

Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов



Методическое пособие

к учебному пособию

ШАХМАТЫ

3
класс

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2018

Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов

Методическое пособие

к учебному пособию

ШАХМАТЫ

3

класс

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова
АЛМАТЫ, 2018

УДК 371.3(075.3)
ББК 74.26Я72
Ш 31

Ш 31 Шахматы: Методическое пособие к учебному пособию для 3 класса общеобразоват. шк. / сост. Г.Б. Даулетова, Р.Д. Хуснутдинов. — Алматы, 2018 — 372 стр.

ISBN 978-601-80740-4-2

УДК 371.3(075.3)

© Научно-образовательный фонд им.
Академ. Шахмардана Есенова, 2018
© Печать ТОО «Brand Book», 2018

СОДЕРЖАНИЕ

§ 1. Повторение. Шахматная доска и фигуры. Цель игры	5
§ 2. Повторение. Рокировка. Взятие на проходе. Дебют	17
§ 3. Мат одинокому королю. Линейный мат двумя ладьями	27
§ 4. Мат одинокому королю. Мат ферзём и ладьёй	37
§ 5. Мат одинокому королю. Мат ферзём и королём	47
§ 6. Мат одинокому королю. Мат ладьёй и королём	58
§ 7. Мат одинокому королю. Мат двумя лёгкими фигурами	69
§ 8. Итоговое занятие. Мат одинокому королю	80
§ 9. Взаимодействие тяжёлых фигур	94
§ 10. Взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры или пешки	105
§ 11. Взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры или пешки	116
§ 12. Взаимодействие лёгких фигур	127
§ 13. Игровое занятие	138
§ 14. Игровое занятие	151
§ 15. Итоговое занятие. Взаимодействие фигур	161
§ 16. Выигрыш материала. Двойной удар ладьёй, слоном, пешкой, королём ...	169
§ 17. Выигрыш материала. Двойной удар ферзём	181
§ 18. Выигрыш материала. Двойной удар конём	193
§ 19. Выигрыш материала. Сквозной удар (рентген)	204
§ 20. Выигрыш материала. Связка	216
§ 21. Выигрыш материала. Связка (продолжение)	228
§ 22. Выигрыш материала. Открытый шах	239
§ 23. Выигрыш материала. Открытое нападение	252
§ 24. Выигрыш материала. Двойной шах	264
§ 25. Игровое занятие	277
§ 26. Итоговое занятие. Выигрыш материала	287

§ 27. Элементарные пешечные окончания. Король и пешка против короля.	
Правило «Квадрата»	296
§ 28. Элементарные пешечные окончания. Оппозиция	306
§ 29. Элементарные пешечные окончания. Как провести пешку в ферзи?.....	316
§ 30. Правила игры в дебюте. Принцип быстрого развития	326
§ 31. Правила игры в дебюте. Принцип борьбы за центр	337
§ 32. Правила игры в дебюте. Принцип безопасности короля	346
§ 33. Игровое занятие. Правила разыгрывания дебюта	355
§ 34. Итоговое занятие	365

§1. Повторение.

Шахматная доска и фигуры.

Цель игры

Цель урока:

- обучающая — повторить и закрепить знания детей о шахматной игре. Вспомнить основные сведения о шахматной доске (поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр), правила передвижения шахматных фигур, шахматные понятия «нападение», «защита», «шах», «защита от шаха», «мат», «пат»;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; способствовать умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

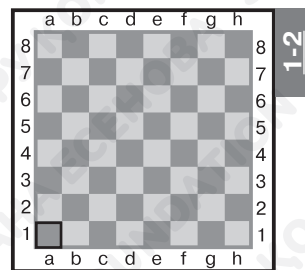
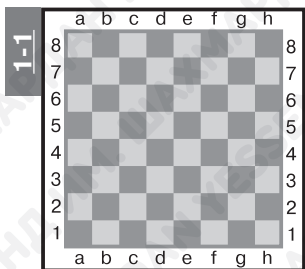
1. Вводная часть урока. Проводится беседа с учащимися с целью выяснить, что они знают о шахматной игре. Вспомнить сведения о шахматной доске (что такое поле, какие линии образуют поля, как обозначаются вертикали и горизонталы на шахматной доске, как обозначаются поля, что такое центр), названия и правила хода шахматных фигур. (5 мин.)
2. Подробнее остановиться на шахматных понятиях «нападение», «защита», «шах», «способы защиты от шаха», «мат», «цель шахматной партии», «пат». (10 мин.)
3. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). (15 мин.)

4. Выполнение дидактических заданий для повторения ранее изученного материала в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

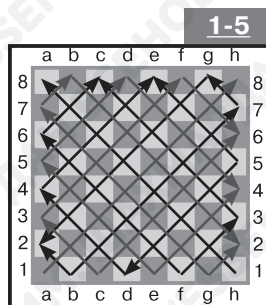
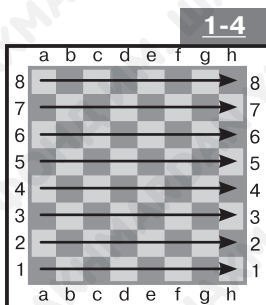
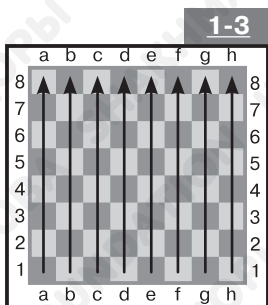
1. Вводная часть урока. Вспомнить с детьми, что такое шахматная игра, где она происходит, основные сведения о шахматной доске, как называются шахматные фигуры, как фигуры передвигаются.

В шахматы играют два игрока. Игра ведётся на шахматной доске. Шахматная доска имеет форму квадрата и состоит из 32 белых и 32 чёрных полей (1-1).



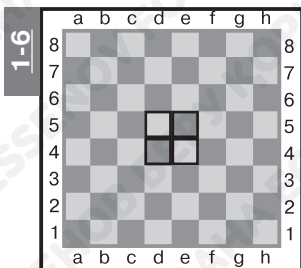
(1-2) Перед началом игры доска располагается между игроками таким образом, чтобы левое угловое поле было чёрным.

Поля на шахматной доске образуют вертикальные, горизонтальные и диагональные линии (1-3, 1-4, 1-5).



Поля в вертикальных и горизонтальных линиях чередуются. Диагональные линии состоят из полей одного цвета.

Вертикальные линии обозначаются латинскими буквами **a, b, c, d, e, f, g, h**. Горизонталь обозначаются цифрами от **1** до **8**.

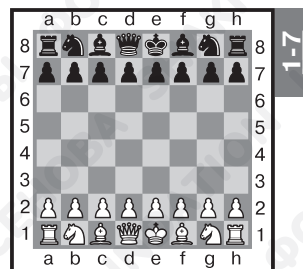


Каждое поле на шахматной доске имеет своё название или адрес. Название поля образуется из названия вертикали и номера горизонтали, на пересечении которых расположено поле.

(1-6) Поля d4, d5, e4, e5, расположенные в середине шахматной доски, называются центральными, они образуют центр шахматной доски.

По шахматной доске передвигаются белые и чёрные фигуры. В каждом войске есть Король, Ферзь, две Ладьи, два Слона, два Коня и восемь пешек.

(1-7) Перед началом игры каждая из армий выстраивается в строгом порядке, который называется начальное положение или начальная позиция. Шахматные фигуры перемещаются по шахматной доске с одного поля на другое, делают ход.



Первыми игру начинают белые. Последующие ходы делаются поочередно.

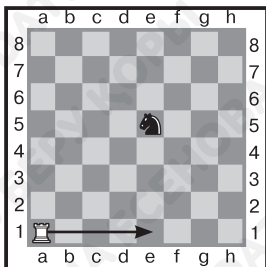
Вспомнить, как называются шахматные фигуры и как они ходят.

Перейти к теме урока «Шахматная доска и фигуры. Цель игры».

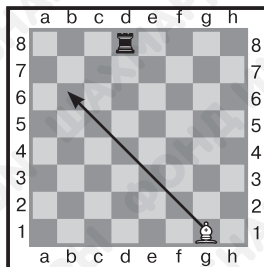
2. Шахматная доска и фигуры. Цель игры. Подробнее остановиться на шахматных понятиях «нападение», «защита», «шах», «защита от шаха», «мат», «пат».

Все фигуры, передвигаясь по шахматной доске, могут нападать на фигуры соперника, а также сами могут подвергаться нападению неприятельских фигур.

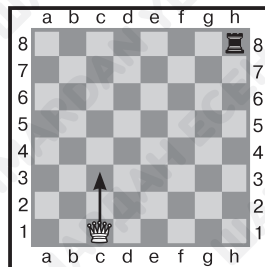
Рассмотреть, как нападают различные фигуры (1-8, 1-9, 1-10, 1-11, 1-12).



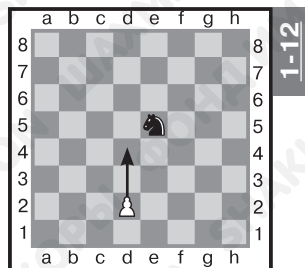
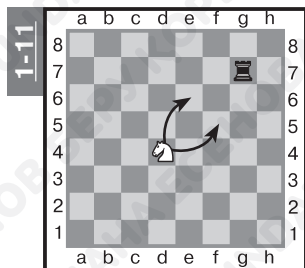
1-8



1-9

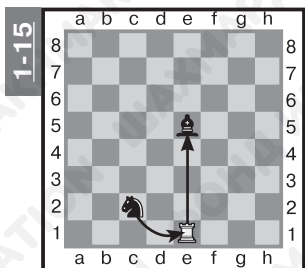
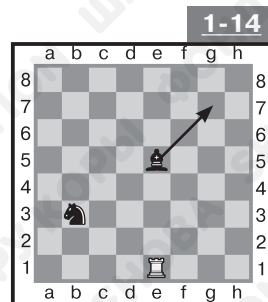
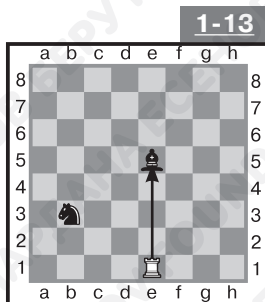


1-10



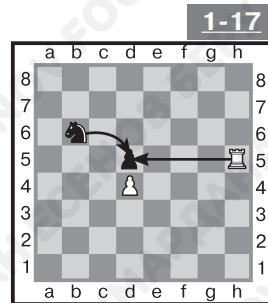
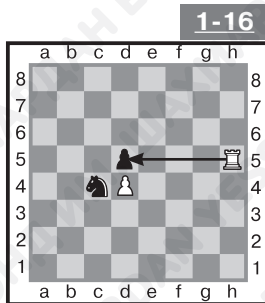
От нападения неприятельской фигуры есть несколько способов защиты:

1) уйти фигурой в безопасное место (1-13, 1-14);

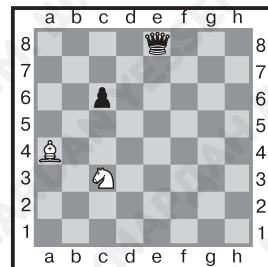
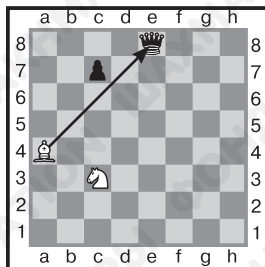


2) побить фигуру, которая нападает (1-15);

3) защитить фигуру, на которую напали, другой своей фигурой (1-16, 1-17);



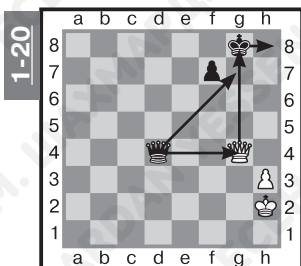
4) перекрыть линию атаки неприятельской фигуры своей фигурой (1-18, 1-19).



На короля так же, как и на другие фигуры, можно нападать. Нападение на короля называется шах.

В отличие от других фигур, короля нельзя оставлять под шахом. Есть только три способа защиты от шаха:

- 1) побить фигуру, которая объявила шах;
- 2) закрыться от шаха своей фигурой;
- 3) уйти королём в безопасное место.



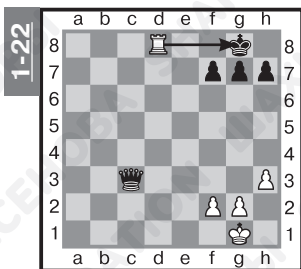
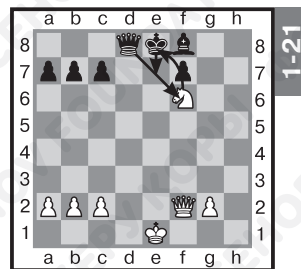
Ход чёрных. Своим последним ходом белые объявили шах чёрному королю. У чёрных есть несколько способов защиты от шаха (1-20):

1. 1...Kph8 — уйти Королём в безопасное место;
2. 1...Ф:g4 — побить фигуру, которая объявила шах;
3. 1...Фg7 — закрыться от шаха Ферзём.

Ход чёрных. Белый Конь объявил шах чёрному королю. У чёрных есть следующие способы защиты от шаха (1-21):

1. 1...Кре7 — уйти Королём в безопасное место;
2. 1...Ф:f6 — побить Коня, который объявил шах.

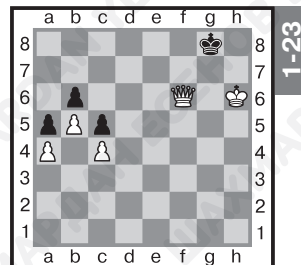
А вот прикрыться от шаха, который объявили Конь или пешка, нельзя.



Шах, от которого нет защиты, называется мат.

(1-22) Поставить мат королю соперника — главная цель шахматной партии. Если королю поставлен мат, игра тут же заканчивается.

(1-23) Иногда во время шахматной партии может сложиться такая ситуация, когда ни король, ни любая другая фигура одной из сторон не могут сделать ход, но при этом королю не объявлен шах. Такую ситуацию на доске называют **пат**.



Если в данной позиции ход чёрных, то на доске — пат. Ни чёрный король, ни чёрные пешки не могут сделать ход. При этом чёрному королю шах не объявлен. Если на доске возникает пат, то партия заканчивается, при этом в ней нет победителя, ничья.

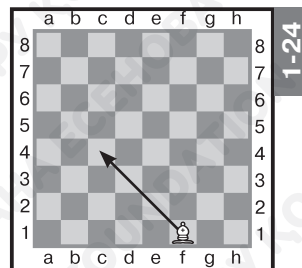
Напомнить детям, как записываются ходы в шахматной партии. Показать различные варианты записи (полной и краткой нотацией).

Перемещение фигур на шахматной доске можно записать с помощью алгебраической шахматной нотации. Для шахматных фигур вводится сокращённое обозначение: Король сокращённо обозначается Кр, Ферзь — Ф, Ладья — Л, Слон — С, Конь — К. И только пешка не имеет сокращённого обозначения.

Ход можно записать полной или краткой нотацией.

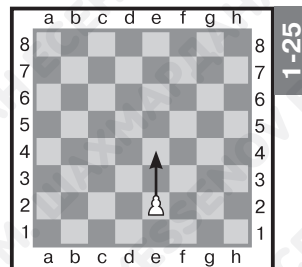
При записи хода полной нотацией указывается, какая фигура с какого поля вышла и на какое поле пошла.

(1-24) Если, например, ход сделал слон с поля f1 на c4, то такой ход записывается так: **Cf1-c4**.

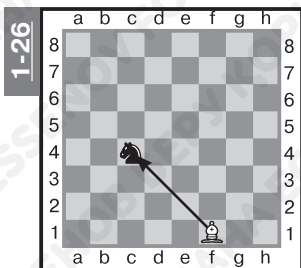


Часто на практике применяется сокращённая (или краткая) алгебраическая нотация. При краткой нотации записывается, какая фигура на какое поле пошла (не записывается, откуда фигура вышла). Запись хода краткой нотацией в этом случае будет следующая: **Cc4**.

Если ходит пешка, то она сокращённо никак не обозначается. Запись хода пешки выглядит следующим образом: **e2-e4** — это полная нотация и просто **e4** — краткая нотация (1-25).



Если пешка доходит до последнего ряда и превращается в другую фигуру, то такой ход записывается следующим образом: **e7-e8Ф** или **e8Ф**. Буква в конце хода — это сокращённое название фигуры, в которую превратилась пешка (в нашем случае пешка превратилась в Ферзя).



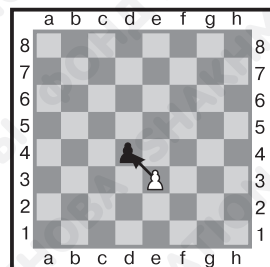
Если фигура не просто ходит, а бьёт неприятельскую фигуру, то между записью поля, откуда фигура вышла, и поля, на которое фигура пришла, ставится двоеточие.

Если, к примеру, слон с поля f1 побил на c4, то при записи хода вместо тире ставится двоеточие (:). **Cf1:c4**. При записи краткой нотацией — **C:c4** (1-26).

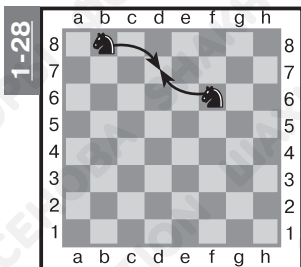
Взятие пешки можно записать полной нотацией **e3:d4** или **e:d4**, а краткой нотацией этот ход можно записать двумя буквами **ed**. (1-27).

Рокировка в короткую сторону обозначается двумя нулями: **0-0**, а в длинную — тремя нулями **0-0-0**.

Шах при записи хода обозначается плюсом +, а мат — крестиком x (например, **Cc4+** или **Cc4x**).

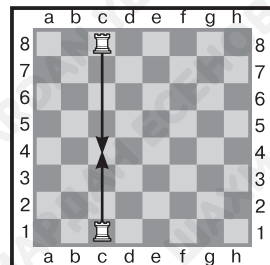


При записи краткой нотацией иногда возникают случаи, когда две одноимённые фигуры могут сделать ход на одно и то же поле. Например, два коня одного цвета могут пойти на поле d7.



(1-28) Для того чтобы записать ход коня на поле d7, надо обязательно указать, какой именно конь делает ход, например, **Kbd7**. Такая запись означает, что конь, который стоял на линии b, пошёл на d7. Если бы ход сделал конь с поля f6, то мы бы записали **Kfd7**.

Также встречаются случаи, когда две ладьи стоят на одной вертикали и одна из них делает ход по этой вертикали (1-29).



Например, одна ладья стоит на с1, а вторая ладья стоит на с8. При своём ходе одна из ладей перемещается на поле с4. Если ходит ладья с поля с1, то ход запишется следующим образом: **Л1с4**, если ходит ладья с поля с8, то запись соответственно будет **Л8с4**.

При записи шахматной партии ходы записываются парами. Ход белых, а затем ответ чёрных — это один ход.

В дальнейшем мы чаще будем использовать краткую нотацию, но грамотный шахматист должен понимать и полную нотацию. Шахматная нотация — это язык шахматиста. Зная нотацию, можно записать и прочитать любую шахматную партию.

3. Игровая часть урока. Ученики класса разбиваются на пары, играют шахматную партию всеми фигурами из начального положения.

Прежде чем начать игру, учитель напоминает детям правила поведения во время игры:

1. *Во время игры необходимо соблюдать тишину.* Шахматы — игра интеллектуальная, она требует максимальной сосредоточенности. Любой шум отвлекает и может привести к грубой ошибке.

2. *Тронул — ходи!* Если игрок дотронулся до своей фигуры, он обязан сделать этой фигурой ход. Причём не имеет значения, сделал он это нечаянно или нарочно. Если игрок дотронулся до фигуры соперника, он обязан её побить. Если ход или взятие невозможно, то игрок делает любой другой ход, но получает предупреждение. Невозможным называется ход в шахматной партии, который противоречит правилам игры. За три предупреждения одному и тому же игроку учитель может засчитать поражение.

3. *Хочешь поправить фигуру, скажи — «поправляю».* Если какая-то фигура стоит неаккуратно, то её можно поправить. Для этого сначала нужно предупредить соперника, сказав «поправляю», и только затем можно коснуться своей фигуры и поправить её. Поправлять можно только при своём ходе и только свои фигуры.

4. *Ход назад не возвращается.* Если игрок взялся за фигуру, поставил её на поле и отнял от фигуры руку, то ход считается сделанным. Перехаживать нельзя. Поэтому игрок должен быть очень внимательным и прежде, чем делать ход, хорошо подумать, какой фигурой и куда он хочет пойти, и только потом браться за эту фигуру и делать ход.

На втором году обучения большое внимание уделяется игровой практике. Этому отводится на каждом уроке некоторое количество времени (15-20 минут). Для начинающих шахматистов на первых порах этого времени зачастую бывает мало,

так как ребёнок поначалу не имеет чёткого плана игры и делает много бесполезных ходов, не связанных друг с другом. Необходимо акцентировать внимание детей на том, что в шахматах побеждает тот, кто нападает. Игрок должен нападать и создавать угрозы неприятельским фигурам и королю. Если партия затягивается, то учитель может на первых порах останавливать её и присуждать победу тому, кто сбил больше неприятельских фигур, либо, если положение приблизительно равное, присуждать ничью.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 1. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какую форму имеет шахматная доска?

Ответ запиши: **квадратная.**

Задание № 2.

Сколько видов шахматных фигур у каждой из сторон?

Ответ запиши: **шесть (король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка).**

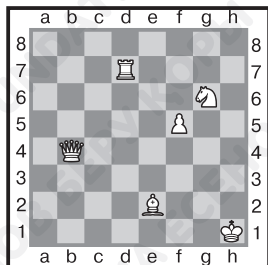
Задание № 3.

Какая из шахматных фигур способна перепрыгивать через другие фигуры?

Ответ запиши: **конь.**

Задание № 4.

Запиши, на каких полях расположены фигуры.



Король h1

Ферзь b4

Ладья d7

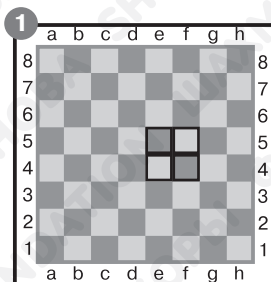
Слон e2

Конь g6

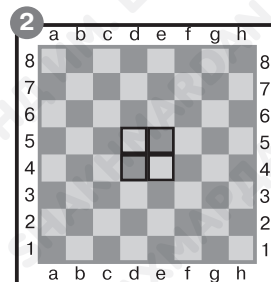
Пешка f5

Задание № 5.

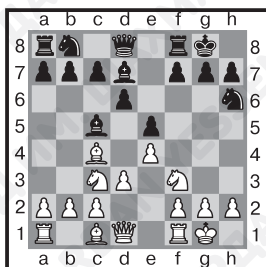
Отметь диаграмму, в которой выделен центр.



Нет.



Центр.



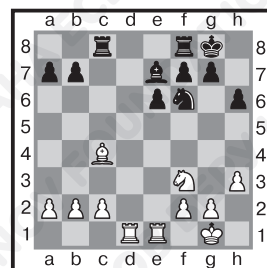
Задание № 6.

Каким ходом можно напасть на чёрного ферзя?

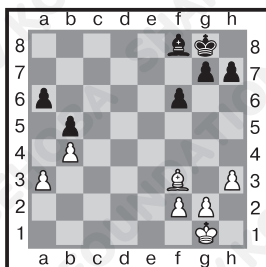
Cg5.

Задание № 7.

Определи, какая из белых фигур атакована. Ответ запиши.



Слон на c4.



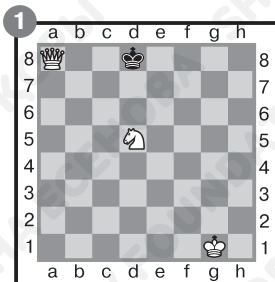
Задание № 8.

Объяви шах чёрному королю. Ответ запиши.

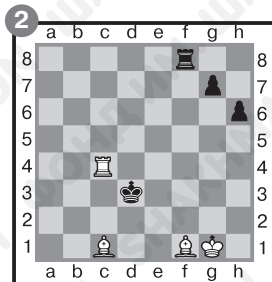
Cd5.

Задание № 9.

Как чёрные могут спастись от шаха? Ответ запиши.



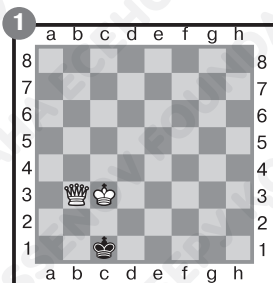
Крd7.



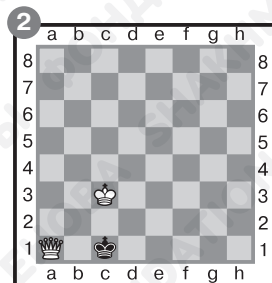
Л:f1.

Задание № 10.

В какой из позиций поставлен мат, а в какой пат?



Пат.



Мат.

Ответы на задания домашней работы:

Задание № 12.

Как называется положение, в котором королю не объявлен шах, но ни он, ни любая другая фигура того же цвета не могут сделать ход?

Ответ запиши: **пат.**

Задание № 13.

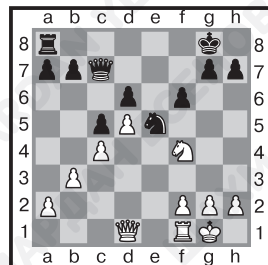
Перечисли поля, составляющие центр шахматной доски.

Ответ запиши: **d4, d5, e4, e5.**

Задание № 14.

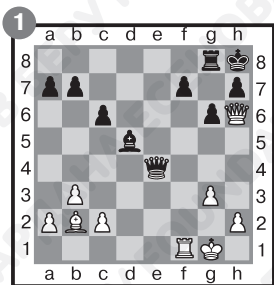
Напади на чёрного ферзя. Ответ запиши.

Ке6.

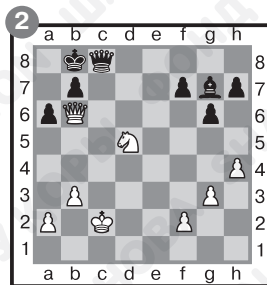


Задание № 15.

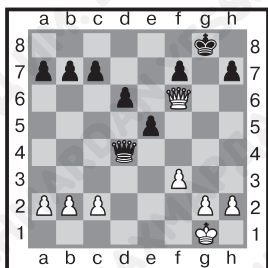
Какому из королей объявлен шах? Ответ запиши.



Чёрному.



Белому.



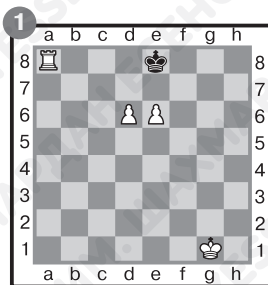
Задание № 16.

Спаси белого короля от шаха. Ответ запиши.

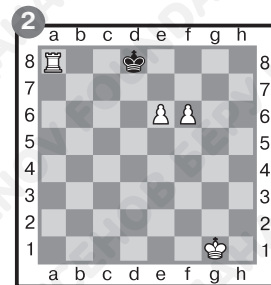
Крf1 или Крh1.

Задание № 17.

Шах или мат? Под каждой диаграммой подпиши, какая ситуация сложилась.



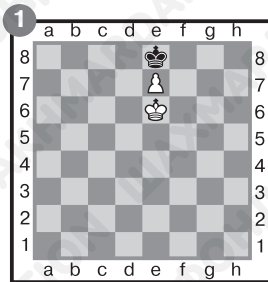
Мат.



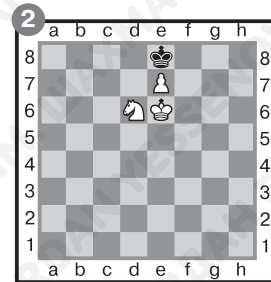
Шах.

Задание № 18.

Мат или пат? Под каждой диаграммой подпиши, какая ситуация сложилась.



Пат.



Мат.

§ 2. Повторение. Рокировка. Взятие на проходе. Дебют

Цель урока:

- обучающая — повторить и закрепить знания детей о шахматной игре. Вспомнить особые правила шахматной игры: правило рокировки, правило превращения пешки, правило взятия на проходе. Напомнить детям, в каких случаях партия заканчивается вничью, основные правила игры в дебюте;

- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, заложить основы логического, комбинаторного, операционного мышления; способствовать умению понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбрать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — заложить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; небольшие магниты круглой формы 2-3 цветов, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, которые вызвали затруднение у учащихся. Проводится беседа с детьми с целью выяснить, какие особые правила шахматной игры они помнят. Переход к основной теме урока. (5 мин.)

2. Подробнее остановиться на правилах рокировки, превращения пешки, взятия на проходе. Напомнить детям, в каких случаях партия заканчивается вничью. Разобрать возможные случаи ничьи на примерах. Вспомнить, из каких стадий состоит шахматная партия. Повторить три основных правила игры в дебюте. (10 мин.)

3. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). (15 мин.)

4. Выполнение дидактических заданий для повторения ранее изученного материала в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)

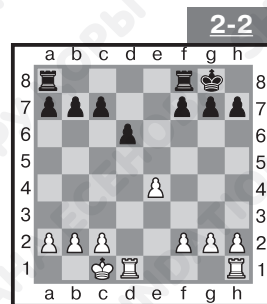
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших трудности. Вспомнить с детьми, какие особые правила шахматной игры они знают. Перейти к теме урока «Рокировка. Взятие на проходе. Дебют».

2. Рокировка. Взятие на проходе. Дебют. Подробнее остановиться на правилах рокировки, превращения пешки и взятия на проходе.

1.1. Правило рокировки (2-1, 2-2).

Рокировка — это особый ход Короля, при котором перемещаются одновременно две фигуры — непосредственно Король и Ладья. Король перепрыгивает через одно поле, а Ладья переносится за Короля.



Так как у нас две Ладьи, то можно делать рокировку в две стороны: короткую и длинную.

Цель рокировки — обезопасить Короля. Во-первых, мы уводим Короля из центра, где он может подвергаться атаке неприятельских фигур. Во-вторых, мы вводим в игру Ладью. Сама по себе рокировка не гарантирует полной безопасности Короля. Могут потребоваться дополнительные силы для защиты позиции рокировки.

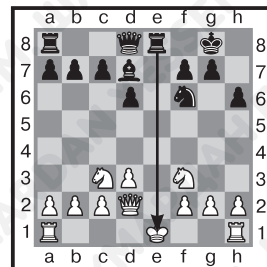
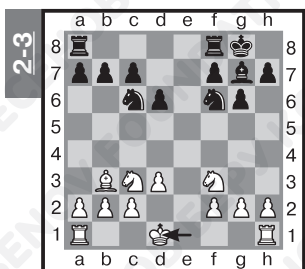
Рокировку можно делать не всегда.

Нельзя рокировать, если:

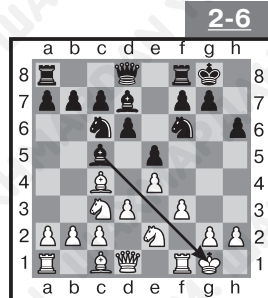
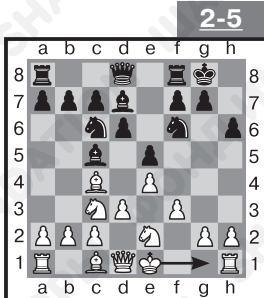
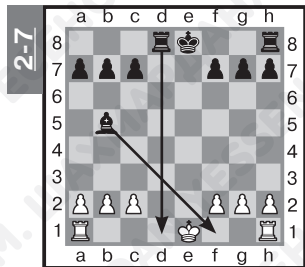
1. Король или Ладья уже ходили (2-3).

2. Королю объявлен шах (2-4).

Спасаться от шаха рокировкой нельзя.



3. После рокировки Король окажется под боем (2-5, 2-6).

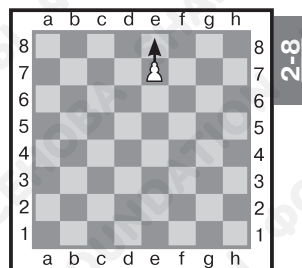


4. Во время рокировки Король перебегает через битое поле (2-7).

Важно помнить, что при рокировке между королем и ладьей не должно быть фигур.

1.2. Правило превращения пешки (2-8).

Пешка, в отличие от остальных фигур, ходит только вперёд. Бьёт пешка тоже только вперёд наискосок. За храбрость пешку ожидает награда.

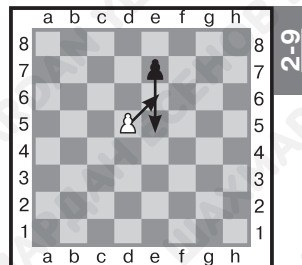


Если она сумеет дойти до последнего ряда, то может превратиться в любую фигуру: Ферзя, Ладью, Слона, Коня. Не может только стать Королём и пешкой не может остаться. Каждая пешка, дойдя до последнего ряда, может превратиться в любую фигуру. То есть на шахматной доске, помимо одного ферзя, который есть на доске первоначально, может появиться ещё восемь ферзей (в том случае, если все восемь пешек сумеют дойти до последнего ряда и захотят превратиться в ферзей).

1.3. Правило взятия на проходе (2-9).

Правило взятия на проходе — ещё одно правило, касающееся пешки.

Если пешка, сделав ход со своего первоначального положения на два поля вперёд, проходит поле, которое находится под ударом неприятельской пешки, то последняя имеет право побить проходящую пешку. При этом бьющая пешка становится не на то поле, куда совершила прыжок пешка соперника, а на «битое» поле, через которое она перепрыгнула.



Чёрная пешка е7 делает ход на поле е5. При этом она прыгает через поле, которое держит под боем белая пешка (так называемое битое поле). Эту пешку можно сбить. При этом белая пешка, осуществляющая взятие, перемещается на битое поле, а съеденная пешка убирается с доски.

На проходе может бить только пешка пешку. Бить необязательно, но если мы не взяли пешку на проходе, то следующим ходом мы уже не сможем воспользоваться этим правом.

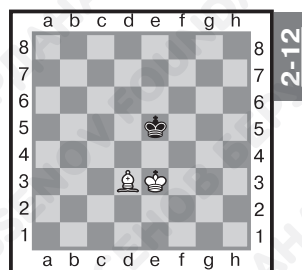
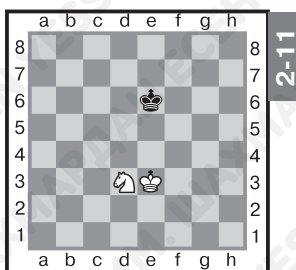
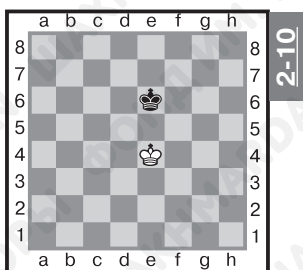
Напомнить детям, в каких случаях партия заканчивается вничью.

2. Виды ничьи.

Играя шахматную партию, каждый из игроков стремится победить. Но не всегда шахматная партия заканчивается победой одной из сторон. Бывают ситуации, когда ни одна из сторон не может одержать победу. В этом случае партия завершается вничью.

Партия считается завершившейся вничью:

1. Если на доске остаются одни Короли или оставшихся сил недостаточно, для того чтобы поставить мат неприятельскому Королю. (Остаются король и одна лёгкая фигура против короля или король и два коня против короля) (2-10, 2-11, 2-12).



2. Вечный шах.

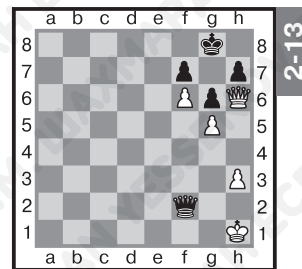
В этой позиции чёрные серией шахов добиваются ничьи (2-13).

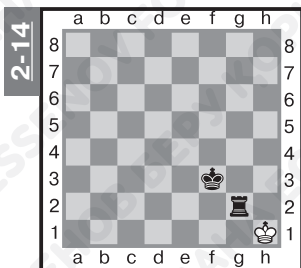
1...Фf1+ 2.Кph2 Фf2+ 3.Кph1 Фf1+ 4.Кph2 Фf2+ 5.Кph1.

Белые, как бы ни старались, не могут этого избежать, а чёрным ничья выгодна, так как им грозит неизбежный мат.

3. Если одна и та же позиция повторяется трижды.

В предыдущей позиции чёрные фиксируют ничью троекратным повторением позиции.





4. Пат — ситуация, когда Король и никакая другая фигура не могут сделать ход и шах при этом Королю не объявлен (2-14).

Ход белых, пат.

5. При взаимном согласии. Соперники в любой момент игры могут согласиться на ничью.

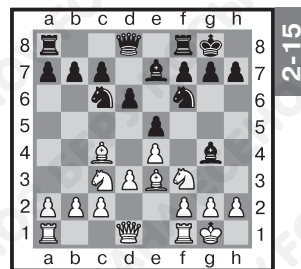
Напомнить детям, из каких частей состоит шахматная партия, какие основные правила игры в дебюте.

3. Три правила игры в дебюте.

Шахматная партия состоит из трёх стадий. Начало партии называется дебют, середина партии — миттельшпиль, окончание — эндшпиль. Чтобы избежать ошибок, приводящих к быстрому поражению, уже в дебюте необходимо придерживаться трёх правил:

3.1. Быстрое развитие фигур.

Перед началом шахматного сражения необходимо вывести в бой свои фигуры (2-15).

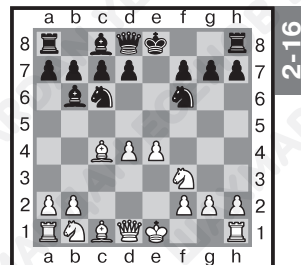


Чем большее число фигур принимает участие в игре, чем лучшие поля они занимают, тем больше шансов для развития успешного наступления и победы. Фигуры надо выводить в бой так, чтобы они не мешали своим же фигурам.

3.2. Борьба за центр.

В начале игры необходимо постараться занять центральные поля пешками, а фигуры располагать ближе к центру (2-16).

На центральных полях фигуры обладают большей ударной силой, они атакуют большее число полей. Кроме



того, с центрального участка доски фигура, в случае необходимости, может быть быстро переброшена на любой участок доски. Пешки, занимая и атакуя центральные поля, делают их недоступными для неприятельских фигур.

3.3. Безопасность короля.

В начале игры нужно позаботиться о безопасности собственного короля. Для этого в первые 10-12 ходов необходимо сделать рокировку. Король в центре доски, с одной стороны, может подвергнуться атаке неприятельских фигур, а с другой стороны, мешает согласованному действию тяжёлых фигур (ферзя и ладей). Сама по себе рокировка не гарантирует полной безопасности короля и может потребовать дополнительной защиты.

3. Игровая часть урока. Ученики класса разбиваются на пары, играют шахматную партию всеми фигурами из начального положения. Учитель особое внимание уделяет тому, как дети разыгрывают дебют. Можно провести соревнование в парах: «Кто первый выведет в бой лёгкие фигуры», «Кто первый сделает рокировку», «Кто правильно разыгрывает дебют».

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 2. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в рабочей тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется ход, при котором одновременно перемещаются король и ладья?

Ответ запиши: **рокировка.**

Задание № 2.

Может ли пешка, дошедшая до последнего ряда, превратиться в короля?

Ответ запиши: **нет, пешка может превратиться в ферзя, ладью, слона, коня.**

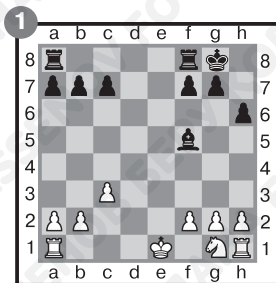
Задание № 3.

Как называется начальная стадия шахматной партии?

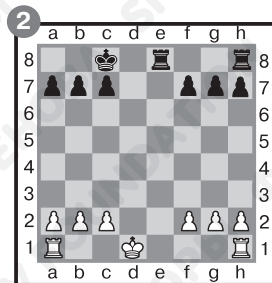
Ответ запиши: **дебют.**

Задание № 4.

Отметь позицию, в которой для белых возможна рокировка.



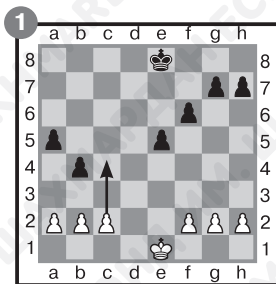
**Рокировка возможна
в длинную сторону.**



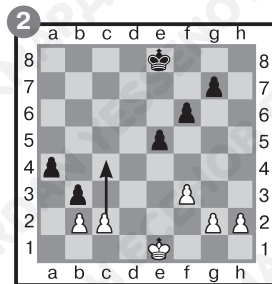
**Рокировка невозможна
(король ходил).**

Задание № 5.

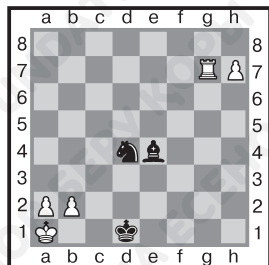
Ход белых. Они ходят пешкой с поля **с2** на поле **с4**. Могут ли чёрные побить пешку «с» на проходе?



Могут.



Не могут.



Задание № 6.

Ход чёрных. Спаси шахматную партию, сделав вечный шах. Запиши первые три хода.

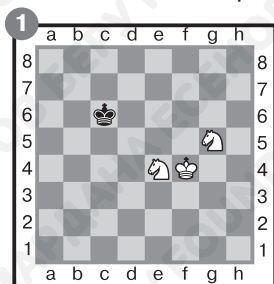
1...Kc2+

2.Kpb1 Ka3++

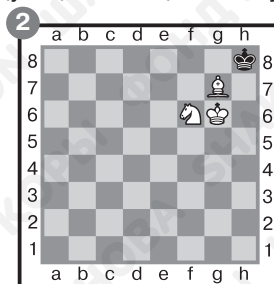
3.Kpa1 Kc2+

Задание № 7.

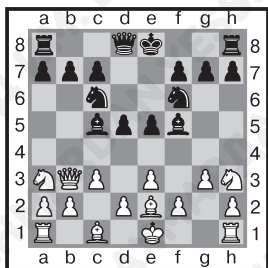
Определи, как закончилась партия в следующих позициях. Результат запиши.



Ничья (два коня мат не ставят).



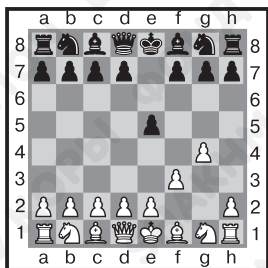
Белые поставили мат.



Задание № 8.

Какая из сторон владеет центром?

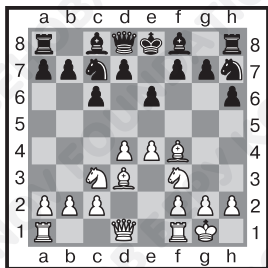
Чёрные.



Задание № 9.

Чей король в большей безопасности?

Чёрный.



Задание № 10.

Какая из сторон лучше разыграла дебют?

Белые.

Ответы на задания домашней работы:

Задание № 12.

Сколько ферзей одного цвета может быть на шахматной доске?

Ответ запиши: **девять.**

Задание № 13.

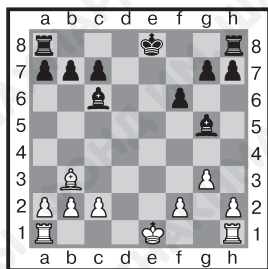
Какую фигуру может бить пешка на проходе?

Ответ запиши: **только пешку.**

Задание № 14.

Сколько раз должна повториться одна и та же позиция, чтобы партия закончилась вничью?

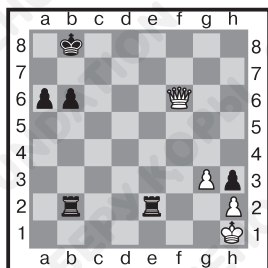
Ответ запиши: **три.**



Задание № 15.

Чёрные или белые и в какую сторону могут сделать рокировку?

Белые могут рокировать в короткую сторону, чёрные — в длинную.



Задание № 16.

Ход белых. Спаси партию, объявив вечный шах. Запиши первые три хода.

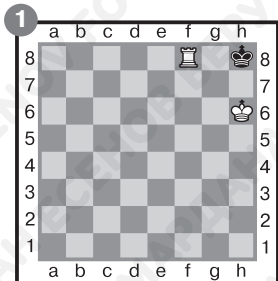
1. Фd8+ Kpb7

2. Фd7+ Kpb8

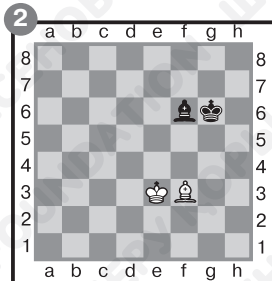
3. Фd8+ Kpa7

Задание № 17.

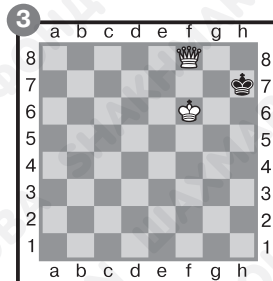
Ход чёрных. Определи результат партии.



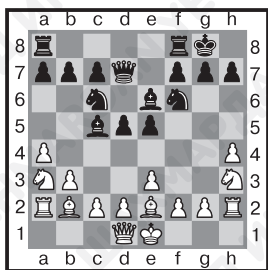
Белые выиграли (мат).



Ничья (недостаток сил).



Ничья (пат).



Задание № 18.

Какая из сторон лучше разыграла дебют?

Чёрные.

§ 3. Мат одинокому королю. Линейный мат двумя ладьями

Цель урока:

- обучающая — вспомнить и закрепить понятие «линейный мат». Учить детей составлять простой план действий и следовать плану, формировать навык матования одинокого короля двумя тяжёлыми фигурами. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;

- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить основную цель шахматной партии. Перейти к теме урока: «Линейный мат двумя ладьями». (5 мин.)

2. Напомнить детям какие фигуры являются тяжёлыми, как ставят мат одинокому королю две ладьи. Учить детей составлять простой план действий и следовать плану. Акцентировать внимание на взаимодействии тяжёлых фигур. (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)

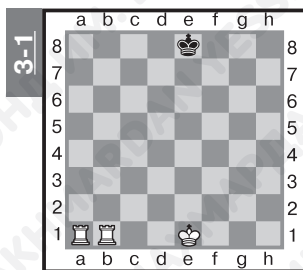
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)

6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить, какова основная цель шахматной партии. Объяснить детям, что одинокому королю поставить мат легче. Но даже одинокому королю мат одной фигурой поставить невозможно. Для этого требуется согласованное действие нескольких фигур. Перейти к теме урока «Линейный мат двумя ладьями».

2. Линейный мат двумя ладьями.

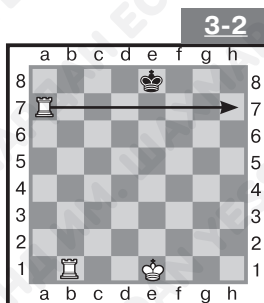
Напомнить детям, что проще всего справляются с задачей матования одинокого короля две ладьи. Мат, который они умеют ставить одинокому королю, называется линейным.



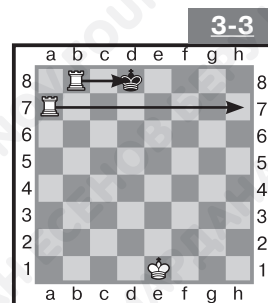
Линейный — от слова «линия».

Рассмотреть, как ставят линейный мат две ладьи. Объяснить детям, что наиболее выгодной является ситуация, когда неприятельский король расположен на краю доски, здесь у него меньше возможностей (3-1).

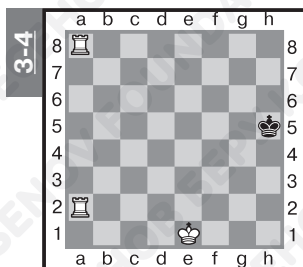
Для того чтобы поставить мат, одна ладья должна выполнять роль сторожа и не дать королю ускользнуть с крайнего ряда, а вторая ладья будет наносить матующий удар (3-2, 3-3).



1. Лa7 Kpд8.

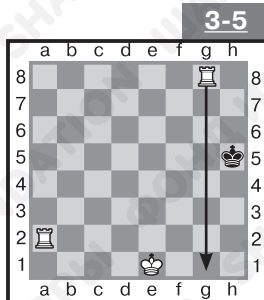


2. Лb8x.

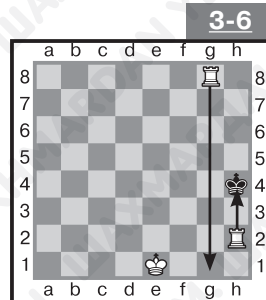


Мат двумя ладьями можно поставить на любом краю доски (3-4).

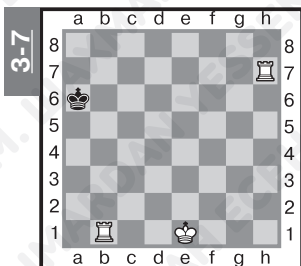
Сначала одна ладья ограничивает короля, не даёт ему уйти с крайнего ряда, затем вторая ладья объявляет мат (3-5, 3-6).



1. Лг8 Крh4.

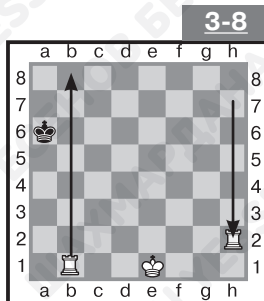


2. Лh2x.

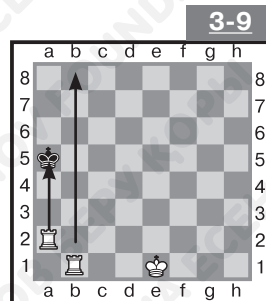


Если расположение ладей не совсем удобно для матования, то можно провести небольшое перестроение (3-7).

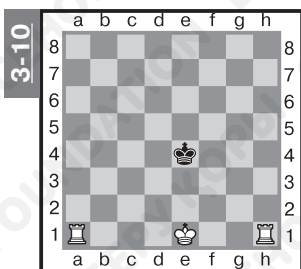
В этой позиции ладья на b1 зажимает чёрного короля на линии «а», но мат в один ход поставить не удаётся, так как король держит поле а7 под прицелом. Поэтому необходимо перевести ладью на другой край (3-8, 3-9).



1. Лh2 Кра5.

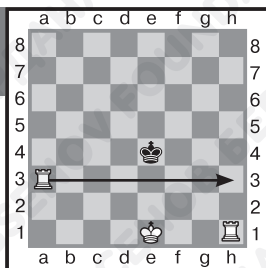


2. Ла2x.



Теперь рассмотрим случай, когда неприятельский король находится в центре (3-10).

3-11

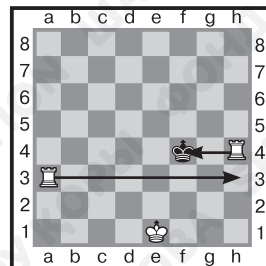


Для начала нам необходимо определить, к какому краю удобнее всего оттеснить неприятеля. Чаще всего выгоднее теснить чужого короля в противоположную сторону от своего короля. Так неприятельский король не сможет прятаться за нашего короля. Когда направление выбрано, начинаем согласованно действовать ладьями (3-11).

1.Ла3 Крf4.

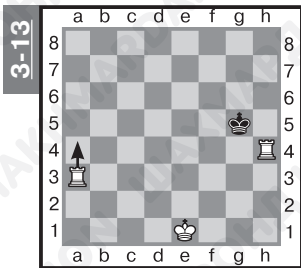
Сначала выставляем сторожа, который будет отрезать путь чужому королю, затем вторая ладья объявляет шах, заставляя короля покинуть очередную линию (3-12).

2.Лh4+ Крg5.



3-12

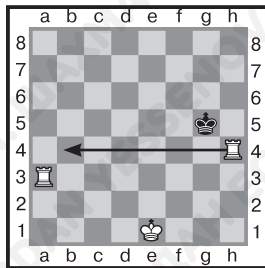
Далее ладьи меняются ролями: та ладья, что атаковала, дальше будет выполнять роль сторожа, а другая будет охотником. Конечно, король будет всячески стремиться затруднить работу ладьям. Он может попытаться подойти к ладье и атаковать её (3-13, 3-14).



3-13

3.Лаa4

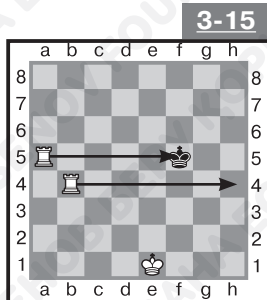
или



3-14

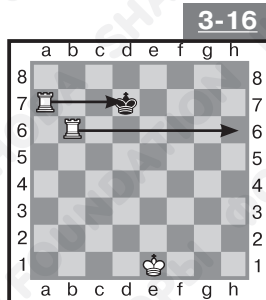
3.Лb4 Крf5.

В этом случае у ладьи есть две возможности: первая — попросить помощи у своей подружки, чтобы она защитила её, и тогда король не страшен; вторая — убежать на противоположный край, при этом ладья не должна становиться на дорожку второй ладьи, так они не будут мешать друг другу. Королю в этом случае за ладьей не угнаться.



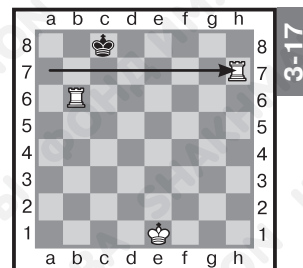
4. Лa5+ Кре6.

5. Лb6+ Крд7.



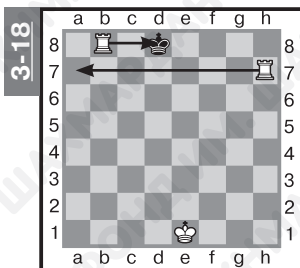
6. Лa7+ Крс8.

Дальше действуем опять по нашему плану: одна ладья сторожит короля, вторая даёт шах и оттесняет к краю (3-15, 3-16).



7. Лh7 Крд8.

Мат сразу поставить не получается, король не пускает нашу ладью на поле b8, поэтому перебрасываем ладью на другой край доски (3-17).



8. Лb8x. (3-18).

Заключительный шах и мат.

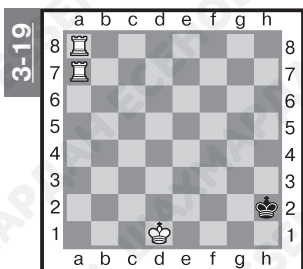
Итак, чтобы поставить мат одинокому королю двумя ладьями, надо действовать по следующему плану:

1. Определяем, к какому краю удобнее оттеснить неприятельского короля.
2. Выставляем перед королём ладью-сторожа, которая не позволит ему убежать.
3. Объявляем шах второй ладьёй-охотником, заставляем короля отступить к выбранному краю.
4. Меняем роли ладьям: та, что атаковала, становится сторожем, а та, что сторожила, становится охотником.
5. В случае атаки со стороны неприятельского короля либо защищаем свою ладью второй ладьёй, либо перебрасываем ладью на другой край доски.

Мат, который ставят две ладьи, называется линейным (от слова «линия»), так как ладьи по очереди отнимают у короля одну линию за другой.

Линейный мат могут ставить не только две ладьи, но и два ферзя или ферзь и ладья.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания.

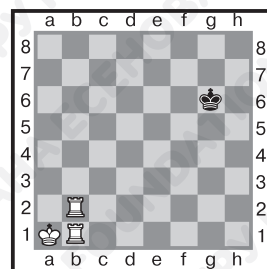


Позиция № 1 (3-19).

Расставить позицию. Задать вопрос учащимся: «К какому краю прижат король?» Ответ: к вертикали h. «Как зажать короля на этой вертикали?» Ответ: ходом Лg7(8) выставляем сторожа. «В ответ на любой ход чёрного короля как объявить мат в один ход?» Ответ: Лh8(7).

Позиция № 2 (3-20).

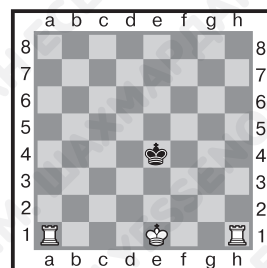
Ход белых. Мат в три хода. Расставить позицию. Задать вопрос учащимся: «К какому краю ближе король?» Ответ: к вертикали h. «Как зажать короля на этой вертикали?» Ответ: ходом Лf1(2) выставляем сторожа. Чёрный король не хочет идти на край доски, Кrg5. Дальше прогоняем короля с помощью шаха (ладья-охотник), Лg2(1). Король вынужден стать на крайнюю вертикаль, Кrh4. «Как объявить мат в один ход?» Ответ: Лh1(2).



4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с заданной позицией. Дети играют в парах микроматчи. Одну партию белыми, одну — чёрными из заданной позиции.

(3-21) Ход белых. Нужно как можно быстрее поставить мат чёрному королю.



6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 3. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18. Учиться ставить мат одинокому королю двумя тяжёлыми фигурами.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какие фигуры могут поставить линейный мат?

Ответ запиши: **тяжёлые (две ладьи, ферзь и ладья, два ферзя).**

Задание № 2.

Требуется ли двум ладьям помощь собственного короля, для того чтобы поставить линейный мат?

Ответ запиши: **нет.**

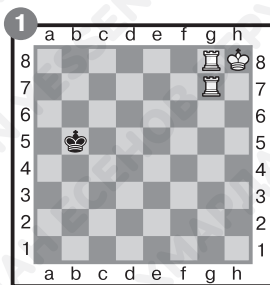
Задание № 3.

По каким линиям ставится линейный мат?

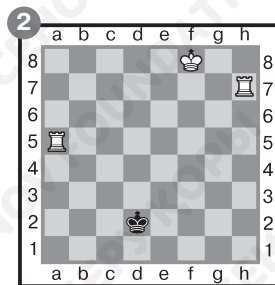
Ответ запиши: **по вертикалям или горизонталям.**

Задание № 4.

Выбери край, к которому удобнее оттеснить чёрного короля, для того чтобы поставить ему линейный мат. Отметь нужный край красной линией.



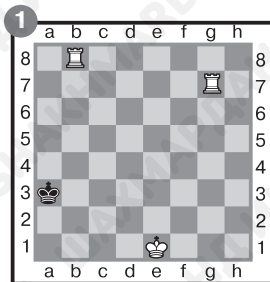
К вертикали «а».



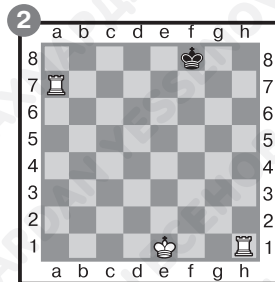
К 1-ой горизонтали.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.



1.Ла7х

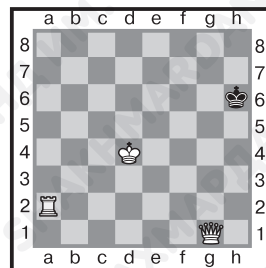


1.Лh8х

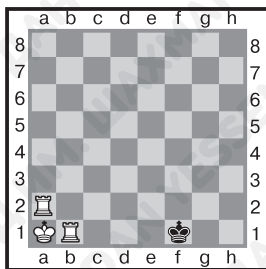
(ладья b8 отрезает короля). (ладья a7 отрезает короля).

Задание № 6.

Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.



1.Лh2x (ферзь отрезает).

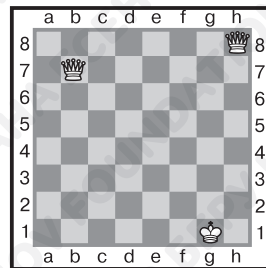


Задание № 7.

Чёрному королю объявлен мат. Раскрась ладью, которая объявила мат, красным цветом, а ладью, которая не даёт королю убежать, — зелёным цветом.

Ладья b1 объявила мат — красным.

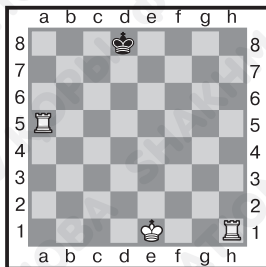
Ладья a2 отрезает — зелёным.



Задание № 8.

Отметь крестиком поле (или поля), куда надо поставить чёрного короля, чтобы ему был мат.

Король может стоять на d8, e8, f8.



Задание № 9.

Ход белых. Дай мат чёрному королю за два хода. Ответ запиши.

1.Ла7 Крс8(е8) или 1.Лh7 Кре8(с8)

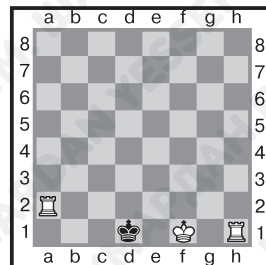
2.Лh8x

2.Ла8x.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Подумай, какая ладья выполняет роль сторожа, а какая должна атаковать короля. Ответ запиши.

1.Крf2x или 1.Крg2x.



Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Как называется мат, который ставят две ладьи одиночному королю?

Ответ запиши: **линейный**.

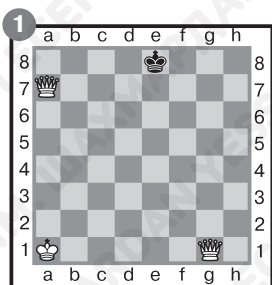
Задание № 13.

В какой части доски легче поставить линейный мат неприятельскому королю?

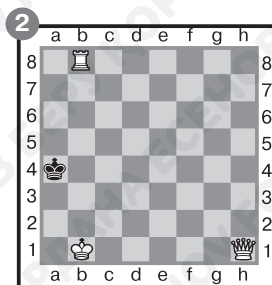
Ответ запиши: **на краю доски**.

Задание № 14.

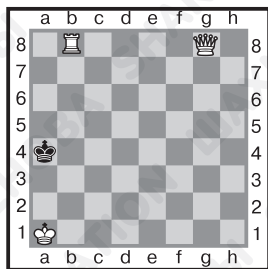
Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.



1. Фg8х (Фа7 отрезает).



1. Фа8х (ладья b8 отрезает).



Задание № 15.

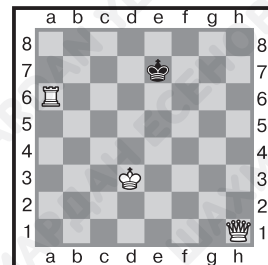
Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Ответ запиши.

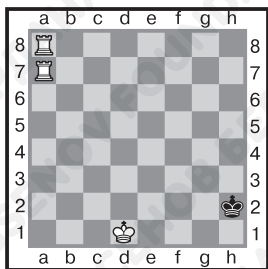
1. Фа2х.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь линейный мат в два хода. Ответ запиши.

1. Фh7 Крf8. 2. Лa8х или 1. Фb7 Кре8. 2. Лa8х.

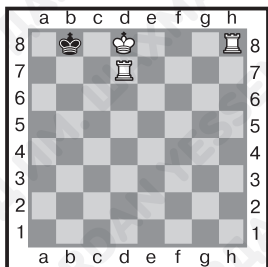




Задание № 17.

Ход белых. Поставь линейный мат в два хода. Ответ запиши.

1.Лg8 Крh3. 2.Лh7x или 1.Лg7 Крh3 2.Лh8x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Подумай, какая ладья выполняет роль сторожа, а какая должна атаковать короля. Ответ запиши.

1.Кре7x (ладья d7 отрезает).

§ 4. Мат одинокому королю. Мат ферзём и ладьёй

Цель урока:

- обучающая — вспомнить и закрепить понятия «линейный мат», «батареиный мат». Познакомить детей со способами матования одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ферзями. Учить детей составлять простой план действий и следовать плану, формировать навык матования одинокого короля двумя тяжёлыми фигурами. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить технику матования одинокого короля двумя ладьями. Перейти к теме урока: «Мат ферзём и ладьёй». (5 мин.)
2. Познакомить детей со способами матования одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ферзями. Учить детей составлять простой план действий и следовать плану. Обратит внимание детей на то, что при матовании ферзём и ладьёй или двумя ферзями вероятность возникновения пата увеличивается. (8 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)

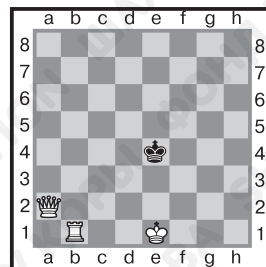
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить, как ставят мат одинокому королю две ладьи. Перейти к теме урока «Мат ферзём и ладьёй».

2. Мат ферзём и ладьёй.

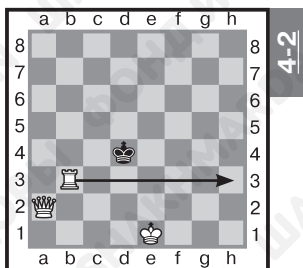
Пояснить детям, что ферзь и ладья или два ферзя также могут поставить линейный мат одинокому королю.

(4-1) Рассмотреть, как ставят линейный мат ферзь и ладьи. Объяснить детям, что наиболее выгодным является положение ферзя позади ладьи. В этом случае ферзь будет защищать ладью, и её переброска на другой фланг не потребуется.

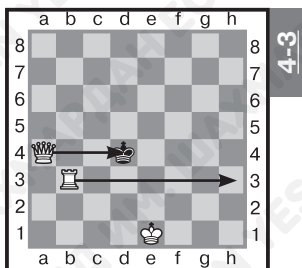


План выигрыша в этой позиции такой же, как и при линейном мате двумя ладьями:

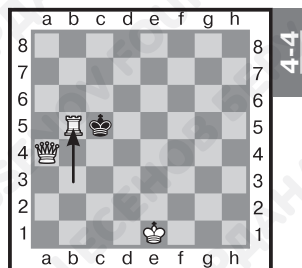
1. Оттеснить короля на крайнюю линию, для этого ферзь и ладья по очереди отрезают у чёрного короля линии, одну за другой (4-2, 4-3, 4-4, 4-5, 4-6).



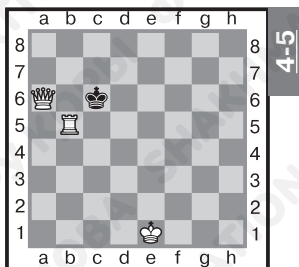
1. Лб3 Крд4.



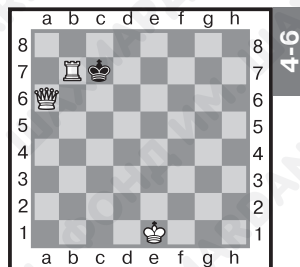
2. Фа4+ Крс5.



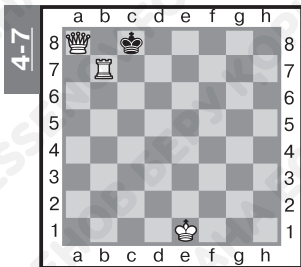
3. Лб5+ Крс6.



4. Фа6+ Крс7.



5. Лб7+ Крс8.



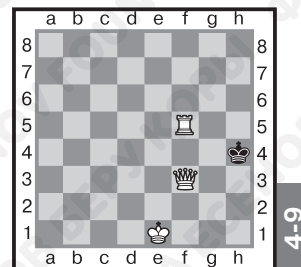
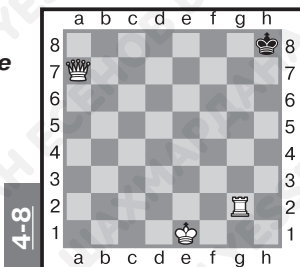
2. Когда король зажат на последнем ряду, объявляем мат ферзём или ладьёй (4-7).

6. Фа8х.

Отметить следующие особенности при матовании одинокого короля ферзём и ладьёй:

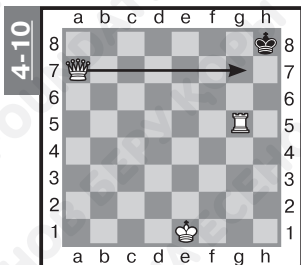
1. Так же, как и двумя ладьями, мат ферзём и ладьёй поставить в центре доски без помощи своего короля нельзя.
2. Ферзь короля не боится, неприятельский король на него не нападёт.
3. Ферзю лучше стоять за ладьёй, в этом случае король не сможет побить ладью, ферзь её защищает.
4. Ферзь может контролировать больше полей, чем ладья, поэтому возникает угроза пата.

В этих позициях при ходе чёрных пат, ничья. (4-8, 4-9).



5. Чтобы избежать пата, лучше держать свои фигуры подальше от короля, то есть отрезать поля и давать шахи на максимально удалённом расстоянии.

Кроме линейного мата, ферзь и ладья могут поставить батарейный мат. Напомним детям, какой мат называется батарейным.

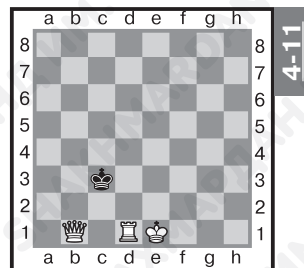


Батарейный мат — это мат, который объявляет одна фигура под защитой второй фигуры.

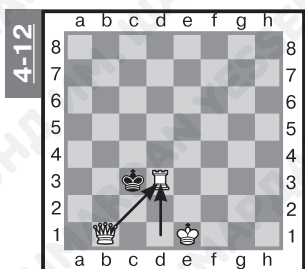
(4-10) Ход белых. Белые могут ходом 1.Лb5 перебраться ладью подальше от короля и следующим ходом дать мат 2.Лb8х.

Либо ходом 1.Фg7х поставить батарейный мат. Ферзь приближается к королю под защитой своей ладьи.

(4-11) Также ферзь и ладья могут ставить мат «пружинка». Такой мат возможен, если неприятельский король зажат между ферзём и ладьёй.



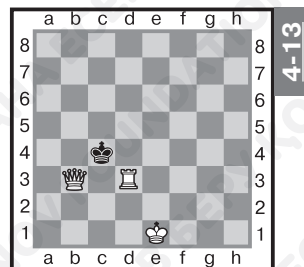
Конечно же, и в этом случае белые могут ставить линейный мат, для этого надо провести небольшую перегруппировку своих сил.



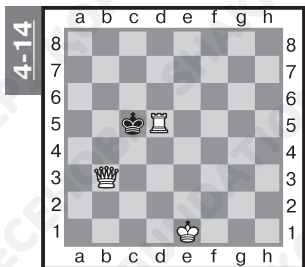
1. Фс1+ Крb3 2. Лd8 Крb4 3. Лb8+ Кра4 4. Фа1х.

Но можно ставить мат и по-другому:

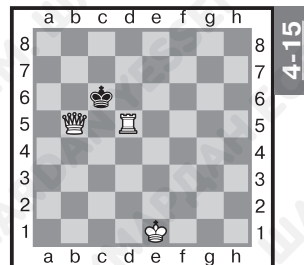
1. Лd3+ Крс4 (пружинка растянулась, ладью взять нельзя, ферзь защищает) (4-12).



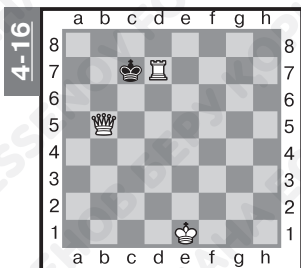
2. Фb3+ Крс5 (пружинка сжалась, ладья и ферзь стоят на одном уровне) (4-13).



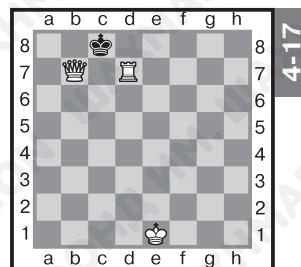
3. Лd5+ Крс6 (пружинка опять растянулась, ладья расположена от ферзя по диагонали) (4-14).



4. Фb5+ Крс7 (пружинка опять сжалась) (4-15).

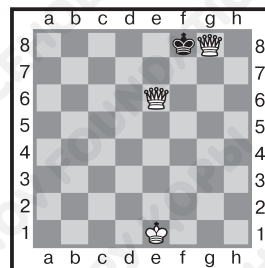
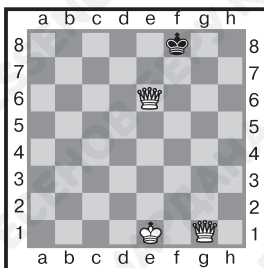


5. Лd7+ Крс8 (пружинка растянулась) (4-16).



6. Фb7x (пружинка сжалась, королю мат) (4-17).

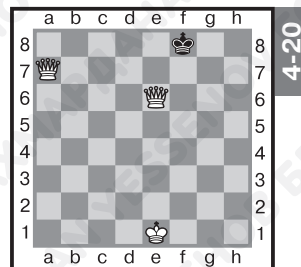
При таком способе матования важно следить, чтобы все ходы делались с шахом. Иначе может получиться пат. Остерегаться пата нужно и в том случае, когда матуют два ферзя. Для этого также необходимо ни на секунду не ослаблять давление и каждым ходом объявлять шах (4-18, 4-19).



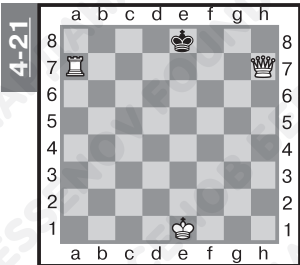
В этой ситуации ход 1. Фgg8x ведёт к мату.

А ход 1. Фа7 или любой ход ферзём g1 по линии g без шаха ведёт к пату (4-20).

Подвести итог: поставить мат ферзём и ладьёй или двумя ферзями также легко. Тяжёлые фигуры могут справиться с этой задачей без помощи своего короля. Чтобы избежать пата, необходимо строго следовать плану и стараться каждым ходом объявлять королю шах.



3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания.



Позиция № 1 (4-21).

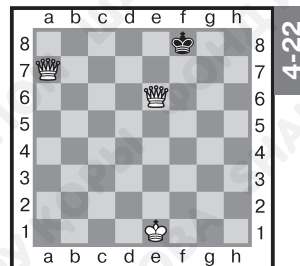
Расставить позицию. Задать вопрос учащимся: «Сколько способов поставить мат в один ход есть у белых?» Ответ: 4 способа.

- 1) 1.Ла8х 2) 1.Фg8х 3) 1.Фh8х 4). 1.Фе7х.

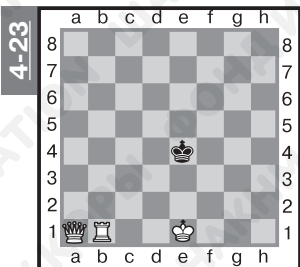
Позиция № 2 (4-22).

Расставить позицию. Задать вопрос учащимся: «Сколько способов поставить мат в один ход есть у белых?» Ответ: 4 способа.

- 1) 1.Фс8х. 2) 1.Фaf7х. 3) 1.Фef7х. 4) 1.Фae7х.



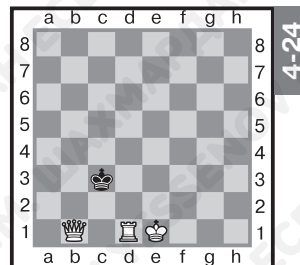
4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.



5. Игра в шахматы с заданной позицией. Дети играют в парах микроматчи. Одну партию белыми, одну — чёрными, из заданной позиции.

(4-23) Ход белых. Нужно как можно быстрее поставить мат чёрному королю. Побеждает тот, кто поставит мат за меньшее количество ходов.

(4-24) Ход белых. Нужно как можно быстрее поставить мат чёрному королю. Побеждает тот, кто поставит мат за меньшее количество ходов.



6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 4. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18. Учиться ставить мат одинокому королю двумя тяжёлыми фигурами.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Могут ли ферзь и ладья поставить линейный мат?

Ответ запиши: **да, могут.**

Задание № 2.

Как называется мат, который ставит одна фигура под защитой другой?

Ответ запиши: **батареиный.**

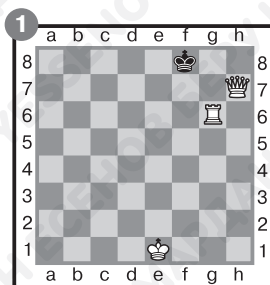
Задание № 3.

Может ли король атаковать неприятельского ферзя?

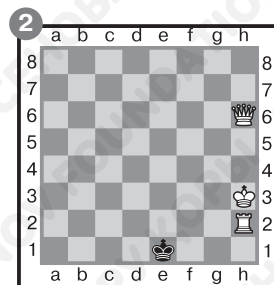
Ответ запиши: **не может.**

Задание № 4.

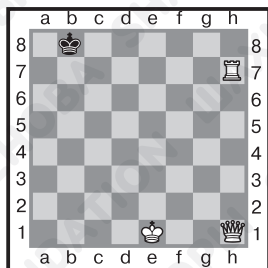
Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок фигуру, которая отрезает линию королю. Ответ запиши.



1. Лg8x (ферзь отрезает).



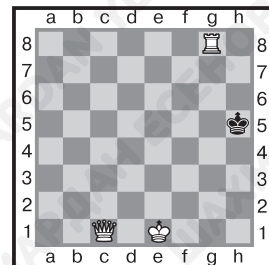
1. Фc1x (ладья отрезает).



Задание № 5.

Ход белых. Поставь батареиный мат в один ход. Ответ запиши.

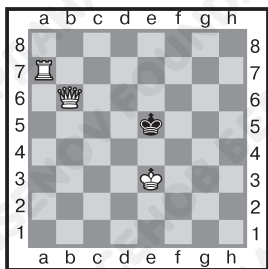
1. Фb7x.



1. Фg5x.

Задание № 6.

Ход белых. Поставь батареиный мат в один ход. Ответ запиши.



Задание № 7.

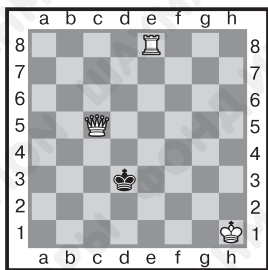
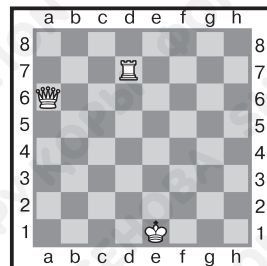
Ход белых. Обведи в кружок белые фигуры, которые ограничивают чёрного короля. Поставь мат чёрному королю в один ход, используя взаимодействие белых фигур. Ответ запиши.

1.Ла5х (ферзь и король отрезают).

Задание № 8.

Отметь крестиком поле (или поля), куда надо поставить чёрного короля, чтобы ему был пат.

Чёрный король должен стоять на поле b8.



Задание № 9.

Тяжёлые фигуры белых зажали чёрного короля с двух сторон. Отметь зелёным цветом поля, которые доступны чёрному королю.

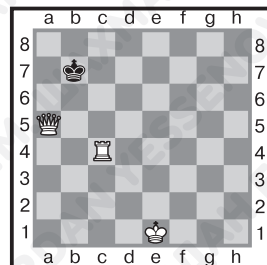
Поле d2 доступно для чёрного короля.

Задание № 10.

Ход белых. Дай мат чёрному королю за два хода, используя способ «пружинка». (Сначала растяни пружинку, а затем сомкни). Ответ запиши.

1.Лс7+ Крb8.

2.Фа7х.



Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Какое наименьшее количество тяжёлых фигур необходимо, чтобы поставить мат одинокому королю в центре доски?

Ответ запиши: **три**.

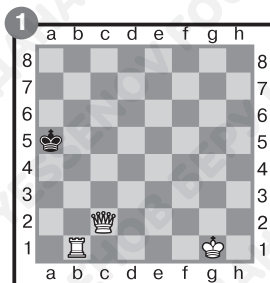
Задание № 13.

Как лучше располагать ферзя при матовании одинокого короля ферзём и ладьёй?

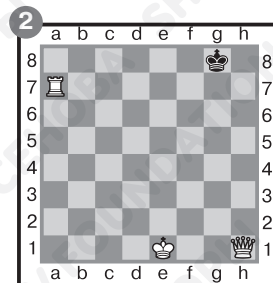
Ответ запиши: **позади ладьи**.

Задание № 14.

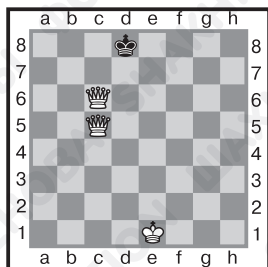
Ход белых. Поставь линейный мат в один ход. Обведи в кружок фигуру, которая отсекает линию королю. Ответ запиши.



1. **Фа2х** (ладья отсекает).



1. **Фав8х** (ладья отсекает).



Задание № 15.

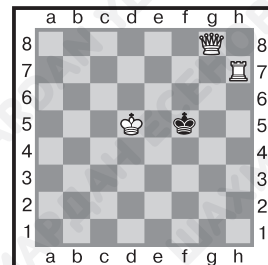
Ход белых. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.

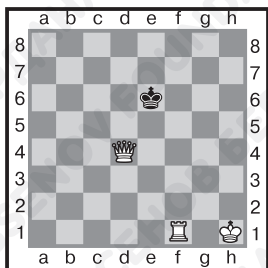
1. **Фf8х** или 1. **Фс8х**. 1. **Ф5d6х**, 1. **Фg5х**.

Задание № 16.

Ход белых. Обведи в кружок белые фигуры, которые ограничивают чёрного короля. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие белых фигур. Ответ запиши.

1. **Лf7х** (ограничивают король и ферзь).

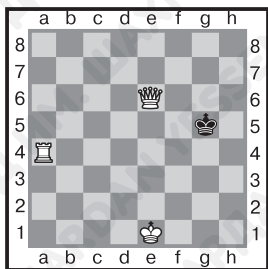




Задание № 17.

Тяжёлые фигуры белых зажали чёрного короля с двух сторон. Отметь зелёным цветом поля, которые доступны чёрному королю.

Поле e7 доступно для чёрного короля.



Задание № 18.

Ход белых. Дай мат чёрному королю за два хода, используя способ «пружинка». (Сначала растяни пружинку, а затем сомкни). Ответ запиши.

1. Лg4+ Крh5.

2. Фg6х.

§ 5. Мат одинокому королю. Мат ферзём и королём

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с техникой матования одинокого короля ферзём и королём. Учить детей составлять простой план действий и следовать плану. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

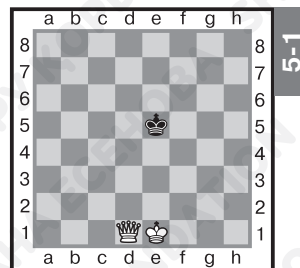
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить технику матования одинокого короля двумя тяжёлыми фигурами. Перейти к теме урока: «Мат ферзём и королём». (5 мин.)
2. Познакомить детей с техникой матования одинокого короля ферзём и королём. Учить детей составлять простой план действий и следовать плану. Обратить внимание детей на то, что один ферзь может только оттеснить неприятельского короля на край доски, а мат поставить без помощи своего короля не сможет. (8 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)

6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить, как ставят мат одинокому королю две тяжёлые фигуры. Спросить детей, как они думают, сможет ли один ферзь поставить мат королю. Перейти к теме урока «Мат ферзём и королём».

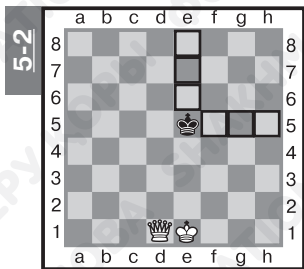
2. Мат ферзём и королём. Для того чтобы поставить мат одинокому королю одним ферзём, попробуем придерживаться того же плана, что и при матовании двумя тяжёлыми фигурами.

Рассмотрим следующую позицию (5-1).



Наш план будет таким:

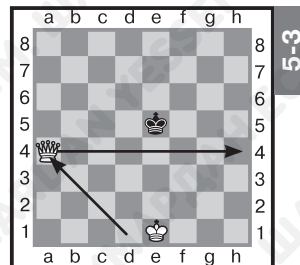
1. Выбрать край, к которому будем гнать короля.
2. Отрезать как можно больше свободных полей.
3. Оттеснить короля на край.
4. Приблизить своего короля.
5. Поставить мат.

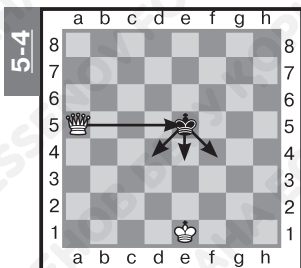


Для начала выберем, к какому краю неприятельский король ближе (5-2).

Чёрный король ближе всего расположен к 8-й горизонтали или вертикали «h», попробуем оттеснить его в этом направлении.

Теперь, когда мы определились, к какому краю будем оттеснять неприятельского короля, отрежем у него как можно больше свободных полей (5-3).



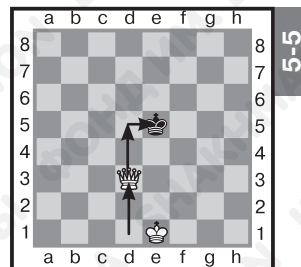


(5-4) С этой задачей ферзь справился. Дальше нам надо оттеснить короля к выбранному краю. Если мы будем давать шахи королю, то не сможем заставить его отступить на край. Наоборот, при шахе король может вернуться из загона и вовсе не обязан отступать на последнюю линию.

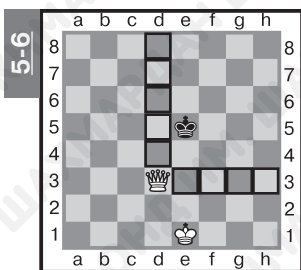
Чтобы решить эту задачу, ферзю необходимо стать по отношению к неприятельскому королю на ход коня (5-5).

1.Фd3.

Такое расположение ферзя и короля назовём коневой позицией.



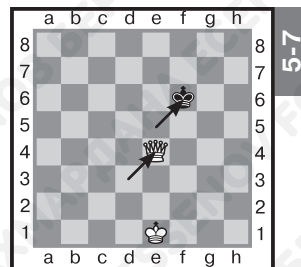
Располагаясь в коневой позиции, ферзь отсекает короля и по вертикали, и по горизонтали (5-6).



Он отгораживает для короля такой небольшой «дворик», в котором король пока может гулять.

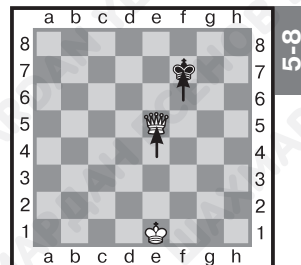
Если король отступает, ферзь должен следовать за ним, становясь в коневую позицию. Ферзь превращается в няньку для короля (5-7).

1...Kpf6 2.Фe4.

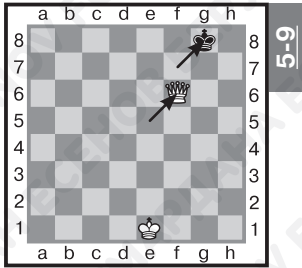


2...Kpf7 3.Фe5.

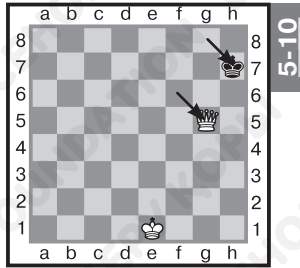
(5-8) Король идёт вниз — и ферзь идёт вниз; король отступает по диагонали — ферзь идёт по диагонали в том же направлении. Как нянька ходит за малышом по пятам, так



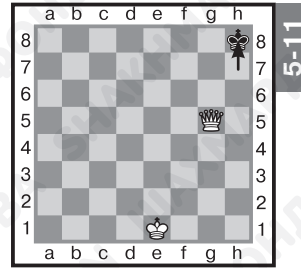
и наш ферзь ходит по пятам за неприятельским королём. Так продолжается до тех пор, пока король не окажется на краю доски (5-9, 5-10, 5-11).



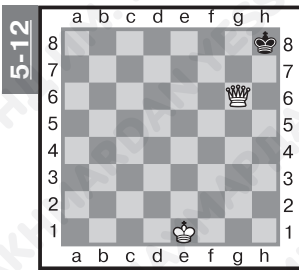
3...Kpg8 4.Фf6.



4...Kph7 5.Фg5.



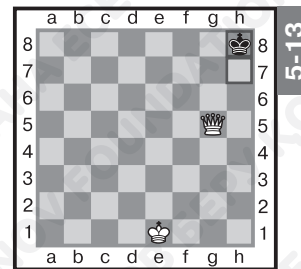
5...Kph8.



Как только неприятельский король достиг угла, нужно остановиться. Если ферзь и дальше будет преследовать короля, то у него не останется полей — получится пат (5-12).

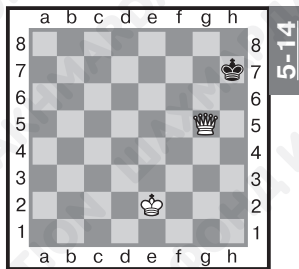
6.Фg6 — пат.

Конечно, пат нам не нужен. Поэтому королю надо оставить как минимум два поля (небольшую дорожку от дома до забора), чтобы он мог двигаться (5-13).

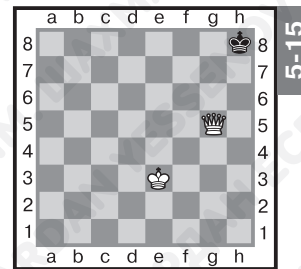


Теперь пат не будет и можно приступать к последней части плана.

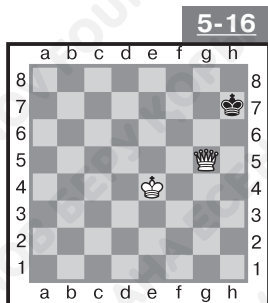
(5-14, 5-15) С задачей оттеснения короля ферзь справился отлично, но поставить мат самостоятельно ферзь не сможет. Ему нужен помощник. Позовём на помощь нашего короля. Пока неприятельский король гуляет туда-сюда по узенькой дорожке, наш король приближается и старается стать напротив него (5-16, 5-17).



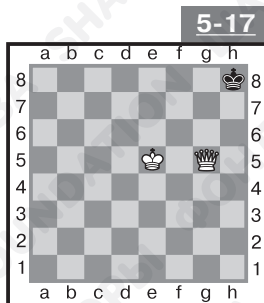
6.Кре2 Kph7.



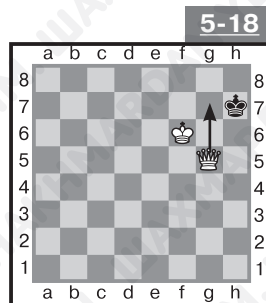
7.Кре3 Kph8.



8. Крe4 Кqh7.



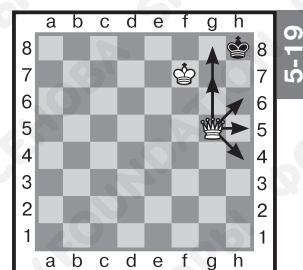
9. Крe5 Кqh8.



10. Крf6 Кqh7.

(5-18) А теперь мы можем поставить батарейный мат (ферзь приближается вплотную к неприятельскому королю, под защитой своего короля), 11.Фg7х.

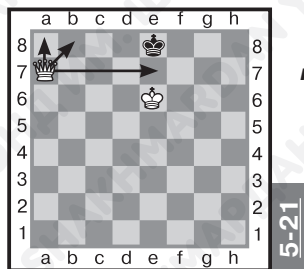
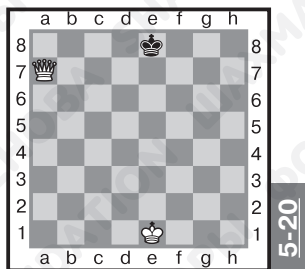
Либо дальше приближаем короля и ставим линейный мат (ферзь — охотник, а король — сторож, не даёт неприятельскому королю убежать) (5-19).



11. Крf7 Кqh8.

12. Фh6 (h5, h4)х.

Необязательно оттеснять неприятельского короля в угол, достаточно зажать его на крайней линии. В этом случае также подводим своего короля поближе и ставим мат (5-20, 5-21).



В этом случае вероятность пата значительно уменьшается.

Итак, для того чтобы поставить мат одинокому королю ферзём и королём, необходимо:

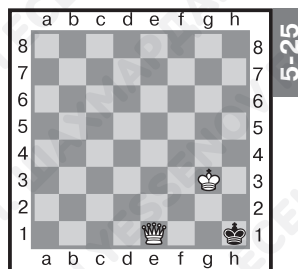
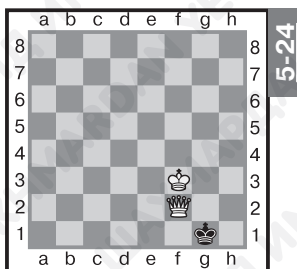
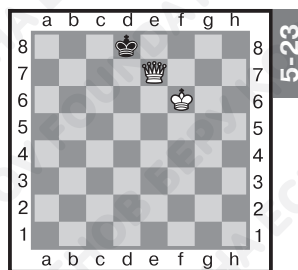
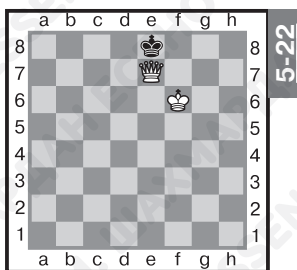
1. Выбрать край доски.
2. Отрезать у короля как можно больше линий.

3. Оттеснить короля на край, используя коневую позицию.
4. Оставить королю узенькую дорожку.
5. Приблизить своего короля.
6. Поставить мат.

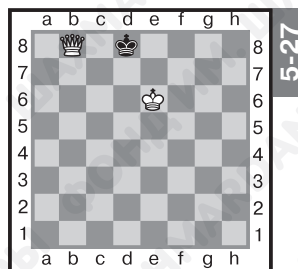
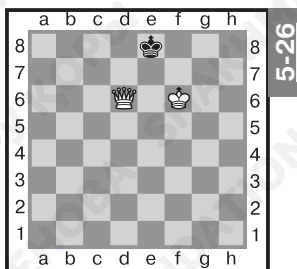
Если две тяжёлые фигуры справлялись с задачей матования одинокого короля без помощи своего короля, то ферзь уже требуется помощь.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

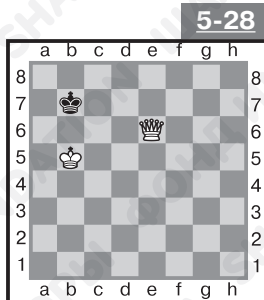
1. «Шах или мат?» Расставить на доске поочерёдно несколько позиций, попросить детей определить, поставлен шах или мат (5-22, 5-23, 5-24, 5-25).



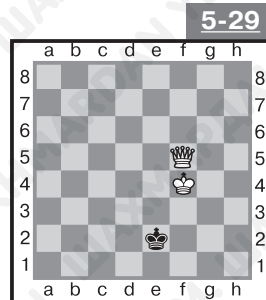
2. «Мат или пат?» Расставить на доске поочерёдно несколько позиций, попросить детей определить, поставлен мат или пат (5-26, 5-27).



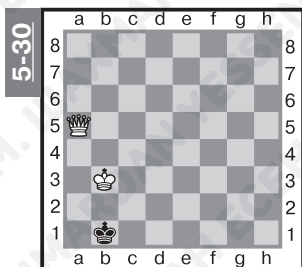
3. «На крайнюю линию». Расставить позицию, ход белых. Каким ходом можно заставить короля отступить на крайнюю линию? (5-28, 5-29).



1. $\Phi d7$.



1. $\Phi c2$.



4. «Какой ход приведёт к мату, а какой к пату?» Расставить позицию, ход белых (5-30).

Спросить детей: «Какой ход может привести к пату?»

Ответ: $\Phi a3$ или $\Phi c3$.

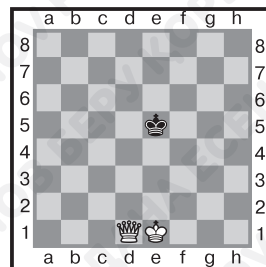
«Как белым поставить мат в один ход?»

Ответ: $\Phi e1x$.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с заданной позиции. Дети играют в парах микроматчи. Одну партию белыми, одну — чёрными, из заданной позиции.

(5-31) Ход белых. Нужно как можно быстрее поставить мат чёрному королю. Побеждает тот, кто поставит мат за меньшее количество ходов.



6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 5. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18. Учиться ставить мат одинокому королю двумя тяжёлыми фигурами.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В какой части доски ставится мат одинокому королю ферзём и королём?

Ответ запиши: *на краю доски.*

Задание № 2.

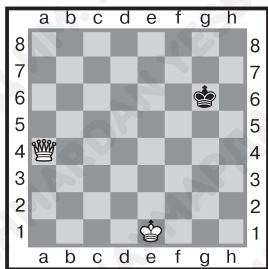
Как необходимо располагать ферзя по отношению к неприятельскому королю, чтобы оттеснить его на край доски?

Ответ запиши: **на ход коня (в коневую позицию).**

Задание № 3.

Какое минимальное количество полей должно быть доступно для неприятельского короля, чтобы не возникла ситуация пата?

Ответ запиши: **два.**



Задание № 4.

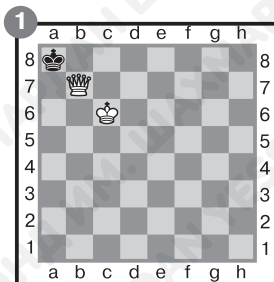
Определи, к какому краю доски лучше всего теснить чёрного короля, чтобы затем поставить ему мат. Отметь нужный край красной линией.

Вертикаль «h».

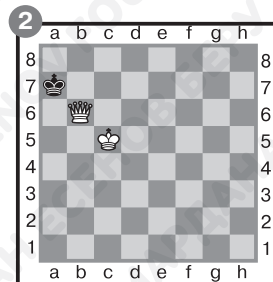
Задание № 5.

Ход чёрных. Объявлен ли чёрному королю мат или шах?

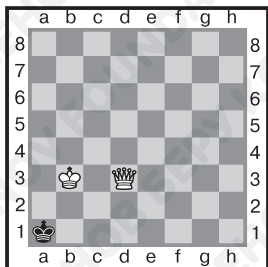
Ответ запиши.



Мат.



Шах.



Задание № 6.

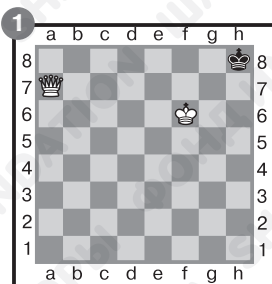
Ход чёрных. Объявлен ли чёрному королю мат или пат?

Ответ запиши.

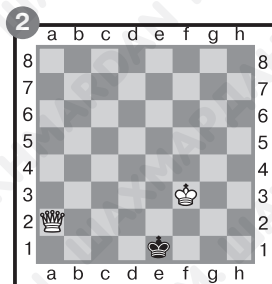
Пат.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.



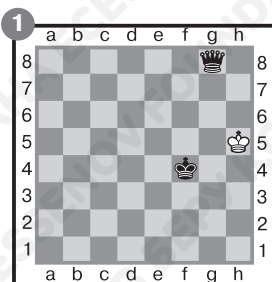
1. Фg7x.



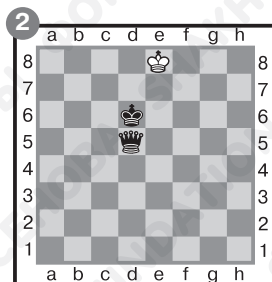
1. Фе2x.

Задание № 8.

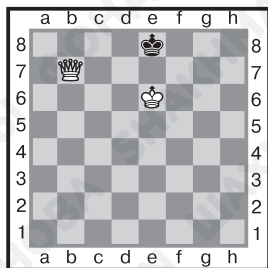
Ход чёрных. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.



1... Фg5x или 1... Фh7x.



1... Фg8x.

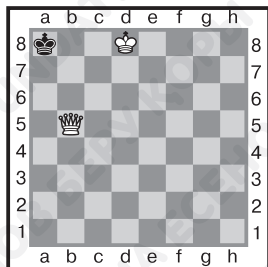


Задание № 9.

Ход белых. Сколько у них есть возможных способов поставить мат в один ход? Ответ запиши.

Возможно поставить мат четырьмя способами:

1) 1. Фа8x, 2) 1. Фb8x, 3) 1. Фс8x, 4) 1. Фе7x.



Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в два хода. Ответ запиши.

1. Крс7 (или Крс8) Кра7. 2. Фb7x (или 2. Фа5x).

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Способен ли один ферзь поставить мат одинокому неприятельскому королю?

Ответ запиши: **нет, нужна помощь своего короля.**

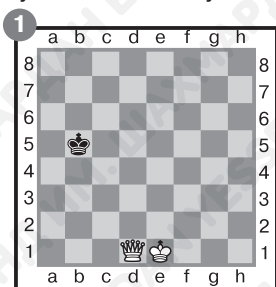
Задание № 13.

Можно ли при матовании одним ферзём заставить неприятельского короля отступить на край доски при помощи шахов?

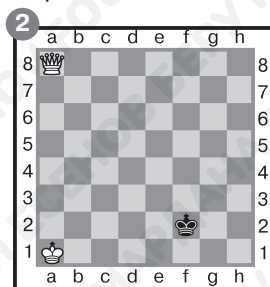
Ответ запиши: **нет, он может не захотеть идти на край доски.**

Задание № 14.

Определи, к какому краю доски лучше всего теснить чёрного короля, чтобы затем поставить ему мат. Отметь нужный край красной линией.



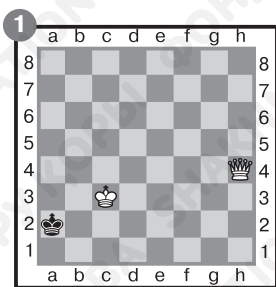
Вертикаль «а».



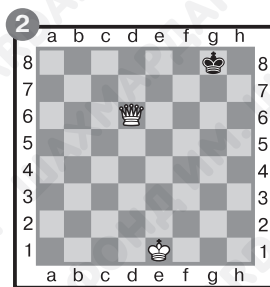
Первая горизонталь.

Задание № 15.

Ход белых. Как расположить ферзя, чтобы заставить чёрного короля зайти в угол? Ответ запиши.



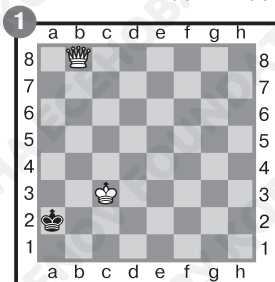
1.Фb4.



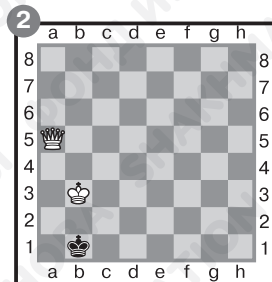
1.Фe7.

Задание № 16.

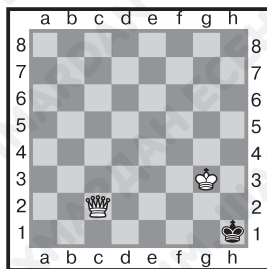
Ход белых. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.



1.Фb2х.



1.Фe1х.

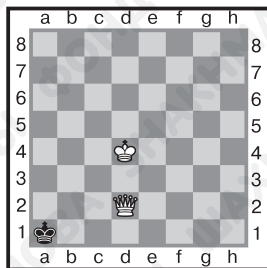


Задание № 17.

Ход белых. Сколько у них есть возможных способов поставить мат в один ход? Ответ запиши.

Есть пять способов поставить мат:

1) 1.Фb1х, 2) 1.Фc1х, 3) 1.Фd1х, 4) 1.Фg2х, 5) 1.Фh2х.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода. Ответ запиши.

1.Крc3 Крb1. 2.Фb2х.

§ 6. Мат одинокому королю. Мат ладьёй и королём

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с техникой матования одинокого короля ладьёй и королём. Учить детей составлять простой план действий и следовать плану. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

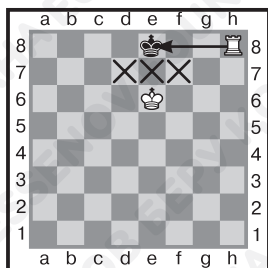
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить технику матования одинокого короля ферзём и королём. Перейти к теме урока: «Мат ладьёй и королём». (5 мин.)
2. Познакомить детей с двумя способами матования одинокого короля ладьёй и королём. Учить детей составлять простой план действий и следовать плану. Обратить внимание детей на то, что одна ладья не может даже оттеснить неприятельского короля на край доски. (8 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить, как ставят мат одинокому королю ферзь и король. Спросить детей, как они думают, сможет ли одна ладья поставить мат королю. Перейти к теме урока «Мат ладьёй и королём».

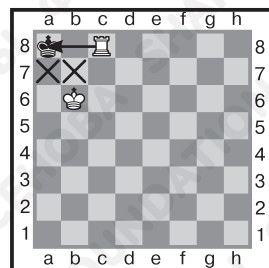
2. Мат ладьёй и королём. Поставить мат одной ладьёй немного сложнее, чем двумя ладьёями или ферзём. Ладья — более слабая фигура, чем ферзь, поэтому даже загнать чужого короля на край доски самостоятельно не может. Чтобы поставить мат, ладья и король должны действовать сообща, строго по плану. Ладья при помощи своего короля может ставить линейный и квадратный мат.

1. 1. Линейный мат ладьёй.

Рассмотреть позиции, к которым необходимо стремиться при матовании одинокого короля ладьёй (6-1, 6-2).



6-1

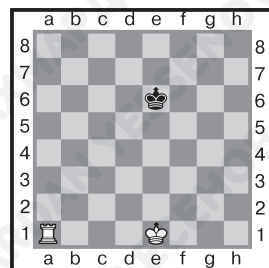


6-2

Обратить внимание детей: в обеих ситуациях неприятельский король должен располагаться на крайней линии. Наш король выполняет роль сторожа, не даёт неприятелю убежать с последнего ряда, а ладья атакует сбоку. Следует обратить внимание на положение королей. Они должны располагаться либо друг напротив друга, либо, если чужой король находится в углу, то в коневой позиции.

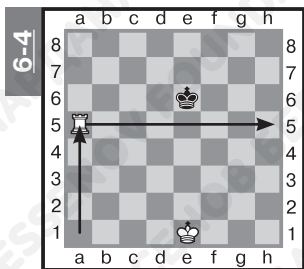
Дать определение: расположение королей друг напротив друга через одно поле называется **оппозиция**.

Рассмотреть начальную позицию. Объяснить план матования ладьёй (6-3).



6-3

Для начала выберем край доски, к которому будем оттеснять короля. Как обычно, для удобства будем оттеснять короля к 8-ой горизонтали (от своего короля).

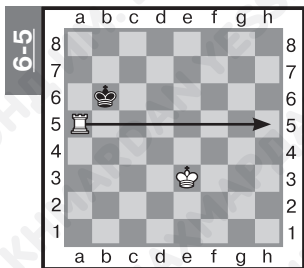


Следующий пункт плана — отрезать у короля как можно больше полей (6-4).

1.Лa5.

Располагаем свою ладью между королями на соседней с неприятельским королём линии.

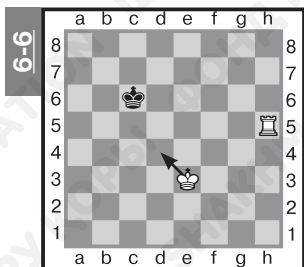
Теперь нам нужно заставить чужого короля покинуть свою линию.



Хорошо, если он это сделает добровольно, тогда мы просто захватим освободившуюся линию 1...Кре7 2.Лa6.

Но, скорее всего, добровольно он свою территорию не отдаст. Шах нам давать бессмысленно, король только выскочит. Поэтому нам нужно подтянуть своего короля на помощь к ладье.

1...Крd6 2.Кре2 Крс6 3.Кре3 Крb6. (6-5).



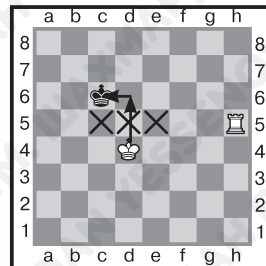
Пока наш король приближается, неприятельский король может атаковать ладью. Перебрасываем ладью на другой фланг.

4.Лh5 Крс6. (6-6).

Контроль над линией не теряем. Ладья — быстроходная фигура, чужому королю за ней не угнаться.

Своим королём стараемся стать по отношению к неприятельскому королю в коневую позицию. Причём ладья осталась за «плечом» своего короля.

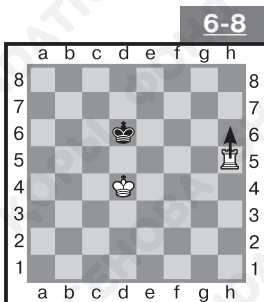
5. Крд4. (6-7).



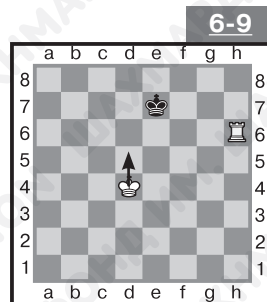
Если чёрные пытаются убежать от нашего короля, начинаем операцию «погоня»: наш король гонится за неприятелем, 5...Крb6 6.Крс4-Кра6 7.Крb4.

Всё, чёрный король на краю доски, дальше полей нет. Приходится или выйти навстречу королю белых, или отступить на следующую горизонталь, 7...Kрb6 8.Лh6+.

(6-8, 6-9) Если же чёрный король станет напротив нашего короля (в оппозицию), мы сразу даём ладье шах сбоку и заставляем неприятеля покинуть свою линию.



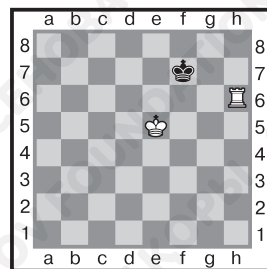
5...Kрd6 6.Лh6+.



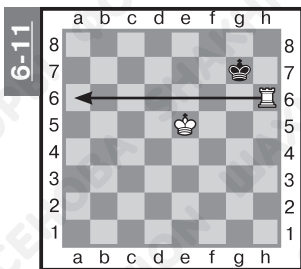
6...Kрe7 7.Kрd5.

Теперь опять приближаем короля, располагая его в коневой позиции. И снова погоня (6-10).

7...Kрf7 8.Kрe5 Kрg7.



6-10



6-11

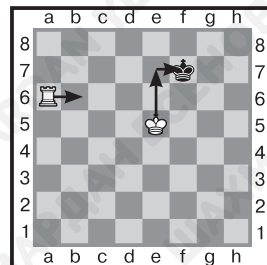
Гонимся за неприятелем.

9.Лa6.

(6-11) Будем внимательны, чтобы в спешке не прозевать ладью. Как только чужой король атакует нашу ладью, перебрасываем её на другой фланг.

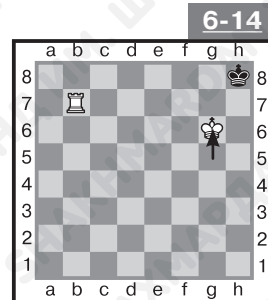
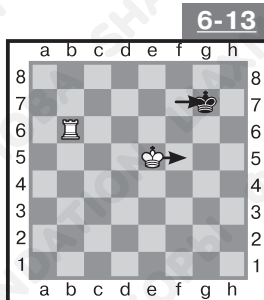
9...Kрf7.

(6-12) На доске коневая позиция, удобная для белых. Наш ход, а ходить не хочется. Надо передать очередь хода, делаем ладье маленький запасной ход, 10.Лb6.

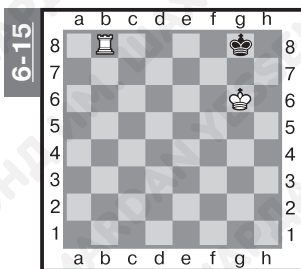


6-12

Теперь снова преследование. До тех пор, пока короли не окажутся в оппозиции (друг напротив друга). Тогда шах ладьёй сбоку (6-13, 6-14).



**10...Kpg7. 11.Kpf5 Kph7. 12.Kpg5 Kpg7. 13.Lb7+
13...Kph8. 14.Kpg6.**



Короли в последний раз стали в оппозицию (друг напротив друга) (6-15).

14...Kpg8 15.Lb8x.

Шах и мат!

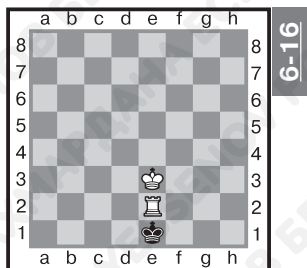
Обобщить план матования одинокого короля ладьёй и королём:

1. Выбираем край доски.
2. Отрезаем короля.
3. Приближаем своего короля, стараемся занять коневую позицию.
4. Если неприятельский король атакует ладью, то перебрасываем её на другой фланг.
5. Передаём очередь хода, делаем маленький запасной ход.
6. Операция «погоня», гонимся за королём.
7. Как только короли стали в оппозицию, даём ладьёй боковой шах.
8. Если король оказался на последнем ряду и стоит напротив нашего короля, ставим мат.

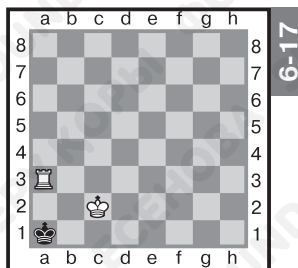
Итак, поставить мат ладьёй и королём — задача непростая, но реальная. Главное — побольше практиковаться, и тогда матование одинокого короля не вызовет затруднений.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

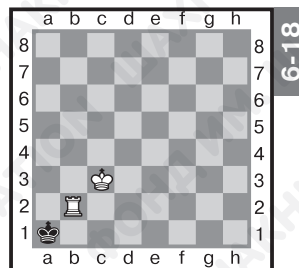
1. «Шах, мат, пат». Расставить на доске поочерёдно несколько позиций, попросить детей определить, поставлен шах или мат (6-16, 6-17, 6-18).



Шах.



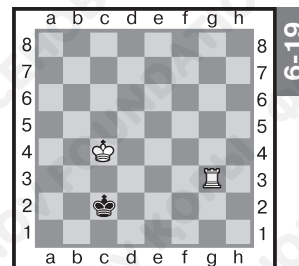
Мат.



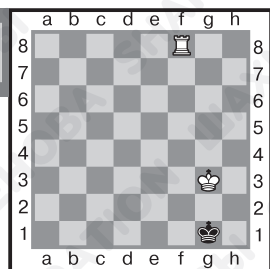
Пат.

2. «На крайнюю линию». Расставить на доске позицию, спросить детей, каким ходом можно заставить короля отойти на крайнюю линию (6-19).

Ответ: **короли в оппозиции, даём ладьёй шах сбоку Лg2.**



6-19



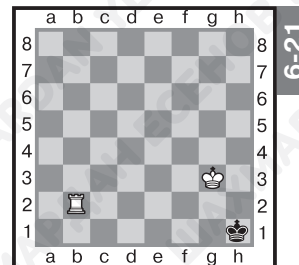
6-20

3. «В угол». Расставить позицию, ход белых. Каким ходом можно заставить короля отступить в угол? (6-20).

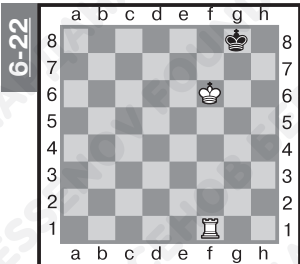
Ответ: **делаем выжидательный ход ладьёй по вертикали f, но не Лf1, иначе король просто побьёт ладью или делаем выжидательный ход королем Крh3.**

4. «Какой ход приведёт к мату, а какой к пату?» Расставить позицию, ход белых. Спросить детей: «Какой ход может привести к пату?» (6-21).

Ответ: **Лb1 — мат, а Лg2 — пат.**



6-21



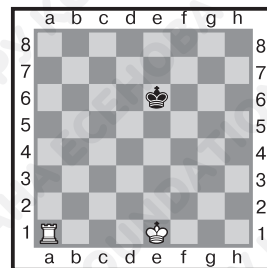
5. «Мат в два хода». Расставить позицию, ход белых. Как дать мат в два хода? (6-22).

Ответ: *к мату ведёт как ход 1.Крг6 — открываем ладье дорогу. Теперь чёрный король вынужден идти в угол. 1...Крh8. 2.Лf8х. Так и 1.Лh1, король уходит 1...Крf8. 2.Лh8х.*

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с заданной позиции. Дети играют в парах микроматчи. Одну партию белыми, одну — чёрными, из заданной позиции.

(6-23) Ход белых. Нужно как можно быстрее поставить мат чёрному королю. Побеждает тот, кто поставит мат за меньшее количество ходов.



6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 6. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18. Учиться ставить мат одинокому королю двумя тяжёлыми фигурами.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В какой части доски ставится мат одинокому королю ладьёй и королём?

Ответ запиши: **на краю доски.**

Задание № 2.

Чем легче поставить мат одинокому королю: двумя ладьями или ладьёй и королём?

Ответ запиши: **двумя ладьями.**

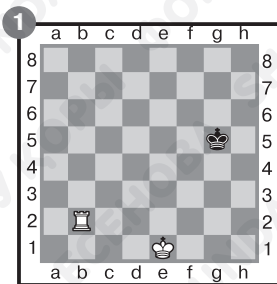
Задание № 3.

Возможна ли ситуация пата при матовании одинокого короля ладьёй и королём?

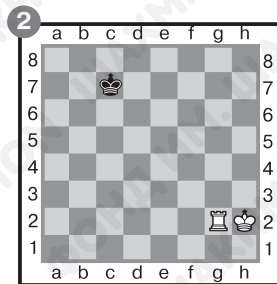
Ответ запиши: **ВОЗМОЖНА.**

Задание № 4.

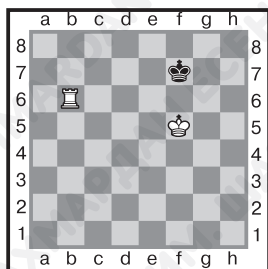
Определи, к какому краю доски лучше всего теснить чёрного короля, чтобы затем поставить ему мат. Отметь нужный край красной линией.



К вертикали h.



К 8-ой горизонтали.



Задание № 5.

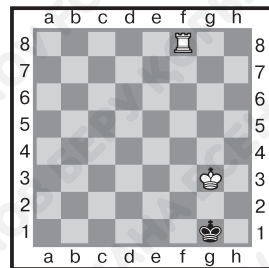
Ход белых. Как заставить чёрного короля отступить на крайний ряд? Ответ запиши.

Лb7+.

Задание № 6.

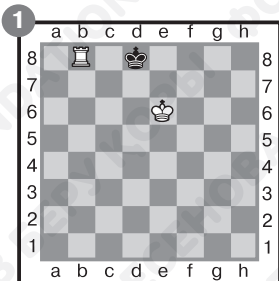
Ход белых. Оттесни чёрного короля в угол. Ответ запиши.

Ладья делает любой ход по вертикали f, кроме Лf1 или Крh3.

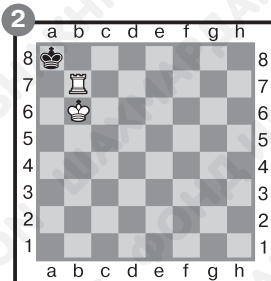


Задание № 7.

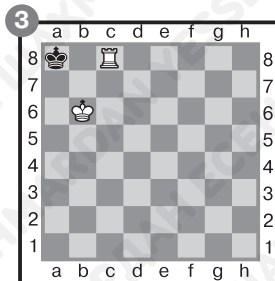
Ход чёрных. Какая ситуация возникла на доске (шах, мат, пат)? Ответ запиши.



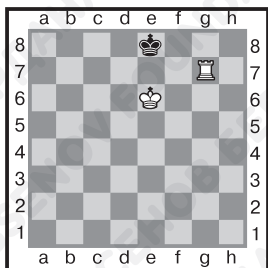
Шах.



Пат.



Мат.



Задание № 8.

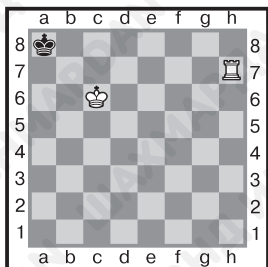
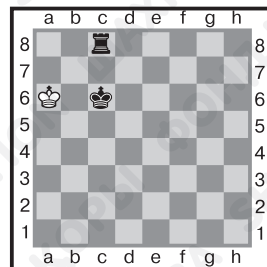
Ход белых. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.

1. Лg8х.

Задание № 9.

Ход чёрных. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.

1. Ла8х.



Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в два хода. Ответ запиши.

1. Крb6 Крb8.

2. Лh8х.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Может ли одна ладья, без помощи своего короля, загнать неприятельского короля на край доски?

Ответ запиши: **нет.**

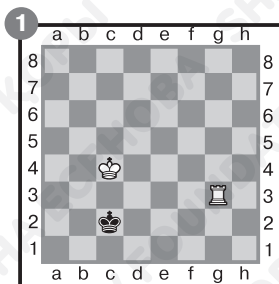
Задание № 13.

Какой мат может ставить ладья при помощи своего короля?

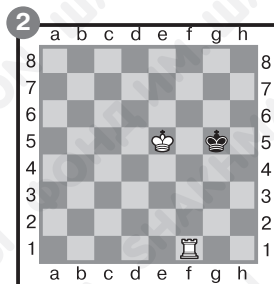
Ответ запиши: **линейный.**

Задание № 14.

Ход белых. Оттесни чёрного короля на край доски. Ответ запиши.



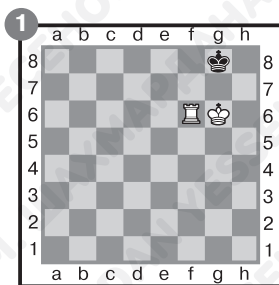
1.Лg2+.



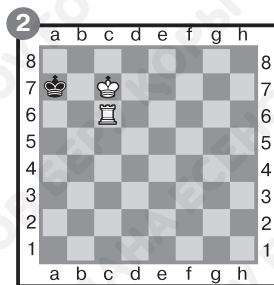
1.Лg1+.

Задание № 15.

Ход белых. Оттесни чёрного короля в угол выжидательным ходом ладьи. Ответ запиши.



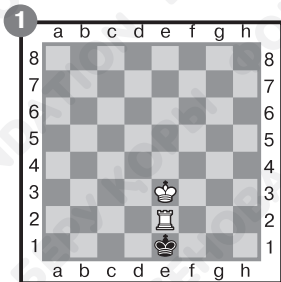
**1.Лf (1-7) –
выжидательный ход.**



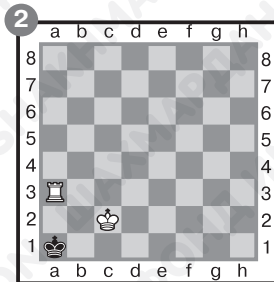
**1.Л (b-h) 6 –
любой ход по 6-ой
горизонтالي, кроме Ла6.**

Задание № 16.

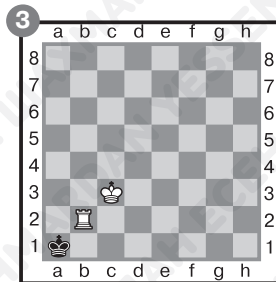
Ход чёрных. Какая ситуация возникла на шахматной доске? Ответ запиши.



Шах.



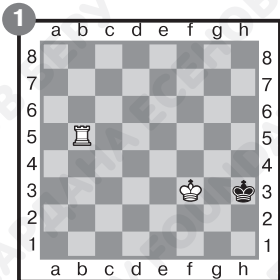
Мат.



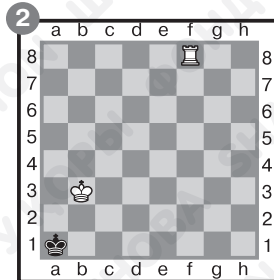
Пат.

Задание № 17.

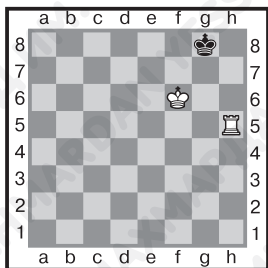
Ход белых. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.



1.Лh5x.



1.Лf1x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода. Ответ запиши.

1.Лh(1-6) Kрf8.

2.Лh8x.

§ 7. Мат одинокому королю. Мат двумя лёгкими фигурами

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с методами матования одинокого короля двумя слонами, слоном и конём. Учить детей определять, на каких полях можно поставить мат лёгкими фигурами, а на каких нет. Познакомить детей с условиями, при которых возможно дать мат двумя слонами, слоном и конём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить технику матования одинокого короля ладьёй и королём. Перейти к теме урока: «Мат двумя лёгкими фигурами». (5 мин.)
2. Познакомить детей со способами матования одинокого короля двумя слонами, слоном и конём. Учить детей определять, на каких полях можно поставить мат лёгкими фигурами. Познакомить детей с условиями, при которых возможно дать мат двумя слонами, слоном и конём. Обратит внимание детей на то, что при правильной защите два коня не могут поставить мат одинокому королю. (8 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить, как ставят мат одинокому королю ладья и король. Спросить детей, как они думают, смогут ли две лёгкие фигуры поставить мат королю. Перейти к теме урока «Мат двумя лёгкими фигурами».

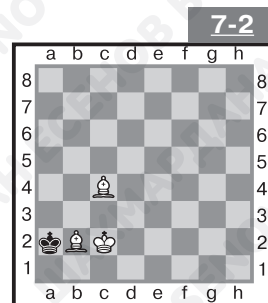
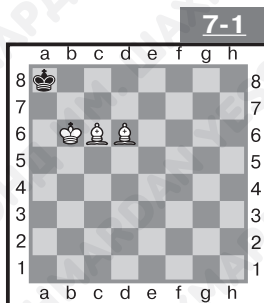
2. Мат двумя лёгкими фигурами. Поставить мат двумя лёгкими фигурами одинокому королю несколько сложнее, чем тяжёлыми фигурами. И в этом случае сильнейшая сторона стремится ограничить подвижность неприятельского короля, а он в свою очередь старается как можно дольше задержаться в центре.

Но если при матовании тяжёлыми фигурами в оттеснении короля участвовали две фигуры или даже одна (две ладьи, ладья и король, один ферзь), то две лёгкие фигуры с такой задачей не справятся. Им обязательно нужна помощь короля. Причём король и две лёгкие фигуры должны действовать очень согласованно, иначе мат невозможен. Кроме того, если при матовании тяжёлыми фигурами достаточно было загнать неприятельского короля на край доски, то мат лёгкими фигурами достигается строго в углу или на соседних с угловым крайних полях.

1.1. Мат двумя слонами.

Объяснить детям, что два слона могут поставить мат неприятельскому королю на любом угловом поле и на соседних с ним крайних полях.

Продемонстрировать заключительные матовые позиции (7-1, 7-2).



Один слон атакует неприятельского короля, другой отрезает ему путь к отступлению. Король сильнейшей стороны также принимает непосредственное участие в атаке, он выполняет роль сторожа и не даёт неприятелю выбраться из западни. Причём **король сильнейшей стороны должен находиться обязательно**

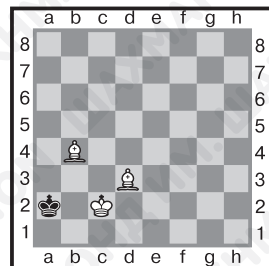
на расстоянии хода коня от углового поля. Без соблюдения этого правила поставить мат невозможно.

Показать детям, как происходит матование короля, отеснённого в угол.

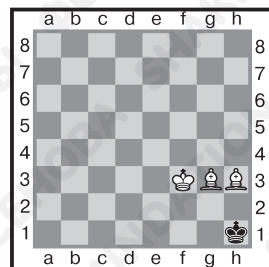
(7-3) В этой позиции чёрный король зажат на полях a1, a2. Белый король расположился от углового поля на ход коня. Слон на b4 не даёт королю выскользнуть из угла. Всё готово для того, чтобы поставить мат.

1.Сс4 Кра1. 2.Сс3х.

(7-4) В следующей позиции чёрный король уже в углу, но белый король ещё не занял нужного поля.



7-3



7-4

Если белый король попытается сразу захватить ключевое поле, то получится пат. 1.Крf2 — пат.

Поэтому белым необходимо провести небольшую перестройку:

1.Сf4 — освобождается другое ключевое поле для белого короля.

1...Крg1.

2.Крg3 — король занял нужное поле.

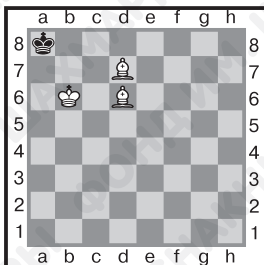
2...Крh1.

3.Сg2+ Крg1.

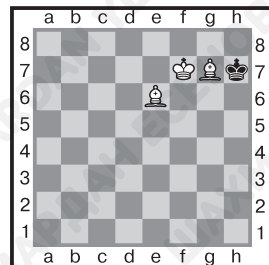
4.Се3х.

При матовании двумя слонами также возможен пат. Эта опасность возникает сразу же, как только одинокий король оказывается отеснённым на край доски.

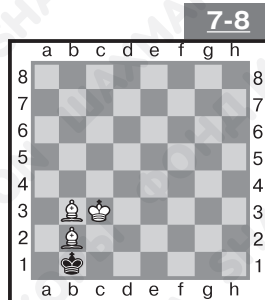
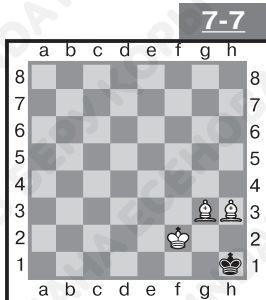
Показать детям типичные патовые ситуации (7-5, 7-6, 7-7, 7-8).



7-5



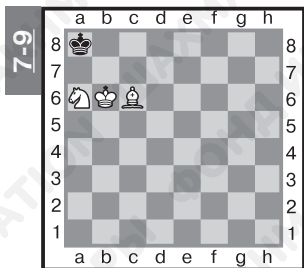
7-6



Во всех позициях ход чёрных, но их королю некуда ходить, шах не объявлен, поэтому возникла ситуация пата.

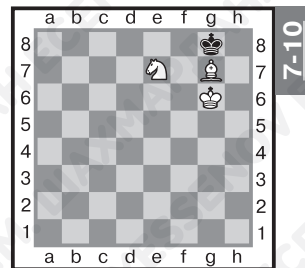
1.2. Мат слоном и конём.

Слон и конь также умеют ставить мат одинокому королю. И также им для этого требуется помощь собственного короля. Мат слоном и конём возможно поставить только в одном из двух углов, доступных слону, или на соседних с ним крайних полях. То есть мат достигается только на шести полях.



Показать детям заключительные позиции при матовании слоном и конём.

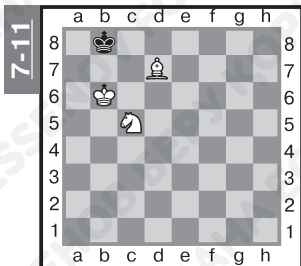
Белопольный слон и неприятельский король находятся в белом углу. Конь и король не дают ему выскочить, а слон объявляет шах и мат (7-9).



(7-10) В этой позиции слон чернопольный, а король слабой стороны зажат на поле, соседнем с чёрным углом. Слон и король не дают чёрному королю выйти, а конь объявляет шах и мат.

Обратить внимание детей на **два главных условия**, при которых возможно поставить мат слоном и конём.

Во-первых, **король сильнейшей стороны должен находиться на расстоянии хода коня от углового поля.**



Во-вторых, **мат можно поставить только в углу, который может атаковать слон.** (Если слон белопольный, то и угол должен быть белый, а если слон чернопольный — угловое поле должно быть чёрным).

(7-11) Ход белых. Они оттеснили чёрного короля в нужный угол. Белый король занял нужное положение. Остаётся объявить мат в два хода.

1. Ка6+ Кра8.

2. Сс6х.

Если в этой позиции был бы ход чёрных, то белые должны были сделать выжидательный ход и также поставить мат.

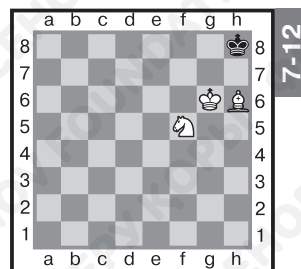
1... Кра8 2. Се6 — выжидательный ход.

2... Крb8 3. Ка6+ Кра8 4. Сd5х.

(7-12) Предположим, в этой позиции ход белых. Они оттеснили короля в нужный угол, белый король также расположен на ход коня от углового поля. Мат достигается следующим образом:

1. Сg7+, но не 1. Ке7?? — иначе пат.

1... Крg8 2. Ке7х или 2. Кh6х.

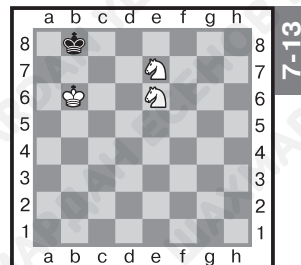


Если бы в этой позиции был ход чёрных, то белым даже не пришлось бы делать выжидательный ход:

1... Крg8 2. Ке7+ Крh8 3. Сg7х.

Обратить внимание детей, что поставить **мат двумя конями** одинокому королю даже при поддержке своего короля **невозможно**. При правильной защите слабая сторона может избежать мата.

Допустим, сильнейшей стороне удалось оттеснить неприятельского короля почти в самый угол (7-13).



Ход белых. Кажется, что достаточно дать шах — и король окажется в матовой сети, 1.Кс6+ Кра8 2.Кс7х. Но всё дело в том, что король слабой стороны в угол идти не обязан!

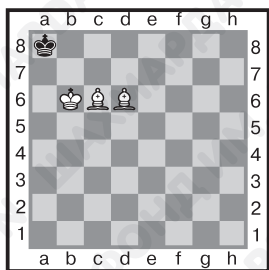
1.Кс6+ Крс8, и теперь, если 2.Кс5, то пат, а если 2.Ке5, то Крб8.

И белые не могут заставить чёрного короля пойти в угол.

Сделать вывод: поставить мат одинокому королю двумя лёгкими фигурами — дело непростое, но два слона, слон и конь с этой задачей справляются, конечно, при поддержке своего короля. А вот два коня при правильной защите мат одинокому королю не ставят и даже собственный король им в этом помочь не может.

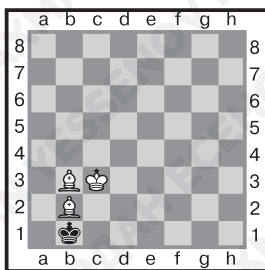
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

1. «Мат или пат?» Расставить на доске поочерёдно несколько позиций, попросить детей определить, поставлен мат или пат (7-14, 7-15, 7-16, 7-17, 7-18, 7-19).



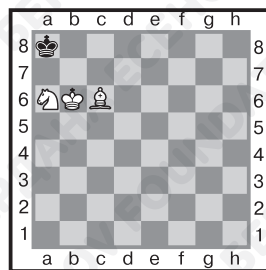
7-14

Мат.



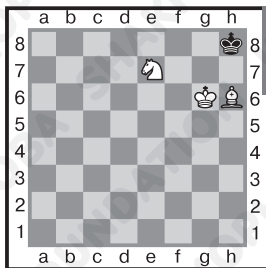
7-15

Пат.



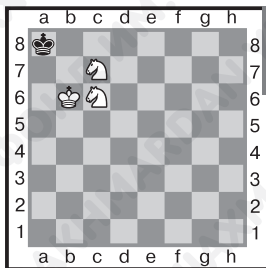
7-16

Мат.



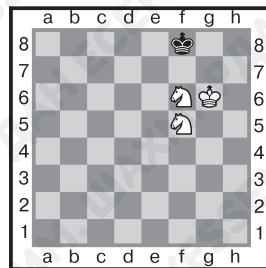
7-17

Пат.



7-18

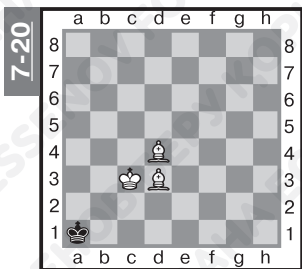
Мат.



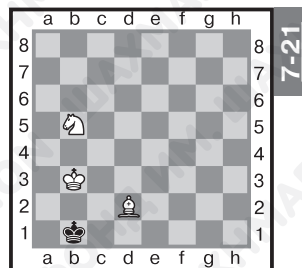
7-19

Пат.

2. «Мат в один ход». Расставить позицию, ход белых. Как дать мат в один ход?
 Ответ: 1.Крб3х — король отходит на нужное поле и открывает линию действия чер-



нопольного слона. Белопольный слон и король выполняют роли сторожей (7-20).

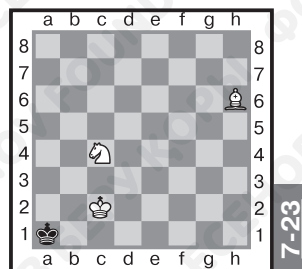
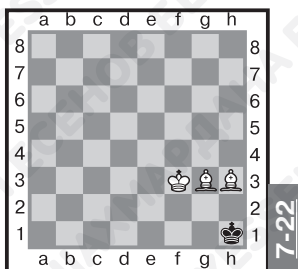


3. «Мат в два хода». Расставить позицию, ход белых. Как дать мат в два хода? Ответ: сначала даём шах конём 1.Кa3+ Кpa1, а теперь шах слоном 2.Сс3х (7-21).

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с заданной позицией. Дети играют в парах микроматчи. Одну партию белыми, одну — чёрными, из заданной позиции.

(7-22, 7-23) Ход белых. Нужно как можно быстрее поставить мат чёрному королю. Побеждает тот, кто поставит мат за меньшее количество ходов.



1. Cf4 Кpg3 2. Кpg3 Кph1.
3. Cg2+ Кpg1 4. Ce3x.

1. Кpb3 Кpb1.
2. Ka3+ Кра1 3. Cg7x.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 7. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18. Учиться ставить мат одинокому королю двумя тяжёлыми фигурами.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Где должен располагаться неприятельский король, для того чтобы ему можно было поставить мат двумя слонами?

Ответ запиши: **на угловых и соседних с ними крайних полях.**

Задание № 2.

Могут ли два коня дать мат одиночному неприятельскому королю при наилучшей защите слабой стороны?

Ответ запиши: **нет**.

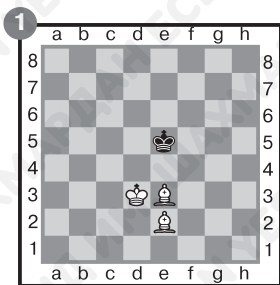
Задание № 3.

Можно ли поставить мат неприятельскому королю, который зажат в чёрном углу, белопольным слоном и конём?

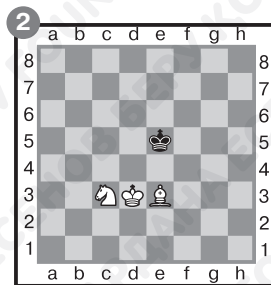
Ответ запиши: **нет, мат достигается в углу, который способен атаковать слон.**

Задание № 4.

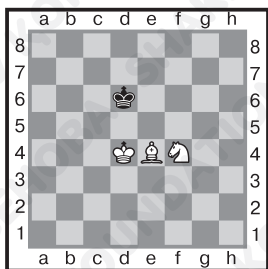
Отметь поля, на которых можно поставить мат чёрному королю в этой позиции.



12 полей: a1, a2, b1; a7, a8, b8; g1, h1, h2; g8, h7, h8.



6 полей: a1, a2, b1; g8, h7, h8.



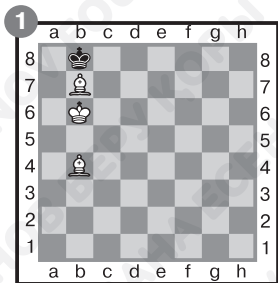
Задание № 5.

Отметь поля, на которых должен стоять белый король, чтобы было возможно поставить мат чёрному королю в этой позиции.

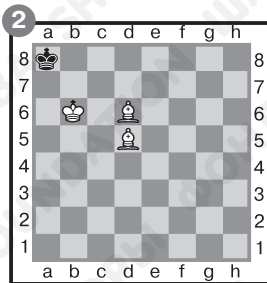
4 поля: b6, c7, f2, g3.

Задание № 6.

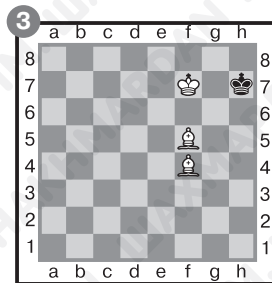
Ход чёрных. Какая ситуация возникла на доске (шах, мат, пат)? Ответ запиши.



Пат.



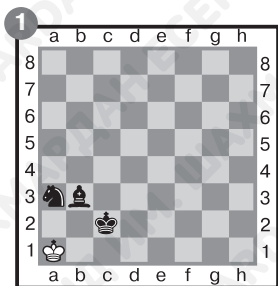
Мат.



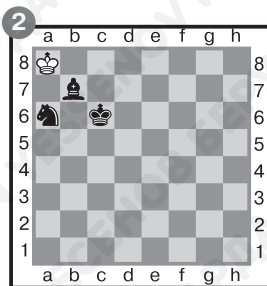
Шах.

Задание № 7.

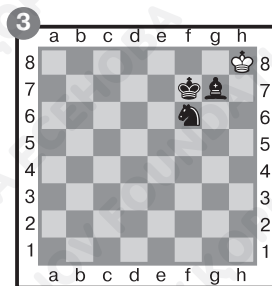
Ход белых. Какая ситуация возникла на доске (шах, мат, пат)? Ответ запиши.



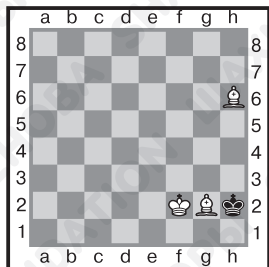
Пат.



Шах.



Мат.



Задание № 8.

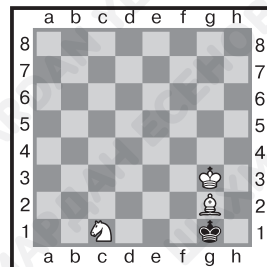
Ход белых. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.

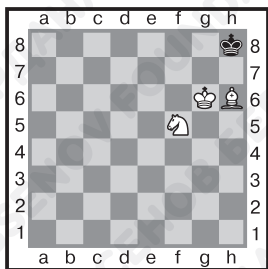
1. Cf4x.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.

1. Ke2x.





Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в два хода. Ответ запиши.

1. Cg7+ Kpg8.

2. Ke7x (Kh6x).

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

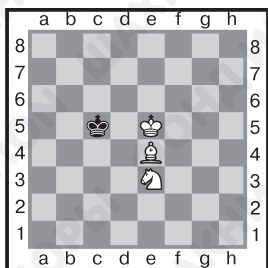
Сколько полей на шахматной доске, на которых можно дать мат одинокому королю слоном и конём?

Ответ запиши: **шесть.**

Задание № 13.

Могут ли два слона дать мат одинокому королю без поддержки своего короля?

Ответ запиши: **нет.**



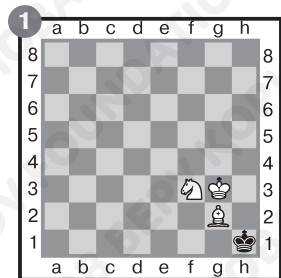
Задание № 14.

Отметь поля, на которых можно поставить мат чёрному королю в этой позиции.

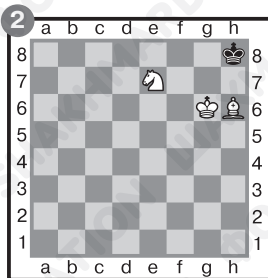
6 полей: a7, a8, b8, g1, h1, h2.

Задание № 15.

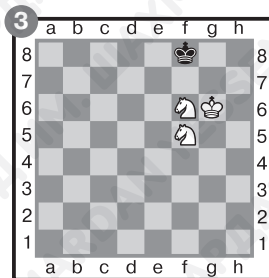
Ход чёрных. Какая ситуация возникла на шахматной доске? Ответ запиши.



Мат.



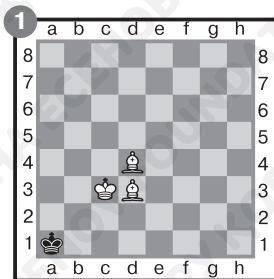
Пат.



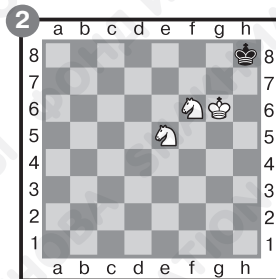
Пат.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.



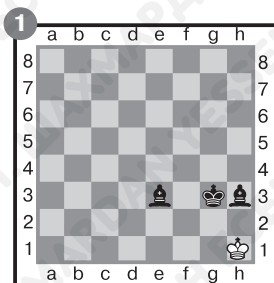
1. Kpb3x.



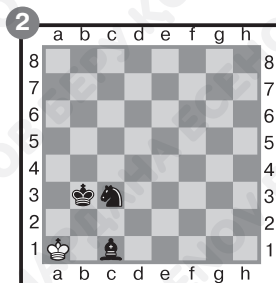
1. Kf7x.

Задание № 17.

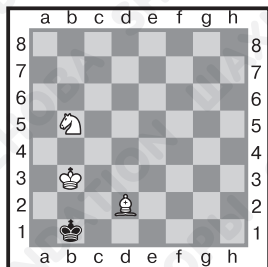
Ход чёрных. Поставь мат в один ход. Ответ запиши.



1... Cg2x.



1... Cb2x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода. Ответ запиши.

1. Ka3+ Кра1.

2. Cc3x.

§ 8. Итоговое занятие.

Мат одинокому королю

Цель урока:

- обучающая — закрепить знания детей о способах матования одинокого короля, отрабатывать технику постановки мата одинокому королю двумя ладьями, ферзём и ладьёй, ферзём, ладьёй, двумя слонами, слоном и конём;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

Данный урок является обобщающим. Закрепляются знания и навыки учащихся по матованию одинокого короля. После того как педагог напомним детям способы матования одинокого короля, он может построить дальнейшую работу несколькими способами:

1. Провести итоговую проверочную работу, взяв за основу задания соответствующего урока из рабочей тетради.
2. Провести конкурс решения заданий на матование одинокого короля.
3. Провести микроматчи среди учащихся по матованию одинокого короля.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Перейти к теме урока «Мат одинокому королю. Итоговое занятие». (5 мин.)

2. Напомнить детям способы матования одинокого короля различными фигурами. (8 мин.)

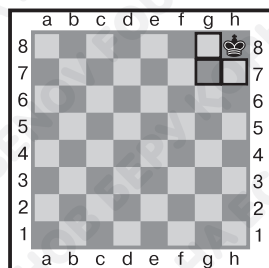
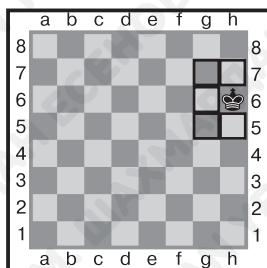
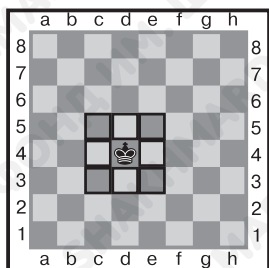
3. Проведение конкурса решения задач на мат одинокому королю либо итоговой проверочной работы в тетради, либо микроматчей среди учащихся по матованию одинокого короля. (27 мин.)

4. Подведение итогов урока. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Перейти к теме урока «Мат одинокому королю. Итоговое занятие».

2. Мат одинокому королю. Обобщить знания детей о матовании одинокого короля. Напомнить детям, как ставят мат одинокому королю различные фигуры.

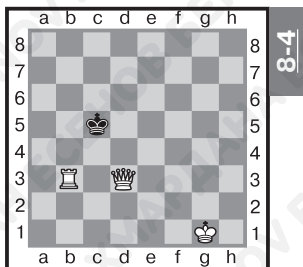
Легче всего поставить мат одинокому королю на краю доски или в углу. Это связано с тем, что в центре доски королю доступны восемь полей, на краю доски — пять, а в углу — только три (8-1, 8-2, 8-3).



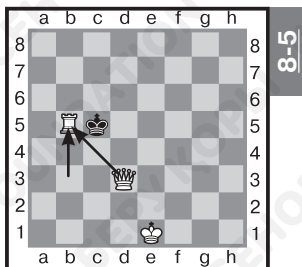
Чем меньше свободных полей у короля, тем легче поставить мат. Обычно матование короля сводится к его планомерному оттеснению на край доски или в угол. При достаточно большом материальном перевесе (две ладьи, ферзь и ладья, два ферзя) мат одинокому королю можно поставить без помощи своего короля.

Две ладьи очень легко справляются с этой задачей. Для этого они по очереди отнимают у неприятельского короля свободные поля по горизонтали или вертикали, теснят его на край доски, где и наносят решающий удар (мат). Мат двумя ладьями называется линейным и, как правило, не вызывает трудностей. Главное — чётко определиться, на какой край загонять неприятельского короля.

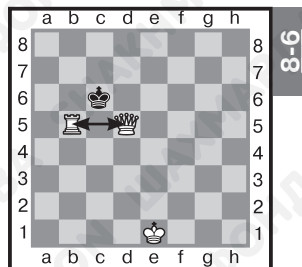
Мат ладьёй и ферзём также легко достигается без помощи других фигур. Ферзь и ладья могут ставить как линейный мат, так и особый мат «пружинка» (8-4, 8-5, 8-6, 8-7, 8-8).



8-4



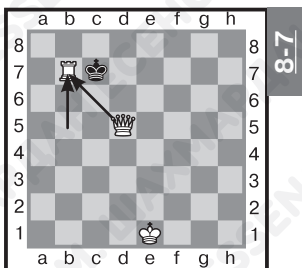
8-5



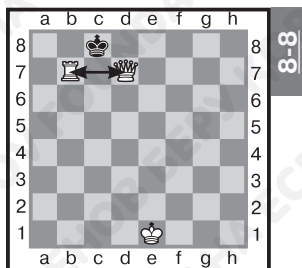
8-6

1. Лb5+ Крс6.

2. Фd5+ Крс7.



8-7



8-8

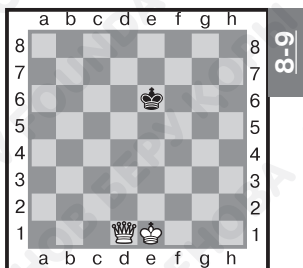
3. Лb7+ Крс8.

4. Фd7x.

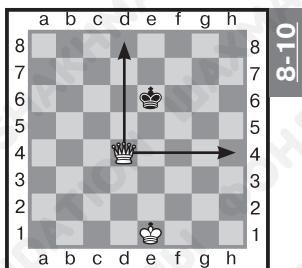
Если мат ставят два ферзя, надо только учитывать, что ферзь — фигура более боеспособная и отнимает у короля больше полей, поэтому увеличивается опасность пата. Чтобы избежать пата, надо придерживаться следующих правил:

1. Стараться держать ферзя подальше от короля.
2. Стараться каждым ходом объявлять шах.

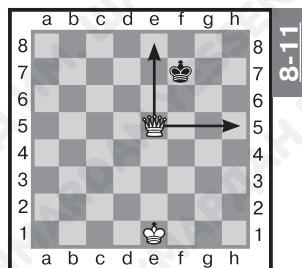
Для того чтобы поставить мат одним ферзём, уже требуется помощь короля. Хотя ферзю по силам оттеснить неприятельского короля на край доски. Для этого ферзь должен располагаться по отношению к неприятельскому королю на ход коня (8-9, 8-10, 8-11).



8-9



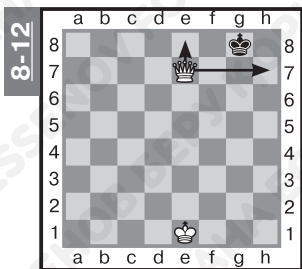
8-10



8-11

1. Фd4 Крf7.

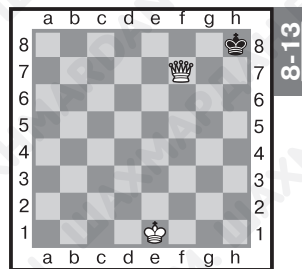
2. Фе5 Крг8.



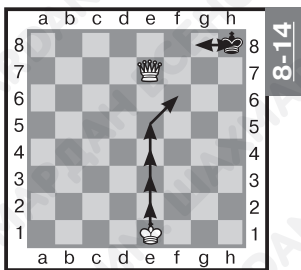
3. Фе7 Крh8. (8-12).

Но здесь надо быть осторожным. Чрезмерное усердие может привести к пату (8-13).

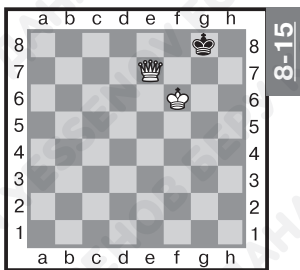
4. Фf7?? – пат.



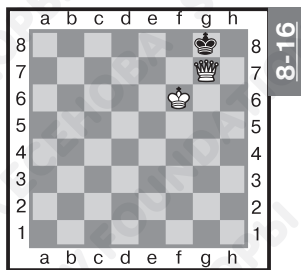
Поэтому надо оставить неприятельскому королю пару полей, чтобы он мог двигаться, и подвести на подмогу своего короля, чтобы затем поставить мат с его помощью (8-14, 8-15, 8-16).



4. Кре2... и т.д.



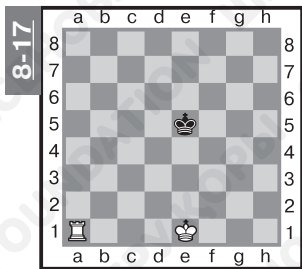
8. Крf6 Крg8.



9. Фg7х.

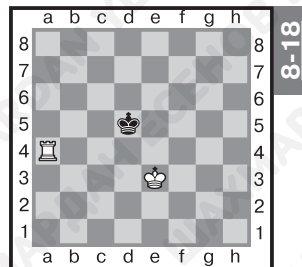
При матовании одной ладьёй помощь своего короля нужна с самого начала. Иначе неприятеля на край доски не загонишь.

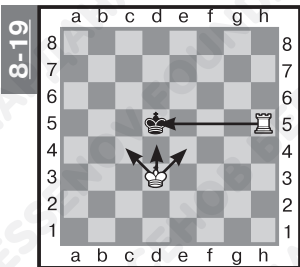
Для того чтобы поставить мат одной ладьёй, надо придерживаться чёткого плана:



1. Определяем, к какому краю мы будем оттеснять неприятельского короля (8-17).

2. Отрезаем у неприятельского короля как можно больше свободных линий (8-18).

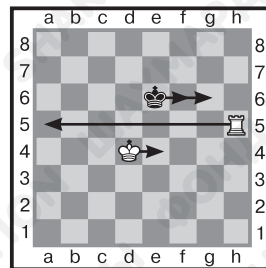




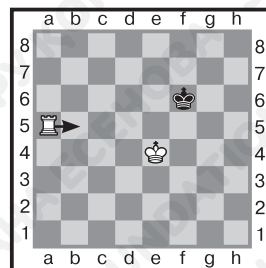
3. Подтягиваем своего короля, стараемся добиться положения, при котором короли будут стоять в оппозиции (друг напротив друга) (8-19).

4. С помощью бокового шаха ладьи заставляем неприятельского короля отступить.

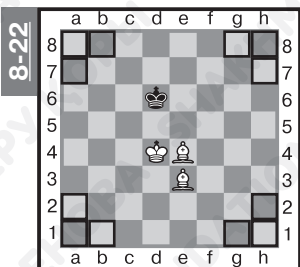
5. Если неприятельский король атакует ладью, перебрасываем её на другой фланг, контроль над линией не теряем (8-20).



6. При необходимости делаем выжидательный ход ладьёй (8-21).



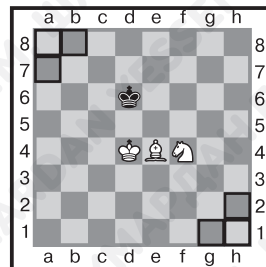
Мат одной ладьёй одинокому королю можно поставить быстрее, если отрезать короля не только по горизонтали, но и по вертикали.

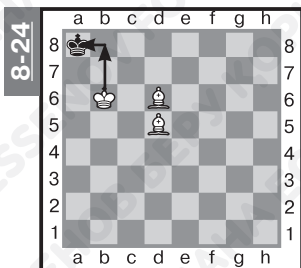


Мат одинокому королю можно поставить и двумя слонами или слоном и конём. В этом случае без помощи собственного короля не справиться. Причём мат достигается строго в углу и на соседних с ним крайних полях.

Таким образом, два слона ставят мат одинокому королю только на 12-ти полях из 64 существующих на шахматной доске (8-22).

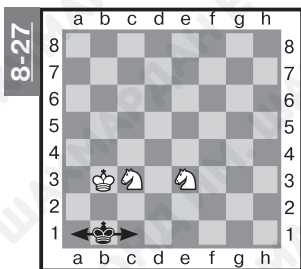
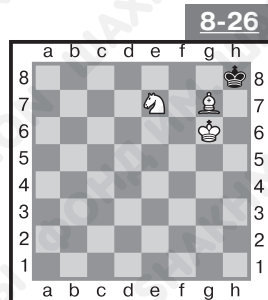
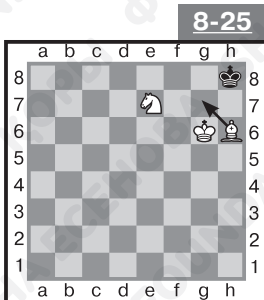
Мат слоном и конём достигается на угловых и соседних с ними крайних полях, при условии, что слон способен атаковать данное угловое поле (8-23).





Для того чтобы мат был возможен, необходимо своего короля поставить на ход коня от углового поля (8-24).

При матовании король и одна из лёгких фигур выполняют роли сторожей — не дают неприятелю выскочить из угла, а вторая фигура объявляет шах (8-25, 8-26).



Два коня при наилучшей защите мат одиночному королю не ставят (8-27).

1.Кс3+. Если теперь чёрные допустят ошибку и сделают ход 1...Кра1??, то последует 2.Кс2х. Но чёрные не обязаны идти в угол, на ход 1...Крс1 мата не будет, коням с королём не справиться.

Итак, поставить одиночному королю мат нетрудно. Для того чтобы легко справиться с этой задачей, необходимо потренироваться в разыгрывании элементарных окончаний с большим материальным преимуществом. И тогда подобные окончания не вызовут никаких затруднений.

3. Практическая часть урока.

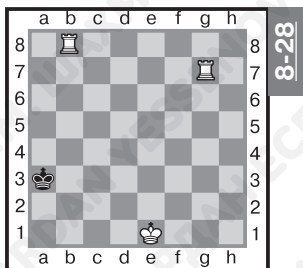
Итоговая проверочная работа проводится по рабочей тетради. Учащимся даётся 25 минут на выполнение заданий, после чего тетради сдаются на проверку.

Конкурс решения задач на матование одиночного короля. Учитель выставляет на демонстрационной доске задание. Дети должны найти способ поставить мат одиночному королю за заданное количество ходов. Решение каждый из учеников записывает на отдельном листке. На каждое задание даётся 3 минуты, затем данная позиция снимается, ставится следующая. В конце занятия учитель собирает подписанные листы с решениями. За каждое правильно решённое задание ученик

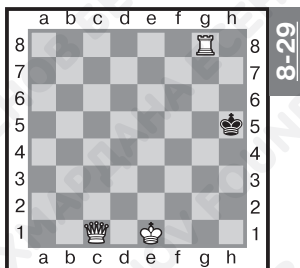
получает 1 балл. Оценка выставляется в соответствии с количеством набранных баллов. Количество заданий — от 8 до 10.

- Оценка 5 — все задания решены правильно;
- оценка 4 — допущены 1-2 ошибки;
- оценка 3 — половина заданий решены правильно;
- оценка 2 — решены правильно 1-3 задания.

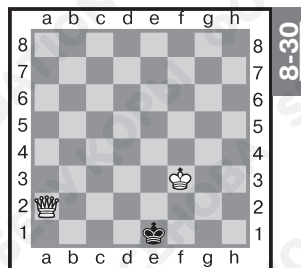
Примерные задания для конкурса решения задач (8-28, 8-29, 8-30, 8-31, 8-32, 8-33):



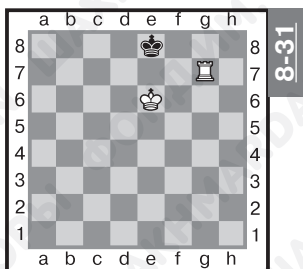
1. Ла7х.



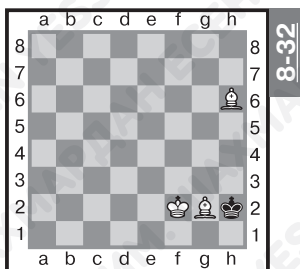
1. Фг5х.



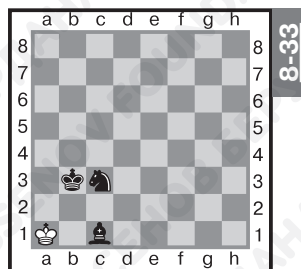
1. Фе2х.



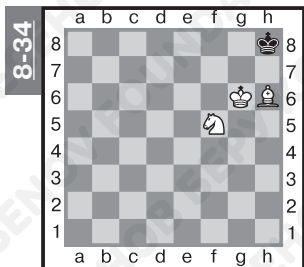
1. Лг8х.



1. Cf4х.



1...Cb2х.

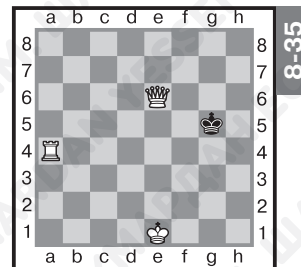


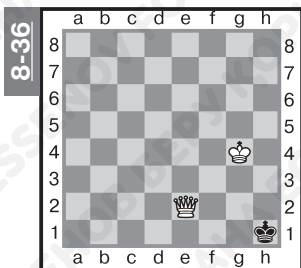
Мат в два хода (8-34).

1. Сg7 Крг8 2. Kh6х (или 2. Ке7х).

Мат в два хода (8-35).

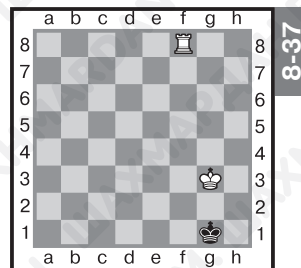
1. Лг4+ Крh5 2. Фг6х.





Мат в два хода (8-36).

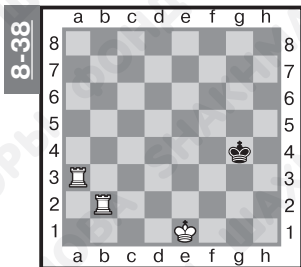
1.Крг3 Крг1 2.Фд2х
(Фе1х, Фd1х).



Мат в два хода (8-37).

1.Крh3 Крh1 2.Лf1х.
или **1.Лf(2-7) Крh1. 2.Лf1х.**

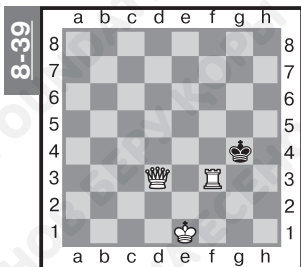
Микроматчи среди учащихся на матование одинокого короля. Учащиеся разбиваются по парам. На шахматной доске выставляется игровая позиция из приведённых ниже. Задание: необходимо поставить мат неприятельскому королю за меньшее количество ходов. Учащиеся разыгрывают её по очереди белым и чёрным цветом, при этом записывают ходы в партии. Учитель оценивает игру. Если ученик поставил мат относительно коротким способом, то получает 5 баллов, если поставил мат, но играл не планоно — 4 балла, если не сумел поставить мат — 3 балла. Игра чёрных не оценивается. Далее разыгрывается следующая позиция и т.д.



«Мат двумя ладьями».

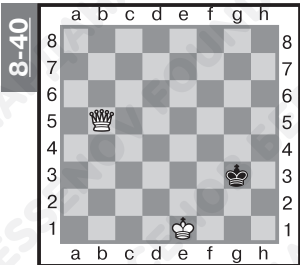
Примерные варианты матования (8-38):

1.Лf2 Крг5. 2.Лг3 Крh4. 3.Лfg2 Крh5 4.Лh3х (5 баллов).
1.Лb4 Крf5 2.Ла5 Кре6 3.Лb6 Крd7 4.Ла7 Крс8 5.Лbb7
Крd8 6.Лb8х (5 баллов).



«Мат ферзём и ладьёй» (8-39).

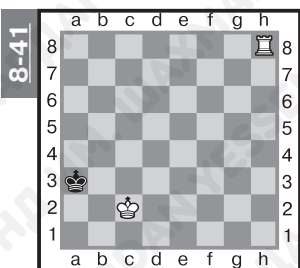
1.Фf5 Крh4 2.Лh3х (5 баллов).
1.Фе4 Крг5 2.Лf5 Крг6 3.Фе6 Крг7 4.Лf7 Крг8 5.Фе8х
(5 баллов).



«Мат ферзём и королём» (8-40).

1. Фf5 Кpg2 2. Фf4 Кph3 3. Фg5 Кph2 4. Кpf2 Кph3 5. Фg3x (5 баллов).

1. Фf1 Кpg4 2. Фf2 Кph3 3. Фg1 Кph4 4. Фg2 Кph5 5. Фg3 Кph6 6. Фg4 Кph7 7. Фg5 Кph8 8. Кpf2 Кph7 9. Кpf3 Кph8 10. Кpf4 Кph7 11. Кpf5 Кph8 12. Кpf6 Кph7 13. Фg7x (5 баллов).



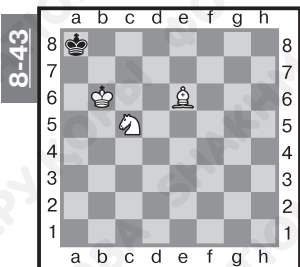
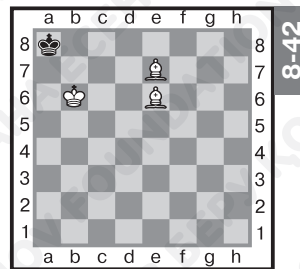
«Мат ладьёй и королём» (8-41).

1. Лh4 Кра2 2. Ла4x (5 баллов).

1. Лb8 Кра4 2. Крс3 Кра5 3. Крс4 Кра6 4. Крс5 Кра7 5. Лb1 Кра6 6. Лb2 Кра7 7. Крс6 Кра8 8. Крс7 Кра7 9. Ла2x (5 баллов).

«Мат двумя слонами» (8-42).

1. Cf5 Кpb8 2. Cd6+ Кра8 3. Ce4x (5 баллов).



«Мат слоном и конём» (8-43).

1. Cd7 Кpb8 2. Ка6+ Кра8 3. Сс6x (5 баллов).

В конце урока учитель подводит итоги, определяет, кто из учащихся справился с заданием лучше других.

4. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 8. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18. Повторить технику матования одинокого короля различными фигурами.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В какой части доски обычно ставится мат одинокому королю?

Ответ запиши: **на краю доски, в углу.**

Задание № 2.

Какие фигуры могут поставить мат одинокому королю без помощи своего короля?

Ответ запиши: **две тяжёлые фигуры.**

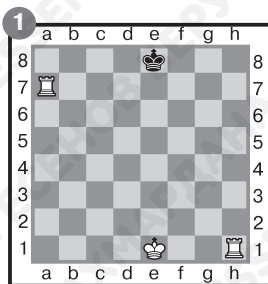
Задание № 3.

Сколько есть полей на шахматной доске, на которых можно поставить мат одинокому королю при взаимодействии короля соперника со своими конем и слоном?

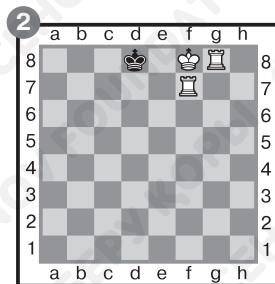
Ответ запиши: **шесть.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в один ход двумя ладьями. Ответ запиши.



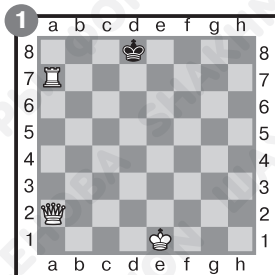
1.Лh8x.



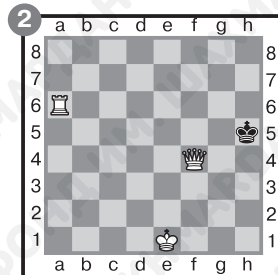
1.Крг7x.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в один ход ферзём и ладьёй. Ответ запиши.



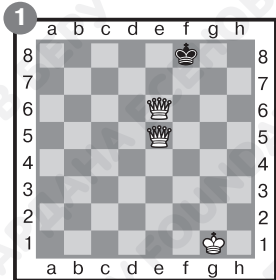
1.Фg8x.



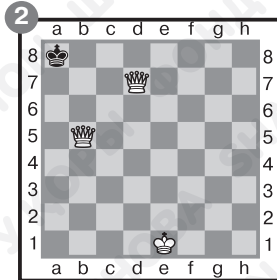
1.Лh6x.

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в один ход двумя ферзями. Ответ запиши.



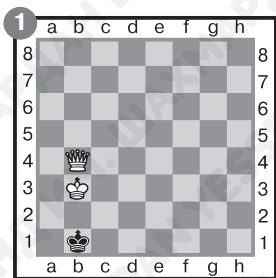
1. Фh8x или 1. Фе8x. 1. Ф5f6x.



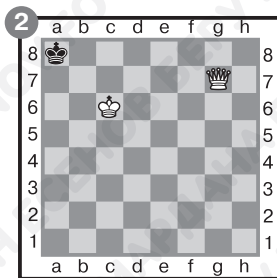
1. Фb7x (любой).

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в один ход ферзём и королём. Ответ запиши.



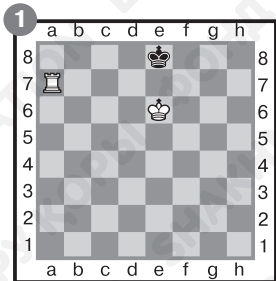
1. Фе1x.



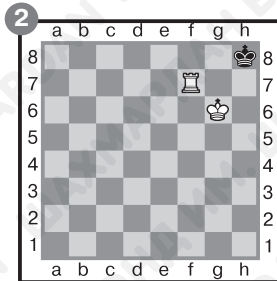
1. Фb7x.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в один ход ладьёй и королём. Ответ запиши.



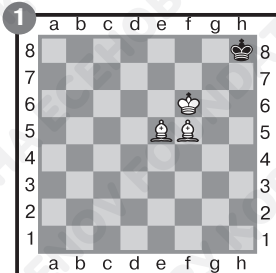
1. Ла8x.



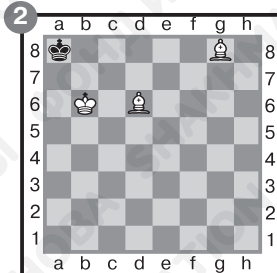
1. Лf8x.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в один ход двумя слонами. Ответ запиши.



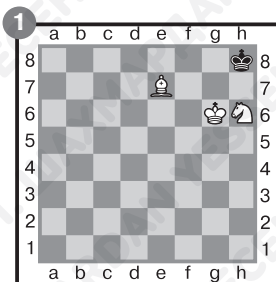
1. Kpf7x.



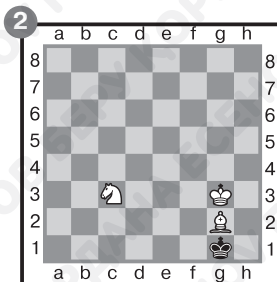
1. Cd5x.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в один ход слоном и конём. Ответ запиши.



1. Cf6x.



1. Ke2x.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Какие фигуры могут самостоятельно оттеснить одинокого неприятельского короля на край доски?

Ответ запиши: **две ладьи, ферзь и ладья, два ферзя, один ферзь.**

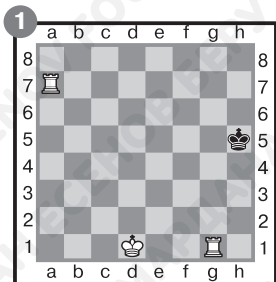
Задание № 13.

Как должен располагаться король сильнейшей стороны, для того чтобы был возможен мат двумя слонами или слоном и конём?

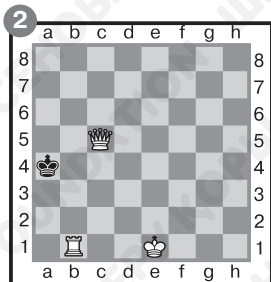
Ответ запиши: **на ход коня от углового поля.**

Задание № 14.

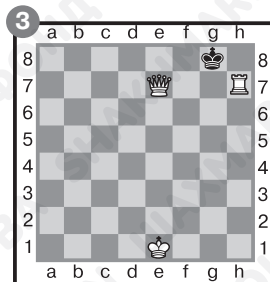
Ход белых. Поставь мат в один ход двумя тяжёлыми фигурами. Ответ запиши.



1.Лh7x.



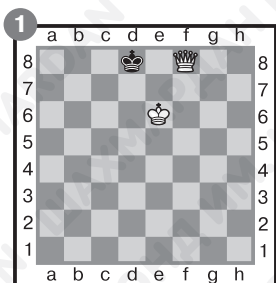
1.Фa7x или 1.Фb4x.



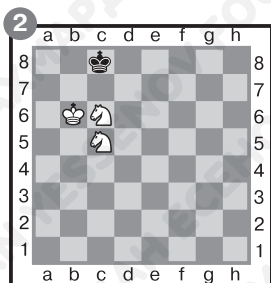
1.Фg7x или 1.Фf7x.

Задание № 15.

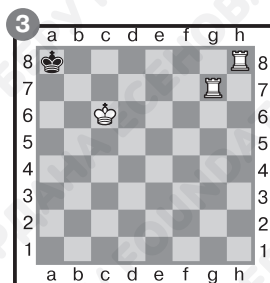
Ход чёрных. Какая ситуация возникла на шахматной доске? Ответ запиши.



Шах.



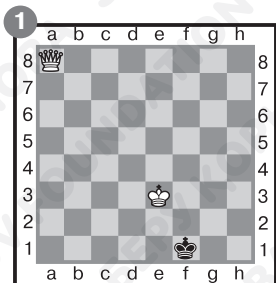
Пат.



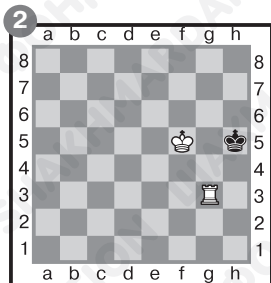
Мат.

Задание № 16.

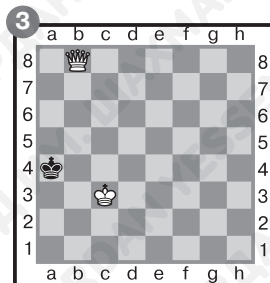
Ход белых. Поставь мат в один ход одной тяжёлой фигурой и королём. Ответ запиши.



1.Фh1x.



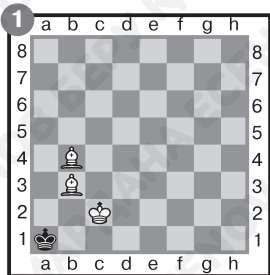
1.Лh3x.



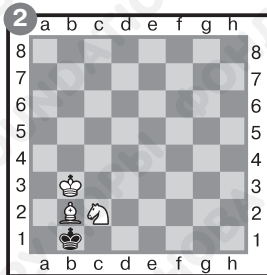
1.Фb4x.

Задание № 17.

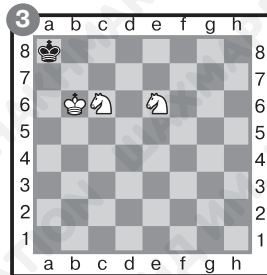
Ход белых. Поставь мат в один ход двумя лёгкими фигурами. Ответ запиши.



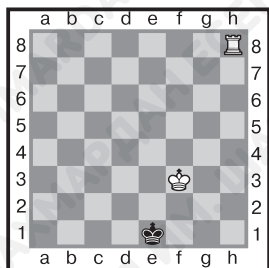
1. Cc3x.



1. Ka3x.



1. Kc7x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь одинокому королю мат в два хода.

Ответ запиши.

1. Лd8 Kpf1.

2. Лd1x.

§ 9. Взаимодействие тяжёлых фигур

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «взаимодействие фигур», «батарея», «батареиный мат». Познакомить детей с видами взаимодействия фигур, с примерами батареиного и линейного мата при взаимодействии двух ладей, ферзя и ладьи. Учить детей определять роль фигур при атаке на короля, различать линейный и батареиный мат. Формировать навык матования короля, используя взаимодействие двух ладей, ферзя и ладьи. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, может ли поставить мат одинокому королю одна фигура. Перейти к теме урока: «Взаимодействие тяжёлых фигур». (5 мин.)
2. Напомнить детям понятие «взаимодействие фигур». Познакомить детей с видами взаимодействия фигур. Остановиться подробнее на взаимодействии тяжёлых фигур. Разобрать примеры мата на основе батареи Ладья + Ладья, Ферзь + Ладья. Учить детей определять роли фигур при атаке на короля; различать линейный мат и батареиный. (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить, может ли одна фигура без помощи своих фигур поставить мат одиночному королю. Перейти к теме урока «Взаимодействие тяжёлых фигур».

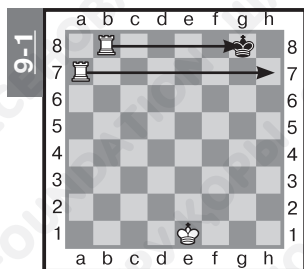
2. Взаимодействие тяжёлых фигур. Поставить мат одиночной фигурой возможно, только если неприятельский король зажат в неудобном положении своими же фигурами. Но чаще всего для того чтобы поставить мат неприятельскому королю, необходимо, чтобы фигуры помогали друг другу, взаимодействовали. Взаимодействие шахматных фигур проявляется в следующих случаях:

- когда фигуры нападают на один и тот же объект;
- когда фигуры атакуют соседние поля и тем самым дополняют друг друга;
- когда фигуры защищают друг друга.

Рассмотреть примеры взаимодействия двух ладей; ферзя и ладьи.

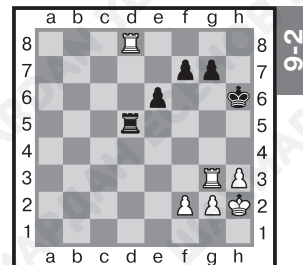
1. Батарея Ладья + Ладья.

Рассмотрим, как могут взаимодействовать при атаке на короля две ладьи. Один из способов взаимодействия мы уже рассматривали, когда изучали линейный мат.

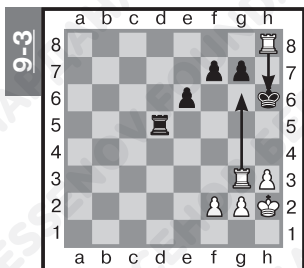


(9-1) В этом случае одна ладья объявляет королю шах, а вторая контролирует поля для отступления. Взаимодействие здесь происходит по типу «охотник – сторож».

Точно такой же мат можно поставить и в середине партии.



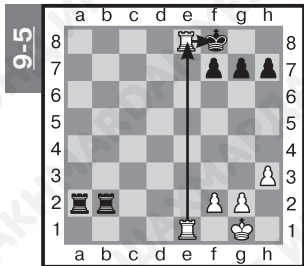
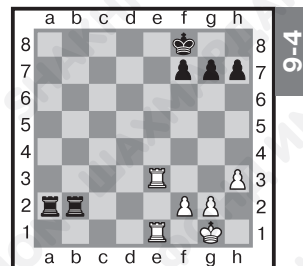
Мы замечаем, что король чёрных зажат на крайней линии «h», после хода **1. Лh8x** чёрному королю мат (9-2).



Ладья на g3 выполняет роль сторожа, а ладья с поля h8 выполняет роль охотника (9-3).

Взаимодействие по типу «охотник – защитник».

Белые ладьи расположились на одной линии. Такое расположение называется батарея. Ходом **1.Ле8х** белые объявляют мат (9-4).

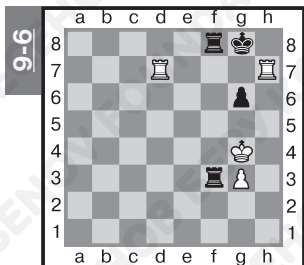


Ладья на e8 атакует короля, а ладья на e1 её защищает. Такой мат называется батарейный или мат с подкреплением (9-5).

Напомнить детям, что такое батарея и батарейный мат.

Батарея — это расположение двух фигур одного цвета либо на одной линии, если по этой линии они могут создавать угрозы королю, либо таким образом, чтобы была возможна атака двумя фигурами одного поля вблизи неприятельского короля.

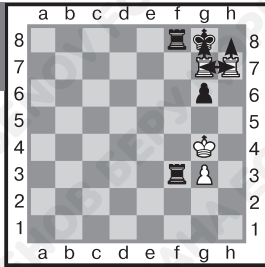
Батарейный мат (мат с подкреплением) — это мат, который ставит одна фигура, приблизившись вплотную к неприятельскому королю, под защитой другой фигуры.



Рассмотрим ещё один пример батарейного мата.

(9-6) Обе ладьи белых расположились на 7-ой горизонтали, здесь они защищают друг друга, поэтому смело могут подходить к неприятельскому королю. Мат достигается ходом **1.Лдg7х**.

9-7

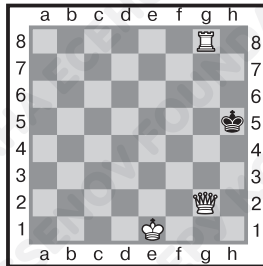


(9-7) Ладья на g7 атакует короля, а ладья на h7 выполняет и роль защитника ладьи на g7, и роль сторожа — не даёт королю уйти на поле h8.

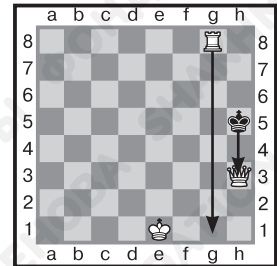
2. Батарея Ферзь + Ладья.

С взаимодействием ферзя и ладьи мы уже встречались, когда изучали, как ставить мат одинокому королю тяжёлыми фигурами.

(9-8, 9-9) Здесь ферзь и ладья ставят линейный мат, занимая ферзём либо ладьёй линию «h». При линейном мате одна тяжёлая фигура выполняет роль сторожа, другая — охотника.



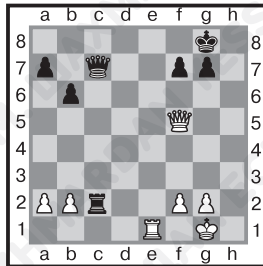
9-8



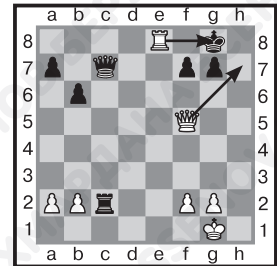
9-9

Взаимодействие по типу «охотник — сторож» разберём и на следующем примере.

(9-10, 9-11). Чёрные фигуры оставили своего короля без присмотра. Белые могут этим воспользоваться и объявить мат ходом **1.Лев8х**. Ладья атакует короля, а белый ферзь выполняет роль сторожа, он не даёт королю убежать.



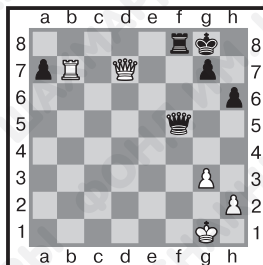
9-10



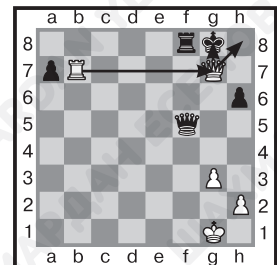
9-11

Рассмотреть пример батареи Ферзь + Ладья.

(9-12, 9-13) Ферзь и ладья располагаются на одной линии: ферзь впереди, ладья позади.



9-12

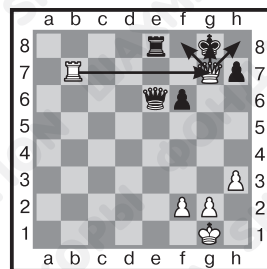
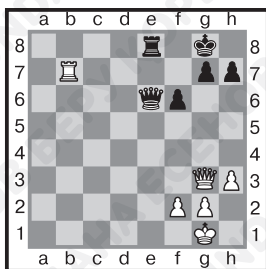


9-13

Здесь ферзь ходом **1.Ф:g7x** способен нанести атакующий удар на короля, а ладья защищает, не давая королю его побить. Фигуры взаимодействуют по типу «охотник – защитник».

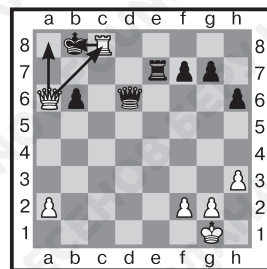
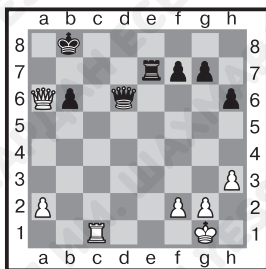
Иногда тяжёлые фигуры могут атаковать один и тот же пункт с разных линий.

(9-14, 9-15) В этом случае ферзь и ладья атакуют одно и то же поле g7 вблизи короля, но с разных линий. Для того чтобы поставить мат, необходимо, чтобы шах объявлял ферзь **1.Ф:g7x**, так как он способен атаковать поля по вертикалям, горизонталям и диагоналям.



Умеют ферзь и ладья ставить в середине игры и мат «пружинка», с которым мы уже встречались ранее. Это тоже тип батарейного взаимодействия.

(9-16, 9-17) Тут ходом **1.Лс8x** ладья атакует короля, а ферзь выполняет и роль защитника ладьи, и роль сторожа.



Подвести итог:

Фигуры в шахматной партии должны помогать друг другу, взаимодействовать. Взаимодействие — это совместные усилия фигур для достижения какой-либо цели.

Взаимодействие шахматных фигур проявляется в следующих случаях:

- когда фигуры нападают на один и тот же объект;
- когда фигуры атакуют соседние поля и тем самым дополняют друг друга;
- когда фигуры защищают друг друга.

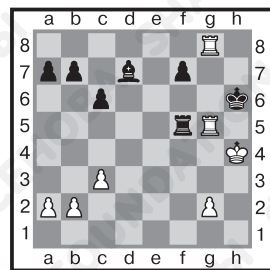
Батарея — расположение двух фигур на одной линии, по которой они создают угрозу, либо таким образом, чтобы была возможна атака двумя фигурами одного поля вблизи неприятельского короля.

Батарейный мат (мат с подкреплением) — это мат, который объявляет одна фигура под защитой другой фигуры. Выиграть партию можно только тогда, когда фигуры взаимодействуют.

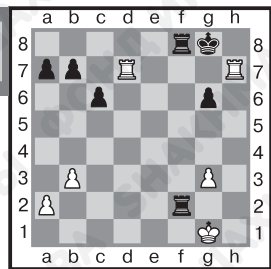
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

«Какие фигуры взаимодействуют и объявляют мат?» Учитель расставляет на доске позиции, аналогичные приведённым ранее, и предлагает сначала определить фигуры, которые взаимодействуют, а затем — какая фигура объявляет мат.

(9-18) Белые ладьи взаимодействуют, они зажимают неприятельского короля. Ходом **1.Лh8x** белые объявляют мат. Ладья h8 атакует короля — она охотник, а ладья g5 — сторож, не даёт королю убежать. Поставлен линейный мат.



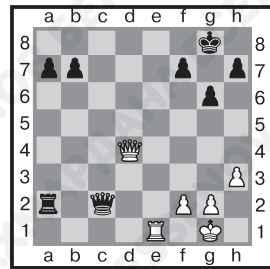
9-18



9-19

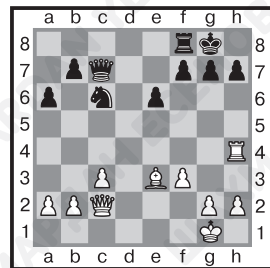
(9-19) Белые ладьи расположились на 7-ой горизонтали, они образуют батарею Ладья + Ладья. Ходом **1.Лdg7x** белые ставят мат. Ладья на g7 — охотник, ладья h7 — защитник и сторож, не даёт королю уйти на h8.

Белые ферзь и ладья взаимодействуют, они дополняют друг друга. Ходом **1.Лe8x** белые дают мат. Ладья здесь выполняет роль охотника, а ферзь сторожит короля, не даёт выскочить на g7 (9-20).



9-20

Белые ферзь и ладья взаимодействуют, они совместно атакуют пункт h7. Ходом **1.Ф:h7x** белые ставят мат. Ферзь здесь охотник, ладья — защитник (9-21).



9-21

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Желательно, чтобы дети записывали партию — если не всю, то хотя бы первые 10-15 ходов. Во-первых, дети научатся играть с записью, во-вторых, учитель сможет проанализировать партии и указать типичные ошибки. Далее партии можно будет проанализировать и обсудить в классе или дома с родителями или друзьями.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 9. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется согласованное действие фигур для достижения какой-либо цели?

Ответ запиши: **взаимодействие.**

Задание № 2.

Батарея — это расположение фигур на одной ...?

Ответ запиши: **линии.**

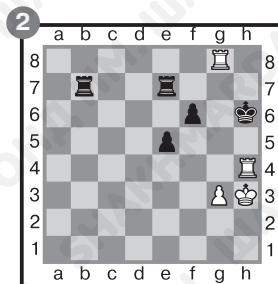
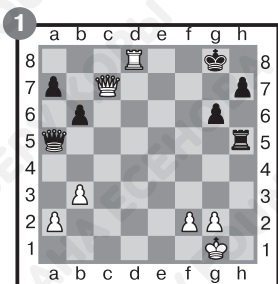
Задание № 3.

Мат, при котором одна фигура атакует короля, а другая её защищает, называется ...?

Ответ запиши: **батареиный.**

Задание № 4.

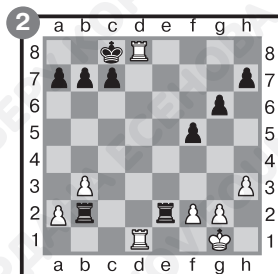
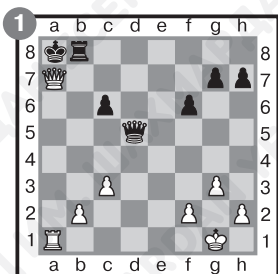
Определи роли фигур при взаимодействии по типу «охотник – сторож». Раскрась фигуру-охотника красным цветом, фигуру-сторожа — зелёным цветом.



Ладья — охотник, ферзь — сторож. Ладья h4 — охотник, ладья g8 — сторож.

Задание № 5.

Определи роли фигур при взаимодействии по типу «охотник – защитник». Раскрась фигуру-охотника красным цветом, фигуру-защитника — зелёным цветом.

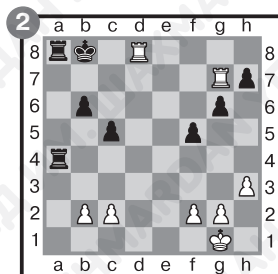


Ферзь — охотник, ладья — защитник.

*Ладья d8 — охотник,
ладья d1 — защитник.*

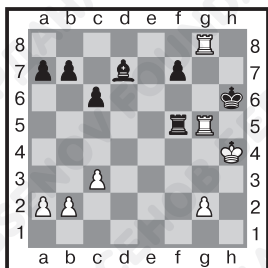
Задание № 6.

Определи, в каком случае чёрному королю поставлен линейный мат, а в каком батарейный. Ответ запиши.



Батарейный мат.

Линейный мат.



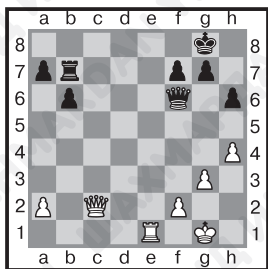
Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух ладей по типу «охотник – сторож». Ответ запиши.

1.Лh8x.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух ладей по типу «охотник – защитник». Ответ запиши.



Задание № 9.

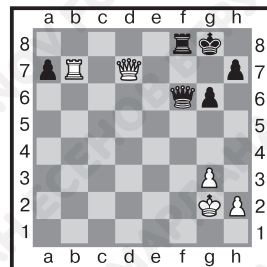
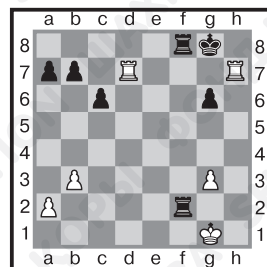
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и ладьи по типу «охотник – сторож». Ответ запиши.

1.Ле8x.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь батарейный мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и ладьи. Ответ запиши.

1.Ф:h7x.



Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Используя взаимодействие каких фигур, можно поставить линейный мат?

Ответ запиши: **двух ладей, ферзя и ладьи, двух ферзей.**

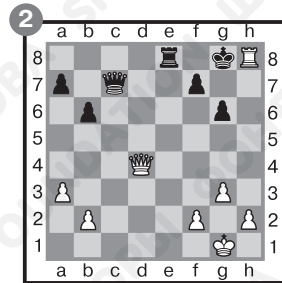
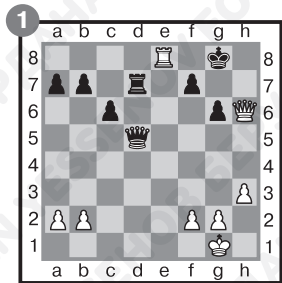
Задание № 13.

Какие роли играют фигуры, когда ставят батарейный мат?

Ответ запиши: **ОХОТНИК – ЗАЩИТНИК.**

Задание № 14.

Определи роли фигур, которые они выполняют при матовании. Ответ запиши.

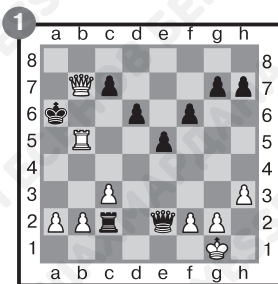


Ладья – охотник, ферзь – сторож.

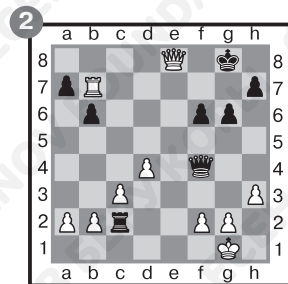
Ладья – охотник, ферзь – сторож.

Задание № 15.

Определи, в каком случае чёрному королю поставлен линейный мат, а в каком батарейный. Ответ запиши.



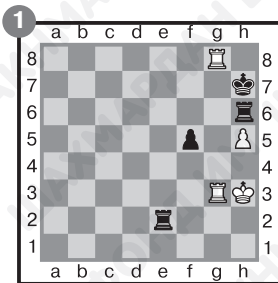
Батарейный.



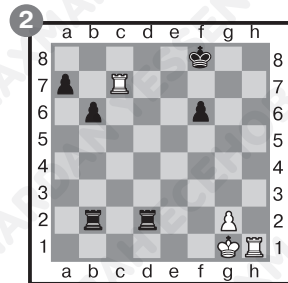
Линейный.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух ладей. Ответ запиши.



1.Л3g7x.

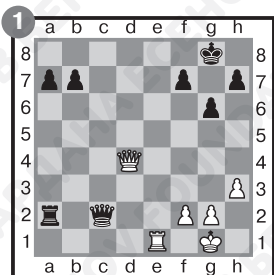


1.Лh8x.

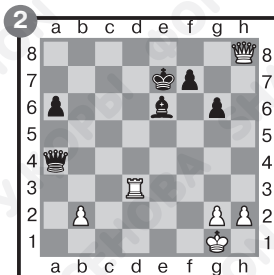
Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и ладьи.

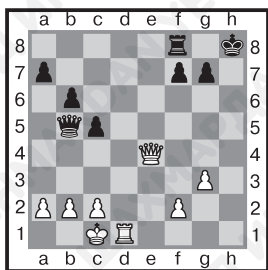
Ответ запиши.



1. Лe8x.



1. Фd8x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода. Ответ запиши.

1. Лh1+ Кpg8.

2. Фh7x.

§ 10. Взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры или пешки

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «взаимодействие фигур», «батарея», «батареинный мат». Познакомить детей с видами взаимодействия фигур, с примерами батарейного мата при взаимодействии ферзя и лёгкой фигуры, ферзя и пешки. Учить детей определять роли фигур при атаке на короля. Формировать навык матования короля, используя взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры, ферзя и пешки. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое «взаимодействие фигур», «батарея», «батареинный мат», как в шахматах проявляется взаимодействие фигур. Перейти к теме урока: «Взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры или пешки». (5 мин.)
2. Напомнить детям, как взаимодействуют тяжёлые фигуры при атаке на короля. Познакомить детей со способами взаимодействия ферзя и лёгкой фигуры, ферзя и пешки. Разобрать примеры мата на основе батареи Ферзь + Слон, Ферзь +

Конь, Ферзь + пешка. Учить детей определять роли фигур при атаке на короля. (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить, как взаимодействуют тяжёлые фигуры при атаке на короля. Перейти к теме урока «Взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры или пешки».

2. Взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры или пешки. Поставить мат неприятельскому королю возможно, только если фигуры помогают друг другу, взаимодействуют. Ферзь — самая сильная фигура на шахматной доске, именно поэтому он чаще всего объявляет мат неприятельскому королю. Но даже такой сильной фигуре, как ферзь, поставить мат в одиночку удаётся только в исключительных случаях. Чаще всего для того чтобы поставить мат, ферзю необходимо взаимодействовать с другими фигурами.

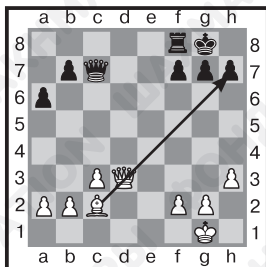
Рассмотреть, как ферзь взаимодействует с лёгкой фигурой или пешкой.

1. Батарея Ферзь + Слон.

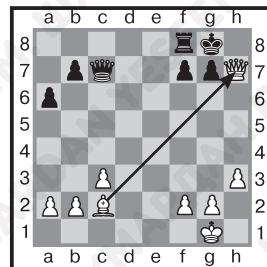
Ферзь и слон — фигуры дальнобойные, поэтому они способны наносить удар по королю издали.

Располагаясь на одной диагонали, — ферзь впереди, слон позади, эти фигуры образуют мощную батарею, способную разрушить прикрытие неприятельского короля.

(10-1, 10-2) Белые ходом
1.Ф:h7x объявляют мат. Слон выполняет здесь роль защитника ферзя.



10-1



10-2

Ферзь и слон могут располагаться на разных линиях, но атаковать один пункт в неприятельском лагере (10-3, 10-4).

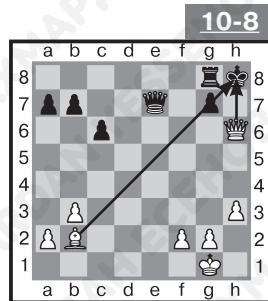
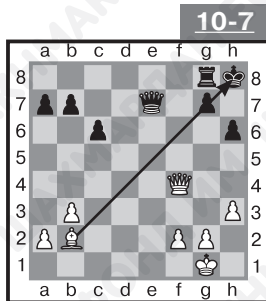
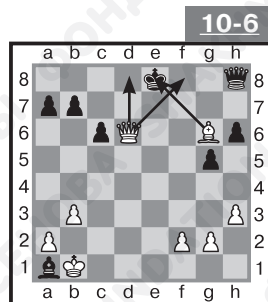
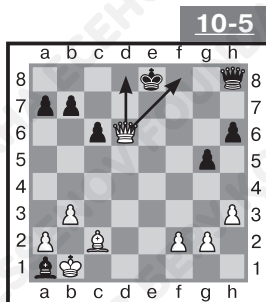
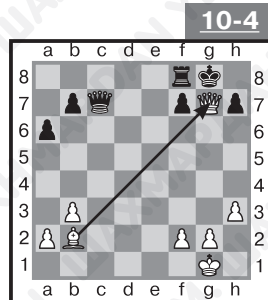
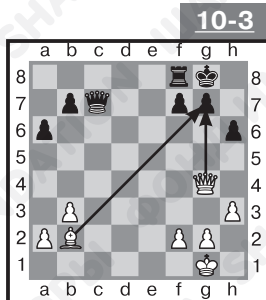
Решающий удар должен наносить ферзь, так как он способен атаковать по вертикали, горизонтали и диагонали.

1.Ф:g7х.

(10-5, 10-6) Ферзь и слон могут взаимодействовать и по типу «охотник – сторож». В этом случае одна из фигур атакует короля, а вторая отнимает поля для отступления. В этой ситуации ферзь выполняет роль сторожа, он отнимает у короля поля и по вертикали, и по диагонали. Слон же здесь играет роль охотника, **1.Сg6х.**

Так как слон обладает возможностью связывать неприятельские фигуры и пешки, дуэт Ферзь + Слон способен атаковать следующим образом: ферзь берёт фигуру или пешку, которая прикрывает короля, а слон связывает фигуру-защитницу.

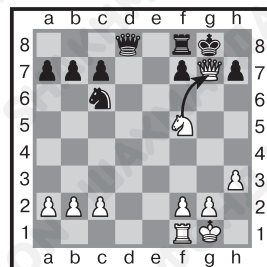
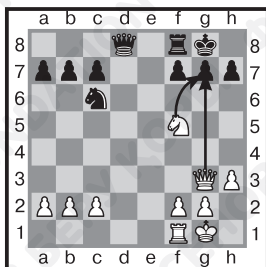
(10-7, 10-8) Слон в этой позиции связал пешку g7, которая в свою очередь являлась защитницей пешки h6. Теперь же пешка h6 защищена мнимо. **1.Ф:h6х.** Пешка g7 облизывается, хочет побить ферзя, но не имеет права, так как связана белым слоном. А королю бежать некуда, мат.



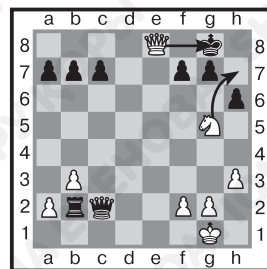
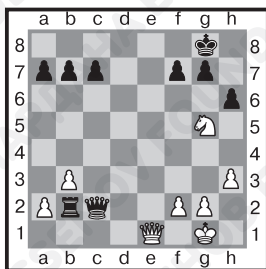
2. Батарея Ферзь + Конь.

Конь — фигура ближнего боя, тем не менее она также способна отлично взаимодействовать с ферзём. Конь и ферзь взаимодействуют по типу «охотник – защитник», совместно атакуя важные пункты.

(10-9, 10-10) Ферзь и конь совместно атакуют пешку g7, прикрывающую короля, **1.Ф:g7х.** Ферзь выполняет роль охотника, а конь его подкрепляет.

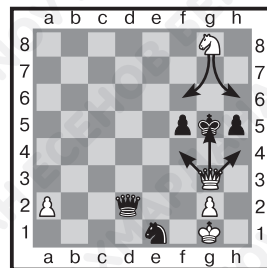
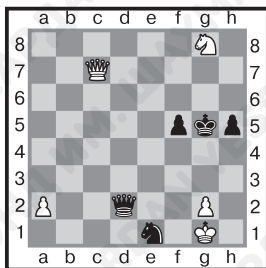


(10-11, 10-12) Также конь и ферзь могут взаимодействовать по типу «охотник – сторож».



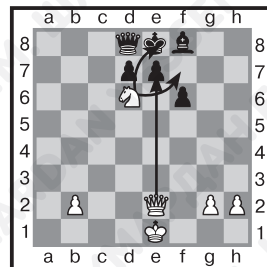
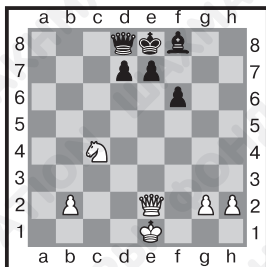
Чёрные фигуры оставили своего короля без присмотра, понадеявшись на «форточку» (пешка h6 даёт возможность королю в случае чего выскочить), но конь контролирует поле h7, поэтому **1.Фе8х** мат, королю бежать некуда.

(10-13, 10-14) В этой ситуации конь также контролирует поля отступления неприятельского короля. Белые ходом **1.Фg3х** объявляют мат.



Рассмотрим ситуацию, когда неприятельский король стеснён своими фигурами. В этом случае ферзь может помочь коню поставить «спёртый мат».

(10-15, 10-16) Король заблокирован своими фигурами, но



пешка e7 не даёт коню подойти близко. Благодаря ферзю на e2, который связал пешку e7, возможен ход **1.Kd6x**. Конь атакует короля, а ферзь связывает пешку-защитницу.

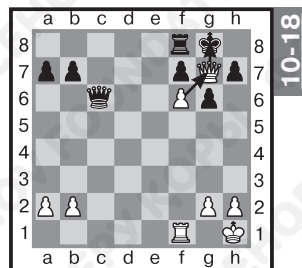
В этой ситуации возможен и другой мат **1.Фh5x**. Это тот случай, когда ферзю помощь своих фигур не потребовалась, а всё потому, что чёрный король находится в стеснённом положении.

Если неприятельский король стеснён своими фигурами, то мат возможно поставить даже одиночной фигурой.

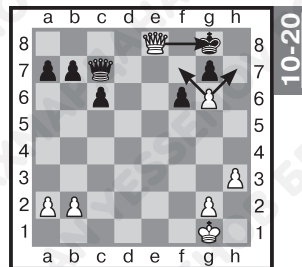
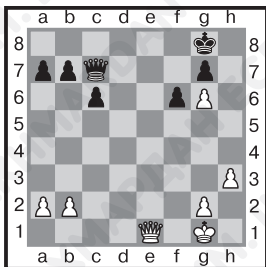
3. Взаимодействие ферзя и пешки.

Пешка способна атаковать только соседнее поле, но тем не менее и она может оказать поддержку ферзю. Пешка и ферзь также взаимодействуют по типу «охотник – защитник» или «охотник – сторож». Как правило, роль охотника достаётся ферзю.

(10-17, 10-18) Чёрная пешка g6 неосторожно выдвинулась вперёд, образовав в расположении короля слабые поля. На эти поля устремились белый ферзь и пешка, **1.Фg7x**. Чёрный король оказался в безвыходном положении, мат.



(10-19, 10-20) И в этой ситуации в лагере чёрного короля образовалось слабое поле g6. На это поле пробралась белая пешка. Теперь она отнимает у короля поля для отступления. Белые ходом **1.Фe8x** объявляют мат. Ферзь здесь как обычно выполняет роль охотника, а пешка — роль сторожа.



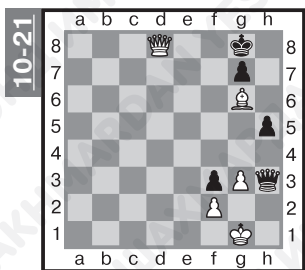
Подвести итог:

Ферзь отлично взаимодействует с лёгкой фигурой или пешкой. Как правило,

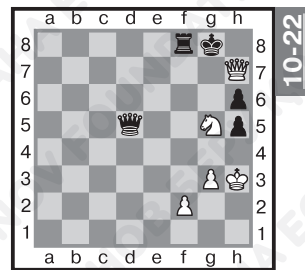
ферзь достаётся роль охотника, это и понятно, так как он способен атаковать по вертикали, горизонтали и диагонали. Лёгкая фигура или пешка выполняют либо роль защитника, подкрепляя ферзя, либо роль сторожа, отнимая у неприятельского короля поля для отступления. Кроме того, ферзь и слон при взаимодействии друг с другом или с конём способны связывать неприятельскую фигуру или пешку, являющуюся защитницей короля.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

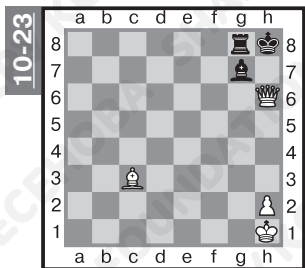
«Какие фигуры взаимодействуют и объявляют мат?» Учитель расставляет на доске позиции и предлагает сначала определить фигуры, которые взаимодействуют, а затем — какая фигура объявляет мат.



(10-21) В этой ситуации взаимодействуют ферзь и слон. Ферзь выполняет роль охотника, он объявляет мат, а слон выполняет роль сторожа, не даёт королю убежать.



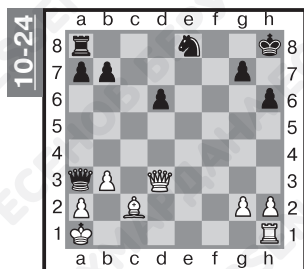
(10-22) В этой позиции взаимодействуют ферзь и конь. Ферзь выполняет роль охотника, а конь — роль защитника, он защищает ферзя от взятия короля.



(10-23) В этой ситуации также взаимодействуют ферзь и слон. Ферзь выполняет роль охотника, а слон связывает фигуру-защитницу. Чёрный слон хотел бы побить ферзя и спасти своего короля, но не имеет права, он прикрывает короля от нападения белого слона.

«Мат в один ход, защита от мата». Учитель расставляет позицию, в которой белые могут объявить мат в один ход. Спрашивает детей, какие фигуры взаимодействуют.

ствуют и как можно поставить мат. Затем спрашивает: «Если бы в этой ситуации был ход чёрных, как они могли бы защититься от угрозы мата в один ход?»



(10-24) Здесь взаимодействуют ферзь и слон. Они образуют батарею и издали атакуют поле h7. Грозит мат.

1. Фh7х. При ходе чёрных они могут спастись, либо перекрыв линию действия батареи **1...g6**, но это избавит их от угрозы мата ненадолго, так как ферзь побьёт пешку на g6 и угроза возобновится; либо, что лучше, чёрный конь может защитить поле h7. **1...Kf6**.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Желательно, чтобы дети записывали партию — если не всю, то хотя бы первые 10-15 ходов. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 10. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В каком случае ферзь способен самостоятельно поставить мат неприятельскому королю?

Ответ запиши: **если король стеснён своими фигурами.**

Задание № 2.

Может ли конь атаковать короля издали?

Ответ запиши: **нет, конь — фигура ближнего боя.**

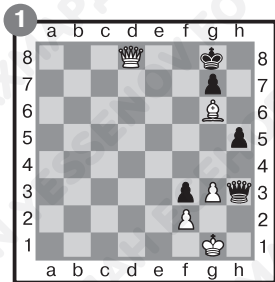
Задание № 3.

Какая фигура в батарее Ферзь + Конь способна связывать неприятельскую фигуру-защитницу?

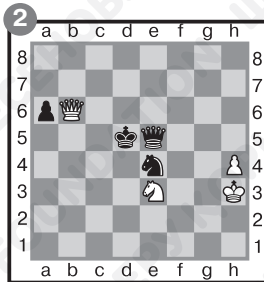
Ответ запиши: **ферзь.**

Задание № 4.

Определи роли фигур при взаимодействии по типу «охотник – сторож». Раскрась фигуру-охотника красным цветом, фигуру-сторожа — зелёным цветом.



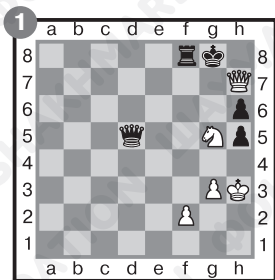
**Ферзь — охотник,
слон — сторож.**



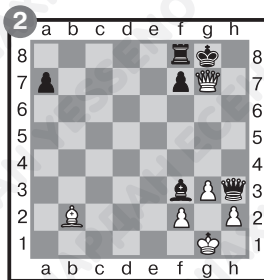
**Конь — охотник,
ферзь — сторож.**

Задание № 5.

Определи роли фигур при взаимодействии по типу «охотник – защитник». Раскрась фигуру-охотника красным цветом, фигуру-защитника — зелёным цветом.



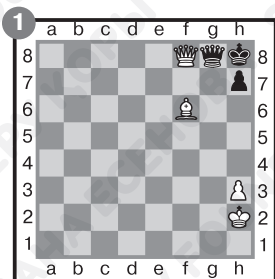
**Ферзь — охотник, конь —
защитник.**



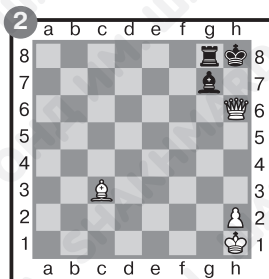
**Ферзь — охотник, слон —
защитник.**

Задание № 6.

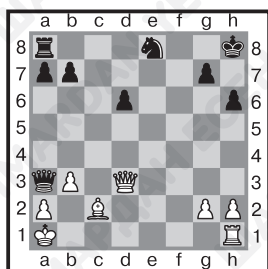
Чёрному королю объявлен мат. Определи, какая фигура связала неприятельскую фигуру-защитницу. Ответ запиши.



**Ферзь связывает
неприятельского ферзя.**



**Слон связывает
неприятельского слона.**



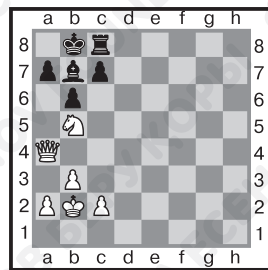
Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и слона. Ответ запиши.

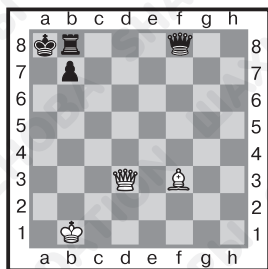
1. Фh7x.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и коня. Ответ запиши.



1. Ф:a7x.



Задание № 9.

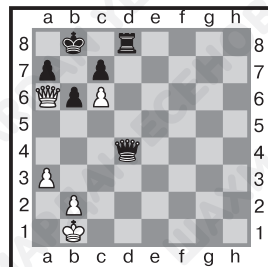
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя связывание неприятельской фигуры-защитницы. Ответ запиши.

1. Фa6x.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь батарейный мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и пешки. Ответ запиши.

1. Фb7x.



Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Какая фигура при взаимодействии ферзя и пешки чаще всего выполняет роль «охотника»?

Ответ запиши: **ферзь.**

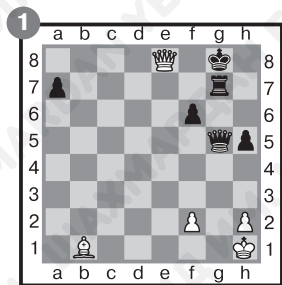
Задание № 13.

Какая из фигур в батарее Ферзь + Конь является фигурой ближнего боя?

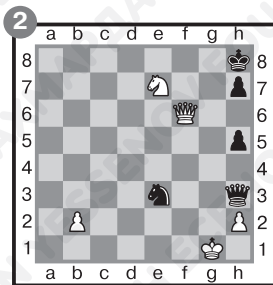
Ответ запиши: **конь.**

Задание № 14.

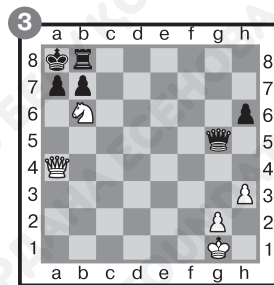
Определи роли фигур, которые они выполняют при матовании. Ответ запиши.



**Ферзь — охотник,
слон — сторож.**



**Ферзь — охотник,
конь — сторож.**

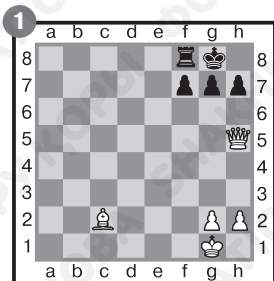


**Конь — охотник,
ферзь связывает
пешку-защитницу.**

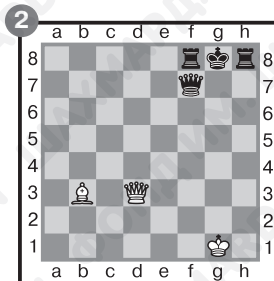
Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и слона.

Ответ запиши.



1.Ф:h7х.

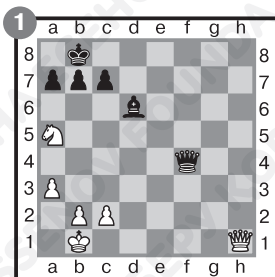


1.Фg6х.

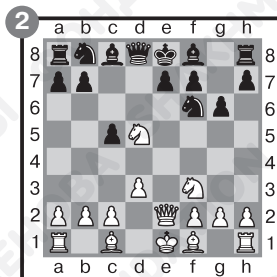
Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и коня.

Ответ запиши.



1.Ф:b7x.

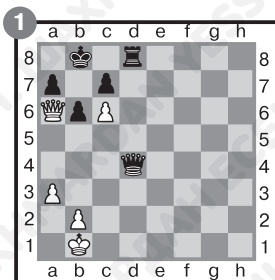


1.К:f6x.

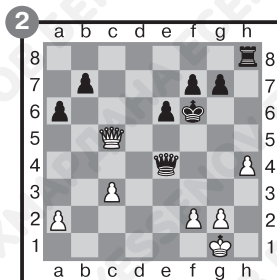
Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и пешки.

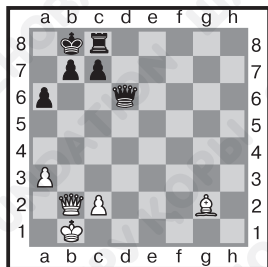
Ответ запиши.



1.Фb7x.



1.Фg5x.



Задание № 18.

Ход чёрных. Им угрожает мат в один ход. Защитись от мата (возможно несколько вариантов). Ответ запиши.

Чёрные могут защититься несколькими способами, перекрыв линию либо ферзю, либо слону белых.

1...c6, 1...b6, 1...b5, 1...Фb6.

§ 11. Взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры или пешки

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «взаимодействие фигур», «батарея», «батареинный мат». Познакомить детей с понятиями «мат по последней горизонтали», «форточка», с примерами батарейного мата при взаимодействии ладьи и лёгкой фигуры. Учить детей определять роли фигур при атаке на короля. Формировать навык матования короля, используя взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое «взаимодействие фигур», «батарея», «батареинный мат», как взаимодействуют ферзь и лёгкая фигура. Перейти к теме урока: «Взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры или пешки». (5 мин.)

2. Напомнить детям, как взаимодействуют ферзь и лёгкая фигура при атаке на короля. Показать детям, как ладья может поставить мат без помощи своих фигур. Познакомить детей с понятиями «мат по последней горизонтали», «форточка». Рассказать о способах взаимодействия ладьи и лёгкой фигуры или пешки. Разо-

брать примеры мата на основе батареи Ладья + Слон, Ладья + Конь. Учить детей определять роли фигур при атаке на короля. (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)

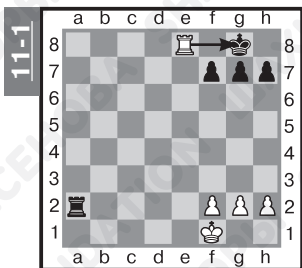
5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)

6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить, как взаимодействуют ферзь и лёгкая фигура при атаке на короля. Перейти к теме урока «Взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры или пешки».

2. Взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры или пешки. Поставить мат неприятельскому королю возможно, только если фигуры помогают друг другу, взаимодействуют. Разберём, как ладья может проявить себя при атаке на неприятельского короля.

Ладья — мощная фигура, по силе она уступает только ферзю. Особенно ладья сильна, когда стоит на просторной вертикали и горизонтали и может нападать на неприятельского короля и на чужие фигуры и пешки. Если король остался без присмотра на последней горизонтали и, кроме того, у него нет выхода на соседнюю горизонталь или вертикаль, то ладья может поставить мат без помощи своих фигур.

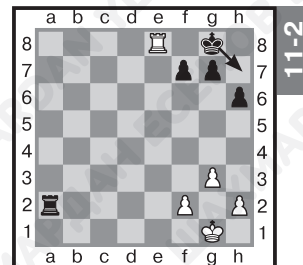


(11-1) Белая ладья пробралась на последнюю горизонталь и объявила мат чёрному королю.

Чтобы избежать такого мата по последней горизонтали, необходимо делать «форточку» — выдвигать одну из пешек, прикрывающих короля, на одно поле. В этом случае при атаке ладьи король может уйти с последнего ряда.

(11-2) Чёрная пешка «h» сделала шаг вперёд и открыла выход для своего короля. Теперь чёрному королю не страшен шах ладьи, он может «выскочить в форточку».

Чаще всего для атаки на короля ладье нужна поддержка.



Рассмотреть, как ладья взаимодействует с лёгкой фигурой.

1. Батарея Ладья + Слон.

Ладья отлично взаимодействует со слоном. Ладье нужны открытые линии, слону — свободные диагонали. Совместно эти две фигуры способны окружить неприятельского короля и обстрелять все поля вокруг него.

Ладья и слон могут взаимодействовать по типу «охотник – сторож». При таком взаимодействии им удаётся даже при открытой «форточке» не выпустить короля с последнего ряда.

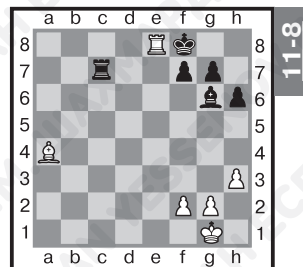
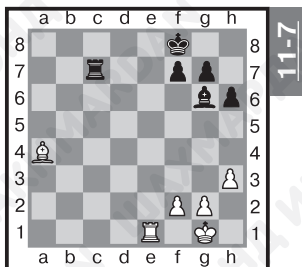
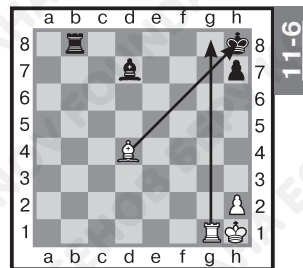
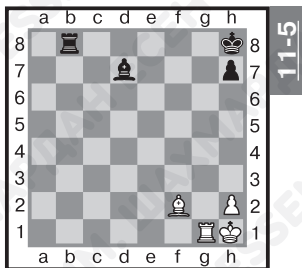
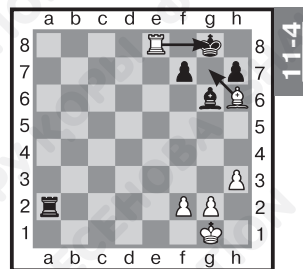
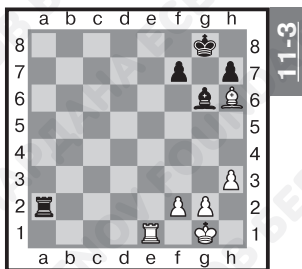
(11-3, 11-4) Ход белых. Слон держит под контролем поле g7, не давая королю уйти с последнего ряда. Ладья ходом **1.Ле8х** объявляет шах и мат.

Ладья и слон свободно могут меняться ролями. Рассмотрим позицию, где слон является охотником, а ладья — сторожем.

(11-5, 11-6) Ладья зажимает короля на вертикали «h», она сторож. Слон ходом **1.Cd4х** даёт мат. Слон в этой ситуации охотник.

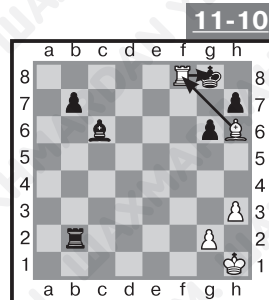
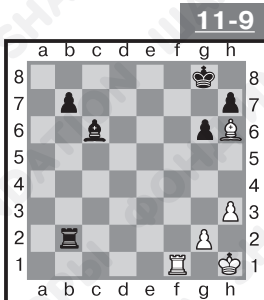
При взаимодействии «охотник – защитник» ладья может нанести удар по неприятельскому королю с ближнего расстояния.

(11-7, 11-8) В этой ситуации ладья ходом **1.Ле8х** способна объявить мат королю только благодаря поддержке своего слона, который её защищает.



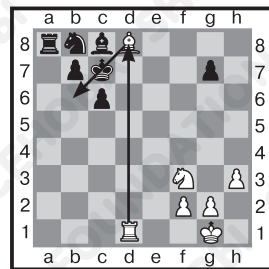
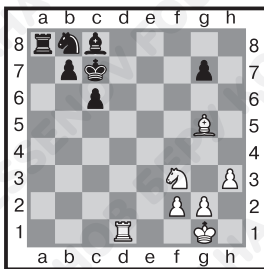
Слон может одновременно выполнять роль и сторожа, и защитника.

(11-9, 11-10). Белые объявляют мат ходом **1.Лф8х**. Слон здесь одновременно и защищает ладью от нападения короля, и не даёт королю убежать.



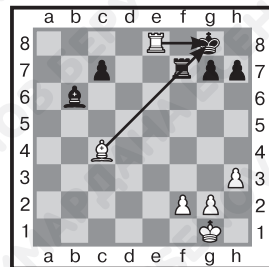
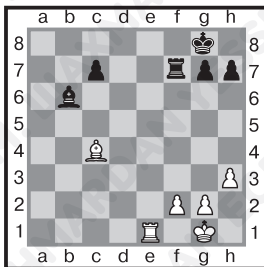
Не только ладья способна наносить матующий удар. Если неприятельский король находится в стеснённом положении, то объявить мат может и слон.

(11-11, 11-12) Ходом **1.Сd8х** белые объявляют мат. Слон в этой позиции выполняет роль охотника, а ладья защищает его от взятия неприятельского короля.



В дуэте Ладья + Слон любая из этих фигур может связывать фигуру-защитницу.

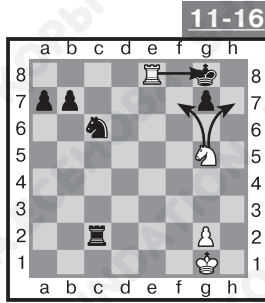
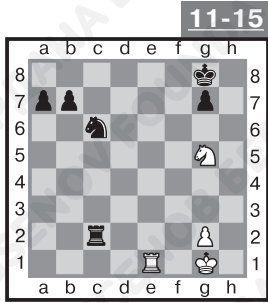
(11-13, 11-14) Белый слон связал чёрную ладью, благодаря этому белые могут объявить мат ходом **1.Ле8х**.



2. Батарея Ладья + Конь.

Если для успешной атаки ладье и слону требуется свободное пространство, то ладья и конь способны взаимодействовать на ограниченной части доски.

Ладья и конь взаимодействуют по типу «охотник – сторож». Причём обе эти фигуры могут выполнять роли и охотника, и сторожа. Рассмотрим позицию, где

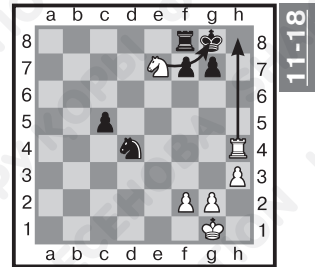
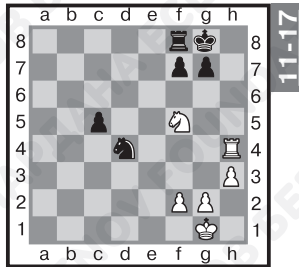


ладья атакует короля, а конь отнимает поля для отступления.

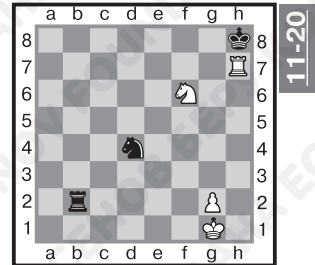
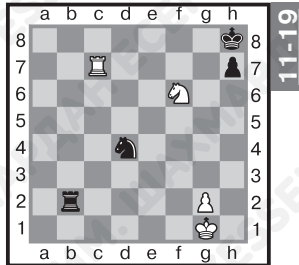
(11-15, 11-16) Конь с поля g5 держит под контролем поля f7 и h7. Ладья ходом **1.Ле8х** объявляет мат.

Конь также может наносить смертельный удар, а ладья — отнимать у короля поля для отступления.

(11-17, 11-18) Чёрный король зажат со всех сторон: на линию «h» его не пускает белая ладья, на линию «f» — чёрная ладья, на 7-ю горизонталь — собственные пешки. Поэтому у белых появляется возможность ходом **1.Ке7х** поставить мат.



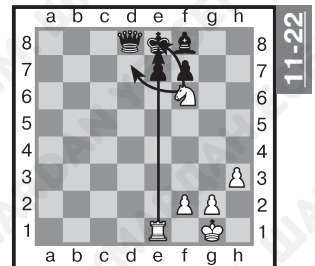
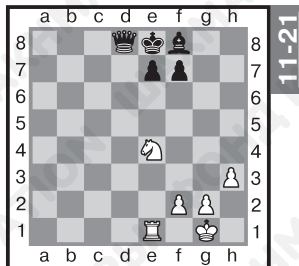
Ладья и конь могут взаимодействовать по типу «охотник – защитник». Обычно конь выступает в роли защитника ладьи. Ладья и конь обычно ставят мат королю, находящемуся в углу доски.



(11-19, 11-20) Ладья и конь совместно атакуют пешку чёрных на h7, кроме того, конь не даёт чёрному королю покинуть угловое поле. Ходом **1.Л:h7х** белые объявляют мат. Ладья здесь выполняет роль охотника, а конь работает и как сторож, и как защитник.

Ладья также способна связывать фигуру-защитницу, в этом случае конь может объявить спёртый мат неприятельскому королю.

(11-21, 11-22) Ходом **1.Кf6х**



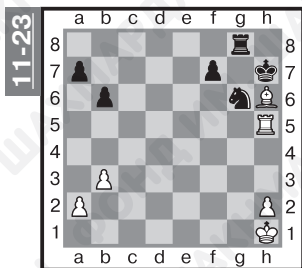
белые объявляют мат чёрному королю. Чёрная пешка на е7 коня побить не может, так как прикрывает своего короля от нападения ладьи.

Подвести итог:

Ладья прекрасно взаимодействует с лёгкой фигурой. В батареях Ладья + Слон, Ладья + Конь атаковать неприятельского короля может любая из фигур, второй же достаётся роль сторожа или защитника. Кроме того, при взаимодействии ладьи и слона каждая из этих фигур может также связывать неприятельскую фигуру-защитницу. Мат чаще всего удаётся поставить королю, ограниченному в движении своими фигурами или расположенному на краю доски.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

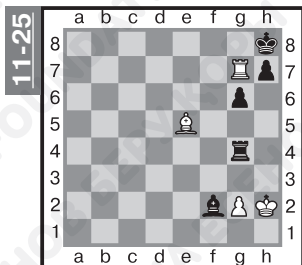
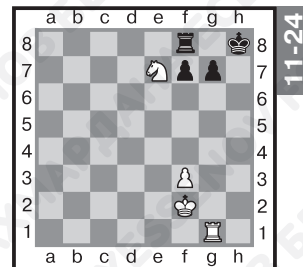
«Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют?» Учитель расставляет на доске позиции и предлагает сначала определить фигуры, которые взаимодействуют, а затем просит найти мат в один ход и определить роли фигур.



(11-23) Ход белых. Они могут объявить мат ходом **1. Cf8x.**

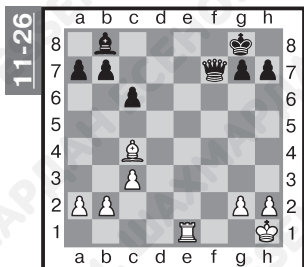
При этом слон отходит и открывает линию действия ладьи, сам же располагается таким образом, чтобы не дать королю убежать. Ладья здесь — охотник, слон — сторож.

(11-24) В этой ситуации взаимодействуют ладья и конь. Ходом **1. Lh1x** белые могут объявить мат. Ладья выполняет роль охотника — она объявляет мат, а конь выполняет роль сторожа, не даёт королю убежать.



(11-25) В этой позиции взаимодействуют ладья и слон. Мы замечаем, что если бы ладьи не было, то слон бы атаковал короля. Спрашиваем детей: «Куда выгодно отступить ладьёй?» Дети не сразу находят правильный ход, они пробуют уйти сначала по 7-ой горизонтали (но тогда ко-

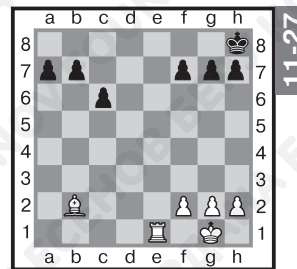
роль пойдёт на поле g8), затем пробуют пойти **1.Лg8** (но это не мат, так как король может просто побить ладью). Правильно пойти **1.Лg6х**. Теперь, несмотря на то, что ладья стоит под боем чёрной пешки и ладьи, её бить некогда, так как есть шах от слона и спастись от этого шаха нельзя, потому что ладья не выпускает короля с линии «h». Здесь слон — охотник, ладья — сторож.



(11-26) Ход белых. Чёрный ферзь угодил под связку слона. Можно просто побить ферзя и получить материальное преимущество. Но можно извлечь больше пользы от связки. Объявляем шах ладьёй **1.Ле8х**, ферзь не может побить ладью, так как должен прикрывать короля от нападения слона. А королю бежать некуда, получился мат. В этой позиции ладья — охотник, а слон связывает фигуру-защитницу.

«Защита от мата»: учитель расставляет позицию, в которой белые могут объявить мат в один ход. Спрашивает детей, какие фигуры взаимодействуют и как можно поставить мат. Затем спрашивает: «Если бы в этой ситуации был ход чёрных, как они могли бы защититься от угрозы мата в один ход?»

(11-27) Здесь если бы был ход белых, они могли объявить мат ходом **1.Ле8х**. Чёрный король оказался зажат на последней горизонтали. Фигур, способных защитить последний ряд, у чёрных нет, поэтому нужно срочно «открыть королю форточку» — выдвинуть вперёд одну из пешек, прикрывающих короля. Пешку g7 сдвинуть с места нельзя, так как белый слон будет нападать на короля, значит, надо выдвинуть пешку с поля h7. Ход **1...h6** защищает короля от мата на e8.



4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необхо-

димо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 11. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Для чего необходимо делать «форточку» в расположении своего короля?

Ответ запиши: **чтобы не было мата по последнему ряду.**

Задание № 2.

Может ли слон в батарее Ладья + Слон выполнять роль охотника?

Ответ запиши: **может.**

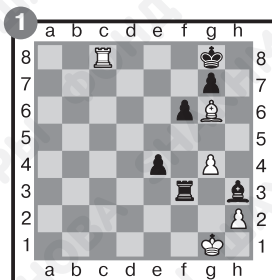
Задание № 3.

Какая фигура в батарее Ладья + Конь может связывать неприятельскую фигуру-защитницу?

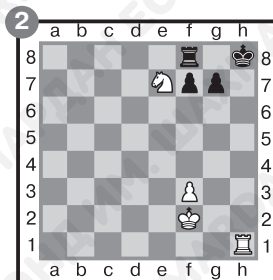
Ответ запиши: **ладья.**

Задание №4.

Определи роли фигур при взаимодействии по типу «охотник – сторож». Раскрась фигуру-охотника красным цветом, фигуру-сторожа — зелёным цветом.



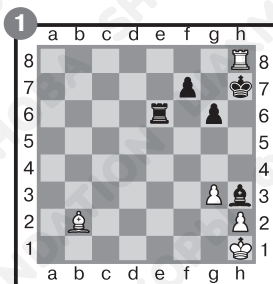
**Ладья — охотник,
слон — сторож.**



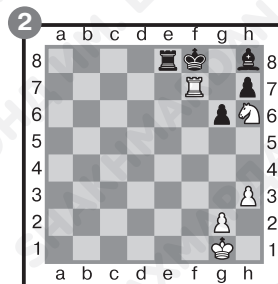
**Ладья — охотник,
конь — сторож.**

Задание № 5.

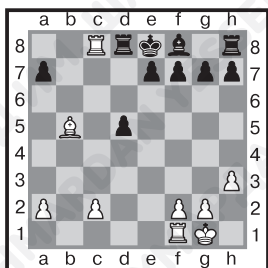
Определи роли фигур при взаимодействии по типу «охотник – защитник». Раскрась фигуру-охотника красным цветом, фигуру-защитника — зелёным цветом.



*Ладья — охотник,
слон — защитник.*



*Ладья — охотник,
конь — защитник.*



Задание № 6.

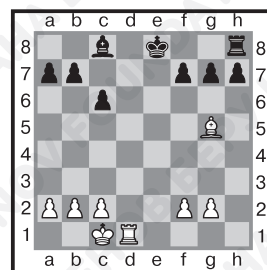
Чёрному королю объявлен мат. Определи, какая фигура связала неприятельскую фигуру-защитницу. Ответ запиши.

Ладья связала ладью.

Задание № 7.

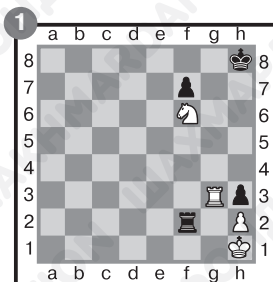
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ладьи и слона. Ответ запиши.

1. Лd8x.

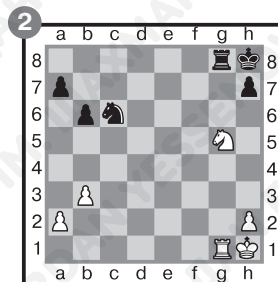


Задание № 8.

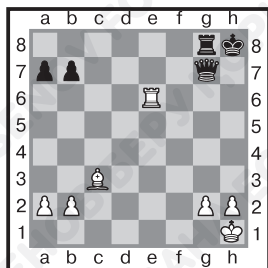
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ладьи и коня. Ответ запиши.



1. Лg8x.



1. Кf7x.



Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя связывание неприятельской фигуры-защитницы. Ответ запиши.

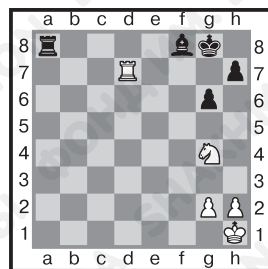
1.Лh6х.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры. Первым ходом объяви шах конём, затем дай мат ладьёй. Ответ запиши.

1.Кf6+

2.Л:h7х.



Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Может ли конь при взаимодействии с ладьёй выполнять роль «охотника»?

Ответ запиши: **может.**

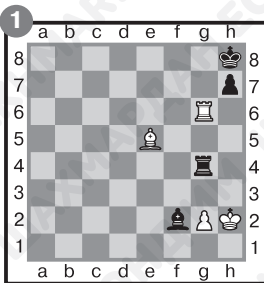
Задание № 13.

В какой части доски чаще всего объявляют мат ладья и конь?

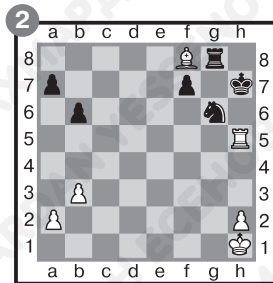
Ответ запиши: **в углу или на краю доски.**

Задание № 14.

Определи роли фигур, которые они выполняют при матовании. Ответ запиши.



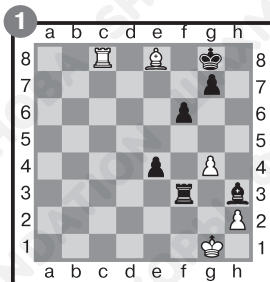
**Слон — охотник,
ладья — сторож.**



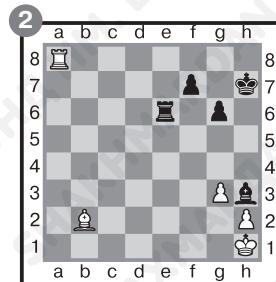
**Ладья — охотник,
слон — сторож.**

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ладьи и слона. Ответ запиши.



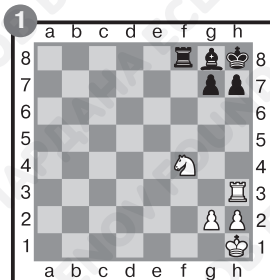
1. Cg6x.



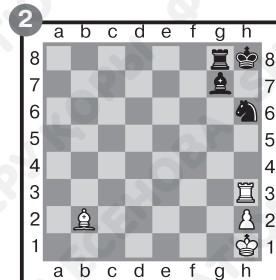
1. Лh8x.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя связывание неприятельской фигуры-защитницы. Ответ запиши.



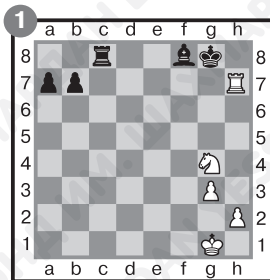
1. Kg6x.



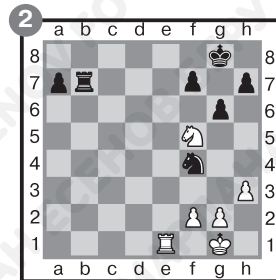
1. Л:h6x.

Задание № 17.

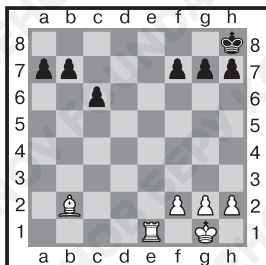
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ладьи и коня. Ответ запиши.



1. Kf6x.



1. Ле8x.



Задание № 18.

Ход чёрных. Им угрожает мат в один ход, защитись от мата. Ответ запиши.

Возможные ответы:

1...h6.

1...h5.

§ 12. Взаимодействие лёгких фигур

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «лёгкая фигура», «спёртый мат», «диагональный мат». Познакомить детей с примерами мата при взаимодействии лёгких фигур. Учить детей определять роли фигур при атаке на короля. Формировать навык матования короля, используя взаимодействие двух слонов, слона и коня, двух коней. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое «лёгкая фигура», «тяжёлая фигура», «взаимодействие фигур», как взаимодействуют ладья и лёгкая фигура. Перейти к теме урока: «Взаимодействие лёгких фигур». (5 мин.)
2. Напомнить детям, как ставят мат одинокому королю лёгкие фигуры. Показать, как одиночная лёгкая фигура может поставить мат королю, стеснённого своими фигурами. Напомнить детям понятия «спёртый мат», «диагональный мат». Рассказать о способах взаимодействия лёгких фигур. Разобрать примеры мата на основе взаимодействия Слон + Слон, Слон + Конь, Конь + Конь. Учить детей определять роли фигур при атаке на короля. (8 мин.)

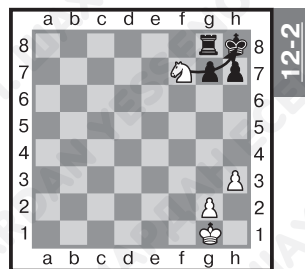
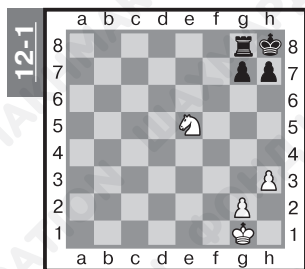
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, какие фигуры называются лёгкими, а какие тяжёлыми; что значит «взаимодействие фигур»; как взаимодействуют ладья и лёгкая фигура. Перейти к теме урока «Взаимодействие лёгких фигур».

2. Взаимодействие лёгких фигур. К лёгким фигурам в шахматной армии относят слона и коня. Конечно, каждая фигура в отдельности уступает по силе тяжёлой фигуре (ферзь, ладья). Но в атаке две лёгкие фигуры зачастую оказываются сильнее ладьи.

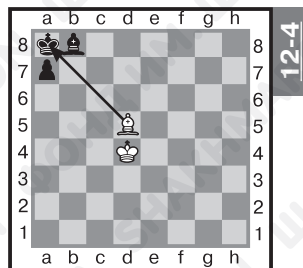
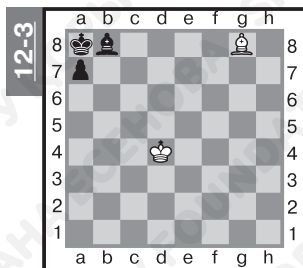
В середине партии даже одна лёгкая фигура способна поставить мат королю, стеснённому своими фигурами.

Иногда случается, что свои же фигуры со всех сторон окружают собственного короля, да так, что ему и шагу некуда ступить. Линейные фигуры (ферзь, ладья, слон) к такому королю подобраться не могут, так как он прикрыт со всех сторон. А вот конь атаковать может. Ведь от шаха конём прикрыться нельзя!



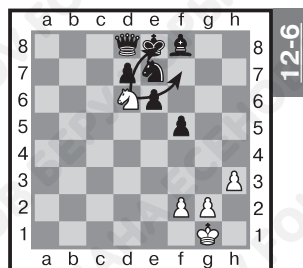
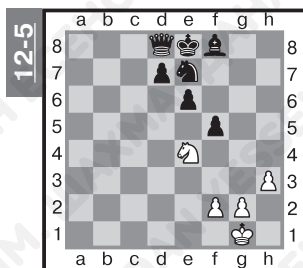
(12-1, 12-2) Кажется, что чёрный король надёжно спрятан от всех невзгод. Но хитрый конь может нанести неприятельскому королю мат! **1.Kf7x**. Такой мат называется «спёртый» или «мат от удушья».

Если у короля есть свободные поля по одной из диагоналей, то чтобы ему поставить мат, надо напасть не только на короля, но и на поля, которые доступны королю. В этом случае можно атаковать короля как слоном, так и конём.



(12-3, 12-4) Чёрный король стеснён своими фигурами. У него есть единственное свободное поле по диагонали. Атаковать такого короля может слон. **1. Cd5x.** Такой мат называется «**диагональный**».

Диагональный мат с близкого расстояния может объявлять и конь.



(12-5, 12-6) У чёрного короля есть свободное поле f7 по диагонали, и не беда, что у белых нет ни слона, ни ферзя. Конь может не хуже справиться с этой ситуацией. Главное — объявить такой шах, чтобы одновременно атаковать и короля, и поле f7. **1. Kd6x.**

Если же король недостаточно стеснён, то его можно попытаться атаковать двумя лёгкими фигурами.

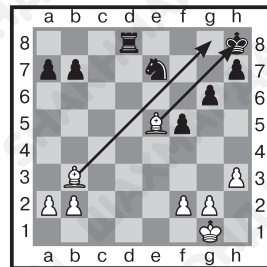
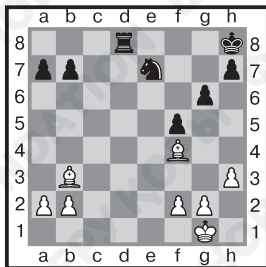
Рассмотрим, как лёгкие фигуры взаимодействуют между собой при атаке на короля.

1. Взаимодействие Слон + Слон.

При атаке на короля два слона являются грозным оружием. Особенно сильны слоны в открытых позициях, когда их подвижность не ограничена пешками. Слоны способны атаковать неприятеля издалека, захватывать широкие участки сражения и обстреливать большое число полей. Если два слона действуют на соседних диагоналях, матовые ситуации возникают в углу или на краю доски. Слоны могут взаимодействовать только по типу «охотник – сторож».

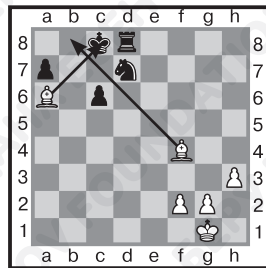
Если диагонали, ведущие к королю, ослаблены, то слоны стремятся поскорее выйти на огневой рубеж.

(12-7, 12-8) В расположении чёрного короля «гуляет ветер». Не прикрыты диагонали, ведущие к чёрному королю. Причём белопольный слон уже взял под обстрел белые поля. Остаётся чернополюному слону вступить в бой. **1. Ce5x.** Белопольный слон в этой ситуации сторож, а чернополюный — охотник.



Слоны также способны атаковать неприятельского короля с разных сторон, образуя вокруг него огненное кольцо.

(12-9, 12-10) В этой ситуации ведут перекрёстный огонь. Чернополюный слон держит под прицелом чёрные поля, а белопольный атакует короля на белом поле. **1. Ca6x.**

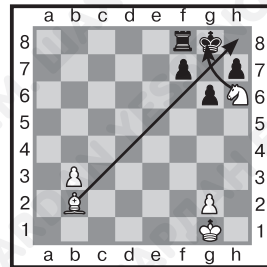
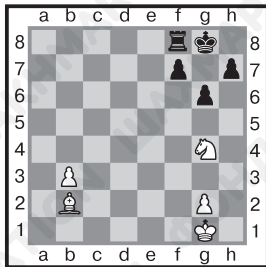


2. Взаимодействие Слон + Конь.

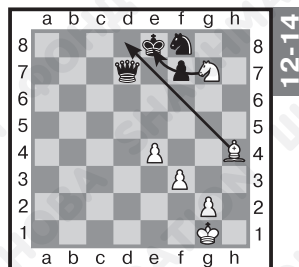
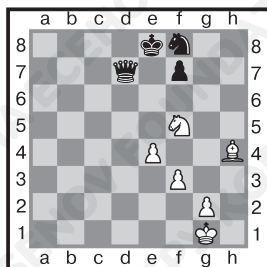
В атаке на короля дальнобойный слон и изворотливый конь отлично дополняют друг друга. Так же, как и два слона, слон и конь взаимодействуют по типу «охотник – сторож».

Если позиция неприятельского короля ослаблена и слону удаётся захватить большую диагональ, то королю спастись очень трудно.

(12-11, 12-12) Чёрная пешка g6 неаккуратно выдвинулась вперёд. Кроме того, что сразу заработал белый слон, в расположении чёрных образовались слабые поля, на одно из которых мгновенно устремился белый конь. **1. Kh6x.** Слон взял на себя роль сторожа, а коню на этот раз досталась роль охотника.



Слон и конь могут атаковать короля не только в углу. Иногда и на центральных вертикалях королю не спрятаться.

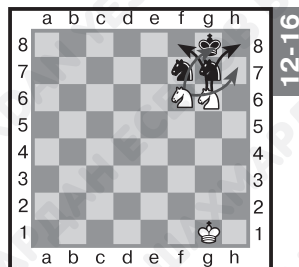
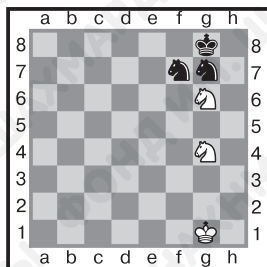


(12-13, 12-14) Чёрный король неудачно стеснён своими фигурами. Белый слон уже взял под контроль чёрные поля, остаётся коню нанести завершающий удар.
1.Kg7x.

3. Взаимодействие Конь + Конь.

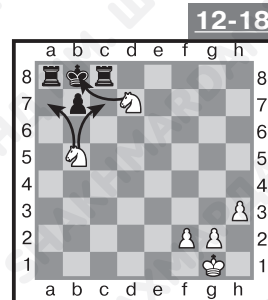
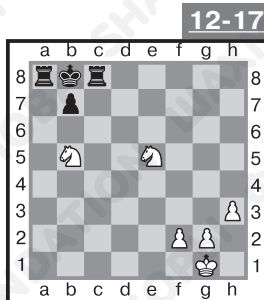
Как мы помним, два коня поставить мат одинокому королю при правильной защите не могут. По-другому обстоит дело, когда король стеснён своими фигурами. Тут уж два коня способны проявить всю свою прыть. Два коня взаимодействуют только по типу «охотник – сторож».

Рассмотрим несколько типичных примеров.



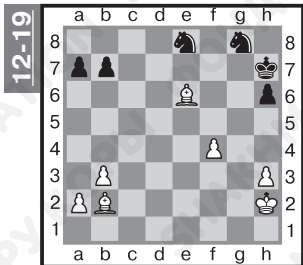
(12-15, 12-16) Вот что может произойти, если встретятся друг против друга два белых и два чёрных коня. Чёрные кони отнимают у своего короля важные поля для отступления. Один из белых коней держит под прицелом чёрные поля по бокам от короля. Второй конь атакует короля на белом поле, **1.Kf6x**, а заодно и не даёт ему скрыться на поле h7.

(12-17, 12-18) Чёрный король заблокирован на 8-ой горизонтали. Он мог бы освободиться из заточения через поля a7 и c7, но конь с b5 не даёт королю выбраться из капкана. Остаётся только подключиться к атаке второму коню, расположенному на поле e5. **1.Kd7x.**



Подвести итог:

Лёгкая фигура способна самостоятельно поставить мат королю, стеснённо-своими фигурами. Конь может поставить «спёртый мат» и «диагональный мат с близкого расстояния», слон умеет ставить «диагональный мат». Две лёгкие фигуры способны поставить мат неприятельскому королю, частично стеснённо-своими фигурами. Два слона способны атаковать короля с дальнего расстояния. Кони для атаки неприятельского короля должны подобраться к нему поближе. Лёгкие фигуры, как правило, ставят мат в углу или на краю доски. Две лёгкие фигуры взаимодействуют только по типу «охотник – сторож».



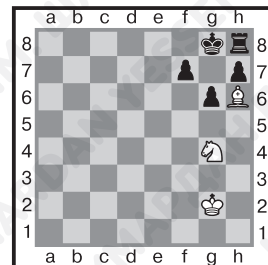
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

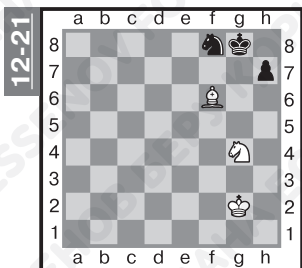
«Мат в один ход. Какие фигуры взаимодействуют?»:

учитель расставляет на доске позиции и предлагает сначала определить фигуры, которые взаимодействуют, а затем просит найти мат в один ход и определить роли фигур (12-19).

Ход белых. В этой ситуации взаимодействуют два слона. Позиция чёрного короля раскрыта. Чернополюсный слон не пускает короля на чёрные поля, он сторож. Ходом **1.Cf5x** белые могут объявить мат. Белополюсный слон — охотник.

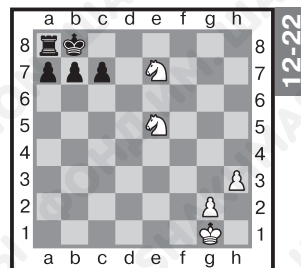
(12-20) Ход белых. Здесь взаимодействуют слон и конь. Слон выполняет роль сторожа. Он не даёт чёрному королю уйти. Ходом **1.Kf6x** конь объявляет мат. Он — охотник.





Ход белых. Здесь также взаимодействуют слон и конь. Слон — сторож, не пускает короля на чёрные поля. Белые делают ход **1.Kh6x**. Конь тут выполняет не только роль охотника, он ещё и контролирует поле f7, не выпуская короля из капкана (12-21).

В этой позиции взаимодействуют два коня. Чёрный король заблокирован своими фигурами и конём на e7. Он здесь сторож, остаётся объявить мат вторым конём. **1.Kd7x**, этот конь — охотник (12-22).



4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 12. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Перечисли лёгкие фигуры в шахматной армии.

Ответ запиши: **слон, конь.**

Задание № 2.

Какая фигура способна объявить «спёртый мат»?

Ответ запиши: **конь.**

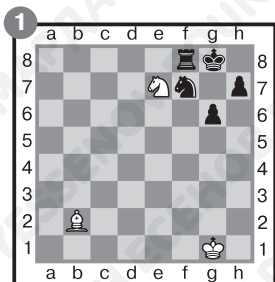
Задание № 3.

Могут ли два коня атаковать короля с дальнего расстояния?

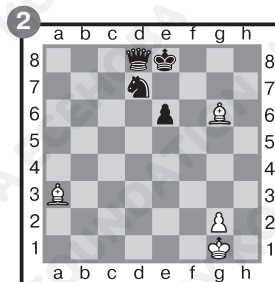
Ответ запиши: **нет**.

Задание № 4.

Определи роли фигур при взаимодействии по типу «охотник – сторож». Раскрась фигуру-охотника красным цветом, фигуру-сторожа — зелёным цветом.



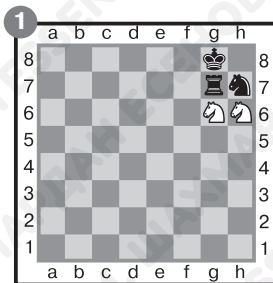
Слон — сторож, конь — охотник.



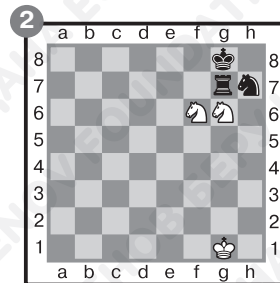
Чернопольный слон — сторож, белопольный — охотник.

Задание № 5.

Определи, объявлен ли чёрному королю мат. Ответ запиши.



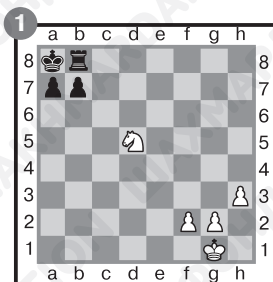
Мат.



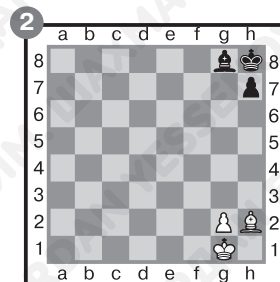
Шах.

Задание № 6.

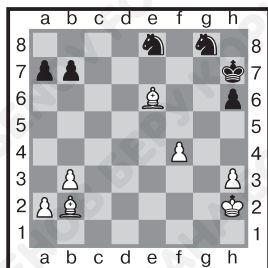
Ход белых. Используй стеснённое положение чёрного короля и поставь мат одиночной фигурой. Ответ запиши.



1.Кс7х.



1.Се5х.



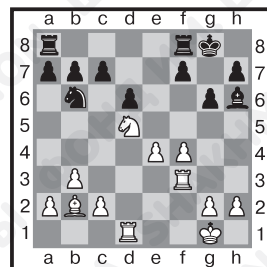
Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух слонов. Ответ запиши.

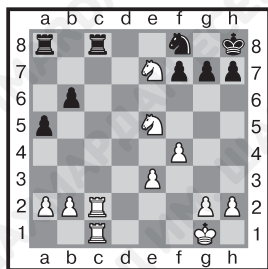
1. Cf5x.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие слона и коня. Ответ запиши.



1. Ke7x.



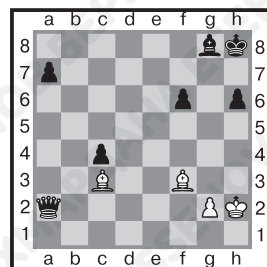
Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух коней. Ответ запиши.

1. K:f7x.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие двух слонов. Первым ходом объяви шах, а затем дай мат. Ответ запиши.



1. C:f6 Kph7.

2. Ce4x.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Может ли слон поставить «спёртый мат»?

Ответ запиши: **нет.**

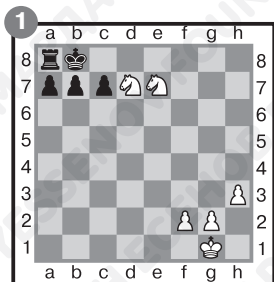
Задание № 13.

Какие две лёгкие фигуры способны поставить мат королю с дальнего расстояния?

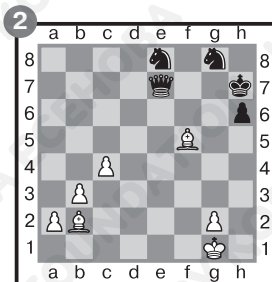
Ответ запиши: **два слона.**

Задание № 14.

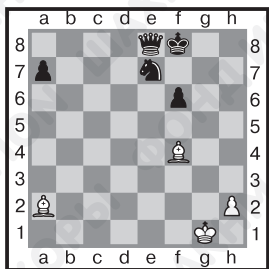
Определи роли фигур, которые они выполняют при матовании. Ответ запиши.



**Конь e7 — сторож,
конь d7 — охотник.**



**Слон b2 — сторож,
слон f5 — охотник.**



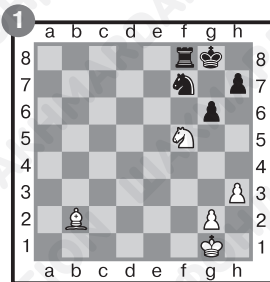
Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух слонов. Ответ запиши.

1. Ch6x.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие слона и коня. Ответ запиши.



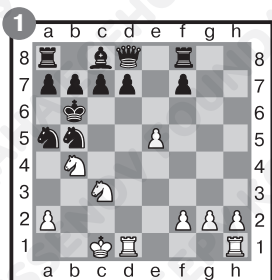
1. Ke7x.



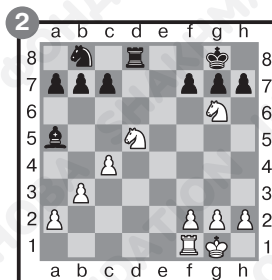
1. Cf6x.

Задание № 17.

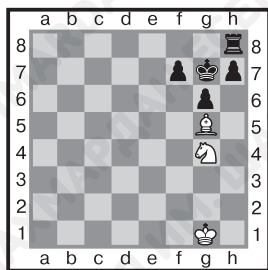
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух коней. Ответ запиши.



1. Ka4x.



1. Kde7x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие слона и коня. Первым ходом объяви шах, а затем дай мат. Ответ запиши.

1. Ch6+ Kpg8.

2. Kf6x.

§ 13. Игровое занятие

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятие «шахматная партия». Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Учить детей обдумывать каждый ход и действовать согласно принятых правил поведения игроков во время шахматной партии. Формировать навык игры в шахматы;
- развивающая — используя непосредственно игру в шахматы, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение анализировать, сравнивать, оценивать различные возможности, возникающие в партии, делать выводы, выбирать из нескольких возможных ходов лучший;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, тетради, ручки для записи партий, шахматные часы.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое шахматная партия. (3 мин.)
2. Рассказать детям, как проходят шахматные соревнования. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. (7 мин.)
3. Игровая часть урока. Проведение шахматного соревнования. (30 мин.)
4. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, что такое шахматная партия. Сообщить детям, что на этом уроке будет проводиться шахматное соревнование (турнир).

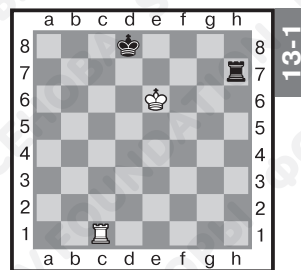
2. Правила проведения шахматного турнира. Чтобы играть в шахматы так, как играют на серьёзных соревнованиях, недостаточно знать просто правила игры, необходимо также соблюдать правила поведения во время шахматной партии. Эти правила подробно описаны в специальной книге, которая называется «Шахматный кодекс». Соблюдать правила должны все игроки. Придумали эти правила для того, чтобы между игроками было меньше различных споров и конфликтов.

Вот основные из этих правил:

1. Тронул — ходи!

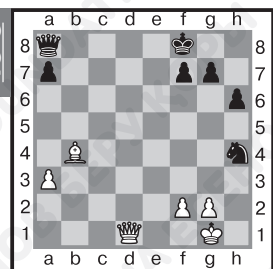
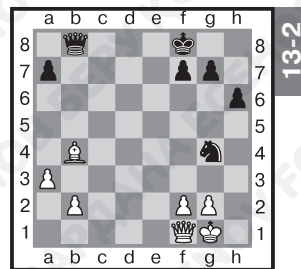
Если игрок, за которым очередь хода, специально или случайным образом прикоснулся к своей фигуре, то он обязан ею сделать ход. Неважно, выгодно делать ход этой фигурой или нет, ход должен быть сделан.

(13-1) В этой позиции ход чёрных, они случайно тронули короля. По правилам они обязаны пойти королём. К сожалению, единственный ход, который может сделать чёрный король, **1...Кре8**, сразу же приводит к мату. **2.Лс8х.** Так из-за поспешности чёрные проиграли в ничейной позиции.



Если королю объявлен шах, а игрок не заметил этого и дотронулся до своей фигуры, он обязан спастись от шаха ходом этой фигуры.

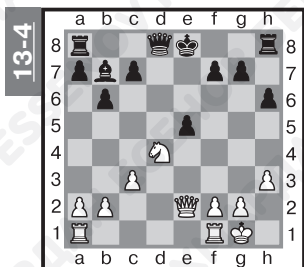
(13-2) Чёрные не заметили, что их королю объявлен шах, и сделали ход **1...Фh2**, собираясь объявить мат белому королю. Игрок, игравший белыми фигурами, заявил о том, что сделан невозможный ход. Теперь по правилам чёрные должны защититься от шаха ходом своего ферзя — либо **1...Фd6**, либо **1...Ф:b4**.



Если же спастись от шаха своей фигурой невозможно, значит, можно сделать другой ход по правилам. Прикосновение к фигуре, не имеющей права сделать ход, не влечёт за собой никаких последствий.

(13-3) Эта позиция аналогична предыдущей. Чёрные, не заметив шаха от слона на b4, дотронулись до своего ферзя, намереваясь сделать ход **1...Фg2**. Так как ходом

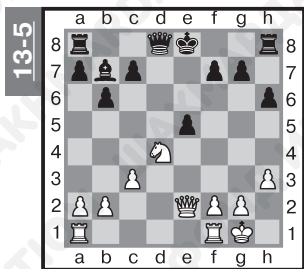
чёрного ферзя спастись от шаха нельзя, то действие чёрных не влечёт за собой никаких последствий. Они могут сделать любой ход, избавляющий короля от шаха.



Если игрок дотронулся своей рукой до неприятельской фигуры или пешки, он должен её побить любым способом.

(13-4) Ход чёрных. Если чёрные своим ходом взяли в руки белого коня на d4, то они обязаны его побить любым способом. Так как выясняется, что пешка коня бить не может из-за связки (ферзь на e2 не даёт пешке покинуть линию «е», так как откроется шах на короля), то коня должен побить чёрный ферзь.

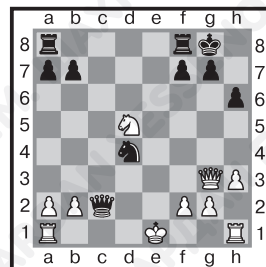
Если игрок дотронулся своей фигурой до неприятельской фигуры или пешки, он должен побить эту фигуру своей фигурой. Если побить своей фигурой невозможно, то он должен сделать ход фигурой, до которой дотронулся.



(13-5) Если бы в этой ситуации чёрные дотронулись своей пешкой e5 до коня на d4, то ход должна была бы сделать пешка. Побить коня она не может, а вот продвигнуться вперёд может. Поэтому чёрные должны были бы пойти **1...e4**.

Если игрок намерен сделать рокировку, то должен сначала дотронуться до короля. Рокировка — это ход короля, и начинаться этот ход должен с короля. Иначе, если игрок тронул первой ладью, то будет засчитан ход ладьи.

(13-6) Белым грозит мат на e2. Они намеревались сделать рокировку в короткую сторону и тем самым спастись от мата. Но рокировку они начали делать, передвинув сначала ладью на поле f1, а затем переставив короля на g1. Чёрные заявили о том, что белые сначала тронули ладью. По правилам считается, что сделан ход ладьёй. Белые проиграли, так как в ответ на ход ладьи **1.Лф1** получили мат **1...Фе2х**.

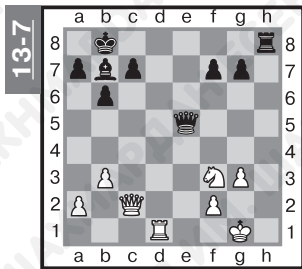


2. Хочешь поправить фигуру — скажи «поправляю»!

Если какая-то фигура стоит неаккуратно и возникает необходимость её поправить, то надо предупредить соперника о своём намерении, сказав «поправляю». Сказать слово «поправляю» надо до того, как дотронешься до фигуры, и так, чтобы соперник услышал. Фигуру может поправлять тот игрок, чья очередь хода. Во время хода соперника поправлять фигуры нельзя. Если не сказать «поправляю» и дотронуться до фигуры, то вступит в силу правило «Тронул — ходи».

3. Руку отнял — ход сделан!

Во время игры сделанный ход назад возвратить нельзя. Если игрок поставил фигуру на поле и отнял от неё руку, ход считается сделанным. Пока игрок не отнял руку от фигуры, он может пойти этой фигурой на любое доступное ей поле.



(13-7) После хода чёрных белые увидели, что могут побить чёрного ферзя, и взялись за своего коня. К счастью, они вовремя заметили, что если побьют ферзя, то получат мат **1...Лh1x**. Чёрного ферзя они тронуть не успели, поэтому они могут сделать любой ход конём. Белые могут пойти **1.Kh2** и избежать мата.

Начинающие игроки часто берут в руку фигуру, а затем начинают думать, куда ей ходить. Так делать нельзя. Нужно поставить фигуру на место, подумать, а затем сделать ею ход.

4. Соблюдай тишину!

Во время игры нельзя разговаривать с соперником, тем более обсуждать, оценивать свои или его ходы. Шахматы — игра интеллектуальная. Чтобы не допускать ошибок, надо максимально сосредоточиться. Всякий шум отвлекает, не даёт подумать и часто приводит к грубым ошибкам — «зевкам», в результате которых проигрывается фигура или пешка.

5. Перед партией и после неё пожми сопернику руку!

В начале игры необходимо поприветствовать соперника рукопожатием. А после игры поблагодарить. Таковы правила шахматного этикета. Даже если игрок проиграл и очень расстроен, нужно быть вежливым и справедливым

и позжать противнику руку. Совершенно недопустимы насмешки и оскорбления в адрес соперника. Некрасиво также говорить, что проиграл партию случайно. Лучше вместо этого предложить партнёру совместно разобраться в причинах поражения.

Выводы:

Шахматы требуют внимания и сосредоточенности. Торопиться во время игры не следует. Поэтому прежде чем сделать ход, необходимо подумать, какой фигурой и на какое поле мы хотим пойти. Можно ли сделать такой ход, не совершаем ли мы грубую ошибку, не даём ли возможность сопернику объявить нам мат или побить ферзя или какую-либо другую фигуру.

Во время игры в шахматы необходимо соблюдать не только правила игры, но и правила поведения:

1. *Тронул — ходи!*
2. *Хочешь поправить фигуру — скажи «поправляю»!*
3. *Руку отнял — ход сделан!*
4. *Соблюдай тишину!*
5. *Перед партией и после неё пожми сопернику руку.*

3. Игровая часть урока. Проведение шахматного турнира.

Шахматные турниры можно разделить на личные и командные. В личных соревнованиях определяется сильнейший игрок, он и становится победителем. За победу в шахматной партии игроку даётся одно очко (1), за проигрыш — ноль (0) очков, за ничью каждому из игроков даётся по пол-очка (0,5). В личных соревнованиях все очки, которые заработал игрок, суммируются. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных очков.

В командных соревнованиях определяется лучшая команда и суммируются очки, набранные всеми членами команды. Команда-победительница определяется по сумме набранных очков всеми членами команды.

Существует несколько систем проведения шахматного турнира: круговая, олимпийская, швейцарская.

При **круговой системе** соревнований каждый игрок (или каждая команда) играет с каждым игроком (или с каждой командой). Такая система соревнований наиболее справедливая, так как все играют со всеми. Но при большом количестве

участников такая система неприменима. Например, если у нас в классе 30 человек, то нам надо провести 29 туров — это очень долго.

Олимпийская система (нокаут-система, плей-офф) — выбывание участника или команды из соревнования после проигрыша партии (матча) или после потери определённого числа очков в личных соревнованиях (например, после двух проигрышей). При ничейном результате партия (матч) переигрывается или игравший белыми выбывает (возможен также жребий). Применяется для массовых соревнований. Необходимо, чтобы число участников было кратно 2 в степени (2, 4, 8, 16, 32, 64). Если участников больше, то некоторым придётся сыграть дополнительный тур. Например, если в классе 34 учащихся, то 4 человека играют предварительный тур, из них остаётся 2 победителя. Теперь 30 человек и 2 прошедших предварительный тур составляют турнир. Из 32 человек после первого тура остаётся 16, после 2 тура остаётся 8, после третьего тура — 4, после четвёртого тура — 2. Эти два человека и разыгрывают первое и второе места. Недостатком такой системы соревнований является то, что в первом же круге могут встретиться два потенциальных лидера и один из них вылетит сразу.

Швейцарская система — проводится с любым числом участников (команд) в ограниченные сроки. Для составления пар перед началом каждого тура проводится жеребьёвка. В каждом туре встречаются участники с равным или почти равным числом очков, повторные встречи не проводятся и игра одним и тем же цветом свыше двух раз подряд исключается. При подведении итогов в случае равенства очков у двух или более участников для определения мест чаще всего применяется система коэффициентов Бухгольца. (Суммируются очки всех соперников, с которыми играл данный игрок; у кого из игроков эта сумма больше, тот и занимает более высокое место). В настоящее время при проведении турнира по швейцарской системе используется компьютерная программа, которая самостоятельно составляет пары.

Если нет специальной компьютерной программы, то для проведения шахматного турнира в классе мы рекомендуем применять либо олимпийскую систему, либо круговую. Но при круговой системе каждый не играет с каждым, а применяется система полуфиналов, финалов. К примеру, у нас в классе 30 человек. Разбиваем класс на 5 подгрупп по 6 человек. В каждой подгруппе из 6 человек игроки играют между собой, всего получается 5 партий. После пяти партий в каждой подгруппе определяется победитель — тот, кто набрал большее количество

очков. Победители каждой подгруппы объединяются в финальную группу, они и разыгрывают между собой 1-5 места. Игроки, которые заняли в своих подгруппах 2 место, в финале соревнуются за 6-10 места, 3 место — за 11-15 места и т.д.

В финале, так как игроков 5, в каждом туре один из игроков будет отдыхать. Кто с кем играет и каким цветом, определяется таблицей очередности. Тот игрок, чей порядковый номер стоит на первом месте, играет белыми.

**Таблицы очереди игры в турнирах
по круговой системе при 3 или 4 участниках:**

1 тур 1 - (4) 2 - 3
2 тур (4) - 3 1 - 2
3 тур 2 - (4) 3 - 1

**Таблицы очереди игры в турнирах
по круговой системе при 5 или 6 участниках:**

1 тур 1 - (6) 2 - 5 3 - 4
2 тур (6) - 4 5 - 3 1 - 2
3 тур 2 - (6) 3 - 1 4 - 5
4 тур (6) - 5 1 - 4 2 - 3
5 тур 3 - (6) 4 - 2 5 - 1

**Таблицы очереди игры в турнирах
по круговой системе при 9 или 10 участниках:**

1 тур 1 - (10) 2 - 9 3 - 8 4 - 7 5 - 6
2 тур (10) - 6 7 - 5 8 - 4 9 - 3 1 - 2
3 тур 2 - (10) 3 - 1 4 - 9 5 - 8 6 - 7
4 тур (10) - 7 8 - 6 9 - 5 1 - 4 2 - 3
5 тур 3 - (10) 4 - 2 5 - 1 6 - 9 7 - 8
6 тур (10) - 8 9 - 7 1 - 6 2 - 5 3 - 4
7 тур 4 - (10) 5 - 3 6 - 2 7 - 1 8 - 9
8 тур (10) - 9 1 - 8 2 - 7 3 - 6 4 - 5
9 тур 5 - (10) 6 - 4 7 - 3 8 - 2 9 - 1

Результаты соревнования заносятся в таблицу.

№	Ф.И.	1	2	3	4	5	6	Очки	Место
1	Иванов	■					1		
2	Петров		■						
3	Сидоров			■					
4	Смирнов				■				
5	Потапов					■			
6	Егоров	0					■		

Согласно таблицы очередности туров в 1 туре играют:

Иванов – Егоров; Петров – Потапов; Сидоров – Смирнов (то есть 1-6, 2-5, 3-4). Иванов играет белыми, Егоров — чёрными и т.д. (чей номер на первом месте, тот играет белыми). Предположим, Иванов победил Егорова — тогда напротив фамилии Иванов в 6 столбце (у Егорова 6-ой номер) ставим цифру 1. Напротив фамилии Егоров в 1-ом столбце (у Иванова 1-ый номер) ставим ноль. Так же заполняется результат следующей пары.

№	Ф.И.	1	2	3	4	5	6	Очки	Место
1	Иванов	■					1		
2	Петров		■			0			
3	Сидоров			■	½				
4	Смирнов			½	■				
5	Потапов		1			■			
6	Егоров	0					■		

Предположим, Сидоров со Смирновым сыграли вничью — этот результат записывается как ½.

Таким же образом заполняются следующие туры. Если игроков не 6, а 5, то в каждом туре отдыхает тот, кто должен встречаться с номером 6.

№	Ф.И.	1	2	3	4	5	6	Очки	Место
1	Иванов		½	1	1	1	1	4½	1
2	Петров	½		0	1	0	1	2½	3-4
3	Сидоров	0	1		½	0	0	1½	5
4	Смирнов	0	0	½		0	0	½	6
5	Потапов	0	1	1	1		½	3½	2
6	Егоров	0	0	1	1	½		2½	3-4

Из нашей таблицы видно, что игроки Петров и Егоров набрали одинаковое количество очков. Если надо определить, кто из них занял более высокое место, смотрят на их личную встречу. Тот, кто победил в личной встрече, тот и занимает более высокое место. По таблице видно, что в личной встрече Петров победил Егорова; он занимает 3 место, а Егоров — 4 место.

Целесообразно турнир по круговой системе проводить несколько дней: например, 1-2 дня — полуфинал, 1 день — финал.

При проведении командного турнира класс делится на команды. В каждой команде одинаковое количество игроков. Каждому из игроков в команде присваивается один раз и на весь турнир порядковый номер (к примеру, в команде 6 игроков — у каждого игрока свой порядковый номер от 1 до 6, это номер доски, на которой он играет). Например, в классе 30 человек — можно образовать 5 команд. Далее каждая команда играет по круговой системе с каждой командой. Между собой играют игроки, имеющие один и тот же порядковый номер. Результаты также заносятся в таблицу.

№	Команда	1	2	3	4	5	6	Очки	Место
1	Светлячки		3	1	4	6	1	15	3
2	Солнышко	3		2	1	0	4	10	6
3	Черепашки	5	4		3	0	2	14	4
4	Мегамозг	2	5	3		3	0	13	5
5	Чемпион	0	6	6	3		1	16	2
6	Лидер	5	2	4	6	5		22	1

Предположим, в команде «Светлячки» 1-ый номер Иванов (он играет на 1-ой доске), а в команде «Лидер» на 1-ой доске играет Сидоров. Они как раз и будут играть между собой в матче, когда эти команды встретятся. Очки всех игроков команды суммируются, и в таблицу заносится общий счёт. Например, как видно из нашей таблицы, команда «Светлячки» проиграла команде «Лидер» со счётом 1:5. По результатам всех матчей очки суммируются. Места между командами распределяются согласно набранных очков. В случае равенства очков у двух команд смотрится результат личной встречи. Если команды сыграли вничью, смотрят на результат 1-го номера (1-ой доски) либо заранее оговаривают другие дополнительные показатели. (Например, при ничейном результате преимущество получает команда, игравшая чёрным цветом). Какая команда каким цветом играет, определяется также по таблице очередности туров. В команде, играющей белыми, либо все члены команды играют белыми, либо идёт чередование по доскам: 1-ый игрок играет белыми, второй — чёрными, третий — белыми, четвёртый — чёрными и т.д.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Задания в рабочей тетради выполняются детьми самостоятельно — либо в перерывах между партиями, либо остаются как дополнительные к домашнему заданию. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 13. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

С движения какой фигуры начинается рокировка?

Ответ запиши: **с движения короля.**

Задание № 2.

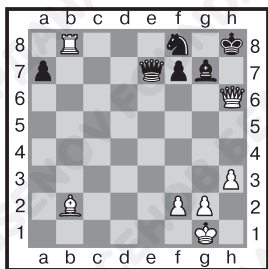
Обязательно ли при совершении своего хода вслух объявлять: «шах», «мат»?

Ответ запиши: **нет, объявлять вслух — шах или мат — не следует.**

Задание № 3.

Как надо поступить, если фигура на своём поле стоит неровно?

Ответ запиши: **прежде чем коснуться фигуры, надо сказать «поправляю».**



Задание № 4.

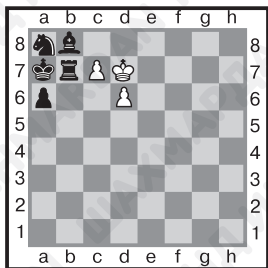
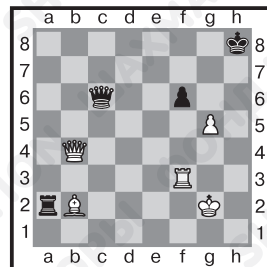
Ход чёрных. Им объявлен мат или шах? Ответ запиши.

Шах, чёрный король может пойти на g8.

Задание № 5.

Ход белых. Они тронули чёрную пешку на f6. Чем они могут её побить? Ответ запиши.

Можно побить только пешкой 1.gf.



Задание № 6.

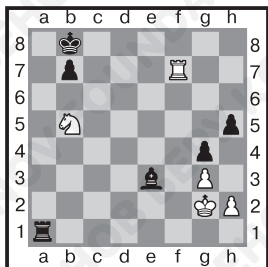
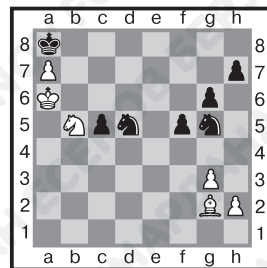
Ход белых. Они пошли пешкой «с» вперёд и превратили её в коня 1.c8Kx. Возможен ли такой ход? Ответ запиши.

Нет, невозможен, пешка «с» связана ладьёй.

Задание № 7.

Ход чёрных. Им угрожает и мат конём на с7 — 1.Kc7x, и мат слоном на d5 — 1.Cd5x. Могут ли они спастись?

Чёрным необходимо избавиться от связки коня на d5, это можно сделать только ходом 1...Ke4.

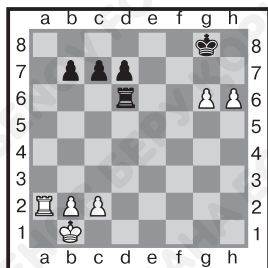


Задание № 8.

Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода? Ответ запиши.

1.Lf8x.

1...Лg1x.



Задание № 9.

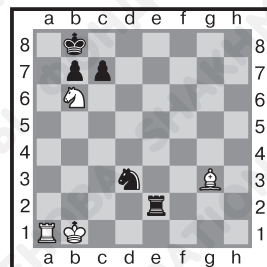
Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода?
 Ответ запиши.

1.Ла8х.

1...Лd1х.

Задание № 10.

Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода?
 Ответ запиши.



1.Ла8х.

1...Лb2х.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

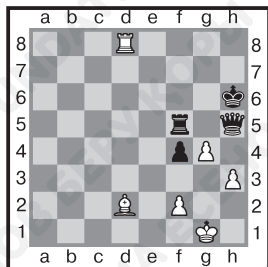
Что игроки должны сделать, прежде чем начать шахматную партию?

Ответ запиши: **пожать друг другу руки.**

Задание № 13.

Можно ли вернуть назад сделанный ход?

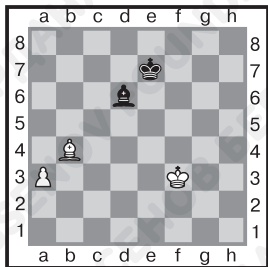
Ответ запиши: **нельзя.**



Задание № 14.

Белые своим последним ходом пошли 1.g2-g4. Могут ли чёрные побить пешку g на проходе? Ответ запиши.

Чёрные не могут побить пешку на проходе, так как их пешка f4 связана белым слоном.



Задание № 15.

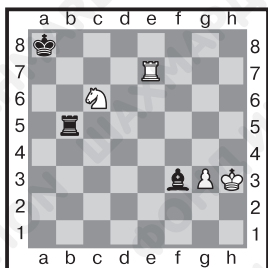
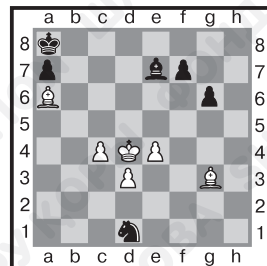
Ход белых. Могут ли они сделать ход 1.Крf4? Ответ запиши.

Нет, не могут, король не имеет права ходить под бой даже связанной фигуры.

Задание № 16.

Ход белых. Они тронули короля. Куда они могут им пойти? Ответ запиши.

1.Кре5, Крд5.



Задание № 17.

Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода? Ответ запиши.

1.Ла7х.

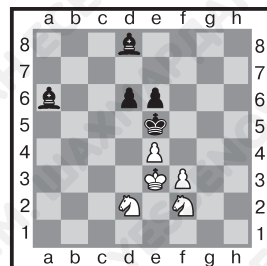
1...Лh5х.

Задание № 18.

Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода? Ответ запиши.

1.Кg4х.

1...Сb6х.



§ 14. Игровое занятие

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятие «шахматная партия». Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Учить детей обдумывать каждый ход и действовать согласно принятым правилам поведения игроков во время шахматной партии. Формировать навык игры в шахматы;
- развивающая — используя непосредственно игру в шахматы, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение анализировать, сравнивать, оценивать различные возможности, возникающие в партии, делать выводы, выбирать из нескольких возможных ходов лучший ход;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, тетради, ручки для записи партий, шахматные часы.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми правила поведения во время шахматной партии. (3 мин.)
2. Рассказать детям, какие бывают шахматные соревнования, системы проведения соревнований, для чего нужны шахматные часы и что они собой представляют. Объяснить, какие бывают контроли времени, какие правила ещё надо выполнять, если играешь в турнире, как правильно предлагать ничью. (7 мин.)
3. Игровая часть урока. Проведение шахматного соревнования. (30 мин.)
4. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми правила поведения во время игры в шахматы. Сообщить детям, что на этом уроке будет продолжен шахматный турнир. Но сначала узнаем, какие бывают шахматные соревнования.

2. Шахматные соревнования и системы их проведения. Шахматная партия — это не только творческий процесс, но и состязание. Как бы ни менялись шахматные правила, всегда главным оставался вопрос, кто сильнее. Поэтому шахматисты всегда стремились соревноваться между собой. Существуют различные формы проведения шахматных соревнований.

В прошлом веке, например, была распространена игра с гандикапом, когда более сильный соперник давал слабому фору — какую-либо шахматную фигуру. Она была популярна в конце 18 – начале 20 вв., когда в Европе центрами шахматной жизни стали известные рестораны и кафе — «Режанс» в Париже, «Централь» в Вене, «Симпсон диван» в Лондоне, «Доминик» в Санкт-Петербурге и другие.

Но наиболее распространёнными формами соревнований стали: турниры — состязания с участием нескольких шахматистов; матчи — с участием двух соперников; матч-турниры — с участием от 3 до 6 шахматистов, играющих между собой в несколько кругов.

Именно в матчах уже более 100 лет (первый в 1886 г., Стейниц – Цукерторт) определяется сильнейший шахматист мира. Исключение составил матч-турнир на первенство мира 1948 года с участием 5 шахматистов в 5 кругов, победителем которого вышел М. Ботвинник. В матчах два игрока играют между собой определённое количество партий. Победитель матча определяется по большему количеству набранных очков.

Популярная и массовая форма шахматных состязаний — сеанс одновременной игры, в которой сильный шахматист (сеансёр) одновременно играет (как правило, белыми) против нескольких соперников. Существует несколько видов сеансов: 1) обыкновенный, когда сеансёр, сделав ход, переходит к другой партии; 2) сеанс с часами — как правило, даётся против небольшого числа участников (до 10 соперников); 3) сеанс вслепую, когда сеансёр играет, не глядя на доску.

Одним из лучших сеансёров в истории шахмат считается третий чемпион мира Х.Р. Капабланка, который дал в своей жизни 491 сеанс, сыграл в них 13 545 партий и набрал 92% очков!

1. Системы проведения соревнований.

Турниры (первый состоялся в 1575 г. в Мадриде с участием испанских и итальянских шахматистов) проводятся по различным системам: круговая, швейцарская, олимпийская. Самая распространённая — круговая, когда шахматист должен играть со всеми другими участниками.

С начала 1970-х гг. одной из наиболее популярных становится швейцарская система, при которой в очередном туре встречаются между собой соперники, имеющие одинаковое количество очков. По этой системе, например, были разыграны с 1978 г. все командные Всемирные шахматные олимпиады. Турниры по этой системе проводятся в короткие сроки при большом числе участников.

Кроме того, существует олимпийская система или, как модно стало её называть в конце 20-го века, «нокаут-система» — то есть проигравший участник выбывает из состязания.

2. Шахматные часы.

В 1883 г. на Лондонском международном турнире были впервые использованы механические шахматные часы (изобретатель — английский инженер Г. Уилсон). С тех пор они — неперенный атрибут любого серьёзного шахматного соревнования. Шахматные часы нужны, для того чтобы партия не затянулась надолго и оба партнёра находились в равных условиях. В официальных соревнованиях заранее устанавливают, сколько времени должна длиться партия. Шахматные часы состоят из двух циферблатов. Пока игрок думает над своим ходом, идёт его время. После того как игрок делает ход, он должен переключить часы, и тогда будет идти время соперника. Различают классический контроль времени — более 60 минут на партию каждому из игроков (наиболее распространённый контроль времени — полтора часа каждому игроку до конца партии с добавлением 30 секунд за каждый сделанный ход); «быстрые шахматы» — от 60 до 15 минут на партию каждому игроку; «блиц» — на партию дается 5 минут или 3 минуты плюс 2 секунды за каждый ход каждому из партнеров.



Механические часы содержат специальное устройство — «флажки». Примерно за две минуты до окончания контрольного времени флажок начинает подниматься и по истечении контрольного времени — падает. Если игрок не успел сыграть партию за заданное время или выполнить контрольное количество ходов, то он проиграл.

Недостаток времени у игрока называется цейтнот.

В настоящее время в основном играют с электронными часами, а контроль времени применяется с добавлением. После каждого хода игроку добавляется определённое число секунд. Такой контроль позволяет избежать неожиданных результатов: при решающем перевесе игрок не просрочит время, а успеет поставить мат.

3. Правила поведения на соревнованиях.

Спортсмены, принимающие участие в соревнованиях, кроме шахматных правил и правил поведения во время игры в шахматы, о которых мы говорили на прошлом уроке, должны соблюдать ещё некоторые правила.

1. Шахматистам во время партии запрещается пользоваться записями, печатными материалами, телефонами, планшетами, компьютерами, обращаться к другим за советом или чтобы узнать мнение. Не разрешается разговаривать с кем-либо, кроме судьи или в его присутствии.

2. Запрещается любым способом отвлекать или беспокоить партнёра, обращаться к нему, когда он обдумывает ход.

3. При игре с часами необходимо делать ход и переключать часы одной и той же рукой.

4. Игрок, имеющий квалификацию от 4 разряда и выше, при игре в шахматы с классическим контролем обязан записывать партию ход за ходом. Запрещается записывать ход заранее. Сначала надо сделать ход, а потом его записать. Но если при классическом контроле без добавления времени у игрока остаётся менее 5 минут до окончания контроля, он может прекратить запись партии. Если партия играется с классическим контролем времени с добавлением 30 секунд после каждого сделанного хода, то записывать ходы надо до конца игры.

5. Игрок должен предлагать или требовать присуждения ничьи правильно. Предлагать ничью нужно только тогда, когда вы сделали свой ход, но ещё не переключили часы. Если предложить ничью до того, как сделан ход, соперник может попросить сначала сделать ход, а только потом обдумать предложение. Сопер-

ник может согласиться с предложенной ничьёй, а может и отказаться. Если игрок не согласен на ничью, ему достаточно сделать ответный ход. Предложение ничьи фиксируется на бланке записи партии. Нельзя предлагать ничью бесконечно и в позиции, где положение явно хуже. Этим игрок показывает неуважение к своему партнёру.

Потребовать ничью можно, если одна и та же позиция повторилась на доске три раза (правило тоекратного повторения позиции). При этом игрок должен записать ход (не делая его на доске), после совершения которого позиция повторится три раза, и позвать арбитра. Арбитр проверяет правильность повторения позиции и фиксирует ничью.

Потребовать ничью можно, если в течение 50-ти ходов не была перемещена ни одна пешка, не побита ни одна фигура. В этом случае игрок также записывает на бланке и заявляет арбитру о своём намерении сделать ход, который приводит к тому, что последние 50 ходов сделаны без перемещения пешек и взятия фигур. Арбитр проверяет, действительно ли возникла такая ситуация, и фиксирует ничью.

Сделать вывод:

Для того чтобы узнать, кто сильнее играет в шахматы, проводятся шахматные соревнования. Основными формами проведения шахматных соревнований являются: турниры, матчи, матч-турниры.

Шахматные турниры могут проводиться по круговой, швейцарской, олимпийской системе.

Все турниры играют с применением шахматных часов. Количество времени, выделяемое игроку на партию, ограничено. Турниры могут проводиться с классическим контролем времени – игроку даётся на партию более 60 минут, «быстрые шахматы» — контроль времени от 60 до 15 минут на партию, «блиц» — на партию каждому из игроков даётся менее 15 минут.

Игроки во время турнирных партий должны соблюдать не только шахматные правила и правила поведения во время игры, но и турнирные правила.

3. Игровая часть урока. Продолжение шахматного турнира.

Иногда бывает так, что у педагога нет таблицы очередности по турам. В этом случае, чтобы определить, в каком туре встречаются игроки и каким цветом они играют, можно использовать следующий способ.

Для того чтобы определить, в каком туре встречаются участники, надо сложить их номера. Если сумма будет меньше последнего чётного номера таблицы или равна ему, то нужно вычесть единицу. Если сумма будет больше этого последнего номера, то вычесть последний номер. Пример: надо определить, в каком туре встречаются участники, имеющие номера 2-й и 5-й. $2+5=7$. Цифра 7 меньше последнего (8-го) номера. Вычитаем единицу: $7-1=6$. Итак, они встречаются в шестом туре. В каком туре играют между собой номера 4-й и 6-й? $4+6=10$, то есть больше восьми, значит, надо вычесть 8. Получаем: $10-8=2$. Их встреча во втором туре.

Это правило применимо к любому номеру участника, за исключением последнего чётного номера. Чтобы определить, когда встречается участник, имеющий последний чётный номер, например, с четвёртым, надо меньший номер умножить на 2. Если произведение будет меньше последнего номера (8-го), вычитается единица; если больше — то последний номер. По нашему примеру 4-й номер умножаем на 2. Получаем 8. Произведение равно последнему номеру, следовательно, надо вычесть единицу: $8-1=7$. Они играют в седьмом туре. Определим встречу номеров 7-го и 8-го. $7 \times 2=14$. Следовательно, вычитаем последний номер: $14-8=6$ (шестой тур).

Что касается цвета фигур, то здесь нетрудно запомнить всего два правила:

1. Последний номер (только в случае, если участников чётное число) играет чёрными со всеми номерами, находящимися в первой половине таблицы, и белыми — с остальными.
2. Во всех остальных случаях, если сумма (или разность) номеров чётна, белыми играет больший номер, если нечётна, то белыми играет меньший номер.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Задания в рабочей тетради выполняются детьми самостоятельно — либо в перерывах между партиями, либо остаются как дополнительные к домашнему заданию. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 14. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется соревнование по шахматам, в котором участвует большое число игроков?

Ответ запиши: **турнир.**

Задание № 2.

Сколько циферблатов на шахматных часах?

Ответ запиши: **два.**

Задание № 3.

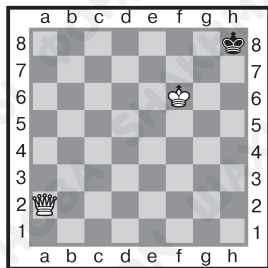
Что такое цейтнот?

Ответ запиши: **недостаток времени у игрока.**

Задание № 4.

Какой рукой игрок должен переключать часы?

Ответ запиши: **той, которой делает ход.**



Задание № 5.

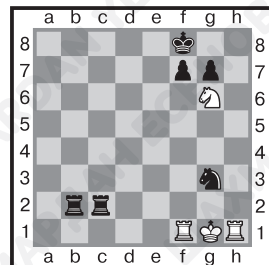
Ход белых. Они тронули короля, намереваясь пойти 1.Крг6. Хороший ли ход они собираются сделать? Ответ запиши.

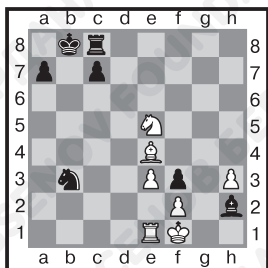
Плохой, этот ход ведёт к пату.

Задание № 6.

Белые ходом 1.Кg6+ объявили шах чёрному королю. Как чёрным лучше всего спастись от шаха? Ответ запиши.

1...Кре8, на 1...Крг8 последует мат 2.Лh8х.





Задание № 7.

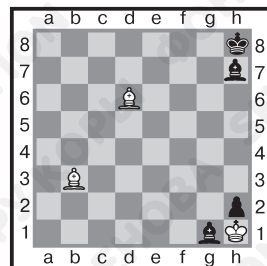
Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода?
 Ответ запиши.

1. Kd7x.

1... Kd2x.

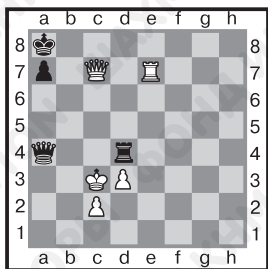
Задание № 8.

Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода?
 Ответ запиши.



1. Ce5x.

1... Ce4x.



Задание № 9.

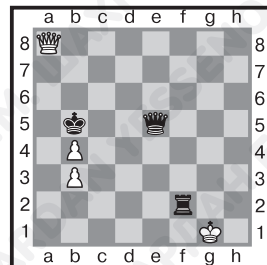
Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода?
 Ответ запиши.

1. Фb7x, 1. Фc8x.

1... Фb4x.

Задание № 10.

Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода?
 Ответ запиши.



1. Фb7x.

1... Фе1x, 1... Фh2x.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Сколько раз в партии должна повториться одна и та же позиция, чтобы можно было потребовать ничью?

Ответ запиши: **три**.

Задание № 13.

Как называется контроль времени, при котором каждому из игроков даётся 5 минут на всю партию?

Ответ запиши: **блиц**.

Задание № 14.

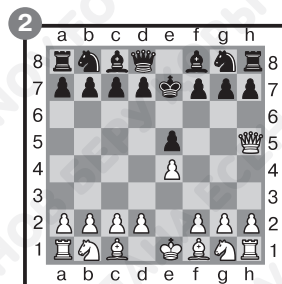
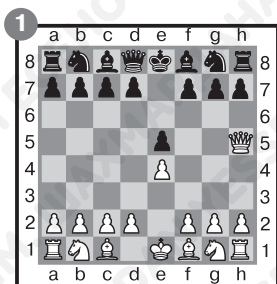
Каким будет результат партии, если в течение 50-ти ходов ни вы, ни ваш соперник не сделали хода пешкой и не взяли ни одной фигуры?

Ответ запиши: **ничья**.

Задание № 15.

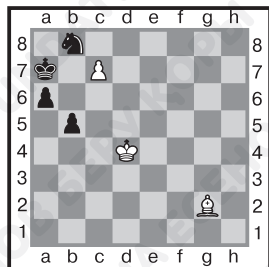
Ход чёрных. Они случайно тронули короля. Должны ли они ходить королём? Какой ответ белых последует на 1...Кре7?

Ответ запиши.



Да, должны ходить королём.

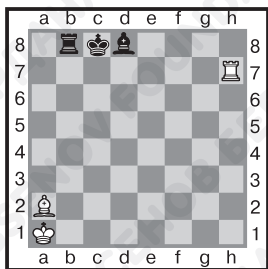
1.Ф:e5x.



Задание № 16.

Ход белых. Могут ли они поставить мат в один ход? Ответ запиши.

1.с8Кх.

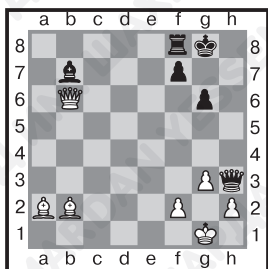


Задание № 17.

Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода?
 Ответ запиши.

1. Се6х.

1... Cf6х.



Задание № 18.

Дай мат в один ход. Каким ходом может объявить мат каждая из сторон, если бы сейчас была её очередь хода?
 Ответ запиши.

1. Ф:g6х.

1... Фg2х.

§ 15. Итоговое занятие. Взаимодействие фигур

Цель урока:

- обучающая — закрепить знания детей о взаимодействии фигур при атаке на короля;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

Данный урок является обобщающим. Закрепляются знания учащихся о взаимодействии фигур при атаке на короля. После того как педагог напомним детям, как взаимодействуют различные фигуры между собой при атаке на короля, он может построить дальнейшую работу несколькими способами:

1. Провести итоговую проверочную работу, взяв за основу задания соответствующего урока из рабочей тетради.
2. Провести конкурс решения заданий на взаимодействие фигур при атаке на короля.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Перейти к теме урока «Взаимодействие фигур. Итоговое занятие». (5 мин.)
2. Напомнить детям, как взаимодействуют различные фигуры при атаке на короля. (8 мин.)

3. Проведение конкурса решения задач на мат королю, используя взаимодействие фигур, либо итоговой проверочной работы в тетради. (27 мин.)

4. Подведение итогов урока. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Перейти к теме урока «Взаимодействие фигур. Итоговое занятие».

2. Взаимодействие фигур. Обобщить знания детей о способах взаимодействия фигур при атаке на короля.

3. Практическая часть урока.

Итоговая проверочная работа проводится по рабочей тетради, учащимся даётся 25 минут на выполнение заданий в рабочей тетради, после чего тетради сдаются на проверку.

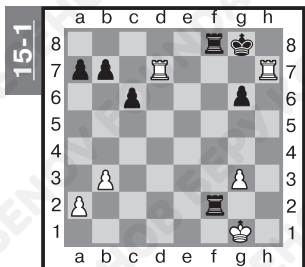
Конкурс решения задач на взаимодействие фигур. Учитель выставляет на демонстрационной доске задание. Дети должны поставить мат неприятельскому королю за один ход. Решение каждый из учеников записывает на отдельном листке. На каждое задание даётся 2-3 минуты, затем данная позиция снимается, ставится следующая. В конце занятия учитель собирает подписанные листы с решениями. За каждое правильно решённое задание ученик получает 1 балл. Оценка выставляется в соответствии с количеством набранных баллов. Количество заданий от 10 до 12.

Оценка 5 — все задания решены правильно;

оценка 4 — допущены 1-2 ошибки;

оценка 3 — половина заданий решены правильно;

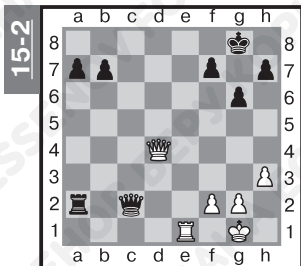
оценка 2 — решены правильно 1-3 задания.



Примерные задания для конкурса решения задач.
(Можно взять любые задания из уроков № 9-12.)

Ход белых, мат в один ход (15-1).

1.Лdg7х.

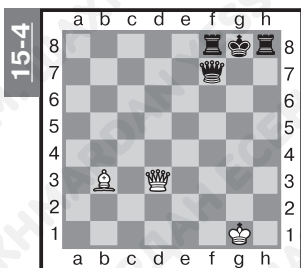
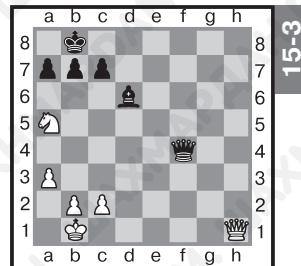


Ход белых, мат в один ход
(15-2).

1. Ле8х.

Ход белых, мат в один ход
(15-3).

1. Ф:b7х.

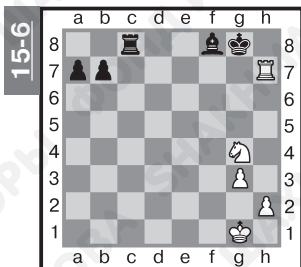
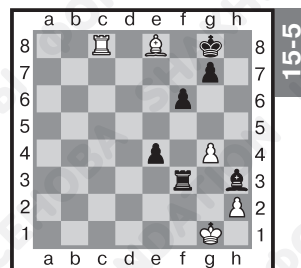


Ход белых, мат в один ход
(15-4).

1. Фg6х.

Ход белых, мат в один ход
(15-5).

1. Сg6х.

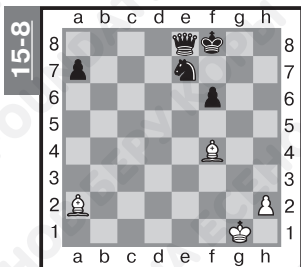
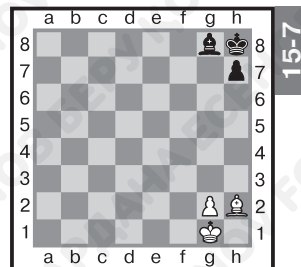


Ход белых, мат в один ход
(15-6).

1. Кf6х.

Ход белых, мат в один ход
(15-7).

1. Се5х.

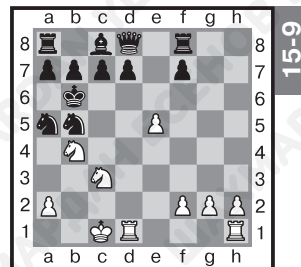


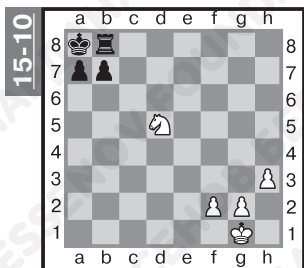
Ход белых, мат в один ход
(15-8).

1. Ch6х.

Ход белых, мат в один ход
(15-9).

1. Ka4х.





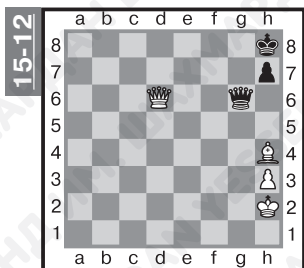
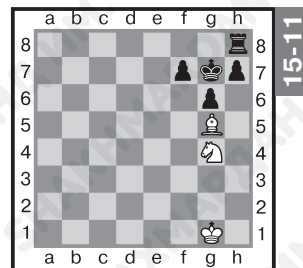
Ход белых, мат в один ход
(15-10).

1. Кс7х.

Ход белых, мат в два хода
(15-11).

1. Ch6+ Kpg8.

2. Kf6х.



Ход белых, мат в два хода (15-12).

1. Фf8+ Фg8.

2. Cf6х.

В конце урока учитель подводит итоги, определяет, кто из учащихся справился с заданием лучше других.

4. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 15. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется согласованное действие фигур для достижения одной цели?

Ответ запиши: **взаимодействие.**

Задание № 2.

Как называется мат, который ставит одна фигура под защитой другой?

Ответ запиши: **батареиный.**

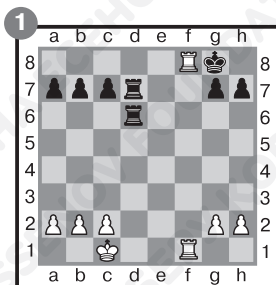
Задание № 3.

Какие роли могут выполнять фигуры при атаке на неприятельского короля?

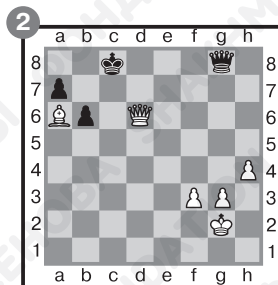
Ответ запиши: **охотник, сторож, защитник, связывающая фигура.**

Задание № 4.

Определи роли фигур, которые они выполняют при матовании неприятельского короля. Ответ запиши.



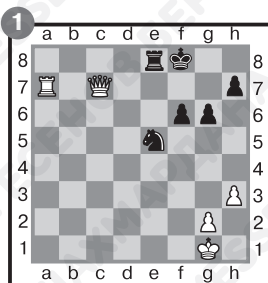
*Ладья f8 — охотник,
ладья f1 — защитник.*



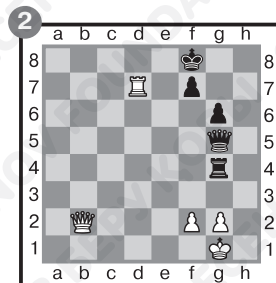
*Ферзь — сторож,
слон — охотник.*

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие тяжёлых фигур. Ответ запиши.



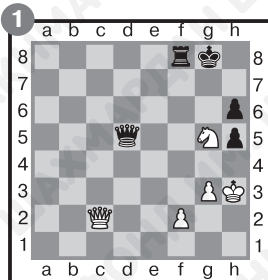
1. Фg7x.



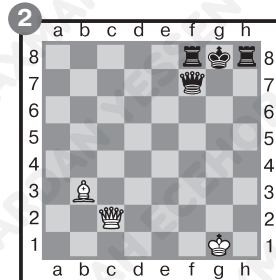
1. Фh8x.

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры. Ответ запиши.



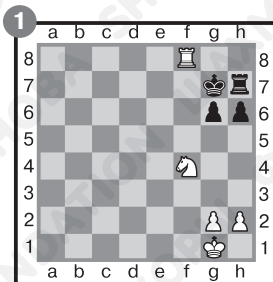
1. Фh7x.



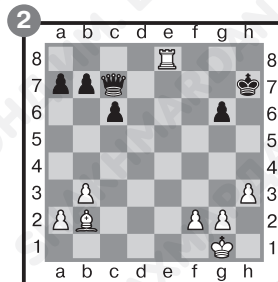
1. Фg6x.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры. Ответ запиши.



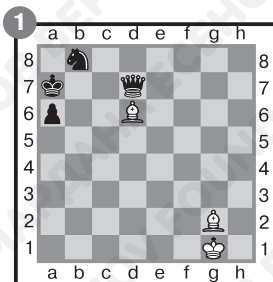
1.Ke6x.



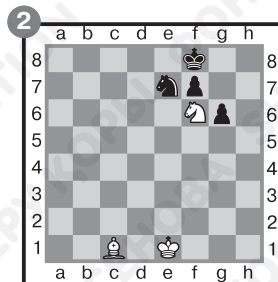
1.Lh8x.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух лёгких фигур. Ответ запиши.



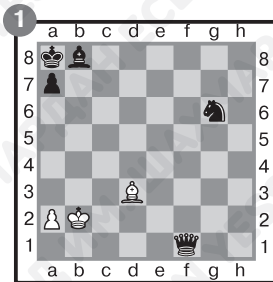
1.Cc5x.



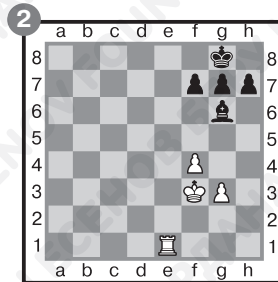
1.Ch6x.

Задание № 9.

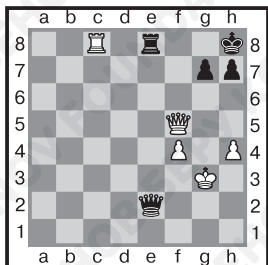
Ход белых. Поставь мат в один ход одиночной фигурой. Ответ запиши.



1.Ce4x.



1.Le8x.



Задание № 10.

Ход белых. Мат в два хода. Используй одновременное нападение двух фигур на один и тот же объект.

1.Фf8+ Л:f8.

2.Л:f8x.

Ответы на задания домашней работы:

Задание № 12.

Могут ли два слона взаимодействовать по типу «охотник – защитник»?

Ответ запиши: **нет, слоны не могут защищать друг друга.**

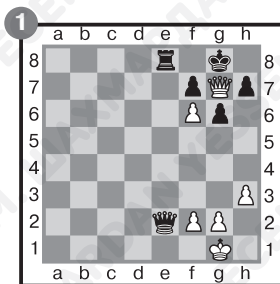
Задание № 13.

Всегда ли ставит мат тот, у кого фигур больше?

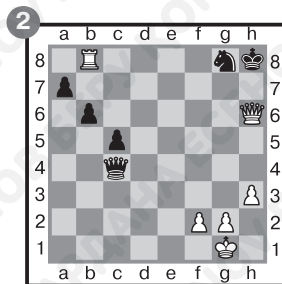
Ответ запиши: **нет.**

Задание № 14.

Определи роли фигур, которые они выполняют при матовании неприятельского короля.



**Ферзь – охотник,
пешка – защитник.**

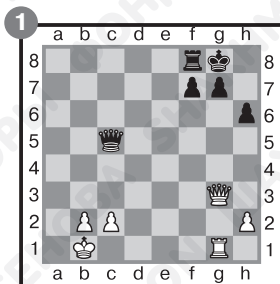


**Ферзь – охотник, ладья –
связывающая фигура.**

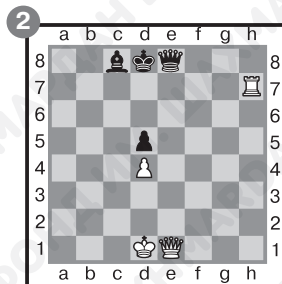
Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие тяжёлых фигур.

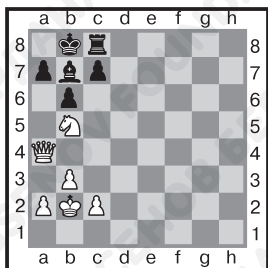
Ответ запиши.



1. Ф:g7x.



1. Фa5x.



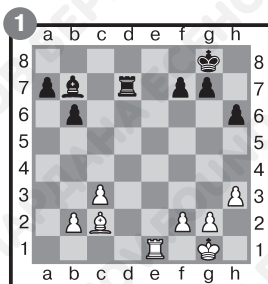
Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры. Ответ запиши.

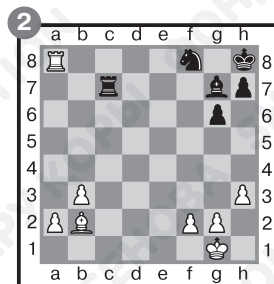
1.Ф:a7x.

Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие ладьи и лёгкой фигуры. Ответ запиши.



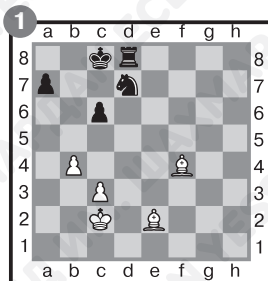
1.Лe8x.



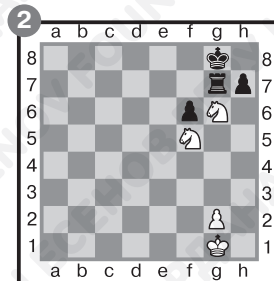
1.Л:f8x.

Задание № 18.

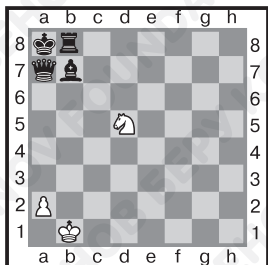
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие двух лёгких фигур. Ответ запиши.



1.Сa6x.



1.Кh6x.



Задание № 19.

Ход белых. Поставь мат в один ход одиночной фигурой. Ответ запиши.

1.Кс7x.

§ 16. Выигрыш материала. Двойной удар ладьёй, слоном, пешкой, королём

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «нападение», «двойной удар»; познакомить детей с понятиями «выигрыш материала», «тактический приём», «объект атаки». Учить детей наносить двойной удар различными фигурами; находить фигуры, которые могут стать объектами двойного удара. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, какова основная цель и одна из основных задач в шахматной партии. Перейти к теме урока: «Двойной удар ладьёй, слоном, пешкой, королём». (5 мин.)
2. Напомнить детям, что одной из основных задач шахматной партии является уничтожение фигур соперника. Чем меньше фигур будет у неприятеля, тем легче поставить мат. Показать детям, как, используя неудачное положение неприятельских фигур, можно нанести двойной удар по фигурам соперника. Рассказать о том, какие фигуры могут стать объектами двойного удара. Разобрать на приме-

рах, как выполняют двойной удар различные фигуры (ладья, слон, пешка, король). (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)

5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)

6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, какова главная цель шахматной партии. Объяснить детям, что чем меньше фигур у соперника, тем легче подобраться к его королю. Поэтому одной из основных задач в партии является уничтожение фигур противника. Перейти к теме урока «Двойной удар ладьёй, слоном, пешкой, королём».

2. Двойной удар ладьёй, слоном, пешкой, королём. Выиграть материал — значит, побить фигуру или пешку соперника «бесплатно» или отдать за неё менее ценную фигуру.

Для того чтобы выиграть материал, можно применить специальные уловки — тактические приёмы.

Тактические приёмы позволяют использовать неудачное положение неприятельских фигур и добиться выигрыша материала.

Самым простым тактическим приёмом является **двойной удар**.

Двойной удар — это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

Если мы своей фигурой нападаем на одну фигуру соперника, то она легко может спастись. Но если наша фигура сможет атаковать сразу два объекта, то спастись будет намного сложнее.

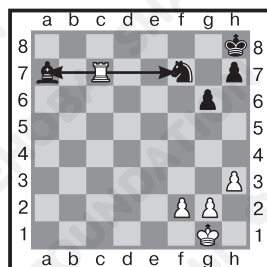
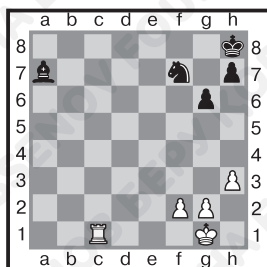
Объектами двойного удара могут быть:

- незащищённые или более ценные фигуры соперника;
- неприятельский король;
- слабые пункты в лагере противника.

Двойной удар — один из самых распространённых тактических приёмов. Его способны выполнять все фигуры, в том числе и король. Рассмотрим, как справляется с этой задачей каждая из шахматных фигур.

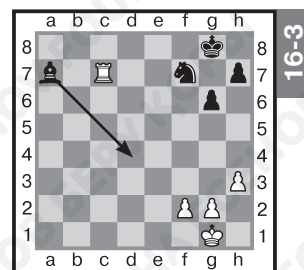
1. Двойной удар ладьёй.

Ладья атакует неприятельские фигуры по вертикали и горизонтали. Если две незащищённые неприятельские фигуры располагаются на одной вертикали или горизонтали, то ладья может атаковать их одновременно. При этом спасти сразу две фигуры не всегда удаётся. Одна отойдёт, а вторую можно будет побить.

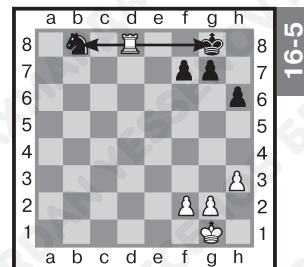
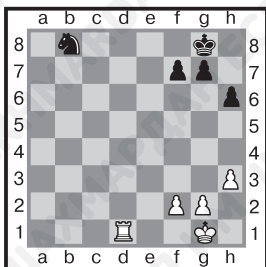


(16-1, 16-2) Ход белых. Чёрные слон и конь расположились на одной горизонтали. Причём обе чёрные фигуры не защищены. Такое положение опасно, так как у белых есть ладья, которая способна атаковать обе эти фигуры. **1.Лс7**. Сразу две фигуры чёрных оказались под боем. Спасти можно только одну, а вторая будет побита белой ладьёй.

(16-3) Если бы в предыдущей позиции чёрный король находился на поле g8, то ход **1.Лс7** не являлся бы двойным ударом, так как белые атакуют только чёрного слона, а он может просто уйти от нападения.



Наиболее эффективен двойной удар, если одним из объектов атаки является неприятельский король. При нападении на короля его надо спасать в первую очередь.

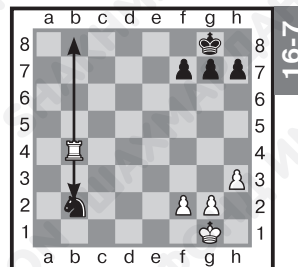
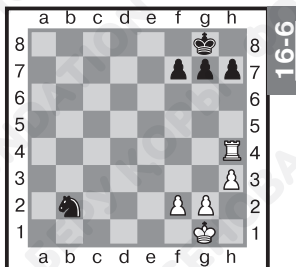


(16-4, 16-5) Чёрные король и конь опасно расположились на одной горизонтали. Ходом **1.Лd8+** белые могут и шах королю объявить, и на коня напасть. Спасать надо прежде всего короля, а чёрный конь гибнет.

Одним из объектов двойного удара может быть важное поле, с которого объявляется мат неприятельскому королю.

(16-6, 16-7) В этой позиции белые также могут использовать неудачное положение чёрных фигур. Чёрный король зажат своими пешками на последней горизонтали, а конь не защищён. Ходом **1.Лб4** белые создают две угрозы. Во-первых, они хотят поставить мат по последней горизонтали, а во-вторых, атакуют чёрного коня. Угроза мата является более сильной, поэтому чёрные должны спастись прежде всего от неё. Чтобы не получить мат, конём приходится жертвовать.

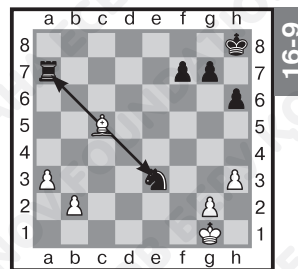
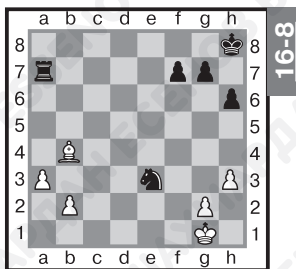
Таким образом, неудачное расположение короля по отношению к своим и неприятельским фигурам может привести к материальным потерям.



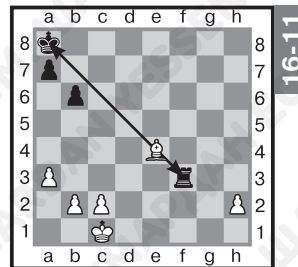
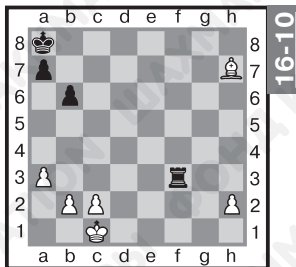
2. Двойной удар слонем.

Слон также способен нанести двойной удар. Если две незащищённые фигуры располагаются на одной диагонали, то они могут стать лёгкой добычей для слона.

(16-8, 16-9) Чёрные ладья на **a7** и конь на **e3** оказались на одной диагонали. Обе фигуры чёрных не защищены. Такое положение опасно. Белый слон может одним ходом напасть и на ладью, и на коня. **1.Сс5**. У чёрных нет возможности уйти ладьёй так, чтобы защитить своего коня, поэтому с конём приходится расстаться.

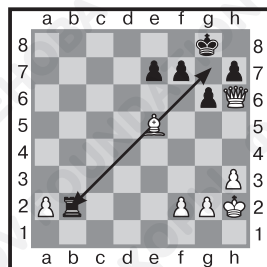
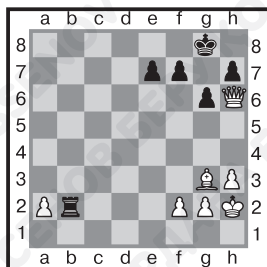


Слон также может наносить двойной удар с шахом (16-10, 16-11). Ходом **1.Сe4+** белые могут использовать неудачное положение чёрного короля и ладьи на одной диагонали. От шаха надо спасти короля, а ладья становится добычей белых.



Слон может одновременно создавать угрозу мата в один ход и атаковать незащищённую неприятельскую фигуру.

(16-12, 16-13) Ходом **1. Ce5** белые используют ослабленное положение чёрного короля и создают угрозу батарейного мата на **g7**. Также оказывается под боем ладья на b2. Отразить обе угрозы чёрные не в состоянии, приходится смириться с материальными потерями.

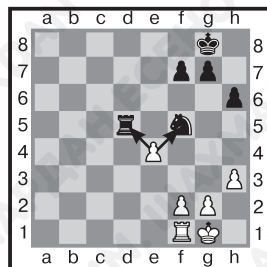
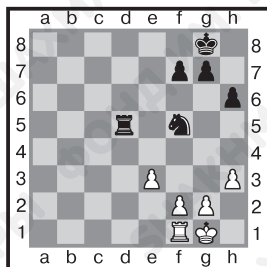


3. Двойной удар пешкой.

Пешка, хоть и самая слабая фигура в шахматной армии, но тоже умеет наносить двойной удар.

Двойной удар, который наносит пешка, принято называть **пешечной вилкой**.

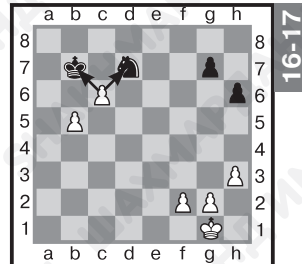
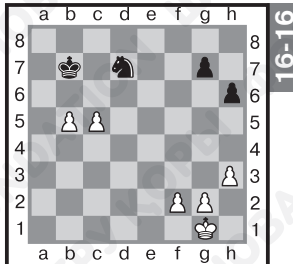
Расположение двух фигур на одной линии через поле в непосредственной близости к пешке может быть опасно. Главное — следить, чтобы пешка сама находилась в безопасности.



(16-14, 16-15) Положение чёрных ладьи и коня через поле по горизонтали опасно, так как они расположились очень близко к белой пешке. Белые ходят **1. e4** и атакуют одновременно и ладью, и коня. С одной из фигур чёрным придётся расстаться. Белая пешка также может быть сбита, но чёрные понесут более существенный материальный урон.

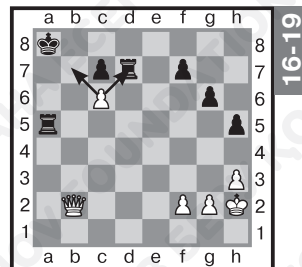
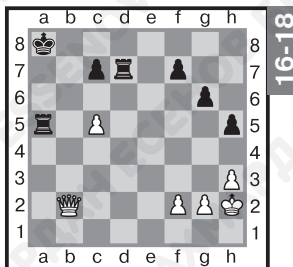
Пешка, как и другие фигуры, может наносить двойной удар с шахом.

(16-16, 16-17) Ходом **1.c6+** пешка делает вилку на чёрного короля и на коня. Король должен отступить, а конь гибнет. Важную роль в этой ситуации играет белая пешка b5. Она защищает свою отважную подружку, иначе вилки бы не получилось. Несмотря на то, что обе белые пешки погибли, белым удаётся выиграть более ценную фигуру (чёрного коня).



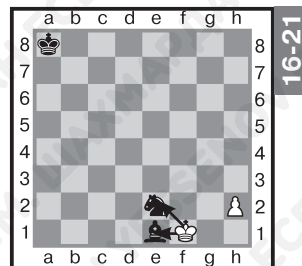
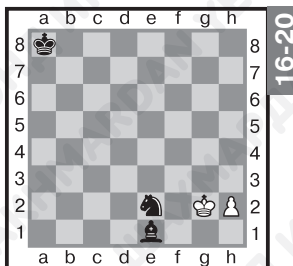
Пешка может одновременно создавать угрозу мата и нападать на неприятельскую фигуру.

(16-18, 16-19) Белые сделали ход **1.c6**, тем самым они создали две угрозы — поставить мат ферзём на b7 и побить ладью на d7. От мата чёрные могут спастись ходом **1...Ла7**, а вот ладью спасти уже не успеют.



4. Двойной удар королём.

Королю двойные нападения удаётся осуществлять в конце игры. В начале и в середине игры он, как правило, прячется от неприятельских фигур. А в окончании готов принять активное участие в игре.



(16-20, 16-21) Две чёрные фигуры неосторожно расположились поблизости от белого короля. Белые ходят **1.Kpf1**, и одной из фигур приходится погибнуть.

Выводы:

Выигрыш материала — одна из основных задач в шахматной партии.

Использовать неудачное расположение неприятельских фигур можно с помощью тактических приёмов.

Самым простым тактическим приёмом является двойной удар.

Двойной удар — это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

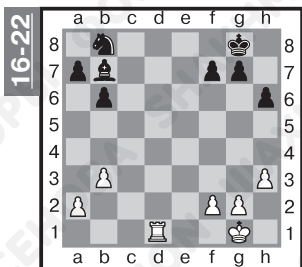
Объектами двойного удара, как правило, оказываются незащищённые или более ценные фигуры соперника, неприятельский король, слабые пункты в лагере соперника.

Наиболее эффективен двойной удар, если одним из объектов атаки является неприятельский король. Неудачное расположение короля по отношению к своим фигурам может привести к материальным потерям.

Двойной удар могут наносить все фигуры, в том числе и король.

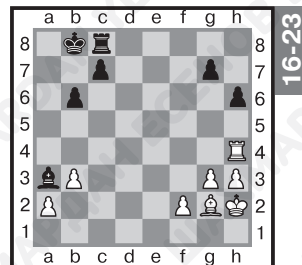
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

«*Определи объекты для двойного удара*». Учитель расставляет позицию и просит детей найти объект для двойного удара: напоминает детям, что объектом может быть незащищённая фигура, король, слабое поле, которое можно атаковать с угрозой мата.

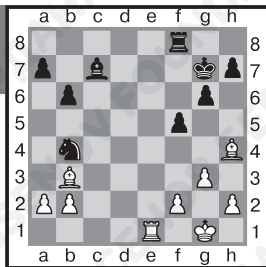


(16-22) В этой позиции объектом для двойного удара могут быть чёрные конь и король, так как конь не защищён и расположен на одной горизонтали с королём. Такое положение опасно. Чёрный слон также не защищён, но если мы нападём на него, то он убежит, а ход 1.Лd8+ как раз и приведёт к выигрышу фигуры.

(16-23) В этой позиции объектом двойного удара может быть чёрный слон и поле «a8», на котором можно дать мат чёрному королю. 1.Ла4 белые создают угрозу мата в один ход и нападают на слона. Угроза мата более сильная, чем атака слона, поэтому чёрные должны спастись от мата, а слоном приходится жертвовать.



16-24



(16-24) В этой позиции объектами для атаки могут быть и чёрный конь, и ладья; и чёрный слон, и король. Чёрные ладья и конь находятся на одной диагонали, причём конь не защищён. Ходом 1.Сe7 белые могут нанести двойной удар на коня и ладью. Также находятся в опасном положении чёрные король и слон. Ходом 1.Ле7 белые могут нанести двойной удар с шахом.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 16. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Побить фигуру «бесплатно» или отдать за неё менее ценную означает ...?

Ответ запиши: **выиграть материал.**

Задание № 2.

Как называется одновременное нападение фигуры на два объекта противника?

Ответ запиши: **двойной удар.**

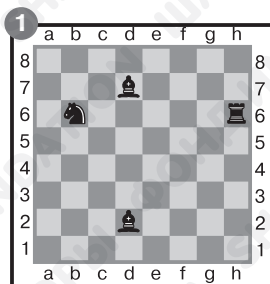
Задание № 3.

Какие фигуры могут стать объектами двойного удара?

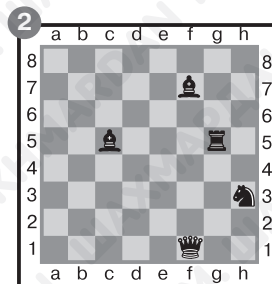
Ответ запиши: **король, незащищённые и более ценные фигуры.**

Задание № 4.

Найди незащищённую чёрную фигуру. Ответ запиши.



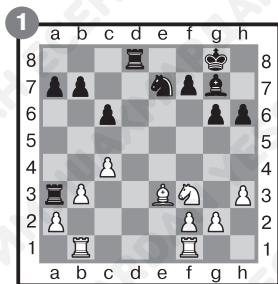
Слон на d2.



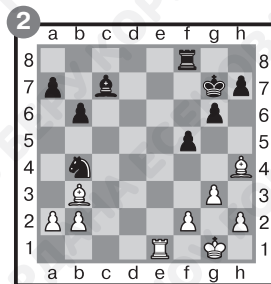
Ферзь.

Задание № 5.

Определи, какие из чёрных фигур могут быть объектами двойного удара. Ответ запиши.



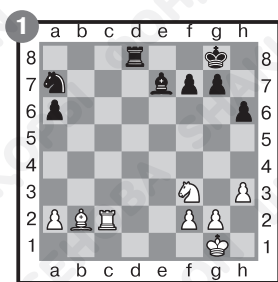
Ладья на a3, конь на e7.



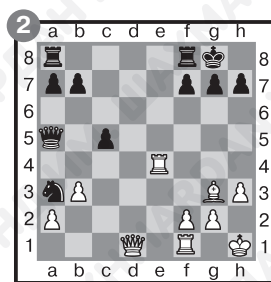
Конь и ладья, король и слон.

Задание № 6.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар ладьёй. Ответ запиши.



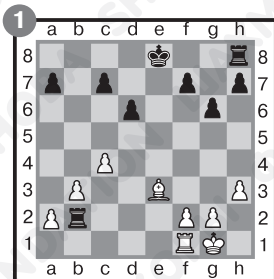
1.Лс7.



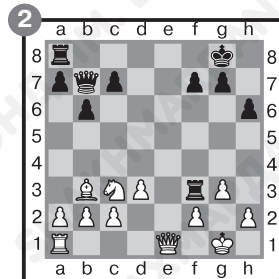
1.Лa4.

Задание № 7.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар слоном. Ответ запиши.



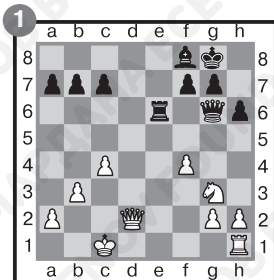
1. Cd4.



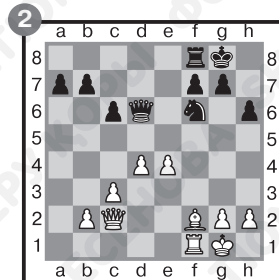
1. Cd5.

Задание № 8.

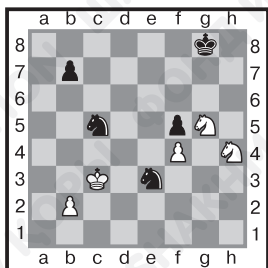
Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар пешкой. Ответ запиши.



1. f5.



1. e5.



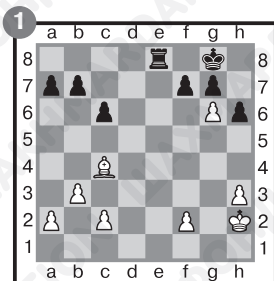
Задание № 9.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар королём. Ответ запиши.

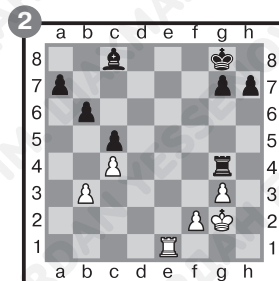
1. Kpd4.

Задание № 10.

Ход белых. Объяви двойной удар с шахом. Ответ запиши.



1. gf или 1. C:f7.



1. Le8.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Как называется двойной удар, который наносит пешка?

Ответ запиши: **пешечная вилка.**

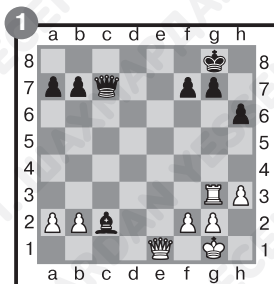
Задание № 13.

Может ли король быть объектом двойного удара?

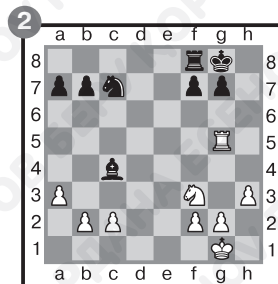
Ответ запиши: **может.**

Задание № 14.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар ладьёй. Ответ запиши.



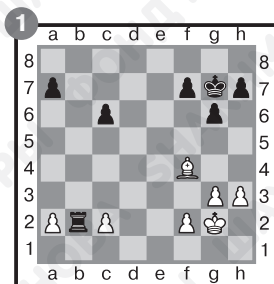
1.Лс3.



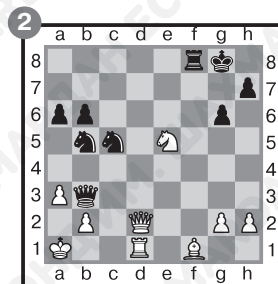
1.Лс5.

Задание № 15.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар слоном. Ответ запиши.



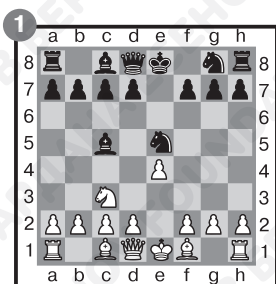
1.Сe5.



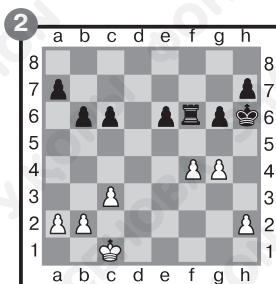
1.Сс4.

Задание № 16.

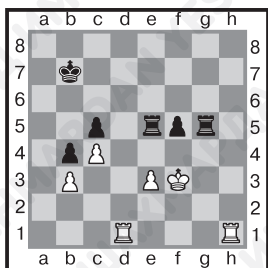
Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар пешкой. Ответ запиши.



1. d4.



1. g5.



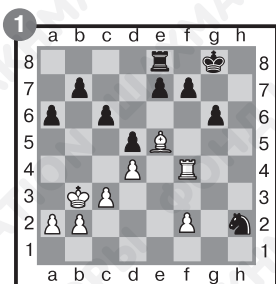
Задание № 17.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар королём. Ответ запиши.

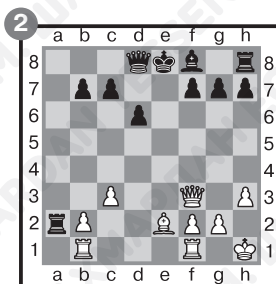
1. Kpf4.

Задание № 18.

Ход белых. Нанеси двойной удар, создав угрозу мата в один ход. Ответ запиши.



1. Lh4.



1. Cc4.

§ 17. Выигрыш материала. Двойной удар ферзём

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «двойной удар», «выигрыш материала», «тактический приём», «объект атаки». Учить детей наносить двойной удар ферзём; находить фигуры, которые могут стать объектами двойного удара. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми понятия «выигрыш материала», «тактический приём», «двойной удар», «объект атаки». Перейти к теме урока: «Двойной удар ферзём». (5 мин.)

2. Напомнить детям, что одной из основных задач шахматной партии является уничтожение фигур соперника. Выиграть материал возможно с помощью тактического приёма. Тактический приём позволяет использовать неудачное положение неприятельских фигур и добиваться выигрыша материала. Двойной удар — самый простой тактический приём. Все фигуры могут наносить двойной удар. Показать детям, как ферзь может выполнять двойной удар. (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, что одной из основных задач шахматной партии является уничтожение фигур соперника. Выиграть материал возможно с помощью тактического приёма. Тактический приём позволяет использовать неудачное положение неприятельских фигур и добиваться выигрыша материала. Двойной удар — самый простой тактический приём. Все фигуры могут наносить двойной удар. Повторить, как наносят двойной удар ладья, слон, пешка, король. Перейти к теме урока «Двойной удар ферзём».

2. Двойной удар ферзём. Ферзь — виртуоз в нанесении двойного удара. И это неудивительно, ведь ферзь, находясь в центре доски, способен атаковать неприятельские объекты в восьми направлениях. В шахматной практике именно ферзь чаще других фигур наносит двойной удар. Двойные удары ферзём встречаются и в начале партии, и в середине, и в окончании.

Объектами двойного удара, который наносит ферзь, могут быть:

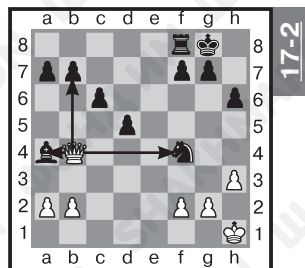
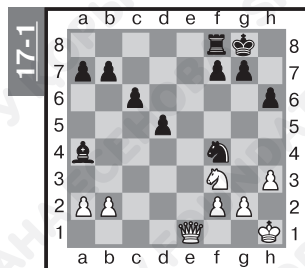
- *две (и даже больше) незащищённые фигуры или пешки соперника;*
- *король и незащищённая фигура;*
- *важное поле (на котором, например, можно дать мат) и незащищённая фигура.*

Ферзь может наносить двойные удары как ладья, атакуя неприятельские объекты по вертикали, горизонтали, сочетая вертикальное и горизонтальное направления; как слон, атакуя по диагонали; совмещать вертикальное (или горизонтальное) направление с диагональным.

Рассмотреть подробнее на примерах, как ферзь выполняет двойной удар.

1. Атака двух незащищённых фигур.

Любая незащищённая фигура — это слабое место в позиции неприятельских фигур. Если же таких незащищённых фигур две, то это серьёзный повод для беспокойства.



(17-1, 17-2) Лёгкие фигуры чёрных (слон и конь) находятся в опасном положении: они ничем не защищены и к тому же расположены на одной горизонтали. Белые ходом **1.Фb4** наносят двойной (а вернее, тройной) удар. Под боем — чёрные конь, слон и пешка на b7. Спасти от такого удара крайне сложно. В этой ситуации ферзь атаковал неприятельские фигуры по вертикали и горизонтали.

Ферзь может атаковать как слон по диагонали.

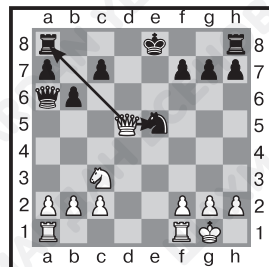
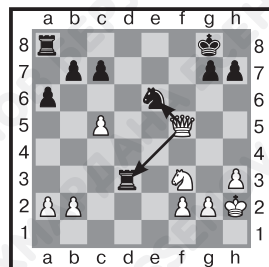
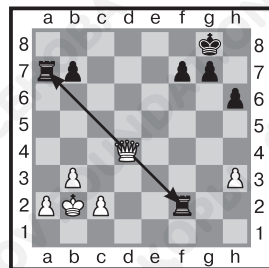
(17-3, 17-4) Чёрные ладьи неосторожно расположились на одной диагонали. После хода **1.Фd4** с одной из ладей чёрным приходится расстаться.

Ферзь может атаковать фигуры, расположенные на соседних диагоналях.

(17-5, 17-6) И в этой ситуации незащищённое положение чёрных фигур привело к потере материала. **1.Фf5** — двойной удар на ладью и на коня.

Ферзь может атаковать одновременно и как ладья, и как слон.

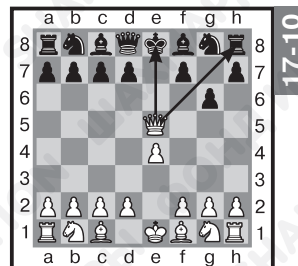
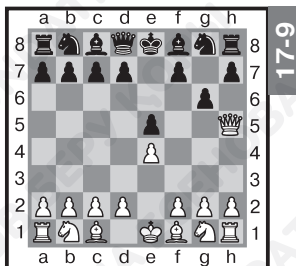
(17-7, 17-8) Ход белых. **1.Фd5**, ферзь атакует чёрную ладью по диагонали, а коня по горизонтали. Одна из чёрных фигур неминуемо гибнет.



2. Атака короля и незащищённой фигуры.

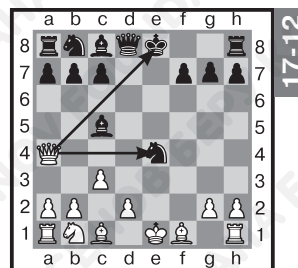
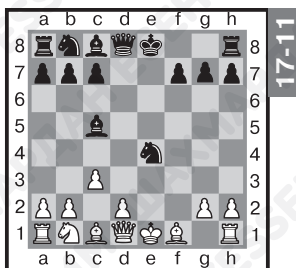
Наиболее эффективен двойной удар ферзём с шахом. Такой удар часто приводит к гибели атакующей фигуры, так как надо в первую очередь защищать короля.

(17-9, 17-10) Попастись на двойной удар с шахом можно даже в самом начале шахматной партии. После первых ходов **1.e4-e5 2.Фh5** чёрные опрометчиво пошли **2...g6**, желая прогнать белого ферзя подальше. Но последовал ход **3.Ф:e5+**, чёрному королю объявлен шах и к тому же под боем чёрная ладья. Материальных потерь чёрным не избежать.



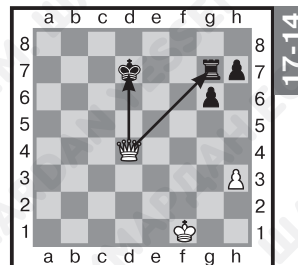
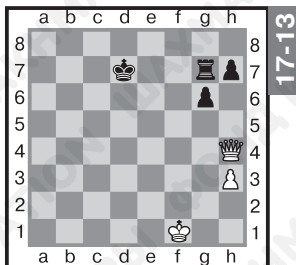
За ферзём нужен глаз да глаз с самого начала партии. Стоит только зазеваться, он вмиг может нанести двойной удар с шахом.

(17-11, 17-12) В этой позиции чёрный конь неосторожно вышел вперёд. Белые тут же используют «висячее» положение коня и открытое положение чёрного короля. **1.Фa4+** двойной удар с шахом, конь гибнет.



В окончании ферзь легко может с помощью двойного удара небольшой материальный перевес довести до решающего.

(17-13, 17-14) Неосторожность чёрных не позволила им продолжить сопротивление в этой ситуации. **1.Фd4+** и чёрная ладья гибнет. Дальше играть нет смысла.

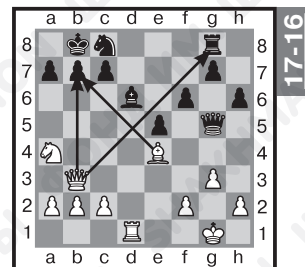
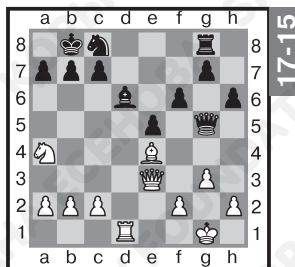


3. Атака незащищённой фигуры и поля, с которого можно дать мат.

Очень опасным является двойной удар на незащищённую фигуру и поле, с которого можно дать мат. Начинающие игроки часто замечают в первую очередь, что под боем их фигура, а то, что грозит мат в один ход, ускользает от их внимания.

(17-15, 17-16) Ходом **1.Фb3**

белые создают угрозу мата на b7 (**Фb7x**) и атакуют чёрную ладью, оставшуюся без защитников. Угроза мата более сильная, чем взятие ладьи. Конечно, чёрным надо прежде всего спастись от мата. Но на практике часто начинающий игрок видит только то, что атакована ладья, и спасает её. В результате проигрывает партию, так как получает мат.



4. Способы защиты от двойного удара.

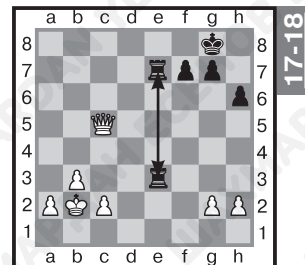
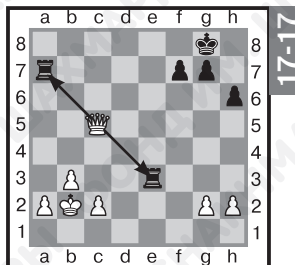
Двойной удар — грозное оружие. Чтобы с помощью этого приёма соперник не нанёс материальный урон, необходимо прежде всего внимательно следить за своими и неприятельскими фигурами. Объектами двойного удара в первую очередь становятся король и незащищённые фигуры. Поэтому необходимо позаботиться о том, чтобы все фигуры были защищены, а король находился в надёжном укрытии.

Если же двойного удара не удалось избежать, то необходимо посмотреть, нельзя ли от него защититься.

Возможно несколько способов защиты от двойного удара:

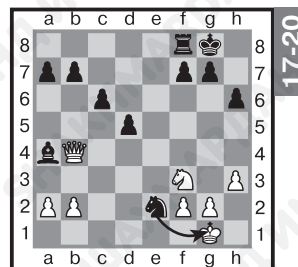
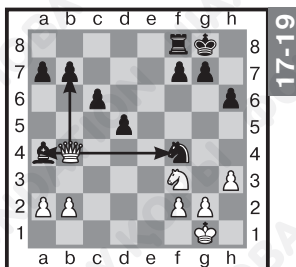
1. Отступить одной фигурой, защитив при этом вторую.

(17-17, 17-18) Белые напали своим ферзём на две ладьи чёрных. В этой ситуации чёрные могут спастись, защитив одну ладью другой. **1...Лае7.**



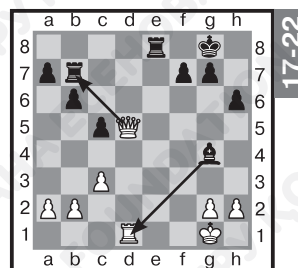
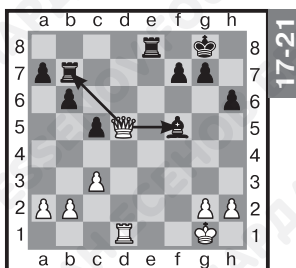
2. Отступить одной из атакованных фигур с шахом.

(17-19, 17-20) Белый ферзь атакует сразу три чёрные фигуры. Но у чёрных есть спасение. **1...Ke2+**. Чёрные могут отступить конём с шахом. После того как белый король избежит от шаха, например, **2.Kpf1**, у чёрных появляется время, чтобы спасти и своего слона **2...Cb5**.



3. Отступить одной из атакованных фигур, нападая на равноценную или более дорогую фигуру.

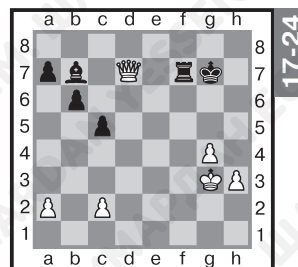
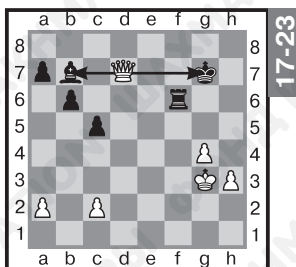
(17-21, 17-22) Белый ферзь нападает одновременно на ладью на b7 и слона на f5. От двойного удара чёрные могут спастись, атакуя белую ладью **1...Cg4**. Теперь, если белые побьют ладью **2.Ф:b7**, то чёрные в ответ возьмут равноценную фигуру **2...C:d1**. Если же белая ладья отступит **2.Лf1**, то и у чёрной ладьи появится время для отступления **2...Лbe7**.



4. Защитить обе атакованные фигуры.

Предыдущие способы защиты не годились, если одной из мишеней был король. Но защитить обе атакованные фигуры, если одна из них король, иногда удастся. Как, например, в следующем случае.

(17-23, 17-24) Ферзь нанёс двойной удар с шахом. В этой ситуации у чёрных есть возможность спастись. **1...Лf7**. Ладья и короля от шаха прикрыла, и слона взяла под защиту.



Выводы:

Ферзь способен наносить двойной удар как ладья в вертикальном, горизонтальном направлениях; как слон — по диагонали; сочетать вертикальное (горизонтальное) и диагональное направления.

Объектами двойного удара ферзём так же, как и другими фигурами, могут быть: король, незащищённые фигуры или пешки, важные поля.

Наиболее опасны двойные удары ферзём — с шахом и с угрозой мата.

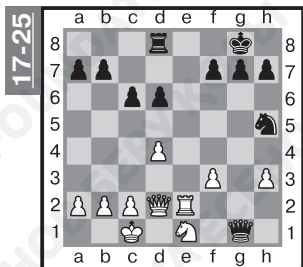
Для того чтобы избежать двойного удара, необходимо стараться, чтобы в позиции не было незащищённых фигур, а король был надёжно укрыт.

Если сопернику всё-таки удалось нанести двойной удар, необходимо посмотреть, нет ли возможности спастись. Могут быть следующие способы защиты:

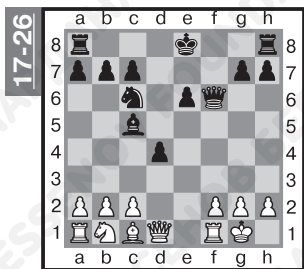
- отступить одной фигурой, защитив при этом вторую;
- отступить одной из атакованных фигур с шахом;
- отступить одной из атакованных фигур, нападая на равноценную или более дорогую фигуру;
- защитить обе атакованные фигуры.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

«*Определи объекты для двойного удара и нанеси двойной удар*». Учитель представляет позицию и просит детей найти объект для двойного удара: напоминает детям, что объектом может быть незащищённая фигура, король, слабое поле, которое можно атаковать с угрозой мата.

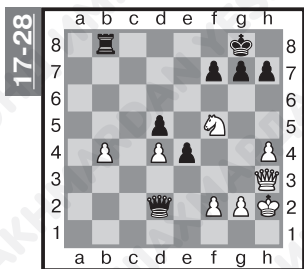
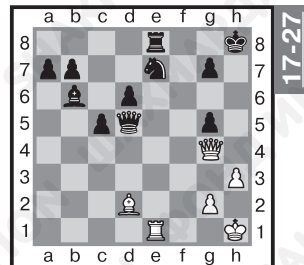


(17-25) У чёрных не защищены ладья и конь. Ферзь может атаковать эти фигуры одним ходом. 1.Фa5 (ошибочно 1.Фg5 из-за 1...Ф:g5).



(17-26) Открытое положение чёрного короля и незащищённый слон на с5 дают возможность белым нанести двойной удар ферзём: **1.Фh5+**, король должен спасаться, а слон гибнет.

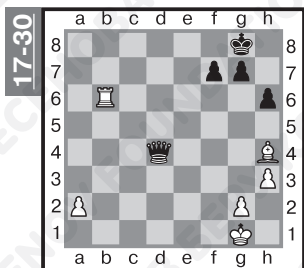
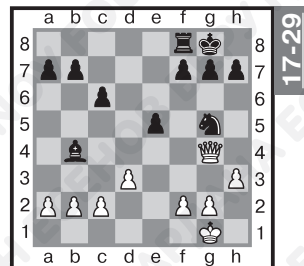
Открытое положение чёрного короля и незащищённая ладья на е8 позволяют белым нанести двойной удар ферзём: **1.Фh5+**, король уходит, а ферзь бьёт ладью (17-27).



Белые могут одновременно создать угрозу мата на g7 и атаковать ладью на b8. **1.Фg3** — двойной удар. Чёрные должны в первую очередь спастись от мата, а ладью приходится отдать (17-28).

«Защита от двойного удара». Учитель расставляет позицию и просит детей найти способ защиты от двойного удара.

(17-29) Чёрные могут спастись от двойного удара, если отступят слоном и возьмут под защиту своего коня **1...Ce7**.



(17-30) Белые могут спастись от двойного удара, если прикроются слоном от шаха. Слон также возьмёт ладью под защиту. **1.Cf2**.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 17. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В скольких направлениях атакует ферзь, находясь в углу доски?

Ответ запиши: **в трёх.**

Задание № 2.

Выгодно ли ферзю наносить двойной удар на фигуры, которые защищены?

Ответ запиши: **нет.**

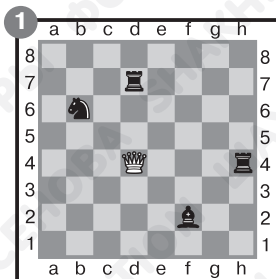
Задание № 3.

Можно ли при двойном ударе с шахом спастись, защитив одновременно короля и атакованную фигуру?

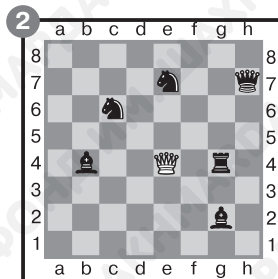
Ответ запиши: **можно.**

Задание № 4.

Найди незащищённые чёрные фигуры. Ответ запиши.



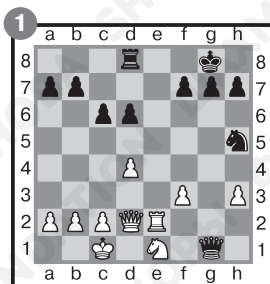
Слон.



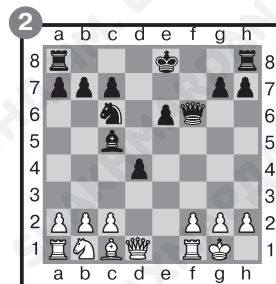
Ферзь и ладья.

Задание № 5.

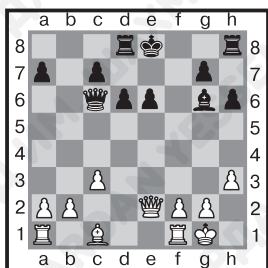
Определи, какие из чёрных фигур могут быть объектами двойного удара. Ответ запиши.



Конь и ладья.



Король и слон.



Задание № 6.

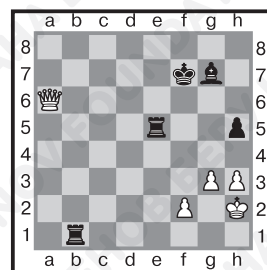
Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар ферзём по вертикали и горизонтали. Ответ запиши.

1. ♕:e6+.

Задание № 7.

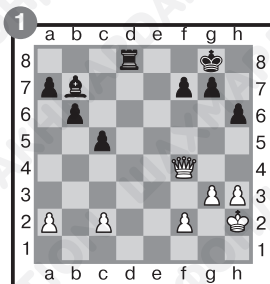
Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар ферзём по диагоналям. Ответ запиши.

1. ♕a2+.

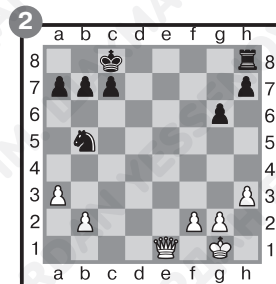


Задание № 8.

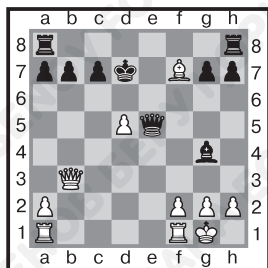
Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар ферзём, сочетая направления. Ответ запиши.



1. ♕c7.



1. ♕e5.



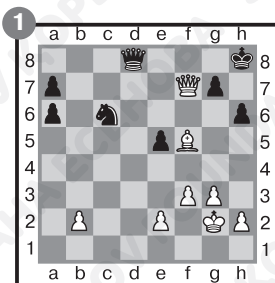
Задание № 9.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар ферзём с шахом. Ответ запиши.

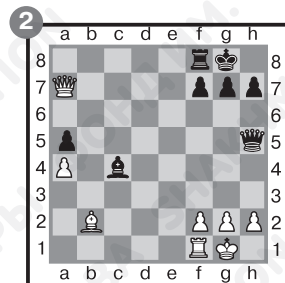
1. ♔a4+.

Задание № 10.

Ход белых. Нанеси двойной удар ферзём, создав угрозу мата в один ход. Ответ запиши.



1. ♕g6.



1. ♕d4.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Может ли ферзь стать объектом двойного удара, который наносит ферзь?

Ответ запиши: **нет.**

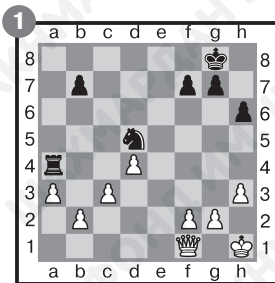
Задание № 13.

Сколько фигур способен атаковать ферзь одновременно?

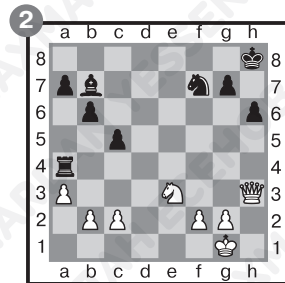
Ответ запиши: **восемь.**

Задание № 14.

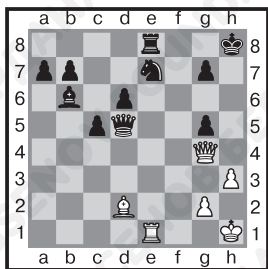
Ход белых. Нанеси двойной удар ферзём на незащищённые фигуры чёрных. Ответ запиши.



1. ♕b5.



1. ♕d7.



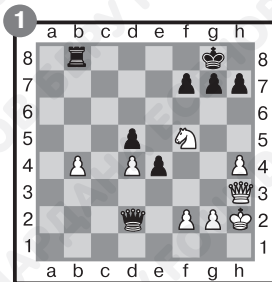
Задание № 15.

Ход белых. Нанеси двойной удар ферзём с шахом. Ответ запиши.

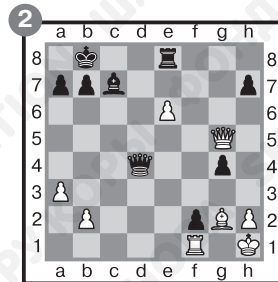
1. ♕h5+.

Задание № 16.

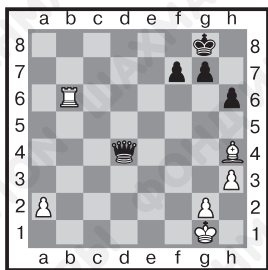
Ход белых. Нанеси двойной удар ферзём, создав угрозу мата в один ход. Ответ запиши.



1. ♕g3.



1. ♕b5.



Задание № 17.

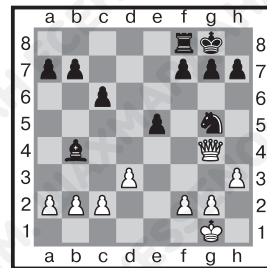
Ход белых. Защитись от двойного удара. Ответ запиши.

1. Cf2.

Задание № 18.

Ход чёрных. Защитись от двойного удара. Ответ запиши.

1... Ce7.



§ 18. Выигрыш материала. Двойной удар конём

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «двойной удар», «выигрыш материала», «тактический приём», «объект атаки», познакомить детей с понятием «коневая вилка». Учить детей наносить двойной удар конём; находить фигуры, которые могут стать объектами двойного удара. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми понятия «выигрыш материала», «тактический приём», «двойной удар», «объект атаки». Перейти к теме урока: «Двойной удар конём». (5 мин.)
2. Напомнить детям, что двойной удар — самый простой тактический приём. Конь также способен наносить двойной удар. Объектами двойного удара конём могут быть король, более ценные фигуры (ферзь, ладья), незащищённые фигуры и пешки, важные поля, с которых можно поставить мат. Показать детям, как конь может выполнять двойной удар. (8 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)

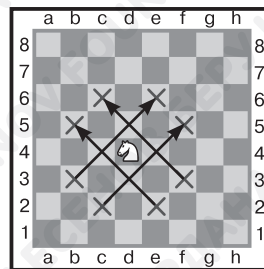
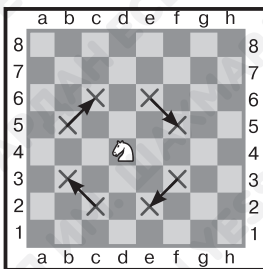
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, что конь в центре доски обстреливает 8 полей — чем ближе к краю доски он находится, тем меньше полей способен атаковать. Конь так же, как и все фигуры, может наносить двойной удар. Перейти к теме урока «Двойной удар конём».

2. Двойной удар конём. Двойной удар конём называется **коневой вилкой**. Объектами коневой вилки становятся более ценные фигуры (две ладьи, ладья и ферзь), незащищённые ладья и слон, слон и пешки, король, важные поля. Конь никогда не сделает вилку на неприятельского коня, так как тот всегда будет иметь возможность его самого побить. Всего конь может наносить **6 видов** коневых вилок. Познакомить детей с видами коневых вилок.

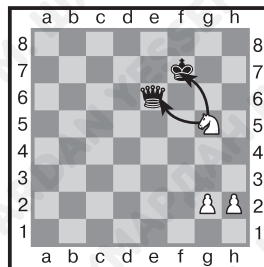
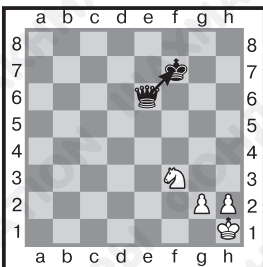
1. Коневая вилка по диагонали.

Конь способен атаковать две фигуры, расположенные на одной диагонали на соседних полях или на одной диагонали через два поля друг от друга (18-1, 18-2).

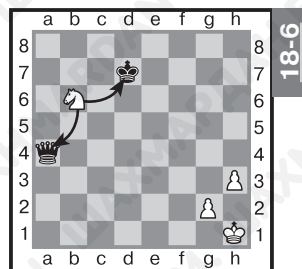
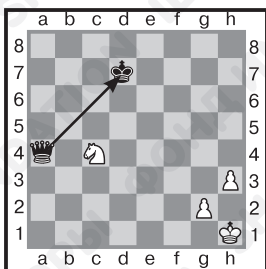


Если у соперника есть конь, то располагать две фигуры на соседних полях по диагонали или через два поля по диагонали крайне опасно.

Чёрные король и ферзь находятся в опасном положении (они стоят друг от друга по диагонали на соседних полях). Ходом **1.Kg5+** белые делают коневую вилку и выигрывают ферзя за коня (18-3, 18-4).



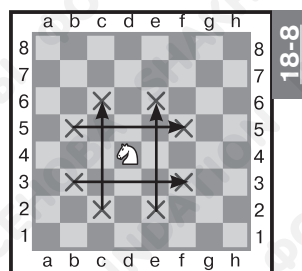
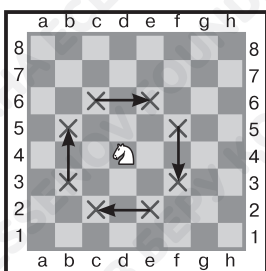
(18-5, 18-6) В этой ситуации чёрные ферзь и король расположены на одной диагонали через два поля. Белый конь также делает вилку **1.Kb6+** и выигрывает ферзя, причём «бесплатно». 1...Крс6 2.К:а4.



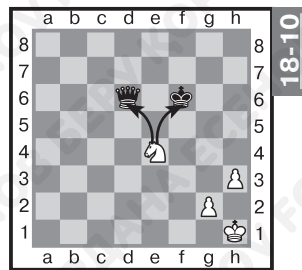
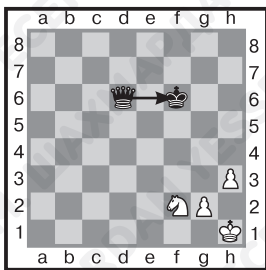
2. Коневая вилка по вертикали (горизонтالي).

Рассмотрим двойные удары конём, когда поля, попадающие под нападение, расположены по вертикали или горизонтали.

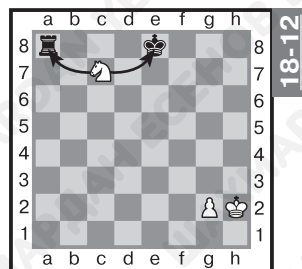
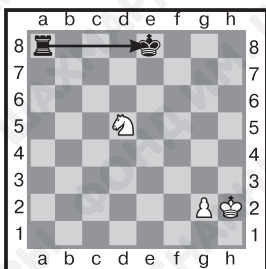
Конь может одновременно атаковать фигуры, расположенные по вертикали (или горизонтали) через одно поле или через три поля (18-7, 18-8).



(18-9, 18-10) Чёрные ферзь и король неосторожно расположились через одно поле по горизонтали. Такое положение опасно! **1.Ke4+**, коневая вилка с шахом, и чёрные вынуждены отдать ферзя за коня **1...Кре6 2.К:d6 Кр:d6**.



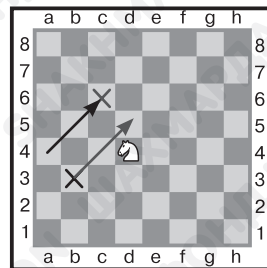
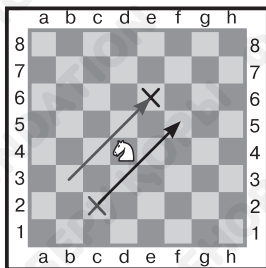
(18-11, 18-12) В этой позиции в опасное положение попали чёрные ладья и король. Они находятся на одной горизонтали через три поля. Белые делают вилку ходом **1.Кс7+ Крд8 2.К:a8** и чёрные проигрывают ладью.



3. Коневая вилка по двум диагоналям.

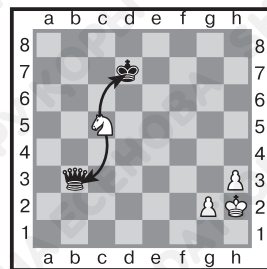
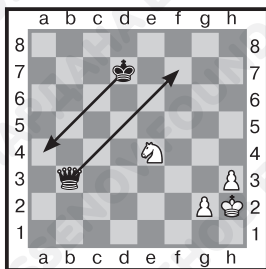
Конь может атаковать фигуры, находящиеся на соседних диагоналях одного цвета.

Это могут быть поля, расположенные так, что конь становится между диагоналями или диагонали расположены по одну сторону от коня (18-13, 18-14).

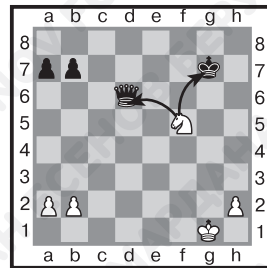
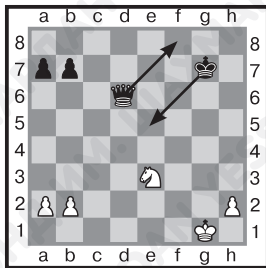


(18-15, 18-16) В этой позиции чёрные пострадали от коневой вилки, так как расположили своего ферзя и коня на соседних диагоналях.

1. Кс5+. Конь становится между белыми диагоналями и чёрным приходится расстаться с ферзём.



(18-17, 18-18) И в этой позиции чёрным пришлось отдать своего ферзя из-за того, что они не учли опасного положения своих фигур на соседних диагоналях. **1. Kf5+ Kpf6 2. K:d6** и белые выигрывают ферзя.



4. Способы защиты от коневой вилки.

Коневая вилка очень коварна и опасна. Что же делать начинающему игроку, чтобы не попадаться на коневую вилку?

Во-первых, необходимо с первых ходов держать действия неприятельских коней под контролем.

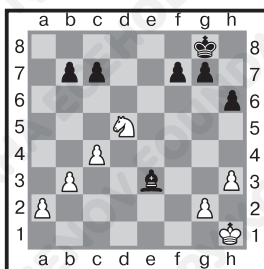
Во-вторых, запомнить 6 опасных положений, при которых вилка возможна, и стараться их избегать.

В-третьих, если у соперника есть конь, в целях профилактики необходимо располагать свои ценные фигуры на полях разного цвета. (Конь атакует только поля одного цвета).

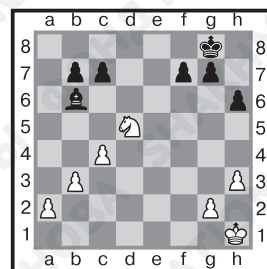
Если же соперник уже сделал коневую вилку, то спастись можно, только если это двойной удар без шаха.

В этом случае можно попробовать отступить одной фигурой, защитив при этом вторую. Такой способ защиты возможен, если конь атакует равноценную фигуру и пешку.

(18-19, 18-20) Белый конь одновременно напал на чёрного слона и пешку на с7. Чёрные могут спастись от вилки ходом **1...Cb6**. Слон уходит из-под боя и защищает пешку с7.



18-19

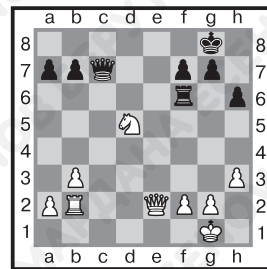


18-20

Можно посмотреть, нельзя ли атакованной фигурой отступить с шахом, а уже следующим ходом спасти и вторую фигуру.

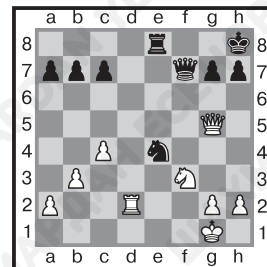
(18-21) Белые сделали вилку на чёрного ферзя и ладью. На первый взгляд кажется, что без материальных потерь не обойтись. Но у чёрных есть возможность отступить ферзём с шахом. **1...Фс1+**. Белым некогда бить ладью, надо спасти короля, а следующим ходом и чёрная ладья спасается.

Можно также посмотреть, нет ли возможности контратаковать равноценную или более ценную фигуру.



18-21

(18-22) Чёрный конь сделал вилку на белого ферзя и ладью. У белых есть возможность спастись. Они ходят **1.Фd5**, нападая на чёрного ферзя. Если чёрный ферзь отступит, то и у белой ладьи будет возможность отступить. **1...Фe7 2.Лd3**. Или на **1...Ф:d5 2.Л:d5**. И белым удаётся избежать материальных потерь.



18-22

Выводы:

Конь — очень опасная фигура. Он, как и все фигуры, умеет наносить двойной удар. Двойной удар конём называется коневой вилкой.

Конь может наносить двойной удар по диагонали, по вертикали (или горизонтали), по двум диагоналям.

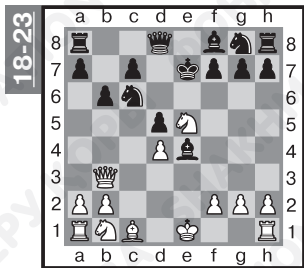
Спасти можно только от коневой вилки без шаха.

Способами защиты от коневой вилки могут быть:

- 1) отход одной фигуры с защитой другой;
- 2) отход фигуры с шахом;
- 3) контратака равноценной или более ценной фигуры.

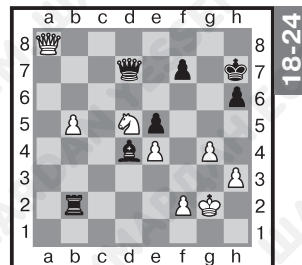
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

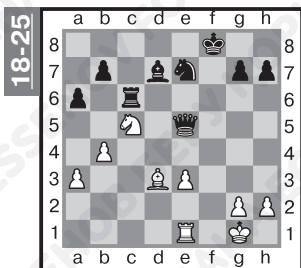
«*Определи объекты для двойного удара и нанеси двойной удар*». Учитель ставит позицию и просит детей найти объект для двойного удара: напоминает, что объектом коневой вилки может быть более ценная фигура, чем сам конь, незащищённая фигура или пешка, король, слабое поле, которое можно атаковать с угрозой мата.



(18-23) Ход белых. Чёрные король и ферзь находятся в опасном положении по диагонали на соседних полях. Белые могут сделать вилку ходом **1.К:c6+**, король вынужден уйти **1...Кре8 2.К:d8**, белые выигрывают ферзя.

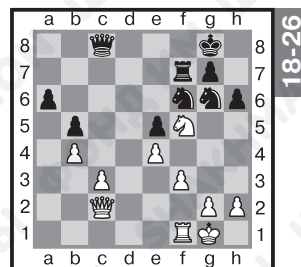
(18-24) Ход белых. Чёрные король и ферзь находятся в опасном положении по горизонтали через три поля. Белые могут сделать вилку ходом **1.Кf6+**, король вынужден уйти **1...Кpg7 2.К:d7**, белые выигрывают ферзя.



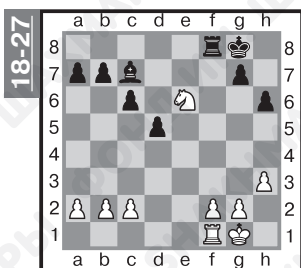


(18-25) Ход белых. Чёрные король и ферзь находятся в опасном положении на соседних диагоналях. Белые могут сделать вилку ходом **1.К:d7+**, король вынужден уйти **1...Кре8 2.К:e5** с выигрышем ферзя.

(18-26) В этой позиции в опасном положении находятся: король и ферзь (по горизонтали через три поля), король и ладья (по диагонали на соседних полях), ферзь и ладья на соседних диагоналях. Вилку можно сделать ходом **1.Kd6**, остальные опасные положения использовать нельзя.

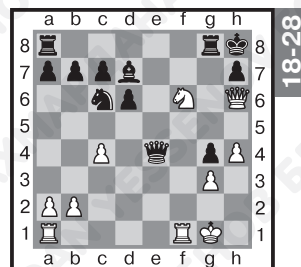


«Защита от двойного удара». Учитель расставляет позицию, в которой белые сделали коневую вилку, и просит детей найти способ защититься от двойного удара.



(18-27) Ход чёрных. Белые сделали вилку на слона и ладью. Чёрные могут спастись, если отступят ладьёй на поле c8 или f7. **1...Лс8 (f7)**. При этом они защитят слона и не проиграют материал.

(18-28) Ход чёрных. Белые сделали вилку на ферзя, ладью, слона. Чёрные могут спастись, если отступят своим ферзём с шахом. **1...Фd4+**, король должен уйти **2.Кph1**, после чего у чёрных есть возможность спасти ладью, защитив при этом своего слона и поле h7, на котором белые грозят объявить мат. **2...Лg7**.



4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары,

и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 18. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

На сколько фигур одновременно может нападать конь, находясь в центре доски?

Ответ запиши: **на 8 фигур.**

Задание № 2.

Как называется двойной удар конём?

Ответ запиши: **коневая вилка.**

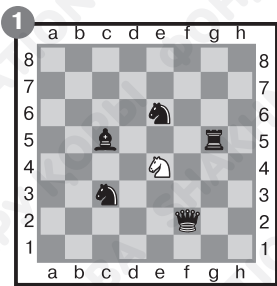
Задание № 3.

Сколько видов коневых вилок может наносить конь?

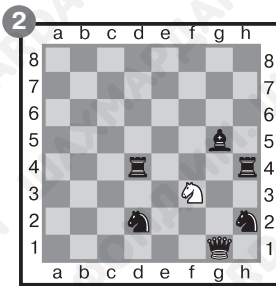
Ответ запиши: **6 видов.**

Задание № 4.

Найди незащищённую чёрную фигуру, которую атакует белый конь. Ответ запиши.



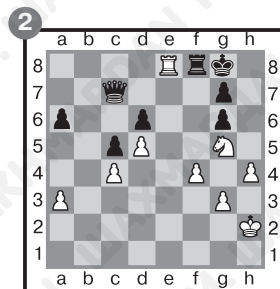
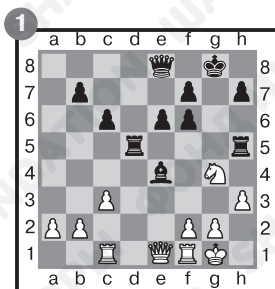
Конь на с3.



Ферзь.

Задание № 5.

Определи, какие из чёрных фигур могут быть объектами двойного удара конём. Ответ запиши.

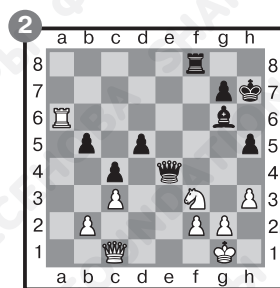
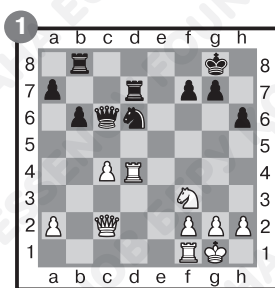


1. K:f6. Все чёрные фигуры (король, ферзь, две ладьи, слон).

1. Л:f8 Кр:f8. 2. Ке6. (Ферзь и король).

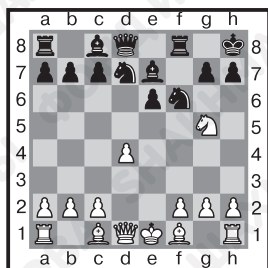
Задание № 6.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар конём по диагонали. Ответ запиши.



1. Ке5.

1. Кg5+.



Задание № 7.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар конём по вертикали (горизонтالي). Ответ запиши.

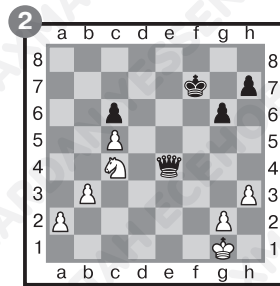
1. Ке6.

Задание № 8.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар конём по двум диагоналям. Ответ запиши.



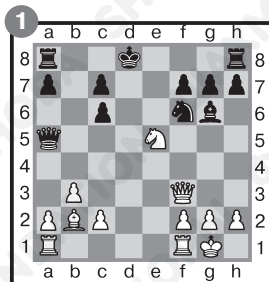
1. Кf7+.



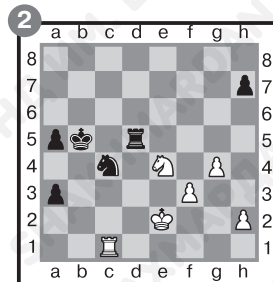
1. Кd6+.

Задание № 9.

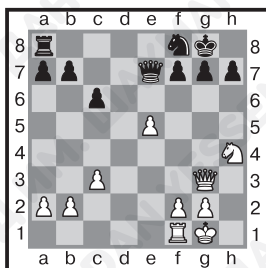
Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси двойной удар конём с шахом. Ответ запиши.



1.Кс6+.



1.Кс3+.



Задание № 10.

Ход белых. Нанеси двойной удар конём, создав угрозу мата в один ход. Ответ запиши.

1.Кf5.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Можно ли спастись от коневой вилки с шахом?

Ответ запиши: **нет.**

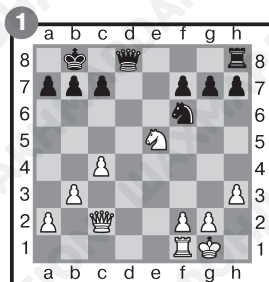
Задание № 13.

Может ли конь быть мишенью при коневой вилке?

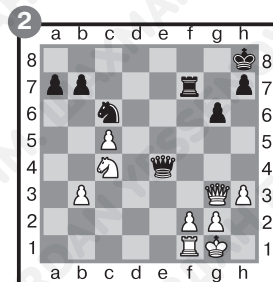
Ответ запиши: **нет.**

Задание № 14.

Ход белых. Нанеси двойной удар конём на более ценные фигуры чёрных. Ответ запиши.



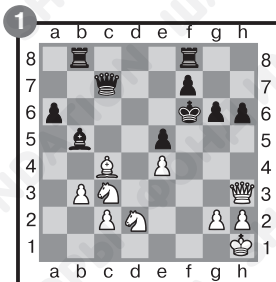
1.К:f7.



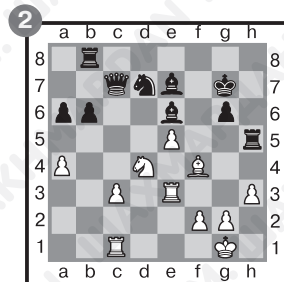
1.Кd6.

Задание № 15.

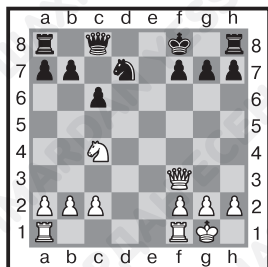
Ход белых. Нанеси двойной удар конём с шахом. Ответ запиши.



1.Kd5+.



1.K:e6+.



Задание № 16.

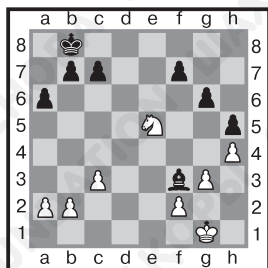
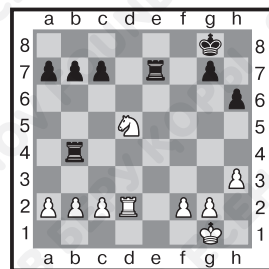
Ход белых. Нанеси двойной удар конём, создав угрозу мата в один ход. Ответ запиши.

1.Kd6 (грозит мат на f7).

Задание № 17.

Ход чёрных. Защитись от двойного удара. Ответ запиши.

1...Le1+.



Задание № 18.

Ход чёрных. Защитись от двойного удара. Ответ запиши.

1...Cd5.

§ 19. Выигрыш материала. Сквозной удар (рентген)

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «дальнобойная фигура», «фигура ближнего боя», «выигрыш материала», «тактический приём», «объект атаки»; познакомить с понятиями «сквозное нападение», «сквозная защита», «сквозной удар». Учить детей наносить сквозной удар; находить фигуры, которые могут стать объектами сквозного удара. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

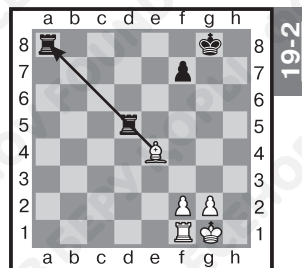
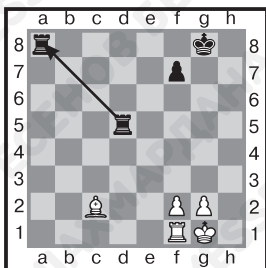
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми понятия «дальнобойная фигура», «фигура ближнего боя», «выигрыш материала», «тактический приём», «объект атаки». Перейти к теме урока: «Сквозной удар». (5 мин.)
2. Познакомить детей с понятиями «сквозное нападение», «сквозная защита», «сквозной удар». Объяснить детям, какие фигуры могут быть объектами сквозного удара. Показать, как различные дальнобойные фигуры могут выполнять сквозной удар. (8 мин.)
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, какие фигуры в шахматной армии являются дальнбойными, а какие — фигурами ближнего боя. Перейти к теме урока «Сквозной удар».

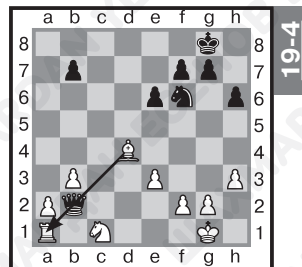
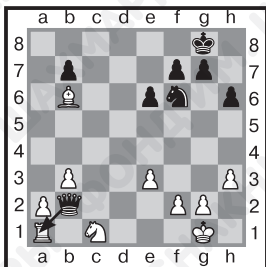
2. Сквозной удар. Дальнбойные фигуры (ферзь, ладья, слон) обладают способностью сквозного действия, могут действовать через свои и чужие фигуры. Они могут осуществлять сквозное нападение на неприятельские фигуры либо сквозную защиту своих фигур. Пояснить понятие сквозного действия на примерах.

(19-1, 19-2) Две чёрные ладьи расположены на одной диагонали. Такое положение опасно, так как белый слон ходом **1.Сe4** может атаковать сразу обе ладьи. Какая бы ладья ни сделала ход, вторая неминуемо гибнет. В этом случае слон осуществил сквозное нападение на чёрные ладьи.



(19-3, 19-4) Ход белых. Чёрный ферзь атакует белую ладью на a1. Уйти ладья не может, но ладью можно защитить ходом **1.Cd4**. Теперь чёрный ферзь ладью побить не может, так как сам будет сбит слоном. Слон осуществил сквозную защиту своей ладьи.

Тактический приём, позволяющий использовать неудачное расположение неприятельских фигур с помощью сквозного нападения, называется **сквозной удар**.



Встречаются и другие названия этого приёма: линейный удар, рентген, приём, использующий геометрические мотивы, удар с тыла и т.д.

Сквозной удар — это нападение дальнбойной фигуры, при котором на линии удара, одна за другой, оказываются две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры.

Сквозной удар позволяет использовать неудачное положение неприятельских фигур и добиваться выигрыша материала.

Объектами сквозного удара могут быть две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры, которые расположены друг за другом на одной линии.

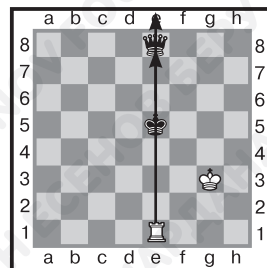
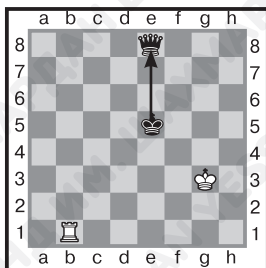
При сквозном ударе под боем фактически оказываются две фигуры, спасти которые за один ход невозможно. При отходе первой атакованной фигуры следующая за ней, более ценная, чем нападающая, или менее защищённая фигура теряется.

Различают сквозной удар с шахом и без шаха.

1. Сквозной удар с шахом.

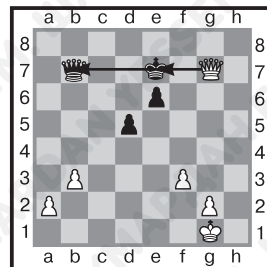
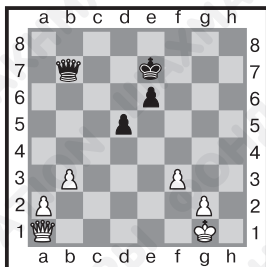
При сквозном ударе с шахом на одной линии оказываются неприятельский король и другая фигура. Нападающая фигура становится на одну линию с неприятельскими фигурами, объявляя королю шах. Король должен уйти, а вторая фигура гибнет.

(19-5, 19-6) Белые могут использовать опасное положение чёрного короля и ферзя на одной вертикали. Они ходят **1.Ле1+**. Чёрный король должен отойти в сторону, и после **1...Kpf5** чёрный ферзь гибнет **2.Л:e8**.



В следующем примере сквозной удар наносит ферзь.

(19-7, 19-8) Белые ходом **1.Фg7+** могут использовать опасное положение чёрных короля и ферзя на одной горизонтали. Чёрные должны уйти своим королём, а ферзь гибнет.

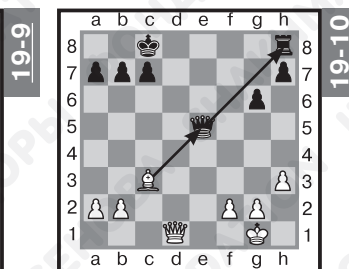
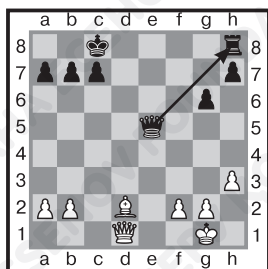


Сквозной удар с шахом — очень эффективный приём, позволяющий добиться выигрыша материала.

2. Сквозной удар без шаха.

Сквозной удар без шаха позволяет использовать опасное положение на одной линии двух более ценных, чем нападающая, или недостаточно защищённых фигур противника. Если на первом месте расположена более ценная фигура, чем прикрываемая, тогда при нападении необходимо спасти в первую очередь её. После того как она отойдёт, вторая фигура может быть сбита.

(19-9, 19-10) Чёрные ферзь и ладья опасно расположены на одной диагонали. Белые могут использовать неудачное положение чёрных фигур и ходом **1.Сс3** нанести сквозной удар. Ферзь как более ценная фигура должен отступить, а ладью белые могут побить. Ладья — более ценная фигура, чем слон, поэтому даже если белый слон будет сбит, всё равно белым такой размен выгоден.



3. Защита от сквозного удара.

Для того чтобы не допустить сквозного удара, при наличии у соперника дальнобойных фигур необходимо стараться не ставить две ценные фигуры или короля и свою фигуру на одну линию.

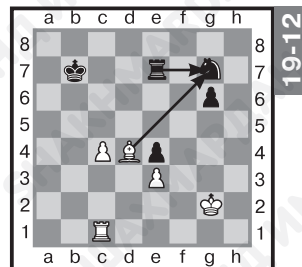
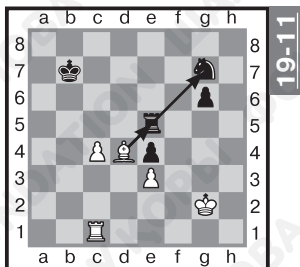
Если сопернику всё же удалось нанести сквозной удар, то важно знать методы спасения от такого удара.

Существуют следующие способы защиты от сквозного удара:

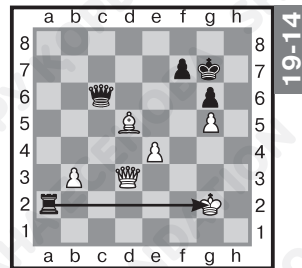
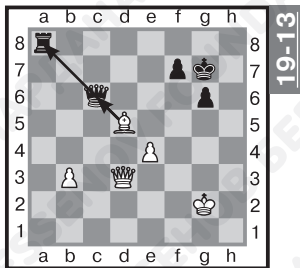
- отскок фигуры, попавшей под сквозной удар, с одновременной защитой второй попавшей под удар фигуры;
- отскок одной из фигур, попавших под сквозной удар, с созданием более сильной угрозы;
- уничтожение либо ограничение подвижности фигуры, наносящей сквозной удар;
- перекрытие линии действия фигуры, создающей сквозной удар, или защита фигуры, находящейся под боем.

Разберём на примерах все возможные способы защиты от сквозного удара.

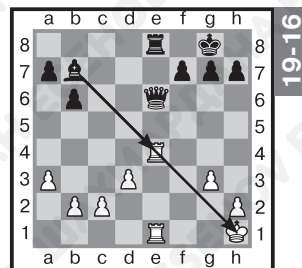
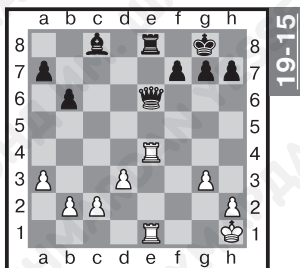
(19-11, 19-12) Белый слон нанёс сквозной удар на чёрную ладью и стоящего за ней чёрного коня. У чёрных есть возможность спастись. Играя **1...Ле7**, чёрные защищают коня и избегают опасности. Либо уходят ладьёй с шахом **1...Лg5** и потом убирают коня.



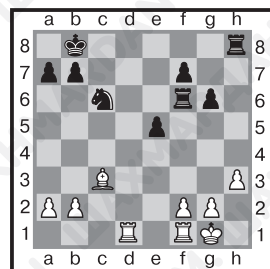
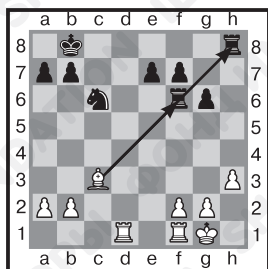
(19-13, 19-14) В этой позиции на сквозной удар слонем попались чёрные ферзь и ладья. Чёрные спасаются ходом **1...Ла2+**. Одна из атакованных фигур отступила, создав более сильную угрозу. Теперь белые должны уйти королём **1.Крf3**, после чего чёрные могут спасти своего ферзя.



(19-15, 19-16) Кажется, что чёрные попали в тяжёлое положение, так как белая ладья осуществила сквозной удар на чёрных ферзя и ладью. Причём, если ферзь просто отступит **1...Фd7**, то последует ход **2.Л:e8+** с угрозой мата. В этой ситуации чёрные могут спастись, либо согласившись с материальными потерями **1...Ф:e4?**, либо ходом **1...Cb7!** Теперь белая ладья не может никуда уйти, так как должна прикрывать своего короля от шаха.



(19-17, 19-18) Спасаются чёрные от сквозного удара и в этой ситуации. Здесь им на помощь приходит перекрытие линии удара белого слона **1...e5!** Чёрная пешка прикрыла свои ладьи и у них появилась возможность уйти от нападения.



Выводы:

Дальнобойные фигуры обладают способностью сквозного действия, они могут наносить сквозной удар.

Сквозной удар — это нападение дальнобойной фигуры, при котором на линии удара, одна за другой, оказываются две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры.

Различают сквозной удар с шахом и без шаха.

Сквозные удары, наносимые с шахом, опаснее, так как король под шахом остаться не может, и избежать материальных потерь в этом случае труднее.

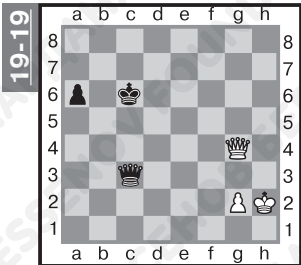
От сквозного удара можно спастись следующими способами:

- 1) отскочить фигурой, попавшей под сквозной удар, с одновременной защитой второй попавшей под удар фигуры;
- 2) отскочить одной из фигур, попавших под сквозной удар, с созданием более сильной угрозы;
- 3) уничтожить либо ограничить подвижность фигуры, наносящей сквозной удар;
- 4) перекрыть линию действия фигуры, создающей сквозной удар, или защитить фигуру, находящуюся под боем.

Для того чтобы в практической игре не попасться на сквозной удар неприятельской фигуры, необходимо следить за дальнобойными фигурами соперника и стараться не ставить две ценные фигуры или короля и свою фигуру на одну линию.

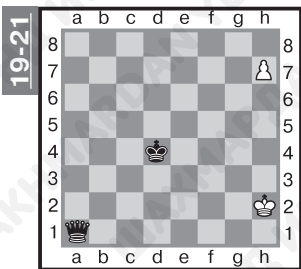
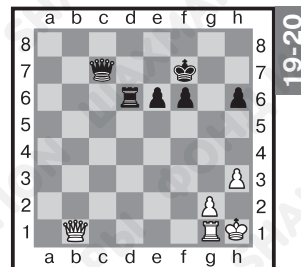
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

«*Определи объекты для сквозного удара и нанеси сквозной удар*». Учитель представляет позицию и просит детей найти объект для сквозного удара: напоминает, что объектами сквозного удара могут быть две недостаточно защищённые или более ценные фигуры, расположенные на одной линии (вертикали, горизонтали, диагонали).



(19-19) Ход белых. Объектами сквозного удара являются чёрные король и ферзь. Они находятся в опасном положении, располагаясь на одной вертикали. Белые ходом **1.Фс8+** могут нанести сквозной удар с шахом. Король должен отступить, а ферзь гибнет.

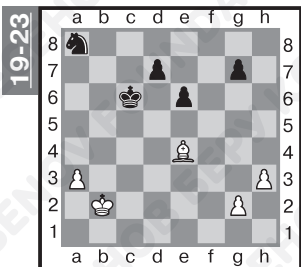
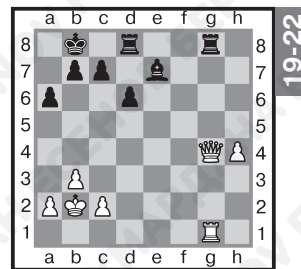
(19-20) Ход белых. Объектами сквозного удара являются чёрные король и ферзь. Они находятся в опасном положении, располагаясь на одной горизонтали. Белые ходом **1.Фh7+** наносят сквозной удар с шахом. Король должен отступить, а ферзь гибнет.



(19-21) Ход белых. Объектами сквозного удара являются чёрные король и ферзь. Они находятся в опасном положении, располагаясь на одной диагонали. Белая пешка ходит на h8 и превращается в ферзя, **1.h8Ф+**, белые нанесли сквозной удар с шахом. Чёрные теряют ферзя.

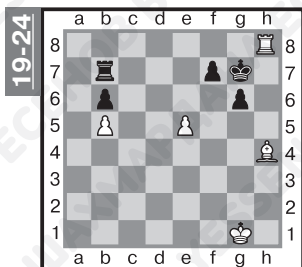
«Защита от сквозного удара». Учитель расставляет позицию, в которой белые нанесли сквозной удар, и просит детей найти способ защититься от него.

(19-22) Ход белых. Чёрные нанесли сквозной удар на ферзя и ладью. Белые могут спастись, отступив ферзём так, чтобы защищать ладью. **1.Фd1** (или **1.Фd4**). Теперь, если чёрная ладья побьёт белую, то будет просто размен ладьями. Белые не проигрывают материал.



(19-23) Ход чёрных. Белые нанесли сквозной удар с шахом на короля и коня. Чёрные могут спастись, прикрывшись от шаха пешкой **1...d5**. Белый слон должен отступить, и у чёрных фигур есть возможность уйти с опасного положения.

«Мат в один ход с помощью сквозного удара». Учитель расставляет позицию и поясняет, что с помощью сквозного удара можно объявить неприятельскому королю мат. Просит детей найти способ поставить мат чёрному королю, обращает внимание детей, что белая фигура находится под боем.



(19-24) Ход белых. Белые могут объявить мат чёрному королю, используя сквозное действие своих фигур. Сейчас белая ладья под боем. Ходом **1.Cf6x** белые напали на короля и защитили свою ладью. Чёрному королю ходить некуда, шах и мат.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 19. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какие фигуры в шахматной армии называются дальнобойными?

Ответ запиши: **ферзь, ладья, слон.**

Задание № 2.

По каким линиям осуществляется сквозной удар?

Ответ запиши: **по вертикалям, горизонталям, диагоналям.**

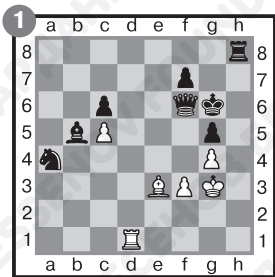
Задание № 3.

Можно ли при помощи перекрытия спастись от сквозного удара?

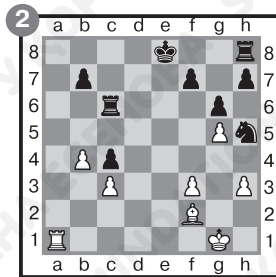
Ответ запиши: **МОЖНО.**

Задание № 4.

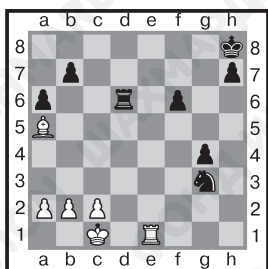
Определи, какие из чёрных фигур могут быть объектами сквозного удара. Ответ запиши.



Ферзь и ладья.



Король и ладья на h8.



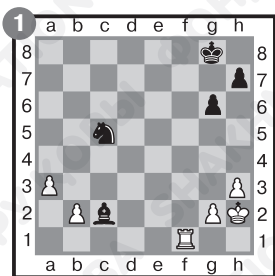
Задание № 5.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси сквозной удар по диагонали. Ответ запиши.

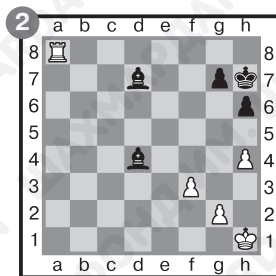
1. Cc7.

Задание № 6.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси сквозной удар по вертикали. Ответ запиши.



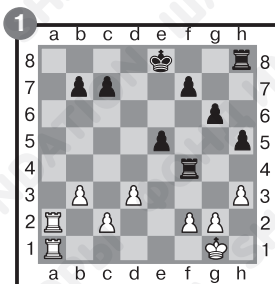
1. Лc1.



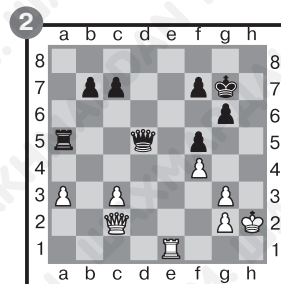
1. Лd8.

Задание № 7.

Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси сквозной удар по горизонтали. Ответ запиши.



1.Ла8+.



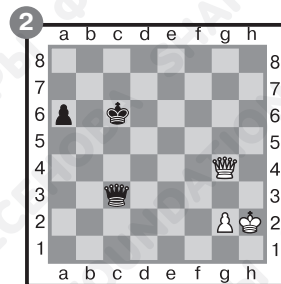
1.Ле5.

Задание № 8.

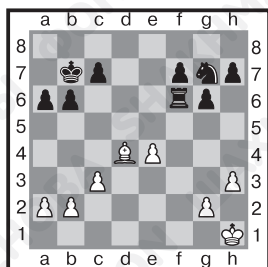
Ход белых. Используй неудачное положение чёрных фигур и нанеси сквозной удар с шахом. Ответ запиши.



1.Фh8+.



1.Фc8+.



Задание № 9.

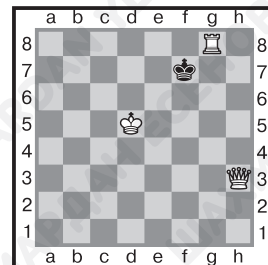
Ход чёрных. Найди спасение от сквозного удара. Ответ запиши.

1.Лf1+.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя сквозную защиту своей фигуры. Ответ запиши.

1.Фe6x.



Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Может ли конь наносить сквозной удар?

Ответ запиши: **не может.**

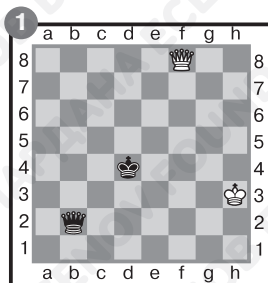
Задание № 13.

Какие фигуры могут наносить сквозной удар?

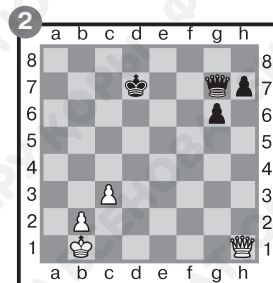
Ответ запиши: **дальнобойные.**

Задание № 14.

Ход белых. Нанеси сквозной удар с шахом и выиграй чёрно-го ферзя. Ответ запиши.



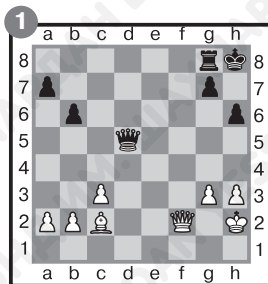
1. $\Phi f6+$ (g7, h8).



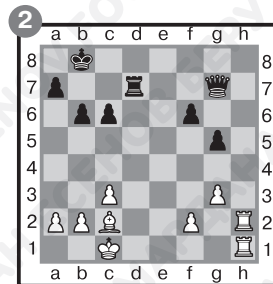
1. $\Phi b7+$.

Задание № 15.

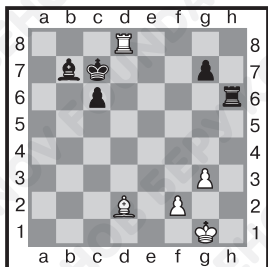
Ход белых. Нанеси сквозной удар без шаха и выиграй материал. Ответ запиши.



1. $Cb3$.



1. $Lh7$.



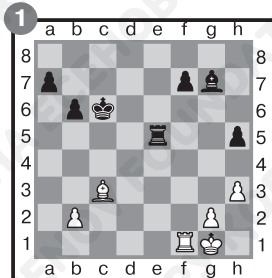
Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя сквозную защиту своей фигуры. Ответ запиши.

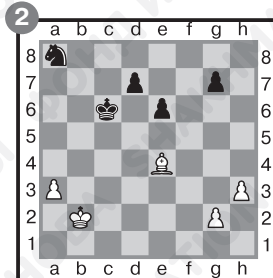
1. $Ca5x$.

Задание № 17.

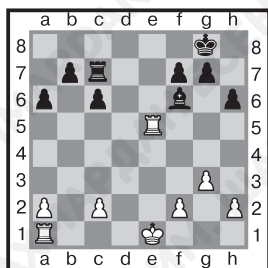
Ход чёрных. Защитись от сквозного удара. Ответ запиши.



1...Лг5.



1...d5.



Задание № 18.

Ход белых. Защитись от сквозного удара. Ответ запиши.

1.Ле8+.

§ 20. Выигрыш материала. Связка

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «дальнобойная фигура», «фигура ближнего боя», «выигрыш материала», «тактический приём», «объект атаки»; познакомить с понятиями «связка», «абсолютная (полная) связка», «относительная (неполная) связка». Учить детей делать связку; находить фигуры, которые могут стать объектами связки. Познакомить детей со способами выигрыша материала при связке и приёмами защиты от связки. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;

- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми понятия «дальнобойная фигура», «фигура ближнего боя», «выигрыш материала», «тактический приём», «объект атаки». Перейти к теме урока: «Связка». (5 мин.)

2. Познакомить детей с понятиями «связка», «абсолютная (полная) связка», «относительная (неполная) связка». Объяснить, какие фигуры могут быть объектами связки. Показать детям, как различные дальнобойные фигуры могут делать связку. Познакомить детей со способами выигрыша материала при связке и приёмами защиты от связки. (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, какие фигуры в шахматной армии являются дальнобойными, а какие — фигурами ближнего боя. Перейти к теме урока «Связка».

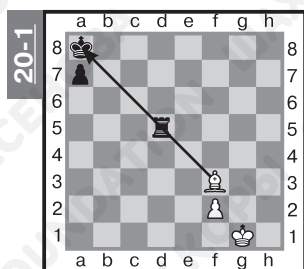
2. Связка. Дальнобойные фигуры (ферзь, ладья, слон) обладают ещё одним мощным средством нападения. Они могут выполнять тактический приём, который называется **связка**.

Связка — это нападение дальнобойной фигуры на фигуру или пешку соперника, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру или какой-нибудь важный пункт.

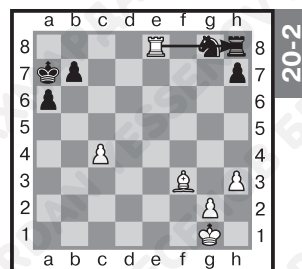
Фигура считается связанной, если она прикрывает собой:

- 1) *собственного короля (абсолютная или полная связка);*
- 2) *свою более ценную или незащищённую фигуру (относительная или неполная связка);*
- 3) *поле, с которого можно объявить мат (относительная или неполная связка).*

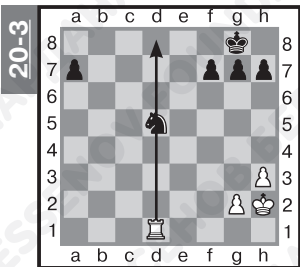
Рассмотрим различные виды связки на примерах.



(20-1) В этой позиции белый слон связал чёрную ладью. Ладья не может покинуть своё место, так как она прикрывает своего короля от шаха. Это пример абсолютной связки.



(20-2) Здесь белая ладья связала чёрного коня. Конь может уйти с линии связки, но тогда погибнет чёрная ладья. Это пример относительной (неполной) связки.



К неполной связке относится также случай, когда фигура прикрывает важное поле.

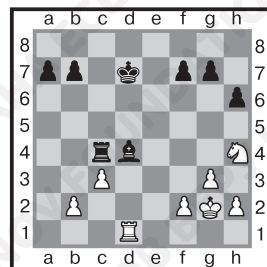
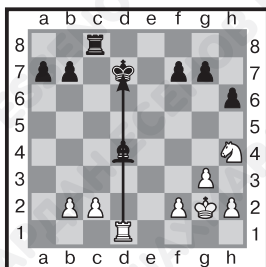
(20-3) В этой ситуации чёрный конь прикрывает поле d8, с которого белая ладья может объявить мат чёрному королю. Чтобы спастись от этого мата, чёрные вынуждены отдать коня.

1. Абсолютная (полная) связка.

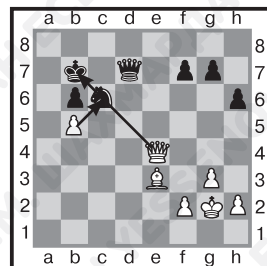
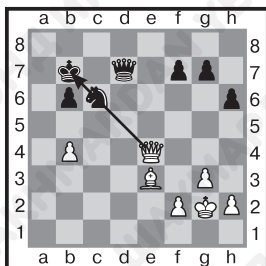
Связка с королём (абсолютная связка) является более опасной, так как фигура, прикрывающая короля, часто не имеет права сделать ход. Такая фигура теряет многие боевые качества. Поэтому абсолютная связка позволяет выиграть материал.

Связанная фигура сама может стать лёгкой добычей неприятельских фигур. Увеличив количество нападения на связанную фигуру, её можно выиграть.

(20-4, 20-5) Чёрный слон связан белой ладьёй. Чтобы его не потерять, чёрные должны его защитить ходом **1...Лс4**. Но белые могут увеличить количество нападения на слона либо ходом **2.с3**, либо ходом **2.Кf3**. Чёрный слон теряется, так как его больше нечем защищать.

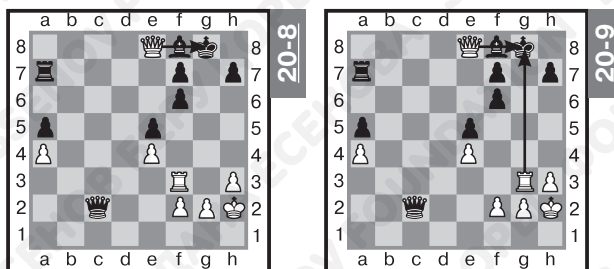


(20-6, 20-7) И в этой позиции нападение на связанную фигуру пешкой приводит к выигрышу материала. Чёрный конь связан белым ферзём. Но сразу белый ферзь не может побить коня, так как он дважды защищён (королём и чёрным ферзём). Тем не менее после хода **1.b5** чёрные вынуждены расстаться с конём — белые увеличили количество нападения на коня, грозит **2.bc+** или **2.Ф:c6+**. После размена фигур белые добиваются материального перевеса.



Таким образом, для выигрыша связанной фигуры надо напасть на неё ещё раз, лучше всего пешкой.

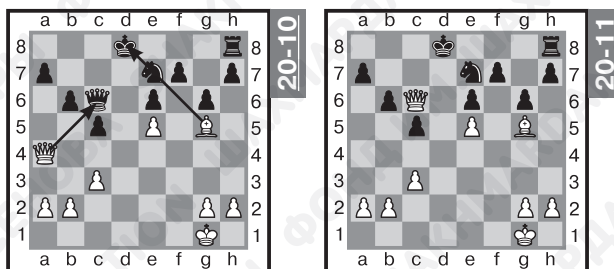
Если связанную фигуру защищает только король, то атакая на короля, мы вынуждаем его отойти от связанной фигуры и снять защиту. Таким способом мы уменьшаем количество защитников связанной фигуры.



(20-8, 20-9) Белый ферзь связал чёрного слона. Но бить слона пока нельзя, так как чёрный король его защищает. (Количество нападений на слона равно количеству защит). Белые могут с помощью шаха **1.Лг3+** заставить чёрного короля отойти от связанной фигуры, **1...Крh8**. Теперь белые просто забирают фигуру, оставшуюся без защиты. **2.Ф:f8x**.

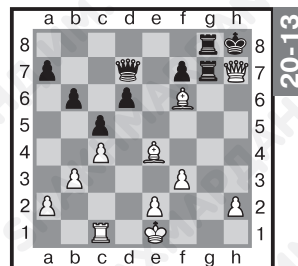
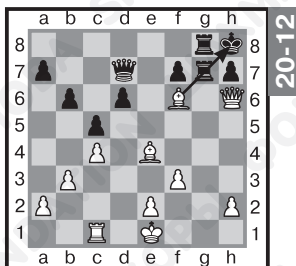
Связанная фигура не может осуществлять полноценную защиту своих фигур. Это может привести к потере материала, который защищает связанная фигура.

Из-за того, что чёрный конь на e7 связан белым слоном с поля g5, конь лишь мнимо защищает чёрного ферзя на c6. Белые могут воспользоваться этим и безнаказанно побить чёрного ферзя **1.Ф:c6!** Чёрный конь бессилён, так как находится под полной связкой (20-10, 20-11).



Связанная фигура не может атаковать неприятельские фигуры, такое её ограниченное положение может привести к мату.

(20-12, 20-13) Связанное положение ладьи на g7 не позволяет ей защитить пешку и поле h7 от угрозы мата в один ход. Белые ставят мат **1.Ф:h7x**.



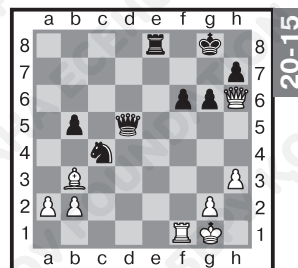
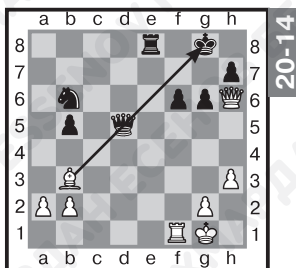
2. Способы борьбы с абсолютной связкой.

Так как при абсолютной связке за связанной фигурой стоит король, то защититься часто бывает очень трудно. В случаях, когда возможности позиции позволяют, можно применить следующие способы защиты от абсолютной связки:

1. Перекрытие линии связки.

Между связывающей и связанной фигурами можно поставить фигуру-преграду.

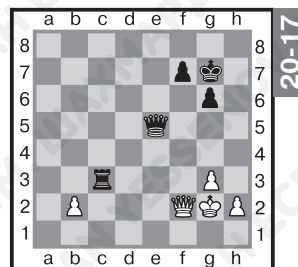
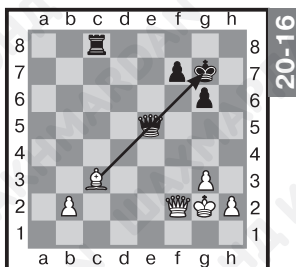
(20-14, 20-15) Белый слон связал чёрного ферзя. Единственная возможность спастись — перекрыть линию действия слона чёрным конём. **1...Кс4**. Теперь чёрный ферзь свободен, если **2.С:c4**, то **2...bc**. Чёрные полностью избавились от связки.



2. Уничтожение связывающей фигуры.

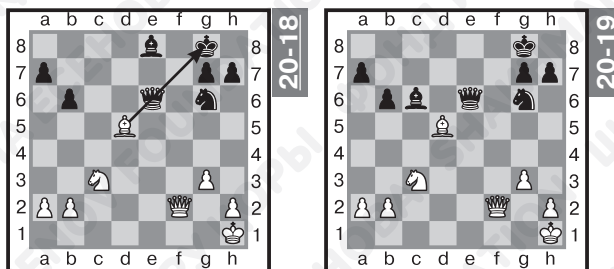
Связывающая фигура может быть уничтожена путём размена или жертвы.

(20-16, 20-17) Чёрные обладают материальным преимуществом. У них ладья за слона и пешку, но белый слон связал ферзя. Единственный способ спасти ферзя — отдать ладью. **1...Л:c3 2.bc Ф:c3**. Чёрные избавились от связки путём жертвы.



3. Контрсвязка.

Связывающая фигура может быть сама связана.



(20-18, 20-19) Белый слон связывает ферзя. Кажется, что спасения нет, ферзь теряется. Но защита возможна. Надо сделать контрсвязку — связать связывающую фигуру.

1...Cc6! Теперь слон d5 также связан, белый король стоит на одной диагонали со своим белым слоном. Белым приходится менять слонов **2.C:c6 Ф:c6+** и чёрные избежали потери своего ферзя.

Выводы:

Дальнобойные фигуры могут применять ещё одно коварное оружие — связку.

Связка — это нападение дальнобойной фигуры на фигуру или пешку соперника, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру или какой-нибудь важный пункт.

Различают абсолютную (полную) связку и относительную (неполную) связку.

Абсолютная связка — это связка с королём. В этом случае фигура не имеет права покинуть линию связки, так как должна прикрывать своего короля от шаха. Абсолютная связка опасна, так как часто приводит к потере материала.

При относительной (неполной) связке фигура прикрывает какую-то более ценную или незащищённую фигуру. Она может сделать ход, но её отход может привести к материальным потерям.

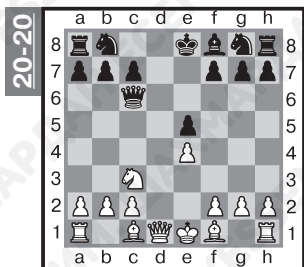
Существуют следующие способы защиты от абсолютной связки:

1. *Перекрытие линии связки.*
2. *Уничтожение связывающей фигуры.*
3. *Контрсвязка.*

Связка — коварное оружие, поэтому необходимо внимательно следить за своими и неприятельскими фигурами, стараться не допускать связки и применять меры защиты.

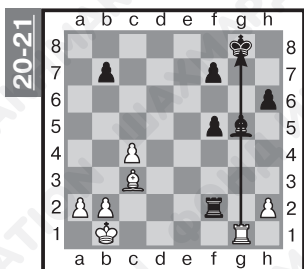
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

«*Определи объекты для связки и свяжи неприятельскую фигуру*». Учитель расставляет позицию и просит детей найти, какие фигуры могут быть объектами для связки: напоминает детям, что объектами для связки могут быть король и фигура, расположенная на одной линии (вертикали, горизонтали, диагонали) с королём.



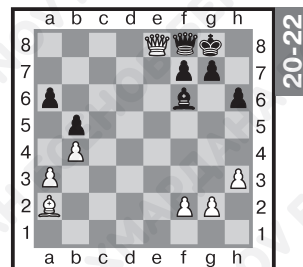
(20-20) Ход белых. Объектами для связки являются чёрные король и ферзь. Они находятся в опасном положении, располагаясь на одной диагонали. Белые ходом **1.Cb5** могут связать ферзя. Ферзь уйти с линии связки не может и вынужден погибнуть.

«*Используй связку для выигрыша материала*». Учитель расставляет на доске позицию и просит детей найти способ выиграть материал, используя связку.



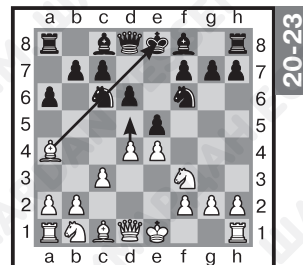
(20-21) Ход белых. Как выиграть материал при помощи связки? Белым невыгодно бить ладьёй слона, так как слон защищён чёрной пешкой. Но белые могут напасть на связанного слона своей пешкой **1.h4**.

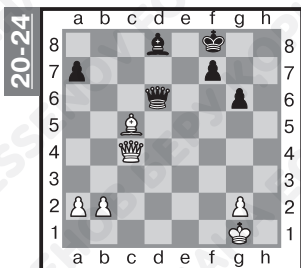
(20-22) Ход белых. Как выиграть материал при помощи связки? Белым невыгодно разменивать ферзей. Они могут отвлечь чёрного короля от защиты своего ферзя с помощью шаха слона. **1.C:f7+**, король должен отойти, а ферзь гибнет.



«*Защита от связки*». Учитель расставляет позицию, в которой белые связали неприятельскую фигуру, и просит детей найти способ защититься от связки.

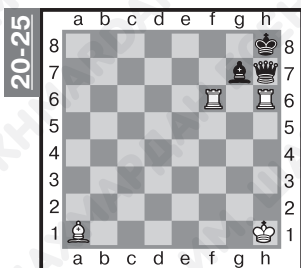
(20-23) Ход чёрных. Белые связали чёрного коня на c6 и грозят ходом 1.d5 его выиграть. Чёрные могут спастись, перекрыв линию связки своей пешкой **1...b5** или слонем **1...Cd7**.





(20-24) Ход чёрных. Белые связали чёрного ферзя. Чёрные могут спастись, связав своим слоном слона белых. **1...Cb6** (контрсвязка). Белый слон теперь не может бить чёрного ферзя. Белые вынуждены разменять слонов.

«Мат в один ход с помощью связки». Учитель расставляет позицию и поясняет, что, используя связку, можно объявить неприятельскому королю мат. Просит детей найти способ поставить мат чёрному королю, обращает внимание детей, что связанная фигура не может выполнять свои защитные функции.



(20-25) Ход белых. Белые могут объявить мат чёрному королю, используя связку. Ходом **1.Lf8x** белые напали на короля. Слоном побить ладью нельзя, так как он связан белым слоном с a1, ферзём прикрыться от шаха нельзя, так как ферзь связан ладьёй h6. Чёрному королю ходить некуда, шах и мат.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 20. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какие фигуры могут делать связку?

Ответ запиши: **дальнобойные.**

Задание № 2.

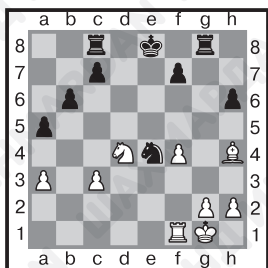
Какие виды связки возможны?

Ответ запиши: **абсолютная (полная), относительная (неполная).**

Задание № 3.

Как называется связка с королём?

Ответ запиши: **абсолютная (полная) связка.**



Задание № 4.

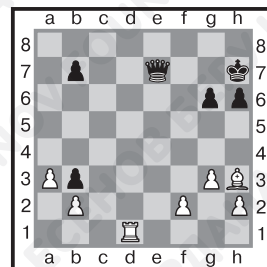
Определи, какую из чёрных фигур можно связать. Ответ запиши.

Чёрного коня на e4.

Задание № 5.

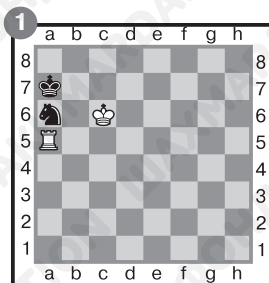
Ход белых. Свяжи неприятельскую фигуру. Ответ запиши.

1.Лd7.

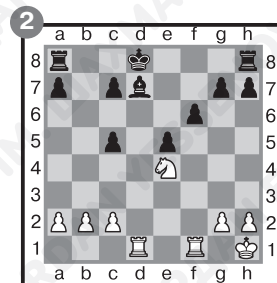


Задание № 6.

Ход белых. Выиграй связанную фигуру, увеличив на неё количество нападений. Ответ запиши.



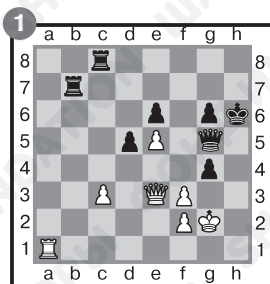
1.Крb5.



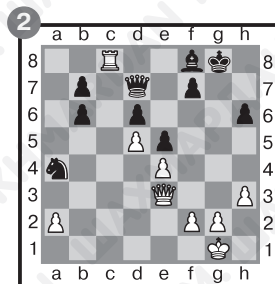
1.К:c5.

Задание № 7.

Ход белых. Выиграй материал, уменьшив количество защит с помощью шаха. Ответ запиши.



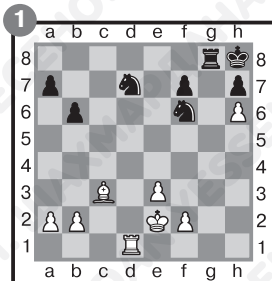
1.Лh1+.



1.Фg3+.

Задание № 8.

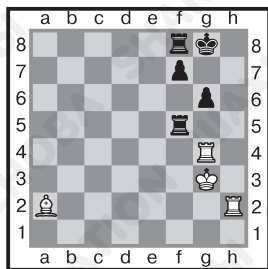
Ход белых. Выиграй материал, побив мнимо защищённую фигуру. Ответ запиши.



1.Л:d7.



1.Ф:g6.



Задание № 9.

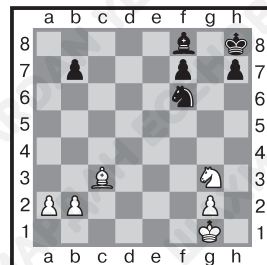
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя связку. Ответ запиши.

1.Л:g6x.

Задание № 10.

Ход чёрных. Защитись от связки. Ответ запиши.

1...Cg7.



Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Может ли конь связывать чужие фигуры?

Ответ запиши: **нет**.

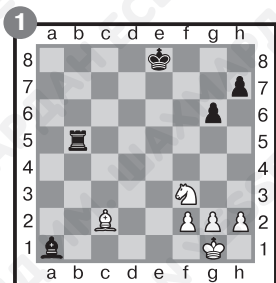
Задание № 13.

К какому виду относится связка, при которой фигура прикрывает важное поле, с которого можно поставить мат королю?

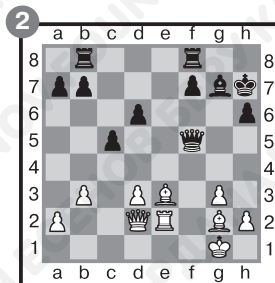
Ответ запиши: **относительная (неполная) связка**.

Задание № 14.

Ход белых. Свяжи неприятельскую фигуру. Ответ запиши.



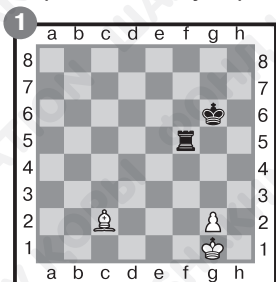
1. Ca4.



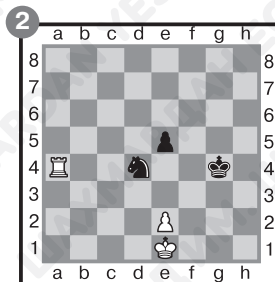
1. Ce4.

Задание № 15.

Ход белых. Выиграй связанную фигуру. Ответ запиши.



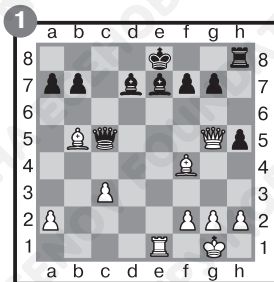
1. g4.



1. e3.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй материал, побив мнимо защищённую фигуру. Ответ запиши.



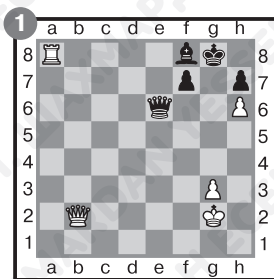
1.Ф:c5.



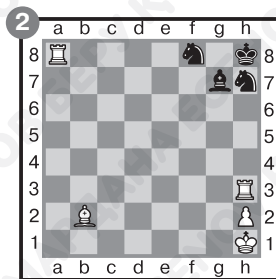
1.Ф:h2.

Задание № 17.

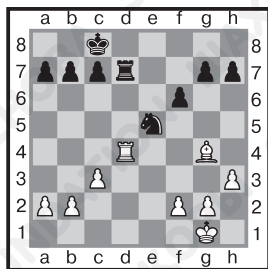
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя связку. Ответ запиши.



1.Фg7x.



1.Л:f8x.



Задание № 18.

Ход чёрных. Защитись от связки. Ответ запиши.

1.К:g4.

§ 21. Выигрыш материала. Связка (продолжение)

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «связка», «абсолютная (полная) связка», «относительная (неполная) связка». Учить детей делать связку; находить фигуры, которые могут стать объектами связки. Познакомить детей со способами выигрыша материала при относительной связке и приёмами защиты от относительной связки. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми понятия «связка», «абсолютная связка», «относительная связка». Перейти к теме урока: «Связка (продолжение)». (5 мин.)

2. Напомнить детям понятие «относительная (неполная) связка». Объяснить, в каком случае возникает относительная связка. Показать детям, как различные дальнобойные фигуры могут делать неполную связку. Познакомить детей со способами выигрыша материала при относительной связке и приёмами защиты от неё. (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми понятия «связка», «абсолютная связка», «относительная связка». Перейти к теме урока «Связка (продолжение)».

2. Связка (продолжение). Связка является очень важным тактическим приёмом. Связанная фигура — частая причина поражения в шахматной партии.

Во-первых, связанная фигура ограничена в подвижности и не может выполнять свои атакующие и защитные функции в полной мере.

Во-вторых, связанная фигура может стать объектом для нападения, противник может напасть на такую фигуру несколько раз и выиграть её.

Если за связанной фигурой стоит не король, а другая, более ценная фигура или важное поле, то такая связка называется **относительной** или **неполной**.

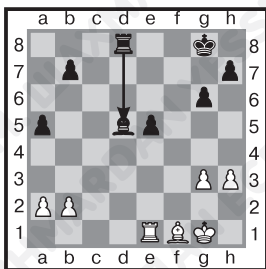
1. Относительная связка.

Если какая-то фигура прикрывает более ценную фигуру от нападения, то она также является связанной, но при этом она не лишается полностью возможности сделать ход, просто ей делать ход невыгодно.

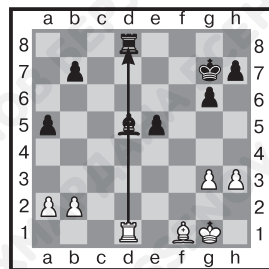
(21-1, 21-2) Чёрные ладья и слон опасно расположены на одной вертикали. Этим может

воспользоваться белая ладья и ходом **1.Ld1** связать чёрного слона. Чёрный слон связан относительно, так как правилами ему разрешено сделать ход. Но ни ему, ни чёрной ладье ходить не выгодно, иначе это приведёт к потере материала. **1...Kpg7.**

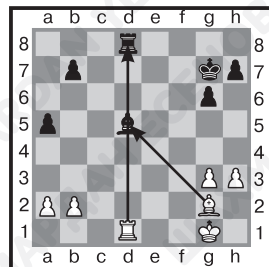
(21-3) Теперь же белые увеличивают количество нападения на чёрного слона ходом **2.Cg2.** Защитить слона



21-1



21-2

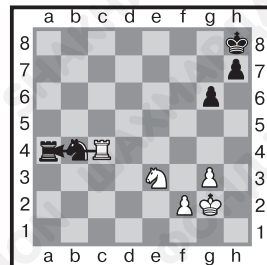
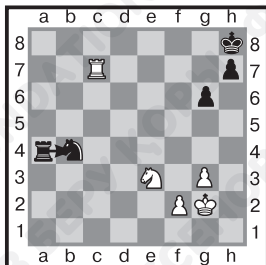


21-3

чёрные не в силах. Относительная связка позволила белым выиграть материал.

И в следующем случае опасное расположение чёрных фигур позволило белым выиграть материал.

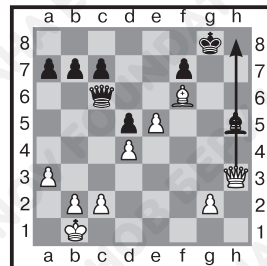
(21-4, 21-5) Чёрные ладья и конь неосторожно расположились на одной горизонтали. Ходом **1.Лс4** белые могут связать чёрного коня. Теперь ни конём, ни ладьёй ходить не выгодно, так как погибнет одна из фигур. Белым же достаточно ещё раз напасть на чёрного коня, например, **2.Кс2** или **2.Кd5**, и чёрный конь гибнет.



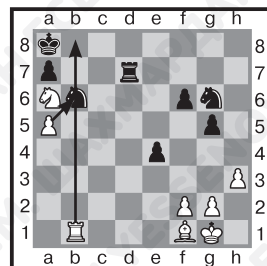
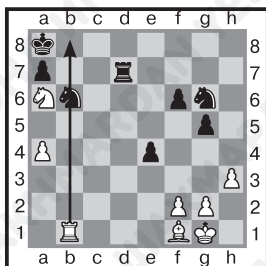
Таким образом, выиграть материал при относительной связке можно, увеличив количество нападающих ударов на связанную фигуру.

К относительной связке относятся также случаи, когда фигура прикрывает не какую-нибудь другую фигуру, а важное поле.

(21-6) В этой позиции чёрный слон связан, так как он прикрывает поле **h8**, на котором белые могут дать мат чёрному королю. Чёрным надо спастись от мата, а слона приходится отдать.



Похожая ситуация сложилась и в следующей позиции.



(21-7, 21-8) Чёрный конь прикрывает поле b8, с которого белая ладья может дать мат чёрному королю. Выигрыш коня достигается путём нападения пешки **1.a5** на чёрного коня.

Абсолютная и относительная связки могут сочетаться. В этом случае одна фигура может выполнять абсолютную связку, а вторая относительную.

(21-9, 21-10) В этой позиции чёрные неосторожно закрылись от шаха ладьёй на e7 и тут же были за это жестоко наказаны.

1.Фе8! Теперь чёрная ладья связана и по вертикали, и по горизонтали. Если чёрные побьют ладью **1...Л:f7**, то **2.Ф:e3** с материальным преимуществом у белых. Если же чёрные не будут бить белую ладью, к примеру, **1...Фg3 2. Ф:e7+**, то потеряют свою ладью.

Такая связка называется **двойной** или **перекрёстной**. При двойной или перекрёстной связке фигура связывается в двух направлениях.

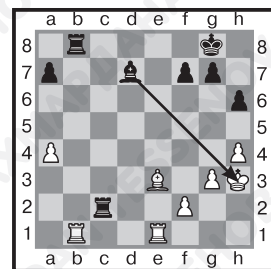
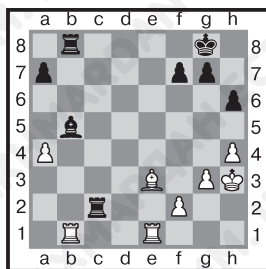
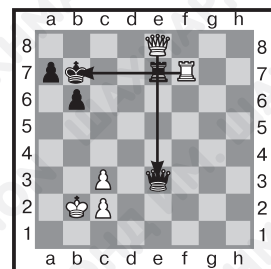
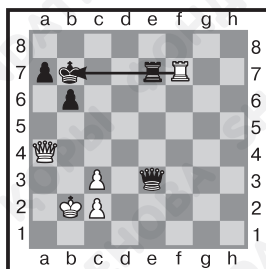
2. Способы борьбы с относительной связкой.

Для защиты от относительной связки можно использовать те же методы защиты, что и при абсолютной связке. А именно:

1. *Перекрытие линии связки.*
2. *Уничтожение связывающей фигуры.*
3. *Контр связка.*

Кроме того, при относительной связке можно спастись, если связанная фигура или стоящая за ней фигура сделает ход с более сильной угрозой.

1. *Отход связанной фигуры с шахом или более сильными угрозами.*



(21-11, 21-12) Белые связали чёрного слона. Он прикрывает от нападения ладью на b8. От этой связки можно спастись, если отскочить слоном с шахом.

1...Cd7+. Белые должны спасти короля, а чёрные своим ходом могут разменять ладьи или отойти ладьёй в другое место.

2. Отход прикрываемой фигуры с шахом или более сильными угрозами.

(21-13, 21-14) Чёрный конь связан слоном и не может сделать ход, так как потеряется ферзь. Но у чёрных есть способ избавиться от связки — отойти ферзём с угрозой мата.

1...Фh3! Теперь белым грозит мат на поле g2. Поэтому у белых нет времени на взятие коня на с6, им надо защищаться от мата **2.g3**. А конь тем временем может отступить, например, **2...Ke5**.

Как мы видим, относительная связка не так опасна, как абсолютная. Тем не менее необходимо внимательно относиться к своим и неприятельским фигурам и стараться не попадаться на связку.

Выводы:

Связка — важный тактический приём. Чаще всего связанная фигура теряет свою подвижность и превращается в превосходный объект для атаки.

При относительной (неполной) связке фигура прикрывает какую-то более ценную фигуру или важное поле. Она может сделать ход, но её отход может привести к материальным потерям или к быстрому проигрышу партии.

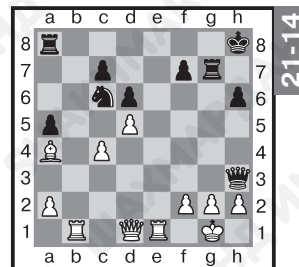
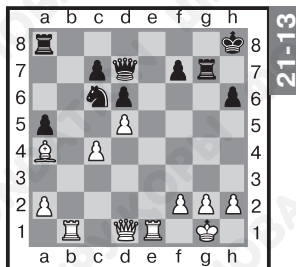
Для защиты от относительной связки можно использовать те же методы защиты, что и при абсолютной связке:

1. *Перекрытие линии связки.*
2. *Уничтожение связывающей фигуры.*
3. *Контр связка.*

Кроме того, применимы ещё два способа защиты:

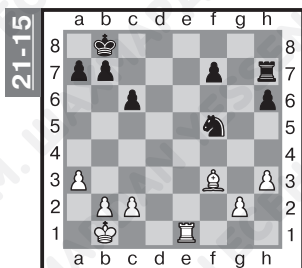
1. *Отход связанной фигуры с шахом или более сильными угрозами.*
2. *Отход прикрываемой фигуры с шахом или более сильными угрозами.*

Относительная связка менее опасна, чем абсолютная. Тем не менее необходимо внимательно относиться к своим и неприятельским фигурам и стараться не попадаться на связку.



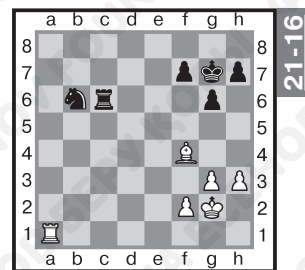
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

«*Определи объекты для связки и свяжи неприятельскую фигуру*». Учитель расставляет позицию и просит детей найти, какие фигуры могут быть объектами для связки: напоминает, что объектами при относительной связке могут быть две фигуры, расположенные на одной линии (вертикали, горизонтали, диагонали).

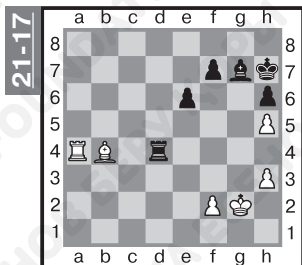


(21-15) Ход белых. Объектами для связки являются чёрные конь и ладья. Они находятся в опасном положении, располагаясь на одной диагонали. Кроме того, обе эти фигуры не защищены. Белые ходом **1. Ce4** могут связать коня. Если конь уйдёт с линии связки, то белые побьют ладью, если ладья уйдёт, то конь погибнет.

(21-16) Ход белых. Объектами для связки являются чёрные конь и ладья. Они находятся в опасном положении, располагаясь на одной горизонтали. Белые ходом **1. Ла6** могут связать коня. Если конь уйдёт с линии связки, то белые побьют ладью, если ладья уйдёт, то конь погибнет. Выигрыш материала достигается путём увеличения количества нападения на коня. **2. Ce3**.

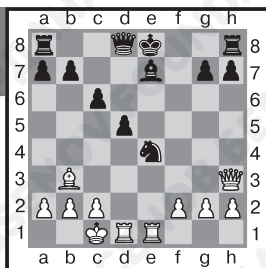


«*Используй связку для выигрыша материала*». Учитель расставляет на доске позицию и просит детей найти способ выиграть материал, используя связку.



(21-17) Ход чёрных. Как выиграть материал при помощи связки? Чёрным невыгодно бить ладьёй слона, так как слон защищён белой ладьёй. Но чёрные могут напасть на связанного слона своим слоном **1... Cf8**, тем самым увеличив количество нападения на белого слона.

21-18

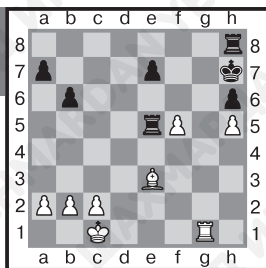


(21-18) Ход белых. Как выиграть материал при помощи связки? Чёрная пешка на d5 связана белой ладьёй. Она прикрывает от нападения своего ферзя. Связанная пешка не может выполнять свои защитные функции, поэтому белые могут побить чёрного коня на e4, который защищён мнимо.

1.Л:е4.

«Свяжи фигуру, создав угрозу мата в один ход». Учитель расставляет позицию и поясняет, что фигура может прикрывать не только свою более ценную или незащищённую фигуру, но и поле, с которого можно поставить мат. Просит детей найти способ связать неприятельскую фигуру, создав угрозу мата в один ход.

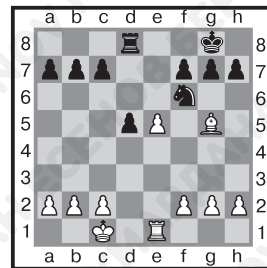
21-19



(21-19) Ход белых. Они могут ходом **1.Cd4** связать чёрную ладью. Если ладья уйдёт, то белые поставят мат ходом 2.Лg7x. Поэтому чёрные должны искать способ защиты от мата, например, **1...Лg8**, а ладья на e5 теряется: **2.Л:g8 Кр:g8 3.С:e5.**

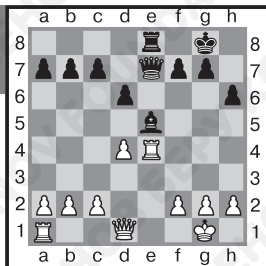
«Защита от связки». Учитель расставляет позицию, в которой белые связали неприятельскую фигуру, и просит детей найти способ защититься от связки.

(21-20) Ход чёрных. Белые связали чёрного коня на f6 и грозят ходом 1.ef его выиграть. Чёрные могут спастись, оттеснив белого слона **1...h6 2.Ch4 g5.**



21-20

21-21



(21-21) Ход чёрных. Белые связали чёрного слона. Чёрные могут спастись, отскочив своим слоном с шахом **1...С:h2+**. Если белые бьют слона, то ферзь бьёт ладью. **2.Кр:h2 Ф:e4.**

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 21. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какие фигуры могут делать относительную связку?

Ответ запиши: **ферзь, ладья, слон.**

Задание № 2.

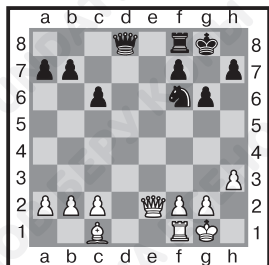
Может ли король быть прикрываемой фигурой при относительной связке?

Ответ запиши: **нет.**

Задание № 3.

При относительной связке может ли связанная фигура уйти?

Ответ запиши: **да, может.**



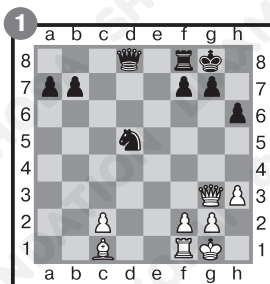
Задание № 4.

Определи, какую из чёрных фигур можно связать. Ответ запиши.

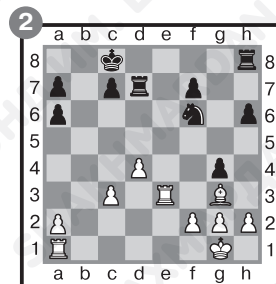
Коня.

Задание № 5.

Ход белых. Свяжи неприятельскую фигуру. Ответ запиши.



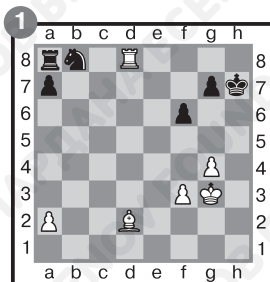
1.Лd1.



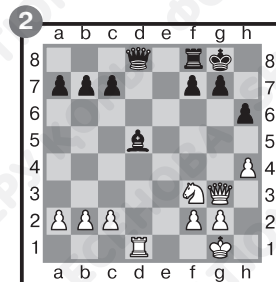
1.Сe5.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй связанную фигуру, увеличив на неё количество нападений. Ответ запиши.



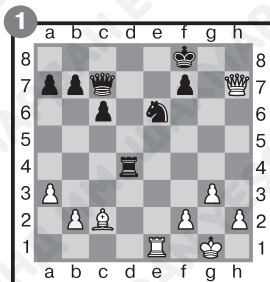
1.Сf4.



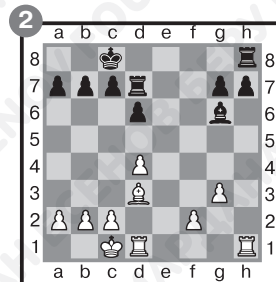
1.с4.

Задание № 7.

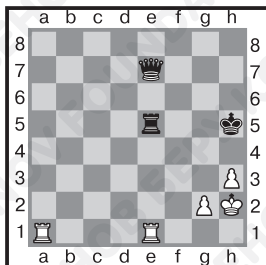
Ход белых. Выиграй материал, побив мнимо защищённую фигуру. Ответ запиши.



1.Л:е6.



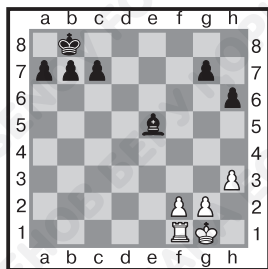
1.С:g6.



Задание № 8.

Ход белых. Сделай двойную связку. Ответ запиши.

1.Ла5.



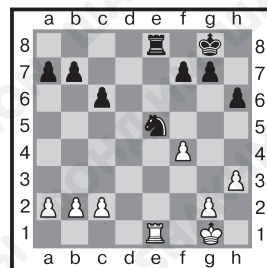
Задание № 9.

Ход белых. Свяжи фигуру, создав угрозу мата в один ход. Ответ запиши.

1.Лe1.

Задание № 10.

Ход чёрных. Защитись от связки, используя отход связанной фигуры с шахом. Ответ запиши.



1...Kf3+.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

К какому виду относится связка, если прикрываемая фигура — король?

Ответ запиши: **абсолютная (полная).**

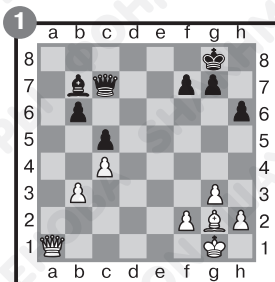
Задание № 13.

Может ли пешка связать неприятельскую фигуру?

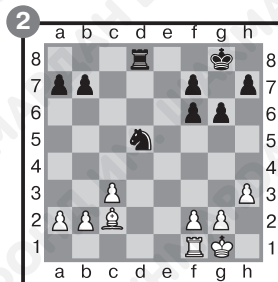
Ответ запиши: **нет.**

Задание № 14.

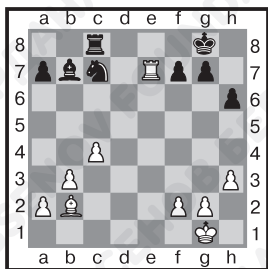
Ход белых. Свяжи неприятельскую фигуру. Ответ запиши.



1.Фa7.



1.Лd1.



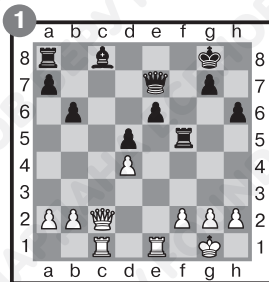
Задание № 15.

Ход белых. Выиграй связанную фигуру, увеличив количество нападений. Ответ запиши.

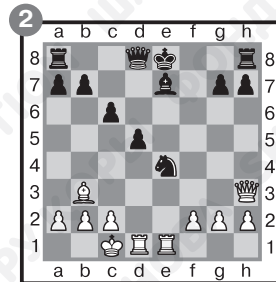
1. Ce5.

Задание № 16.

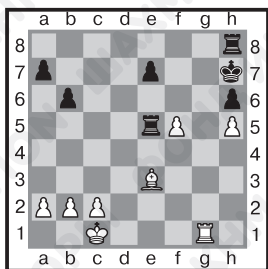
Ход белых. Выиграй материал, побив мнимо защищённую фигуру. Ответ запиши.



1. Ф:f5.



1. Л:e4.



Задание № 17.

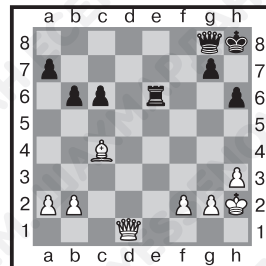
Ход белых. Свяжи фигуру, создав угрозу мата в один ход. Ответ запиши.

1. Cd4.

Задание № 18.

Ход чёрных. Защитись от связки, используя отход прикрываемой фигуры с шахом. Ответ запиши.

1. Фb8+.



§ 22. Выигрыш материала. Открытый шах

Цель урока:

- обучающая — познакомить детей с понятиями «открытый шах», «ударная фигура», «прикрываемая фигура». Учить наносить открытый шах, строить конструкцию открытого шаха; находить фигуры, которые могут объявлять открытый шах. Познакомить детей со способами выигрыша материала при открытом шахе. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми понятия «тактический приём», «дальнобойная фигура», «выигрыш материала». Перейти к теме урока: «Открытый шах». (5 мин.)
2. Познакомить детей с понятиями «открытый шах», «ударная фигура», «открываемая фигура». Объяснить, в каком случае можно объявить открытый шах. Показать, как построить конструкцию открытого шаха. Познакомить детей со способами выигрыша материала при открытом шахе. Показать, как при помощи открытого шаха ставится мат в один, в два хода, как можно использовать открытый шах для создания «мельницы». (8 мин.)

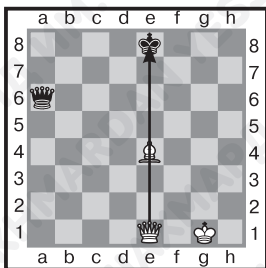
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми понятия «тактический приём», «дальнобойная фигура», «выигрыш материала». Перейти к теме урока «Открытый шах».

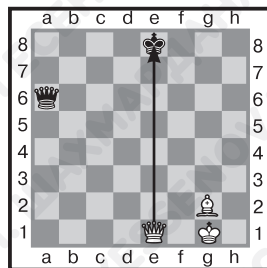
2. Открытый шах. Неудачное положение неприятельских фигур можно использовать с помощью тактического приёма, который называется открытый шах.

При открытом шахе ход делает одна фигура, а шах объявляет другая, открываемая. Роль отходящей фигуры (ударной) могут выполнять все фигуры, кроме ферзя. Роль открываемой фигуры могут выполнять только дальнобойные фигуры — ферзь, ладья, слон.

Продемонстрировать открытый шах на примере:



22-1



22-2

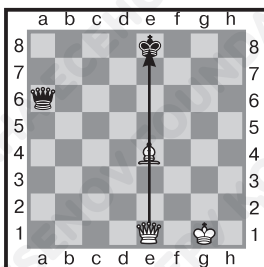
(22-1, 22-2) Белые ферзь и слон и чёрный король расположились на одной вертикали. При этом ферзь как бы спрятался от чёрного короля за своим слоном. Теперь, если белый слон отойдёт на любое поле, например, **1.Cg2+**, то чёрному королю будет объявлен шах. Такой шах называется **открытым**. Ход делает одна фигура, а шах при этом объявляет другая. Белый слон здесь — отходящая (ударная) фигура, а белый ферзь — открываемая фигура.

Открытый шах основан на взаимодействии двух фигур. Одна из фигур прячется в засаде за ударной фигурой. При своём ходе ударная фигура делает ход, открывая линию действия прикрываемой фигуры, которая в свою очередь объявляет шах неприятельскому королю.

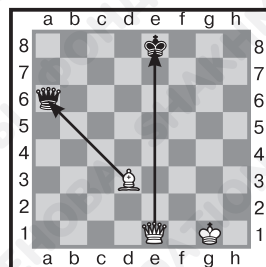
Итак, **открытым шахом** называется тактический приём, при котором в результате передвижения своей фигуры или пешки другая фигура нападает на короля противника.

Если неприятельскому королю объявлен просто шах, то ему нетрудно спастись. А вот если кроме шаха ещё и осуществляется нападение на какую-либо неприятельскую фигуру, то спасти и короля, и фигуру намного сложнее. Такой открытый шах приводит к выигрышу материала.

(22-3, 22-4) Гораздо выгоднее слону не просто отойти на какое-нибудь поле, а осуществить нападение на неприятельского ферзя. **1.Cd3+!** В этом случае белые создают две угрозы: шах королю и нападение на ферзя. Чёрные не могут одновременно защититься от обеих угроз. В первую очередь надо спасти чёрного короля, а ферзь при этом гибнет.



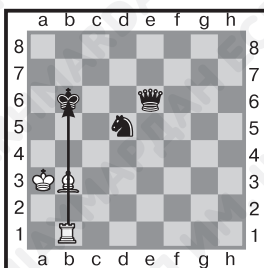
22-3



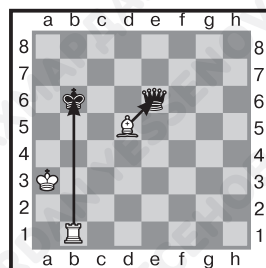
22-4

Выгодно наносить открытый шах в тех случаях, когда отходящая фигура способна совершить взятие или опасное нападение. При этом отходящая фигура может совершенно не беспокоиться о своей безопасности, так как у объекта нападения нет времени для ответного контрудара — под шахом находится его король.

(22-5, 22-6) Белая ладья находится в засаде. Теперь белый слон отскакивает **1.C:d5+** и объявляет шах. Сам слон при этом побил чёрного коня и атаковал неприятельского ферзя. Чёрным некогда ни слона побить, ни ферзём убежать, надо спастись от шаха. А белые ещё и ферзя бьют. Неплохой урожай собрали белые с помощью открытого шаха!



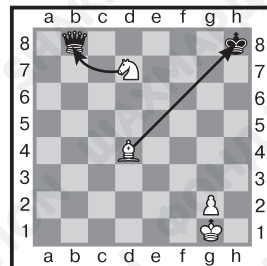
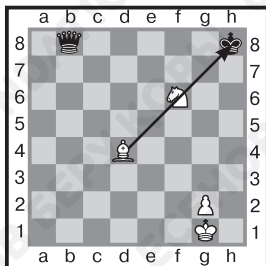
22-5



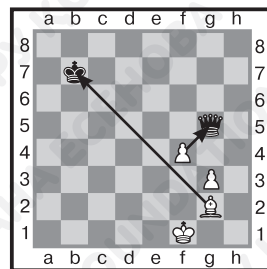
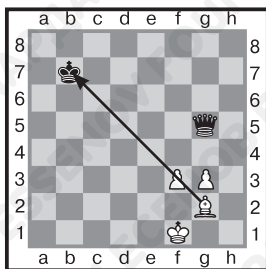
22-6

Рассмотрим случаи, в которых различные фигуры выполняют открытый шах.

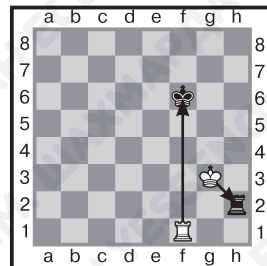
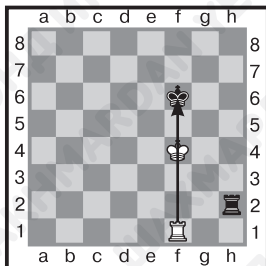
(22-7, 22-8) В этой позиции механизм открытого шаха создали слон и конь. Слон — прикрываемая фигура, он уже нацелен на неприятельского короля. Конь — ударная фигура, за ним пока прячется слон. Ходом **1.Kd7+** конь отскочил и открыл слону дорогу, шах от слона. Сам же конь атаковал чёрного ферзя. Чёрные должны спасать короля, а с ферзём надо расстаться.



(22-9, 22-10) В этой позиции механизм открытого шаха создают слон и пешка. Чёрный король и ферзь оказались в опасном положении. Слон притаился за пешкой и готов обрушить удар на неприятельского короля. **1.f4+!** Пешка делает шаг вперёд, при этом одновременно открывает дорогу слону (шах) и нападает на чёрного ферзя. Чёрный ферзь не может спастись и должен погибнуть.

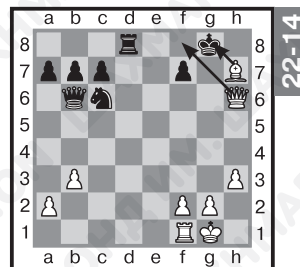
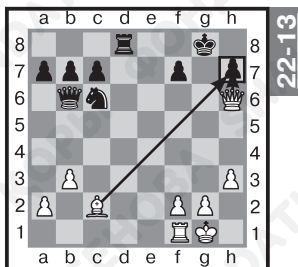


(22-11, 22-12) Даже с виду безобидный король может выполнять роль ударной фигуры в механизме открытого шаха. **1.Kpg3+** король отходит и открывает линию действия ладьи. Шах. Сам при этом атакует чёрную ладью. Чёрным приходится признать своё поражение.

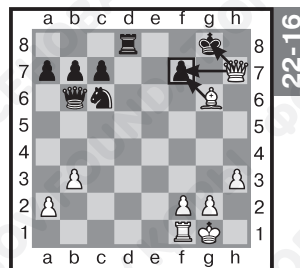
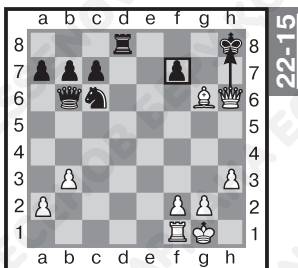


Открытый шах нередко используется для перевода фигуры в более выгодное положение. Разберём такой манёвр на примере типовой матовой схемы, которая получила название «перенос огня».

(22-13, 22-14) Белые построили батарею **ферзь + слон**. Батарея нацелена на пешку h7. Если побить пешку h7 ферзём, то мата не будет, чёрный король убежит. Белые делают ход **1.С:h7+**. Чёрный король вынужден стать под линию атаки ферзя **1...Крh8**. Теперь создан механизм открытого шаха. Ферзь — открываемая фигура, слон — ударная.



(22-15, 22-16) Слон отскакивает с шахом и переносит свой удар на пешку f7. **2.Сg6+!** Открытый шах. Бить слона нельзя, шах от ферзя. **2...Крg8 3.Фh7+**. Ферзь объявляет шах под защитой слона и атакует пешку f7. **3...Крf8**.

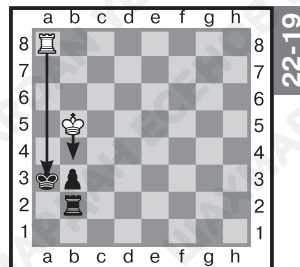
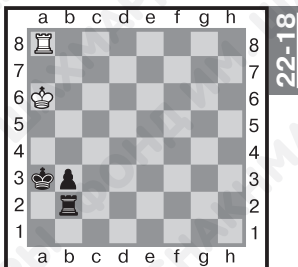


(22-17) Теперь уже огонь с поля h7 перенесён на поле f7. Белые ставят батарейный мат **4.Ф:f7x**.

С помощью открытого шаха можно объявить мат неприятельскому королю.

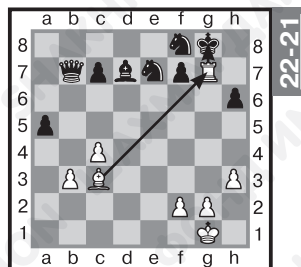
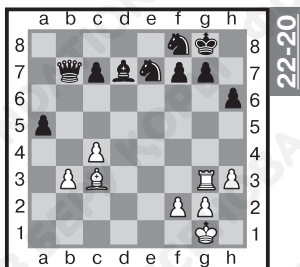
Используя механизм открытого шаха и стеснённое положение чёрного короля, белые могут поставить мат в один ход.

1.Крb5x. (22-18, 22-19) Мат при помощи открытого шаха. Король отступил и открыл шах от ладьи, сам при этом отнял у неприятеля поле для бегства.



На основе открытого шаха, который повторяется несколько раз, построен весьма эффективный приём, получивший название «мельница». Часто в мельнице участвуют две фигуры: ладья и слон.

(22-20, 22-21) Положение белых тяжёлое — у них меньше фигур, но с помощью открытого шаха им удаётся выиграть партию. **1.Л:g7+ Kph8**. Чёрный король вынужден стать под линию открытого шаха.



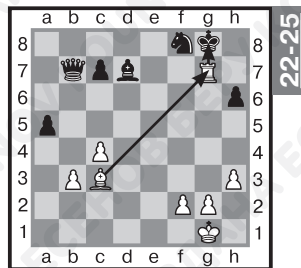
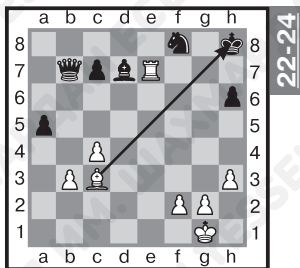
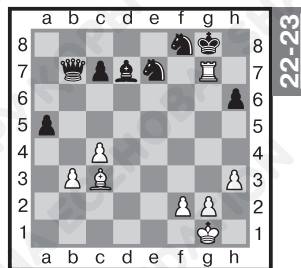
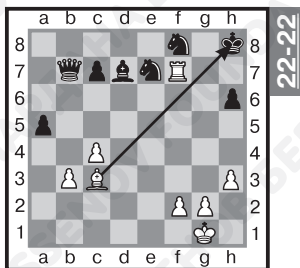
(22-22) Теперь ладья открывает шах от слона, а сама берёт первую фигуру.

2.Л:f7+ Kpg8. (22-23).

Дальше ладья возвращается в исходное положение, чтобы заставить чёрного короля опять стать под открытый шах.

3.Лg7+Kph8.

(22-24) Чёрный король занял невыгодное поле, а ладья берёт следующую фигуру. **4.Л:e7+ Kpg8**.

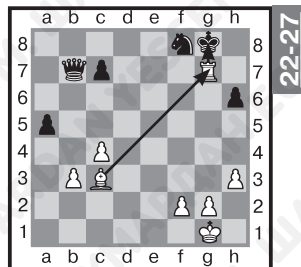
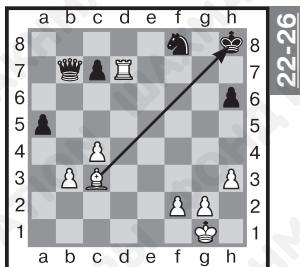


(22-25) Ладья опять возвращается в исходное положение, чтобы заставить чёрного короля стать под открытый шах. **5.Лg7+Kph8**.

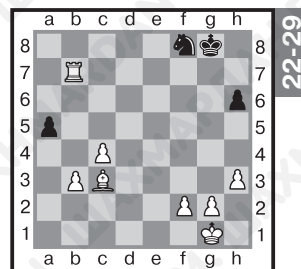
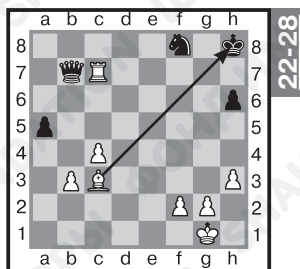
(22-26) Под мельницу попадает следующая чёрная фигура. **6.Л:d7+ Kpg8**.

(22-27) И опять по прежнему сценарию заставляем чёрного короля стать под открытый шах.

7.Лg7+Kph8.



(22-28, 22-29) Ладья берёт оставшиеся чёрные фигуры **8.Л:c7+ Крg8 9.Л:b7**. Неплохо поработала белая мельница, у чёрных почти не осталось фигур.



Следует отметить, что мельница была бы неосуществима, если бы белый слон на с3 оказался под боем.

Выводы:

Открытый шах — тактический приём, позволяющий использовать неудачное положение неприятельских фигур.

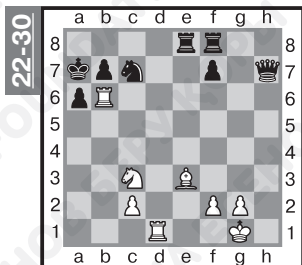
При открытом шахе ход делает одна фигура, а шах объявляет другая, открываемая. Роль отходящей фигуры (ударной) могут выполнять все фигуры, кроме ферзя. Роль открываемой фигуры могут выполнять только дальнобойные фигуры — ферзь, ладья, слон.

Выгодно наносить открытый шах в тех случаях, когда отходящая фигура способна совершить взятие или опасное нападение.

С помощью открытого шаха можно добиться выигрыша материала, перевести фигуру в активное положение либо поставить мат неприятельскому королю.

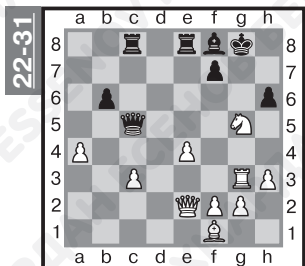
3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

«*Определи фигуры, которые могут сделать открытый шах*». Учитель расставляет позицию и просит детей найти, какие фигуры могут сделать открытый шах: напоминает, что открытый шах делают две фигуры — одна из них нацелена на неприятельского короля, но находится в засаде, вторая её прикрывает.



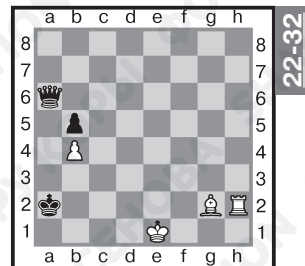
(22-30) Ход белых. Белые ладья и слон построили конструкцию открытого шаха. Слон нацелен на короля, а ладья его прикрывает. Ходом **1.Лh6+** белые могут объявить открытый шах и выиграть чёрного ферзя.

«Используй открытый шах для выигрыша материала». Учитель расставляет на доске позицию и просит детей найти способ выиграть материал, используя связку.

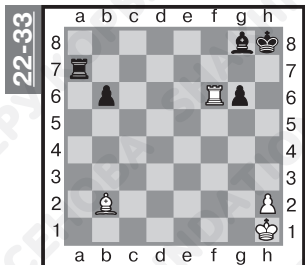


(22-31) Ход белых. Как выиграть материал при помощи открытого шаха? Белые ладья и конь построили конструкцию открытого шаха. Ладья нацелена на короля и находится в засаде. Конь — ударная фигура. **1.Ke6+** белые выигрывают ферзя.

(22-32) Ход белых. Как выиграть материал при помощи открытого шаха? Белые ладья и слон построили конструкцию открытого шаха. Ладья нацелена на короля и находится в засаде. Слон — ударная фигура. **1.Cb7+** белые выигрывают ферзя.

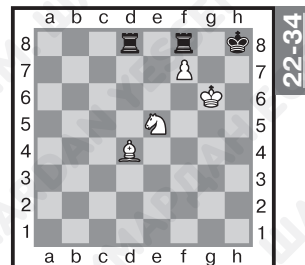


«Поставь мат в один ход, используя открытый шах». Учитель расставляет позицию и поясняет, что с помощью открытого шаха можно поставить мат. Для этого необходимо, чтобы ударная фигура либо отнимала у короля поля для отступления, либо прикрывала линейную фигуру от нападения чужих фигур.

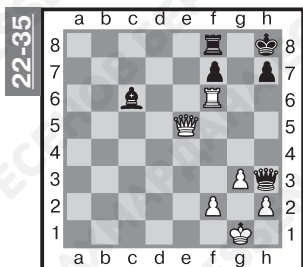


(22-33) Ход белых. Они могут объявить мат ходом **1.Lf7x**. Ладья отнимает у короля поле h7, а слон объявляет шах и мат.

(22-34) Ход белых. Они могут объявить мат ходом **1.Kd7x**. Конь открыл линию атаки слона и прикрыл его от нападения чёрной ладьи.

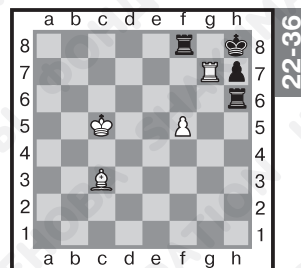


«Поставь мат в два хода, используя открытый шах». Учитель расставляет позицию и просит детей найти способ поставить мат в два хода, используя открытый шах.



(22-35) Ход белых. Белые ходом **1.Л:f7+** объявляют открытый шах, другие отскоки ладьи к мату не приведут. Чёрные должны ходить **1...Kpg8**, и теперь белые могут поставить батарейный мат **2.Фg7x**.

(22-36) Ход белых. Белые объявляют открытый шах ходом **1.Лg6+**. Чёрные могут только прикрыться ладьёй **1...Лf6**. Тогда **2.С:f6x**.



4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминая им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 22. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется приём, при котором ходит одна фигура, а шах объявляет другая фигура?

Ответ запиши: **открытый шах.**

Задание № 2.

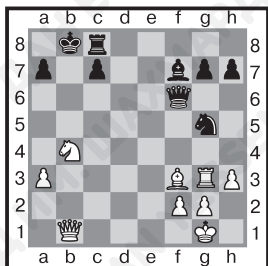
Как называется фигура, которая делает ход при открытом шахе?

Ответ запиши: **ударная.**

Задание № 3.

Какие фигуры могут выполнять роль открываемых при открытом шахе?

Ответ запиши: **дальнобойные (ферзь, ладья, слон).**



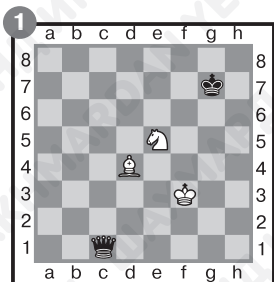
Задание № 4.

Определи, какие белые фигуры создали механизм открытого шаха. Ответ запиши.

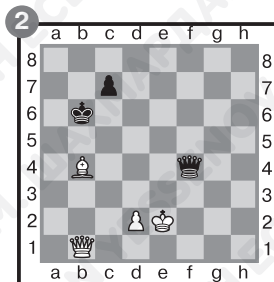
Ферзь и конь.

Задание № 5.

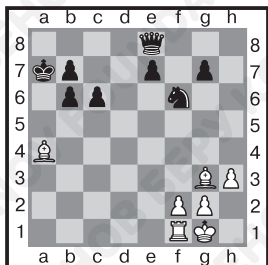
Определи, какая из фигур является ударной, а какая открываемой при открытом шахе. Ответ запиши.



**Конь — ударная фигура,
слон — открываемая.**



**Слон — ударная,
ферзь — открываемая.**



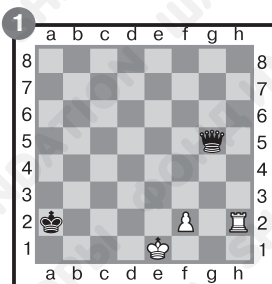
Задание № 6.

Ход белых. Построй механизм открытого шаха. Ответ запиши.

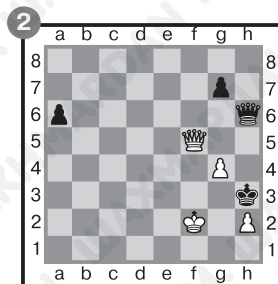
1.Ла1.

Задание № 7.

Ход белых. Выиграй ферзя, используя в качестве ударной фигуры пешку. Ответ запиши.



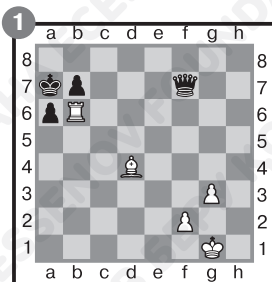
1. f4+.



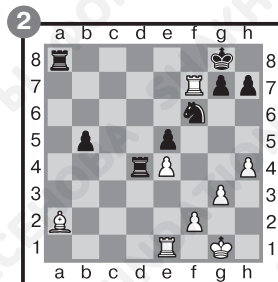
1. g5+.

Задание № 8.

Ход белых. Выиграй материал, используя в качестве ударной фигуры ладью. Ответ запиши.



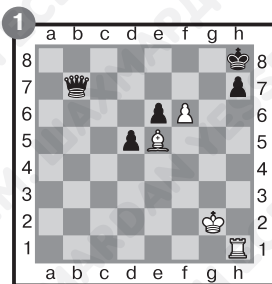
1. Lf6+.



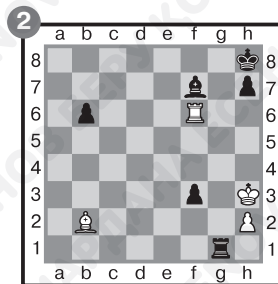
1. La7+.

Задание № 9.

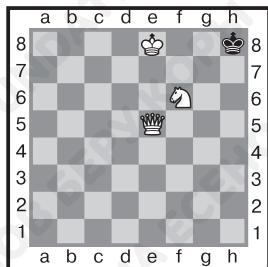
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя открытый шах. Ответ запиши.



1. f7x.



1. Lg6x.



Задание № 10.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода с помощью открытого шаха. Ответ запиши.

1. Kh5+ Kpg8.

2. Фg7x.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Какие фигуры могут выполнять роль ударных при открытом шахе?

Ответ запиши: **все, кроме ферзя.**

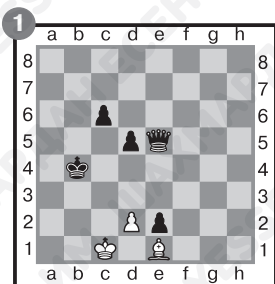
Задание № 13.

Может ли конь выполнять роль открываемой фигуры при открытом шахе?

Ответ запиши: **нет.**

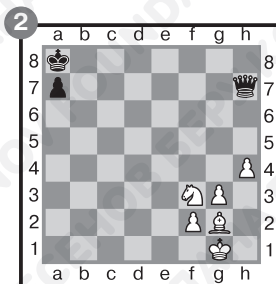
Задание № 14.

Ход белых. Сделай открытый шах и определи роли фигур. Ответ запиши.



1.d4+.

**Пешка — ударная,
слон — открываемая.**

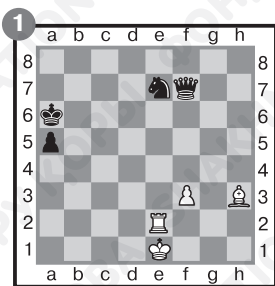


1.Kg5+.

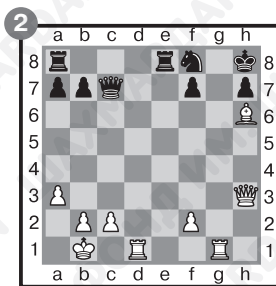
**Конь — ударная,
слон — открываемая.**

Задание № 15.

Ход белых. Построй механизм открытого шаха. Ответ запиши.



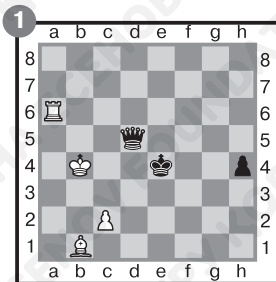
1.Cf1.



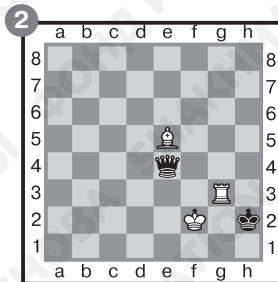
1.Cg7+.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй ферзя, используя открытый шах. Ответ запиши.



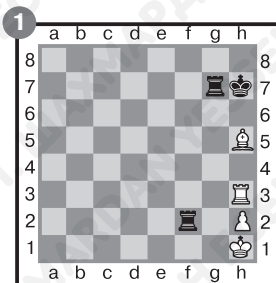
1. c4+.



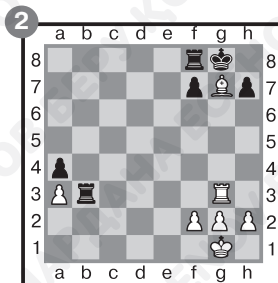
1. Ле3+.

Задание № 17.

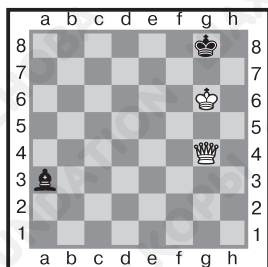
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя открытый шах. Ответ запиши.



1. Cf7x.



1. Сс3x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода с помощью открытого шаха. Ответ запиши.

1. Kpf6+ Kph8(h7)

2. Фg7x или

1. Kpf6+ Kpf8

2. Фс8x.

§ 23. Выигрыш материала. Открытое нападение

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «тактический приём», «открытый шах», «ударная фигура», «открываемая фигура». Познакомить детей с понятием «открытое нападение». Учить осуществлять открытое нападение, строить конструкцию открытого нападения; находить фигуры, которые могут осуществлять открытое нападение, и фигуры, которые могут стать объектами открытого нападения. Познакомить детей с видами открытого нападения, со способами выигрыша материала при открытом нападении. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;

- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми понятия «тактический приём», «открытый шах», «ударная фигура», «открываемая фигура». Перейти к теме урока: «Открытое нападение». (5 мин.)

2. Познакомить детей с понятием «открытое нападение». Объяснить детям, в чём разница между открытым шахом и открытым нападением. Показать, как построить конструкцию открытого нападения. Познакомить детей с видами открытого нападения, со способами выигрыша материала при открытом нападении. (8 мин.)

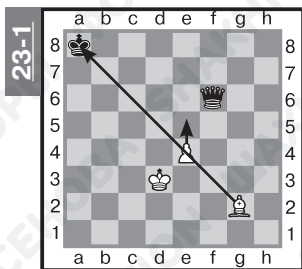
3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми понятия «тактический приём», «открытый шах», «ударная фигура», «открываемая фигура». Перейти к теме урока «Открытое нападение».

2. Открытое нападение. Неудачное положение неприятельских фигур также можно использовать с помощью тактического приёма, который очень похож на открытый шах. Называется он — открытое нападение.

При открытом нападении так же, как и при открытом шахе, за один ход осуществляется два удара. Удары наносят две разные фигуры — та, которая делает ход, и та, которая открывается. Только при открытом шахе шах объявляет открываемая фигура. А при открытом нападении шаха может и не быть или, если осуществляется открытое нападение с шахом, то шах наносит ударная фигура.

Продемонстрировать детям, чем открытое нападение отличается от открытого шаха.

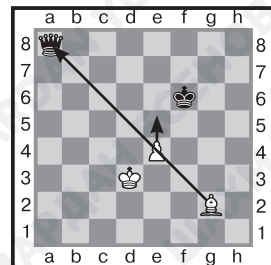


Чтобы понять разницу между этими приёмами, разберём примеры.

(23-1) В данном примере белые ходом **1.e5+** дают открытый шах. Ход делает белая пешка и **открывает шах от слона**, сама при этом атакует чёрного ферзя.

Если мы поменяем местами чёрного короля и ферзя, то получим пример открытого нападения.

(23-2) Белые ходом **1.e5+** осуществляют открытое нападение. Ход делает пешка и **открывает нападение на ферзя**, а сама при этом объявляет шах чёрному королю.



Итак, **открытым нападением** называется тактический приём, когда в результате хода фигуры или пешки открывается линия действия другой фигуры (ферзя, ладьи, слона) и эта фигура создаёт угрозу неприятелю.

Объектами открытого нападения могут быть король, более ценные или незащищённые фигуры и пешки соперника.

Так же, как и при открытом шахе, фигура, которая делает ход, называется ударной. Роль ударной фигуры может выполнять любая фигура — ферзь, ладья, слон, конь, король или пешка.

Фигура, которая открывается в результате отхода ударной фигуры, называется открываемой. Открываемой может быть только дальнобойная фигура (ферзь, ладья или слон).

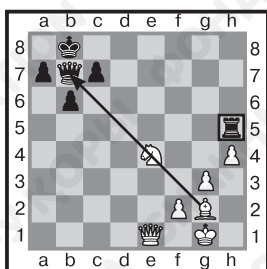
Различают открытое нападение на две фигуры, открытое нападение с шахом, открытое нападение с взятием и открытое нападение с угрозой мата.

Рассмотрим каждый из видов открытого нападения подробно.

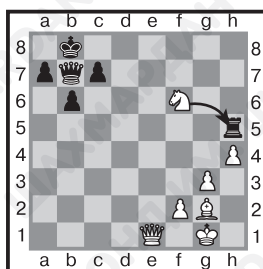
1. Открытое нападение на две фигуры.

При открытом нападении за один ход под боем могут оказаться две неприятельские фигуры.

Чёрный ферзь опасно расположился напротив белого слона. Но пока слон спрятался за конём. Своим ходом белые могут отскокнуть конём и открыть линию нападения своему слону. Выгодно не просто отскокнуть конём, а атаковать им неприятельскую ладью. **1. Kf6**. В результате две чёрные фигуры — ферзь и ладья — под боем. Чёрным приходится нести материальные потери (23-3, 23-4).

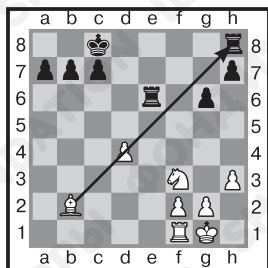


23-3

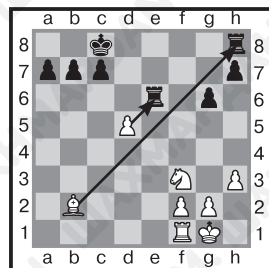


23-4

(23-5, 23-6) В этой позиции чёрная ладья на h8 опасно расположена на диагонали белого слона. Ходом **1.d5** белые пешкой атакуют ладью на е6 и открывают линию атаки своему слону. В результате обе чёрные ладьи под боем. Белые добиваются выигрыша материала.



23-5



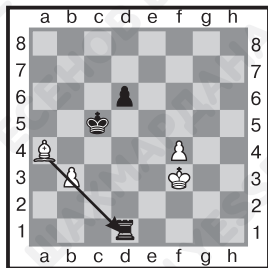
23-6

От открытого нападения на две фигуры можно спастись, если отойти одной из атакованных фигур с шахом или более сильной угрозой.

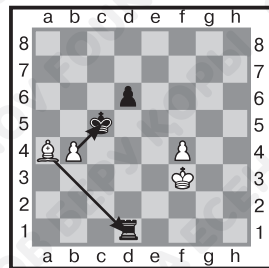
2. Открытое нападение с шахом.

Наиболее опасно открытое нападение с шахом. Ударная фигура своим ходом объявляет шах неприятельскому королю, а открываемая фигура при этом атакует какую-либо фигуру.

(23-7, 23-8) Неудачное положение чёрного короля и чёрной ладьи позволяет белым добиться материального перевеса. Ходом **1.b4+** пешка объявляет шах королю и открывает диагональ своему слону. Чёрная ладья также оказывается под боем. Чёрным надо в первую очередь спасти своего короля, а ладья гибнет.



23-7



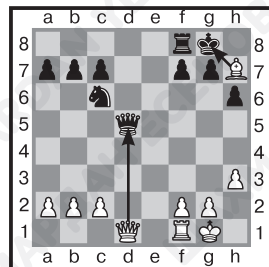
23-8

Очень коварно открытое нападение с шахом, если объектом атаки становится ферзь.

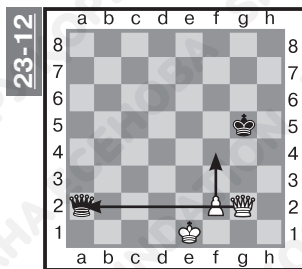
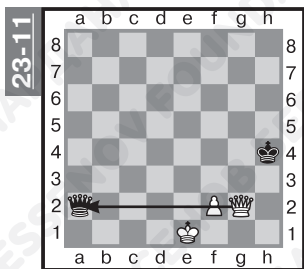
(23-9, 23-10) Чёрный ферзь оказался в опасном положении: он не защищён и, кроме того, расположен напротив белого ферзя. Белые отскакивают слоном с шахом: **1.Ch7+!** Теперь чёрный ферзь атакован белым ферзём и спасти его никак нельзя, надо избавляться от шаха.



23-9



23-10

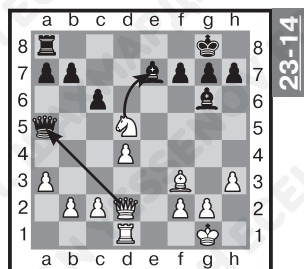
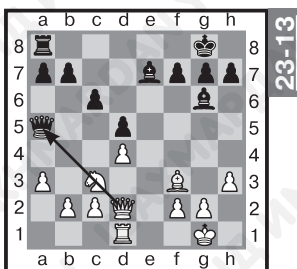


Очень редко открытое нападение удаётся осуществить без предварительной подготовки. Чаще всего неприятельский король заманивается в невыгодное положение с помощью предварительного шаха.

(23-11, 23-12) Ход белых. Пока у них нет возможности использовать противостояние ферзей на одной горизонтали. Поэтому белые сначала с помощью шаха привлекают неприятельского короля под шах пешки. **1.Фh2+**. Чёрный король должен отступить на линию «g». **1...Kpg5** или **1...Kpg4**. А теперь уже пешка осуществляет открытое нападение с шахом **2.f4+** или **2.f3+**.

3. Открытое нападение с взятием.

Также очень выгодно наносить открытое нападение с взятием неприятельской фигуры. Даже если ударная фигура своим ходом сбивает защищённую фигуру или пешку, побить её в ответ зачастую невыгодно, так как прикрываемая фигура создаёт более сильную угрозу.



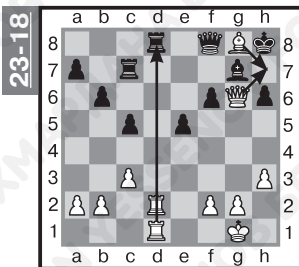
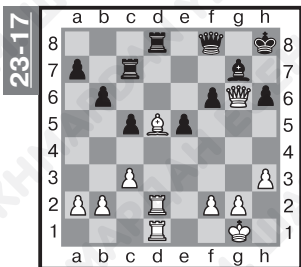
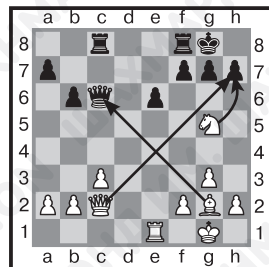
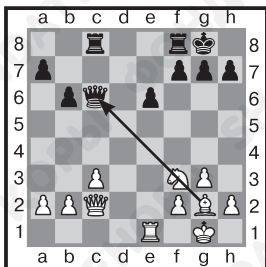
(23-13, 23-14) Белые могут использовать незащищённое положение чёрного ферзя и отскочить конём, побив пешку **1.K:d5**. Коня взять невыгодно, под боем ферзь. А на **1...Ф:d2** белые могут сначала побить слона с шахом **2.K:e7+ Kpf8**, затем ещё одного слона **3.K:g6+ hg**, а потом уже отбить ферзя **4.Л:d2**. В результате у белых лишняя фигура и пешка.

4. Открытое нападение с угрозой мата.

Эффективно открытое нападение с угрозой мата. В этом случае ударная фи-

гура создаёт угрозу мата в один ход, а открываемая — атакует неприятельскую фигуру. От мата надо немедленно защищаться, а фигура при этом теряется.

(23-15, 23-16) В этой позиции белые отскоком коня **1.Кg5** создают угрозу мата в один ход (**2.Ф:h7x**) и открывают диагональ своему слону. Слон атакует ферзя, а спасать его некогда, надо защищаться от мата.



(23-17, 23-18) В этой позиции ударная фигура также создаёт угрозу мата. **1.Кg8!** Теперь белые хотят поставить мат ферзём **2.Ф:h7x** и побить ладью **2.Л:d8**. Чёрные проигрывают.

Выводы:

Открытым нападением называется тактический приём, когда в результате хода фигуры или пешки открывается линия действия другой фигуры (ферзя, ладьи, слона) и эта фигура создаёт угрозу неприятелю.

Объектами открытого нападения могут быть король, более ценные или незащищённые фигуры и пешки соперника.

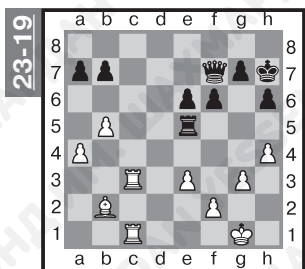
Встречаются следующие виды открытого нападения:

- 1) открытое нападение на две фигуры;
- 2) открытое нападение с шахом;
- 3) открытое нападение с взятием;
- 4) открытое нападение с угрозой мата.

Наиболее опасным является открытое нападение с шахом. В этом случае избежать материальных потерь не удаётся.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

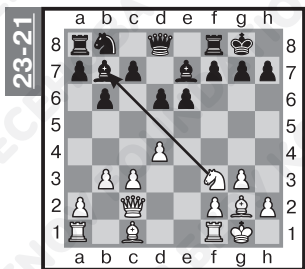
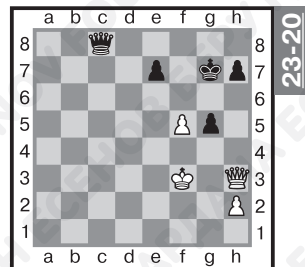
«*Определи фигуры, которые могут осуществить открытое нападение*». Учитель расставляет позицию и просит детей найти, какие фигуры могут осуществить открытое нападение: напоминает детям, что открытое нападение делают две фигуры, объектами открытого нападения могут быть незащищённые или более ценные фигуры соперника, король или угроза мата. При открытом нападении одна из фигур должна быть нацелена на неприятельскую фигуру и находиться в засаде, вторая фигура, которая её прикрывает, должна иметь возможность отскочить, при этом она должна создать угрозу.



(23-19) Ход белых. Белые ладья и слон построили конструкцию открытого нападения. Слон нацелен на чёрную ладью, а белая ладья его прикрывает. Ходом **1.Лс7** белые могут осуществить открытое нападение на чёрного ферзя и на чёрную ладью. Чёрные не могут спасти сразу две фигуры, поэтому они несут материальные потери. В рассмотренном примере ладья является ударной фигурой, а слон — открываемой.

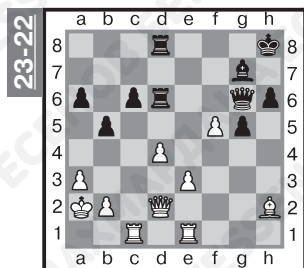
«*Используй открытое нападение для выигрыша материала*». Учитель расставляет на доске позицию и просит детей найти способ выиграть материал, используя открытое нападение.

(23-20) Ход белых. Как выиграть материал при помощи открытого нападения? Белые ферзь и пешка построили конструкцию открытого нападения. Ферзь нацелен на неприятельского ферзя и находится в засаде. Пешка — ударная фигура. У неё есть возможность открыть линию действия ферзя, при этом объявить шах чёрному королю. **1.f6+**, чёрным надо спасти короля, а белые выигрывают ферзя.



(23-21) Ход белых. Как выиграть материал при помощи открытого нападения? Белые конь и слон построили конструкцию открытого нападения. Белый и чёрный слоны расположены на одной диагонали, причём чёрный слон не защищён. Пока белого слона прикрывает конь, слон находится в засаде. Конь — ударная фигура. Ходом **1.Кg5** белые могут создать угрозу мата в один ход (**2.Фh7x** — батарейный мат). Чёрным надо спастись от мата, а их слон гибнет.

«Защитись от открытого нападения». Учитель расставляет позицию, в которой одна из сторон осуществила открытое нападение. Просит детей найти способ защититься от открытого нападения.



(23-22) Ход чёрных. Белые своим последним ходом 1.f5 осуществили открытое нападение на чёрного ферзя и ладью. Чтобы спастись, чёрные должны отступить ферзём с шахом, **1...Фf7+**. После того как белый король уйдёт, можно убрать из-под боя и чёрную ладью.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 23. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какая фигура (ударная или открываемая) может объявлять шах при открытом нападении?

Ответ запиши: **ударная.**

Задание № 2.

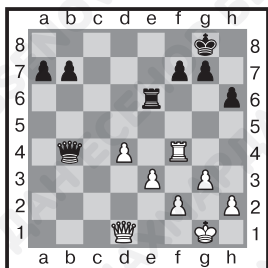
Может ли ферзь быть ударной фигурой при открытом нападении?

Ответ запиши: **может.**

Задание № 3.

Какой вид открытого нападения наиболее опасен?

Ответ запиши: **открытое нападение с шахом.**



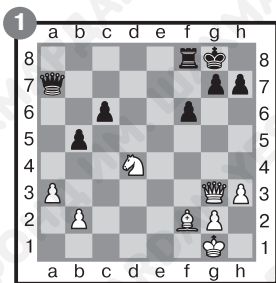
Задание № 4.

Определи, какие белые фигуры создали механизм открытого нападения. Ответ запиши.

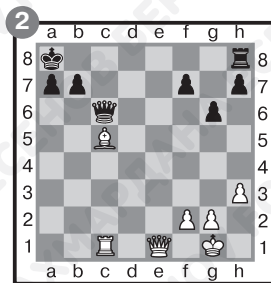
Ладья и пешка на d4.

Задание № 5.

Ход белых. осуществи открытое нападение и определи роли фигур. Ответ запиши.



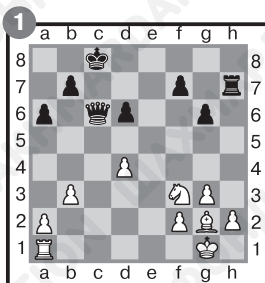
1. Ke6 (конь — ударная фигура, слон — открываемая).



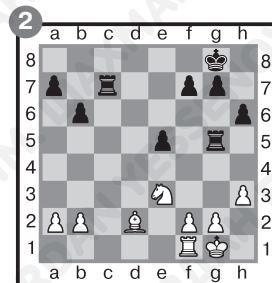
1. Cd4 (слон — ударная фигура, ладья — открываемая).

Задание № 6.

Ход белых. Каким ходом можно осуществить открытое нападение на две фигуры? Ответ запиши.



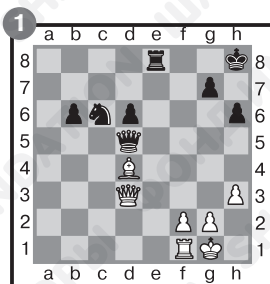
1. Kg5.



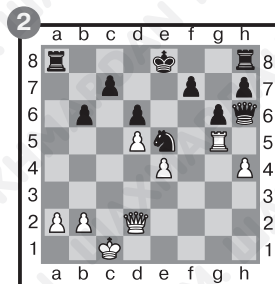
1. Kd5.

Задание № 7.

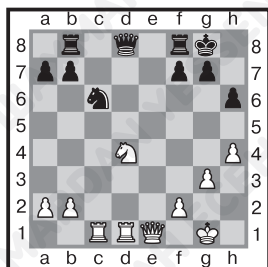
Ход белых. Выиграй ферзя, осуществив открытое нападение с шахом. Ответ запиши.



1. Cg7+.



1. Л:е5+.



Задание № 8.

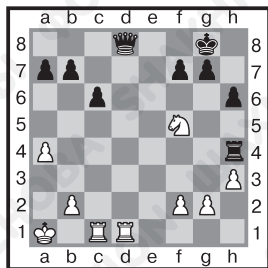
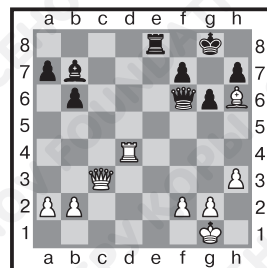
Ход белых. Выиграй материал, используя открытое нападение с взятием. Ответ запиши.

1. K:c6.

Задание № 9.

Ход белых. Выиграй материал, используя открытое нападение с угрозой мата. Ответ запиши.

1. Лd8 (если 1... Ф:d8, то 2. Фg7x).



Задание № 10.

Ход чёрных. Белые ходом 1. Kf4 осуществили открытое нападение. Как чёрным спастись от открытого нападения? Ответ запиши.

1. Л:a4+.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Как распределяются роли фигур при открытом нападении?

Ответ запиши: **одна из фигур — ударная, вторая — открываемая.**

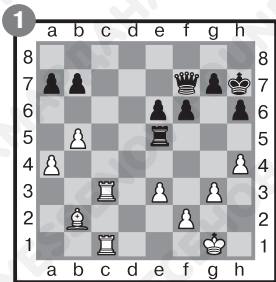
Задание № 13.

Какие фигуры могут выполнять роли открываемых при открытом нападении?

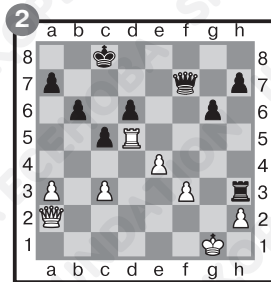
Ответ запиши: **ферзь, ладья, слон.**

Задание № 14.

Ход белых. Осуществи открытое нападение и определи роли фигур. Ответ запиши.



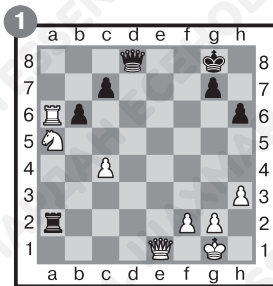
1.Лс7 (ладья – ударная, слон – открываемая).



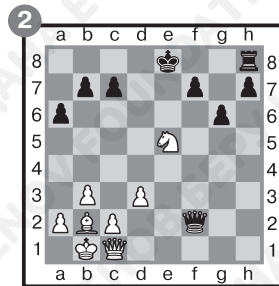
1.Л:с5+ (ладья – ударная фигура, ферзь – открываемая).

Задание № 15.

Ход белых. Каким ходом можно осуществить открытое нападение на две фигуры? Ответ запиши.



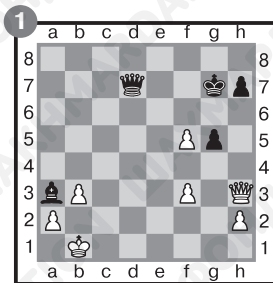
1.Кс6.



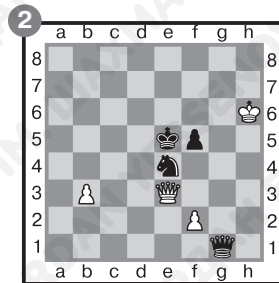
1.Кg4.

Задание № 16.

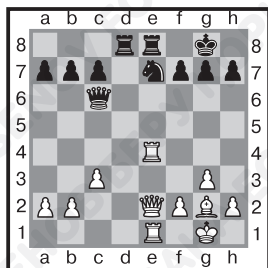
Ход белых. Выиграй ферзя, используя открытое нападение с шахом. Ответ запиши.



1. f6+.



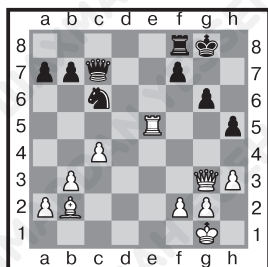
1. f4+.



Задание № 17.

Ход белых. Выиграй материал, используя открытое нападение с взятием. Ответ запиши.

1.Л:e7.



Задание № 18.

Ход белых. Выиграй материал, используя открытое нападение с угрозой мата. Ответ запиши.

1.Л:h5 (грозит мат 2.Лh8x).

§ 24. Выигрыш материала. Двойной шах

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «тактический приём», «открытый шах», «ударная фигура», «открываемая фигура». Познакомить детей с понятием «двойной шах». Учить наносить двойной шах, строить конструкцию двойного шаха; находить фигуры, которые могут осуществлять двойной шах; использовать двойной шах для выигрыша материала и матовой атаки. Познакомить детей со способами защиты от двойного шаха, с видами батарей, с помощью которых можно осуществлять двойной шах. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;

- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми понятия «тактический приём», «открытый шах», «ударная фигура», «открываемая фигура». Перейти к теме урока: «Двойной шах». (5 мин.)

2. Познакомить детей с понятием «двойной шах». Объяснить, в чём разница между открытым шахом и двойным шахом. Показать детям, какие фигуры могут построить конструкцию двойного шаха. Познакомить со способами защиты от двойного шаха, с видами батарей, с помощью которых можно осуществлять двой-

ной шах. Учить детей использовать двойной шах для выигрыша материала и при ведении матовой атаки. (8 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)

5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)

6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

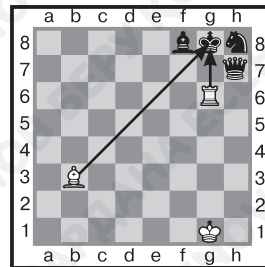
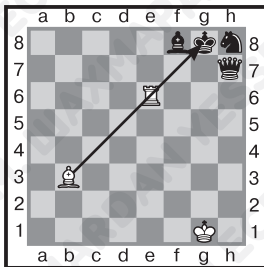
1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми понятия «тактический приём», «открытый шах», «ударная фигура», «открываемая фигура». Перейти к теме урока «Двойной шах».

2. Двойной шах. Самым опасным тактическим приёмом, использующим линейное действие фигур, является двойной шах.

Двойной шах — это частный случай открытого шаха, при котором нападение на короля осуществляют как ударная, так и открываемая фигура.

Показать учащимся пример двойного шаха.

(24-1, 24-2) Белые построили конструкцию открытого шаха. Белый слон расположен на одной диагонали с чёрным королём, но пока находится под прикрытием белой ладьи. Если белые отступят ладьёй, например, на поле e7, 1.Лe7+, то получится открытый шах. Но убелыхесть более сильный ход. Они могут отступить ладьёй с шахом. 1.Лg6++, в этом случае и ладья объявила шах, и слон объявил шах. Такой приём называется **двойной шах**. В данной позиции защиты от такого двойного шаха нет. Получается двойной шах и мат!



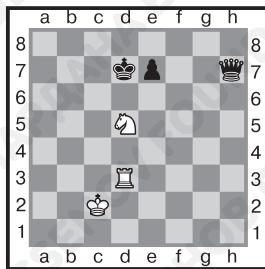
Двойной шах — это разновидность открытого шаха, при которой уходящая с линии атаки фигура или пешка также объявляет шах. То есть фигура, делая ход, нападает на короля и открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой также оказывается король.

При двойном шахе атакованный король из трёх обычных способов защиты имеет всего один — только отступление с атакованного поля, так как нельзя одновременно ни перекрыться от двух шахов, ни уничтожить обе атакующие фигуры. По этой причине нападающие фигуры во время двойного шаха могут находиться даже на битых полях, под ударом; а потому возрастает эффективность нападения.

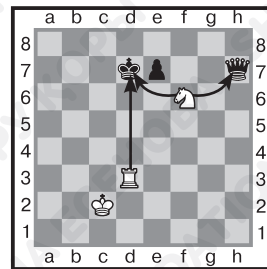
Двойной шах настолько эффективен, что после его осуществления игра завершается довольно быстро. С помощью двойного шаха можно добиваться материального перевеса, а также двойной шах часто используется при матовой атаке.

Рассмотрим пример.

(24-3, 24-4) Белые могут объявить двойной шах ходом **1.Kf6++**. Спасти от шаха король может, только отступив с атакованного поля. Побить ни коня, ни ладью нельзя. После отхода неприятельского короля белые бьют чёрного ферзя и добиваются материального перевеса.



24-3

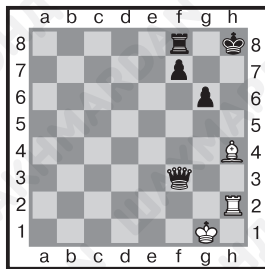


24-4

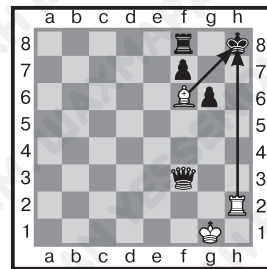
Чаще всего двойной шах создаётся при помощи вертикальных батарей (открываемая линейная фигура воздействует на короля по вертикали) слон + ладья, конь + ладья, слон + ферзь, конь + ферзь.

Рассмотрим пример вертикальной батареи, в которой взаимодействуют ладья и слон.

(24-5, 24-6) Чёрный король оказался в невыгодном положении. Он расположен напротив белой ладьи, которая пока находится в засаде. Белые ходом **1.Cf6++** могут объявить королю двойной шах. Единственное поле для отступления



24-5

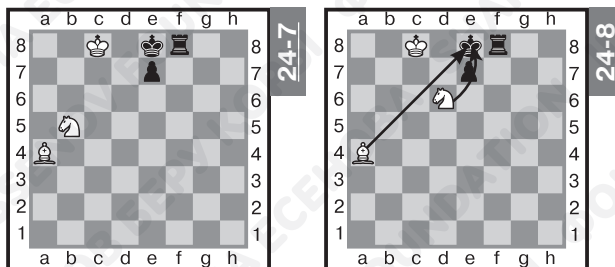


24-6

чёрного короля **1...Kpg8**, на что белые могут поставить мат ходом **2.Lh8x**. Белые поставили мат, используя двойной шах.

Также возможны диагональные батареи (открываемая линейная фигура воздействует на короля по диагонали) ладья+ферзь, конь+ферзь, ладья+слон, конь+слон.

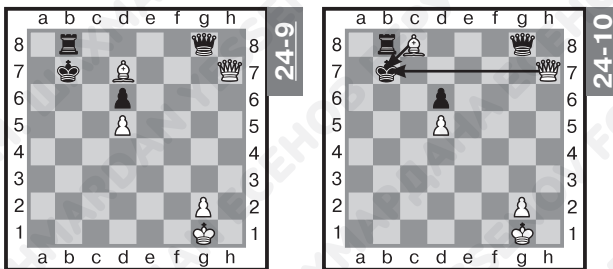
Рассмотрим пример такой батареи.



(24-7, 24-8) В этой позиции конструкцию открытого шаха построили белые слон и конь. Конь может отскочить с линии действия слона, также объявив чёрному королю шах. **1.Kd6++**. Двойной шах, от которого нет спасения. Чёрным мат с помощью двойного шаха.

Двойной шах при помощи горизонтальной батареи встречается не так часто. Вот один из возможных случаев.

(24-9, 24-10) Белые построили механизм открытого шаха в горизонтальном направлении. Чёрный король и белый ферзь расположились на 7-ой горизонтали. Пока ферзь находится под прикрытием своего слона. Ходом **1.Cc8** ++ белые объявляют двойной шах и одновременно перекрывают 8-ую горизонталь, нарушая тем самым взаимодействие между чёрным ферзём и ладьёй. Теперь на ход чёрных **1...Kp:c8** последует **2.Ф:g8+** и белые выигрывают материал.



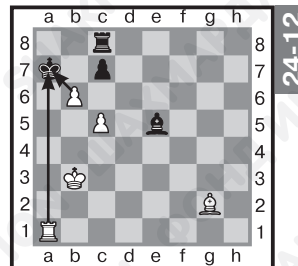
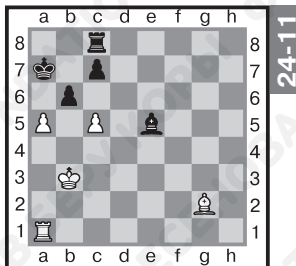
В двойном шахе не может участвовать король атакующей стороны, так как король на короля напасть не может. Также двойной шах не может быть объявлен двумя конями или двумя слонами.

А вот пешка может участвовать в конструкции двойного шаха.

Двойной шах после хода пешки возможен в следующих случаях:

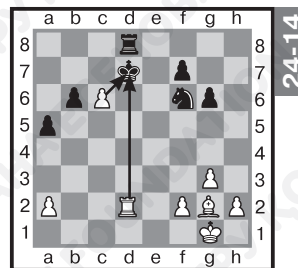
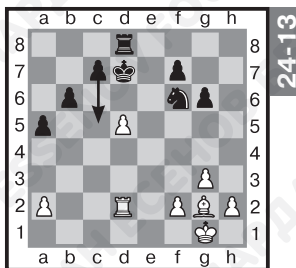
1. Если она берёт фигуру или пешку противника с шахом, при этом открывая вертикальную линию со вторым шахом от ладьи или ферзя.

(24-11, 24-12) Белые могут нанести двойной шах чёрному королю, побив своей пешкой чёрную пешку на b6 **1.ab++**. Единственный ход чёрных **1...Kpb8**, на что следует мат **2.Ла8х**. Белые поставили мат при помощи двойного шаха после хода пешки.



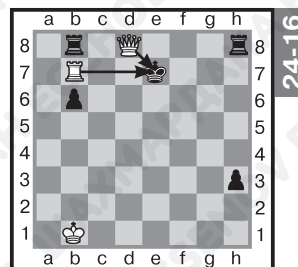
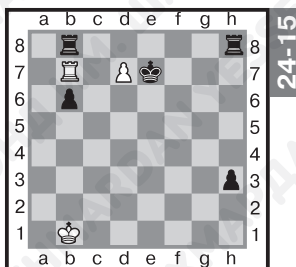
2. При взятии пешки противника на проходе.

(24-13, 24-14) Чёрные своим ходом двинули пешку **1...c5**. Теперь белые могут побить чёрную пешку «с» на проходе, объявив при этом двойной шах **2.dc++**. В этом случае на чёрного короля напали одновременно и пешка, и белая ладья.

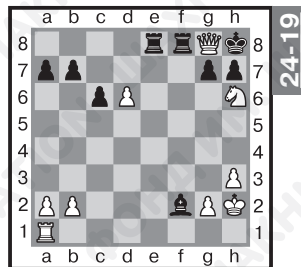
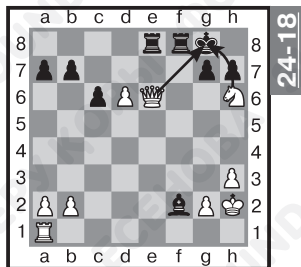
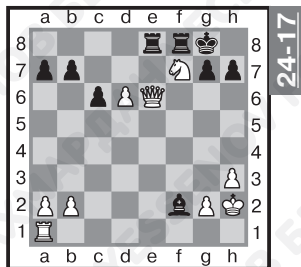


3. После превращения пешки в фигуру (в любую, но обязательно с шахом), при котором открывается линия для шаха от другой своей фигуры (ферзя, ладьи, слона).

(24-15, 24-16) Белая пешка достигла поля превращения и своим ходом **1.d8Ф++** превратилась в ферзя. Теперь на чёрного короля напали две фигуры: ладья и новоявленный ферзь. Двойной шах. На **1...Kp:d8** белые получают возможность побить сначала одну ладью **2.Л:b8+**, а затем, после отхода чёрного короля, **2...Kpe7 3.Л:h8**. Белые выиграли материал с помощью двойного шаха.

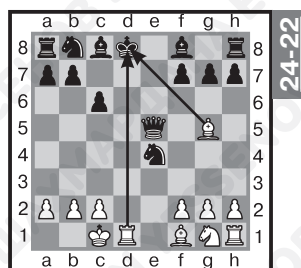
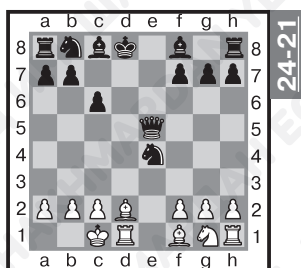
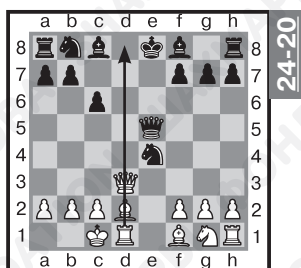


Двойной шах используется в различных матовых комбинациях. Одним из вариантов использования двойного шаха является комбинация на «спёртый мат». В спёртом мате собственные фигуры вынуждены отнимать у короля поля для отступления.



(24-17, 24-18, 24-19) Белые построили конструкцию открытого шаха, используя диагональную батарею ферзя и коня. Теперь своим ходом белые могут объявить двойной шах: **1.Kh6++**. У чёрного короля единственное поле для отступления **1...Kph8**. Следующим ходом белые жертвуют ферзя, для того чтобы заставить чёрную ладью занять единственное свободное поле возле чёрного короля. **2.Фg8+ Л:g8**. Чёрный король заперт, в завершение конь объявляет мат **3.Kf7x**. «Спёртый мат». Не по собственной воле чёрный король оказался в таком положении. Всё получилось благодаря двойному шаху.

На практике часто приходится прибегать к жертвам, чтобы заставить неприятельского короля занять невыгодное положение и иметь возможность объявить ему двойной шах.



(24-20, 24-21, 24-22) Для того чтобы поставить двойной шах, белые сначала жертвуют ферзя, заманивая при этом короля в неудобное положение: **1.Фd8+**. Чёрные вынуждены принять жертву **1...Kp:d8**. А теперь двойной шах **2.Cg5++**, королю угрожают и слон, и ладья. На **2...Kpe8** следует мат **3.Ld8x**, а на **2...Kpc7** — мат слоном **3.Cd8x**. И в этой позиции к мату привёл двойной шах.

Выводы:

Двойной шах — частный случай открытого шаха, при котором нападение на короля осуществляет как ударная, так и открываемая фигура.

Защититься от двойного шаха можно, только отступив королём с атакованного поля. Нападающие фигуры во время двойного шаха могут находиться под ударом, так как нельзя одновременно побить две фигуры, объявившие королю шах.

С помощью двойного шаха можно добиваться материального перевеса, а также двойной шах часто используется при матовой атаке.

Чаще всего двойной шах создается при помощи вертикальных и диагональных батарей. Горизонтальные батареи встречаются реже.

В двойном шахе не могут участвовать король атакующей стороны, два коня или два слона. Пешка может участвовать в конструкции двойного шаха.

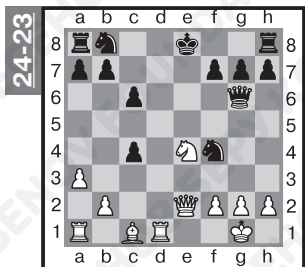
Двойной шах после хода пешки возможен в следующих случаях:

1. Если она берёт фигуру или пешку противника с шахом, при этом открывая вертикальную линию со вторым шахом от ладьи или ферзя.
2. При взятии пешки противника на проходе.
3. После превращения пешки в фигуру (в любую, но обязательно с шахом), при этом открывая линию для шаха от другой своей фигуры (ферзя, ладьи, слона).

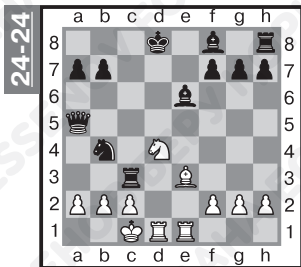
Двойной шах используется в различных матовых комбинациях. На практике часто приходится прибегать к жертвам, чтобы заставить неприятельского короля занять невыгодное положение и иметь возможность объявить ему двойной шах.

3. Игровая часть урока. Для закрепления нового материала выполнить с детьми задания:

«*Определи фигуры, которые могут нанести двойной шах*». Учитель расставляет позицию и просит детей найти, какие фигуры могут нанести двойной шах: напоминает, что при двойном шахе обе фигуры, которые объявляют шах неприятельскому королю, могут находиться под боем.

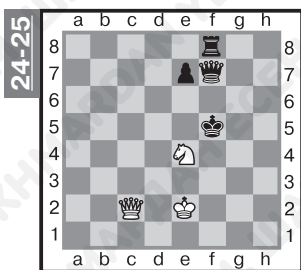


(24-23) Ход белых. Белые ферзь и конь могут объявить чёрному королю двойной шах. Белый ферзь расположен на одной вертикали с чёрным королём, а конь прикрывает ферзя. Ходом **1.Kf6++** белые открывают шах от ферзя, сам конь при этом также объявляет шах чёрному королю. У чёрного короля единственный способ спасения — отойти на поле f8.

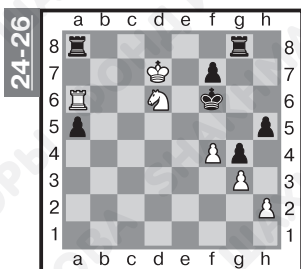


(24-24) Ход белых. Двойной шах могут объявить белая ладья на d1 и конь. Ходом **1.Кс6++** белые открывают шах от ладьи, сам конь при этом также объявляет шах чёрному королю и делает вилку на чёрного короля и ферзя. Чёрный король должен спастись, а белые могут побить ферзя.

«Используй двойной шах для выигрыша материала». Учитель расставляет на доске позицию и просит детей найти способ выиграть материал, используя двойной шах.



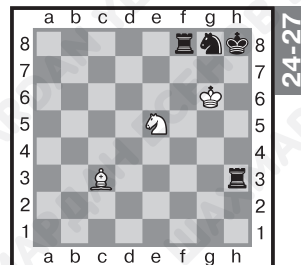
(24-25) Ход белых. Как выиграть материал при помощи двойного шаха? Белые ферзь и конь могут нанести двойной шах. Ферзь нацелен на неприятельского короля и находится в засаде. Конь — ударная фигура, он также может объявить шах чёрному королю. **1.Kd6++**. Конь открывает линию действия ферзю, при этом сам объявляет шах с двойным ударом на чёрного ферзя. В результате чёрные несут существенные материальные потери.

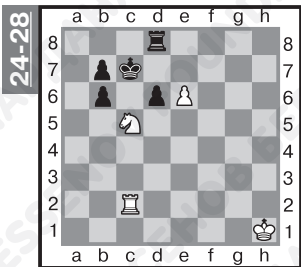


(24-26) Ход белых. Как выиграть материал при помощи двойного шаха? Белые ладья и конь могут нанести двойной шах. Ладья нацелена на неприятельского короля и находится в засаде. Конь — ударная фигура, он также может объявить шах чёрному королю. **1.Ke8++**. Конь открыл линию ладье, при этом сам объявил шах и нарушил взаимодействие чёрных ладей. После того как чёрный король отступит, белые могут побить чёрную ладью на a8.

«Поставь мат в один ход, используя двойной шах». Учитель расставляет позицию, в которой одна из сторон может поставить мат в один ход с помощью двойного шаха. Просит детей найти этот ход.

(24-27) Ход белых. Белые слон и конь могут объявить двойной шах и мат. **1.Kf7x**.

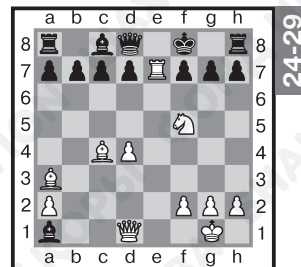




(24-28) Ход белых. Белые ладья и конь могут объявить двойной шах и мат. **1.Ка6х.**

«Поставь мат в два хода, используя двойной шах».

(24-29) Ход белых. Белые ладья и слон могут объявить двойной шах. **1.Л:f7++** — двойной шах объявляет ладья и слон на а3. Теперь, если **1...Крg8**, то следует второй двойной шах и мат: **2.Лf8х!** Если же чёрные пойдут **1...Кре8**, то мат может поставить конь **1.Кg7х.**



4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с начальной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи, руку отнял — ход сделан. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 24. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется тактический приём, при котором неприятельскому королю объявляют шах сразу две фигуры?

Ответ запиши: **двойной шах.**

Задание № 2.

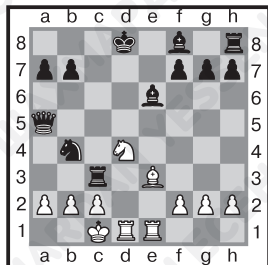
Могут ли два слона объявить двойной шах неприятельскому королю?

Ответ запиши: **не могут.**

Задание № 3.

Какие есть способы защиты от двойного шаха?

Ответ запиши: **уйти королём.**



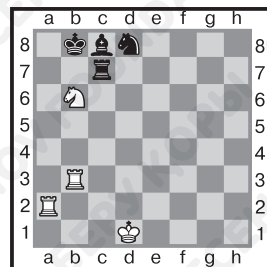
Задание № 4.

Определи, какие белые фигуры могут объявить двойной шах чёрному королю. Ответ запиши.

Ладья на d1 и конь.

Задание № 5.

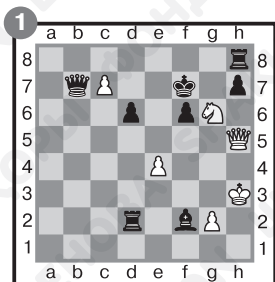
Ход белых. Объяви двойной шах с помощью вертикальной батареи. Ответ запиши.



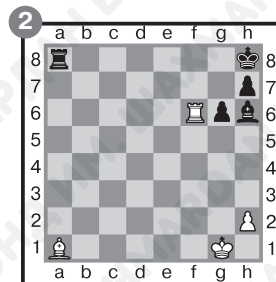
1.Kd7++ двойной шах и мат.

Задание № 6.

Ход белых. Объяви двойной шах с помощью диагональной батареи. Ответ запиши.



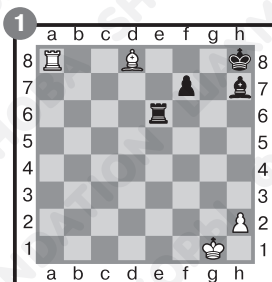
1.Ke5++ или 1.K:h8++.



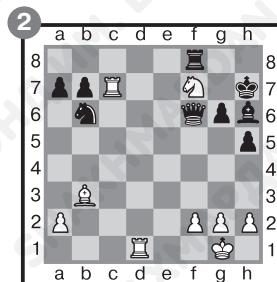
1.Lf8++ двойной шах и мат.

Задание № 7.

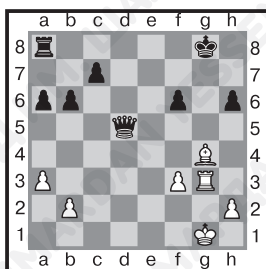
Ход белых. Объяви двойной шах с помощью горизонтальной батареи. Ответ запиши.



1. Cf6++ двойной шах и мат.



1. Kg5++.



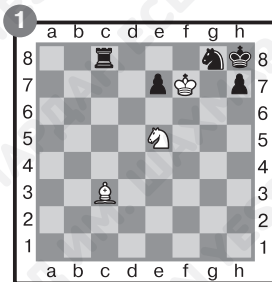
Задание № 8.

Ход белых. Выиграй материал, используя двойной шах. Ответ запиши.

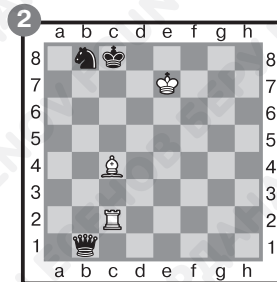
1. Се6++ и белые выигрывают ферзя.

Задание № 9.

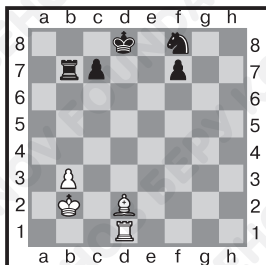
Ход белых. Поставь мат в один ход с помощью двойного шаха. Ответ запиши.



1. Kg6x.



1. Са6x.



Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в два хода с помощью двойного шаха. Ответ запиши.

1. Cg5++Кре8(Крс8).

2. Лд8x.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

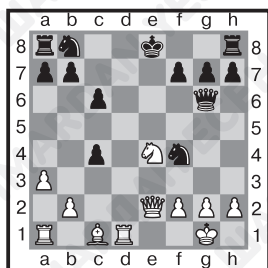
Может ли король атакующей стороны участвовать в конструкции двойного шаха?

Ответ запиши: **не может.**

Задание № 13.

Могут ли два коня объявить двойной шах неприятельскому королю?

Ответ запиши: **не могут.**



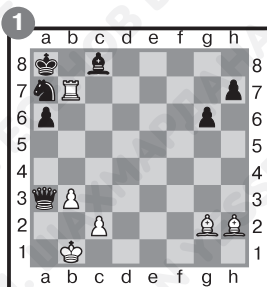
Задание № 14.

Ход белых. Объяви двойной шах с помощью вертикальной батареи. Ответ запиши.

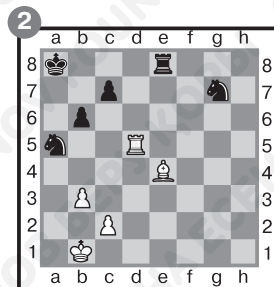
1. Kf6++ (1. Kd6++).

Задание № 15.

Ход белых. Объяви двойной шах с помощью диагональной батареи. Ответ запиши.



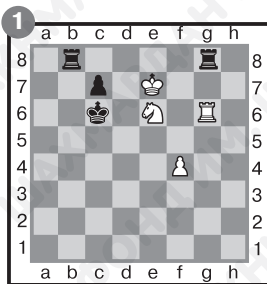
1. Лb8++ (Л:a7++).



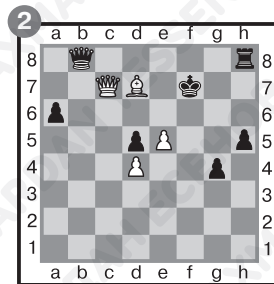
1. Л:a5++ (Лd8++).

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй материал с помощью двойного шаха. Ответ запиши.



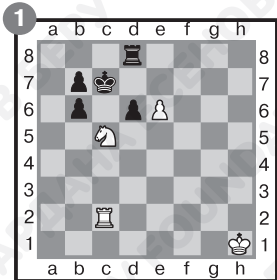
1. Kd8++ Krc5 2. Л:g8.



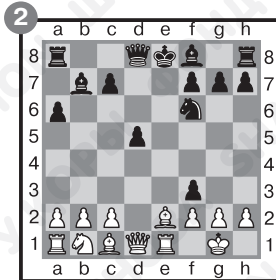
1. Ce8++ Kp:e8 2. Ф:b8+.

Задание № 17.

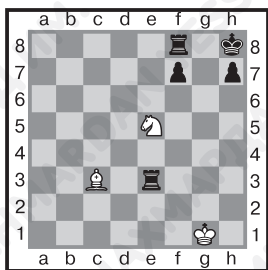
Ход белых. Поставь мат в один ход с помощью двойного шаха. Ответ запиши.



1. Ka6x.



1. Cb5x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода с помощью двойного шаха. Ответ запиши.

1. K:f7++ Kpg8.

2. Kh6x.

§ 25. Игровое занятие

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «шахматная партия», «тактический приём». Показать детям, как на практике применяются изученные тактические приёмы. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Учить детей обдумывать каждый ход, во время партии действовать согласно принятым правилам поведения игроков во время шахматной партии; учить применять на практике полученные знания. Формировать навык игры в шахматы;
- развивающая — используя непосредственно игру в шахматы, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение анализировать, сравнивать, оценивать различные возможности, возникающие в партии, делать выводы, выбирать из нескольких возможных ходов лучший;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, тетради, ручки для записи партий, шахматные часы.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить изученные тактические приёмы. Напомнить детям правила поведения во время шахматной партии. Сообщить тему урока: «Игровое занятие». (3 мин.)
2. Рассказать детям, что во время партии у игроков есть возможность использовать изученные тактические приёмы. Для этого надо внимательно следить за фигурами соперника, обращать внимание на расположение неприятельских фигур, стараться использовать неудачное положение фигур неприятеля. Чтобы избежать досадных поражений, надо очень внимательно относиться к своим фигурам. Помнить, что часто объектами тактических приёмов становятся незащищённые фигуры. (7 мин.)

3. Игровая часть урока. Проведение шахматного соревнования. (30 мин.)
4. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, какие тактические приёмы были изучены на предыдущих уроках. Напомнить учащимся правила поведения во время игры в шахматы. Сообщить детям, что на этом уроке будет проведён тематический шахматный турнир на тему «Тактические приёмы в игровой практике». Но сначала разберём несколько коротких партий из практики мастеров, в которых нашли применение изученные тактические приёмы.

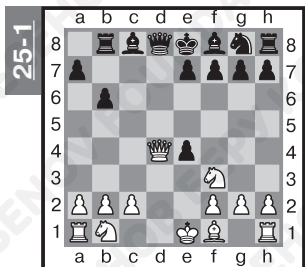
2. Тактические приёмы в игровой практике. Изученные на предыдущих уроках тактические приёмы часто встречаются как в партиях начинающих шахматистов, так и в партиях мастеров. Анализ партий начинающих и квалифицированных шахматистов позволяет усвоить, как возникают тактические приёмы, каковы их последствия и как с ними бороться.

Рассмотреть несколько коротких партий из творчества известных мастеров прошлого.

Двойной удар — наиболее распространённый тактический приём. Он встречается в любой части партии.

С помощью двойного удара будущий четвёртый чемпион мира Александр Алёхин выиграл партию уже в самом начале игры.

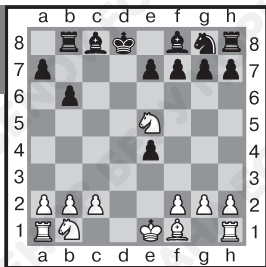
*Дебют ферзевых пешек
Алёхин – Кауфман, 1918 г.*



1.d4 d5 2.Kf3 c5 3.Cf4 cd. Лучше было бы пойти 3...Кс6 или 3...Кf6. **4.C:b8 Л:b8 5.Ф:d4 b6** надо было пойти 5...а6 **6.e4! de??** Грубая ошибка, которую белые тут же использовали (25-1).

7.Ф:d8 Кр:d8.

25-2



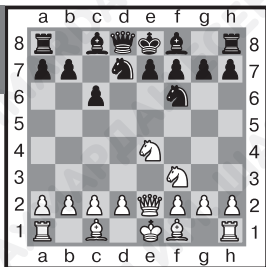
8.Ke5! Грозит коневая вилка на f7 и на с6. Чёрные сдались. Приемлемой защиты от 9.K:f7+ или 9.Kc6+ у них нет. Если 8...Кре8, то 9.Cb5+, и чёрные вынуждены понести материальные потери (25-2).

А вот как использовал связку в своей партии Пауль Керес.

Защита Каро – Канн

Керес – Арламовский, 1950 г.

25-3



1.e4 c6 2. Kc3 d5 3.Kf3 de 4.K:e4 Kf6

5.Фе2 Kbd7? Грубая ошибка, лучше 5...К:e4. Теперь белые используют стеснённое положение чёрного короля и связку пешки е7. **6.Kd6x.** Спёртый мат (25-3).

Ещё один пример использования связки в партии гроссмейстера Давида Бронштейна.

Центральный дебют

Бронштейн – любитель, 1950 г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.Ф:d4 Kc6 4.Фa4 Kf6 5.Kc3 d5 6.Cg5 de 7.К:e4 Фе7 (чёрным надо было пойти 7...Ce7)
8.0-0-0 Ф:e4? Этот ход ведёт к проигрышу. Лучше было пойти 8...Cd7.

9.Ld8+! Белые заманивают чёрного короля под связку. На 9...Кр:d8 белые выигрывают чёрного ферзя. 10.Ф:e4 из-за связки коня чёрный ферзь оказался без защиты (25-4).

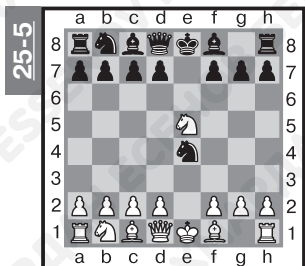


25-4

Следующая партия получила широкую известность и приобрела статус дебютной ловушки. А встретилась впервые она в творчестве старинного итальянского

мастера Д.Греко. С помощью открытого шаха белые выигрывают ферзя после первых ходов.

Русская партия. Д.Греко – NN, 1620 г.



1.e4 e5 2. Kf3 Kf6 3.К:e5 К:e4?

(25-5) Чёрным не следовало копировать ход белых. Правильно сначала прогнать белого коня 3...d6, а затем уже можно было побить пешку на e4.

4.Фе2! чёрный конь под боем,
4...Kf6 ещё одна ошибка (25-6).

Лучше 4...Фе7 5.Ф:e4 d6, отыгрывая коня, **5.Кс6+**.
Открытый шах! Необходимо защитить короля, а чёрный ферзь гибнет на следующем ходу.

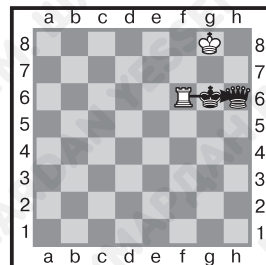
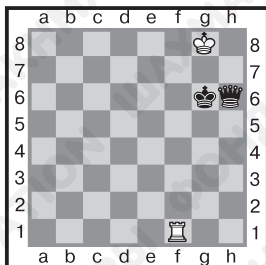
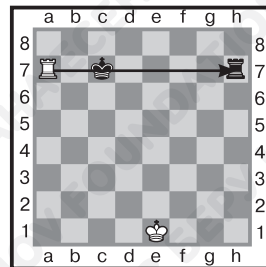
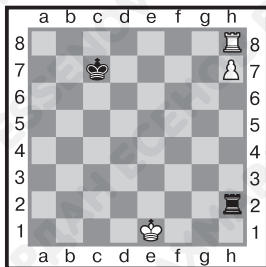
Знание дебютных ловушек поможет избежать обидных проигрышей уже в начале игры.

Тактические приёмы встречаются не только в начале и в середине партии, но и в окончаниях.

(25-7, 25-8) В этом окончании белые стремятся провести свою пешку в ферзи. Они играют **1.Ла8!**, угрожая поставить ферзя. **1...Л:h7**, вынужденно. Но теперь чёрные король и ладья оказались на одной горизонтали. Следует сквозной удар с выигрышем ладьи **2.Ла7+** и **3.Л:h7**.

В следующей позиции с помощью сквозного удара белым удалось избежать поражения (25-9, 25-10).

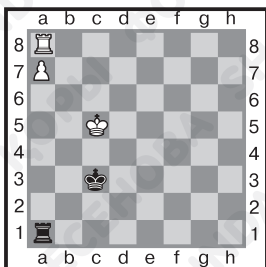
Кажется, что положение белых безвыходно, им угрожает мат в один ход. Но у белых есть ход **1.Лf6+**, сквозной удар на **1...Кр:f6**, на доске



возникает ситуация пата. А если король отходит, то белые разменивают ладью на ферзя, и всё равно ничья.

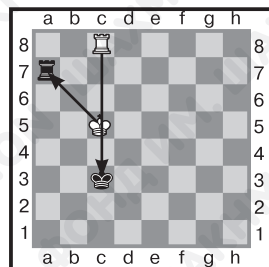
Рассмотрим ещё один пример ладейного окончания, в котором белым удастся выиграть с помощью тактического приёма.

(25-11, 25-12) Противостояние белого и чёрного королей на одной вертикали позволяет белым осуществить следующий приём: **1.Лс8!** Ладья ставится в засаду по отношению к чёрному королю. Пешка а7 грозит превратиться в ферзя. На **1...Л:а7**



25-11

следует открытый шах **2.Крb6+**, король отходит с нападением на чёрную ладью, а белая ладья при этом объявляет шах. Чёрные вынуждены спасти короля, а их ладья гибнет.



25-12

Выводы:

Тактические приёмы позволяют использовать неудачное положение неприятельских фигур и добиться выигрыша материала либо поставить мат неприятельскому королю.

Объектами атаки, как правило, являются неприятельский король, незащищённые или неудачно расположенные фигуры и пешки противника.

Тактические приёмы встречаются на протяжении всей партии: в начале, в середине, в окончании.

3. Игровая часть урока. Проведение тематического шахматного турнира. При игре турнирных партий желательно, чтобы учащиеся записывали партию от начала до конца. Впоследствии преподаватель может разобрать партии учащихся, в которых были допущены грубые ошибки или применены изученные тактические приёмы. Также полезно рассмотреть наиболее удачные партии учащихся.

4. Выполнить задания 1-10 в рабочей тетради. Задания в рабочей тетради выполняются детьми самостоятельно — либо в перерывах между партиями, либо остаются как дополнительные к домашнему заданию. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 25. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Могут ли тактические приёмы встретиться в окончании партии?

Ответ запиши: **да, могут.**

Задание № 2.

Как называется тактический приём, при котором фигура не может сделать ход, так как прикрывает короля от шаха?

Ответ запиши: **связка.**

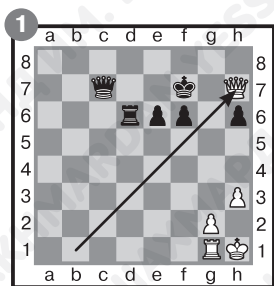
Задание № 3.

Как распределяются роли фигур, если открытое нападение осуществляют ферзь и конь?

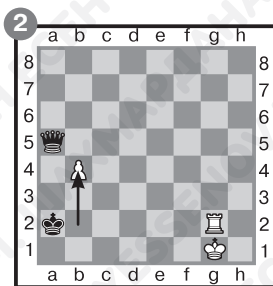
Ответ запиши: **конь — ударная фигура, ферзь — открываемая.**

Задание № 4.

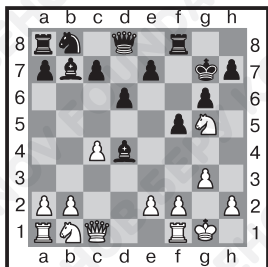
Определи, какой тактический приём осуществили белые. Ответ запиши.



Сквозной удар.



Открытый шах.



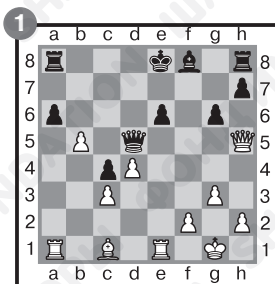
Задание № 5.

Ход белых. Выиграй материал с помощью двойного удара. Ответ запиши.

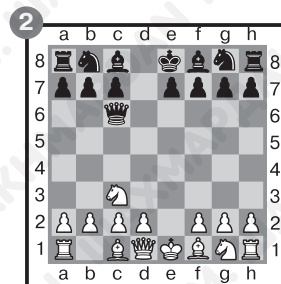
1.Ke6+.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй материал с помощью связки. Ответ запиши.



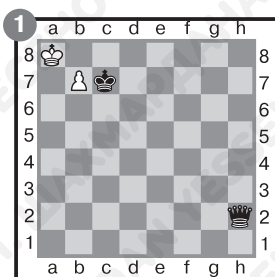
1. ♕:d5.



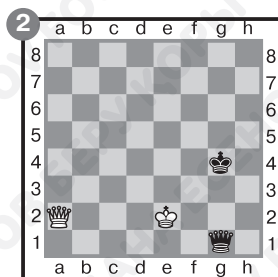
1. Cb5.

Задание № 7.

Ход белых. Выиграй материал с помощью сквозного удара. Ответ запиши.



1. b8♞+.



1. ♕g8+.



Задание № 8.

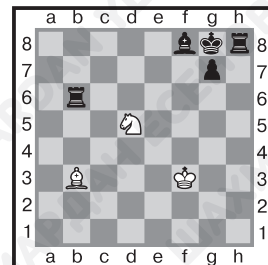
Ход белых. Выиграй материал, используя открытый шах. Ответ запиши.

1. d4+.

Задание № 9.

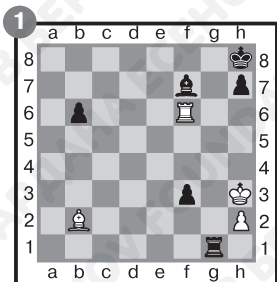
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя двойной шах. Ответ запиши.

1. Kf6++ и мат.

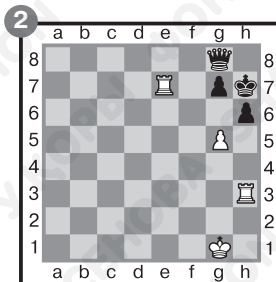


Задание № 10.

Ход белых. Какой тактический приём они могут использовать, чтобы поставить мат в один ход? Ответ запиши.



1.Лg6х — открытый шах.



1.Л:h6х — связка.

Ответы к заданиям домашней работы:

Задание № 12.

Могут ли два слона объявить двойной шах?

Ответ запиши: **нет, не могут.**

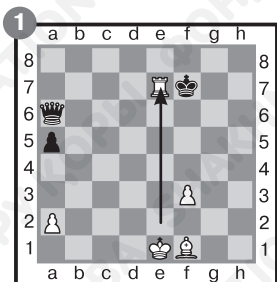
Задание № 13.

В каких тактических приёмах может участвовать пешка атакующей стороны?

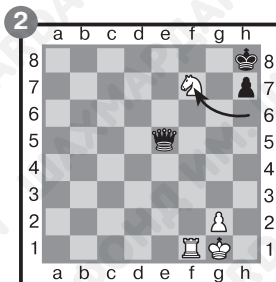
Ответ запиши: **двойной удар, открытый шах, открытое нападение, двойной шах.**

Задание № 14.

Определи, какой тактический приём осуществили белые. Ответ запиши.



Открытое нападение.

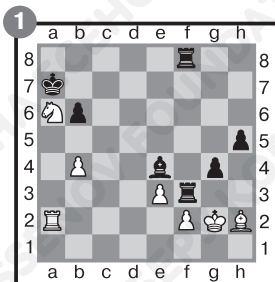


Двойной удар.

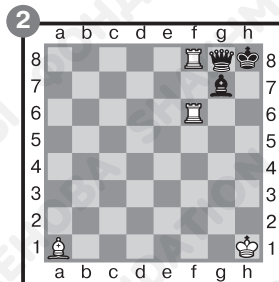
Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя один из тактических приёмов.

Ответ запиши.



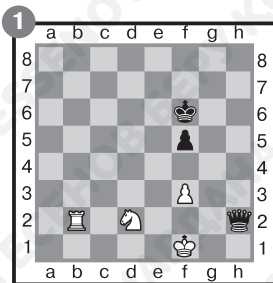
1. Kc5x — открытый шах.



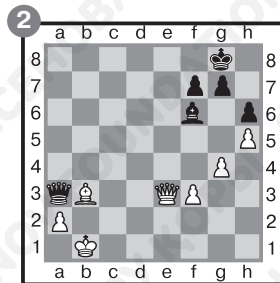
1. Lh6x — связка.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй материал с помощью открытого нападения. Ответ запиши.



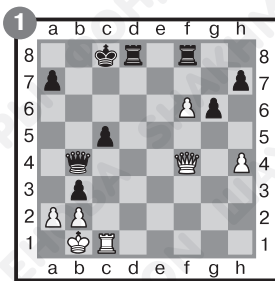
1. Ke4+.



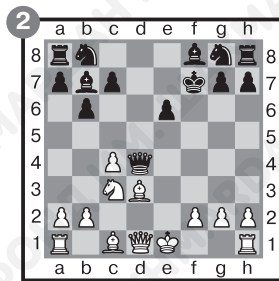
1. C:f7+.

Задание № 17.

Ход белых. Какой тактический приём они могут использовать, чтобы выиграть материал? Ответ запиши.



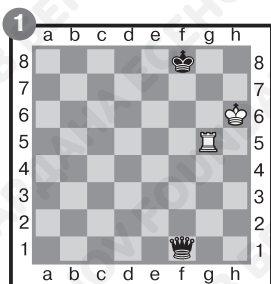
1. Ф:b4 — связка.



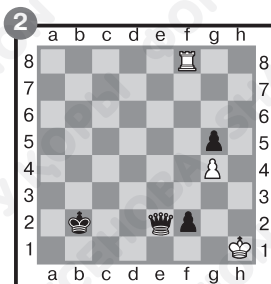
1. Сg6+ — открытое нападение.

Задание № 18.

Ход белых. Какой тактический приём они могут использовать, чтобы спастись от поражения? Ответ запиши.



**1. Л:f5+ Ф:f5 — пат;
двойной удар.**



1. Л:f2 Ф:f2 — пат; связка.

§ 26. Итоговое занятие. Выигрыш материала

Цель урока:

- обучающая — закрепить знания детей об основных тактических приёмах, отработать навык использования тактических приёмов для выигрыша материала и при матовой атаке на короля;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

Данный урок является обобщающим. Закрепляются знания учащихся об основных тактических приёмах: двойной удар, сквозной удар, связка, открытое нападение, открытый шах, двойной шах. У детей отбатывается навык применения тактических приёмов на практике для получения материального перевеса и при атаке на короля. После того как педагог напомним детям основные тактические приёмы, он может построить дальнейшую работу несколькими способами:

- 1) провести итоговую проверочную работу, взяв за основу задания соответствующего урока из рабочей тетради;
- 2) провести конкурс решения заданий на применение основных тактических приёмов для выигрыша материала и при матовой атаке на короля.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий,

вызвавших затруднение у учащихся. Перейти к теме урока «Выигрыш материала. Итоговое занятие». (5 мин.)

2. Напомнить детям основные тактические приёмы (двойной удар, сквозной удар, связка, открытое нападение, открытый шах, двойной шах); вспомнить, какие фигуры чаще всего становятся объектами для применения тактического приёма (в первую очередь король, далее — незащищённые, более ценные фигуры соперника, фигуры, которые неудачно расположены по отношению друг к другу и по отношению к фигурам соперника), какие есть способы защиты от тактических приёмов. (8 мин.)

3. Проведение конкурса решения задач на выигрыш материала и мат королю, используя изученные тактические приёмы; либо итоговой проверочной работы в тетради. (27 мин.)

4. Подведение итогов урока. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Перейти к теме урока «Выигрыш материала. Итоговое занятие».

2. Выигрыш материала. Обобщить знания детей об основных тактических приёмах и их применении для достижения материального перевеса и при атаке на короля.

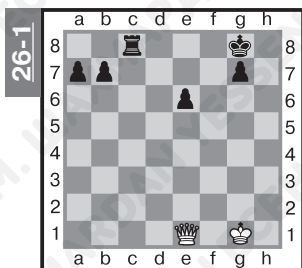
3. Практическая часть урока.

Итоговая проверочная работа проводится в рабочей тетради, учащимся даётся 25 минут на выполнение заданий, после чего тетради сдаются на проверку.

Конкурс решения задач на взаимодействие фигур. Учитель выставляет на демонстрационной доске задание. Дети должны, используя тактический приём, либо добиться выигрыша материала, либо поставить мат неприятельскому королю за один ход. Решение каждый из учеников записывает на отдельном листке. На каждое задание даётся 2-3 минуты, затем данная позиция снимается, ставится следующая. В конце занятия учитель собирает подписанные листы с решениями. За каждое правильно решённое задание ученик получает 1 балл. Оценка выставляется в соответствии с количеством набранных баллов. Количество заданий от 10 до 12.

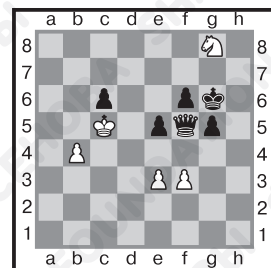
Оценка «5» — все задания решены правильно;
 оценка «4» — допущены 1-2 ошибки;
 оценка «3» — половина заданий решены правильно;
 оценка «2» — решены правильно 1-3 задания.

Примерные задания для конкурса решения задач (или можно взять любые задания из уроков № 16-25).



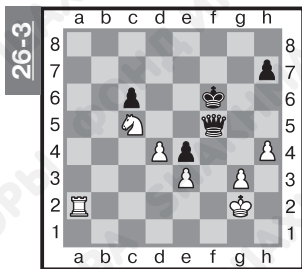
(26-1) Ход белых. Выиграть материал с помощью двойного удара.

1.Ф:e6+.



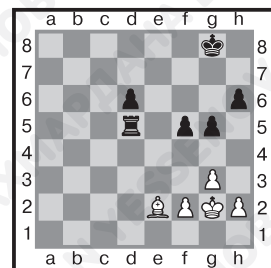
(26-2) Ход белых. Выиграть материал с помощью двойного удара.

1.Ke7+.



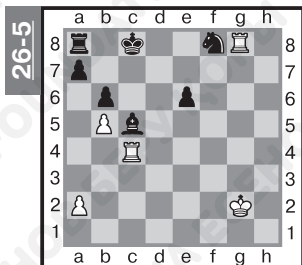
(26-3) Ход белых. Выиграть материал с помощью связки.

1.Лf2 связка ферзя.



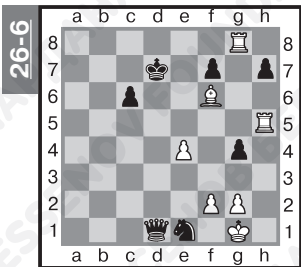
(26-4) Ход белых. Выиграть материал с помощью связки.

1.Сс4 связка ладьи.



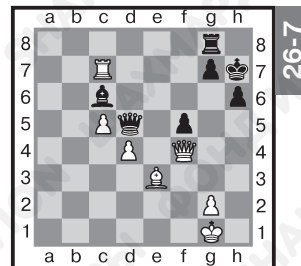
(26-5) Ход белых. Используй связку и побей мимо защищённую фигуру чёрных.

1.Л:f8+ (чёрный слон на с5 связан белой ладьёй на с4).



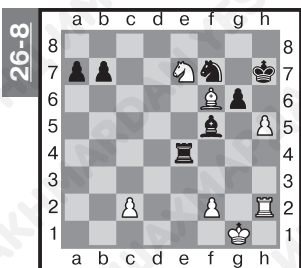
(26-6) Ход белых. Выиграть материал с помощью сквозного удара.

1.Лd8+ (ошибочно 1.Лd5 из-за 1...cd).



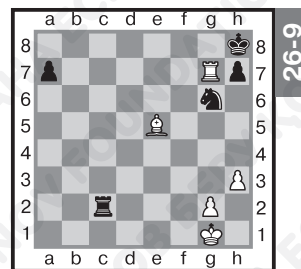
(26-7) Ход белых, мат в один ход.

1.Ф:h6x (батареинный мат ферзь + слон, пешка g7 связана белой ладьёй).



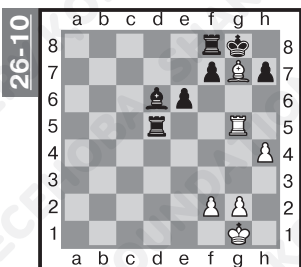
(26-8) Ход белых, мат в один ход.

1.hgх (двойной шах).



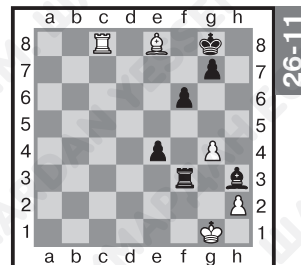
(26-9) Ход белых, мат в один ход.

1.Л:g6x (открытый шах).



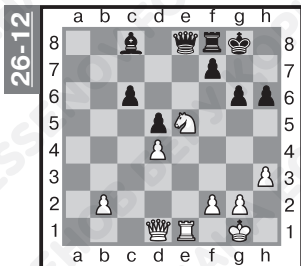
(26-10) Ход белых, мат в один ход.

1.Се5x (открытый шах и перекрытие, другие отходы слона не годятся, так как белая ладья под боем чёрной ладьи).



(26-11) Ход белых, мат в один ход.

1.Сg6x (открытый шах).



(26-12) Ход белых. Выиграть материал с помощью открытого нападения.

1.К:g6 (конь атакует ладью, одновременно открывается нападение белой ладьи на чёрного ферзя).

В конце урока учитель подводит итоги, определяет, кто из учащихся справился с заданием лучше других.

4. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 26. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется тактический приём, при котором одна фигура одновременно атакует два неприятельских объекта?

Ответ запиши: **двойной удар.**

Задание № 2.

Перечисли дальнбойные фигуры.

Ответ запиши: **слон, ладья, ферзь.**

Задание № 3.

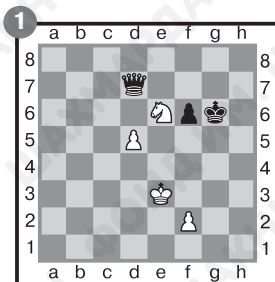
Как называется приём, при котором сразу две фигуры объявляют шах?

Ответ запиши: **двойной шах.**

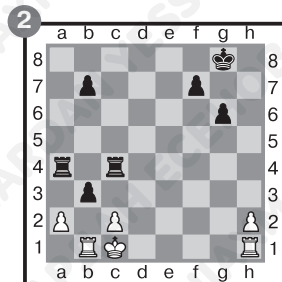
Задание № 4.

Ход белых. Выиграй материал с помощью двойного удара.

Ответ запиши.



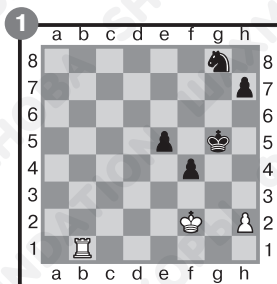
1.Кf8+.



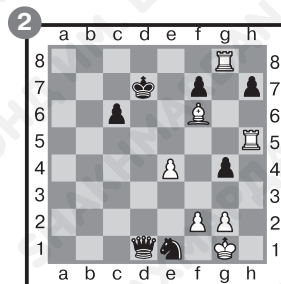
1.ab.

Задание № 5.

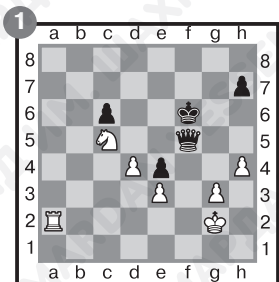
Ход белых. Выиграй материал с помощью сквозного удара.
Ответ запиши.



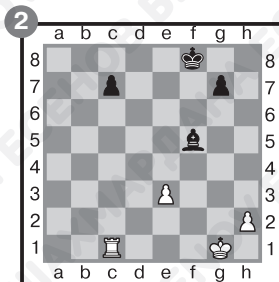
1.Лg1+.



1.Лd8+.



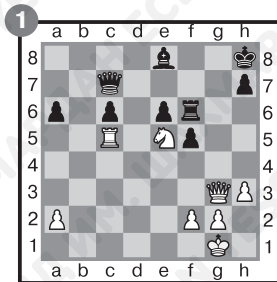
1.Лf2.



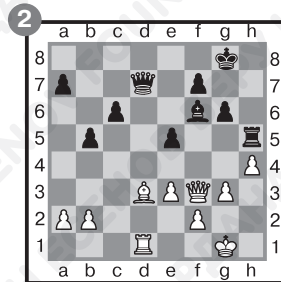
1.Лf1.

Задание № 6.

Ход белых. Свяжи неприятельскую фигуру. Ответ запиши.



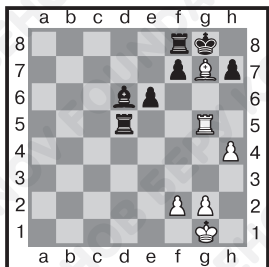
1.Кg6+.



1.С:g6.

Задание № 7.

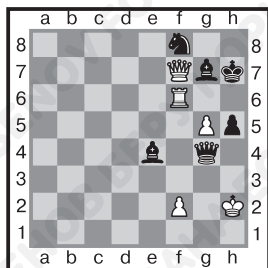
Ход белых. Добейся материального преимущества с помощью открытого нападения.
Ответ запиши.



Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в один ход с помощью открытого шаха. Ответ запиши.

1.Сe5х.



Задание № 9.

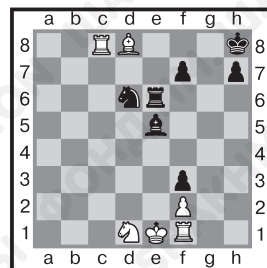
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя связку.

Ответ запиши.

1.Лh6х.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя двойной шах. Ответ запиши.



1.Сf6х.

Ответы на задания домашней работы:

Задание № 12.

Может ли конь быть открываемой фигурой при открытом шахе?

Ответ запиши: **нет.**

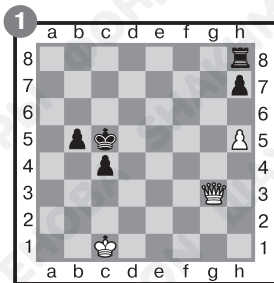
Задание № 13.

Какие фигуры могут нанести сквозной удар?

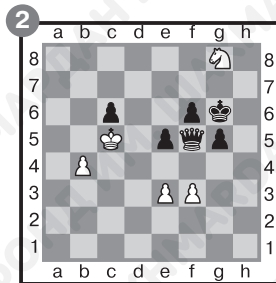
Ответ запиши: **дальнобойные (слон, ферзь, ладья).**

Задание № 14.

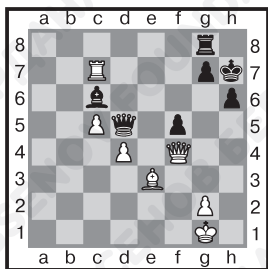
Ход белых. Выиграй материал, используя двойной удар. Ответ запиши.



1.Фе5+.



1.Ке7+.



Задание № 15.

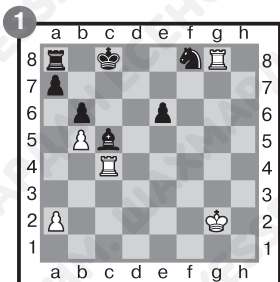
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя связку.

Ответ запиши.

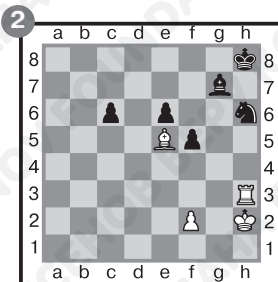
1.Ф:h6x.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй мнимо защищённую фигуру. Ответ запиши.



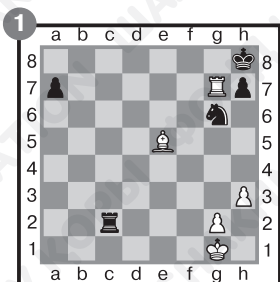
1.Л:f8+.



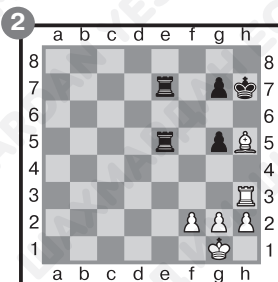
1.Л:h6+.

Задание № 17.

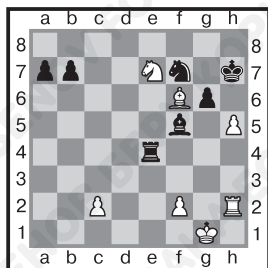
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя открытый шах. Ответ запиши.



1.Л:g6x.



1.Сf7x.



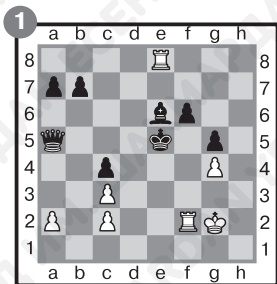
Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя двойной шах. Ответ запиши.

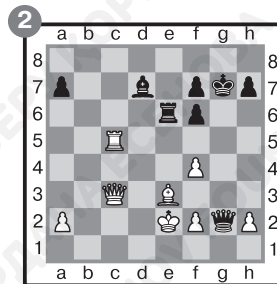
1. hgx.

Задание № 19.

Ход белых. Выиграй чёрного ферзя, сочетая два тактических приёма. Ответ запиши.



1. Lf5+ (сквозной удар + связка).



1. Lg5+ (двойной удар + связка).

§ 27. Элементарные пешечные окончания.

Король и пешка против короля.

Правило «Квадрата»

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «пешечный эндшпиль», «квадрат пешки», «поле превращения». Познакомить детей с видами элементарных пешечных окончаний, объяснить роль короля в эндшпиле. Показать, как на шахматной доске применяются элементарные правила геометрии. Учить детей определять роль короля при проведении пешки в ферзи. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр-заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, внимания, развивать операционное мышление, счётные способности; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к шахматам, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, какие три основные стадии шахматной партии существуют. Перейти к теме урока: «Элементарные пешечные окончания. Король и пешка против короля. Правило «Квадрата». (5 мин.)

2. Основная часть урока. Объяснить детям основные отличия эндшпиля от других стадий шахматной партии — дебюта и миттельшпиля. Акцентировать внимание на роли короля в пешечных окончаниях. Познакомить детей со способом определения возможности проведения пешки в ферзи, с так называемым «правилом квадрата». (15 мин.)

3. Игровая часть урока. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-7. (10 мин.)

5. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (5 мин.)

6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Вводная часть урока. Проверяется домашнее задание. Обсуждаются задания, вызвавшие наибольшее затруднение у учеников. Вспомнить с детьми, какие три основные стадии шахматной партии существуют, основные особенности каждой из них. Перейти к теме урока: «Элементарные пешечные окончания. Король и пешка против короля. Правило «Квадрата».

2. Основная часть урока. Тема: «Элементарные пешечные окончания. Король и пешка против короля. Правило «Квадрата».

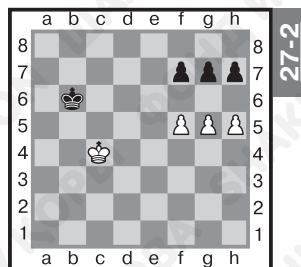
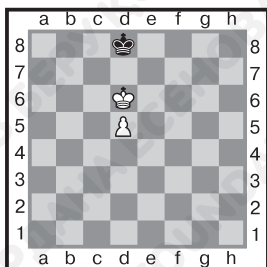
Понятие «эндшпиль» произошло от немецкого слова *«Endspiel»* — конец игры. То есть эндшпиль — это заключительная стадия шахматной партии. Эндшпиль начинается, когда на доске остаётся сравнительно небольшое количество фигур и прямые атаки на короля с характерными для середины игры комбинационными осложнениями невозможны.

Перечислить основные виды шахматных окончаний и перейти к подробному рассмотрению элементарных пешечных окончаний.

Различают следующие виды шахматных окончаний:

- *пешечные;*
- *коневые;*
- *слоновые;*
- *ладейные;*
- *ферзевые.*

Когда на доске остаются два короля и пешки, то такие окончания называются **пешечными**.



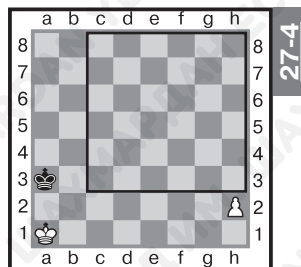
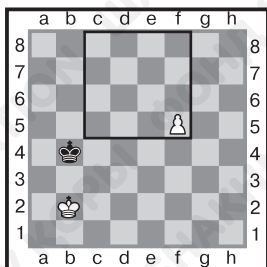
(27-1, 27-2) Поставить мат королём и пешкой одинокому королю соперника невозможно. Следовательно, цель игры в такого рода эндшпилях сводится к проведению пешки в ферзи. При проведении пешки используют различные приёмы.

Иногда пешка может пройти в ферзи сама, без помощи своего короля. Если неприятельский король не успеет её остановить, она дойдёт до последней линии (поля превращения). Можно посчитать ходы пешки и короля: я — сюда, он — туда, я — сюда и т.д., и определить, кто из них раньше добежит до поля превращения пешки. Но при таком подсчёте неопытный шахматист может легко сбиться и допустить ошибку.

Для определения того, сможет ли неприятельский король догнать пешку, нет необходимости рассчитывать ходы. Существует так называемое «правило квадрата».

Правило квадрата гласит: если король слабой стороны находится в квадрате пешки или при своем ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается.

Квадрат пешки — квадрат, сторона которого равна количеству полей до поля превращения, включая пешку. Для пешек, стоящих на 2(7)-й горизонтали, — не включая пешку (27-3, 27-4).



Иными словами, неприятельский король задерживает пешку, если находится внутри квадрата, сторона которого равна пути пешки от поля, на котором она на-

ходится (f5), до поля превращения пешки в фигуру (f8), либо при своём ходе попадает в этот квадрат c5-f5-f8-c8.

Нужно учитывать, что пешка с начальной позиции может пойти сразу на два поля. Поэтому квадрат пешки строится не со второй линии (для чёрных — с седьмой), а с третьей (для чёрных — с шестой) линии.

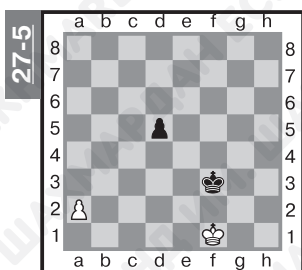
В первом случае (диаграмма 1) ход черных, и чёрный король успевает попасть в квадрат пешки «f».

1...Kpc5 2.f6 Kpd6 3.f7 Kpe7 4.f8Ф Kp:f8.

Во втором случае (диаграмма 2) ход белых, и белая пешка из начальной позиции сразу делает ход на две клетки и чёрный король не успевает её догнать.

1.h4 Kpb4 2.h5 Kpc5 3.h6 Kpd6 4.h7 Kpe7 5.h8Ф.

При наличии на доске других пешек правило квадрата может нарушаться.

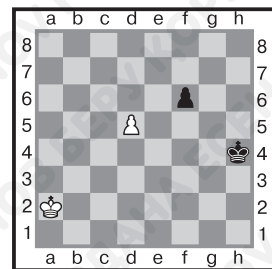


(27-5) На диаграмме король чёрных успевает попасть в квадрат пешки a4, однако собственная пешка на d5 оказывается помехой на пути короля к полю превращения a8.

1.a4 Kpe4 2.a5 Kpe5 3.a6 Kpd6 4.a7 Kpc7 5.a8Ф.

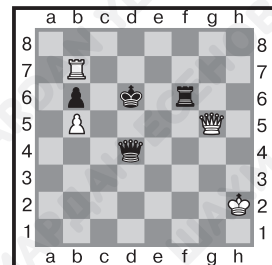
(27-6) На диаграмме так же, как в предыдущем примере, пешка на f6 является препятствием для собственного чёрного короля.

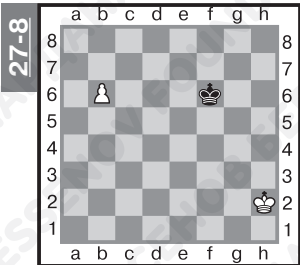
1...Kpg5 2.d6 Kpg6 3.d7 Kpf7 4.d8Ф.



Правило квадрата необходимо хорошо усвоить, так как оно имеет большое практическое значение. Оно нередко приходит на помощь в более сложных ситуациях.

(27-7) В учебной позиции на диаграмме если белые перейдут в пешечный эндшпиль после 1.Л:b6 Ф:b6 2.Ф:b6 Крс5, то неизбежен ничейный результат. Если же размен белыми будет произведён иным образом, они побеждают.

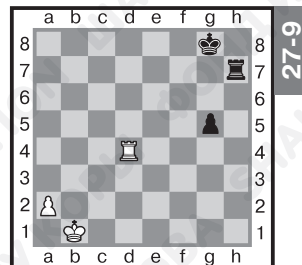




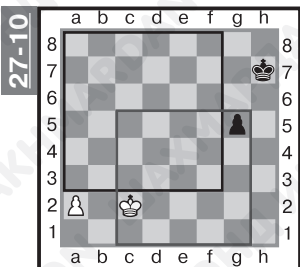
1.Ф:f6!+ Ф:f6 2.Л:b6+ Кре5 3.Л:f6 Кр:f6 4.б6 и чёрный король вне квадрата пешки (27-8).
(Позиция после 4.б6).

Ещё один показательный пример.

(27-9) После 1.Лd8+ Крg7 2.Лd7+ Крg6 3.Л:h7 Кр:h7 4.Крс2! белый король попал в квадрат пешки «g», а чёрный король в квадрат пешки «a» не попадает. Белые побеждают.

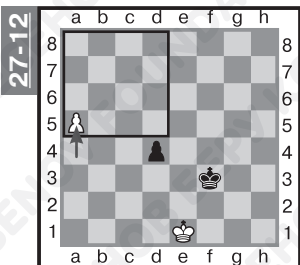
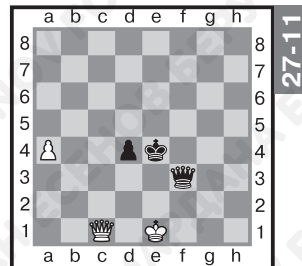


(Позиция после 4.Крс2). (27-10).

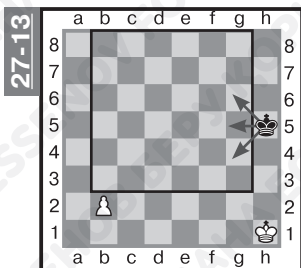


(27-11) В следующем примере белые с помощью размена ферзей выманили короля из квадрата своей пешки и победили.

1.Фс6!+ Кре3 2.Ф:f3+ Кр:f3 3.а5 и пешка проходит в ферзи, как показано на диаграмме ниже.



(Позиция после 3.а5). (27-12).



Нужно помнить одно важное обстоятельство правила квадрата, связанное с геометрией шахматной доски: когда король гонится за пешкой, ему достаточно встать на любое поле квадрата.

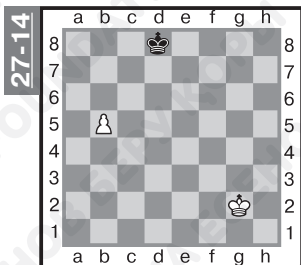
(27-13) Так, в позиции при ходе чёрных их король может избрать любое из трёх вступлений в квадрат: 1.Крг4, 1.Крг5 и 1.Крг6. Итог будет один — ничья.

Выводы: «Правило квадрата» является основополагающим для элементарных пешечных окончаний. В его основе лежит геометрическая фигура «квадрат», которая строится путём проведения линии от положения проходной пешки до конца доски. Для того чтобы определить, пройдет ли пешка в ферзи, не надо механически считать ходы — достаточно лишь правильно построить «квадрат» этой пешки. Знание этого правила позволит шахматисту избежать ошибок в данном виде окончаний.

3. Игровая часть урока.

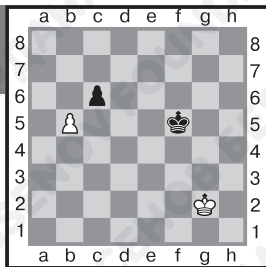
Для закрепления нового материала и лучшего понимания, как на практике применять «правило квадрата», разобрать с учениками несколько примеров: «Проходит ли пешка в ферзи».

Учитель расставляет на доске позиции и предлагает ученикам самостоятельно определить: находится ли неприятельский король в квадрате пешки, существует ли помеха на пути короля, удастся ли провести пешку в ферзи.



(27-14) Король находится в квадрате белой пешки, никаких преград на его пути нет, он остановит пешку.

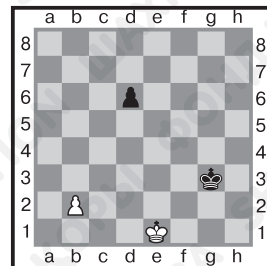
27-15



(27-15) Если белые побьют пешку 1.сс, чёрный король ходом 1...Крб6 окажется в квадрате и остановит её. Если же белая пешка, не обращая внимания на чёрную, пройдёт вперёд **1.бб!**, чёрный король остановить её не успеет.

(27-16) При ходе белой пешка «b» успевает убежать вперёд и король, несмотря на то, что следующим ходом зайдёт в квадрат, столкнётся с преградой на d6 и не успеет остановить пешку.

При ходе чёрных их король успевает догнать пешку.



27-16

4. Выполнение заданий 1-7 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с заданной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции, в которой выставляются только пешки и короли. Цель игры — провести пешку в ферзи. Кому из учеников первому удастся это сделать, тот и признаётся победителем. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи. Кроме того, учитель обращает внимание на то, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 27. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 9-11.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Что такое эндшпиль?

Ответ запиши: **заключительная стадия шахматной партии.**

Задание № 2.

Какой эндшпиль называется пешечным?

Ответ запиши: **когда на доске остаются два короля и пешки.**

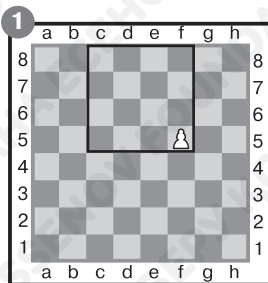
Задание № 3.

Что такое квадрат пешки?

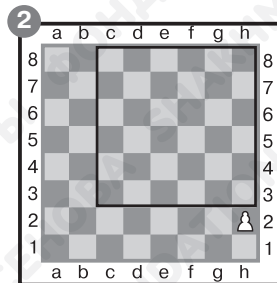
Ответ запиши: **квадрат, сторона которого равна количеству полей до поля превращения, включая пешку.**

Задание № 4.

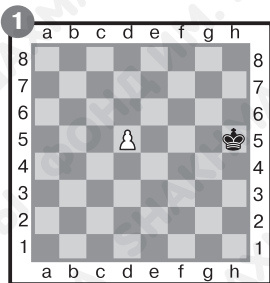
Запиши угловые поля квадрата пешки.



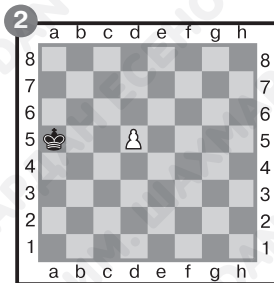
c5, c8, f8, f5.



c3, c8, h8, h3.



Нет.



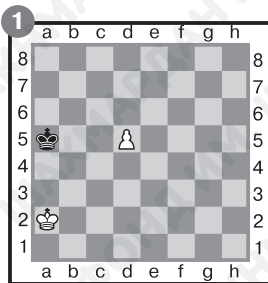
Да.

Задание № 5.

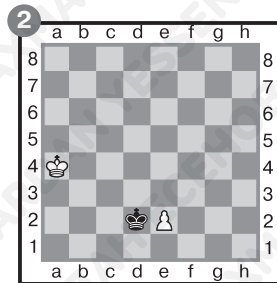
В квадрате ли пешки король?

Задание № 6.

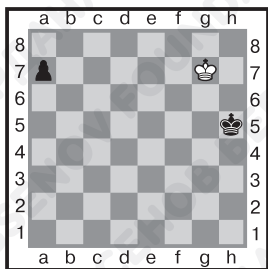
Ход белых. Определи результат партии.



Ничья.



Выигрыш.



Задание № 7.

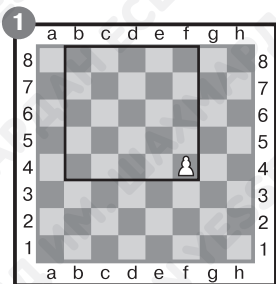
Задержи пешку, поставив короля в квадрат пешки.

Крf6.

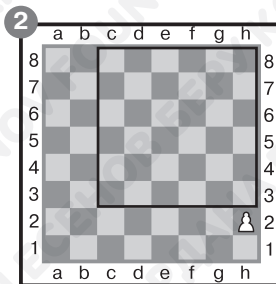
Ответы на домашнее задание:

Задание № 9.

Нарисуй квадрат пешки. Запиши угловые поля.



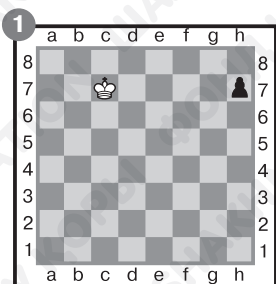
f4, f8, b8, b4.



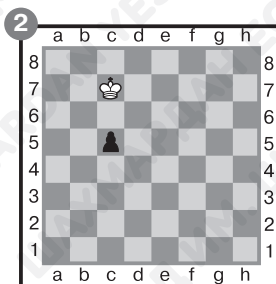
h3, h8, c8, c3.

Задание № 10.

В квадрате ли пешки король в данный момент? Ответ запиши.



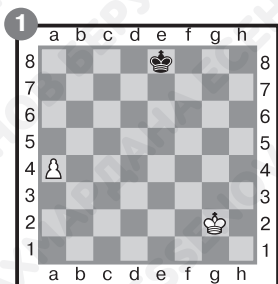
Нет.



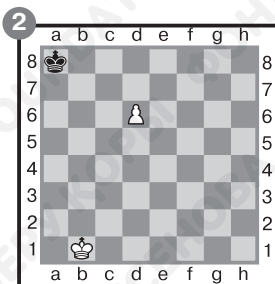
Нет.

Задание № 11.

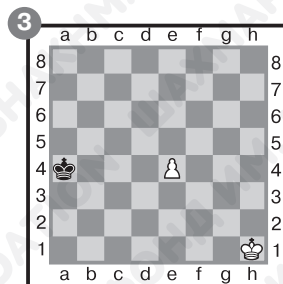
Ход белых. Пойди пешкой, уменьшая квадрат пешки. Определи результат партии. Ответ запиши.



a5, ничья.



d7, выигрыш белых.



e5, ничья.

§ 28. Элементарные пешечные окончания. Оппозиция

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «пешечный эндшпиль», «оппозиция», «ключевые поля». Познакомить детей с видами элементарных пешечных окончаний, объяснить роль короля в эндшпиле. Показать важность взаимодействия пешки и короля. Учить детей определять роль короля при проведении пешки в ферзи. Закрепить полученные знания посредством дидактических заданий;

- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, внимания; развивать операционное мышление, счётные способности, умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — закрепить интерес к шахматам, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое эндшпиль, поле превращения, проходная пешка, сформулировать правило квадрата. Перейти к теме урока: «Элементарные пешечные окончания. Оппозиция». (5 мин.)

2. Акцентировать внимание на роли короля в пешечных окончаниях. Познакомить детей со способом проведения пешки в ферзи при поддержке короля. (15 мин.)

3. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-7. (10 мин.)

4. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (10 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Вводная часть урока. Проверяется домашнее задание. Обсуждаются задания, вызвавшие наибольшее затруднение у учеников. Вспомнить с детьми, что такое эндшпиль, поле превращения, проходная пешка, сформулировать правило квадрата. Перейти к теме урока: «Элементарные пешечные окончания. Оппозиция».

2. Элементарные пешечные окончания. Оппозиция.

В предыдущей главе были рассмотрены возможности пешки пройти в ферзи самостоятельно. Она может это сделать, если её не догонит король противника. А что делать, если неприятельский король находится в квадрате пешки? Если пешка не может пройти в ферзи сама? Ей должен помочь свой король. Только при помощи короля пешка будет иметь шанс пройти в ферзи!

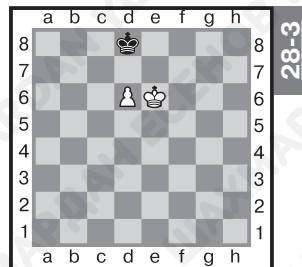
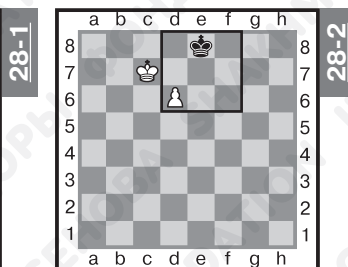
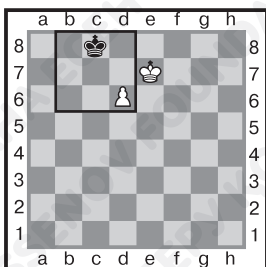
(28-1, 28-2) Предположим, пешка уже дошла до шестой линии. Ей осталось сделать два

хода (d7-d8), и она станет ферзём. Король может помочь ей, взяв под контроль поля d7 и d8 — например, с поля e7. С этого поля он защищает пешку и контролирует поля, которые ей осталось пройти. Пешка станет ферзём независимо от того, где находится чёрный король (в квадрате пешки или нет). Поэтому поле e7 называется «ключевым».

Поле c7 тоже является ключевым — с другой стороны от пешки. Стоя на нём, король точно так же защищает пешку и поддерживает её движение. Поле d7, перед пешкой, в некотором смысле тоже ключевое: стоя на нём, король мешает пешке двинуться вперёд, но зато король может следующим ходом пойти на одно из ключевых полей e7 или c7.

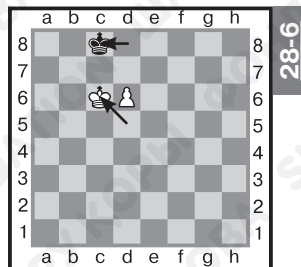
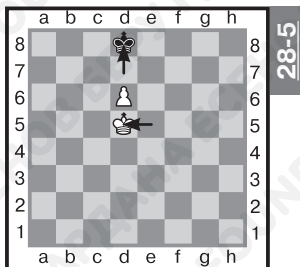
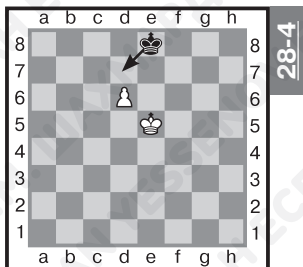
На следующей диаграмме представлена основная (типичная) позиция эндшпиля «король с пешкой против короля». К подобного рода позиции рано или поздно приходят все окончания.

(28-3) Чёрные, в целях защиты, должны не пустить белого короля на ключевое поле. Следует играть только **1...Кре8!** Если пойти 1...Крс8, белый король встанет на ключевое поле e7 и проведёт пешку в ферзи.

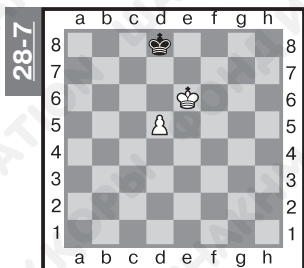


Теперь после **2.d7** чёрные отвечают **2...Kpd8**, и белые вынуждены либо отойти королём от пешки, либо пойти **3.Kpd6** с патом.

Белые могут в ответ на 1...Кре8 отойти королём назад 2.Кре5, надеясь запутать противника. Тогда чёрные должны держаться королём на полях d7 и d8, ходить туда-сюда. Как только белые встанут королём на e6, чёрным надо встать королём напротив белого короля на e8. Если белые встанут королём на с6, чёрным надо встать королём на с8. Вот так: 2...Kpd7 3.Kpd5 Kpd8 4.Крс6 Крс8 (28-4, 28-5, 28-6).



Таким образом, если в позиции на исходной диаграмме ход чёрных, они играют Кре8 и делают ничью; если ход белых — они играют d7 и выигрывают.



Если пешку сдвинуть на один ряд, то при своём ходе белые должны быть очень внимательны (28-7).

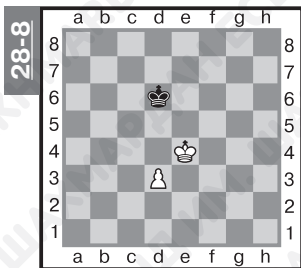
Нетрудно догадаться, что немедленное движение пешки d5-d6 приводит к ничейной позиции, рассмотренной выше. А вот при правильной игре **1.Kpd6!** белые вынуждают чёрного короля отойти в сторону и освободить белому королю путь к одному из ключевых полей на седьмом ряду. В случае 1...Кре8 белый король идёт в противоположном направлении на поле с7, обеспечивая своей пешке беспрепятственное движение вперёд. На 1...Крс8 следует 2.Кре7.

Так проходит борьба за ключевые поля. Не пропустить короля сильнейшей стороны ни на одно из трёх ключевых полей чёрным удаётся единственным образом — вставая своим королём напротив неприятельского или, как принято говорить, заняв оппозицию.

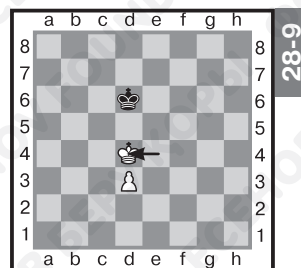
Оппозиция — одно из важнейших понятий в пешечных окончаниях, это положение королей через нечётное количество полей по горизонтали или вертикали.

Для большей наглядности можно представить, что белый король — это «папа», который ведёт своего «ребёнка» (пешку) в «детский сад» (поле превращения пешки). Черный король — это «собака», которая лает и не пускает в ворота (ключевые поля). Если ребёнок побежит вперёд один, он испугается и не сможет пройти мимо сторожевого пса. Поэтому папа должен взять ребёнка за руку и идти впереди, отпугивая собаку.

Таким образом, если пешка ещё не дошла до шестой линии, следует проводить её вперёд, оставаясь при этом позади своего короля. Король должен захватить ключевые поля перед пешкой, «попасть в ворота», словно «ведя пешку за руку» и отталкивая короля противника, «отпугивая собаку».



Рассмотрим следующий пример (28-8):



(28-9) Правильно играть **1.Kpd4!**

Надо занять оппозицию против чёрного короля. Он будет вынужден пойти вправо или влево, и белый король сможет выйти на следующую линию: **1...Кре6 2.Крс5**. Стоя на поле с5, король держит поле d4, на которое пойдёт пешка.

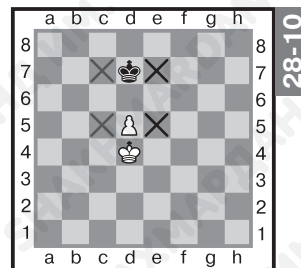
2...Kpd7 3.Kpd5 Крс7 4.Кре6 Крс6 5.d4 Крс7 6.d5 Kpd8 7.Kpd6 и т.д.

Но было бы ошибкой вместо 1. Kpd4 пойти 1.d4? Хотя пешка и сделала шаг вперёд, король не сможет отталкивать вражеского короля, обеспечивая её дальнейшее продвижение. Он может толкать пешку вперёд, оставаясь сзади или рядом с пешкой, но тогда он не сможет захватить для пешки ключевые поля, когда она достигнет шестой линии.

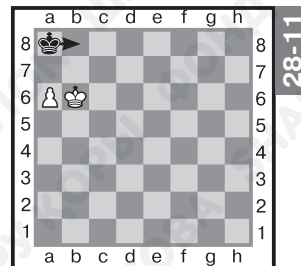
Например, **1...Кре6 2.d5 Kpd6 3.Kpd4 Kpd7!** Выжидая, в какую сторону двинется белый король, чтобы занять клетку перед ним.

(Позиция после 3...Kpd7) (28-10).

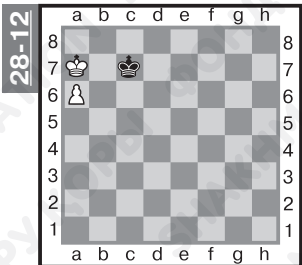
Теперь на 4.Кре5 следует 4...Кре7 5.d6 Kpd7 6.Kpd5 Kpd8. А на 4.Крс5 аналогично 4...Крс7 5.d6 Kpd7 6.Kpd5 Kpd8.



(28-11) Рассмотрим следующий пример, когда проходная пешка является крайней, то есть находится на линиях «а» или «h». В этом случае занятия королём слабейшей стороны полей перед этой пешкой почти всегда достаточно для спасения.



В подобных ситуациях чёрный король ходами Кра8-Крб8-Кра8 заставляет белых либо рано или поздно продвинуть пешку на седьмой ряд, что приводит к пату, либо добивается повторения ходов королей.



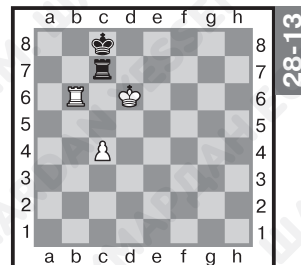
Если же белому королю удастся занять позицию перед пешкой, чёрный король должен занять горизонтальную оппозицию и не выпустить оппонента из угла. Например (28-12):

1.Кра8 Крс8 2.Кра7 Крс7 3.Кра8 Крс8 4.a7 Крс7 пат.

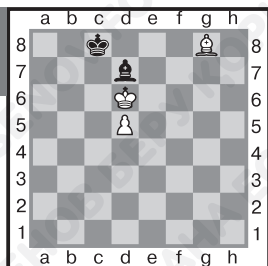
Знание правила оппозиции часто позволяет упростить многофигурный эндшпиль и добиться быстрой победы. В приведённых ниже примерах белые смогли быстро победить, осуществив несложные размены.

(28-13) **1.Лс6! Л:с6+** (размен для чёрных вынужденный, иначе они теряют ладью).

2.Кр:с6 Kpd8 3.Kpb7 Kpd7 4.c5 и белые побеждают.



28-14



(28-14) **1.Сe6 2.Кр:е6!** (ошибочно взятие пешкой 2.de?, так как король чёрных ходом 1...Крd8 занимает оппозицию, и пешка не проходит в ферзи). **2...Крd8 Крd6!** и пешка пройдёт в ферзи. При правильной защите черных будет ничья (1...Крd8 2.С:d7 пат).

Выводы:

В теории эндшпиля понятия «оппозиция» и «ключевые поля» являются основополагающими.

Три поля перед пешкой, находящейся на 6-й горизонтали, называют ключевыми полями этой пешки. Чтобы пешка превратилась в ферзя, достаточно занять королем одно из её ключевых полей.

Если пешка находится далеко от поля превращения, то следует продвигать её аккуратно, вначале прокладывая дорогу манёврами короля, стремясь занять ключевые поля. Защищающийся стремится не пропустить на них короля противника.

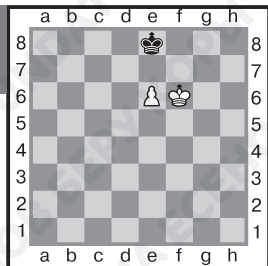
Если король слабейшей стороны уступает оппозицию, то король сильнейшей стороны идёт вперёд наискосок на свободное поле, завладевает ключевыми полями и обеспечивает дорогу пешке.

3. Игровая часть урока.

Для закрепления нового материала и лучшего понимания механизма оппозиции разобрать с учениками несколько примеров: «Проходит ли пешка в ферзи».

Учитель расставляет на доске позиции и предлагает ученикам самостоятельно определить: находится ли неприятельский король в квадрате пешки, успевает ли король слабейшей стороны занять оппозицию, удастся ли провести пешку в ферзи.

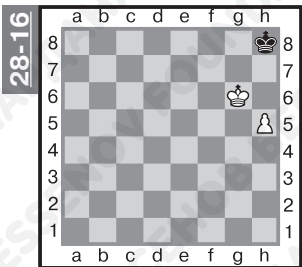
28-15



(28-15) В этой позиции при ходе белых — победа путём продвижения пешки вперёд. Чёрный король не успел занять оппозицию и вынужден отойти в сторону, пропуская короля на ключевое поле f7.

1.e7 Крd7 2.Крf7. Белые выиграли.

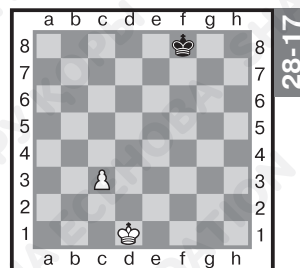
При ходе чёрных — ничья. **1...Крf8.**



(28-16) При любом ходе — ничья. Короля чёрных невозможно выманить из угла.

Следующий пример должен быть внимательно разобран. Он также может быть предложен в качестве позиции для разыгрывания в парах для отработки механизма проведения пешки в ферзи и метода защиты.

(28-17) Как можно заметить, пешка находится ещё в начале пути и чёрный король — в её квадрате. Значит, самостоятельно пройти в ферзи шансов у неё нет. Белый король должен обойти пешку, встать перед ней и, оттесняя чёрного короля в сторону, помогать двигаться вперёд.

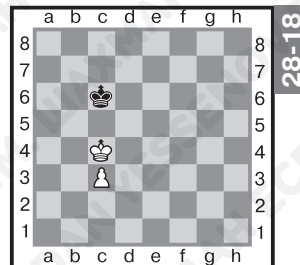


Когда король белых придёт на d4, чёрный король должен успеть попасть на d6, при короле белых на c4 — на c6, при короле белых на b4 — на b6.

На каждое из рассмотренных трёх полей белый король попадает за одно и то же число ходов — за три. В то же время на поле d6 чёрный король попадает за два хода, на поле c6 — за три хода, на b6 — за четыре. Следовательно, если белый король немедленно отправится на поле b4, чёрные не успеют занять зеркальное поле b6 перед неприятельским королём и проиграют. **1.Крс2! Кре7 2.Крб3 Крд6 3.Крб4 Крс6.**

(28-18) **4.Крс4!**, занимая оппозицию, что приводит к победе. **4...Крд6 5.Крб5 Крс7 6.Крс5** и т.д.

Позиция после 4.Крс4!



4. Выполнение заданий 1-7 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с заданной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции, в которой выставляются только пешки и короли. Цель игры — провести пешку в ферзи. Кому из учеников первому удастся это сделать, тот и признаётся победителем. Учитель следит за игрой детей, напоминает им правила поведения во время игры: соблюдай тишину, тронул — ходи. Кроме того, учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 28. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 9-11.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Что такое оппозиция?

Ответ запиши: **положение королей через нечётное количество полей по горизонтали или вертикали.**

Задание № 2.

Дайте определение термину «ключевые поля».

Ответ запиши: **поля, занятие которых ведёт к выигрышу.**

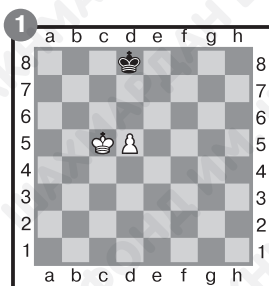
Задание № 3.

Может ли пешка самостоятельно пройти в ферзи, если неприятельский король находится в её квадрате?

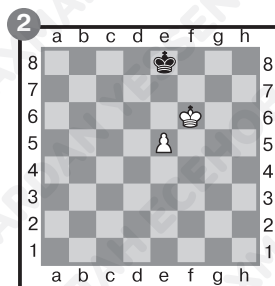
Ответ запиши: **нет.**

Задание № 4.

Ход белых. Захвати оппозицию. Ответ запиши.



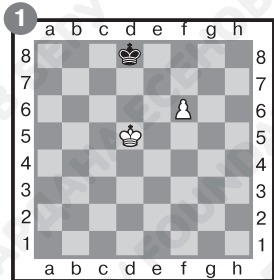
1. Крd6.



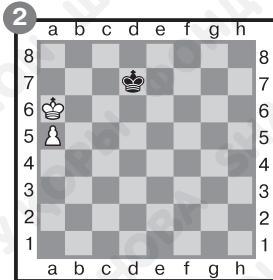
1. Крe6.

Задание № 5.

Как ходить белыми?



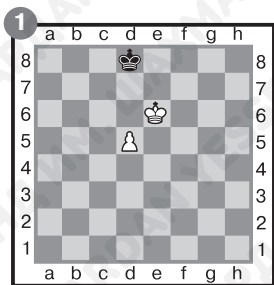
1. Крd6.



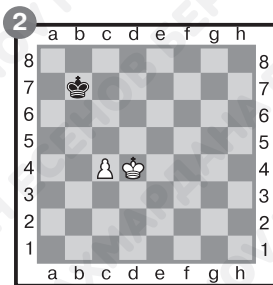
1. Крb7.

Задание № 6.

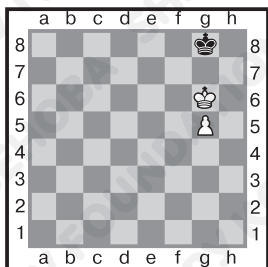
Выбери ход за белых. Верный подчеркни.



1) 1. Крd6.



1) 1. Крd5.



Задание № 7.

Чем закончится партия на диаграмме?

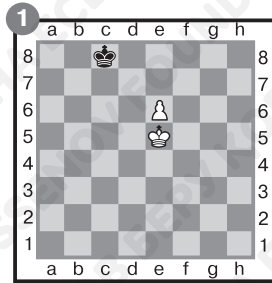
При ходе белых. **Выигрыш белых.**

При ходе чёрных. **Выигрыш белых.**

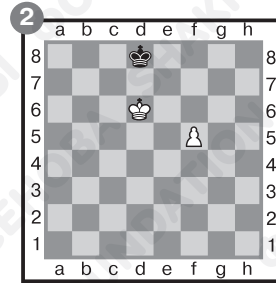
Ответы на домашнее задание:

Задание № 9.

Ход белых. Найди правильный путь к победе за белых. Ответ запиши.



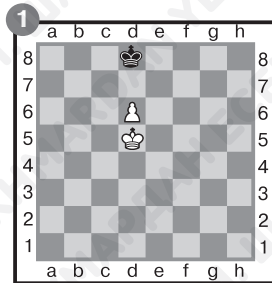
1.Крf6.



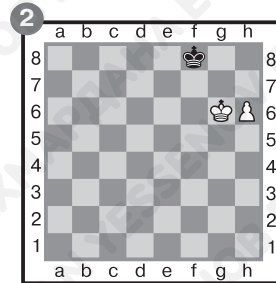
**Белые побеждают
после 1.f6 или 1.Кре6.**

Задание № 10.

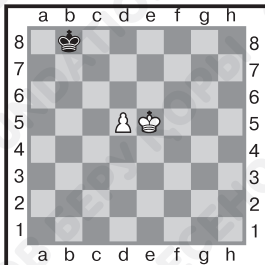
Ход чёрных. Как чёрным захватить оппозицию? Ответ запиши.



1...Крd7.



1...Крg8.



Задание № 11.

Ход белых. Какой будет результат партии? Правильный ответ подчеркини.

Белые выигрывают. Например: 1.Крd6 Крс8 2.Кре7.

§ 29. Элементарные пешечные окончания. Как провести пешку в ферзи?

Цель урока:

- обучающая — объяснить понятия «пешечный прорыв», «блуждающий квадрат», «пешка-кандидат». Познакомить детей с видами элементарных пешечных окончаний, объяснить роль точного расчёта вариантов в эндшпиле. Показать важность взаимодействия пешек. Учить детей определять роль короля при проведении пешки в ферзи. Закрепить полученные знания посредством дидактических заданий;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, внимания; развивать счётные способности, умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к шахматам, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое эндшпиль, оппозиция королей, ключевые поля. Перейти к теме урока: «Элементарные пешечные окончания. Как провести пешку в ферзи?» (5 мин.)

2. Объяснить детям основные отличия проведения пешки в ферзи при поддержке короля и без его участия. Акцентировать внимание на случаях, когда короли по каким-либо причинам не участвуют в пешечных противостояниях. Познакомить детей со способом проведения пешки в ферзи методами пешечного прорыва и блуждающего квадрата. (15 мин.)

3. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-7. (10 мин.)
4. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

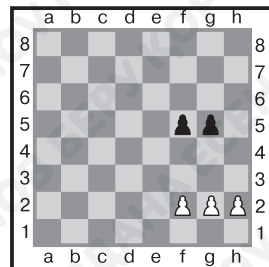
1. Вводная часть урока. Проверяется домашнее задание. Обсуждаются задания, вызвавшие затруднение у учеников. Вспомнить с детьми, что такое эндшпиль, проходная пешка, ключевые поля, оппозиция королей. Перейти к теме урока: «Элементарные пешечные окончания. Как провести пешку в ферзи?»

2. Элементарные пешечные окончания. Как провести пешку в ферзи?

Как мы уже знаем, пешечным принято называть такой эндшпиль, в котором присутствуют только короли и пешки.

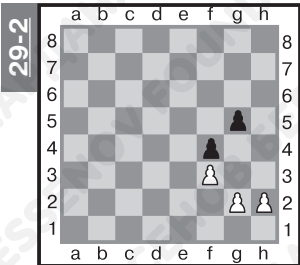
Единственный способ выиграть пешечный эндшпиль — провести пешку в ферзи. Для этого пешка должна быть проходной — то есть перед ней не должно быть пешек противника, которые могли бы ей помешать. Как получить проходную пешку? Надо помочь ей стать проходной. Для этого есть несколько типичных приёмов, которые надо знать.

(29-1) Допустим, белые перешли в эндшпиль с лишней пешкой. Короли находятся далеко на противоположном конце доски и пока в борьбе не участвуют. Белые пешки стоят напротив двух чёрных. Проходными белые пешки не являются: ни одна из них не может без помех двинуться в ферзи. Надо продвигать пешки вперёд согласованно, чтобы после встречи с чёрными и разменов одна из них смогла стать проходной. В данной ситуации очень важно понять, с какого же хода начать.



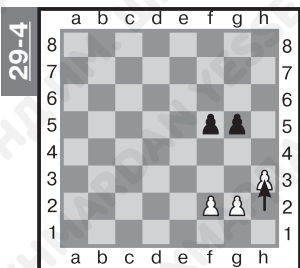
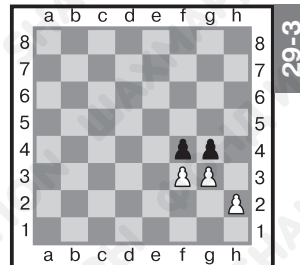
Оказывается, неправильно здесь 1.g3? с идеей 2.h4, потому что чёрные ответят 1... g4!, и все три белые пешки окажутся остановленными.

Пешка g3 уперлась в чёрную, а пешки f и h не могут без поддержки пройти белые поля f3 и h3. Если одна из них будет пожертвована — 2.f3 gf 3.h4, то пешка h станет проходной, но слишком дорогой ценой: чёрная пешка f3 тоже стала проходной и она гораздо ближе к полю превращения.



(29-2) Также не следует играть 1.f3?, потому что чёрные ответят 1...f4. Теперь после 2.h3 белые пешки не смогут образовать проходную без помощи короля. А на 2.g3? чёрные, конечно, не будут играть 2...fg 3.hg, после чего белые образуют проходную по линии f.

(29-3) Чёрные ответят 2...g4! и прорвутся сами: 3.gf gf — и чёрная пешка f3 проходит раньше белых. Если, конечно, не помешают короли.



(29-4) Поэтому правильно здесь **1.h3!**, затем 2.g3 и только после этого 3.h4. Также есть и другая интересная возможность 1.f4 gf 2.h4, а если не бьют пешку 1...g4 2.h4 gh 3.gh и пешка h идет в ферзи.

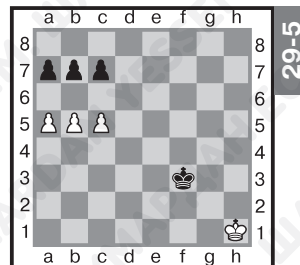
Как показывает этот пример, при неудачной игре белых чёрные, даже имея на пешку меньше, прорываются и первыми проходят в ферзи. А всё потому, что чёрные пешки ближе к полям превращения. Можно отдать все пешки, кроме одной, если эта одна через пару ходов станет ферзём. Это типовой тактический приём в подобного рода окончаниях, и его надо знать.

Общая рекомендация, которая полезна в большинстве случаев, такова: **сначала надо продвигать вперёд пешку, которая имеет шансы стать проходной**, — ту пешку, перед которой нет пешки противника. На диаграмме это пешка h2.

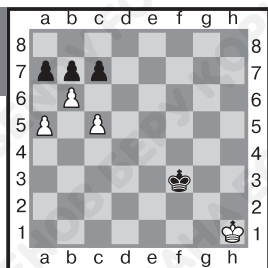
Рассмотрим следующую диаграмму.

Пешек поровну и они стоят симметрично. Проходных пешек нет. Чёрный король значительно ближе к пешкам, чем белый. Если белые ничего не предпримут, чёрный король подойдет к белым пешкам, возьмёт их и поведёт свои пешки в ферзи. Единственный шанс белых заключается в том, что их пешки ближе к полю превращения, чем чёрные (29-5).

Надо идти на прорыв!



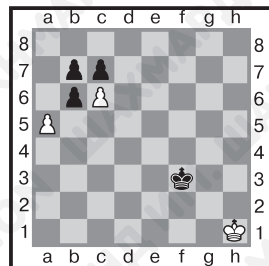
29-6



(29-6) **1.b6!** Игнорировать эту пешку чёрные не могут — она угрожает взять на a7 или c7 и пройти в ферзи.

1...ab.

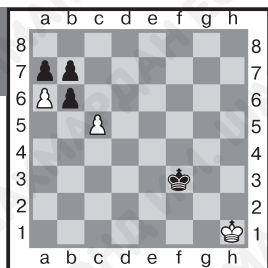
(29-7) Теперь **2.c6!**



29-7

Если сейчас чёрные не возьмут bc, то пешка c6 сама возьмёт на b7 и пройдёт в ферзи. А если возьмут 2...bc, то 3.a6! и через два хода белая пешка станет ферзём. Чёрным пешкам до превращения нужно идти дальше, и белый ферзь успеет с ними расправиться.

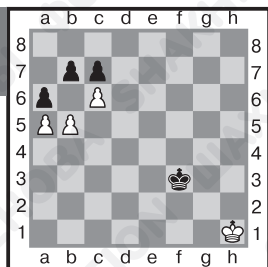
29-8



(Позиция после 1...cb 2.a6!) (29-8).

В случае **1...cb** прорыв происходит симметрично с другой стороны: **2.a6! ba 3.c6!** Белые согласны отдать две пешки, но третья станет ферзём.

29-9



(29-9) Теперь рассмотрим механизм защиты, если ход за чёрными. Если сделать ход королём, то белые пешки пойдут на прорыв, как описано выше.

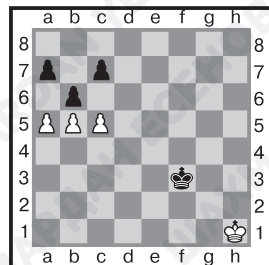
Остановить белые пешки ходами 1...a6? и 1...c6? нельзя:

1...a6? 2.c6! bc 3.ba — белые прорываются в ферзи.

1...c6? 2.a6! ba 3.bc

(29-10) Единственный правильный ход — **1...b6!**.

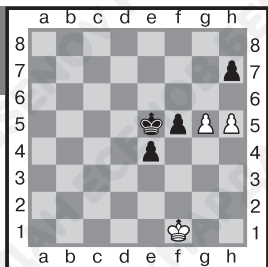
На 2.ab ответить 2...ab (только не 2...cb 3.c6!), на 2.cb ответить 2...cb. Потом подойти королём.



29-10

Следующий красивый пример демонстрирует сочетание рассмотренных базовых тем «пешечный прорыв» и «правило квадрата».

29-11

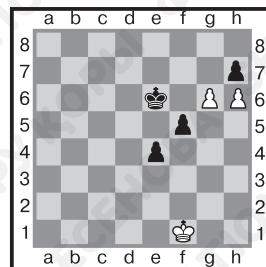


(29-11) На вертикалях g и h у белых образовались две пешки против одной чёрной. Если бы короли были далеко, можно было бы играть, как положено: двигать вперёд пешку — 1.g6 hg 2.hg и потом 3.g7. Но здесь короли близко, и 1.g6 проигрывает из-за 1...Kpf6 2.g7 Kpg7, и чёрный король съедает белые пешки, а потом проводит свои.

Правильно здесь **1.h6!** Важно то, что пешка g5, оставшись на своём месте, держит под ударом поле f6 и не позволяет чёрному королю войти в квадрат пешки h6.

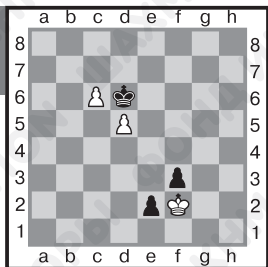
1...Kpe6 2.g6! (29-12).

И теперь, как в случае 2...hg 3.h7!, так и в случае 2...Kpf6 3.g7 король не успевает задержать белую пешку.



29-12

29-13



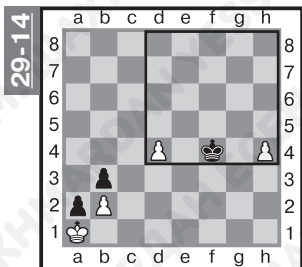
Рассмотрим ситуацию, когда против короля борются две пешки. Если эти пешки стоят на соседних вертикалях, они могут поддерживать друг друга. Такие пешки называются «связанными проходными» (29-13).

Например, на диаграмме пешка d5 защищает пешку c6. Чёрный король, стоя на d6, не может взять пешку c6, потому что она защищена, и ему невыгодно брать пешку d5, потому что он при этом окажется за пределами квадрата пешки c6 и она пройдёт в ферзи. Всё, что могут чёрные, — ходить королём по полям b6, c7 и d6, не выпуская более продвинутую пешку из-под удара. С другой стороны, белые пешки тоже ничего не могут сделать: они не могут двинуться вперёд, поскольку нарушится их защита и чёрный король их съест.

В позиции на диаграмме белый король сторожит пару связанных чёрных проходных, а чёрный король сторожит белые пешки. Обе стороны ничего не могут сделать и соглашаются на ничью.

Таким образом, связанные проходные пешки, защищая друг друга, не позволяют себя съесть и приковывают к себе короля противника. Однако продвигаться вперёд самостоятельно они не могут.

Если пешки не находятся на соседних вертикалях, они называются «изолированными проходными». Они могут быть и слабее, и сильнее связанных. С одной стороны, они не защищают друг друга. С другой стороны — гоняться за двумя пешками королю слабейшей стороны трудно. Чем дальше друг от друга пешки, тем больше шансов, что одна из них пройдёт в ферзи.

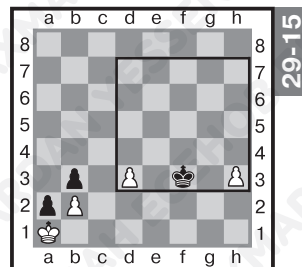


Рассмотрим следующий пример (29-14).

Пешки стоят на одной горизонтали и между ними чёрный король. Для определения того, может ли король задержать пешки, применяется правило «блуждающего квадрата», которое звучит так: **«чёрный король сможет задержать две белые проходные пешки, между которыми он стоит, если квадрат, одной из сторон которого является линия между белыми пешками, не касается восьмой горизонтали»**. В данном случае, согласно этого правила, надо построить квадрат на отрезке, соединяющем обе пешки; на диаграмме это отрезок d4-h4 и квадрат d4-h4-h8-d8. В этом примере квадрат касается восьмой линии и, значит, пешки могут самостоятельно пройти в ферзи. Например, в случае 1...Кре4 белые играют 2.h5, и чёрные не могут взять пешку d4, потому что король не попадёт в квадрат пешки h5. И наоборот, на ход 1...Крг4 последует 2.d5.

Рассмотрим другой пример, где белые пешки расположены дальше к полю превращения (29-15).

В данной позиции чёрные делают выжидательный ход **1...Кpf4!** Белые вынуждены двинуть одну из пешек: **2.d4**, тогда **2...Кре4** и чёрный король успевает съесть пешку d4, оставаясь в квадрате другой пешки: **3.h4 Кр:d4**.



Выводы:

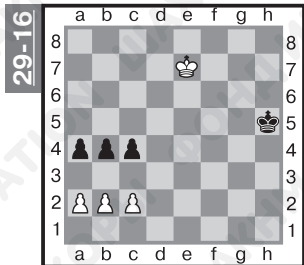
Итак, как мы уже знаем, пешечным принято называть такой эндшпиль, в котором присутствуют только короли и пешки. Несмотря на такое простое соотношение сил, пешечный эндшпиль отличается необычайной сложностью и глубиной расчётов.

Ранее были рассмотрены примеры борьбы короля и пешки против короля. Проведение пешки в ферзи было основано на использовании знаний таких важных понятий, как «правило квадрата», «оппозиция», «ключевые поля». В этой главе эти понятия были дополнены такими способами борьбы, как: определение пешки-кандидата (в ферзи), осуществление пешечного прорыва и выигрыш с помощью правила блуждающего квадрата.

Основная рекомендация для разыгрывания любого типа эндшпиля — опираясь на базовые правила, проводить точный расчёт вариантов.

3. Игровая часть урока.

Для закрепления нового материала и лучшего понимания механизмов пешечного прорыва и правила «блуждающего квадрата» разобрать с учениками несколько примеров: «Проходит ли пешка в ферзи».



Учитель расставляет на доске позиции и предлагает ученикам самостоятельно определить, как провести пешку в ферзи без участия короля при ходе чёрных.

Каким ходом чёрные выигрывают партию? (29-16).

Конечно, **1...b3!** Типовой приём — пешечный прорыв — решает борьбу.

2.cb a3! 3.ba c3 и чёрная пешка проходит первой.

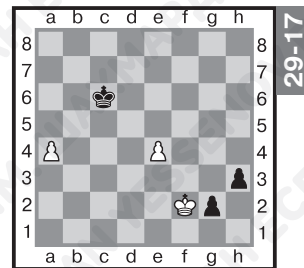
Следующий пример (29-17). Снова ход чёрных.

Предлагается определить исход партии.

Белый король расположен вблизи связанных проходных пешек чёрных, поэтому он без труда сумеет их остановить, если пешки начнут движение. Чёрный же король, хоть и находится в квадрате двух изолированных пешек белых, не успевает их остановить, поскольку так называемый блуждающий квадрат касается восьмой горизонтали.

Белые пешки при своём движении просто растягивают короля в разные стороны.

1...Kpd6 2.a5 Kpe5 3.a6 пешка проходит в ферзи.



4. Выполнить задания 1-7 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Игра в шахматы с заданной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции, в которой выставляются только пешки и короли. Цель игры — провести пешку в ферзи. Кому из учеников первому удастся это сделать, тот и признаётся победителем. Учитель следит за игрой детей, обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 29. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 9-11.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Что такое пешечный эндшпиль?

Ответ запиши: **окончание, когда на доске остаются два короля и пешки.**

Задание № 2.

Какой приём можно применить для проведения пешки в ферзи, когда короли по какой-либо причине не участвуют в борьбе?

Ответ запиши: **прорыв.**

Задание № 3.

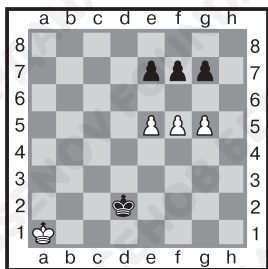
Что такое блуждающий квадрат?

Ответ запиши: **квадрат, одной из сторон которого является линия между двумя проходными пешками.**

Задание № 4.

Всегда ли лишней пешки в эндшпиле достаточно для победы?

Ответ запиши: **нет.**



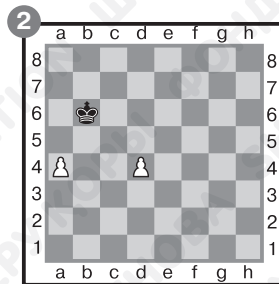
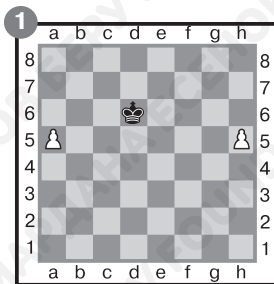
Задание № 5.

Ход белых. Найди пешечный прорыв, который приводит белых к победе. Ответ запиши.

1.f6 e6 2.g6 f6 3.e6.

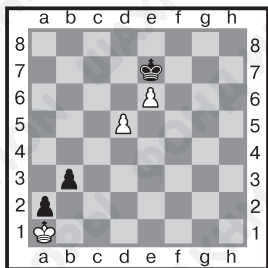
Задание № 6.

Ход чёрных. Способен ли король остановить пешки? Ответ запиши.



Нет.

Да.

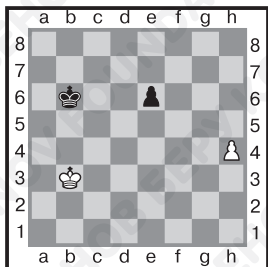


Задание № 7.

Способен ли белый король остановить чёрные пешки? Ответ запиши.

Да.

Ответы на домашнее задание:



Задание № 9.

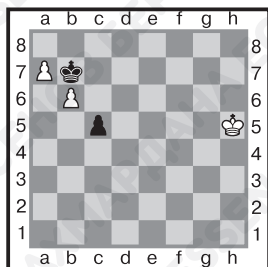
Какой король находится в квадрате пешки противника? Ответ запиши.

Белый король.

Задание № 10.

Ход белых. Кто победит: белые или чёрные? Ответ запиши.

Ход чёрных. Кто победит: белые или чёрные? Ответ запиши.

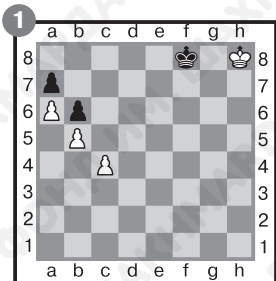


Белые.

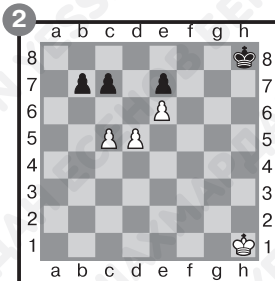
Чёрные.

Задание № 11.

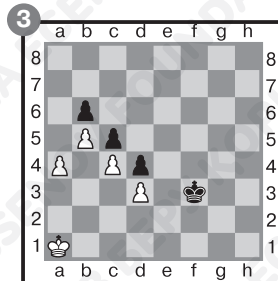
Ход белых. Найди пешечный прорыв, который приводит белых к победе. Ответ запиши.



1.c5.



1.d6.



1.a5.

§ 30. Правила игры в дебюте. Принцип быстрого развития

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «дебют», «центр», «лёгкие и тяжёлые фигуры», «развитие». Учить детей правильно разыгрывать начальную стадию партии; объяснить основные правила, которые нужно соблюдать, и типичные дебютные ошибки, которых нужно избегать. Закрепить полученные знания посредством игры тренировочных партий;

- развивающая — используя учебные задания, способствовать развитию памяти, внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, какие существуют стадии шахматной партии; понятия «дебют», «центр», «рокировка», «лёгкие и тяжёлые фигуры». Перейти к теме урока: «Правила игры в дебюте. Принцип быстрого развития». (5 мин.)

2. Напомнить детям, что одной из основных задач шахматной партии является атака на вражеского короля. Её проведение возможно только при помощи совместных скоординированных действий всех фигур. Объяснить детям, что фигуры должны развиваться на активные позиции по определённым правилам. Показать, каких ошибок в разыгрывании дебюта стоит избегать. (13 мин.)

3. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-7. (7 мин.)
4. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Вводная часть урока. Напомнить ученикам, что одной из основных задач шахматной партии является атака на короля соперника. Её проведение возможно только при помощи совместных скоординированных действий всех фигур. Объяснить детям, что фигуры должны развиваться на активные позиции по определённым правилам. Показать, каких ошибок в разыгрывании дебюта стоит избегать. Перейти к теме урока «Правила игры в дебюте. Принцип быстрого развития».

2. Правила игры в дебюте. Принцип быстрого развития.

В шахматной партии принято различать три стадии: начало игры (дебют), середину игры (миттельшпиль) и окончание (эндшпиль).

Дебют — это начальная стадия шахматной партии (первые 8-10 ходов). Основная задача дебюта — быстрее всего вывести все свои фигуры на самые выгодные позиции и помешать развитию фигур противника.

Дебют во многом определяет характер дальнейшей борьбы в середине партии. Поэтому развитие фигур в начале сражения должно проходить не бесцельно, а с соблюдением дебютных принципов.

Первый из них — **принцип быстрого развития**.

В шахматной партии большую роль играет фактор времени. Тот, кто успевает опередить соперника в развитии фигур, обычно быстрее осуществляет свои планы по захвату инициативы и проведению атаки, имея перевес в силах на важном участке доски. Поэтому бесцельное хождение одной и той же фигурой в начале партии ведёт к тяжёлым последствиям.

Известный шахматный мыслитель Арон Нимцович в своем фундаментальном труде «Моя система» писал: «При состязании в беге было бы по меньшей мере не своевременно потерять хоть частицу драгоценного времени для удовлетворения такого, скажем, невероятного желания, как «потоптаться на месте»; это дало бы сопернику изрядное преимущество. В шахматах таким «бегом на месте» является повторное движение одной и той же фигурой в дебюте».

Наиболее успешному развитию фигур содействует продвижение центральных

пешек «е» и «d» в центр доски. Если не захватить центр пешками, то соперник сам наступлением своих пешек сможет отбросить назад ваши развитые фигуры.

Обычно сперва следует выводить в бой лёгкие фигуры — коней и слонов, избегая их расположения на краю доски. Нецелесообразно рано включать в игру тяжёлые фигуры — ферзя и ладей. Они легко могут попасть под обстрел неприятельских пешек и лёгких фигур.

В начале партии наиболее уязвимой фигурой является король, так как именно он становится объектом атаки. Поэтому в дебюте надёжнее как можно скорее увести короля из центра (сделать рокировку). Тем более после рокировки включается в активную борьбу ладья.

В дебюте ферзь и ладья обычно должны находиться позади лёгких фигур и пешек на открытых линиях.

Опережение противника в развитии создает предпосылки для успешного наступления на его наиболее уязвимые пункты. Однако любые активные действия должны быть тщательно подготовлены. Скороспелые атаки двумя-тремя фигурами в большинстве своём терпят неудачу.

Таким образом, **основные дебютные принципы развития** заключаются в следующем:

- 1) стремление занять центр пешками;
- 2) выведение лёгких фигур на активные позиции;
- 3) ранняя рокировка;
- 4) развитие тяжёлых фигур на открытые линии, борьба за центр.

Следует избегать основных **дебютных ошибок**:

- 1) игра одной фигурой несколько ходов подряд;
- 2) задержка с рокировкой;
- 3) выдвигание без надобности крайних пешек;
- 4) неудачное развитие фигур на край доски;
- 5) раннее развитие ферзя;
- 6) проведение неподготовленных атак.

Рассмотрим несколько примеров, где одна из сторон допустила сразу несколько ошибок при развитии фигур в дебюте.

Пример № 1.

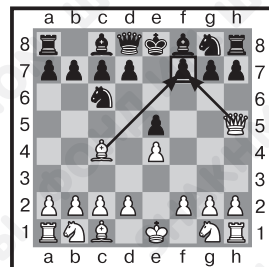
1. e4 e5. С точки зрения развития белые и чёрные сделали хорошие ходы: они захватили центральные поля пешками и освободили путь слону и ферзю.

2. Фh5? Белые нарушают дебютный принцип, преждевременно выводя в бой своего ферзя, тем самым помогая сопернику развивать свои фигуры с нападением на него (30-1).

2...Кс6. Чёрные развили коня и защитили пешку.

3. Сс4. Белые создали угрозу мата, нападением слона на пункт f7.

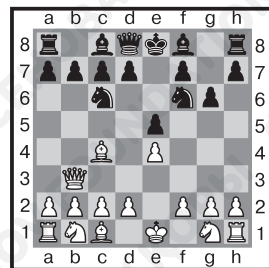
3...g6, легко отражая угрозу белых. **4. Фf3.** Белые снова напали на пункт f7. **4...Кf6,** перекрывая вертикаль «f» и развивая второго коня.



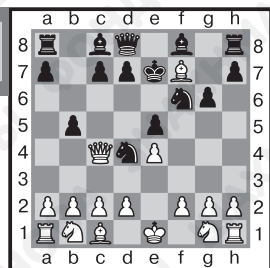
30-1

(30-2) **5. Фb3?** Белые упрямы и хотят во что бы то ни стало добраться до пункта «f7». Ферзь сделал уже третий ход в ущерб развитию остальных фигур.

5...Кd4! Чёрные своим ходом подчёркивают уязвимость белого ферзя, который вынужден делать четвёртый ход в дебюте!



30-2



30-3

(30-3) Теперь нельзя брать пешку слона 6. Cf7, ввиду 6...Кре7 7. Фс4 b5! И ферзь вынужден оставить слона без защиты, что равносильно поражению.

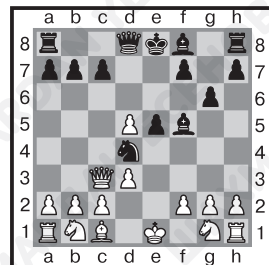
(Позиция после 7...b5!)

Поэтому последовало **6. Фс3 d5!** Чёрные стремятся к быстрой мобилизации сил и захвату центра.

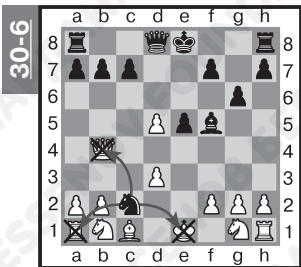
7. С:d5 К:d5 8. ed Cf5! Чёрные вводят в игру слона, нападая на пункт с2. **9. d3** Белые, казалось бы, находят надёжную защиту от угрозы (30-4, 30-5).



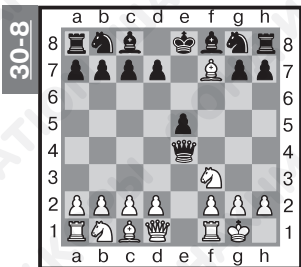
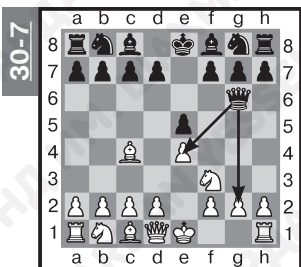
30-4



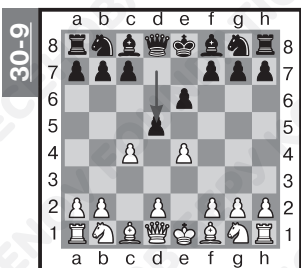
30-5



Пример № 2.



Пример № 3.



(30-6) Однако **9...Cb4!** Чёрные проводят комбинацию: жертвой слона отвлекают ферзя от защиты пункта c2 и одновременно завлекают его под вилку коня.

Уйти ферзь из-под боя не может — он связан.

После **10.Ф:b4 К:c2+ 11.Kpd2 К:b4** белые остаются без ферзя.

(30-7) **1.e4 e5.**

2.Kf3 Фf6? Чёрные на втором ходу выводят ферзя, что противоречит принципам игры в дебюте.

3.Cc4 Фg6? Второй ход подряд ферзём. Чёрные гонятся за материальными приобретениями, забывая о развитии остальных фигур.

4.0–0 Ф:e4 Третий ход одной фигурой подряд приводит чёрных к катастрофе. **5.C:f7!+**

(30-8) **5...Кре7** Нельзя бить слона королём из-за 6.Kg5 с вилкой на короля и заплутавшего ферзя.

6.Ле1 Фf4.

7.Л:e5+ Кpd8 Не спасло и 7...Kpf7 8.d4!

8.Ле8x.

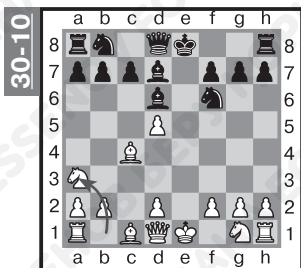
(30-9) **1.e4 e6** Это начало называется «французская защита».

2.c4 Белые выбирают не самое сильное продолжение. Надо было захватывать центр ходом 2.d4 **2...d5.**

3.cd ed.

4.ed Kf6! Слабее немедленное взятие пешки ферзем, ввиду 5.Kc3!, и белые опережают чёрных в развитии.

5.Cb5+ Cd7.



(30-10) 6. Сс4 Сd6.

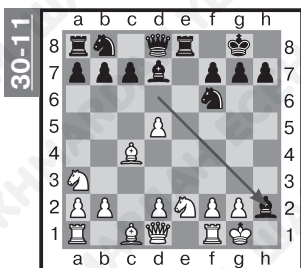
7. Ка3? Лучшее поле для коня — ближе к центру.

В данном случае это «с3».

7...0-0 8. Ке2 Ле8.

9.0-0.

Кажется, белые успешно прошли начальную стадию партии («дебют»). Однако следующий ход чёрных проясняет ситуацию. Необходимо было сыграть 9. h3.

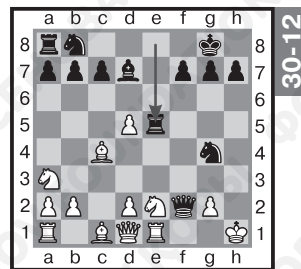


(30-11) 9...С:h2+! Запомните этот удар! Это одна из самых известных комбинаций в шахматах!

10. Кр:h2 Кg4+.

11. Кpg1 Фh4.

12. Ле1 Ф:f2+.



(30-12) 13. Кph1 Ле5.

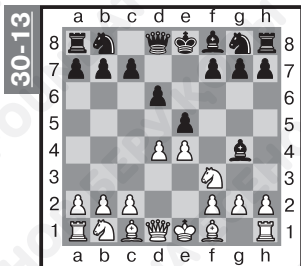
Мат белым неизбежен.

Пример № 4.

Эта знаменитая партия была сыграна в Париже в 1858 году в ложе оперного театра, между сильнейшим шахматистом Америки 19 века Полом Морфи и двумя любителями — герцогом Карлом Браушвейгским и французским графом Изуаром, которые играли, советуясь друг с другом.

1.e4 e5 2.Кf3 d6 3.d4 (30-13).

3...Сg4? Хотя ход 3...Сg4 сегодня рассматривается как не самый сильный, это был стандартный ход, предлагаемый теорией в то время.

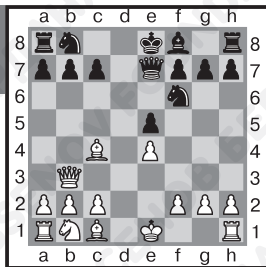


4.de С:f3.

5.Ф:f3 de.

6.Сс4 Кf6. Этот, на первый взгляд, развивающий ход уже становится решающей ошибкой. После следующего хода белых обе пешки f7 и b7 находятся под ударом.

30-14

(30-14) **7.Фb3.**

7...Фe7 Единственный хороший ход. Белые угрожали дать мат в два хода, например, 7...Кс6 8.С:f7+ Кре7 9.Фe6х.

8.Кc3!? Ради быстреего развития Морфи отказывается от выигрыша пешки путём **8.Ф:b7 Фb4+ 9.Фb4**, избегая размена ферзей. **8...c6 9.Сg5 b5?**

Попытка разом решить все проблемы оказывается неудачной. Морфи эффектной жертвой коня удерживает инициативу.

30-15

(30-15) **10.К:b5! cb.****11.С:b5+ Kbd7.**

12.0-0-0 Белые вводят ещё одну боевую единицу по открытой линии d — ладью, и полностью доминируют в развитии.

12...Лd8.

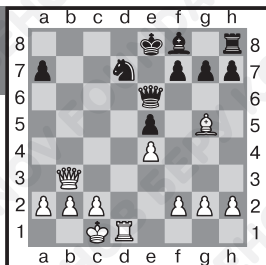
30-16



(30-16) **13.Л:d7!** Блестящая комбинация сделала эту партию одним из красивейших достижений шахматного творчества.

13...Л:d7.**14.Лd1 Фe6 15.С:d7+ К:d7.**

30-17



(30-17) **16.Фb8+!** Белые жертвой ферзя отвлекают последнего защитника чёрного короля и ставят мат.

16...К:b8.**17.Лd8х.**

Выводы:

Общие принципы игры в дебюте можно выразить в следующем:

- Быстро развивайте свои фигуры. Чтобы открыть линии для фигур, нужно сделать несколько ходов пешками, но не слишком много, основная задача — развить фигуры.
- Постарайтесь захватить центр. Если это не удаётся, то держите центральные поля под прицелом лёгких фигур.
- Как можно скорее обезопасьте своего короля. Лучше всего для этого подходит рокировка. Если же ваш соперник медлит с рокировкой, постарайтесь найти возможность наказать его за это быстрой атакой.
- Не ходите слишком рано ферзём или ладьями. Они могут попасть под удары лёгких фигур соперника.

Важно понимать, что эти правила являются не какими-либо неопровержимыми догмами, а лишь частными следствиями из главной цели, заключающейся в максимальном увеличении активности фигур.

3. Выполнить задания 1-7 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

4. Игра в шахматы с заданной позицией. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, обращает внимание, что необходимо соблюдать правила разыгрывания дебюта: скорейшим образом развивать фигуры, захватывать центр, заботиться о безопасности короля, внимательно следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 30. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 9-10.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Что называют дебютом?

Ответ запиши: **начальная стадия шахматной партии.**

Задание № 2.

Какие поля составляют центр доски?

Ответ запиши: **e4, d4, e5, d5.**

Задание № 3.

Какие фигуры называются лёгкими?

Ответ запиши: **КОНИ И СЛОНЫ.**

Задание № 4.

Какая фигура в дебюте является наиболее уязвимой?

Ответ запиши: **король.**

Задание № 5.

Что из перечисленного ниже является неверным для игры в дебюте? Подчерни, что надо исключить.

1. Стремление занять центр пешками.
2. Ранняя рокировка.
3. Выведение лёгких фигур на активные позиции.
4. **Проведение неподготовленных атак.**

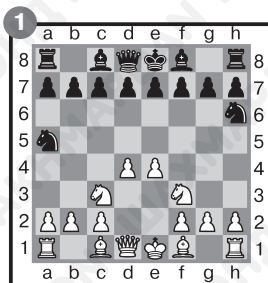
Задание № 6.

Что нежелательно делать в дебюте? Подчеркни, что надо исключить.

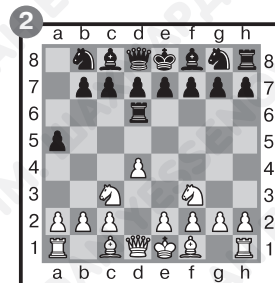
1. Захватывать центр.
2. Делать рокировку.
3. **Выводить тяжёлые фигуры на активные позиции раньше лёгких.**

Задание № 7.

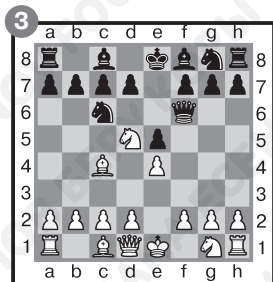
Посмотри на диаграммы и догадайся, какую дебютную ошибку совершили чёрные в каждом из случаев. Ответ запиши.



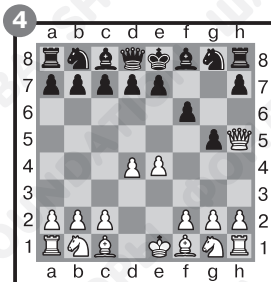
Выведение фигур на край доски.



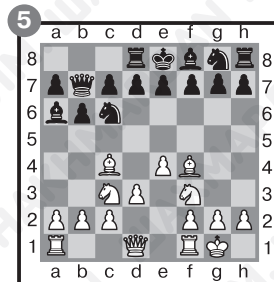
Преждевременный вывод ладьи.



3
Вывод ферзя
раньше лёгких фигур.



4
Бесцельная
игра пешками.

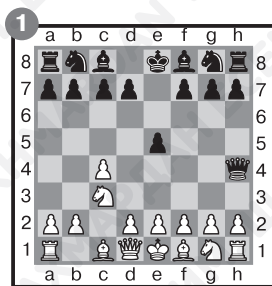


5
Пренебрежение
развитием королевского
фланга.

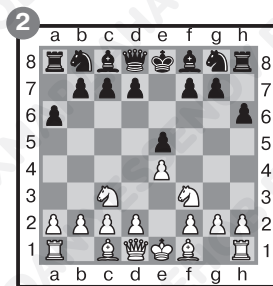
Ответы на домашнее задание:

Задание № 9.

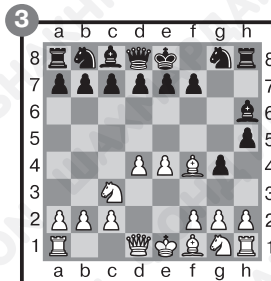
Посмотри на диаграммы и догадайся, какую дебютную ошибку совершили чёрные в каждом из случаев. Ответ запиши.



1
Вывод ферзя
раньше лёгких фигур.



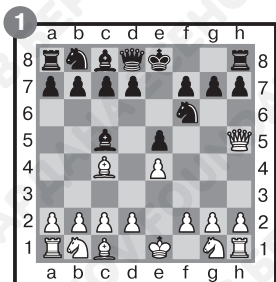
2
Бесцельная
игра пешками.



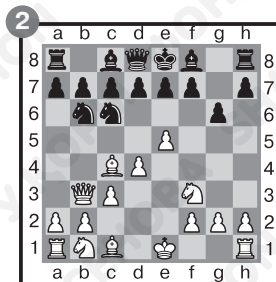
3
Пренебрежение развитием ферзевого фланга.

Задание № 10.

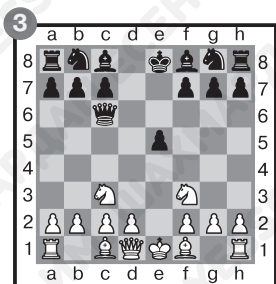
Ход белых. Посмотри на диаграммы и найди решающий ход белых. Ответ запиши.



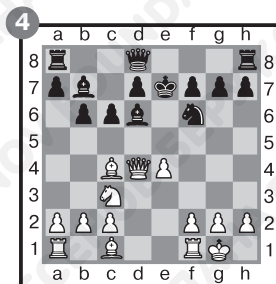
1. Ф:f7x.



1. C:f7x.



1. Cb5.



1. e5.

§ 31. Правила игры в дебюте. Принцип борьбы за центр

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «дебют», «центр», «развитие». Учить детей правильно разыгрывать начальную стадию партии; объяснить основные правила, которые нужно соблюдать: развивать фигуры на активные позиции и вести борьбу за центральные поля. Закрепить полученные знания посредством игры тренировочных партий;

- развивающая — используя учебные задания, способствовать развитию памяти, внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;

- воспитательная — закрепить интерес к игре в шахматы, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое «дебют», «центральные поля», «рокировка», «лёгкие и тяжёлые фигуры». Перейти к теме урока: «Правила игры в дебюте. Принцип борьбы за центр». (5 мин.)

2. Напомнить детям, что одной из основных задач шахматной партии является атака на вражеского короля. Успешность её проведения зависит от боеспособности и манёвренности фигур. Объяснить детям, что тот из соперников, кто владеет большим пространством на доске, будет обладать преимуществом. Учить детей выводить фигуры на активные центральные позиции по определённым правилам. (13 мин.)

3. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-5. (7 мин.)

4. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (15 мин.)

5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

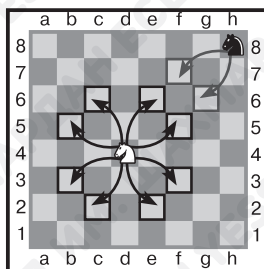
1. Вводная часть урока. Напомнить детям, что одной из основных задач шахматной партии является атака на вражеского короля. Объяснить, что успешность проведения любого рода атаки зависит от боеспособности и манёвренности фигур. Учить детей выводить фигуры на активные центральные позиции по определённым правилам. Объяснить, что тот из соперников, кто владеет большим пространством на доске, будет обладать преимуществом. Перейти к теме урока «Правила игры в дебюте. Принцип борьбы за центр».

2. Правила игры в дебюте. Принцип борьбы за центр.

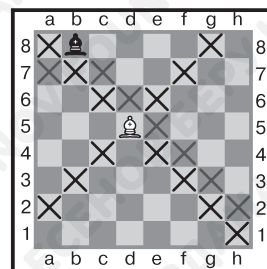
Поля шахматной доски не равноценны между собой. Конечно, их значение главным образом определяется конкретной ситуацией на доске, но, как правило, особенно велика роль центра.

Центром считается квадрат, образуемый полями d4, d5, e4, e5. Это самая важная часть шахматной доски. Фигуры, стоящие в центре, атакуют максимальное число полей.

(31-1, 31-2) Для наглядности можно сравнить действие коней в центре и на краю доски. Централизованный конь держит под прицелом целых 8 полей. Он не только активнее, но и манёвреннее своего оппонента.



31-1



31-2

Из центра силы могут быть направлены в любое место доски как для проведения атаки, так и для защиты. К тому же, если одна из сторон владеет центром, то фигуры другой стороны чаще всего оказываются стеснёнными, что значительно понижает их боеспособность. Задача шахматиста — занять центр и создать давление по линиям, проходящим через центральные поля. Особенное значение центральные поля имеют в дебюте.

Из сказанного вытекает **второй дебютный принцип — борьба за центр.**

Это значит, что в начале партии нужно развивать свои фигуры не бесцельно, а с учётом значения центральных полей. Важная роль в этой борьбе отводится самым

слабым шахматным единицам — пешкам. Атакуя центральные поля, они делают их недостижимыми для фигур соперника.

Пренебрежение к центру в дебюте может повлечь большие трудности в игре, а порой и быстрое поражение. Это подтверждает ряд примеров, взятых из практики неопытных шахматистов.

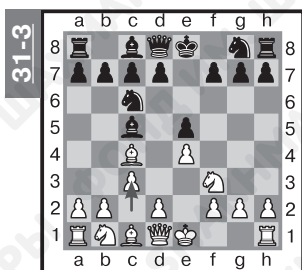
Пример № 1.

Посмотрим, как реализуется принцип борьбы за центр на примере итальянской партии.

1.e4 e5. Белые делают ход центральной пешкой на два поля, сразу занимая центр. Кроме того, открываются диагонали для слона f1 и ферзя d1. Чёрные отвечают симметрично, руководствуясь теми же соображениями.

2.Kf3 Kc6. Белые развивают коня в направлении центра, попутно атакая на пешку e5 и беря под контроль центральное поле d4. Чёрные развивают своего коня, защищая её.

3.Cc4 Cc5. Белые и чёрные выводят слонов в центр на активные позиции, прицеливаясь к пунктам f7 и f2.

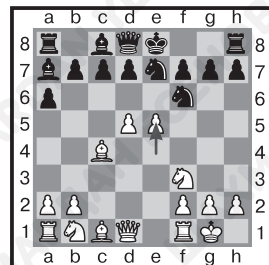
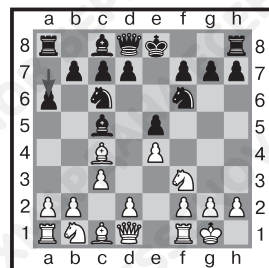


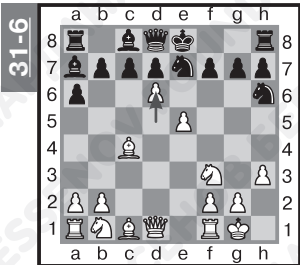
(31-3) **4.c3.** Белые хотят захватить центр ходом d4. Сразу это невыгодно, так как у чёрных три нападения на пункт d4 (конь, слон и пешка), а у белых — только два (ферзь и конь).

(31-4) **4...Kf6 5.0-0 a6?** Чёрные вместо того, чтобы забрать важную центральную пешку противника (5...K:e4), сделали ненужный ход крайней пешкой.

6.d4 Белые продолжают свой план захвата центра с нападением на слона.

(31-5) **6...ed 7.cd Ca7 8.d5 Ke7 9.e5!** Белые развили мощное пешечное наступление в центре и под его прикрытием организовали быструю фигурную атаку.

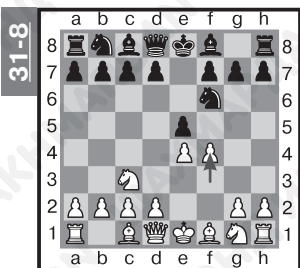
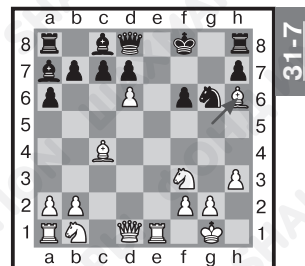




9...Kg4 10.h3 Kh6 11.d6! (31-6).

Продолжая наступление, белые стремятся скорее вскрыть центральные линии для подключения к атаке ладьи и открывают диагонали для слонов.

11...Kg6 12.Cg5 f6 13.ef gf 14.Ле1+ Kpf8 15.Ch6x и чёрным мат (31-7).



Пример № 2.

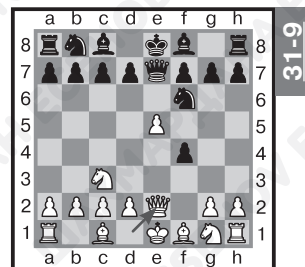
1.e4 e5 2.Kc3. Этот ход определяет дебют. Разыгранна «венская партия» (31-8).

2...Kf6. Наиболее естественный и сильный ход.

3.f4. Один из возможных планов белых в этой позиции. Другой план начинается с хода 3.Cc4 с дальнейшим развитием королевского коня на поле e2 и продвижением пешек на d3 и f4.

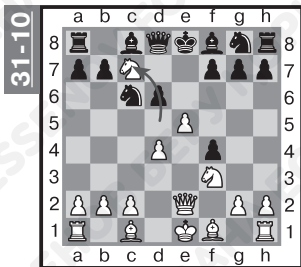
3...ef? Чёрные напрасно идут на поводу замыслов соперника и отдают центр. Лучше было немедленно перейти в контратаку ходом d7-d5.

4.e5! Фе7 5.Фе2. Уже знакомая нам ситуация: чёрный конь вынужден покинуть развитую позицию (31-9).



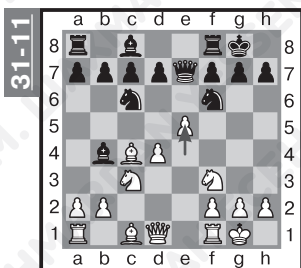
5...Kg8 6.Kf3 Kc6 7.d4 d6? Проигрывает сразу, но посоветовать что-то дельное уже трудно.

Например, попытка спасти пешку f4 тоже вела к поражению 7...g5? 8.Kd5 Фd8 9.Kf6+. 8.Kd5 Фd8.



9.К:c7+! Комбинация на темы «завлечение» и «вскрытый шах». Сначала чёрный ферзь заманивается на неудачное поле с7 (31-10)...

9...Ф:c7 10.ed+ Второй этап: белые забирают с шахом пешку «d6», одновременно атакая на ферзя. Увести из-под ударов обе фигуры сразу невозможно, поэтому чёрные вынуждены отдать ферзя.



Пример № 3.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Cc5 4.c3 Kf6 5.d4 ed 6.cd Cb4+ 7.Kc3 Фе?? преждевременное развитие ферзя.

8.0-0 0-0? Теперь белые выигрывают борьбу за центр и вместе с ним фигуру (31-11).

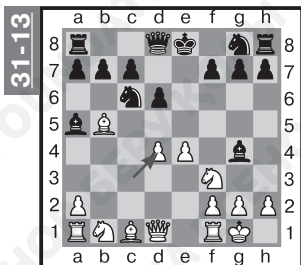
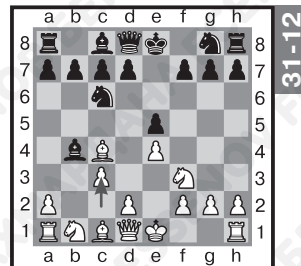
9.e5!, захватывая ещё больше пространства.

9...Ke8 10.Cg5! Оказывается, чёрному ферзю некуда скрыться **10...Kf6 11.Kd5!** Чёрные теряют фигуру и вскоре получают мат.

Пример № 4.

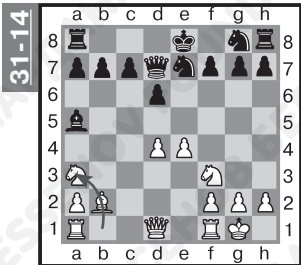
Не только начинающие шахматисты допускают подобные ошибки. В качестве примера борьбы за центр рассмотрим первую партию матча на первенство мира 1892 года между М.Чигориным и В.Стейницем.

(31-12) **1.e4e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Cc5 4.b4** жертва пешки ради выигрыша времени на развитие фигур и создания сильного пешечного центра. **4...C:b4 5.c3.**



В этом ходе смысл гамбита. Белые с темпом, атакая на слона, подготавливают важнейшее развивающее продвижение d2-d4.

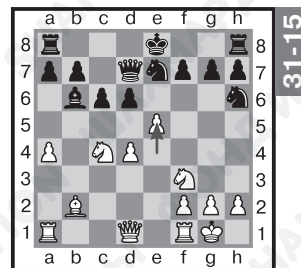
(31-13) **5...Ca5 6.0-0 d6 7.d4 Cg4 8.Cb5 ed 9.cd.**



(31-14) У белых отличный пешечный центр d4, e4 против одной пешки d6 у чёрных. При любом удобном случае белые пешки могут двинуться вперёд. **9...Cd7 10.Cb2 Kce7 11.C:d7+ Ф:d7 12.Ка3!**

(31-15) Конь переводится на отличную стоянку — на поле c4, откуда он усиливает давление на центральные поля.

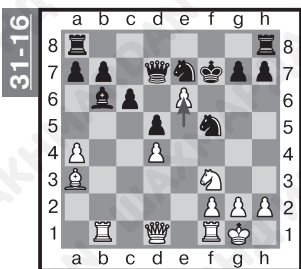
12...Kh6 13.Kc4 Cb6 14.a4 c6 15.e5!



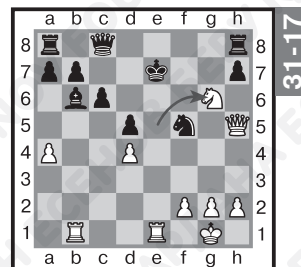
Белые развили все фигуры на активные позиции и готовы к подрыву центра.

(31-16) **15...d5 16.Kd6+ Kpf8 17.Ca3 Kpg8 18.Лаб1!**

Белые готовят перевод ладьи через поле b3 на королевский фланг. **18...Kf5 19.K:f7! Kpf7 20.e6!**



(31-17) Чёрного короля в скором времени ждёт неминуемая гибель. **20...Кр:e6 21.Ke5! Фс8 22.Ле1 Kpf6 23.Фh5 g6 24.C:e7+ Kpe7 25.Kg6!+.**



25...Kpf6 26.K:h8. У чёрных материальное преимущество, но они проигрывают из-за того, что их король остался без прикрытия. **26...C:d4 27.Лб3 Фd7 28.Лf3 Л:h8 29.g4 Лg8 30.Фh6.** Чёрные сдались.

Выводы:

Основная борьба в дебюте ведётся вокруг центра. Образно говоря, центр — это важнейший транзитный пункт, через который «проходят» все стратегические замыслы. В связи с этим развитие фигур и борьба за центр неразрывно связаны

друг с другом. Пока в дебюте не определилась структура борьбы, целесообразно развивать фигуры в центре. После полного завершения развития нужно стремиться вскрывать центр, освобождая пространство для тяжёлых фигур.

3. Выполнить задания 1-5 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

4. Игра в шахматы с заданной позиции. Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, обращает внимание, что необходимо соблюдать правила разыгрывания дебюта: скорейшим образом развивать фигуры, захватывать центр, заботиться о безопасности короля, внимательно следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 31. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 7-8.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какие поля составляют центр доски?

Ответ запиши: **e4, d4, e5, d5.**

Задание № 2.

Какие фигуры называются тяжёлыми?

Ответ запиши: **ладья, ферзь.**

Задание № 3.

В какой части доски фигуры обладают наибольшей мобильностью?

Ответ запиши: **в центре доски.**

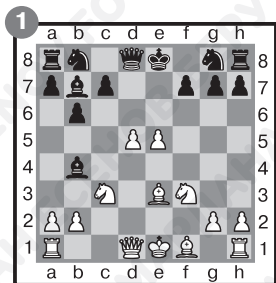
Задание № 4.

Сколько полей есть в распоряжении коня, находящегося на поле e4?

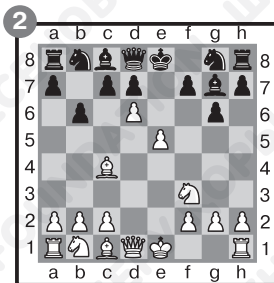
Ответ запиши: **8 (восемь).**

Задание № 5.

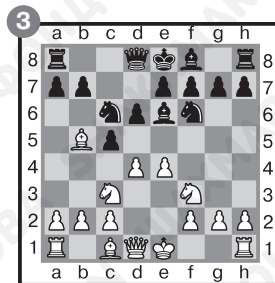
Ход белых. Найди лучшее продолжение. Ответ запиши.



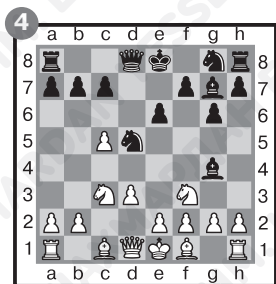
1.Фa4+.



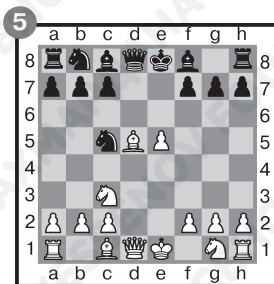
1.Фd5.



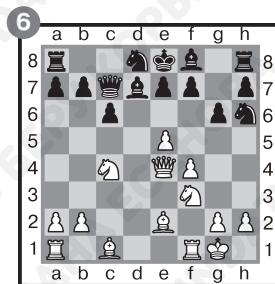
1.d5.



1.Фa4+.



1.Cf7+ Kpf7 2.Фd8.

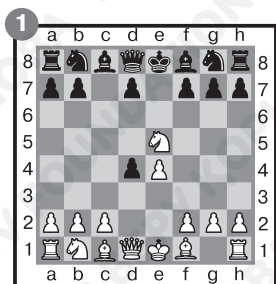


1.Kd6+ ed 2.ed+.

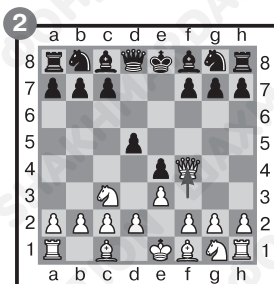
Ответы на домашнее задание:

Задание № 7.

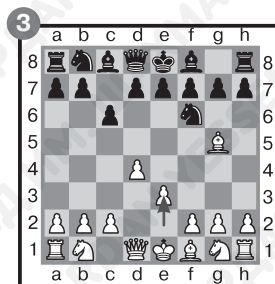
Ход чёрных. Найди лучшее продолжение. Ответ запиши.



1...Фa5+.



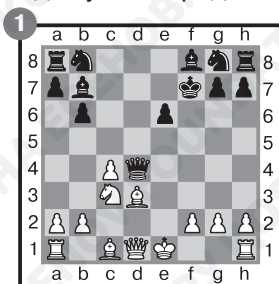
1.Cd6.



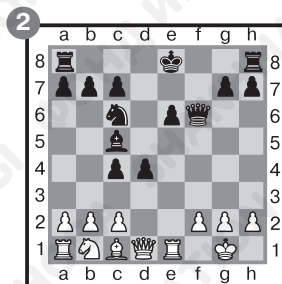
1...Фa5+.

Задание № 8.

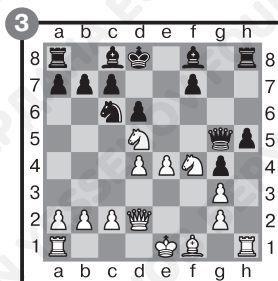
Ход белых. Найди лучшее продолжение. Ответ запиши.



1. Cg6+ hg 2. Ф:d4.



1. Фh5+ g6 2. Ф:c5.



1. Ke6+ fe 2. Ф:g5.

§ 32. Правила игры в дебюте. Принцип безопасности короля

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «дебют», «центр», «рокировка». Учить детей правильно разыгрывать начальную стадию партии; объяснить основные правила, которые нужно соблюдать: развивать фигуры на активные позиции, вести борьбу за центральные поля, заботиться о безопасности короля. Объяснить, что рокировку нужно делать в дебюте. Закрепить полученные знания посредством выполнения игровых заданий и тренировочных партий;
- развивающая — используя учебные задания, способствовать развитию памяти, внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к игре в шахматы, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое «дебют», «центральные поля», «рокировка». Перейти к теме урока: «Правила игры в дебюте. Принцип безопасности короля». (5 мин.)

2. Напомнить детям, что одной из основных задач шахматной партии является атака на вражеского короля. Успешность её проведения зависит от боеспособности и манёвренности фигур. Объяснить детям, что для проведения атаки на вражеского короля необходимо развивать свои фигуры на активные позиции, бороться за центральные поля, а также заботиться о безопасности собственного короля. Показать типичные дебютные ошибки, которые приводят к поражению. (13 мин.)

3. Выполнение игровых заданий для закрепления нового материала. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-5. (7 мин.)
5. Игра в шахматы с начальной позиции между двумя учащимися. (10 мин.)
6. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Вводная часть урока. Напомнить детям, что одной из основных задач шахматной партии является атака на короля противника. Объяснить, что для проведения атаки на короля необходимо развивать свои фигуры на активные позиции, бороться за центральные поля, а также заботиться о безопасности собственного короля. Показать типичные дебютные ошибки, которые приводят к поражению. Перейти к теме урока «Правила игры в дебюте. Принцип безопасности короля».

2. Правила игры в дебюте. Принцип безопасности короля.

Мы уже говорили о том, что король — это самая важная фигура на шахматной доске и потому он нуждается в постоянной защите. Если король в опасности, всё остальное уже не имеет значения: не важно, сколько фигур остаётся на доске, если королю поставили шах и мат — игра заканчивается. Поэтому из всех принципов игры безопасность короля является самым значимым.

В большинстве случаев в начале партии борьба развивается не на флангах, а в центре доски. При пешечном противостоянии вскрываются центральные вертикали и фигуры развивают большую активность. В таких случаях положение короля в центре становится крайне опасным и встаёт вопрос, куда его спрятать от потенциального обстрела фигур. Неэффективно строить защиту короля с помощью всех фигур в центре, поэтому грамотные шахматисты возлагают эту миссию на пешки, то есть делают рокировку! Также рокировка помогает в развитии тяжёлых фигур.

Лишить короля соперника рокировки и подвергнуть его атаке в центре доски — цель любого сильного шахматиста. Ведущий атаку должен стараться помешать рокировке, стремиться к максимальному вскрытию игры.

Рассмотрим примеры, наглядно показывающие, что случается, если одна из сторон пренебрегает принципом безопасности короля.

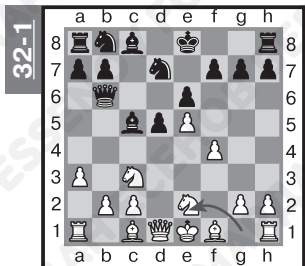
Пример № 1. Неудачное развитие фигур и задержка с рокировкой.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Кc3 Kf6. Разыграна классическая французская защита.

(32-1) 4. e5 Kfd7. Белые ходом e4-e5 определяют пешечную структуру в центре. Чёрные вынуждены временно отступить назад, чтобы начать атаковать на флангах ходами c7-c5 и/или f7-f6.

5. a3 c5 6. f4 cd 7. Ф:d4 Cc5 8. Фd1 Фb6 9. Kge2?

Белые не почувствовали, что над их королём уже «сгустились тучи». 9... Cf2 10. Kpd2 Фе3 мат.



Пример № 2. Погоня за материальным преимуществом в ущерб развитию.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. d4 ed 5. 0-0 Ce7 6. K:d4 K:e4? (32-2).

Чёрным уже пора было задуматься о безопасности своего короля и срочно делать рокировку с последующим развитием ферзевого фланга.

7. Kf5 g6? Время катастрофически упущено. Уже не спасала даже рокировка. 7...0-0 8. Фg4! Kg5 9. Ke7 с выгрышем фигуры. Единственным путём к спасению было:

7...Cf6 8. Фd5 0-0 9. Фе4 d5! 10. Cd5 Cf5 11. Фf5 Ke7 12. C:f7, оставаясь без пешки.

8. Фd5 Lf8 На 8...0-0 9. Kh6 и затем Ф:e4. 9. Kg7x. (32-3).

Красивое завершение партии — спёртый мат.

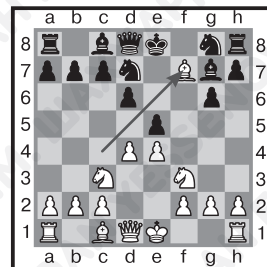
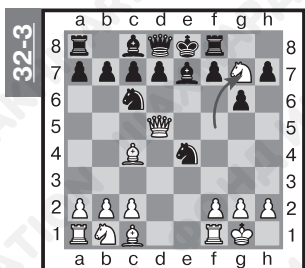
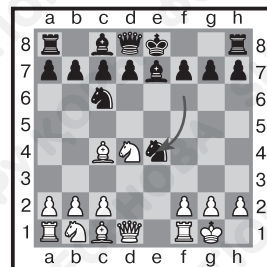
Пример № 3. Пассивное развитие фигур. Жертва на f7.

1. e4 g6 2. d4 Cg7 3. Kf3 d6 4. Cc4 Kd7 5. Kc3.

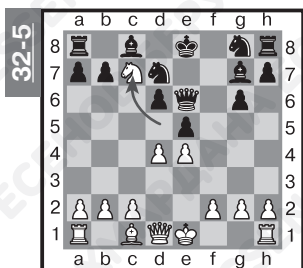
Разыгранный чёрными дебют не рекомендуется применять неопытным шахматистам.

5...e5?

Первая ошибка оказывается решающей. Необходимо было продолжить развитие ходом 5...Kf6. 6. C:f7! (32-4).



Ударом на этом пункте завершилось множество партий. Поэтому он считается наиболее уязвимым. Наиболее надёжное решение для защиты пункта f7 — быстрее сделать рокировку.



6...Кр:f7 7.Kg5 Кре8 Не спасали и другие отступления короля. **8.Ke6 Фf6 9.Kd5 Ф:e6 10. Кс7** с выигрышем ферзя (32-5).

Пример № 4.

1.e4 e5 2.Kf3 f6? Пешку на e5 можно защищать по-разному, но только не так! Пешка отнимает у коня g8 лучшее поле для развития, а также ослабляет пешечное прикрытие короля. **3.К:e5!** Белые жертвуют фигуру ради открытия диагонали для ферзя (32-6).

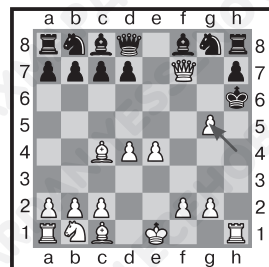
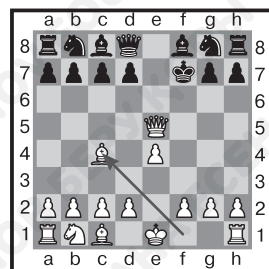
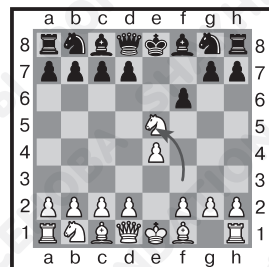
3...fe? Лучше было позаботиться о скорейшем развитии фигур и отклонить жертву коня.

4.Фh5+ Кре7 (на 4...g6 последовало бы 5.Ф:e5+! — двойной удар на короля и ладью) **5.Ф:e5+ Кpf7 6.Cc4+**. (32-7).

6...Кpg6?

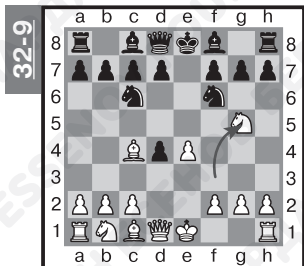
Единственный путь к спасению заключался в ходе **6...d7-d5**. Чёрные открывают дорогу белопольному слону и берут под контроль пункт f5. Теперь белые быстро матают беззащитного короля.

7.Фf5 Кph6 8.d4 g5 9.h4 Кpg7 10.Фf7 Кph6 11.hgx мат (32-8).



Пример № 5. Задержка короля в центре путём жертвы фигуры.

П. Морфи – неизвестный шахматист, 1858.



1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Kf6 4.d4 ed 5.Kg5 (32-9).

Этот ход не одобряется современной теорией. Лучше было просто рокировать.

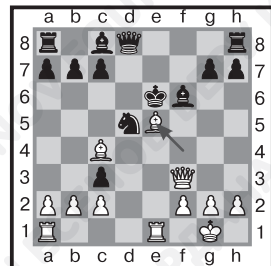
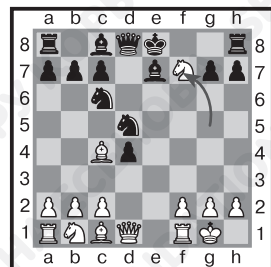
5... d5? Чёрные не пользуются представившимся шансом. После 5...Ke5! у них преимущество. **6.ed K:d5 7.O-O Ce7 8.K:f7! (32-10).**

Такие жертвы часто встречались в партиях Пола Морфи. Стоило промедлить ещё один ход, и чёрный король успел бы рокироваться.

8...Kp:f7 Чёрный король вынужден отправиться в путешествие, из которого уже не вернётся.

9.Фf3+ Kpe6 Если король отойдёт на исходную позицию, то будет потерян конь на d5. Однако это было меньшим из зол.

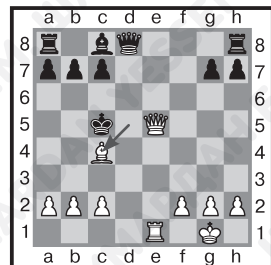
10.Kc3! Отличный ход, окончательно разрушающий прикрытие чёрного короля **10...dc 11.Ле1+ Ke5 12.Cf4.** Игра всеми фигурами — ещё один отличительный признак творчества Морфи. **12...Cf6 13.C:e5. (32-11).**



13...C:e5 14.Л:e5+ Kp:e5 15.Ле1+ Последний резерв вступает в бой. **15...Kpd4 16.C:d5 Kpc5** Обратите внимание на положение чёрных фигур — кроме короля, они до сих пор расположены на начальных позициях и не принимают участия в игре. Фактически, чёрный король вынужден в одиночку противостоять белым.

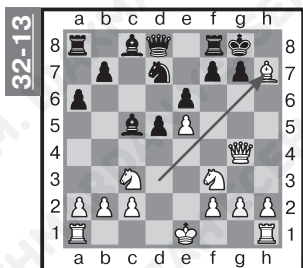
17.Ф:c3+ Kpd6 18.Фe5+ Kpc5 19.Cc4+ (32-12). Заключительный аккорд.

19...Kp:c4 20.Ле4+ Фd4 21.Л:d4x мат.



Однако, даже сделав рокировку, не стоит забывать о возможности соперника развить фигурную атаку на короля. История шахматных сражений богата примерами, демонстрирующими красивые атаки на рокировавшего короля. Пешки на h7 и g7 (h2 и g2), как правило, бывают защищены только королём, поэтому многие матовые комбинации связаны с использованием этой слабости. Если один из игроков, увлечшись своими планами, пренебрегает охраной позиции короля и не следит за угрозами соперника, это, как правило, заканчивается поражением.

Пример № 6. Атака на рокировавшего короля.



1.e4 e6 2.d4 d5 3.Kc3 Kf6 4.e5 Kfd7 5.Ce3 c5 6.Fg4 cd 7.C:d4 Kc6 8.Kf3 K:d4 9.Ф:d4 Cc5 10.Fg4 O-O 11.Cd3 a6? Смертельная ошибка. Чёрные игнорируют тот факт, что целых три фигуры уже нацелены на прикрытие короля.

12.C:h7+! (32-13). Типовая комбинация с жертвой слона на h7 с целью выманить вражеского короля из укрытия.

12...Kp:h7 13.Kg5+ Kpg8 14.Фh5 Ле8 15.Ф:f7+ Kph8 16.Фh5+ Kpg8 17.Фh7+ Kpf8 18.Фh8+ Kpe7 19.Ф:g7x.

Выводы:

В начале и в середине партии наиболее уязвимой фигурой является король. В дебюте в большинстве случаев следует как можно скорее уводить короля из центра, так как при вскрытии позиции в центре он становится объектом атаки.

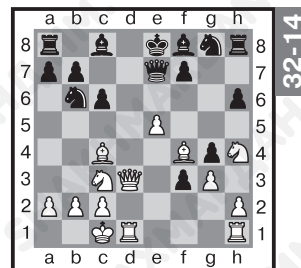
Почему же всё-таки иногда король застревает в центре? Можно отметить следующие основные причины:

- 1) пренебрежение рокировкой из-за увлечения другими ходами, например, в погоне за материальными приобретениями;
- 2) дебютные ошибки, делающие рокировку невозможной.

3. Игровая часть урока.

Для закрепления нового материала и лучшего понимания необходимости ещё в дебюте заботиться о безопасности короля разобрать с учениками пример: «Атака на нерокировавшегося короля».

Учитель расставляет на доске позицию и предлагает ученикам самостоятельно определить, находится ли неприятельский король в опасном положении. Найти за белых тактический удар, решающий исход партии.



(32-14) 1.С:f7+! Кр:f7 2.Фg6х или 1...Ф:f7 2.Фd8х.

4. Выполнить задания 1-5 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. **Игра в шахматы с заданной позицией.** Учитель разбивает детей на пары, и они играют партию с начальной позиции. Учитель следит за игрой детей, обращает внимание, что необходимо соблюдать правила разыгрывания дебюта: скорейшим образом развивать фигуры, захватывать центр, заботиться о безопасности короля, внимательно следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

6. **Домашнее задание.** Прочитать в учебнике Урок 32. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 7-8.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какая фигура самая важная в шахматах?

Ответ запиши: **король.**

Задание № 2.

Что такое рокировка?

Ответ запиши: **особый ход, в котором участвуют сразу две фигуры: король и ладья.**

Задание № 3.

Почему в дебюте в центре доски король находится в опасности?

Ответ запиши: **потому что центральные вертикали вскрываются.**

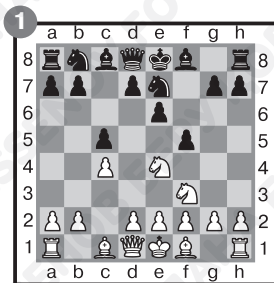
Задание № 4.

К чему должен стремиться игрок, ведущий атаку на короля соперника?

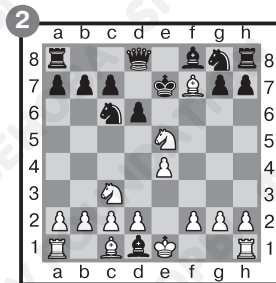
Ответ запиши: **лишить его права на рокировку.**

Задание № 5.

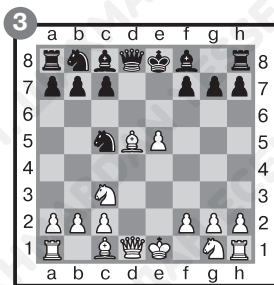
Ход белых. Найди лучшее продолжение. Ответ запиши.



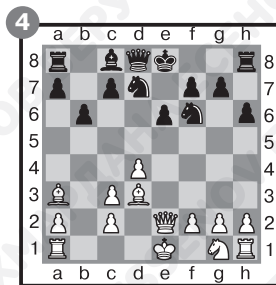
1. Kd6x.



1. Kd5x.

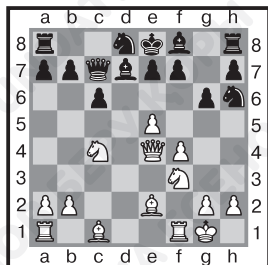


1. C:f7+ Kр:f7 2. Фd8.



1. Ф:e6+ fe 2. Сg6x.

Ответы к домашнему заданию:



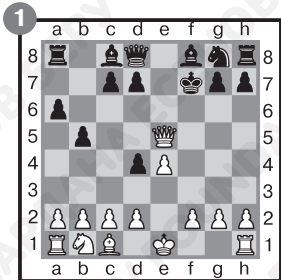
Задание № 7.

Ход белых. Как бы вы сыграли? Ответ запиши.

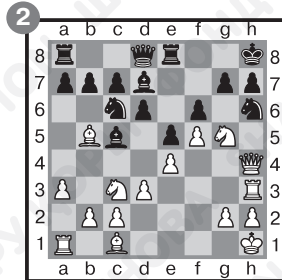
1. Kd6+ ed 2. ed+ с выигрышем ферзя.

Задание № 8.

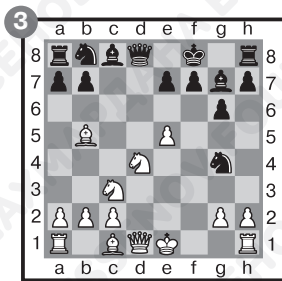
Ход белых. Найди двойной удар. Ответ запиши.



1. $\Phi d5+$ $Kpe8$ 2. $\Phi:a8$.



1. $Kf7+$ $K:f7$ 2. $\Phi:h7x$.



1. $Ke6+$ fe 2. $\Phi:d8+$.

§ 33. Игровое занятие. Правила разыгрывания дебюта

Цель урока:

- обучающая — закрепить понятия «шахматная партия», «дебют». Показать детям, как на практике применяются изученные дебютные принципы. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Учить детей обдумывать каждый ход, действовать согласно принятым правилам поведения игроков во время шахматной партии; учить применять на практике полученные знания. Формировать навык игры в шахматы;
- развивающая — используя непосредственно игру в шахматы, способствовать развитию памяти, внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение анализировать, сравнивать, оценивать различные возможности, возникающие в партии, делать выводы, выбирать из нескольких возможных ходов лучший ход;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навык самооценки.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, тетради, ручки для записи партий, шахматные часы.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить изученные дебютные принципы. Напомнить детям правила поведения во время шахматной партии. Сообщить тему урока: «Правила разыгрывания дебюта». (3 мин.)
2. Рассказать детям, что во время партии игроки должны соблюдать правила разыгрывания дебюта, стараться использовать изученные тактические приёмы. Для этого надо внимательно следить за возможностями соперника, обращать внимание на расположение неприятельских фигур, использовать дебютные ошибки. Помнить, что часто объектом атаки становится незащищённый король. (7 мин.)
3. Игровая часть урока. Проведение шахматного соревнования. (30 мин.)

4. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, какие правила разыгрывания дебюта были изучены на предыдущих уроках. Напомнить учащимся правила поведения во время игры в шахматы. Сообщить детям, что на этом уроке будет проведён тематический шахматный турнир на тему: «Правила разыгрывания дебюта в игровой практике». Но сначала разберём несколько коротких партий из практики ведущих казахстанских гроссмейстеров.

2. Правила разыгрывания дебюта.

Изученные на предыдущих уроках правила разыгрывания дебюта актуальны для шахматистов всех уровней. Дебютные ошибки встречаются как в партиях начинающих шахматистов, так и в партиях мастеров. Разбор партий позволяет понять, как лучше всего наказывать соперника за несоблюдение основных дебютных принципов. Рассмотрим несколько коротких партий из творчества известных казахстанских шахматистов.

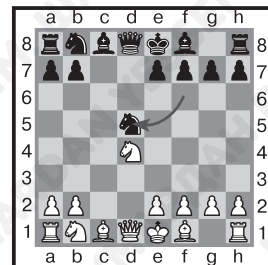


Ринат Джумабаев

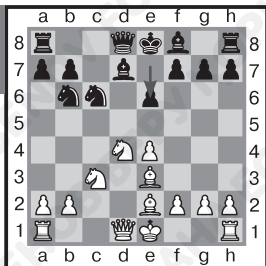
Международный гроссмейстер. Чемпион Казахстана 2017 года. С 2008 года является членом национальной сборной команды Казахстана. Участник четырёх шахматных Олимпиад, Азиатских игр и командного первенства Азии. Многократно представлял Казахстан на чемпионатах мира и Азии среди молодёжи в различных возрастных категориях.

Джумабаев – Казаков (Павлодар, 2007)

1. d4 d5 2. Kf3 c5 3. c4 cd 4. cd Kf6 Возникла симметричная позиция, однако это вовсе не означает, что она равная. Белые опережают соперника на один темп, и это имеет важное значение. **5. K:d4 K:d5 (33-1).**



33-2



6. e4 Kb6 Приходится отступить. **7. Kc3 Kc6 8. Ce3 Cd7 9. Ce2.** Белые заметно опережают своего соперника в развитии. **9...e6** (33-2).

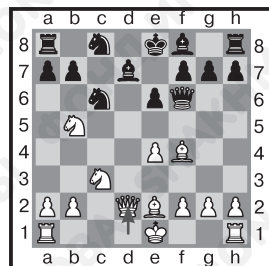
10. Kdb5! «Имеющий преимущество обязан атаковать!» — это правило первого чемпиона мира В. Стейница должен знать и использовать каждый шахматист.

10...Kc8 11. Cf4. Белый конь стремится на поле c7.

11...Фf6?? Решающая ошибка. Необходимо было 11...e5.

12. Фd2 Теперь защищать поле c7 нечем (33-3).

12...Cc5 13. Kc7+ Kpd8 14. K:a8 Фe7 15. Kc7 a6 16. O-O У белых лишняя ладья и они легко победили.



33-3



Муртас Муратович Кажгалеев

Международный гроссмейстер. Чемпион Казахстана среди мужчин 2015 года.

В составе национальной сборной участник 7-ми Олимпиад. Чемпион летних азиатских игр 2006 года по быстрым шахматам.

Рамеш – Кажгалеев (Ереван, 1998)

33-4



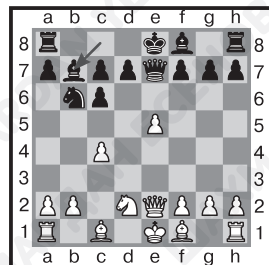
1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. K:d4 (33-4).

Разыгран популярный дебют – Шотландская партия.

4...Kf6 Другой возможный путь 4...Cc5.

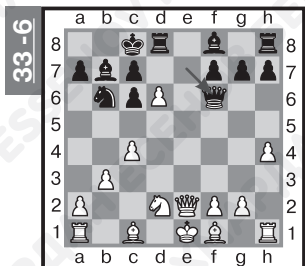
5. K:c6 bc 6. e5 Фe7 7. Фе2

Kd5 8. c4 Kb6 9. Kd2 Cb7 (33-5).



33-5

10.h4? Ошибка. Белые отстают в развитии, а теперь ещё и двигают крайнюю пешку. Необходимо было сыграть 10.b3, подготавливая развитие слона и длинную рокировку.

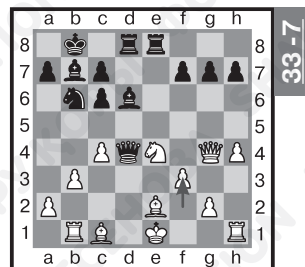


10...O-O-O 11.b3 d6! Своевременный подрыв центра — и у чёрных уже перевес. Всё это следствие пренебрежения белых развитием на предыдущих ходах.

12.ed?? Фf6! (33-6). Непредвиденный ответ. Расчёт белых был основан на варианте 12...Ф:d6 13.Cb2 и они успевают увести короля из центра.

13.Лb1 C:d6 Преимущество чёрных в развитии носит решающий характер.

14.Фg4+ Kpb8 15.Ce2 Лhe8 16.Ke4 Белым рокировать нельзя, ввиду 16.O-O Фе5, и либо мат на h2, либо теряется слон на e2. **16...Фd4 17.f3** (33-7).



17... f5! 18.Ф:f5 Л:e4 19.fe Cb4+ 20.Kpf1 Лf8 Белые сдались.



Рустам Данилович Хуснутдинов

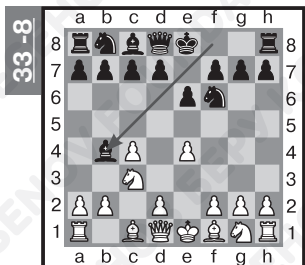
Международный гроссмейстер. Главный тренер женской сборной РК.

Чемпион Азии по блицу 2016 года. Двукратный чемпион Казахстана по блицу.

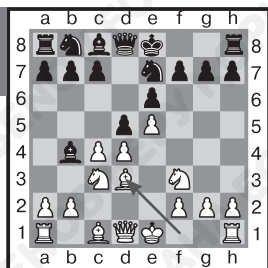
Многokrатно представлял Казахстан на чемпионатах мира и Азии среди молодёжи в различных возрастных категориях.

Хуснутдинов – Акбарния (Испания, 1996)

Партия была сыграна на чемпионате мира среди детей.
1.c4 e6 2.Kc3 Kf6 3.e4 Cb4? (33-8). Неудачное решение. Необходимо было срочно захватить центр ходом d7-d5.



33-9

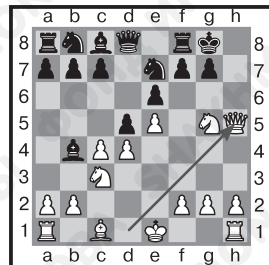


4.e5! Вынуждая коня покинуть хорошую позицию
4...Kg8 5.d4 d5.

6.Kf3 Ke7 Из шести сделанных чёрными ходов это уже третий ход коня. Белые получили преимущество в развитии фигур и захватили центр. **7.Cd3 (33-9).**

7...O-O? Вторая и решающая ошибка. После потери времени на ходы коня чёрным следовало играть более осмотрительно. **8.C:h7+!** Типичная комбинация, в данном случае немедленно приводящая к выигрышу **8...Kp:h7 9.Kg5+ Kpg8.** Упорнее было 9...Krg6, на что сильнее всего 10.h4! С неотразимыми угрозами. **10.Фh5** Атака белых развивается легко и непринуждённо. Грозит мат на h7 (33-10).

10...Ле8 11.Фh7+ Kpf8 12.Фh8+ Kg8 13.Kh7+ Kpe7 14.Cg5+ Ввиду больших материальных потерь чёрные сдались.



33-10



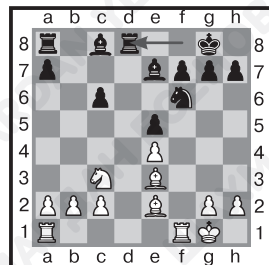
Динара Садуакасова

Международный женский гроссмейстер. Чемпионка мира среди девушек до 20 лет, чемпионка Мира до 18 лет, чемпионка Мира среди школьников до 17 лет, чемпионка Центральной Азии среди женщин 2015 года, многократная чемпионка РК, член национальной сборной Республики Казахстан с 11 лет, автор книги «Первые шаги в шахматах».

Великич – Садуакасова (Чемпионат мира до 18 лет, ЮАР 2015)

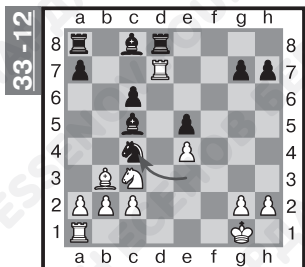
1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cd 4.K:d4 Kf6 5.Kc3 e6 Разыгран один из популярных вариантов Сицилианской защиты. **6.Ce2 Ce7 7.O-O O-O 8.f4 Kc6 9.Ce3 e5 10.fe de 11.K:c6 bc 12.Ф:d8 Л:d8 (33-11).**

Кажется, что на доске спокойный эндшпиль, но всего одна ошибка белых ставит их на грань катастрофы.



33-11

13. Сс4? Кg4! 14. Л: f7 после 14. С: f7+ Крh8 15. Cf2 Са6! Чёрные атакуют.



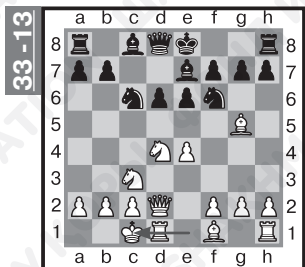
14...К:е3 15.Сb3 Сс5! Блестящий завершающий штрих! Без него белые не только «выходили сухими из воды», но и оставались с материальным преимуществом. **16.Лd7+ Кс4+!** (33-12). Изящная концовка! Чёрный конь закрыл своего короля и одновременно открыл слона на с5, который даёт шах белому королю. Следующим ходом чёрные заберут ладью на d7 и получат решающее преимущество. Белые сдались.



Жансая Абдумалик

Казахстанская шахматистка, в возрасте 14 лет стала самым молодым гроссмейстером в Казахстане. Многократная чемпионка РК среди юниоров, чемпионка Азии и Мира среди девушек, чемпионка мира среди школьников 2010-2011 годов. Чемпионка Казахстана среди женщин 2016 года.

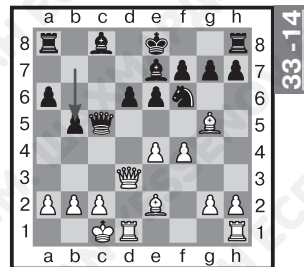
Абдумалик – Торхаллссон (Рейкьявик, 2015)



1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K: d4 Kf6 5. Kc3 d6 6. Cg5 Разыграна Атака Раузера в Сицилианской защите. **6...e6 7. Фd2 Ce7 8. O-O-O** (33-13).

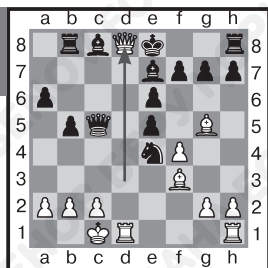
8...a6 Не самый лучший ход в этой позиции. Лучше было рокироваться.

9. f4 K: d4 10. Ф: d4 Фа5 И сейчас ещё не поздно было увести короля из центра **11. Ce2 Фс5 12. Фd3 b5?** Это была последняя возможность чёрных рокировать (33-14).



13. Cf3 Лb8 14. e5 de 15. Ke4! Белые умело ведут атаку. **15...К:е4??** Грубая

33-15



ошибка, сразу приводящая к мату. Необходимо было сыграть Фс7. **16.Фd8+!!** Мат чёрным неизбежен. Чёрные сдались (33-15).



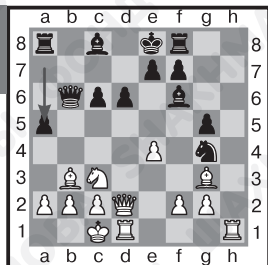
Ануар Мухтарович Исмагамбетов

Международный гроссмейстер. Главный тренер детско-юношеской сборной РК. Серебряный призёр Чемпионата Мира среди студентов 2010 года, многократный призёр и двукратный чемпион Республики Казахстан среди мужчин, участник Кубка Мира.

Исмагамбетов – Вен Ян (Китай, 2012)

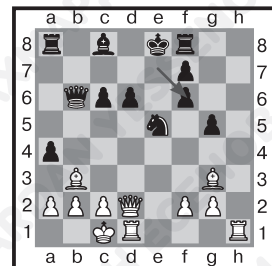
Партия сыграна на командном чемпионате Азии в матче Казахстан – Китай.

33-16

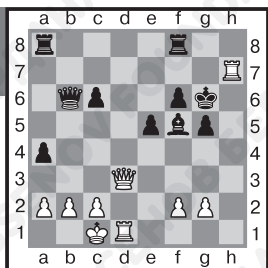


1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cd 4.K:d4 Kf6 5.Kc3 a6 Разыгран вариант Найдорфа в Сицилианской защите. **6.Ce3 Kg4 7.Cg5 h6 8.Ch4 g5 9.Cg3 Cg7 10.Cc4** Все фигуры белых выводятся на активные позиции. **10...Kc6 11.K:c6 bc 12.h4 Фb6 13.Cb3 Лf8 14.hg hg 15.Фd2 Cf6 16.O-O-O a5** Чёрный король до сих пор в центре доски — время атаковать! (33-16).

17.e5! Для вскрытия центральной линии не жаль пожертвовать пешку. **17...К:e5 18.Ke4 a4 19.K:f6+ ef** (33-17).



20.C:f7+! Отличный удар! Слон, жертвуя собой, вскрывает прикрытие чёрного короля **20...Кp:f7 21.C:e5 de 22.Лh7+ Кpg6??** Необходимо было сыграть



22...Кре8. **23.Фd3+ Cf5**. Кажется, что чёрные успешно отразили атаку, но не тут-то было (33-18).

24.Лdх1!! C:d3 25.g4!! Клетка захлопнулась, и чёрным не избежать мата ходом ладьи с h1 на h6. Чёрные сдались.

Выводы:

Ошибки в дебютной стадии встречаются в партиях шахматистов всех уровней: от начинающих до гроссмейстеров. Для того чтобы избежать их, необходимо строго следовать основным дебютным принципам: 1) быстрое развитие; 2) захват центра; 3) безопасность короля (рокировка). Кроме этого весьма полезным будет изучение партий сильных шахматистов.

4. Игровая часть урока. Проведение тематического шахматного турнира. При игре турнирных партий желательно, чтобы учащиеся записывали начальную часть партии. Впоследствии преподаватель может разобрать партии учащихся, в которых были допущены грубые ошибки в дебюте. Также полезно рассмотреть наиболее удачные партии учащихся.

5. Выполнить задания 1-5 в рабочей тетради. Задания в рабочей тетради выполняются детьми самостоятельно — либо в перерывах между партиями, либо остаются как дополнительные к домашнему заданию. Оценка своей работы на уроке.

6. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 33. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 7-8.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Перечислите основные дебютные правила.

Ответ запиши:

- 1) принцип быстреешего развития;**
- 2) принцип борьбы за центр;**
- 3) принцип безопасности короля.**

Задание № 2.

Каких ошибок нужно избегать при разыгрывании дебюта?

Ответ запиши:

- 1) игра одной фигурой несколько ходов подряд;**
- 2) задержка с рокировкой;**
- 3) неудачное развитие фигур на край доски;**
- 4) проведение неподготовленных атак;**
- 5) раннее развитие ферзя.**

Задание № 3.

Какая фигура находится в наибольшей опасности в дебюте?

Ответ запиши: **король.**

Задание № 4.

Каких известных казахстанских шахматистов вы знаете? Ответ запиши:

Ринат Джумабаев, Ануар Исмагамбетов, Муртас Кажгалеев, Рустам Хуснутдинов, Динара Садуакасова, Жансая Абдумалик, Гулисхан Нахбаева, Гульмира Даулетова (достаточно, если указано 2-3 правильных ответа).

Задание № 5.

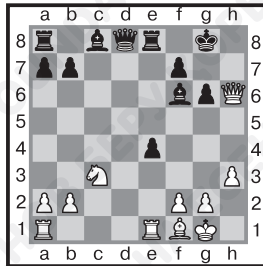
Кого из чемпионов мира по шахматам вы знаете?

Ответ запиши: **В.Стейниц, Э.Ласкер, Р.Капабланка, А.Алехин, М.Эйве, М.Ботвинник, В.Смыслов, М.Таль, Т.Петросян, Б.Спасский, Р.Фишер, А.Карпов, Г.Каспаров, В.Крамник, В.Ананд, М.Карлсен** (достаточно, если указано 1-2 правильных ответа).

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 7.

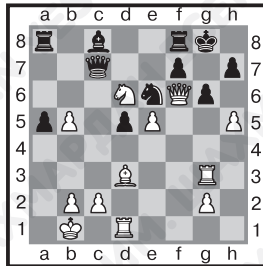
Сыграйте как Динара Садуакасова. Ход чёрных. Выигрыш фигуры. Ответ запиши.



1...Cg5!

Задание № 8.

Сыграйте как Гульмира Даулетова. Ход белых. Атака на чёрного короля. Ответ запиши.



1. Kf5! и следующим ходом Kh6х мат.

§ 34. Итоговое занятие

Цель урока:

- обучающая — закрепить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных в течение учебного года: «линейный мат», «двойной удар», «сквозной удар», «связка», «открытое нападение», «открытый шах», «двойной шах», «оппозиция», «правило квадрата»; формировать знания детей об основных принципах разыгрывания элементарных пешечных окончаний и дебюта; закрепить навыки детей в матовании одинокого короля, атаке неприятельского короля, основанной на взаимодействии фигур, выигрыше материала с использованием элементарных тактических приёмов;
- развивающая — используя игровые задания, способствовать развитию памяти, произвольного внимания, развивать комбинаторное, операционное мышление; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких возможных вариантов единственно правильный;
- воспитательная — закрепить интерес к овладению секретами игры, любовь к интеллектуальной деятельности, трудолюбию, стремлению преодолевать трудности и доводить начатое дело до конца, формировать навыки самооценки и самоконтроля.

Оборудование: демонстрационная шахматная доска с шахматными фигурами; шахматные комплекты, у детей учебники и рабочие тетради, разноцветные карандаши или фломастеры.

Данный урок является обобщающим. Закрепляются знания об основных понятиях и терминах, изученных в течение учебного года. После того как учитель напоминает детям сведения, изученные в течение учебного года, проводится итоговая проверочная работа. За основу можно взять задания соответствующего урока из рабочей тетради.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Перейти к теме урока «Итоговое занятие». (5 мин.)

2. Напомнить детям основные понятия и термины, изученные в течение учебного года: «линейный мат», «взаимодействие фигур», «батарейный мат», «двойной удар», «сквозной удар», «связка», «открытое нападение», «открытый шах», «двойной шах», «оппозиция», «правило квадрата»; повторить основные принципы разыгрывания дебюта и элементарных окончаний. (8 мин.)

3. Проведение итоговой проверочной работы. (27 мин.)

4. Подведение итогов урока. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Перейти к теме урока «Итоговое занятие».

2. Итоговое занятие. Обобщить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных в течение учебного года.

3. Практическая часть урока.

Итоговая проверочная работа проводится в рабочей тетради, учащимся даётся 25 минут на выполнение заданий, после чего тетради сдаются на проверку.

Критерии оценки итоговой проверочной работы:

Оценка 5 — все задания решены правильно;

оценка 4 — допущены 1-2 ошибки;

оценка 3 — половина заданий решены правильно;

оценка 2 — решены правильно 1-3 задания.

4. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 34. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 13-21.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какие фигуры могут поставить мат одинокому королю без помощи своего короля?

Ответ запиши: **две ладьи, ферзь и ладья, два ферзя.**

Задание № 2.

Какие роли могут выполнять фигуры при атаке на неприятельского короля?

Ответ запиши: **охотник, сторож, защитник, связывающая фигура.**

Задание № 3.

Сколько раз в партии должна повториться одна и та же позиция, чтобы можно было потребовать ничью?

Ответ запиши: **три раза.**

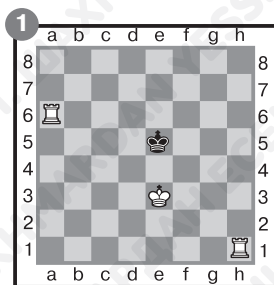
Задание № 4.

Как называется тактический приём, при котором дальнобойная фигура нападает на фигуру соперника, прикрывающую собой своего короля?

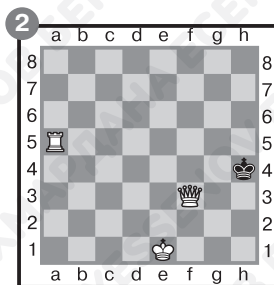
Ответ запиши: **связка.**

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в один ход двумя тяжёлыми фигурами. Ответ запиши.



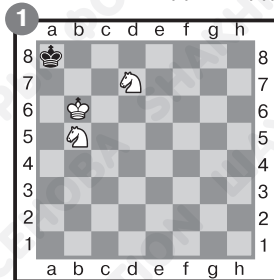
1.Лh5x.



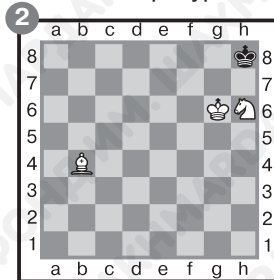
1.Лh5x.

Задание № 6.

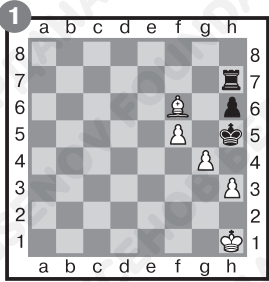
Ход белых. Поставь мат в один ход двумя лёгкими фигурами. Ответ запиши.



1.Кс7x.



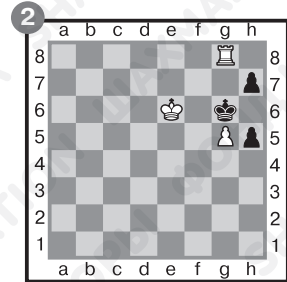
1.Сс3x.



Задание № 7.

Определи роли фигур, которые они выполняют при матовании неприятельского короля. Ответ запиши.

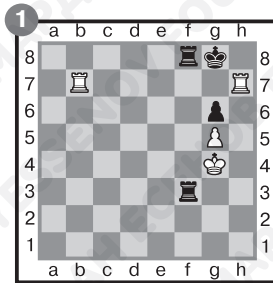
Пешка g4 — охотник, слон и пешка f5 — сторожа, пешка h3 — защитник.



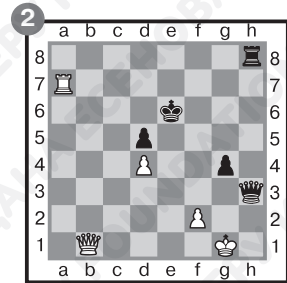
Ладья — охотник, король и пешка — сторожа.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие тяжёлых фигур. Ответ запиши.



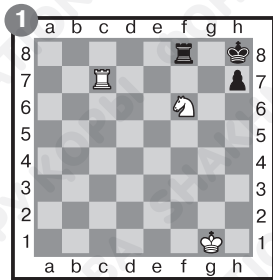
1. Лbг7х.



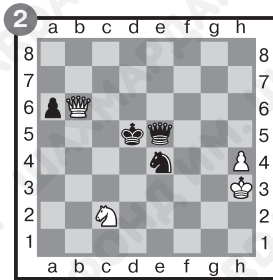
1. Фgбх.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие тяжёлой и лёгкой фигур. Ответ запиши.



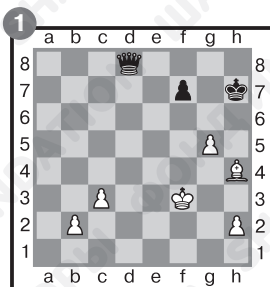
1. Лh7х.



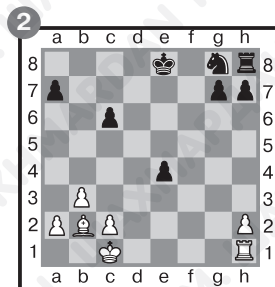
1. Кe3х.

Задание № 10.

Ход белых. Выиграй материал, используя неудачное положение неприятельских фигур.
Ответ запиши.



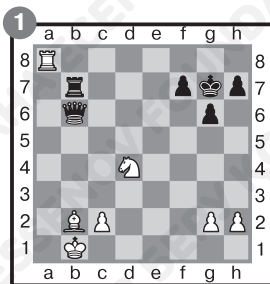
1. g6+ fg 2. C:d8.



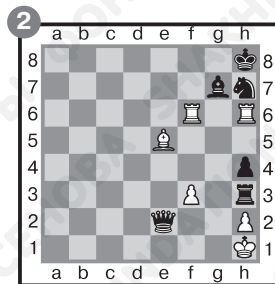
1. C:g7.

Задание № 11.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя один из тактических приёмов. Ответ запиши.



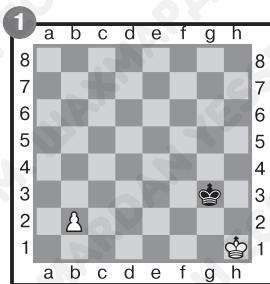
1. Kf5x.



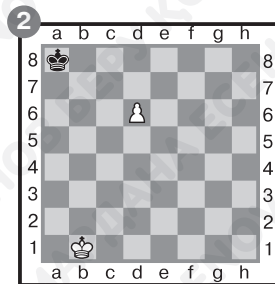
1. Lf8x.

Задание № 12.

Ход белых. Сможет ли пешка пройти в ферзи? Ответ запиши.



Нет, король в квадрате пешки.



Да, король вне квадрата.

Ответы на задания домашней работы:

Задание № 13.

Какими двумя лёгкими фигурами нельзя поставить мат одинокому королю?
Ответ запиши: **двумя конями.**

Задание № 14.

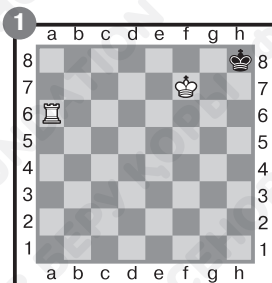
Какая часть партии лучше всего подходит, для того чтобы сделать рокировку?

Ответ запиши: **начало партии.**

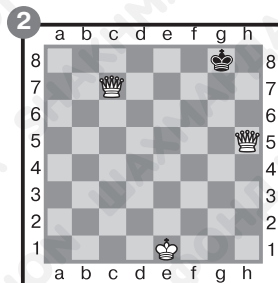
Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в один ход одинокому королю.

Ответ запиши.



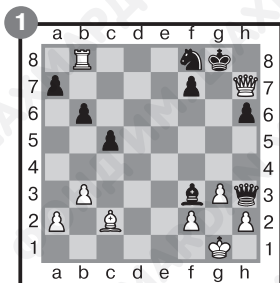
1. Лh6x.



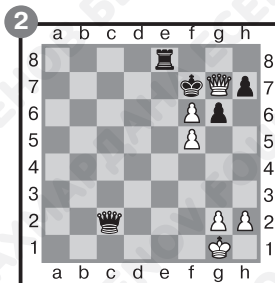
1. Фе8x или 1. Фсf7x.

Задание № 16.

Определи роли фигур, которые они выполняют при матовании неприятельского короля. Ответ запиши.



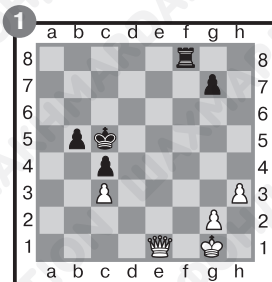
Ферзь — охотник, слон — защитник, ладья — связывающая фигура.



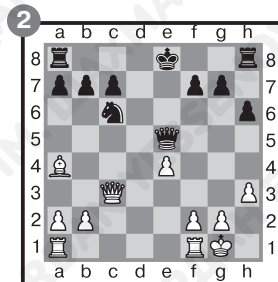
Ферзь — охотник, пешка f6 — защитник, пешка f5 — сторож.

Задание № 17.

Ход белых. Выиграй материал, используя один из тактических приёмов. Ответ запиши.



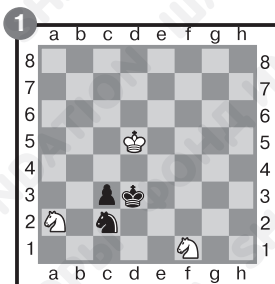
1. Фе7+ (двойной удар).



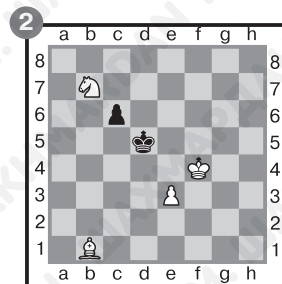
1. Ф:е5+ (конь с6 связан).

Задание № 18.

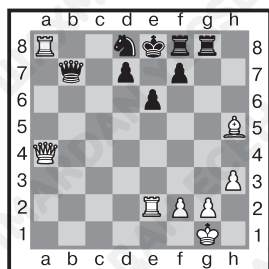
Ход белых. Поставь мат в один ход, используя взаимодействие лёгких фигур. Ответ запиши.



1.Кс1х.



1.Сa2х.



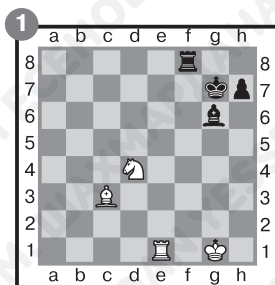
Задание № 19.

Ход белых. Поставь мат в один ход, используя один из тактических приёмов. Ответ запиши.

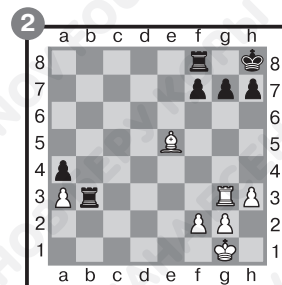
1.Л:е6х.

Задание № 20.

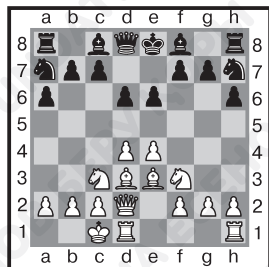
Ход белых. Поставь мат в два хода, используя один из тактических приёмов. Ответ запиши.



1.Кf5++ Кpg8(f7) 2.Кh6х.



1.С:g7+Кpg8 2.Сс3х.



Задание № 21.

Какая из сторон лучше начала партию? Ответ запиши.

Белые.

Учебное издание

**Даулетова Гульмира Бекзатовна
Хуснутдинов Рустам Данилович**

ШАХМАТЫ

*Методическое пособие к учебному пособию
для 3 класса общеобразовательной школы*

Издание 1-е

Редакционная коллегия: С. Абрамов, В. Касаткина

Художник: О. Сидорова

Корректор: Е. Баркова

Компьютерная вёрстка: О. Сидорова

Формат 70×90 1/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Гарнитура Pragmatica. Усл. печ. л. 00,00 + 0,00 форзац.

Уч.-изд. 00,00 + 0,00 форзац.

Тираж 1000 экз.

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова,

050040, г. Алматы, пр. Аль-Фараби, 36.



ISBN 978-601-60740-4-2



9 786018 074042 >