располагаются белые фигуры, на второй – белые пешки, с третьей по шестую горизонталь – «чисто поле», на седь-



мой горизонтали – черные пешки, на восьмой – черные фигуры. Впрочем, мы забегаем чуть вперед, начальное положение фигур и пешек – тема следующего урока.

И вертикалей на доске тоже 8. Для их обозначения используются первые восемь букв латинского алфавита. Слева направо, если смотреть со стороны белых, идут такие вертикали: **a** [а]; **b** [бэ]; **c** [цэ]; **d** [дэ]; **e** [е]; **f** [эф]; **g** [жэ]; **h** [аш].

Как легко заметить, каждое поле находится на пересечении вертикали и горизонтали, поэтому его обозначают буквой (той же, что и вертикаль) и цифрой (как и горизонталь). Очень хорошо ученики усваивают «почтово-адресный» метод. Объясните им, что восемь вертикалей – это названия улиц,



а восемь горизонталей – номера домов. Они легко найдут поля a1, d2, f5 и др. При обозначении полей вначале всегда пишется буква (причем маленькая, строчная), а затем цифра.

Схематично нарисованное изображение шахматной доски в книгах и журналах называется диаграммой.

На шахматной доске особо выделяют четыре поля, расположенные в самой середине – e4, e5, d4, d5. Это центральные поля, или просто центр. Как мы покажем в дальнейшем, контроль над центром обычно очень важен для победы в шахматной игре. Есть на доске и угловые поля, это a1, a8, h1, h8.

На этом уроке объясняется только часть шахматной нотации, а именно – обозначение полей на доске. Как записать ход той или иной фигуры, мы объясним позднее, когда поближе познакомимся с каждой фигурой.

Весь связанный с шахматной нотацией материал обобщается на уроке 19.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

В начале урока – повторение пройденного ранее материала. Что такое горизонталь, вертикаль, диагональ? Сколько на доске вертикалей, горизонталей и диагоналей? Сколько полей в самой длинной и самой короткой диагонали? Бывают ли чернопольные вертикали и белопольные горизонталы? Сколько полей на шахматной доске? Каких полей больше – черных или белых?

По окончании этого опроса переходите к изучению новой темы. Вспомогательный материал к третьему уроку изложен на страницах 11-13 учебника «Карвин в шахматном лесу, том 1». Чтобы ученики хорошо запомнили, как обозначается то или иное поле на шахматной доске, предложите им сыграть с соседом по парте в игру «Шахматный морской бой». Правила очень простые, такие же, как в обычном «Морском бое», только борьба ведется на поле 8х8, а поля обозначаются латинскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h и цифрами от 1 до 8. Кораблей должно быть немного, и называть мы их будем чуть иначе. Итак, пусть у каждой стороны будет по три «трехпешечных» корабля и по два «четырепешечных». На игру отведите 8-10 минут и следите, чтобы все ученики правильно называли латинские буквы. Восемь букв запомнить совсем не сложно.

Далее предложите ребятам решить задание, предложенное на стр. 12. Вот правильные ответы:

Конфета – g8

Тортик – b7
Ботинок – d7
Замок – e6
Зонтик – b5
Машинка – f5
Рубашка – c4
Рыбка – e4
Батон – g3
Гитара – a2
Клубничка – c2
Мухомор – f1

Предложите детям хором называть вслух названия вертикалей, перечисляя их вначале слева направо, а потом справа налево.

Еще одно задание: по очереди вызывайте детей к демонстрационной доске, свободной от фигур, и предлагайте им найти то или иное поле. Протягивайте фигуру и говорите, например: «Это белый конь. Поставь его на поле e4». Следующему ученику: «Это черный ферзь. Поставь его на поле h7».

Домашнее задание:

Предложите ученикам решить дома задания из Шахматной тетради на страницах 3, 4 и 5. Ответы на задания из Шахматной тетради смотрите на страницах 251-254 в конце методического пособия для учителя.

Урок 4

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Две армии – белая и черная. Фигуры и пешки.

Цель урока:

Повторить и закрепить базовые понятия шахмат, связанные с шахматной доской и шахматной нотацией. Познакомить детей с белыми и черными шахматными фигурами.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Каждая из игроков в шахматной партии руководит своими фигурами. Играющий белыми руководит белыми фигурами, играющий черными – черными фигурами. Всего в игре принимают участие следующие виды фигур:

Король, Ферзь, Ладья, Конь, Слон и пешка.

Как выглядят фигуры на фотографии и как обозначаются в книжках можно посмотреть на 15 и 16 страницах в учебнике “Карвин учит шахматам, том 1”.



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

В начале урока – повторение ранее пройденного материала. Повторите важнейшие базовые понятия – горизонталь, вертикаль, диагональ. Повторите шахматную нотацию, вызывая для этого несколько человек (по очереди) к демонстрационной доске. Предложите им найти и показать указкой, например, вертикаль «с», 3-ю горизонталь, поле е6 и т.д. Расставьте несколько фигур на доске и предложите назвать, на каких полях они находятся. Обратное задание – предложите поставить фигуры на те поля, которые вы называете.

Далее переходите к объяснению нового материала. Каждую шахматную фигуру следует показывать сразу и на шахматном столике, и на демонстрационной доске, и на диаграмме в книжке. Объясните, что одна и та же фигура (например, конь) в разных комплектах шахмат и на картинках может выглядеть очень по-разному, в зависимости от фантазии мастера и художника. Фигуры могут быть изготовлены из дерева, из пластмассы, из металла (как демонстрационные шахматы), из стекла, из кости. Есть очень красивые и дорогие комплекты шахмат – из бивня мамонта, из фарфора, из золота, из драгоценных камней и т.д. Но независимо от внешнего вида все фигуры подчиняются одним и тем же шахматным правилам, поэтому конь из чистого золота будет прыгать по доске ничуть не быстрее простого деревянного коня.

После объяснения предложите ученикам в классе выполнить самостоятельно задания из Шахматной тетради, стр. 6-11. Проходя по рядам в классе, смотрите, как делают задания ученики. Через 15-20 минут после начала выполнения заданий разберите выполненные упражнения всем классом. Ребятам, которые быстрее других справились с заданиями, предложите выполнить упражнения из учебника “Карвин учит шахматам, том 1” стр. 18-20.

Домашнее задание:

Дайте ученикам на дом задание решить сканворд на странице 12 в Шахматной тетради. Посоветуйте в случае затруднений поискать ответы или проверить правильность написания термина в учебнике “Карвин учит шахматам, том 1” или попросить помощи у родителей. Правильный вариант заполнения сканворда смотрите на странице 252.

Урок 5

НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться.

«Ферзь любит свой цвет, а король – чужой цвет».

Цель урока:

Познакомить с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять ее на доске.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Каждый из соперников руководит своей армией фигур. В руках у белых и фигуры белые, у черных, соответственно, черные. Каждая армия состоит из 16 боевых единиц: восьми пешек, двух ладей, двух коней, двух слонов, ферзя и короля.

Для записи партии и для обозначения фигур на той или иной диаграмме фигуры обозначаются следующим образом:

Король – «Кр» (♔)

Ферзь – «Ф» (♚)

Ладья – «Л» (♖)

Слон – «С» (♘)

Конь – «К» (♞)

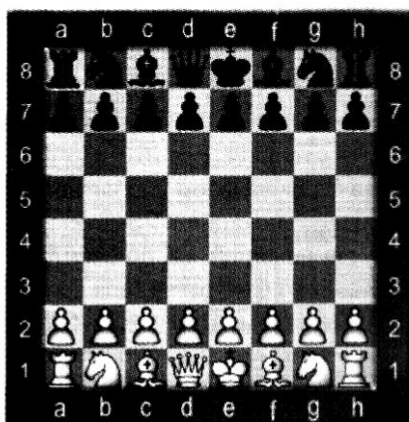
Пешка – «п» (♙)

Правда, так уж повелось, что ходы пешкой не принято обозначать буквой, записывается только поле, на которое был сделан ход.

Ученикам всю эту информацию мы будем выдавать постепенно, от урока к уроку, чтобы никого не запутать.

Начальное положение (начальная позиция) – единственно верное положение фигур перед каждой шахматной партией. Во все времена находились фантазеры, предлагавшие свои вариации на тему начальной позиции, однако ничего лучшего, чем эта, придумать пока не удалось.

Белые фигуры (в это понятие можно включать и пешки) расположились на двух первых горизонталях, черные



– на двух последних. Куда ставить пешки, разобраться легко – на вторую и седьмую горизонталь. У фигур же – личные места. По углам доски стоят ладьи, далее в сторону центра – кони и слоны. Ферзи располагаются строго на линии «d», а короли на линии «e». Чтобы не путаться с местами, запомните народную мудрость: ферзь любит свой цвет. Белого ферзя ставьте на белое поле, черного ферзя – на черное, не ошибетесь. Ставки сделаны, ставок больше нет!

Вот как можно записать начальную позицию, используя шахматную нотацию:

Белые: Крe1, Фd1, Лa1, Лh1, Сc1, Cf1, Kb1, Kg1, п.п. (пешки) a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Черные: Крe8, Фd8, Лa8, Лh8, Сc8, Cf8, Kb8, Kg8, п.п. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

При обозначении позиции на диаграмме фигуры принято записывать именно в такой последовательности: вначале короля, потом ферзя, ладьи, слонов, коней и, наконец, пешки.

Во время игры каждую фигуру надо ставить аккуратно в центр поля, чтобы в пылу борьбы не возникло споров, где именно она стоит. Если вы заметили, что какая-то фигура стоит криво, скажите «поправляю!» и поставьте ее как следует.

Ход – передвижение фигуры или пешки с одного поля шахматной доски на другое со взятием или без. Как мы уже говорили, противники ходят по очереди. Даже если соперник зазевался, второй раз подряд ходить нельзя. В начальном положении первый ход делают белые. За один ход можно передвинуть только одну свою фигуру (кроме рокировки – особого хода, который будет рассмотрен позднее). Чужими фигурами ходить нельзя, зато их можно бить (съедать). А вот свои фигуры есть воспрещается!

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Объясните детям, что все шахматные партии начинаются с одной и той же начальной позиции. Это примерно то же самое, как вбрасывание в хоккее или подача в теннисе. Все 16 белых фигур и 16 черных должны занять исходные места перед началом шахматного сражения. Как быстро и легко запомнить начальную позицию? Предложите детям внимательно изучить картинки на тему постепенной расстановки фигур (стр. 22-27 учебника, том 1). Пусть они выставляют фигуры на свои доски и одновременно повторяют хором:

1. По углам стоят ладьи-башни.
2. Рядом с ладьями пасутся кони.
3. У коней могучие соседи – слоны.
4. Главные советники – ферзи. Ставим белого ферзя – на белое поле,

а черного ферзя – на черное поле. **ЗАПОМНИТЕ:** ферзь любит свой цвет!

5. Наконец на доске появляются Их Величества – Белый Король и Черный Король.

6. Перед фигурами в ряд по восемь пешек стоят.

Одна учительница шахмат из Ханты-Мансийского автономного округа – Югра придумала отличную присказку. Как запомнить, на какое поле ставить короля и ферзя? Короли и ферзи – большие модники. Белый король красиво смотрится на черном троне, а черный король – на белом троне. Наоборот, белая королева (блондинка) любит носить белые платья, а черная королева (брюнетка) – черные платья.

Далее соседи по парте пусть посоревнуются друг с другом – кто быстрее расставит начальную позицию (если у них одна доска на двоих, то один расставляет белые фигуры, другой черные).

Неизбежен вопрос: что делать, если кто-то из детей уже знаком с азами шахмат, и ему материал первых уроков окажется неинтересен? Вообще, подобная проблема может возникнуть на уроке по любому предмету. Например, одни первоклассники умеют свободно читать и писать, другие терпеливо учатся рисовать палочки. Что касается шахмат, то возможно несколько вариантов решения проблемы. Скажем, учитель собирает всех «продвинутых» шахматистов за соседними партами, дает им более сложные задания из последующих уроков и предлагает сыграть между собой несколько партий с записью ходов. А опытный педагог и методист И.Г. Сухин предложил другой путь – назначать таких детей «помощниками учителя». Помощники вместе с учителем проверяют, правильно ли остальные ученики выполняют задания. И у других детей появляется стимул: если они будут хорошо успевать в шахматах, то тоже могут повысить свой статус и стать помощниками учителя.

Предложите ученикам в классе решить из Шахматной тетради задания на страницах 13, 14 и 15 и разберите их все вместе. В задании на странице 14, уточните ребятам, что в задании требуется определить, каких фигур не хватает для последующей расстановки начальной позиции. Тем, кто не догадался, подскажите, что не хватает одного черного слона, одной белой ладьи и по 8 белых и черных пешек.

Если останется время на уроке, разберите всем классом, какие ошибки были допущены при расстановке начальной позиции в учебнике “Карвин учит шахматам, том 1” на страницах 28 и 29.

Домашнее задание:

Предложите ученикам дома решить задания в Шахматной тетради на странице 16.

Урок 6 ПЕШКА

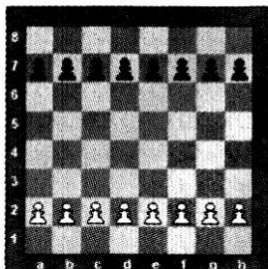
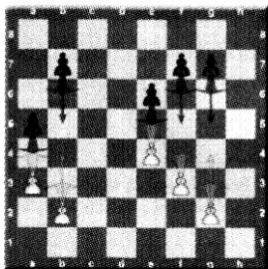
Пешка – душа партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка. Правило взятия на проходе. Правило превращения пешки. Дидактическая игра «Съешь клубничку».

Цель урока:

Повторить и закрепить базовые знания, связанные с доской и шахматными фигурами. Повторить названия фигур и расстановку начальной позиции. Познакомить детей с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой». Объяснить особые ходы пешкой – правило взятия на проходе и правило превращения пешки. Закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

«Пешки ходят прямо, бьют наискосок», – таков пешечный девиз. Важно, что пешки движутся не просто прямо, но и всегда только вперед. Поэтому ходы пешками очень ответственны – назад не вернешь. Каждая пешка может дойти до конца доски. Белые пешки до восьмой горизонтали, черные до первой. За один ход пешка может пойти только на одно поле вперед по вертикали. И только один раз в партии каждая пешка может прыгнуть на два поля вперед (например, с e2 на e4) – в начальном положении.



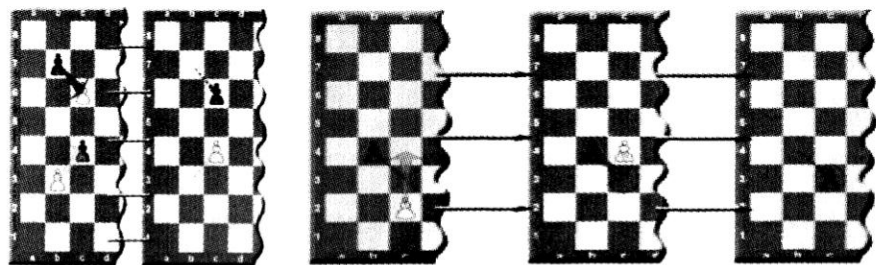
В начальной позиции у шахматистов по восемь пешек. Белые пешки располагаются на второй горизонтали, черные – на седьмой.

На одной вертикали с ладьями стоят ладейные пешки, с конями – коневые пешки, со слонами – слоновые, с ферзями – ферзевые, с королями – королевские.

Один раз в партии каждая пешка может пойти не только на одно, но и сразу на два поля вперед (по желанию). Но лишь из начального положения. То есть если пешка уже пошла на одно поле вперед, потом уже прыгнуть на два она не сможет! Коротко это правило формулируется так: пешка, которая еще ни разу не ходила, может прыгнуть через одно поле вперед.

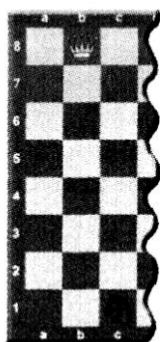
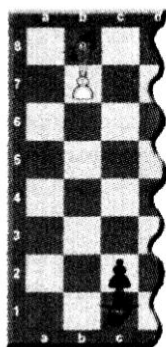
Бьет пешка только, как уже говорилось, наискосок – по диагонали (стоящую на своей линии пешку бить нельзя) на одно поле и занимает место взятой фигуры.

Трудность с ходами пешек только одна – правило взятия на проходе. Если пешка из начальной позиции прыгает через поле, которое держит под боем неприятельская пешка, то вражеская пешка имеет право побить прыгнувшую пешку так, как будто пешка пошла не через клетку, а только на одно поле. Это поле, которое проскочила пешка, было «бито» чужой пешкой и потому она может совершить «взятие на проходе». На «кусочках» диаграмм показано, как белая пешка пошла через «битое поле» и была съедена черной пешкой.



Поскольку пешка бьет только на одно поле по диагонали, то и брать на проходе она может только ту пешку, которая проскакивает через битое поле – то есть то поле, которое она контролирует. При взятии на проходе съеденная пешка убирается с доски, а пешка, которая совершила взятие, ставится на битое поле. Брать пешку на проходе можно только сразу после того, как соперник сделал ход. Если пешка вашего соперника прыгнула через битое поле, а вы своим ходом ее не взяли, то следующим ходом

побить ее вы уже не имеете права. Бить на проходе можно только пешкой пешку.



Если белая пешка дойдет до последней горизонтали или черная пешка до первой, она превратится в любую фигуру (по вашему выбору) своего цвета, кроме короля.

В кого превратить пешку, нужно решать по позиции. Говорят, плоха та пешка, что не мечтает стать ферзем. Такое превращение случается довольно часто. Так что ферзей на доске может быть столько, сколько пешек до края доски вы сумеете довести. Теоретически, на доске могут поселиться целых 9 ферзей.

Процедура превращения не шибко торжественна – одним ходом пешка ступает на последнюю горизонталь и убирается с доски, а на ее место ставится выбранная фигура. На практике иногда даже не доносят пешку до последнего ряда, а сразу ставят туда фигуру. По шахматным правилам, судья (в нашем случае – учитель) может сделать за это замечание – пешку все-таки надо ставить на поле превращения и лишь потом заменять на фигуру.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Как обычно, урок начинается с повторения пройденного материала. Дети воспроизводят на демонстрационной доске начальное положение, вспоминают, как называется каждая фигура и где она располагается перед началом игры.

Далее начинается знакомство с пешкой. Расставьте на демонстрационной доске восемь белых пешек на второй горизонтали и восемь черных пешек на седьмой горизонтали. Пешки – самый многочисленный «род войск» на шахматной доске. Расскажите, что великий французский шахматист Филидор называл пешку душой шахмат, поскольку от умелого обращения с пешками во многом зависит исход сражения. Объясните, что пешка ходит прямо, а бьет наискосок. Из начального положения пешка может пойти, по выбору шахматиста, на одно или на два поля. Подчеркните, что «прыгнуть» на два поля каждая пешка может только один раз в партии, пока она еще ни разу не ходила. Если пешка этим правом не воспользовалась и пошла вначале всего на одно поле, то возмож-

ность «прыжка» у нее пропадает, она и в дальнейшем должна будет идти вперед только на одно поле.

Предложите детям вспомнить, что такое диагональ. Подробно объясните, как пешка бьет другую пешку: не так, как в шашках, перепрыгивая через нее, а становясь на место съеденной пешки. Пешки ходят прямо, бьют наискосок. И только вперед – и ходят, и бьют.

Взятие пешкой и любой фигурой выполняется одинаково. Вы берете свою фигуру и ставите ее на место той, которую съели. Побитая фигура снимается с доски и выходит из игры. Бить или не бить? – вот в чем вопрос! В шахматах взятие необязательно, в отличие от тех же шашек. Поэтому решение принимается в зависимости от позиции. Хочешь – бей, не хочешь – не бей.

Подробно объясните такое сложное для детей правило, как взятие на проходе. С ним постоянно возникает путаница, и в процессе обучения вам придется еще не раз напоминать это правило – и всему классу, и отдельным ученикам. Дело в том, что в практической партии взятие на проходе встречается относительно редко (по крайней мере, по сравнению с обычными взятиями фигурами и пешками), поэтому о самой возможности такого необычного взятия на первых порах можно легко позабыть.

Кратко расскажите о превращении пешки, но пока не акцентируйте на этом внимание, ведь дети пока поверхностно знакомы еще с другими фигурами и им будет трудно понять, почему пешку гораздо чаще превращают в ферзя, а не в какую-либо другую фигуру. Преподаватели-шахматисты! По возможности, на данном этапе избегайте таких фраз, как «пешка идет в ферзи»; лучше говорить нейтрально о том, что проходные пешки идут к полю превращения.

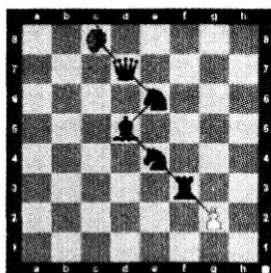
Далее переходите к практике.

Дидактическая игра «Съешь клубничку» (стр. 32, учебник, том 1). В нее можно играть по-разному:

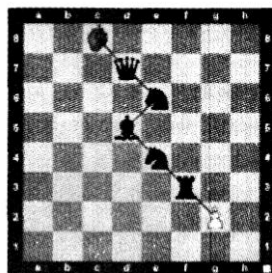
1) учитель вызывает ученика к доске, тот под диктовку расставляет нужную позицию (клубничку пусть обозначает любой яркий магнит либо перевернутая вверх ногами фигура) и по очереди съедает все неприятельские фигуры и пешки, добираясь до клубнички.

2) Можно вызывать учеников к доске по очереди; каждый делает по одному ходу.

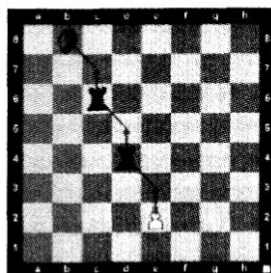
3) Ученики расставляют позиции на своих досках и решают задания, учитель и помощники контролируют ход решения и помогают тем, кому требуется помощь.



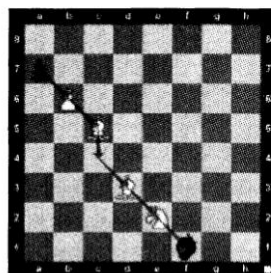
32-1



32-2



32-3

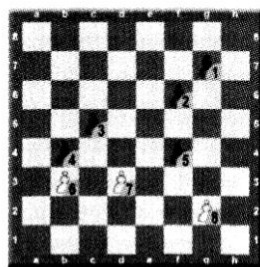


32-4

4) Возможный, хотя и наименее удачный вариант – ученики рисуют карандашом прямо в учебнике стрелочки, обозначающие взятия фигур.

5) Наконец, можно научить детей записывать решения. Вот как должна выглядеть запись ответов:

32-1	g2:f3:e4:d5:e6:d7:c8
32-2	b7:c6:d5:e4:f3:g2:f1
32-3	e2-e3:d4-d5:c6-c7:b8
32-4	a7:b6:c5-c4:d3:e2:f1



33-1

Метод записи очень простой: вначале записывается то поле, на котором стояла пешка, затем то, на которое она переместилась. Двоеточие означает, что переместилась она на новое поле не просто так, а кое-что съев по дороге. Значок «тире» говорит, что происходит ход без взятия. Как мы уже говорили, пешка никакой буквой или значком не обозначается.

На каждом уроке предлагайте ученикам понемногу тренироваться в записывании ходов, но особо их не напрягайте. Этот процесс поначалу отнимает у детей много сил и не дает сосредоточиться на чисто шахматных заданиях. Постепенно запись ходов войдет в привычку и не будет требовать больших усилий.

Задание на стр. 33: Назови все пешки на диаграмме:
1-g7, 2-f6, 3-c5, 4-b4, 5-f4, 6-b3, 7-d3, 8-g2

Пусть ученики запишут правильные ответы в пустые графы на стр. 33 учебника, том. 1. Объясните, что позицию на этой диаграмме можно записать, и потом любой человек сможет ее расставить на доске. Вот как правильно записать расположение пешек:

Белые пешки: b3, d3, g2.

Черные пешки: b4, c5, f4, f6, g7.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнение в Шахматной тетради на стр.17.

Урок 7

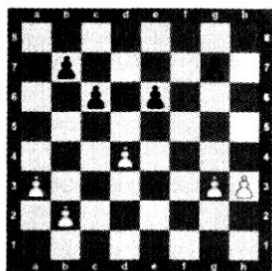
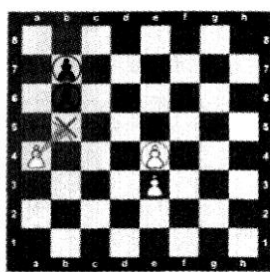
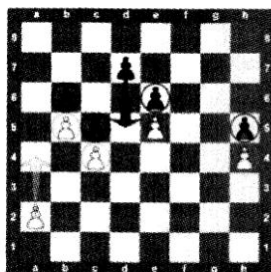
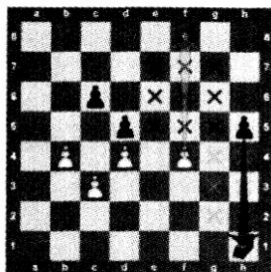
ПЕШКА (продолжение)

Проходные пешки. Блокированные пешки. Сдвоенные, связанные и изолированные пешки. Дидактическая игра «Кто раньше»?

Цель урока:

Повторить, как ходит и бьет пешка. Повторить особые ходы пешкой, связанные с правилом взятия на проходе и правилом превращения пешки. Познакомить детей с различными видами пешек – проходными, блокированными, сдвоенными, связанными и изолированными. Закрепить полученные знания с помощью дидактической игры.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ



Расположение пешек на доске называется пешечной структурой. Как мы уже говорили (и постараемся еще не раз показать в дальнейшем), от положения пешек зависит очень многое. Особенности пешечной структуры нашли свое отражение в специальных шахматных терминах, о некоторых из которых мы сегодня поговорим.

Проходные пешки. Проходной называется такая пешка, которой чужие пешки не мешают идти к полю превращения. То есть чужих пешек нет впереди проходной ни на ее вертикали, ни на соседних.

Блокированные пешки. Блокированными называются такие пешки (черные и белые), которые как будто упираются лбами и не дают друг дружке идти вперед.

Сдвоенные – это пешки одного цвета, которые стоят друг за дружкой на одной вертикали. Обычно сдвоенные пешки иметь не очень выгодно.

Связанные – это пешки-соседки одного цвета. Связанные пешки обычно поддерживают друг дружку, и это хорошо для обеих.

Изолированные – это одинокие пешки, у которых нет соседей своего цвета. Как и в жизни, одинокие пешки часто не слишком уютно чувствуют себя на шахматной доске.

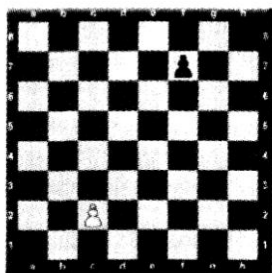
МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Расставьте на демонстрационной доске позиции, изображенные на страницах 34-35 (здесь и далее в методике проведения уроков подразумевается учебник “Карвин учит шахматам, том 1”). Попросите учеников показать и назвать проходные пешки, блокированные, сдвоенные, связанные и изолированные. Например: «Белая пешка d4 и черная пешка d5 – блокированные». Предложите ребятам самостоятельно придумать позицию с изолированной белой пешкой d4; со связанными черными пешками на вертикалях «с» и «d» и т.п.

Объясните ученикам, как записывается ход пешкой. Обозначения всех полей они уже знают. Допустим, белая пешка стоит на c2 и идет на два поля вперед, то есть на c4. Чтобы обозначить на бумаге этот ход, достаточно записать начальное и конечное поля, то есть **c2-c4**. Так записывается ход пешкой *полной нотацией*. Есть и *краткая нотация*, когда записывается только конечное поле – то, куда пришла пешка. Запись будет выглядеть так: **c4**. А как записать взятие? Для этого есть специальный значок «:». Допустим, белая пешка c4 бьет черную пешку d5. Так и запишем: **c4:d5** (полная нотация). В краткой нотации все гораздо короче: **cd**, и все! То есть обозначается только та вертикаль, на которой стояла пешка, и та, на которую она пришла после взятия. Краткая нотация проще, но есть нюанс, о котором надо помнить. Предположим, у белых есть сдвоенные пешки c4 и c5, а у черных – сдвоенные на d5 и d6. Если мы увидим в записи **cd**, то ни за что не сможем догадаться, какая именно белая пешка совершила этот ход. Надо уточнить еще и горизонталь, на которую придет пешка. То есть правильная запись краткой нотацией должна выглядеть так: **cd5** или **cd6**, в зависимости от того, какой пешкой сделали ход белые.

Далее переходите к практике.

Дидактическая игра «Кто раньше?» Ее также можно организовать по-разному. Вначале имеет смысл вызвать ученика к доске и самому сыг-



36-1

рать с ним две партии на позицию 36-1, заодно объясняя правила игры. Обратите внимание, что и в этом примере, и во всех последующих на стр. 36 белые и черные пешки расположены симметрично относительно центра доски.

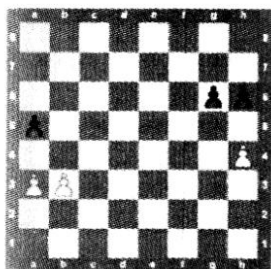
В позиции 36-1 пешки стоят на исходных рубежах (там, где они находятся в начальной позиции): белая пешка на 2-й горизонтали, черная на 7-й. Обе пешки проходные, бежать к полю превращения никто им не мешает. Поскольку очередь хода за белыми, то они и прибегут раньше к полю превращения. Нужно только, чтобы ученики вспомнили: из начального положения пешка может пойти не только на одно, но и на два поля. Поэтому в первой партии ученик пусть играет белыми. Если он сыграет **1.с4**, то выиграет: **1...f5 2.с5 f4 3.с6 f3 4.с7 f2 5.с8** – белая пешка раньше пришла к полю превращения.

Небольшой комментарий к записи партии. В шахматах ход белых и ответ черных принято считать за один ход; ходы обозначаются по порядку цифрами: 1, 2, 3 и т.д. «1.с4» означает, что на первом ходу белые пошли пешкой на с4. «1...f5» означает, что на первом ходу черные пошли пешкой на f5. «2.с5 f4» означает, что на втором ходу белые пошли пешкой на с5, а черные в ответ пошли пешкой на f4.

Потом учитель пусть разыграет ту же позицию еще раз, взяв себе белые фигуры.

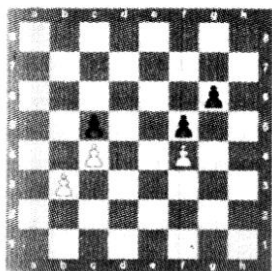
Можно и следующую позицию разыграть таким же образом, вызывая ученика к доске. Можно организовать конкурс: «От каждого по ходу»: образовать две команды, от каждой к доске выходят по 5 человек (так же, как пять футболистов бьют после матча пенальти), и все делают ходы по очереди, – естественно, одна команда играет за белых, другая за черных. Третий вариант – чтобы эти позиции разыгрывали в паре соседи по парте. Необходимо, чтобы каждую позицию ребята играли друг с другом два или четыре раза (четное число раз). Это нужно для уравнивания шансов, чтобы каждый мог сыграть и белыми, и черными. Ведь почти все позиции составлены таким образом, что при правильной игре белые (которые ходят первыми) неизменно выигрывают.

Наиболее хорошо подготовленным ученикам можно усложнить задание, предложив им записывать все партии. Остальным ученикам также полезно записывать хотя бы некоторые партии. Поначалу на запись уходит обычно очень много времени, дети забывают, что и как надо писать, отвлекаются, зовут учителя. Но постепенно осваивают эту нехитрую на-



36-2

подействовать пешкам b3 и g6 стать проходными. Вот как может развиваться игра: **1.b4 ab 2.ab** (пешка b4 стала проходной) **2...g5 3.hg hg** (пешка g5 тоже теперь проходная, однако белые на один темп опережают соперника) **4.b5 g4 5.b6 g3 6.b7 g2 7.b8** – белые выигрывают.

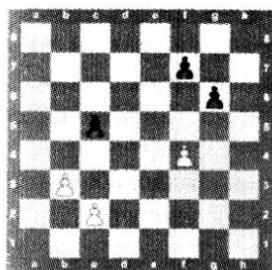


36-3

Ошибочно было бы 1.a4? – после этого хода одна пешка a5 удерживает две пешки соперника (a4 и b3), не дает им идти вперед. Черные играют 1...g5, получают проходную и побеждают.

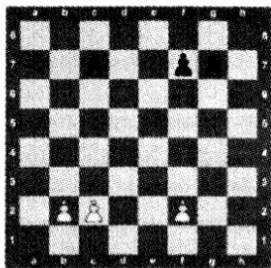
Перед нами тот самый случай, который мы обсуждали в предыдущем примере, разбирая ошибочный ход 1.a4: одна пешка тормозит две неприятельские. Ход белых, и ход у них всего один – **1.b4**. Черные забирают пешку и раньше успевают к полю превращения: **1...cb 2.c5** (перед пешкой c4 открылась широкая дорога, но увы, слишком поздно) **2...b3 3.c6 b2 4.c7 b1** – черные выигрывают.

Если бы по условиям задачи очередь хода принадлежала черным, то уже они вынуждены были сразу же отдать пешку, сыграв 1...g5, и после 2.fg белая пешка раньше успела бы к полю превращения. То есть в этом положении делать ход невыгодно, кто начинает, тот и проигрывает. Подобная ситуация в шахматах называется цугцвангом: любой доступный ход ухудшает позицию, поэтому ходить очень не хочется, однако правила обязывают делать ход. Термин «цугцванг» из шахмат пришел в повседневную жизнь и очень часто встречается, например, в речах наших политиков.



36-4

Ходы 1.b4? или 1.f5? ведут к потере пешки ни за что ни про что, поэтому имеет смысл изучать только ход пешкой c2. Она, как мы знаем, может пойти вперед или на одно поле, или на два. Но если сыграть 1.c4, то после 1...f5 (хорошо и 1...f6) возникает позиция обоюдного цугцванга, которую мы только что разбирали. Поэтому правильно **1.c3!**, намечая b3-b4. Лучшая защита за черных **1...f6**, однако после **2.b4 cb 3.cb g5 4.fg fg 5.b5 g4 6.b6 g3 7.b7 g2 8.b8** белые успевают первыми.



36-5

У белых большой выбор: они могут пойти любой из трех пешек, причем или на одно поле, или на два. Какой же выбрать ход? Очевидно, в этой позиции пойдет игра наперегонки (все пешки подвижные, цугцванги пока не намечаются), поэтому ходы на одно поле сразу отбрасываем – надо ходить на два поля вперед: активно, энергично! Но все-таки, какой пешке отдать предпочтение? Для начала, отбросим ход 1.c4?, на что черные могут ответить 1...c5!, и одна черная пешка затормозит две белые (эта ситуация нам уже знакома по предыдущим примерам).

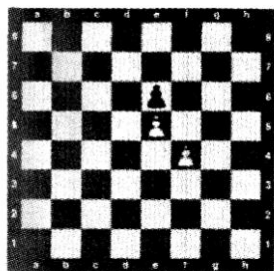
Далее, нехорошо и 1.f4? В шахматах, как и в жизни, чаще всего оказывается справедливым правило: не лезь на рожон там, где ты слабее! На королевском фланге у белых всего одна пешка против двух, и после 1.f4? черные легко и быстро получают проходную на королевском фланге, сыграв 1...g6! (плохо 1...f5? или 1...f6? 2.f5!, и белая пешка f блокирует две неприятельские), затем 2...f6 и потом 3...g5.

Правильно **1.b4!**, намечая 2.c4, затем 3.b5, 4.c5 и 5.b6. Игра может развиваться так: **1.b4 g5 2.c4 f5 3.b5 g4 4.c5 f4 5.b6 cb 6.cb g3 7.fg fg 8.b7 g2 9.b8**, и белые побеждают.

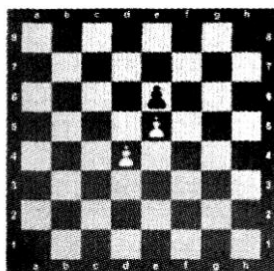
Как видите, пример достаточно сложный, тут есть где ошибиться. Поэтому разбейте учеников на пары и предложите им разыграть эту позицию в мини-матче из двух партий (одну белыми, одну черными). Желательно, чтобы дети записывали партии, потому что потом можно будет на демонстрационной доске разобрать их ошибки.

Другая форма разыгрывания этой позиции – сеанс одновременной игры учителя против небольшой группы учеников (5-7 человек).

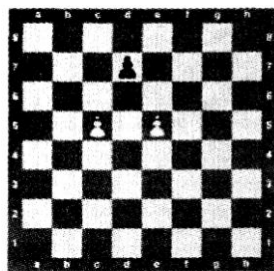
Все задания на странице 37 посвящены такому важному шахматному приему, как прорыв. Задание – провести пешку к полю превращения, но «малой кровью», с помощью одних только разменов выполнить его



37-1



37-2



37-3

нельзя. Поэтому белым приходится жертвовать одну или даже две пешки, чтобы оставшаяся прибежала к полю превращения. Очень жизненная ситуация, не правда ли: ради достижения большой цели надо уметь жертвовать второстепенным!

37-1

Пешка **f** смело идет под бой: **1.f5!** Она хочет проскочить к 8-й горизонтали, поэтому черные вынуждены побить нахального пехотинца – **1...ef**. Но тогда открывается прямая дорожка для последней оставшейся на доске белой пешки: **2.e6**, и белые выигрывают. Ошибочно было бы на первом или втором ходу побить пешку **d6**: черные также побиили бы на **d6**, после чего у белых просто не осталось бы сил для достижения победы.

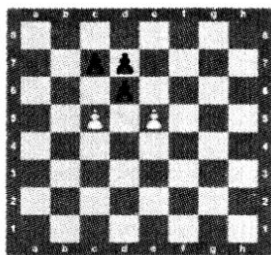
37-2

Решение аналогично: **1.d5! ed 2.e6** или **1...de 2.de**. На 2-м ходу одна из белых пешек оказывается на поле **e6** и быстро прибегает к полю превращения.

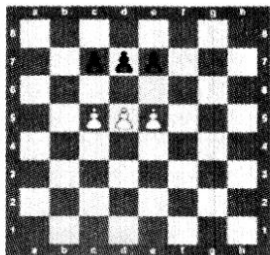
37-3

Взятие на **d6** лишено смысла, оно приведет лишь к разменам, после которых на доске останутся заблокированные пешки **d6** и **d7**. Значит, надо изучать ходы, связанные с жертвой пешки – **1.c6** и **1.e6**. После **1.c6? dc** у белых остается пешка **e5**, на одной вертикали с которой есть черная пешка **e7**. Взятие на **d6** – это всего лишь размен (**2.ed ed**); значит, пешка **e5** ни при каких обстоятельствах не сможет проскочить к полю превращения.

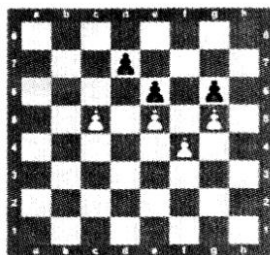
Тогда изучим ход **1.e6!** Дерзкая пешка угрожает взятием на **d7**, поэтому ответ черных вынужден – **1...de**. Но тогда следует **2.c6!**, и пешка с благополучно проскакивает мимо неприятельских пехотинцев



37-4



37-5



37-6

37-4

Легко заметить: эта позиция симметрична той, что представлена в предыдущем примере. Ход наших рассуждений аналогичен: ничего не дает белым ни размен на d6, ни 1.e6? de. Правильно **1.c6! dc 2.e6** с выигрышем.

37-5

Классическая исходная позиция для пешечного прорыва. Две фаланги – белая и черная – выстроились друг напротив друга. Какую пешку белые должны толкнуть вперед – центр фаланги (пешка d5) или одного из крайних пехотинцев? Легко установить, что ход любой крайней пешки ничего не дает белым, например: 1.c6 dc (или 1...d6 2.ed ed) 2.dc (или 2.d6 cd!) 2...e6, и на доске остались две пары взаимно блокированных пешек.

Правильно **1.d6!** (вперед идет центр фаланги!), угрожая побить одну из черных пешек – c7 или e7. Черным приходится бить на d6, но тогда – обратите внимание! – после 1...cd возникает уже разобранный позиция 37-3, а после 1...ed – позиция 37-4. Как белые побеждают в этих позициях, мы уже знаем.

37-6

На первый взгляд, пример может показаться сложным, но на деле он самый простой, поскольку белые здесь просто не могут не выиграть! К победе ведет, например, **1.c6 dc 2.f5 ef 3.e6** или **1.f5 ef (1...gf 2.g6) 2.e6 de 3.c6**.

Домашнее задание

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на страницах 18 и 19.

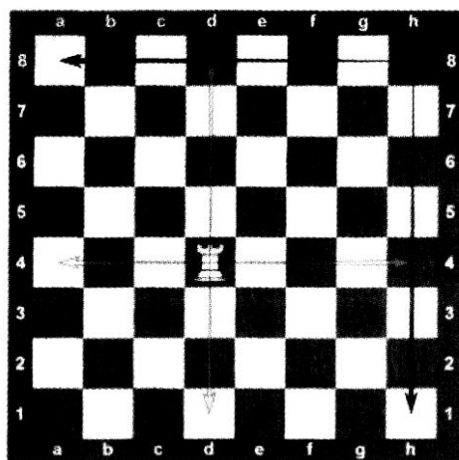
Урок 8 ЛАДЬЯ

Ход ладьей. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие пешки».

Цель урока:

Повторить ходы пешкой. Познакомить детей с новой фигурой – ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ



Ладья движется только по горизонталям и вертикалям. За один ход ладья может передвинуться на любое поле по горизонтали или вертикали, на которой она стоит, если ей не мешают другие фигуры (на пустой доске).

Если на пути ладьи стоит своя фигура или пешка, то перепрыгивать через нее, оббегать ее вокруг или становиться с ней рядышком на одном поле ла-

дья не имеет права. Если же это фигура соперника, то ладья может побить (взять, съесть) ее.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Внимательно разберите домашнее задание. Тема «Пешка» очень сложная и важная, на нее не жалко потратить лишнее время.

Далее переходите к новой теме – расскажите ученикам о такой прямоугольной фигуре, как ладья. Покажите на демонстрационной доске, как она ходит и как она бьет. Изучая ход ладьи, можно повторить такие важные базовые понятия, как горизонтали и вертикали. Вызовите ученика к демонстрационной доске, поставьте ладью на e4 и командуйте: «Сделай ход ладьей на два поля вправо по горизонтали! Теперь на три вниз по вертикали!» и т.д. Можно путать ученика командами типа: «На три вверх по горизонтали! На одно влево по вертикали, на два вбок по диагонали» и т.п.

Дидактическая игра «Съешь клубничку».

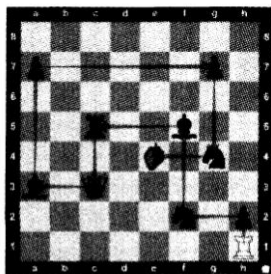
Возможная методика проведения этой игры вам уже известна. Та же игра, как и многие другие игры, будет в дальнейшем предложена и при изучении других фигур. Постепенно дети хорошо усвоят, какие требования предъявляет к ним та или иная дидактическая игра.

39-1

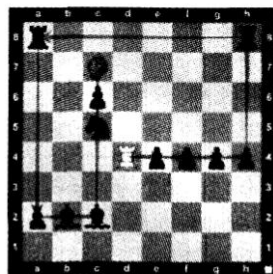
Lh1:h2:f2:f5:c5:c3:a3:a7:g7:g4:e4.

39-2

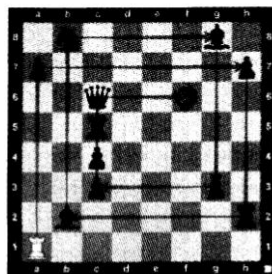
Ld4:e4:f4:g4:h4:h8:a8:a2:b2:c2:c5:c6:c7.



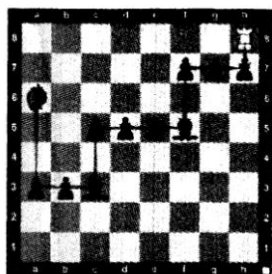
39-1



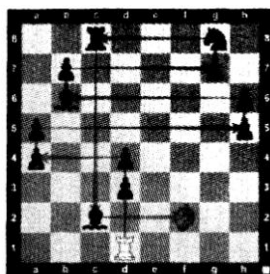
39-2



39-3



39-4



39-5

39-3

Ла1:а7:h7:h2:b2:b8:g8:g3:c3:c4:c5:c6:f6.

39-4

Лh8:h7:g7:f7:f5:e5:d5:c5:c3:b3:a3:a6.

39-5

Лd1:d3:d4:a4:a5:h5:h6:b6:b7:g7:g8:c8:c2:f2.

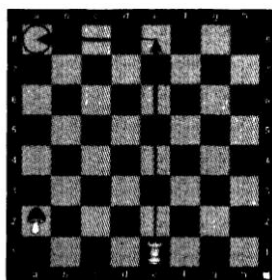
Когда ладья в поисках «добычи» перелетает через всю доску, ученики могут растеряться (особенно когда они начинают торопиться, чтобы выполнить задание раньше соседа по парте) и перескочить ладьей на соседнюю горизонталь или вертикаль (например, с а2 на h3 или с с1 на d8). Чтобы этого не произошло, предложите детям аккуратно записать решение в тетради.

Как записывается ход ладьей? Точно так же, как и ход пешкой, только в начале записи надо добавить букву «Л» (сокращение от слова «ладья»). Например, «Ле1-с1» означает, что ладья с е1 пошла на с1. Это запись полной нотацией. В краткой нотации этот ход будет выглядеть так: «Лс1». Запись «Лd1:d4» означает, что ладья с d1 что-то съела на d4. Запись краткой нотацией – Л:d4.

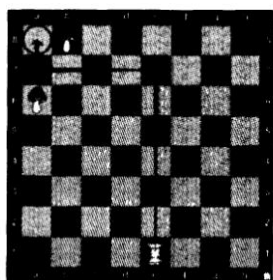
Допустим, две белые ладьи, с а1 и е1 могут пойти на поле с1. Тогда краткой в краткой нотации ход Ла1-с1 будет выглядеть как Лас1, а ход Ле1-с1 – Лес1. Другой возможный вариант – две черные ладьи с е7 и е4 могут пойти на е5. Тогда эти ходы в краткой записи будут выглядеть как Л7е5 и Л4е5 соответственно.

Дидактическая игра «Домик и мухоморы».

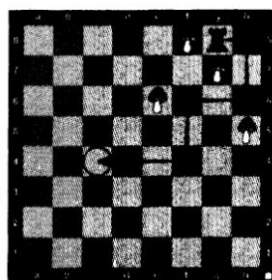
Цель этой игры – найти кратчайший маршрут для фигуры от одного поля



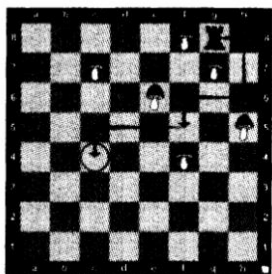
40-1



40-2



40-3



40-4

к другому. Предложите ученикам самостоятельно решить эти примеры по учебнику и записать ответы в тетрадь.

40-1

Ле1-е8-а8. Другой маршрут с е1 на а8 – через поле а1 – перекрыт мухомором на а2.

40-2

Ле1-е7-а7-а8.

40-3

Лг8-г8-г6-г6-г1-с1-с4. После того, как ладья выбралась с г8 на г6, у нее появляются и другие маршруты на с4, не только через г1. Предложите детям указать несколько различных путей.

40-4

Лг8-г8-г6-г6-г1-с1-с4. После того, как ладья выбралась с г8 на г6, у нее появляются и другие маршруты на с4, не только через г1. Предложите детям указать несколько различных путей.

Дидактическая игра «Лабиринт».

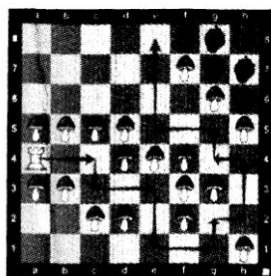
Усложненный вариант игры «Домик и мухоморы». Предложите детям записать правильный маршрут в тетради либо отметить его карандашом прямо на диаграмме.

41-1

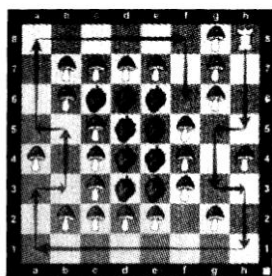
Ла4-с4-с3-е3-е1-г1-г2-г2-г4-г4-г5-е5-е8:ф8.

41-2

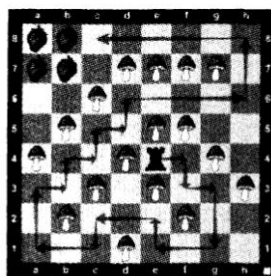
Лг8-г5-г5-г3-г3-г1-а1-а3-б3-б5-а5-а8-ф8-ф6:е6.



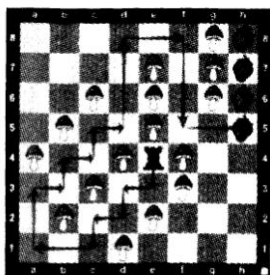
41-1



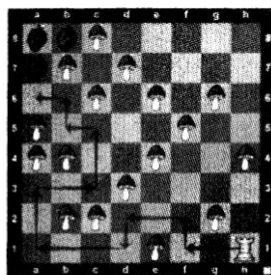
41-2



41-3



41-4



41-5

41-3

Ле4-f4-f3-g3-g1-e1-e2-c2-c1-a1-a3-b3-b4-c4-c5-d5-d6-h6-h8:b8.

41-4

Ле4-e3-d3-d2-c2-c1-a1-a3-b3-b4-c4-c5-d5-d8-f8-f5:h5.

41-5

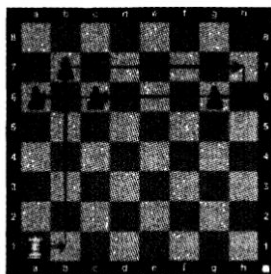
Лh1-f1-f2-d2-d1-a1-a3-c3-c5-b5-b6-a6:a7.

Дидактическая игра «Побей кусачие пешки».

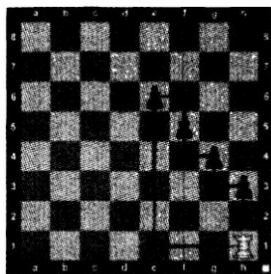
Очень важно, изучая ходы одной фигуры, постоянно вспоминать, как ходят другие, изученные ранее. Здесь мы вспоминаем, как бьет пешка. Чтобы не подставиться под удар, белая ладья должна проложить себе дорогу в тыл неприятеля.

42-1

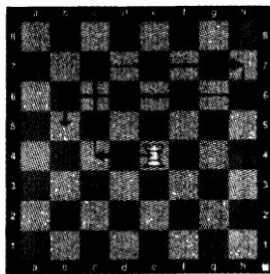
Пешка b7 защищает пешки a6 и c6, поэтому первым делом надо съесть именно пешку b7. Вот один из возможных вариантов решения: **Ла1-b1:b7-a7:a6:c6:g6:h6.**



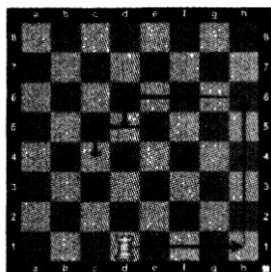
42-1



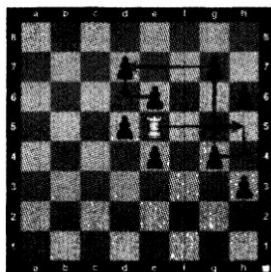
42-2



42-3



42-4



42-5

42-2

И здесь белой ладье надо отправиться в тыл к неприятелю, чтобы побить первым делом незащищенные пешки: **Lh1-a1-a6:e6:e5:f5:f4:g4:g3:h3:h2.**

42-3

Le4-c4:c7-b7:b6:d6:h6-h5:g5:e5-f5:f4.

42-4

Ld1-h1-h6:d6-c6:c5:e5-f5:f4:d4:b4-b3:c3:e3.

42-5

Le5-h5 (единственное «не заминированное» поле, на которое может ступить ладья) – **h4:g4:g7:d7-d6:e6:h6-d6:d5-d4:e4-h4:h3.**

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 20.

Урок 9

ЛАДЬЯ ПРОТИВ ЛАДЬИ, ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШЕК

Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черную ладью», «Задержи проходные».

Цель урока:

Повторить, как ходит и бьет ладья. Познакомить детей со свойствами ладьи в «реальном бою», то есть в двусторонней игре (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

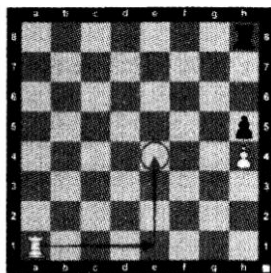
Вначале, как обычно, проверка домашнего задания, повторение темы «Ладья». На предыдущем уроке мы изучали, как ладья ходит и совершает взятие. Делала ходы только ладья; фигуры и пешки соперника, если и присутствовали на доске, оставались неподвижны. На новом занятии белые и черные будут делать ходы по очереди, как в настоящей партии, и благодаря этому мы сможем лучше понять свойства ладьи.

Подобное чередование заданий, уже известное нам по теме пешка (вначале ходы делает только одна из сторон, потом обе) будет применяться и далее, при изучении каждой новой фигуры. Для учеников это не создает особых затруднений, надо только напоминать им условия каждого конкретного задания. Например, ходят только белые, черные пешки неподвижны, но умеют «кусаться». Либо белые и черные делают ходы по очереди, начинают игру белые.

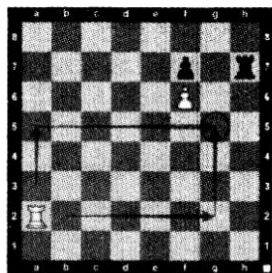
Дидактическая игра «Волшебный сундучок».

Во время шахматной партии случается, что вам необходимо перевести свою фигуру на какое-то стратегически важное поле, а соперник, естественно, хочет этому помешать. Задания на тему «Волшебный сундучок» как раз и посвящены подобной ситуации.

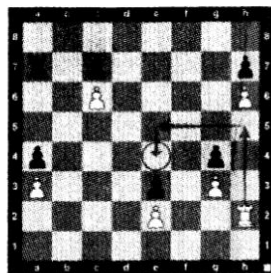
В отличие от мухоморов, которые «растут» на шахматной доске и мешают перемещениям фигур, волшебный сундучок зарыт под землей и условно невидим, поэтому фигуры не могут за ним «спрятаться». Поясним на примере. Допустим, на пустой доске сундучок зарыт под полем



43-1



43-2



43-3

е4, а белая ладья стоит на е1. Если в этот момент черная ладья придет на е8, то белая ладья сможет ее побить, не обращая на сундучок никакого внимания. Он – под землей, ходить по поверхности никому не мешает!

43-1

Ладья с а1 может попасть на е4 за два хода двумя маршрутами – через а4 или через е1. В случае 1.Ла4? черные сыграют 1...Ле8! и также возьмут под контроль поле е4. Далее игра может продолжаться, например, так: 2.Лс4 Ле7 3.Ла4 Ле6 и т.д. Как говорится, видит око, да зуб неймет: обе ладьи контролируют поле е4, но ни одна из них не может его занять, потому что сразу же попадет под бой неприятельской ладьи.

Чтобы решить это задание, белые должны на 1-м ходу сыграть **1.Ле1!** Теперь черные не могут ответить 1...Ле8?, поскольку их ладья попадет под бой. Невозможен и ход 1...Лh4 – мешает собственная пешка h5. Таким образом, на 2-м ходу белые сыграют Ле4 и одержат победу в этом мини-поединке.

43-2

1.Ла5!, и у черных нет ответа 1...Лg7, поскольку ладья попадет под бой пешки f7. Ничего не дает 1.Лg2? Лh5.

43-3

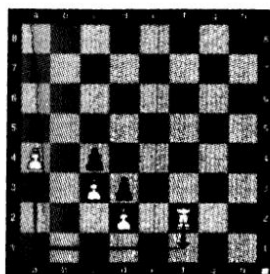
1.Лh5! Ла8 2.Ле5.

43-4

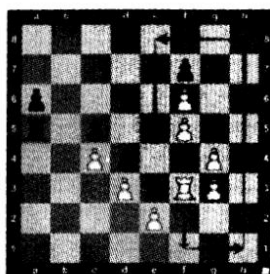
1.Лf1 Лb8 2.Ла1 Лb3 3.Ла2! Черные в цугцванге, они вынуждены снять контроль с поля а3, после чего белые выигрывают.

43-5

1.Лf1 Ла4 2.Лh1! (нехорошо 2.Лb1? из-за 2...Лb4!) **2...Лb4 3.Лh8 Лb7 4.Ле8**, и белые выигрывают.



43-4



43-5

Дидактическая игра «Поймай черную ладью».

Ладья – фигура очень мобильная, на пустой доске она может стремительно перебегать из угла в угол, за ней не угонишься. Но свои и чужие фигуры и пешки иногда существенно ограничивают ее подвижность. Поэтому, кстати, надо постоянно повторять ученикам: ладьи любят открытые линии!

Перед нами как раз такие позиции, когда черной ладье доступны всего несколько полей. Ваша задача – отнять их, то есть взять под контроль своими фигурами и пешками.

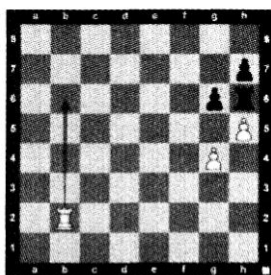
44-1

Черная ладья зажата на h6, ходов у нее нет. Однако черные угрожают разрушить клетку, побив пешкой g6 на h5. Белые могут этому помешать, сыграв 1.Лb6! Возникает очень любопытная ситуация: теперь и пешка g6 не может сдвинуться с места (побить на h5 или пойти вперед на g5), поскольку в этом случае откроется 6-я горизонталь, и белая ладья с b6 побьет неприятельскую ладью на h6. В подобных случаях шахматисты говорят, что пешка g6 оказалась связанной (как бы привязанной к ладье h6). Впрочем, особенно глубоко вдаваться в тему связки пока не стоит, к этому важному приему мы еще вернемся – ему будет посвящен отдельный урок.

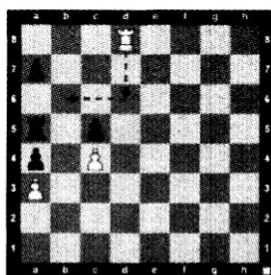
Итак, после 1.Лb6! черные попадают в цугцванг: какой бы ход они ни сделали, они неизбежно теряют ладью.

44-2

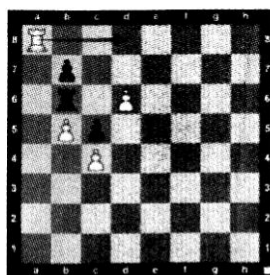
Здесь черная ладья также сильно ограничена в своих перемещениях – в ее распоряжении есть лишь одно свободное поле, на a6. Если белые отнимут это поле, сыграв 1.Лd6!, то черная ладья окажется в капкане. После 1...a6 2.Лb6 (одно из возможных решений; здесь выигрывает любой ход, которым белые не подставляют ладью) черным приходится пойти 2...Лb5, подставляя ладью под удар белой пешки c4.



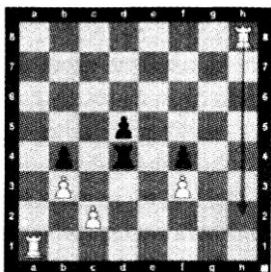
44-1



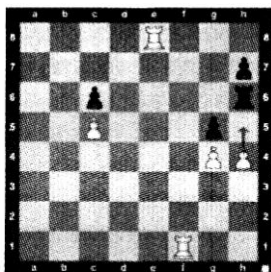
44-2



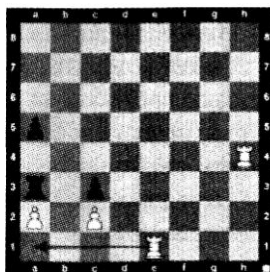
44-3



44-4



44-5



44-6

44-3

В этом и последующих примерах белым также надо найти, как захопнуть капкан, в который по воле судьбы угодила неприятельская ладья. Итак, начинаем обход капканов:

1.Лd8!

44-4

1.Лh2!

44-5

1.h5!

44-6

1.Ла1! а4 2.Лg4.

Дидактическая игра «Задержи проходные».

Очень важная для практического шахматного эндшпиля тема – борьба ладьи с неприятельскими проходными пешками. Позиции составлены таким образом, что при правильной игре белые выигрывают: ладья съедает все пешки, которые в лучшем случае могут ступить на поле пре-

вращения, но тут же будут уничтожены ладьей. Однако выигрыш достигается единственными ходами, поэтому дети легко могут ошибиться и пойти по неверному пути.

Эти позиции рекомендуется разыгрывать в матчах из 2-х или 4-х партий. Могут играть между собой соседи по парте (желательно с записью), либо учитель против учеников – у демонстрационной доски или в сеансе.

45-1

Три черные пешки стоят на пороге превращения, однако все эти пешки разрозненные, изолированные, они не помогают друг другу и потому гибнут поодиночке после **1.Лh1!** Обратите внимание детей на то, что если бы хоть две пешки из трех оказались связанными, то ладья ничего не смогла бы с ними поделать.

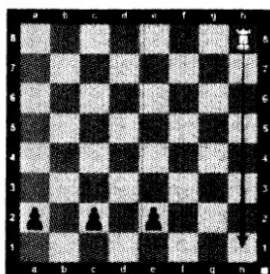
45-2

Черные пешки связаны и очень опасны, того и гляди проскочат вперед. Белых выручает хитрый выжидательный ход **1.Лd2!** Черные вынуждены сыграть **1...e3** (ничего не поделаешь – другого хода просто нет), и после **2.Л:d3 e2 3.Ле3** ладья забирает обе пешки.

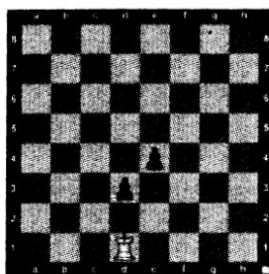
45-3

Важнейшая позиция, которую следует разобрать как можно более тщательно!

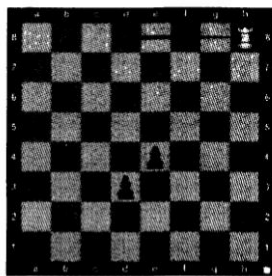
В шахматах есть такое правило: две связанные проходные, дошедшие до третьей горизонтали, оказываются сильнее ладьи, если та борется с ними в одиночку. Однако в этом примере на третью горизонталь вступила пока что только одна пешка. Именно с ней и надо бороться в первую очередь, она – наиболее опасный «преступник» (по терминологии знаменитого гроссмейстера-теоретика Арона Нимцовича). Итак, наиболее опасному «пре-



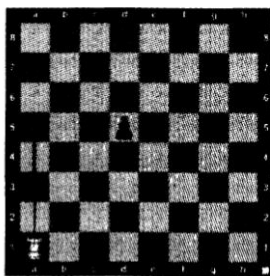
45-1



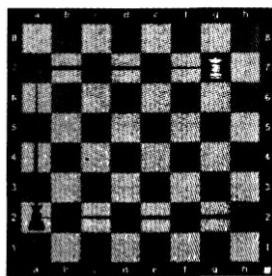
45-2



45-3



45-4



45-5

ступнику» уделим особое внимание: **1.Лd8!** Мы напали на пешку d3, и она теперь не может сдвинуться с места; а вот в случае другого нападения – **1.Лh3?** – пешка благополучно топает вперед: **1...d2**. После же **1.Лd8** черные сразу теряют сначала одну пешку, а потом и вторую.

45-4

Белые должны немедленно атаковать флангу неприятеля, пока пешки не зашли слишком далеко. Однако атака с первой горизонтали (с фронта) ничего не дает: **1.Лс1?** c4 или **1.Лd1?** d4. Правильно **1.Ла5!** – это так называемая атака с фланга. Черные сразу же теряют одну пешку, а потом и все остальные, например: **1...d4** (**1...c4** **2.Л:d5**, и ладья легко справляется с разрозненными пешками) **2.Л:c5 e4** **3.Лc4!** (вновь атака с фланга очень эффективна, когда пешки выстроились вдоль одной горизонтали) **3...d3** **4.Л:e4 d2** **5.Лd4**, и белые выигрывают.

45-5

Вначале надо устранить самую опасную проходную, а потом уже разбраться с двумя оставшимися: **1.Ла7! h3** **2.Л:a2 g4**. В этот момент предложите ученикам подумать: какой из разобранных ранее примеров напоминает сложившаяся на доске ситуация? Правильный ответ – пример 45-2. Действуя по аналогии, белые ставят свою ладью впереди наиболее далеко продвинувшейся проходной: **3.Лh2!** Черным приходится играть **3...g3**, и после **4.Л:h3 g2** **5.Лg3** белые побеждают.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 21.

Урок 10

СЛОН

Ход слоном. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Цель урока:

Повторить ходы пешкой и ладьей. Познакомить детей с новой фигурой – слоном, объяснить, как он ходит и как бьет. Ввести такие понятия, как «белопольный слон», «чернопольный слон». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

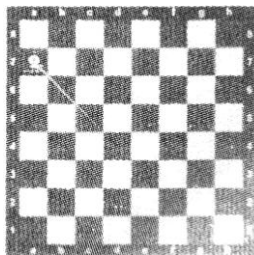
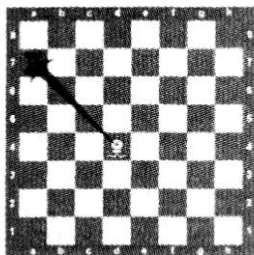
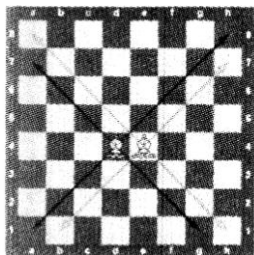
ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Слон ходит только по диагоналям своего цвета. Но не цвета самой фигуры, а цвета поля, на котором он располагается в начальной позиции. В зависимости от этого слонов называют белопольными и чернопольными. На диаграмме – белый белопольный слон.

За один ход слон может переместиться на любое поле своей диагонали (на пустой доске). Если на его пути стоит своя фигура, то перепрыгнуть через нее или встать на ее поле он не может. Через чужие фигуры прыгать тоже запрещено, а бить их, как уже говорилось, можно.

Бьет слон так же, как и ходит, – по диагонали. После взятия слон встает на поле, которое занимала побитая фигура.

В начальном положении у каждого соперника по два слона: один белопольный и один чернопольный.



Два слона отлично дополняют друг друга, ведь они контролируют разные диагонали доски. Но часто в процессе игры у партнеров остается по одному слону, и тогда важно знать, какой слон у кого остался. Если слоны расположены на полях одного цвета – это **ОДНОЦВЕТНЫЕ** слоны. Если на разных (один на белом, другой на черном) – это **РАЗНОЦВЕТНЫЕ** (или разнопольные) слоны.

В шахматах ладьи и ферзи называют **ТЯЖЕЛЫМИ** фигурами, а слона и коня – **ЛЕГКИМИ**. Ладья считается сильнее слона или коня (но на практике бывает и наоборот). Если один из противников выиграет ладью за легкую фигуру, говорят, что он выиграл **КАЧЕСТВО**.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Вначале – проверка домашнего задания, повторение темы «Ладья»: ход ладьи, взятие, борьба ладьи против ладей и пешек.

Далее переходим к изучению новой фигуры – слона. Используются те же игры и та же методика, что и ранее при изучении пешки и ладьи.

Дидактическая игра «Съешь клубничку».

47-1

Cc1:h6:g7:f8:b4:a5:b6:c7:g3:h2:g1.

47-2

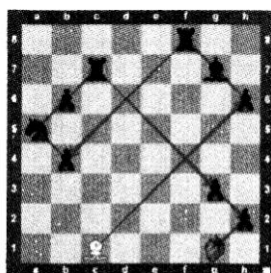
Ch8:g7:f6:e5:c3:b2:a3:c5:e3:f2:g1.

47-3

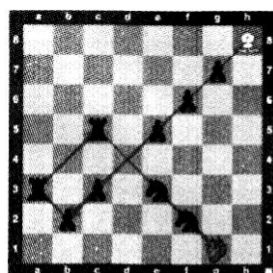
Cf8:g7:h6:g5:h4:g3:h2:g1:b6:a7.

47-4

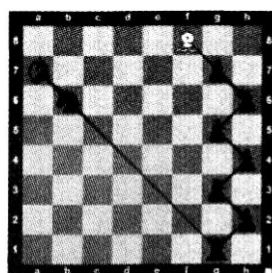
Ce4:b1:a2:f7:h5:e2:a6:c8:d7:a4.



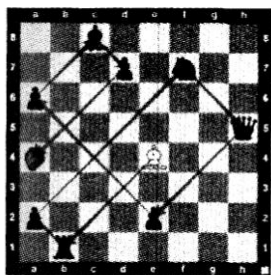
47-1



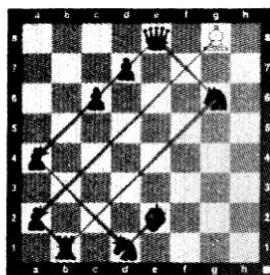
47-2



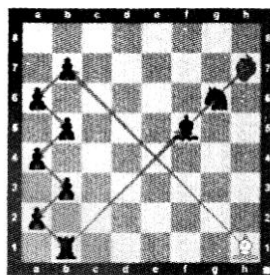
47-3



47-4



47-5



47-6

47-5

Cg8:a2:b1:g6:e8:d7:c6:a4:d1:e2.

47-6

Ch1:b7:a6:b5:a4:b3:a2:b1:f5:g6:h7.

Дидактическая игра «Домик и мухоморы».

48-1

Cd4:g7-f8.

48-2

Cd4-f6-e7-f8.

48-3

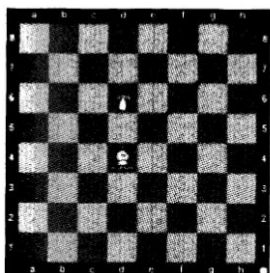
Cd4-b6-d8-e7-f8.

48-4

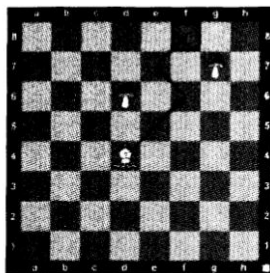
Cf1-e2-d1-b3-d5-c6-e8.

48-5

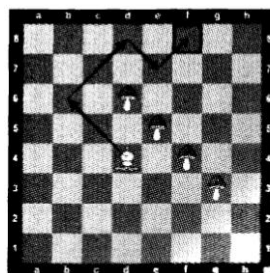
Cf1-e2-d1-a4-b5-a6-c8-d7-e8-h5-g4-h3.



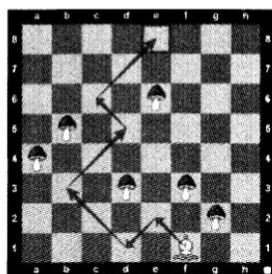
48-1



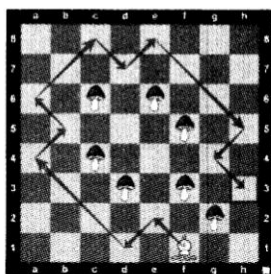
48-2



48-3



48-4



48-5

Дидактическая игра «Лабиринт»

49-1

Cd4-e3-c1-a3-b4-a5-c7-d6:f8.

49-2

Ch1-g2-f1-e2-d1-a4-b5-a6-c8-d7-e8-g6:f5.

49-3

Ch1-g2-h3-g4-h5-e8-d7:c8.

49-4

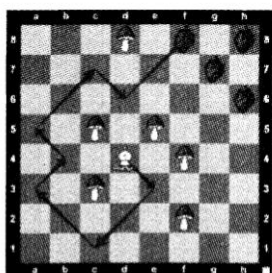
Cb8-c7-d8-h4-f2-d4:b2.

49-5

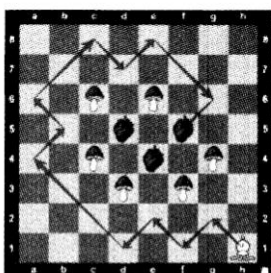
Cg8-f7-e8-d7-c8-a6-b5-a4-c2-d3:f1.

Дидактическая игра «Побей кусачие фигуры».

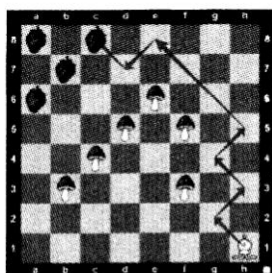
Слон ходит по диагоналям, а ладья – по вертикалям и горизонталям, то есть совсем по-разному. Благодаря этому слон может напасть на ладью, не попадая при этом «под огонь» ладьи. (Точно так же, когда



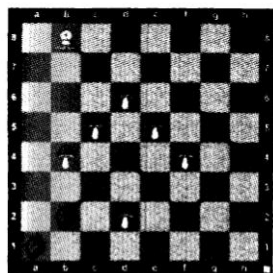
49-1



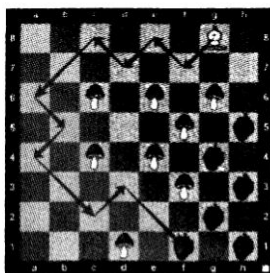
49-2



49-3



49-4



49-5

тадьа нападает на слона, она оказывается для этого слона неуязвимой).

50-1

Незащищенная пешка – самая дальняя в цепи. та. что до сих пор стоит в начальном положении на поле g7. Эта пешка защищает пешку f6, та – e5, и, наконец, пешка e5 защищает пешку d4. Чтобы выполнить задание, белому слону приходится отправиться в далекое путешествие: **Ca3-f8:g7:f6:e5:d4**.

50-2

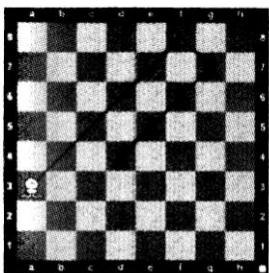
Цель у слона та же – поле f8, откуда он начнет поедать неприятельские пешки: **Ca1-b2-a3-f8:g7:f6:e5:d4**.

50-3

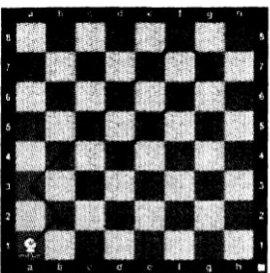
На доске у черных появилась дальнбойная ладья, слону надо проявить особую осторожность: **Ca1-b2-c1-h6:g7:f6:e5:d4:b6:a5**.

50-4

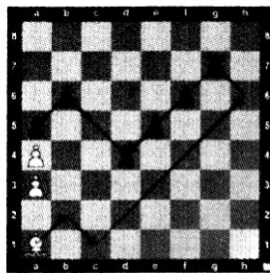
В этом примере слон похож на настоящего слаломиста: **Cb3-d1:e2-f1-h3-c8:b7:c6:d5:f7:g6:h5**.



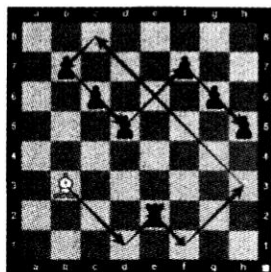
50-1



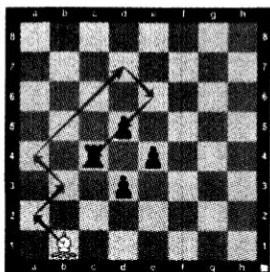
50-2



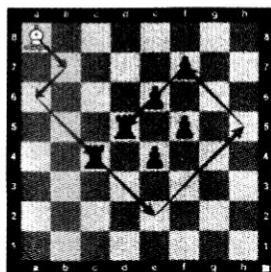
50-3



50-4



50-5



50-6

50-5

Слон совершает далекий обход в тыл неприятеля, где забирает первым делом пешку d5, потом ладью и затем две остальные пешки: **Cb1-a2-b3-d1-g4-e6:d5:c4-d5:e4:d3**.

50-6

Чтобы пробраться к ключевой пешке f7, на которой держится вся конструкция черных, белым надо для начала уничтожить никем не защищенную ладью с4: **Ca8-b7** (единственное, все остальные поля «заминированы») – **a6** (вновь единственное поле) – **C:c4-e2-h5:f7:e6:d5-e6:f5:e4**.

Как записывается ход слоном? По той же методе, что и ход ладьей, только в начале записи ставим букву «С» (сокращение от слова «ладья»). Например, «Cf1-c4» означает, что слон с f1 пошел на c4. Это запись полной нотацией. В краткой нотации этот ход будет выглядеть так: «Cc4». Запись «Cc1:e3» означает, что слон с c1 что-то съел на e3. Запись краткой нотацией – C:e3.

Слоны каждого из соперников ходят по диагоналям разного цвета (один слон белопольный, а второй чернопольный), поэтому в краткой нотации обычно не требуется дополнительных пояснений, какой именно слон отправился, например, на d4. Если же в краткой записи все-таки встретился ход вроде Cfb6 (вместо простого Cb6), это может означать только то, что один из слонов превращенный, т.е. какая-то пешка дошла до поля превращения и стала слоном. Такие случаи бывают крайне редко.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 22.

Урок 11

СЛОН ПРОТИВ СЛОНА, ПРОТИВ ЛАДЬИ И ПРОТИВ ПЕШЕК

Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черного слона»,
«Задержи проходные».

Цель урока:

Повторить, как ходит и бьет слон. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» слона в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

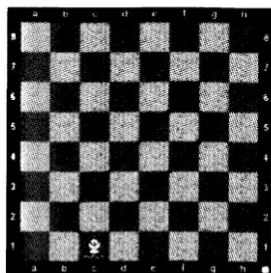
МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок, как всегда, с проверки домашнего задания и повторения темы «Слон» (ходы слона, взятие).

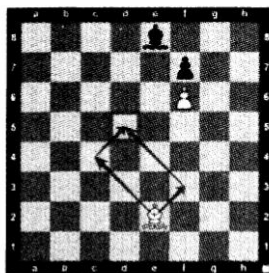
Новая тема – борьба слона против фигур и пешек противника. На этом занятии белые и черные будут ходить по очереди, начинают игру во всех примерах белые.

Дидактическая игра «Волшебный сундучок».

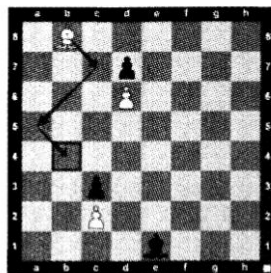
Суть задач та же, что и в борьбе ладьи против ладьи: надо перевести своего слона на заранее заданное поле, помешав сопернику сделать то же самое. При этом нельзя подставлять своего слона под удар неприятельского слона или пешек.



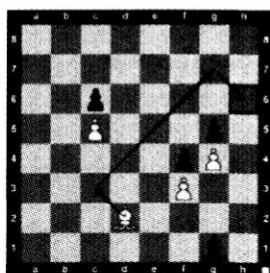
51-1



51-2



51-3



51-4

51-1

1.Cb2! Ошибочно 1.Cg5? из-за 1...Ce5, и ни одному слону не удастся без потерь проникнуть на поле f6.

51-2

1.Cf3! Но не 1.Cc4? Cc6, после чего оба слона атакуют поле d5 и ни один из них не может его занять.

51-3

1.Ca7! – направляя слона на c5 и оттуда на b4. Неудачно 1.Cc7? ввиду 1...Cf2 2.Ca5 Cc5, и оба слона напали на поле b4 одновременно.

51-4

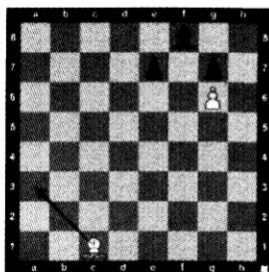
1.Cc3! C:c5 2.Cg7, и белые выигрывают.

Дидактическая игра «Поймай черного слона».

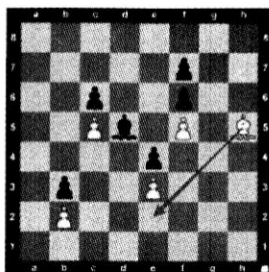
Слоны, как и ладьи, любят простор, в тесных клетках они задыхаются. Чтобы решить задачи на тему «Поймай черного слона», надо внимательно посмотреть, какие поля есть в распоряжении этой фигуры и подвижны или неподвижны пешки черных.

52-1

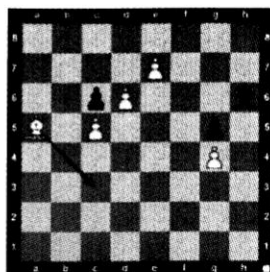
1.Са3! Черный слон не имел ходов, однако пешка e7 грозила двинуться вперед. Белые связывают своим слоном эту пешку. Ходить ей все равно придется (никаких других ходов у черных в принципе нет), но тогда – после 1...e5 или 1...e6 – белые забирают слона f8.



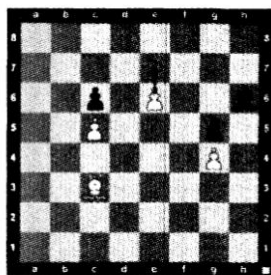
52-1



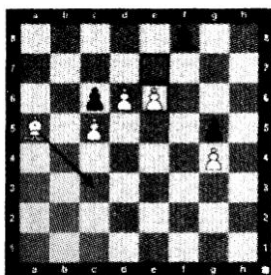
52-2



53-3



52-4



52-5

52-2

Все черные пешки заблокированы, слону d5 доступно только поле c4 (поле e6 находится под ударом пешки f5). Надо отнять у черного слона поле c4, и для этого белые играют **1.Ce2!** и выигрывают.

52-3

К цели ведет **1.Cc3!**, беря под контроль поле g7.

52-4

1.e7!, отнимая у черного слона поле f8.

52-5

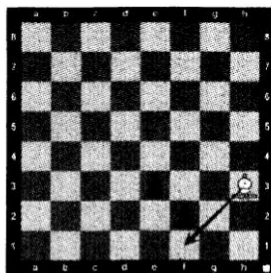
Решив два предыдущих примера, дети без особых затруднений разберутся и в этом. Вначале надо сыграть **1.Cc3!**, взяв под контроль поле g7. Ошибочно **1.e7? Cg7**, и черный слон, попав на большую диагональ, вырывается на свободу. После же **1.Cc3!** ответ единственный – **1...Ch6**. Тогда белые играют **2.e7** и отнимают у слона соперника все доступные ему поля.

Дидактическая игра «Задержи проходные».

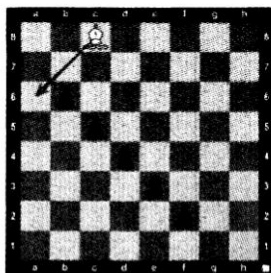
Слону гораздо труднее бороться с неприятельскими проходными, чем ладье. Мы пока не говорим ученикам о сравнительной ценности фигур (эта тема еще впереди), но после изучения следующих примеров дети могут и сами догадаться, что ладья сильнее, мобильнее слона. Впрочем, у слона также есть свои плюсы, поэтому в ряде случаев он оказывается даже расторопнее ладьи.

53-1

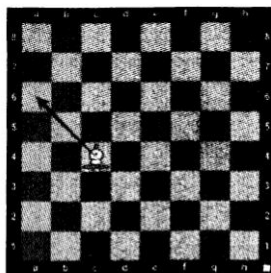
На уроке, посвященном борьбе ладьи против проходных пешек, мы говорили о том, что ладье в одиночку не справиться с двумя связанными пеш-



53-1



53-2



53-3

ками, которые уже достигли, как минимум, третьей горизонтали (если мы говорим о белой ладье и черных проходных пешках). В этом примере связанные пешки черных пробрались даже дальше: одна на 2-ю горизонталь, другая на 3-ю. Однако ходом **1.Cf1!** белые легко задерживают проходные. В чем тут секрет? Обратите внимание детей, что слон у белых белопольный, а обе пешки стоят на черных полях и после **1.Cf1!** ни одна из них не может ступить на белое поле. Если бы в начальном положении хоть одна пешка стояла на белом поле (например, на f3 и e3), то черные легко выигрывали.

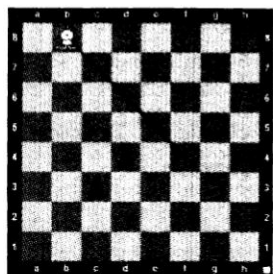
53-2

Вновь при белопольном слоне черные пешки выстроились гуськом по черным полям. После **1.Ca6!** ни одна черная пешка не может «перейти Рубикон» – проскочить через диагональ a6-f1, которая находится под безраздельным контролем белого слона. Как и в предыдущем примере, здесь справедливо замечание: если бы хоть одна черная пешка располагалась на белом поле, то побеждали бы уже черные.

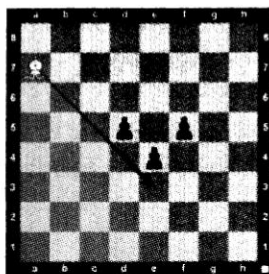
53-3

В этом примере «Рубикон» – это диагональ a6-f1. Но обратите внимание: черная пешка a7 может через этот «Рубикон» перепрыгнуть и попасть с a7 сразу на a5! Если это произойдет, то белый слон будет разрываться между пешками, и одна из них непременно проскочит к полю превращения живой и невредимой. Например: **1.Cf1? a5 2.Cb5** (вроде бы, слон мешает сразу обеим пешкам двигаться вперед, но...) **2...a4!**, и если слон побьет эту наглую пешку – **3.C:a4**, то оставшийся пехотинец приземлится на f1. Как видите, две пешки «растягивают» слона в разные стороны, он с ними не справляется. Этот прием получил в шахматах забавное название «штаны».

Чтобы избежать «штанов», в исходной позиции белый слон должен заблокировать пешку a7, сыграв **1.Ca6!** Черные вынуждены отдать пеш-



53-4



53-5

ку f2, сыграв **1...f1**, но после **2.C:f1 a5 3.Cb5** слон легко задерживает единственную оставшуюся на доске пешку.

53-4

С такой позицией мы еще не сталкивались: у белых слон чернопольный, а черные пешки также расположены на черных полях. Объясните ученикам, что эта ситуация очень опасна для белых, создать привычный заслон по диагонали не так-то просто. Например, на естественный ход **1.Cf4?** последует **1...d3!** (но только не **1...c2?** **2.Cc1 d3 3.Cd2**, и слон точно так же удерживает пешки, как и в разобранных выше примерах), и у белых нет защиты от хода **2...d2** – пешка c3 отлично ассистирует своей соседке.

Что же делать белым? Чернопольному слону очень важно сбить неприятельские пешки с черных полей! К цели ведет ход **1.Ce5!** Теперь черные не могут пойти **1...d3?** ввиду **2.C:c3**, поэтому им приходится играть **1...c2**. И лишь после того, как пешка c покинула черное поле, белые сооружают «слоновый заслон» – **2.Cf4! d3 3.Cd2**, и черные вынуждены расстаться со своими пешками.

53-5

Предложите детям разыграть эту поучительную позицию в мини-матче из 2-х партий (белыми и черными). С тремя связанными проходными совладать непросто, однако белых выручает ход **1.Ce3!**, после которого черные немедленно теряют одну из пешек. Но борьба на этом не заканчивается: **1...d4 2.C:d4 f4**. И здесь самое четкое продолжение за белых – атака с тыла **3.Ce5!** После **3...f3 (3...e3 4.C:f4 e2 5.Cd2) 4.Cd4** слон забирает обе пешки.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 23.

Урок 12

ФЕРЗЬ

Ход ферзем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

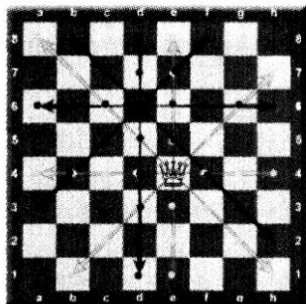
Цель урока:

Повторить ходы пешкой, ладьей и слоном. Познакомить детей с новой фигурой – ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Часто говорят, что ферзь ходит как угодно – это не совсем верно. Ферзь передвигается, как слон и как ладья, то есть по диагоналям, вертикалям и горизонталям. А вот так, как конь, он прыгать не умеет. Еще одно часто встречающееся заблуждение насчет ферзя – его иногда норовят назвать королевой. Не делайте этого, ферзь – настоящий мужчина!

Бьет ферзь так же, как ходит. Ферзь – самая сильная фигура в шахматах.



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Вначале – проверка домашнего задания, повторение темы «Слон». Далее переходите к изучению новой фигуры.

Дидактическая игра «Съешь клубничку».

О том, что ферзь – самая сильная фигура на шахматной доске – догадаться несложно. Ферзь стремительно перемещается из угла в угол, постоянно меняет направление удара и держит под прицелом чуть ли не всю доску. Главное при выполнении задания «Съешь клубничку» – чтобы дети не торопились и аккуратно записывали все ходы ферзя. Иначе очень легко запутаться и начать перепрыгивать с линии на линию, делая невозможные ходы.

55-1

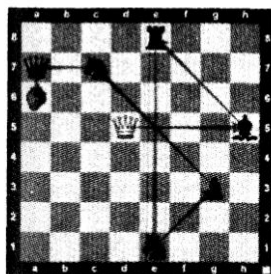
Фd5:h5:e8:e1:g3:c7:a7:a6.

55-2

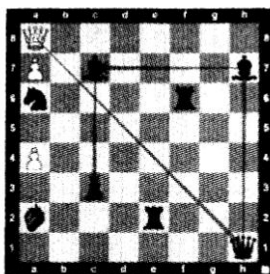
Фа8:h1:h7:c7:c3:f6:a6:e2:a2.

55-3

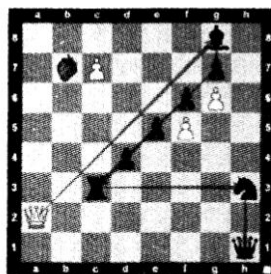
Фa2:g8:g7:f6:e5:d4:c3:h3:h1:b7.



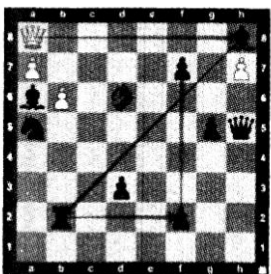
55-1



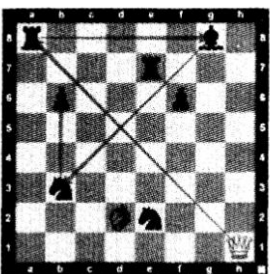
55-2



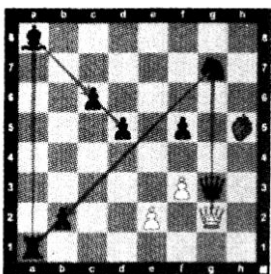
55-3



55-4



55-5



55-6

55-4

Фa8:h8:b2:f7:h5:g5:a5:a6:d3:d6.

55-5

Фh1:a8:g8:b3:b6:f6:e7:e2:d2.

55-6

Фg2:g3:g7:b2:a1:a8:c6:d5:f5:h5.

Дидактическая игра «Домик и мухоморы».

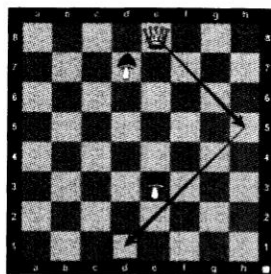
56-1

Фe8-h5-d1.

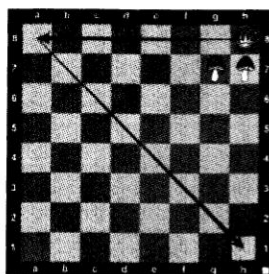
56-2

Фh8-a8-h1.

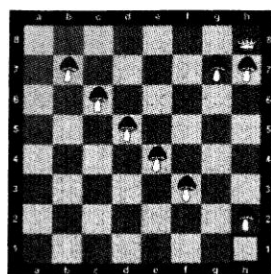
56-3

Фh8-a8-a1-h1.

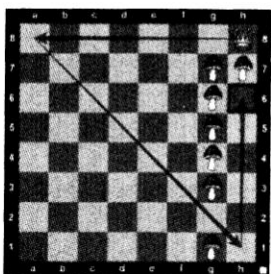
56-1



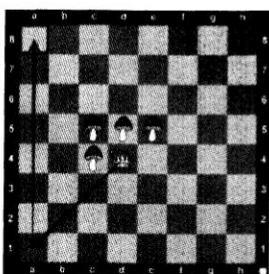
56-2



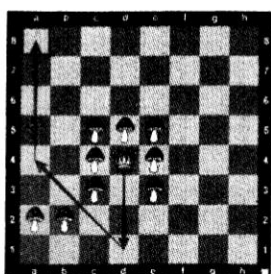
56-3



56-4



56-5



56-6

56-4

Фh8-a8-h1-h6.

56-5

Фd4-a1-a8.

56-6

Фd4-d1-a4-a8.**Дидактическая игра «Лабиринт».**

Игру можно назвать еще «Большое клубничное путешествие». На полупустой доске, как мы видели, ферзь практически летает. А сквозь заросли мухоморов ему приходится продираться короткими шажками.

57-1

Фa1-a2-b3-a4-b5-a6-c8-d7-d5-e4-d3-f1-h1-h3-g4-g5-f6-f8:g8 (18 ходов от старта до начала поедания сочной ягоды).

57-2

Фh1-g2-h3-g4-h5-h8-f8-e7-d8-c7-b8-a7-a4-b4-c5:d5 (15 ходов).

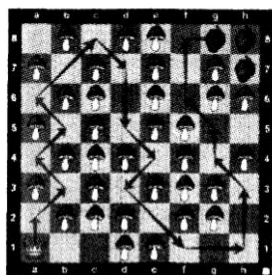
57-3

Фd5-a8-d8-f6-g7-h6-h3-d3-d1:f1 (9 ходов).

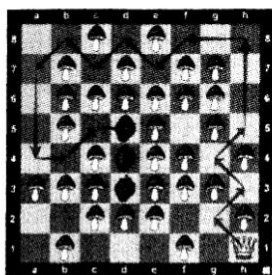
57-4

Фa6-c6-c4-a4-a1-c1-d2-e2-f1-g1-h2-g3-h4-h6-f8-e7-d8:c8 (17 ходов).

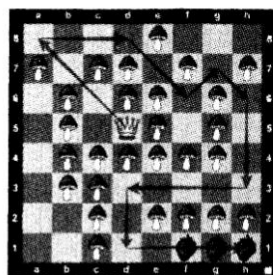
57-5

Фh5-h3-g2-f2-e1-c1-a3-b4-a5-b6:a7 (10 ходов).

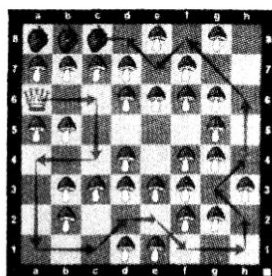
57-1



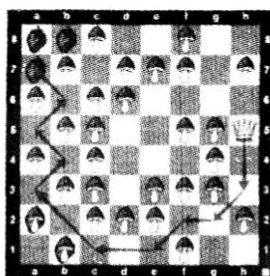
57-2



57-3



57-4



57-5

Приведенные выше маршруты не являются строго единственными. Например, в задании №4 ферзь на начальном этапе может двигаться немного иначе: Фа6-b6-c5-a3-a2-b1-c2-e2 и т.д., но решение из-за такого изменения маршрута не удлинняется, а значит, также является правильным. Если же у кого-то из детей ферзь будет добираться до клубничной поляны за большее число ходов, чем указано в решении, то предложите ученикам подумать, где и как можно «срезать угол».

Дидактическая игра «Побей кусачие фигуры».

Благодаря этой игре дети повторяют ходы и взятия всех фигур.

58-1

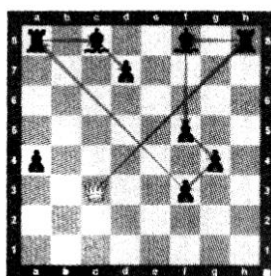
Фс3:h8:f8:f5:g4:f3:a8:c8:d7:a4.

58-2

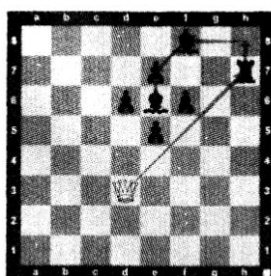
Фd3:h7-h8:f8:e7:d6:e6:f6:e5.

58-3

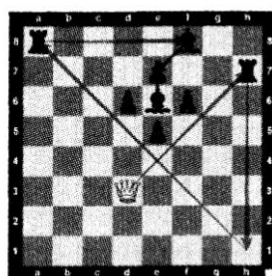
Фd3:h7-e4:a8:f8:e7:d6:e6:f6:e5.



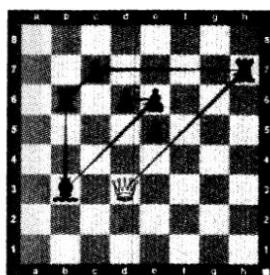
58-1



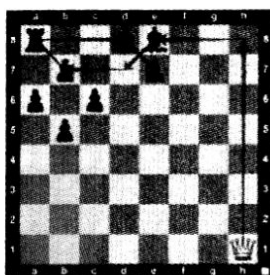
58-2



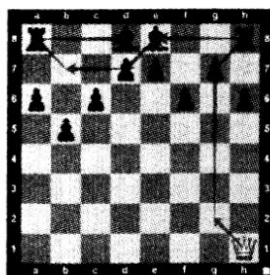
58-3



58-4



58-5



58-6

58-4

Фd3:h7:c7:b6:b3:e6:d6:e5.

58-5

Фh1-h8:e8-d7:b7:a8:a6:c6:b5-d5:d8:e7.

58-6

Фh1-g2:g7:h8:e8:d7:c6:a8:d8:e7:f6:h6:a6:b5.

Эти задания рекомендуется решать на демонстрационной доске, вызывая учеников по очереди. Например, один ученик делает два хода ферзем (или съедает две фигуры) и передает очередь следующему. Надо особенно внимательно следить за тем, чтобы дети не брали защищенные фигуры. Это одна из самых серьезных проблем начинающих шахматистов: они плохо видят, какая фигура защищена, а какая – нет.

Как записывается ход ферзем? Вначале пишем букву «Ф» (сокращение от слова «ферзь»), а дальше все то же самое, что и для слона, и для ладьи. Например, «Фe1-c1» означает, что ферзь с e1 пошел на c1. Это запись полной нотацией. В краткой нотации этот ход будет выглядеть так: «Фc1».

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 24.

Урок 13

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЫ, СЛОНА И ПЕШЕК

Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные».
Нападение. Двойной удар.

Цель урока:

Повторить, как ходит и бьет ферзь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» ферзя в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок с проверки домашнего задания. Затем переходите к новой теме – борьба ферзя с фигурами и пешками соперника.

Дидактическая игра «Волшебный сундучок».

Повторим еще и еще раз: ферзь – фигура очень шустрая и мобильная, она может выписывать на доске такие же замысловатые зигзаги, как «Джипы» на российских дорогах. А в заданиях на тему «Волшебный сундучок» детям приходится следить сразу за двумя «Джипами»: на своем надо проехать к пункту назначения, а чужому помешать сделать то же самое. Решение этих задач поможет ребятам научиться хорошо видеть всю доску.

59-1

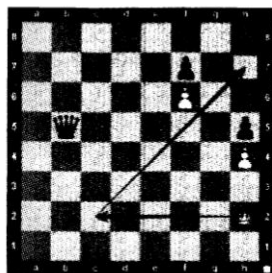
1.Фс2! Белые немедленно занимают диагональ b1-h7 и не пускают туда неприятельского ферзя.

59-2

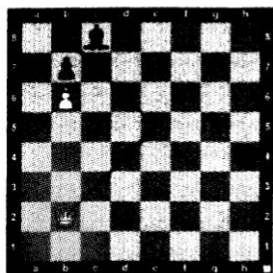
1.Фе5! А здесь ключевую роль играет диагональ b8-h2.

59-3

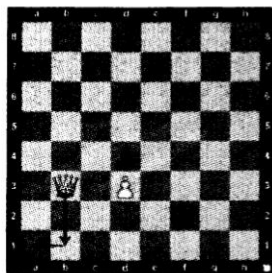
1.Фb1! Окружая поле a1 заботой и вниманием. Собственная пешка d4 здорово мешает черным: не будь этой пешки, они могли бы сыграть 1...Фа7 или 1...Фf6 и также взять под контроль поле a1.



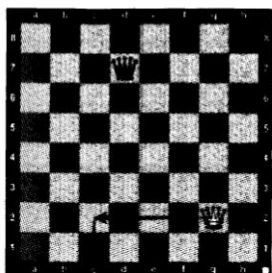
59-1



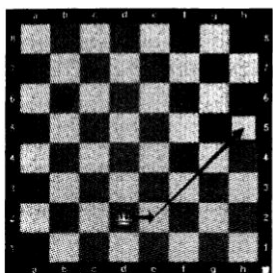
59-2



59-3



59-4



59-5

59-4

1.Фс2! Белый ферзь отнимает у своего визави не только поля d1 и d2, но и всю линию «с».

59-5

Очень похожий пример, только «повернутый» на 90 градусов. Здесь к цели ведет **1.Фg5!**

Дидактическая игра «Задержи проходные».

Следующие задания показывают, что ферзь – очень мощная фигура, способная задержать сразу несколько связанных проходных пешек, стоящих на пороге превращения.

60-1

1.Фf1! e2 2.Ф:e2 g2 3.Ф:f2, и белые выигрывают.

60-2

Как мы знаем, ферзь соединяет в себе лучшие свойства слона и ладьи. В этом примере он уподобляется слону и после **1.Фd4!** преспокойно задерживает все пешки.

60-3

Хитрый пример, переключаящийся с задачей 60-1. Как и там, напрашивается ход **1.Фe1?**, однако после **1...f3** белые попадают в положение цугцванга и вынуждены позволить одной из черных пешек, d3 или f3, безнаказанно двинуться вперед. Например, **2.Фd2 f2** или **2.Фf2 d2**.

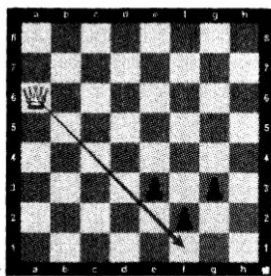
Правильно **1.Фf2!**, чтобы после **1...f3** (любой другой ход ведет к немедленной потере пешки) **2.Фe1!** получить уже знакомую позицию при ходе черных. Тут уже любой ход черных приведет к немедленной потере сначала одной пешки, а затем и всех остальных.

60-4

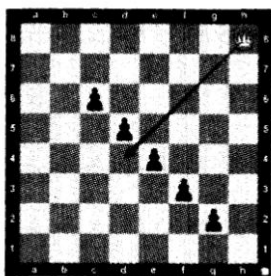
1.Фf3!, тормозя все три пешки.

60-5

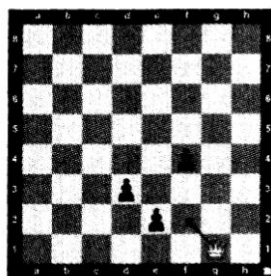
Очень сложный пример, который надо предложить ученикам разыграть в мини-матчах из четырех партий (2 белыми и 2 черными). Первый ход найти сравнительно легко – **1.Фe4!**, после чего черным приходится отдать одну пешку из четырех. Однако борьба еще только начинается. Черным имеет смысл отдать одну из крайних пешек фланги, d4 или g3,



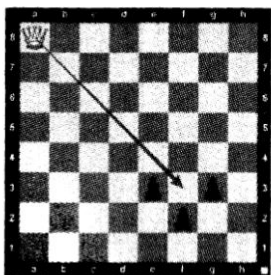
60-1



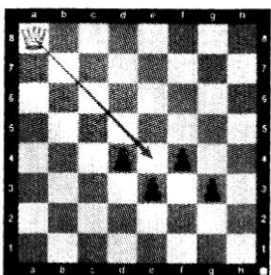
60-2



60-3



60-4



60-5

сохранив три связанные пешки. И в том, и в другом случае белые должны играть очень точно, чтобы добиться победы.

1) **1...d3 2.Ф:d3 g2**. Пешка стоит на пороге превращения, поэтому надо срочно спускать ферзя на 1-ю горизонталь.

3.Фd1 (возможно и **3.Фb1**) **3...e2 4.Фe1** (4.Фg1) **4...f3 5.Фf2**, и белые выигрывают. Ничего не меняет **3...f3 4.Фg1! e2** (4...f2 **5.Ф:g2 5.Фf2**).

2) **1...g2 2.Ф:g2 d3**. Пешки выглядят очень грозно; ни ладье, ни слону не удалось бы с ними совладать. Однако ферзь прекрасно справляется со своей задачей, причем у него есть даже выбор из двух ходов.

3.Фf3! (хорошо и **3.Фf1!**) **3...e2** (в ответ на **3...d2** достаточно поставить ферзя на любое поле по диагонали d1-h5) **4.Фf2!** Эта позиция нам уже знакома по примеру 60-3. После **4...f3 5.Фe1** черные попадают в цугцванг и теряют все свои пешки.

Шахматный прием «Нападение».

Нападение – вещь в шахматах совершенно обыденная, практически каждым ходом мы нападаем на фигуры или пешки соперника, а он нападает на наши боевые единицы. Следующие задания помогут ученикам лучше видеть доску, находить точки пересечения различных линий.

61-1

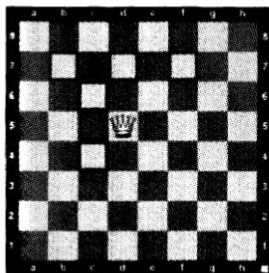
6 способов: Фb7, Фc4, Фc5, Фc6, Фd7, Фf7.

61-2

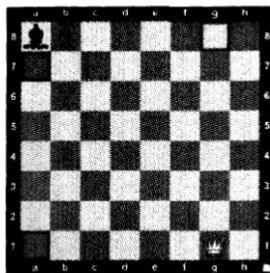
3 способа: Фа1, Фа7, Фg8.

61-3

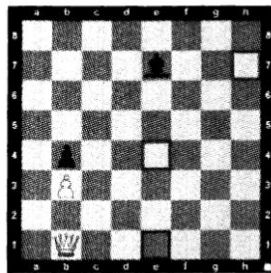
3 способа: Фе1, Фе4, Фh7.



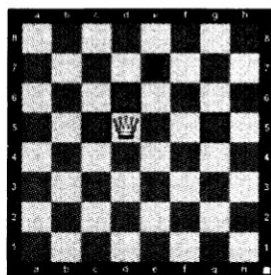
61-1



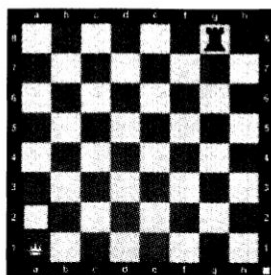
61-2



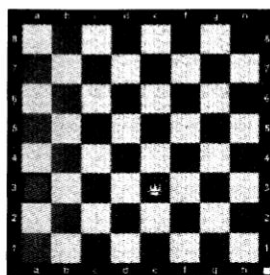
61-3



61-4



61-5



61-6

61-4

4 способа: Фс5, Фd6, Фd8, Фg5.

61-5

1 способ: Фа2.

61-6

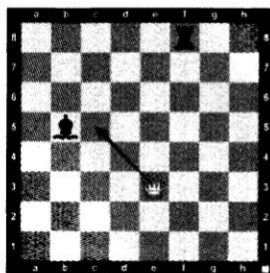
4 способа: Фа3, Фс5, Фе7, Фh6.

Шахматный прием «Двойной удар».

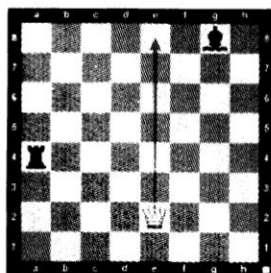
Это довольно неприятная для соперника разновидность нападения. С помощью двойного удара вы как бы «берете на прицел» сразу две мишени, поэтому противнику приходится одновременно спасать сразу две фигуры или пешки. Иногда это удастся сделать (например, одна фигура уходит из-под боя и при этом защищает другую), иногда нет.

62-1

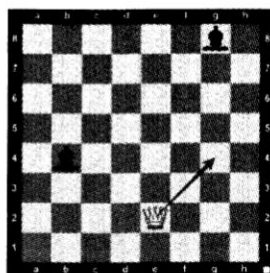
1.Фс5. Белые напади на слона и ладью. Черные могут сыграть 1...Лb8, спасая сразу обе фигуры – ладья ушла от удара и защитила слона.



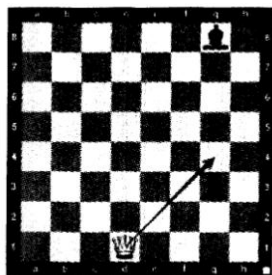
62-1



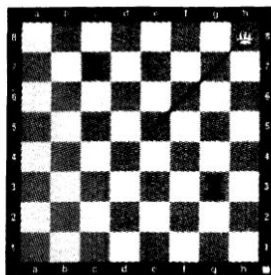
62-2



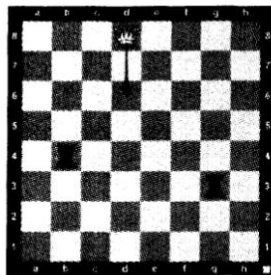
62-3



62-4



62-5



62-6

62-2

1.Фе8. И здесь у черных находится защита – 1...Лg4.

62-3

1.Фg4. Слоны ходят по диагоналям разного цвета, защитить друг друга на могут, поэтому один из них теряется.

62-4

1.Фg4. Задайте ученикам дополнительный вопрос: в этом и следующих примерах смогут ли черные спасти обе свои атакованные фигуры? Ответ: слонов не спасут, а ладьи смогут защитить друг дружку, причем разными способами.

62-5

1.Фе5.

62-6

1.Фd6.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 25.

Урок 14

КОНЬ

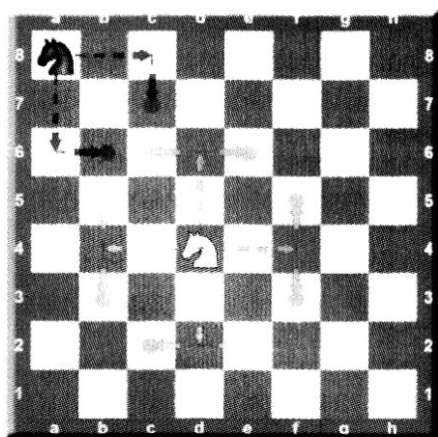
Ход конем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Цель урока:

Повторить ходы пешкой, ладьей, слоном и ферзем. Познакомить детей с новой фигурой – конем, объяснить, как он ходит и как бьет. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Всем нам прекрасно известна фраза «сделать ход конем», то есть совершить какой-то неожиданный, быть может, немного авантюрный поступок. Эта фраза вошла в обиход из шахмат, где конь передвигается по довольно замысловатой траектории. А по какой, собственно? Любой русскоязычный человек, даже далекий от шахмат, уверенно скажет: «Конь ходит буквой Г!» Англичане в подобном случае вспоминают про букву L, а ведь это всего-навсего поставленная с ног на голову наша Г! Но это



объяснение не слишком удачное для детей. Во-первых, буква Г не имеет строгих размеров, а конь ограничен в выборе поля, на которое может пойти. Во-вторых, эта буква все время «поворачивается» в разные стороны, разглядеть ее на доске – целое искусство. Гораздо удачнее объяснение, которое придумал великий русский писатель и большой любитель шахмат Владимир Набоков. Он говорил, что конь ходит, как лягушка: прыг-скок и вбок. То есть конь идет на два поля прямо в любом направлении по горизонтали или вертикали (вперед, назад, вправо или влево) и затем на одно поле в сторону и на этом поле останавливается. Сделать остановку где-то посередине маршрута он не может. Рассмотрим возможные ходы коня.

Стрелками показаны направления его движения.

Обратите внимание: с белого поля конь может попасть за один ход только на черное поле, а с черного поля – на белое. Вот так конь и передвигается по доске: прыг-скок и вбок!

Бьет конь тоже только на тех полях, на которые ходит, и занимает место побитой фигуры.

У коня есть одно явное преимущество: он может перепрыгивать через любые фигуры, хоть свои, хоть чужие. Важно, что, перескакивая через неприятельские фигуры, конь их не съедает, они остаются на доске. Напомним, что в начальном положении кони стоят между ладьями и слонами.

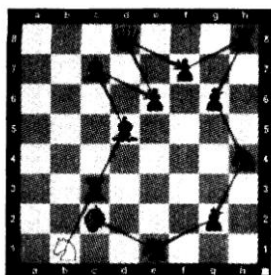
МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок с проверки домашнего задания, повторите ходы ферзя. Затем переходите к новой теме. Ход конем вызывает у детей наибольшие затруднения, поэтому не пожалейте времени и максимально доходчиво его объясните. Вызывайте учеников к доске и предлагайте им сделать, например, все возможные ходы конем с поля е4. Другое задание: в кратчайшее число ходов перевести коня через всю доску из одного угла в другой, с а1 на h8. Вот один из возможных маршрутов: Ka1-c2-e3-g4-h6-f7-h8. Коню нужно 6 ходов, меньше не получится.

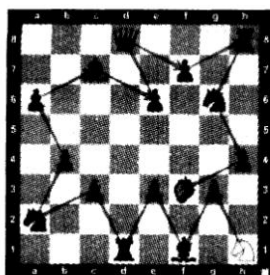
Дидактическая игра «Съешь клубничку».

64-1

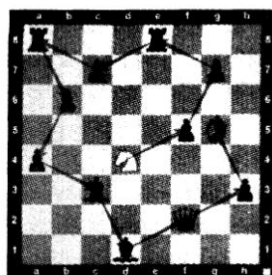
Прежде чем съесть клубничку, выросшую буквально на соседнем поле, коню приходится обскакать всю доску: Kb1:c3:d5:c7:e6:d8:f7:h8:g6:h4:g2:e1:c2.



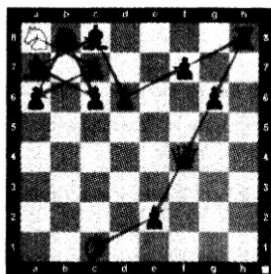
64-1



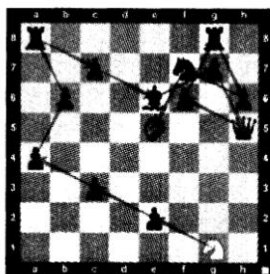
64-2



64-3



64-4



64-5

64-2

Kh1:g3:f1:e3:d1:c3:a2:b4:a6:c7:e6:d8:f7:h8:g6:h4:f3.

64-3

Kd4:f5:g7:e8:c7:a8:b6:a4:c3:d1:f2:h3:g5.

64-4

Ka8:c7:a6:b8:c6:a7:c8:d6:f7:h8:g6:f4:e2:c1.

64-5

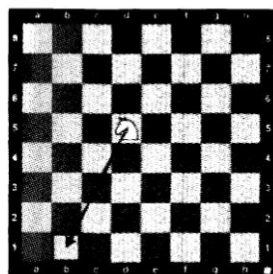
Kg1:e2:c3:a4:b6:a8:c7:e6:g7:h5:f6:g8:h6:f7:e5.

Дидактическая игра «Домик и мухоморы».

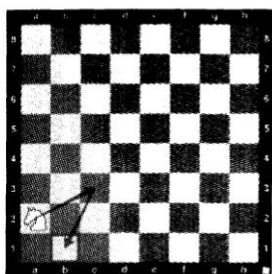
Конь может перепрыгивать через мухоморы, но становиться на поле, где вырос этот ядовитый гриб, не имеет права – может отравиться.

65-1

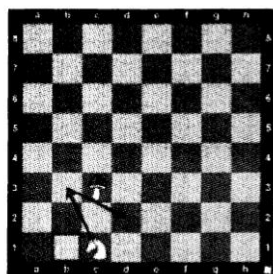
Kd5-c3-b1.



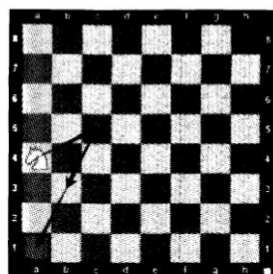
65-1



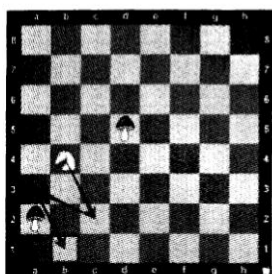
65-2



65-3



65-4



65-5

65-2

Ka2-c3-b1.

65-3

Kc1-b3-d2-b1.

65-4

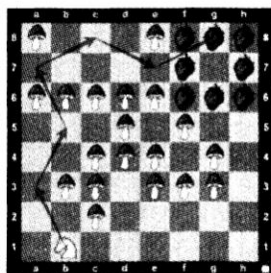
Ka4-c5-b3-a1.

65-5

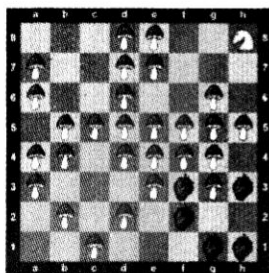
Kb4-c2-a3-b1.

Дидактическая игра «Лабиринт».

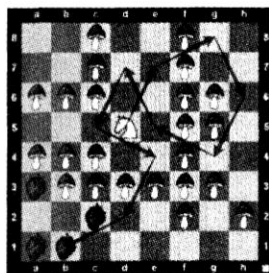
Конь легко перепрыгивает тонкие «стены» лабиринта, а вот стены из два-три «кирпича» становятся и для него серьезным барьером. Тем не менее, из любого лабиринта выход есть, клубника ждет своего героя!



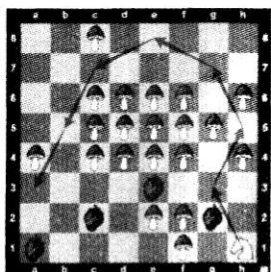
66-1



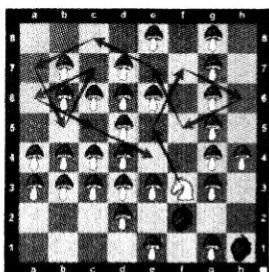
66-2



66-3



66-4



66-5

66-1

Kb1-a3-b5-a7-c8-e7:g8:h6:f7:h8:g6:f8:h7:f6.

66-2

Kh8-f7-h6-g8-f6-h7-f8-e6-c7-a8-b6-c4-a5-b3-a1-c2-e1:f3:g1:h3:f2:h1.

66-3

Kd5-e7-g8-h6-g4-e5-d7-c5-e4-d2:b1:a3:c2:a1.

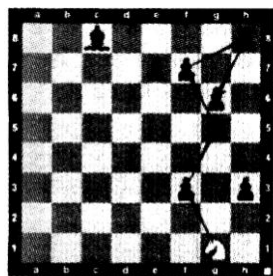
66-4

Kh1-g3-h5-g7-e8-c7-b5-a3:c2:a1-c2:e3:g2.

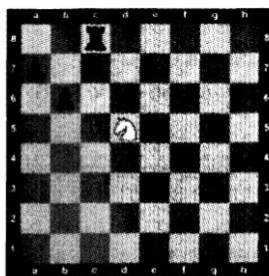
66-5

Kf3-e5-f7-h6-f5-e7-c8-a7-b5-c7-a6-c5-e4:f2:h1.**Дидактическая игра «Побей кусачие фигуры».**

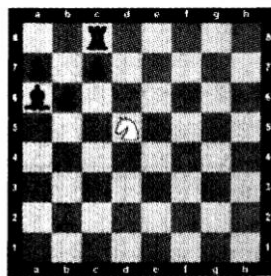
Эти задания могут оказаться непростыми для детей по той причине, что не все сразу твердо запоминают ход конем. Не спешите, не форсируйте события, лучше разобрать на уроке меньше примеров, но более основательно.



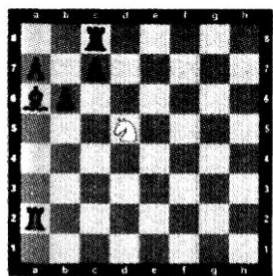
67-1



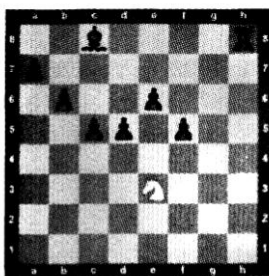
67-2



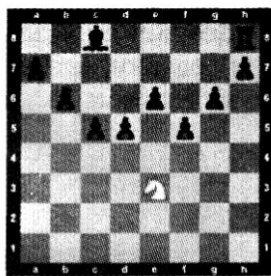
67-3



67-4



67-5



67-6

67-1

Kg1:f3:g5:f7:h8:g6:e7:c8-d6-e4-f2:h3.

67-2

Kd5-e7:c8:a7-b5:c7-a8:b6.

67-3

Kd5-b4:a6-b4-d5. Возникает та же позиция, что и в предыдущей задаче, и оставшаяся часть решения нам уже известна: **Kd5-e7:c8:a7-b5:c7-a8:b6.**

67-4

Kd5-b4:a2-b4:a6 (позиция из предыдущей задачи) **Ka6-b4-d5-e7:c8:a7-b5:c7-a8:b6.**

67-5

Первым делом надо уничтожить черную ладью, потом слона, а затем еще вплотную браться за пешки: **Ke3-g2-f4-g6:h8-f7-d6:c8:a7-c8:b6-e7:c5:e6-c7:d5-e7:f5.**

67-6

Первая цель та же – ладья h8, но маршрут немного удлиняется: **Ke3-f1-d2-f3-e5-f7:h8-f7-d6:c8:a7-c8:b6-d7:c5:e6-f8:h7-f8:g6-e7:f5-e3:d5**.

Как записывается ход конем? Вначале пишем букву «К» (сокращение от слова «конь»), а дальше все то же самое, что и для слона, и для ладьи, и для ферзя. Например, «Kg1-f3» означает, что конь с g1 пошел на f3. Это запись полной нотацией. В краткой нотации этот ход будет выглядеть так: «Kf3».

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 26.

Урок 15

КОНЬ ПРОТИВ ФИГУР И ПЕШЕК

Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черного коня», «Задержи проходные». Двойной удар. Нападение и защита.

Цель урока:

Повторить, как ходит и бьет конь. Познакомить детей с «боевыми характеристиками» коня в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Объяснить такое понятие, как «двойной удар». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок с проверки домашнего задания. Вызовите двоих учеников к демонстрационной доске, чтобы они еще раз отработали ход конем. Задание: один играет белыми, другой черными. У белых конь на a1, у черных конь на a8. Надо, делая ходы по очереди, привести белого коня на h8, а черного – на h1. Кто потратит меньше ходов, тот и выиграет; одинаковое число ходов – ничья. По дороге ставить коня под бой нельзя!

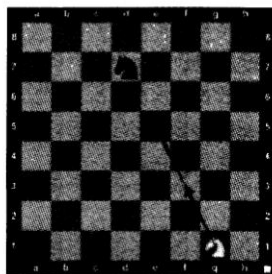
Это же задание могут выполнять и соседи по парте. На ход коня, как и на ход ферзя, не надо жалеть времени, поскольку это самые «хитрые» фигуры.

Далее переходите к изучению нового материала. Борьба коня с конем – короткая, но напряженная; детям надо научиться в уме «пролагать маршруты», по которым передвигаются кони.

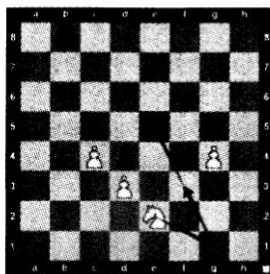
Дидактическая игра «Волшебный сундучок».

68-1

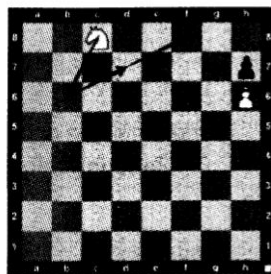
Черный конь уже атакует заветное поле e5, однако запрыгнуть туда не успевает. После **1.Kf3** белый конь также берет под контроль поле e5. Его визави вынужден сделать ход и отойти в сторону (например, **1...Kc5**); тогда белые играют **2.Ke5** и добиваются победы.



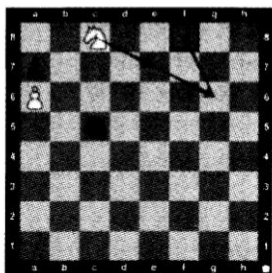
68-1



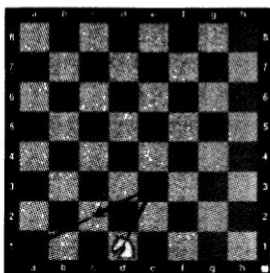
68-2



68-3



68-4



68-5

68-2

1.Kg1 Kd7 2.Kf3, и черный конь вынужден отойти с дорожки, ведущей к «сокровищам». Каждый раз черные проигрывают из-за цугцванга.

68-3

1.Kb6! Ke6 2.Kd7 с победой.

68-4

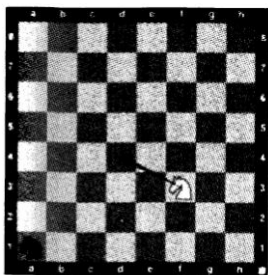
1.Ke7! Kd7 2.Kg6, и белые выигрывают.

68-5

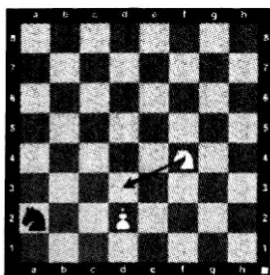
1.Ke3! Kb3 2.Kc2, и черный конь вынужден отойти от поля a1.

Дидактическая игра «Поймай черного коня».

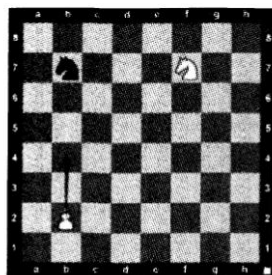
Казалось бы, конь – очень подвижная фигура, куда хочет, туда и прыгает, ни свои, ни чужие фигуры и пешки не мешают ему совершать прыжки. Но чем ближе конь подходит к угловому полю, тем меньше полей остается в его распоряжении. Как мы знаем, из центра доски конь контролирует 8 полей, а из угла – только 2, то есть в 4 раза мень-



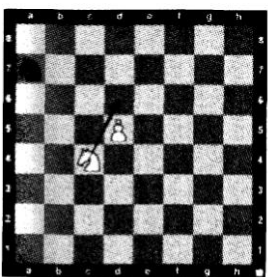
69-1



69-2



69-3



69-4

ше! Ни у одной другой фигуры столь сильно не падает мобильность по мере удаления от центра.

69-1

Тот самый случай, о котором мы только что говорили: черный конь попал в угол и может выскочить оттуда лишь через c2 или b3. Но ход белых; они играют **1.Kd4!** и отнимают у коня a1 оба доступных ему поля. Про подобные положения шахматисты говорят, что белый конь d4 *доминирует* над черным конем a1.

69-2

1.Kd3!, и свободных полей у черного коня совсем не осталось: b4 и c1 занял белый конь, а c3 – пешка d2.

69-3

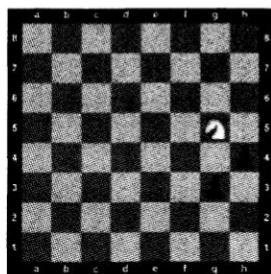
Черный конь расположен не в самом углу, и в его распоряжении целых 4 поля. Однако после **1.b4!** выясняется, что все эти поля (a5, c5, d8 и b) контролируются белым конем и пешкой.

69-4

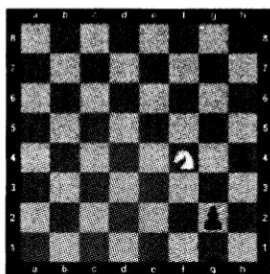
1.Kd6!, и черный конь попался в капкан.

Дидактическая игра «Задержи проходные».

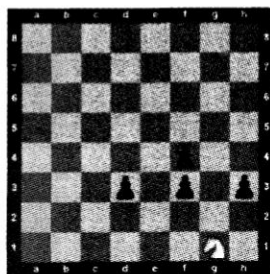
Конь – наименее приспособленная фигура для борьбы с проходными пешками. Чтобы наглядно продемонстрировать этот постулат детям, поставьте на пустую доску белого коня на e1, а черные пешки – на a7 и h7.



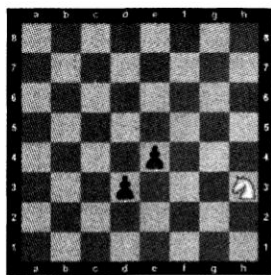
70-1



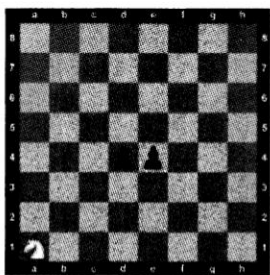
70-2



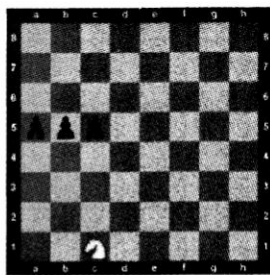
70-3



70-4



70-5



70-6

Конь будет разрываться между флангами, но задержать в одиночку обе пешки никак не сможет.

В наших примерах коню будет гораздо легче, поскольку пешки расположены гораздо ближе друг к другу. Но все равно ему приходится держать ухо востро, а хвост – пистолетом!

70-1

1.Kh3! Конь заблокировал одну пешку и взял под контроль поле превращения второй. После **1...g2 2.Kg1** черные вынуждены отдать обе пешки.

70-2

Ошибочно **1.K:g2? h3**, и коню, как легко убедиться, не справиться с проходной пешкой (этот пример лишний раз показывает, что наиболее опасны для коня крайние проходные). Правильно **1.Kh3!**, как и в предыдущей задаче, после чего черные теряют обе пешки.

70-3

«Надо что-то бить, уже пора!», как поется в песне Высоцкого, посвященной шахматам. Но что? Если забрать пешку f3, то оставшиеся чер-

ные пешки устраивают коню натуральные «штаны» – после 1...d2 или 1...h2 одна из пешек прорывается к полю превращения. Значит, надо бить крайнюю пешку – **1.К:h3!**, и после **1...d2 2.Кf2** конь задерживает все оставшиеся на доске проходные.

70-4

Правильно **1.Кf2!**, немедленно атакуя обе пешки. Теперь нельзя 1...e3 из-за 2.К:d3, так что остается лишь **1...d2 2.Кd1!**, и конь удерживает обе пешки.

70-5

И здесь медлить нельзя, надо действовать решительно: **1.Кc2! d3 (1...e3 2.К:d4) 2.Кe3!** – проходные задержаны.

70-6

Обычно три связанные проходные одному коню не удержать, но в данном примере одна из пешек сразу теряется: **1.Кb3! a4 2.К:c5 a3 3.Кb3 b4 4.Ка1 a2 5.Кb3**, и пешки дальше не пройдут.

Двойной удар конем.

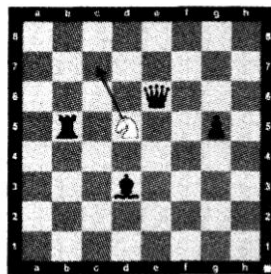
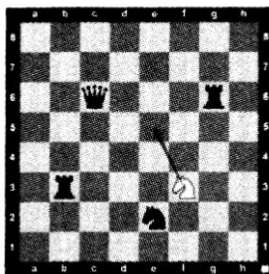
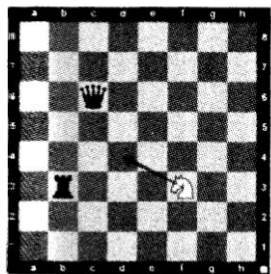
Двойной удар конем обычно называют вилкой. Коневые вилки – очень опасное оружие!

71-1

1.Кd4. Белый конь «насадил на вилку» черного ферзя и черную ладью. Неплохой улов!

71-2

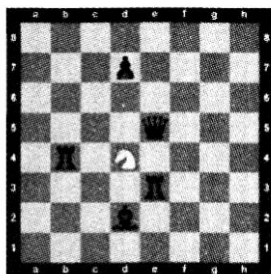
1.Кe5 (но не 1.Кd4? К:d4).



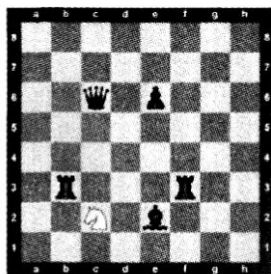
71-1

71-2

71-3



71-4



71-5

71-3

1.Кс7.

71-4

1.Кс2 (но не 1.Кс6? dc).

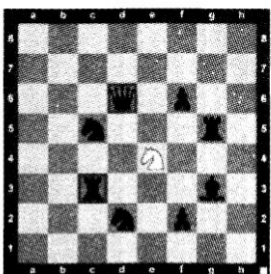
71-5

1.Kd4! – конь нападает сразу на ферзя, две ладьи, слона и пешку. Таковую вилку с многочисленными «зубчиками» шахматисты иногда называют «семейной», потому что конь нападает на все семейство черных.

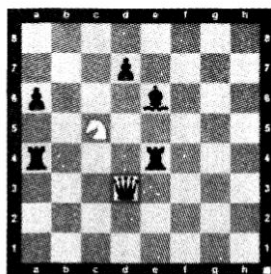
Нападение и защита.

Как говорил выдающийся шахматист, претендент на мировую корону Давид Бронштейн, шахматы – это, помимо прочего, еще и игра на внимательность. В следующих заданиях важно разобраться в клубке черных фигур и определить, которую из них никто (ничто) не защищает.

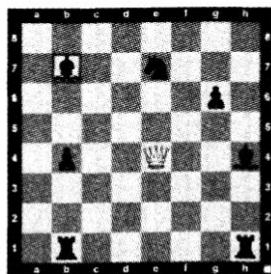
72-1

1.К:c3.

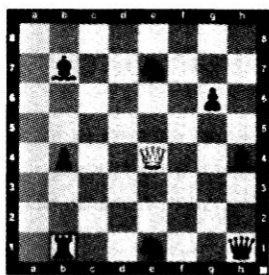
72-1



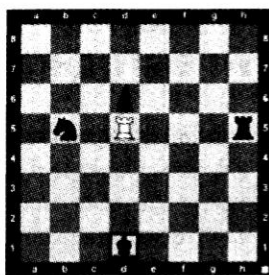
72-2



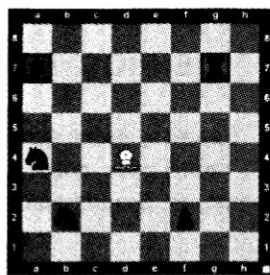
72-3



72-4



72-5



72-6

72-2

1.К:d3.

72-3

1.Ф:b7.

72-4

1.Ф:b1.

72-5

1.Л:d1.

72-6

1.С:g7.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 27.

Урок 16

ЦЕННОСТЬ ФИГУР. ВЫГОДНО – НЕВЫГОДНО.

Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «весят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Понятие о выгодном и невыгодном размене. Дидактические задания «Сколько стоит?», «Больше, меньше или равно?», «Что выгоднее побить?»

Цель урока:

Повторить ходы и взятия всех фигур и пешек. Повторить начальную расстановку шахматных армий. Ввести такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка. Закрепить полученные знания с помощью дидактических заданий.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

В шахматах единицей «веса», или мерой стоимости фигуры принято считать пешку. Условно считается, что конь и слон стоят по три пешки, ладья – пять пешек, ферзь – 10 пешек. Осталась еще одна, пока что неизученная детьми фигура – король (о ней речь пойдет на следующем уроке). Король – особая фигура, ее стоимость в пешках не измеряется. Дело в том, что короля нельзя разменять ни на какие фигуры и пешки, цель шахматной партии – пленить неприятельского короля. О цели шахматной игры можно упомянуть, но подробный разговор про цель игры, шах и мат пойдет во втором полугодии.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

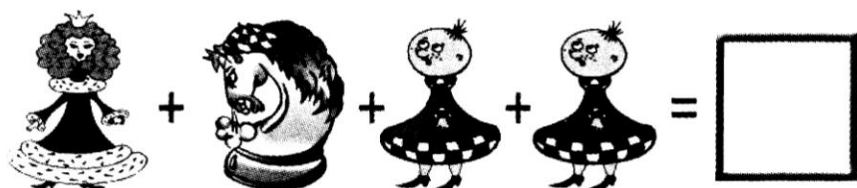
Начните урок с проверки домашнего задания и повторения темы «Конь». Эта тема одна из самых сложных в первом полугодии, поэтому на ее закрепление можно потратить больше времени, немного сэкономив на новой «шахматно-математической» теме.

Далее предложите ученикам открыть учебник и изучить картинки на стр. 73-74. В наши дни с самых юных лет ребята начинают понимать, что каждая вещь имеет свою цену. Шахматные фигуры – не исключение; каждая из них стоит по-разному. Вот только короля нельзя отдать и ни на

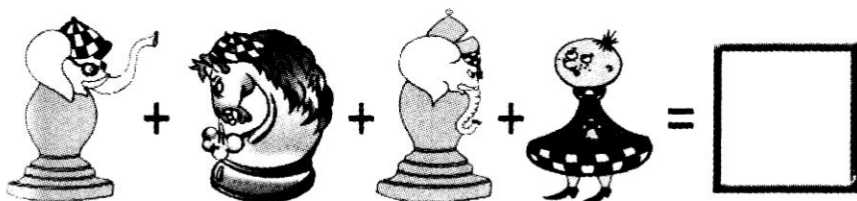
что обменять, он являет собой некую абсолютную ценность, без которой игра невозможна. В нашем меркантильном мире подобные ценности тоже, к счастью, пока сохраняются. Впрочем, не будем отвлекаться на философские рассуждения, они могут увести нас далеко от шахмат!

Дидактическое задание «Сколько стоит?»

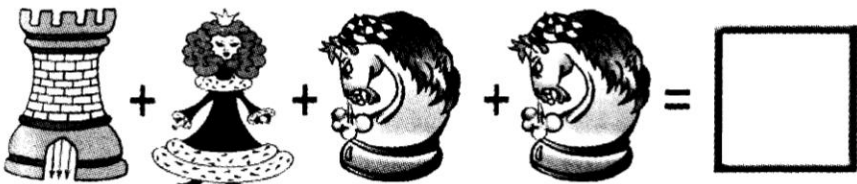
Задания на страницах 75-76 представляют собой легкий тренинг по арифметике: пусть школьники лишний раз поучатся складывать в уме. Для тех, кто не мыслит жизнь без калькулятора, приводим ответы.



75-1
15 пешек.



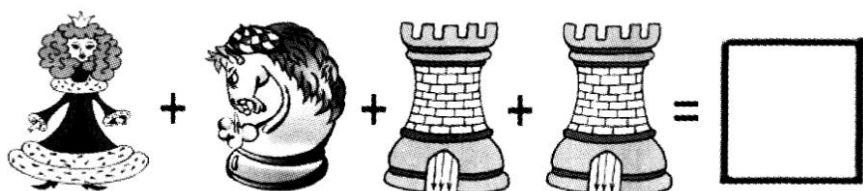
75-2
10 пешек.



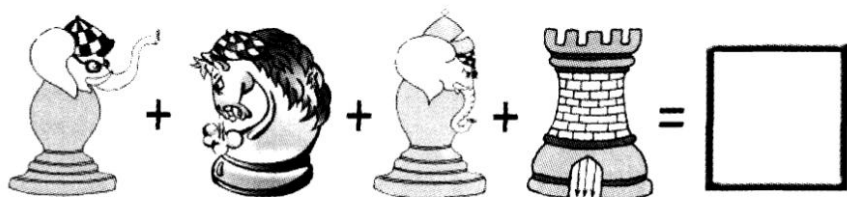
75-3
17 пешка.



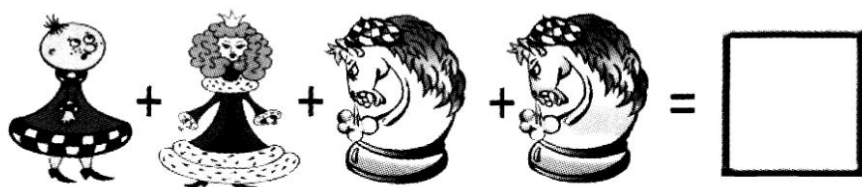
75-4
19 пешек.



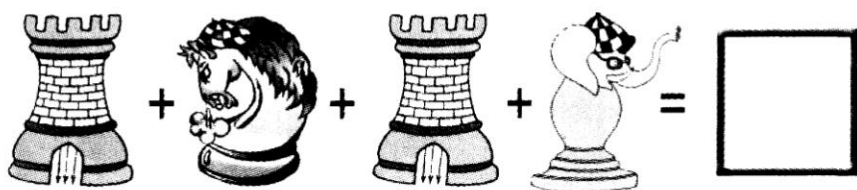
76-1
23 пешки.



76-2
14 пешек.



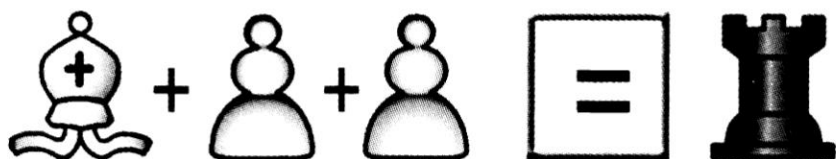
76-3
17 пешек.



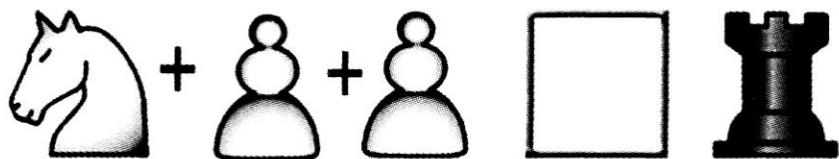
76-4
16 пешек.

Дидактическое задание «Больше, меньше или равно?»

Задания на следующих трех страницах – не только на сложение, но и на сравнение. Если дети еще не изучали в курсе математики значки «>», «<» и «=», то коротко объясните их значение.



77-1



77-2

Равно. Считается, что конь или слон плюс две пешки примерно равны ладье. Но на практике очень многое зависит от того, насколько удачно расположены фигуры у соперников, хороша или нет пешечная структура сторон и еще от множества нюансов. Умение правильно оценивать нетождественные размены приходит только с опытом. Неввязчиво старайтесь постоянно доносить до ребят мысль, что шахматы – это нечто большее, чем голая арифметика; здесь, как на войне, очень часто побеждают не числом, а умением. Но быть грубым математиком иногда тоже очень полезно, чтобы не раздавать за просто так фигуры и пешки.



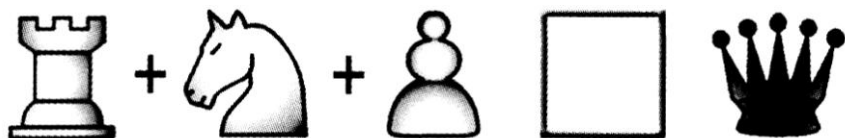
77-3

Меньше. В большинстве позиций ладья действительно слабее двух легких фигур, но бывают и исключения. Но мы в настоящий момент просто занимаемся математикой, а она нам подсказывает, что ладья стоит 5 пешек, тогда как слон плюс конь — целых шесть.



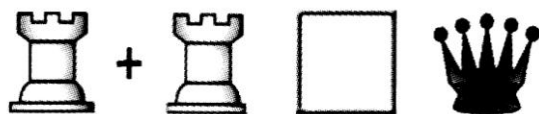
77-4

Меньше.



77-5

Меньше.



78-1

Равно.



78-2

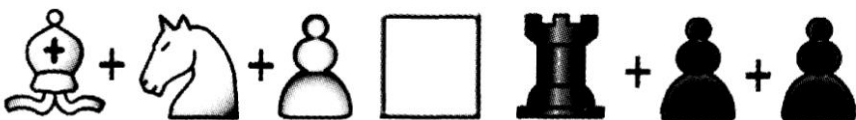
Меньше.



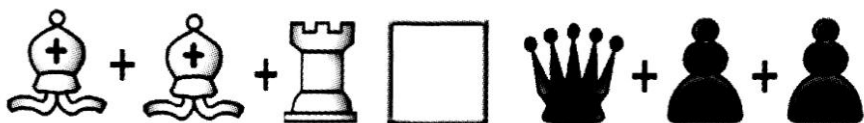
78-3
Больше.



78-4
Больше.



78-5
Равно.



79-1
Меньше.



79-2
Меньше.



79-3
Больше.



79-4

Равно.

Дидактическое задание «Что выгоднее побить?»

80-1

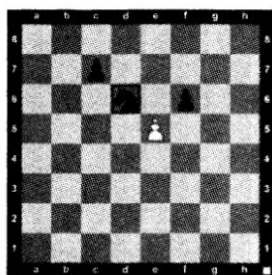
Выгоднее побить коня, чем пешку, потому что размен пешки на коня – 1.ed cd – это все равно, что выиграш двух пешек.

80-2

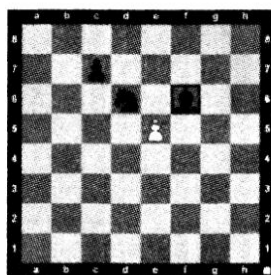
Конь и слон – фигуры одинаковой ценности. Пешке выгоднее побить незащищенную фигуру, то есть слона.

80-3

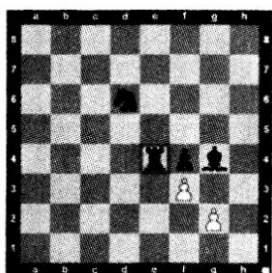
Слон стоит 3 пешки, а ладья – 5. Выгоднее разменять пешку на ладью, сыграв **1.fe К:е4**, поскольку этот размен принесет белым выигрыш в 4 пешки.



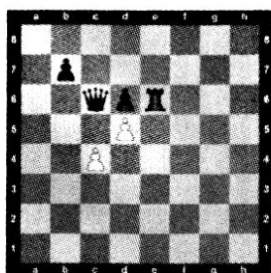
80-1



80-2



80-3



80-4

80-4

Конечно, надо бить ферзя – **1.dc bc**, это принесет белым выигрыш в 9 пешек, тогда как ладья стоит только 5 пешек.

81-1

1.К:c5.

81-2

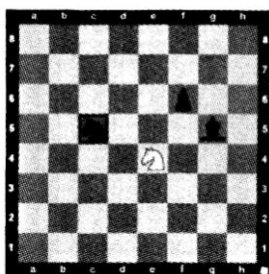
1.К:c3. Слон (стоимостью в 3 пешки) незащищен, тогда как размен на f6 – **1.К:f6 С:f6** – принесет белым выигрыш только в две пешки (ладья стоит 5 пешек, конь – 3).

81-3

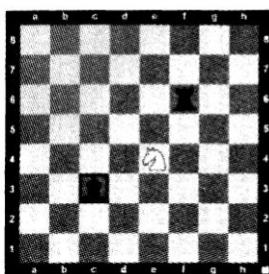
Размен коня (3) на ферзя (10) дает белым «прибыль» в 7 пешек ($10-3=7$), тогда как незащищенная ладья стоит только 5 пешек. Поэтому играем **1.К:f5**.

81-4

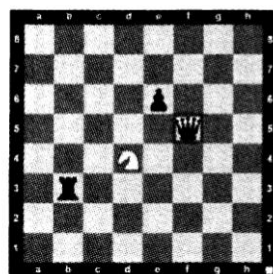
Из тех же соображений играем **1.К:e3**.



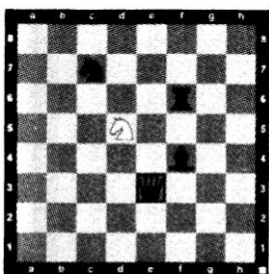
81-1



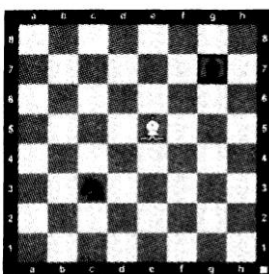
81-2



81-3



81-4



81-5

81-5

Слон незащищен (в отличие от коня), его и забираем: **1.С:g7**.

82-1

Если у одного из соперников ладья против коня или слона, то говорят, что у него лишнее качество. Лишнее качество оценивается в 2 пешки (ладья стоит 5, а слон и конь – по 3), поэтому выгоднее забрать целую фигуру, чем качество. Значит, играем в этой позиции **1.С:h2**.

82-2

1.С:e6 К:e6 – белые выигрывают 7 пешек.

82-3

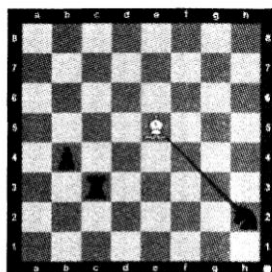
1.С:f3.

82-4

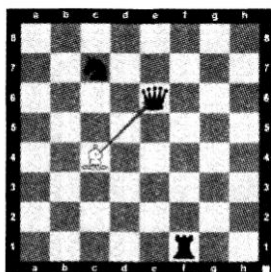
1.Л:h5 – слон защищает коня, но его самого никто не защищает.

82-5

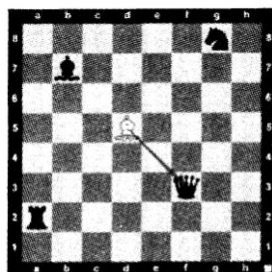
1.Л:a5.



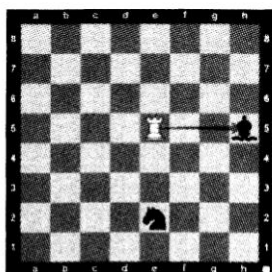
82-1



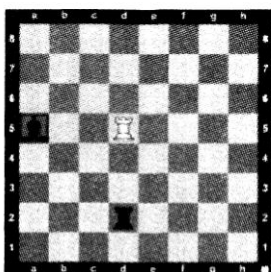
82-2



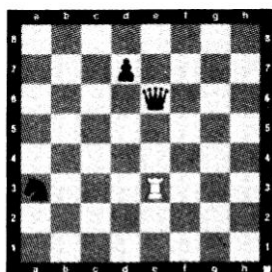
82-3



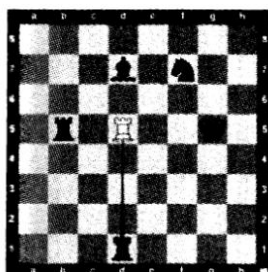
82-4



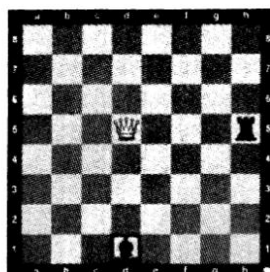
82-5



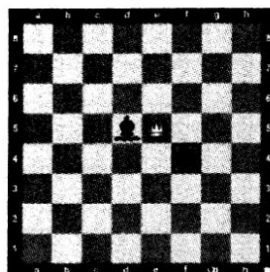
82-6



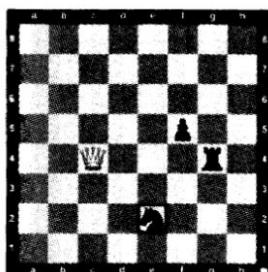
33-1



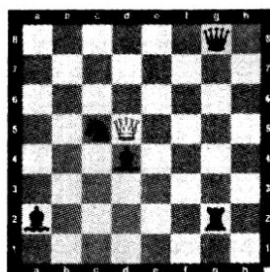
83-2



83-3



33-4



83-5

82-6

1.Л:е6 de – белые выигрывают 5 пешек.

83-1

1.Л:g5. Равноценно 1Л:d1, так как в обоих случаях белые выигрывают 5 пешек.

83-2

1.Ф:d1.

83-3

1.Ф:f4.

83-4

1.Ф:e2.

83-5

1.Ф:d4. Все остальные фигуры черных защищены, тогда как слона d4 можно забрать совершенно безнаказанно.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на страницах 28 и 29.

Урок 17

КОРОЛЬ

Ход королем. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт», «Побей кусачие фигуры».

Цель урока:

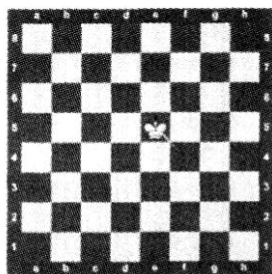
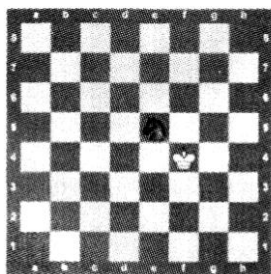
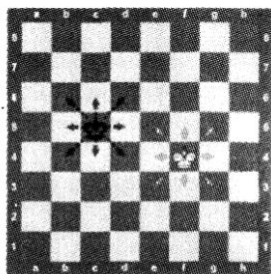
Повторить, сколько «стоит» каждая фигура, потренироваться в определении выгоды или невыгоды размена. Познакомить детей с новой фигурой – королем, объяснить, как он ходит и как бьет. Объяснить особую роль короля в шахматах. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Король ходит на одно поле в любом направлении. Иногда говорят, что король ходит как маленький ферзь.

Бьет король так же, как ходит.

Короля в шахматах бить нельзя. Но обижать можно, лучше неприятельского, а своего надо беречь. И под удар своего монарха ставить нельзя. Если король все-таки пошел под бой, то его заставят переходить.



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Повторение материала на тему «Ценность шахматных фигур» можно провести в форме теста на устный счет. Вы устно задаете 10-12 заданий

типа: «Сколько пешек стоят ферзь, ладья и конь? Два коня плюс ладья? Что дороже – ладья и две пешки или две фигуры?» Ученики записывают ответы в тетради, а вы потом их проверяете.

Далее переходите к изучению новой темы. У нас осталась последняя неизученная фигура. Король – особая, самая важная в шахматах фигура, которую нельзя ставить под бой и оставлять под боем. С самого начала знакомства с этой фигурой дети должны проникнуться особым к ней отношением! Поэтому, например, все задания на тему «Съешь клубничку» составлены таким образом, что королю ни разу не приходится бить защищенную фигуру.

Дидактическая игра «Съешь клубничку».

85-1

Kpd8:c7:b6:a5:b4:c3:d2:e2:f1:g1.

85-2

Kpa8:a7:b6:c6:d5:e5:f4:g4:h3:h2.

85-3

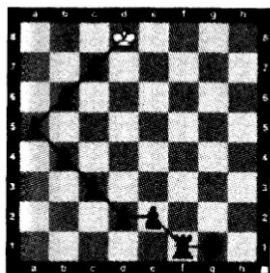
Kph4:g5:f6:e7:d8:c7:b6:a5:b4:c3:d2:e1.

85-4

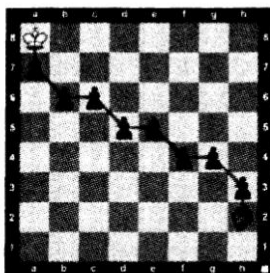
Kph1:h2:h3:h4:h5:g6:f7:e7:d7:c7:b6:a5:b4:a3:b2:a1.

85-5

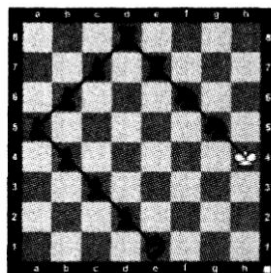
Kpe1:e2:e3:e4:e5:f6:g7:h6:h5:g4:h3:g2:h1.



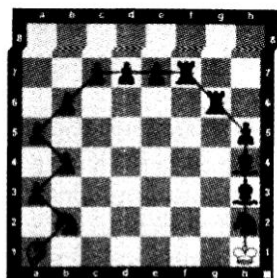
35-1



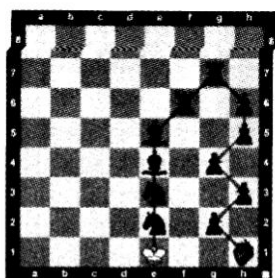
85-2



85-3



85-4



85-5

Дидактическая игра «Домик и мухоморы».

86-1

Кра3-b3-c2-b1-a1.

86-2

Кра3-b4-c3-c2-b1-a1.

86-3

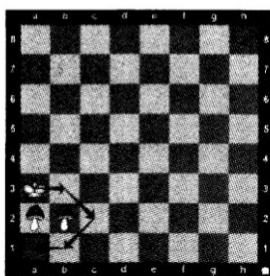
Кре5-f4-g5-h4.

86-4

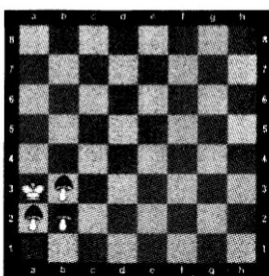
Кре5-f6-g5-h4.

86-5

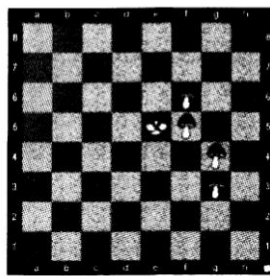
Кре5-d6-c6-b5-a4-a3.



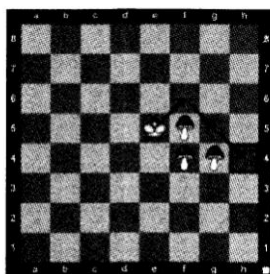
86-1



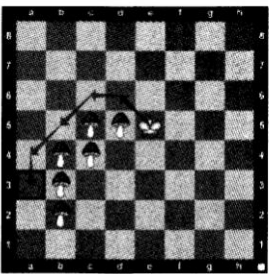
86-2



86-3



86-4



86-5

Дидактическая игра «Лабиринт».

«Нормальные герои всегда идут в обход». Медленно, но верно король приближается к клубничной поляне, и ни одной ягодке от него не спрятаться! Ход королем очень простой, поэтому вряд ли это задание вызовет затруднения у детей.

87-1

Кре4-e5-d6-c6-b7-c8-d8-e8-f7-g8-h7-h6-h5-h4-h3:h2.

87-2

Кра1-b2-b3-a4-b5-a6-a7-b8-c8-d7-e8-f7:g7.

87-3

Кра1-b1-c1-d1-e2-d3-c3-b3-a4-a5-a6-a7-b8-c7-d8-e8-f8-g8-h7-h6-h5-g4-h3:h2.

87-4

Кра8-a7-a6-a5-a4-a3-a2-b1-c1-d2-c3-c4-c5-d6-e7-f7-g8-h7-h6-g5-f5-e4-f3:f2.

87-5

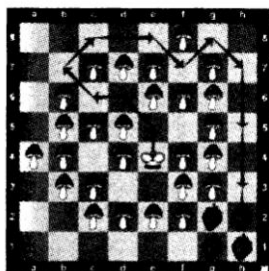
Кph5-h6-h7-g8-f7-e6-d5-d4-d3-d2-c1-b1-a2:a3.

Дидактическая игра «Побей кусачие фигуры».

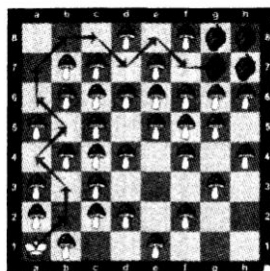
Для решения следующей группы заданий надо очень внимательно следить за тем, какие фигуры что защищают.

88-1

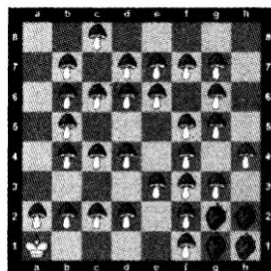
Король направляется к пешке с7, на которой держится вся пешечная цепочка черных. Пешку с7 называют еще базой пешечной цепи.



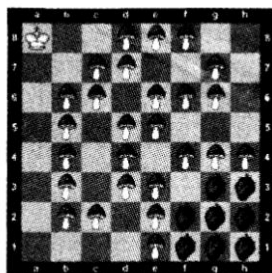
87-1



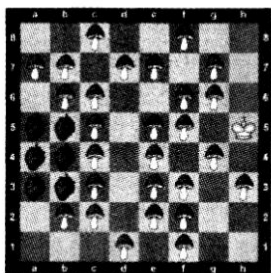
87-2



87-3



87-4



87-5

Kph1-g2-f3-e4-d5-c6:c7:d6:e5:f4:g3:h2.

88-2

А здесь королю предстоит долгий путь к пешке а5. Кстати, обратите внимание детей на то, что если бы эта пешка стояла на а4 (или ее соседка – на b3 вместо b4), то белый король в принципе не смог бы напасть на неприятельские пешки. Поэтому пешки, стоящие рядом друг с дружкой на одной горизонтали, особенно сильны. Шахматисты говорят, что в таком пешечном расположении нет «дырок».

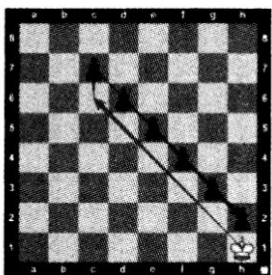
В этом примере королю все же удастся найти лазейку: **Kph1-g1-f1-e1-d1-c1-b1-a2-a3:b4:a5:b4:c3:d3:e3:f3:g3:h3.**

88-3

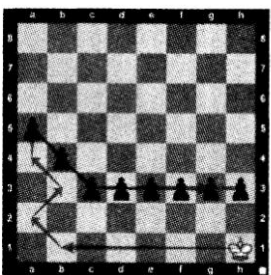
Маленький черный паровозик: ладья d4 опекает коня b4, который, в свою очередь, заботится о слоне а2. А вот о самой ладье d4 никто не заботится, ее и надо забрать в первую очередь: **Kpa1-b2-c3:d4-c5:b4-a3:a2.**

88-4

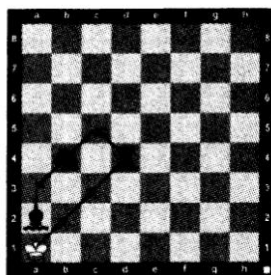
В нашу конструкцию добавились пешки с5 и b6. Начинать «трапезу» надо с самой удаленной пешки: **Kpa1-b2-a3-a4-b5:b6:c5:d4-c3:b4-a3:a2.**



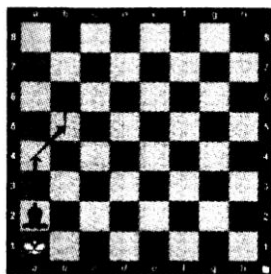
88-1



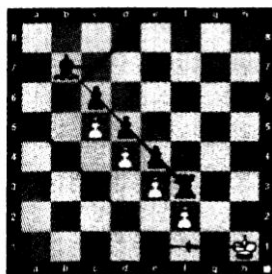
88-2



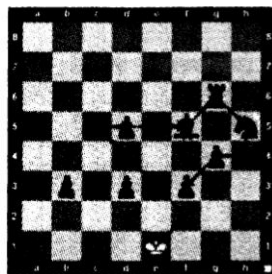
88-3



88-4



88-5



88-6

88-5

Королю предстоит дальняя дорога за черным конем: **Kph1-g2-f1-e2-d2-c3-b4-a5-b6-c7:d8-c7:b7:c6:d5:e4:f3**.

88-6

Kpe1-f2-e3-d4:c5:d5-e5:f5:g6:h5:h4:g4:f3-e3:d3:c3:b3.

Как записывается ход королем? Это фигура особенная, и для ее обозначения используются сразу две буквы, заглавная «К» и маленькая «р», то есть «Кр». На самом деле, так поступают для того, чтобы не путать ход короля («Кр», сокращение от слова «король») с ходом коня («К»). Например, запись «Кре1-e2» означает, что Его Величество изволило переместиться с e1 на e2. Это запись полной нотацией. В краткой нотации этот ход короля будет выглядеть так: «Кре2».

Теперь мы знаем, как записываются ходы всех фигур. Надо объяснить детям еще один нюанс: как записывается ход с превращением пешки. Он записывается по обычным правилам, только в конце надо добавить, в какую фигуру превратилась пешка. Например: c7-c8Ф (пешка превратилась в ферзя, полная нотация). Или: e1К (пешка превратилась в коня, краткая нотация).

Повторим: на каждом уроке предлагайте ученикам понемногу тренироваться в записывании ходов, но особо их не напрягайте. Этот процесс сначала отнимает у детей много сил и не дает сосредоточиться на чисто шахматных заданиях. Постепенно запись ходов войдет в привычку и не будет требовать больших усилий.

На уроке 19 мы вернемся к теме «Шахматная нотация» и обобщим все полученные ранее знания.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на странице 30.

Урок 18

КОРОЛЬ ПРОТИВ ФИГУР И ПЕШЕК

Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай черную фигуру», «Задержи проходные». Двойной удар королем. Нападение и защита.

Цель урока:

Повторить, как ходит и бьет король. Познакомить детей с тем, как проявляет себя король в борьбе против неприятельских фигур и пешек (на основе специально составленных дидактических позиций). Повторить, что такое двойной удар. Ввести такое понятие, как «нападение» и «защита». Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок с проверки домашнего задания. Ходы королем редко вызывают затруднения. Важно лишь постоянно напоминать детям об особенной роли короля, о том, что эту фигуру нельзя ни на что разменивать, нельзя подставлять под бой и оставлять под ударом неприятельских фигур и пешек.

Дидактическая игра «Волшебный сундучок».

89-1

1.Кре3! Белый король «отталкивает плечом» своего визави от заветного поля е2. А в случае 1.Крd3? Крf2 сокровища не достанутся никому.

89-2

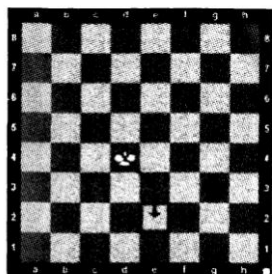
1.Крd4! Кpg3 2.Кре3.

89-3

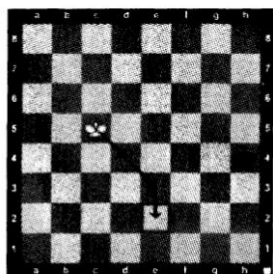
1.Крf5! Крd6 2.Крf6.

89-4

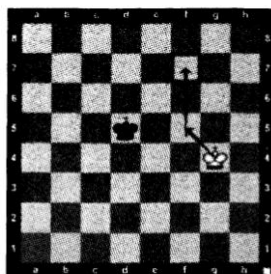
1.Кpg4! Крd5 2.Крf5 Крd6 3.Крf6.



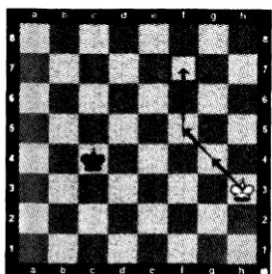
89-1



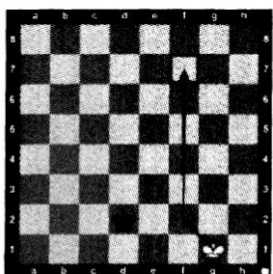
89-2



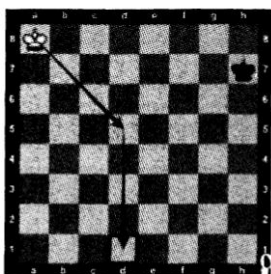
89-3



89-4



89-5



89-6

89-5

1.Кpf2! Кpd3 2.Кpf3 Кpd4 3.Кpf4 Кpd5 4.Кpf5 Кpd6 5.Кpf6 Кpd7 6.Кpf7, и белые выигрывают.

89-6

1.Кpb7! Кpg6 2.Кpc6 Кpf5 3.Кpd5 Кpf4 4.Кpd4 Кpf3 5.Кpd3 Кpf2 6.Кpd2.

Дидактическая игра «Поймай черную фигуру».

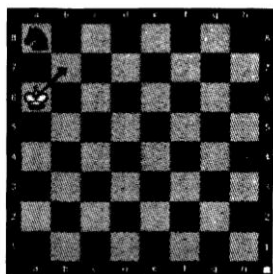
Король, прямо скажем, не самая шустрая фигура. Но иногда (чаще всего – при помощи других фигур, своих и чужих) он может заарканить коня, слона и даже ладью с ферзем!

90-1

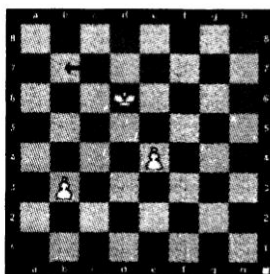
1.Кpb7! Конь в углу доски попался.

90-2

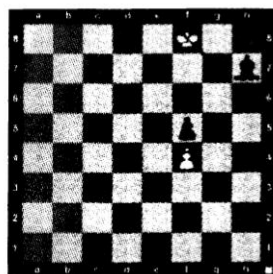
1.Кpc7! Ка8 (больше некуда – мешают белые пешки) 2.Кpb7.



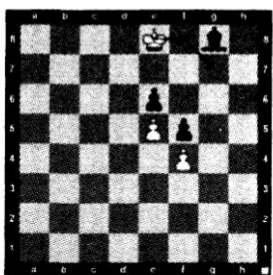
90-1



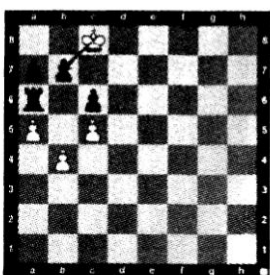
90-2



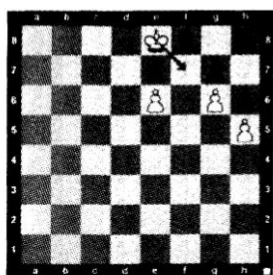
90-3



90-4



90-5



90-6

90-3

1.Кpg7!

90-4

1.Кpf8 Ch7 2.Кpg7. Есть и еще одно решение, с «тихими» ходами:
1.Кре7 Ch7 2.Кpf7. Тихими шахматисты называют такие ходы, которые не создают непосредственных угроз – ничего не забирают, ни на что не нападают.

90-5

1.Кр:b7!

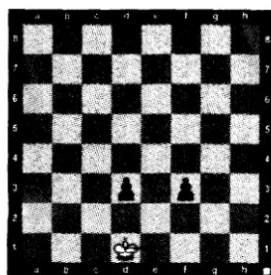
90-6

1.Кpf7! Черные фигуры зажаты на краю доски: у слона вообще нет ходов, а у ферзя любой ход приводит к его потере.

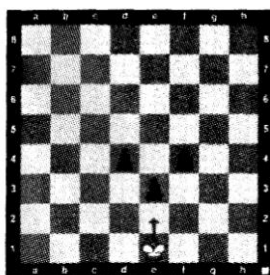
Дидактическая игра «Задержи проходные».

91-1

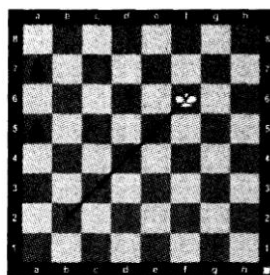
1.Кре1 d2 2.Кр:d2 f2 3.Кре2.



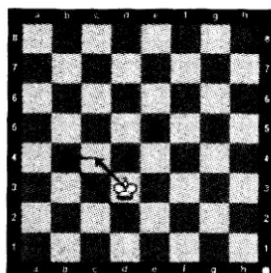
91-1



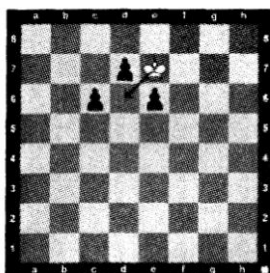
91-2



91-3



91-4



91-5

91-2

1.Кре2.

91-3

1.Кре5 а4 2.Крд4 а3 3.Крс3 а2 4.Крб2.

91-4

1.Крс4! е4 2.Кр:б4 е3 3.Крс3 е2 4.Крд2.

91-5

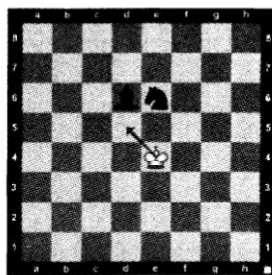
1.Крд6! с5 2.Кр:с5 d5 3.Крд4.

Двойной удар.

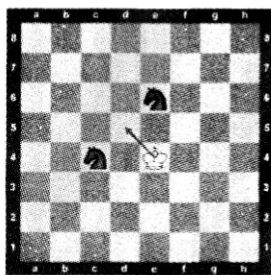
Чтобы напасть сразу на две фигуры, королю надо подойти к обеим вплотную. При этом надо самому не угодить под удар!

92-1

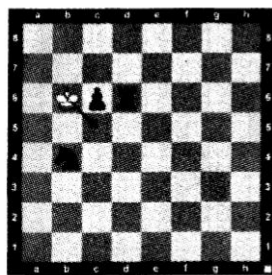
1.Крд5.



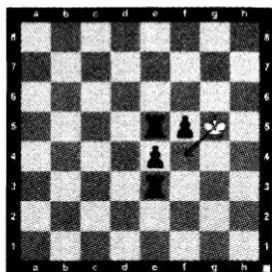
92-1



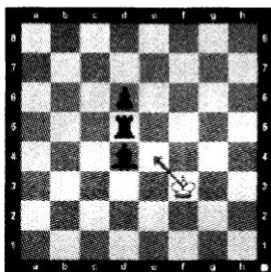
92-2



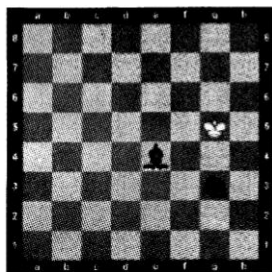
92-3



92-4



92-5



92-6

92-2

1. Kpd5.

92-3

1. Kpc5.

92-4

1. Kpf4.

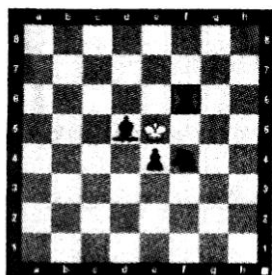
92-5

1. Kpe4.

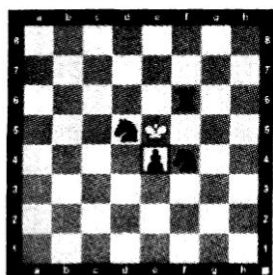
92-6

1. Kpf4.

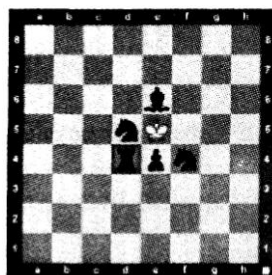
Во всех этих примерах белые, нанеся двойной удар королем, выигрывают одну из неприятельских фигур. А в следующих задачах белые сразу могут забрать какую-нибудь вражескую фигуру или пешку, надо только понять, какая из них осталась без защиты.



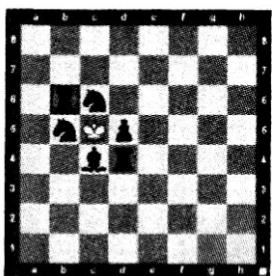
93-1



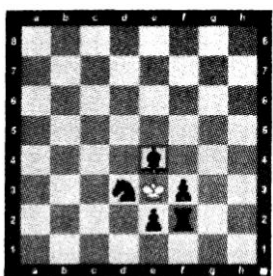
93-2



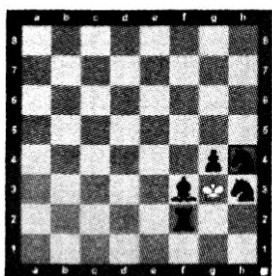
93-3



93-4



93-5



93-6

Нападение и защита.

93-1

1.Кр:f6.

93-2

1.Кр:e4.

93-3

1.Кр:d4.

93-4

1.Кр:b6.

93-5

1.Кр:e4.

93-6

1.Кр:h4.

Домашнее задание:

Предложите детям дома решить упражнения из Шахматной тетради на страницах 31 и 32.

Урок 19

НАПАДЕНИЕ НА КОРОЛЯ – ШАХ

Шахматная нотация – повторение и обобщение. Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха. Дидактические задания «Объяви все возможные шахи», «Укажи все защиты от шаха».

Цель урока:

Повторить и закрепить базовые знания, полученные в первом полугодии: шахматная доска, элементы шахматной доски, белые и черные фигуры, начальная позиция, ходы фигур. Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, потренироваться в нахождении «адресов» фигур на доске. Ввести такое понятие, как шах. Объяснить способы защиты от шаха. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

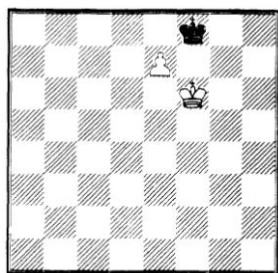
ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Шах – это нападение на короля неприятельской пешкой или фигурой. Оставлять короля под шахом нельзя, надо сразу же от шаха избавиться. Есть три способа защиты от шаха:

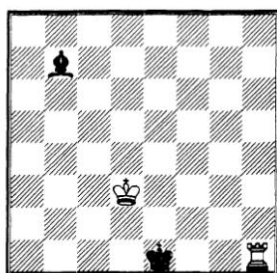
1. Спастись бегством – увести короля из-под боя.
2. Спастись нападением. Взять и съесть фигуру, которая объявила вам шах (конечно, если это возможно).
3. Спастись под прикрытием. Перекрыть линию нападения на короля другой фигурой. Но учтите, что таким образом можно избавиться только от шаха линейной фигуры, т.е. ферзя, ладьи и слона. Закрыться от шаха пешки или коня не получится!

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

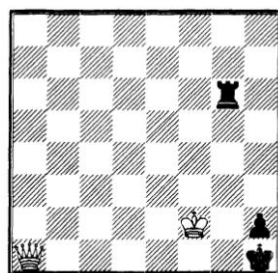
Начиная с этого урока, дети занимаются по второму тому учебника “Карвин учит шахматам”. Пройдя первый тому учебника и Шахматную тетрадь ученики освоили самые азы шахмат: узнали ходы всех фигур, их относительную стоимость, познакомились с начальной позицией. Прежде чем переходить к изучению нового важного материала, надо основа-



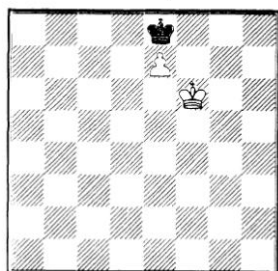
Шах пешкой ↓



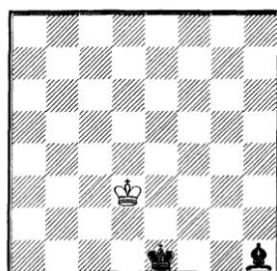
Шах ладьёй ↓



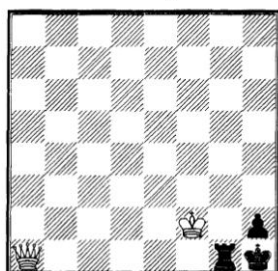
Шах ферзём ↓



Король уходит из-под шаха



Слон бьёт ладью



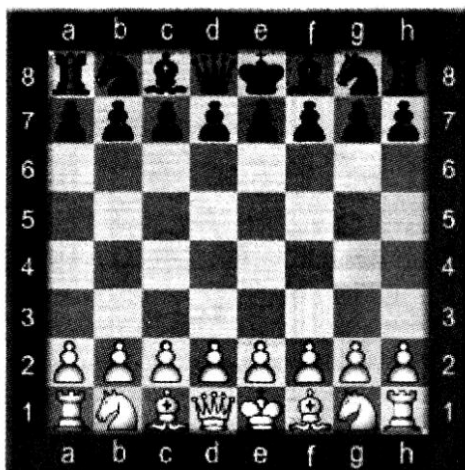
Ладья закрывает короля

тельно повторить и закрепить изученное ранее. Попросите ребят показать на демонстрационной доске, как ходит и бьет каждая фигура и пешка. Что происходит с пешкой, когда она добирается до последней горизонтали? (Может превратиться в любую фигуру кроме короля.) Задайте детям вопросы или задания Шахматной тетради для закрепления знаний. Предложите ученикам посчитать в уме, сколько пешек стоит то или иное сочетание фигур, и т.п.

Во втором томе учебника “Карвин учит шахматам” речь пойдет о том, что такое цель шахматной игры, все дети научатся играть в шахматы по всем правилам от начальной до финальной позиции. Научатся разбирать шахматную нотацию в книжках и записывать свои партии, чтобы в дальнейшем была возможность воспроизвести и проанализировать собственную игру.

Предложите детям открыть и внимательно изучить страницу 3 учебника.

Как известно, все партии начинаются с одной и той же начальной позиции. Попросите кого-нибудь из учеников расставить ее на демонстрационной доске.



Мы уже отмечали, что благодаря шахматной нотации все ходы – наши и противника – можно записать на бумаге и прочитать, то есть разыграть партию на доске через сто и даже через тысячу лет.

Напомним, как обозначается каждая фигура:

Король – Кр (или значок ♔)

Ферзь – Ф (♚)

Ладья – Л (♖)

Слон – С (♘)

Конь – К (♞)

А пешка при записи никак не обозначается, ни буквой, ни значком. Обидели маленькую...

Значки часто используют в книжках, чтобы страницы выглядели красивее. Нам при записи партий рисовать значки, к счастью, не нужно, мы просто пишем буквы.

Запись партий (или нотация) бывает полной и краткой. Поясним на примере:

Полная нотация

1.e2-e4 e7-e5
2.Фd1-h5 Kb8-c6
3.Cf1-c4 Kg8-f6
4.Фh5:f7X.

Краткая нотация

1.e4 e5
2.Фh5 Kc6
3.Cc4 Kf6
4.Ф:f7X.

Полная запись указывает то поле, на котором стояла фигура, и то, куда она пришла. А краткая – только «конечный пункт» перемещения

фигуры. Считается, что ход белых и ответ черных – это один полный ход. Карвин отдает предпочтение краткой нотации, поскольку помнит: «Краткость – сестра таланта!»! Далее в этом учебнике будет использоваться краткая нотация.

В шахматах приняты такие условные обозначения:

:	ход со взятием фигуры или пешки
–	ход без взятия (в краткой нотации не используется)
+	шах
X	мат
△	ход белых
■	ход черных

Шах и мат – «это мы не проходили, это нам не задавали!» Это мы быстро исправим: на первом же уроке второго полугодия изучается такая важная тема, как шах, то есть нападение на короля.

Покажите на демонстрационной доске, как объявляют шах все фигуры по очереди. Предложите детям внимательно изучить страницы 4-9 учебника, на которых показаны шахи разными фигурами (пешкой, ладьей, слоном, ферзем, конем). Объясните, что есть три способа защиты от шаха, которые проще всего запомнить так: отойди, побей, закройся. Разберите каждый из этих способов на демонстрационной доске.

Второй том содержит очень большое количество дидактических заданий, в том числе – заданий повышенной сложности. Не следует стремиться к тому, чтобы все ученики решили за урок все задания (особенно это касается подборок позиций на мат в 1-2 хода), этого вряд ли возможно добиться. Для усвоения нового материала вполне достаточно, если 10-15% позиций вы тщательно разберете вместе с классом на демонстрационной доске, 30-40% дети решат самостоятельно, и еще 10-15% позиций вы сможете задать на дом. Остальные задания, в том числе повышенной сложности адресованы детям с хорошо развитым «шахматным слухом» – чтобы им тоже было интересно на уроках.

Самостоятельное решение позиций можно организовать следующим образом:

1. Вы вызываете к демонстрационной доске одного из учеников, под вашу диктовку он расставляет позицию и предлагает свой вариант решения, остальные ученики его контролируют и при необходимости поправляют.

2. Вы предлагаете ученикам расставить на своих шахматах ту или иную позицию из учебника, решить ее и записать ответ в тетрадь. Этот метод

хорош для позиций с малым количеством фигур на доске, поскольку в ином случае дети легко могут запутаться и расставить неправильную позицию, да и сам процесс расстановки займет слишком много времени.

3. Предложите решить задачу «с листа», т.е не расставляя позицию на доске, а просто глядя на диаграмму. Ответ также надо записать в тетради. Этот способ экономит массу времени и позволяет избежать ошибок при расстановке фигур. Конечно, он требует определенного навыка, но обычно не вызывает у детей особых затруднений.

Дидактическое задание «Объяви все возможные шахи пешкой».

10-1

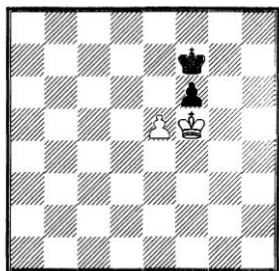
1.e6+. Одновременно дети повторяют, что пешка ходит прямо, а бьет наискосок.

10-2

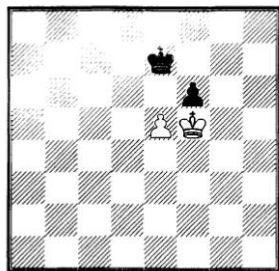
1.ef+.

10-3

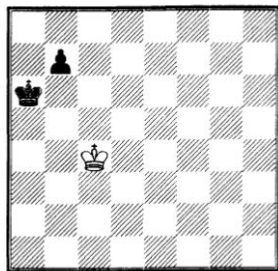
1...b5+.



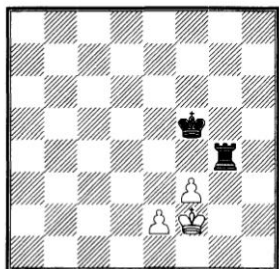
10-1



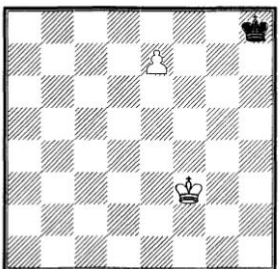
10-2



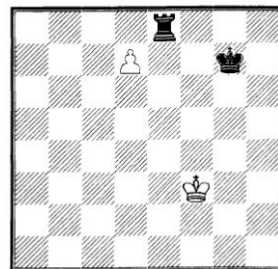
10-3



10-4



10-5



10-6



10-4

1) 1.e4+.

2) 1.fg+.

10-5

1) 1.e8Ф+.

2) 1.e8Л+.

10-6

1.deК+.

Дидактическое задание «Объяви все возможные шахи ладьей».

11-1

1.Ла8+.

11-2

1.Лh1+.

11-3

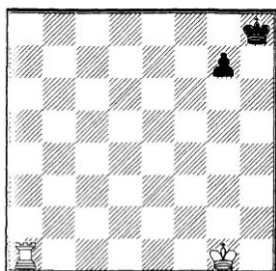
1) 1...Лg8+.

2) 1...Лb1+.

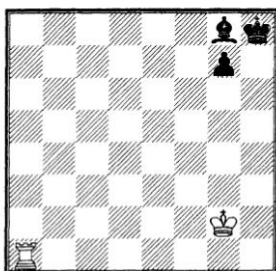
11-4

1) 1...Ла1+.

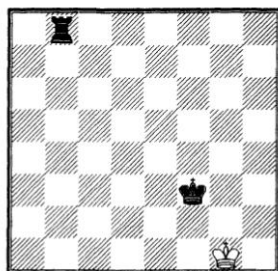
2) 1...Лf7+. Во втором случае ладья попадает под бой, белые могут забрать ее ходом 2.К:f7. Вообще, дети любят объявлять шахи (есть даже такая присказка: «Когда я даю шах, я никого не боюсь!»), но нужно постоянно обращать их внимание на то, что не все шахи хороши. Если соперник может просто забрать ту фигуру, которая объявляет шах, то от этого шаха, наверное, лучше все же воздержаться.



11-1

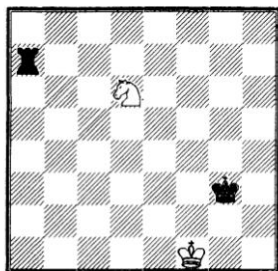


11-2

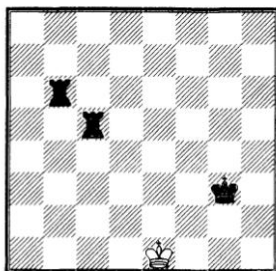


11-3

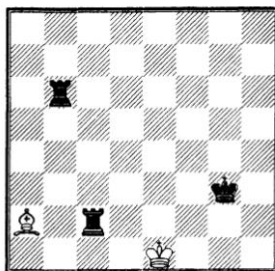




11-4



11-5



11-6

11-5

1) 1...Ле6+.

2) 1...Лb1+.

3) 1...Ле5+.

4) 1...Лс1+.

11-6

1) 1...Ле6+, но в ответ возможно 2.С:е6.

2) 1...Лb1+ (2.С:b1).

3) 1...Ле2+ (2.Кр:e2).

4) 1...Лс1+. Лишь в последнем случае черная ладья, объявляя шах, не попадает под удар неприятельской фигуры.

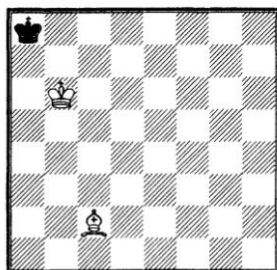
Дидактическое задание «Объяви все возможные шахи слоном».

12-1

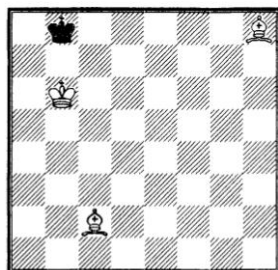
1.Се4+.

12-2

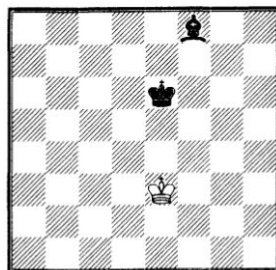
1.Се5+.



12-1

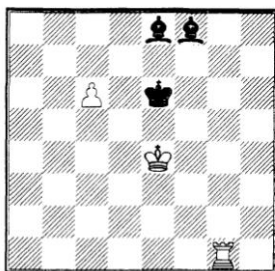


12-2

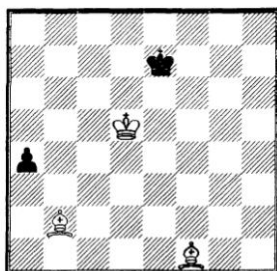


12-3

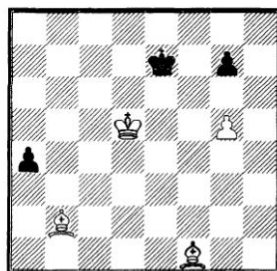




12-4



12-5



12-6



12-3

1) 1...Cc5+.

2) 1...Ch6+.

12-4

1) 1...C:c6+.

2) 1...Cg6+ (2.Л:g6).

12-5

1) 1.Ca3+.

2) 1.Cf6+ (1..Kp:f6).

12-6

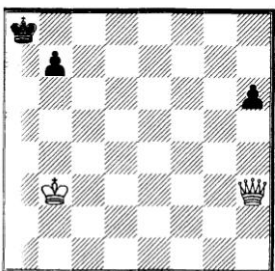
1) 1.Ca3+.

2) 1.Cf6+ (1...gf).

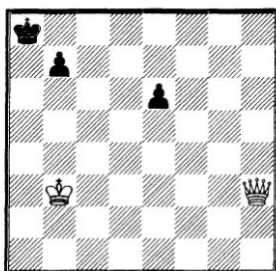
Дидактическое задание «Объяви все возможные шахи ферзем».

13-1

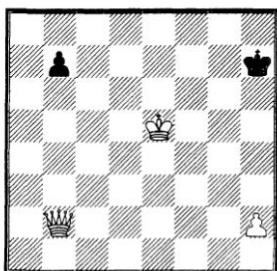
1.Фс8+.



13-1



13-2



13-3



13-2

1.Фh8+.

13-3

1) 1.Ф:b7+.

2) 1.Фb1+.

3) 1.Фc2+.

13-4

1) 1...Фd4+.

2) 1...Фe5+ (2.С:e5).

3) 1...Фe6+.

4) 1...Фe7+.

5) 1...Фg6+.

6) 1...Фh4+.

7) 1...Фf3+ (2.Кр:f3).

8) 1...Фf4+ (2.Кр:f4 или 2.С:f4).

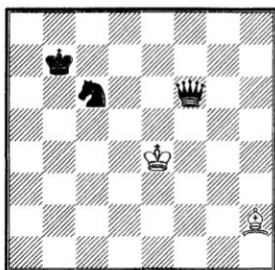
9) 1...Фf5+ (2.Кр:f5).

Как видите, черный ферзь имеет богатейший выбор шахов, но лишь половина из них имеет смысл. Остальные шахи – это просто подстава ферзя под бой.

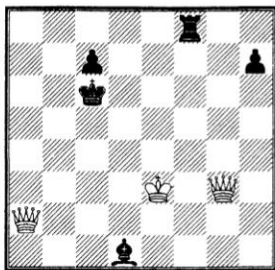
13-5

Чтобы правильно решить это задание и аккуратно записать многочисленные шахи обоих ферзей, ученики должны проявить усидчивость и терпение. Предложите им вначале записать все возможные шахи ферзя a2, передвигая его вначале вверх по вертикали «а», затем вправо по 2-й горизонтали и, наконец, вверх и вправо по диагонали.

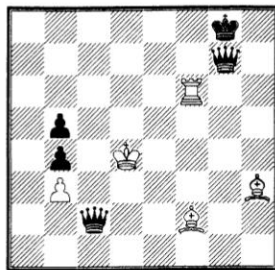
1) 1.Фа4+.



13-4



13-5



13-6



2) 1. **Ф**а6+.

3) 1. **Ф**а8+ (1...Л:а8).

4) 1. **Ф**с2+ (1...С:с2).

5) 1. **Ф**аg2+.

6) 1. **Ф**с4+.

7) 1. **Ф**д5+ (1...Кр:д5).

8) 1. **Ф**е6+.

Затем в той же последовательности найдите все шахи второго ферзя (передвигая его по вертикали, горизонтали и диагонали).

9) 1. **Ф**gg2+.

10) 1. **Ф**g6+ (1...hg).

11) 1. **Ф**f3+ (1...Л:f3+ или 1...С:f3).

12) 1. **Ф**:с7+ (1...Кр:с7).

13) 1. **Ф**д6+ (1...Кр:д6 или 1...cd).

13-6

1) 1... **Ф**:f6+.

2) 1... **Ф**д7+ (2.С:д7).

3) 1... **Ф**а7+.

4) 1... **Ф**g4+ (2.С:g4).

5) 1... **Ф**b2+.

6) 1... **Ф**д2+.

7) 1... **Ф**:f2+.

8) 1... **Ф**с3+.

9) 1... **Ф**с4+ (2.bc).

10) 1... **Ф**с5+ (2.Кр:с5).

11) 1... **Ф**д1+.

12) 1... **Ф**д3+ (2.Кр:д3).

13) 1... **Ф**е4+ (2.Кр:е4).

Дидактическое задание «Объяви все возможные шахы конем».

14-1

1. **К**f6+.

14-2

1) 1. **К**f6+.

2) 1. **К**:f4+.

14-3

1) 1...Kf4+.

2) 1...Ke3+ (2.de).

14-4

1) 1...Kc4+.

2) 1...Kb5+ (2.ab или 2.C:b5).

3) 1...Kf5+.

4) 1...Kf7+ (2.C:f7).

14-5

На доске целый табун лошадей! Важно не запутаться, спокойно и методично переходить от одного коня к другому.

1) 1.Kc7+.

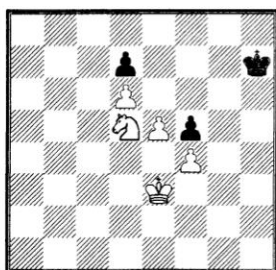
2) 1.Kg7+.

3) 1.Kc5+ (1...C:c5).

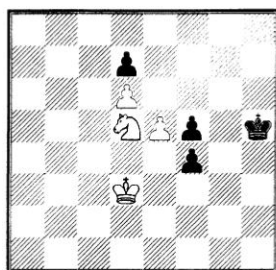
4) 1.Kbd4+ (1...C:d4).

5) 1.Ked4+ (1...C:d4).

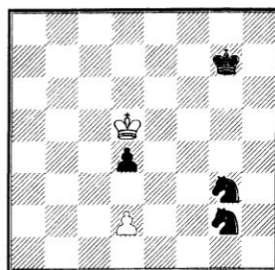
6) 1.Kf4+ (1...gf).



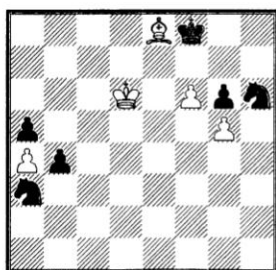
14-1



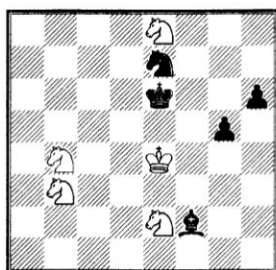
14-2



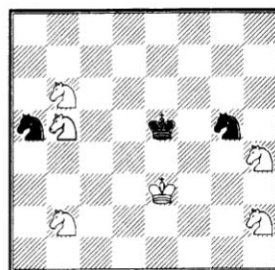
14-3



14-4



14-5



14-6



Конь b4 ни одного шаха объявить не может.

14-6

Коней стало еще больше. Но больше двух шахов ни один из них объявить не может чисто физически, поэтому спокойно записываем шахи всех коней, одного за другим.

1) 1.Kd7+.

2) 1.K6c4+ (1...K:c4+).

3) 1.K2c4+ (1...K:c4+).

4) 1.Kd3+.

5) 1.K2f3+ (1...K:f3).

6) 1.Kg4+.

7) 1.K4f3+ (1...K:f3).

8) 1.Kg6+.

Конь b5 ни одного шаха объявить не может. Предложите ученикам подумать и объяснить, почему так происходит. Вроде бы, этот конь ничем не хуже остальных, находится также не слишком далеко от черного короля. Чем отличается этот конь от своих «коллег»? Внимательные ученики отметят, что этот конь стоит на белом поле, а все остальные – на черных полях. Как мы знаем, конь каждым своим ходом меняет цвет поля: с белого прыгает на черное, с черного на белое и т.д. Чтобы объявить шах черному королю, стоящему на черном поле, коню надо прыгнуть на белое поле. А с белого поля на белое конь b5 может попасть только за два хода, а не за один.

Дидактическое задание «Объяви все возможные шахи, не ставя при этом фигуры под бой».

Следующие задания – на внимательность, усидчивость и выработку привычки к определенной системности в действиях. Итак, надо объявить все возможные шахи, не ставя при этом фигуры под бой. Предложите ребятам записывать шахи в определенной последовательности, например, по мере убывания силы фигур. То есть вначале – все шахи ферзем (без подстав), затем ладьей, потом слоном, конем и пешкой.

Еще раз повторим: дети любят шаховать неприятельского короля, при этом они часто громко и с гордостью объявляют вслух: «Шах!» Это совершенно нормальная реакция: значит, ребятам нравится сам процесс игры в шахматы. Надо лишь стремиться к тому, чтобы они не объявляли шах слишком громко (поскольку это мешает одноклассникам думать над своими позициями) и не подставляли шахующие фигуры под бой.

15-1

1) 1.Ле6+.

2) 1.Ла7+.

3) 1.Сb4+.

4) 1.Сf6+.

5) 1.Кf5+.

6) 1.Кg6+.

7) 1.d6+.

15-2

1) 1.Лg7+.

2) 1.Лс5+.

3) 1.Лg8+. Другой шах этой ладьей, 1.Лh5+, не учитываем, поскольку ладья попадает под бой короля.

4) 1.Кe6+.

5) 1.Кf3+.

6) 1.h4+.

15-3

1) 1.Фg5+.

2) 1.Сb3+.

3) 1.Кe7+.

4) 1.Кf6+.

5) 1.e4+.

15-4

1) 1.Лg1+.

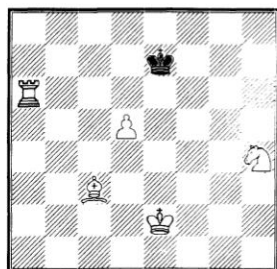
2) 1.Л:d8+.

3) 1.e8Ф+.

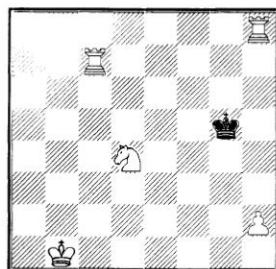
4) 1.e8Л+.

5) 1.edФ+.

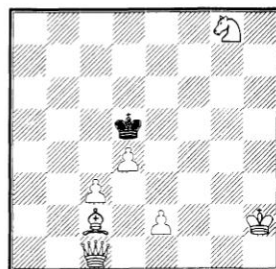
6) 1.edЛ+.



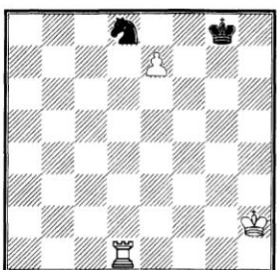
15-1



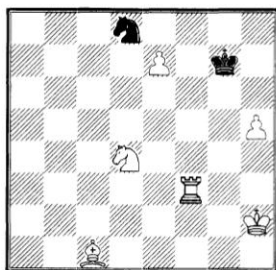
15-2



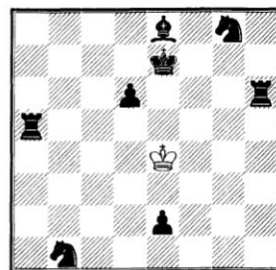
15-3



15-4



15-5



15-6



15-5

1) 1...Лg3+.

2) 1...Кf5+.

3) 1...h6+.

4) 1...e8K+.

3) 1...Ле6+.

4) 1...Лh4+.

5) 1...Cc6+.

6) 1...Cg6+.

7) 1...Kd2+.

8) 1...Kc3+.

9) 1...Kf6+.

10) 1...e1Ф+.

11) 1...e1Л+.

15-6

1) 1...Ле5+.

2) 1...Ла4+.

Дидактическое задание «Укажи все защиты от шаха. Какие из защит самые выгодные?».

Спросите ребят, какие они помнят способы защиты от шаха. Вообще-то их три – побить, закрыться, убежать. Какая из них самая выгодная, зависит от позиции. Если есть возможность безнаказанно побить атакующую фигуру, то чаще всего именно эта защита и будет самой выгодной.

16-1

1) 1...Кpg8 (убежать)

1) 1...Кр:e7 (побить). В этом примере надо бить ферзя – однозначно! Иначе мата не избежать. Правда, тему «Мат» мы еще не проходили, но некоторые (а то и – многие) дети наверняка знают, что это такое. Не на Луне ведь живут, а шахматы у нас в стране, к счастью, достаточно популярны.

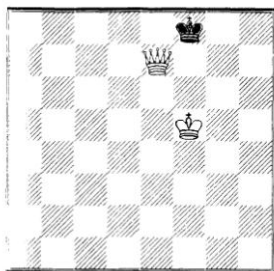
16-2

1) 1...Кpf7, 1...Кpg7, 1...Кph7 (убежать).

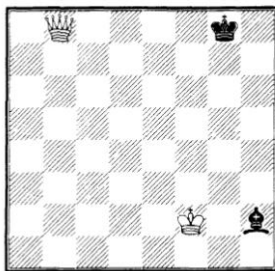
2) 1...С:b8. Это лучшая защита, безусловно.

16-3

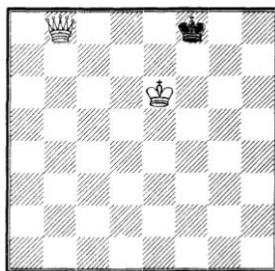
1...Кpg7 – выбора просто нет.



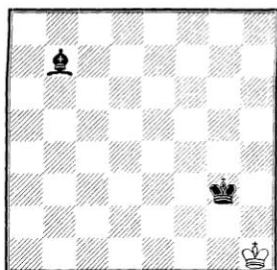
16-1



16-2

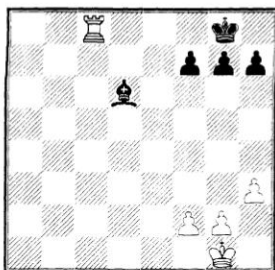


16-3



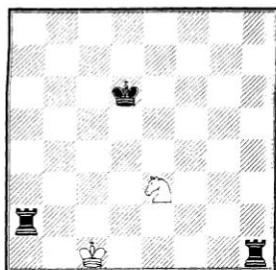
16-4

Δ



16-5

■



16-6

Δ

16-4

1.Kpg1 – и здесь короля не спрашивают (альтернативы нет).

16-5

1...Cf8 – вновь единственный ход (слон закрывает короля от шаха).

16-6

1) 1.Kf1.

2) 1.Kd1. Вторая защита выгоднее, поскольку конь становится под защиту короля. В случае 1.Kf1 Л:f1 белые сразу получают мат. Хотя, честно говоря, у черных такой большой материальный перевес, что белым в любом случае долго не продержаться. В ответ на 1.Kd1 черные могут сыграть, например, 1....Te2. Белый конь связан, ходить может только король, причем только на b1. А после 2.Kpb1 Л:d1 черные также ставят мат.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 20

ВСКРЫТЫЙ ШАХ И ДВОЙНОЙ ШАХ

Вскрытый (открытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Объяви вскрытый шах», «Объяви двойной шах».

Цель урока:

Повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

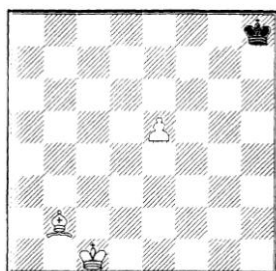
ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Шахи бывают разные. Самый обычный – это когда шах объявляет фигура, которая делает ход. Но шах может дать не только та фигура, которая ходит. В следующем примере мы видим **открытый (или вскрытый) шах** – когда одна фигура ходит и при этом открывает линию другой фигуре.

Рис. 17 (1-2)

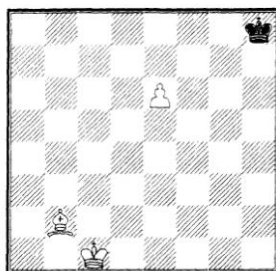
Ход делает пешка, а шах король получает от слона.

Самый опасный шах, когда делается ход одной фигурой, а шах королю объявляют сразу две (и та, что ходит, и та, которой открыли линию для нападения). Такое положение называют **двойной шах**. Спасти от него можно только бегством. Пример – на рис. 17 (3–4).



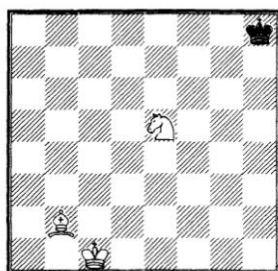
17-1

Δ

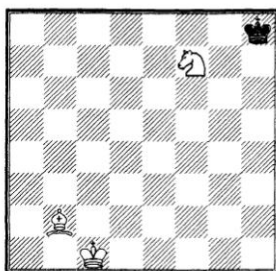


17-2

■



17-3



17-4



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

В начале урока – повторение пройденного материала. Что такое шах? Какие существуют способы защиты от шаха? Можно ли закрыться от шаха конем? От шаха ферзем? Пешкой?

Далее объясните ребятам, что принято особо выделять некоторые разновидности шахов, поскольку они более хитрые, коварные и часто доставляют сопернику большие неприятности. Последовательно покажите на демонстрационной доске *вскрытый шах* и *двойной шах*.

Далее переходите к практике.

Дидактическое задание «Объяви вскрытый шах всеми возможными способами».

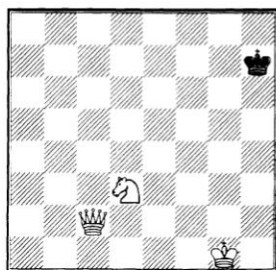
Для того чтобы выполнить это задание, надо аккуратно перечислить все ходы, которая может сделать фигура, уходящая с «линии огня» (т.е. стоящая между собственно шахующей фигурой и неприятельским королем).

18-1

Конь d3 может отпрыгнуть с линии огня на одно из восьми полей – b2, b4, c1, c5, e5, e1, f4, f2. В любом случае белый ферзь объявит вскрытый шах королю h7.

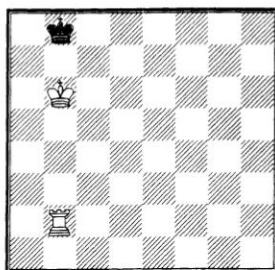
18-2

1) 1.Краб+. Непривычно видеть подобную запись – ход короля с шахом, ведь мы знаем, что король с королем не встречаются, король на короля напасть не может. Но сам король и не нападает на своего визави, он лишь поручает одному из своих подданных (в данном случае – ладье) выполнить за него эту «грязную работу».



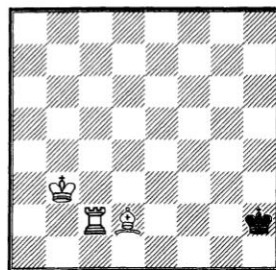
18-1

Δ



18-2

Δ



18-3

Δ

2) 1.Кра5+.

3) 1.Крс6+.

4) 1.Крс5+.

18-3

Чтобы объявить вскрытый шах, надо куда-либо отойти слоном с «линии огня»:

1) 1.Сс1+.

2) 1.Сс3+.

3) 1.Сb4+.

4) 1.Са5+.

5) 1.Се1+.

6) 1.Се3+.

7) 1.Сg5+.

8) 1.Сh6+.

9) 1.Сf4+.

Последний шах – особенный, потому что слон не только открывает линию ладье, но и сам нападает на неприятельского короля. Подобная ситуация называется двойным шахом; о нем речь еще впереди.

18-4

1.fe+.

18-5

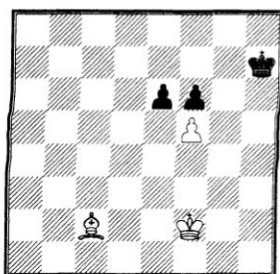
1) 1.Кс4+.

2) 1.Кd5+.

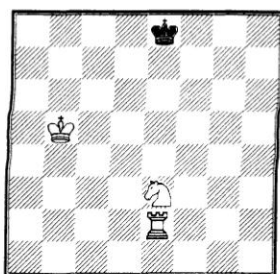
3) 1.Кf5+.

4) 1.Кg4+.

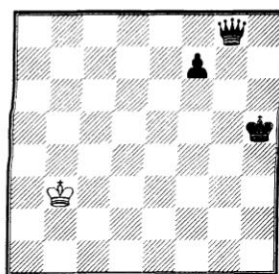
5) 1.Кg2+.



18-4



18-5



18-6



6) 1.Kf1+.

7) 1.Kd1+.

8) 1.Kc2+.

18-6

1) 1...f6+.

2) 1...f5+.

Напомним, что речь идет именно о вскрытом шахе, поэтому ферзь g8 должен оставаться на своем месте. 1...Фb8+ и 1...Фg3+ не являются решением задания – это обычные шахи, не вскрытые.

Дидактическое задание «Объяви двойной шах всеми возможными способами».

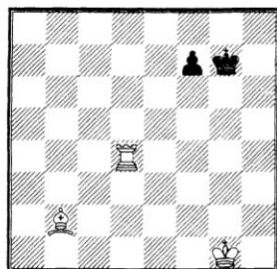
19-1

1.Лg4++. В некоторых книгах и журналах для обозначения двойного шаха ставят два плюса вместо одного (по одному – для каждой шахующей фигуры). Это не является обязательным требованием шахматных правил, да и вообще при записи партии шах можно не обозначать.

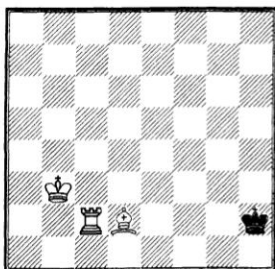
Иногда дети спрашивают, можно ли объявить тройной шах. Это невозможно, и вот почему. Как мы знаем, король оставаться под шахом не может, он обязан сразу же защититься от угрозы. А одним ходом шах могут объявить только две фигуры максимум: одна нападает на короля как бы из засады, вторая отскакивает с линии огня с шахом. Сразу две фигуры отскочить с линии огня за один ход не могут, и в засаде больше одной фигуры не спрячешь. Поэтому никакие тройные и уж тем более «четверные» шахи в шахматах невозможны!

19-2

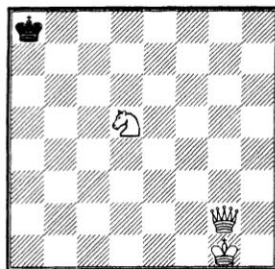
1.Cf4++.



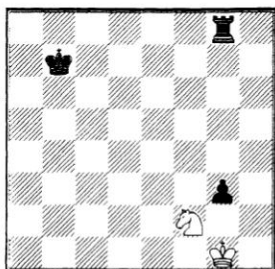
19-1



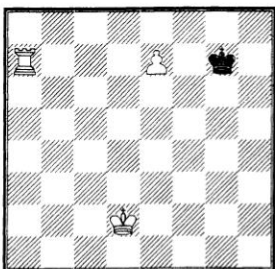
19-2



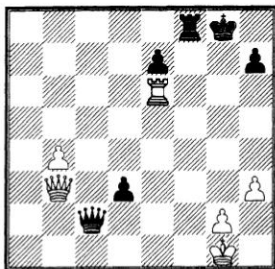
19-3



19-4



19-5



19-6



19-3

1) 1.Kb6++.

2) 1.Kc7++.

19-4

1...gf++.

19-5

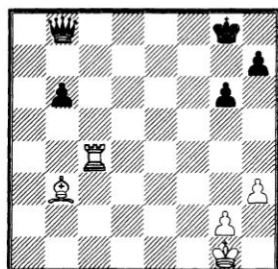
1.e8K++.

19-6

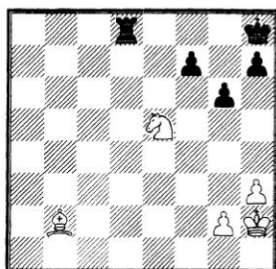
1.Lg6++.

Дидактическое задание «Объяви двойной шах и выиграй фигуру».

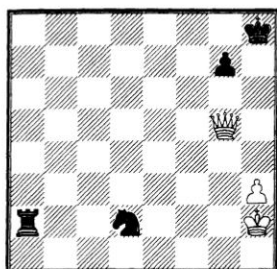
Особая сила двойного шаха, как мы уже отмечали, заключается в том, что спастись от него можно только бегством (ведь за один ход две шахующие фигуры не побить и сразу от двух не закрыться). Поэтому та фигура, которая уходит с линии огня и при этом сама объявляет шах, может



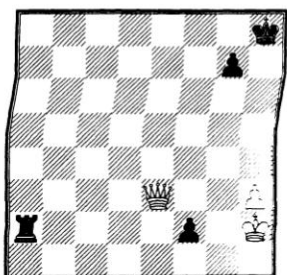
20-1



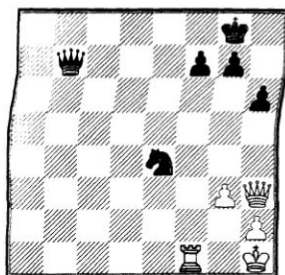
20-2



20-3



20-4



20-5



вести себя очень дерзко – например, смело становится на битое поле. А пока соперник будет защищаться от шаха, дерзкая фигура может чем-нибудь «пожизниться» – съесть какую-нибудь фигуру или пешку.

20-1

1..Лс8++ (ладья становится на битое поле, но она может позволить себе эту выходку, потому что ее поддерживает слон – он тоже объявляет шах) **1...Кpg7 2.Л:b8**. Как видите, белым удалось безнаказанно «слопать» неприятельского ферзя.

20-2

1.К:f7++ Кpg8 2.К:d8. Ладья – тоже хорошая добыча.

20-3

1...Кf3++ 2.Кpg3 К:g5. Здесь под горячую руку попался белый ферзь. Обратите внимание учеников, что хуже было **1...Ke4+** (это не двойной шах, а вскрытый шах с нападением на ферзя), потому что от одинарного шаха можно и закрыться – **2.Фg2**. После **2...Л:g2+ 3.Кр:g2** черные все-

таким выигрывают белого ферзя, но отдают за него свою ладью. А в случае 1...Kf3++ (двойной шах) они забирают ферзя абсолютно бесплатно.

20-4

1...f1K++ 2.Kpg1 K:e3. Очень редкая разновидность двойного шаха – с превращением пешки, да еще и не в ферзя, а в коня.

20-5

1...Kf2++ 2.Kpg1 K:h3X.

Альтернатива 1...K:g3++ 2.Kpg1 K:f1 3.Ф:f1 гораздо менее выгодна, поскольку черные в этом случае выигрывают всего лишь качество. Если дети правильно решили задание и выиграли ферзя, то перед ними возникает очень интересная позиция (расставьте ее на демонстрационной доске). Итак, конь объявляет шах белому королю. Побить коня нельзя, и отойти королю некуда, а закрыться от коневого шаха другой фигурой, как мы знаем, невозможно. Что же делать белым? Как называется положение на доске, в котором нет защиты от шаха? Об этом мы поговорим на следующем уроке.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 21

МАТ КАК ЦЕЛЬ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Что такое мат. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат в один ход»

Цель урока:

Повторить, что такое шах, какие бывают шахи (вскрытый, двойной), какие существуют три метода защиты от шаха. Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

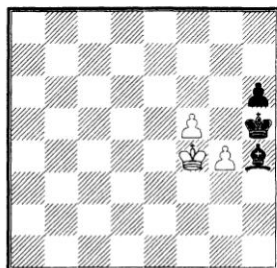
Цель шахматной партии – поставить мат неприятельскому королю.

Мат – это шах, от которого нет защиты (нельзя побить фигуру, которая объявляет шах, нельзя закрыться от шаха и некуда отойти королем). Кто поставил мат, тот и выиграл. Партия сразу заканчивается.

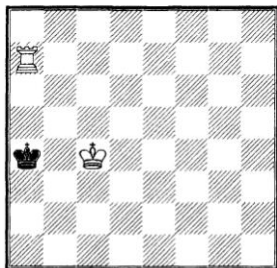
В следующих положениях мат черному королю по очереди объявляют пешка, ладья, слон, ферзь и конь.

В каждой из позиций белая фигура атакует короля черных, а спастись ему некуда – все поля вокруг черного короля либо под боем белых фигур, либо заняты черными фигурами.

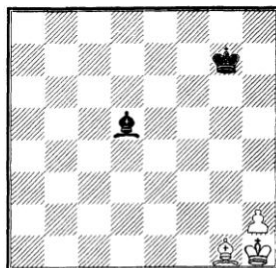
Шахматная партия может закончиться задолго до мата. Например, у одного из игроков очень плохая позиция (не хватает фигур и пешек, король



21-1

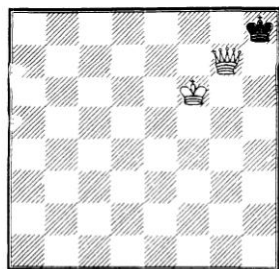


21-2

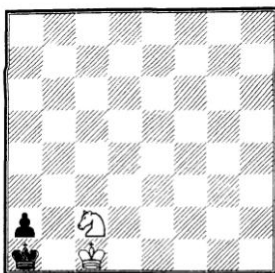


21-3





21-4



21-5

под неотразимой атакой и т.п.). В этом случае вовсе не обязательно затягивать безнадежное сопротивление и делать ходы до тех пор, пока соперник не объявит мат. Можно просто признать свое поражение, сказав: «Я сдаюсь», и начать играть новую партию.

Возможен и ничейный исход шахматного поединка, когда нет ни победителя, ни побежденного. Но о различных вариантах ничьей мы поговорим позднее.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок с проверки домашнего задания и повторения пройденного материала. Что такое шах? Какие бывают особые виды шаха? Предложите ученикам расставить на доске позицию двойного шаха с таким соотношением материала: в засаде – ладья, с линии огня отскакивает конь. Или: в засаде слон, с линии огня отскакивает ладья, и т.п.

Далее переходите к объяснению новой, самой важной темы – мат как цель игры в шахматы. Еще раз разберите на демонстрационной доске последний пример предыдущего урока (№20-5). После 1...Kf2++ 2.Kpg1 K:h3 черный конь объявляет шах белому королю. Побить коня нельзя, и отойти королю некуда, а закрыться от коневого шаха другой фигурой, как мы знаем, невозможно. Перед нами – позиция мата. По-арабски «шах мат» означает «король умер». Король получил мат, умер, а значит, партия немедленно заканчивается, победу в ней одержали черные. При этом совершенно неважно, сколько у кого осталось на доске фигур и пешек. Даже если бы у белых остались целы все фигуры, а черные объявили мат последней пешкой, все равно выиграли бы черные. Мат – это главная и единственная цель шахматной партии, ради достижения матовой позиции можно пожертвовать сколько угодно материала. Другое дело, что мат проще поставить, когда у тебя фигур и пешек больше, чем у соперника, а

не наоборот. Поэтому в начале партии опытные шахматисты, как правило, стараются выиграть материал, чтобы дальше было легче играть (хотя есть и другая стратегия – пожертвовать пешку или даже фигуру, чтобы поскорее напасть на неприятельского короля). Но вообще, выигрыш материала – это лишь промежуточная задача.

Дидактическое задание «Шах или мат?».

Прежде всего, дети должны научиться хорошо определять позицию мата и отличать шах от мата. Повторяйте снова и снова: мат – это шах, от которого нет защиты!

22-1

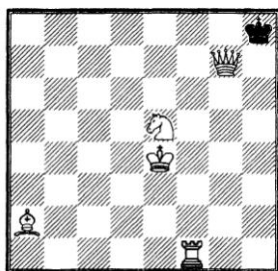
Это всего лишь шах, у черных есть простая защита 1...Кр:g7.

22-2

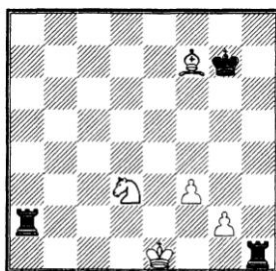
Это мат.

22-3

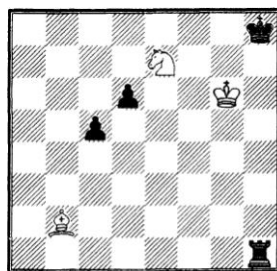
Мат на доске.



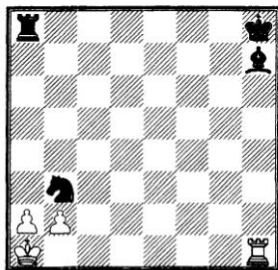
22-1



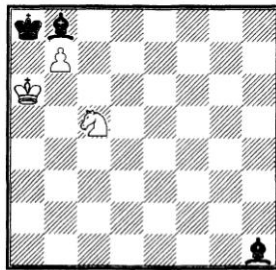
22-2



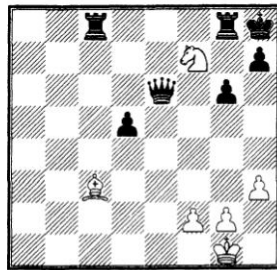
22-3



22-4



22-5



22-6



22-4

И это мат: пешка а2 не может побить коня, потому что она закрывает короля от нападения ладьи а8, а поле b1 отнимает у белого короля слон h7.

22-5

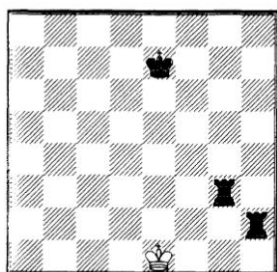
Это шах, есть защита 1...С:b7+ с ничьей.

22-6

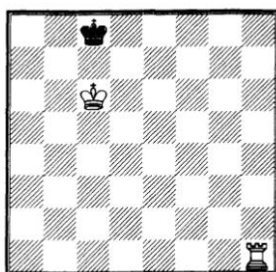
Это мат: от двойного шаха бежать черному королю некуда.

Дидактическое задание «Объяви мат в один ход».

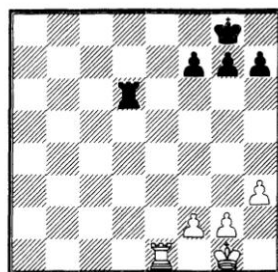
Это – основа основ шахмат. Когда дети научатся находить мат в один ход, можно переходить к более сложным заданиям: мат в два хода, мат в несколько ходов и т.д. В заданиях на стр. 23-27 дается подсказка: какая именно фигура объявляет мат. В дальнейшем таких подсказок не будет, ведь во время настоящей партии никто не поможет, не скажет: «А ну-ка, задумайся хорошенько, ты можешь объявить мат, дружок!»



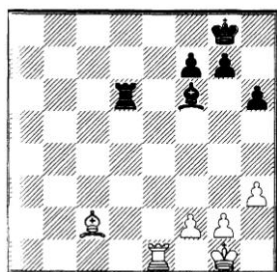
23-1



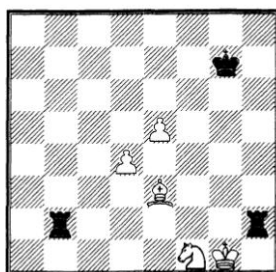
23-2



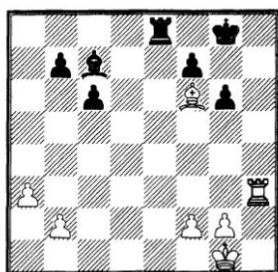
23-3



23-4



23-5



23-6



23-1

1...Лg1X.

23-2

1.Лh8X.

23-3

1.Ле8X.

23-4

1.Ле8X (поле h7 отнимает у черного короля слон c2).

23-5

1...Лbg2X.

23-6

1.Лh8X.

24-1

1.Фg4X.

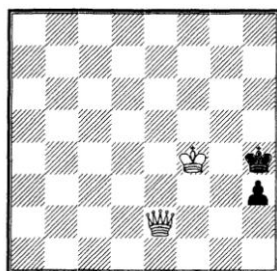
24-2

1...Фg2X.

24-3

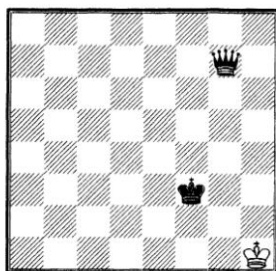
1.Фh7X.

24-4

1.Фg7X.

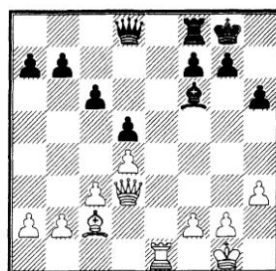
24-1

Δ



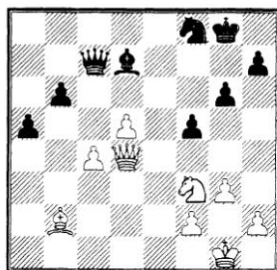
24-2

■

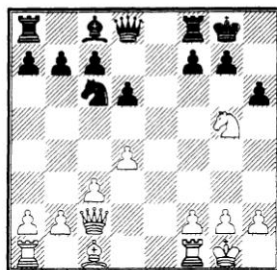


24-3

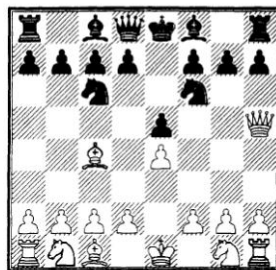
Δ



24-4



24-5



24-6



24-5

1.Фh7X.

24-6

1.Ф:f7X.

25-1

1.Cb7X.

25-2

1...C:f3X.

25-3

1...Cg3X.

25-4

1.Cg6X.

25-5

1.C:e6X.

25-6

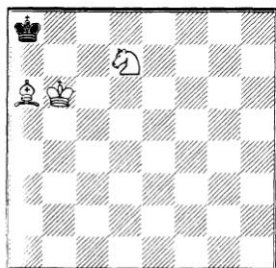
1...Ca3X.

26-1

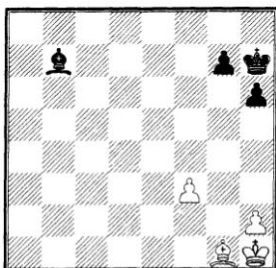
1.Kf7X. Этот мат называется спертым – черный король заперт в углу своими собственными фигурами. Спертому мату в дальнейшем будет посвящен отдельный урок.

26-2

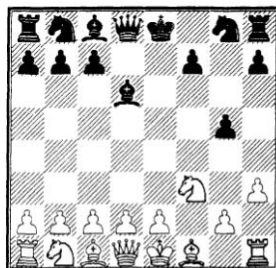
1.Kg6X. В отличие от предыдущего примера, здесь поле f7 защищает слон a2. С другой стороны, пешка h7 теперь не может побить коня, потому что она обязана закрывать короля h8 от прямого удара ладьи h3.



25-1

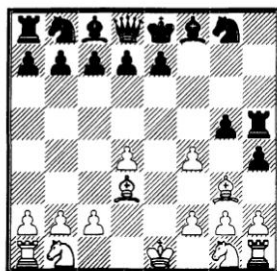


25-2

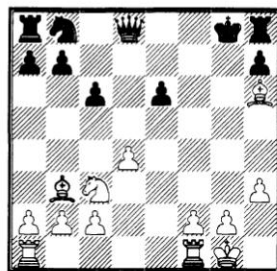


25-3

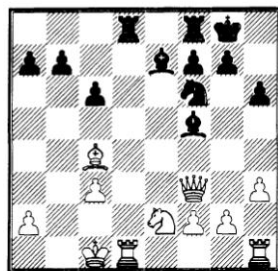




25-4



25-5



25-6



26-3

1.Kh6X.

король е8 попадет под прямой удар ферзя е2.

26-4

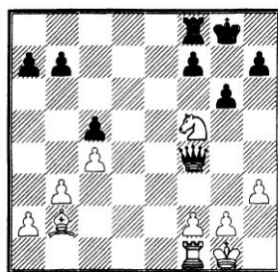
1.Ke7X.

26-6

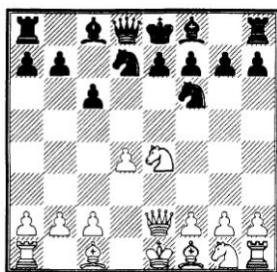
1.Kd6X. Забавная позиция, не правда ли: у черного короля отняли все поля четыре коня – два своих и два чужих!

26-5

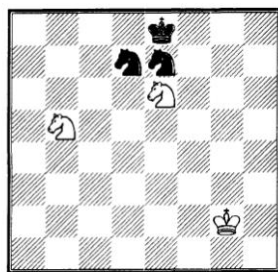
1.Kd6X. Ответ 1...ed не-возможен, поскольку тогда



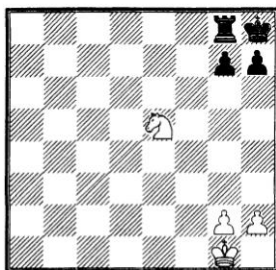
26-4



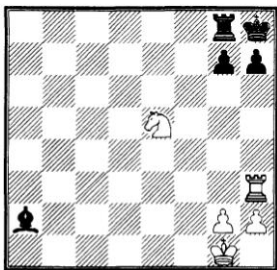
26-5



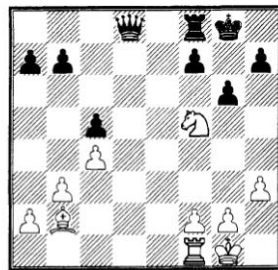
26-6



26-1

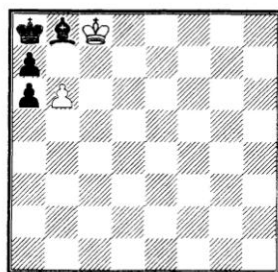


26-2

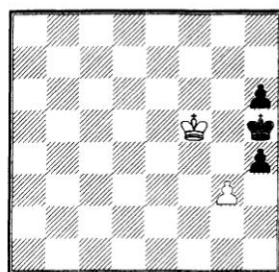


26-3

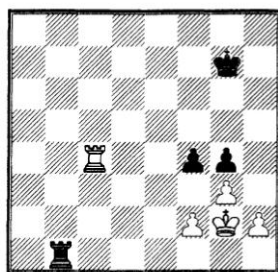




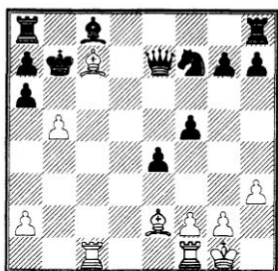
27-1



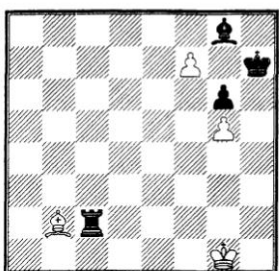
27-2



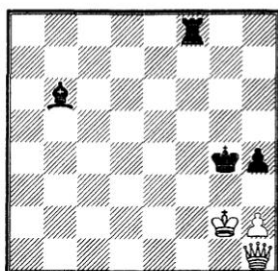
27-3



27-4



27-5



27-6



27-1

1.b7X.

27-2

1.g4X.

27-3

1...f3X.

27-4

1.baX.

27-5

1.f8KX.

27-6

1...h3X.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 22

ОСОБЫЙ ХОД – РОКИРОВКА

Длинная и короткая рокировка. Когда можно рокировать. Дидактические задания «Можно или нельзя рокировать», «Поставь мат в один ход».

Цель урока:

Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие об особом ходе – рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Рокировка – особенный ход, который белые и черные могут сделать всего один раз за партию. Во время рокировки передвигаются сразу две фигуры – король и ладья.

Рокировка делается следующим образом. Вы берете своего короля и переставляете его на два поля вправо (или влево), а затем берете ладью (если рокировка выполняется вправо, то правую, если влево, то левую), перетаскиваете ее через короля и ставите на соседнее поле.

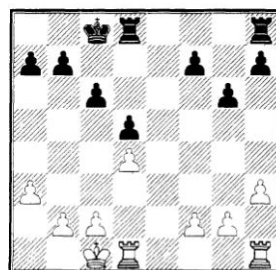
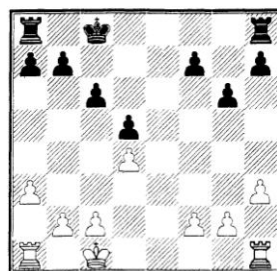
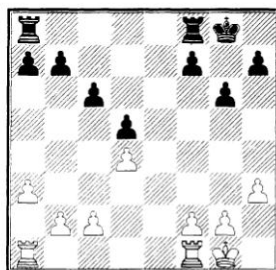
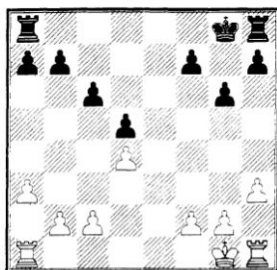
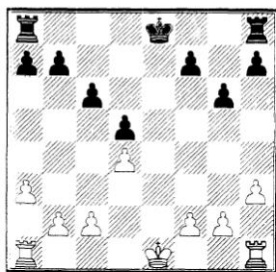
Рокировка бывает *длинной* и *короткой*. Если король рокируется с ближней ладьей – это короткая рокировка, а если с дальней (со стороны ферзя) – это длинная рокировка.

Правило пяти «если»:

Рокировку можно делать только тогда, когда выполняются одновременно пять условий, пять «если»:

1. Если король и та ладья, с которой король хочет сделать рокировку, еще ни разу не ходили.
2. Если между королем и этой ладьей нет никаких фигур: ни своих, ни чужих.
3. Если король не находится под шахом.
4. Если после рокировки король не попадет под шах.
5. Если после рокировки ладья не попадет под удар неприятельской фигуры или пешки.

Так выполняется короткая рокировка



Так выполняется длинная рокировка

А вот находиться под ударом в момент рокировки ладьи имеет право, и пройти через битое поле она тоже может. В последнем случае речь идет только о длинной рокировке, а битыми могут быть поля b1 и b8 соответственно для белых и черных.

При записи партии рокировка записывается следующим образом:

0-0 – короткая рокировка

0-0-0 – длинная рокировка.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок с повторения. Спросите детей, какова цель игры в шахматы? Что такое мат и чем мат отличается от шаха? Проверьте домашнее задание и предложите ученикам решить несколько позиций на мат в один ход (задания можно взять из этого урока либо из предыдущего; задач на мат в один ход в учебнике дается «с хорошим запасом»).

Далее объясните, что каждым ходом в шахматах можно переставить на доске только одну фигуру. Единственное исключение, которое нам

было известно – это превращение пешки в фигуру (заодно спросите, в какую фигуру можно превращать пешку). Но во время превращения пешка уходит с доски, а на ее место ставится любая фигура того же цвета, кроме короля. Оказывается, в шахматах есть еще один особенный ход, который совершают одновременно две фигуры, и при этом обе они остаются на доске. Этот ход называется рокировка, белые и черные могут совершить его всего один раз за партию, и то не всегда, а лишь в том случае, когда выполняются пять условий, пять «если». Запомнить все эти правила непросто, часто у детей возникают споры: можно рокировать или нет? Учитель должен сам хорошо знать эти правила и выступать в спорах третейским судьей.

Дидактическое задание «Кто может рокироваться?»

При решении этих заданий будем считать, что если король и ладьи находятся в исходном положении, то они еще ни разу не ходили, то есть сохраняют право на рокировку. Минимум три-четыре из этих заданий разберите вместе со всем классом на демонстрационной доске, подробно обсудите все нюансы: какой король может рокировать и в какую сторону, какой не может. Еще 2-3 задания пусть дети решат самостоятельно и запишут решения в тетради (объясните им, как записываются длинная и короткая рокировки), а оставшиеся примеры задайте на дом.

29-1

Белый король ушел с e1 на d1, так что он рокировать в принципе не может. Черный король может рокировать только в короткую сторону.

29-2

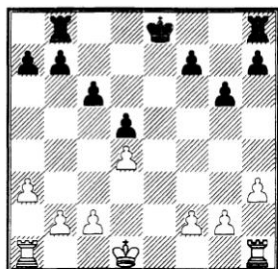
Король e1 в данный момент находится под шахом, поэтому рокироваться пока не может – надо вначале закрыться от шаха. А черные могут сделать короткую рокировку, находящаяся под боем ладья h8 не является для этого препятствием. Но в длинную сторону черные рокировать не могут, потому что *после* рокировки их ладья попадет под удар слона f6.

29-3

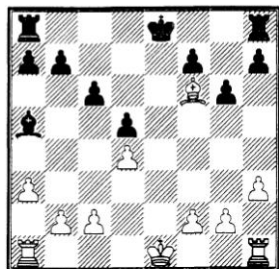
Белые могут рокировать в длинную сторону, а черные – в короткую.

29-4

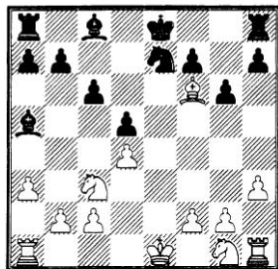
Белые пока никуда рокировать не могут, а черные могут сделать длинную рокировку.



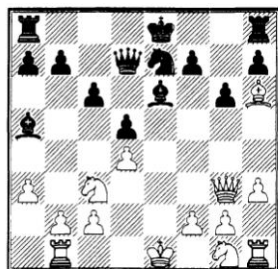
29-1



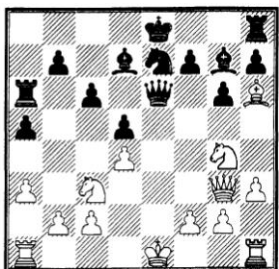
29-2



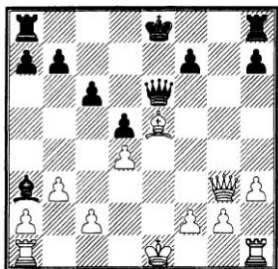
29-3



29-4



29-5



29-6

29-5

Белый король находится под шахом, поэтому рокировку приходится отложить. Черный же король может рокироваться в короткую сторону.

29-6

Белый король может уйти в короткую сторону, а черный – в длинную.

30-1

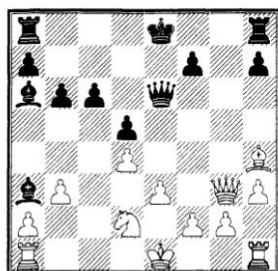
Оба короля не могут рокироваться ни в одну сторону.

30-2

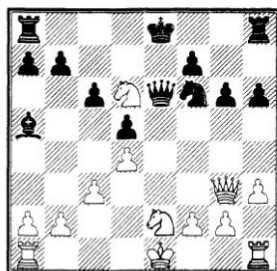
Белый король может уйти в любую сторону, а черный пока стоит под шахом и рокироваться не может.

30-3

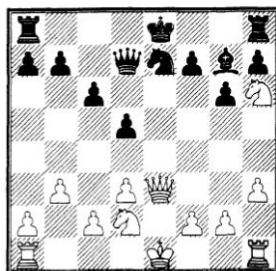
Белый король может уйти в любую сторону, а черный – только в длинную.



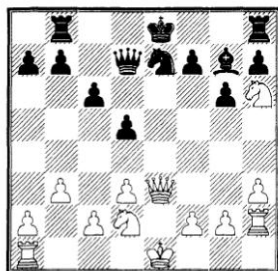
30-1



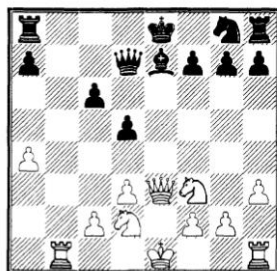
30-2



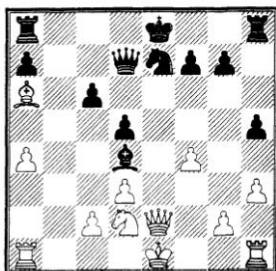
30-3



30-4



30-5



30-6

30-4

Белый король может рокироваться в длинную сторону, а черный – никуда.

30-5

Белый король может уйти в короткую сторону, а черный – в длинную.

30-6

Белый король может рокироваться в длинную сторону, а черный – в короткую.

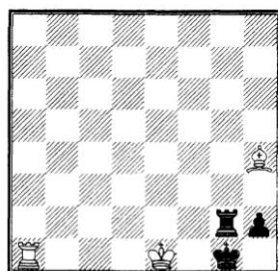
Дидактическое задание «Поставь мат в один ход».

31-1

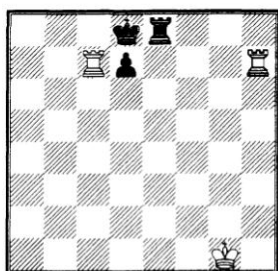
1.0-0-0X.

31-2

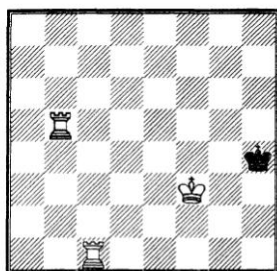
1.Лh:d7X.



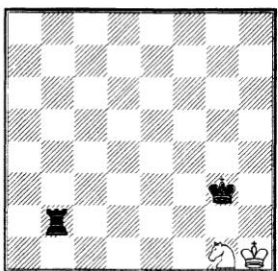
31-1 Δ



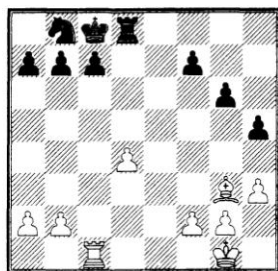
31-2 Δ



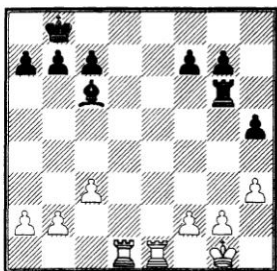
31-3 Δ



31-4 $\blacksquare$



31-5 Δ



31-6 Δ

31-3
1.Лh1X.

31-4
1...Лh2X.

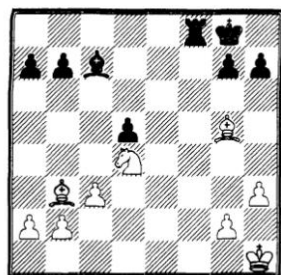
31-5
1.Л:c7X.

31-6
1.Лd8X.

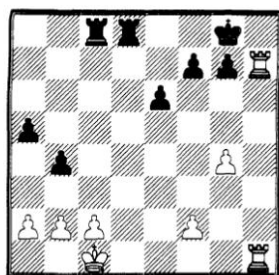
32-1
1...Лf1X.

32-2
1.Лh8X.

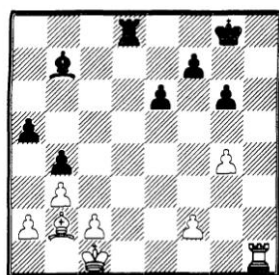
32-3
1.Лh8X.



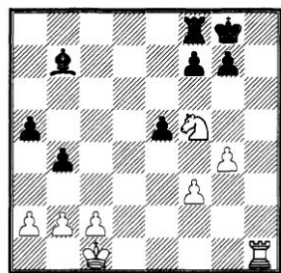
32-1



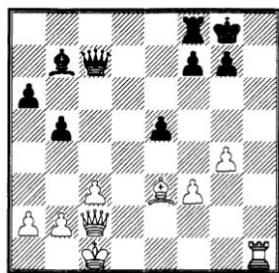
32-2



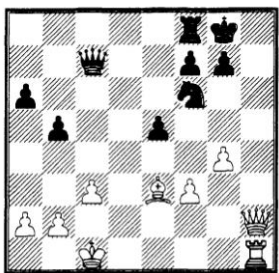
32-3



32-4



32-5



32-6



32-4

1.Ke7X.

32-5

1.Фh7X.

32-6

1.Фh8X.

33-1

1.Фh7X.

33-2

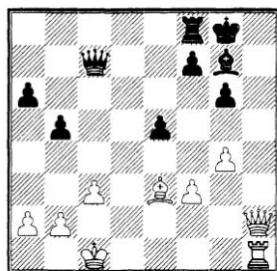
1...Ф:c2X.

33-3

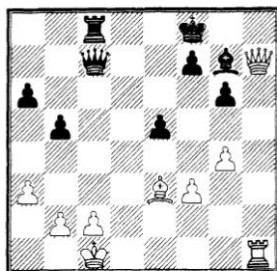
1...Ф:b2X.

33-4

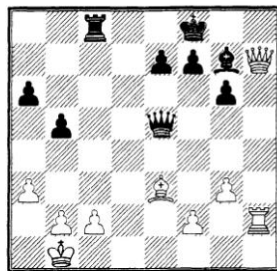
1...Фa1X.



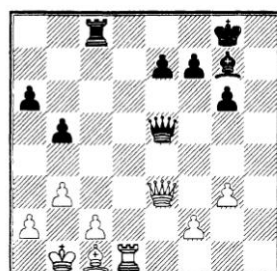
33-1 Δ



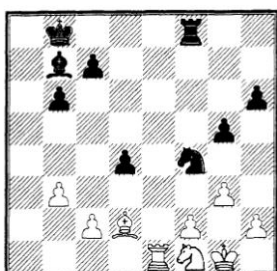
33-2 $\blacksquare$



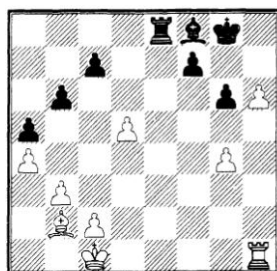
33-3 $\blacksquare$



33-4 $\blacksquare$



33-5 $\blacksquare$



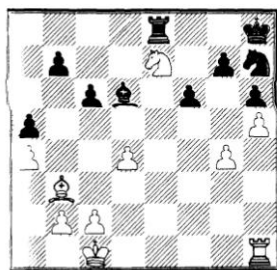
33-6 Δ

33-5
1...Kh3X.

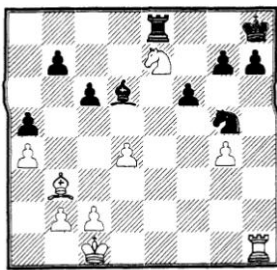
33-6
1.h7X.

34-1
1.Kg6X.

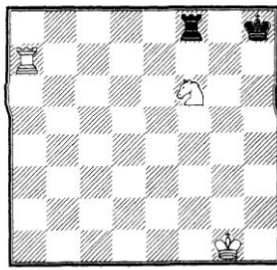
34-2
1.Kg6X.



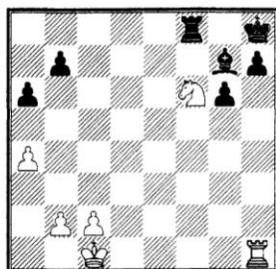
34-1 Δ



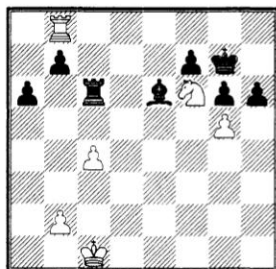
34-2 Δ



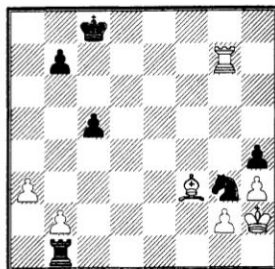
34-3 Δ



34-4



34-5



34-6



34-3

1.Лh7X.

34-4

1.Л:h7X.

34-5

1.Лg8X.

34-6

1...Лh1X.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 23

МАТ В ОДИН ХОД – БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ СЛУЧАИ.

Дидактические задания «Поставь мат в один ход».

Цель урока:

Повторить, что такое рокировка. Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Сразу оговоримся, что название темы достаточно условно, а для опытного шахматиста, никогда не работавшего с детьми, и вовсе звучит, наверное, достаточно забавно. «Мат в один ход всегда элементарен, какие уж тут могут быть более простые и более сложные случаи!» – воскликнет он. Тем не менее, не раз случалось, что даже гроссмейстеры в пылу борьбы не ставили мат в один ход. Правда, если бы им кто-нибудь подсказал: «Тут есть мат в один ход, ищи!», то можно не сомневаться – они бы справились с этой задачей за пару секунд.

Основная цель этого урока – дать возможность ученикам хорошенько потренироваться в нахождении матовых угроз в позициях с большим количеством материала. Чужая душа – потемки, поэтому никогда нельзя угадать наверняка, какая задача будет решена мгновенно, а какая заставит детей призадуматься. Но в этом уроке представлено множество однокоридов, как говорится, на любой вкус и цвет.

Дидактическое задание «Поставь мат в один ход».

35-1

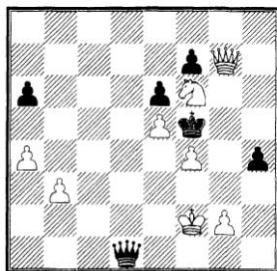
1.Фg5Х.

35-2

1.Фh7Х.

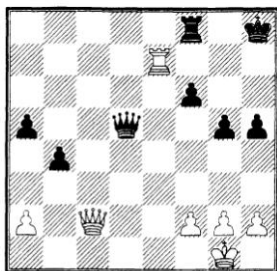
35-3

1.Кс7Х.



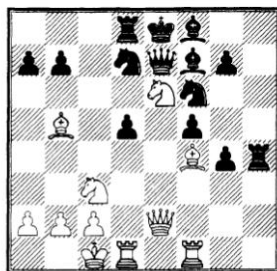
35-1

Δ



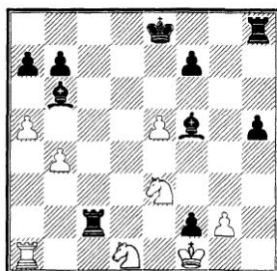
35-2

Δ



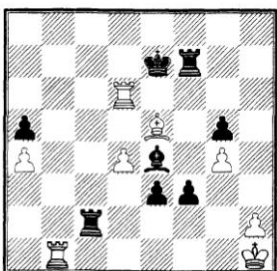
35-3

Δ



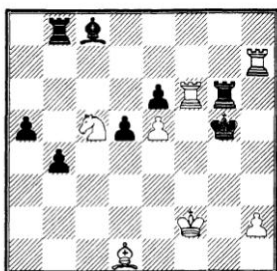
35-4

■



35-5

■



35-6

Δ

35-4

1...Cd3X.

35-5

1...f2X.

35-6

1.h4X.

36-1

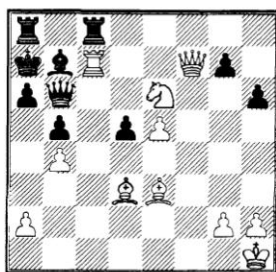
1.Л:b7X. Черные не могут бить ладью ферзем, поскольку тогда их король попадет под удар слона е3.

36-2

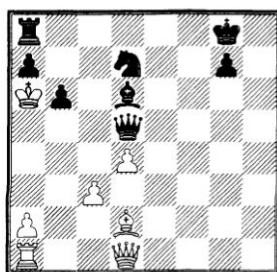
1...Kb8X. Шахи ферзем (с c4 или a5) не ведут к мату, поскольку у белого короля появляется поле b7.

36-3

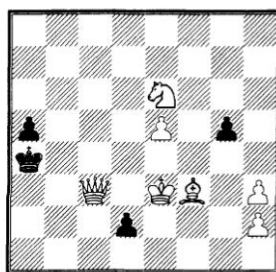
1.Cc6X.



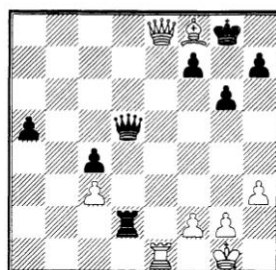
36-1



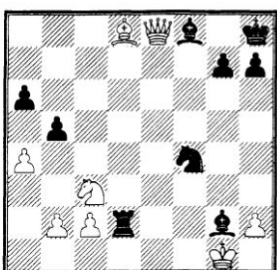
36-2



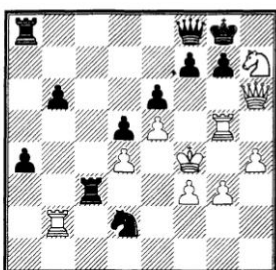
36-3



36-4



36-5



36-6



36-4

1.Ch6X. Слон отскакивает, чтобы ферзь объявил вскрытый шах, и при этом сохраняет контроль над полем g7. Посоветуйте детям хорошо запомнить эту матовую конструкцию – в жизни пригодится!

36-5

1...Kh3X.

36-6

Эту позицию предложите решить и при ходе белых, и при ходе черных, поскольку оба соперника угрожают поставить мат в один ход.

Если ход белых, то решает **1.Kf6X.**

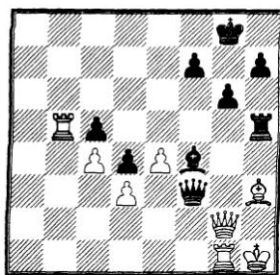
При ходе черных к победе ведет **1...Л:f3X.**

37-1

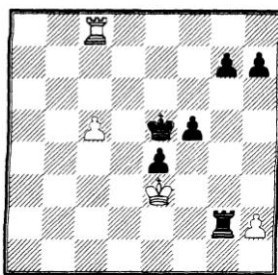
1...Л:h3X.

37-2

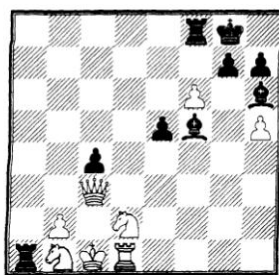
1...f4X.



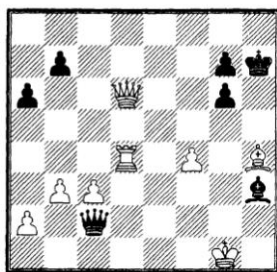
37-1



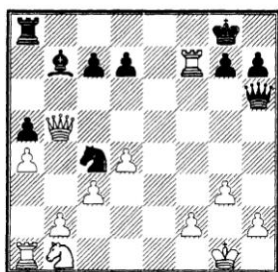
37-2



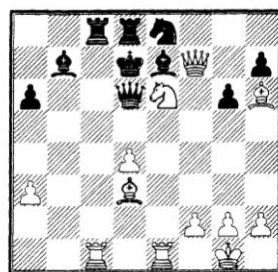
37-3



37-4



37-5



37-6

△

37-3

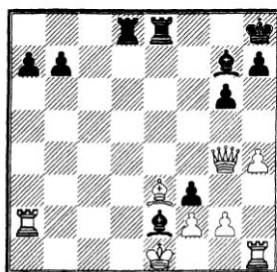
1...Л:b1X. Конь d2 закрывает короля от шаха слона h6, поэтому не может покинуть свое место и побить ладью.

37-4

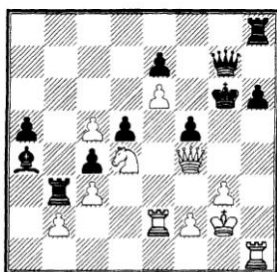
1...Фg2X.

37-5

1...Фc1X. Поле g2 у белого короля отнимает слон b7.

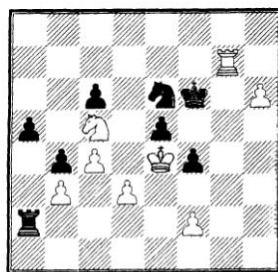


38-1



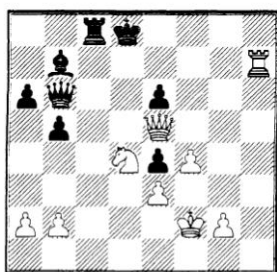
38-2

△



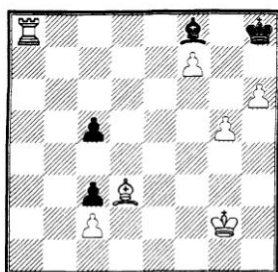
38-3

△



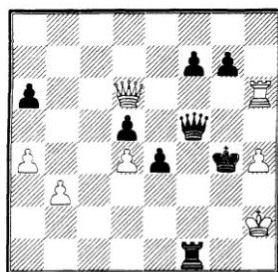
38-4

Δ



38-5

Δ



38-6

■

37-6

1.Kf8X.

38-1

1...Лd1X.

38-2

1.Ф:f5X.

38-3

1.Kd7X.

38-4

1.Фh8X.

38-5

1.Л:f8X. Поле g7 отнимает у черного короля пешка h6, а поле h7 – слон d3.

38-6

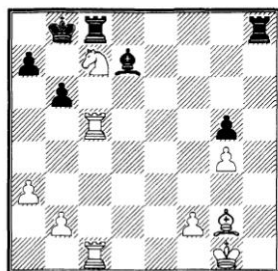
Эту позицию также можно решать за оба цвета. При ходе белых решает **1.Фg3X**, при ходе черных – **1...Фf2X**.

39-1

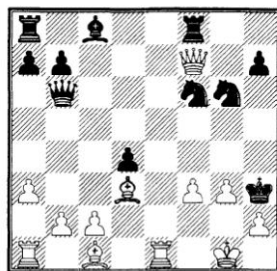
1.Ка6X.

39-2

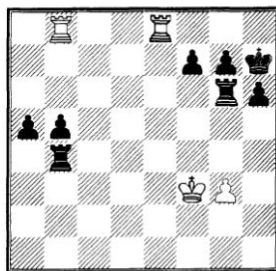
1.Cf1X.



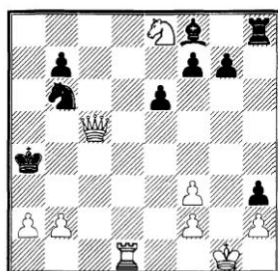
39-1



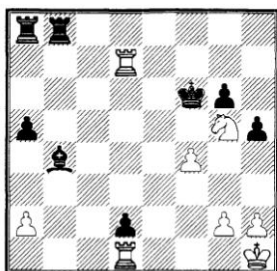
39-2



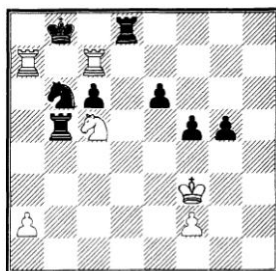
39-3



39-4



39-5



39-6



39-3

1.Лh8X.

39-4

1.b3X.

39-5

1.Лf7X.

39-6

1.Ka6X.

40-1

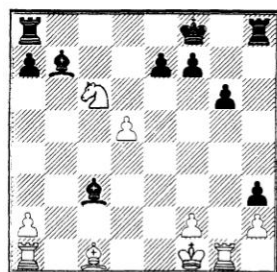
1...Ca6X.

40-2

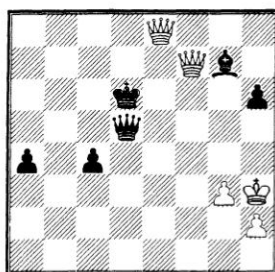
1.Фfe7X.

40-3

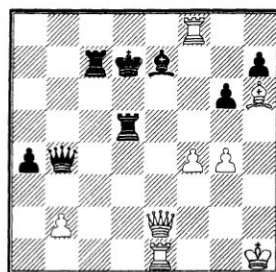
1.Фe6X.



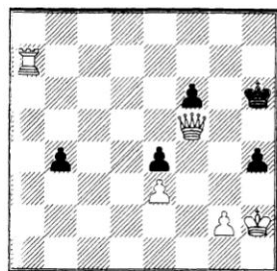
40-1



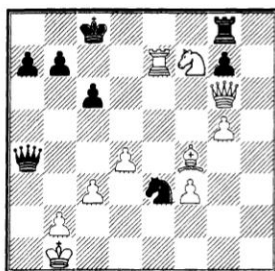
40-2



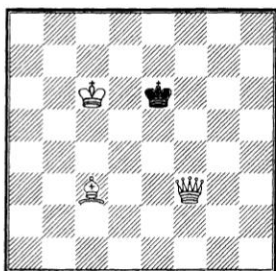
40-3



40-4



40-5



40-6



40-4

1.Лh7X.

40-5

1.Фe6X.

40-6

1.Фf6X.

41-1

1.Фg8X.

41-2

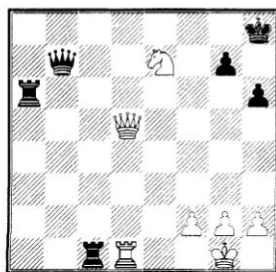
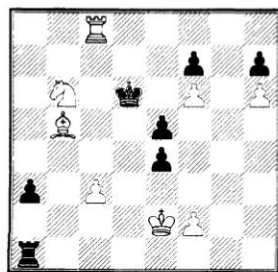
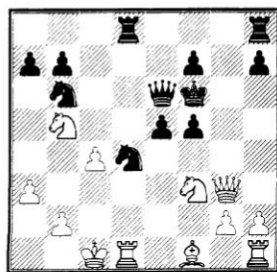
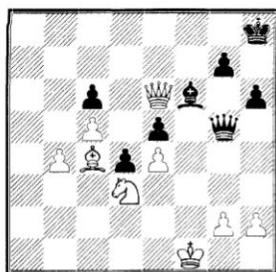
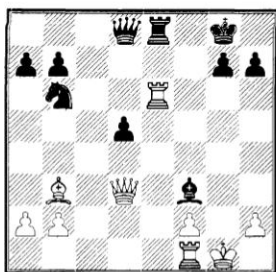
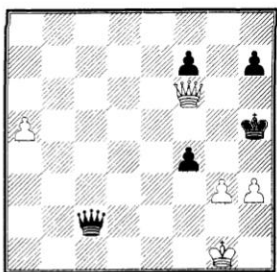
1.Лc6X.

41-3

1.Фg5X.

41-4

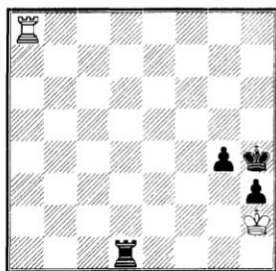
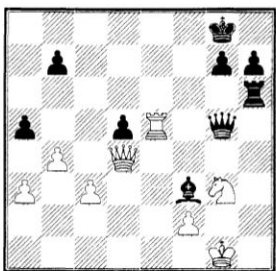
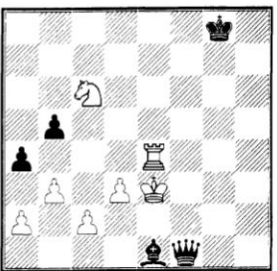
1.Фg8X.

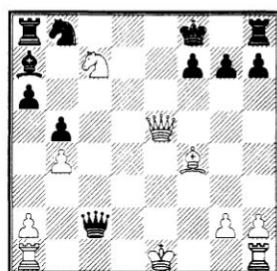
41-1 Δ 41-2 Δ 41-3 Δ 41-4 Δ 41-5 $\blacksquare$ 41-6 Δ

41-5
1... Φ g5X.

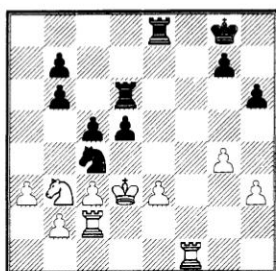
41-6
1.g4X.

42-1
1...g3X.

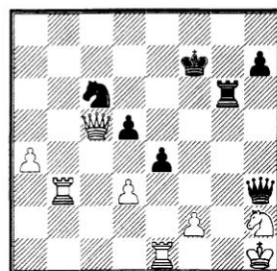
42-1 $\blacksquare$ 42-2 $\blacksquare$ 42-3 $\blacksquare$



42-4



42-5



42-6



42-2

1...Лh1X.

42-3

1...Фf2X.

42-4

1.Фe8X.

42-5

1...Л:e3X.

42-6

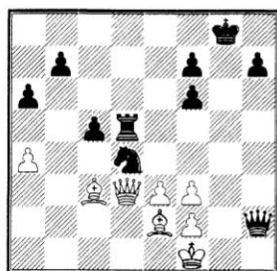
1...Фg2X.

43-1

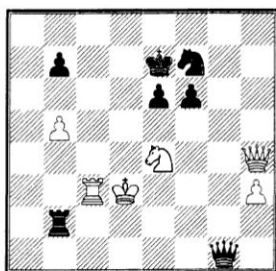
1...Фh1X.

43-2

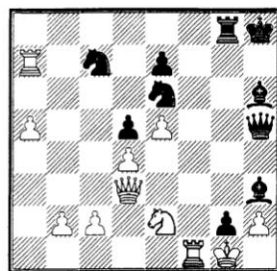
1...Ke5X.



43-1

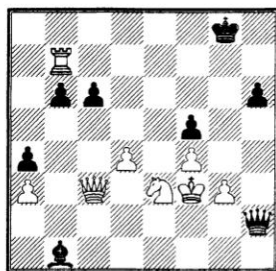


43-2

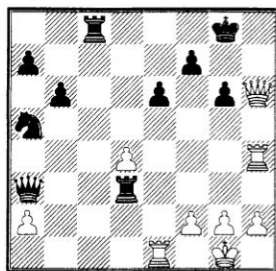


43-3

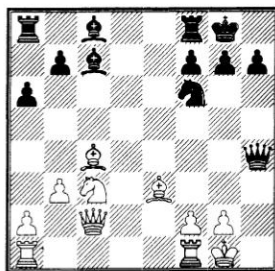




43-4



43-5



43-6



43-3

1...gfΦX или 1...gfЛX.

43-4

1...Ce4X.

43-5

1.Φh8X.

43-6

1...Φh2X.

Пусть каждый ученик решает задания по учебнику со своей собственной скоростью. Решения надо записывать в тетрадь, а учитель затем проверяет, кто сколько позиций решил и все ли ответы правильны.

За 5-10 минут до конца урока предложите соседям по парте сыграть партию из начальной позиции. При этом дети должны записывать ходы. Вероятнее всего, партии останутся неоконченными. Если ученики аккуратно записывали ходы, то они затем смогут по записи восстановить финальные позиции и продолжить игру на следующем уроке шахмат или дома после школы.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 24

НИЧЬЯ. ПАТ, ВЕЧНЫЙ ШАХ.

Разновидности ничьей. Вечный шах. Чем отличается пат от мата. Дидактическое задание «Пат или не пат?».

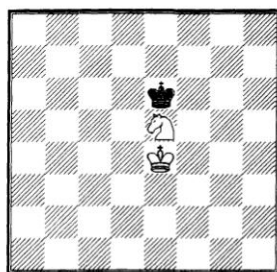
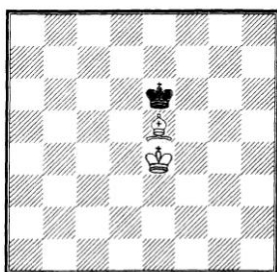
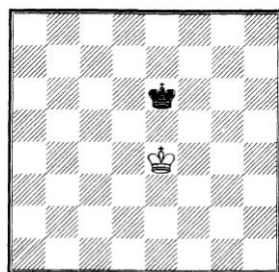
Цель урока:

Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие пата от мата. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

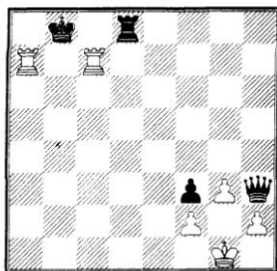
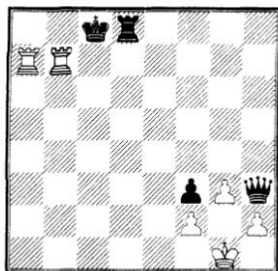
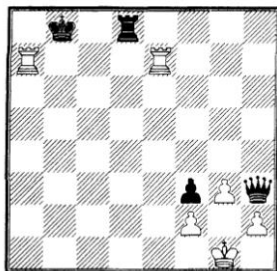
Не все партии заканчиваются выигрышем белых или черных. Представьте себе, например, что все фигуры и пешки разменаны, и на доске остались одинокие короли. Как один из них поставит мат другому? Да никак! Значит, игра закончилась вничью: никто не выиграл, но и никто не проиграл.

Одного коня или одного слона также недостаточно, чтобы поставить мат одинокому королю. Попробуйте придумать и расставить на доске матовую позицию, в которой у вас король и конь или король и слон, а у соперника – голый король. Ничего не получится! Вы сможете объявить только шах, а отнять при этом все поля для отступления у вражеского короля не удастся.



Посмотрите теперь на следующую позицию.

Белым угрожает мат ферзем на g2 или ладьей на d1. Защититься от этих угроз невозможно. Однако сейчас ход белых, и они могут устроить вечное



нападение на черного короля: 1.Лев7+ Крс8 2.Лс7+ Крб8 3.Лсб7+ Крс8 4.Лс7+ и т.д.

Черному королю не убежать от вечного преследования белых ладей. Это так называемый вечный шах; партия заканчивается вничью.

А вот другой пример.

В этой позиции ход черных. Их король не атакован (белые не объявили ему шах), но ходить король не может. Нет ходов и у других фигур и пешек черных. Шаха нет, ходов тоже нет – такое положение на доске называется патом. Пат – это тоже ничья.

Основные виды ничьей таковы:

1. На доске недостаточно материала для того, чтобы объявить мат. Например, остались только

белый и черный короли, либо король и легкая фигура против голого короля и т.п.

2. Одна из сторон объявила сопернику вечный шах. На самом деле, вечный шах – это лишь частный случай правила о ничьей вследствие троекратного повторения позиции. Но правило это достаточно сложное, детям его объяснять пока что не надо.

Если кому-то из учителей любопытно, то вот что гласит соответствующий пункт в Официальных правилах шахматных соревнований.

П. 9.2. Партия признается закончившейся вничью по правильному заявлению игрока, за которым очередь хода, если одна и та же позиция не менее трех раз (не обязательно повторением ходов):

а) может возникнуть, если он сначала запишет свой ход на бланке и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход,

б) уже возникла и игрок, чья очередь хода, требует ничью.

Позиции, упомянутые в пунктах (а) и (b), считаются одинаковыми, если очередь хода за тем же самым игроком, а фигуры того же самого типа и цвета занимают те же поля, и возможные ходы всех фигур обоих игроков – те же самые. Позиции не считаются одинаковыми, если пешка, которая могла быть взята на проходе, в новой позиции уже не может быть взята таким образом.

Согласитесь, вряд ли можно требовать от младших школьников, чтобы все они руководствовались таким мудреным правилом. Поэтому мы его упростили. Итак, второй вид ничьи – вечный шах.

3. Ничья из-за пата. Напомним, что пат – это такое положение, когда королю не объявлен шах, но ни он, ни одна из фигур его цвета при своей очереди хода не могут сделать ни одного хода.

4. Наконец, возможна ничья при обоюдном согласии партнеров. Один говорит: «Предлагаю ничью», а второй отвечает согласием. Например, оба игрока полагают, что выиграть в данной позиции не удастся, и дальнейшее продолжение игры будет лишь пустой тратой времени.

Опять-таки, информация для общего развития. Есть еще один вид ничьей, так называемое «Правило 50 ходов». Если в течение последних 50 ходов не было ни одного размена и ни одна пешка не двинулась с места, то можно требовать присуждения ничьей. В практике начинающих шахматистов подобные случаи практически не встречаются. Можно считать большим достижением, если ученики в течение 5 ходов ничего не «зевнут», не подставят фигуру под бой!

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Объясните детям, что такое ничья, какие бывают разновидности ничьей. Разберите на демонстрационной доске несколько примеров на вечный шах и на пат. Далее переходите к практике.

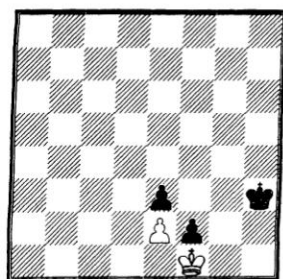
Дидактическое задание «Пат или не пат?»

48-1

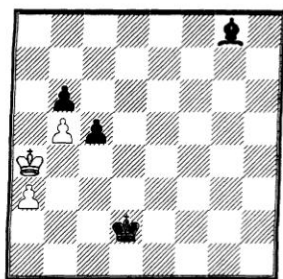
Пат.

48-2

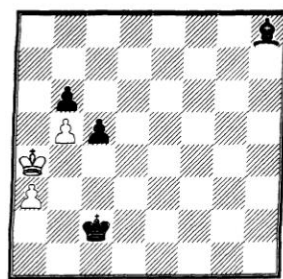
Пат.



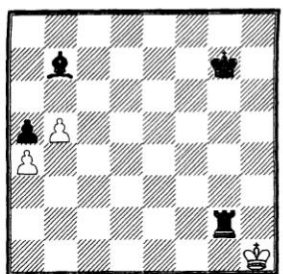
48-1 Δ



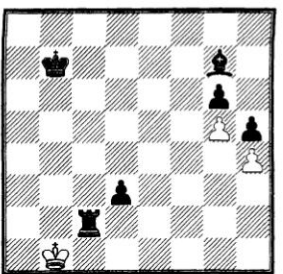
48-2 Δ



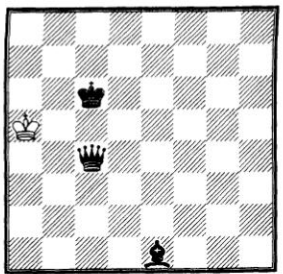
48-3 Δ



48-4 Δ



48-5 Δ



48-6 Δ

48-3

Пат.

48-4

Не пат – есть ход пешкой 1.b6.

48-5

Пат.

48-6

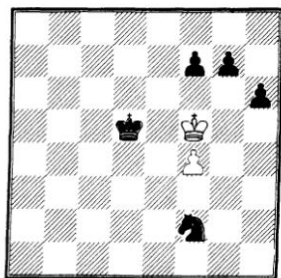
У белого короля действительно нет ходов, но он к тому же находится под шахом. Так что это не пат, а мат.

49-1

Пат.

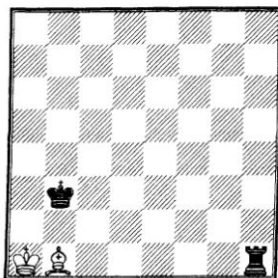
49-2

Пат.



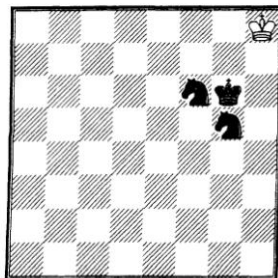
49-1

Δ



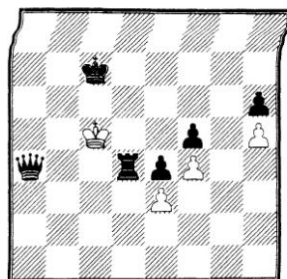
49-2

Δ



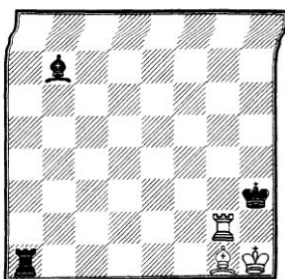
49-3

Δ



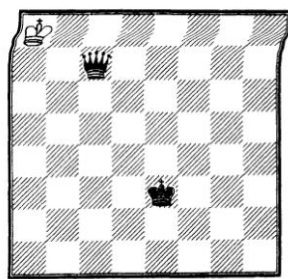
49-4

Δ



49-5

Δ



49-6

Δ

49-3

Пат.

49-4

Это не пат, потому что белые могут побить ладью пешкой – 1.ed.

49-5

Пат. Ни одна из белых фигур не имеет ходов, поскольку закрывает своего короля от ударов ладьи и слона черных.

49-6

Пат.

В конце урока предложите детям доиграть ранее начатые партии либо начать новую игру с начальной позиции. Игра должна вестись с записью краткой нотацией.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 25

ЛИНЕЙНЫЙ МАТ. МАТ В 2 ХОДА.

**Матование двумя ладьями одинокого короля.
Мат в два хода (простейшие случаи).**

Цель урока:

Повторить, что такое ничья, какие бывают виды ничьей. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на два хода вперед. Объяснить метод матования одинокого короля двумя ладьями, ввести понятие «линейный мат». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Самый простой вид матования одинокого короля, который дети усваивают обычно без особого труда – это матование двумя ладьями без помощи собственного короля. Это так называемый линейный мат, который ставится «лесенкой» (такой прием есть не только в лыжах!).

Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода».

Разберите на демонстрационной доске примеры 50-1 и 50-2.

50-1

1.Ль8Х.

50-2

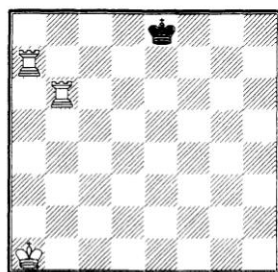
1.Ль8Х.

50-3

Первые два примера должны послужить для детей подсказкой. Как ставится линейный мат?

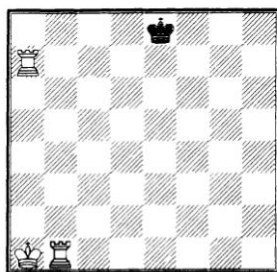
1) Неприятельский король оттесняется на край доски (в данном случае – на 8-ю горизонталь).

2) Одна из белых ладей отнимает у него все пути к отступлению в сторону центра доски (в нашем случае такую роль выполняет ладья, расположившаяся на 7-й горизонтали).



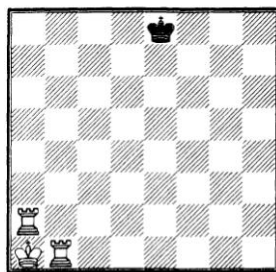
50-1

Δ



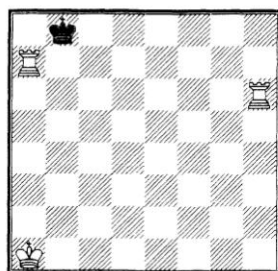
50-2

Δ



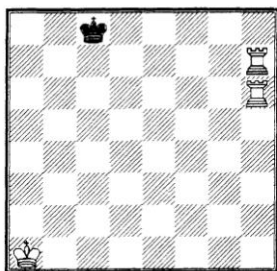
50-3

Δ



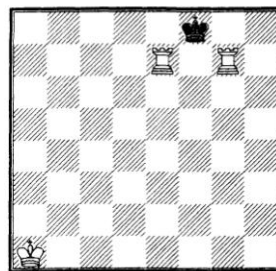
50-4

Δ



50-5

Δ



50-6

Δ

3) Вторая ладья объявляет королю шах и мат (здесь – шах и мат по 8-й горизонтали).

Обратите внимание, что ладьи находятся на соседних линиях – одна на седьмой горизонтали, другая на восьмой. Вот потому-то данный мат и называют *линейным*.

Вернемся к примеру 50-3. Черный король уже стоит на краю доски – на 8-й линии. Задача белых ладей – первым ходом взять под контроль 7-ю линию (перекрыть пути к бегству в сторону центра), а вторым ходом объявить шах и мат по восьмой линии. Правильное решение можно начать ходом 1.Лb7 или 1.Ла7. Например: **1.Лb7 Кpd8 2.Ла8X**. Или **1.Ла7 Kpf8 2.Лb8X**.

50-4

Ладья а7 атакована неприятельским королем. Она должна уйти из-под удара, оставаясь при этом на 7-й горизонтали. И лучше отойти подальше от черного короля, чтобы он не мог снова напасть на ладью (как, например, при 1.Лd7 Kpc8). Возможен такой финал: **1.Лg7 Kpc8 2.Лh8X**. Плохо было на первом ходу отойти ладьей с а7 на h7, поскольку тогда эта ладья помешала бы ладье h6 на втором ходу попасть на 8-ю горизонталь.

50-5

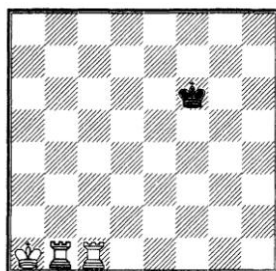
1.Лg7 Крd8 2.Лh8X.

50-6

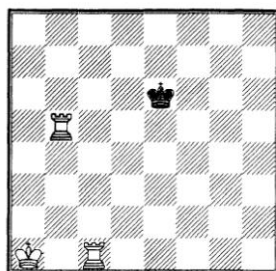
1.Ла7 Крe8 2.Лg8X (2.Ла8X). Неудачно было бы **1.Лh7 Крg8**, и ладья h7 снова попадает под удар черного короля.

Линейный мат «лесенкой».

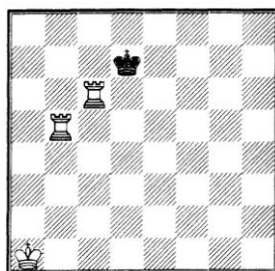
Расставьте на доске позицию 51-1 и разберите этот пример со всем классом. Объясните, что первым ходом **1.Лb5** белые вовсе не торопятся объявить шах, а начинают планомерное оттеснение неприятельского короля на край доски и с этой целью отнимают у него как можно больше пространства. Лишь после **1...Кре6** следует шах **2.Лс6+**, и черный король вынужден отступить уже на 7-ю горизонталь, совсем близко к краю доски – **2...Крd7**. При этом король напал на ладью с6, и она отходит подальше от черного короля, оставаясь при этом на 6-й горизонтали – чтобы не выпустить короля в центр. **3.Лh6 Крc7**. Из



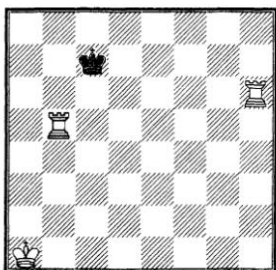
51-1



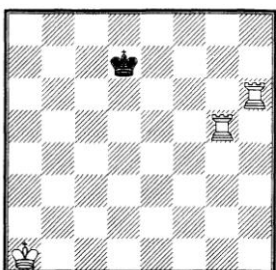
51-2



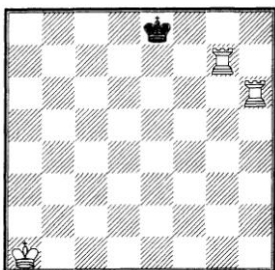
51-3



51-4



51-5



51-6



последних сил черные мешают сопернику объявить шах второй ладьей по 7-й горизонтали, после которого их королю пришлось бы отойти на самый краешек доски. Но и вторая ладья повторяет маневр первой – уходит на королевский фланг, подальше от черного короля.

4.Лg5. Обратите внимание: ладья становится не на ту же вертикаль «h», где уже находится ее коллега, а на соседнюю линию «g». Почему так? Чтобы ладьи не мешали друг другу, как мы сейчас увидим.

4...Kpd7 5.Лg7+. В этом все дело: одна ладья объявляет шах, а вторая сторожит 6-ю горизонталь, чтобы король не вырвался из плена.

5...Кре8 6.Лh8X. Вот он, классический линейный мат! Ладьи шагали вверх друг за дружкой, как по ступенькам. Отсюда и название этого метода – матование лесенкой.

Дидактическое задание «Поставь мат черному королю».

Задания в левой колонке являются подсказками к заданиям справа, поэтому все диаграммы попарно соединены стрелочками. Решать надо в такой последовательности: слева – справа, слева – справа и т.д.

52-1

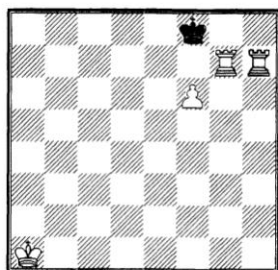
1.Лh8X.

52-2

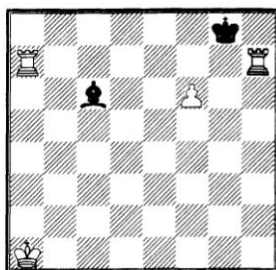
Несколько усложненный вариант первой позиции: **1.Лag7+ Кpf8 2.Лh8X.**

52-3

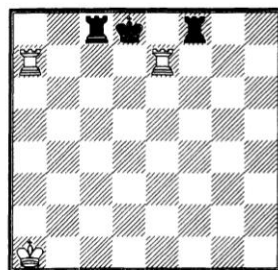
1.Лad7X.



52-1

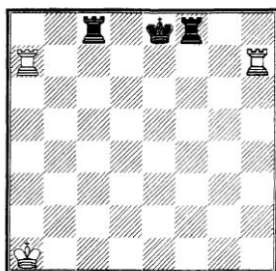


52-2

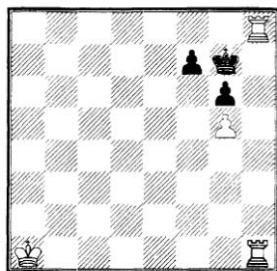


52-3

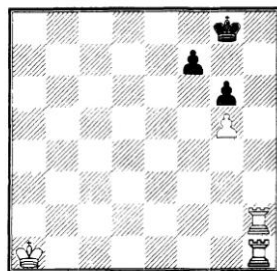




52-4



52-5



52-6



52-4

Здесь после первого хода белых и ответа черных возникает позиция предыдущей диаграммы: **1.Лhe7+ Кpd8 2.Лad7X**. Благодаря такому методу подсказок ученики постепенно учатся обдумывать в уме многоходовые операции (сначала в два хода, а потом и больше).

52-5

1.Л1h7X.

52-6

1.Лh8+ Кpg7 2.Л1h7X.

53-1

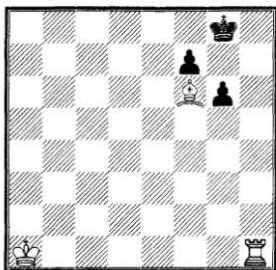
1.Лh8X.

53-2

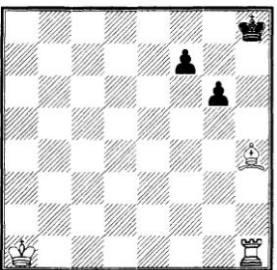
1.Cf6++ Кpg8 2.Лh8X.

53-3

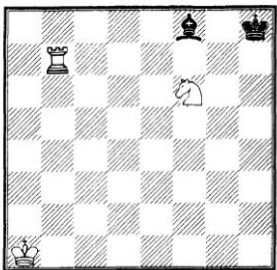
1.Лh7X.



53-1

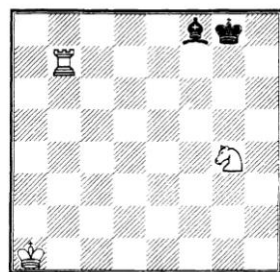


53-2

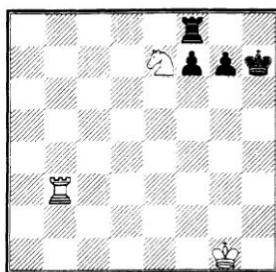


53-3

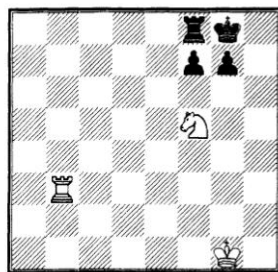




53-4



53-5



53-6



53-4

1.Kf6+ Kph8 2.Lh7X.

53-5

1.Lh3X.

53-6

1.Ke7+ Kph7 2.Lh3X.

54-1

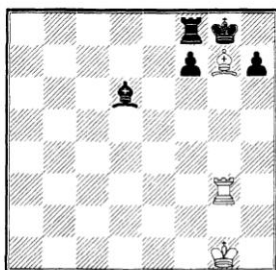
1.Ce5X. Белый слон должен отступить именно на это поле, чтобы черный слон не побил ладью g3.

54-2

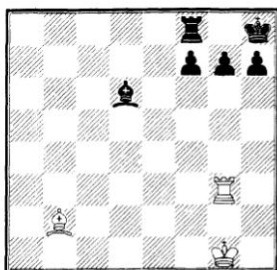
1.C:g7+ Kpg8 2.Ce5X.

54-3

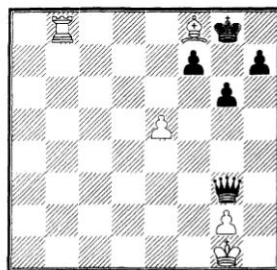
1.Ch6X.



54-1

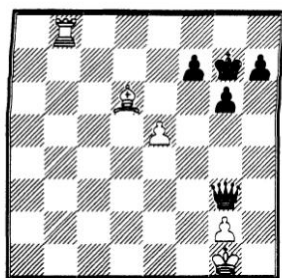


54-2



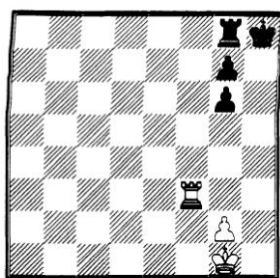
54-3





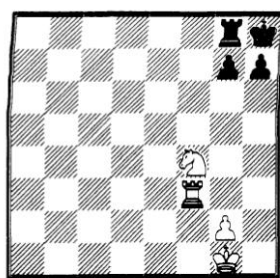
54-4

Δ



54-5

Δ



54-6

Δ

54-4

1. Cf8+ Kpg8 2. Ch6X.

54-5

1. Лh3X.

54-6

1. Kg6+ hg 2. Лh3X.

Дидактическое задание «Поставь мат в два хода».

Одну-две позиции разберите вместе с классом на доске, остальные предложите детям решить самостоятельно. В качестве подсказки можете сказать им, что во всех заданиях на этой странице заключительный удар наносит ладья.

55-1

1. Ле8+ С:e8 2. Л:e8X.

55-2

1. Лh8+ С:h8 2. Л:h8X.

55-3

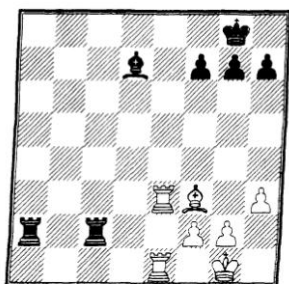
1. Ф:h6+ С:h6 (1...Kpg8 2. Ф:g7X) 2. Л:h6X.

55-4

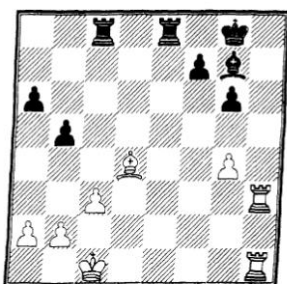
1. Ле8+ Kph7 2. Лh8X.

55-5

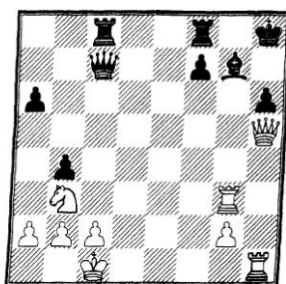
1. Kf6+ Kpg7 2. Лg8X.



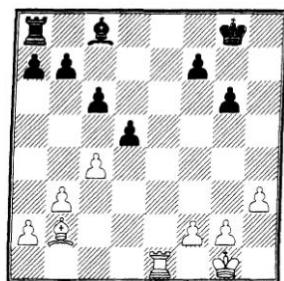
55-1 Δ



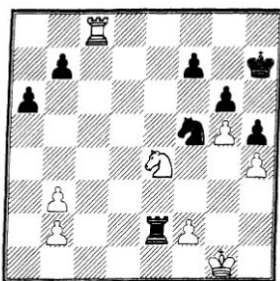
55-2 Δ



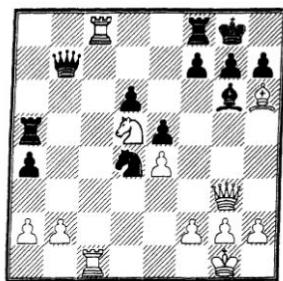
55-3 Δ



55-4 Δ



55-5 Δ



55-6 Δ

55-6

1.Kf6+ gf (1...Kph8 2.Л:f8X) 2.Л:f8X.

Задания на страницах 56-58 – повышенной сложности. Предложите их для решения тем ученикам, которые очень легко усваивают новый материал и заметно опережают основную массу класса. Эти 18 двухходовок можно давать для решения не только на этом уроке, но и на последующих, чтобы никому из детей не было скучно. Опять-таки, небольшая подсказка: во всех примерах матует ладья.

56-1

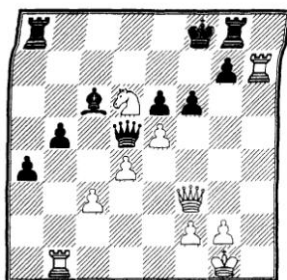
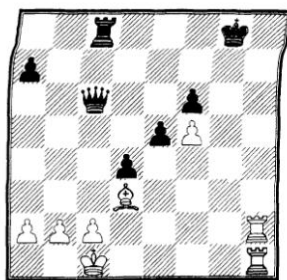
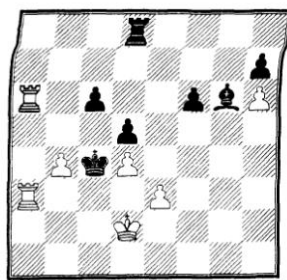
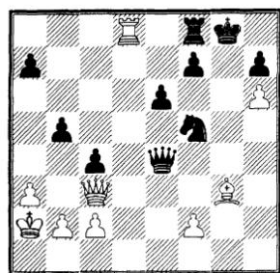
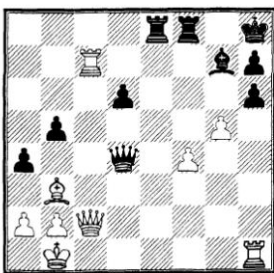
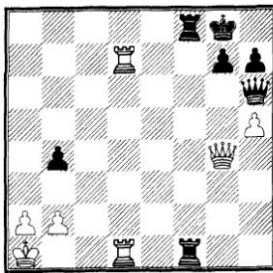
1.Ф:f6+ gf 2.Лf7X. Ради того, чтобы поставить мат, не жалко отдать и ферзя всего лишь за пешку!

56-2

1.Лh8+ Kpf7 2.Л1h7X.

56-3

1.Лb6. Нужно защитить пешку b4 и отнять у черного короля поле b5. Теперь у черных нет защиты от **2.Лс3X.** Ход 1.Лb6 – «тихий», то есть

56-1 Δ 56-2 Δ 56-3 Δ 56-4 Δ 56-5 Δ 56-6 $\blacksquare$

белые не объявляют шах и ничего не съедают. Тихие ходы очень часто ускользают от внимания шахматистов, поэтому на них всегда надо обращать особое внимание.

56-4

1. $\Phi h8+$ Кр:h8 2. Л:f8X.

56-5

1. $\Phi:h7+$ Кр:h7 2. Л:h6X.

56-6

1... $\Phi c1+$ 2. Л:c1 Л:c1X.

57-1

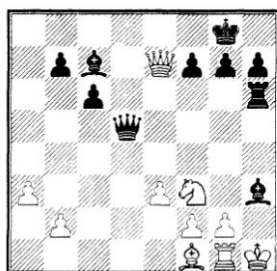
1... С:g2+ 2. Кр:g2 Лh2X.

57-2

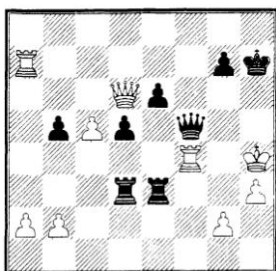
1... Л:h3+ 2. gh Л:h3X.

57-3

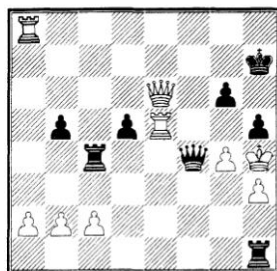
1... $\Phi:g4+$ 2. $\Phi:g4$ Л:g4X.



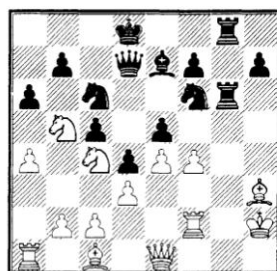
57-1 ■



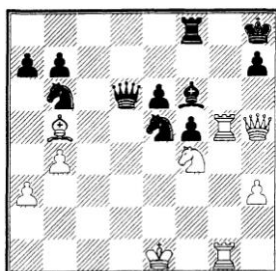
57-2 ■



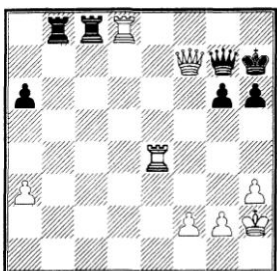
57-3 ■



57-4 ■



57-5 Δ



57-6 Δ

57-4

1...Ф:h3+ 2.Кр:h3 Лh6X.

57-5

1.Ф:h7+ Кр:h7 2.Лh5X.

57-6

1.Ле7 Ф:f7 (1...Л:d8 2.Ф:g7X) 2.Л:f7X.

58-1

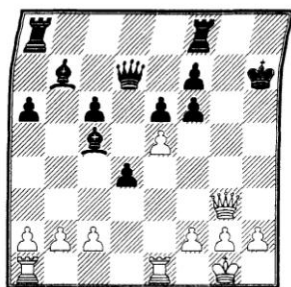
1.Ле4, и у черных нет защиты от 2.Лh4 с линейным матом.

58-2

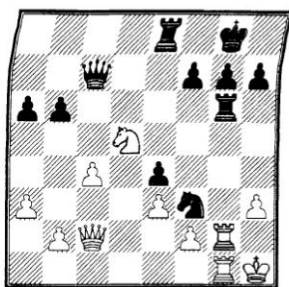
1...Фh2+ 2.Л:h2 Л:g1X.

58-3

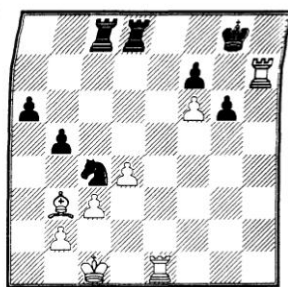
1.Лeh1, и у черных нет защиты от мата в один ход. Например: 1...Крf8 2.Лh8X.



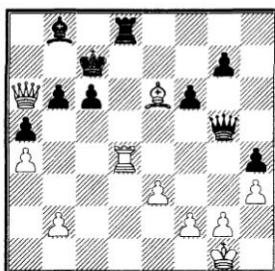
58-1



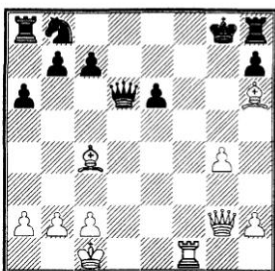
58-2



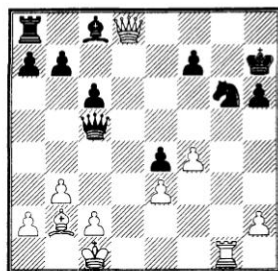
58-3



58-4



58-5



58-6



58-4

1.Фс8+ Л:с8 2.Лd7X.

58-5

1.С:е6+ Ф:е6 2.Лf8X.

58-6

1.Фh8+ К:h8 2.Лg7X.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 26

МАТ КОРОЛЕМ И ФЕРЗЕМ.

Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки.
Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода».

Цель урока:

Повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

В начале урока – повторение пройденного материала. Вызовите к доске двух учеников: у одного будут король и две ладьи, у второго голый король. Пусть они разыграют эту позицию до мата, а потом поменяются цветом фигур и сыграют еще раз (либо вызовите двух других учеников).

На этом уроке изучается мат королем и ферзем – несколько более сложный, чем линейный мат. Вначале разминка: предложите детям решить все примеры на стр. 59.

Дидактическое задание «Найди все возможные маты в один ход».

59-1

1.Фb7X.

59-2

1.Фh8X.

59-3

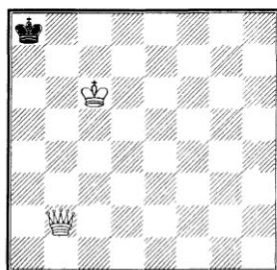
1) 1...Фh7X.

2) 1...Фh1X.

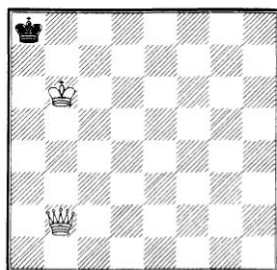
59-4

1) 1...Фb3X.

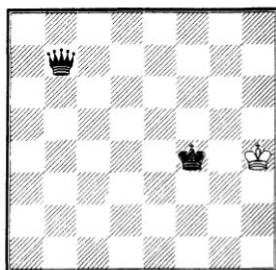
2) 1...Фa1X.



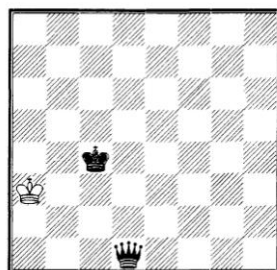
59-1



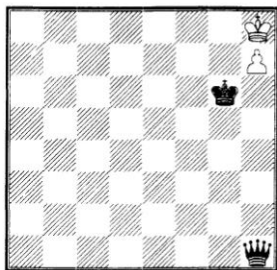
59-2



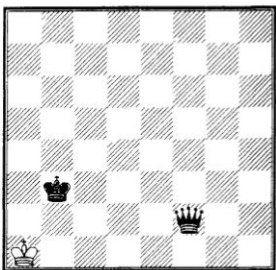
59-3



59-4



59-5



59-6



59-5

1) 1...Ф:h7X.

2) 1...Фa8X.

59-6

1) 1...Фa2X.

2) 1...Фb2X.

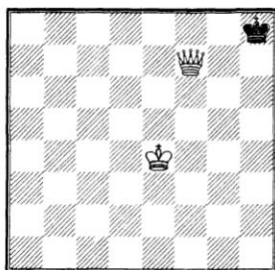
3) 1...Фe1X.

4) 1...Фf1X.

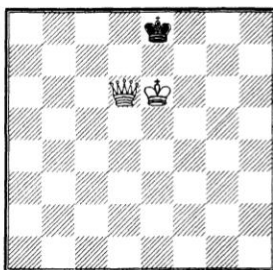
5) 1...Фg1X.

Объясните детям, что король и ферзь могут заматовать одинокого короля только на краю доски, в центре ничего не получится – все поля у короля там не отнять. Поэтому надо первым делом оттеснить короля на край. Но при этом действовать нужно очень осторожно, чтобы не угодить в одну из многочисленных патовых ловушек. Очень обидно, имея лишнего ферзя, завершить партию вничью, поэтому надо быть очень внимательным!

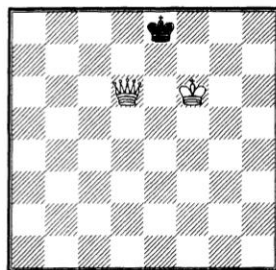
Предложите детям хорошенько запомнить эти патовые ловушки и постараться в них не попадаться!



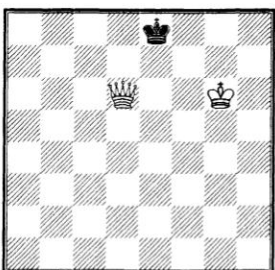
60-1



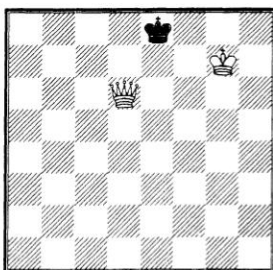
60-2



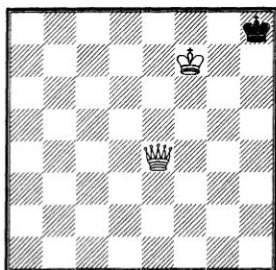
60-3



60-4



60-5



60-6

Дидактическое задание «Мат в два хода».

Во всех этих заданиях король и ферзь матуют неприятельского короля, уже прижатого к краю доски, и при этом внимательно следят за тем, чтобы не угодить в патовую западню.

61-1

1.Ф:f7 Крc8 2.Фd7X.

61-2

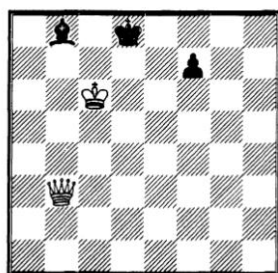
1.a8Ф+ Крh7 2.Фh1X.

61-3

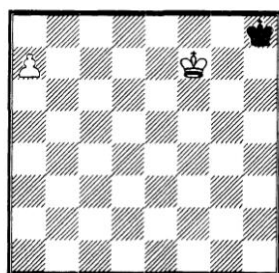
1.Крc6+ Крc8 (1...Кра7 2.Фb7X) 2.Фf8X.

61-4

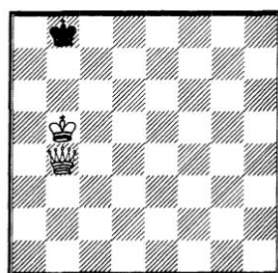
1.Крf2 Крh2 2.Фh5X. Обратите внимание детей, что естественный ход 1.Крf1 привел бы к пату – у черного короля нет ходов, и шаха нет. А после 1.Крf2 у него появляется поле h2, поскольку белый король своей широкой спиной загораживает ферзя e2.



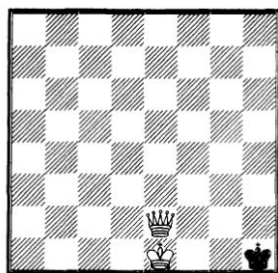
61-1



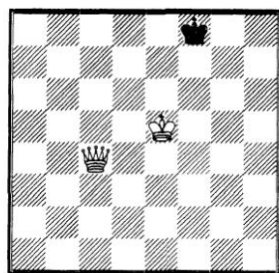
61-2



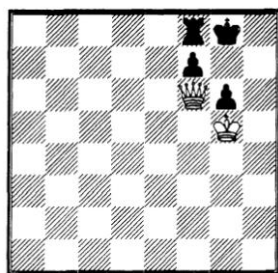
61-3



61-4



61-5



61-6



61-5

1.Крf6 Крe8 2.Фс8X.

61-6

1.Крh6 Лe8 2.Фg7X.

На страницах 62-63 показано, как белые король и ферзь, взявшись за руки, оттесняют черного короля на край доски и ставят ему мат. Разберите эти примеры на демонстрационной доске.

Дидактическое задание «Мат в два хода».

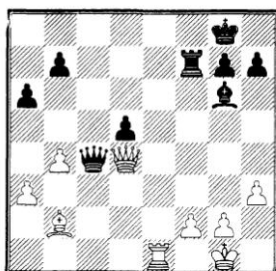
Некоторые из этих заданий очень просты, другие сложнее. Небольшая подсказка: почти во всех примерах на первом ходу объявляется шах.

64-1

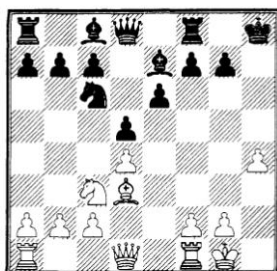
1.Лe8+ Лf8 2.Ф:g7X.

64-2

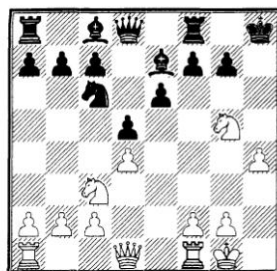
1.Фh5+ Кpg8 2.Фh7X.



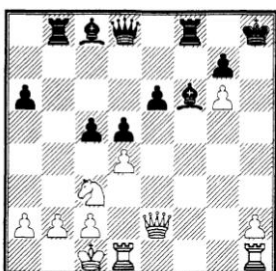
64-1 Δ



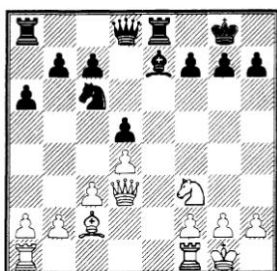
64-2 Δ



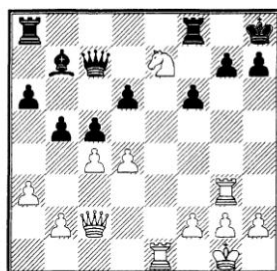
64-3 Δ



64-4 Δ



64-5 Δ



64-6 Δ

64-3

1.Фh5+ Kpg8 2.Фh7X.

64-4

1.Фh5+ Kpg8 2.Фh7X.

64-5

1.Ф:h7+ Kpg8 2.Фh8X.

64-6

1.Ф:h7+ Kp:h7 2.Лh3X.

65-1

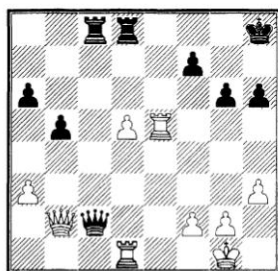
1.Ле8++ Kph7 2.Фh8X.

65-2

1...Фh4+ 2.g3 Ф:g3X.

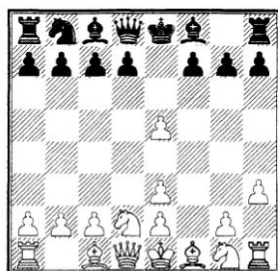
65-3

1.f7+ Фg7 (1...Лg7 2.f8ФX) 2.fgФX.



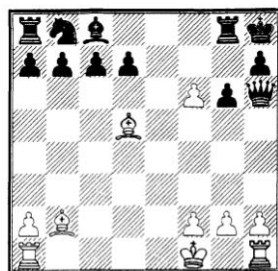
65-1

△



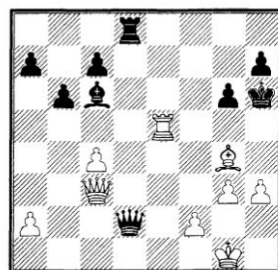
65-2

■



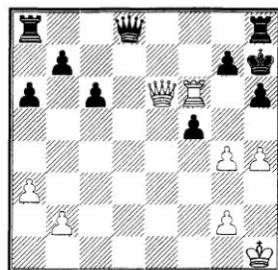
65-3

△



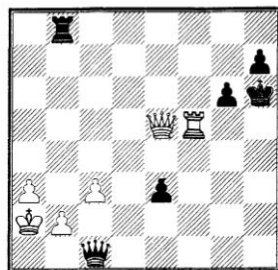
65-4

△



65-5

△



65-6

△

65-4

1.Лh5+ gh 2.Фf6X.

65-5

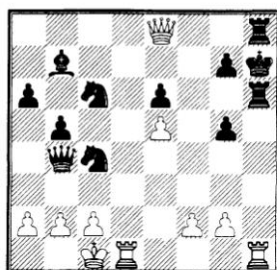
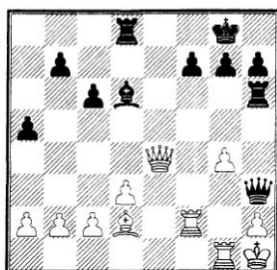
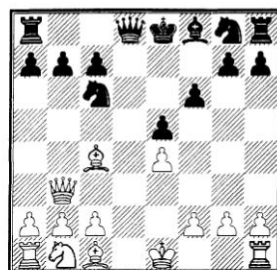
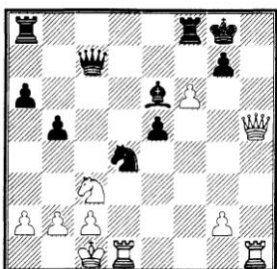
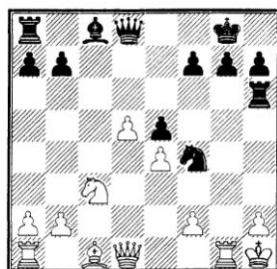
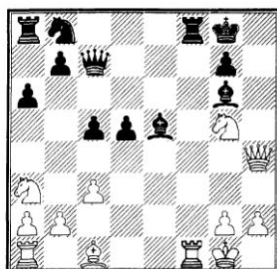
1.Л:h6+ gh 2.Фf7X.

65-6

1.Лh5+ gh 2.Фf6X. Последние три примера очень похожи, мат дается по одной и той же схеме: вначале белые жертвуют ладью, чтобы вскрыть позицию неприятельского короля, а потом объявляют мат одним ферзем. Черный король не может никуда убежать, поскольку ему мешают стоящие у него по бокам собственные фигуры. Такие фигуры, мешающие собственному королю, иногда называют эполетами (эполеты – это большие, красивые погоны, которые были лет сто назад у офицеров российской армии), а подобный мат – эполетным.

66-1

1.Л:h6+ gh 2.Фf7X – еще один эполетный мат. А если **1...Кр:h6**, то **2.Лh1X** – хоть и безымянный, но тоже мат!

66-1 Δ 66-2 $\blacksquare$ 66-3 Δ 66-4 Δ 66-5 $\blacksquare$ 66-6 Δ

66-2

1...Ф:h2+ 2.Л:h2 Л:h2X.

66-3

1.Cf7+ Kpd7 2.Фe6X.

66-4

Если сразу объявить шах ферзем с h7 или h8, то черный король убежит на f7 и потом куда-нибудь в центр. Поэтому надо первым ходом заткнуть лазейку f7: 1.f7+ Л:f7 2.Фh8X.

66-5

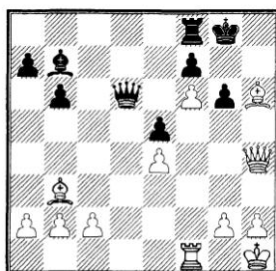
1...Л:h2+ 2.Кр:h2 Фh4X.

66-6

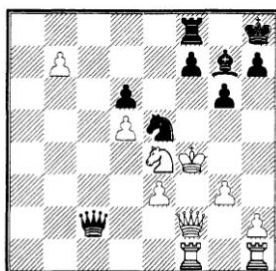
1.Фh8+ Кр:h8 2.Л:f8X.

67-1

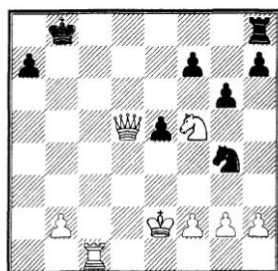
1.Cg7, и у черных нет защиты от 2.Фh8X.



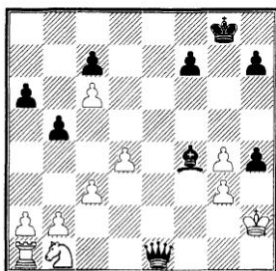
67-1



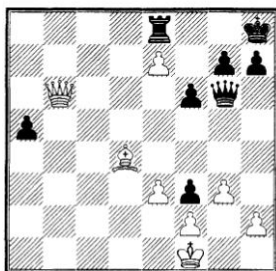
67-2



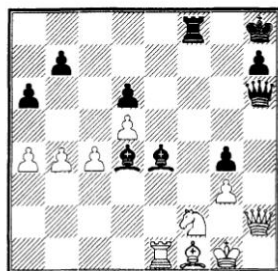
67-3



67-4



67-5



67-6



67-2

1...Ch6+ 2.Kg5 Фf5X.

67-3

1.Kd6, и у черных нет защиты от 2.Фb7X.

67-4

1...Ф:g3+ 2.Kph1 Фh2X.

67-5

1...Фd3+ 2.Кре1 Фе2X или 2.Крг1 Фd1X.

67-6

1...C:f2+ 2.Ф:f2 Фh1X.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 27

ДВОЙНОЙ УДАР. ШАХ С ВЫИГРЫШЕМ ФИГУРЫ.

**Двойной удар пешкой, слоном, ладьей, ферзем и конем.
Шах с выигрышем фигуры.**

Цель урока:

Повторить метод матования королем и ферзем. Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок, как обычно, с проверки домашнего задания и повторения ранее пройденного материала. Вызовите к доске двух учеников: у одного будут король и ферзь, у второго голый король. Пусть они разыграют эту позицию до мата, а потом поменяются цветом фигур и сыграют еще раз (либо вызовите двух других учеников).

На этом уроке изучается такой важный тактический прием, как двойной удар. Последовательно расставляйте на демонстрационной доске позиции, приведенные на стр. 68 учебника, и объясняйте, как наносят двойной удар пешка и фигуры. Самым коварным по праву считается двойной удар конем, шахматисты часто называют его коневой вилкой. Еще один тактический прием – шах с выигрышем фигуры – объясните ученикам на примере позиции 68-6.

Далее переходите к практике.

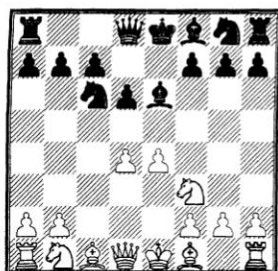
Дидактическое задание «Нанеси двойной удар пешкой».

69-1

1.d5.

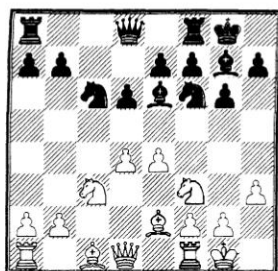
69-2

1.d5.



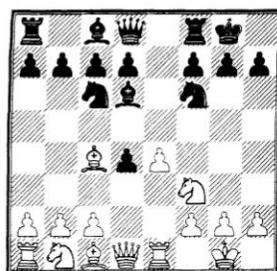
69-1

Δ



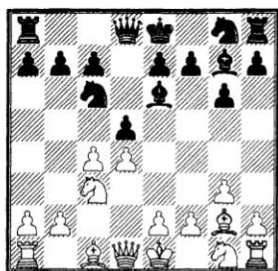
69-2

Δ



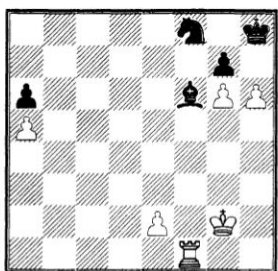
69-3

Δ



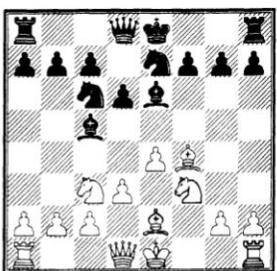
69-4

Δ



69-5

Δ



69-6

Δ

69-3

1.e5.

69-4

1.cd.

69-5

1.Л:f6 gf 2.g7+.

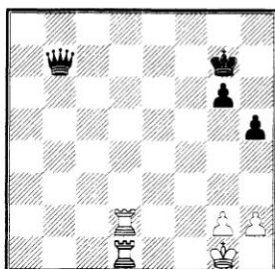
69-6

1.d4 (нападая на слона, белые выигрывают время, или, как говорят шахматисты – темп) 1...Cb6 2.d5, и белые благодаря двойному удару пешкой выигрывают фигуру.

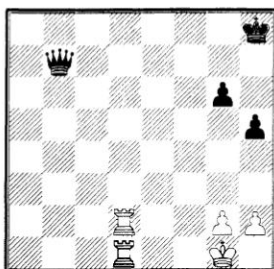
Дидактическое задание «Нанеси двойной удар ладьей».

70-1

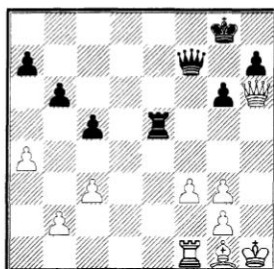
1.Лd7+.



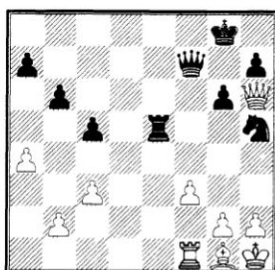
70-1 Δ



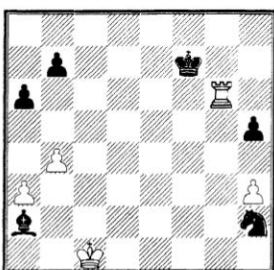
70-2 Δ



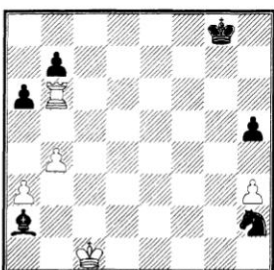
70-3 $\blacksquare$



70-4 $\blacksquare$



70-5 Δ



70-6 Δ

70-2

1.Лd8+ Кpg7 2.Л8d7+.

70-3

1...Лh5+.

70-4

1...Kg3+ 2.hg Лh5+.

70-5

1.Лg2.

70-6

1.Лg6+ Кpf7 2.Лg2.

Дидактическое задание «Нанеси двойной удар слоном».

71-1

1...С:e5+.

71-2

1...Ле1+ 2.Крb2 С:e5.

71-3

1.Се5+.

71-4

1.Ла1+ Крb8 2.Се5+.

71-5

1...Се4.

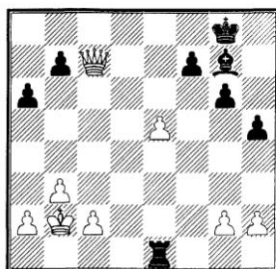
71-6

1...Сb7+ 2.Кpg1 Се4.

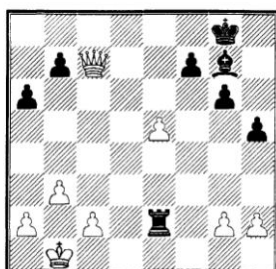
Дидактическое задание «Нанеси двойной удар ферзем».

72-1

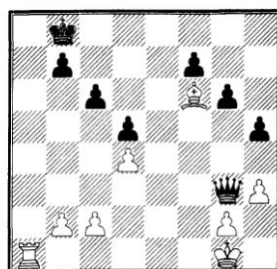
1.Фb7+.



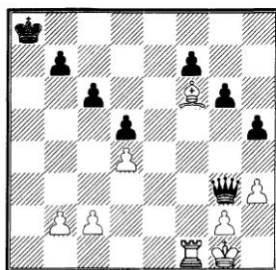
71-1



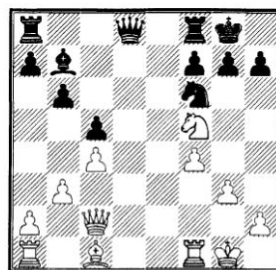
71-2



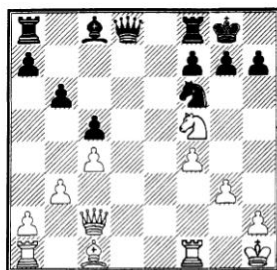
71-3



71-4



71-5



71-6

72-2

1.Фb8+ Kpg7 2.Фb7+.

72-3

1.Фh4+.

72-4

1.Kg6+ hg 2.Фh4+.

72-5

1...Ф:c1+.

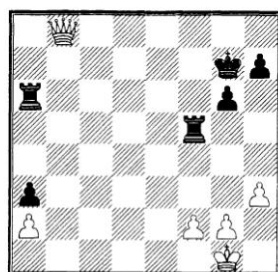
72-6

1...Л:h2+ 2.Ф:h2 Ф:c1+.

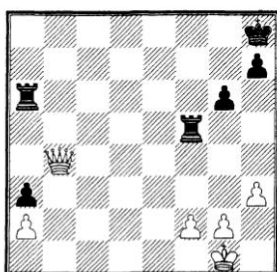
Дидактическое задание «Нанеси двойной удар конем».

73-1

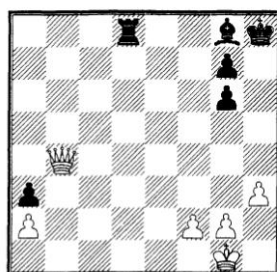
1.K:d7+.



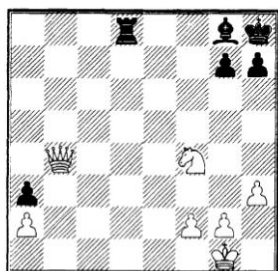
72-1



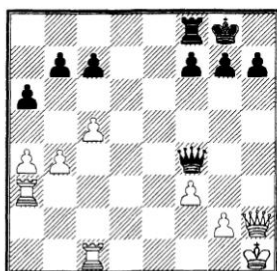
72-2



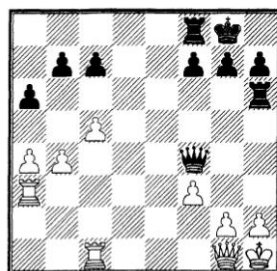
72-3



72-4



72-5



72-6



73-2

1.К:b6+ Крb8 2.К:d7+.

73-5

1.К:f7+.

73-3

1.gfК+.

73-6

1.Фh8+ Кр:h8 (отойти королем
нельзя – 1...Кpg6 2.Ф:e5, и белые
бесплатно забирают ферзя)
2.К:f7+.

73-4

1.Ф:h7+ Кр:h7 2.gfК+.

Следующие задания – на тактический прием «Шах с выигрышем фигуры». Задания в левой колонке решаются в один ход, в правой – в два хода. Причем после правильного первого хода и ответа черных возникает позиция, приведенная в левой колонке.

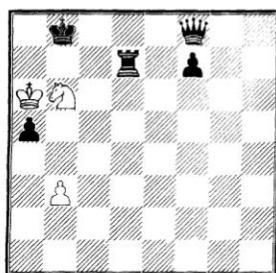
Дидактическое задание «Выиграй ферзя».

74-1

1.Ла6+.

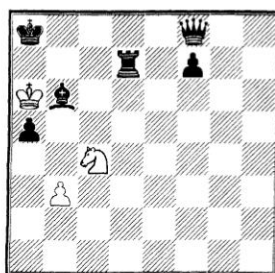
74-2

1.Сg6 Ф:g6 2.Ла6+.



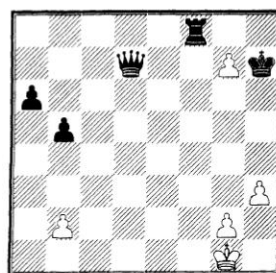
73-1

Δ



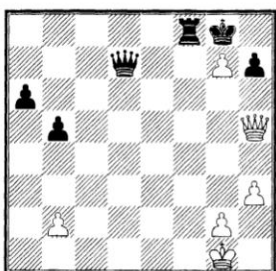
73-2

Δ



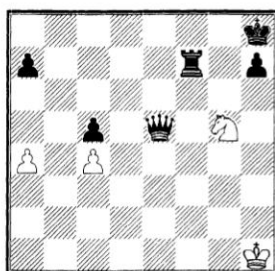
73-3

Δ



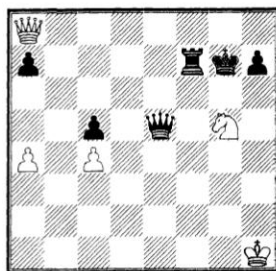
73-4

Δ



73-5

Δ



73-6

Δ

74-3

1.Се8+.

74-4

1.Л:а4 Ф:а4 2.Се8+.

Дидактическое задание «Выиграй ладью».

74-5

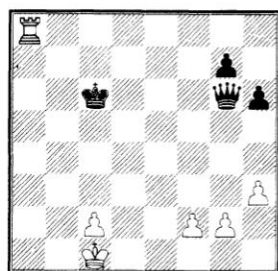
1.Лh7+.

74-6

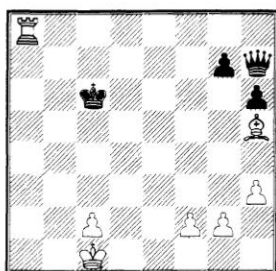
1.Лh8 Л:а7 2.Лh7+. Пример, очень важный для теории ладейных окончаний. С помощью этого приема – шаха с выигрышем ладьи – часто удастся реализовать лишнюю пешку.

Домашнее задание:

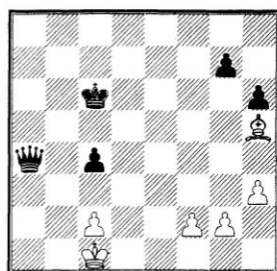
Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.



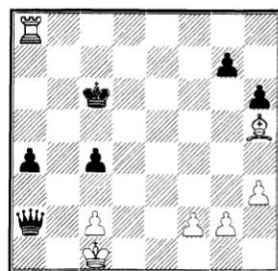
74-1



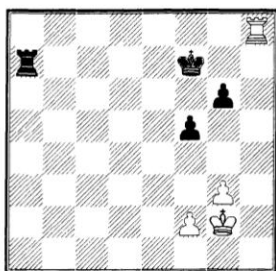
74-2



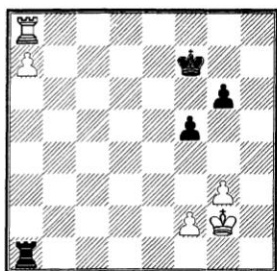
74-3



74-4



74-5



74-6



Урок 28

СВЯЗКА

Полная и неполная связка. Давление на связку. Дидактические задания «Выиграй фигуру при помощи связки», «Спаси связанную фигуру». Мат Легаля.

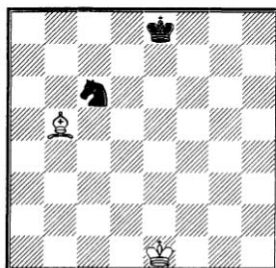
Цель урока:

Повторить, что такое двойной удар и шах с выигрышем фигуры. Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку». Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

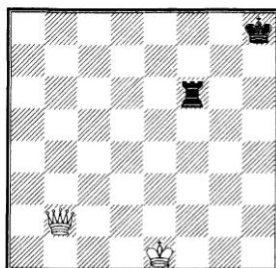
ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Рис. 75-1. Черный конь привязан к полю с6: он не может никуда отойти, потому что защищает короля е8 от нападения слона b5. Шахматисты в таких случаях говорят, что слон b5 связал коня с6. А подобное расположение фигур называют связкой.

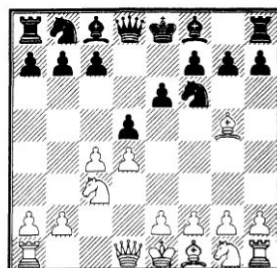
Рис. 75-2. Белый ферзь связал черную ладью. Если за связанной фигурой спрячется король, то такая связка называется полной. Если связка полная, то связанная фигура не может сделать ход – это будет не по правилам.



75-1



75-2

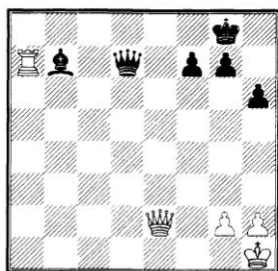


75-3

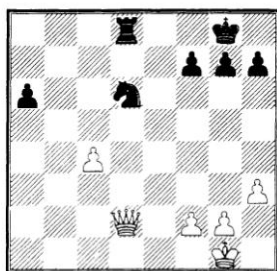
Рис. 75-3. А вот неполная связка. Конь f6 имеет право сделать ход, но тогда слон g5 побьет ферзя d8, а это черным невыгодно.

Рис. 75-4. Ладья a7 связала слона b7. Эта связка неполная, потому что слон b7 имеет право сделать ход. Например, он может побить пешку g2 с шахом. Белые побьют слона, а тогда черный ферзь заберет белую ладью. Посчитаем: за своего слона черные получили ладью и пешку. Это очень выгодный обмен!

Рис. 75-5. Ферзь связал коня, но эта связка неполная. Черные могут избавиться от связки, если отойдут конем на b7. С этого поля конь защищает ладью d8, которая нападает на ферзя.



75-4



75-5



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Вначале – проверка домашнего задания и повторение пройденного материала. Предложите ученикам решить несколько заданий на тему «Двойной удар».

На этом уроке изучается еще один очень важный тактический прием – связка. Расставляйте на доске позиции со стр. 75 и подробно объясняйте ученикам, что такое связка. Заострите внимание детей на том, что для шахматной связки нужны три фигуры:

- 1) та, что связывает
- 2) связанная фигура
- 3) та, что прячется за связанной фигурой.

Объясните разницу между полной и неполной связкой.

Далее переходите к практике, но первые 2-3 задания решите вместе с классом на демонстрационной доске.

Дидактическое задание «Выиграй фигуру при помощи связки».

76-1

Вначале пусть дети определяют, где здесь связывающая фигура (слон f3), связанная фигура (конь c6) и та, что прячется за связанной (король b7). Полная это связка или неполная? Полная, потому что за конем прячется король. Итак, связанная фигура никуда убежать не может, и, чтобы ее выиграть, надо на нее напасть еще раз, «надавить», как говорят шахматисты: **1.b5**. Следующим ходом белые побьют связанного коня и выиграют.

76-2

При внимательном рассмотрении позиции ученики определяют, что это немного усложненный вариант предыдущего задания. Первым ходом надо связать черного коня, а вторым – надавить на него (создать давление на связку): **1.Cf3 Kpb7 2.b5**.

76-3

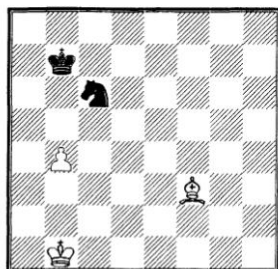
Связан слон e7, это полная связка. Решает **1.Kd5** (давление на связку).

76-4

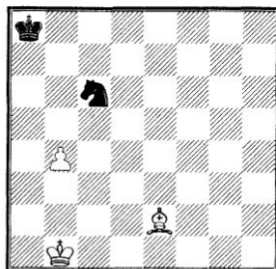
После **1.Лa7** (связка) и единственной защиты **1....Ле8** возникает только что рассмотренная позиция. Белые играют **2.Kd5** и выигрывают связанную фигуру.

76-5

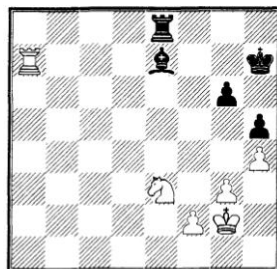
И здесь полная связка. К цели ведет **1.Cg5**.



76-1

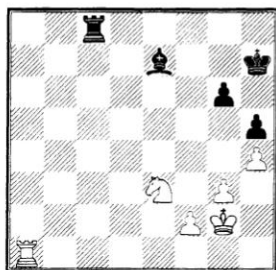


76-2

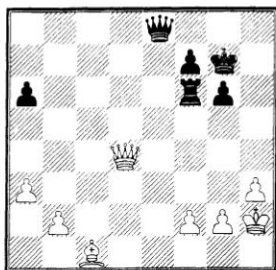


76-3

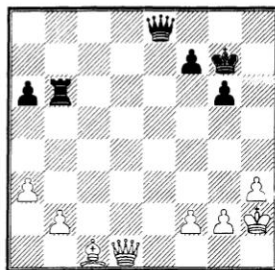




76-4



76-5



76-6



76-6

1.Фd4+. Двойной удар (шах с одновременным нападением на ладью), единственная защита от него – **1...Лf6.** Но тогда перед нами возникает позиция предыдущей диаграммы. Белые играют **2.Сg5** и выигрывают.

77-1

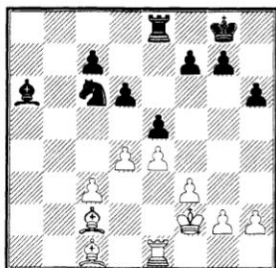
1.Са4 Сb7 2.d5.

77-2

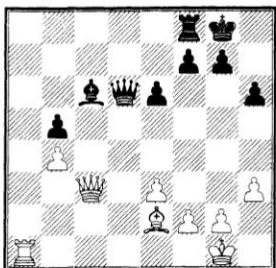
1.Ла6 Лс8 2.Сf3. Обратите внимание: слон сb7 связан в двух направлениях: и по горизонтали, и по вертикали. В случае **2...С:f3** белые ни в коем случае не должны спешно хватать самую жирную фигуру: после **3.Л:d6? Л:c3 4.gf** на доске материальное равенство. Правильно **3.Ф:c8+ (с шахом) 3...Фf8 4.Ф:f8+ Кp:f8 5.gf**, и белые остаются с лишней ладьей.

77-3

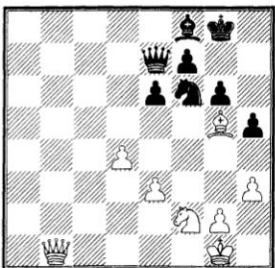
1.Кe4 Сg7 2.Фf1.



77-1

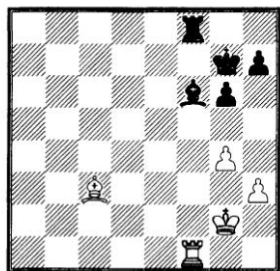


77-2

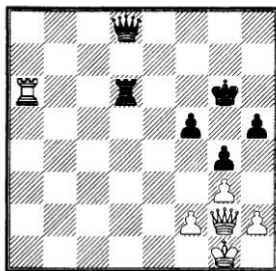


77-3

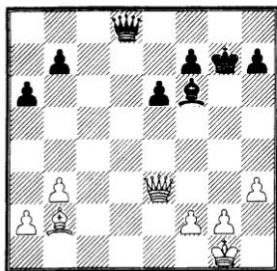




77-4



77-5



77-6



77-4

Чисто формально, слон f6 сейчас связан слоном с3: он не может отойти с большой диагонали, чтобы не оставить под ударом короля g7. Но эта связка очень ненадежная; например, черные грозят побить на с3, после чего у белых не останется ни связки, ни слона. А вот после **1.Л:f6 Л:f6** белые как бы «заменяют» связанную фигуру, и ладья на f6 связана гораздо крепче. Белые играют **2.g5** и бесплатно забирают ладью. В результате этой двухходовой комбинации белые остаются с лишней фигурой.

77-5

1.Фd5! Эта очень красивая связка (ладья d6 связана теперь и по горизонтали – с королем, и по вертикали – с ферзем) получила не менее красивое название «Мальтийский крест». Бить ферзя теперь черные не могут – правила запрещают (король g6 попадает под шах). Остается **1...Л:a6 2.Ф:d8**, и белые выигрывают ферзя за ладью.

77-6

1.Фg5+ Кpf8 (к огорчению черных, они не могут побить неприятельского ферзя, потому что слон f6 связан – он прикрывает короля g7 от нападения слона b2) **2.Ф:f6**.

Дидактическое задание «Спаси связанную фигуру!»

Безусловно, в умелых руках связка – очень грозное оружие. Но от него можно порой найти противоядие. Прежде всего, надо посмотреть, нельзя ли как-то разрушить связку, напав на связывающую фигуру. А если связка неполная, то нельзя ли куда-нибудь отскочить связанной фигурой, одновременно создав сильную угрозу.

78-1

1...b5. Слон a4 связывал коня c6, но черные нападают пешкой на слона и разрушают связку.

78-2

1...Lg8. Слон g5, который связывает коня f6, сам попадает под связку. Надо его защищать, например, ходом 2.h4, но тогда 2...h6, и черные выигрывают фигуру.

78-3

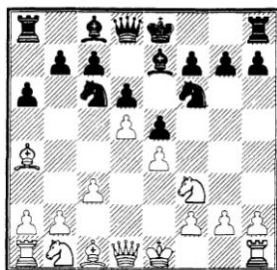
1...К:e4 2.С:e7 Kg3+. Благодаря двойному удару черные отыгрывают ферзя и остаются с лишней фигурой.

78-4

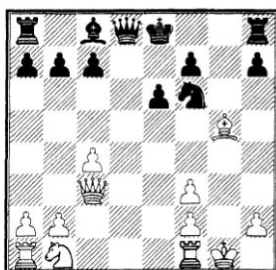
1...Л:c2, и выясняется, что ферзя бить нельзя (2.С:a7) из-за 2...Лс1+ с матом.

78-5

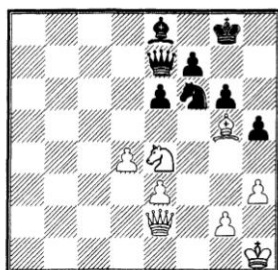
1.Ф:c5 dc 2.Ф:f6, и белые выигрывают фигуру.



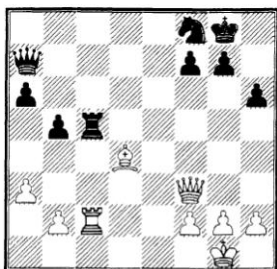
78-1



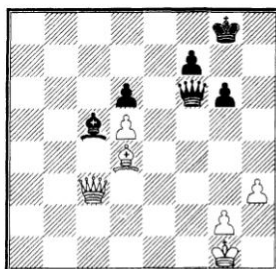
78-2



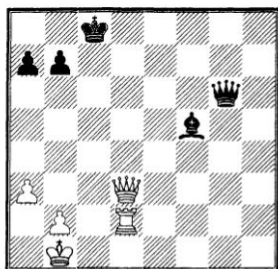
78-3



78-4



78-5



78-6



78-6

1.Лс2+. Белые с шахом ставят ладью между королем и ферзем и тем самым развязывают ферзя. Черные отходят королем – **1...Крb8** и получают мат после **2.Фd8+ Сс8 3.Ф:c8X.**

На стр. 79 и 80 учебника приведены две короткие поучительные партии – «Внимание, конь развязался!» и «Мат Легаля». Разберите их вместе с классом на демонстрационной доске.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 29

СПЕРТЫЙ МАТ

Старинная комбинация с жертвой ферзя.
Дидактические задания «Мат в один ход», «Мат в два хода».

Цель урока:

Повторить основные понятия, касающиеся темы «связка». Ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Начните урок с проверки домашнего задания и повторения пройденного материала. Для лучшего усвоения материала на тему «Связка» полезно еще раз разобрать на доске короткие партии «Внимание, конь развязался!» и «Мат Легалья». Связка и двойной удар – два основных приема, на которых базируется вся шахматная тактика. Поэтому на их изучение и повторение не надо жалеть времени.

На этом уроке изучается старинная красивая комбинация «Спертый мат». При ее осуществлении сильнейшая сторона обычно жертвует ферзя и ставит конем мат неприятельскому королю, зажатому со всех сторон собственными фигурами.

Разберите вместе с классом первые три примера со стр. 81. Последние две позиции на этой странице дети должны попытаться решить самостоятельно, однако учитель при этом следит за ходом решения и направляет ход мысли учеников в правильное русло. Легко заметить, что в заданиях 81-4 и 81-5 ставится тот же самый спертый мат, только решение каждый раз удлиняется на один ход (1.Kf7+ Kpg8 в первом случае и 1.Фе6+ Kph8 во втором).

Дидактическое задание «Поставь мат в один ход».

Небольшая подсказка: во всех примерах матует конь, хоть и далеко не всегда в итоге получается спертый мат.

82-1

1.Kc6X.

82-2

1.K:e7X.

82-3

1...Kh3X.

82-4

1.Ke4X.

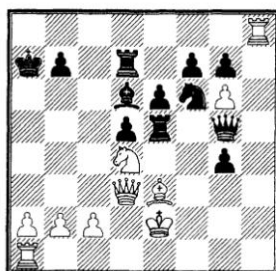
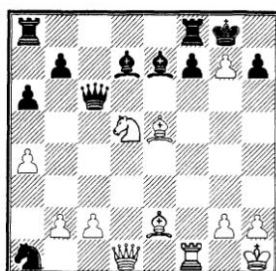
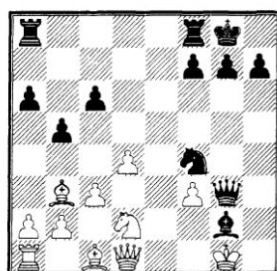
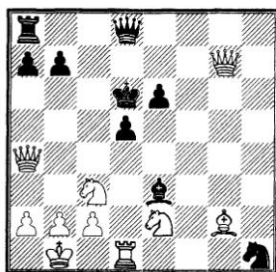
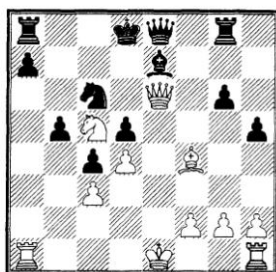
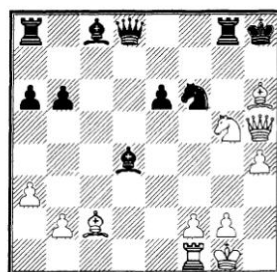
82-5

1.Kb7X.

82-6

1.Kf7X.

83-1

1.Kf7X.82-1 82-2 82-3 82-4 82-5 82-6 

83-2

1...Kb3X.

83-3

1.Kg6X.

83-4

1.Ke7X.

83-5

1.Kg5X.

83-6

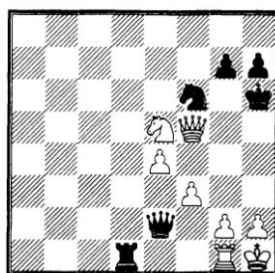
1.Kb6X.

84-1

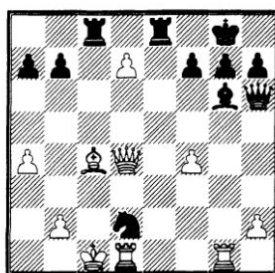
1.K:h7X.

84-2

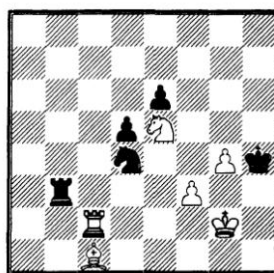
1...Kb3X.



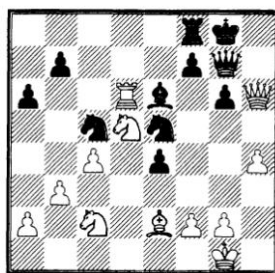
83-1



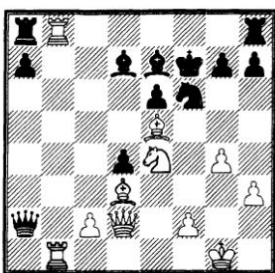
83-2



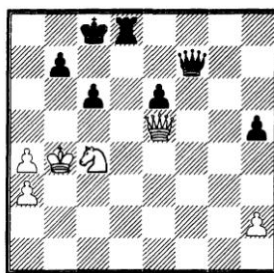
83-3



83-4



83-5



83-6



84-3

1.Ke5X.

84-4

1...Kg5X.

84-5

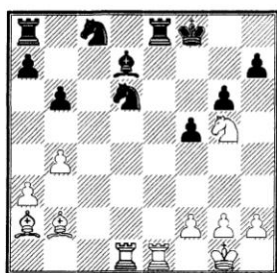
1...Kf3X.

84-6

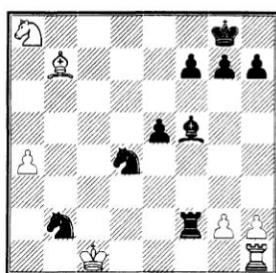
1...Kc1X.**Дидактическое задание «Поставь мат в два хода».**

Здесь также решающий удар наносит конь, но ему активно помогают и другие фигуры. Некоторые из заданий – повышенной сложности, мы отметим их значком «!».

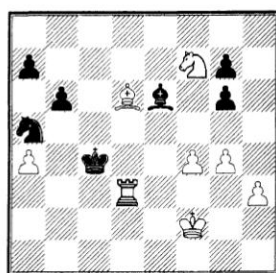
85-1

1.Lhc7+ Kpb8 2.Ka6X.

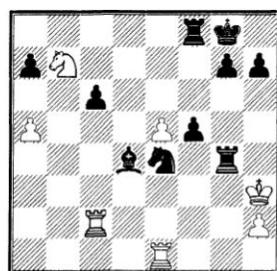
84-1



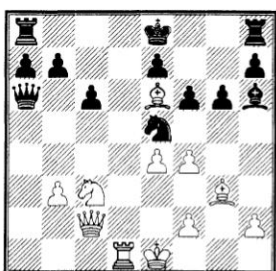
84-2



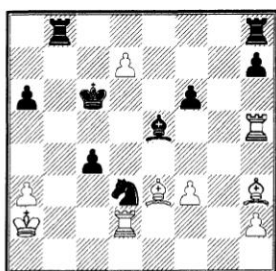
84-3



84-4



84-5



84-6



85-2

1.Лс8+ Кph7 2.Кf6X.

! 85-3

1.Фg8+ Л:g8 2.Кf7X.

85-4

1...Кf3+ 2.Кph1 Kg3X.

85-5

1...h5+ 2.Кpg5 Ke6X.

85-6

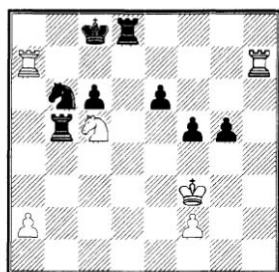
1...Ch3+ 2.Кpg1 К:f3X.

86-1

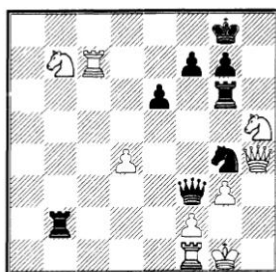
1...Л:b2+ 2.Кра1 Кс2X или 2.Крс1 Ка2X.

86-2

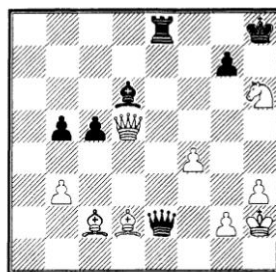
1.С:b7+ Крс7 2.Кd5X.



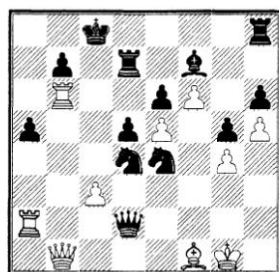
85-1



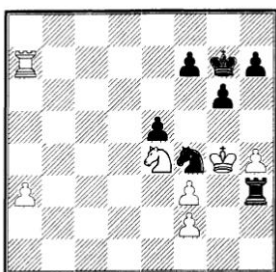
85-2



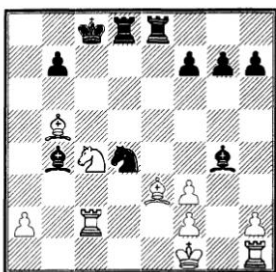
85-3



85-4

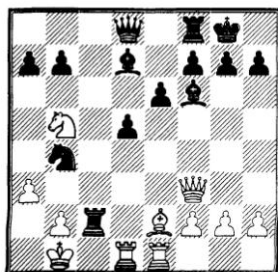


85-5

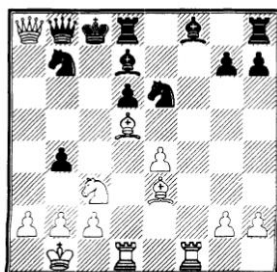


85-6

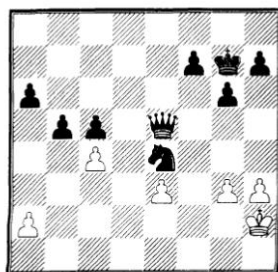




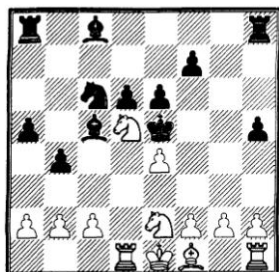
86-1



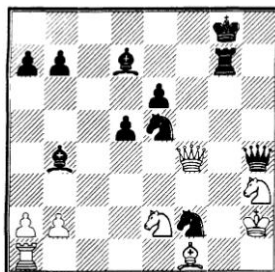
86-2



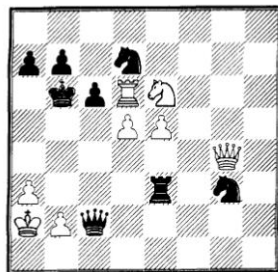
86-3



86-4



86-5



86-6



86-3

1...Ф:g3+ 2.Кph1 Кf2X.

! 86-4

1.f4+ Кр:e4 2.Кg3X.

! 86-5

1...Ф:f4+ 2.К:f4 Кf3X.

86-6

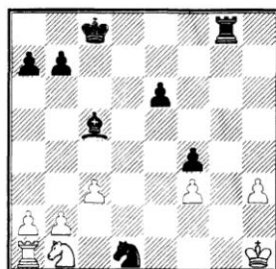
1.Фb4+ Кра6 2.Кс7X.

! 87-1

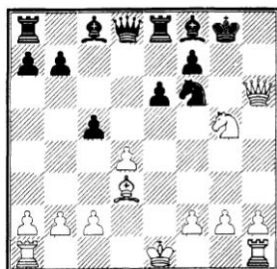
1...Сg1, и у белых нет защиты от 2...Кf2X.

87-2

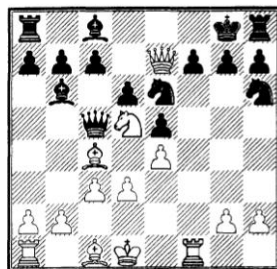
1.Сh7+ Кph8 2.К:f7X или 1...К:h7 2.Ф:h7X.



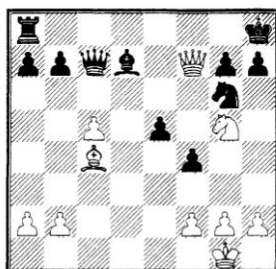
87-1



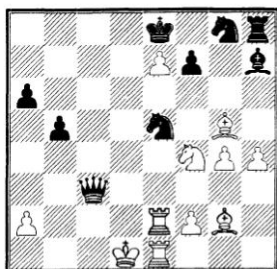
87-2



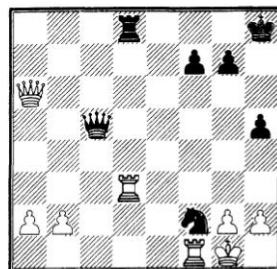
87-3



87-4



87-5



87-6



87-3

1. $\Phi e8+$ Kf8 2. Ke7X.

87-4

1. $\Phi g8+$ Л:g8 2. Kf7X.

1 87-5

1... $\Phi a1+$ 2. Kpd2 Kc4X.

1 87-6

Здесь мат ставится в три хода, но задание не должно вызывать особых затруднений, поскольку это точная копия классической комбинации на спертый мат: 1...Kh3++ 2. Kph1 $\Phi g1+$ 3. Л:g1 Kf2X.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 30 ДЕТСКИЙ МАТ

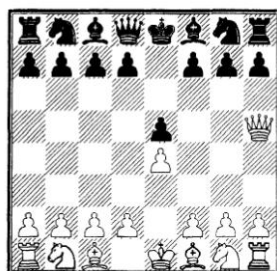
Детский мат. Как защититься от детского мата. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Цель урока:

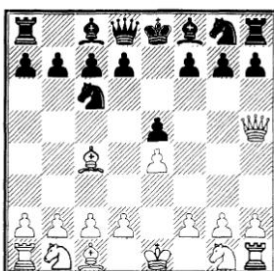
Повторить тему «спертый мат». Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на детский мат, изучить методы защиты от детского мата. Учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

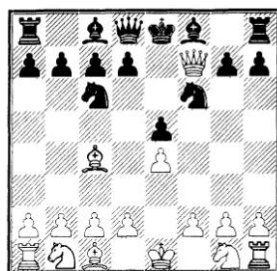
Эта короткая комбинация, в результате которой черные получают мат на f7, называется детский мат. Любой, кто только начинает играть в шахматы, полу-



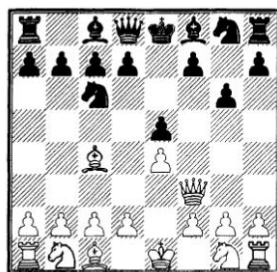
88-1



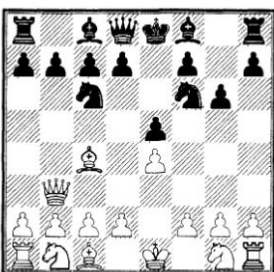
88-2



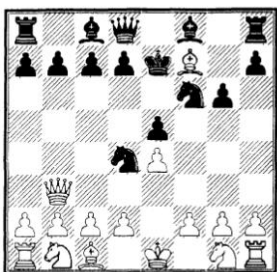
88-3



88-4



88-5



88-6



чает этот мат от более опытного партнера. Нет ничего зазорного в том, чтобы получить детский мат, но очень важно, чтобы дети получали его не в каждой партии! Поэтому задача учителя заключается не только в том, чтобы показать эту комбинацию, но и научить детей защищаться от грозного детского мата.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Первые 5-10 минут – проверка домашнего задания и повторение пройденного материала.

Далее расставьте на демонстрационной доске начальную позицию и, опираясь на материал, изложенный на стр. 88 учебника, покажите комбинацию на детский мат. Объясните, что в начальной позиции пешку f7 у черных (f2 у белых) защищает один только король, поэтому за этим пунктом надо следить особенно внимательно. Для сравнения: пешки e7 (e2) и d7 (d2) защищают по четыре фигуры: король, ферзь, слон и конь.

Затем покажите, как черные защищаются от мата на f7, делая для этого такие ходы, как g6 и Kf6. Заострите внимание на том, что черные не просто защищаются от мата, но при этом еще и развивают свои фигуры. А белые создают всего-навсего одну угрозу. Конечно, угроза мата в один ход очень неприятна, но от одной угрозы, как правило, легко защититься. Если же белые упорствуют и, в ущерб развитию, бегают ферзем по всей доске, то черные в подходящий момент переходят в контратаку.

1.e4 e5 2.Фh5 Kc6 3.Cc4 g6 4.Фf3 Kf6 5.Фb3.

Диагр. 88-5.

5...Kd4! 6.C:f7+ Kpe7 7.Фc4 b5, и черные выигрывают фигуру.

Дидактическое задание «Поставь мат в один ход».

Все последующие примеры взяты из реально сыгранных партий. Даже достаточно опытные шахматисты регулярно зевают мат на f7 (f2).

89-1

1.Ф:f7X.

89-2

1.Ф:f7X.

89-3

1.Ф:f7X.

89-4

1.Ф:f7X.

89-5

1...Ф:f2X.

Дидактическое задание «Поставь мат в два хода».

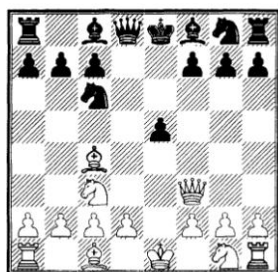
Все последующие комбинации, так или иначе, связаны со слабостью пункта f7 (f2).

90-1

1.К:f6+ С:f6 2.Ф:f7X.

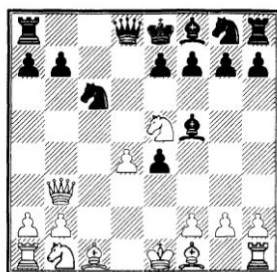
90-2

1.Ф:f5+ Кре8 2.Фf7X.



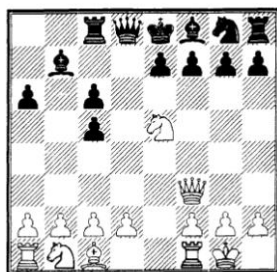
89-1

△



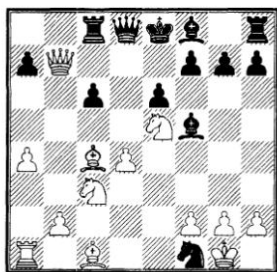
89-2

△



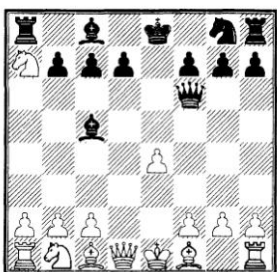
89-3

△



89-4

△



89-5

■

90-3

1.Фd7+ Kpf8 2.Фf7X.

90-4

1.Ф:d7+ Kpf8 2.Ф:f7X.

90-5

1...C:f2+ 2.Kpd2 Фe3X.

90-6

1...C:f2+ 2.Kpe2 Фe3X.

91-1

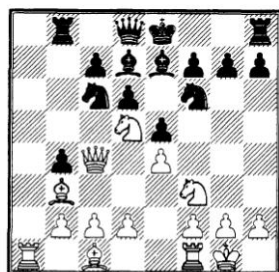
1.C:f7+ Kpd7 2.Фe6X.

91-2

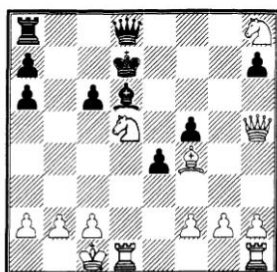
1...Ф:f2+ 2.Kpd1 Фf1X.

91-3

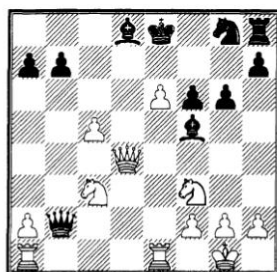
1.Cf7+ Kpd7 2.Фe6X.



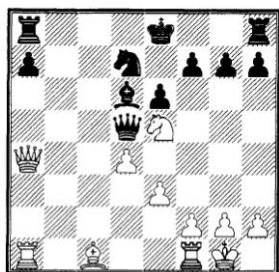
90-1 Δ



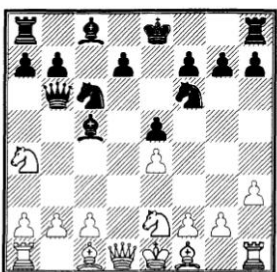
90-2 Δ



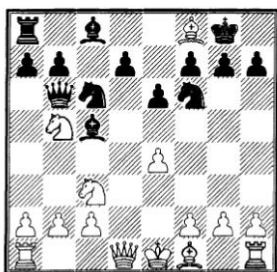
90-3 Δ



90-4 Δ



90-5 ■



90-6 ■

91-4

1.Ф:f7+ Kpd8 2.Ф:f8X.

91-5

1.Kf6+ gf 2.C:f7X.

91-6

1...Ф:f6+ 2.Кре1 Фf2X.

Дидактическое задание «Найти самый сильный ход!»

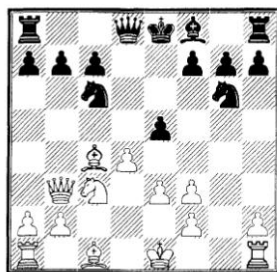
Игроку, за которым очередь хода, удастся добиться решающего материального преимущества благодаря слабости пункта f7 (f2).

92-1

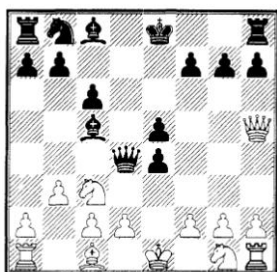
1.Фf3 – двойной удар: белые напали на ладью a8 и в то же время угрожают поставить мат на f7. Спасаясь от мата, черные вынуждены расстаться с ладьей.

92-2

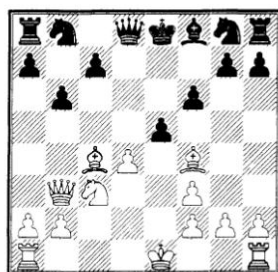
1.C:h6. Уничтожая защитника пункта f7, белые выигрывают фигуру, поскольку не годится 1...gh ввиду 2.Ф:f7X.



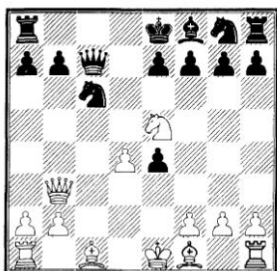
91-1



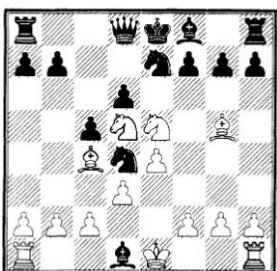
91-2



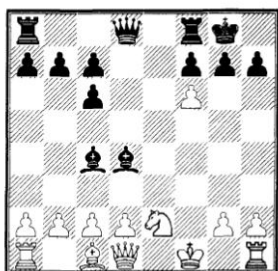
91-3



91-4



91-5



91-6



92-3

Черные только что объявили шах на c2, надеясь поживиться ладьей a1. В ответ белые просто забирают коня – **1.Ф:c2**, доходчиво объясняя противнику, что на 1...С:c2 они заготовили 2.С:f7X.

92-4

1...К:e4 с идеей 2.С:d8 С:f2X.

92-5

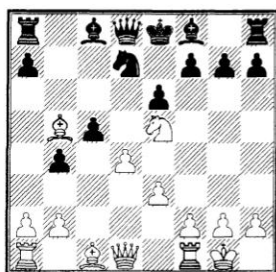
1.Фb3+ d5 2.ed+ (на проходе) 2...Се6 3.Ф:e6+ Kpf8 4.Фf7X. Этот сложный многоходовый пример, конечно, надо разобрать вместе со всем классом на демонстрационной доске.

92-6

1.С:f7+. Если теперь черные бьют слона, то теряют ферзя – 1...Кр:f7 2.Ф:d8. Однако еще хуже слона не бить: 1...Кре7 2.Фe6X.

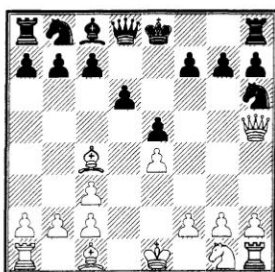
Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.



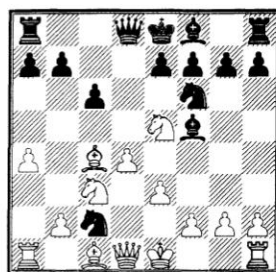
92-1

Δ



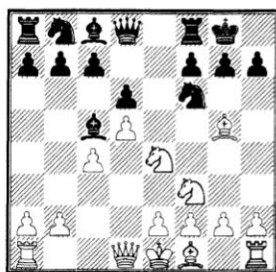
92-2

Δ



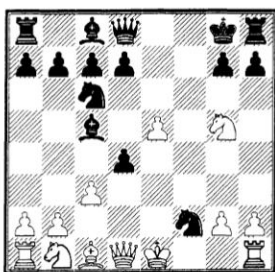
92-3

Δ



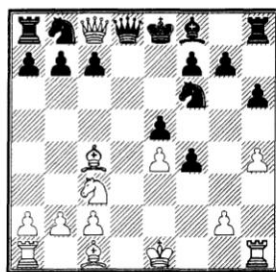
92-4

■



92-5

Δ



92-6

Δ

Урок 31

ОПАСНАЯ ДИАГОНАЛЬ

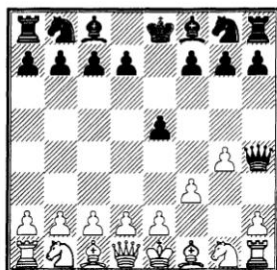
Самый короткий мат. Опасная диагональ. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Цель урока:

Повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Самый короткий из всех возможных в шахматах матов возникает после всего только двух ходов: **1.f3 (или 1.f4) 1...e6 (1...e5) 2.g4 Фh4X.**



Это так называемый «дурацкий мат». Конечно, белые очень постарались, чтобы получить этот мат, они добровольно ослабили диагональ e1-h4. А ведь на этой диагонали находится их король, поэтому ослаблять ее всегда опасно. Диагональ e1-h4 в начале партии иногда называют «опасной диагональю». И у черных есть своя опасная диагональ e8-h5.

93-1

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

Как обычно, вначале проверка домашней работы и повторение ранее пройденного материала.

Далее объясните ученикам, что в начале партии очень важно следить за безопасностью не только пешки f7 (f2), чтобы не получить детский мат. Важно еще не ослаблять без особой необходимости диагональ e8-h5 (черным) и e1-h4 (белым). К чему может привести такое ослабление, покажите на примере дурацкого мата.

Далее переходите к практике. Все последующие примеры взяты из реальных партий, сыгранных в Интернете. Иногда у них может оказаться не одно, а несколько решений.

Дидактическое задание «Поставь мат в один ход».

93-2

1.Сg6X.

93-3

1...Сg3X.

93-4

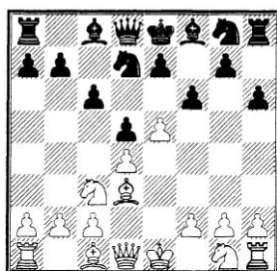
1.Фf7X.

93-5

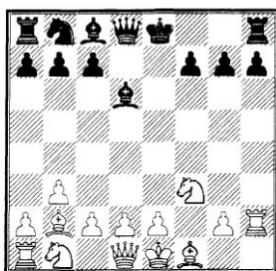
1.Фg6X.

94-1

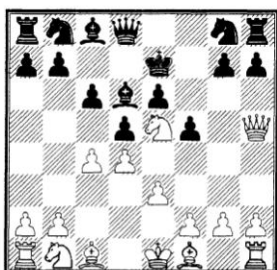
1.Сg6X или 1.Фh5X.



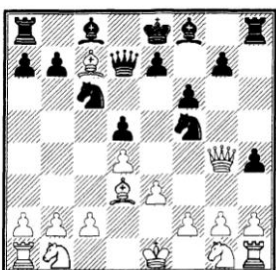
93-2



93-3



93-4



93-5



94-2

1...Cg3X.

94-3

1...Cg3X.

94-4

1.Φh5X.

94-5

1...Ke4X.

94-6

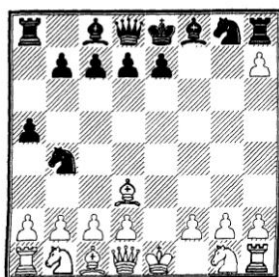
1.Φh5X.

95-1

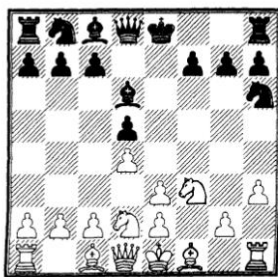
1.Ke5X.

95-2

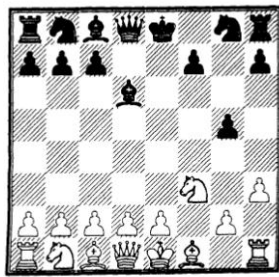
1.Ce6X.



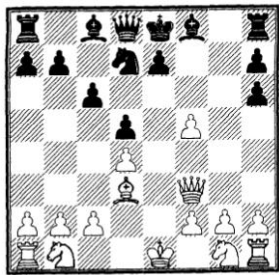
94-1



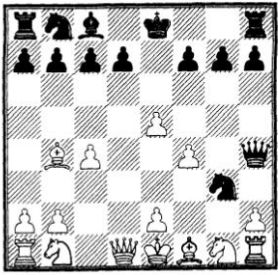
94-2



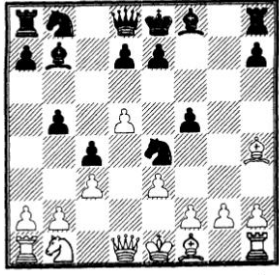
94-3



94-4



94-5



94-6



95-3

1. Cg6X.

95-4

1. C:g5X.

95-5

1. Kc4X.

95-6

1. Ke4X.

Дидактическое задание «Поставь мат в два хода».

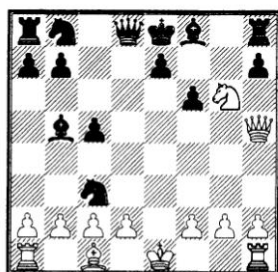
Во всех заданиях атака развивается по «опасной диагонали».

96-1

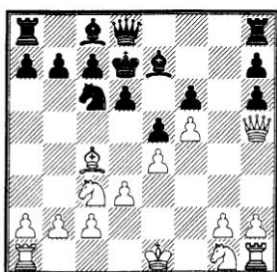
1. Фh5+ Kpf8 2. Фf7X.

96-2

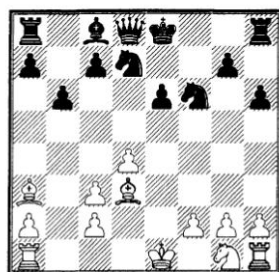
1. gh+ K:h5 2. Cg6X.



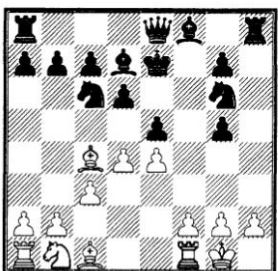
95-1



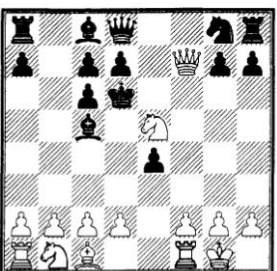
95-2



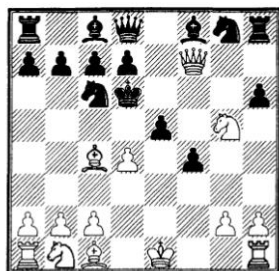
95-3



95-4



95-5



95-6



96-3

1...C:g3+ 2.hg Ф:g3X. Можно решить задачу и по-другому, пожертвовав не слона, а ферзя: **1...Ф:g3+ 2.hg C:g3X.** Кто-то из детей посчитает второе решение более эффектным – «ух ты, отдали ферзя!» В принципе, это нормальная реакция. Надо только постоянно ненавязчиво напоминать ребятам о том, что погоня за внешними эффектами не должна становиться фетишем – ни в шахматах, ни в жизни. Гораздо важнее четко ставить перед собой цели и добиваться их наиболее коротким и экономичным путем.

96-4

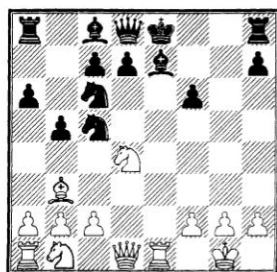
1.Фf7+ Kpd6 2.Кс4X.

96-5

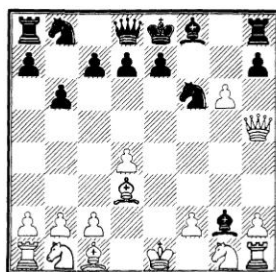
1.Фf7+ Kph6 2.hgX.

96-6

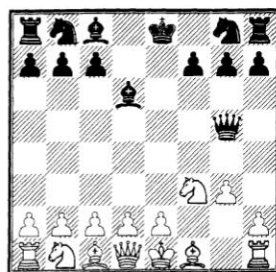
1.Cg5+ hg 2.Ф:g5X. Опять же, задачу можно решить и по-другому: **1.Фg5+ hg 2.C:g5X.** Красивее ли жертва ферзя жертвы слона, вопрос спорный. А результат в обоих случаях одинаковый.



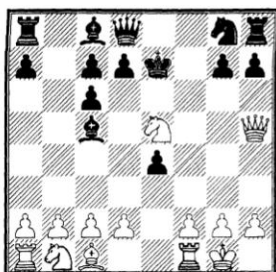
96-1



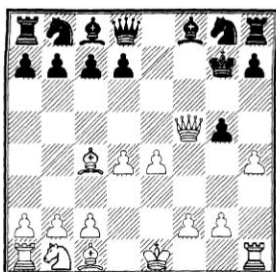
96-2



96-3



96-4



96-5



96-6



97-1

1.Ф:e6+ fe 2.Cg6X (или 1...Фe7 2.Ф:e7X). В этом примере жертва ферзя – единственный путь к цели, а потому она производит гораздо более сильное впечатление, чем в предыдущем примере.

97-2

1.C:f7+ Kp:f7 2.Фg6X или 1...Ф:f7 2.Фd8X.

97-3

1...Ch4+ 2.Kpf1 Фf2X.

97-4

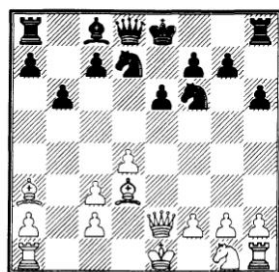
1...Фf2+ 2.Kpd3 K:c5X.

97-5

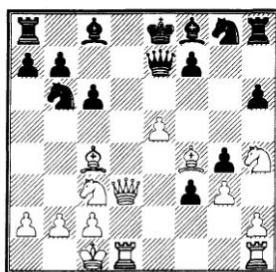
1...Фh4+ 2.g3 Ф:g3X.

97-6

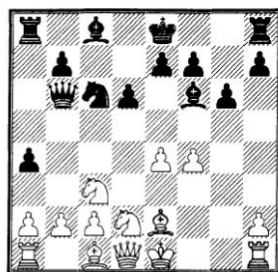
1.Ле4+ Kpd6 2.Фd5X, 1...Kpf5 2.Фh5X.



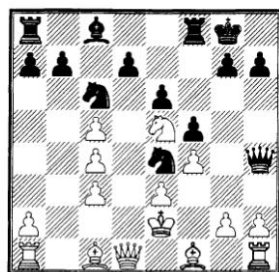
97-1 Δ



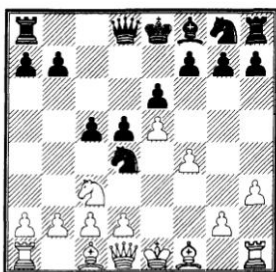
97-2 Δ



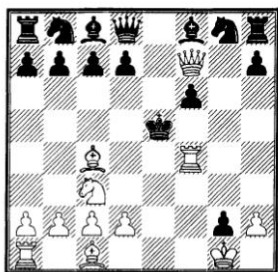
97-3 ■



97-4 ■



97-5 ■



97-6 Δ

Дидактическое задание «Найди сильнейшее продолжение».

98-1

1.Фh5+. Теперь 1...Kpd7 ведет к мату 2.Се6X, а в случае **1...g6** белые могут, например, просто забрать фигуру – **2.Ф:h6.**

98-2

1.Фh5+ g6 2.Ф:g6+ Kpf8 3.Фf7X.

98-3

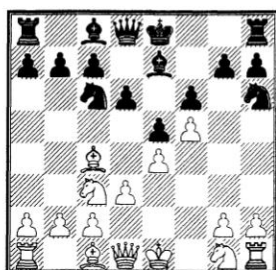
1.Фh5+ Cg6 2.Ф:g6+ Kpe7 3.Фf7X.

98-4

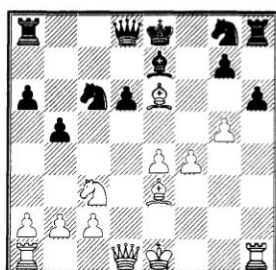
1...Фh4+ 2.Kg3 Ф:g3+ 3.Kpf1 Фf2X.

98-5

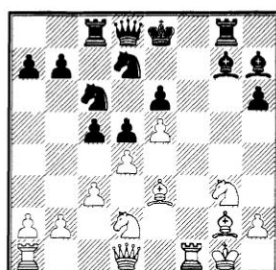
1.Ke6. Теперь в случае 1...fe черные получают мат – 2.Cg6X, а иначе белые выигрывают ферзя.



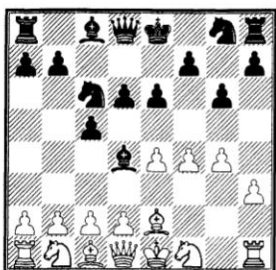
98-1



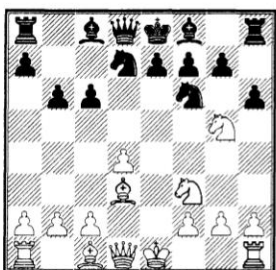
98-2



98-3



98-4



98-5



99-1

1.К:g5. Типичный прием – белые открывают своему ферзю дорогу на h5, чтобы он объявил шах по опасной диагонали. Брать коня нельзя из-за мата в несколько ходов (путь к победе довольно трудный, поэтому разберите его вместе с учениками; самые сильные, возможно, сумеют найти его самостоятельно): **1...fg 2.Фh5+ Кpe7 3.Фf7+ Kpd6 4.e5+ K:e5 5.Фd5+ Кpe7 6.Ф:e5X.**

Лучшая защита за черных – **1...Kh6**, защищая слабое поле f7. Однако после **2.Фh5+ Кpe7 3.Кс3** (слабее **3.Кf7 Фe8**) **3...fg 4.Ф:g5+ Кpe8 5.Фh5+ Кpe7 6.С:f4** у белых огромный перевес в развитии и выигрывающая атака. Позицию после **1.К:g5 Kh6 2.Фh5+ Кpe7 3.Кс3** можете предложить ученикам для самостоятельного разыгрывания в парах.

99-2

1.Фh5+ Кpe7 2.Фf7+ Kpd6. Эти ходы находятся довольно легко, а дальше наступает заминка: как же все-таки заматовать черного короля, нагло гуляющего под огнем неприятельских фигур в самом центре доски? Проблема в том, что на **3.Фd5+** король просто возвращается назад – **3...Кpe7**, а на **3.Кb5+** есть **3...Крс6 4.Фd5+ Kpb6**. Конечно, форсированный выигрыш у белых есть, но обнаружить его не так просто, поэтому позицию после 2-го хода черных вполне можно предложить ученикам для самостоятельного разыгрывания в матче из двух партий (белыми и черными). А вот короткий и четкий путь к победе белых: **3.e5+**, и далее:

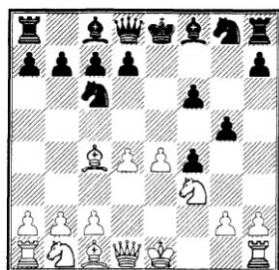
1) 3...Крс6 (с5) 4.Фd5+ Kpb6 (b4) 5.Фb5X;

2) 3...fe 4.Ke4+ Крс6 5.Фd5+ Kpb6 6.Фb5X;

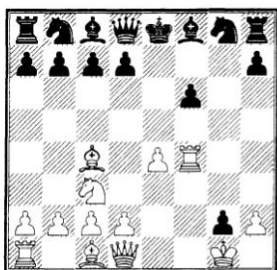
3) 3...Кр:e5 4.Ле4+ Kpd6 5.Фd5X или 4...Кpf5 5.Фh5X.

99-3

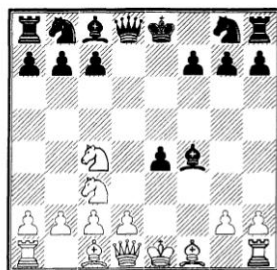
1...Фh4+ 2.g3 С:g3+ 3.hg Ф:g3+ (еще сильнее, чем **3...Ф:h1**) **4.Кpe2 Сg4X.** Обратите внимание детей, что здесь в случае «эффектного»



99-1

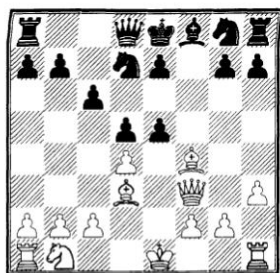


99-2



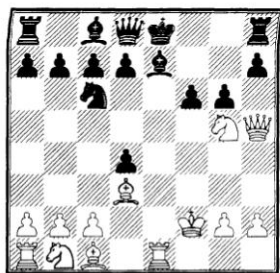
99-3





99-4

Δ



99-5

Δ

2...Ф:g3+ 3.hg C:g3+ 4.Кре2 Cg4+ 5.Кре3 C:d1 6.К:d1 черные остаются без фигуры.

99-4

1.Фh5+ g6 2.C:g6+ hg 3.Ф:g6X.

99-5

1.C:g6+ hg 2.Ф:g6+ Kpf8 3.Фf7X.

Далее приводятся задачи повышенной сложности.

100-1

1.g7 Лg8 2.Фg6X, 1...hg 2.ghФ+, и белые остаются с лишней ладьей.

100-2

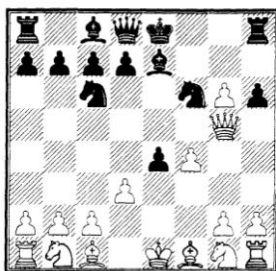
1.Фh5+ g6 2.Фe5+ Фе7 3.Ф:h8 с лишней ладьей; 1...Кре7 2.Cg5+, выигрывая ферзя; 1...Кpd7 2.Фd5+ Кре8 (или 2...Кре7 3.Cg5+) 3.Фf7X.

100-3

1.К:g5, и если 1...fg, то 2.Фh5+ Кре7 3.Ф:g5+ Кре8 4.Cf7+ Кр:f7 5.Ф:d8, выигрывая ферзя.

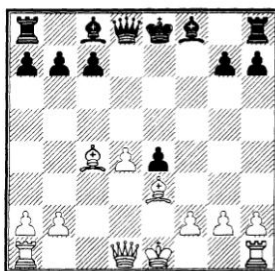
100-4

Здесь не проходит стандартная жертва 1.К:g5 из-за 1...hg, и ладья h8 берет под контроль поле h5, с которого белый ферзь хотел объявить шах. Правильно 1.Кe5 с той же идеей. Если теперь 1...fe, то 2.Фh5+ Кре7 3.Фf7+ Кpd6 4.Фd5+ Кре7 5.Ф:e5X. А на 1...h5 решает 2.Kf7 Фе7 3.К:h8, выигрывая ладью.



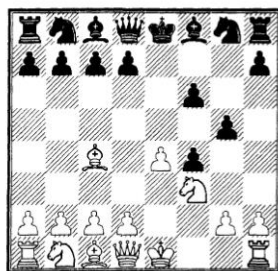
100-1

Δ



100-2

Δ



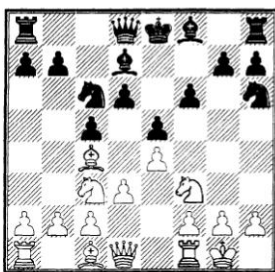
100-3

Δ



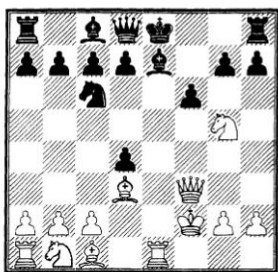
100-4

Δ



100-5

Δ



100-6

Δ

100-5

Для начала надо убрать коня h6, защищающего поле f7, а потом начинать атаку на короля: **1.С:h6 gh 2.Кg5** (но не 2.К:e5 К:e5, и второй конь берет под контроль слабый пункт f7). Теперь угрожает вилка 3.Кf7, а на взятие коня **2...fg** (или 2...hg) следует **3.Фh5+ Кре7 4.Фf7X**.

100-6

1.Фh5+ g6 2.С:g6+ Кpf8 (2...hg 3.Ф:h8X) **3.Фh6+ Кpg8 4.Сf7X**.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 32

ПЕРЕВЕС В РАЗВИТИИ

Атака на застрявшего в центре короля. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Цель урока:

Повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

В начале партии (в дебюте) каждый из соперников стремится к тому, чтобы как можно быстрее ввести в игру все фигуры и спрятать своего короля в безопасное место – сделать рокировку. Если же ваш противник не торопится завершать развитие и оставляет короля в центре, то он рискует попасть под стремительную атаку.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

В начале урока – проверка домашнего задания и повторение ранее пройденного материала. Далее объясните ученикам, что в шахматной партии должны принимать участие все фигуры, а короля надо холить и лелеять и прятать в безопасное место. Иначе можно угодить под очень опасную атаку.

Дидактическое задание «Поставь мат в один ход».

101-1

1.Ф:f7X.

101-2

1...Лd1X.

101-3
1.Kd6X.

102-3
1.Фe6X.

101-4
1.Kd6X.

102-4
1...Cd1X.

101-5
1.Kd6X.

102-5
1.K:d6X.

101-6
1...Kd3X.

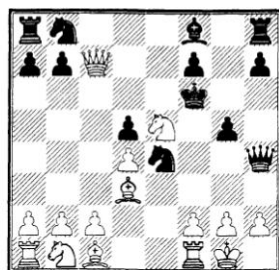
102-6
1.Фe8X.

102-1
1.Cb5X.

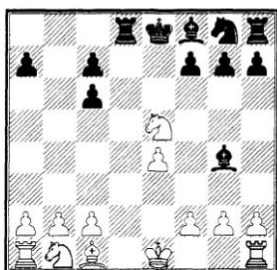
103-1
1.Kd6X.

102-2
1.K:c7X.

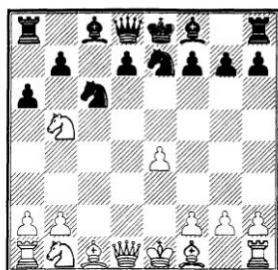
103-2
1.Kd5X.



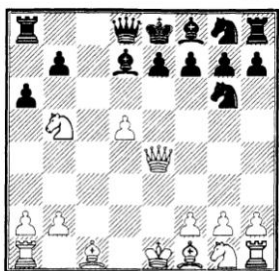
101-1 Δ



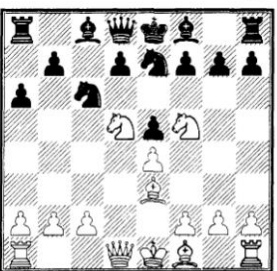
101-2 ■



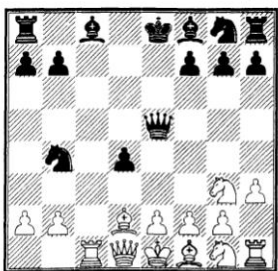
101-3 Δ



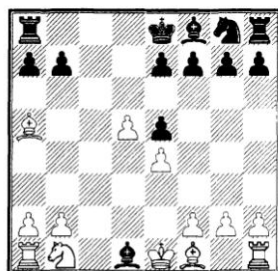
101-4 Δ



101-5 Δ

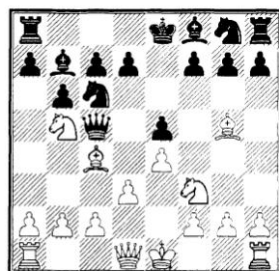


101-6 ■



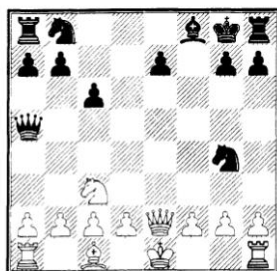
102-1

Δ



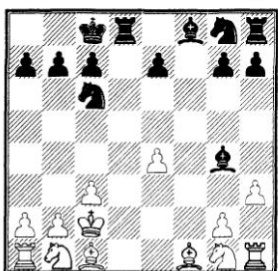
102-2

Δ



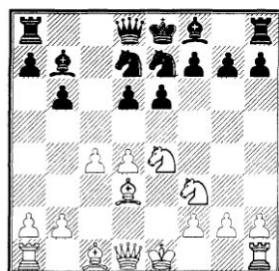
102-3

Δ



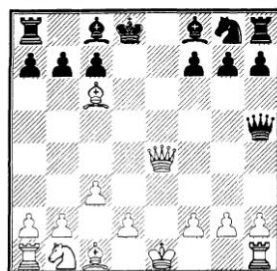
102-4

■



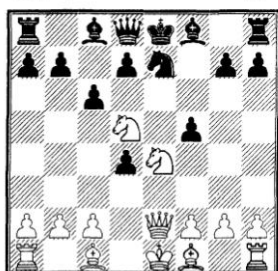
102-5

Δ



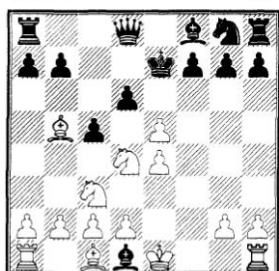
102-6

Δ



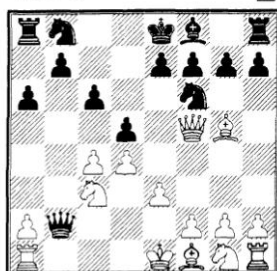
103-1

Δ



103-2

Δ



103-3

103-3

1.Φc8X.

103-4

1.Kf6X.

103-5

1.Kf6X.

103-6

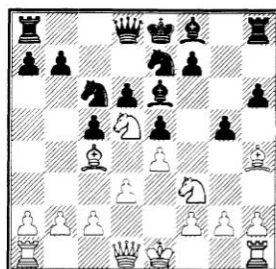
1.Φ:e7X.

104-1

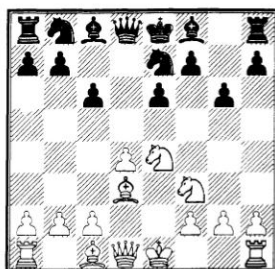
1...Kd3X.

104-2

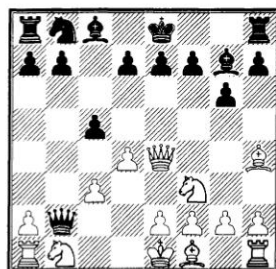
1...Kf3X.



103-4 Δ



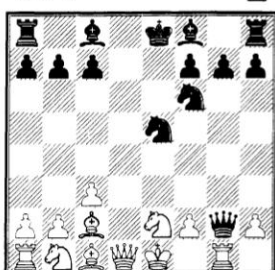
103-5 Δ



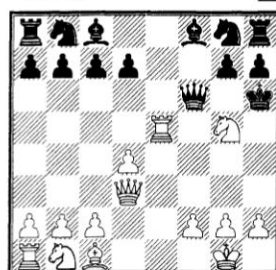
103-6 Δ



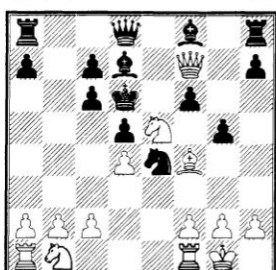
104-1 $\blacksquare$



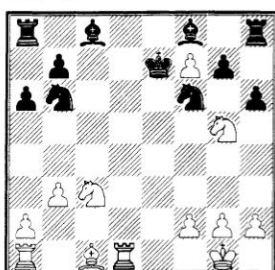
104-2 $\blacksquare$



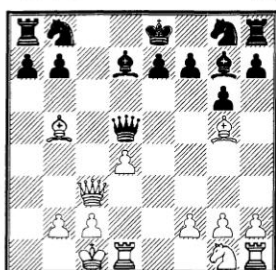
104-3 Δ



104-4 Δ



104-5 Δ



104-6 Δ

104-3
1.Kf7X.

104-4
1.Kc4X.

104-5
1.Ca3X.

104-6
1.Фc8X.

Дидактическое задание «Поставь мат в два хода».

105-1

1.Ф:d7+ Kpf8 2.Ф:f7X.

106-1

1.Cb5+ Kpe7 2.Kd5X.

105-2

1.Kd6+ Kpf8 2.Ф:f7X.

106-2

1.K:g7+ C:g7 2.f5X.

105-3

1.Kf6+ Kpf8 2.Ch6X.

106-3

1.Cc6+ Ф:d4 2.e7X.

105-4

1...Фe4+ 2.Ce3 Kf4X.

106-4

1...Фf2+ 2.Kpd1 K:c3X.

105-5

1.K:c6++ Kpe8 2.Фd8X.

106-5

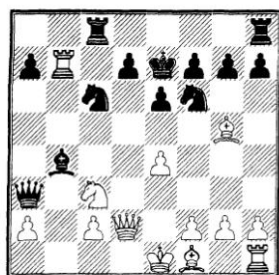
1.C:f7+ Kpe7 2.Kd5X.

105-6

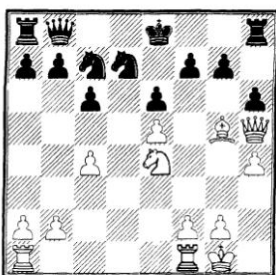
1.Cg5+ Kp:f7 2.Kd6X.

106-6

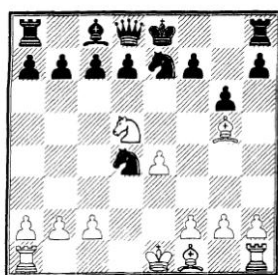
1...Cf2+ 2.Kpe2 Kd4X.



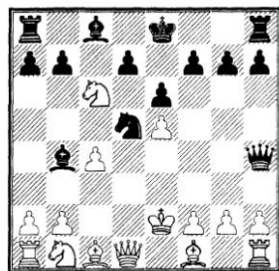
105-1



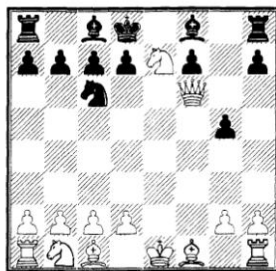
105-2



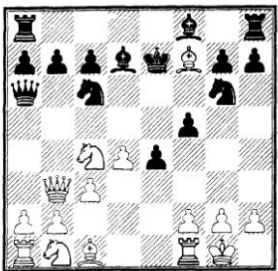
105-3



105-4

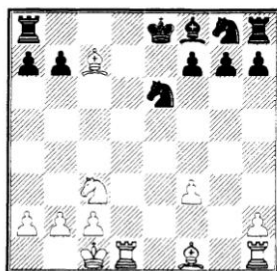


105-5

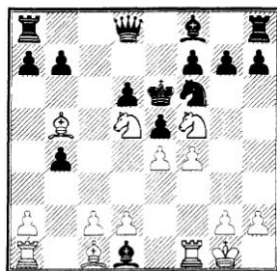


105-6

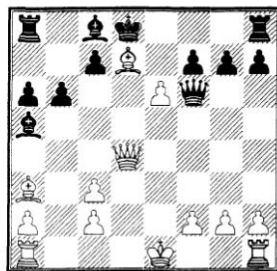




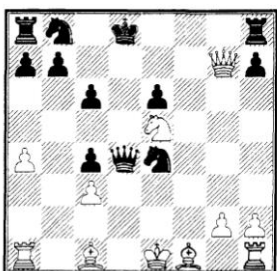
106-1



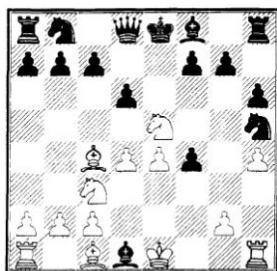
106-2



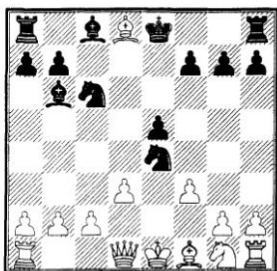
106-3



106-4



106-5



106-6

Дидактическое задание «Найди сильнейшее продолжение».

107-1

1.К:е5, и после 1...С:d1 2.С:f7+ Кре7 3.Кd5X черные получают мат, а при иных продолжениях (например, 1...Фh4+ 2.g3 С:d1 3.g4 de 4.К:d1) – остаются без фигуры.

107-2

1.Сf7+ Кpd7 2.Фg4+ Кpe7 3.Кd5X, 1...Кpe7 2.Кd5+ Кpd7 3.Фg4X.

107-3

1...К:е4 2.С:е7 С:f2+ 3.Кpf1 Kg3X.

107-4

1.Фc4+, и черные не в силах защититься от мата. Они могут только отсрочить его, отдав ферзя на d5 и слона на e6.

107-5

1...Cb4+ 2.Кc3 С:c3+ 3.Фd2 Ф:d2X.

107-6

1...Ф:e4+ 2.Ce2 Kf3X.

△

108-1

1.Лd8X.

108-2

1.Cd8X.

108-3

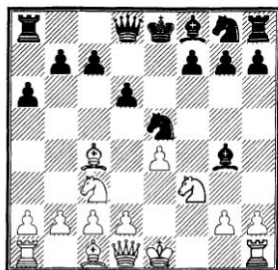
1.Cg5++ Кре8 2.Лd8X или 1...Крс7 2.Cd8X.

108-4

1.Фd8+ Кр:d8 2.Cg5++.

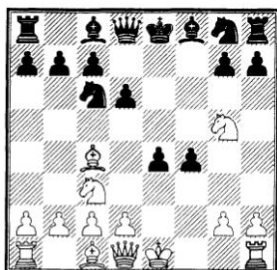
109-1

1.Ле1, и черные вынуждены отдать ферзя, поскольку на его отход с линии «е» (например, на 1...Фг6) последует 2.Ле8X.



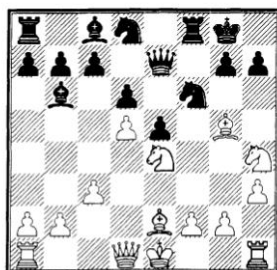
107-1

△



107-2

△



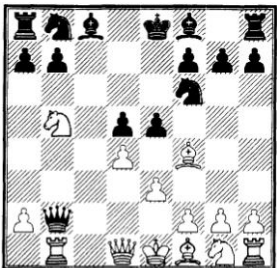
107-3

■



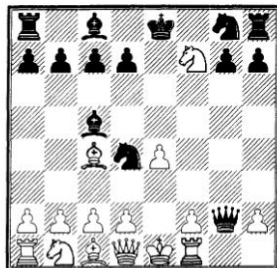
107-4

△



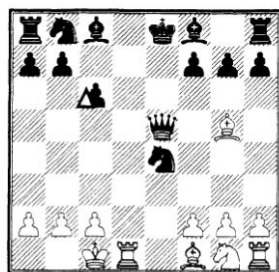
107-5

■

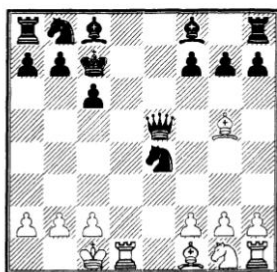


107-6

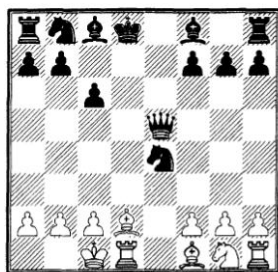
■



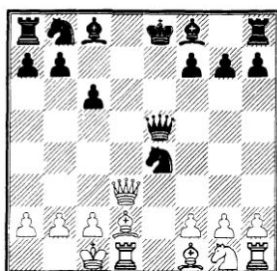
108-1



108-2



108-3



108-4



109-2

1. Фс8+ Лd8 2. Сb5+ Фd7 3. С:d7X.

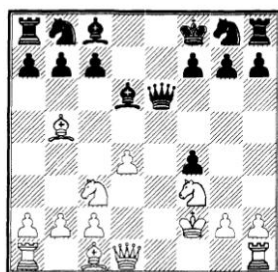
109-3

1. Cd6. Нападая на ферзя с5, белые в то же время открывают своему ферзю путь к ключевому пункту f7. 1...Ф:d6 2. Ф:f7+ Kpd8 3. Фf8+ Ф:f8 4. Л:f8X. Если черные на 1-м ходу не станут забирать слона, а пойдут, например,

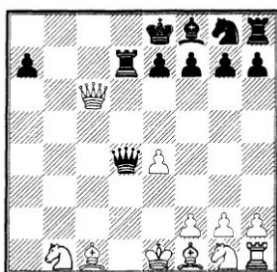
1...Kh6, защищая пункт f7, то белые просто возьмут ферзя (2. С:c5), добиваясь материального перевеса и сохраняя все выгоды своего положения, а именно: огромный перевес в развитии и атаку на застрявшего в центре черного короля. Позицию после 1. Cd6 Kh6 2. С:c5 можно предложить ученикам для самостоятельного разыгрывания в матче из двух партий (белыми и черными).

109-4

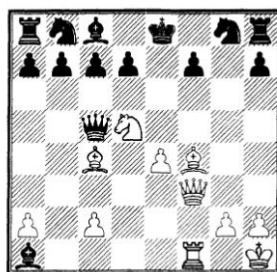
1. Kd6++ Kpd8 (1...Kpf8 2. Фf7X) 2. Фе8+ Л:e8 3. Kf7X.



109-1

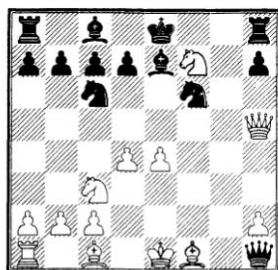


109-2

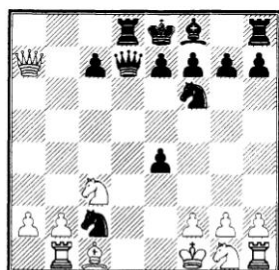


109-3

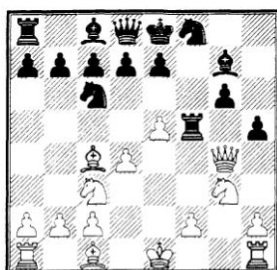




109-4



109-5



109-6



109-5

1...Фd3+ 2.Кge2 Фd1+ 3.К:d1 Л:d1X.

109-6

1.К:f5, и белые выигрывают, поскольку на 1...hg следует 2.К:g7X.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 33

АТАКА НА КОРОЛЯ. ЖЕРТВА НА f7 (f2).

Продолжение темы «Атака на короля в центре». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение». Типовая жертва на f7 (f2).

Цель урока:

Продолжить изучение методов атаки на застрявшего в центре короля. Разобрать типовые комбинации с жертвой слона или коня на f7. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

В начале урока – проверка домашнего задания и повторение ранее пройденного материала. Снова и снова повторяйте ученикам, что в шахматной партии должны принимать участие все фигуры, а короля надо поскорее уводить из центра в безопасное место. Иначе можно угодить под очень опасную атаку.

Дидактическое задание «Поставь мат в один ход».

110-1

1...Фс1Х.

110-2

1...Сb4Х.

110-3

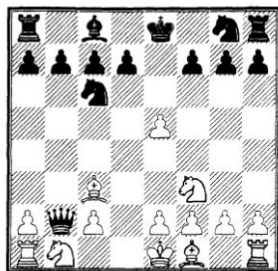
1...Л:c1Х.

110-4

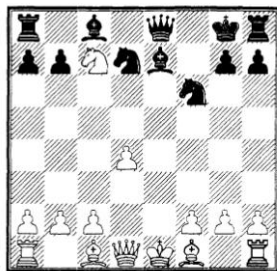
1.Фс8Х.

110-5

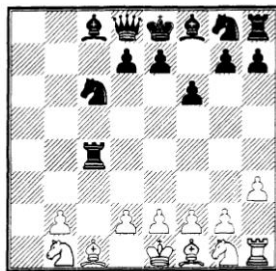
1...Сb4Х.



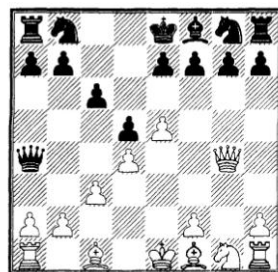
110-1



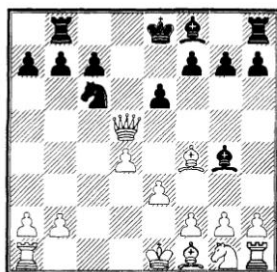
110-2



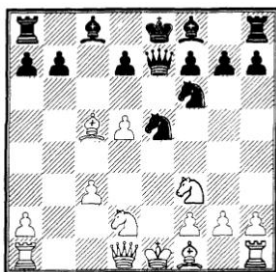
110-3



110-4



110-5



110-6

110-6

1...Kd3X или 1...K:f3X.

111-1

1.Фf8X.

111-2

1...Kc2X.

111-3

1.Фf5X.

111-4

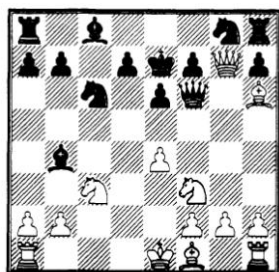
1...Kf3X.

111-5

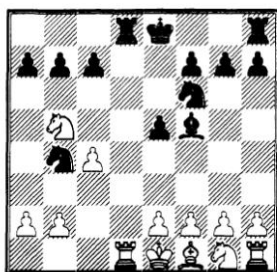
1...Фd1X.

111-6

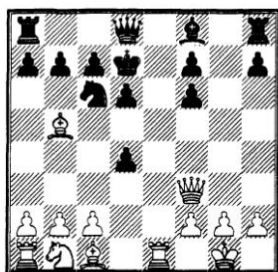
1...Jd1X.



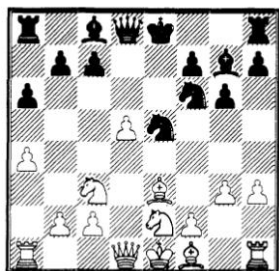
111-1



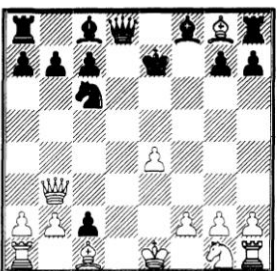
111-2



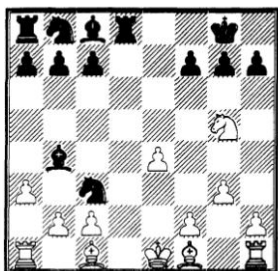
111-3



111-4



111-5



111-6



112-1

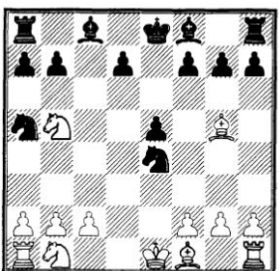
1.Кс7X.

112-2

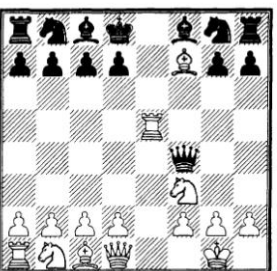
1.Ле8X.

112-3

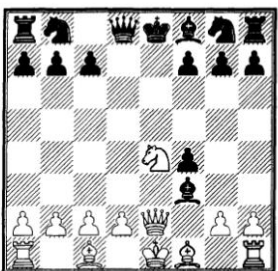
1.Кf6X.



112-1

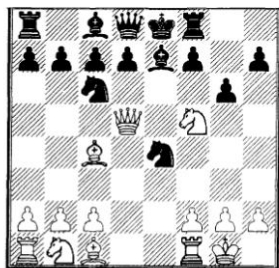


112-2

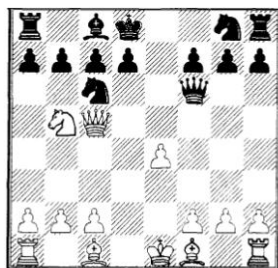


112-3

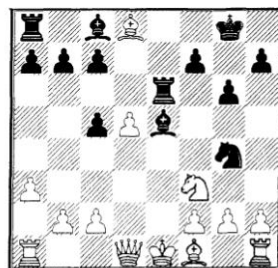




112-4



112-5



112-6



112-4

1.Kg7X.

112-5

1.Φf8X.

112-6

1...Cc3X.

Дидактическое задание «Поставь мат в два хода».

113-1

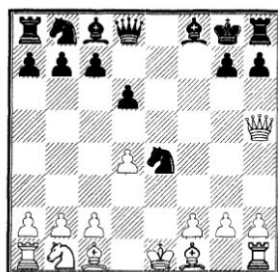
1.Φd5+ Ce6 2.Φ:e6X.

113-2

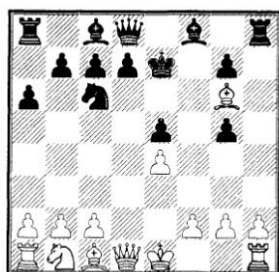
1.C:g5+ Kpe6 2.Φd5X.

113-3

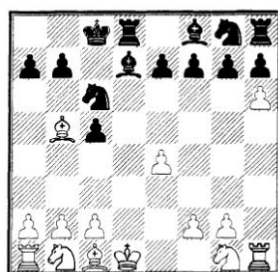
1...Cg4++ 2.Kpe1 Лd1X.



113-1

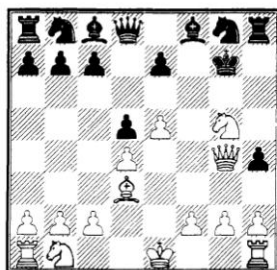


113-2

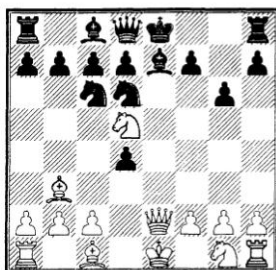


113-3

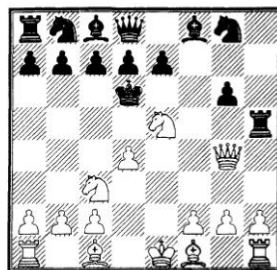




113-4



113-5



113-6



113-4

1.Ke6++ Kpf7 2.Фg6X или 1...Kph6 2.Фg5X.

113-5

1.Kf6+ Kpf8 2.Ch6X.

113-6

1.Kb5+ Kpd5 2.Cc4X.

114-1

1...Фf4+ 2.g3 Ф:g3X.

114-2

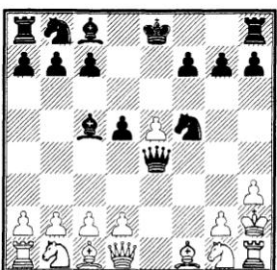
1.K:f6++ Kpd8 2.Фe8X.

114-3

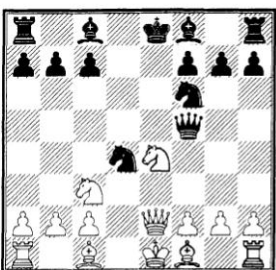
1.Фe8+ Kge7 2.d5X.

114-4

1.Kc6+ dc 2.Фe8X.



114-1

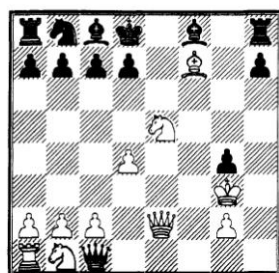


114-2

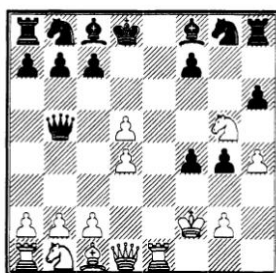


114-3

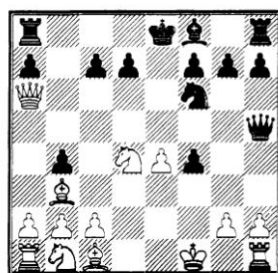




114-4



114-5



114-6



114-5

1.K:f7+ Kpd7 2.Φ:g4X.

114-6

1...Φd1+ 2.Kpf2 Kg4X.

115-1

1...Cf2+ 2.Kpf1 Ch3X.

115-2

1.Kc4+ Kpc7 2.Cd8X.

115-3

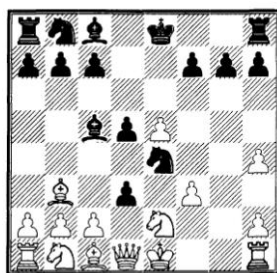
1...Kf3+ 2.Kpf1 Ch3X.

115-4

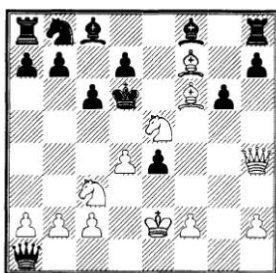
1.Φe5+ Kpd7 2.Φe6X, 1...Ce6 2.Φ:e6X.

115-5

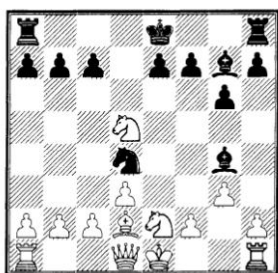
1.Ke5+ Kp:d6 2.Kb5X.



115-1

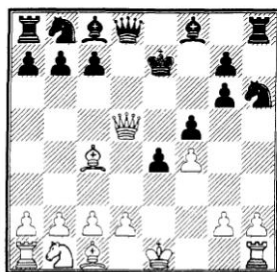


115-2

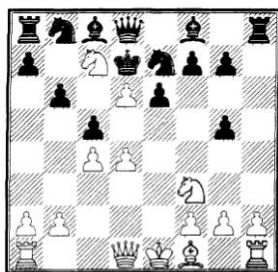


115-3

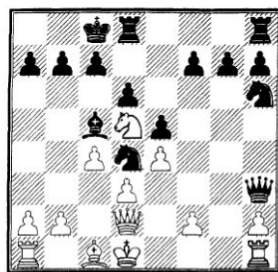




115-4



115-5



115-6



115-6

1...Фf3+ 2.Кре1 Ф:h1X, 2.Фe2 Ф:c2X.

Дидактическое задание «Найди сильнейшее продолжение».

116-1

1.Сс4+ Кd5 (1...Кре7 2.Фf7X) 2.Ф:d5+ Кре7 3.Фf7X.

116-2

1.fe+ Кf6 2.Фf7X.

116-3

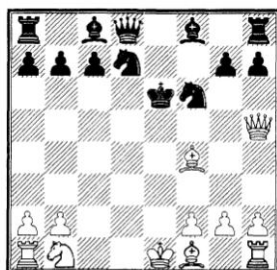
1.Фh5, и благодаря двойному удару на f7 и h6 белые выигрывают фигуру.

116-4

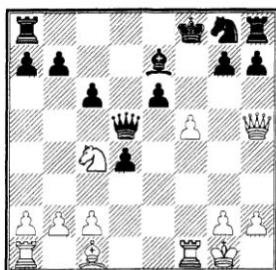
1.Сb5+ Кc6 2.С:c6+ Фd7 3.Ф:d7X.

116-5

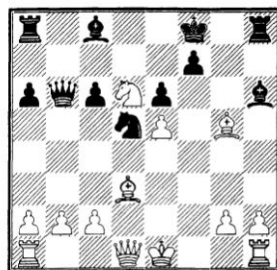
1.К:d7 Ф:d7 2.Сb5, и белые выигрывают ферзя.



116-1

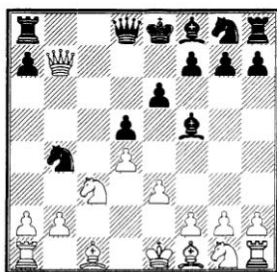


116-2

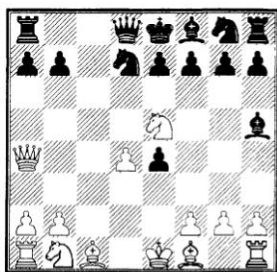


116-3

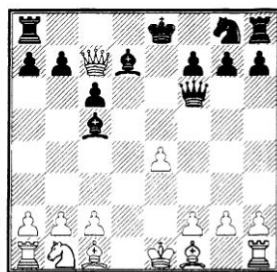




116-4



116-5



116-6



116-6

1...Ф:f2+ 2.Кpd1 Cg4+ 3.Се2 Ф:e2X.

На примере пяти заданий, представленных на стр. 117 учебника, разбирается типовая атака на застрявшего в центре короля белых. Черные ферзь и конь выгоняют его в центр и ставят мат.

117-1

1...Фf2X.

117-2

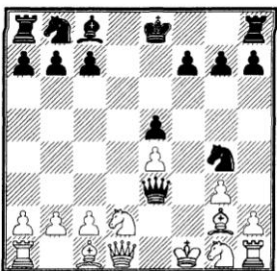
1...Фe3+ 2.Кpf1 Фf2X.

117-3

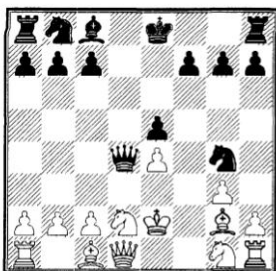
1...Фd4+ 2.Кpe2 Фe3+ 3.Кpf1 Фf2X.

117-4

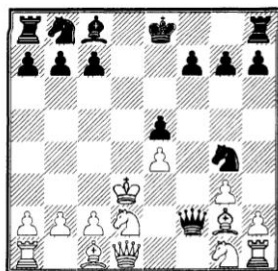
1...Фf2+ 2.Кpd3 Фd4+ 3.Кpe2 Фe3+ 4.Кpf1 Фf2X.



117-1

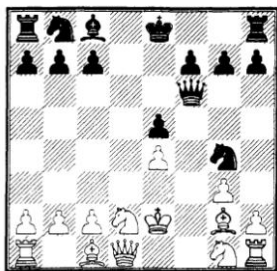


117-2

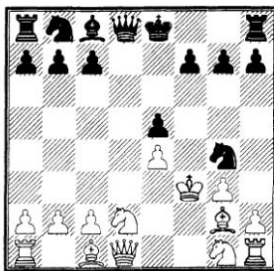


117-3





117-4



117-5

117-5

1...Qf6+ 2.Kpe2 Qf2+ 3.Kpd3 Qd4+ 4.Kpe2 Qe3+ 5.Kpf1 Qf2X.

На примере пяти заданий, представленных на стр. 118 учебника, разбирается типовая комбинация с жертвой слона на f7 и последующей атакой на застрявшего в центре короля. Принимая жертву, черные оказываются перед неприятным выбором: потерять ферзя или получить мат. В позиции 118-5 черным лучше всего отклонить жертву слона (на 1.C:f7+ ответить 1...Kpf8), но тогда они просто остаются без пешки и без рокировки.

118-1

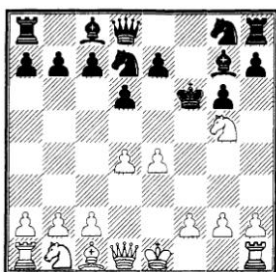
1.Qf3X.

118-2

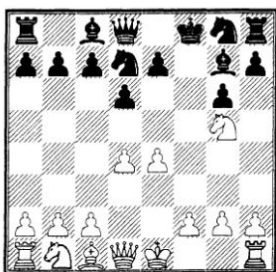
1.Ke6+, и благодаря вилке белые выигрывают ферзя.

118-3

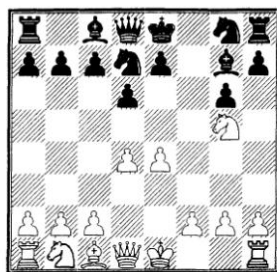
1.Ke6, выигрывая запертого на d8 ферзя.



118-1

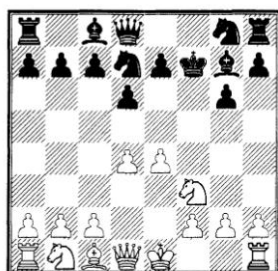


118-2

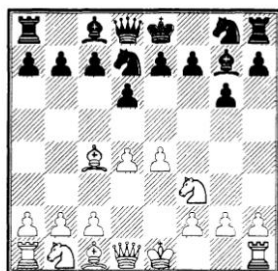


118-3





118-4



118-5



118-4

1.Kg5+, и перед черным королем встает примерно такой же выбор, как перед героями русских народных сказок: «Назад пойдешь – ферзя потеряешь, вперед пойдешь – сам мертв будешь». А именно: 1...Кре8 2.Ке6, 1...Крf8 2.Ке6+, 1...Крf6 2.Фf3X.

118-5

1.C:f7+, и для черных лучше всего смириться с потерей пешки и рокировки, сыграв 1...Крf8, потому что на 1...Кр:f7 последует 2.Кg5+, и возникает только что разобранный позиция, в которой дела черных совсем плохи.

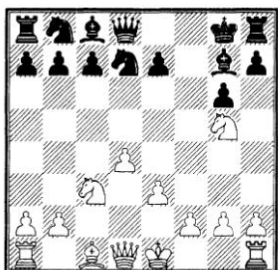
Дидактическое задание «Найди сильнейшее продолжение».

119-1

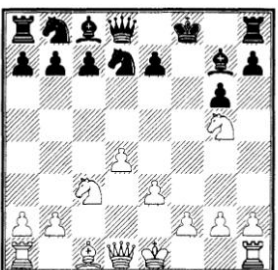
1.Фb3+ e6 2.Ф:e6+ Крf8 3.Фf7X.

119-2

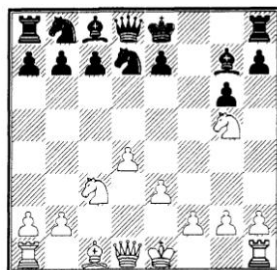
1.Ке6+.



119-1

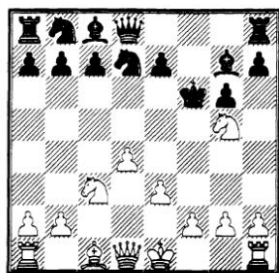


119-2

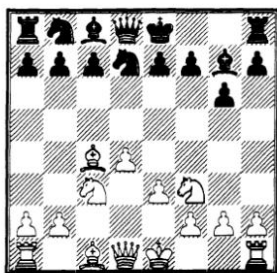


119-3

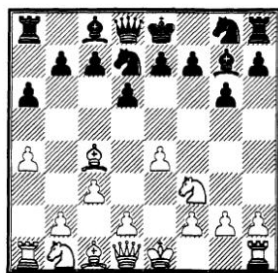




119-4



119-5



119-6



119-3

1.Ke6.

119-4

1.Kce4+ Kpf5 2.Фf3X.

119-5

1.C:f7+, и если **1...Kp:f7** (лучше **1...Kpf8**), то **2.Kg5+**, сводя игру к одной из рассмотренных выше позиций.

119-6

1.C:f7+ Kp:f7 (лучше **1...Kpf8**, смиряясь с потерей пешки и рокировки) **2.Kg5+ Kpf6** (на **2...Kpe8** или **2...Kpf8** следует **3.Ke6** с выигрышем ферзя) **3.Фf3+ Kp:g5 (3...Kpe5 4.d4X) 4.d4+ Kph4 5.Фg3+ Kph5 6.Фg5X.**

На примере следующих четырех заданий изучается еще одна типовая комбинация – жертва коня на f7. И здесь выбор у черных незавидный: забрать коня и получить мат в центре доски либо остаться без ладьи.

120-1

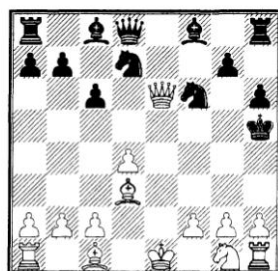
1.Фh3X.

120-2

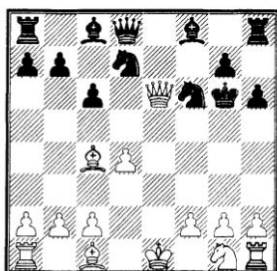
1.Cd3+ Kph5 2.Фh3X.

120-3

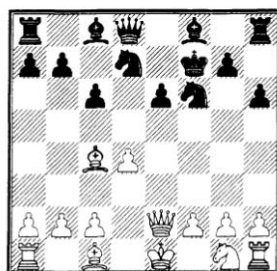
1.Ф:e6+ Kpg6 2.Cd3+ Kph5 3.Фh3X.



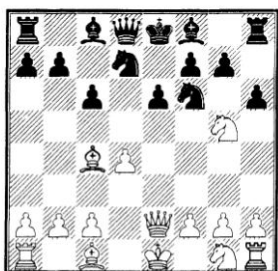
120-1



120-2



120-3



120-4



120-4

1.К:f7 Кр:f7 (1...Фa5+ 2.Cd2, снова атакая на ферзя, после чего белые забирают конем ладью h8) **2.Ф:e6+ Кpg6 3.Cd3+ Кph5 4.Фh3X.**

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

Урок 34

АТАКА ПОЗИЦИИ РОКИРОВКИ

Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».

Цель урока:

Повторить методы атаки на короля в центре. Объяснить методы атаки на короля, совершившего рокировку, показать на примерах уязвимые пункты позиции рокировки. Закрепить полученные знания с помощью дидактических упражнений.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА

В начале урока – проверка домашнего задания и повторение ранее пройденного материала.

Далее объясните ученикам, что рокировка сама по себе не избавляет короля от всех бед. Если играть беспечно и увести все фигуры от короля, то он и после рокировки может попасть под атаку.

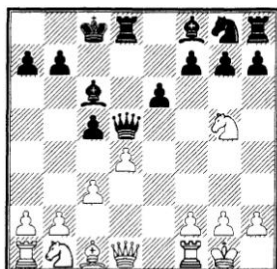
Дидактическое задание «Мат в один ход».

121-1

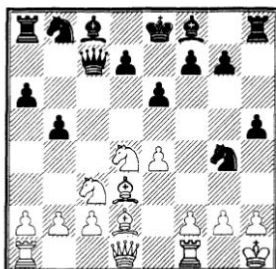
1...Ф:g2X.

121-2

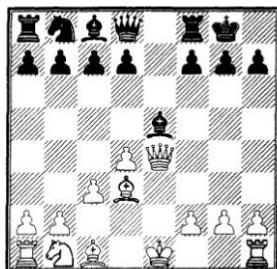
1...Ф:h2X.



121-1

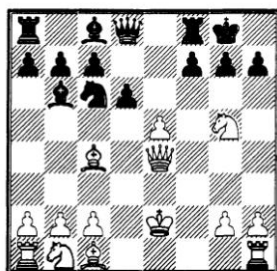


121-2

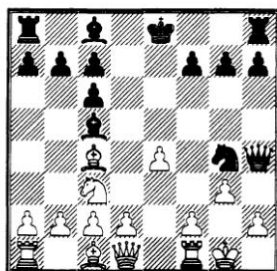


121-3

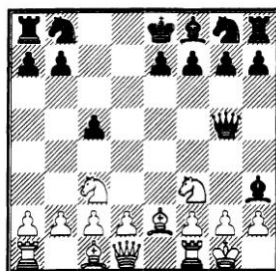




121-4



121-5



121-6



121-3

1.Ф:h7X.

121-4

1.Ф:h7X.

121-5

1...Ф:h2X.

121-6

1...Ф:g2X.

122-1

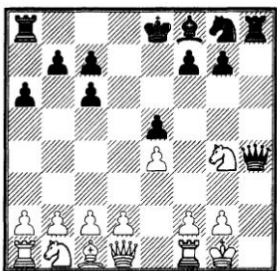
1...Фh1X.

122-2

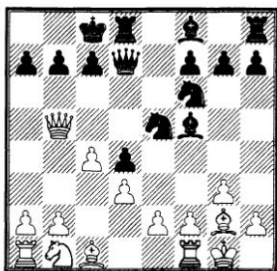
1.Ф:b7X.

122-3

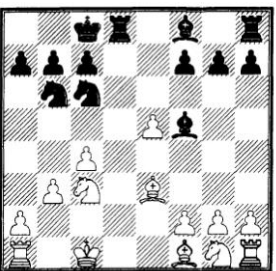
1...Ca3X.



122-1

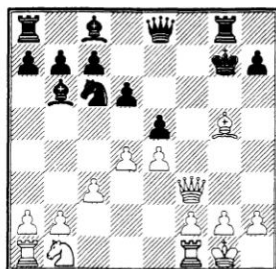


122-2



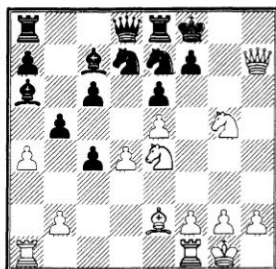
122-3





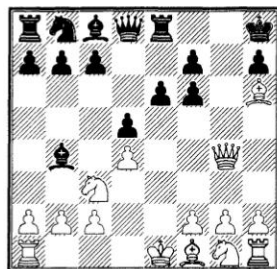
122-4

Δ



122-5

Δ



122-6

Δ

122-4

1.Фf6X.

122-5

1.Ф:f7X.

122-6

1.Фg7X.

Дидактическое задание «Мат в два хода».

123-1

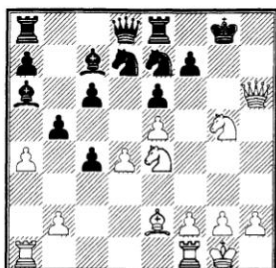
1.Фh7+ Kpf8 2.Ф:f7X.

123-2

1.Фg4+ Kph8 2.Фg7X.

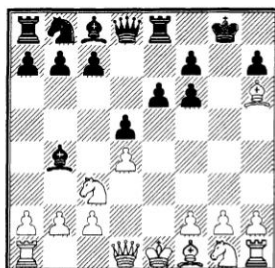
123-3

1...Фg5+ 2.Kph1 Фg2X.



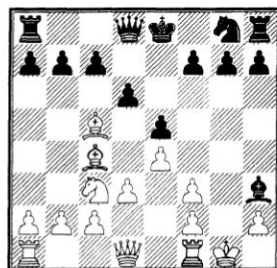
123-1

Δ



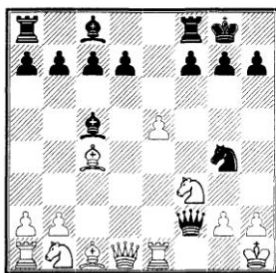
123-2

Δ

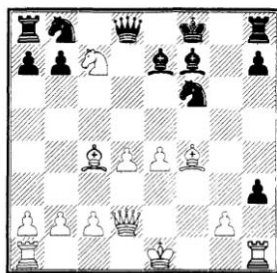


123-3

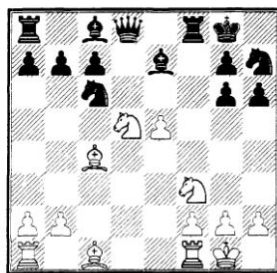
■



123-4



123-5



123-6



123-4

1...Фg1+ 2.Л:g1 Kf2X.

123-5

1.Ch6+ Kpg8 2.Фg5X.

123-6

1.K:e7++ Kph8 2.K:g6X.

124-1

1.Ф:h7+ Kp:h7 2.Лh5X.

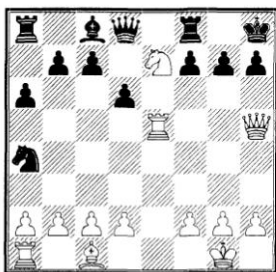
124-2

1.Ф:c6+ bc 2.Са6X.

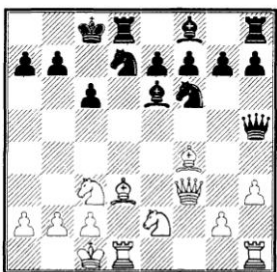
124-3

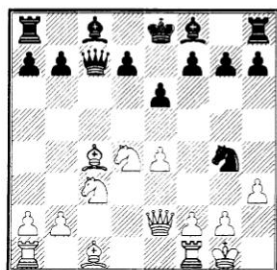
1.Фa6+ Kpb8 2.Фb7X.

Следующие три позиции иллюстрируют известную комбинацию, которая называется «Сибирская ловушка». Эти задания лучше решить всем

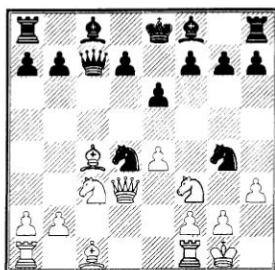


124-1

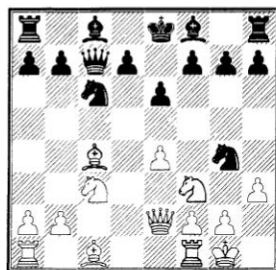




124-4



124-5



124-6

классом на демонстрационной доске. Учитель контролирует ход решения и объясняет, что после 1...Kd4 (в позиции 124-6) черные либо теряют ферзя, либо получают мат.

124-4

1...Фh2X.

124-5

1...K:f3+ 2.Ф:f3 Фh2X.

124-6

1...Kd4 2.Фd3 (2.K:d4 Фh2X) 2...K:f3+ 3.Ф:f3 Фh2X.

Дидактическое задание «Найди сильнейшее продолжение».

125-1

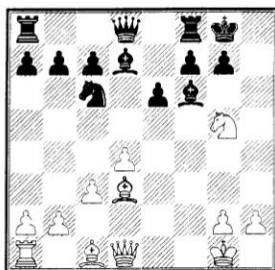
1.Л:f6 C:f6 2.Фh7X.

125-2

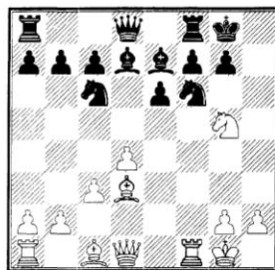
1.Фh5 Ле8 (1...C:g5 2.Фh7X; 1...g6 2.Фh7X) 2.Ch7+ Kph8 (2...Kpf8 3.Ф:f7X) 3.K:f7X.



125-1

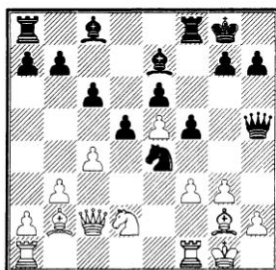


125-2

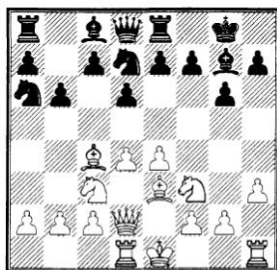


125-3

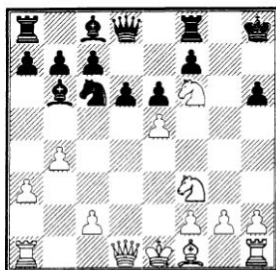




125-4



125-5



125-6



125-3

1.Л:f6 С:f6 2.Фh5 Лe8 3.Ch7+ Кph8 4.К:f7X.

125-4

1...Cc5+ 2.Кph1 К:g3X.

125-5

1.С:f7+ Кp:f7 2.Кg5+ Кpg8 (2...Кpf6 3.Кd5X) 3.Кe6, выигрывая ферзя.

125-6

1.Фd3, и у черных нет другой защиты от мата на h7, кроме 1...Ф:f6, что также равносильно поражению, поскольку ферзь отдается всего лишь за коня.

Домашнее задание:

Решить и записать решение тех учебных позиций, которые не были разобраны на уроке.

ОТВЕТЫ К ШАХМАТНОЙ ТЕТРАДИ:

Страница 1. Белые и черные поля чередуются. Шахматную доску смотрите на 18-ой странице методики.

Страница 2. Сколько полей на шахматной доске? Ответ: 64. Каких полей больше? Ответ: одинаково.

1-ая стрелка: горизонталь. 2-ая стрелка: диагональ. 3-я стрелка: вертикаль. Сколько полей в горизонтали? Ответ: 8. Сколько полей в вертикали? Ответ: 8.

Страница 3. На рисунке горизонталь – две, вертикаль – одна (горизонталь и вертикаль должна содержать восемь полей – 4 черных и 4 белых полей), диагоналей три (диагональ может включать от 2 до 8 полей одного цвета).

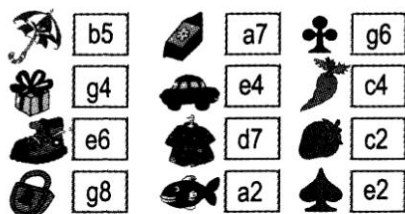
Страница 4. Надо зачеркнуть в первой строке: круг (клетки должны быть квадратные).

Во второй строке: среднюю фигуру (белые и черные поля должны чередоваться).

В третьей строке: среднюю фигуру (белые и черные поля должны чередоваться).

В четвертой строке: правую фигуру (в диагонали поля только одного цвета).

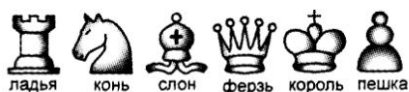
Страница 5.



Страница 6.



Страница 7. (взять со страницы 27 методики в таком виде: “название фигуры – обозначение фигуры”)



Страница 8. На картинке надо обвести 4 белых и 4 черных фигуры.

Страница 9. Ответ: Ладья и Конь.

Страница 10. Не имеют пары (то есть второй одинаковой картинки) следующие фигуры: Слон, Ферзь и Король.

Страница 21. Левая верхняя диаграмма: 1.Лg8 – 2.Ла8. Правая верхняя диаграмма: 1.Ле5 – 2.Ла5.

Левая нижняя диаграмма: 1.Лh1 – 2.Лg1 – 3.Лg4. Правая средняя диаграмма: 1.Ла8 – 2.Лh8 – 3.Лh6.

Правая нижняя диаграмма: 1.Лb7 – 2.Лh7 – 3.Лh5.

Страница 22. Диаграмма 1: белопольный Слон может пойти на поля: f5, g6, h7, d3, c2, b1, h1, g2, f3, d5. Белый Слон не может взять белую Пешку на c6 или пройти на поля b7, a8.

Чернопольный слон может взять пешки на a5 и g7. Диаграмма 2: белый Слон должен стоять на поле d3.

Страница 23. Левая верхняя диаграмма: 1.Се8 – 2.Сh5. Правая верхняя диаграмма: 1.Сb5 – 2.Се8 – 3.Сh5.

Левая нижняя диаграмма: 1.Сd4 – 2.Сb2 – 3.Сс1. Правая средняя диаграмма: 1.Сd1 – 2.Сh5 – 3.Се8.

Правая нижняя диаграмма: 1.Сg2 – 2.Сf1 – 3.Сb5 – 4.Сf7.

Страница 24. Диаграмма 1: белый Ферзь может пойти на поля: e6, f7, g8, c4, b3, a2, c6, b7, a8, h1, g2, f3, e4, d6, d7, d8, d4, d3, d2, d1, a5, b5, c5, e5, f5. Белый Ферзь не может взять белую пешку на g5 или пройти на поле h5. Черный Ферзь может взять белые пешки на h2 и c2. Диаграмма 2: белый Ферзь должен стоять на поле b7.

Страница 25. Левая верхняя диаграмма: 1.Фс1 – 2.Фh6. Правая

верхняя диаграмма: 1.Фd1 – 2.Фа4.

Левая нижняя диаграмма: 1.Фа1 – 2.Фh8. Правая средняя диаграмма: 1.Фа2 – 2.Фd5.

Правая нижняя диаграмма: 1.Фе6 – 2.Фh3.

Страница 26. Диаграмма 1: черный Конь может пойти на поля: c4, d3, d1. Черный Конь не может взять черную Пешку на a4. Белый Конь может взять черные Пешки на c6 и f5.

Диаграмма 2: белый Конь должен стоять на поле e4.

Страница 27. Левая верхняя диаграмма: 1.Кf5 – 2.Кg7. Правая верхняя диаграмма: 1.Кb6 – 2.Ка4.

Левая нижняя диаграмма: 1.Кf5 – 2.Кg3 – 3.Кh1. Правая средняя диаграмма: 1.Кd1 – 2.Кb2.

Правая нижняя диаграмма: 1.Кd2 – 2.Кb1 – 3.Ка3.

Страница 28. 1 строка: $3 + 1 + 1 + 1 < 5 + 3$

2 строка: $3 + 1 + 1 < 5 + 3$

3 строка: $5 < 3 + 3$

4 строка: $10 < 3 + 5 + 3$

5 строка: $5 + 3 + 1 + 1 = 10$

Страница 29. Левая верхняя диаграмма: Ладью f5 ($5 > 3$). Правая верхняя диаграмма: 1.Лd7 (при 1.Ла4 Са4 размен). Левая средняя диаграмма: 1.Сb3 (Слон = 3, при 1.Сf7 Cf7 выигрыш = 2). Правая средняя диаграмма: 1.Фd7 (Ладья f4 защищена Конем). Левая нижняя диаграмма: 1.Кf5 (выигрыш = $10 - 3 = 7$). Правая нижняя диаграмма:

1.Kd4 (выигрыш = 5, при других взятиях = 3).

Страница 30. Диаграмма 1: белый Король может пойти на поля: c5, d5, e5, c4, d4, e4. Белый Король не может взять белую Пешку d6 или пойти на поля c6 и e6, так как они под ударом черной Пешки d7. Черный Король может взять белую Пешку на g4. Белую Пешку на h5 черный Король не имеет право взять, так как она защищена пешкой g4.

Диаграмма 2: белый Король должен стоять на поле d5.

Страница 31. Левая верхняя диаграмма: 1.Kpg2 (белый Король не имеет право ходить под удар чер-

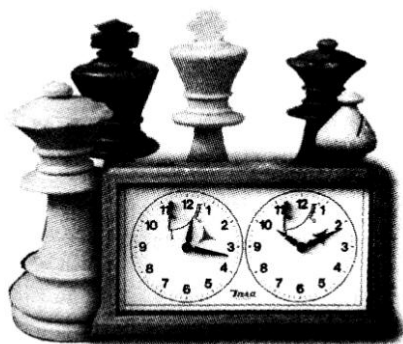
ных фигур, поэтому другие пути невозможны или длиннее). Правая верхняя диаграмма: 1.Kph3. Левая средняя диаграмма: 1.Kpg3 – 2.Kpf4 – 3.Кре4 (Король с Королем встретиться не может, поэтому 1.Kpf3 невозможен!). Правая средняя диаграмма: 1.Кре2 – 2.Kpf3 – 3.Kpg4. Левая нижняя диаграмма: 1.Kph6 – 2.Kph7. Правая нижняя диаграмма: 1.Крс4 – 2.Kpb5 – 3.Kpb6.

Страница 32. Не защищены своими фигурами: черный Слон на d6, Черный конь на f6, черная Пешка на h3. Черная Пешка на h7 защищена Конем f6.

СОДЕРЖАНИЕ

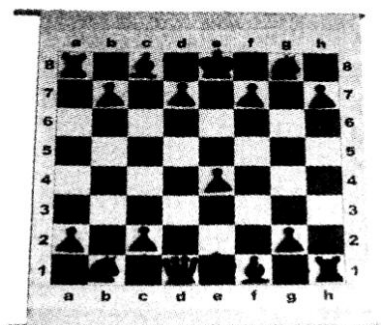
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
ПРОГРАММА	6
Урок 1. ВОЛШЕБНЫЙ МИР ШАХМАТ	11
Урок 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА	17
Урок 3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	21
Урок 4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	25
Урок 5. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ	27
Урок 6. ПЕШКА	30
Урок 7. ПЕШКА (продолжение)	36
Урок 8. ЛАДЬЯ	43
Урок 9. ЛАДЬЯ ПРОТИВ ЛАДЬИ, ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШЕК	49
Урок 10. СЛОН	55
Урок 11. СЛОН ПРОТИВ СЛОНА, ЛАДЬИ И ПЕШЕК	61
Урок 12. ФЕРЗЬ	66
Урок 13. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА И ПЕШЕК	72
Урок 14. КОНЬ	78
Урок 15. КОНЬ ПРОТИВ ФИГУРЫ И ПЕШЕК	85
Урок 16. ЦЕННОСТЬ ФИГУР. ВЫГОДНО – НЕВЫГОДНО.	92
Урок 17. КОРОЛЬ	102
Урок 18. КОРОЛЬ ПРОТИВ ФИГУРЫ И ПЕШЕК	108
Урок 19. НАПАДЕНИЕ НА КОРОЛЯ – ШАХ	114
Урок 20. ВСКРЫТЫЙ ШАХ И ДВОЙНОЙ ШАХ	129
Урок 21. МАТ КАК ЦЕЛЬ ИГРЫ В ШАХМАТЫ	136
Урок 22. ОСОБЫЙ ХОД – РОКИРОВКА	144
Урок 23. МАТ ВОДИН ХОД – БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ СЛУЧАИ.	153
Урок 24. НИЧЬЯ. ПАТ, ВЕЧНЫЙ ШАХ	163
Урок 25. ЛИНЕЙНЫЙ МАТ. МАТ В 2 ХОДА.	168
Урок 26. МАТ КОРОЛЕМ И ФЕРЗЕМ.	179
Урок 27. ДВОЙНОЙ УДАР. ШАХ С ВЫИГРЫШЕМ ФИГУРЫ	187
Урок 28. СВЯЗКА	194
Урок 29. СПЕРТЫЙ МАТ	201
Урок 30. ДЕТСКИЙ МАТ	208
Урок 31. ОПАСНАЯ ДИАГОНАЛЬ	214
Урок 32. ПЕРЕВЕС В РАЗВИТИИ	224
Урок 33. АТАКА НА КОРОЛЯ. ЖЕРТВА НА f7 (f2).	233
Урок 34. АТАКА ПОЗИЦИИ РОКИРОВКИ.	245
ОТВЕТЫ К ШАХМАТНОЙ ТЕТРАДИ	251

Шахматный магазин в Москве



Шахматный магазин предлагает широкий ассортимент шахматных фигур, часов, демонстрационных досок, шахматных компьютеров, книг, шахматных сувениров, компакт-дисков и методических пособий.

Шахматный магазин находится в Москве по адресу:
станция метро
"Октябрьское поле", последний вагон из центра, выход из метро направо и налево, далее направо 100 метров до ул. Маршала Малиновского, д. 6, кор. 1, офисный центр "СТАРТ", офис 22.



Время работы: будни с 11.00 до 19.00.

Тел./факс: (495) 983-33-36.

E-mail: info@chessassistant.ru

Для жителей других регионов производится доставка заказов по почте.
По Вашему запросу мы готовы прислать **бесплатный каталог**.

Также Вы можете ознакомиться с прайс-листом на сайтах:

www.chessassistant.ru или www.ChessOK.ru

В случае оптовых заказов для школ или клубов обращайтесь по телефону: **(495) 940-7075** или по электронной почте: **chessok@list.ru**

Настоящее учебное пособие предназначено для проведения занятий по шахматам в младших классах общеобразовательных школ в течение первого года обучения. На основе данной методики любой учитель, даже не имеющий опыта преподавания шахмат, сможет организовать проведение занятий в течение учебного года (34 урока, один урок в неделю). Кроме того, данное учебное пособие могут использовать родители, которые хотят самостоятельно обучить шахматам своих детей.

Рекомендуемые книги и программы для начинающих:



Мультимедийная программа "Динозавры учат шахматам" для младших школьников. В интересной игровой форме динозавр-учитель объясняет правила шахмат, предлагает решить весёлые упражнения и поиграть в игры на развитие смекалки.

Шахматный магазин и игровая зона:

www.ChessOK.ru

ООО "Дайв", тел. (495) 940-7075,
e-mail: chessok@list.ru

ISBN 978-5-81140-008-2



9 785811 480103 >