

Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов



Методическое пособие

к учебному пособию

ШАХМАТЫ

4

класс

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова

АЛМАТЫ, 2018

Г. Даулетова, Р. Хуснутдинов

Методическое пособие

к учебному пособию

ШАХМАТЫ

4

класс

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

УДК 373
ББК 74.26
Ш 31

Ш 31 Шахматы: Методическое пособие к учебному пособию для 4 класса общеобразоват. шк. / сост. Г.Б. Даулетова, Р.Д. Хуснутдинов. — Алматы, 2018 — 368 стр.

ISBN 978-601-80760-5-3

УДК 373

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

СОДЕРЖАНИЕ

§ 1. Вводное занятие. Повторение	5
§ 2. Повторение.....	21
§ 3. Стадии шахматной партии	36
§ 4. Основы дебюта. Правила игры в дебюте	46
§ 5. Ошибки в начале игры: ранний вывод ферзя и ладей	57
§ 6. Ошибки в начале игры: бесцельные ходы пешками или одной и той же фигурой	69
§ 7. Ошибки в начале игры: оставление короля в опасном положении	80
§ 8. Ошибки в начале игры. Игровое занятие	91
§ 9. Основы дебюта. Итоговое занятие	101
§ 10. Основные принципы разыгрывания миттельшпиля	109
§ 11. Атака на короля	121
§ 12. Атака на neroкировавшегося короля	133
§ 13. Атака на короля при односторонних рокировках	145
§ 14. Атака на короля при разносторонних рокировках	159
§ 15. Основные принципы разыгрывания эндшпиля	172
§ 16. Обобщающий урок.....	185
§ 17. Шахматная комбинация. Жертва, тема и мотив комбинации.....	193
§ 18. Шахматная комбинация. Завлечение	202
§ 19. Шахматная комбинация. Блокировка	211
§ 20. Шахматная комбинация. Отвлечение	221
§ 21. Игровое занятие	231
§ 22. Шахматная комбинация. Освобождение поля или линии	240
§ 23. Шахматная комбинация. Уничтожение защитника	249
§ 24. Шахматная комбинация. Разрушение прикрытия короля	258
§ 25. Шахматная комбинация. Извлечение короля в центр	269

§ 26. Шахматная комбинация. Игровое занятие	278
§ 27. Шахматная комбинация. Итоговое занятие	287
§ 28. Комбинации на освобождение поля или линии	298
§ 29. Комбинации на уничтожение защитника	310
§ 30. Комбинации на разрушение прикрытия короля	321
§ 31. Комбинации на извлечение короля	332
§ 32. Шахматные комбинации. Игровое занятие	344
§ 33. Краткое повторение изученного материала	353
§ 34. Краткое повторение изученного материала. Итоговое занятие	360

§1. Вводное занятие.

Повторение

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных на предыдущем этапе обучения: «нотация», «линейный мат», «батарежный мат», «взаимодействие фигур»; закрепить навыки в матовании одинокого короля, атаке неприятельского короля, основанной на взаимодействии фигур;
- 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, пройденных ранее. После того как учитель напоминает детям понятия, 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. Проводится беседа с учащимися с целью выявить остаточные знания о шахматной нотации, цели шахматной партии, методах матования одинокого короля и атаке неприятельского короля, основанной на взаимодействии фигур. (5 мин.)

2. Подробнее остановиться на правилах записи хода, напомнить детям, как поставить мат одинокому королю двумя тяжёлыми фигурами, одной тяжёлой фигурой, двумя лёгкими фигурами. Вспомнить, как ставится мат неприятельскому королю при взаимодействии фигур. Напомнить детям типы взаимодействия фигур при атаке на короля. (15 мин.)

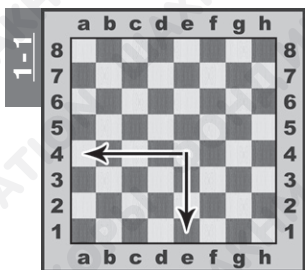
3. Игровая практика (разыгрывание позиций на мат одинокому королю различными фигурами). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми основные сведения о шахматной игре и правила записи хода.

Напомнить, что для того чтобы разобрать, что написано в учебнике и самому передать шахматную информацию, необходимо знать шахматную нотацию.

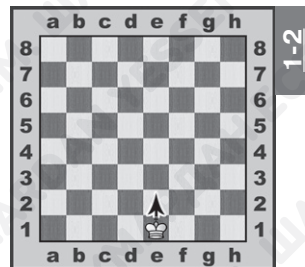
Спросить детей, как обозначаются вертикали и горизонтали на шахматной доске. (Вертикали обозначаются латинскими буквами: a, b, c, d, e, f, g, h. Горизонтали обозначаются цифрами от 1 до 8).

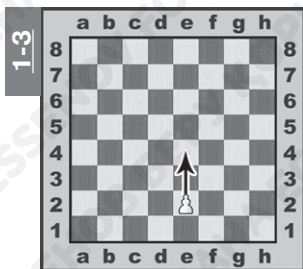


Напомнить, что у каждого поля есть свой адрес, который образуется из названия вертикали и номера горизонтали (1-1).

Шахматные фигуры также имеют своё краткое обозначение: король сокращённо обозначается буквами Кр, ферзь – Ф, ладья – Л, слон – С, конь – К, и только пешка не имеет никакого обозначения. Для того чтобы записать шахматный ход, необходимо указать, какая фигура и на какое поле пошла.

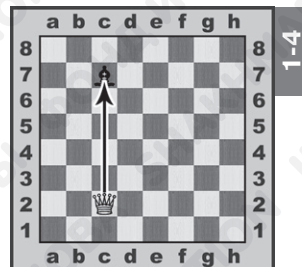
Например, **Кре2** – эта запись обозначает, что король пошёл на поле e2 (1-2).



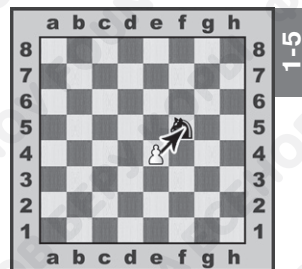


Если ход делает пешка, то просто указывают поле, куда пешка пошла. Например, **e4** – эта запись означает, что на поле e4 пошла пешка (1-3).

Если фигура не просто ходит, а бьёт неприятельскую фигуру, то это действие обозначается двоеточием, которое ставится после названия фигуры. Например, запись **Ф:c7** означает, что ферзь побил неприятельскую фигуру на поле c7 (1-4).



Взятие пешки записывается двумя буквами: названием вертикали, где пешка была, и названием вертикали, куда пешка пришла; например, **ef** – эта запись означает, что пешка с линии e побил неприятельскую фигуру или пешку на линии f (1-5).

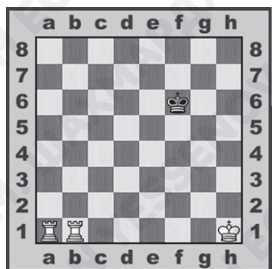


Шах при записи обозначается знаком +, а мат крестиком x.

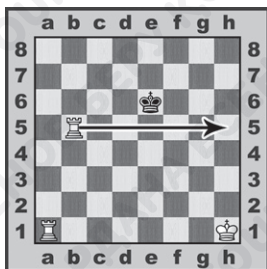
Пригласить желающих выйти к доске и записать тот или иной шахматный ход, который предложит учитель или кто-то из учеников.

2. Краткое повторение изученного материала. Обобщить знания детей об основной цели шахматной партии. Напомнить методы матования одинокого короля и способы атаки неприятельского короля, основанные на взаимодействии фигур.

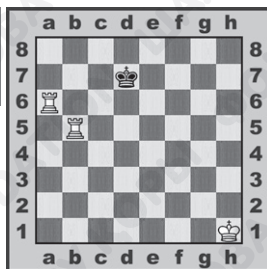
Основная цель шахматной партии – поставить мат королю соперника. Легче всего поставить мат королю, оставшемуся без поддержки своего войска. С этой задачей легко справляются тяжёлые фигуры. Причём две ладьи, два ферзя или ферзь и ладья ставят мат неприятельскому королю самостоятельно, без помощи своего короля. Такой мат называется линейным. Общий план действий в этом случае довольно прост: нужно оттеснить неприятельского короля к краю доски, постепенно отбирая у него поля, ведущие к центру (1-6, 1-7, 1-8).



1.Лb5 Кре6.

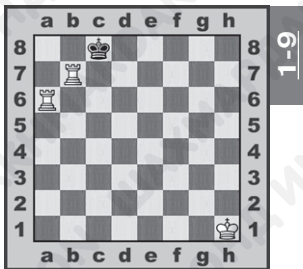


2.Лa6+ Крe7.

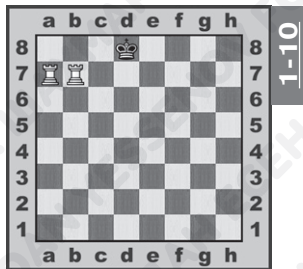


3.Лb7+ Крc8.

Белые ладьи по очереди отнимают у чёрного короля одну линию за другой и оттесняют его на край доски. В случае если король атакует ладью, вторая ладья может прийти на помощь и защитить свою «подружку» (1-9, 1-10).



4.Лаa7 Крd8.

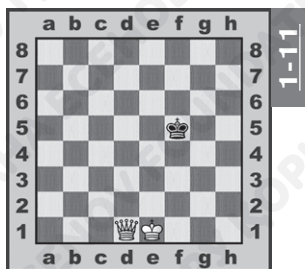


4.Ла(b)8x.

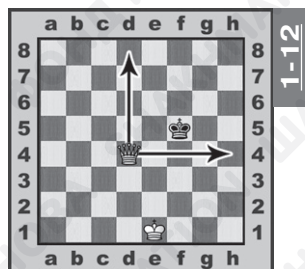
Не составляет труда поставить мат одинокому королю и одной тяжёлой фигурой (ферзём или ладьёй). Правда, в этом случае без помощи своего короля не справиться.

Если в конце игры остаются ферзь и король против короля, то ферзь может самостоятельно оттеснить неприятельского короля на край доски. Для этого ферзь

располагается по отношению к неприятельскому королю на ход коня, и так до тех пор, пока король соперника не окажется на крайней линии (1-11, 1-12).

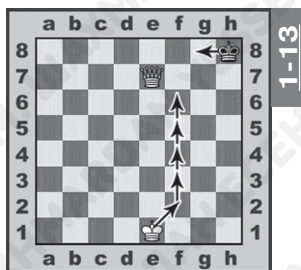


1. $\Phi d4$.

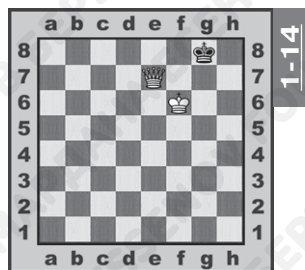


1... $Kpg6$ 2. $\Phi e5$ $Kpf7$
3. $\Phi d6$ $Kpg8$ 4. $\Phi e7$ $Kph8$.

А далее необходимо подвести своего короля так, чтобы иметь возможность поставить мат (1-13, 1-14).



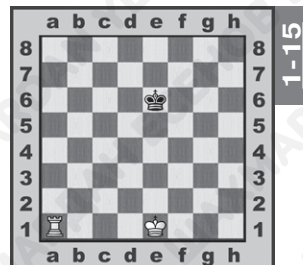
5. $Kpf2$... и т.д.

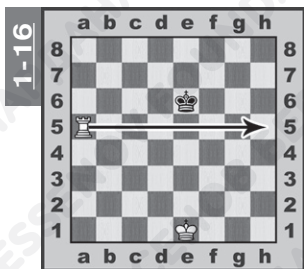


10. $\Phi g7x$.

В случае когда остаются король и ладья против короля, оттеснять короля на край доски необходимо при помощи своего короля. План действий при этом следующий:

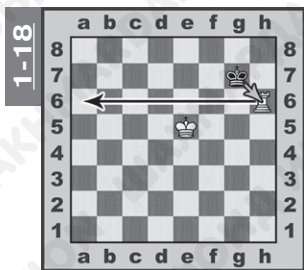
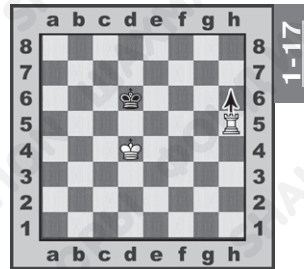
1. Выбираем край, к которому будем оттеснять неприятельского короля (1-15).





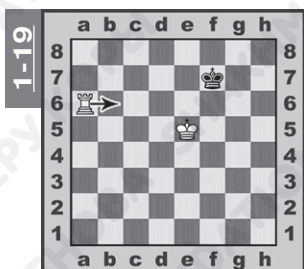
2. Отрезаем у неприятельского короля как можно больше свободных линий (1-16).

3. Подтягиваем своего короля, стараемся добиться положения, при котором короли будут стоять в оппозиции (друг напротив друга) (1-17).



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

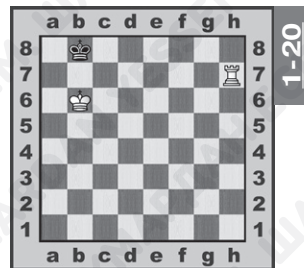
5. Если неприятельский король атакует ладью, перебрасываем её на другой фланг, контроль над линией не теряем (1-18).



6. При необходимости делаем выжидательный ход ладьёй (1-19).

Далее повторяем пункты 3-6 до тех пор, пока неприятельский король не окажется на крайней линии. И затем ставим мат (1-20).

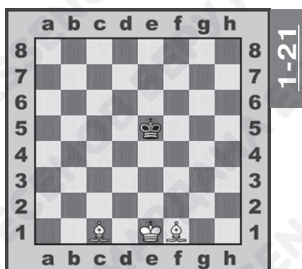
1.Лh8x.



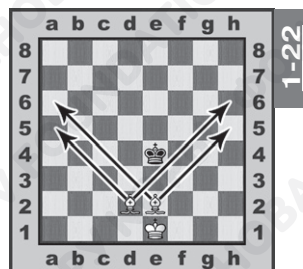
Когда в конце игры остаются король и две лёгкие фигуры, мат можно поставить, если хотя бы одна из них – слон, то есть двумя слонами или слоном и конём. Причём мат достигается, если король неприятеля зажат в углу либо на соседних с углом крайних полях.

Чтобы поставить мат двумя слонами, придерживаемся следующего плана:

1. Ограничиваем неприятельского короля, расположив слонов на соседних полях по горизонтали (1-21, 1-22).

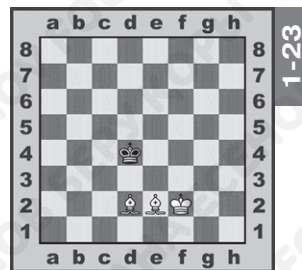


1. Cd2 Kpf5.



2. Ce2 Kpe4.

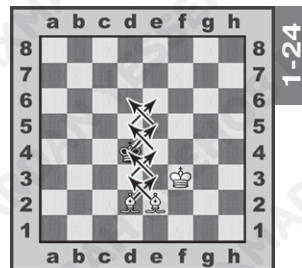
Слоны образовали сеть, из которой чёрный король уже не выпутается. Далее к белым слонам подходит король и все три фигуры располагаются в один ряд (1-23).

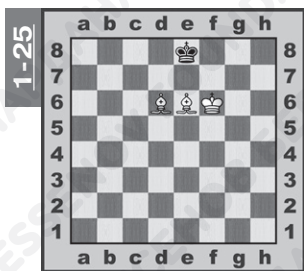


3. Kpf2 Kpd4.

2. Слоны поочередно делают ходы «зигзагом». Два слона должны ходить парой по вертикалям «d» и «e» до тех пор, пока не дойдут до полей d6 и e6. Белый король поддерживает движение слонов по вертикали «f» (1-24).

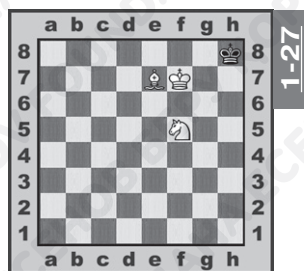
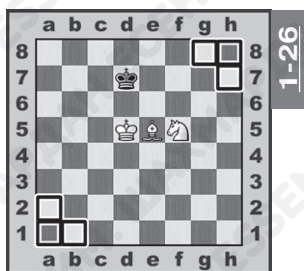
4. Kpf3 Kpd5 5. Ce3 Kpd6 6. Cd3 Kpe5 7. Ce4 Kpd6 8. Kpf4 Kpe6 9. Cd4 Kpd6 10. Kpf5 Kpe7 11. Ce5 Kpd7 12. Cd5 Kpe7 13. Ce6 Kpe8 14. Kpf6 Kpd8 15. Cd6 Kpe8.





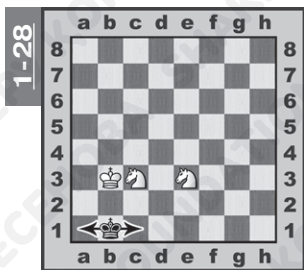
3. Загоняем неприятельского короля в угол (1-25).
16.Сс7 Kpf8 17.Cd7 Kpg8 18.Kpg6, иначе чёрный король выскочит. **18...Kpf8 19.Cd6+ Kpg8 20.Ce6+ Kph8 21.Ce5x.**

Мат слоном и конём можно поставить только в углу цвета слона. В этом случае необходимо согласованное действие всех фигур. Одна из лёгких фигур и король должны ограничивать неприятельского короля, а вторая фигура – атаковать (1-26, 1-27).



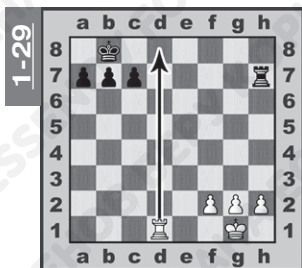
1.Kpg6 Kpg8 2.Kh6+ Kph8 3.Cf6x.

Мат двумя конями достигается только при ошибке слабой стороны – если неприятельский король добровольно отступит на угловое поле.



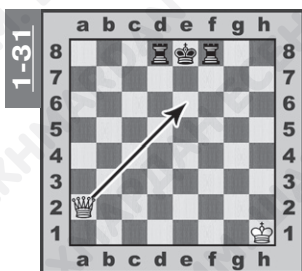
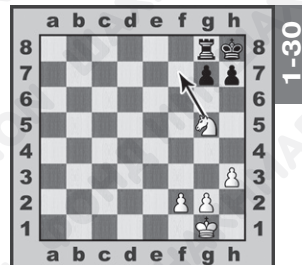
1.Kc3+, если теперь чёрные допустят ошибку и сделают ход **1...Кра1??**, то последует **2.Kc2x**. Но чёрные не обязаны идти в угол, на ход **1...Kpc1** мата не будет, коням с королём не справиться (1-28).

В середине игры, чтобы поставить мат неприятельскому королю, зачастую недостаточно силы одной фигуры. Хотя при стеснённом положении чужого короля мат можно поставить и одиночной фигурой.



Белые ходом **1.Лd8x** ставят мат чёрному королю, который ограничен на последней горизонтали своими пешками (1-29).

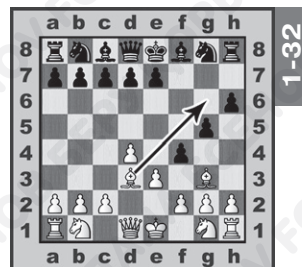
(1-30) В этом случае стеснённое положение чёрного короля позволило белому коню дать «спёртый мат».
1.Kf7x.



(1-31) А в этом примере плохую службу своему королю сослужили чёрные ладьи. После хода белых **1.Фе6x** чёрному королю дан «эполетный мат».

(1-32) Если неприятельский король разблокирован только по диагонали, то с помощью слона или ферзя можно поставить «диагональный мат».

1.Cg6x.



В большинстве же случаев, чтобы поставить мат неприятельскому королю, фигуры должны помогать друг другу, взаимодействовать.

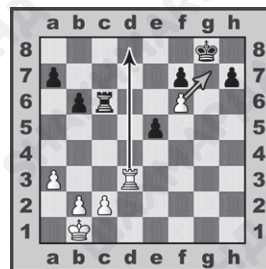
Взаимодействие шахматных фигур проявляется в следующих случаях:

- 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;
- когда одна фигура атакует короля или другой важный объект, а вторая связывает неприятельскую фигуру-защитницу.

При атаке на короля фигуры могут выполнять различные роли:

1. *Взаимодействие может проходить по типу «охотник – сторож».* В этом случае одна фигура атакует короля, она – охотник, а вторая отнимает у неприятеля поля для отступления.

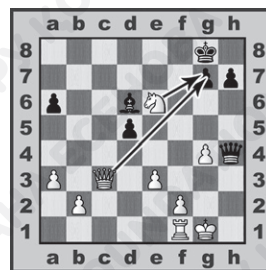
1.Лd8x.



(1-33) Белая ладья в этой ситуации – «охотник», она нападает на короля, а пешка на f6 – «сторож», она не даёт королю убежать от шаха. Чёрному королю дан мат.

2. *Фигуры могут взаимодействовать по типу «охотник – защитник».* Одна фигура атакует короля с близкого расстояния, а вторая её защищает.

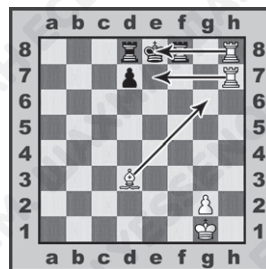
1.Ф:g7x.



(1-34) Чёрному королю дан мат благодаря взаимодействию белого ферзя и коня. Ферзь выполняет роль «охотника», а конь его защищает. Если бы не было коня, то король мог бы спокойно побить ферзя и мата бы не было.

3. *Фигуры могут взаимодействовать по типу «охотник – связывающая фигура».* При таком взаимодействии одна фигура атакует короля, а вторая связывает неприятельскую фигуру-защитницу.

1.Сg6x.

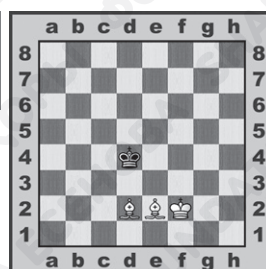
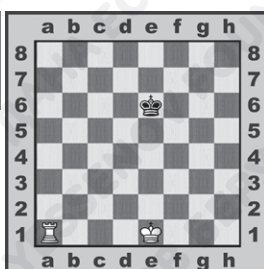
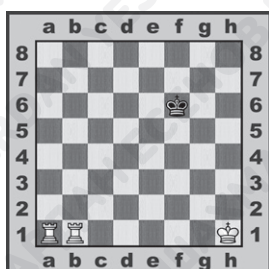


(1-35) В этой ситуации белые могут воспользоваться тем, что чёрная ладья на f8 связана. После хода 1.Сg6x чёрному королю мат, так как ладья прикрыться не

может, а вторая белая ладья на h7 не даёт королю убежать. В этом примере взаимодействуют три белые фигуры.

3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и разыгрывают между собой позиции на матование одинокого короля сначала белыми, а затем чёрными. Чёрные считают ходы своего короля. Побеждает тот, кто поставит мат за меньшее количество ходов. Объяснить детям, что защищающаяся сторона должна создавать сопернику трудности. Позиции для разыгрывания (1-36, 1-37, 1-38):



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 тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

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

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

Задание № 2.

Какие роли могут выполнять фигуры при атаке на неприятельского короля?

Ответ запиши: **охотник, сторож, защитник, связывающая фигура.**

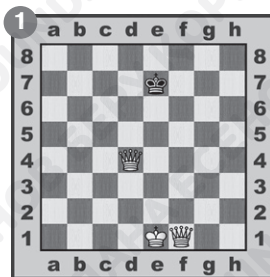
Задание № 3.

В каких случаях можно поставить мат неприятельскому королю одиночной фигурой?

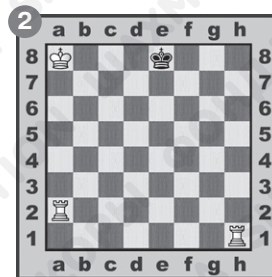
Ответ запиши: **если король неприятельской стороны стеснён своими же фигурами.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода двумя тяжёлыми фигурами. Ответ запиши.



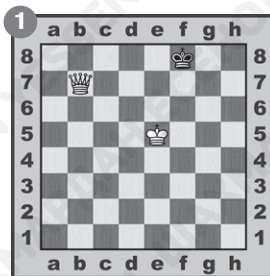
1. Fff6+ 2. Fdd8x+ .



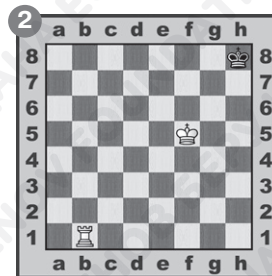
1. La7 2. Kpf8 3. Lh8x .

Задание № 5.

Поставь мат в два хода одинокому королю. Ответ запиши.



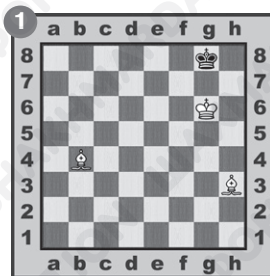
1. Kpf6 2. Kpg8(e8) 3. Fg7(e7)x .



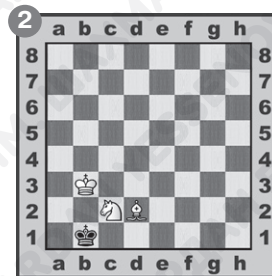
1. Kpg6 2. Kpg8 3. Lb8x .

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в два хода двумя лёгкими фигурами. Ответ запиши.



1. Ce6+ 2. Kph8 3. Cc3x .



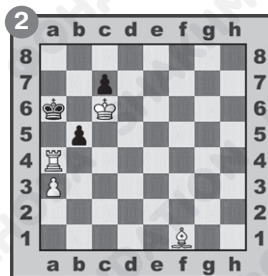
1. Ka3+ 2. Kpa1 3. Cc3x .

Задание № 7.

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



**Ферзь – охотник,
Слон – сторож.**



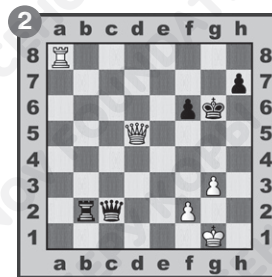
**Ладья – охотник, Король – сторож,
Слон – связывающая фигура.**

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие тяжёлых фигур. Ответ запиши.



1. Лсg7+ Kpf8 2. Лh8x.



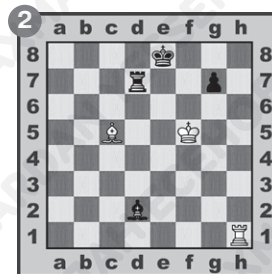
1. Лg8+ Kph6 2. Фh1x.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие тяжёлой и лёгкой фигуры. Ответ запиши.



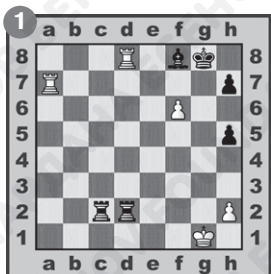
1. Ф:h6+ Kpg8 2. Ф:g7x.



1. Лh8+ Kpf7 2. Лf8x.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя связывание неприятельской фигуры-защитницы. Ответ запиши.



1. Лg7+ Крh8 2. Л:f8x.



1. Cf6 Кра1 2. Лс1x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Какими двумя лёгкими фигурами нельзя поставить мат одинокому королю?

Ответ запиши: **двумя конями.**

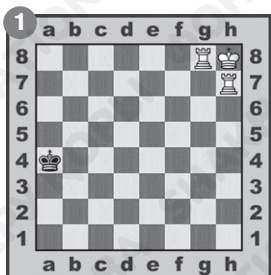
Задание № 13.

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

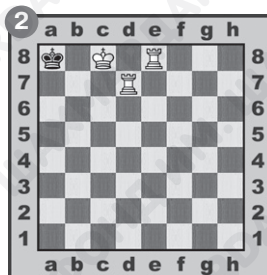
Ответ запиши: **Ладья.**

Задание № 14.

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



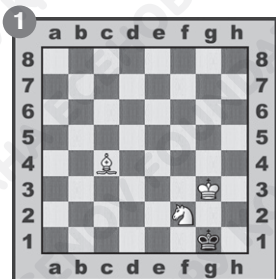
1. Лb8(b7) Кра5 2. Ла7(a8)x.



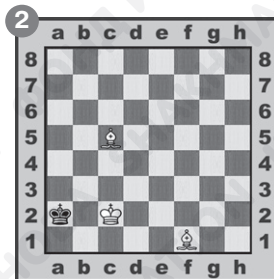
1. Крd8 Крb8 2. Кре7x.

Задание № 15.

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



1. Kh3+ Kph1 2. Cd5x.



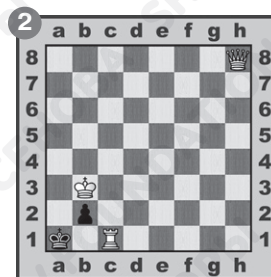
1. Cc4+ Kpa1 2. Cd4x.

Задание № 16.

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



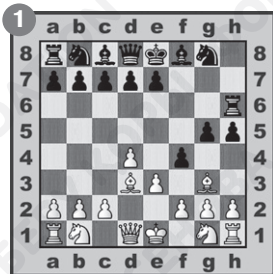
*Конь – охотник,
Слон – сторож.*



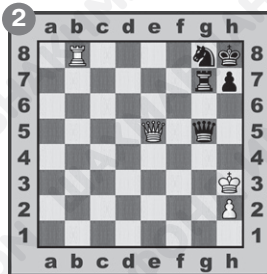
*Ладья – охотник,
Король – сторож, Ферзь –
связывающая фигура.*

Задание № 17.

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



1. Ф:h5+ Л:h5 2. Cg6x.



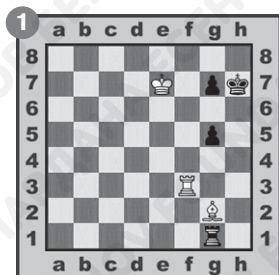
1. Л:g8+ Кр:g8 2. Фе8x.



1. Фg8+ Л:g8 2. Кf7x.

Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие тяжёлой и лёгкой фигуры. Ответ запиши.



1.Лh3+ Кpg8 (g6) 2.Cd5 (e4)x. 1.Ф:a6+ Кpb8 2.Ф:b7x.

Задание № 19.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя связывание неприятельской фигуры-защитницы. Ответ запиши.



1.Ф:g6+ Кpf8 2.Ф:f7x.
1.Ф:g6+ Кph8 2.Фg7x.

§2. Повторение

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных на предыдущем этапе обучения: «выигрыш материала», «тактический приём», «двойной удар», «сквозной удар», «связка», «открытое нападение», «открытый шах», «двойной шах», «оппозиция», «правило квадрата»; формировать знания об основных принципах разыгрывания элементарных пешечных окончаний; закрепить навыки детей в методах выигрыша материала путём использования 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.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проводится беседа с учащимися с целью выявить остаточные знания о методах выигрыша материала в шахматной партии, об использовании различных тактических приёмов при неудачном положении неприятельских фигур, о методах выигрыша в пешечных окончаниях (король и пешка против короля). (5 мин.)
2. Подробнее остановиться на понятиях «выигрыш материала», «тактический приём», напомнить детям основные тактические приёмы, изученные в прошлом учебном году; вспомнить методы проведения пешки в ферзи в элементарных пешечных окончаниях (король и пешка против короля). (15 мин.)

3. Игровая практика (разыгрывание позиций на тему «король и пешка против короля»). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Вспомнить с детьми одну из главных задач шахматной партии – выигрыш материала. Напомнить детям значение терминов «выигрыш материала», «тактический приём».

Основная цель шахматной партии – поставить мат неприятельскому королю. Но не так-то просто поставить мат королю, который надёжно защищён своей армией. Поэтому зачастую одной из главных задач шахматной партии является выигрыш материала.

Выиграть материал – значит, побить фигуру или пешку соперника «бесплатно» или отдать за неё менее ценную фигуру. Хорошо, если соперник сам, из-за невнимательности, отдаёт свою фигуру или пешку. Тут главное не упустить свой шанс и воспользоваться оплошностью партнёра. Но чаще всего, чтобы выиграть материал, необходимо использовать неудачное положение неприятельских фигур, то есть применить тактический приём.

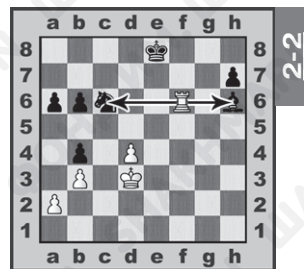
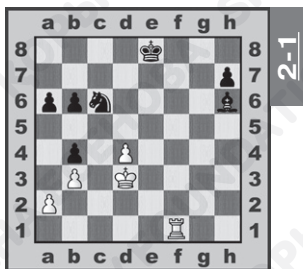
Тактический приём – это ход или серия ходов, позволяющих использовать неудачное или незащищённое расположение неприятельских фигур с целью выигрыша материала или атаки на короля.

2. Краткое повторение изученного материала. Обобщить знания детей об основных тактических приёмах. Вспомнить тактические приёмы, с которыми они познакомились на предыдущем этапе обучения.

Двойной удар – это одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

Объектами нападения при двойном ударе могут быть: король противника, незащищённые или более ценные фигуры, пешки противника. Кроме того, объектом двойного удара может быть и поле, с которого можно поставить мат неприятельскому королю. Обычно при двойном ударе спасти обе фигуры не удаётся, одна из них погибает. Наносить двойной удар могут все фигуры, в том числе и король.

В следующем примере белые используют неудачное расположение чёрного коня и слона на одной горизонтали и добиваются выигрыша материала.

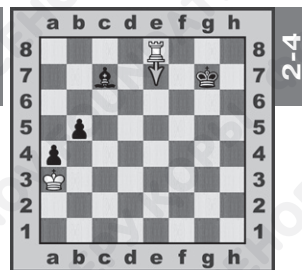
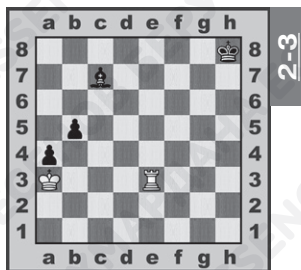


(2-1, 2-2) **1.Лф6**, теперь обе чёрные фигуры под боем. Спаситься может только одна, а вторая гибнет. **1...Ke7 2.Л:h6** или **1...Cf8 2.Л:c6**, белые выигрывают фигуру.

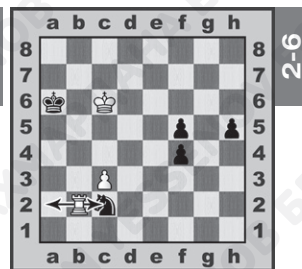
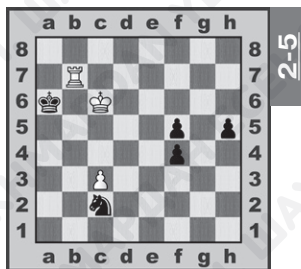
Следует обратить внимание на то, что двойной удар стал возможным, так как обе чёрные фигуры оказались не защищены.

Для того чтобы нанести двойной удар, иногда необходимо проделать подготовительную работу.

(2-3, 2-4) В этом примере ладья сначала даёт шах чёрному королю, заставляя его стать на 7-ю горизонталь, а затем наносит двойной удар с шахом. **1.Ле8+ Кpg7 2.Ле7+ Кpg6 3.Л:c7** с выигранным слоном.



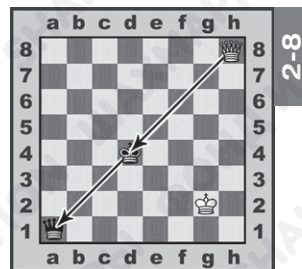
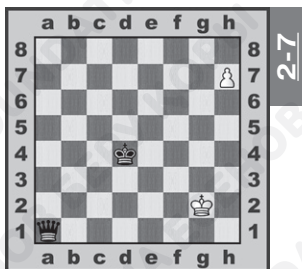
Объектом двойного удара может стать поле, с которого достигается мат, как, например, в следующем случае.



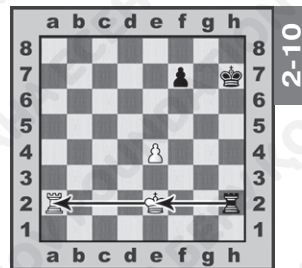
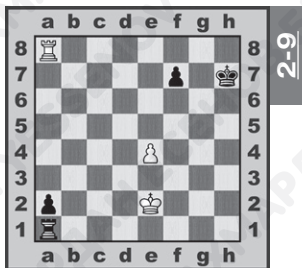
(2-5, 2-6) Белые используют незащищённое положение чёрного коня и опасное положение чёрного короля и наносят двойной удар, нападая на коня и создавая угрозу мата в один ход. **1.Лb2**, если **1...Ke3**, то **2.Ла2x**, поэтому необходимо в первую очередь спасти короля **1...Кра7**, а чёрный конь гибнет **2.Л:c2**.

Сквозной удар – это нападение дальнобойной фигуры, при котором на линии удара, одна за другой, оказываются две недостаточно защищённые или более ценные неприятельские фигуры. Нанести сквозной удар способны только дальнобойные фигуры (ферзь, ладья, слон).

(2-7, 2-8) Казалось бы, положение чёрных не хуже, так как они первыми успели провести ферзя, но после превращения белой пешки чёрный ферзь гибнет, так как он неудачно расположен на одной диагонали с собственным королём. **1.h8Ф+ Крс4 2.Ф:a1**, и белые выигрывают.



С помощью сквозного удара чёрным удастся победить в следующем примере.

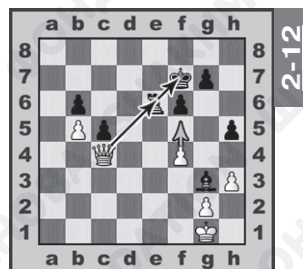
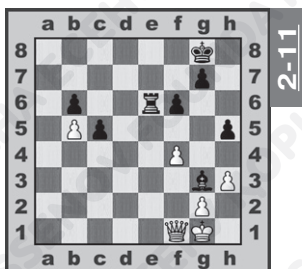


1...Лh1, чёрные создали угрозу превращения пешки в ферзи, а на **2.Л:a2** следует **2...Лh2+** (2-9, 2-10) сквозной удар; теперь белый король должен отступить **3.Кре3**, но тогда теряется белая ладья **3...Л:a2**. Чёрные добились выигрышной позиции.

Связка – это нападение дальнобойной фигуры на фигуру или пешку соперника, которая прикрывает собой другую, более ценную фигуру или какой-нибудь важный пункт. Связка может быть абсолютной или относительной.

Абсолютная связка – это связка, при которой прикрываемой фигурой является король. В этом случае связанная фигура ни при каких обстоятельствах не может сделать ход.

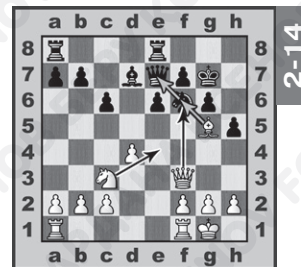
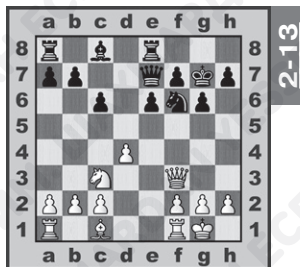
Относительная связка – это связка, при которой прикрываемой фигурой является более ценная фигура. В этом случае связанная фигура может сделать ход, но не всегда такой ход оказывается выгодным.



(2-11, 2-12) И в этом примере белые воспользовались опасным расположением чёрного короля и ладьи на одной диагонали. Ходом **1.Фс4** белый ферзь связал чёрную ладью, теперь она не имеет права сделать ход. Чтобы не потерять ладью, чёрный король должен выступить на её защиту: **1...Kpf7**; но тогда следует типовой приём, атака связанной фигуры пешкой **2.f5**, и чёрные теряют ладью.

В следующем примере связка является относительной, но это также приводит к потере материала.

(2-13, 2-14) Ходом **1.Cg5** белые используют неудачное положение чёрного коня и ферзя на одной диагонали и связывают коня. Конь при таком виде связки может сделать ход, правилами это разрешено, но делать ход невыгодно, так как теряется ферзь. Пока белые просто связали коня, но бить сразу его невыгодно, так как количество нападения на коня равно количеству защиты (белые ферзь, слон – нападают, чёрные ферзь, король – защищают). Но у белых есть возможность ещё раз напасть на связанного коня, после чего он гибнет. **1...Cd7 2.Ke4**.

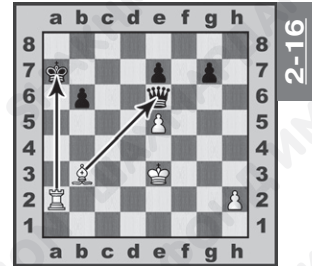
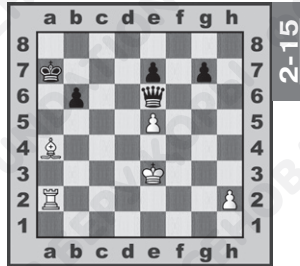


Пока белые просто связали коня, но бить сразу его невыгодно, так как количество нападения на коня равно количеству защиты (белые ферзь, слон – нападают, чёрные ферзь, король – защищают). Но у белых есть возможность ещё раз напасть на связанного коня, после чего он гибнет. **1...Cd7 2.Ke4**.

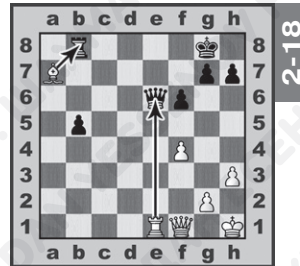
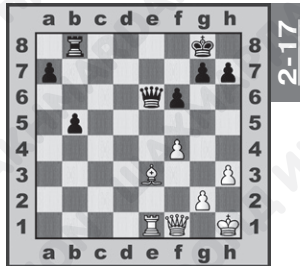
Открытый шах – тактический приём, при котором в результате отхода ударной фигуры открываемая фигура объявляет шах неприятельскому королю. При

этом ударная фигура может осуществлять взятие, атаковать другую неприятельскую фигуру или отнимать у короля важные поля для отступления.

(2-15, 2-16) Чёрный король находится в опасном положении – на одной вертикали с белой ладьёй. В результате отхода белого слона, который в этом случае выполняет роль ударной фигуры, открывается шах от белой ладьи на чёрного короля. Выигрыш материала достигается благодаря тому, что слон ходом **1.Сb3+** нападает на чёрного ферзя. Чёрные должны спастись от шаха, а их ферзь гибнет. Другой отскок слона **1.Cd7+** был бы ошибочным, так как в этом случае ферзь мог бы побить ладью.



Открытое нападение – приём, при котором в результате отхода ударной фигуры нападение осуществляет как ударная, так и открываемая фигура. Причём шах в этом случае даёт именно ударная фигура, а открываемая фигура осуществляет нападение.

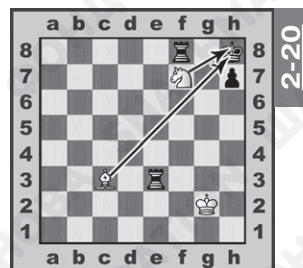
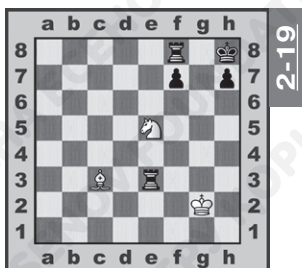


(2-17, 2-18) Белый слон делает ход и открывает нападение белой ладьи на чёрного ферзя. Сам же слон побил пешку и атаковал чёрную ладью: **1.С:a7**. Чёрному ферзю надо спастись от нападения, например, **1...Фd6**, а ладья гибнет **2.С:b8**.

Двойной шах – частный случай открытого шаха, при котором нападение на короля осуществляет как ударная, так и открываемая фигура.

Двойной шах – очень мощное оружие, он может привести как к выигрышу ма-

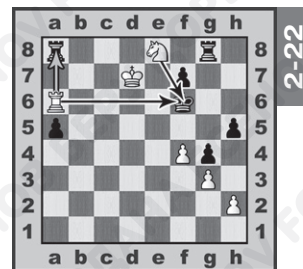
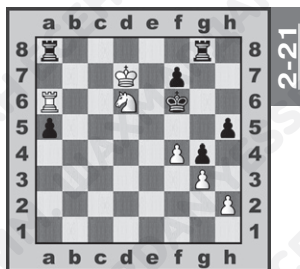
териала, так и сразу к мату. Сила двойного шаха в том, что обе фигуры могут находиться под боем и ни одну из них побить нельзя.



(2-19, 2-20) Белые ходом **1.Kf7++** объявляют двойной шах. При этом слон и конь белых находятся под ударом чёрных ладей, но они не могут побить ни одну из этих фигур. Королю чёрных надо уходить, это единственный способ защиты от двойного шаха, **1...Kpg8**, но следует **2.Kh6x** мат.

В следующем случае двойной шах используется для выигрыша материала.

(2-21, 2-22) Ходом **1.Ke8++** белые объявляют шах от ладьи и от коня. Кроме того, конь нарушает взаимодействие чёрных ладей, перекрыв ладье на g8 8-ю горизонталь. Теперь она уже не защищает свою ладью на a8.



После отхода короля **1...Kpf5** чёрная ладья на a8 гибнет. **2.Л:a8**.

Напомнить детям методы проведения пешки в ферзи в элементарных пешечных окончаниях (король и пешка против короля).

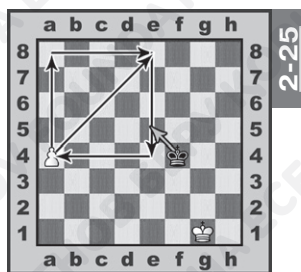
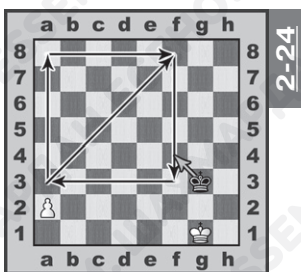
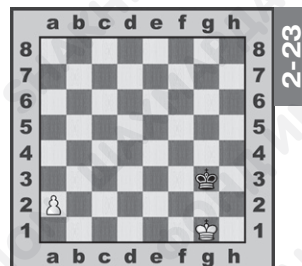
Выиграть партию можно, даже если в конце игры остаются всего лишь одна пешка и король против короля. Но только в том случае, если пешка сумеет пройти в ферзи.

Когда неприятельский король находится далеко от нашей пешки, она может

попытаться пройти в ферзи самостоятельно. Чтобы определить, сможет король неприятеля догнать пешку или нет, необходимо построить квадрат пешки. Если король соперника при своём ходе успевает войти в квадрат, то пешка в ферзи не пройдёт.

В этой ситуации результат партии зависит от очереди хода (2-23).

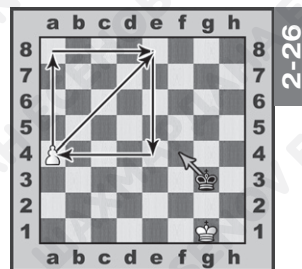
Если ход чёрных, то король успевает зайти в квадрат пешки и остановить её на пути продвижения к полю превращения.



(2-24, 2-25) **1...Kpf4 2.a4 Kpe5** и т.д. Чёрный король каждым ходом успевает зайти в «убегающий» квадрат пешки и в итоге догоняет её.

Если же ход белых, то пешка делает шаг вперёд и чёрный король уже не успевает её догнать, она превращается в ферзя.

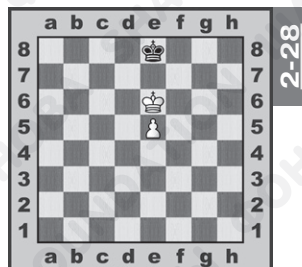
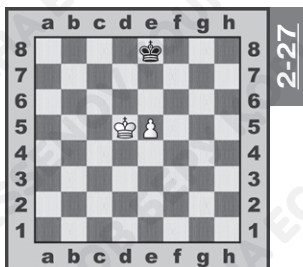
(2-26) **1.a4 Kpf4 2.a5 Kpe5** и т.д. Пешка успевает пройти в ферзи.



В случае когда неприятельский король находится на пути нашей пешки, необходимо постараться взять под контроль поле превращения пешки своим королём. Чтобы оттеснить неприятеля, надо воспользоваться правилом оппозиции.

Оппозиция – это противостояние королей через нечётное количество полей

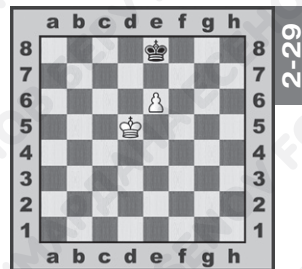
(1, 3, 5). Сторона, владеющая оппозицией, получает преимущество. Данный прием легко запоминается учениками при продвижении пешки, а в защите для достижения ничьей. В следующих позициях можно добиться ничьи и без помощи оппозиции, но само понятие оппозиции будет служить ученикам как алгоритм по достижению своей цели.



(2-27, 2-28) Для того чтобы белая пешка смогла пройти, король должен оттеснить чёрного коллегу от поля превращения. Желаемый результат достигается с помощью **1.Кре6**, захватывая оппозицию (или **Kpd6** без оппозиции). Теперь если чёрный король пойдёт на поле f8 – **1...Kpf8**, то белые идут **2.Kpd7** и берут под контроль поле превращения своей пешки. Если же **1...Kpd8**, то **2.Kpf7** с тем же результатом. После того как поле превращения пешки контролируется белым королём, пешка спокойно может пройти в ферзи, чёрный король ей не страшен.

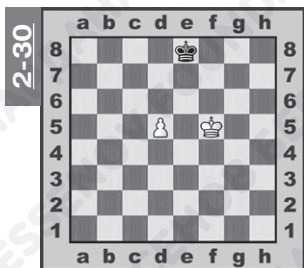
Если же белые первым ходом продвинут пешку **1.e6**, то шансы на победу будут потеряны.

(2-29) Но и тут чёрные должны играть точно. **1...Кре7**, если у чёрного короля нет возможности занять оппозицию, то он должен двигаться по линии движения пешки. **2.Кре5 Кре8 3.Кpf6 Кpf8**, занимая оппозицию. **4.e7 Кре8 5.Кре6**, пат.



3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и разыгрывают между собой позиции на проведение пешки в ферзи сначала белыми, а затем чёрными. Задача белых – провести пешку в ферзи, задача чёрных – воспрепятствовать этому. Побеждает тот, кто справится с заданием. Объяснить детям, что защищающаяся сторона должна создавать сопернику трудности.

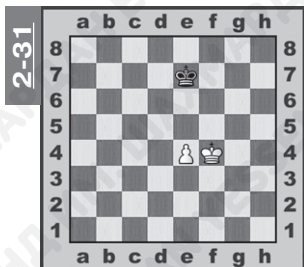


Позиции для разыгрывания.

Разыграть позицию при ходе белых и при ходе чёрных.

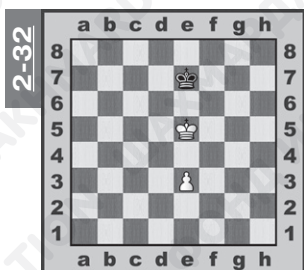
Примерный вариант (2-30): **1.Кре6 Крд8 2.Крд6 Кре8 3.Крс7 Кре7 4.d6 Кре8 5.d7 Кре7 6.d8Ф**, белые выигрывают.

При ходе чёрных **1...Кpf7** (1...Кpd7, 1...Кре7 – тоже ничья) чёрные захватывают оппозицию, объективный результат – ничья.



Разыграть позицию при ходе белых и при ходе чёрных.

Примерный вариант (2-31): **1.Кре5 Кре8 2.Кре6 Крд8 3.Кpf7 Крд7 4.e5 Крд8 5.e6 Крс7 6.e7 Крд7 7.e8Ф**, белые выигрывают. При ходе чёрных **1...Кpf6** (1...Кре6 – тоже ничья) чёрные захватывают оппозицию, объективный результат – ничья.



Разыграть позицию при ходе белых.

Примерный вариант (2-32): **1.e4 Кре8 2.Кре6 Крд8 3.e5 Кре8 4.Кpf6 Кpf8 5.e6 Кре8 6.e7 Крд7 7.Кpf7 Крд6 8.e8Ф**, белые выигрывают. Проверить, есть ли у чёрных шансы на спасение при их ходе. При ходе чёрных **1...Кpf7** или **1...Кpd7**, объективный результат – победа белых.

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 тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется тактический приём, при котором дальнобойная фигура нападает на фигуру соперника, прикрывающую собой своего короля?

Ответ запиши: **связка (абсолютная связка).**

Задание № 2.

Какие фигуры могут стать объектами нападения при двойном ударе?

Ответ запиши: **король, незащищённые или более ценные фигуры.**

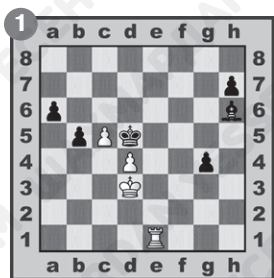
Задание № 3.

Какие фигуры могут наносить сквозной удар?

Ответ запиши: **дальнобойные (ферзь, ладья, слон).**

Задание № 4.

Ход белых. Выиграй материал, используя двойной удар. Ответ запиши.



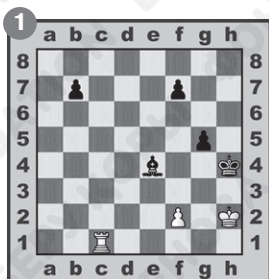
1.Ле5+ Крс6 2.Ле6+.



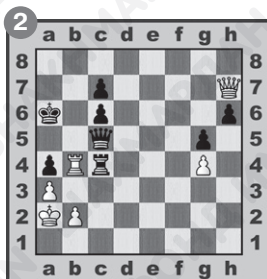
1.Фg6 Крг8 2.Л:c6.

Задание № 5.

Ход белых. Выиграй материал, используя абсолютную связку. Ответ запиши.



1.Лс4 f5 2.f3.



1.Фd3 Кра7 2.Л:c4.



1.Лс1 Л:c1 2.Ф:a2.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй материал, используя относительную связку. Ответ запиши.



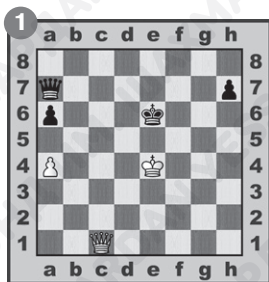
1. Ф:f5 еf 2.Л:e7.



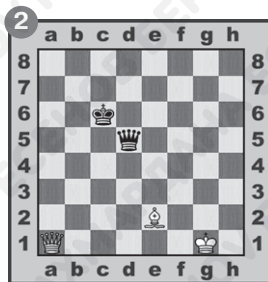
1. Ф:d5 cd 2.Л:c7.

Задание № 7.

Ход белых. Выиграй материал, используя сквозной удар. Ответ запиши.



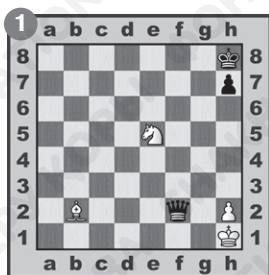
1. Фh6+ Кре7 2. Ф:h7+.



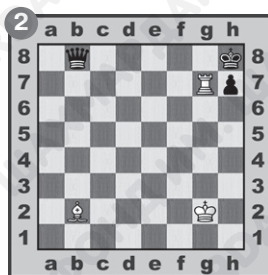
1. Cf3 Ф:f3 2. Фа8+.

Задание № 8.

Ход белых. Выиграй материал, используя открытый шах. Ответ запиши.



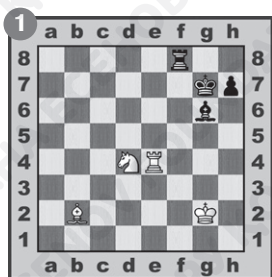
1. Kd3+ Ф:b2 2. К:b2.



1. Лb7+ Кpg8 2. Л:b8+.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя двойной шах. Ответ запиши.



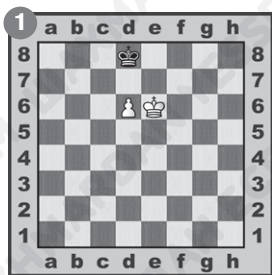
1. Kf5++ Kpf7 2. Kh6x.



1. Фg7+ Кр:g7 2. Л:g6x.

Задание № 10.

Ход белых. Сможет ли пешка пройти в ферзи? Подкрепи свой ответ доказательным вариантом.



**Сможет, 1. d7 Крс7
2. Кре7 Крс6 3. d8Ф.**



**Сможет, 1. h6 Крf5
2. h7 Крг6 3. h8Ф.**

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Может ли конь быть открываемой фигурой при открытом нападении?

Ответ запиши: **нет, конь не линейная фигура.**

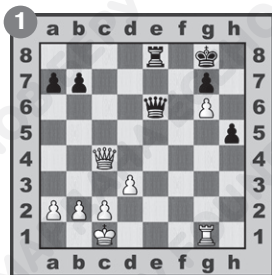
Задание № 13.

Как называется противостояние королей через нечётное количество полей?

Ответ запиши: **оппозиция.**

Задание № 14.

Ход белых. Как выиграть, используя связку? Ответ запиши.



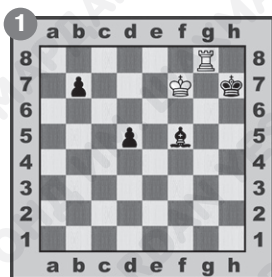
**1. Лe1 Ф:c4 2. Л:е8х,
на другой ход – выигрыш ферзя.**



1. Л:g7+ Ф:g7 2. Кf6х.

Задание № 15.

Ход белых. Выиграй материал, используя двойной удар. Ответ запиши.



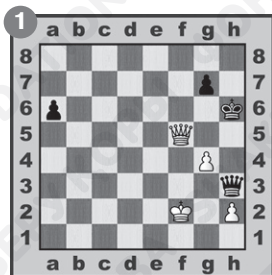
1. Лg5 Кph6 2. Л:f5 (1...Ce4 2. Лh5х).



1. Фc1 Ce6 2. С:h6 (1...Kf5 2. Ф:c8).

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй материал, используя открытое нападение. Ответ запиши.



1. g5+ Кph5 2. Ф:h3+.



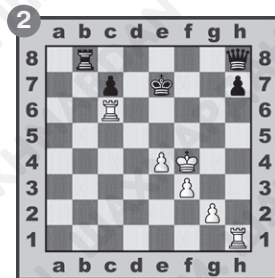
1. С:f7+ Кр:f7 2. Ф:a3.

Задание № 17.

Ход белых. Выиграй материал, используя сквозной удар. Ответ запиши.



1. $\Phi f8+$ $Kpg4$ 2. $\Phi g8+$.



1. $L:h7+$ $\Phi:h7$ 2. $L:c7+$.

Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя открытый шах. Ответ запиши.



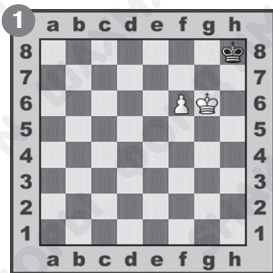
1. $Le5+$ $Kpd6$ 2. $c5x$.



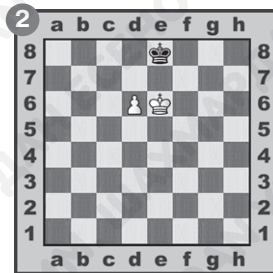
1. $C:g7+$ $Kpg8$ 2. $Cc3x$.

Задание № 19.

Ход белых. Сможет ли пешка пройти в ферзи? Подкрепи свой ответ доказательным вариантом.



Сможет, 1. $Kpf7$ $Kph7$
2. $Kpe8$ $Kpg6$
3. $f7$ $Kpg7$ 4. $f8\Phi+$.



Не сможет, 1. $Kpd5$
(если 1. $d7+$, то 1... $Kpd8$ 2. $Kpd6$ пат).
1... $Kpd7$ 2. $Kpc5$ $Kpd8$ 3. $Kpc6$ $Kpc8$
4. $d7+$ $Kpd8$ 5. $Kpd6$ пат.

§3. Стадии шахматной партии

Цель урока:

- обучающая – познакомить детей с новыми понятиями: «стадия шахматной партии», «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль»; формировать знания об основных принципах разыгрывания каждой из стадий шахматной партии; учить детей различать стадии шахматной партии, находить мат в два хода на разных стадиях шахматной партии, использовать тактические приёмы для атаки и выигрыша материала на всех стадиях шахматной партии; закрепить навыки детей в методах выигрыша материала путём использования тактических приёмов, в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;
- 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. Напомнить детям, что такое шахматная партия, какова основная цель шахматной партии, как правильно начинать шахматную партию. Перейти к теме урока: «Стадии шахматной партии». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что шахматная партия состоит из трёх стадий: дебюта, миттельшпиля и эндшпиля. На каждой из стадий игрок решает различные, характерные для конкретной стадии задачи. Познакомить детей с задачами каждой из стадий шахматной партии. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (игра всеми фигурами с начального положения с фиксированием стадий шахматной партии). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, что такое шахматная партия и какова её основная цель. Перейти к теме урока: «Стадии шахматной партии».

2. Краткое повторение изученного материала. Рассказать детям, что шахматная партия состоит из трёх частей (трёх стадий) – дебюта, миттельшпиля и эндшпиля.

Шахматную партию условно можно разделить на три стадии. Каждая из стадий имеет своё название. Начало игры – дебют, середина партии – миттельшпиль, окончание партии – эндшпиль. У каждой из стадий шахматной партии свои цели и задачи. Для успешного разыгрывания всех стадий необходимо стремиться соблюдать определённые, присущие им принципы.

Дебют.

Партия начинается с дебюта. Начальная стадия шахматной партии длится 10-15 ходов. Главными задачами в дебюте являются: быстрое развитие фигур, контроль над центральными полями, безопасность собственного короля.

В дебюте нельзя:

- раньше времени выводить в бой тяжёлые фигуры;
- без надобности дважды ходить одной и той же фигурой;
- ослаблять позицию бесцельными ходами пешек.

В следующей позиции мы видим образец правильного разыгрывания начальной стадии партии (дебюта).

(3-1) Все лёгкие фигуры соперников выведены, контроль над центральными полями осуществлён, короли укрылись в безопасном месте.

Правильное начало шахматной партии позволит избежать быстрого поражения в самом начале игры и успешно продолжить шахматную партию.



Несоблюдение же основных принципов разыгрывания дебюта может привести к быстрому проигрышу.

Как, например, случилось в следующей ситуации.

(3-2) Чёрные отстали в развитии фигур, их король до сих пор не рокировался. Наказание за медлительность последовало сразу же. **1.Фd8+ Кр:d8 2.Сg5++ Кре8.**

(Если 2...Крс7, то 3.Cd8x) **3.Лd8x.**



3-2

В следующей позиции белым также удалось организовать атаку на задержавшегося в центре короля.

(3-3) **1.Ле1+ Се6** (Если 1...Крд7, то 2.Ke5+ Кре8 3.Фа4+ Cd7 4.K:d7 с выигрышем у белых). **2.de!** Белые отдают своего ферзя, но ставят мат королю. **2...К:b3 3.ef++ Крд7 4.Се6+ Крс6 5.Ke5+ Кpb5 6.Cc4+ Кра5 7.Cb4+ Кра4 8.abx.**



3-3

Миттельшпиль.

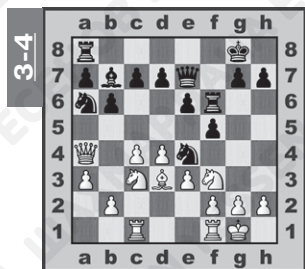
Когда соперники вывели все свои фигуры в игру, спрятали в безопасное место короля, наступает следующая стадия шахматной партии – миттельшпиль. В середине игры происходит большинство атак и разменов фигур. Здесь у каждого игрока большой простор для творчества.

В миттельшпиле необходимо:

- захватывать инициативу. Тогда соперник вынужден будет защищаться и не сможет сам атаковать;
- действовать своими фигурами сообща. Один в поле – не воин! Необходимо наладить взаимодействие своих фигур;
- разрабатывать выгодный план игры и следовать ему. Например, придумать, какими фигурами атаковать неприятельского короля или как использовать слабые поля в лагере противника;
- добиваться материального преимущества. Посмотреть, нельзя ли начать игру против отдельной плохо стоящей фигуры или слабой пешки, использовать для этого тактические приёмы.

В середине игры плохо:

- раскрывать позицию своего короля;
- не обращать внимания на угрозы соперника. При небрежности и поспешности можно потерять фигуру или пропустить мат!



(3-4) В этой позиции ход чёрных. Обе стороны закончили развитие своих лёгких фигур, сделали рокировку, вывели в бой ферзей и ладьи. Однако чёрные фигуры, в отличие от белых, нацелены в сторону неприятельского короля. Особенно хорош чёрный конь на e4. Его поддерживают пешка на f5 и слон на b7. Это обстоятельство заставляет чёрных искать способ атаки неприятельского короля. **1...К:c3**, конь расчищает путь своему слону.

2.Л:c3? (сильнее 2.bc!) **С:f3**, слон уничтожает коня, который защищает короля. **3.Ф:a6** (проигрывает и 3.gf из-за 3...Лg6+ 4.Крh1 Фg5 с угрозой мата 5...Фg2x). А если 5.Лg1, то 5...Ф:g1x) **3...Лg6 4.g3 Фg5** (возможно также и 4...Фh4 с идеей Фh3) **5.Ле1 Фh5 6.e4** (на 6.Cf1 решает 6...Лh6 7.h3 Ф:h3 8.C:h3 Л:h3, и мат следующим ходом Лh1x). **6...Ф:h2+ 7.Кр:h2 Лh6+ 8.Кpg1 Лh1x**.

Эндшпиль.

Это заключительная стадия шахматной партии, когда на доске остаётся мало фигур. В эндшпиле существенно меняется роль короля: если в начале игры мы старались его как можно быстрее спрятать в безопасное место, в середине игры обеспечивали королю надёжную защиту, то в окончании король становится активной фигурой и принимает прямое участие в игре.

Не все партии доходят до эндшпиля. Бывает, что игра заканчивается матом в миттельшпиле или даже в дебюте.

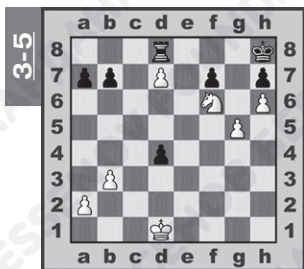
В эндшпиле происходит реализация достигнутого в середине игры преимущества.

В эндшпиле надо:

- вводить в бой короля;
- беречь пешки и пытаться провести их в ферзи.

В эндшпиле нельзя:

- позволять противнику провести свою пешку в ферзи;
- расслабляться в выигранной позиции. При материальном перевесе надо остерегаться пата.



(3-5) В этой позиции партия находится на стадии эндшпиля. Чёрные выигрывают качество – ладью за коня, но их позиция вызывает одно сочувствие. Проходная пешка белых на d7 надёжно защищена конём. Чёрный король застрял в углу, из которого выбраться ему не под силу. Чёрная ладья должна сторожить пешку d7 и не может покинуть 8-ю горизонталь. Белым для того, чтобы выиграть, необходимо подойти своим королём на поле c7 или e7 и

помочь своей пешке пройти в ферзи. Чёрные в этой ситуации бессильны что-либо сделать.

В следующей позиции активные действия короля также позволяют выиграть партию.

(3-6) Ладья белых занимает активную позицию на 7-й горизонтали. Силён и слон на h6. Однако под ударом пешка на c3. Если её защищать путём 1.Cd2, то после 1...Лс8 или Ла2 с ней снова возникнут проблемы. Что же делать? Ситуацию спасает белый король.



1. Kpg3! К:с3 2. Kpf4 Kb5 3. Kpe5. Белый король идёт «плести» матовую сеть противнику. **3...Ле8 4. Kpf6 Kpg8 5. Лг7+.** Далее с помощью шаха и двух нападений на коня белые выигрывают время для вторжения своего короля. **5...Kph8 6. Лb7 Kd6 7. Лd7 Kb5 8. Kpf7,** грозит мат **9. Cg7x. 8...Лg8 9. Лd8!** Отвлечение ладьи от защиты поля g7. **9...Kd6+.** Никакие хитрости чёрных не спасают. **10. Л:d6 g5 11. Лd8 Л:d8 12. Cg7x.**

3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и играют партию с записью ходов. Каждый игрок в бланке записи должен отметить момент, когда, по его мнению, партия перешла из дебюта в миттельшпиль, а из миттельшпиля в эндшпиль. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратить внимание детей на то, что партия может закончиться и в дебюте, и в миттельшпиле.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 3. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называются стадии шахматной партии?

Ответ запиши: **дебют, миттельшпиль, эндшпиль.**

Задание № 2.

На какой стадии шахматной партии происходит большинство атак и разменов фигур?

Ответ запиши: **в миттельшпиле.**

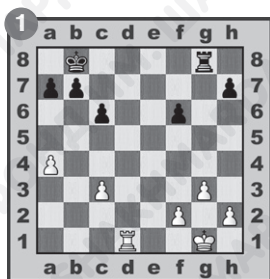
Задание № 3.

В какой стадии игры нужно вводить в бой короля?

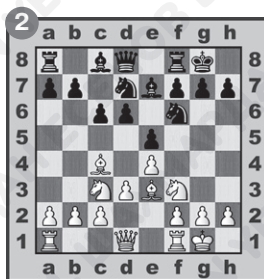
Ответ запиши: **в эндшпиле.**

Задание № 4.

Определи стадию шахматной партии. Ответ запиши.



Эндшпиль.



Дебют.



Миттельшпиль.

Задание № 5.

Ход белых. Используй ошибки игры в дебюте и поставь мат чёрному королю в два хода. Ответ запиши.



1. C:f7+ Kpe7 2. Kd5x.



1. Фf7+ Kph6 2. hgx.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй материал, используя неудачное положение чёрных фигур.

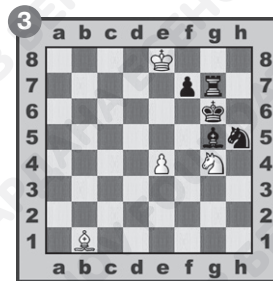
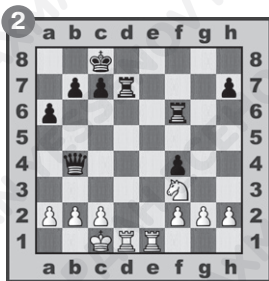
Ответ запиши.



1. $\Phi a4+$ $Cd7$ 2. $\Phi:e4$. 1. $\Phi d3$ (угроза мата на h7) $g6$ 2. $\Phi:d7$.

Задание № 7.

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



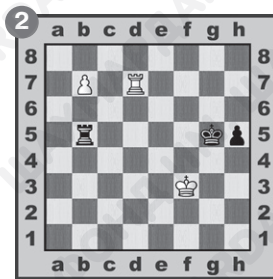
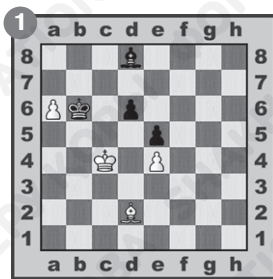
1. $\Phi:f8+$ $Kr:f8$ 2. $Ld8x$.

1. $Le8+$ $Ld8$ 2. $L:d8x$.

1. $e5+$ $f5$ 2. efx .

Задание № 8.

Ход белых. Проведи пешку в ферзи. Ответ запиши.

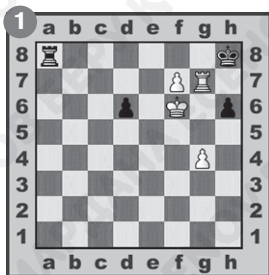


1. $Ca5+$ $Kr:a5$ 2. $a7$.

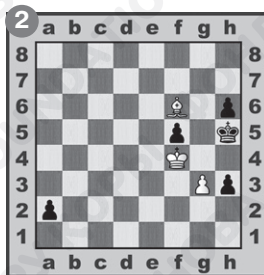
1. $Ld5+$ $L:d5$ 2. $b8\Phi$.

Задание № 9.

Ход белых. Активизируй короля и выиграй партию. Ответ запиши.



1. Крg6 Лс8 2. Лh7x.



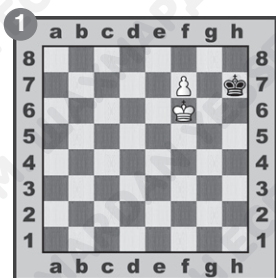
1. Кр:f5 h2 2. g4x.



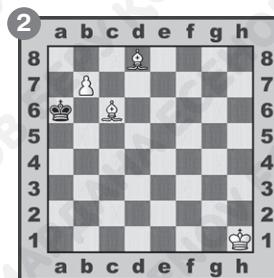
1. Крс5 b4 2. Крс4 b3 3. abx.

Задание № 10.

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



1. f8Л Крh6 2. Лh8x.



1. b8Л Кра7 2. Ла8x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Какая стадия шахматной партии наиболее подходит для того, чтобы сделать рокировку?

Ответ запиши: **дебют.**

Задание № 13.

В какой стадии шахматной партии при материальном перевесе необходимо остерегаться пата?

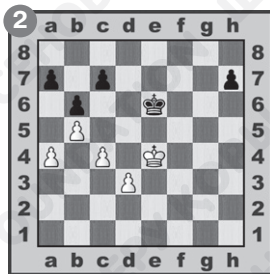
Ответ запиши: **в эндшпиле.**

Задание № 14.

Определи стадию шахматной партии. Ответ запиши.



Миттельшпиль.



Эндшпиль.



Дебют.

Задание № 15.

Ход белых. Заверши партию матовой атакой в дебюте (мат в два хода). Ответ запиши.



1. К:c7+ Кpg7 2. Ке8х.



1. Кf3+ Кре4 2. Кc3х.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй материал, используя неудачное положение чёрных фигур. Ответ запиши.



1. d4 Фg6 2. dc.



1. Кc6 Лc8 2. К:d4.

Задание № 17.

Ход белых. Заверши партию матовой атакой в миттельшпиле (мат в два хода).

Ответ запиши.



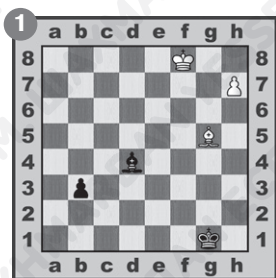
1. Kf6++ Kph8 2. Lh4x.



1. Фg7+ K:g7 2. Kh6x.

Задание № 18.

Ход белых. Проведи пешку в ферзи. Ответ запиши.



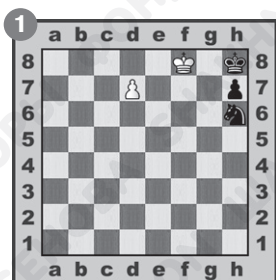
1. Ce3+ C:e3 2. h8Ф.



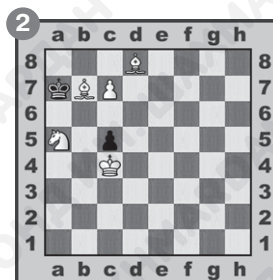
1. Л:f8+ Kp:f8 2. gh.

Задание № 19.

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



1. d8K Kg4 2. Kf7x.



1. c8C Kpb8 2. Kc6x.

§4. Основы дебюта.

Правила игры в дебюте

Цель урока:

- обучающая – познакомить детей с основными принципами игры в дебюте и правилами, вытекающими из этих принципов; познакомить с понятиями «централизация», «мобилизация», «безопасность», «взаимодействие»; формировать знания о правилах разыгрывания дебюта на основе изучаемых принципов; учить детей различать, правильно разыгран дебют или с нарушением принципов; учить использовать нарушение дебютных принципов для организации атаки на короля или выигрыша материала; закрепить навыки детей в методах выигрыша материала путём использования тактических приёмов, в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;

- 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. Напомнить детям, что начальная стадия шахматной партии называется дебют. Попросить вспомнить, как правильно начинать шахматную партию. Перейти к теме урока: «Основы дебюта. Правила игры в дебюте». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что игра в дебюте подчиняется четырём основным принципам: централизация, мобилизация, безопасность, взаимодействие. Остановиться на каждом принципе отдельно, сформулировать правила, которые вытекают из принципов. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (игра всеми фигурами с начального положения в течение первых 10-15 ходов с дальнейшей оценкой правильности разыгрывания дебюта). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, как называется начальная стадия шахматной партии и как правильно начинать шахматную партию. Перейти к теме урока: «Основы дебюта. Правила игры в дебюте».

2. Краткое повторение изученного материала. Рассказать детям, что игра в дебюте подчиняется четырём основным принципам: централизация, мобилизация, безопасность, взаимодействие. Остановиться на каждом принципе отдельно, сформулировать правила, которые вытекают из принципов, разобрать учебные примеры.

Централизация.

Исходя из принципа централизации, необходимо:

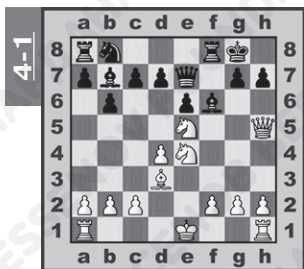
- *Занимать пешками центральные поля.*

Пешки, расположенные на 4-ой или 5-ой центральной горизонтали, позволяют своим фигурам выйти на активные позиции и мешают неприятельским фигурам занять наиболее выгодные места.

- *Выводить фигуры в бой так, чтобы они контролировали центральные поля.*

Фигуры в центре имеют большую подвижность, чем на краю доски или в углу. Из центра фигуру легче перебросить на любой участок доски – туда, где намечается главное сражение.

Обычно та сторона, которая добивается перевеса в центре, имеет больше шансов на успешное продолжение игры.



(4-1) В этой позиции белые фигуры удачно расположились в центре. Особенно хороши белые кони. Используя перевес в центре, белые начинают атаку на короля.

1.Ф:h7+, жертва ферзя с целью выманить чёрного короля из укрытия. **1...Кр:h7** **2.К:f6++** **Крh6** (если **2...Крh8** **3.Кg6x**), теперь уже начинается «великое» путешествие чёрного короля. **3.Кeg4+** **Кpg5** **4.h4+** **Кpf4** **5.g3+** **Кpf3** **6.Се2+** **Кpg2** **7.Лh2+** **Кpg1**. Чёрный король не по своей

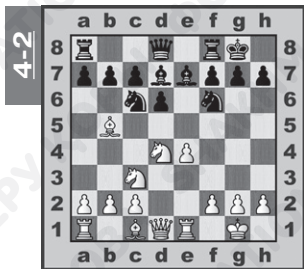
воле оказался в лагере белых. **8.Кpd2x**. Можно поставить мат, сделав рокировку в длинную сторону (**8.0-0-0x**).

Мобилизация.

Исходя из принципа мобилизации, необходимо:

- Как можно быстрее выводить в бой фигуры.

На своих первоначальных местах фигуры для неприятельских сил никакой опасности не представляют. Они находятся далеко от фигур соперника и ничем угрожать не могут. В шахматной партии нельзя победить, если ничем не угрожаешь сопернику. Поэтому надо как можно быстрее выводить свои фигуры в бой на более выгодные позиции, то есть по направлению к центру. Та сторона, которая быстрее выведет в бой свои фигуры, сможет раньше начать атаку на короля соперника.



(4-2) В этом примере и белые, и чёрные удачно развили фигуры. Белые фигуры расположены чуть активнее, но позиция чёрных достаточно крепка и не имеет слабостей.

При развитии фигур следует придерживаться следующих правил:

1. В первую очередь выводить в бой лёгкие фигуры (коней и слонов), причём желательно первым вывести в бой хотя бы одного коня.
2. Не выводить в бой раньше времени ферзя.
3. Каждым ходом вводить в бой новую фигуру.
4. Без надобности не ходить одной и той же фигурой несколько раз.

5. Фигуры надо выводить так, чтобы они не мешали центральным пешкам и своим же фигурам войти в игру.

6. Не стремиться к материальному выигрышу в ущерб развитию.



(4-3) В этой позиции белые немного отстали в развитии фигур, они ещё не сделали рокировку. Чёрные воспользовались этим: **1...К:e4! 2.С:e7**. Белые пожадничали и побили чёрного ферзя, но последовало: **2...С:f2+ 3.Кpf1 Kg3x**. Белый король получил мат.

Безопасность.

Основываясь на принципе безопасности, необходимо:

- *Делать рокировку.*

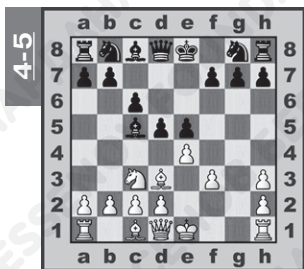
Король – главная шахматная фигура, поэтому его безопасность превыше всего. Рокировка позволяет увести короля из центра в более безопасное место и ввести в игру одну из самых сильных фигур – ладью. Когда король находится в центре, то ладьи находятся на разных флангах, а это не позволяет использовать их силу в полной мере.

- *С осторожностью продвигать пешки на флангах.*

Пешки, в отличие от фигур, назад не ходят, и возникшие слабые поля потребуют дополнительной защиты. Кроме того, в начале игры ходы крайними пешками не способствуют ни выводу в бой фигур, ни захвату центра, а только тратят драгоценное время. С особой осторожностью надо продвигать пешки от позиции рокированного короля. Раскрытый король может стать лёгкой мишенью для неприятельских фигур.

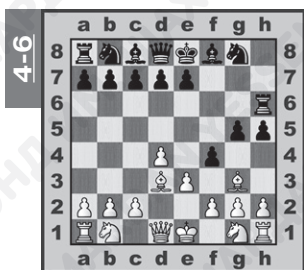


(4-4) Отсталость в развитии фигур и нерокированный король стали причиной поражения чёрных и в этой ситуации. Белые сыграли **1.Кf6+ gf 2.Фf8+ Кp:f8 3.Сh6+ Кpg8 4.Лe8x**.



(4-5) В этой партии белые ослабили королевский фланг, продвинув свои пешки, и получили мат. **1...Фh4+**
2.Кре2 Фf2x.

В следующей короткой партии чёрные, вместо того чтобы развивать фигуры и бороться за центр, устроили охоту на белого слона, и вот что из этого получилось.



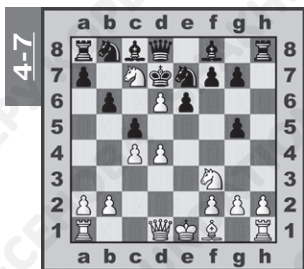
1.d4 f5 2.Cg5 h6 3.Ch4 g5 4.Cg3 f4. Белый слон в капкане, но далее последовало **5.e3!** После этого хода чёрные слона побить не могут, так как грозит мат **6.Фh5**.
5...h5, защищаясь от угрозы мата. **6.Cd3!** Теперь чёрным грозит мат с поля g6. **6...Лh6 (4-6).**
7.Ф:h5+. Ладье не усидеть на двух стульях. **7...Л:h5**
8.Cg6x.

Взаимодействие.

Основываясь на принципе взаимодействия, необходимо:

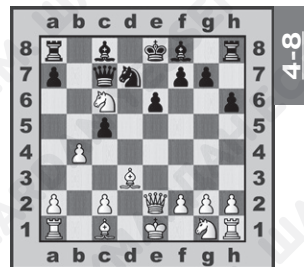
- Стремиться, чтобы фигуры взаимодействовали.

Фигуры должны действовать как одна сплочённая команда, их действия должны подчиняться общему плану игры.



(4-7) В этой позиции белые ставят мат чёрному королю, используя взаимодействие своих коней и центральных пешек c4 и d4. **1.Ke5+ Кр:d6 2.Kb5x.** Один из коней атакует короля, а второй контролирует поля отступления.

(4-8) В этой позиции кажется, что дела чёрных не так плохи. Надо вывести в бой чернополюсного слона и сделать рокировку. Но следует жертва ферзя с целью разрушить прикрытие короля: **1.Ф:e6+ fe 2.Cg6x.** Усилия бе-



лого ферзя, слона и коня были направлены на достижение одной цели – дать мат королю противника.

Нельзя использовать дебютные принципы бездумно. Бывают позиции, в которых необходимо нарушить какое-либо правило. Шахматная партия всегда оригинальна и требует творческого подхода, поэтому даже из жёстких правил бывают исключения.

3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и играют партию первые 10-15 ходов (дебют). После этого учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, оценивают сложившуюся позицию и отвечают на вопрос: «Какой из сторон удалось лучше разыграть дебют?» Тот, кто лучше разыграл дебют, получает бонус (балл, жетон и т.д.). Далее партию можно продолжить или начать играть другую партию, противоположным цветом. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей как на хорошие образцы, так и на партии, в которых дебют был разыгран с нарушением основных дебютных принципов.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 4. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какая часть шахматной партии называется дебютом?

Ответ запиши: **начальная.**

Задание № 2.

Какие фигуры необходимо выводить в бой в дебюте в первую очередь?

Ответ запиши: **лёгкие (коней и слонов).**

Задание № 3.

Сколько раз в дебюте желательно ходить одной и той же фигурой?

Ответ запиши: **один раз.**

Задание № 4.

Определи, какая из сторон разыграла дебют лучшим образом. Ответ запиши.



Чёрные.



Белые.

Задание № 5.

Ход белых. Используй ошибки игры в дебюте и поставь мат чёрному королю в два хода. Ответ запиши.



1. С:f7+ Крe7 2. Сg5х.



1. Сd8+ Кр:d8 2. Кf7х (1...Кe7 2. Ф:e7х).

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй чёрного ферзя. Ответ запиши.



1. Лd8+ Кр:d8 2. К:f7+.



1. Кc6+ Се7 2. К:d8.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат королю, застрявшему в центре, в два хода. Ответ запиши.



1. Фd8+ С:d8 2. Ле8х.



1. Фf5+ К:f5 2. е6х.

Задание № 8.

Ход белых. Выиграй материал, используя неудачное положение чёрных фигур. Ответ запиши.



1. С:b6 cb 2. Кd6+.



1. Лc1 Фb5 2. Л:c8+.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие фигур. Ответ запиши.



1. Кf6+ gf 2. С:f7х.



1. Ф:b8+ Л:b8 2. С:b5х.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в два хода, определи, почему чёрные проиграли. Ответ запиши.



1. Фh5+ Кре7 2. Кf5х,
ослаблена позиция короля.



1. Ф:f8+ Л:f8 2. Кd6х,
стеснённое положение короля.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Каким принципам подчиняется игра в дебюте?

Ответ запиши: **централизация, мобилизация, безопасность, взаимодействие.**

Задание № 13.

Выгодно ли в начале игры выводить в бой ферзя?

Ответ запиши: **нет, не выгодно.**

Задание № 14.

Определи, какая из сторон разыграла дебют лучшим образом. Ответ запиши.



У белых чуть лучше.



У чёрных позиция лучше.

Задание № 15.

Ход белых. Используй ошибки игры в дебюте и поставь мат чёрному королю в два хода. Ответ запиши.



1. Kf6+ ef 2. Фd8x.



1. Фе8+ Kge7 (Kfe7) 2. d5x.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй ферзя, используя его неудачное положение. Ответ запиши.



1. Лf1 Фе4 2. Лf4.



1. Kg5+ Кре8(f8) 2. Ке6.

Задание № 17.

Ход чёрных. Поставь мат королю, застрявшему в центре, в два хода. Ответ запиши.



1...Kf3+ 2. Kpf1 Ch3x.



1...Kc4+ 2. С:c4 Фе3x.

Задание № 18.

Ход белых. Выиграй материал, используя неудачное положение чёрных фигур.

Ответ запиши.



1. c5.



1. e5.



**1. C:c6 Ф:e4 2. C:e4
(1...C:c6 2. Ф:e5).**

Задание № 19.

Ход чёрных. Выиграш. Ответ запиши.



**1...Кe3 2. fe Фh4+ 3. g3 Ф:g3x
(если 2. Кc3, то 2...К:d1).**

§5. Ошибки в начале игры: ранний вывод ферзя и ладьей

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей об основных принципах игры в дебюте; формировать знания о правилах разыгрывания дебюта на основе изучаемых принципов; учить детей различать, правильно разыгран дебют или с нарушением принципов; использовать нарушение дебютных принципов, в том числе ранний вывод неприятельского ферзя, для организации атаки и выигрыша материала; закрепить навыки детей в методах выигрыша материала путём использования тактических приёмов, в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;

- 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. Напомнить, что одним из основных принципов игры в дебюте является мобилизация. Попросить детей вспомнить, как правильно начинать шахматную партию. Перейти к теме урока: «Ошибки в начале игры: ранний вывод ферзя». (5 мин.)

2. Рассказать детям о том, что в дебюте очень важен каждый ход. Сторона, ко-

торая быстрее выведет в бой свои фигуры, сможет раньше начать атаку на короля. Поэтому ранний вывод в бой ферзя чаще вредит, чем приносит пользу. Неподготовленную атаку легко отбить малыми силами, а если фигуры начнут атаковать ферзя, вышедшего в игру раньше времени, то придётся потратить драгоценное время на его отступление. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (игра всеми фигурами с начального положения в течение первых 10-15 ходов с дальнейшей оценкой правильности разыгрывания дебюта). (15 мин.)

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

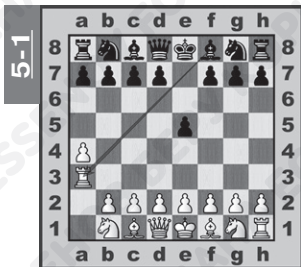
1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми основные принципы разыгрывания дебюта. Обратит внимание на то, что быстрее развитие фигур является главной задачей в начале партии. Перейти к теме урока: «Ошибки в начале игры: ранний вывод ферзя».

2. Краткое повторение изученного материала. Рассказать детям, что в начале игры необходимо как можно быстрее вывести в бой фигуры. В первую очередь нужно выводить лёгкие фигуры. Ранний вывод в бой тяжёлых фигур чаще всего является ошибкой. Разобрать учебные примеры.

Одним из основных принципов разыгрывания дебюта является принцип мобилизации. Быстрее развитие фигур и противодействие развитию фигур соперника являются главными задачами дебюта. Развивать следует в первую очередь лёгкие фигуры и лишь затем тяжёлые. Преждевременный вывод в бой тяжёлых фигур приведёт к тому, что более ценные фигуры могут попасть под обстрел менее ценных боевых единиц – лёгких фигур и пешек. Чтобы спасти тяжёлую фигуру, придётся тратить время на её отступление, ведь защищать тяжёлую фигуру невыгодно. Поэтому преждевременная игра тяжёлыми фигурами часто приводит только к потере времени.

Рассмотрим партию, которую играли начинающие шахматисты.

1. a4? Плохой ход. Смысл этого хода, наверное, заключается в том, чтобы вывести в бой ладью. Но в начале игры ладье негде развернуться, ей нужен простор,



теперь же она быстро попадёт под удар неприятельских фигур: **1...e5 2.La3?** (5-1).

2...C:a3. Не успев войти в игру, одна ладья погибла.

3.h4? Белые продолжают упорствовать и хотят вывести в бой вторую ладью. **3...d5 4.Lh3.**

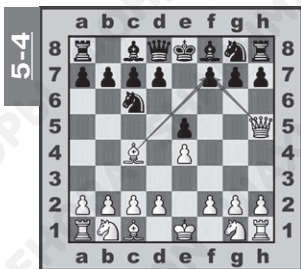
(5-2) **4...C:h3,** теперь гибнет и вторая ладья. Так после первых четырёх ходов белые уже несут материальные потери. Их стратегия не оправдала себя.

Очень часто начинающие игроки выводят в бой своего ферзя, так как хотят как можно быстрее поставить мат сопернику. И иногда такая тактика срabатывает. Вспомним хотя бы известную ловушку «детский мат».

1.e4 e5 2.Фh5 (5-3).



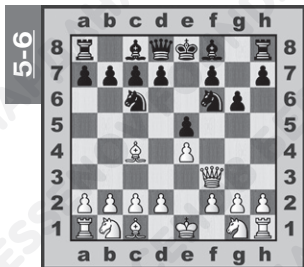
Ферзь вышел в игру раньше времени, но он создал угрозу. Под боем пешка e5, а также ферзь присматривается к слабой пешке f7. Пока что пешке f7 ничего не угрожает, так как её защищает король, а вот пешка e5 требует защиты. **2...Kc6 3.Cc4** (5-4), а вот это реальная угроза, ради которой белые и выводили в бой своего ферзя.



(5-5) Грозит мат на поле f7. Если чёрные не заметят угрозы и пойдут, например, 3...Kf6, то последует 4.Ф:f7x. Именно на это и рассчитывали белые.

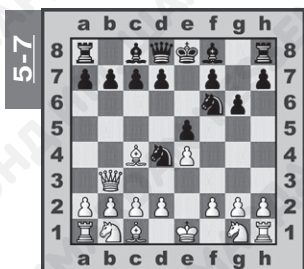
Но с более опытным соперником такая игра не пройдёт.





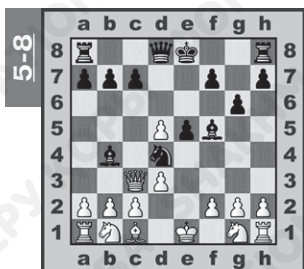
(5-6) Вместо хода 3...Kf6 чёрные могут ответить **3...g6**.

Теперь чёрному ферзю надо отступить. Ферзь пробует подобраться к пункту f7 с другой стороны: **4.Фf3**, но чёрные могут ответить **4...Kf6**. Угроза «детского мата» ликвидирована. Белые ничего не добились, у чёрных хорошая позиция. Если же белые и дальше будут стремиться организовать раннюю атаку на чёрного короля, то могут проиграть партию.



5.Фb3 Kd4 (5-7).

Белый ферзь опять под боем. (Если 6.С:f7+, то следует 6...Кре7, теперь у белых под боем слон и ферзь. 7.Фс4 b5! Белые не могут отойти ферзём так, чтобы защитить слона, поэтому слон гибнет). **6.Фс3 d5** (Возможно также и 6...К:e4) **7.С:d5 К:d5 8.ed Cf5**. Грозит коневая вилка на с2. **9.d3 Cb4**.



(5-8) Теперь белый ферзь уйти не может, так как он связан. А на **10.Ф:b4** последует **10...К:c2+ 7.Кре2 К:b4**, чёрные выиграли ферзя. Белые потратили много времени на ходы ферзём, а атаку организовать так и не смогли. Чёрные легко отбились от такой неподготовленной атаки и перешли в контрнаступление.

А вот пример из практики известных мастеров.

Греко – NN

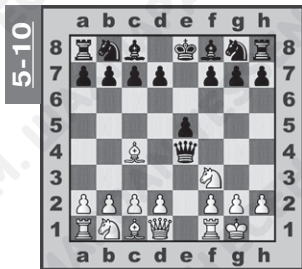
1.e4 e5 2.Kf3 Фf6? Слабый ход – белые фигуры будут нападать на чёрного ферзя (5-9).

3.Cc4 Фg6? Ферзь напал на две пешки и одну из них выигрывает. Но это ведёт к сильному отставанию чёрных



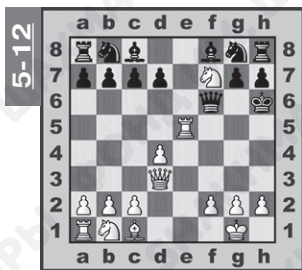
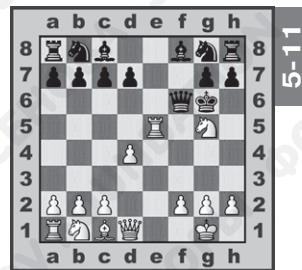
в развитии фигур. **4.О-О! Ф:e4??** Чёрные решили заняться «пешкоедством». На ферзя будут нападать белые фигуры и преимущество в развитии приведёт белых к быстрой победе.

5.С:f7+! За ранний выход ферзя следует наказание – слон объявил шах и лишает чёрного короля права рокировки. **5...Кре7** (На 5...Кр:f7 последует вилка конём 6.Kg5).



(5-10) **6.Ле1.** Ладья развивается «с темпом» (выиграшем времени) – выходит в бой, атакуя ферзя. **6...Фf4**
7.Л:e5+ Кр:f7 **8.d4.** Лишний слон чёрных большого значения не имеет – у белых громадный перевес в развитии.
8...Фf6.

9.Kg5+ Крg6 (5-11).



(5-12) **10.Фd3+ Крh6** **11.Kf7x.** Мат с помощью двойного шаха – от слона и от коня.

Яркая позиция! Вот что такое преимущество в развитии! Все чёрные фигуры стоят на своих местах. Они не смогли сделать ни одного хода. Чёрные проиграли, потому что из первых восьми ходов пять сделали ферзём.

Впрочем, бывают редкие случаи, когда развитие ферзя в начале партии будет хорошим ходом. Например, ферзь находит себе удобное поле, на которое фигуры противника не могут напасть. Или ход ферзя настолько силён, что либо сразу приносит выигрыш, либо создаёт неотразимую угрозу.

5-13



(5-13) **1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.d4 Kd7 4.Cc4 Ce7?** Чёрным надо было ходом 4...с6 защитить поле d5 и лишь после этого вывести слона.

5.de! de? Лучше было побить пешку d5 конём. Теперь же следует **6.Фd5!!** (5-14).



5-14

Чёрные не могут отразить нападение на пункт f7 без потерь. Если они играют **6...Kh6**, то следует **7.C:h6**, и слона нельзя взять из-за угрозы мата на f7.

В этой партии ранний вывод ферзя был оправдан, так как ферзь создал серьёзные угрозы, которые соперник не смог отразить без потерь.

Подвести итог: если соперник в начале игры выводит в бой свои тяжёлые фигуры, надо прежде всего посмотреть, какую угрозу он создаёт. Если угроза есть, постараться её отразить. Далее стремиться каждым ходом атаковать тяжёлую фигуру противника, выводя при этом в бой свои лёгкие фигуры. Главная задача – опередить соперника в развитии, не дать ему вывести в бой остальные свои фигуры, заставить тратить время на отступление, а затем превосходящими силами перейти в контратаку.

3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и играют партию первые 10-15 ходов (дебют). После этого учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, оценивают сложившуюся позицию и отвечают на вопрос: «Какой из сторон удалось лучше разыграть дебют?» Тот, кто лучше разыграл дебют, получает бонус (балл, жетон и т.д.). Далее партию можно продолжить или начать играть другую партию, противоположным цветом. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей как на хорошие образцы, так и на партии, в которых дебют был разыгран с нарушением основных дебютных принципов.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 5. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какие фигуры следует развивать в первую очередь?

Ответ запиши: **лёгкие (коней и слонов).**

Задание № 2.

К чему может привести преждевременный вывод в бой ферзя?

Ответ запиши: **к потере времени, отсталости в развитии.**

Задание № 3.

Всегда ли ранний вывод в бой ферзя является ошибкой?

Ответ запиши: **не всегда.**

Задание № 4.

Определи позиции, в которых ранний вывод ферзя в бой обоснован. Ответ запиши.



Не обоснован.



Обоснован.



Обоснован.

Задание № 5.

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



1. C:f7+ Кре7 2. Фе6х.



1. К:e5+ de 2. Фе6х.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй чёрного ферзя. Ответ запиши.



1. Сb5 Ф:b5 2. Кc7+.



1. Ce2 Фg6 2. Kh4.



1. C:f7+ Кр:f7 2. Kg5+
(1...Kpd8 2.Лg3).

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат чёрному королю в два хода с жертвой ферзя. Ответ запиши.



1. Ф:g5+ К:g5 2. Cf6х.



1. Ф:g6+ hg 2. C:g6х.



1. Ф:e5+ fe 2. Cg5х
(1...de 2. Cc5х).

Задание № 8.

Ход белых. Выиграй материал, используя неудачное положение чёрных фигур.

Ответ запиши.



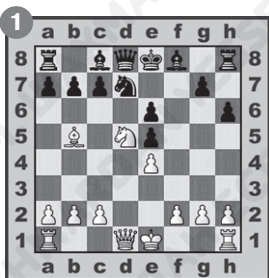
1. K:e4 fe 2. Фh5+.



1. Kf6+ C:f6 2. Ф:d5.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат чёрному королю. Ответ запиши.



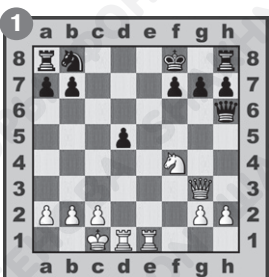
1. Фh5+ g6 2. Ф:g6x.



1. Фa5 K:a5 2. Ka7x.

Задание № 10.

Ход белых. Как продолжить атаку? Ответ запиши.



1. Фa3+ Kpg8 2. Лe8x.



1. Kg6++ Kp:f7 2. K:h8x.

(1...Kpd8 2. Лe8x, 1...Kpd6 2. K:h8).

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Стоит ли в дебюте вести игру на «детский мат»??

Ответ запиши: **не стоит.**

Задание № 13.

Какие фигуры называются тяжёлыми?

Ответ запиши: **ферзь и ладья.**

Задание № 14.

Определи позицию, в которой вывод ферзя в бой в дебюте обоснован. Ответ запиши.



Не обоснован.



Обоснован.



Не обоснован.

Задание № 15.

Ход чёрных. Используй ошибки белых в дебюте и выиграй партию. Ответ запиши.



1. Kb5+ Kpb3 2. Kc5x.



**1. Ф:e4+ Ce2 2. Kf3x
(1...Ф:e2 2.К:e2).**

Задание № 16.

Ход чёрных. Выиграй ферзя, используя его неудачное положение. Ответ запиши.



1...Cd6.



1...C:f2+ 2. Kp:f2 K:e4+
(2. Ф:f2 Kd3+).



1...Лa7.

Задание № 17.

Ход белых. Используй тактический приём для выигрыша материала. Ответ запиши.



1. Kd6+ C:d6 2. K:e4.



1. Лd8+ Kp:d8 2. Ф:e4.

Задание № 18.

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



1. Ch6+ Kpf6 2. Фg5x.



1. Kf6+ gf 2. C:f7x.

Задание № 19.

Ход белых. Как продолжить атаку? Ответ запиши.



1. Фd3+ Крh6 2. Кf7x (1...Крh5 2. g4+ Кр:g4 3. Фh3x).

§6. Ошибки в начале игры: бесцельные ходы пешками или одной и той же фигурой

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей об основных принципах игры в дебюте; формировать знания о правилах разыгрывания дебюта на основе изучаемых принципов; учить детей различать, правильно разыгран дебют или с нарушением принципов; использовать нарушение дебютных принципов, в том числе бесцельные ходы пешками или одной и той же фигурой, для организации атаки и выигрыша материала; закрепить навыки детей в методах выигрыша материала путём использования тактических приёмов, в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;
- 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. Напомнить, что одним из основных принципов игры в дебюте является мобилизация. Попросить детей вспомнить, как правильно начинать шахматную партию. Перейти к теме урока: «Ошибки в начале игры: бесцельные ходы пешками или одной и той же фигурой». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что в дебюте очень важен каждый ход; сторона, которая быстрее выведет в бой свои фигуры, сможет раньше начать атаку на короля. Поэтому плохо в дебюте ходить одной и той же фигурой несколько раз. Также плохо делать бесцельные ходы крайними пешками. Такая игра может привести к потере драгоценного времени или к ослаблению короля. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (игра всеми фигурами с начального положения в течение первых 10-15 ходов с дальнейшей оценкой правильности разыгрывания дебюта). (15 мин.)

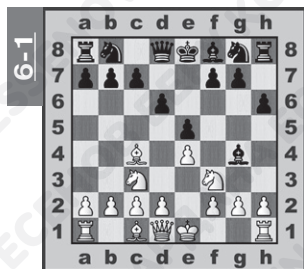
4. Выполнение дидактических заданий для повторения ранее изученного материала в рабочей тетради: № 1-10. (10 мин.)

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми основные принципы разыгрывания дебюта. Обратит внимание на то, что быстрейшее развитие фигур является главной задачей в начале партии. Перейти к теме урока: «Ошибки в начале игры: бесцельные ходы пешками или одной и той же фигурой».

2. Краткое повторение изученного материала. Рассказать детям, что в начале игры необходимо как можно быстрее вывести в бой фигуры. Фигуры надо выводить сразу же на активные позиции и так, чтобы их не смогли атаковать неприятельские пешки. Плохо в начале игры ходить одной и той же фигурой несколько раз, так как за это время соперник сумеет вывести в бой больше фигур и сможет организовать атаку превосходящими силами. Также недопустимо тратить время на бесцельные ходы пешками. Такая игра может привести к потере времени и к ослаблению короля. Разобрать учебные примеры.

В начале игры необходимо быстро, без потерь времени, вывести в бой на активные позиции все свои фигуры и постараться по возможности помешать развитию неприятельских фигур. Каждым ходом необходимо выводить в бой новую фигуру. Недопустимо в начале игры ходить одной и той же фигурой несколько раз или делать бесцельные ходы крайними пешками. Сторона, которая не соблюдает эти правила, теряет драгоценное время (темпы), которое могло бы быть использовано для развития других фигур. Такая игра приводит к отсталости в развитии фигур, по сравнению с фигурами соперника. А это значит, что у соперника будет больше шансов первым начать наступление.

Рассмотрим одну старинную партию.



(6-1) **1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 h6?** Чёрные сделали этот ход, так как боятся выпада конём на g5. На самом же деле ход 3...h6 ненужный. Лучше было пойти, например, 3...Ce7 **4.Kc3 Cg4?** Первая фигура чёрных перешла границу и вторглась в расположение противника, однако это сразу приводит к неприятностям, и именно для чёрных.

5.K:e5! C:d1? Уж лучше было отделаться пешкой после 5...de 6.Ф:g4. Теперь же чёрные с лишним ферзём получают мат. **6.C:f7+ Kpe7 7.Kd5x** (6-2).

Мат такого типа называется *матом Легалья* – по имени открывшего его французского шахматиста.

В следующей партии чёрные также нарушили дебютные правила – ходили несколько раз одной фигурой и в результате были за это наказаны.

1.e4 e5 2.Cc4 Kf6 3.d4 K:e4 4.de c6. Чёрные опасаются хода 5.Фd5, после которого будет грозить мат на f7 и будет атакован чёрный конь на e4.

5.Ke2 K:f2 (6-3). На 6.Kр:f2 чёрные задумали пойти 6...Фh4+ 7.g3 и после 7...Ф:c4 отыграть фигуру и лишить белых рокировки, но неожиданно последовало...

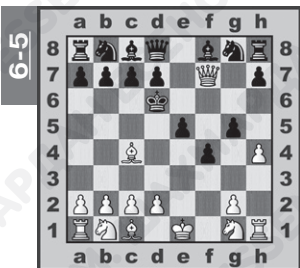
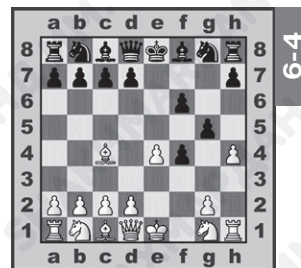
6.O-O! K:d1? 7.C:f7+ Kpe7 8.Cg5x.

Иногда начинающие игроки увлекаются бесцельными ходами крайними пешками. Такая игра ошибочна не только потому, что тратятся бесценные темпы, которые нужны для развития фигур, но и потому, что ослабляется прикрытие короля, что само по себе может привести к поражению.

1.e4 e5 2.f4 ef. Этот дебют называется *Королевский гамбит*. Белые жертвуют пешку ради быстрого развития фигур и захвата центра пешками.



3.Сс4 g5 4.h4 f6? (6-4) Чёрные ходят пешками и забыли о необходимости развивать фигуры. Необходимо было сыграть 4...Кс6. Кроме того, беспечная игра чёрных пешками привела к тому, что прикрытие их короля ослаблено. Теперь же чёрные очень быстро проигрывают.



(6-5) **5.Фh5+! Kpe7 6.Фf7+ Kpd6 7.e5+! fe.** Чёрный король вынужден защищаться в одиночку. Всё его войско смотрит на происходящее со своих первоначальных позиций.

8.Фd5+ Kpe7 9.Ф:e5x.

Бесцельные ходы пешками и, как следствие, ослабленное положение короля стали причинами поражения и в следующей партии.

1.e4 e5 2.Сс4 Kc6 3.Kf3 f6? Неудачный ход, ослабляющий диагональ e8-h5. **4.Kh4!** Белые ходят в начале игры второй раз развитой фигурой, но в этой позиции такой ход оправдан. Цель белых – использовать слабость диагонали e8-h5, конь открывает дорогу ферзю. Теперь грозит 5.Фh5+ с атакой на короля. **4...g5?** (6-6) Этот ход только ухудшает ситуацию.

5.Фh5+ Kpe7 6.Kf5x.



Рассмотрим, как использовал перевес в развитии и ослабленное положение неприятельского короля игрок, игравший белыми, в следующей партии. Партия развивалась так: **1.e4 e5 2.Сс4 Kf6 3.d4 K:e4 4.de Kc5 5.f4 Ke6?** Чёрные уже четвёртый раз ходят конём. **6.Kf3 h6?** (6-7). Ход, ослабляющий позицию короля.



7.f5 Kg5 8.O-O K:f3+. Из восьми ходов чёрные сделали шесть ходов одним и тем же конём и последним ходом разменяли его на белого коня, только что вошедшего в игру! Это грубое нарушение дебютных принципов. **9.Ф:f3 c6 10.f6 gf.**

(6-8) Оценим позицию белых и чёрных фигур. Мы видим, что у белых перевес в развитии – у них в игре слон, ферзь, ладья. Второй слон в любой момент может войти в игру, король находится в безопасном месте. У чёрных же ни одна фигура не вошла в игру, кроме того, пешечное прикрытие короля ослаблено. Перевес в развитии позволяет белым начать атаку на чёрного короля. **11.С:f7+!** Жертва слона с целью выманить чёрного короля из укрытия.



11...Кр:f7. Если чёрные не побьют слона, а пойдут 11...Кре7, то последует 12.Ф:f6х. **12.Фh5+! Кpg8 13.Фg6+ Сg7 14.ef Фf8 15.f7+**, чёрные сдались, так как положение безнадёжное.

В дебюте опасно не только продвижение пешек на королевском фланге. Также не следует делать бесцельных ходов пешками ферзевого фланга. Основная беда пешек – в том, что они не ходят назад. Поэтому в пылу пешечного наступления можно не заметить, как собственный король или какая-нибудь другая фигура может оказаться без прикрытия или поддержки.

Рассмотрим ещё один пример.

Адорьян – Жинка, Будапешт, 1982 г.

1.c4 Kf6 2.Kc3 e6 3.Kf3 c5. Этот дебют называется *Английское начало*. Обе стороны развивают свои фигуры так, чтобы они контролировали центр. **4.d4 cd 5.K:d4 b6?** (6-9). Лучше было не пускать коня на b5 и сыграть 5...а6.



6.Kdb5! Этим ходом белые пытаются использовать слабость поля d6. Теперь угрожает 7.Kd6+ С:d6 8.Ф:d6, и чёрные будут испытывать серьёзные затруднения в развитии своих фигур, в том числе и с рокировкой. **6...d6?** Чёрные пытаются залатать дыры, но это приводит к новым пешечным ослаблениям. **7.Cf4 e5** (6-10). Другого способа защитить пешку d6 нет. После этого хода у чёрных возникают новые слабые места – поля d5 и с6.

8.Cg5 Ce7 9.С:f6 С:f6 10.Фd5! Чёрные сдались, так как потеря ладьи на a8 неизбежна. Слабость центральных полей и неразвитость чёрных фигур на ферзевом фланге привели к быстрому разгрому.



В начале игры к каждому ходу пешкой надо относиться с особым вниманием. Полезно запомнить высказывание известного шахматного гроссмейстера прошлого Р. Шпильмана: «В дебюте будьте бережны, даже скупы с пешечными ходами и преследуйте прежде всего три основные цели: развитие, развитие и развитие!»

3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и играют партию первые 10-15 ходов (дебют). После этого учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, оценивают сложившуюся позицию и отвечают на вопрос: «Какой из сторон удалось лучше разыграть дебют?» Тот, кто лучше разыграл дебют, получает бонус (балл, жетон и т.д.). Далее партию можно продолжить или начать играть другую партию, противоположным цветом. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратить внимание детей как на хорошие образцы, так и на партии, в которых дебют был разыгран с нарушением основных дебютных принципов.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 6. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-20.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Сколько раз в дебюте желательно ходить одной и той же фигурой?

Ответ запиши: **один раз.**

Задание № 2.

На какие позиции необходимо выводить фигуры в начале игры?

Ответ запиши: **на активные, ближе к центру.**

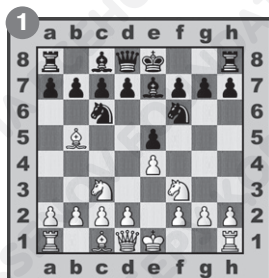
Задание № 3.

Как фамилия французского шахматиста, именем которого назван быстрый мат в дебюте?

Ответ запиши: **Легаль.**

Задание № 4.

Определи позиции, в которых одна из сторон нарушила дебютные правила. Ответ запиши.



Не нарушены.



Нарушены чёрными.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя перевес в развитии. Ответ запиши.



1. hg++ Kpg7 2. Фf7x.



1. Фf6+ Kpg8 2. Фf7x.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй чёрного ферзя. Ответ запиши.



1. Кe4 Фf7(f5) 2. Кd6+.



1. Cg5.



**1. Ле1
если 1... Фс5 2. Ле8x.**

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат чёрному королю в два хода с жертвой ферзя. Ответ запиши.



1. gh+ K:h5 2. Cg6x.



1. Фb8+ K:b8 2. Лd8x.



1. Ф:c6+ Л:c6 2. Лd8x.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя ослабление неприятельского короля. Ответ запиши.



1. Ch5+ Л:h5 2. Фg6x.



1. Ф:e6+ Кpg6 2. Фf7x.

Задание № 9.

Ход чёрных. Поставь мат белому королю. Ответ запиши.



1...Cg3+ 2. hg Ф:g3x.



1...Ф:f2+ 2. Кpd1 Ke3x.

Задание № 10.

Ход белых. Как продолжить атаку? Ответ запиши.



1. Фе6+ Крd8 2. Кf7+ Крc7 3. Фd6х
(1...Крf8 2. Фf7х или 1...Ке7 2. Фf7+ Крd8 3. Ке6х).

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Какова должна быть, по мнению гроссмейстера Р. Шпильмана, цель пешечных ходов в дебюте?

Ответ запиши: **развитие, развитие и развитие.**

Задание № 13.

К чему могут привести бесцельные ходы крайними пешками в начале игры?

Ответ запиши: **к потере темпов (времени) и ослаблению короля.**

Задание № 14.

Определи позиции, в которых одна из сторон нарушила дебютные правила.

Ответ запиши.



Не нарушены.



Белые нарушили.



Чёрные нарушили.

Задание № 15.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя перевес в развитии. Ответ запиши.



**1...Ke2+ 2.K:e2 Фe1x
(2.Kpf1 K:d4).**



1...Cd3+ 2.Kpf3 Ke1x.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй материал, используя неудачное положение чёрных фигур. Ответ запиши.



1.Л:a7 Л:a7 2.с7.



**1.Сg5+ Кре8 2.С:d8
(1...Kpd6 2.Фd5x).**



1.Фа4+ Cd7 2.Ф:b4.

Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в два хода или выиграй фигуру. Ответ запиши.



**1.Л:h7 Л:h7.
(если 1...d6(e6),**



1.Фd5+ Кре7 2.Ф:e5x.

то выиграй материала 2.Л:h8) 2.Фg6x.

Задание № 18.

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



1. К:d7+ К:e2 2. Кf6x.



1. Ф:f8+ Кр:f8 2. Л:d8x.

Задание № 19.

Ход чёрных. Как выиграть белого ферзя? Ответ запиши.



1...g6.



1...Kh5.

Задание № 20.

Ход чёрных. Как продолжить атаку? Ответ запиши.



1...Cf2+ 2. Кре2 Кd4+ 3. Крд3 Кc5x.

§7. Ошибки в начале игры: оставление короля в опасном положении

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания учащихся об основных принципах игры в дебюте; формировать знания о правилах разыгрывания дебюта на основе изучаемых принципов; учить детей различать, правильно разыгран дебют или с нарушением принципов; использовать нарушение дебютных принципов, в том числе оставление короля в опасном положении, для организации атаки и выигрыша материала; закрепить навыки детей в методах выигрыша материала путём использования тактических приёмов, в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;

- 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. Напомнить детям, что одним из основных принципов игры в дебюте является безопасность. Попросить детей вспомнить, что надо делать в начале партии, чтобы обеспечить безопасность короля. Перейти

к теме урока: «Ошибки в начале игры: оставление короля в опасном положении». (5 мин.)

2. Рассказать детям о том, что с первых же ходов партии игрок должен позаботиться о безопасности короля. Необходимо при первой возможности сделать рокировку. Причинами задержки с рокировкой могут быть неоправданная игра на выигрыш материала, бесцельное хождение одной и той же фигурой несколько раз, неудачное расположение фигур, которое препятствует рокировке. Также опасно в начале игры ходить фланговыми пешками. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (игра всеми фигурами с начального положения в течение первых 10-15 ходов с дальнейшей оценкой правильности разыгрывания дебюта). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми основные принципы разыгрывания дебюта. Обратить внимание, что одним из основных принципов является безопасность короля. Перейти к теме урока: «Ошибки в начале игры: оставление короля в опасном положении».

2. Краткое повторение изученного материала. Объяснить детям, что поскольку основная цель шахматной партии – дать мат королю противника, с самого начала партии игрок должен заботиться о безопасности короля. Необходимо при первой же возможности сделать рокировку. Разобрать учебные примеры.

Исходя из принципа безопасности, в начале игры следует соблюдать следующие правила:

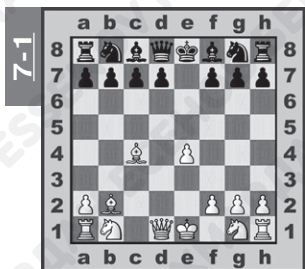
- *При первой же возможности необходимо делать рокировку.*
- *Не следует ослаблять позицию короля пешечными ходами.*

Часто несоблюдение этих правил приводит к быстрому проигрышу. Причинами задержки с рокировкой могут быть неоправданные ходы одной и той же фигурой несколько раз в начале игры, погоня за выигрышем материала в ущерб безопасности короля, ослабление позиции короля ходами фланговых пешек, неудачное развитие фигур, препятствующее рокировке.

В качестве примера рассмотрим следующую партию.

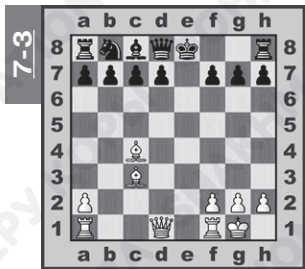
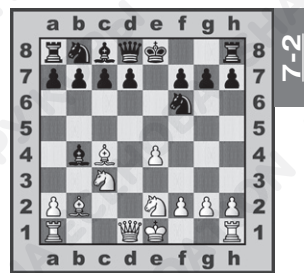
Линден – Мачуский

Париж, 1863 г.



1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc 4.Cc4 cb 5.C:b2 (7-1). Это старинное начало называется *Северный гамбит*. Белые пожертвовали две пешки, а взамен быстро вывели в бой двух слонов, которые простреливают всю доску и прицеливаются на позицию будущей рокировки чёрного короля.

5...Cb4+. Чёрным лучше было отдать пешку назад ходом 5...d5 и постараться как можно быстрее закончить развитие. **6.Kc3 Kf6 7.Kge2! (7-2).** Сейчас белые на два темпа опережают противника в развитии. Чёрным следовало бы подумать о безопасности своего короля. Однако в их планы это не входит.



7...K:e4? Подобное «пешкоедство» в ущерб развитию и безопасности короля скоро будет наказано. **8.O-O K:c3 9.K:c3 C:c3 10.C:c3 (7-3).** Возможность рокировать короля чёрные уже упустили. Если сейчас они сделают короткую рокировку 10...O-O, то последует 11.Фg4 с угрозой мата. Единственная защита 11...g6, но это отсрочка только на один ход. После 12.Фd4 защиты от мата уже нет.

Поэтому в партии чёрные сыграли **10...Фg5**, стараясь таким образом прикрыть слабый королевский фланг. **11.Ле1+ Kpd8 (7-4).**



7-5



12.f4! Белые отвлекают ферзя от защиты ключевой пешки g7. **12...Ф:f4 13.С:g7 Лg8** (7-5).

14.Фg4! Следует последний завершающий удар! **14...Фd6**, нельзя забрать белого ферзя 14...Ф:g4, так как последует мат 15.Сf6x. Однако ход в партии также не спасает от печального финала. **15.Сf6+ Ф:f6 16.Ф:g8x**. Король чёрных так и не успел спрятаться в надёжное укрытие.

Ошибки в начале игры стали причиной поражения и в следующей партии начинающих шахматистов.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.d4 ed 4.Сс4 h6 5.К:d4 К:d4 6.Ф:d4 d6 (7-6). Белые не только опередили соперника в развитии, но и захватили центр. На шахматном языке это означает, что они добились позиционного преимущества.

7-6



7-7



7.О-О Kf6 (7-7).

Получив преимущество в развитии, белые переходят к решительным действиям в центре.

7-8



8.e5! Вскрывая центральную вертикаль, с тем чтобы атаковать по ней неприятельского короля. **8...Kg4 9.e6! Ke5 10.ef+ K:f7** (7-8).

Дорожка к чёрному королю расчищена.

7-9



11.Лe1+ Ce7. Чёрные несут материальные потери. **12.Ф:g7 Лf8 13.Кс3** (7-9). Теперь грозит 14.Kd5 и 15.Kf6x.

7-10



13...c6 14.Ke4 Ke5 15.C:h6 Фb6 (7-10).

У белых всё готово для решающей атаки.

16.K:d6+! Жертва коня с целью устранения защиты неприятельского короля. **16...C:d6 17.Л:e5+!** Взять ладью плохо: **17...C:e5 18.Ф:f8+ Kpd7 19.Ld1+,** и чёрного короля не защитить. **17...Kpd8 18.Cg5+ Ce7 19.Ф:e7x.**

Иногда, для того чтобы задержать неприятельского короля в центре, одна из сторон жертвует материал: одну или несколько пешек или фигуру. Рассмотрим ещё несколько примеров на эту тему.

Вильде – Симонен, 1958 г.

За пожертвованную пешку белые получили перевес в развитии (у них развито четыре фигуры, а у чёрных – две), кроме того, чёрные на 2-3 хода опаздывают с рокировкой. Однако для успешной атаки необходимо вскрыть линию.

(7-11) **1.e5!** Для начала белые перекрывают диагональ чёрному слону на g7. **1...a6 2.Cd3 Фc5 3.Kc4 Kh6 (7-12).** Чёрный конь выходит в игру с запозданием. У белых уже всё готово для атаки.

4.Kd6+! ed 5.ed+ – центральная линия вскрыта. **5...Kpf8 6.C:h6 C:h6 7.Фf6 Лg8 8.Ле8+!** И в финале завлекающая жертва ладьи. **8...Кр:e8 9.Фe7x.**

Использование открытой линии как быстрый путь к победе над королём, оставленным в опасном положении, продемонстрировали белые и в следующем примере.



7-11



7-12

Россолимо – Романенко, 1948 г.

(7-13) **1.Ле8+!** Не давая чёрным опомниться!
1...Кр:e8 2.Фe2+ Kpf8 3.Ce7+ Kpe8.

Если **3...К:e7,** то **4.Ф:e7+ Kpg8** и **5.Kg5** с неизбежным матом. **4.Cd8+!** Вскрытый шах с атакой на чёрного ферзя. **4...Кр:d8.** На **4...Kpf8 5.C:a5,** и у белых материальное преимущество. **5.Kg5!** Грозит мат на f7. А на **5...Kh6 6.Фe7x.**

7-13



Итак, мы видим, что одной из основных целей в начале партии является обеспечение безопасного расположения своего короля. Для этого при первой же возможности следует делать рокировку. Оставление короля в опасном положении в центре в погоне за выигрышем материала или с какой-либо другой целью может привести к поражению.

3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и играют партию первые 10-15 ходов (дебют). После этого учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, оценивают сложившуюся позицию и отвечают на вопрос: «Какой из сторон удалось лучше разыграть дебют?» Тот, кто лучше разыграл дебют, получает бонус (балл, жетон и т.д.) Далее партию можно продолжить или начать играть другую партию, противоположным цветом. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей как на хорошие образцы, так и на партии, в которых дебют был разыгран с нарушением основных дебютных принципов.

Игра «Сделай первый рокировку». Учитель предлагает детям разыграть партию, побеждает тот, кто первый сделает рокировку. Учащиеся играют с одним и тем же соперником два раза: один раз белыми, второй раз чёрными.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 7. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Каковы основные принципы игры в дебюте?

Ответ запиши: **централизация, мобилизация, безопасность, взаимодействие.**

Задание № 2.

О чём должен заботиться игрок с первых ходов шахматной партии?

Ответ запиши: **о безопасности короля.**

Задание № 3.

Выгодно ли выиграть пешку в ущерб развитию и безопасности короля?

Ответ запиши: **нет, не выгодно.**

Задание № 4.

Определи, чей король находится в более безопасном положении. Ответ запиши.



Белый.



Чёрный.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя неудачное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. Кс6+ dc (К:с6) 2. Фе8х.



1. Фе6+ Фе7 2. Ф:e7х.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй чёрного ферзя. Ответ запиши.



1. С:f7+ Крe7 2. Сg5+ (1...Кр:f7 2. Ф:d8).



1. Ka4.



1. Ce2 Фg6 2. Ch5.

Задание № 7.

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



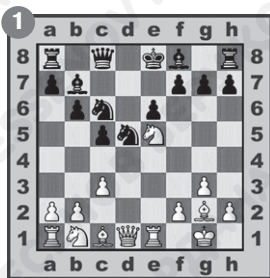
1. $\Phi:e6+$ fg 2. $Cg6x$.



1. $\Phi:d7+$ Kpf8 2. $\Phi:f7x$.

Задание № 8.

Ход белых. Выиграй материал, используя неудачное положение чёрных фигур. Ответ запиши.



1. $C:d5$ ed 2. $K:c6+$.



1. $Cd6$ Kh6 2. $C:c5$
(1... $\Phi:d6$ 2. $\Phi:f7+$).

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, используя взаимодействие лёгких фигур. Ответ запиши.



1. $Kf6+$ Kpf8 2. $Ch6x$.



1. $Cg5+$ Kp:f7 2. $Kd6x$.



1. $Cb5+$ Kpe7 2. $Kd5x$.

Задание № 10.

Ход чёрных. Поставь мат белому королю, используя идею спёртого мата. Ответ запиши.



1...Kf2+ 2.Кре1 Kd3++
3.Крд1 Фe1+ 4.К:e1 Kf2x.

Ответы к домашнему заданию:

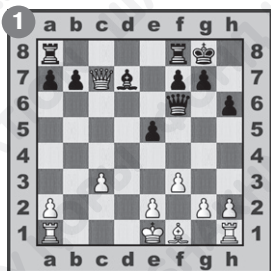
Задание № 12.

Целесообразно ли ослаблять прикрытие короля ходами фланговых пешек?

Ответ запиши: **нецелесообразно.**

Задание № 13.

Определи, чей король находится в более безопасном положении. Ответ запиши.



Чёрный.



Белый.

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие ферзя и лёгкой фигуры. Ответ запиши.



1. Kd6+ Kpf8 2. Ф:f7x.



1. K:c6++ Kpe8 2. Фd8x.

Задание № 15.

Ход чёрных. Выиграй материал, используя неудачное положение белых фигур. Ответ запиши.



1...f5.



1...Cf6 2. Фg3 dc.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя неудачное положение неприятельского короля. Ответ запиши.



1. Фb3+ Kpd4 2. Фd3x.



1. Kc3+ Kpa5 2. Фa4x.

Задание № 17.

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



1...Cf2+ 2.Kpd2 Фe3x.

Задание № 18.

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



1. Cb5+ ab 2. Ф:b5+ Kpc7

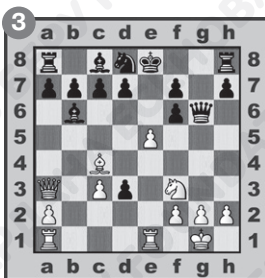
3. Cd6x (или 3. Kd5x).



1. Cf7+ Kpe7

2. Kd5+ Kpd7 3. Фg4x

(1...Kpd7 2. Фg4+ Kpe7 3. Kd5x).



1. ef+ Фе4 2. Л:e4+ Ке6

3. Фе7x.

§8. Ошибки в начале игры.

Игровое занятие

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятие «шахматная партия», знания детей о стадиях шахматной партии, об основных принципах разыгрывания дебюта и о типичных ошибках в начале игры. Учить применять на практике полученные знания. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Учить детей обдумывать каждый ход, действовать согласно принятым правилам поведения игроков во время шахматной партии. Формировать навыки игры в шахматы;
- 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, 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, какова цель шахматной партии. (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, что на этом уроке будет проводиться шахматное соревнование (турнир). Примечание для учителя: в методическое пособие не внесён текст 8 урока из учебного пособия, так как это игровое занятие, на нём не рассматривается новая тема; а в учебном пособии демонстрируются учебные примеры, которые будут полезны в качестве самостоятельной подготовки к этому занятию.

2. Правила проведения шахматного турнира. Напомнить детям правила поведения во время турнирной партии. 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.

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 фигуру – ходи!*
- 2. Хочешь поправить фигуру – скажи «поправляю»!*
- 3. Руку отнял – ход сделан!*
- 4. Соблюдай тишину!*
- 5. Уважай соперника: перед партией и после неё пожми партнёру 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. Суммируются очки, набранные всеми членами команды. Команда-победительница определяется по сумме очков, набранных 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 каждой командой). Такая система соревнований наиболее справедливая, так как все играют со всеми. Но при большом количестве участников такая система не применима. 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 еще 2 учащихся, прошедших предварительный тур, составляют турнир. Из 32 человек после первого тура остаётся 16, после второго тура – 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 производится 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-е место, в финале соревнуются за 6-10 места; те, кто занял 3-е 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 участника**

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 участника**

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 участника**

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

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

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 8. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Перед какими пешками в начале партии лучше не ставить свои фигуры?

Ответ запиши: **перед центральными.**

Задание № 2.

Можно ли в дебюте увлечься завоеванием материала в ущерб развитию и безопасности короля?

Ответ запиши: **нет, это опасно.**

Задание № 3.

К чему могут привести бесцельные ходы крайними пешками в начале игры?

Ответ запиши: **к потере темпов (времени) и ослаблению короля.**

Задание № 4.

Какая из сторон нарушила дебютные принципы? Ответ запиши.



Чёрные.



Белые.



Чёрные.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя неудачное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. K:g7+ C:g7 2. f5x.



1. Фс4+ Се6 2. Ф:e6x.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй чёрного ферзя. Ответ запиши.



1. Cb5+ Cd7 2. Ф:d4.



1. Cc7.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат чёрному королю в два хода, используя один из тактических приёмов. Ответ запиши.



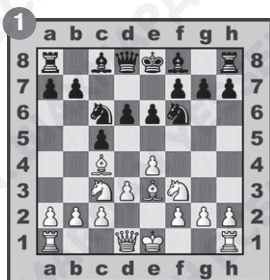
1. Cc6+ Cd7 2. Ф:d7х.
(1... Ф:d4 2. e7х).



1. Ke6++ Kpf7 (Kph6)
2. Фg6х.

Задание № 8.

Ход чёрных. Выиграй материал, используя неудачное положение белых фигур. Ответ запиши.



1...d5 2. Cb5 d4.



1...e5 2. C:e5 Фa5+.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, используя взаимодействие фигур. Ответ запиши.



1. Kf6+ Kpf8 2. Ch6х.



1. Kb5+ Kpd5 2. Cc4х.

Задание № 10.

Ход чёрных. Поставь мат в три хода белому королю. Ответ запиши.



1...Cb4+ 2.Kc3 C:c3+
3.Фd2 Ф:d2x.



1...Фd3+
2.Kge2 Фd1+
3.K:d1 Л:d1x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Допустимо ли в начале игры выводить фигуры так, чтобы они мешали остальным своим фигурам войти в игру?

Ответ запиши: **нет, не допустимо.**

Задание № 13.

Является ли дебютной ошибкой ранний вывод в бой ферзя с целью выигрыша пешки?

Ответ запиши: **да, это дебютная ошибка.**

Задание № 14.

Какая из сторон лучше разыграла дебют? Ответ запиши.



Белые.



Чёрные.



Белые.

Задание № 15.

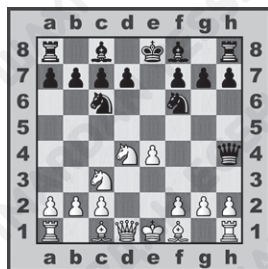
Ход белых. Поставь мат в два хода, используя неудачное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. $\Phi d5+$ $Ce6$ 2. $\Phi:e6x$.



1. $C:g5+$ $Kpe6$ 2. $\Phi d5x$.



Задание № 16.

Ход белых. Выиграй ферзя, используя неудачное положение чёрных фигур. Ответ запиши.

1. $Kf5$ $\Phi h5$ 2. $Ce2$ $\Phi g6$ 3. $Kh4$.

Задание № 17.

Ход чёрных. Поставь мат белому королю в два хода, используя двойной шах. Ответ запиши.

1... $Cg4++$ 2. $Kpe1$ $Ld1x$.



Задание № 18.

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



1... $\Phi e4+$ 2. $Ce3$ $Kf4x$.



1... $\Phi f2+$ 2. $Kpd1$ $K:c3x$.



1... $\Phi f4+$ 2. $g3$ $\Phi:g3x$.

Задание № 19.

Ход белых. Найди лучшее продолжение. Ответ запиши.



1. Kd6++ Kpd8
2. Фe8+ K:e8 3. Kf7x.



1. C:c7 Ф:c7 2. Ф:e6+ Фе7
3. Cb5x (2... Ce7 3. Фf7x).



1. K:f5 hg 2. K:g7x
(1... gf 2. Ф:h5+
Kg6 3. Ф:g6x).

§9. Основы дебюта.

Итоговое занятие

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей о стадиях шахматной партии, об основных принципах разыгрывания дебюта и о типичных ошибках в начале игры;
- 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, тетради, ручки для записи партий, шахматные часы.

Данный урок является обобщающим. Закрепляются знания учащихся о трёх стадиях шахматной партии и о правилах разыгрывания дебюта. После того как педагог напомнит детям, как надо играть в дебюте, каких ошибок необходимо избегать и как использовать ошибки противника в начале игры, 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 использование ошибок в дебюте.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Перейти к теме урока: «Основы дебюта. Итоговое занятие». (3 мин.)
2. Напомнить детям основные правила разыгрывания дебюта. (7 мин.)

3. Проведение конкурса решения задач на использование ошибок в дебюте либо итоговой проверочной работы в тетради. (30 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: «Основы дебюта. Итоговое занятие». Примечание для учителя: в методическое пособие не внесён текст 9 урока из учебного пособия, так как это итоговое занятие, на нём не рассматривается новая тема; а в учебном пособии демонстрируются учебные примеры, которые будут полезны в качестве самостоятельной подготовки к этому занятию.

2. Основы дебюта. Напомнить детям, как надо играть в дебюте, каких ошибок необходимо избегать и как использовать ошибки противника в начале игры.

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 использование ошибок в дебюте. Учитель выставляет на демонстрационной доске задание. Дети должны использовать ошибки одной из сторон в дебюте и поставить мат неприятельскому королю за два хода. Решение каждый из учеников записывает на отдельном листке. На каждое задание даётся 2-3 минуты, затем 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.

Задания для конкурса решения задач можно взять любые из уроков № 4-8 либо задания текущего урока (№ 5, 7, 8, 9, 10).

4. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 9. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

На какие стадии можно разделить шахматную партию?

Ответ запиши: **начало (дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль).**

Задание № 2.

Как называется начальная стадия шахматной партии?

Ответ запиши: **дебют.**

Задание № 3.

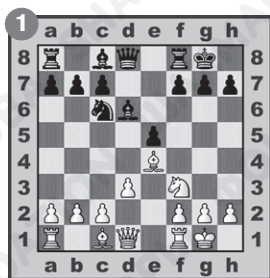
Перечисли основные задачи дебюта. Ответ запиши.

- 1. Захватить центр.**
- 2. Вывести в бой фигуры.**
- 3. Сделать рокировку.**

Задание № 4.

Определи позицию, в которой одна из сторон нарушила дебютные принципы.

Ответ запиши.



Принципы не нарушены.



Чёрные нарушили.



Принципы не нарушены.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя ослабленное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. $\Phi h5+ Kpf8$ 2. $\Phi f7x$.



1. $\Phi h5+ g6$ 2. $\Phi:g6x$.

Задание № 6.

Ход белых. Добейся материального перевеса, используя опасное положение чёрного короля. Ответ запиши.



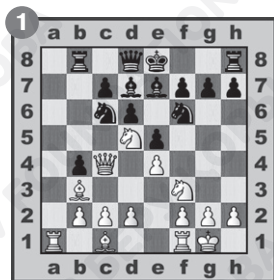
1. $\Phi f3$ $\Phi f6$ 2. $\Phi:a8$.



1. $C:h6$, если 1...gh,
то 2. $\Phi:f7x$.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат чёрному королю в два хода, используя слабость пункта f7. Ответ запиши.



1. $K:f6+ C:f6$ 2. $\Phi:f7x$.



1. $\Phi:f5+ Kpe8$ 2. $\Phi:f7x$.



1. $\Phi:f7+ Kpd8$ 2. $\Phi:f8x$.

Задание № 8.

Ход чёрных. Поставь мат белому королю в два хода, используя взаимодействие лёгких фигур. Ответ запиши.



1...Cf2+ 2.Kpf1 Ch3x.



1...Kf3+ 2.Kpf1 Ch3x.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, используя двойной шах. Ответ запиши.



1.Kg6+ Kpf7 2.K:h8x.



1.Kf6++ Kpd8 2.Фe8x.

Задание № 10.

Ход белых. Поставь мат в три хода чёрному королю. Ответ запиши.



**1.Фc8+ Лd8
2.Cb5+ Фd7 3.C:d7x.**



**1.Фd8+ Кр:d8 2.Cg5++ Кре8
3.Лd8x (2...Крc7 3.Cd8x).**

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Какие фигуры необходимо выводить в бой в первую очередь?

Ответ запиши: **лѣгкие (коней и слонов).**

Задание № 13.

К чему может привести задержка с рокировкой в начале партии?

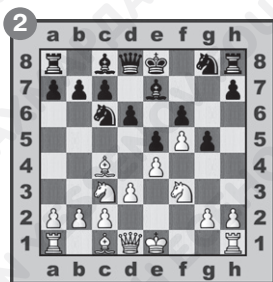
Ответ запиши: **к проигрышу партии.**

Задание № 14.

Какая из сторон лучше разыграла дебют? Ответ запиши.



Чѣрные.



Белые.



Чѣрные.

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя неудачное положение чѣрного короля. Ответ запиши.



1. Фf7+ Kpd6 2. Kc4x.



1. Фf7+ Ф:f7 2. efx.

Задание № 16.

Ход белых. Добейся материального перевеса, используя опасное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. $\Phi c7$ 2. $C:h6+$.



1. $K:d7$ $\Phi:d7$ 2. $Cb5$.

Задание № 17.

Ход чёрных. Поставь мат белому королю в два хода, используя атаку на пункт f2. Ответ запиши.



1... $f2+$ 2. $Kpf1$ $Ch3x$.



1... $\Phi f2+$ 2. $Kpd3$ $K:c5x$.



1... $Ch4+$ 2. $Kpf1$ $\Phi f2x$.

Задание № 18.

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



1... $h4+$ 2. $Kp:g4$ $d6x$ ($d5x$).



1... $\Phi d1+$ 2. $Kpf2$ $Kg4x$.

Задание № 19.

Ход белых. Найди лучшее продолжение. Ответ запиши.



1. **C:f7+ Kpe7(d7)**

2. **Фe6x.**



1. **Ф:f6+ gf**

2. **Ch6+ Kpg8** 3. **K:f6x.**

§10. Основные принципы разыгрывания миттельшпиля

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей об основной части шахматной партии – миттельшпиле; познакомить с принципами разыгрывания миттельшпиля; учить детей основам анализа позиции и выбору плана игры, основываясь на особенностях позиции; закрепить навыки учащихся в методах выигрыша материала путём использования тактических приёмов, в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;
- 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, на какие стадии можно разделить шахматную партию. Перейти к теме урока: «Основные принципы разыгрывания миттельшпиля». (5 мин.)
2. Рассказать детям о том, что после окончания дебюта наступает основная стадия шахматной партии – миттельшпиль. В миттельшпиле игрок на основе анализа позиции должен выбрать план дальнейшей игры. Для победы в партии существует два основных плана – атака на короля и игра на выигрыш материала.

На учебных примерах показать детям, какой план игры можно выбрать, исходя из особенностей в конкретной позиции. (15 мин.)

3. Игровая практика (разыгрывание тематических позиций с целью анализа позиции, составления плана игры и проведения его в партии). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми, на какие стадии можно разделить шахматную партию. Обратить внимание на то, что после окончания дебюта наступает основная стадия шахматной партии – миттельшпиль. Перейти к теме урока: «Основные принципы разыгрывания миттельшпиля».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что после окончания дебюта игрок должен проанализировать создавшуюся позицию и выбрать дальнейший план игры. Для выигрыша в партии применяют два основных плана игры: атака на короля либо игра на выигрыш материала и переход в выигранное окончание. Познакомить детей с основными принципами разыгрывания миттельшпиля. Разобрать учебные примеры.

После того как основная часть фигур выведена в игру, а короли спрятаны в надёжное укрытие, начальная стадия шахматной партии (дебют) закончена. Далее начинается следующая стадия – миттельшпиль. В миттельшпилье разворачивается основная борьба. Игроку предстоит разобраться в сложившейся позиции, проанализировать её и, исходя из конкретных особенностей ситуации на доске, выбрать план игры.

Для достижения победы в партии есть два основных плана игры:

1. Атака на неприятельского короля.
2. Выигрыш материала с последующим разменом фигур и переходом в выигранное окончание.

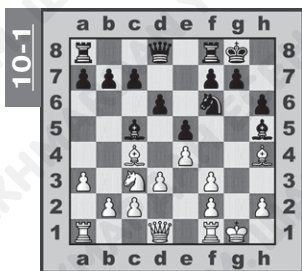
Чтобы правильно разработать план, необходимо:

- чётко определить слабости (уязвимые поля или фигуры) в лагере противника;
- оценить расположение собственных сил и найти в своём лагере слабости, которые необходимо защищать;

- посчитать количество сил, необходимых для нанесения удара по слабым местам противника;
- продумать план перевода необходимых фигур на атакующие позиции.

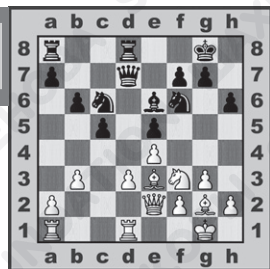
Проведя предварительный анализ позиции, игрок должен решить, есть ли у него предпосылки для подготовки и проведения атаки на неприятельского короля, есть ли возможность играть против слабостей в позиции неприятеля и стараться добиться материального перевеса либо необходимо играть на накопление позиционных преимуществ и усиление позиции.

В качестве примера рассмотрим ряд позиций.



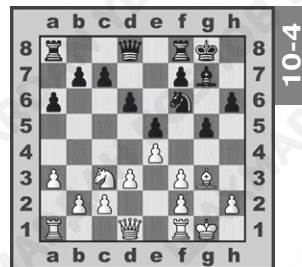
(10-1) В этой позиции мы видим, что положение белого короля ослаблено, так как пешки f2 и f3 сдвоены, а король раскрыт. Чёрным в этой позиции надо выбрать план атаки на белого короля.

(10-2) В этой позиции в лагере чёрных имеются слабости – сдвоенные пешки c7 и c6. Белые могут выбрать план, связанный с усилением давления и последующим выигрышем уязвимых пешек чёрных.



(10-3) В этой ситуации слабая пешка есть в лагере белых – это отсталая пешка d3. План чёрных в этом случае будет заключаться в игре по полуоткрытой линии «d» и создании угроз слабой пешке d3.

(10-4) В этой позиции неудачное положение занимает белый слон на g3. Он выключен из игры, так как пешки чёрных блокируют его. Поэтому можно смело считать, что



белые играют практически без слона. План чёрных – организовать игру на ферзевом фланге, в которой белый слон не сможет принять участие.

Рассмотрим партию известного русского шахматиста Михаила Чигорина, в которой он проводит план атаки на короля.

Сальве – Чигорин

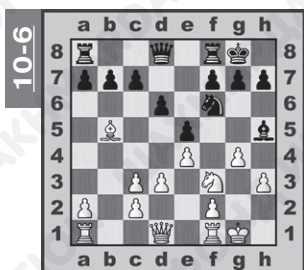
Киев, 1903 г.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. d3 Cc5 5. Kc3 d6 6. O-O Cg4 7. Cb5 O-O 8. Ce3 Kd4 9. C:d4 C:d4 (10-5). Белые не очень удачно разыграли дебют, для них неприятна связка коня и ферзя.

10. h3 Ch5 11. g4?! Белые надеялись, что слон отойдёт и у них будет больше пространства. Но такой план очень рискован, так как открывается позиция рокировки. Лучше было бы избрать более спокойный ход 11. Fe2.



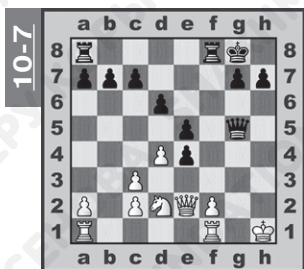
10-5



10-6

11...C:c3 12. bc (10-6).

12...K:g4! Чёрные жертвуют фигуру за две пешки с целью раскрыть позицию белого короля и начать на него атаку. **13. hg C:g4 14. d4.** Белые надеются подвести слона для защиты короля, но лучше было 14. Cc4, препятствуя вскрытию линий после f5.



10-7

14...f5 15. Ce2 fe 16. Kd2 C:e2 17. Ф:e2 Фg5+ 18. Kph1 (10-7). Белый король полностью раскрыт.

18...Лf4! Белые сдались из-за неотразимой угрозы мата ладьёй по линии «h». В этой партии чёрные провели план атаки на короля. Предпосылкой для атаки явилось ослабленное положение белого короля.

Если неприятельский король надёжно защищён и атака невыгодна, то необходимо создать слабости в лагере противника и подготовить тактические удары с целью выигрыша материала.

Примером плана игры на увеличение позиционного преимущества с целью выигрыша материала может служить следующая партия.

Грюнфельд – Трейбал

Уйпешт, 1934 г.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 c6 5. Cg5 Kbd7 6. cd ed 7. e3 Cd6.

8. Cd3 O-O 9. Фc2 Ce7, угрожало С:h7+. **10. O-O Ле8** (10-8). Какой план игры выбрать белым дальше? Король чёрных надёжно защищён. Белые начинают готовить «атаку пешечного меньшинства» на ферзевом фланге b2-b4, a2-a4, b4-b5, цель которой – создать слабости в лагере противника.



11. Лab1 Kf8 12. b4 a6 13. a4 h6 14. Ch4 K6h7 15. C:e7 Ф:e7 16. b5 ab 17. ab Kg5 18. Kd2 Фd6 19. bc bc (10-9).

Цель достигнута – в лагере чёрных образовалась отсталая пешка с6. Следующий этап плана белых – атака слабой пешки с6.



20. Лb6! Kd7? Чёрные ещё могли защититься путём 20...Фf6 21. Ke2 Cd7 22. Лfb1, но и тут позиция белых лучше, так как они постепенно усиливают давление на пешку с6. **21. Кb5! Фе7 22. Л:c6 Ке6 23. Kd6.** Белые добились материального перевеса и вскоре выиграли партию.

Основными принципами разыгрывания миттельшпиля являются:

- *быстрейшая мобилизация всех сил и захват инициативы;*
- *централизация и гармоничное взаимодействие фигур;*
- *захват пространства; это позволяет легко перебрасывать свои силы к нужному участку борьбы и стеснять фигуры противника.*

Исходя из этого, главными задачами в середине игры являются:

- *улучшение положения фигур, оттеснение с хороших позиций фигур соперника;*

- проведение выгодных разменов фигур;
- укрепление своей позиции, ослабление позиции соперника (в частности ослабление прикрытия неприятельского короля);
 - подготовка и проведение атаки на позицию противника с целью поставить мат или получить материальное преимущество (в худших позициях – проведение контратаки с целью добиться ничьей);
 - ограничение контригры соперника.

Рассмотрим ещё один пример подготовки и проведения атаки на короля.

Тарраш – Фогель

Нюрнберг, 1910 г.

В этой позиции у белых небольшой перевес в центре и в пространстве. Их фигуры могут свободнее маневрировать, силы же чёрных стеснены (белые фигуры расположены на четырёх горизонталях, а чёрные – только на трёх). Проследим, как белые готовят атаку на короля.

1.b3. При атаке на короля, которую готовят белые, расположение слона на диагонали a1-h8 будет более полезным, нежели на диагонали c1-h6. **1...Cc6 2.Cb2 Cf8 3.Kd5 Kg4.** Так чёрные избегают размена коня, которого намерены в дальнейшем использовать при защите позиции короля. **4.h3 C:d5 5.ed Kf6 (10-10).**

В случае 5...Ke5 белые собирались продолжить атаку посредством 6.Лe3, Лаe1 и f2-f4.

6.Cb5! Этим ходом чёрных вынуждают на размен ладьи e8, после чего белые захватывают открытую линию «e» – весьма важный фактор в атаке! **6...Л:e1 7.Л:e1 a6 8.Cd3 Фd7 9.Фh4 (10-11).** Все фигуры белых участвуют в наступательных операциях против короля противника. Но атакующая позиция создана не на пустом месте – это результат их подготовительной работы по централизации и улучшению позиции фигур.

9...h6, грозило 10.C:f6 gf 11.Ф:h7x. **10.Лe3.** Белые уже могли бы выиграть пешку 10.C:f6 gf 11.Ф:f6, но считают это слишком скромной платой за своё атакующее положение. Они усиливают давление и переводят ладью на более активную позицию. **10...Kph8.** Если 10...K:d5, то 11.Фe4 Kf6 12.C:f6.



10-10



10-11

А на 10...g5 белые могут продолжить 11.Лg3 Сg7 12.С:f6 gh 13.Л:g7+ Кpf8 14.Лh7 и 15.Лh8x.

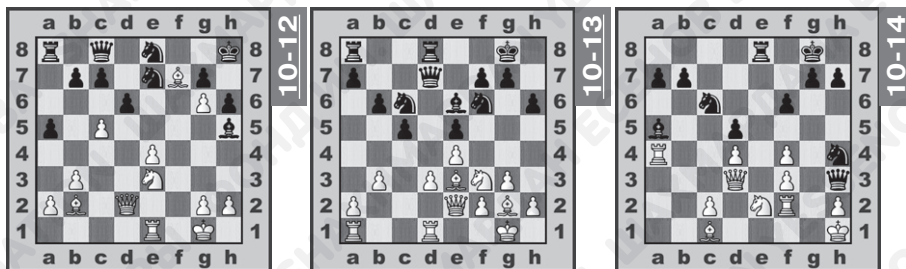
11.Лf3 Кg8. Грозило 12.Л:f6. **12.Фh5! Кf6**, конь вынужден вернуться назад. В случае 12...f6 к мату вело 13.Фg6. **13.Л:f6 gf 14.С:f6+ Кpg8.** Если 14...Сg7, то 15.Ф:h6+ Кpg8 16.Ф:g7x. **15.Сf5 Фе8 16.Фg4+ Сg7 17.Ф:g7x.**

Итак, оценка позиции, нахождение слабостей (как в лагере противника, так и в своей позиции), составление плана игры и последовательное его осуществление – ключевые компоненты успеха в миттельшпиле.

3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и им предлагается для разыгрывания определённая позиция. Игроки должны её проанализировать и составить план игры. Далее учащиеся разыгрывают предложенную позицию, с записью ходов. Для уравнивания шансов игроков одна и та же позиция разыгрывается дважды (белыми и чёрными). После этого учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, оценивают, кому из игроков удалось составить и реализовать лучший план игры. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратить внимание детей как на хорошие образцы, так и на партии, в которых игроки играли без плана или выбрали неправильный план.

Позиции для разыгрывания (10-12, 10-13, 10-14):



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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 10. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какая стадия шахматной партии называется миттельшпилем?

Ответ запиши: **середина партии.**

Задание № 2.

Что должен сделать игрок после того как закончен дебют?

Ответ запиши: **оценить позицию и выбрать план игры.**

Задание № 3.

Какие планы игры можно проводить, чтобы выиграть партию?

Ответ запиши: **атака на короля или игра на выигрыш материала.**

Задание № 4.

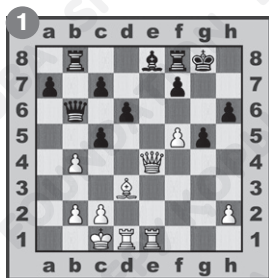
Определи, есть ли недостатки в позиции чёрных и какой план игры можно применить. Ответ запиши.

У чёрных ослаблен король, план за белых – атака на короля.

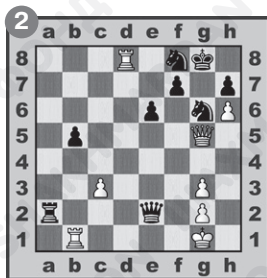


Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя открытое положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. f6 Ф:b4 2. Фh7x.



1. Л:f8+ Кр:f8 2. Фd8x.



1. Фh8+ Крf7 2. Kh6x.

Задание № 6.

Ход чёрных. Выиграй неудачно расположенную фигуру соперника. Ответ запиши.



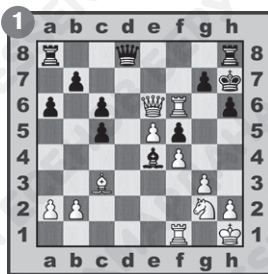
1...c5 2. Kde2 c4 3. Ca4 b5.



1...Kc2 2. Ф:c2 C:f2+
3. Кр:f2 Л:c2.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат чёрному королю в два хода, используя отдалённое расположение фигур противника. Ответ запиши.



1. Л:h6+ gh 2. Фf7x.



1. Фh6 Kpf8 2. Ф:g7x.

Задание № 8.

Ход белых. Выиграй ферзя чёрных. Ответ запиши.



1. Лd4.



1. Лd2.

Задание № 9.

Ход чёрных. Поставь мат белому королю. Ответ запиши.



1...Ch3 2.Kph2 Фg2х.



1...Ф:h4+ 2.Kр:h4 Лh5х.



Задание № 10.

Ход чёрных. Проведи матовую атаку на белого короля.
Ответ запиши.

1...Фh4 2.h3 Фg3 и 3...Ф:g2х.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Является ли централизация фигур одним из основных принципов разыгрывания миттельшпиля?

Ответ запиши: **да, является.**

Задание № 13.

Какие могут быть предпосылки для атаки на неприятельского короля?

Ответ запиши: **ослабленное положение короля, удалённость неприятельских фигур от позиции короля.**

Задание № 14.

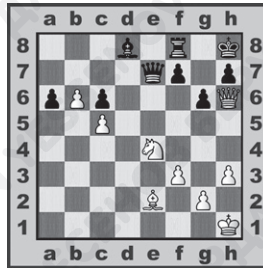
Определи, есть ли недостатки в позиции чёрных, и найди, как чёрному королю можно поставить мат в два хода при ходе белых.



У чёрных слабы чёрные поля. 1.Фе5 Ке7 2.Фг7х.

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя ослабленное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1.Кf6 Ф:f6 2.Ф:f8х.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй неудачно расположенную фигуру соперника. Ответ запиши.



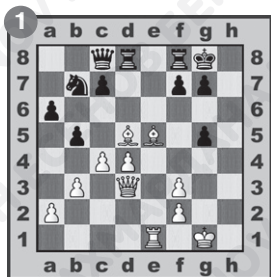
1.g4 К:e3 2.Л:e3 Фh6 3.Ф:h3.



**1.Cd2 Кc6 2.К:c6 bc
3.С:c6+ и 4.С:a8 1...b6 2.С:a8.**

Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя отдалённое расположение фигур противника. Ответ запиши.



1. Фg6 Крh8 2. Ф:g7x.



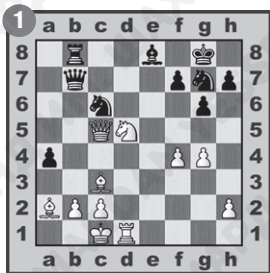
1. Кg6+ hg (Крg8) 2. Ф:g7x.



1. Kh6+ Крf8 2. Л:f7x.

Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя взаимодействие ферзя и коня. Ответ запиши.



1. Кf6+ Крh8 2. Фf8x.



1. Ф:h7+ Крf8 2. Фh8x.

Задание № 19.

Ход чёрных. Проведи матовую атаку на белого короля. Ответ запиши.

1...Ce1 2.Крg1 C:f2+ 3.Кр:f2 Фg2+ 4.Кре1 К:f3+ 5.Крd1 Фf1x.



§11. Атака на короля

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания о главных принципах разыгрывания миттельшпиля, познакомить с одним из основных планов игры в миттельшпиле – атакой на короля, а также с методами атаки; учить детей находить предпосылки, при которых атака на короля может быть успешной; закрепить навыки детей в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;

- 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 главные принципы разыгрывания миттельшпиля; напомнить, что есть два основных плана игры для выигрыша партии: атака на короля и игра на выигрыш материала. Перейти к теме урока: «Атака на короля». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что одним из наиболее эффективных способов выиграть партию является атака на короля. Для успешной атаки необходимо, чтобы в ходе игры сложились определённые предпосылки. Познакомить детей с основными методами атаки на короля. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

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

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми основные принципы разыгрывания миттельшпиля. Напомнить, что наиболее эффективным способом выигрыша партии является атака на короля. Перейти к теме урока: «Атака на короля».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что для успешной атаки необходимо, чтобы в позиции были определённые предпосылки. Познакомить детей с основными методами атаки на короля. Разобрать учебные примеры.

Атака на короля является наиболее эффективным средством для достижения победы. Изучая закономерности шахматной борьбы, первый чемпион мира В. Стейниц сформулировал важный принцип: если одна из сторон добилась активного расположения своих сил – она обязана атаковать! В противном случае позиционный перевес может постепенно потеряться.

В основе атаки лежит инициатива, при которой атакующая сторона создаёт ряд следующих друг за другом угроз.

Чтобы быть успешной, атака на короля должна иметь предпосылки, которые возникают либо в результате ошибок противника, либо создаются плановой игрой:

1. Противник не укрыл короля или ослабил своё прикрытие движением пешек от короля.

2. Противник отстал в развитии или увёл фигуры далеко от короля.

3. Уступив пространство (открытые линии, пункты), противник не успевает перебрасывать фигуры для защиты.

Имея хотя бы две из указанных предпосылок, атакующая сторона успешно проводит план атаки.

Прежде чем начать атаку, игрок должен сделать следующее.

Во-первых, укрепить свою позицию в центре. Если положение в центре неустойчивое или там преобладает неприятель, фланговые наступления чаще всего обречены на провал.

Во-вторых, оценить, насколько надёжно защищают короля неприятельские фигуры и пешки и достаточно ли сил для проведения атаки. Для успешного проведения штурма необходимо иметь перевес в силах на данном участке доски.

В-третьих, наладить согласованное взаимодействие атакующих фигур, например, чтобы была возможность несколькими фигурами атаковать один и тот же объект или чтобы одна фигура поддерживалась другой.

Это и есть «три кита», на которых держится атака.

Рассмотрим следующую позицию.

В сложившейся ситуации у белых есть предпосылки для атаки. Во-первых, позиция чёрного короля ослаблена, так как слабы чёрные поля (белопольный слон и пешки расположены на белых полях). Во-вторых, чёрные фигуры расположены неудачно и не могут прийти на помощь своему королю. В-третьих, у белых налажено взаимодействие между слоном и ферзём. И, действительно, после **1.Cf8!** мат неизбежен. Например, **1...Ф:c4 2.Фh6+ Kpg8 3.Фg7x** (11-1).



11-1

(11-2) Здесь также у белых есть возможность использовать раскрытое положение чёрного короля. Они на помощь своему ферзю подводят коня и создают угрозу мата. **1.Kg5**, грозит мат **2.Ф:h7x**. Если **1...Лfe8**, то **2.Ф:h7+ Kpf8 3.Ф:f7x**. А на **1...Kf6 2.Ф:f6** белые остаются с лишним материалом.



11-2

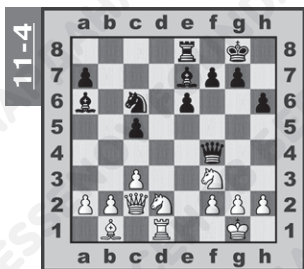
В следующей позиции предпосылки для атаки есть у чёрных.

(11-3) Чёрные владеют открытой линией «а» и диагональю a1-h8, кроме того, фигуры чёрных очень хорошо взаимодействуют. Это позволяет создать прямые угрозы королю белых. Белые фигуры не могут помешать атаке чёрных. **1...Фa1+ 2.Kpc2 Лa2+ 3.Kpd3 Фd4x**.



11-3

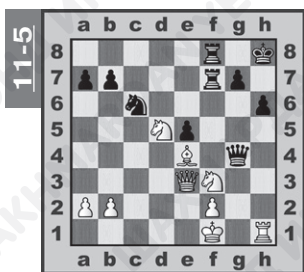
В следующей позиции предпосылкой для атаки служит замкнутое положение чёрного короля, который при прямой атаке не имеет возможности спастись.



(11-4) Чёрный слон на е7 перекрывает королю поле для отступления, а остальные фигуры чёрных разобщены и не могут прийти на помощь королю. Поэтому белые легко добиваются победы: **1.Фh7+ Kpf8 2.Фh8x.**

Для атаки на короля применяются следующие методы:

1. Разрушение пешечного прикрытия короля с помощью жертвы. Атакующая сторона жертвует фигуру или пешку и при этом разрушает прикрытия короля.



(11-5) Кажется, что чёрный король надёжно защищён своими пешками и фигурами. Но следует ход **1.Л:h6+!** Белые с помощью жертвы ладьи разрушают прикрытия чёрного короля. Теперь если **1...gh**, то **2.Ф:h6+ Kpg8 3.Kf6+ Л:f6 4.Фh7x.** А на **1...Kpg8 2.Ch7+ Kph8 3.Cf5+ Kpg8 4.C:g4** белые остаются с лишним материалом.

2. Образование в неприятельском лагере слабых полей. Пешки, прикрывающие короля, вынуждаются к продвижению. В результате в лагере неприятеля образуются «дыры», куда устремляются атакующие фигуры и где они создают угрозы королю.

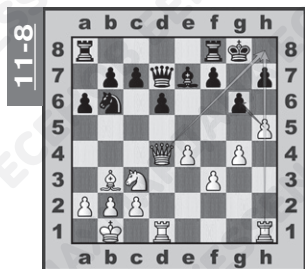


(11-6) Белые создали угрозу мата на h7. Чтобы спастись от мата, чёрные вынуждены продвинуть пешку g7 вперёд.

(11-7) Но теперь в лагере чёрных образовались слабые поля на h6 и f6. Кроме того, пешка g6 теперь может служить зацепкой для вскрытия линии h.



3. Захват открытой линии или диагонали. Активная сторона захватывает открытую линию или диагональ, по которой фигуры получают возможность ворваться в расположение короля противника.

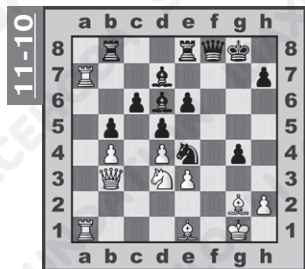


(11-8) В этой позиции белый ферзь контролирует часть диагонали a1-h8, слон на b3 связывает пешку на f7, а с помощью пешки h5 белым удаётся ещё и вскрыть линию h. После этого чёрному королю не спастись от матовых угроз белых.

(11-9) В этой позиции чёрные слоны захватили смежные диагонали h1-a8 и h2-b8. Белые фигуры удалены от короля, поэтому им сложно что-либо противопоставить атаке чёрных. **1...C:h2+!** Жертва слона, разрушающая прикрытие белого короля. На **2.Кр:h2** следует **2...Фh4+ 3.Кpg1 Фg4 4.g3??** (правильная защита 4.f3!) **Фh3 5.Лfe1 Фh1x.** А на 2.Крh1 Фh4 3.Кf3 C:f3 4.gf Cg3+ 5.Кpg1 Фh2x.



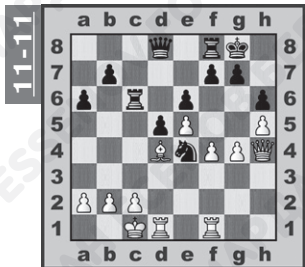
4. Перенос атаки с центра на фланг или с одного фланга на другой. Фигуры атакующей стороны добираются до короля противника обходным путём, через центр или через 7-ю или 8-ю горизонтали.



(11-10) В этой позиции белые могут использовать открытую линию «а» для вторжения на 7-ю горизонталь и атаки на чёрного короля.

5. Пешечный шторм. При сильном обеспеченном центре атакующая сторона надвигает на неприятельского короля пешки, которые оттесняют неприятельские фигуры и вскрывают для атаки линию. Такой метод атаки чаще всего использует

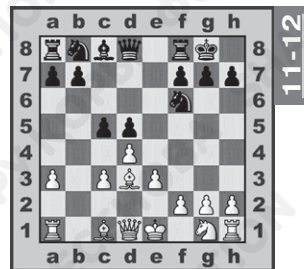
ся в позициях с разносторонними рокировками, так как иначе король атакующей стороны также подвергается опасности.



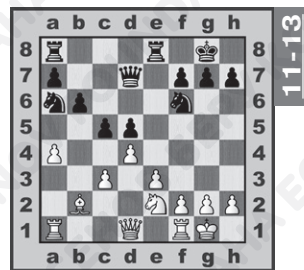
(11-11) В этой позиции благодаря обеспеченному центру у белых есть возможность надвигать пешки на королевском фланге. Цель такого пешечного наступления – отогнать вражеские фигуры, разменять пешки, прикрывающие чёрного короля, и открыть линии, чтобы нанести решающий удар тяжёлыми фигурами.

В качестве примера атаки на короля рассмотрим известную партию *Ботвинник – Капабланка*, сыгранную в 1938 году в Авро-турнире.

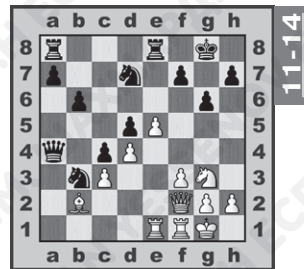
1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Кс3 Сb4 4.e3 d5 5.a3 С:c3 6.bc c5 7.cd ed 8.Cd3 O-O (11-12). Эта позиция была подробно изучена Ботвинником. План пешечной атаки, который провёл Ботвинник, стал общепризнанным, стандартным.



9.Ke2 b6 10.O-O Ca6 11.С:a6 К:a6 12.Cb2? (11-13). Впоследствии Ботвинник оставлял слона на с1, а ферзевая ладья подключалась к игре по 2-му ряду. **12...Фd7 13.a4 Лfe8?** Лучше было 13...cd 14.cd Лfc8 с контригрой по линии «с».



14.Фd3 c4. Капабланка задумал съесть пешку a4, но при этом снимается напряжение в центре и белые получают возможность подготовить свою атаку. **15.Фс2 Kb8.** Начиная задуманный манёвр. **16.Лae1 Кс6 17.Кg3 Ка5 18.f3 Kb3 19.e4 Ф:a4.** Цель достигнута. **20.e5! Kd7 21.Фf2 g6 (11-14).**



22.f4! Белые начинают пешечное наступление. **22...f5!** Чёрные очень правильно реагируют на атаку белых. **23.ef К:f6 24.f5.** Вскрытие игры всё же не-

11-15



избежно. **24...Л:е1 25.Л:е1 Ле8** (11-15). Упрощая игру, чёрные минимизируют атакующие возможности белых.

26.Ле6! Л:е6 27.fe Kpg7 28.Фf4 Фе8 29.Фе5 Фе7.

30.Са3!! Белые жертвуют своего плохого слона, для того чтобы отвлечь ферзя от защиты короля. **30...Ф:а3** (11-16).

31.Кh5+!! А теперь ещё и жертва коня. **31...gh 32.Фg5+ Kpf8 33.Ф:f6+ Kpg8** (11-17).

34.e7. Теперь чёрных мог бы спасти только вечный шах, но у Ботвинника всё рассчитано. **34...Фс1+ 35.Кpf2 Фс2+ 36.Kpg3 Фd3+ 37.Kph4 Фе4+ 38.Кр:h5 Фе2+ 39.Kph4 Фе4+ 40.g4 Фе1+ 41.Kph5.** Шахи закончились и чёрные сдались. Обратите внимание на чёрного коня на b3, который стоит на доске как памятник неправильной стратегии чёрных.



11-16



11-17

Подвести итог урока: атака на короля – наиболее эффективный способ достижения победы в партии. Атака не проводится на пустом месте, она должна иметь предпосылки, которые возникают либо в результате ошибок соперника, либо создаются плановой игрой.

Для атаки на короля применяются следующие методы:

1. Разрушение пешечного прикрытия короля с помощью жертвы.
2. Образование в неприятельском лагере слабых полей.
3. Захват открытой линии или диагонали.
4. Перенос атаки с центра на фланг или с одного фланга на другой.
5. Пешечный штурм.

3. Практическая часть урока.

Для проведения практической части урока дети разбиваются на пары и им предлагается сыграть партию всеми фигурами из начального положения. Партию следует записывать. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью

педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей как на хорошие образцы проведения атаки на короля, так и на партии, в которых игроки играли без плана.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 11. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какой способ достижения победы в партии наиболее эффективен?

Ответ запиши: **атака на короля.**

Задание № 2.

Что необходимо для того, чтобы атака на короля была успешной?

Ответ запиши: **необходимо, чтобы были предпосылки для атаки на короля.**

Задание № 3.

Как называется метод атаки на короля, при котором в атаку идут пешки?

Ответ запиши: **пешечный штурм.**

Задание № 4.

Определи, какая из сторон имеет предпосылки для атаки неприятельского короля. Ответ запиши.



**Белые, удалённость
чёрных фигур.**



**Чёрные, слабые поля
в лагере белого короля.**

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя слабость полей вокруг чёрного короля. Ответ запиши.



1. $\Phi f8+$ 2. $\Phi g7x$.



1. $\Phi f7+$ 2. $\Phi:h8$ 3. $\Phi:f6x$.

Задание № 6.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода белому королю, используя взаимодействие чёрных фигур. Ответ запиши.



1... $Ca4+$ 2. $Kpa2$ $Cc2x$.



1... $\Phi h2+$ 2. $Kpf1$ $Ke3x$.

Задание № 7.

Ход белых. Создай неотвратимую угрозу мата в один ход. Ответ запиши.



1. $\Phi h1$ 2. $\Phi h7x$.



1. $\Phi h6$ 2. $\Phi g7x$.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.



1. $\Phi:f6+$ Л:f6 2. Лh7x.



1. $\Phi d8+$ Л:d8 2. edФx.

Задание № 9.

Ход белых. Используй жертву ферзя для разрушения пешечного прикрытия чёрного короля и дай мат в три хода. Ответ запиши.



1. $\Phi:g7+$ Кр:g7
2. Се5+ Кpg8 3. Kh6x.



1. $\Phi:h6$ С:h6 2. Л:h6 Ле8
3. Лh8x.



Задание № 10.

Ход белых. Проведи матовую атаку на чёрного короля. Ответ запиши.

1. Лd8+ Крh7 2. Лh8+ Кр:h8 3. Ф:h6+ Кpg8
4. Лd8+ Ле8 5. Л:e8x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Атака на короля будет успешной, если в позиции неприятельского короля есть ..?

Ответ запиши: **слабые поля.**

Задание № 13.

Можно ли атаковать, если положение в центре ненадёжно?

Ответ запиши: **нет, это опасно.**



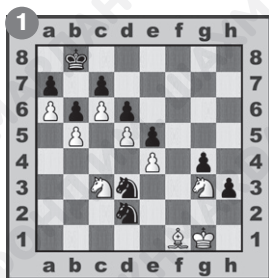
Задание № 14.

Определи, какая из сторон имеет предпосылки для атаки неприятельского короля. Ответ запиши.

Чёрные, слабые поля в лагере белого короля.

Задание № 15.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя ослабленное положение белого короля. Ответ запиши.



1...Kf3+ 2.Kph1 Kf2x.



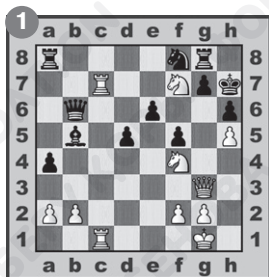
1...Фf3 2.Ле3 Фg2x.



1...Ф:g3+ 2.hg Лh1x.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.



1.Фg6+ К:g6 2.hgx.



1.Фe8+ Л:e8 2.Л:e8x.



1.Ф:h7+ Кp:h7 2.Лh5x.

Задание № 17.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя для вскрытия линий. Ответ запиши.



1...Фf3+ 2.gf Ch3x.



1...Ф:h3+ 2.Кр:h3 Лh6x.



1...Фh5+ 2.gh Лh4x.

Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в три хода, используя завлекающую жертву тяжёлой фигуры. Ответ запиши.



1.Фg7+ Кр:g7 2.Кf5++ Кpg8
3.Кh6x.



1.Л:h8+ Кр:h8
2.Фd8+ Крh7 3.g6x.

Задание № 19.

Ход белых. Проведи матовую атаку на чёрного короля, используя разрушающую жертву ладьи. Ответ запиши.



1.Л:g7+ Кр:g7
2.Фg5+ Крh8
3.Фf6+ Крg8 4.Лg1x.



1.Л:h7+ Крg8
2.Л:g7+ Кр:g7
3.Фh6+ Крg8 4.Фh7x.

§12. Атака на neroкировавшегося короля

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания об основных принципах разыгрывания дебюта; познакомить детей с опасностями, которые поджидают короля в случае задержки с рокировкой, с методами атаки на neroкировавшегося короля; учить детей находить предпосылки, при которых атака на короля может быть успешной; закрепить навыки в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;
- 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 основные принципы игры в дебюте; напомнить, что король, застрявший в центре, является хорошим объектом для атаки. Перейти к теме урока: «Атака на neroкировавшегося короля». (5 мин.)
2. Рассказать детям, что если король задержался с рокировкой, то он может стать хорошей мишенью для неприятельских фигур. Познакомить детей с основными методами атаки на короля, застрявшего в центре. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (разыгрывание тематических позиций на тему: «Атака на neroкировавшегося короля»). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Вспомнить с детьми основные принципы игры в дебюте. Напомнить, что король, застрявший в центре, становится хорошей мишенью для атаки неприятельских фигур. Перейти к теме урока: «Атака на neroкировавшегося короля».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, каковы причины задержки короля в центре. Познакомить с опасностями, которые поджидают короля в случае задержки с рокировкой, а также с методами атаки на neroкировавшегося короля. Разобрать учебные примеры.

В дебюте обе стороны стремятся наиболее целесообразно развить свои фигуры, захватить или держать под контролем центральные поля, спрятать короля в безопасное место, то есть рокировать. Естественно, каждая из сторон стремится затруднить развитие фигур противника, задержать их на первоначальных местах и особенно – задержать короля противника в центре, помешать рокировке. Король, вынужденный оставаться в центре доски, является хорошим объектом для атаки, так как защищать его там очень трудно.

Основными причинами задержки короля в центре являются: пренебрежение рокировкой из-за увлечения другими ходами (например, в погоне за материальными приобретениями), дебютные ошибки, делающие рокировку невозможной.

В начальной позиции (до рокировки) короля могут поджидать следующие опасности:

1) наиболее слабым является пункт f7 (и, соответственно, пункт f2 для белых), так как он защищён только одним королём;

2) при неосторожном выдвижении пешек королевского фланга ослабляется диагональ e8-h5 (e1-h4 у белых), которая может быть использована для вторжения неприятельских фигур;

3) при вскрытии вертикали «е» король становится уязвим для нападений;

4) так как ещё не все фигуры вышли в игру, король может оказаться в замкнутом (удушливом) пространстве, и этим также может воспользоваться противник.

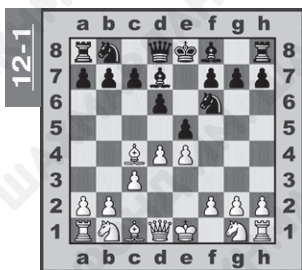
Большинство атак на короля, застрявшего в центре, проводится с использованием этих слабых мест.

Примеров атаки на слабый пункт f7 мы видели уже достаточно. Основной метод атаки в этом случае – неоднократное нападение на это поле и жертва слона или коня за пешку f7 (f2) с целью разрушения пешечного прикрытия короля и извлечения его из убежища с дальнейшей атакой или выигрышем материала.

Следующая партия на эту тему была сыграна первым чемпионом мира Вильгельмом Стейницем в сеансе одновременной игры.

В.Стейниц – NN

1.e4 e5 2.d4 d6 3.c3 Cd7, слон вышел в игру раньше времени, надо было в первую очередь развить фигуры королевского фланга. **4.Cc4 Kf6** (12-1).



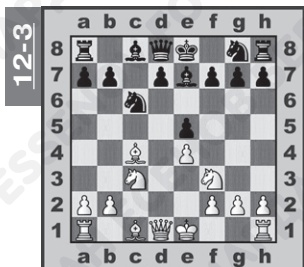
5.Фb3, двойной удар на пешку f7 и пешку b7. **5...Фe7**
6.Ф:b7 Cc6 7.Фc8+ Фd8 (12-2).



8.C:f7+! Если чёрный король не принимает жертву **8...Кре7**, то следует **9.Фe6х**. А на **8...Кр:f7** последует **9.Ф:d8 Ка6 10.Ф:a8 С:a8** и белые остаются с лишним материалом.

И в следующем примере атака на пункт f7 привела к материальному перевесу белых.

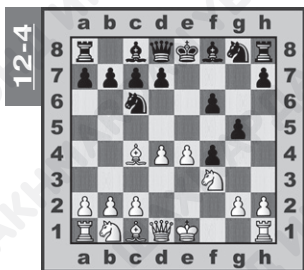
Мурта – Камара
Гоания, 1982 г.



1.e4 c5 2.d4 cd 3.Kf3 e5 4.c3 dc 5.K:c3 Kc6 6.Cc4 Ce7 (12-3).

7.Фd5, атакуя пункт f7. **7...Фa5**. Чёрные не могут защитить пешку ходом **7...Kh6** из-за **8.C:h6**. Теперь же следует **8.Ф:f7+ Kpd8 9.Ф:g7 Cf6 10.Cg5**, добиваясь материального перевеса.

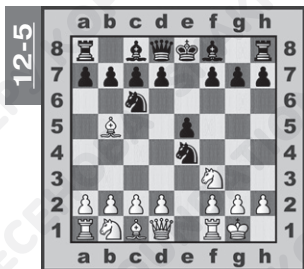
Атака по ослабленной диагонали e8-h5 также неоднократно встречалась на наших прошлых уроках.



Вот ещё один пример.

(12-4) В этой позиции чёрные пешечными ходами ослабили диагональ e8-h5, наказание последовало незамедлительно. **1.K:g5!** Типовая жертва коня, для того чтобы освободить ферзю проход к полю h5. **1...fg 2.Фh5+**. Дальше атака проходит как по нотам. **2...Kpe7 3.Фf7+ Kpd6 4.e5+ K:e5 5.Фd5+ Kpe7 6.Ф:e5x**.

Для того чтобы атаковать короля, застрявшего в центре, по линии «е», необходимо, чтобы король находился на этой вертикали и не мог уйти с неё и чтобы вертикаль «е» была открыта либо атакующая сторона могла бы её вскрыть.



В качестве примера атаки по линии «е» рассмотрим следующую партию.

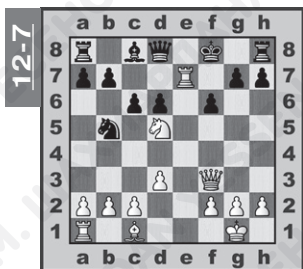
1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cb5 Kf6. Разыграна *Испанская партия*. **4.O-O K:e4 (12-5).**

5.Ле1. Белые занимают ладьёй линию «е». **5...Kd6 6.K:e5 K:e5 7.Л:e5+ Ce7 8.Kc3**. Белые вводят в игру новую фигуру. Теперь грозит подключение коня к атаке слона на e7. **8...K:b5? (12-6).**



Чёрные рассчитывают разменять коня на слона, но не замечают сильного ответа соперника. Следовало продолжить 8...О-О с минимальным перевесом белых.

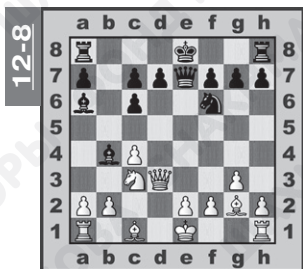
9. Kd5! Теперь слона на е7 не защитить, и чёрные оказываются в тяжёлом положении. **9...d6.** Плохо также 9...О-О 10.К:e7+ Kph8 11.Фh5 h6 12.d3 Kph7 13.К:c8 Л:c8 14.Л:b5 с выигрышем фигуры.



10. Л:e7+. Лишая чёрного короля рокировки, белые собирают силы для решающего удара. **10...Kpf8 11.Фf3 f6 12.d3 c6 (12-7).** А теперь следует заключительная комбинация.

13.Ф:f6+!! Жертва ферзя с целью разрушения прикрытия короля. **13...gf 14.Ch6+ Kpg8 15.К:f6x.**

В следующем примере белые вовремя не сделали рокировку, и в этой ситуации чёрные завладели инициативой и провели атаку по линии «е».



Меезен – Мюллер

(12-8) **1...d5 2.b3 d4!** Давление одновременно и по линии d, и по диагонали a5-e1. **3.Ф:d4.** Если белые возьмут пешку на c6, а затем ладью на a8, то чёрные выиграют фигуру: 3.С:c6+ Kpf8 4.С:a8 С:c3+ 5.Kpf1 С:a1. **3...Лd8.** Чёрные стремятся отогнать белого ферзя от защиты коня. **4.С:c6+ Kpf8 5.Cd5 Л:d5 6.cd Ф:e2x.**

При атаке по линии «е» главной трудностью бывает вскрытие линии. Очень часто в таких случаях применяют жертву фигуры.

Рассмотрим пример на эту тему.

Бёрн – Чигорин

(12-9) В этой позиции у чёрных уже всё готово для атаки по линии «е». Белый король расположен на е1, его прикрывает ферзь на е2 и чёрная ладья тоже уже готова



вступить в бой с поля е8. Необходимо только вскрыть линию. Чёрным это удаётся с помощью жертвы слона на f5.

1...C:f5 2.ef e4 3.Kpd1. На отступление коня 3.Kfd2 последует 3...ed, и всё равно линия «е» вскрыта. **3...ef 4.Ф:f3 Ke5** и далее 5...Kg4 или 5...d4 с огромным перевесом у чёрных.

Существует два основных способа лишить короля противника рокировки:

1) с помощью тяжёлых фигур, дающих шах по линии «е» или связывающих по этой линии лёгкие фигуры;

2) с помощью слона или ферзя, контролирующего поле f8 в лагере чёрных и, соответственно, поле f1 – в лагере белых.

Рассмотрим несколько примеров на эту тему.

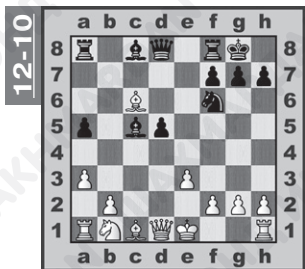
Майет – Андерсен

(12-10) У белых лишняя пешка, к тому же слон с6 атакует чёрную ладью. Однако фигуры белых развиты хуже и главный их недостаток – не сделана рокировка. Белые не обращают внимания на ладью и немедленно берут под контроль слонем диагональ а6-f1, отнимая у белого короля возможность рокировать.

1...Ca6! Не жалко пожертвовать качество, если король лишается рокировки и появляется возможность его атаковать. **2.C:a8 Ф:a8 3.Фf3.** На 3.Kc3 чёрные развивают атаку ходом 3...d4. **3...Kd7.** Конь стремится занять слабое поле d3. **4.Kc3.** Если 4.Фg3, то возможно 4...Фс6 с угрозой 5...Cd6 и 6...Ke5. **4...Ke5 5.Ф:d5 Kd3+ 6.Kpd1 Фс8.** Чёрные хотят поставить мат, поэтому ферзем не меняют. **7.Kpc2 Лd8 8.Фh5 Kf4 9.ef Cd3+ 10.Kpb3 Фе6+ 11.Кра4 Фс4+ 12.b4 Cc2+ 13.Кр:a5 Ла8х.**

В следующей позиции чёрному королю сделать рокировку мешает белый ферзь.

(12-11) Далее атака на чёрного короля продолжалась следующим образом: **1.Cg5** с угрозой мата на е7. **1...f6 2.ef Kpf7.** Чёрный король вынужден спасаться бегством. **3.Фe7+ Kpg6 4.Ф:g7+ Kpf5 5.f7 Ca6 6.Фf6+ Kpe4 7.f3+ Kpd3 8.Фd4+ Kpc2 9.Лс1+ Kpb2 10.Фb4+ Кра1.** Чёрно-

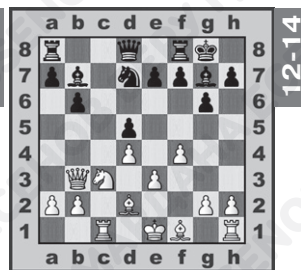
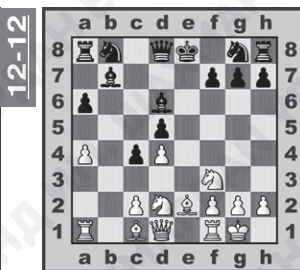


му королю пришлось попутешествовать до поля а1, но и здесь его настигают белые фигуры. **11.Кd2+ Кр:а2 12.Фb3х.**

Итак, для успешной атаки на короля, застрявшего в центре, необходимо вскрывать центральные вертикали для тяжёлых фигур и диагонали для слонов, при этом не следует останавливаться перед жертвой пешки или фигуры. Жертва фигуры обычно корректна, если атакующей стороне удаётся подключить к атаке все свои оставшиеся фигуры, а защищающаяся сторона теряет право рокировки и не может соединить свои ладьи по последней линии.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается разыграть типовые позиции на тему: «Атака на neroкировавшегося короля». Партию следует записывать. Для уравнивания шансов одну и ту же позицию можно разыгрывать и белыми, и чёрными. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей как на хорошие образцы проведения атаки на короля, так и на партии, в которых игроки играли без плана.

Позиции для разыгрывания (12-12, 12-13, 12-14):



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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 12. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какое поле наиболее опасно для короля, не сделавшего рокировку?

Ответ запиши: **f7(f2)**.

Задание № 2.

Какую вертикаль обычно используют для атаки короля, застрявшего в центре?

Ответ запиши: «**e**».

Задание № 3.

Какую диагональ обычно контролируют слоном или ферзём, чтобы не дать сопернику сделать рокировку?

Ответ запиши: **a3-f8 (a6-f1)**.

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода королю, застрявшему в центре доски. Ответ запиши.



1. Kc4+ Krc7 2. Cd8x.



1. Фe5+ Kpd7

2. Фе6x (1...Ce6 2. Ф:e6x).

Задание № 5.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя слабость полей вокруг белого короля. Ответ запиши.



1...Kb4+ 2. Kp:e4 f5x.



1...Фf3+

2. Kpe1 Ф:h1x

(2. Фе2 Ф:e2x).

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, используя взаимодействие белых фигур. Ответ запиши.



1. Ke5+ Kp:d6 2. Kb5x.



1. fe+ Kf6 2. Фf7x.

Задание № 7.

Ход белых. Выиграй материал. Ответ запиши.



1. dc, если 1...Kb4, то 2. Ф:d6.



**1. Ф:c2
(если 1...C:c2, 2. C:f7x).**

Задание № 8.

Ход белых. Выиграй ферзя. Ответ запиши.



1. Kd6+ ed 2. C:d8.



1. Kd6+ ed 2. C:a6.

Задание № 9.

Ход белых. Используй жертву ферзя для атаки чёрного короля и дай мат в три хода. Ответ запиши.



1. $\Phi:d7+$ $\Phi:d7$ 2. $\text{Л}:b8+$ $\Phi d8$ 3. $\text{Сb}5x$.
1. $\Phi:f6+$ gf 2. $\text{Ch}6+$ $\Phi g7$ 3. $\text{Л}:f6x$.



Задание № 10.

Ход белых. Проведи матовую атаку на чёрного короля.
Ответ запиши.

1. $\Phi h5+$ $\text{Кре}7$ 2. $\Phi f7+$ $\text{Крд}6$ 3. $e5+$ $\text{Крс}6$
(3... fe 4. $\text{Ke}4+$ $\text{Крс}6$ 5. $\Phi d5+$ $\text{Крб}6$ 6. $\Phi b5x$
3... $\text{Кр}:e5$ 4. $\text{Le}4+$ $\text{Крд}6$ (4... $\text{Кpf}5$ 5. $\Phi h5x$) 5. $\Phi d5x$)
4. $\Phi d5+$ $\text{Крб}6$ 5. $\Phi b5x$.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Какая диагональ наиболее опасна для короля, не сделавшего рокировку?

Ответ запиши: **$e8-h5$ ($e1-h4$).**

Задание № 13.

Для чего обычно применяется жертва лёгкой фигуры на поле f7?

Ответ запиши: **чтобы лишить короля рокировки и выманить из укрытия.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода на поле f7. Ответ запиши.



1. $\Phi d7+$ Kpf8 2. $\Phi f7x$.



1. $\Phi:d7+$ Kpf8 2. $\Phi:f7x$.



1. $\Phi h5+$ Kpf8 2. $\Phi f7x$.

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя ослабленное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. $Kd5+$ Kpe6 2. $f5x$.



1. $K7:g6+$ hg 2. $K:g6x$.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, используя взаимодействие белых фигур. Ответ запиши.



1. $Kf5+$ ef 2. $Cc5x$.



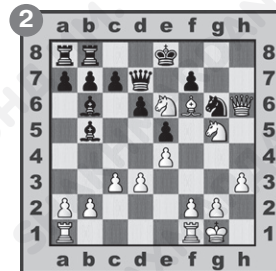
1. $K:c7+$ Л:с7 2. $Ld8x$.

Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.



1. Фg5+ К:g5 2. Cf6x.



1. Фf8+ К:f8 2. Kg7x.

Задание № 18.

Ход белых. Выиграй материал. Ответ запиши.



1. g7 hg

2. ghФ+ (1...Лg8 2. Фg6x).



1. Фh5+ g6

2. Фе5+ и 3. Ф:h8.

Задание № 19.

Ход белых. Проведи матовую атаку на чёрного короля, используя слабость диагонали е8-h5. Ответ запиши.



1. Фh5+ g6

2. С:g6+ hg 3. Ф:g6x.



1. Ch5+ К:h5

2. Ф:h5+ Л:h5 3. Лg8x.

§13. Атака на короля при односторонних рокировках

Цель урока:

- обучающая – познакомить детей с методами атаки на короля при односторонних рокировках; учить находить предпосылки, при которых атака на короля может быть успешной; закрепить навыки детей в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;
- 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. Напомнить детям, что одним из основных планов в шахматной партии является атака на короля. Перейти к теме урока: «Атака на короля при односторонних рокировках». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что короткая рокировка наиболее безопасна. Для того чтобы атаковать короля в позициях с односторонними рокировками, необходимо устранить фигуры и пешки, защищающие короля. Познакомить детей с основными методами атаки на короля при односторонних рокировках. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

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

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Напомнить детям, что одним из основных планов в шахматной партии является атака на короля. В большинстве партий короли делают рокировку в одну сторону, чаще всего в короткую. Перейти к теме урока: «Атака на короля при односторонних рокировках».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что короткая рокировка считается наиболее безопасной, объяснить почему. Познакомить детей с методами атаки на короля при односторонних рокировках. Разобрать учебные примеры.

Позиции с односторонней рокировкой встречаются на практике наиболее часто. Короткая рокировка считается более безопасной, чем длинная. Связано это с тем, что после рокировки король защищает сразу все три пешки: f2, g2, h2. Кроме того, пешка f2 защищена ладьёй. Однако в течение партии соперник может организовать атаку на позицию короткой рокировки, оттеснить или разменять фигуры-защитницы и напасть на пешки. Не всегда при этом удаётся сохранить пешечное расположение возле короля неизменным. Пешки, прикрывающие атакованного короля, вынуждаются к продвижению. Образуются слабые поля в расположении короля, на которые устремляются атакующие фигуры.

Для успешной атаки на неприятельского короля необходимо устранить фигуры и пешки, защищающие короля. Если с фигурами всё обстоит сравнительно просто: их можно оттеснить либо разменять, то пешки «стоят насмерть» и отступить не могут. Поэтому перед атакующей стороной стоит задача либо уничтожить пешечное прикрытие короля, либо заставить пешки продвинуться вперёд.

В зависимости от того, что происходит с пешечным прикрытием короля, можно различить следующие методы атаки:

1. *Разрушение пешечного прикрытия с помощью жертвы («взрывная» атака).*
2. *Атака по слабым полям.*
3. *Атака по открытым линиям.*
4. *Пешечный штурм.*

Атака на короля при односторонних рокировках может быть:

- *фигурной* – это атака, которая ведётся без участия пешек королевского фланга;
- *фигурно-пешечной* – это атака, в которой участвуют не только фигуры, но и пешки.

Рассмотрим различные методы атаки на примерах.

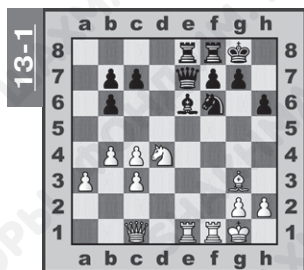
Разрушение пешечного прикрытия с помощью жертвы.

Разрушить прикрытия короля можно с помощью жертвы фигуры (чаще всего слона или коня) – это будет пример фигурной атаки. Если для этой цели используется пешка-таран (это может быть любая из пешек: h, g, f), то мы получим фигурно-пешечную атаку. Чаще всего этот приём применяется при наличии перевеса в развитии фигур или в пространстве.

Далее рассмотрим несколько примеров.

Липшиц – Чигорин

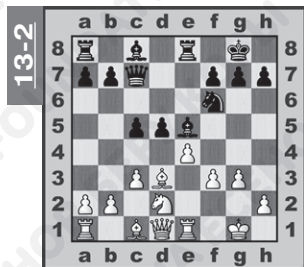
Нью-Йорк, 1889 г.



(13-1) **1.Kf5!** Белые с темпом перебрасывают коня на королевский фланг. **1...Фd8 2.K:g7!** Разрушают пешечное прикрытия короля и завлекают короля под неприятную связку. **2...Кр:g7 3.Ce5 Kpg8 4.C:f6 Фd3 5.Ф:h6.** Ферзь подводится для нанесения решающего удара. **6...Фg6 6.Фh8x.**

Фернандес – Амадо

В этой ситуации чёрные фигуры занимают хорошие позиции для атаки на короля, но белого короля прикрывают пешки, поэтому...

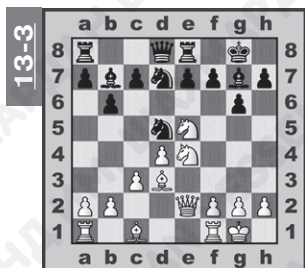


(13-2) **1...C:g3 2.hg Ф:g3+.** Теперь белый король, лишённый прикрытия пешек, совершенно беспомощен. **3.Kph1 Ле5,** и от **4...Лh5x** нет защиты. Если же белые ответят **3.Kpf1,** то последует **3...Ch3+ 4.Kpe2 Фg2+ 5.Kpe3 d4+ 6.cd Kd5x.**

Жертва фигуры на f7 встречается не только в позициях с королём, застрявшим в центре, но и в позициях с короткой рокировкой.

*Блаам – Веттер
Леверкузен, 1976 г.*

Здесь белые фигуры нацелены на королевский фланг, чёрная ладья же оставила без защиты поле f7. Последовало...

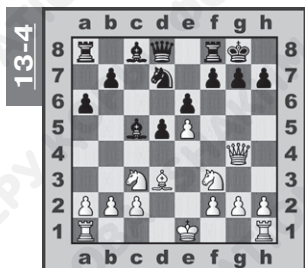


(13-3) **1.К:f7!** Жертвуя коня, белые выманивают чёрного короля из его крепости. **1...Кр:f7 2.Кg5+**, теперь если **2...Кpg8**, то **3.Фe6+ Кph8**, и далее следует типовая комбинация на спёртый мат. **4.Кf7+ Кpg8 5.Кh6++ Кph8 6.Фg8+ Л:g8 7.Кf7x**. Если же **2...Кrf8**, то **3.Фe6**, и от угрозы **4.Фf7x** у чёрных нет защиты.

Типовой также является жертва слона на h7. Она применяется в том случае, если отсутствует конь на f6.

*Разингер – Харум
Збенси, 1933 г.*

В этой позиции как раз отсутствует конь на f6, поэтому белые проводят комбинацию с жертвой слона.



(13-4) **1.С:h7+! Кр:h7 2.Кg5+**, на этот ход у чёрного короля есть несколько вариантов ответа. Легче всего поставить мат, если король отступит на g8. **2...Кpg8**. Тогда следует **3.Фh5**, грозит мат на h7. **3...Ле8 4.Ф:f7+ Кph8 5.Фh5+ Кpg8 6.Фh7+ Кpf8 7.Фh8+ Кре7 8.Ф:g7x**. Наход **2...Кrh6** придётся повозиться с чёрным королём немного дольше **3.f4 К:e5 4.Фh4+ Кpg6 5.Фh7+ Кpf6 6.fe+ Кр:g5**. (Если **6...Кре7**, то **7.Ф:g7**). **7.Ф:g7+ Кph5 8.h4** с матом в несколько ходов.

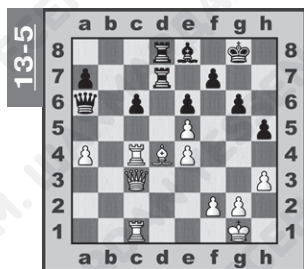
Атака по слабым полям.

Атакуя пешки, прикрывающие короля, можно заставить их выдвинуться вперёд, тем самым создать слабые поля в лагере короля. Дальнейшая задача состоит в том, чтобы захватить слабые поля атакующими фигурами.

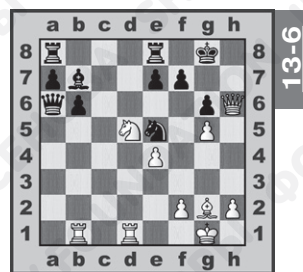
Рассмотрим несколько примеров.

*Рубинштейн – Шпильман
Земмеринг, 1926 г.*

Ослабленное положение чёрного короля (слабы чёрные поля h6, f6) и отсутствие слона, который мог бы прикрыть эти поля, позволяет белым быстро закончить партию.



(13-5) **1.Фе3!** Грозит вторжение ферзя на поле h6.
1...Kph7 2.Сс5 Лd1+ 3.Kph2 Л:c1 4.Cf8! После этого хода чёрные сдались, так как нет спасения от 5.Фh6+ Kpg8 6.Фg7x.



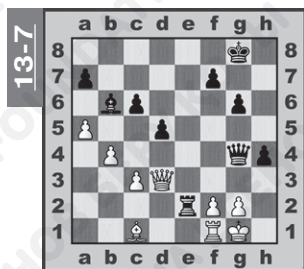
В следующем примере белые также используют ослабленное положение чёрного короля для матовой атаки.

(13-6) **1.Kf6+ ef 2.gf**, и от мата **3.Фg7** спасения нет.

В следующей позиции чёрные заставляют белых ослабить поля возле своего короля.

*Мезон – Блэкберн
Нюрнберг, 1896 г.*

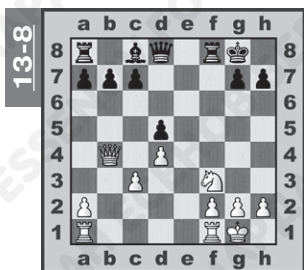
Самый простой способ заставить пешку g2 перейти на третий ряд – продвигнуть вперёд чёрную пешку h. Но это пока невозможно из-за белого ферзя на d3. Поэтому чёрные продолжают:



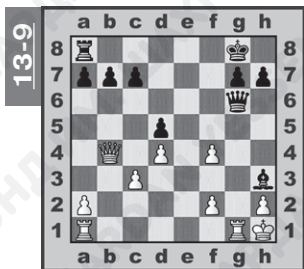
(13-7) **1...Се3!** Перекрывая третью горизонталь. На **2.С:e3** следует **2...h3 3.g3 Фf3 4.Kph2 Фg2x**.

Ещё один типовой приём, который используют для создания слабых полей в лагере неприятельского короля, – это размен коня либо жертва качества (ладьи за коня) на поле f6 (f3), с тем чтобы заставить соперника сдвоить пешки по линии f и ослабить поле h6 (h3).

Любитель – Ласкер
Германия, 1900 г.



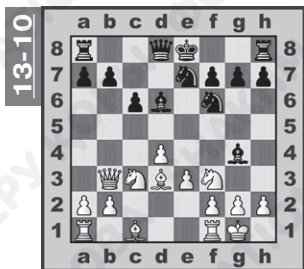
(13-8) **1...Л:f3!** Этой жертвой чёрные, во-первых, уничтожают коня, который защищает короля, а во-вторых, заставляют белых сдвоить пешки и ослабить поле h3. **2.gf Ch3 3.Kph1.** Белые решают отдать обратно качество. На 3.Лfe1 последовало бы 3...Фg5+ 4.Kph1 Фg2х. **3...Фf6.** Чёрные начинают плести матовую сеть около короля белых. **4.f4 Фg6 5.Лg1** (13-9), и этот ход от мата не спасает.



5...Фe4+ 6.f3 Ф:f3+ 7.Лg2 Ф:g2х.

В следующем примере чёрные разменяли белого коня на f3 и тем самым избавились от защитника поля h2.

Брейер – Радесинский
Кошице, 1921 г.



(13-10) **1...С:f3 2.gf Фd7.** Чёрные переводят ферзя для атаки на короля. **3.Cd2 Фh3!!** Грозит мат на h2. **4.f4 Kg4!** Теперь в атаку включается конь. **5.Лfe1 Ф:h2+ 6.Kpf1 Ф:f2х.**

Атака по открытым линиям.

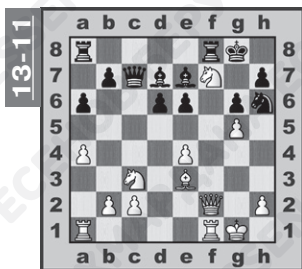
Для того чтобы атака на короля была успешной, необходимо, чтобы все фигуры проявляли максимальную активность. Поэтому очень важно, чтобы для дальнобойных фигур были открыты вертикали, диагонали и горизонталы. В процессе игры линии бывают часто перегорожены фигурами или пешками. Задача атакующей стороны – вскрыть линии, освободить их для атаки.

Рассмотрим, как использовались линии для атаки в следующих позициях.

Геллер – Аникаев (1979 г.)

(13-11) В этой позиции белые используют для атаки линию f и диагональ a1-h8.

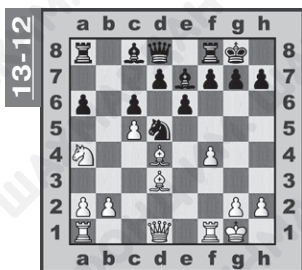
1.Kd5!! Жертва коня с целью устранить пешку e6, которая в противном случае могла бы перекрыть диагональ a1-h8. **1...ed 2.K:h6+ Kpg7 3.Фf7+!! Л:f7 4.Л:f7+ Kph8 5.Cd4+ Cf6 6.C:f6x.**



В следующей позиции белые слоны грозно смотрят в сторону королевской крепости неприятеля. Но прежде чем начать штурмовать чужие бастионы, надо отвлечь чёрного коня.

Кузьмин – Свешников (1973 г.)

(13-12) **1.Kb6! K:b6.** А далее белые жертвуют одного за другим двух своих слонов с целью разрушения прикрытия чёрного короля. **2.C:h7+! Kp:h7 3.Фh5+ Kpg8 4.C:g7! Kp:g7 5.Фg4+ Kph7.** Теперь остаётся только перебросить ладью на линию h. **6.Лf3 C:c5+ 7.Kph1**, больше шахов у чёрных нет, а от 8.Lh3x спасения нет.

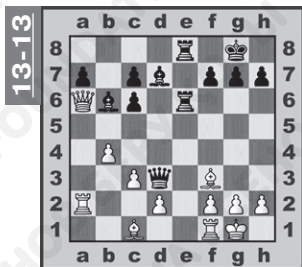


В следующем примере чёрные жертвуют ферзя с целью устранения единственного защитника короля и вскрытия вертикали.

Паульсен – Морфи

Две сильнейшие белые фигуры удалены от места будущего сражения. Именно этот фактор и служит идеей комбинации, проводимой чёрными.

(13-13) **1...Ф:f3!** Жертва ферзя с целью вскрытия вертикали g. **2.gf Лg6+3.Kph1 Ch3.** Бедняге белому королю некому помочь. **4.Ld1 Cg2+5.Kpg1 C:f3+ 6.Kpf1 Cg2+ 7.Kpg1 Ch3+.** Проще был выигрыш после **7...Ce4+ 8.Kpf1 Cf5**, с угрозой **Ch3 мат.** **8.Kph1 C:f2 9.Фf1 C:f1 10.Л:f1 Ле2 11.Ла1 Лh6 12.d4 12...Ce3! 13.C:e3 Лh:h2 14.Kpg1 Лег2x.**

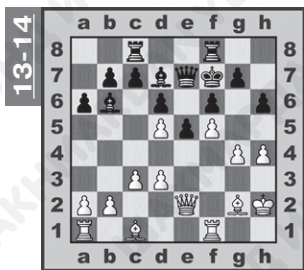


Пешечный штурм.

Если позиция рокировки подвергается атаке по крайней мере двумя пешками из фланги «f», «g», «h», то такую атаку называют пешечным штурмом.

Следует помнить, что при односторонних рокировках необоснованное движение пешек от короля может привести к ослаблению позиции атакующего. Поэтому такие атаки бывают успешны в том случае, если соперник не может провести контратаку в центре, чаще всего при запертом центре. Кроме того, необходимо проверять, не может ли соперник обойти атакующие фигуры и проникнуть на королевский фланг с тыла.

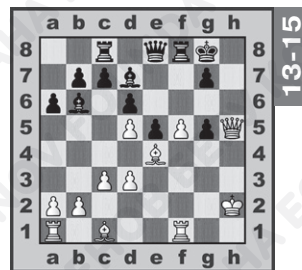
Рассмотрим примеры.



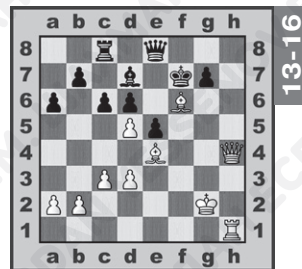
Чигорин – Шифферс (1897 г.)

(13-14) Чёрный король хотел скрыться от атаки на ферзевом фланге, но ему помешали энергичные действия белых.

1.g5! Пешки, продвигаясь вперёд, вскрывают линии.
1...hg 2.Фh5+ Kpg8 3.hg fg 4.Се4! Фе8 (13-15). Чёрные хотят ослабить атаку путём размена ферзей.



5.Фg4 Kpf7 6.С:g5 Лh8+ 7.Кpg2 Kpg8 8.Лh1, захватывая линию. **8...Л:h1 9.Л:h1 с6 10.Фh4 Cd8 11.f6! С:f6 12.С:f6 Kpf7** (13-16). Если 12...gf, то 13.Фh8+ Kpf7 14.Лh7x.



13.Сg6+! Кр:g6 14.Фg5+ Kpf7 15.Ф:g7x.

Крамник – Серпер
Дортмунд, 1993 г.

(13-17) В этой позиции белые пешечной цепью d4-e3-f4 надёжно контролируют центр. Контригра чёрных, связанная с надвижением пешек ферзевого фланга, запаздывает. Поэтому белые успевают провести успешный пешечный штурм на королевском фланге, которому чёрные не могут препятствовать.



1.g4. Пешка продвигается вперёд, с тем чтобы, используя зацепку на h6, вскрыть линии. **1...Kf8 2.g5 hg 3.fg Ce7 4.e4 de 5.Ф:e4.** Ферзь переводится через g4 на h5. **5...Лад8 6.Ле2 а6 7.Фg4 Фа5 8.Ke5! Л:d4 9.Фh5.** Чёрные сдались.

Итак, для успешной атаки на неприятельского короля при односторонних рокировках необходимо устранить фигуры и пешки, защищающие короля.

При односторонних рокировках применяются следующие методы атаки:

- разрушение пешечного прикрытия с помощью жертвы («взрывная» атака);
- атака по слабым полям;
- атака по открытым линиям;
- пешечный штурм.

Атака на короля при односторонних рокировках может быть:

а) фигурной – это атака, которая ведётся без участия пешек королевского фланга;

б) фигурно-пешечной – это атака, в которой участвуют не только фигуры, но и пешки.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается сыграть партию всеми фигурами из начального положения. Партию следует записывать. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратить внимание детей как на хорошие образцы проведения атаки на короля, так и на партии, в которых игроки играли без плана.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 13. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какая рокировка считается более надёжной?

Ответ запиши: **короткая.**

Задание № 2.

Как называется атака, в которой принимают участие пешки?

Ответ запиши: **пешечный штурм.**

Задание № 3.

Какой приём применяется для того, чтобы разрушить прикрытие неприятельского короля?

Ответ запиши: **жертва фигуры.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя фигурную атаку. Ответ запиши.



1. Kf6+ gf 2. Фh7x.



1. Л:f8+ Кр:f8 (Л:f8)
2. Ф:g7x.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя слабость полей вокруг чёрного короля. Ответ запиши.



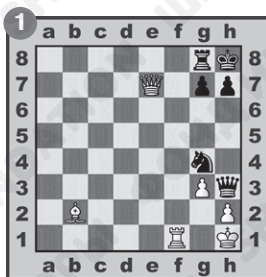
1. Фf6 Ф:f6 2. Л:e8x.



1. Фh8+ Кр:h8 2. Л:f8x.

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, используя жертву ферзя для разрушения прикрытия короля. Ответ запиши.



1. $\Phi:g7+$ Л:g7 2. Лf8x.

1. $\Phi:g6+$ hg 2. Лh8x.

Задание № 7.

Ход белых. Как с помощью атаки выиграть материал? Ответ запиши.



1. К:f7 и нельзя 1...Кр:f7
из-за 2. $\Phi:e6+$
Крf8 3. Кg5.

1. С:g7 С:g7 2. f6 и чёрные
вынуждены отдать ферзя,
чтобы не получить мат на g7.

Задание № 8.

Ход белых. Проведи атаку с жертвой ферзя на h7. Ответ запиши.

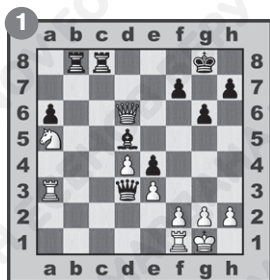


1. $\Phi:h7+$ Кр:h7 2. Лh5+ Кpg8.
3. Лh8x.

1. $\Phi:h7+$ Кр:h7
2. Лh4+ Кpg8. 3. Лh8x.

Задание № 9.

Ход чёрных. Проведи атаку на белого короля и дай мат в три хода. Ответ запиши.



- 1...Ф:h2+ 2.Кр:f1 Лс1(b1)+ 3.Кре2 Лb2(c2)x.
1...Ф:h2+ 2.Кр:h2 Лh6+ 3.Крг3 Лh3x.
1...Ле1+ 2.Ф:e1 С:f3+ 3.Лg2 Ф:g2x.



Задание № 10.

Ход белых. Проведи типовую матовую атаку с жертвой слона на h7. Ответ запиши.

- 1.С:h7+ Кр:h7 2.Лh3+ Крг8 3.Фh5 и 4.Фh7
или 2...Крг6 3.Фh5x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Как называется атака, в которой участвуют не только фигуры, но и пешки?

Ответ запиши: **фигурно-пешечная.**

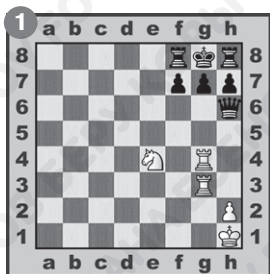
Задание № 13.

Что необходимо сделать для успешной атаки на неприятельского короля при односторонних рокировках?

Ответ запиши: **устранить фигуры и пешки, защищающие короля.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ладьи. Ответ запиши.



1. Л:g7+ Ф:g7 2. Кf6х.



1. Лg7+ С:g7 2. Ке7х.



1. Лg5+ Крh8 2. Ф:h6х
(1...hg 2. Фh7х).

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в три хода, используя фигурную атаку на чёрного короля. Ответ запиши.



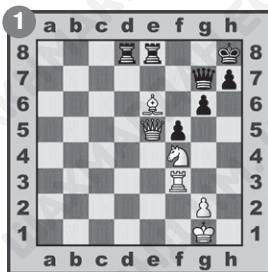
1. Ф:h6+ Л:h6
2. С:h6+ Крh7 3. Cf8х.



1. Лd8+ Ле8
2. Фf8+ Л:f8 3. Л:f8х.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, используя тактический приём – связка. Ответ запиши.



1. К:g6+ hg 2. Лh3х.



1. Ф:h7+ Кр:h7
2. Лh5х.

Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.



1. Ф:h6 gh 2. Ch7x.



**1. Фf8+ Кр:f8 2. Лh8x
(1...Л:f8 2. Ke7x).**

Задание № 18.

Ход белых. Проведи матовую атаку на чёрного короля. Ответ запиши.



**1. Ф:h7+ Кр:h7 2. hg+ Kpg8
3. Ke7x (2...Kpg6 3. Ke7x).**



**1. Фg5 g6 2. Фh6 Ф:e5
3. Фg7x.**



Задание № 19.

Ход белых. Найди лучшее продолжение атаки. Ответ запиши.

1. К:h6+ gh 2. Фg6+ Kph8

3. Ф:f6+ Kph7 4. Л:d8 с выигрышем материала

(2...Фg7 3. Л:d8+ Ke8 4. Л:e8x).

§14. Атака на короля при разносторонних рокировках

Цель урока:

- обучающая – познакомить детей с методами атаки на короля при разносторонних рокировках; учить находить предпосылки, при которых атака на короля может быть успешной; закрепить навыки детей в способах атаки на короля на основе взаимодействия фигур;
- 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. Напомнить детям, что одним из основных планов в шахматной партии является атака на короля. Перейти к теме урока: «Атака на короля при разносторонних рокировках». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что часто в процессе борьбы игроки делают рокировку в разные стороны. Игра при разносторонних рокировках принципиально отличается от игры при рокировках в одну сторону. Познакомить детей с основными методами атаки на короля при разносторонних рокировках. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

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

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Напомнить детям, что одним из основных планов в шахматной партии является атака на короля. Иногда в процессе борьбы игроки делают рокировку в разные стороны. Перейти к теме урока: «Атака на короля при разносторонних рокировках».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что игра при разносторонних рокировках принципиально отличается от игры при рокировках в одну сторону, объяснить почему. Познакомить детей с методами атаки на короля при разносторонних рокировках. Разобрать учебные примеры.

Часто в процессе борьбы противники делают рокировку в разные стороны. Иногда к этому их вынуждают особенности дебюта или слабость пешечной позиции на одном из флангов; иногда одна из сторон делает это добровольно, как выгодный манёвр.

Игра при разносторонних рокировках принципиально отличается от игры при рокировках в одну сторону. Дело в том, что при односторонних рокировках атака ведётся главным образом с помощью фигур. Пешки в атаке принимают участие сравнительно редко. При разносторонних рокировках игроку выгодно атаковать неприятельского короля пешками, так как пешки – самый дешёвый шахматный материал и ими удобнее всего разрушать позицию противника, кроме того, в случае гибели пешки освобождается путь для своих тяжёлых фигур.

При разносторонних рокировках атаковать стремятся оба соперника, поэтому необходимо действовать энергично и целеустремлённо, чтобы не дать возможность противнику перехватить инициативу. Ещё одной особенностью позиций с разносторонними рокировками является то, что каждой из сторон придётся сочетать атаку с защитой.

Основным методом атаки короля при разносторонних рокировках является пешечный штурм. Для того чтобы пешечный штурм был успешным, надо учитывать следующие факторы:

1. Расположение собственных штурмующих пешек.

Насколько пешки продвинуты ещё до начала штурма. Полезно ещё до рокиров-

ки сделать один-два хода пешками для ускорения будущей атаки.

2. Расположение пешек противника.

Атакующий должен заставить пешки противника продвинуться и ослабить короля. Выдвинутые пешки являются хорошими зацепками для дальнейшего штурма и позволяют быстрее вскрыть линии.

3. Позиция своих фигур и фигур соперника.

Свои фигуры не должны стоять перед пешками и мешать им продвигаться. Нападая на фигуры соперника, стоящие на пути пешек, можно выиграть ряд темпов для развития атаки. Свои фигуры надо располагать так, чтобы они могли поддерживать пешечный штурм и вовремя подключиться к атаке.

4. Успеху фланговой атаки всегда способствует прочное положение в центре.

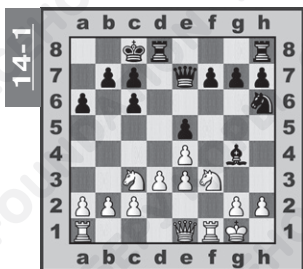
Поэтому перед началом атаки на фланге необходимо проверить, нет ли у соперника возможности контратаковать в центре.

Один из самых распространённых планов игры при разносторонних рокировках – продвижение вперёд пешек «h» и «g» (или «a» и «b») для вскрытия одной или нескольких вертикалей с прямой атакой тяжёлыми фигурами на короля.

Рассмотрим примеры.

*Капабланка – Яновский
Санкт-Петербург, 1914 г.*

Положение чёрного короля в позиции длинной рокировки опасно, так как белым легче вскрыть вертикали на ферзевом фланге из-за того, что чёрные пешки a6 и c6 образуют зацепки. В то же время чёрным вскрыть линии на королевском фланге труднее. Например, если чёрные начнут двигать пешку «h» и доведут её до h3, то белые просто ответят g3 и по линии «h» чёрная ладья работать не сможет. Поэтому белые продолжают:



(14-1) **1.Лb1!** План белых – продвинуть пешку b2 до поля b5 и разменять её. **1...f6 2.b4 Kf7 3.a4 C:f3 4.Л:f3 b6.** Чёрные умело противостоят плану противника. Их ход препятствует продвижению белой пешки на поле b6. Кроме того, чёрные готовят ход a6-a5, чтобы не вскрывать линию «b».

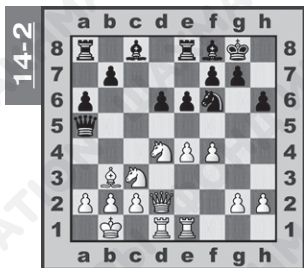
5.b5 cb 6.ab a5. Первую атаку чёрные отбили, но ослабилось поле d5, на которое устремляется белый конь, и грозит движение белой пешки «с». Чёрным трудно бороться, так как у них нет

активного плана игры на королевском фланге, а также нет контрудара в центре – у белых в центре прочное положение. **7.Kd5 Фс5 8.c4 Kg5 9.Lf2 Ke6 10.Фс3 Лd7 11.Лd1 Kpb7 12.d4**. Продвижение белых пешек «d» и «с» решает исход партии. **12...Фd6 13.Лс2 ed 14.ed Kf4 15.c5 K:d5 16.ed Ф:d5 17.c6+**, и чёрные проигрывают ладью.

Часто при пешечном штурме короля противника атакующая сторона двигает вперёд пешку, не заботясь о её защите. Если противник её забирает, то сразу открывается вертикаль, по которой тяжёлые фигуры быстро вводятся в бой.

*Спасский – Петросян
Москва, 1969 г.*

В этой позиции планы сторон очевидны – атака на противоположных флангах. Однако белые создают реальные угрозы первыми, так как позиция чёрного короля ослаблена ходом h6. Вообще в позициях с разносторонними рокировками не рекомендуется «делать форточку» без крайней необходимости, так как выдвинутая вперёд пешка становится объектом атаки неприятеля и служит «зацепкой» для вскрытия линии.



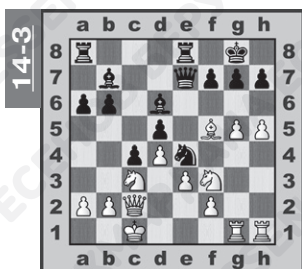
(14-2) **1.g4!** С угрозой g4-g5. **1...K:g4**. Приходится брать пешку, но тогда вскрывается линия «g». **2.Фg2 Kf6 3.Лg1 Cd7 4.f5!** Усиливая действие слона по диагонали a2-g8 и открывая линию «f». **4...Kph8 5.Ldf1 Фd8**. Чёрные вынуждены защищаться, о контратаке речи быть не может. **6.fe fe 7.e5!!** Теперь белый конь подключается к атаке через поле e4. **7...de 8. Ke4 Kh5**. На 8...ed последовало бы 9.K:f6 gf 10.Фg8x. **9.Фg6 ed 10.Kg5!!** С угрозой мата на h7. **10...hg 11.Ф:h5+ Kpg8 12.Фf7+ Kph8 13.Lf3** с неотразимой угрозой мата на h3. А если **13...e5**, то **14.Фg8x**.

Труднее проводить пешечный штурм при разносторонних рокировках, если пешки в позиции короля противника не трогались с места. Часто в таких случаях для быстрейшего и успешного развития атаки бывает необходимо пожертвовать пешку или фигуру.

*Рубинштейн – Тейхман
Вена, 1908 г.*

У белых всё готово для атаки на чёрного короля, но нет открытой линии на королевском фланге для успешного вторжения. Прорваться пешками сразу не уда-

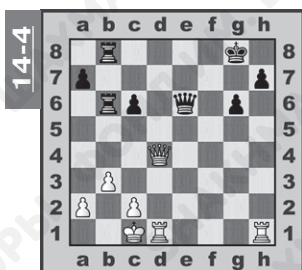
ётся. На 1.h6? чёрные отбили бы всю атаку ходом 1...g6, а на 1.g6 чёрные могут защититься ходом 1...fg 2.hg h6. Поэтому для вскрытия линии белые жертвуют слона.



(14-3) **1.С:h7+!! Кр:h7 2.g6+ Кpg8**. Если 2...fg, то 3.К:e4 de 4.Кg5+ Кpg8 5.Ф:c4+ Кph8 (на 5...Кpf8 следует 6.Кh7x) 6.hg+ Ch2 7.Л:h2x. **3.К:e4 de 4.h6!** Вскрытие линии h обеспечивает белым быструю победу. **4...f6 5.hg ef 6.Лh8+ Кр:g7 7.Лh7+ Кpg8 8.Фf5 c3 9.Л:e7**. Чёрные сдались.

Помимо пешечного штурма, в позициях с разносторонними рокировками применяется и фигурная атака. В этом случае пешечное прикрытие короля может быть разрушено с помощью жертвы.

Основную идею атаки при разносторонних рокировках – вскрыть вертикаль на фланге и подключить к атаке тяжёлые фигуры – можно проследить на следующих примерах.



Риверон – Кабрера (1991 г.)

(14-4) **1.Л:h7 Кр:h7 2.Лh1+ Кpg8 3.Фh8+ Кpf7 4.Лh7x.**

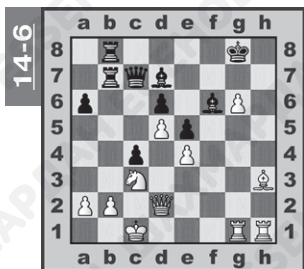
Алехин – Тартаковер (1927 г.)

Гармоничное развитие фигур и перевес в развитии позволили Алехину нанести блестящий удар.



(14-5) **1.Кh6+!!** Жертва коня, разрушающая прикрытие чёрного короля. **1...gh 2.С:h7+!!** А теперь ещё и жертва слона. **2...К:h7**. Проигрывает сразу 2...Кр:h7 из-за 3.Ф:f7+ Кph8 4.Л:d8. **3.Фg4+**, к атаке подключается ферзь. **3...Кph8 4.Л:d8 Л:d8 5.Фe4**, выигрывая ферзя за две фигуры.

Атаки при разносторонних рокировках отличаются исключительной остротой, требуют большой тактической изобретательности и умения находить скрытые возможности. В таких позициях важен каждый темп.



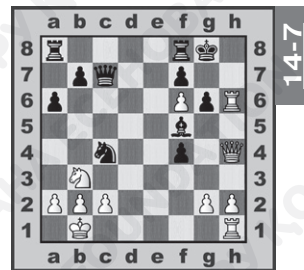
Пахман – Пильняк (1959 г.)

(14-6) И белые, и чёрные готовы начать атаку на неприятельского короля. Но атака чёрных немного запаздывает. **1.Фf2**, белые быстрее подключают к атаке своего ферзя. **1...Лf8**. Чёрные грозят вскрытым нападением, но следует **2.g7! Cg5+ 3.Л:g5 Л:f2 и 4.Се6+**, позиция чёрных безнадежна. **4...С:e6 5.Лh8+ Kpf7 6.g8Ф+ Kpf6**. На **6...Кре7** выигрывает **7.Фе8+ Kpf6 8.Лg6x. 7.Лg6+ Кре7 8.Фе8x**.

Стифлер – Ффистер (1977 г.)

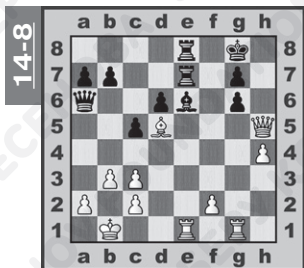
В следующей позиции чёрному королю грозит мат в один ход. Но сейчас очередь хода за чёрными. Это даёт им шанс на спасение.

(14-7) **1...Ka3+ 2.ba Ф:c2+ 3.Кра1 Фc3x**. А если белые пойдут **2.Кра1**, то последует **2...К:c2+ 3.Крb1 Kd4+ 4.Кра1 К:b3+ 5.ab Фа5x**.



Каруана – Ланда (2010 г.)

У белых под боем ферзь. Также чёрные угрожают взять слона на d5. Но белые находят остроумный ответ.



(14-8) **1.Л:e6!** Теперь если чёрные бьют ферзя **1...gh**, то белые дают мат следующим образом. **2.Л:e7+ Kpf8 3.Лf7+ Kpg8 4.Лg:g7+ Kph8 5.Лh7+ Kpg8 6.Лfg7+ Kpf8 7.Лg8x**. Если чёрным отказаться от взятия ферзя и сыграть **1...Л:e6**, то белые выигрывают после **2.Ф:g6** с угрозой мата на g7. **2...Л8e7 3.С:e6+ Л:e6** (на **3...Kpf8** белые отвечают **4.Фf6+ gf 5.Лg8x** или **4...Кре8 5.Л:g7** с лишней фигурой). **4.Ф:g7x**.

Итак, в позициях с разносторонними рокировками каждый из соперников стремится первым начать атаку. Успех будет сопутствовать той стороне, которая первой захватит инициативу и создаст конкретные угрозы. В связи с этим возрастает ценность каждого хода.

Основным методом атаки короля при разносторонних рокировках является пешечный штурм. Продвижение пешек вперёд необходимо для вскрытия одной или нескольких вертикалей с прямой атакой короля тяжёлыми фигурами.

Атаки при разносторонних рокировках отличаются исключительной остротой, требуют большой тактической изобретательности и умения находить скрытые возможности.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается разыграть типовые позиции на тему: «Атака на короля при разносторонних рокировках». Партию следует записывать. Для уравнивания шансов одну и ту же позицию можно разыгрывать и белыми, и чёрными. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей как на хорошие образцы проведения атаки на короля, так и на партии, в которых игроки играли без плана.

Позиции для разыгрывания (14-9, 14-10, 14-11):



Ход чёрных.



Ход чёрных.



Ход белых.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 14. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какой вид атаки встречается чаще всего в позициях с разносторонними рокировками?

Ответ запиши: **пешечный штурм.**

Задание № 2.

Почему в позициях с разносторонними рокировками «форточку» надо делать только в случае крайней необходимости?

Ответ запиши: **выдвинутая пешка может служить зацепкой для вскрытия линии.**

Задание № 3.

Важно ли при атаке на короля иметь прочное положение в центре?

Ответ запиши: **да, важно. Атака на фланге должна проводиться при обеспеченном центре.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ладьи. Ответ запиши.



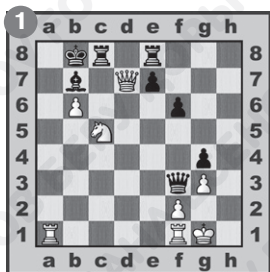
1.Лh8+ С:h8 2.Фh7x.



1.Лh5+ gh 2.Фf6x.

Задание № 5.

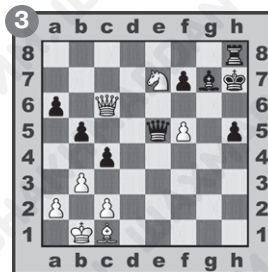
Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.



1. $\Phi d6+ ed$ 2. $Kd7x$.



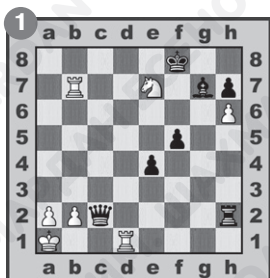
1. $\Phi h6+ gh$ 2. $h4x$.



1. $\Phi g6+ fg$ 2. fgx .

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, матует ладья. Ответ запиши.



1. $Kg6+ hg$ 2. $Ld8x$
 (1... $Kpg8$ 2. $L:g7x$,
 1... $Kpe8$ 2. $Le7x$).



1. $\Phi g6+ Л:g6$ 2. hgx .



1. $\Phi d8+ \Phi:d8$ 2. $Л:h7x$
 (1... $Kpg7$ 2. $Л:h7x$).

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в три хода чёрному королю. Ответ запиши.



1. $\Phi h6+ Л:h6$
 2. $C:h6+ Kph7$ 3. $Cf8x$.



1. $\Phi b6+ Kp:b6$
 2. $Cd4++ Кра5$
 3. $Cb6x$ (1... $Кра8$
 2. $\Phi:a6+ Ла7$ 3. $\Phi c8x$).

Задание № 8.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля и дай мат в три хода. Ответ запиши.



**1. Kg6+ K:g6 2. Ф:h7+
Кр h7 3. Лh5x (1...Ф:g6
2. Ф:d8+ Фе8 3. Ф:e8x).**



**1. Ф:f8+ Кр:f8 2. Лd8+
Кре7 3. Ле8x.**

Задание № 9.

Ход чёрных. Проведи атаку на белого короля и дай мат в четыре хода. Ответ запиши.



**1...Ке2+ 2.Л:e2 Лf1+
3.Кр:f1 Фh1+ 4.Кpf2 Kg4x.**



**1...Ф:h2+ 2.Кр:h2 Kg4+
3.Кpg1 Kh3+ 4.Кpf1 Kh2x.**



Задание № 10.

Ход белых. Проведи атаку на короля, используя жертву ладьи. Ответ запиши.

1. Лh7+ Кр:h7 2. Фh5+ Кpg7 3. Фg6+ Кph8 4. Фh6x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Как надо располагать свои фигуры, для того чтобы пешечный штурм был успешен?

Ответ запиши: **фигуры не должны мешать пешкам продвигаться вперёд.**

Задание № 13.

Какова основная задача атаки при разносторонних рокировках?

Ответ запиши: **вскрыть линии и подключить к атаке тяжёлые фигуры.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ладьи. Ответ запиши.



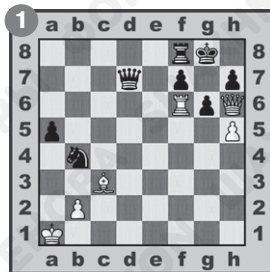
1. Лg5+ fg 2. Ф:g5x.



1. Л:a6+ ba 2. Ф:b8x
(1... Кр:a6 2. Фb6x).

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя на g7. Ответ запиши.



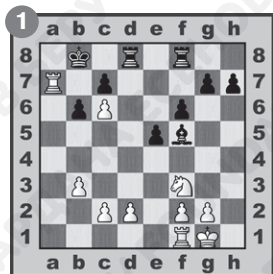
1. Фg7+ Кр:g7 2. Л:g6x.



1. Фg7+ С:g7 2. Кf6x.

Задание № 16.

Ход белых. Создай угрозу мата в один ход. Ответ запиши.



1.Лфa1 с угрозой 2.Ла8х. 1.Лd8 с угрозой 2.Ф:h7х.

Задание № 17.

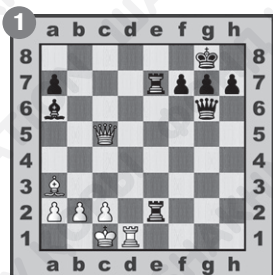
Ход чёрных. Поставь мат в два хода. Ответ запиши.



1...Фa1+ 2.С:a1 Л:a1х. 1...Кc:b3+ 2.cb К:b3х.

Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в три хода чёрному королю. Ответ запиши.

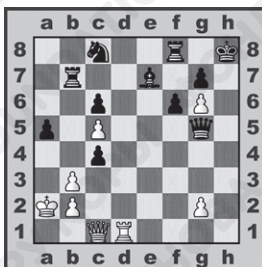


**1.Лd8+ Ле8 2.Фf8+ Л:f8
3.Л:f8х.**

**1.Фh6 С:f6 2.gf g6
3.Фg7х (1...gh 2.ghx,
1...g6 2.Фg7х).**

Задание № 19.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля. Ответ запиши.



1.Лh1+ Кpg8 2.Ф:c4+ Фd5

3.Лh8+ Кр:h8 4.Фh4+ Кpg8 5.Фh7x.

§15. Основные принципы разыгрывания эндшпиля

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей об эндшпиле как об одной из стадий шахматной партии, познакомить с планами игры в эндшпиле; показать основные принципы разыгрывания эндшпиля; учить детей ориентироваться и составлять план игры в эндшпиле на основе изученных принципов разыгрывания окончания; формировать навыки детей в разыгрывании окончаний;

- 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. Напомнить детям, что партия состоит из трёх частей: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Перейти к теме урока: «Основные принципы разыгрывания эндшпиля». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что в эндшпиле меняются планы игры на выигрыш. Основным планом игры является образование проходной пешки и проведение её в ферзи. План атаки на короля встречается гораздо реже. Познакомить детей с основными принципами разыгрывания окончаний. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (разыгрывание тематических позиций). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Напомнить детям, что шахматная партия состоит из трёх частей: дебюта, миттельшпиля и эндшпиля. Если игра не заканчивается в первых двух стадиях, то партия переходит в окончание. Перейти к теме урока: «Основные принципы разыгрывания эндшпиля».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что при переходе партии в стадию эндшпиля меняются планы игры у сторон. Теперь основным является план, связанный с проведением пешки в ферзи. План атаки на короля встречается реже, только в том случае, если неприятельский король находится в неудачном положении. Познакомить детей с основными принципами разыгрывания эндшпиля. Разобрать учебные примеры.

Далеко не всегда случается так, что партия заканчивается в середине игры – прямой атакой на короля или завоеванием материального перевеса, который не оставляет сопернику никаких шансов на спасение. Упорная борьба часто приводит к тому, что исход партии решается в заключительной стадии – эндшпиле, когда на доске остаётся ограниченное количество боевых единиц.

В эндшпиле меняются планы игры. В отличие от миттельшпиля, где преимущественно проводятся два примерно равноценных плана – атака на короля или игра на выигрыш материала, – в эндшпиле основным планом игры на выигрыш является план, связанный с образованием проходной пешки. Значительно реже встречается игра на атаку (атака малыми силами).

В эндшпиле большое значение приобретает расположение пешек. Так как фигур на доске остаётся мало, труднее становится защищать слабые пешки.

Возрастает роль и остальных фигур, особенно ладей, при наличии открытых линий. Король в окончании становится активной, атакующей фигурой. Король может нападать на фигуры и пешки противника и помогать своим пешкам пройти в ферзи.

В конце партии решающее значение играет фактор времени. Часто от одного хода зависит исход партии.

Основными принципами разыгрывания окончаний являются: принцип централизации, принцип безопасности (создание убежища для короля), принцип активности, принцип взаимодействия фигур.

Принцип централизации. В отличие от дебюта и миттельшпиля, в эндшпиле этому принципу должен следовать даже король. Более того, именно от правильного использования короля зависит исход партии.

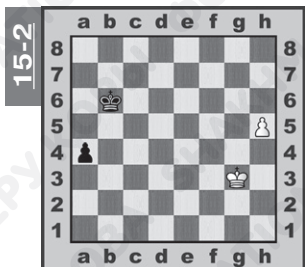
Разберём пример, характеризующий данный принцип.

(15-1) В этой позиции у белых преимущество за счёт того, что их король занимает активную позицию в центре. У белых есть возможность пройти своим королём к пешке b6, побить её и провести свою пешку в ферзи. **1.Kpf5 Kpf6 2.Krc6.** Чёрные этому плану ничего не могут противопоставить, поэтому они проигрывают.



Следует добавить, что принцип централизации, как, впрочем, и другие принципы эндшпиля, тесно связан с элементом времени. В эндшпиле возрастает значение каждого темпа.

В следующей позиции выигрыша достигает та сторона, чья сейчас очередь хода.

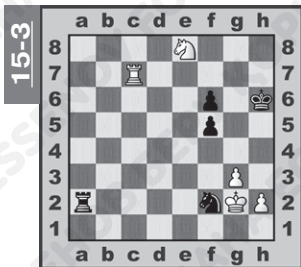


(15-2) При ходе белых следует **1.h6 a3 2.h7 a2 3.h8Ф.** Белые проводят ферзя и устанавливают контроль над полем превращения чёрной пешки.

При ходе чёрных: **1...a3 2.h6 a2 3.h7 a1Ф.** Роли поменялись, теперь белые должны признать себя побеждёнными. Для победы им не хватило одного темпа.

Из принципа централизации вытекает другой принцип эндшпиля – **создание убежища для короля.** Наступая, король должен думать о собственной безопасности. Наступление без оглядки – не лучший способ проявления инициативы.

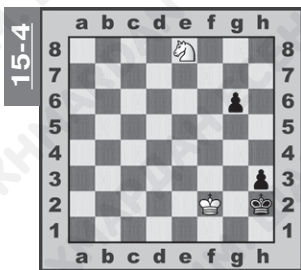
Так, в следующей позиции белые, спасаясь от угрозы открытого шаха, сыграли по направлению к центру без учёта конкретной обстановки.



(15-3) **1.Kpf3?** Правильно было 1.Kpg1. **1...Kg4 2.Lf7 Лf2х.**

Белый король очутился в матовой сети, выбраться из которой можно было лишь ценой ладьи и коня. 2.Lh7+ Kр:h7 3.К:f6+ K:f6 4.Kpf4.

В следующем знаменитом этюде причиной поражения чёрных стала стеснённая позиция чёрного короля.



(15-4) **1.Kf6 Kph1.** Чёрный король оказался стеснён собственной пешкой. **2.Kg4 h2 3.Kpf1 g5 4.Kf2х.**

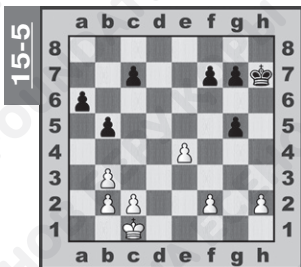
В эндшпиле главные враги короля – ферзь и ладья, и чтобы избавиться от их назойливого преследования, рекомендуется готовить для короля убежище, где бы он мог укрыться от шахов.

А. Сальвио, 1634 г.

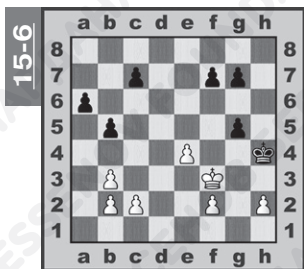
Важное значение в эндшпиле имеет **принцип активности**. Преимущество оказывается у той из сторон, чьи фигуры расположены более активно.

Большое значение в окончании имеет активность короля. Активный король нападает на слабые пешки, ограничивает подвижность короля соперника и помогает своим пешкам пройти в ферзи.

В следующем окончании, которое сложилось в партии между Д. Пшепюркой и Ф. Маршаллом (1906 г.), чёрным удалось добиться победы благодаря активной роли короля.

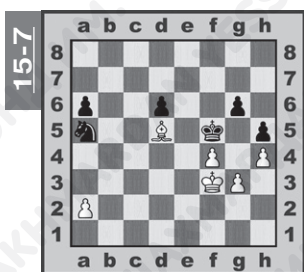


(15-5) Позиция белых хуже из-за слабости пешек королевского фланга. Задача королей – помочь пешкам добраться до заветной цели – превратиться в ферзя. **1.Kpd2 Kpg6 2.Кре3 Kph5 3.Kpf3 Kph4.** Чёрный король без труда подобрался к слабым белым пешкам.



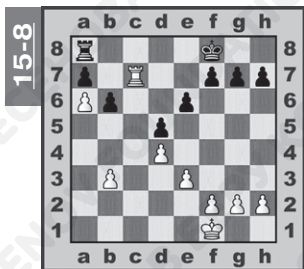
(15-6) **4.e5 Kph3**. Белые не могут защитить свои пешечные слабости. **5.c4 Kp:h2 6.Kpg4 Kpg2 7.Kp:g5 Kp:f2 8.c5 Kpe3**. Белые ничего не могут противопоставить грозному королю чёрных, поэтому они сдались.

В следующей позиции решающим фактором для победы белых стало активное расположение белого слона.



(15-7) Ход чёрных, но они никак не могут помешать планам белых. Белый слон в центре парализовал чёрного коня на краю доски. Чёрные оказались в затруднительном положении, так как им практически некуда ходить. **1...Kpf6**. Чёрный король вынужден дать дорогу белому королю, который в свою очередь может пройти как к пешкам королевского фланга, так и отправиться на ферзевый фланг с целью выиграть коня и пешку аб. Не спасает и **1...g5 2.hg Kpg6 3.Kpe4 Kpg7 4.Kpf5**, белый король оттесняет своего коллегу от пешек. **2.Kpe4 Kpg7 3.f5 gf+ 4.Kp:f5 Kph6 5.Kpf6 Kph7 6.Kpg5**, белые выигрывают пешку h5 и проводят свою пешку в ферзи. Чёрные фактически играли без фигуры, так как конь на краю доски оказался совсем бесполезным.

Активное положение белой ладьи на 7-ой горизонтали оказывается решающим фактором в следующей позиции.

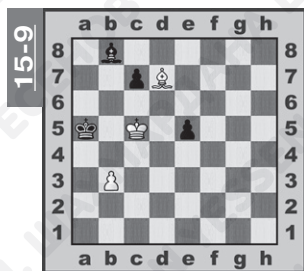


(15-8) Белая ладья приковала чёрные фигуры – ладью и короля – к защите слабых пешек. Теперь белый король может спокойно отправиться на ферзевый фланг с целью выиграть пешку a7 и провести свою пешку в ферзи. **1.Kpe2 Kpe8 2.Kpd3 Kpf8 3.Kpc3 Kpe8 4.Kpb4 Kpf8 5.Kpb5 Kpe8 6.Kpc6 Kpf8 7.Kpb7**. Чёрная ладья вынуждена отступить, и пешка a7 гибнет.

Не менее важен в эндшпиле **принцип взаимодействия фигур**. Их сила значительно возрастает, когда они своими действиями дополняют друг друга.

В качестве примера рассмотрим следующий этюд.

Т. Георгиев, 1935 г.



(15-9) У чёрных лишняя пешка, но белые имеют преимущество в активности и взаимодействии фигур. Чёрный слон расположен плохо, ему мешает собственная пешка на с7. Белые должны играть очень решительно, иначе они могут растерять своё преимущество. **1.b4+!** Действительно, стоит только белым сделать пассивный ход, например, 1.Cf5, как чёрные тут же активизируют слона 1...Ca7+ 2.Kрc6 Cb6, и преимущество белых испарится.

1...Кра6 2.Крс6! Чёрного слона выпускать на свободу нельзя! **2...e4.** Чёрные стараются использовать свой последний шанс – проходную пешку. **3.Ce6 e3 4.Cc4+ Кра7 5.b5 Кра8.** После этого хода у чёрного короля остаётся всего два поля, но чёрный слон готов вырваться на свободу. Поэтому белым пришло время плести матовую сеть. **6.Cd5!** Слон становится в засаду. **6...Кра7.** Если 6...e2, то 7.b6 e1Ф 8.Крс5+ c6 9.C:c6x. **7.Cf3 Кра8.** Слон остался в засаде на большой диагонали, кроме того, он контролирует продвижение пешки. **8.b6 e2 9.Крс5+ c6 10.C:c6x.**

Итак, в эндшпиле основным планом игры является проведение пешки в ферзи. В окончании меняется роль короля – он становится активной, атакующей фигурой. Король может нападать на фигуры и пешки противника и помогать своим пешкам пройти в ферзи. Возрастает роль и остальных фигур, особенно ладей, при наличии открытых линий.

В эндшпиле большое значение приобретает расположение пешек. Так как фигур на доске остаётся мало, труднее становится защищать слабые пешки. Ценность пешек возрастает: если в миттельшпиле центральные пешки имеют большее значение, чем крайние, то в окончании, наоборот, фланговые проходные пешки оказываются сильнее центральных.

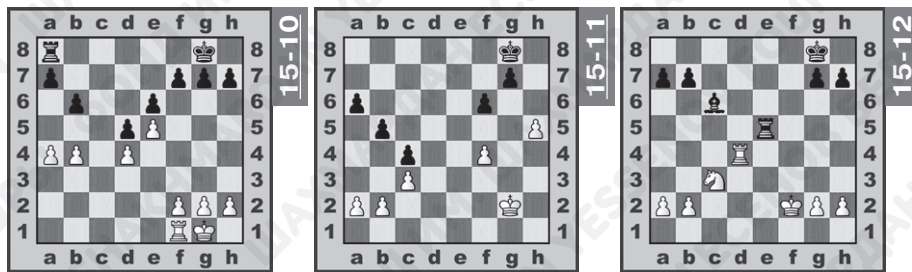
В конце партии решающее значение играет фактор времени. Часто от одного хода зависит исход партии.

Основными принципами разыгрывания окончаний являются:

- принцип централизации;
- принцип безопасности (создание убежища для короля);
- принцип активности;
- принцип взаимодействия.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается разыграть типовые позиции на тему: «Основные принципы разыгрывания эндшпиля». Партию следует записывать. Для уравнивания шансов одну и ту же позицию можно разыгрывать и белыми, и чёрными. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей как на хорошие образцы разыгрывания окончаний, так и на партии, в которых игроки нарушали принципы разыгрывания эндшпиля.

Позиции для разыгрывания (15-10, 15-11, 15-12):



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

5. 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.

Какой основной план игры в эндшпиле?

Ответ запиши: **проведение пешки в ферзи.**

Задание № 2.

Имеет ли значение расположение пешек в окончании?

Ответ запиши: **да, имеет. Слабые пешки становятся труднее защищать.**

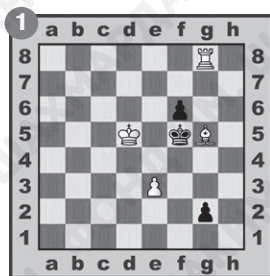
Задание № 3.

Может ли в эндшпиле от очереди хода зависеть результат партии?

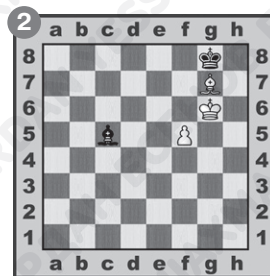
Ответ запиши: **да, может. Очень часто исход партии в окончании зависит от того, чья очередь хода.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя неудачное положение чёрного короля. Ответ запиши.



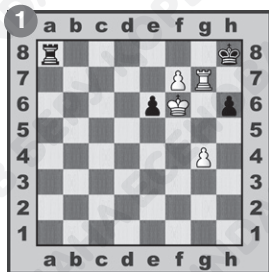
1. Ch6 g1 ♕ 2. e4x.



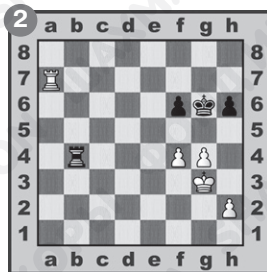
1. f6 Cf8 2. f7x.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя активное положение белых фигур. Ответ запиши.



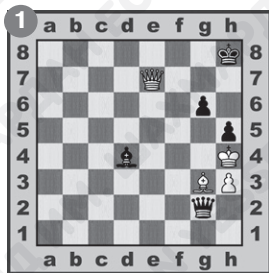
1. Крг6 Лf8 2. Лh7x.



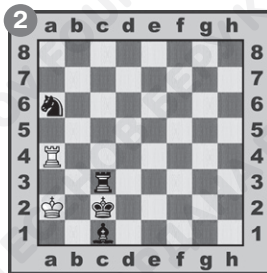
**1. f5+ Крг5 2. h4x
(или 2. Лg7x).**

Задание № 6.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода белому королю. Ответ запиши.



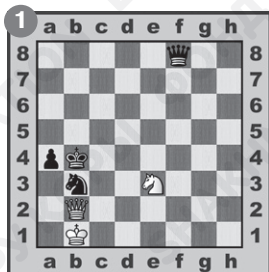
1...Фe4+ 2. Ф:e4 Cf6x.



**1...Kb4+ 2. Л:b4 Лa3x
(2. Кра1 Cb2x).**

Задание № 7.

Ход белых. Заставь неприятельского короля стать в невыгодную позицию и поставь мат в два хода. Ответ запиши.



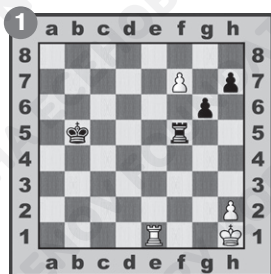
1. Фa3+ Кр:a3 2. Кc2x.



1. Лf6+ Кр:d5 2. Лd6x.

Задание № 8.

Ход белых. Проведи пешку в ферзи, используя двойной удар. Ответ запиши.



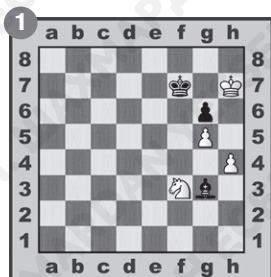
1. Лe5+ Л:e5 2. f8Ф.



1. Кc7+ К:c7 2. b7+ (2. bc).

Задание № 9.

Ход белых. Могут ли белые создать проходную пешку? Ответ запиши.



**Да, могут. 1. h5 gh
2. g6+ Кpf8 3. g7+.**



**Да, могут.
1. c6 bc 2. Лb5 cb 3. b7.**

Задание № 10.

Ход белых. Могут ли они выиграть? Ответ запиши.



Да, могут. 1. b6 g2 2. c6 g1Ф 3. cbx (2...bc 3. b7+).

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Какова задача короля в конце партии?

Ответ запиши: **помочь своим пешкам пройти в ферзи и не пустить неприятельские пешки в ферзи.**

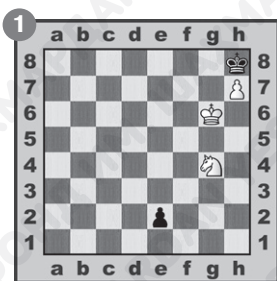
Задание № 13.

Перечисли основные принципы разыгрывания окончаний.

Ответ запиши: **централизация, безопасность короля, активность, взаимодействие.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя неудачное положение чёрного короля. Ответ запиши.



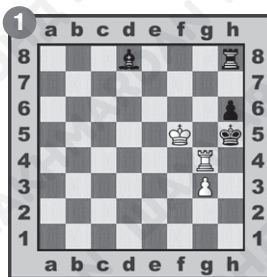
1. Kh6 e1Ф 2. Kf7x.



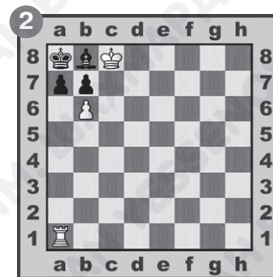
1. Kf7++ Kpg8 2. Kh6x.

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя активное положение белых фигур. Ответ запиши.



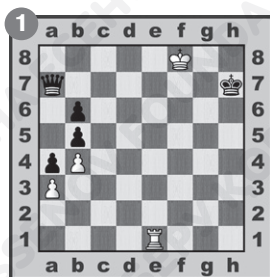
1. Лh4+ C:h4 2. g4x.



**1. Ла6 ба 2. b7x
(1...Ce5 2.Л:a7x).**

Задание № 16.

Ход белых. Могут ли белые использовать пассивное положение чёрных фигур и выиграть окончание? Ответ запиши.



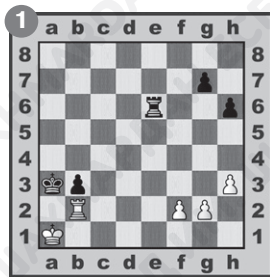
1. Лe7+ Ф:e7 2. Кp:e7
(1...Крh8, нельзя 2.Л:a7 – пат;
2.Кpf7 Фa6 3.Лe8+
Крh7 4.Кpf6).



1. Лf8+ Кp:f8
2. g7+ Кpg8
3. d5 Кpf7 4. ghФ.

Задание № 17.

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



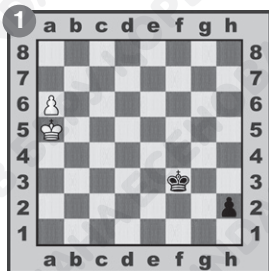
1...Лe1+ 2.Лb1 b2x.



1...g5+ 2.Кpg4 Ce2x.

Задание № 18.

Ход белых. Выиграй партию, воспользовавшись преимуществом хода. Ответ запиши.



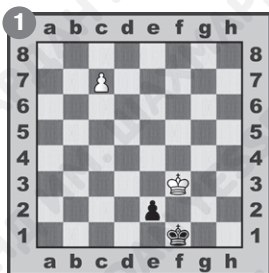
1. a7h1Ф
2. a8Ф+ Kpf2 3. Ф:h1.



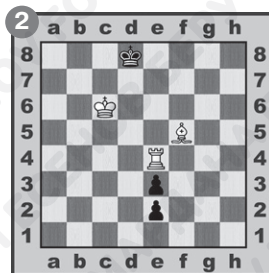
1. h8Ф e1Ф
2. Фе8+ Kpf3 3. Ф:e1.

Задание № 19.

Ход белых. Создай угрозу мата чёрному королю. Ответ запиши.



1. c8Ф e1Ф 2. Фc2.



1. Cd7 e1Ф 2. Лe8x.

§16. Обобщающий урок

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль», знания детей о стадиях шахматной партии, об основных принципах разыгрывания дебюта, миттельшпиля и эндшпиля. Учить применять на практике полученные знания. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Учить детей обдумывать каждый ход, во время партии действовать согласно принятых правил поведения игроков во время шахматной партии. Формировать навыки игры в шахматы;
- 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, 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 стадии шахматной партии, основные принципы разыгрывания дебюта, миттельшпиля и эндшпиля. (3 мин.)
2. Рассказать детям о типичных ошибках, которые могут встречаться на всех стадиях шахматной партии. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. (7 мин.)
3. Игровая часть урока. Проведение шахматного турнира. (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. Напомнить детям, что шахматная партия состоит из трёх частей: дебюта, миттельшпиля и эндшпиля. Напомнить детям основные принципы разыгрывания всех стадий шахматной партии. Сообщить, что на этом уроке будет проводиться шахматный турнир.

2. Основная часть урока. Рассказать о типичных ошибках, которые могут встречаться на всех стадиях шахматной партии.

Начинающие игроки во время шахматной партии допускают одни и те же ошибки, которые могут встречаться на всех трёх стадиях партии:

1. *Слишком быстрые (поспешные) ходы.* Во время игры в шахматы торопиться не стоит, это не гонки. Играть надо внимательно и стараться замечать, что задумал соперник.

2. *Игра «руками».* Многие начинающие игроки, не подумав, хватаются за фигуры. Не надо тянуть руку за фигурой, пока точно не решил сделать ход.

3. *«Зевки».* Начинающие игроки из-за поспешности не замечают незащищённые фигуры, оставляют под боем или ставят под бой фигуры, которые соперник может тут же побить.

4. *Ходы, которые делаются без учёта игры соперника.* После каждого хода соперника надо задать себе мысленно вопрос: «Чем он мне угрожает?» Только после ответа на этот вопрос можно обдумывать свой следующий ход.

5. *Внимание сосредоточено только на одной части доски.* Начинающие игроки часто концентрируют своё внимание на одном участке доски. Перед тем как сделать ход, надо внимательно посмотреть на всю доску.

6. *Увлечение бесцельными шахами.* Очень часто игрок забывает, что не всякий шах хорош. Шах должен быть полезен, ведь цель игры – поставить мат, а не объявить шах. Каждый ход должен быть обоснован.

7. *Бездумные размены фигур, без учёта других ходов.* Размен фигур без учёта конкретной ситуации часто бывает ошибочным. У игрока всегда должны быть веские причины на размен фигур.

8. *Взятие пешек.* Прежде чем побить какую-либо пешку, надо убедиться в том, что соперник не получит преимущество в развитии и активности фигур и не создаст опасных угроз королю, а фигура, побившая пешку, не попадёт в ловушку.

9. *Пассивная игра.* В шахматах побеждает тот, кто нападает. Необходимо играть активно, нападать и создавать угрозы.

10. *Бесцельные ходы пешками.* Очень часто когда начинающий игрок не знает, что делать, он ходит пешкой. Надо помнить, что пешки назад не ходят, поэтому, сделав ненужный ход пешкой, можно до конца игры ослабить позицию.

11. *Боязнь проигрыша.* Проигрывать никто не любит, но и нет такого шахматиста, который бы не проигрывал партии. Причина проигрыша – допущенная ошибка. Проигрышей бояться не надо, наоборот, надо разобраться, в чём причина поражения, и постараться эту ошибку в следующих партиях не повторять.

3. Игровая практика. Проведение шахматного турнира. Преподаватель выбирает систему проведения турнира. (Подробное описание систем проведения турнира смотри в уроке № 8.) Согласно выбранной системе проведения турнира учащиеся разбиваются на пары. Партия играется, по возможности, с часами и с записью ходов. Контроль времени: по 10-15 минут на партию каждому. В конце занятия преподаватель подводит итог, обращает внимание на типичные ошибки и методы их устранения.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике Урок 16. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какой наиболее эффективный способ выиграть партию?

Ответ запиши: **провести атаку на короля.**

Задание № 2.

Какие предпосылки должны сложиться в игре, чтобы атака на короля была успешной?

Ответ запиши: **ослабленное положение короля, перевес в атакующих фигурах над защищающимися, активное взаимодействие фигур, прочное положение в центре.**

Задание № 3.

Что надо делать в худшей позиции?

Ответ запиши: **защищаться и искать возможности для контратаки.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя ослабленное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. Фh7+ Kpf8 2. Ф:f7x.



1. Фg4+ Kph8 2. Фg7x.

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя разрушающую жертву ферзя. Ответ запиши.



1. Ф:h7+ Kp:h7 2. Лh5x.



1. Ф:c6+ bc 2. Са6x.

Задание № 6.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода белому королю. Ответ запиши.



1... Фg5+ 2. Kph1 Фg2x.



1... Фg1+ 2. K:g1(Л:g1) Kf2x.

Задание № 7.

Ход белых. Используй взаимодействие белых фигур и поставь мат в три хода.

Ответ запиши.



**1. Фh5 Лe8 (1...С:g5 2. Фh7x)
(1...g6 2. Фh7x) 2. Ch7+ Kph8
(2...Kpf8 3. Ф:f7x)
3. K:f7x.**



**1. Ф:h6+ gh
(1...Kpg8 2. Фh7x)
2. Kf7++ Kpg8 3. Kh6x.**



Задание № 8.

Ход белых. Проведи матовую атаку на чёрного короля.

Ответ запиши.

**1. Фh6+ Kpg8 2. Kd5 Фd4
(2...K:d5 3. Ф:h7x)
3. K:f6+ Ф:f6 4. Ф:h7x.**

Задание № 9.

Ход белых. Добейся материального преимущества. Ответ запиши.



**1. Л:f6 gf 2. Фg4+ Kpf8
3. Ф:d7 (с лишней фигурой).**



**1. Лe7 Ф:f3 2. Л:e8+ Kph7
3. gf (с лишней ладьёй).**



Задание № 10.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя жертву тяжёлых фигур. Ответ запиши.

1.Л:h7+ Кр:h7

(1...Крg8 2.Лg:g7+ К:g7 3.Л:g7+ Крh8 4.Фh6x)

2.Л:g7+ К:g7 (2...Крh8 3.Фh6x)

3.Фh6+ Крg8 4.Ф:g7x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Закончи фразу: «В шахматах побеждает тот, кто ...»

Ответ запиши: **нападает.**

Задание № 13.

Закончи фразу: «Владеющий преимуществом обязан ...»

Ответ запиши: **атаковать.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя ослабленное положение чёрного короля. Ответ запиши.



1. Ch6+ Крg8 2. Фg5x.



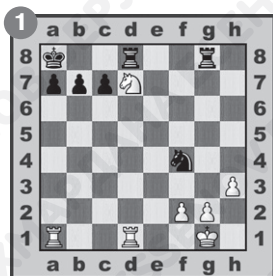
1. K:e7++ Крh8 2. K:g6x.



1. Фa6+ Крb8 2. Фb7x.

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву тяжёлой фигуры. Ответ запиши.



1.Л:a7+ Кр:a7 2.Ла1х.



1.Ф:f8+ Л:f8 2.Ке7х
1...Кр:f8 2.Лh8х.



1.Л:f6 С:f6 2.Фh7х.

Задание № 16.

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



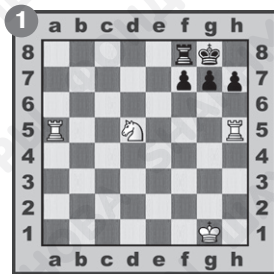
1...К:f3+ 2.Ф:f3 Фh2х.



1...Фh5+ 2.gh Лh4х.

Задание № 17.

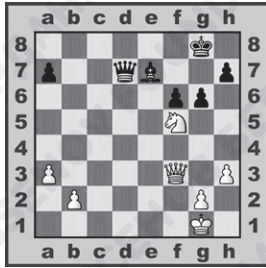
Ход белых. Поставь мат в три хода. Ответ запиши.



1.Ке7+ Крh8
2.Л:h7+ Кр:h7 3.Лh5х.



1.К:h5 К:h5 2.Л:h5 gh 3.Фg7х
(2...Ф:f6 3.Ф:h7х).

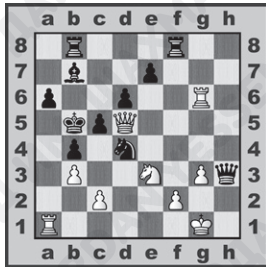


Задание № 18.

Ход белых. Добейся материального преимущества.

Ответ запиши.

1. Фd5+ Ф:d5 2. К:e7+ Кpf8 3. К:d5.



Задание № 19.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя жертву тяжёлых фигур. Ответ запиши.

1. Ла5+ Кр:a5 2. Ф:c5+ dc

(2...Kb5 3. Кc4x)

3. Кc4+ Крb5 4. Лb6x!

§17. Шахматная комбинация. Жертва, тема и мотив комбинации

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «шахматная комбинация», «жертва», «мотив комбинации». Познакомить детей с видами шахматных комбинаций, объяснить роль жертвы в определённый момент партии. Показать, как на шахматной доске применяются элементарные тактические удары. Учить детей определять идеи комбинаций. Закрепить полученные знания посредством дидактических заданий;
- развивающая – используя игровые задания, способствовать развитию памяти, внимания, развивать операционное мышление, счетные 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 ручки или карандаши.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, какую стадию шахматной партии называют эндшпилем, основные принципы игры в эндшпиле. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Жертва, тема и мотив комбинации». (5 мин.)
2. Объяснить детям основные отличия нападения, угрозы и жертвы в шахматах. Акцентировать внимание на роли тактических ударов в решающий момент борьбы. Познакомить детей с различными мотивами и целями комбинаций. (20 мин.)

3. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (7 мин.)
4. Игра в шахматы с заданной позиции между двумя учащимися. (8 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, какую стадию шахматной партии называют эндшпилем, основные принципы игры в конце партии. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Жертва, тема и мотив комбинации».

2. Шахматная комбинация. Жертва, тема и мотив комбинации.

Комбинация в шахматах – это жертва материала (пешки, фигуры, качества) с последующим форсированным манёвром, необходимая для достижения цели.

Целью комбинации может быть мат, выигрыш материала, а иногда и спасение от проигрыша путём вечного шаха или пата. Также при помощи комбинации часто добиваются получения каких-либо позиционных выгод: например, завладение важными полями или линиями для своих фигур, размен активных фигур противника и т.п.

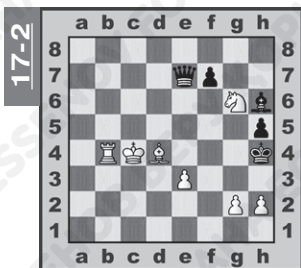
Жертва – это не только самое сильное, но и самое эффективное средство ведения борьбы. В отличие от таких приемов, как нападение или размен, жертва, возникая неожиданно, по крайней мере для одной из сторон, рушит представление о ценности тех или иных фигур.

Ради выгоды, которую должна принести та или иная комбинация, атакующая сторона согласна на любые жертвы, если только расчёт показывает, что всё, что отдано, будет с избытком возвращено. Например, когда для атаки на короля противника необходимо разрушить защитительные бастионы, можно пожертвовать не одну, а сразу несколько фигур, если в конечном итоге достигается мат.

В доказательство рассмотрим фантастический этюд А. Казанцева, за который на одной из шахматных олимпиад ему была присуждена золотая медаль.

(17-1) Рассмотрим внимательно решение этюда. Белые для победы используют свой единственный шанс –





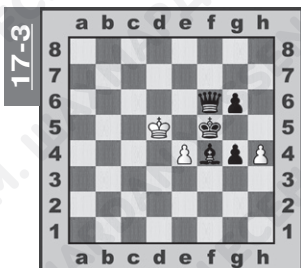
проходную пешку. Чёрные же только путём серии шахов могут остановить движение белой пешки в ферзи.

1. e7! Фa3+

2. Лb4! Фa7+

3. Кр:c4! Ф:e7 (17-2). Кажется, что угроза устранена.

Но тут и начинается настоящая шахматная красота...



4. К:g6+! fg

5. Cf6+! Ф:f6

6. Kpd5+ Kpg5

7. h4+ Kpf5

8. g4+ hg

9. Лf4+! C:f4

10. e4x! (17-3).

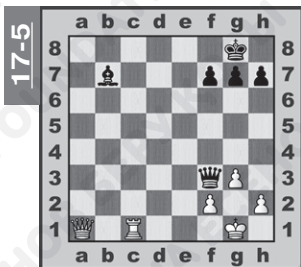
Ради неожиданной матовой идеи белые шли на большие материальные жертвы. Отдали ладью, коня, слона и две пешки!

Жертвой можно добиваться различных целей, но в первую очередь она служит средством уменьшения или даже полной ликвидации защитительных ресурсов противника. Следующие примеры показывают, как это делается.



(17-4) В приведённом на доске примере материальное равенство, но позиция обоюдоострая. Всё решает очередь хода. Чёрные грозят матом с a1, белые же путём жертвы слона заманивают чёрного короля в матовую сеть. **1. Ch6+! Кр:h6 2. Фf8x.**

Такой тип жертвы называется **завлечением**.



(17-5) В данном примере белый король опять находится в смертельной опасности. Ему грозит мат с поля g2 или h1. Но путём жертвы ферзя белые сами отвлекают чёрного слона от защиты восьмой горизонтали. **1. Фа8+! C:a8 2. Лс8x.**

Это пример **отвлекающей** жертвы.

17-6



(17-6) Король чёрных в опасности, но защита строится на том, что после шаха пешкой у него есть возможность отступить на поле h3. Однако белые жертвой ладьи отнимают у короля противника единственное свободное поле.

1.Лh3+! gh 2.g3x.

Эта жертва называется **блокирующей**.

(17-7) Чёрные грозят поставить белому королю мат в один ход путём 1...Ф:g2x. Их король, кажется, укрыт за своей пешкой. Но у белых находится эффектная жертва ладьи, с помощью которой они разрушают прикрытие короля и ставят форсированный мат.

1.Л:h7+! Кр:h7 2.Фh6x. Это пример **разрушающей прикрытие короля** жертвы.



17-7

В данном примере после размена ферзей, на который рассчитывали чёрные, возникло бы материальное равенство, и за счет проходной пешки на ферзевом фланге чёрные имели бы шансы на победу.

(17-8) Однако у белых находится эффектная жертва ферзя с целью **уничтожения защитника** последней горизонтали. **1.Ф:f8+ Кр:f8 2.Лс8+ Фd8 3.Л:d8x.**

17-8

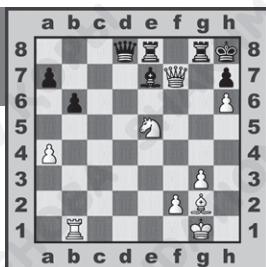


(17-9) Собственный белый ферзь мешает коню нанести сокрушительный удар с поля f7, поэтому белые находят удар, который с темпом его освобождает.

1.Фf6+! С:f6 2.Кf7x.

Целью жертвы в данном случае было всего лишь **освобождение поля**.

17-9



(17-10) Белые в безнадёжном положении, у них не хватает ряда фигур, а также над королём нависла угроза мата.

Неожиданный ход Ф:h7, направленный на **самоуничтожение** последней активной фигуры, приводит позицию к пату.

И ещё один тип жертвы.



17-10

Вывод:

Первый чемпион мира по шахматам Вильгельм Стейниц однажды заметил, что комбинации не возникают из ниоткуда и не являются озарением гения, а происходят из конкретной позиции. Он научил нас, как надо раскладывать любую позицию на составляющие её элементы. Но, оказывается, этот метод вполне применим при изучении комбинаций. Их тоже можно разложить на «кирпичики», которые поддаются изучению, как иностранные языки или математика.

Таким образом, в каждой комбинации различают:

1. Мотив или обстановку, указывающую на возможность проведения комбинации:

- *открытое положение короля,*
- *неудачное положение фигур,*
- *проходная пешка.*

2. Идею (тему) – способ осуществления комбинации:

- *завлечение,*
- *отвлечение,*
- *связывание,*
- *блокировка,*
- *освобождение поля или линии,*
- *уничтожение защиты.*

3. Цель – результаты, достигнутые комбинацией:

- *комбинации, ведущие к позиционным достижениям,*
- *комбинации на выигрыш материала,*
- *матовые,*
- *патовые.*

3. Выполнить задания 1-10 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. Цель игры – попробовать осуществить какой-нибудь тактический удар. Учитель обращает внимание, что необходимо играть внимательно, следить за угрозами соперника, отражать их и самому создавать угрозы.

5. 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.

Что такое шахматная комбинация?

Ответ: ***это жертва материала (пешки, фигуры, качества) с последующим форсированным манёвром, необходимая для достижения цели.***

Задание № 2.

Какими могут быть цели комбинации?

Ответ: ***мат, выигрыш материала, а иногда и спасение от проигрыша путём вечного шаха или пата.***

Задание № 3.

Какие типы шахматных жертв вы знаете?

Ответ: ***двойной удар, отвлечение, завлечение, связка, блокировка.***

Задание № 4.

Чего в первую очередь добиваются жертвой фигуры в шахматах?

Ответ: ***уменьшения или даже полной ликвидации защитительных ресурсов противника.***

Задание № 5.

Как называется тактический шахматный приём, позволяющий освободить для другой фигуры поле или линию?

Ответ: ***освобождение поля или линии.***

Задание № 6.

Как называется тактический приём, с помощью которого заставляют фигуры соперника встать на пути отступления своего же короля или фигуры?

Ответ: ***блокировка.***

Задание № 7.

Как называется тактический приём, используемый для устранения фигур соперника, защищающих или прикрывающих другие фигуры?

Ответ: **уничтожение защиты.**

Задание № 8.

Как называется тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле или линию, перестаёт выполнять защитительную функцию?

Ответ: **отвлечение.**

Задание № 9.

Как называется тактический приём, путём жертвы, нападения или угрозы вынуждающий фигуру соперника встать на слабое поле и позволяющий использовать данное ослабление?

Ответ: **завлечение.**

Задание № 10.

Как называется тактический приём, при котором в безвыходном положении жертвой одной из своих фигур можно добиться патовой ситуации?

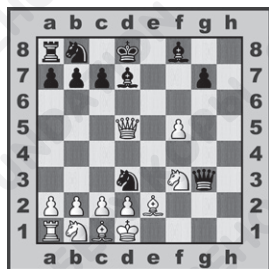
Ответ: **самоуничтожение.**

Ответы на домашнее задание:

Задания 12-18.

Заверши решение несложной задачи. Определи тип жертвы.

№ 12.



1...Фe1+! 2.К:f2 Кf2х.

Тип жертвы	№12
Завлекающая	
Отвлекающая	
Блокирующая	✓
Уничтожающая защиту	
Разрушающая прикрытие короля	
Освобождающая пространство	
Самоуничтожающая	

№ 13.



1. Лf8+! Кр:f8 2. Фg8x.

Тип жертвы	№13
Завлекающая	✓
Отвлекающая	
Блокирующая	
Уничтожающая защиту	
Разрушающая прикрытие короля	
Освобождающая пространство	
Самоуничтожающая	

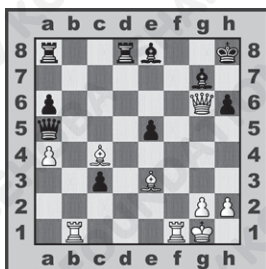
№ 14.



1. Ле8+! С:e8 2. Фg7x.

Тип жертвы	№14
Завлекающая	
Отвлекающая	
Блокирующая	
Уничтожающая защиту	
Разрушающая прикрытие короля	
Освобождающая пространство	✓
Самоуничтожающая	

№ 15.



1. Лf8+ С:f8 2. Фg8x.

Тип жертвы	№15
Завлекающая	
Отвлекающая	✓
Блокирующая	
Уничтожающая защиту	
Разрушающая прикрытие короля	
Освобождающая пространство	
Самоуничтожающая	

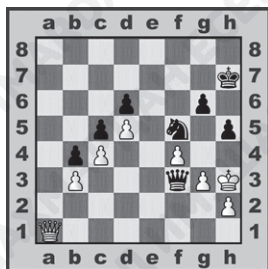
№ 16.



1. Л: f8+ Л: f8 2. Ф: g7x.

Тип жертвы	№16
Завлекающая	
Отвлекающая	
Блокирующая	
Уничтожающая защиту	✓
Разрушающая прикрытие короля	
Освобождающая пространство	
Самоуничтожающая	

№ 17.



1. Фg7+ Кр: g7 пат.

Тип жертвы	№17
Завлекающая	
Отвлекающая	
Блокирующая	
Уничтожающая защиту	
Разрушающая прикрытие короля	
Освобождающая пространство	
Самоуничтожающая	✓

№ 18.



1. Л: h7+ Кр: h7
2. Ф: f7+ Крh8 (или Сg7)
3. Лh3x.

Тип жертвы	№18
Завлекающая	
Отвлекающая	
Блокирующая	
Уничтожающая защиту	
Разрушающая прикрытие короля	✓
Освобождающая пространство	
Самоуничтожающая	

§18. Шахматная комбинация. Завлечение

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «завлечение в шахматах». Познакомить детей с шахматными комбинациями на тему «завлечение», объяснить основные цели приёма «завлечение». Показать на примерах, в каких случаях целесообразно его применять. 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.

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

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое комбинация, жертва, какими бывают темы комбинаций. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Завлечение». (5 мин.)

2. Объяснить детям, что называют приёмом «завлечение». Акцентировать внимание на роли тактических ударов в решающий момент борьбы. Познакомить детей с различными целями комбинаций на завлечение. (20 мин.)

3. Игровое задание. Самостоятельное решение несложных комбинаций. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-11. (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 комбинация, жертва, основные темы комбинаций. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Завлечение».

2. Шахматная комбинация. Завлечение.

Завлечение – тактический приём, вынуждающий (при помощи жертв, нападения или угроз) фигуру соперника занять определённое поле или линию с целью использования неудачного положения этой фигуры.

Чаще всего завлекаемой фигурой является король, после чего он получает шах и мат, однако завлечение различных фигур с последующим их выигрышем тоже очень распространённый тактический приём. Часто завлечение является последним шансом на спасение, когда с помощью жертвы создаются патовые ситуации.

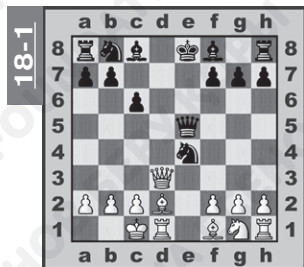
Как правило, комбинации на завлечение сопровождаются другими тактическими приёмами: двойным ударом, вскрытым шахом, открытым нападением и связкой.

Рассмотрим примеры, иллюстрирующие различные способы завлечения.

1. Завлечение с целью поставить мат.

Рети – Тартаковер, Вена, 1910 г.

Последним ходом чёрные съели белого коня на поле e4, совершив при этом роковую ошибку. В дебюте, когда легкие фигуры до конца не развиты и король не сделал рокировку, с большой ответственностью нужно относиться к ходам одной и той же фигурой второй раз. Чёрные погнались за материальными выгодами, забыв о безопасности своего короля, и получают мат в три хода.



(18-1) **1.Фd8+!** Жертвой ферзя белые завлекают чёрного короля под двойной шах.

1...Кр:d8 2.Сg5++ Крe8 3.Лd8x.

Если бы чёрный король от двойного шаха отступил на с7, то последовало бы 3.Cd8x.

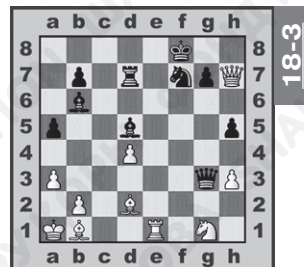
В следующем учебном примере белые спасаются от неизбежного мата с поля h2 единственным способом – жертвой ладьи – и сами заманивают вражеского короля в матовую сеть (18-2).

1.Ла8+! Кр:а8 2.Лс8х.



В третьем примере белые ценой ферзя завлекают неприятельского короля на поле g8, где он получает мат от ладьи (18-3).

1.Фg8! Кр:g8 2.Ле8х.



(18-4) Здесь белые снова жертвуют ферзя ради того, чтобы выманить чёрного короля на крайнюю вертикаль, где его противостояние с ладьёй заканчивается матом.

1.Фh7+! Кр:h7 2.Сf7+!

Слон отскочил, открыв тем самым удар ладьи и отняв у вражеского короля единственное поле для отступления. Такой приём называется «вскрытым ударом». **2...Ch4 3.Л:h4х.**



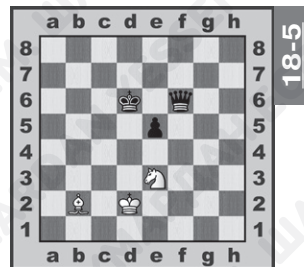
2. Завлечение с целью выигрыша фигуры.

В позиции на диаграмме у чёрных ферзь и проходная пешка против двух лёгких фигур противника. Кажется, что победа совсем близко. Однако у белых находится оригинальная жертва слона, после которой чёрные вынуждены попрощаться со своим ферзём и надеждами на победу.

(18-5) **1.С:e5+!** Слон наносит двойной удар на короля и ферзя, поэтому не побить слона чёрные просто не могут. А на любое взятие следует коневая вилка.

1...Ф:e5 2.Кс4+!

1...Кр:e5 2.Кg4+!

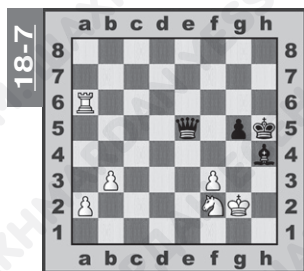


В следующем примере у белых снова недостаточная компенсация за ферзя, сдвоенные пешки g и h должны обеспечить чёрным легкую победу. Однако чёрный ферзь крайне неудачно расположен, и у белых находится красивая завлекающая комбинация, после которой они выигрывают заблудившегося ферзя (18-6).

1.Сg6! – обнаруживается, что единственным ответом для ферзя является взятие слона **1...Ф:g6**, на что следует **2.Ла6+! Крd5 3.Л:g6 1-0.**

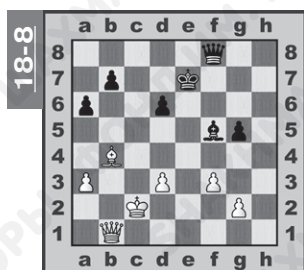


18-6



(18-7) **1.Лh6+! Крh6 2.Кg4+!**

С помощью временной жертвы ладьи белые заманили вражеского короля под двойной удар, и после выигрыша ферзя реализация двух проходных пешек не составит особого труда.

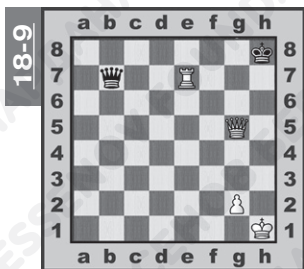


(18-8) На доске, на первый взгляд, равная позиция – материальное равенство, разноцветные слоны. Однако уже после следующего своего хода белые будут праздновать победу.

1.С:d6+! Слон наносит сквозной удар на короля и ферзя и заманивает короля под очередной сквозной удар, теперь уже от ферзя. **1...Кр:d6 2.Фb4+!**

3. Завлечение с целью создания патовой ситуации.

В позиции на следующей диаграмме белые находятся с лишней ладьей и пешкой, к тому же они угрожают матом в один ход. Позиция чёрных безнадежна и им впору сдаваться, если бы не нашлась оригинальная жертва ферзя с идеей использовать безвыходное положение своего короля.



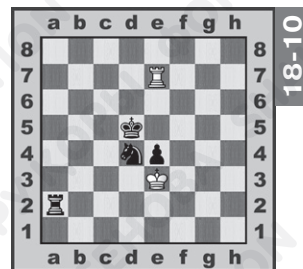
(18-9) **1...Ф:g2+!** И на любое взятие ферзя получает-
ся пат.

(18-10) В следующем примере уже белые оказались без материала и находят единственный шанс на ничью.

1.Лe5+!

(Нельзя было бить пешку 1.Л:e4 из-за сквозного удара Лe2+).

А на взятие ладьи получается пат. **1...Кр:e5.** Ничья.



Вывод:

«Завлечение» является одной из базовых тем в цикле «шахматные комбинации», поскольку встречается в практической партии довольно часто. Этот приём характеризуется заманиванием одной или нескольких фигур на определённое поле, на котором она расположена особенно неудачно. Часто после «завлечения» появляется возможность осуществить другие тактические приёмы, например, «связку» или «двойной удар».

3. Игровое задание.

В качестве игрового задания можно предложить ученикам самостоятельно найти решение в двух простых примерах из практики юных шахматистов, принимавших участие в школьном чемпионате мира, акцентировав внимание на том, что именно школьники во время своих партий нашли красивое решение.

Комбинации на завлечение часто встречаются в детских и любительских соревнованиях. Разберём несколько примеров из современной практики.

Кочукова – Бахытжан

(Чемпионат мира среди школьников. Сочи, 2016 г.)

(18-11) Белые путём жертвы ладьи завлекают короля в матовую сеть. **1.Л:h6+!** (На 1...Кр:h6 последует Фh3х).

В случае отказа чёрных рубить ладью они, так или иначе, получают безнадёжную позицию и через несколько ходов вынуждены признать поражение.

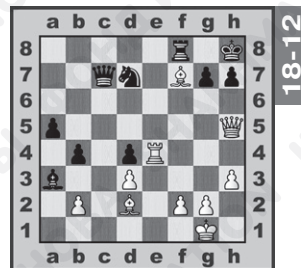
1...Kpg8 2.Л:g6+ Kpf8 3.Фh5 1-0.



Кежна – Озкескин (Чемпионат Европы среди школьников, Греция 2016 г.)

(18-12) **1.Ф:h7+! Кр:h7**

2.Лh4х.



4. Выполнить задания 1-11 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 18. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 13-21.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Что такое тактический приём «завлечение»?

Ответ: **тактический приём, вынуждающий (при помощи жертв, нападения или угроз) фигуру соперника занять определённое поле или линию с целью использования неудачного положения этой фигуры.**

Задание № 2.

В каких жизненных ситуациях может встретиться приём «завлечение»?

Ответ: **капкан, мышеловка.**

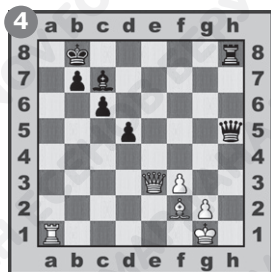
Задание № 3.

В каких стадиях шахматной партии встречается «завлечение»?

Ответ: **во всех – дебют, миттельшпиль, эндшпиль.**

Задания № 4-6.

Реши задания. Белые начинают и ставят мат в два хода с помощью завлечения.



1.Ла8+ Кр:а8

2.Фа7х.



1.С:g5+ Кр:g5

2.Фf4х.

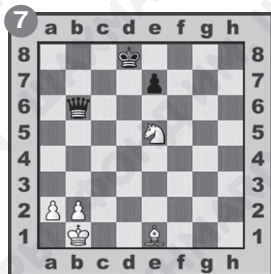


1.Сh6+ Кр:h6

2.Фf8х.

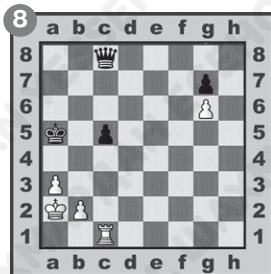
Задания № 7-9.

Реши задания. Белые начинают и с помощью приёма «завлечение» выигрывают ферзя.



1.Са5 Ф:а5

2.Кс6+.



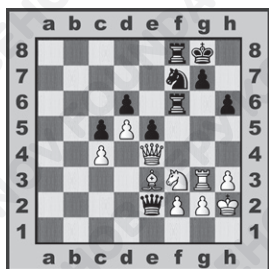
1.Л:c5+ Ф:c5

2.б4+.



1.С:f6+ Кр:f6

2.Фh4+.



Задание № 10.

Сыграй белыми как 14-й чемпион мира Владимир Крамник.

Ответ: **1.Л:g7+ Кр:g7 2.С:h6+ Кр:h6 3.Ф:e2.**



Задание № 11.

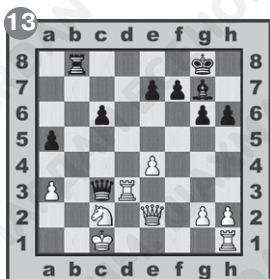
Сыграй белыми как 2-й чемпион мира Эмануил Ласкер.

Ответ: **1. Фa4+ Фс6 (1...Кс6 2. Ф:с6+ Ф:с6 3. Лd8x) 2. Лd8+ Кр:d8 3. Ф:с6, в случае 1...Крf8 белые ставят мат 2. Сh6+ Крг8 3. Фе8x.**

Ответы на домашнее задание:

Задания № 13-15.

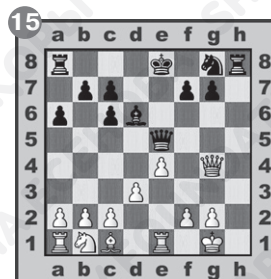
Реши задания. Чёрные начинают и ставят мат в два хода с помощью завлечения.



**1...Лb1+
2. Кр:b1 Фb2x.**



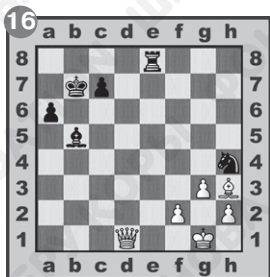
**1...Сb3+
2. Кр:b3 Фa4x.**



**1...Лh1+
2. Кр:h1 Фh2x.**

Задания № 16-18.

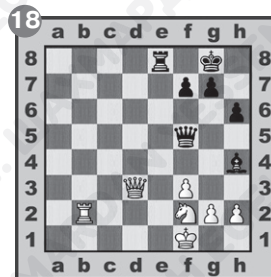
Реши задания. Чёрные начинают и с помощью приёма «завлечение» выигрывают ферзя.



**1...Ле1+
2. Ф:e1 Кf3+.**



**1...Л:f4+
2. Ф:f4 g5+.**



**1...Ле1+
2. Кр:e1 Ф:d3.**



Задание № 19.

Ход белых. Сыграй по образцу знаменитой на тему «завлечение» партии Рети – Тартаковер.

Ответ: **1. Фd8+ Кр:d8 2. Сg5+ Крe8 3. Лd8x.**



Задание № 20.

Ход белых. Сыграй как 4-й чемпион мира Александр Алехин.

Ответ: **1. Фh5+ Кр:h5 2. Кf7+ Сg5 3. Л:g5x.**



Задание № 21.

10-й чемпион мира Борис Спасский нашёл очень сильный ход 1.Сс7! Что последует на 1...Лс7?

Ответ: **1. Фе5.**

§19. Шахматная комбинация. Блокировка

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «блокировка». Познакомить детей с шахматными комбинациями на тему «блокировка», объяснить основные цели приёма «блокировка». Показать на примерах, в каких случаях целесообразно его применять. Закрепить полученные знания посредством решения задач нахождение мата в два хода;
- развивающая – используя дидактические задания, способствовать развитию памяти, внимания; развивать счётные способности, умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких вариантов единственно правильный;
- воспитательная – закрепить интерес к шахматам, любовь к интеллектуальной деятельности.

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

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое приём завлечение, основные цели комбинаций на завлечение. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Блокировка». (5 мин.)
2. Объяснить детям, что называют приёмом «блокировка». Акцентировать внимание на роли тактических ударов в решающий момент борьбы. Познакомить детей с различными видами комбинаций на блокировку. (20 мин.)
3. Игровое задание. Самостоятельное решение композиции. (5 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-11. (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, какие типы позиций называются комбинациями на завлечение. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Блокировка».

2. Шахматная комбинация. Блокировка.

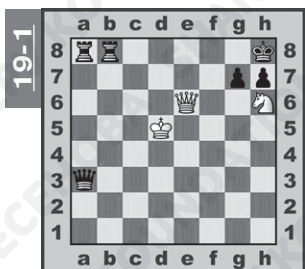
Следует подробно объяснить детям такое непонятное на первый взгляд понятие, как блокировка. Не торопясь, разобрать показательные примеры на данную тему.

Блокировка – это особый вид завлечения: с его помощью заставляют фигуру соперника блокировать путь к отступлению другой, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки.

Чаще всего ценной фигурой является король. Поэтому потребность в блокировке возникает во время атаки на короля. Блокированные поля сокращают безопасное пространство вокруг объекта атаки и создают заслоны на пути отступления.

Примеры блокировки при атаке на короля.

Лучшим примером блокировки является комбинация на спёртый мат, то есть такой мат, при котором с помощью жертвы одной из фигур (обычно ферзя) король соперника оказывается со всех сторон окружён собственными фигурами, лишённый возможности уклониться от смертельного шаха конём. Впервые механизм комбинации «спёртый мат» был разобран испанцем Луисом Лусеной в 1497 году в книге «Повторение любви и искусство игры в шахматы» (см. диаграмму 1).



Путём жертвы ферзя белые добиваются блокировки неприятельского короля в углу доски (19-1).

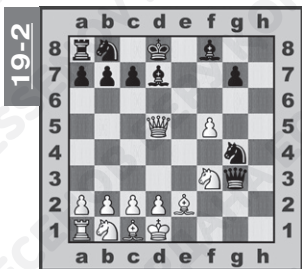
1. Фg8+! Л:g8.

2. Кf7х.

Позднее комбинации на спёртый мат неоднократно встречались в соревновательной практике шахматистов любых уровней: как элитных мастеров, так и начинающих.

Из трактата Э. Греко, 1700 г.

(19-2) **1...Kf2+ 2.Кре1 Kd3++ 3.Крд1 Фe1+ 4.К:e1 Kf2x**, если 3.Крf1, то Фf2x.



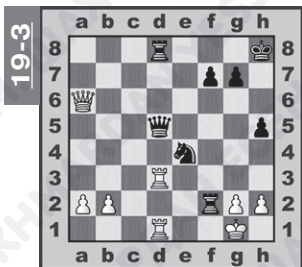
Эванс –Ларсен , 1957 г.

Положение чёрных выглядит критичным, поскольку не видно, как им спасти ладью на d8. На помощь приходит тактический приём «блокировка».

(19-3) **1...Лf1+! 2.Л:f1.**

(Не спасает и взятие королём 2.Кр:f1 из-за Фf5+ 3.Крг1 Фс5 и т.д.)

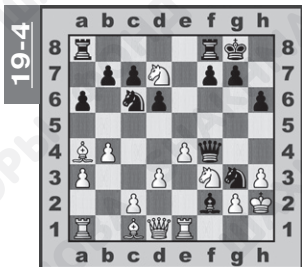
2...Фс5+ 3.Крh1 Kf2+ 4.Крг1 Kh3++ 5.Крh1 Фg1+ 6.Л:g1 Kf2x.



Игаз – Марьянович, 2012 г.

(19-4) И снова чёрные заканчивают партию эффектным матом, заблокировав короля с помощью жертвы ферзя.

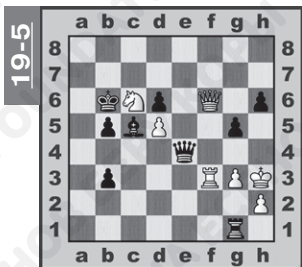
1...Kf1++ 2.Крh1 Фh2+! 3.К:h2 Kg3x.



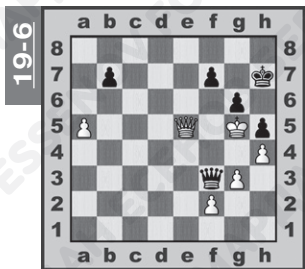
Рубель – Усачий, 1960 г.

(19-5) **1...Фh4+!** Вынужденным взятием ферзя белые должны заблокировать поле h4. Чёрные автоматически получают возможность нанести решающий удар пешкой, после которого у белого короля не остаётся путей к отступлению.

2.gh g4x.



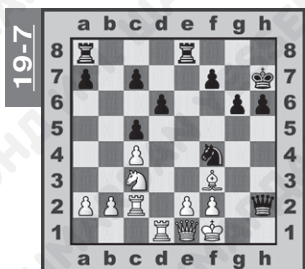
В представленном примере ход за чёрными и они, несмотря на материальное равенство, легко ставят мат в два хода с помощью приёма блокировки.



(19-6) **1...f6+!** Двойной удар. Единственным возможным ответом является взятие пешки ферзём.

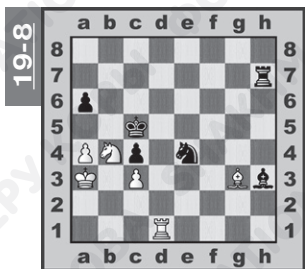
2.Ф:f6 Фg4x.

Фридман – Торнблом, 1974 г.



(19-7) Чёрные путём предварительных жертв добились разрушения прикрытия короля. Но белопольный слон белых контролирует поле h1, не давая чёрным закончить партию в один ход (Фh1). Поэтому чёрные намечают для себя другое поле для вторжения ферзя – «g1». Им остаётся подтянуть к атаке своего коня через поле h3. Однако тогда белые спасутся, открыв королю путь к отступлению ходом пешки «е». Поэтому чёрные делают неожиданный, блокирующий пешку ход **1...Ле3!** И оказывается, что после 2. fe Kh3 от 3...Фg1 нет спасения.

блочкирующей пешку ход **1...Ле3!** И оказывается, что после 2. fe Kh3 от 3...Фg1 нет спасения.



В представленном примере белые совершают эффектную жертву ладьи для блокирования пути отступления короля соперника из опасного положения.

(19-8) **1.Ld6!** – с идеей следующим ходом поставить мат с поля с6 или конём с а6.

В случае взятия ладьи **1...К:d6** следует мат совсем с другой стороны **2.Cf2x!**

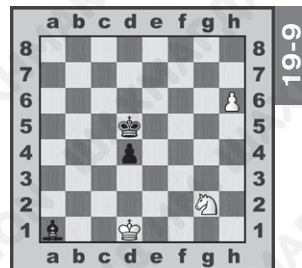
Кроме атаки на короля, блокировка применяется также для торможения движения пешки.

Особое внимание следует уделить применению блокировки в эндшпилях, поскольку эта стадия партии сама по себе является сложной для понимания у юных шахматистов и требует больших счётных навыков, чем нахождение коротких матов в один или в два хода.

Блокировка для проведения проходной пешки.

Павитт, 1862 г.

На представленной диаграмме белой пешке осталось два хода до заветной цели, чёрный король далёк от квадрата этой пешки (h6-f6-f8-h8). Однако у чёрных есть последний шанс предотвратить превращение пешки h – им стоит лишь двинуть вперёд пешку «d», открыв большую диагональ для слона. Чтобы не допустить этого, белые жертвуют коня для блокировки поля d3.



(19-9) **1.Kf4+ Крe4 2.Kd3!**, и пешку никто не остановит. На 1...Крe5 выигрывает немедленное 2.h7!, так как теперь сам король мешает слону взять под контроль поле превращения.

Разберём более сложный случай, где единственным способом проведения пешки в ферзи является блокирующая жертва.

Либуркин, 1959 г.

(19-10) Цель белых – пройти королём к пешке a7, забрать её, после чего отойти на b7, освободив тем самым пешке «a» проход к полю превращения. При этом нельзя допустить, чтобы чёрный король успел на взятие белыми на a7 попасть на c7, заблокировав белого короля на линии a.

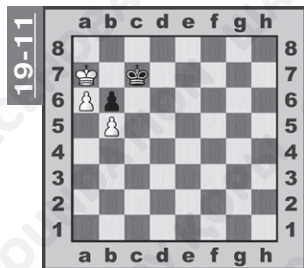
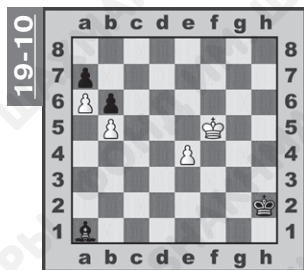
1.e5! C:e5.

2.Крe6! Только так!

(На прямолинейное 2.Кр:e5 последует 2...Крg3 3.Крd6 Крf4 4.Крc7 Крe5 5.Крb7 Крd6 6.Кр:a7 Крc7 (19-11), и ничья, поскольку белый король не может освободить дорогу своей пешке).

2...Крg3 3.Крd7 Крf4 4.Крc8, и чёрный король не успевает занять поле c7, ему мешает пройти собственный слон. Слон также не в состоянии остановить движение пешки a.

4...Крe4 5.Крb7 Крd4 6.Кр:a7 Крc5 7.Крb7 Кр:b5 8.a7.



Выводы:

Блокировка как один из старейших комбинационных приёмов была известна ещё в средние века. Чаще всего используется, чтобы поставить «спёртый» мат. Является одним из видов комбинации на «завлечение».

3. Выполнить задания 1-11 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

4. Игровое задание. Учитель объясняет детям, что такое шахматная композиция, и расставляет на доске необычную позицию. Цель задания – найти такой ход за белых, который приводит чёрных к безвыходному положению, то есть цугцвангу (на любой ход чёрных следует мат в один ход).

Блокировка в шахматной композиции.

Тема блокирования полей часто встречается в шахматных композициях. Композиция – это искусственно созданная шахматная задача. Она как никакой другой вид примеров раскрывает красоту шахматной комбинации. Композиция на тему блокировки, получившая первый приз в далёком 1920 году, представлена на следующей диаграмме.

Ф. Стимсон, А. Финк, 1920 г.

(19-12) **1.Лс8!** Тихий ход, приводящий чёрных к цугцвангу. Теперь любой их ответ ведёт к блокированию поля отступления короля или открытию линии для дальнобойных фигур белых.

1...Kc5 2.К:b4x

1...Kd4 2.Кf4x

1...Лd4 2.Кс3x

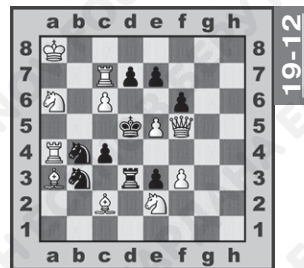
1...fe 2.Ф:d7x

1...dc 2.Лd8x

1...d6 2.e6x

1...e6 2.Фe4x

1...К:c6 2.Кс7x.



5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 19. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 13-21.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Что такое тактический приём «блокировка»?

Ответ запиши: **это особый вид завлечения: с его помощью заставляют фигуру соперника блокировать путь к отступлению другой более ценной фигуры, которая становится объектом атаки.**

Задание № 2.

Мат какого типа является разновидностью блокировки?

Ответ запиши: **«спёртый».**

Задание № 3.

В каких стадиях шахматной партии может встретиться «блокировка»?

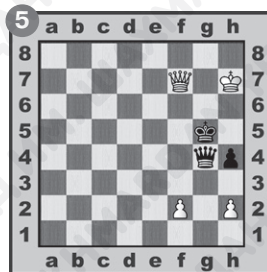
Ответ запиши: **во всех – дебют, миттельшпиль, эндшпиль.**

Задания № 4-6.

Реши задания. Белые начинают и ставят мат в два хода с помощью блокировки.



1. f7+ C:f7
2. Фh8x.



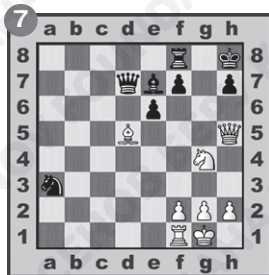
1. f4+ Ф:f4
2. Фg6x.



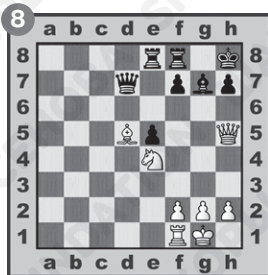
1. Фf8+ Л:f8
2. Ke7x.

Задания № 7-9.

Реши задания. Белые начинают и с помощью приёма «блокировка» (перекрытие) защитника короля создают неотвратимую угрозу мата.



1. Kf6 C:f6
2. Ce4.



1. Kf6 C:f6
2. Ce4.



1. Лg5 hg
2. Ф:g7x.



Задание № 10.

Найди белыми победную комбинацию на «спёртый мат», которую провёл в своей партии 12-й чемпион мира Анатолий Карпов.

Ответ: 1. Kf7+ Kpg8 2. Kh6++ Kph8 3. Фg8+ Л:g8 4. Kf7x.



Задание № 11.

Сыграй белыми как 5-й чемпион мира Макс Эйве.

Ответ: 1. Фd6+ Фc7 2. Ла8x.

Ответы на домашнее задание:

Задания № 13-18.

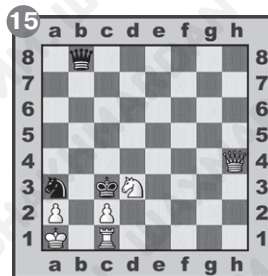
Реши задания. Чёрные начинают и ставят мат в два хода с помощью жертвы ферзя.



1...Фe1+
2.К:e1 Kf2x.



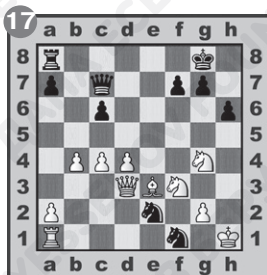
1...Фg1+
2.К:g1 Kf2x.



1...Фb1+
2.Л:b1 К:c2x.



1...Фh2+
2.К:h2 Kfg3x.



1...Фh2+
2.К:h2 Kfg3x.



1...Фh4+
2.С:h4 g4x.

Задания № 19-20.

Ход белых. Сыграй как 4-й чемпион мира Александр Алехин.



1.Фg8+ Л:g8
2.Кf7x.



1.g6 Ф:g6
2.Фc4+ Фf7
3.Лh8x.

Задание № 21.

Сыграй белыми как 8-й чемпион мира Михаил Таль.



1. Kh6 C:g5

2. Фg8+ Л:g8

3. Kf7x.

§20. Шахматная комбинация. Отвлечение

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «отвлечение». Познакомить детей с шахматными комбинациями на тему «отвлечение», объяснить основные цели этого тактического приёма. Показать на примерах, в каких случаях целесообразно его применять. Закрепить полученные знания посредством решения задач на нахождение мата в два хода;
- 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.

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 приём «блокировка», основные цели комбинаций на блокировку. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Отвлечение». (5 мин.)
2. Объяснить детям, что называют приёмом «отвлечение». Акцентировать внимание на роли тактических ударов в решающий момент борьбы. Познакомить детей с различными видами комбинаций на отвлечение. (15 мин.)
3. Игровое задание – коллективное решение задач на изучаемую тему из практики школьников – участников чемпионата мира.
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-11. (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 приём «блокировка», основные цели комбинаций на блокировку. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Отвлечение».

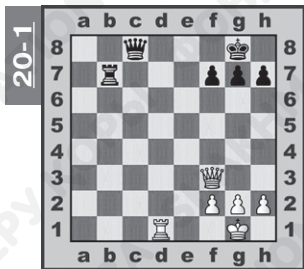
2. Шахматная комбинация. Отвлечение.

Идея отвлечения является одной из самых распространённых во всех видах тактических действий, в том числе и в жертвах, составляющих суть шахматной комбинации.

Отвлечение – тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции (например, по защите другой фигуры, поля или линии). Отвлечение часто достигается при помощи жертвы.

Шахматные комбинации на отвлечение весьма разнообразны. Чаще всего отвлечение становится возможным при перегрузке фигур противника. Обычно жертвуется какая-либо фигура, а другая атакует оставленного без защиты короля. Также приём отвлечения может применяться и для защиты или создания контратаки.

Для начала рассмотреть простейшие примеры осуществления отвлекающих ударов с целью поставить мат вражескому королю.



Учебная позиция № 1 (20-1).

1.Ф:b7.

Белые жертвуют ферзя на ладью с целью отвлечь чёрного ферзя от защиты восьмой горизонтали.

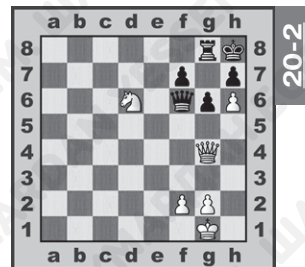
1...Ф:b7 2.Лd8x.

Учебная позиция № 2 (20-2).

Чёрный король находится в стеснённом положении. Белые жертвой ферзя отвлекают неприятельского оппонента от защиты пункта f7.

1.Фd4! Ф:d4

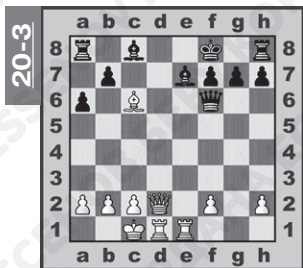
2.К:f7x.



Нимцович – Алапин, 1912 г.

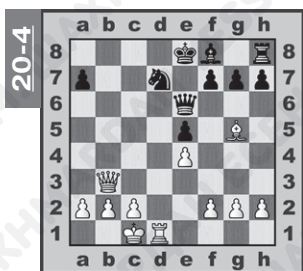
(20-3) Ладья с e1 «рентгеном» просвечивает поле e8. На её пути стоит вражеский слон. Жертвой ферзя белые его отвлекают и при поддержке слона на c6 ставят мат.

1.Фd8! С:d8 2.Ле8х.



Морфи – консультанты

(20-4) Эта позиция уже известна нам по ранее изученной знаменитой шахматной партии, сыгранной в 1858 году в Парижском оперном театре между сильнейшим шахматистом Америки того времени Полом Морфи и двумя любителями – герцогом Карлом Брауншвейгским и графом Изуаром. Белые чередой эффектных жертв продемонстрировали сопернику важность быстреего развития в дебюте. Позиция на диаграмме завершает комбинацию матом в два хода. **1.Фb8! К:b8 2.Лd8х.**



Глигорич – Ларсен, 1973 г.

(20-5) Белая ладья при поддержке слона стремится объявить мат с поля b8. Следовательно, задача белых – отвлечь чёрного ферзя от защиты этого поля.

1.Фс5+! двойной удар, отвлекающий ферзя.

1...Ф:c5 2.Лb8х.



Рихтер – Берлин, 1957 г.

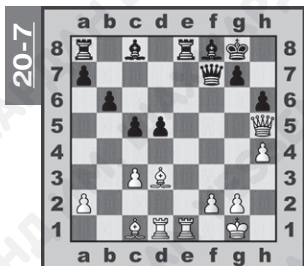
(20-6) Чёрный король находится в опасном положении. Если белые объявят шах по шестой горизонтали, он окажется для короля смертельным. Первым ходом ладья, принося себя в жертву, объявляет шах и отвлекает пешку b7 от защиты второго поля вторжения. **1.Ла6+! ба 2.Фс6+ Cd6 3.Ф:d6х.**



Объяснить детям, что комбинации на отвлечение проводятся не только с целью поставить мат королю.

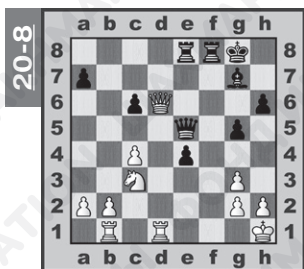
Отвлечение с идеей выигрыша материала.

Не всегда конечной целью комбинации является мат. Часто для победы бывает достаточно получения какого-то материального преимущества, будь то фигура, качество или пешка.



Глигорич – Шахович, 1969 г.

(20-7) Белые жертвой слона отвлекают чёрного короля от защиты самой важной фигуры, поэтому после **1.Ch7+ Кр:h7 2.Ф:f7** можно сдаваться.



Ундерлич – Уирвенсон, 1975 г.

(20-8) **1...Лf1+**. Чёрные, объявляя шах королю, отвлекают ладью от защиты ферзя.
2.Л:f1 Ф:d6.

С помощью жертвы коня чёрные отвлекают короля соперника от защиты ферзя (20-9).

1...Kh4+ 2.gh Лg6+ 3.Kpf1 Ф:f3.

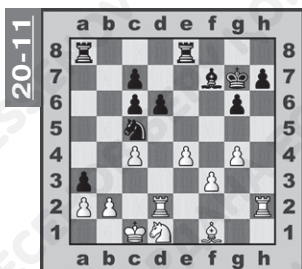


(20-10) **1.C:f7+!** Стандартный во многих ситуациях удар слона с целью отвлечь чёрного короля от защиты ферзя.

1...Кр:f7
2.Ф:d8.

Отвлечение для проведения пешки.

Кониковский – Хейнеманн, 1990 г.

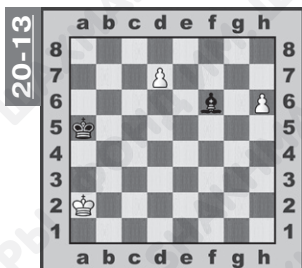
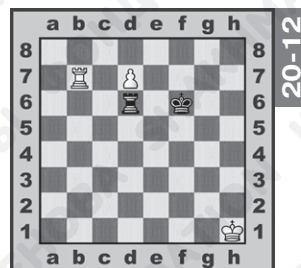


(20-11) Чёрные намерены провести пешку «а» в ферзи. Для этого нужно убрать с дороги блокирующую движение белую пешку на а2.

1...Kb3+! Конь наносит двойной удар, предлагая белым сделать выбор – расстаться с качеством или позволить чёрной пешке пройти до а1. **2.ab a2.**

(20-12) У белых лишняя проходная пешка. Однако чёрная ладья держит под контролем поле её превращения. Белая ладья в свою очередь вынуждена защищать пешку, и если чёрные успеют своим королём подойти на е7, то после разменов получится ничья. Белым срочно нужно наносить отвлекающий удар.

1.Лb6! Л:b6 2.d8Ф+ – пешка достигла цели и нанесла двойной удар.



Кон, окончание этюда, 1924 г.

(20-13) Чёрный слон, как в известной пословице, не в состоянии «угнаться за двумя зайцами», в данном случае – пешками. После **1.h7** обе пешки готовы превратиться в ферзей, и слон будет вынужден отвлекаться на одну из них, оставив без контроля поле превращения второй.

Комбинации на отвлечение из современной практики.

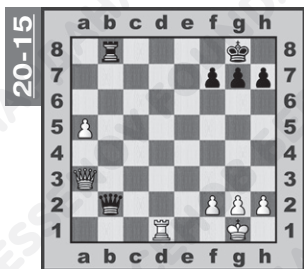
Апаражита – Молдован

(Чемпионат мира среди любителей, Греция 2016 г.)

(20-14) Белый ферзь стремится объявить мат королю с поля h7. Для этого сперва ему нужно попасть на g6. Но пока это поле держит под контролем чёрный ферзь. Поэтому последовал удар **1.Л:d7!**

Белые пользуются перегруженностью чёрного ферзя и выигрывают фигуру. На **1...Ф:d7** следует **2.Фg6.**





*Джумабаев – Арестанов
(Алматы – Опен, 2016 г.)*

(20-15) Чёрные своим последним ходом побили ферзём белую пешку на b2, совершенно забыв о том, что их ладья окажется перегружена защитой восьмой горизонтали и ферзя. После **1.Ф:b2** пришлось сдаваться, ввиду **1...Л:b2 2.Лd8x**.

Выводы:

Отвлечение (наряду с «завлечением») является одним из самых распространённых тактических приёмов, встречающихся как у начинающих шахматистов, так и у чемпионов мира. Применяется для создания матовой позиции или выигрыша материала.

1. Игровое задание.

На основе занятых партий, сыгранных юными шахматистами на чемпионате мира среди школьников, предложить детям самостоятельно найти решения задач по теме «отвлечение».



*Баум – Себеста (Чемпионат Европы
среди мальчиков, Чехия 2016 г.)*

(20-16) **1.К:f7!** Белые, забирая важную пешку, делают вилку на ладью и слона, отвлекая чёрного ферзя от удара поля h1. И после **1...Ф:f7** они забирают слона, надавливая на пешку e6.

2.Л:d6.

Позиция чёрных близка к безнадёжной.

*Куттоли – Кеprt (Чемпионат Европы
среди мальчиков, Чехия 2016 г.)*

(20-17) Белые красивой жертвой коня отвлекают неприятельскую ладью от защиты пункта f7.

1.Ked6! – с нападением на ладью e6 **1...Л:d6.**

2.Kh6+ Kph8 (бить коня нельзя из-за связки).

3.Kf7+ с выигрышем ферзя.



Арбузов – Кеprt (Чемпионат Европы
среди мальчиков, Чехия 2016 г.)

(20-18) Белые нацелены ферзём на пункт g7. Также в лагере чёрных ослаблен пункт e6, где идеально бы расположился белый конь.

Поэтому последовало **1.Kg5!** Бить коня нельзя, ввиду Фg7х.

1...Фd7 (пытаясь защититься от вилки) **2.Фс4+ Крh8**
3.Кf7+ Л:f7 4.Ф:f7 Лg8 5.Kd5 Cf8 6.Ф:f6+ Cg7 7.hg+ 1-0.



2. Выполнить задания 1-11 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

3. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 20. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 13-21.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Что такое тактический приём «отвлечение»?

Ответ запиши: **тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции (например, по защите другой фигуры, поля или линии). Отвлечение часто достигается при помощи жертвы.**

Задание № 2.

В каких ещё видах спорта применяется тактический приём «отвлечение»?

Ответ запиши: **футбол, хоккей, баскетбол.**

Задание № 3.

В каких стадиях шахматной партии может встретиться «отвлечение»?

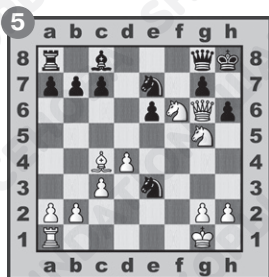
Ответ запиши: **во всех – дебют, миттельшпиль, эндшпиль.**

Задания № 4-6.

Реши задания. Белые начинают и ставят мат в два хода с помощью отвлечения.



1. $\Phi h8+$ $Kp:h8$
2. $Lf8x$.



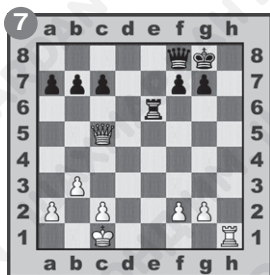
1. $Kf7+$ $\Phi:f7$
2. $\Phi h7x$.



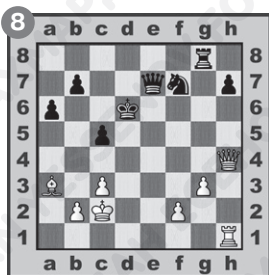
1. $Ld7+$ $K:d7$
2. $Le6x$.

Задания № 7-9.

Реши задания. Белые начинают и с помощью приёма «отвлечение» выигрывают фигуру.



1. $Lh8+$ $Kp:h8$
2. $\Phi:f8+$.



1. $C:c5+$ $Kp:c5$
2. $\Phi:e7+$.



1. $\Phi g4+$ $\Phi:g4$
2. $L:e8+$.



Задание № 10.

Сыграй белыми как 4-й чемпион мира Александр Алехин.

Ответ: 1. $\Phi g8+$ $L:g8$ 2. $Kf7x$.

Задание № 11.

Сыграй белыми как 8-й чемпион мира Михаил Таль.

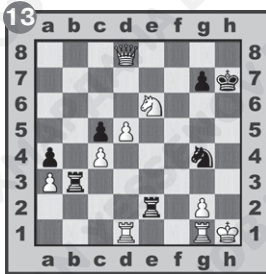
Ответ: 1. $\Phi h6+$ $Kp:h6$ 2. $Lh8x$.



Ответы на домашнее задание:

Задания № 13-15.

Реши задания. Чёрные начинают и ставят мат в два хода с помощью отвлечения.



1...Лh3+
2.gh Лh2x.



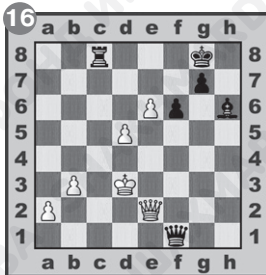
1...Лh1+
2.Кр:h1 Л:f1x.



1...С:f3+
2.Л:f3 Фg1x.

Задания № 16-18.

Реши задания. Чёрные начинают и с помощью приёма «отвлечение» выигрывают фигуру.



1...Лс3+
2.Кр:c3 Ф:e2.



1...Ле1+
2.Л:e1 Ф:d4.



1...С:b2+
2.Кр:b2 Л:d1.



Задание № 19.

Сыграй как действующий чемпион мира Магнус Карлсен.

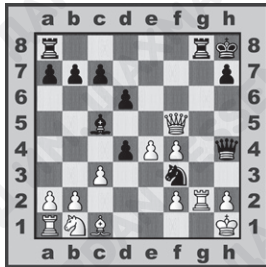
Ответ: **1.Ф:d5 ed 2.Ле8+ Cf8 3.Сh6 с выигрышем.**



Задание № 20.

Ход белых. Сыграй как 12-й чемпион мира Анатолий Карпов.

Ответ: **1. Фe5+ Ф:e5 2.g4x.**



Задание № 21.

Ход чёрных. Сыграй как 1-й чемпион мира Вильгельм Стейниц.

Ответ: **1... Ф:h2+ 2.Л:h2 Лg1x.**

§21. 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, действовать согласно принятых правил поведения игроков во время шахматной партии; учить применять на практике полученные знания. Формировать навыки 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.

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: «Комбинации в игровой практике». (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 соперника. Рассказать, что комбинации встречаются не только в партиях именитых международных гроссмейстеров, но также и в партиях юных шахматистов. Для наглядности разобрать несколько примеров из их турнирной практики последних лет. (17 мин.)

3. Игровая часть урока. Проведение шахматного соревнования. (20 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 правила поведения во время игры в шахматы. Сообщить детям, что на этом уроке будет проведён тематический шахматный турнир. Но сначала разберём несколько коротких партий из практики юных спортсменов, в которых нашли применение изученные тактические приёмы.

2. Комбинации в игровой практике. Анализ партий, в которых выигрыш был достигнут путём проведения эффектной комбинации, позволяет усвоить, как возникают тактические приёмы, каковы их последствия и как с ними бороться. Рассмотреть несколько примеров.

В предыдущих главах мы познакомились с разнообразными комбинациями и тактическими приёмами, которые чаще всего встречаются в игре. Примеры были красивыми и полезными, но практически все они были взяты из партий знаменитых гроссмейстеров, чемпионов мира.

Может показаться, что комбинации могут найти и исполнить в решающий момент партии только шахматисты высокого класса, однако это далеко не так. История богата примерами, когда и совсем юные шахматисты в своих турнирных сражениях находили красивые тактические удары, позволяющие им добиться большого преимущества. Давайте убедимся в этом, разобрав несколько несложных примеров из партий юных шахматистов, сыгранных в школьных соревнованиях мирового уровня.

Чемпионат Европы среди школьников, 2016 г.

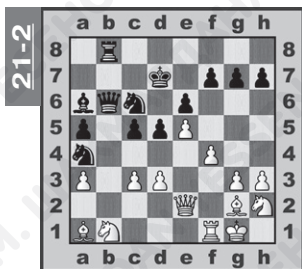
Роял – Ветохин

(21-1) Позиция чёрных выглядит надёжной. Однако более пристальный взгляд позволяет заметить противостояние ладьи и ферзя по линии f, а также слабость по-



следней горизонтали в лагере чёрных. Единственная преграда – белый конь. Так находится мотив для «освобождения линии».

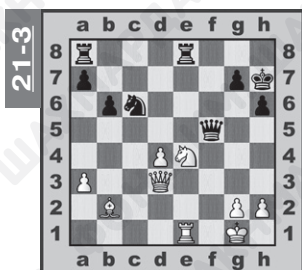
1.Кg6! на взятие коня **1...Ф:g6** чёрные быстро получают мат. **2.Фf8+ Л:f8**
3.Л:f8x. 1-0.



Шмырёв – Рибштейн

Чёрные провели красивую комбинацию на завлечение. **(21-2) 1...С:d3!** Слон наносит сквозной удар, однако бить ферзём нельзя **2.Ф:d3** ввиду **2...с4+**! Открывая шах на белого короля и одновременно атакая на ферзя.

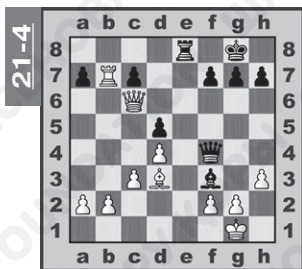
Белые сдались, так как, потеряв ладью на f1, они автоматически теряют ещё и коня на b1.



Гадази – Чикорасье

(21-3) 1.Kf6+! Освобождая для своего ферзя удар на вражеского оппонента. **1...Кpg6.** Единственный путь не потерять ферзя – это смириться с потерей ладьи.

2.Ф:f5+ Кр:f5 3.К:e8 и, оставшись с лишней фигурой, белые постепенно выиграли.



Кэйс – Баюк

(21-4) В этой партии чёрные применили приём «уничтожение защитника». Сначала они дали шах ладьёй: **1...Ле1+ 2.Сf1**, а затем устранили последнего защитника белого короля **2...Л:f1+! 3.Кр:f1**. Теперь никто не может помешать чёрному ферзю объявить мат:

3...Фс1x.

Чемпионат Мира среди школьников, 2017 г.

Костэччи – Калин



(21-5) **1.Cg6!** Белые жертвой слона пытаются завлечь чёрных на вилку, при этом одновременно атакая пешку f7.

2...f5. Мотив для комбинации на тему «освобождение поля». **2.C:f5!** с идеей Kg6.

Эрат – Банерье



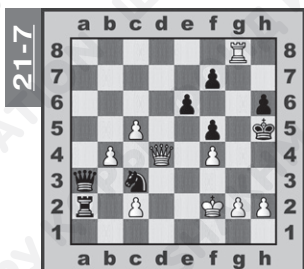
(21-6) В этом примере чёрные реализуют материальное преимущество максимально быстрым способом, уничтожая преграду к пешке «g2» **1...Л:f3!** В случае взятия ладьи белые получают мат в два хода. Найдите его самостоятельно. На **2.Фс1** с идеей защитить ладью на f1 решает **2...Лg3 0-1.**

Казимов – Банерье

Для того чтобы победить, белые должны «отвлечь» пешку «h6», которая защищает чёрного короля.

(21-7) **1.Лg5+! hg.** Теперь путь для ферзя свободен, и он форсированно ставит мат вражескому королю.

2.Фh8+ Kpg4 3.Фh3+ Kр:f4 4.Фe3+ Kpg4 5.Фf3+ Kph4 6.Фh3x.



Казимов – Олинич

(21-8) Две ладьи на 7-ой линии – грозная сила. Но им явно мешает препятствие в виде пешки на «f7». Для того чтобы его убрать, надо пожертвовать сильнейшую фигуру. **1.Ф:g6+!** Чёрные немедленно сдались, не дожидаясь варианта **1...fg 2.Лg7+ Kph8 3.Лh7+ Kpg8 4.Лbg7x.** Данная матовая конструкция встречается довольно часто, советуем её запомнить.



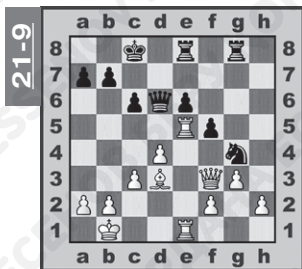
Маковой – Калин

(21-9) У чёрных слишком много фигур на полях белого цвета, по которым ходит слон белых. Это обстоятельство наводит на мысль о том, что здесь возможна комбинация.

1.Л:е6! Завлечение. **1...Л:е6.**

2.Л:е6 Ф:е6. Лучше было отступить ферзём.

3.С:f5. Завершающий партию сквозной удар.



Чемпионат мира среди школьников, 2016 г.

Агделен – Чередниченко

(21-10) Когда пешка достигает предпоследней линии, она становится очень опасной для соперника, ведь поле её превращения нужно постоянно контролировать. Так возникает идея для комбинации «отвлечение».

1.Ф:b3+! Л:b3.

2.e8Ф+ Фf8.

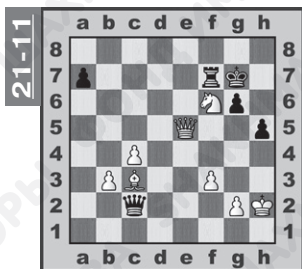
3.Се6+ 1-0.



Агделен – Шкуркин

(21-11) Батарея белых фигур по большой чернополюной диагонали выглядит очень грозно. Ферзю и слону мешает собственный конь, который освобождает линию, жертвуя собой:

1.Kg8+! Кр:g8 2.Фh8x. Не спасёт и **1...Kpf8** ввиду **2.Фb8x.**



Рассмотрим более сложный пример, в котором пересекаются темы «уничтожение защитника» и «завлечение».

Атабаев – Трубчанинов

(21-12) **1.С:f7+! Кр:f7.** Чёрного короля выманивают из его убежища. **2.Фс4+ Кpf8 3.Kg5.** Грозит мат в один ход – **Фf7 3...Cd5.** К сожалению для чёрных, у них нет другого способа помешать угрозе белых.

4.ed. В результате проведённой комбинации у белых материальный и позиционный перевес. Они победили.



И в заключение ещё один пример, в котором чёрные с помощью нескольких жертв объявили мат белому королю.



Изгандаров – Трубчанинов

(21-13) **1...C:g2+!** Разрушая оборону белых и одновременно заманивая ферзя под удар.

2.F:g2 Lg5. Ладья с темпом подключается к атаке.

3.Fe2 Lg1+.

4.Kph2 Lh1+! Теперь уже ладья приносится в жертву ради освобождения поля для вторжения ферзя.

5.Kp:h1 Фg1x.

Вывод: как показывают приведённые примеры изученных глав, комбинации – это мощное оружие в руках как опытных мастеров, так и совсем юных шахматистов. Комбинации не появляются из ниоткуда, они рождаются в результате обнаружения тактических мотивов и идей. И главным в умении проводить комбинации в своих партиях становится накопление этих самых идей посредством изучения тематических примеров и решения большого числа тактических задач.

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 № 21. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-18.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Что такое тактический приём «завлечение»?

Ответ запиши: **тактический приём, вынуждающий (при помощи жертв, нападения или угроз) фигуру соперника занять определённое поле или линию, с целью использования неудачного положения этой фигуры.**

Задание № 2.

Что такое тактический приём «отвлечение»?

Ответ запиши: **тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции (например, по защите другой фигуры, поля или линии). Отвлечение часто достигается при помощи жертвы.**

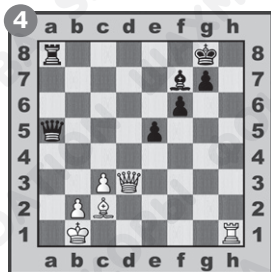
Задание № 3.

Что такое тактический приём «блокировка»?

Ответ запиши: **это особый вид завлечения: с его помощью заставляют фигуру соперника блокировать путь к отступлению другой, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки.**

Задания № 4-6.

Белые начинают и ставят мат в два хода. Определи тему комбинации.



1.Лh8+ Кр:h8

2.Фh7x.

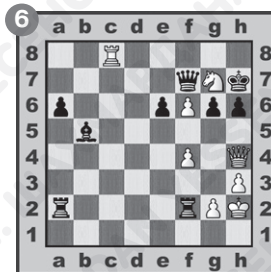
Тема: завлечение.



1.Фh7+ К:h7

2.Кg6x.

Тема: блокировка.



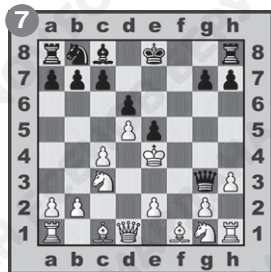
1.Ф:h6+ Кр:h6

2.Лh8x.

Тема: отвлечение.

Задания № 7-9.

Чёрные начинают и ставят мат в два хода. Определи тему комбинации.



1...Cf5+
2.Кр:f5 Фg6x
Тема: завлечение.



1...Ф:h3+
2.gh Лg1x.
Тема: отвлечение.



1...Фe1+
2.К:e1 Kf2x.
Тема: блокировка.

Задание № 10.

Что такое шахматная комбинация?

Ответ запиши: **это жертва материала (пешки, фигуры, качества) с последующим форсированным манёвром, необходимая для достижения цели.**

Ответы на домашнее задание:

Задания № 12-14.

Чёрные начинают и ставят мат в два хода. Определи тему комбинации.



1...Ф:h3+
2.К:h3 Kf3x.
Тема: отвлечение.



1...Cb3+
2.Кр:b3 Фа4x.
Тема: завлечение.



1...Фg1+
2.К:g1 Kf2x.
Тема: блокировка.

Задания № 15-17.

Белые начинают и ставят мат в два хода. Определи тему комбинации.



1. Фс8+ Л:с8

2. Кd7x.

Тема: блокировка.



1. Фh8+ Кр:h8

2. Лf8x.

Тема: отвлечение.



1. Сg6+ Кр:g6

2. Фh5x.

Тема: завлечение.

Задание № 18.

Напиши имена чемпионов мира по шахматам, чьи комбинации ты запомнил.

Ответ запиши: **Александр Алехин, Михал Таль, Анатолий Карпов, Вильгельм Стейниц, Эмануил Ласкер, Магнус Карлсен.**

§22. Шахматная комбинация. Освобождение поля или линии

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «освобождение поля», «освобождение линии». Познакомить детей с шахматными комбинациями на тему «освобождение поля или линии», объяснить основные цели этого тактического приёма. Показать на примерах, в каких случаях целесообразно его применять. Закрепить полученные знания посредством решения задач;
- 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.

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. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Освобождение поля или линии». (5 мин.)
2. Объяснить детям, что называют приёмом «освобождение поля или линии». Познакомить детей с различными видами данной комбинации. Разобрать несколько партий из творчества чемпионов мира. (15 мин.)
3. Игровое задание – коллективное решение задач на изучаемую тему из практики школьников – участников чемпионата мира. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-11. (10 мин.)
5. Подведение итогов урока в рабочей тетради. Задание на дом: раздел «Домашняя работа» в рабочей тетради. (5 мин.)

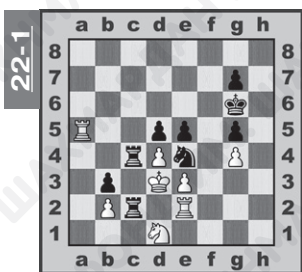
1. Вводная часть урока. Проверяется домашнее задание. Обсуждаются задания, вызвавшие наибольшее затруднение у учеников. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Освобождение поля или линии».

2. Шахматная комбинация. Освобождение поля или линии.

При изучении комбинаций на блокировку можно было убедиться, что собственные фигуры иногда создавали неприятности королю обороняющейся стороны. Подобные неудобства может испытывать и сторона, ведущая наступление.

В шахматной партии в ряде случаев получается так, что собственная фигура или пешка мешают осуществлению выгодного манёвра или тактического удара. В таких случаях поле, которое занимает эта фигура, надо вовремя освободить, не останавливаясь перед жертвами. Ещё лучше, если это произойдёт с темпом, чтобы противник не успел принять серьёзных защитительных мер.

Освобождение поля.

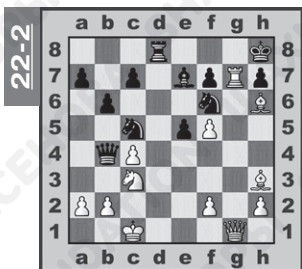


(22-1) В позиции на диаграмме, взятой из партии *Боголюбов – Капабланка (1928 г.)*, чёрный конь, стоя на e4, мешает чёрным нанести победный удар пешкой 1...e4x. Значит, нужно освободить это поле, отскочив конём с шахом.

Возможно 1...Kf2+ 2.K:f2 e4+ 3.K:e4 de+ 4.Kр:e4 Л:e2.

Однако третий чемпион мира сыграл ещё сильнее **1...Kc5+!**, после чего его соперник сдался.

Журавлёв – Чумаченко, 1952 г.



(22-2) В следующем примере белые атакуют на королевском фланге, чёрные – на ферзевом. Будь ход за чёрными, они угрожали бы неприятным шахом 1...Kd3+. Белым завершению атаки мешает собственная ладья на поле g7.

Поэтому последовало **1.Л:h7+! Кр:h7 2.Фg7x.**

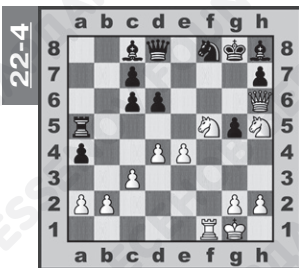


Зарнудио – Алехин, 1926 г.

Четвёртый чемпион мира Александр Алехин завершил свою партию ходом **1...Cg1!** (22-3).

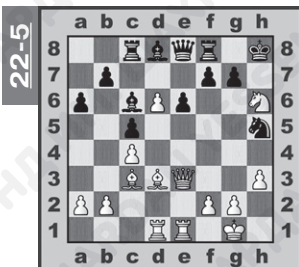
От угрозы мата Фh2 защиты нет.

Ронефат – Райхер, 1950 г.



(22-4) Белые предварительными жертвами добились внушительного перевеса на королевском фланге. Для завершения атаки осталось освободить поле h6 для коня. Как лучше это сделать, чтобы чёрные не успели забрать коня? Конечно, **1.Фе6+!**, и на **1...С:e6** следует **2.Кh6x**.

Колакоглу – Байхан, 2016 г.



На чемпионате Европы среди школьников игрок, игравший белыми фигурами, нашёл тактический удар, освобождающий поле для красивого мата (22-5).

1.К:f7+! Кpg8 2.Фh6! gh 3.К:h6x.

1...Ф:f7 2.Фh6+ Кpg8 3.Фh7x.

Объяснить детям, что конечной целью тактических ударов на освобождение поля не всегда является мат. Иногда объектом атаки может служить та или иная вражеская фигура.



В партии *Ботвинник – Степанов (1931 г.)* белым, для того чтобы выиграть чёрного ферзя, необходимо было попасть конём на поле с4. Для этого нужно с темпом убрать с этого поля слона.

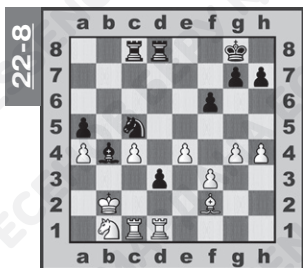
(22-6) Шестой чемпион мира красивым ударом **1.С:f7+!** добивается поставленной цели, и после **1...Л:f7 2.Кс4** выясняется, что путей отступления у ферзя просто нет.

В следующем примере из партии *Россолимо – Цукерман (1937 г.)* чёрный ферзь также оказался в ловушке. Белый конь стремится на g6, однако это поле охраняют сразу две фигуры.

(22-7) На помощь приходит неожиданный тактический удар **1.С:h7+!**, который одновременно преследует три цели: освободить поле для белого коня, уничтожить за-

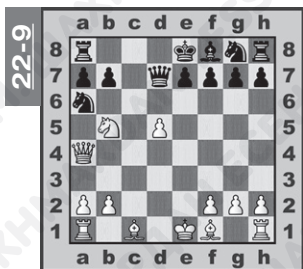


щищающую пункт g6 пешку, а также отвлечь коня. 1...K:h7 2.Kg6. Выясняется, что не бить слона нельзя из-за мата с f7.



Эффектным ударом завершилась 47-я партия на звание чемпиона мира между Анатолием Карповым и Гарри Каспаровым (1985 г.).

(22-8) 1...d2! Чёрные напали на ладью, одновременно уступив поле d3 для коня. Белые признали своё поражение.



Потик – Фуэнтес, 1981 г.

(22-9) А в этом примере белые нацелились нанести сквозной удар слонem на b5 и выиграть ферзя. Осталось с темпом освободить это поле от коня. Последовало 1.Kd6+!

Ферзьem бить коня нельзя из-за связки, а на 1...ed последует 2.Cb5.

Освобождение линии (вертикали, горизонтали, диагонали).

Идея тактического приёма освобождения линии сходна с предыдущим, только в данном случае фигура освобождает для собственных фигур не поле, а линию.



Маккензи – Феррин, 1868 г.

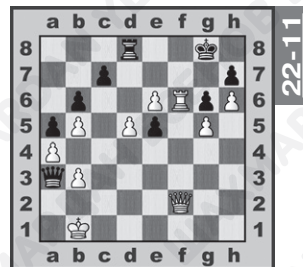
(22-10) Белые своим последним ходом срубили конём с f3 пешку на e5, оставив ферзя на d1 под ударом слона. Чёрные, ничего не заподозрив, решили «полакомиться» ферзём и получили мат в два хода.

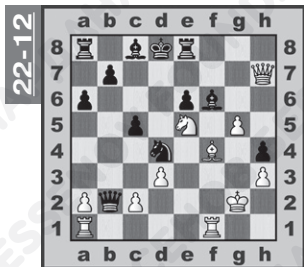
1.K:f6+! gf 2.Cf7x – конь открыл диагональ для слона.

Рубинштейн – Грюнфельд, 1925 г.

(22-11) В позиции на диаграмме выдающийся гроссмейстер своего времени Акиба Рубинштейн поставил своему сопернику несложный мат в три хода.

1.Л:g6+! hg 2.Фf7+ Kph8 3.Фg7x.





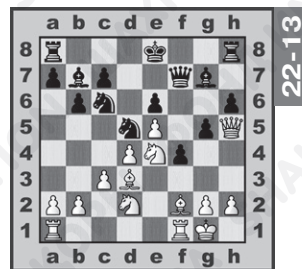
Сакс – И. Полгар, 1971 г.

В следующем примере белый ферзь нацелился на пункт с7 (22-12). Ходом **1.Кс6+!** белые с темпом открыли диагональ для чернополюсного слона, обеспечив тем самым ферзю возможность поставить мат.

Капабланка – NN, 1925 г.

Третий чемпион мира Хосе Рауль Капабланка эффективной жертвой коня освобождает диагональ для белопольного слона и наносит сквозной удар с выигрышем ферзя (22-13).

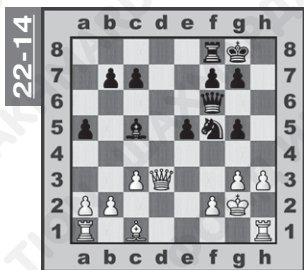
1.Kd6+! cd 2.Cg6.



Бологан – Понкратов, 2013 г.

Игравший чёрными чемпион России по быстрым шахматам Павел Понкратов уже известным нам тактическим приёмом завершил партию в два хода (22-14).

1...Kh4+! 2.gh Ф:f2x.



Куттоли – Петрек, 2016 г.

На детском чемпионате Европы в категории мальчиков до 10 лет встретилась такая позиция (22-15).

Белые завершили партию красивым ударом **1.Kd7+!**

Чёрные вынуждены расстаться с ферзём, так как нельзя бить коня из-за слабости последней горизонтали:

1...Ф:d7 2.Ф:d7 Л:d7 3.Ле8+ Лd8 4.Л:d8x.



Выводы:

Если предыдущие темы этого раздела являются базовыми и есть во всех учебниках, посвящённых шахматной тактике, то данная тема освещается гораздо

реже. Несмотря на это, мы могли убедиться на приведённых практических примерах, что тактический приём «освобождение поля или линии» встречается достаточно часто. Поэтому каждому шахматисту необходимо внимательно изучить теоретический материал на эту тему, чтобы научиться применять этот приём в своих партиях.

3. Игровое задание.

В качестве закрепления изученного материала проводится конкурс решения задач из примеров, которые остались не разобраны на уроке. Каждая позиция расставляется на демонстрационной доске и ученики на скорость пытаются решить задачи. Первые три человека, правильно решившие задачу, получают определённое количество баллов.

4. Выполнить задания 1-11 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 22. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 13-20.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В чём заключается тактический приём «освобождение поля»?

Ответ запиши: ***это приём, при котором поле освобождается от фигур, мешающих нанести решающий удар.***

Задание № 2.

В чём заключается тактический приём «освобождение линии»?

Ответ запиши: ***это приём, при котором линия освобождается от фигур или фигуры, мешающих нанести решающий удар.***

Задание № 3.

В чём сходство приёмов «блокировка» и «освобождение поля»?

Ответ запиши: ***при блокировке собственные фигуры мешают при защите, а при «освобождении поля» – при атаке.***

Задания № 4-6.

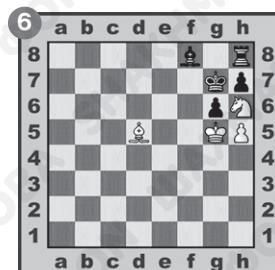
Реши задания. Белые начинают и ставят мат в два хода с помощью приёма «освобождение поля».



1. Лh8+ С:h8
2. Фh7x.



1. Лg6+ fg
2. Кh6x.



1. Кf5+ gf
2. h6x.

Задания № 7-9.

Реши задания. Белые начинают и с помощью приёма «освобождение линии» ставят мат в два хода.



1. Лh8+ С:h8
2. Фh7x.



1. Кb6+ cb
2. Ф:b7x.



1. Лg8+ Л (или Кр) g8
2. Ф:h7x.



Задание № 10.

Сыграй белыми как 12-й чемпион мира Анатолий Карпов. Мат в два хода.

Ответ: **1. Лh7+ К:h7** **2. Фg7x.**



Задание № 11.

Сыграй белыми как 8-й чемпион мира Михаил Таль.
Мат в три хода. В случае правильной защиты черных, мат в четыре хода.

Ответ 1: **1. Ch8! Kp:f7 2. Ф:f6+ Kpg8 3. Фg7x.**

Ответ 2: **1. Ch8! h5 2. Фf6 Фg4 3. Лg7+ Ф:g7 4. Ф:g7x (3...Kp:h8 4. Фh6x).**

Ответы на домашнее задание:

Задания № 13-15.

Реши задания. Чёрные начинают и ставят мат в два хода с помощью приёма «освобождение линии (поля)».



**1...Cc5+
2. bc Фh2x.**



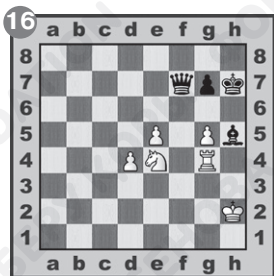
**1...Фc3+
2. С:c3 Kc2x.**



**1...f2+
2. Л:f2 Фh1x.**

Задания № 16-18.

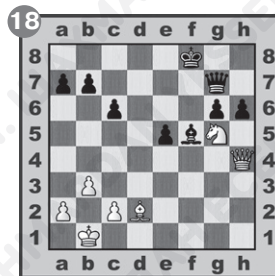
Реши задания. Белые начинают и с помощью приёма «освобождение поля (линии)» выигрывают фигуру.



1. g6+ C:g6 2. Kg5+.



1. Kg6+ hg 2. e5.



1. Ke6+ C:e6 2. C:h6.



Задание № 19.

Сыграй белыми как 12-й чемпион мира Анатолий Карпов. Как перевести ферзя на линию «h»?

Ответ: **1. Kf5 Фb8 2. Лh7+ К:h7 3. Фg7x.**



Задание № 20.

Сыграй как 13-й чемпион мира Гарри Каспаров.

Какой сокрушительный удар нашли белые, чтобы освободить белопольному слону поле для вторжения?

Ответ: **1. Л:h6 С:h6 2. Се6+ Крh8 3. Фf6+ Сg7 4. Фh4+.**

§23. Шахматная комбинация. Уничтожение защитника

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «уничтожение защитника». Познакомить детей с шахматными комбинациями на тему «уничтожение защитника», объяснить основные цели этого тактического приёма. Показать на примерах, в каких случаях целесообразно его применять. Закрепить полученные знания посредством решения задач нахождение мата в два хода;
- 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, трудолюбие.

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

План урока:

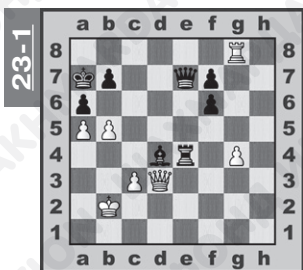
1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое приёмы «освобождение поля», «освобождение линии», основные цели этих комбинаций. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Уничтожение защитника». (5 мин.)
2. Объяснить детям, что называют приёмом «уничтожение защитника». Напомнить о роли тактических ударов в решающий момент борьбы. Познакомить детей с различными видами комбинаций на уничтожение защитника. (15 мин.)
3. Игровое задание – коллективное решение задач на изучаемую тему на матовое положение короля соперника и выигрыш материала (ферзя).
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-11. (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 приём «освобождение поля или линии», основные цели комбинаций на освобождение пространства. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Уничтожение защитника».

2. Шахматная комбинация. Уничтожение защитника.

Уничтожение защиты – это тактический приём, используемый для устранения фигур или пешек соперника, защищающих или прикрывающих другие фигуры или важное поле. Это поле или фигура может быть как рядом с неприятельским королём – и тогда зачастую основным мотивом жертвы становится объявление мата, так и далеко от короля – и тогда временная жертва направлена на достижение материального перевеса.

Матовые идеи комбинаций на уничтожение защиты.



Спасский – Петросян, 1967 г.

Десятому чемпиону мира Борису Васильевичу Спасскому для нанесения смертоносного удара пешкой b5-b6 необходимо было уничтожить чёрного слона, который контролировал поле b6 (23-1). Поэтому последовало:

1. Ф:d4! Л:d4.

2. b6x.

Петросян – Арутюнов, 1980 г.

В следующем примере белые фигуры нацелены на пункт g7 (23-2). Срубив слона, белые уничтожают единственного защитника этого поля и ставят мат.

1. Л:f8+ Л:f8.

2. Ф:g7x.



Гезоз – Прибыл, 1973 г.

(23-3) В позиции на диаграмме чёрная ладья защищает восьмую горизонталь от вторжения на g8. Поэтому белый ферзь приносит себя в жертву ради её уничтожения.

1. Ф:f8+! К:f8.

2. Лg8x.

23-4



Унцикер – Флир, 1953 г.

(23-4) Белый ферзь стремится попасть на f6. Это поле защищает пешка. Белые жертвуют ладью для её уничтожения.

1.Л:g7+ Л:g7 2.Фf6x.

Шлагер – NN

(23-5) Казалось бы, чёрный король, со всех сторон окружённый собственными фигурами, надёжно укрыт от нападения. Однако столь стеснённое положение короля становится ключевым мотивом последовавшей жертвы ферзя.

1.Ф:d7! Белые съедают коня, который защищал поле f6 от вторжения белого оппонента. 1...С:d7 2.Кf6x.



23-5

NN – Каналь

(23-6) А вот в этом примере как раз наоборот – белый король пострадал от своего окружения.

1...С:c2! Слон с нападением на ферзя уничтожает пешку, которая защищала поле d3 от вторжения чёрного коня. Белые должны либо смириться с потерей ферзя, либо получить спёртый мат. (2.Л:c2 Кd3x).

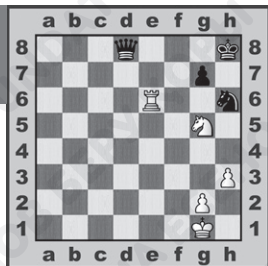
23-6



Уничтожение защиты для выигрыша материала.

Как уже было неоднократно сказано, мат – это не единственная цель шахматных комбинаций. Зачастую для получения перевеса достаточно выиграть ту или иную фигуру или пешку. Для начала рассмотрим несколько самых простых примеров, когда комбинация на уничтожение защиты позволяла добиться этой цели.

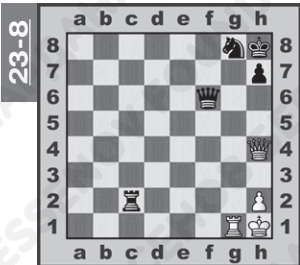
23-7



Учебный пример № 1 (23-7).

Белые с помощью жертвы ладьи уничтожают чёрного коня, который держал под контролем поле f7.

1.Л:h6+ gh 2.Кf7+. (Не спасало и 1...Krg8, так как теперь на помощь приходил приём «завлечение» 2.Лh8+ Кр:h8 3.Кf7+).



Учебный пример № 2 (23-8).

В случае простого размена ферзей белые остаются без фигуры в бесперспективной позиции (1.Ф:f6 К:f6).

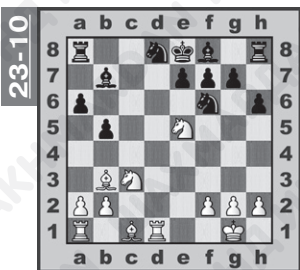
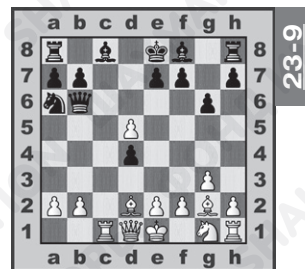
Если же сперва отдать ладью за коня, то ферзь белым достанется бесплатно.

1.Л:g8+ Кр:g8 2.Ф:f6.

Учебный пример № 3 (23-9).

Более сложный пример. Позиция чёрных на первый взгляд достаточно прочная. Однако серией форсированных манёвров белые быстро доказывают, что это не так.

1.Л:c8+! Л:c8 2.Фa4+ Крd8 3.Са5!

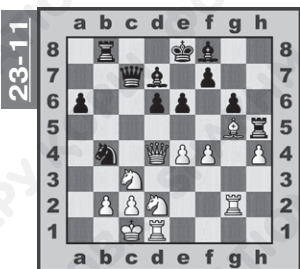


Аллен – Хабиб, 2011 г.

(23-10) В этом примере белые смогли использовать слабость пункта f7, на который нацелены их конь и слон. Ходом **1.Л:d8+** белые избавились от защитника и заманили неприятельского короля под двойной удар

1...Кр:d8 2.К:f7+.

В случае 1...Л:d8 чёрные получили мат 2.С:f7х.



Маречек – Яндовский

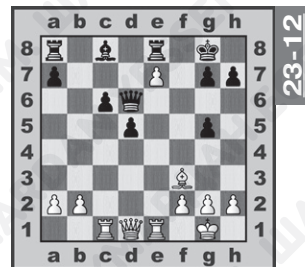
(23-11) Чёрные путём жертвы ферзя добиваются сразу двух целей: они уничтожают коня, который сторожит пункт a2 от вторжения чёрного оппонента, а также отвлекают белую пешку с линии «b».

1...Ф:c3! Нельзя 2.bc из-за Ка2х, **2.Ф:c3 Ка2+ 3.Крb1 К:c3+**, нанося очередную вилку.

Слифко – Ханак, 1975 г.

(23-12) **1.Л:c6!** Белые жертвуют ладью, забирая важную пешку, которая защищает пункт d5 от вторжения белого слона.

На 1...Ф:c6 последует 2.С:d5+.



Часто случается, что комбинации на уничтожение защитника играют ключевое значение в малофигурных эндшпилях, когда упрощения и переход в пешечный эндшпиль выгодны атакующей стороне.

Разберём несколько примеров в подтверждение этому.

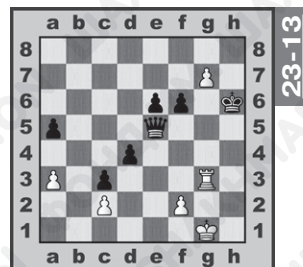
Таль – Корчной, 1957 г.

(23-13) На первый взгляд может показаться, что белые должны победить за счёт проходной пешки g, которая почти достигла цели. Однако у чёрных нашёлся сильный ход, упрощающий позицию и позволяющий перевести игру в выигранный пешечный эндшпиль.

1...Ф:g3+

2.fg Кр:g7.

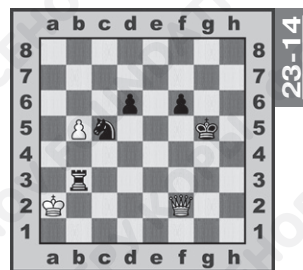
3.Крf2 d3! И становится ясно, что одна из пешек d или c проходит в ферзи.



Кузнецова – Райченко, 1997 г.

В партии менее именитых шахматисток также финал партии решила упрощающая жертва ферзя.

(23-14) 1.Ф:c5+ и оказалось, что после **1...dc 2.Кр:b3 Крf3 3.b6** чёрный король не успевает попасть в квадрат проходной пешки.



Вывод:

«Уничтожение защиты» – один из базовых комбинационных приёмов, которым должен уметь пользоваться каждый шахматист, потому что встречается он в практических партиях довольно часто. Суть его достаточно проста – для того чтобы добиться поставленной цели (мат или выигрыш материала), надо сначала устранить «защитника», даже с помощью жертвы материала.

1. Игровое задание.

В качестве закрепления изученного материала проводится конкурс решения задач из примеров, которые остались не разобраны на уроке. Каждая позиция расставляется на демонстрационной доске и ученики на скорость пытаются решить задачи. Первые три человека, правильно решившие задачу, получают определённое количество баллов.

2. Выполнить задания 1-11 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

3. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 23. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 13-21.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В чём заключается тактический приём «уничтожение защитника»?

Ответ запиши: **это тактический приём, используемый для устранения фигур или пешек соперника, защищающих или прикрывающих другие фигуры или важное поле.**

Задание № 2.

С какой целью может быть проведена комбинация на уничтожение защитника?

Ответ запиши: **мат или выигрыш материала.**

Задание № 3.

Какими методами можно добиться уничтожения защитников?

Ответ запиши: **с помощью своих фигур, включая жертву материала.**

Задания № 4-6.

Реши задания. Белые начинают и ставят мат в два хода с помощью уничтожения защитника поля матования.



1. Ф: f8+ С: f8

2. Лg8х.



1. Ф: f7+ К: f7

2. Кg6х.



1. К: c7+ К: c7

2. Кb6х.

Задания № 7-9.

Реши задания. Белые начинают и с помощью приёма «уничтожение защитника» выигрывают ферзя.



1.Л:g6+ hg
2.Ф:f4.



1.Л:e6+ Кр:e6
2.Ф:g5.



1.Л:c8+ Л:c8
2.К:d7x.



Задание № 10.

Ход белых. Уничтожь защитника и поставь мат в три хода.

Ответ: 1.Ф:e5+ de 2.Сf6+ Кpg8 3.Кh6x.



Задание № 11.

Сыграй чёрными как 7-й чемпион мира Василий Смыслов. Уничтожь защитника и добейся материального перевеса.

Ответ: 1...К:f2 2.Кр:f2 Ф:g3+ 3.Кре2 Ф:h2+.

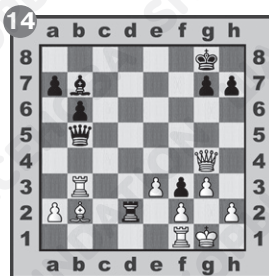
Ответы на домашнее задание:

Задания № 13-15.

Реши задания. Чёрные начинают и ставят мат в два хода с помощью уничтожения защитника поля матования.



1...Л:d1+
2.Л:d1 Фс2х.



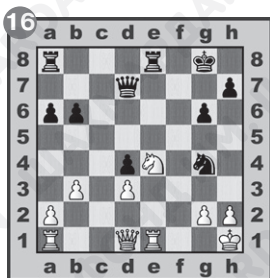
1...Ф:f1+
2.Кр:f1 Лd1х.



1...Ф:c2+
2.Ф:c2 Ка3х.

Задания № 16-18.

Реши задания. Чёрные начинают и с помощью приёма «уничтожение защитника» выигрывают фигуру.



1...Л:e4
2.Л:e4 Кf2+.



1...С:d4+
2.сd Ф:b5.



1...К5:d3
2.сd Кс2.



Задание № 19.

Ход чёрных. С помощью уничтожения защиты поставь мат в три хода.

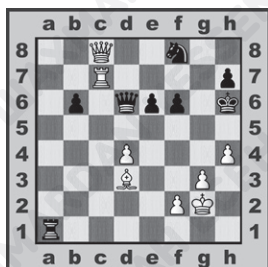
Ответ: 1...С:f3+ 2.С:f3 Се5 3.Фd2 Ф:h2х.



Задание № 20.

Ход белых. Сыграй как 9-й чемпион мира Тигран Петросян.

Ответ: **1.Л:d4 Л:d4 2.Л:e5+ Кр:g4 3.h3х.**



Задание № 21.

Ход белых. Сыграй как 3-й чемпион мира Хосе Рауль Капабланка.

Ответ: **1.Ф:f8+ Ф:f8 2.Л:h7х.**

§24. Шахматная комбинация. Разрушение прикрытия короля

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «разрушение прикрытия короля». Познакомить детей с шахматными комбинациями на тему «разрушение прикрытия короля», объяснить основные цели этого тактического приёма. Показать на примерах, в каких случаях целесообразно его применять. Закрепить полученные знания посредством решения задач;
- 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.

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 приём «уничтожение защитника», основные цели таких комбинаций. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Разрушение прикрытия короля». (5 мин.)
2. Объяснить детям, что называют приёмом «разрушение прикрытия короля». Познакомить детей с различными видами комбинаций на разрушение прикрытия короля. Разобрать несколько партий из последних мировых первенств среди детей. (15 мин.)
3. Игровое задание – коллективное решение задач на изучаемую тему из практики школьников – участников чемпионата мира. (10 мин.)
4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-11. (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 приём «уничтожение защитника», основные цели комбинаций на уничтожение защитника. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Разрушение прикрытия короля».

2. Шахматная комбинация. Разрушение прикрытия короля.

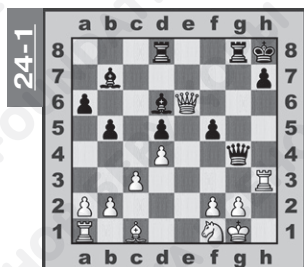
При подготовке атаки на короля наибольшее затруднение представляют позиции, где король уже успел укрыться с помощью рокировки или же вокруг него выстроилась надёжная стена собственных фигур. Успех атаки в этом случае может быть обеспечен перевесом в силах на решающем участке сражения.

Если король надёжно защищён пешками, то одна из идей атаки – разрушить пешечное прикрытие короля. Обычно это происходит путём жертвы фигуры. В таком случае требуется точный расчёт вариантов, ведь ошибка может привести к ухудшению позиции.

Тема настоящего урока неисчерпаема, ввиду огромного количества практического материала, изучением которого можно и нужно заниматься на протяжении всей творческой жизни шахматиста.

Рокировка считается наиболее надёжным местом расположения короля. Как ни парадоксально, именно в позиции короткой рокировки короли подвергаются атаке чаще всего. Слабыми пунктами в позиции короткой рокировки, при отсутствии надёжной фигурной защиты, являются поля g7 и h7.

Разберём наиболее простые примеры, в которых встречаются характерные тактические удары и комбинации на тему «разрушение прикрытия короля».

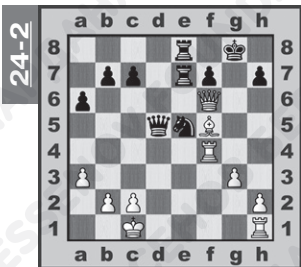


Учебный пример № 1 (24-1).

В этом примере белые, взламывая оборону соперника, расстаются с ладьей:

1.Л:h7+! Кр:h7.

2.Фh6x.



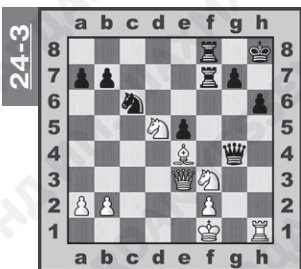
Учебный пример № 2 (24-2).

Позиция чёрного короля почти разрушена. Осталось нанести заключительный разрушающий удар.

1.С:h7+! Кр:h7.

2.Лh4+ Кpg8.

3.Фh8x.



Матвеева – Стернина, 1970 г.

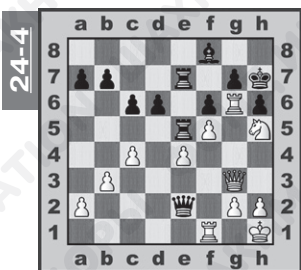
(24-3) **1.Л:h6+!** Разрушая прикрытие короля **1...gh.**

2.Ф:h6+ Кpg8.

3.Кf6! Отвлекая ладью от защиты 7-й горизонтали.

3...Л:f6.

4.Фh7x.

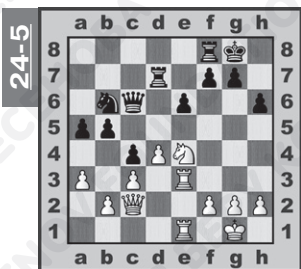


Трейбал – Хеннебергер, 1928 г.

(24-4) Чёрные угрожают матом в один ход. Однако ход за белыми и они, жертвуя ладью, разрушают пешечное прикрытие короля, открывая линию для вторжения своего ферзя. **1.Л:h6+! gh.**

2.К:f6+ Кph8.

3.Фg8x.



Соколов – Оськин, 1976 г.

(24-5) Чёрного короля прикрывают только пешки. В подобных позициях для вскрытия линии g часто помогает жертва коня. **1.Кf6+! gf** (а иначе грозит Фh7x). **2.Лg3+ Кph8.**

3.Фd2 Кph7.

4.Лh3. Чёрные сдались, так как мат неизбежен.

Учебный пример № 3 (24-6).

Похожим способом белые разрушают прикрытие в позиции на этой диаграмме. Отметим, что если бы очередь хода была за чёрными, они смогли бы применить приём «блокировка», известный из предыдущих уроков. Предоставляем читателю возможность самостоятельно найти эту комбинацию.

1. Kf6+! gf.
2. Фg4+ Kph8.
3. С:f6x.

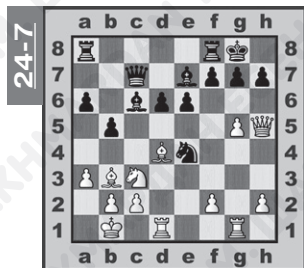


Кенгис – Стрелис, 1978 г.

(24-7) 1.g6! Типичный приём разрушения позиции рокировки: сначала жертвуется пешка, потом ладья.

1...hg 2.Л:g6! fg 3.С:e6+ Лf7 4.Ф:g6 Cf8 4.Лg1, и нет защиты от С:g7

На 2...К:c3+ 3.bc e5 выигрывает 4.Л:g7+! Исход партии решает извлечение короля Кр:g7 5.Лg1+ Kpf6 6.Фg5x.



Типовая комбинация, с помощью которой выиграно бесчисленное множество партий, – жертва слона на h7. основополагающим примером атаки на рокированного короля можно считать партию, сыгранную вторым чемпионом мира Эмануилом Ласкером в далёком 1889 году.

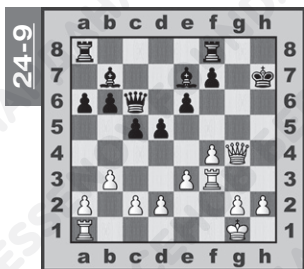
Ласкер – Бауэр, 1889 г.

Прежде всего бросаются в глаза нацеленные на короля слоны белых. Кроме того, их ферзь и ладья готовы в кратчайший срок напасть на вражеского короля, а фигуры чёрных занимают крайне неудачные позиции.

(24-8) 1.Kh5! с целью разменять единственного защитника королевского фланга. 1...К:h5. 2.С:h7+! Этим ходом начинается разрушение пешечного прикрытия чёрного короля.

- 2...Кр:h7 3.Ф:h5+ Kpg8.
- 4.С:g7! Кр:g7 5.Фg4+ Kph7.





(24-9) **6.Лf3 e5**, единственной защитой от мата для чёрных является возврат съеденного материала путём жертвы главной фигуры.

7.Лh3+ Фh6.

8.Л:h6+ Кр:h6.

9.Фd7! Заключительный ход комбинации.



Ю. Полгар – А. Карпов, 2003 г.

(24-10) Похожая комбинационная идея реализована в партии одной из сильнейших шахматисток планеты Юдит Полгар с двенадцатым чемпионом мира Анатолием Карповым.

1.С:h7+! Кр:h7 2.Фh5+. Чёрные сдались, ввиду:
2...Кpg8 3.С:g7! Кр:g7 4.Лg3+ Крf6 5.Фg5x.

Выводы:

Главная цель шахматной партии – объявить «мат» своему сопернику. Поэтому одной из основных задач каждого игрока является обеспечение надёжного укрытия для своего короля. Чаще всего он скрывается за своими пешками и добраться до него непросто. Поэтому в определённых ситуациях атакующая сторона готова пойти на самые решительные меры, в том числе и на жертвы, чтобы разрушить прикрытие короля соперника и закончить партию прямой атакой.

3. Игровое задание.

Обратить внимание детей на то, что комбинации на разрушение прикрытия короля – нередкие «гости» в партиях юных шахматистов, которые особенно любят проводить стремительные атаки. Предложить детям самостоятельно найти комбинационные идеи из партий их сверстников – участников чемпионатов мира и Европы. В игровой форме коллективно разобрать решения.

24-11



Бонсю – Маголд (чемпионат Европы
среди мальчиков, Чехия 2016 г.)

(24-11) 1.Л:g7+!Кр:g7.

2.Фg4+ Крh8.

3.Кf7X.

24-12



Арбузов – Де Кокк (чемпионат Европы
среди мальчиков, Чехия 2016 г.)

(24-12) 1.К:h6+ Крh8.

2.К:f7+ Ф:f7.

3.Фh4+ Крg8.

4.Фd8+ Фf8.

5.Ф:d5+ Крh8.

6.Лf3 Лс6 7.е6.

24-13



Баум – Верес (чемпионат Европы
среди мальчиков, Чехия 2016 г.)

(24-13) 1.Л:e7! Л:e7.

2.gf Лf7.

3.Сg5 Фd7.

4.Фg4 Сс8.

5.Ke7+ Крh8 (5...Л:e7 6.fe Фе8 7.Фg3, и важная пешка на d6 теряется, а вместе с ней и шансы на оборону).

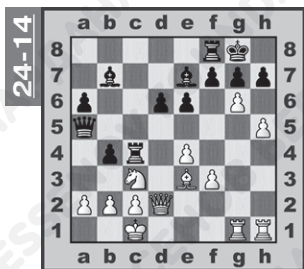
6.Фh5 Фе8.

7.fg+ Кр:g7.

8.Фh6+ Крh8.

9.Сf6+ Л:f6.

10.Ф:f6x.



Чириак – Шернтанер

(чемпионат Европы среди мальчиков, Чехия 2016 г.)

(24-14) 1.h6! fg 2.hg Лf7.

(2...bc 3.gfФ+ С:f8 4.Фh2 cb+ 5.Крb1 Лс7. Белые и здесь побеждают).

3.Л:h7! Кр:h7 4.Фh2+ Кр:g7 5.Фh6+.



Арайя Позо – Чан Шенг

(чемпионат мира до 20 лет, Италия, 2017 г.)

(24-15) 1...Л:f3.

2.gf Кh4.

3.Крh1 Фf7.

4.Кg1 Фg6.

0-1.

Но иногда случается так, что одна из сторон проходит мимо решающей комбинации, и вместо быстрой победы игра может закончиться абсолютно непредсказуемо где-нибудь в глубоком эндшпиле.

Колакоглу – Байхан

(чемпионат Европы среди школьников,

Греция 2016 г.)

Вместо проведения уже рассмотренной нами типовой комбинации с жертвой слона на h7 белые сделали тихий ход, и игра продолжалась довольно долго.

(24-16) Между тем могло бы быть: 1.С:h7+! Кр:h7 2.Фh5+ Крg8 3.С:g7 Кр:g7 4.Фg4+ Крh7 5.Лd3 Фd8 6.Фh5+ Крg7 7.Лg3+ Сg5.



(24-17) 8.Л:g5+ Крf6 9.Фh6+ Крe7.

10.Л:e6+! fe 11.Ф:e6x.



4. Выполнить задания 1-11 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 24. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 13-21.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В чём заключается тактический приём «разрушение прикрытия короля»?

Ответ запиши: **лишение короля защиты, для того чтобы объявить ему «мат».**

Задание № 2.

Какие фигуры могут выступать в роли защитника короля?

Ответ запиши: **любые фигуры, но чаще всего это пешки.**

Задание № 3.

В какой стадии партии чаще всего встречается приём «разрушение прикрытия короля»?

Ответ запиши: **в дебюте и в миттельшпиле.**

Задания № 4-6.

Реши задания. Белые начинают и ставят мат в два хода с помощью разрушения прикрытия короля.



1. $F:h7+ Kp:h7$
2. $Fh5x.$



1. $L:b7+ Kp:b7$
2. $Fb6x.$



1. $K:g6+ hg$
2. $Fh6x.$

Задания № 7-9.

Реши задания. Чёрные начинают и ставят мат в два хода с помощью разрушения прикрытия короля.



1...Ф:a4+
2.Кр:a4 Лa5x.



1...Л:h2+
2.Кр:h2 Лh5x.



1...К:g3+
2.hg hgx.



Задание № 10.

Сыграй белыми как 11-й чемпион мира Бобби Фишер.
Мат в три хода.

Ответ: 1.Ф:h7+ Кр:h7 2.hg+ Кр:g6 3.Се4x.



Задание № 11.

Сыграй белыми как 4-й чемпион мира Александр Алехин. Мат в два хода.

Ответ: 1.Л:f8+ Кр:f8 2.Фd8x.

Ответы на домашнее задание:

Задания № 13-15.

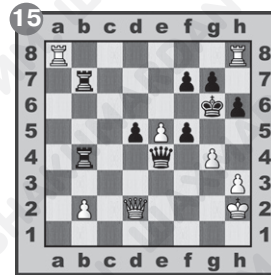
Реши задания. Белые начинают и ставят мат в два хода с помощью разрушения прикрытия короля.



1.Л:h7+ Кр:h7
2.Кf6x.



1.Лh8+ Кр:h8
2.Л:f8x.



1.Ф:h6+ gh
2.Лag8x.

Задания № 16-18.

Реши задания. Чёрные начинают и ставят мат в два хода с помощью разрушения прикрытия короля.



1...С:f3+
2.Л:f3 Фg1x.



1...Kg3+
2.hg Фh3x.



1...Ф:h2+
2.Кр:h2 Лh3x.



Задание № 19.

Ход белых. Сыграй сильнейшим образом, и тогда ты сможешь обыграть 4-го чемпиона мира Александра Алехина.

Ответ: 1.Кg6+ hg 2.Лh3x.



Задание № 20.

Ход белых. Сыграй как 8-й чемпион мира Михаил Таль.
Мат в два хода.

Ответ: **1.Ке6+ Крh5 2.Кg7х.**



Задание № 21.

Ход белых. Сыграй как 2-й чемпион мира Эмануил Ласкер. Мат в два хода.

Ответ: **1.Ф:h7+ Кр:h7 2.Лh1х.**

§25. Шахматная комбинация. Извлечение короля в центр

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятие «извлечение короля в центр». Познакомить детей с шахматными комбинациями на тему «извлечение короля в центр», объяснить основные цели данного приёма. Показать на примерах, в каких случаях целесообразно его применять. Закрепить полученные знания посредством разыгрывания коротких поучительных партий и нахождения финальных ходов;
- развивающая – используя дидактические задания, способствовать развитию памяти, внимания, развивать счётные способности; умение понимать учебную задачу, анализировать, сравнивать, находить общие черты и различия, делать выводы, выбирать из нескольких вариантов единственно правильный;
- воспитательная – закрепить интерес к шахматам, любовь к интеллектуальной деятельности.

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 приём «разрушение прикрытия короля», основные цели комбинаций на разрушение прикрытия. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Извлечение короля в центр». (5 мин.)

2. Объяснить детям, что называют приёмом «извлечение короля в центр». Акцентировать внимание на важности заботы о безопасности короля с первых ходов партии, напомнить о принципе быстреего развития и необходимости вовремя сделать рокировку. Познакомить детей с различными примерами на извлечение короля в центр. (20 мин.)

3. Игровое задание. Самостоятельное решение предложенных учителем заданий. (5 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-11. (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, какие типы позиций называются комбинациями на разрушение прикрытия короля. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Извлечение короля в центр».

2. Шахматная комбинация. Извлечение короля в центр.

Следует подробно объяснить детям такое непонятное на первый взгляд понятие, как извлечение короля в центр. Не торопясь, разобрать показательные примеры на данную тему. Вспомнить основные принципы разыгрывания дебюта и основные ошибки, которые приводят к быстрым проигрышам.

Разновидностью комбинаций на тему разрушения прикрытия короля является извлечение короля в центр в дебюте или миттельшпиле, когда он под воздействием жертв, нападений или угроз вынужден покинуть пешечное прикрытие и, оставаясь без защиты, как правило, получает мат.

Отличительной особенностью комбинаций с извлечением является то, что в форсированной игре в решающей фазе борьбы со стороны защищающегося участвует один король.

Извлечение короля в центр путём классической жертвы на «f7».

Если посмотреть на начальную позицию сторон, самым уязвимым местом в позиции чёрных является пункт f7 (у белых f2), до рокировки защищённый одним королём.

Ещё столетие назад, когда основы шахматной теории только зарождались и главенствующую роль в разыгрывании партии играли красота и стремительность, наши талантливые предки пытались всеми силами нападать на позицию нерокированного короля. Поэтому на идее жертвы фигуры на полях f7 (f2) с извлечением короля построено множество различных гамбитов.

В партии *Оскам – Гросьен (1930 г.)* чёрные пренебрегли быстрейшим развитием в дебюте, король отправился в «обжорное» путешествие в центр доски, где и встретил неминуемую гибель.

25-1



1.e4 e5 2.Cc4 Cc5 3.b4 – белые, выбирая гамбитное продолжение, преследуют цель отвлечь чёрного слона от контроля за центральным полем d4, чтобы впоследствии захватить его своей пешкой.

3...Cb6 – чёрные решили отклонить жертву пешки.
4.Kc3 Kf6 5.Kf3 K:e4? (25-1) – неудачная попытка завлечь белого коня под двойной удар.

6.C:f7+! – белые наносят тематический удар, с которого начинаются неприятности вражеского короля.

6...Kp:f7.

7.K:e5+ Kpe6.

8.K:e4! – жертвуя ещё одну фигуру, с целью выманить короля дальше в центр. **8...Kp:e5.**

8.Cb2+ Kp:e4.

9.Фf3x (25-2).

25-2



25-3



В одном из сражений конца 19 столетия (*Шифер – Янни, 1898 г.*) уже белые в дебюте действовали неправильно и быстро проиграли.

(25-3) **1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Ce2?!** – пассивное развитие слона **3...Cc5 4.K:e5 C:f2+ 5.Kp:f2K:e5 6.d4 Фf6+ 7.Cf3?** – опрометчивое решение, которое через несколько ходов приведёт белых к безнадёжной ситуации **7...Kg4+ 8.Kpg3 h5 9.h3?** – последним шансом на оборону было 9.h4.

9...h4+ 10.Kp:g4 d6x.

А в следующей партии, сыгранной в самом начале 20 века, белый король попал в ловушку, ставшую впоследствии классической. Позднее разыгранный вариант был назван в честь игравшего чёрными игрока (контргамбит Альбина).

NN – Альбин, 1901 г.

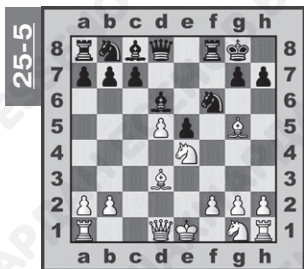
(25-4) **1.d4 d5 2.c4 e5 3.de d4 4.e3 Cb4+ 5.Cd2 de 6.C:b4 ef+ 7.Kpe2 fgK+!** Последним ходом чёрная пешка превратилась в коня! И теперь белый король вынужден продолжить своё странствие, поскольку на взятие коня выигрывает сквозной удар Cg4+!

8.Kpe1 Фh4+ 9.Kpd2 Kc6 10.Cc3 Cg4, и чёрные выигрывают.

25-4



Партия, сыгранная пятьюдесятью годами позже в Ферзевом гамбите (*Фрезе – Шредер, 1951 г.*), также является поучительной и представляет собой некий усовершенствованный мат «Легалья».



1.d4 d5 2.c4 dc 3.Кс3 e5 – контратака в центре.

4.d5 Cd6 5.e4 f5 6.С:c4 Kf6 7.Cd3?! 00.

8.Cg5? (25-5) после этого хода возникают мотивы комбинации «Легалья» **8...fe.**

9.К:e4 – как ни странно, но этот ход стал решающей ошибкой белых.

9...К:e4! Чёрные жертвуют ферзя, после чего следует форсированный матовый вариант.

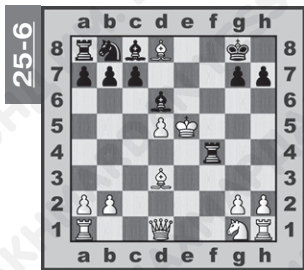
10.С:d8 Cb4+.

11.Кре2 (11.Кpf1 Л:f2x) **Л:f2+.**

12.Кре3 Сс5+.

13.Кр:e4 Лf4+.

14.Кр:e5 Cd6x (25-6).



Подобные шахматные миниатюры часто встречались в начале прошлого столетия в период зарождения основ шахматной теории, однако и в современной практике достаточно примеров на изучаемую тему.

1.e4 d5 2.ed Kf6 3.Кс3 К:d5 4.Сс4 Kb6 5.Cb3 Кс6 6.Kf3 e5 7.d3 Cg4 8.h3.

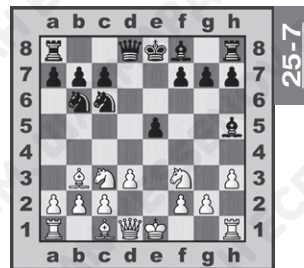
8...Ch5? (25-7) Ход, который практически форсированно привёл короля в матовую сеть.

9.К:e5! – уже известный нам приём. Белые жертвуют ферзя, чтобы подключить в игру коня.

9...С:d1?

10.С:f7+ Кре7.

11.Cg5+ Kpd6.



25-8



(25-8) **12.Ke4+**! Белые жертвуют ещё одну фигуру и выманивают неприятельского короля всё дальше от своего убежища.

12...Kp:e5.

13.f4+ Kpd4.

14.Л:d1 Kpe3.

15.0-0 (25-9). Белые как ни в чем не бывало заканчивают развитие, но на самом деле их цель проста – ходом с3 закрыть чёрному королю путь назад и нанести смертельный шах ладьёй.

15...Kd4. Попытка подвести фигуру для перекрытия от шаха. **16.Лde1+ Ke2+ 17.Л:e2+ Kp:e2 18.Ch5+ Kpe3 19.Лf3+ Kpd4 20.Cf7 Cb4 21.c3+ C:c3 22.bcx.**

Чёрный король совершил вояж через центр доски в лагерь противника, где и был повержен.

Однако не только neroкированному королю угрожает опасность извлечения в центр. Разберём несколько примеров, когда одной из сторон удавалось ценой тактических ударов выманить вражеского короля из надёжного укрытия.

Извлечение рокированного короля в центр.

Ланда – Хайнц, 2004 г.

(25-10) **1.Л:f7!** Красивый тактический удар, преследующий целью выманивание короля из укрытия. **1...C:e4 2.K:e4 Kp:f7.**

3.K:e6! Очередная жертва! В партии чёрные не рискнули её принять и выйти королём в центр. Последовало: (3...Фа7 4.Фd3 Kpg8 5.Фd5 Kph8 6.g4 Kf8 7.gh K:e6 8.Ф:e6 Cf8 9.Фd5 Cg7 10.Kd6 Лf8 11.h6 C:h6 12.e6+ Cg7 13.Kf7+ Ф:f7 14.ef C:b2 15.Ф:a8, и белые победили).

А между тем на **3...Kp:e6** был заготовлен «ядовитый» вариант: **4.Kd6! C:d6** (25-11).

5.ed+ Kp:d6.

6.Фd2+ Kpc5.

7.Са3+ Kpc6.

8.Фd5x.



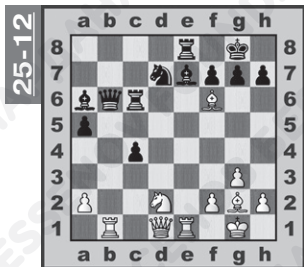
25-9



25-10



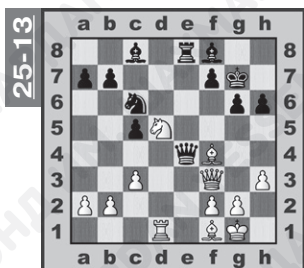
25-11



Типовой приём жертвы на f2 был исполнен чёрными в партии *Красенков – Накамура*, только в жертву был принесён не слон или ладья, а не кто иной, как ферзь!

(25-12) **1...Ф:f2+!** Чёрные выманивают белого короля на верную гибель.

2.Кр:f2 Сс5+ 3.Кpf3 Л:f6+ 4.Кpg4 Ке5+ 5.Кpg5 Лg6+ 6.Кph5 f6 7.Л:e5 Л:e5+ 8.Кph4 Сс8 с угрозой неизбежного мата. Белые сдались.



А. Карпов – В. Топалов, 1994 г.

(25-13) **1.Кf6! Кр:f6.**

2.Се5+! Кр:e5.

3.Ф:e4+ Кр:e4.

4.Ле1+ Крf5.

5.Л:e8. В результате форсированного варианта два слона оказались под боем и, неся материальные потери, чёрные сдались.

Выводы:

Как известно, цель шахматной партии – поставить мат королю противника. Гораздо легче сделать это, когда король лишён прикрытия и находится под прямыми ударами сил соперника. Ради этого зачастую не жаль отдать даже самую сильную фигуру – ферзя.

3. Игровое задание. Учитель раздает детям бланки с записанной партией на тему извлечения короля, предлагает её разыграть и найти завершающий партию ход (мат).

4. Выполнить задания 1-11 в рабочей тетради. Оценка своей работы на уроке.

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 25. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 13-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

В чём заключается тактический приём «извлечение короля в центр»?

Ответ запиши: **король одной из сторон под воздействием жертв, нападения или угроз вынужден покинуть пешечное прикрытие и, оставаясь без защиты, как правило, получает мат.**

Задание № 2.

С помощью каких методов достигается извлечение короля в центр?

Ответ запиши: **с помощью комбинаций на уничтожение прикрития и извлечение.**

Задание № 3.

Какой принцип разыгрывания дебюта чаще всего нарушается в изучаемой теме, когда становится возможным извлечение короля в центр?

Ответ запиши: **отсутствие рокировки.**

Задания № 4-9.

Реши задания. Белые начинают и ставят мат в два хода застрявшему в центре королю.



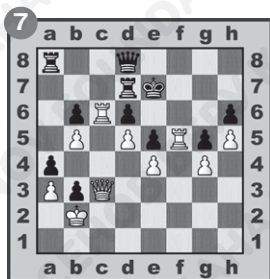
1. K:e5+ de
2. Фe6x.



1. Kb5+ cb
2. Kb7x.



1. Kf5+ ef
2. Cc5x.



1.Ф:e5+ de
2.Лe6x.



1.С:c5+ Кр:c5
2.Фb4x.



1.Л:h7+ С:h7
2.Лh6x.



Задание № 10.

Сыграй белыми как 11-й чемпион мира Бобби Фишер.
Выиграй ферзя.

Ответ: 1.С:f7+ Кр:f7 2.Кe6! Кр:e6 (лучше было от-
дать ферзя) 3.Фd5+ Крf5 4.e6 с матом.



Задание № 11.

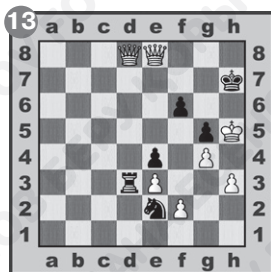
Сыграй белыми как 1-й чемпион мира Вильгельм
Стейниц.

Ответ: 1.С:f7+ Кр:f7 2.Ф:d8. Если 1...Кре7, то
2.Фe6x.

Ответы на домашнее задание:

Задания № 13-18.

Реши задания. Чёрные начинают и ставят мат в два хода вышедшему из при-
крытия королю.



1...Kf4+ 2.ef Л:h3x.



1...Лf3+ 2.Ф:f3 Фe5x.



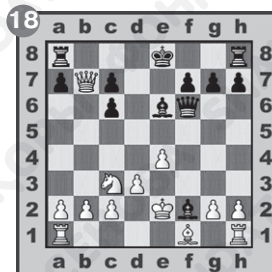
1...d5+ 2.Кр:d5 Фc6x.



1...h4 2.Лh1 Лh5x.



1...Ф:f3+ 2.Кр:f3 Кd4x.



1...Cg4+ 2.Крd2 Фf4x.

Задание № 19.

Разыграй по ходам красивую партию на тему «извлечение короля в центр» и найди последний ход чёрных.

Дюпре – Торре, 1927 г.

1. e4 e5.

2. Kf3 d6.

3. d4 f5.

4. Cc4 ed.

5. ef Фe7+.

6. Kpd2 g6!

7. Ле1 Ch6+.

8. Kpd3 C:f5+.

9. Кр:d4 Cg7+.

10. Kpd5 _____ (мат в один ход).

Ответ: 10...c6x.

§26. Шахматная комбинация. Игровое занятие

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «уничтожение защиты», «разрушение прикрытия короля» и «извлечение короля в центр». Познакомить детей с шахматными партиями и комбинациями на изученные темы. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Учить детей обдумывать каждый ход; учить применять на практике полученные знания. Формировать навыки игры в шахматы;
- 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.

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 приём «извлечение короля в центр», основные цели комбинаций на эту тему. Перейти к теме урока: «Шахматная комбинация. Игровое занятие». (3 мин.)

2. Напомнить детям, что во время партии у игроков есть возможность использовать изученные тактические приёмы. Для этого надо внимательно следить за фигурами соперника, обращать внимание на их расположение, стараться использовать неудачное положение фигур соперника. Показать детям несколько практических примеров по пройденным темам из турниров последних лет. Акцентировать внимание на роли тактических ударов в решающий момент борьбы. (10 мин.)

3. Игровое задание – ученики играют между собой, учитель контролирует про-

цесс, указывает на ошибки и подсказывает в моменты, когда возможно провести какую-либо комбинацию. (15 мин.)

4. Выполнение заданий в рабочей тетради: № 1-10. (12 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. 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 и комбинации при атаке на короля».

2. Шахматная комбинация. Игровая практика.

Анализ партий, в которых выигрыш был достигнут путём проведения эффективной комбинации, позволяет усвоить, как возникают тактические приёмы, каковы их последствия и как с ними бороться. Рассмотреть несколько примеров, в которых нашлось применение рассмотренным тактическим приёмам.

В предыдущих главах нами были изучены непростые, но очень важные тактические приёмы: «уничтожение защиты», «разрушение прикрытия короля» и «извлечение короля в центр». Их объединяет общая особенность – сильнейшая сторона находит уязвимость в положении вражеского короля и с помощью жертв разрушает защитительные бастионы соперника.

Учебный материал на данные темы неисчерпаем, ввиду огромного числа практических партий, которые заканчиваются той или иной комбинацией. И с каждым днём в современной турнирной практике появляются всё новые и новые примеры.

Рассмотрим несколько показательных примеров из турнирной практики современных гроссмейстеров.



Карякин – Есипенко,

Чемпионат мира по рапиду, 2017 г.

(26-1) Очевидно, что лёгкие фигуры чёрных терроризируют белого короля. Настало время для подключения главных сил. **1...Фb3!!** – эффектно и очень красиво! Три чёрные фигуры под боем, но две из них брать нельзя, ввиду немедленного мата!

2.ба Фb1х или 2.аб К:b3х.

Последовало **2.bc Ф:c3+ 3.Cb2 C:b2+ 3.Л:b2 Фc1+ 5.Лb1 Кc2+** – наконец-то чёрные забирают свой трофей – белого ферзя. Их позиция однозначно выигрышна.

6.Ф:c2 Ф:c2 0-1.



Накамура – Навара, 2012 г.

(26-2) **1.К:h5+!** Какая разная судьба у геройского белого коня и у того, кто стоит на аб... Один из сильнейших гроссмейстеров мира каскадом жертв разрушает позицию чёрного короля. **1...Ф:h5 2.Л:f7+!** Очередная жертва! **2...Л:f7 3.Л:f7+ Kph6 4.Фf4+ g5 5.Фf6+ Фg6 6.Фf1!** точность до конца. **6...Фh5 7.Л:b7 c4 8.Фf6+ Фg6 9.Ф:d8**, и чёрные сдались.



Иванчук – Ван Хао, Олимпиада 2012 г.

(26-3) **1.f5!** Мощный пешечный прорыв, после которого позиция чёрных рушится. **1...f6** Не спасает и **1...ef 2.Л:f5 Cd5 3.Лaf1 Лf8 4.e4 Ce6 5.Лf6!**

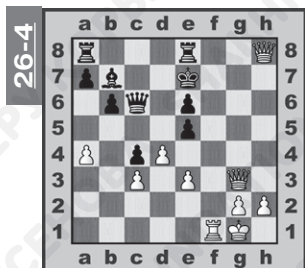
2.fg!, не обращая внимания на угрозу коню **2...fe.**

3.Лf7! Красивый финал с жертвой двух фигур. **3...Фс6.**

4.gh+! Кр:f7.

5.Лf1+ Крe7.

(26-4) **6.h8Ф!!** Изюминка комбинации. Тихий ход, привлекающий чёрную ладью на h8, где она уязвима и не способна выполнять свои защитительные функции.

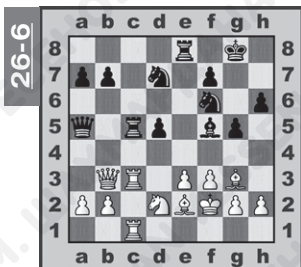


6...Л:h8 7.Фg7+ Kpd6 8.de+ Kpd5 – чёрные сдались, не дожидаясь, пока их король совершит смертельную прогулку на противоположный край доски (26-5).

Например: **9.Лd1+ Крe4 10.Лd4+ Кр:e3. 11.Фg5+ Крe2 12.Фd2х.**



А следующий пример в партии всё того же Василия Иванчука, чемпиона мира по быстрым шахматам 2017 года, показывает, что вывод короля соперника в центр доски не всегда приводит к победе. Тут важную роль играет хорошее расположение белых фигур, которые держат под контролем много важных полей, а также возможность короля быстро вернуться в безопасное место.



Иванчук – Вей И, 2017 г.

(26-6) 1...Л:е3 2.Кр:е3 d4+ 3.Кр:d4! Знак за смелость. В такой позиции возможность просчитать все вероятные продолжения находится за пределами человеческого разума, поэтому приходится полагаться исключительно на интуицию. В этот раз она не подвела легендарного украинского шахматиста.

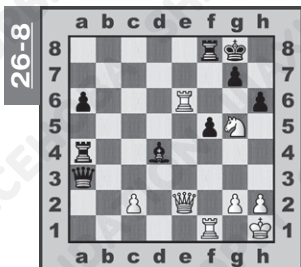
3...Ле5, пытаюсь отрезать путь назад. После 3...Лd5+ 4.Кре3 шахи заканчиваются.
4.Сd3 Се6.

5.Ф:b7! Ни тени страха!

(26-7) 5...Кpg7 6.Ke4, подготавливая королю путь к отступлению. **6...Kd5?** «Зевок» в проигранной позиции.
7.С:e5+ К:e5 8.Лс5. Чёрные сдались.



Одна из сильнейших шахматисток планеты, четырёхкратная чемпионка мира китаянка Хоу Ифань, также нашла комбинацию на разрушение прикрытия короля.



Хоу Ифань – Ле Кван Лем, 2012 г.

(26-8) 1.Л:h6! – уже знакомый приём, ладья приносится в жертву для разрушения пешечного прикрытия короля.
1...gh 2.Фе6+ Кpg7 3.Фd7+ Кpg6 4.Ke6 Сс5?

5.Фg7+ Кph5 6.К:f8 С:f8 7.Фf7+, и чёрные сдались, не дожидаясь форсированного мата.

Гибель чёрного короля могла наступить далеко за пределами своей половины доски.

(26-9) 7...Kph4 8.Фf6+ Кpg4 9.Фg6+ Кph4 10.g3+ Кph3 11.Фh5+ Лh4 12.Ф:h4x.



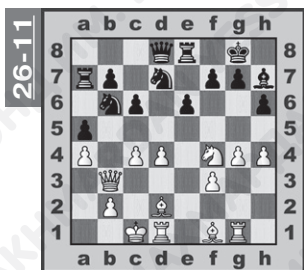
И в заключение несколько примеров из турнирной практики казахстанских гроссмейстеров.



Джумабаев – Егоров (Алматы – Опен, 2016 г.)

(26-10) Белые уничтожают последний защитительный бастион чёрного короля красивой жертвой ладьи.

- 1.Л:h5+! К:h5.
- 2.Кg5+ Кph6.
- 3.Ле6+ Кр:g5.
- 4.Фе5+ 1-0.

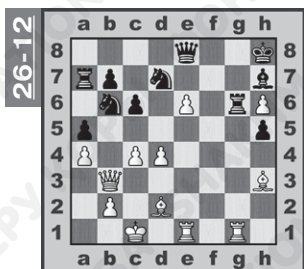


Костенко – Арестанов (Алматы – Опен, 2016 г.)

(26-11) 1.g5! Белые фигуры готовы к штурму позиции чёрного короля. Им помогает «зацепка» – выдвинутое положение пешки h6. 1...e5 2.gh g6. Попытка стабилизировать положение короля...

3.К:g6! Которая опровергается решительной жертвой коня. Обратите внимание на энергичную игру белых: они не дают сопернику ни одного хода для передышки. fg 4.h5! Ле6 5.Ch3. Каждый новый ход белых – новое нападение на фигуру соперника. 5...Фе8.

6.Лde1 Кph8.



(26-12) 7.f4! gh 8.fe. Теперь у белых появился новый козырь – сильная проходная пешка в центре. 8...Лg6? В трудной позиции легко допустить ошибку. Чёрным следовало подумать, какая фигура стоит хуже всех, – очевидно, что это ладья а7. Необходимо подумать, как ввести её в игру, например, 8...Лa6.

9.e6 Кf6 10.Ф:b6, на стороне белых материальный и позиционный перевес. Они победили.

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 № 26. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-21.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задания № 1-9.

Найди мат в два хода.

№ 1



1. $\Phi h4+ bc$ (dc)
2. $Cb6x$.

№ 2



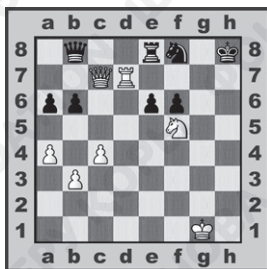
1. $\Phi h8+ Kp:h8$
2. $ef\Phi x$.

№ 3



1. $Lf8+ Kp:f8$
2. $\Phi g8x$.

№ 4



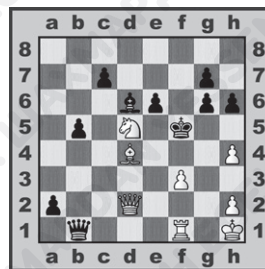
1. $Lh7+ K:h7$
2. $\Phi g7x$.

№ 5



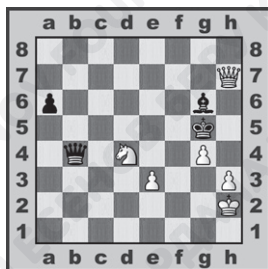
1. $\Phi c8+ L:c8$
2. $Kd7x$.

№ 6



1. $\Phi f4+ C:f4$
2. $Ke7x$.

№ 7



1. Фh4+ Кр:h4
2. Кf3x.

№ 8



1. Фg7+ C:g7
2. Кf6x.

№ 9



1. Лf5+ C:f5
2. Кf4x.

Задание № 10.

Определи, какой тип комбинации был использован в каждом примере. Ответы запиши в таблице.

Тип жертвы	№ задачи
Комбинация на завлечение	3, 7
Комбинация на отвлечение	2
Комбинация на блокировку	5, 6
Комбинация на уничтожение защиты	1
Комбинация на разрушение прикрытия короля	
Комбинация на освобождение поля (линии)	4, 8, 9
Извлечение короля в центр	

Ответы на домашнее задание:

Задания № 12-20.

Найди мат в два хода.

№ 12



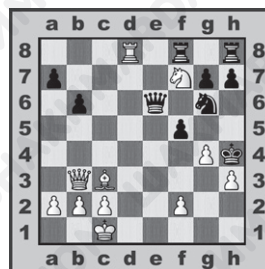
1. $\Phi:h7+ \text{Л:h7}$
2. Kg6x .

№ 13



1. Cg6+ Kp:g6
2. $\Phi h5x$.

№ 14



1. $\text{Cf6+ } \Phi:f6$
2. $\Phi g3x$.

№ 15



1. $\Phi f6+ \text{C:c7}$
2. Kf7x .

№ 16



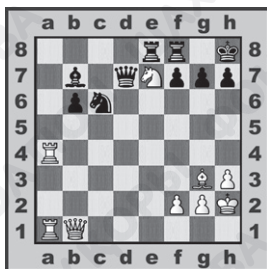
1. Лa3+ ba
2. $b3x$.

№ 17



1. $\Phi:f6+ \text{C:c7}$
2. Лg8x .

№ 18



1. $\Phi:h7+ \text{Kp:h7}$
2. Лh4x .

№ 19



1. $\Phi f8+ \text{Л:f8}$
2. Kg7x .

№ 20



1. $\text{Л:e8+ } \Phi:e8$
2. $\Phi:g7x$.

Задание № 21.

Определи, какой тип комбинации был использован в каждом примере. Ответы запиши в таблице.

Тип жертвы	№ задачи
Комбинация на завлечение	13
Комбинация на отвлечение	
Комбинация на блокировку	16, 19
Комбинация на уничтожение защиты	12, 20
Комбинация на разрушение прикрытия короля	18
Комбинация на освобождение поля (линии)	14, 15, 17
Извлечение короля в центр	

§27. Шахматная комбинация.

Итоговое занятие

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «тактический удар», «жертва», «форсированный вариант», «комбинация», «мотив комбинации», «тема комбинации», «завлечение», «отвлечение», «блокирование». Формировать знания детей об основных идеях и мотивах комбинации. Учить детей находить комбинации, анализируя особенности позиции;
- 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, тетради, ручки для записи партий, шахматные часы.

Данный урок является итоговым. Закрепляются знания об основных понятиях и терминах по теме: «Шахматная комбинация». После того как учитель напоминает детям понятия, изученные на предыдущих уроках, проводится конкурс решения комбинаций либо самостоятельная проверочная работа.

План урока:

1. Вводная часть урока. Проверка домашнего задания. Обсуждение заданий, вызвавших затруднение у учащихся. Вспомнить с детьми, что такое комбинация, из чего она состоит, что такое тема и мотив комбинации. (3 мин.)
2. Напомнить детям о комбинациях, изученных на прошлых уроках: завлечение, блокировка, отвлечение. (7 мин.)

3. Проведение конкурса решения задач либо самостоятельной проверочной работы. (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. Напомнить детям основные понятия и термины, изученные на предыдущих уроках: тактический удар, жертва, форсированный вариант, комбинация, мотив комбинации, тема комбинации, завлечение, отвлечение, блокирование.

2. Основная часть урока. Обобщить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных на предыдущих уроках: тактический удар, жертва, форсированный вариант, комбинация, мотив комбинации, тема комбинации, завлечение, отвлечение, блокирование.

Хорошую шахматную игру определяют два момента:

1) правильная стратегия, то есть разработка целесообразного плана игры, связанного с соответствующей расстановкой сил;

2) искусная тактика, то есть непосредственное нанесение удара противнику путём использования особенностей позиции.

Важнейшим элементом шахматной тактики является комбинация.

Комбинация – это форсированный вариант (или несколько вариантов), включающий жертву фигуры или пешки, который приводит к достижению конкретной цели, ведущей к успеху.

В состав комбинации входят один или несколько тактических ударов. **Тактический удар** – это неожиданный ход, позволяющий использовать неудачное положение неприятельских фигур.

Форсированный вариант – это серия ходов, объединённых одной общей целью и вынуждающих противника защищаться единственно возможными ходами.

Позиционную слабость, являющуюся предпосылкой для проведения форсированного варианта с жертвой, называют **мотивом комбинации**.

Мотивами комбинаций могут быть ослабленный либо стеснённый король, незащищённая фигура, перегрузка фигуры, далеко продвинутая пешка и т.д.

Когда шахматист начинает комбинацию, он должен представить заключительное расположение фигур, к которому он стремится. Эту конечную позицию назы-

вают темой комбинации. Темой комбинации может быть двойной удар, мат, пат, превращение пешки, вечный шах и т.д.

Основным элементом комбинации является **жертва**.

Жертва – это преднамеренная отдача противнику материала (фигур или пешек) для получения преимущества в дальнейшем.

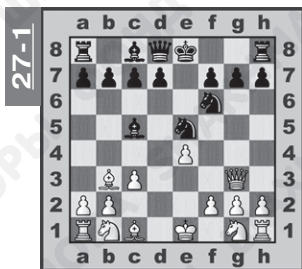
С помощью жертвы осуществляется определённый замысел, называемый **идеей комбинации**.

В основе комбинации могут лежать различные идеи: завлечение неприятельской фигуры в невыгодную позицию, отвлечение фигуры противника от защиты важного поля, перекрытие линии действия фигуры и другие.

Завлечение.

В комбинации на завлечение неприятельскую фигуру заставляют занять невыгодную позицию, в которой она либо подвергается атаке и гибнет, либо из-за неё гибнут другие фигуры. Как правило, завлечение применяется в сочетании с другими тактическими приёмами: двойным ударом, связкой, открытым шахом, двойным шахом.

Очень распространено на практике завлечение под двойной удар, особенно под коневую вилку. Эффектный удар провели чёрные в следующей позиции.



NN – Свидерский, 1903 г.

(27-1) **1...C:f2+!** После этого хода белым приходится расстаться с ферзём. Так как на **2.Kp:f2** последует **2...K:e4+** двойной удар. А на **2.Ф:f2** Kd3+ с тем же результатом.

Случай завлечения под вскрытое нападение представлен в следующей позиции.

Каталымов – Илвицкий, 1959 г.

(27-2) После завлекающей жертвы **1.Cf7+!** чёрные вынуждены были сдать, так как в случае **1...Kp:f7** включается механизм вскрытого нападения **2.e6+** и ферзь гибнет. А при **1...Kpf8** **2.C:g6** чёрные остаются без фигуры – пешка h7 связана.





Рассмотрим пример завлечения под двойной шах.

Сидельников – Васильев, 1981 г.

(27-3) **1.Фд8+!** С помощью жертвы ферзя чёрный король завлекается под двойной шах. **1...Кр:d8 2.Сg5++ Крe8 3.Лd8х.**

Очень часто завлекаемой фигурой является король, который с помощью жертвы заманивается в матовую сеть.

Штейнер – Апшениекс, 1928 г.

(27-4) **1.Лf8+!** Жертва ладьи для завлечения короля.

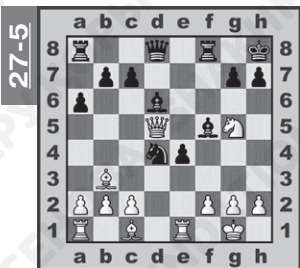
1...Кр:f8 2.Фg8х.



Блокировка.

Блокировка – это особый вид завлечения: с её помощью заставляют фигуру противника занять поле, необходимое для другой фигуры. Чаще всего поле отнимается у короля, что приводит к его стеснённому положению и мату.

Одним из ярких примеров блокировки является «спёртый мат». Основные действующие фигуры в этой комбинации – конь и ферзь. С помощью жертвы ферзя одна из сторон заставляет фигуру соперника занять последнее свободное поле около короля, и после нападения коня из-за стеснённого положения получается мат.



Ноксо Койвисто – Линдштедт, 1988 г.

(27-5) В этой позиции белые сразу могут пойти ферзём на g8, вынуждая ладью занять последнее свободное место около короля. **1.Фg8+ Л:g8 2.Кf7х.**

«Спёртый мат» – не единственный вид комбинации на блокировку.

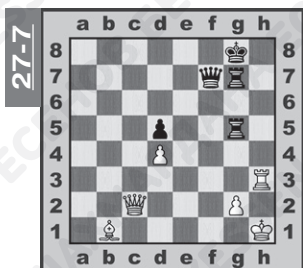
Котрониас – Бешуков, 1995 г.

(27-6) У чёрного короля осталось одно поле e7 для отступления; жертвуя пешку, белые заставляют чёрного слона встать на это поле. **1.e7+! С:e7 2.Фh8х.**



Отвлечение.

Комбинации на отвлечение применяются тогда, когда требуется отвлечь какую-либо неприятельскую фигуру от защиты важного поля, линии или другой фигуры.



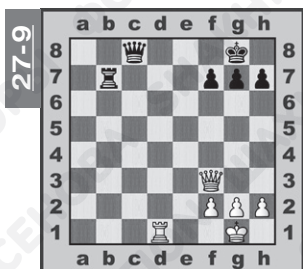
(27-7) **1.Фс8+ Фf8**. Белые, применив отвлекающую жертву ладьи, сначала выигрывают ферзя – **2.Лh8+! Кр:h8** (не спасает 2...Крf7 из-за 3.Л:f8+). **3.Ф:f8+**, а затем форсируют мат **3...Лg8**. Чёрный король блокирован. **4.Фh6x**.

Хазан – Шмидт, 1975 г.

(27-8) **1.Лb8+**! Слон вынужден покинуть свою «стоянку» – **1...С:b8**, но тогда под ударом белой ладьи оказывается слон на d7. **2.Ф:d7x**. Обратите внимание, что в финальной позиции слон на b8 блокирует своего короля.

Очень часто комбинации на отвлечение используются, для того чтобы дать мат королю по последней горизонтали.

Рассмотрим простой пример.



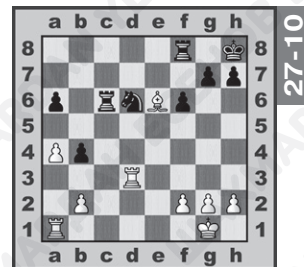
(27-9) Чёрный ферзь защищает ладью и также сторожит последнюю горизонталь. Этим пользуются белые. **1.Ф:b7!** Отвлекающая жертва ферзя. Теперь белые либо ставят мат **1...Ф:b7 2.Лd8x**, либо остаются с лишней ладьёй.

Комбинации на отвлечение также используются для выигрыша материала.

Портиш – Уэттштейн, 1970 г.

(27-10) В данном примере задача белых – отвлечь чёрную ладью от защиты коня на d6.

1.Cd7! Лb6 2.a5! Лb7 3.Л:d6 Лd8 4.Лad1, и у белых материальное преимущество.



3. Практическая часть урока. Конкурс решения комбинаций. Учитель выставляет на демонстрационной доске задание. Дети должны найти комбинацию на мат королю или на выигрыш материала. Решение каждый из учеников записывает на отдельном листке. На каждое задание даётся 2-3 минуты, затем 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.

Критерии оценки конкурса решения задач:

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.

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

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

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 27. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется неожиданный ход, позволяющий использовать неудачное положение неприятельских фигур?

Ответ запиши: **тактический удар.**

Задание № 2.

Что определяет заключительная позиция фигур, к которой стремится игрок, проводя комбинацию?

Ответ запиши: **тему комбинации.**

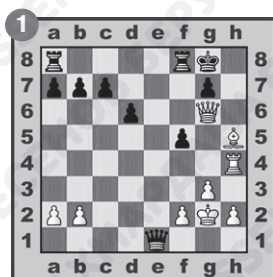
Задание № 3.

Как называется форсированный вариант с жертвой, который приводит к достижению цели?

Ответ запиши: **комбинация.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на завлечение. Ответ запиши.



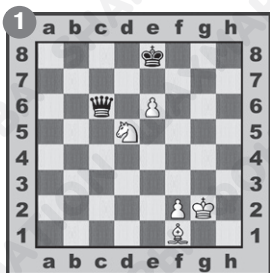
1. Фh7+ Кр:h7 2. Cf7x.



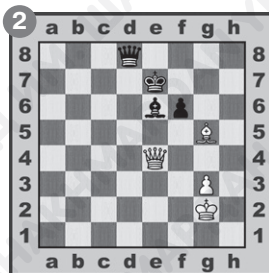
1. Ф:g7+ Кр:g7 2. Лg5x.

Задание № 5.

Ход белых. Добейся материального преимущества, используя комбинацию на завлечение. Ответ запиши.



1. Cb5 Ф:b5 2. Kc7+.



1. C:f6+ Кр:f6 2. Фh4+.



1. Лg8+ Кр:g8 2. Ke7+.

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя идею «спёртого мата». Ответ запиши.



1.Фh7+ К:h7 2.Кg6x.

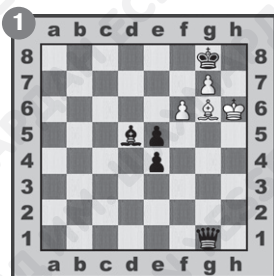


1.Фg8+ Л:g8 2.Кf7x.

Задание № 7.

Ход белых. Используй комбинацию на блокировку и поставь мат в два хода.

Ответ запиши.



1.f7+ С:f7 2.Сh7x.



1.Лh5+ С:h5 2.g5x.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на отвлечение. Ответ запиши.



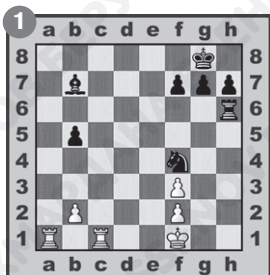
1.Ф:h7+ К:h7 2.g4x.



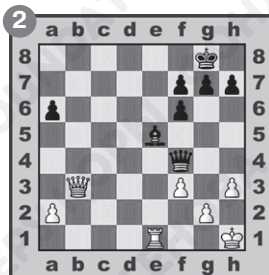
1.Фf8+ Л:f8 2.Кe7x.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя слабость последней горизонтали. Ответ запиши.



1. Лa8+ С:a8 2. Лc8x.



1. Фb8+ С:b8 2. Ле8x.



1. Ф:e8+ К:e8 2. Лf8x.



Задание № 10.

Ход чёрных. Проведи атаку на белого короля, используя сочетание комбинационных идей. Ответ запиши.

1... Сc5+ 2. Кph1 Кf2+

3. Л:f2 Фd1+ 4. Кg1 Ф:g1+ 5. Кр:g1 Лd1x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Как называется серия ходов, объединённых одной общей целью и вынуждающих противника защищаться единственно возможными ходами?

Ответ запиши: **форсированный вариант.**

Задание № 13.

Как называется преднамеренная отдача противнику материала (фигур или пешек) для получения преимущества в дальнейшем?

Ответ запиши: **жертва.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на завлечение. Ответ запиши.



1. $\Phi:f6+$ $Kp:f6$ 2. $Cb2x$



1. $Cg7+$ $Kp:g7$ 2. $f8\Phi x$.

Задание № 15.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя идею «спёртого мата». Ответ запиши.



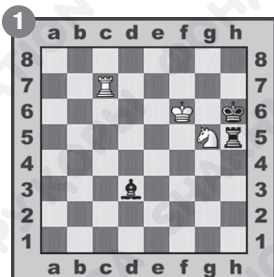
1... $\Phi h2+$ 2. $K:h2$ $Kfg3x$.



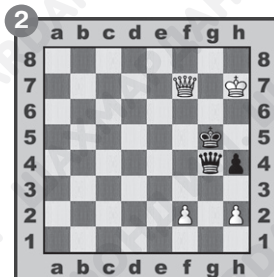
1... $\Phi f1+$ 2. $L:f1$ $Ke2x$.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на блокировку. Ответ запиши.



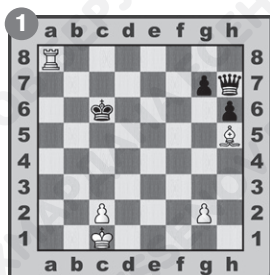
1. $Lh7+$ $C:h7$ 2. $Kf7x$.



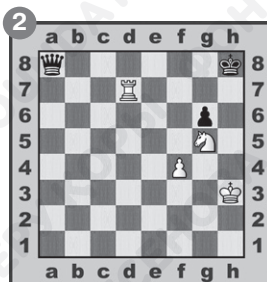
1. $f4+$ $\Phi:f4$ 2. $\Phi g6x$.

Задание № 17.

Ход белых. Выиграй материал, используя комбинацию на завлечение. Ответ запиши.



1. Cg6 Ф:g6 2. Ла6+.



1. Лd8+ Ф:d8 2. Кf7+.



1. Л:c7+ Ф:c7 2. Ф:h7+.

Задание № 18.

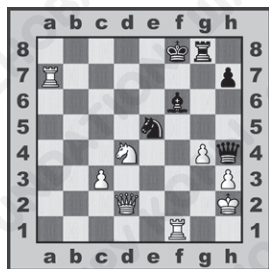
Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на отвлечение. Ответ запиши.



1. Са6+ Ф:a6 2. Фс7х.



1. Ф:h6+ Кр:h6 2. Лh8х.



Задание № 19.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя сочетание комбинационных идей. Ответ запиши.

1. Ке6+ Кре8 2. Фd8+ С:d8

3. Лf8+ Л:f8 4. Кg7х.

§28. Комбинации на освобождение поля или линии

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «тема и мотив комбинации», «жертва». Познакомить детей с понятиями «освобождение поля», «освобождение линии», с комбинациями на освобождение поля и на освобождение линии. Закрепить полученные знания посредством дидактических 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. Напомнить детям, что такое комбинация, какими бывают темы и мотивы комбинаций. Перейти к теме урока: «Комбинации на освобождение поля или линии». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что иногда в партии своя же фигура мешает осуществлению важного манёвра или тактического удара. В этом случае мешающую фигуру надо убрать, но сделать это необходимо без потери драгоценного времени. Для этого используют средства принуждения: шах, взятие, угроза, нападение, жертва. Тактический приём, при котором мешающую фигуру жертвуют либо отводят с

сильной угрозой с целью освободить нужное поле или линию, называют освобождение поля или линии. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

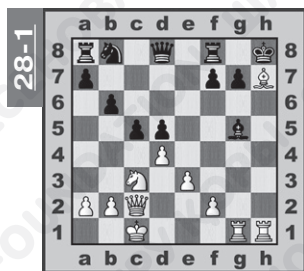
3. Игровая практика (игра в шахматы с начальной позиции с записью партии). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Напомнить детям, что такое комбинация, каковы бывают темы и мотивы комбинации. Перейти к теме урока: «Комбинации на освобождение поля или линии».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что иногда в партии своя же фигура мешает осуществлению важного манёвра или тактического удара. В этом случае мешающую фигуру надо убрать, но сделать это необходимо без потери драгоценного времени. Для этого используют средства принуждения: шах, взятие, угроза, нападение, жертва. Тактический приём, при котором мешающую фигуру жертвуют либо отводят с сильной угрозой с целью освободить нужное поле или линию, называют освобождение поля или линии. Разобрать учебные примеры.

В шахматной партии бывает так, что своя же фигура мешает осуществлению выгодного манёвра или тактического удара. В таких случаях поле, которое занимает эта фигура (или линию, которую она перегораживает), надо освободить. Для этого фигуру либо уводят с сильной угрозой (например, с шахом или нападением на ценную фигуру), либо жертвуют.



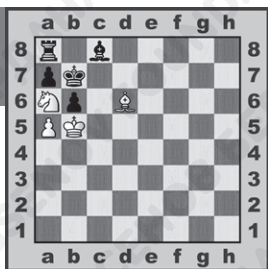
Рассмотрим примеры.

(28-1) Белым нужно освободить поле h7 для своего ферзя. **1.Cg8+! Кр:g8 2.Фh7x.** Не спасает **1...Ch6** из-за **2.Фh7x.**

(28-2) Белая ладья мешает своему ферзю дать мат на поле g7. Если ладья просто отойдёт, то чёрные успеют перекрыть вертикаль «g» слоном 1...Сg6. Поэтому поле надо освободить без потери времени. **1.Л:h7+ С:h7 2.Фg7x.**



28-3



(28-3) В этой позиции белым необходимо освободить поле аb и тогда пешка сможет объявить мат чёрному королю. Если просто отойти конём, то чёрные успеют принять защитные меры. Поэтому **1.Кс5+**! Конь освобождает нужное для пешки поле с шахом. Чёрные вынуждены принять жертву **1...bc**, и далее следует мат пешкой **2.а6х**.

(28-4) В этой позиции белые жертвуют ферзя, для того чтобы освободить поле h5 для коня. **1.Ф:g5+ fg 2.Кh5х**.

Очень часто комбинация по освобождению поля используется для подключения к атаке нужной фигуры без потери времени.



28-4

28-5



(28-5) В этой позиции, казалось бы, нет ничего проще, чем перебросить белого ферзя на линию h. Но белым самим грозит мат. Поэтому действовать надо быстро, без потери времени. Следует **1.Лh8+** жертва первой ладьи, **1...Кр:h8 2.Лh1+** через поле h1 в игру вступает вторая ладья. **2...Крg8**. Далее следует жертва второй ладьи: **3.Лh8+ Кр:h8**. Наконец-то поле h1 свободно для переброски ферзя. **4.Фh1+ Крg8** и **5.Фh7х**.

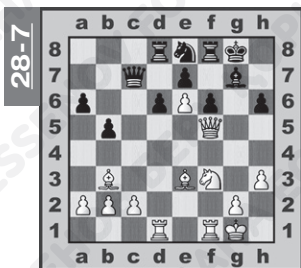
Следующий пример демонстрирует комбинацию на освобождение поля с одновременным разрушением прикрытия неприятельского короля.

28-6



(28-6) **1...Л:h4+** – жертва ладьи с целью освободить для ферзя поле f4 и в то же время отвлечение пешки g3 с вертикали «g». **2.gh Фf4+ 3.Кph3 Cg2+!** Ещё одна жертва с целью освобождения поля f3. **4.К:g2 Фf3+ 5.Кph2** и **5...Ф:g2х**.

Не всегда атакующей стороне приходится использовать средства принуждения (шах, угроза, взятие, нападение), для того чтобы освободить нужное поле. В следующем примере всё обошлось без жертв.



(28-7) Простой ход пешкой **1.c3** освободил поле c2, необходимое слону. После этого хода у чёрных нет возможности защититься от перевода белого слона на поле c2 и мата на h7.

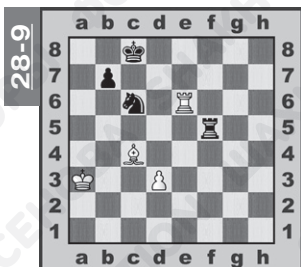
И в следующей позиции белые провели подобный тактический приём без шахов и жертв.



(28-8) **1.Cb3!** Слон не только освободил поле d5 ферзю, но и напал на коня на c2. Если теперь **1...K:a1**, то **2.Фd5+** и на **2...Кре7 3.Фe6x**. А в случае **1...c6** чёрные остаются без фигуры **2.C:c2**. Не помогает чёрным и **1...Лg8+** из-за **2.Крh1** (конечно, не стоит бить ладью слонном); угрозы остаются.

Комбинации на освобождение поля применяются не только для ведения матовой атаки, но и для достижения материального перевеса.

Часто поле освобождается, для того чтобы иметь возможность нанести двойной удар.



(28-9) Белая ладья заняла поле e6, с которого белый слон мог бы нанести двойной удар на чёрного короля и чёрную ладью. Белым необходимо освободить поле e6, сделать это лучше со взятием коня и с шахом. **1.Л:c6+**, если чёрный король уйдёт, то и ладья уйдёт, и белые останутся с лишней фигурой. А на **1...bc** следует **2.Ce6+** двойной удар, и белые отыгрывают пожертвованную ладью.

(28-10) В следующем примере белым выгодно продвинуть пешку на поле d5 и сделать вилку на чёрного коня и слона, но им мешает собственный конь. Поэтому белые находят выгодный размен: **1.K:f6+ C:f6 2.d5** с выигрышем фигуры.



28-11



(28-11) В этой позиции исход партии решил «тихий» пешечный «укол» **1.d6!!** Выясняется, что на **1...C:d6** следует другой «тихий» ход **2.Kd5!** И чёрный ферзь пойман. Белому коню для поимки ферзя понадобилось поле d5, которое ему и освободила пешка, принеся себя в жертву. Чёрных подвела связка по вертикали «с».

Идея комбинации на освобождение линии та же, что и при освобождении поля, только в данном случае фигура освобождает для собственных фигур не поле, а линию (вертикаль, горизонталь, диагональ).

Освобождение линии может проходить как с жертвой, так и без жертвы.

28-12



(28-12) В этой позиции белый конь не даёт ферзю добраться до поля d8, чтобы поставить мат чёрному королю. Просто так конь отойти не может, так как чёрные пойдут **1...Kс6** и защитятся от угрозы мата. Поэтому белые жертвуют коня, для того чтобы с темпом открыть линию «d» и дать мат чёрному королю. **1.Kf6+ ef 2.Фd8x.**

В следующей позиции белым не пришлось жертвовать материал, для того чтобы освободить вертикаль «е».

(28-13) **1.Kf3!** с темпом. От мата после **2.Фe7+** спасает лишь **1...Ke4**, но тогда...

2. K:h4, с выигрышем чёрного ферзя.

В следующем примере белым необходимо разгрузить вертикаль «f», для того чтобы к атаке могли подключиться ладьи.

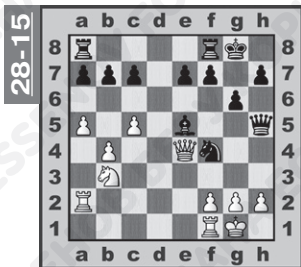


28-13

28-14



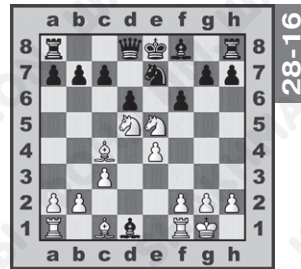
(28-14) **1.K:e6**. Белые разгружают линию f и одновременно отвлекают чёрную ладью под связку. **1...Л:e6 2.Ce7!** (если **2...Kр:e7**, то белые ладьи попадают на 7-ю горизонталь **3.Лf7+** и от мата не спастись). **2...Ле8 3.Cb4 Фа4 4.Л:f7+ Kрc6 5.Л1f6**. Вторая ладья проникает в неприятельский лагерь **5...Л:f6 6.Фd7x.**



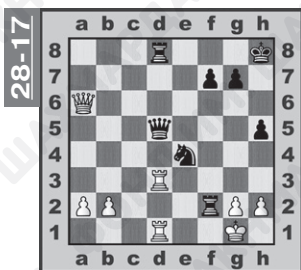
Наряду с освобождением вертикали часто встречается и освобождение диагонали. Рассмотрим несколько примеров.

(28-15) **1...Ke2+**, с темпом освобождая диагональ b8-h2 для своего слона. **2.Л:e2 Ф:h2x.**

(28-16) В этой позиции решает **1.К:f6+**, освобождая диагональ слону, и на **1...gf 2.Cf7x.**



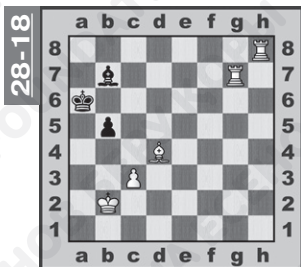
В следующем примере чёрные освободили диагональ и соорудили конструкцию «спёртого мата».



(28-17) **1...Лf1+**. Освобождение и линии f, и диагонали a7-g1. **2.Л:f1** (если 2.Кpf1, то 2...Фf5+ 3.Кpg1 Фc5+ 4.Кph1 Кf2+, конструкция спёртого мата построена, а дальше по известной схеме: 5.Кpg1 Кh3++ 6.Кph1 Фg1+ 7.Л:g1 Кf2x).

2...Фc5+ 3.Кph1 Кf2+ 4.Л:f2 (если 4.Кpg1, то опять спёртый мат: 4...Кh3++ 5.Кph1 Фg1+ 6.Л:g1 Кf2x). **4...Фc1+ 5.Лd1 Л:d1+ 6.Фf1 Л:f1+ 7.Л:f1 Ф:f1x.**

Освобождение горизонтали встречается на практике не так часто, как это происходит с вертикалями и диагоналями. Главным образом это объясняется тем, что взаимные атаки обеих шахматных армий происходят в основном во фронтальном направлении и реже – вдоль демаркационной линии.



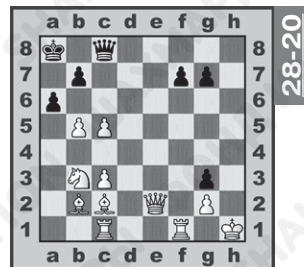
Вот несколько случаев освобождения горизонтали.

(28-18) **1.Ла8+**, заставляя чёрного слона уйти с 7-ой горизонтали. **1...С:a8 2.Ла7x.**

В следующей позиции чёрные проводят разгрузку 8-й горизонтали.

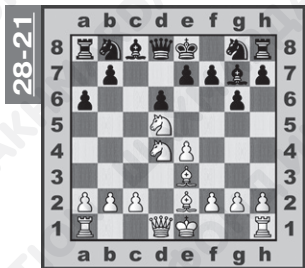


(28-19) **1...Cb5! 2.ab Khg3+!!** Попутно разгружается и вертикаль h. **3.K:g3 K:g3+ 4.hg hg+ 5.Kpg1 Лh1+!! 6.Kp:h1 Лh8+ 7.Kpg1 Cc5+ 8.bc Лh1+ 9.Kp:h1.**



(28-20) **9...Фh8+.** Ради этого шаха чёрные пожертвовали почти всю армию **10.Kpg1 Фh2x.**

Освобождение линии может проводиться не только с целью поставить мат, но и с идеей выигрыша материала.



(28-21) **1...Kb5!** Освобождая диагональ a7-g1 для слона e3, **1...ab 2.Cb6!** Теперь от двойного удара конём на c7 нет защиты. **2...Фd7 3.C:b5,** на **3...Kc6 4.Kc7+ Kpf8 5.K:a8** с выигрышем материала.

Итак, освобождение поля – это тактический приём, при котором атакующая сторона освобождает важное поле, занимаемое собственной фигурой. При этом фигура чаще всего приносится в жертву либо отходит с какой-нибудь сильной угрозой.

Освобождение линии – это тактический приём, при котором происходит подключение к атаке новых сил или расчистка пути для них. Суть приёма состоит в том, чтобы открыть путь другой своей линейной фигуре, после чего она либо может достичь поля матования, либо создаётся опасная угроза.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается сыграть партию всеми фигурами из начального положения. Партию следует записывать. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей на комбинации, которые были проведены в партиях или могли быть проведены, но игроки их не увидели.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 28. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется приём, при котором атакующая сторона освобождает важное поле, занимаемое собственной фигурой?

Ответ запиши: **освобождение поля.**

Задание № 2.

Как называется приём, при котором происходит подключение к атаке новых сил или расчистка пути для них?

Ответ запиши: **освобождение линии.**

Задание № 3.

Всегда ли при проведении комбинации на освобождение поля «мешающая» фигура жертвуется?

Ответ запиши: **нет, не всегда.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на освобождение поля. Ответ запиши.



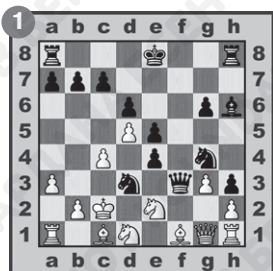
1. Kd4+ ed 2. f5x.



1. Le8+ Kp:e8 2. Fe7x.

Задание № 5.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на освобождение поля. Ответ запиши.



1...Kb4+ 2.ab Фd3x
(2.Kpb1 Фd3x).



1...Cg1+
2.Kp:g1 (Ch5) Фh2x.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй материал, используя комбинацию на освобождение поля. Ответ запиши.



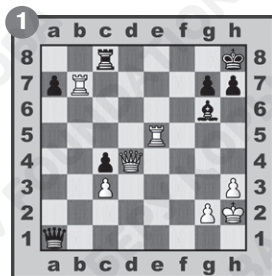
1.K:f6+ Л:f6 2.Cd5+.



1.K:e7+ Ф:e7 2.Фd5+.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на освобождение линии. Ответ запиши.



1.Лe8+ Л:e8 2.Ф:g7x.



1.Kd6+ Л:d6 2.Фg8x.



1.K:e7+ Ф:e7 2.Фh7x.

Задание № 8.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на освобождение линии. Ответ запиши.



1...Kg3+ 2.hg Фh3x.



1...c2+ 2.Лс:c2 Фa1x.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.



1.Фg7+ С:g7 2.Kg6x.



1.Фe6+ С:e6 2.Kh6x.



Задание № 10.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя комбинацию на освобождение линии. Ответ запиши.

1.Kd7 Ф:d7 (1...К:d7 2.Ф:g7x)

2.С:f6 g6 3.Фh4 Ле8 4.Фh6 и 5.Фg7x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

С какой целью могут проводиться комбинации на освобождение поля (линии)?

Ответ запиши: **с целью поставить мат или выиграть материал.**

Задание № 13.

Какие средства принуждения могут быть использованы при проведении комбинации на освобождение поля (линии)?

Ответ запиши: **шах, угроза, взятие, нападение.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на освобождение поля. Ответ запиши.



1. Lg6+ fg 2. g5x.



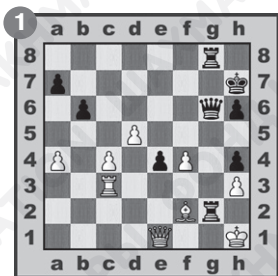
1. g5+ hg 2. Kg4x.



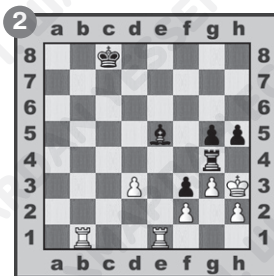
1. Lh7+ Kp:h7 2. Фg7x.

Задание № 15.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на освобождение поля. Ответ запиши.



1...Lh2+ 2. Kp:h2 Фg2x.



1...Lh4+ 2. gh g4x.

Задание № 16.

Ход белых. Выиграй материал, используя комбинацию на освобождение поля. Ответ запиши.



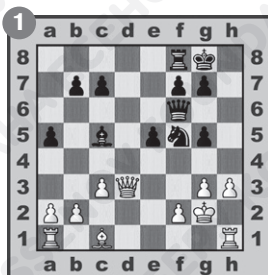
1.Лс6+ dc 2.Кс4+.



1.Фg8+ Крb7 2.Сd5+.

Задание № 17.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на освобождение линии. Ответ запиши.



1...Кh4+ 2.gh Ф:f2x
(2.Кpg1 Ф:f2x).



1...Лa3+ 2.Л:a3 Фb2x.

Задание № 18.

Ход белых. Выиграй материал, используя комбинацию на освобождение линии. Ответ запиши.



1.К:e6 fe 2.Сb6.



1.К:c6 bc 2.С:c5.



Задание № 19.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя комбинацию на освобождение линии. Ответ запиши.

1.Кh6+ Ф:h6 2.Ф:f8x
(1...Крh8 2.Ф:f8+ Фg8 3.Ф:g8x).

§29. Комбинации на уничтожение защитника

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «тема и мотив комбинации», «отвлечение». Познакомить детей с понятием «уничтожение защитника», с комбинациями на уничтожение защитника. Учить находить взаимосвязи фигур в различных позициях, определять позиции, в которых возможна комбинация на уничтожение защитника. Закрепить полученные знания посредством дидактических 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. Напомнить детям, что такое комбинация, какими бывают темы и мотивы комбинаций. Вспомнить тактический приём «отвлечение». Перейти к теме урока: «Комбинации на уничтожение защитника». (5 мин.)
2. Рассказать детям, что во время партии все фигуры стараются защищать своего короля и друг друга. Иногда бывает так, что для того чтобы поставить мат или выиграть какую-то фигуру, надо устранить фигуру, защищающую важный

неприятельский объект. Тактический приём, при котором защищающую фигуру либо разменивают, либо жертвуют за неё другую свою фигуру, называется уничтожение защитника. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (игра в шахматы с начальной позиции с записью партии). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Напомнить детям, что такое комбинация, какие бывают темы и мотивы комбинации. Перейти к теме урока: «Комбинации на уничтожение защитника».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что во время партии все фигуры стараются защищать своего короля и друг друга. Иногда бывает так, что для того чтобы поставить мат или выиграть какую-то фигуру, надо устранить фигуру, защищающую важный неприятельский объект. Тактический приём, при котором защищающую фигуру либо разменивают, либо жертвуют за неё другую свою фигуру, называется уничтожение защитника. Разобрать учебные примеры.

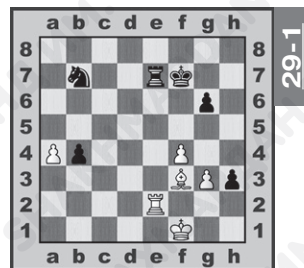
Во время шахматной партии фигуры и пешки всегда стараются защищать важные пункты и помогают другим своим фигурам. Бывает так, что какая-то фигура защищает важное поле, с которого можно поставить мат, или другую фигуру. Не будь такой защиты, можно было бы закончить партию одним ударом. В этом случае применяется тактический приём, который называется уничтожение защитника. Цель приёма – устранить фигуру, защищающую важный неприятельский объект.

Некоторые другие тактические приёмы преследуют ту же цель, но достигается она иначе. Например, с помощью отвлечения защищающая фигура уводится в сторону от объекта, который она охраняет, и тогда этот объект становится добычей атакующих сил.

Добиться уничтожения защитника можно путём размена либо путём жертвы. Уничтожение защиты может проводиться с идеей поставить мат или выиграть материал.

Рассмотрим примеры.

(29-1) В этой позиции белые, разменивая ладьи, выигрывают чёрного коня. **1.Л:е7+ Кр:е7 2.С:б7.**



29-1



29-2

(29-2) Чёрный конь защищает важное поле h7, на котором белые могут объявить мат чёрному королю. Поэтому белые жертвуют ферзя и уничтожают коня. **1.Ф:f8+ Ф:f8 2.Л:h7x.**



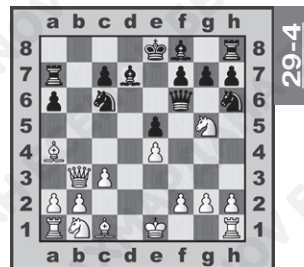
29-3

Ласкер – Шипли, 1901 г.

(29-3) В этой позиции чёрные сыграли **1...Л:е3**, уничтожая белого коня, и после **2.Ф:е3 Кg4** создали неотразимые угрозы мата и выигрыша ферзя.

Радулеску – Капуцинский, 1951 г.

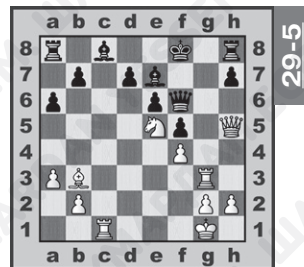
(29-4) В этой позиции после простого размена **1.С:с6** конь, защищавший важный пункт b8, оказался уничтоженным. На **1...С:с6** следует двойной удар **2.Фb8+**, после чего гибнет ладья a7.



29-4

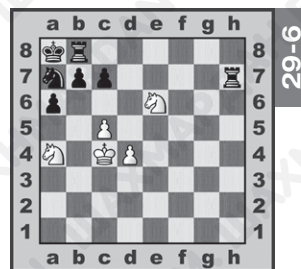
Аншо – Терро, 1983 г.

(29-5) Слон на с8 – единственный защитник пункта d7. Не будь слона, судьба партии была бы решена ходом **K:d7**. Поэтому белые играют **1.Л:с8+ Л:с8 2.К:d7x.**



29-5

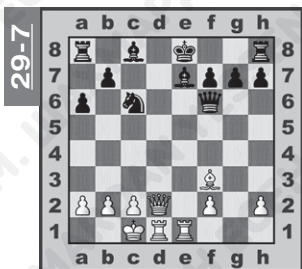
В следующем примере белым поставить спёртый мат мешает пешка на с7. Поэтому следует жертва коня за важную пешку **1.К:с7+ Л:с7** и **2.Кb6x** (29-6).



29-6

Нимцович – Алапин, 1912 г.

(29-7) Связка слона на е7 и слабость поля d8 стали мотивом комбинации на уничтожение защиты в этой партии. **1.С:c6+**, если чёрные ответят **1...bc+**, то последует мат **2.Фd8x**. А на **1...Kpf8** жертва ферзя: **2.Ф:d8+!С:d8** **3.Ле8x**. Не спасает и **1...Cd7** из-за **2.Ф:d7+ Kpf8** **3.Фd8+ С:d8** **4.Ле8x**.



29-7

В следующей партии белые очень быстро проиграли, так как не увидели комбинацию на уничтожение защитника.

Майлс – Гилес, 1912 г.

(29-8) **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Кc3 Kf6 4.Kf3 c5 5.Cg5 cd** **6.Ф:d4 Ce7 7.cd ed 8.С:f6?!** Белые наметили выиграть пешку на d5, для этого они бьют защитника пешки – коня, но чёрные рассчитали дальше **8...С:f6 9.Ф:d5??**

9...С:c3+! Чёрные в свою очередь уничтожают коня, который защищает белого ферзя. **10.bc Ф:d5** с выигрышем ферзя.



29-8

Лоренц – Цинн, 1980 г.

(29-9) В этой позиции чёрного слона на е7 защищают сразу два коня, но белые могут их побить.

1.К:d5! Чёрные вынуждены побить ладью. **1...Л:d5** **2.С:c6!** Уничтожая последнюю защиту. **2...bc** **3.Л:e7**, белые также предусмотрели, что если чёрные пойдут **3...Лd1+**, то они могут защититься **4.Ле1**, оставаясь с лишней фигурой.



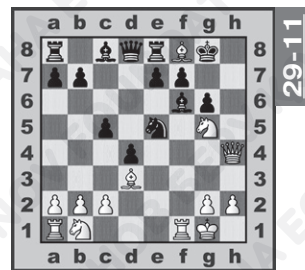
29-9

Бисгайер – Ларсен, 1965 г.

1.d4 g6 2.e4 Cg7 3.f4 d6 4.Kf3. Сейчас и на следующем ходу заслуживает внимания подрыв центра белых посредством с7-с5. **4...Kf6 5.Cd3 O-O 6.O-O Kbd7 7.e5!** Чёрные промедлили с подрывом с7-с5, и соперник первым начинает операции в центре. **7...Ke8 8. Фе1.** Теперь задача белых – удержать свой центр или добиться других выгод, пока этим центром занимается противник. **8...c5.** Осторожнее предварительное 8...e6, сдерживая пока пешечный штурм белых. **9.f5!?** Хорошо и 9.с3, укрепляя пешечный клин. **9...de 10.fg hg 11.Фh4 ed 12.Ch6 Kef6 13.Kg5.** Центр белых уничтожен, но им удалось сконцентрировать большие силы у крепости неприятельского короля. **13...Ke5?** Чёрные теряют бдительность: конь f6 стережёт важный пункт h7, а коня поддерживал другой конь – с поля d7. Лишившись поддержки, конь стал мишенью. Правильно было играть 13...Фb6.



(29-10) **14.Л:f6!!** Теперь на 14...ef 15.C:g7 Кр:g7 16.Фh7x. И в случае 14...с:f6 следует тот же приём, но с жертвой – 15.Cg7!! **14...Ch8 15.Лf1 Ле8 16.Cf8!** Маленькая комбинация на освобождение линии! **16...Cf6.**



(29-11) **17.Л:f6 ef 18.Фh6!!** Ошибкой было бы 18.Фh7+? Кр:f8. Король ускользает из матовой сети. **18...Л:f8 19.Фh7x.**

Итак, уничтожение защиты – комбинация, цель которой убрать фигуру, защищающую важное поле или другую более ценную фигуру. Добиться уничтожения защитника можно путём размена либо путём жертвы. Уничтожение защиты может проводиться с идеей поставить мат или выиграть материал.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается сыграть партию всеми фигурами из начального положения. Партию следует записывать. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей на комбинации, которые были проведены в партиях или могли быть проведены, но игроки их не увидели.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 29. 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, целью которого является устранение фигуры, защищающей важный неприятельский объект?

Ответ запиши: **уничтожение защитника.**

Задание № 2.

Каким путём можно добиться устранения защищающей фигуры?

Ответ запиши: **путём размена или жертвы (взятия).**

Задание № 3.

С какой идеей проводится комбинация на уничтожение защиты?

Ответ запиши: **с идеей поставить мат или выиграть материал.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



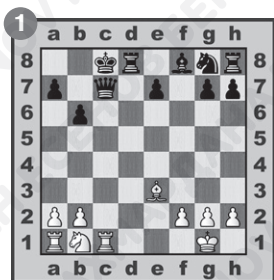
1. Л:f8+ Л:g7x. 2. Ф:g7x.



1. Ф:e8+ С:e8 2. Лf8x.

Задание № 5.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



1...Ф:c1+ 2.С:c1 Лd1x.



1...Ф:h3+ 2.Ф:h3 Лg3 Лg1x.



1...К:f3+ 2.Ф:f3 Фh2x.

Задание № 6.

Ход белых. Выиграй материал, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



1.К:c8 Лa:c8 2.Л:d7.



1.К:e4 fe 2.С:d6.

Задание № 7.

Ход белых. Выиграй ферзя, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



1.С:c6+ bc 2.Ф:d4.



1.Л:g6+ fg 2.Ф:e5.

Задание № 8.

Ход чёрных. Выиграй материал, используя комбинацию на уничтожение защитника.

Ответ запиши.



1...Л:e2+ 2.Кр:e2 Кр:d4.



1...Л:d4 2.Ф:c4 Л:c4
(2.cd Ф:e2).



Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в три хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.

1.Ф:f6+ Л:f6 2.e7+ Крd7 3.e8Фх.

Задание № 10.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.

1.Ф:e7 Л:e7 2.Л:g7+ Л:g7
3.Л:g7+ Крh8 4.Лg6х.



Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Какой ещё тактический приём преследует ту же цель, что и уничтожение защиты?

Ответ запиши: **отвлечение.**

Задание № 13.

Чем отличается тактический приём на отвлечение от тактического приёма на уничтожение защитника?

Ответ запиши: **при отвлечении защищающая фигура уведится от защиты, а при уничтожении защитника – бьётся.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



1. $\Phi:f7+$ Л:f7 2. hgx .



1. Л:f6+ К:f6 2. $g5x$
(1...Л:f6 2. $g5x$).

Задание № 15.

Ход белых. Выиграй слона, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



1. $\Phi:g6$ fg 2. К:g7+.



1. Л:h6+ Кр:h6 2. Л:d2.



1. К:c8 Л:c8 2. $\Phi:d7$.

Задание № 16.

Ход белых. Добейся материального преимущества, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



1. K:e7 K:e7 2. Ф:f8+.



1. C:f6+ gf 2. Ф:e4.

Задание № 17.

Ход чёрных. Выиграй фигуру, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



1... Ф:c3 2. bc K:c2.



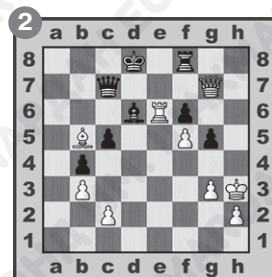
1... C:f3 2. C:f3 K:d2.

Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.



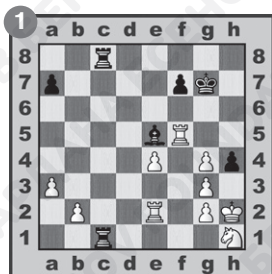
1. Ф:g8+ Ф:g8 2. Л:h6x.



1. Ф:f8+ C:f8 2. Ле8x.

Задание № 19.

Ход чёрных. Проведи атаку на белого короля, используя комбинацию на уничтожение защиты. Ответ запиши.



- 1...Л:h1+ 2.Кр:h1 Лс1+ 3.Крh2 hg+ 4.Крh3 Лh1x.** **1...Л:d3 2.Л:d3 Ф:c2+ 3.Кра1 Фс1+ 4.Ф:c1 Л:c1x.**

§30. Комбинации на разрушение прикрытия короля

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «тема и мотив комбинации», «отвлечение». Познакомить детей с понятием «разрушение прикрытия», с комбинациями на разрушение прикрытия короля. Учить находить взаимосвязи фигур в различных позициях, определять позиции, в которых возможна комбинация на разрушение прикрытия короля. Закрепить полученные знания посредством дидактических 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. Напомнить детям, что самый эффективный способ выиграть партию – атаковать короля. Чтобы подобраться к королю, надо разрушить или ослабить его защиту. Перейти к теме урока: «Комбинации на разрушение прикрытия короля». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что короля в позиции рокировки защищают пешки и одна-две фигуры. Они образуют его прикрытия. Чтобы поставить мат королю, надо

попытаться разрушить его прикрытие. Это достигается с помощью жертвы. Атакующая сторона жертвует одну или несколько фигур за пешки, прикрывающие короля. Цель такой жертвы – вскрытие линий и создание слабых пунктов вокруг короля с последующей атакой. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (игра в шахматы с начальной позиции с записью партии). (15 мин.)

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

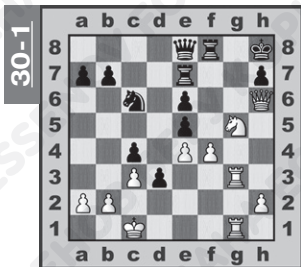
1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Напомнить детям, что самый эффективный способ выиграть партию – атаковать короля. Чтобы подобраться к королю, надо разрушить или ослабить его защиту. Перейти к теме урока: «Комбинации на разрушение прикрытия короля».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что короля в позиции рокировки защищают пешки и одна-две фигуры. Они образуют его прикрытие. Чтобы поставить мат королю, надо попытаться разрушить его прикрытие. Это достигается с помощью жертвы. Атакующая сторона жертвует одну или несколько фигур за пешки, прикрывающие короля. Цель такой жертвы – вскрытие линий и создание слабых пунктов вокруг короля с последующей атакой. Разобрать учебные примеры.

Очень часто в шахматных партиях выигрыш достигается путём атаки на короля после разрушения его пешечного прикрытия. Атакующая сторона с помощью размена или жертвы может частично или полностью разрушить прикрытие неприятельского короля, для того чтобы объявить мат.

Идея состоит в том, что за пешки (или даже одну пешку), прикрывающие короля, жертвуется фигура, чтобы расчистить линии для атакующих фигур и ослабить пункты возле короля. При этом необходимо помнить, что обязательным условием успешной атаки является численное превосходство атакующих фигур над реальными защитниками.

Рассмотрим примеры комбинаций на разрушение прикрытия короля.



(30-1) В этой позиции белые сосредоточили все свои силы на королевском фланге, но чёрного короля прикрывает одна-единственная пешка h7. Белым необходимо уничтожить эту пешку. Так как цель атаки – мат королю, то материал для разрушения может быть любой, вплоть до самых дорогих фигур. **1.К:h7!** Пешечное прикрытие короля полностью уничтожено. Однако на месте пешки появляется ладья. **1...Л:h7**. Если позиция позволяет, фигуру-защитницу также надо уничтожить. **2.Ф:h7+! Кр:h7 3.Лh3+**. Разрушение прикрытия короля в чистом виде. Раскрытый король получает мат. **3...Фh5 4.Л:h5x**.

Рассмотрим партию, которая завершилась комбинацией на разрушение прикрытия короля.

Лукомский – Победин, Москва, 1929 г.

(30-2) **1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Кc3 b6 4.e4 Сb4 5.e5 Ke4 6.Фg4 К:c3 7.bc С:c3+ 8.Кpd1 Kpf8**. (На 8...С:a1? последовало бы 9.Ф:g7 Лf8 10.Сg5!).

9.Лb1 Кс6 10.Са3+ Kpg8 11.Лb3 С:d4.

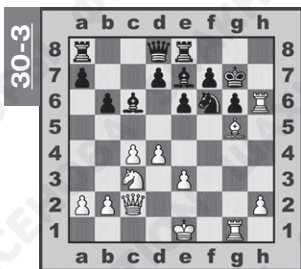
Здесь белые проводят комбинацию по разрушению пешечного прикрытия чёрного короля. В жертву приносится самая ценная фигура – ферзь.

12.Ф:g7+ Кр:g7 13.Лg3+ Kph6 14.Сс1+ Kph5 15.Се2+ Kph4 16.Лh3x.



В следующей позиции белые жертвуют ладью для разрушения прикрытия чёрного короля.

(30-3) **1.Л:g6+** разрушающая жертва ладьи **1...fg 2.Сh6+**, слона взять нельзя **2...Кр:h6** из-за мата **3.Фg6x**. А на **2...Крh8** всё равно следует **3.Ф:g6** с угрозой мата на g7, от которого защиты не видно.



В следующей позиции, для того чтобы разрушить прикрытие короля, чёрные жертвуют сразу две ладьи.

(30-4) **1...Л:h3+ 2.Кpg1** (если 2.gh, то 2...Фd6+ 3.Ke5 Лg2x). **2...Л:g2+ 3. Кр:g2 Фg4+**, и белые бессильны перед натиском чёрных фигур. Например, на **4.Кpf1** последует **4...Л:h1+ 5.Кg1 Ф:g1x**.



Жертвой ладьи белые разрушают прикрытие неприятельского короля и в следующей позиции.

(30-9) **1.Л:g7+ Кр:g7**. Взять ладью всё равно придётся: **1...Kph8 2.Л:h7+ Кр:h7 3.Cf5+ Kpg7 4.Фg5+ Kph8 5.Фh6+ Kpg8 6.Фh7x (или 6.Лg1x)**.

2.Фg5+ Крh8 3.Фf6+ Кpg8 4.Лg1x.

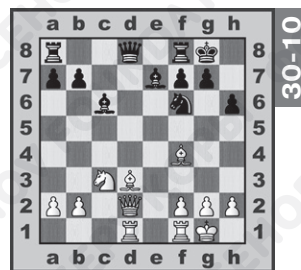


Иногда при атаке короткой рокировки, когда сделан ход h7-h6 (у белых h2-h3), применяется жертва слона на h6 (h3) за две пешки. Ферзь сразу оказывается на поле h6 и ему помогают в атаке оставшийся слон или конь, а также ладья, которая через вертикаль «d» или «e» и третью или четвёртую горизонталь может перейти на королевский фланг.

Рассмотрим типичный пример.

Камский – Лотье, 1993 г.

(30-10) **1.C:h6! gh 2.Ф:h6**. Белые пожертвовали слона за две пешки. **2...Ле8 3.Cc4!** Теперь пешка f7 связана и угрожает Фg6+. **3...Cd7 4.Лd4! Cf8 5.Фg6+ Cg7 6.Ф:f7+ Крh8 7.Лh4+ Kh7 8.Л:h7+! Кр:h7 9.Фh5+ Ch6 10.Cd3+ Кpg8 11.Ф:h6**, чёрные сдались.



Нередко применяется жертва фигуры (коня, слона и даже ладьи) на полях f6 или h6, когда пешки после рокировки не двигались. Такая жертва обычно основана на том, что после взятия фигуры пешкой позиция короля ослабляется и он подвергается опасной атаке.

Лендьял – Михалевский, 1993 г.

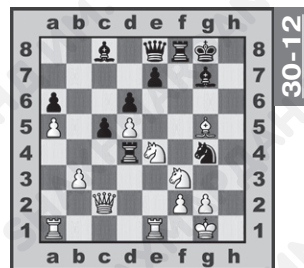
(30-11) В позиции белого короля наиболее уязвимый пункт – g2. Его уже атакует чёрный конь, но необходима поддержка других фигур. Чёрные продолжают: **1...Cf3! 2.Ле3**. Слона брать нельзя **2.gf** из-за **2...Фh3** с матом.

2...Фh3!! Красивейший ход! На **3.gh** К:h3x. Белые сдались.



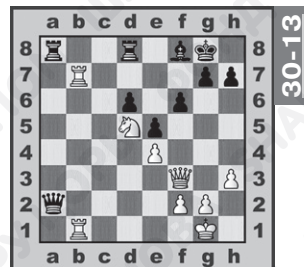
В следующей позиции чёрные разрушают пешечную защиту короля, жертвуя ладью за коня.

(30-12) **1...Л:f3 2.gf Ke5!** Теперь грозит вилка на f3.
3.Kpg2 Фh5, чёрный ферзь наносит двойной удар, угрожает его вторжение на пункты h3 и f3. Белые сдались.



Атаку короля по открытым линиям демонстрирует и следующий пример.

(30-13) **1.K:f6+**. Чёрная пешка g7 отвлекается от защиты короля. **1...gf**, если **1...Kph8**, то **2.Фf5** с угрозой мата на h7. **2.Фg4+ Kph8 3.Л:h7+**, ещё одна жертва. На **3...Kp:h7** вторая ладья с темпом подключается к атаке **4.Лb7+**, и чёрному королю от мата не спастись. Например, **4...Kph8 5.Фh5+ Kpg8 6.Фh7x**.



Итак, комбинации на разрушение пешечного прикрытия короля – один из самых распространённых методов атаки позиции рокировки противника. Идея комбинации состоит в том, чтобы с помощью жертвы одной или нескольких фигур разрушить пешечное прикрытие короля, после чего король становится удобным объектом для прямого нападения.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается сыграть партию всеми фигурами из начального положения. Партию следует записывать. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратит внимание детей на комбинации, которые были проведены в партиях или могли быть проведены, но игроки их не увидели.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 30. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется комбинация, при которой с помощью жертвы одной или нескольких фигур раскрывается позиция неприятельского короля?

Ответ запиши: **разрушение прикрытия короля.**

Задание № 2.

Что является обязательным условием успешной атаки при проведении комбинации на разрушение прикрытия короля?

Ответ запиши: **численное превосходство атакующих фигур над реальными защитниками.**

Задание № 3.

Какова цель комбинации на разрушение прикрытия короля?

Ответ запиши: **ослабление позиции короля с целью матовой атаки.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



1. Ф:h7+ Кр:h7 2. Лh5x.



1. Ф:h7+ Кр:h7 2. Лh5x.

Задание № 5.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



1... Ф:h2+ 2. Л:h2 Лg1x.



1... Ф:h2+ 2. Кр:h2 Лh4x.



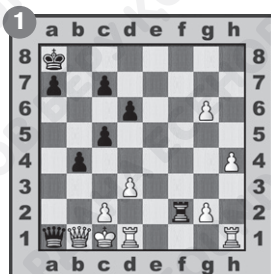
Задание № 6.

Ход белых. Выиграй материал, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.

1. **K:h6+ gh** 2. **Фg6+ Kph8**
3. **Ф:f6+ Kph7** 4. **Л:d8 Ф:d8**
5. **Ф:d8.**

Задание № 7.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя жертву ладьи. Ответ запиши.



1...Л:c2+ 2.Кр:c2 Фc3х.

1...Л:g1+ 2.Кр:g1 Фе1х.

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ферзя. Ответ запиши.

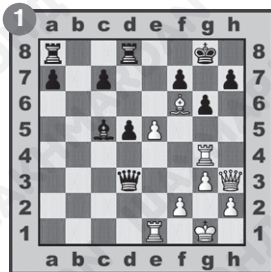


1.Ф:h7+ К:h7 2.К:f7х.

1.Ф:h7+ Кр:h7 2.Лh6х.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в три хода, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



1.Ф:h7+ Кр:h7
2.Лh4+ Кpg8 3.Лh8х.

1.Ф:h6+ Л:h6 2.С:h6+
Крh7 3.Сf8х.

Задание № 10.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



1. С:g7 С:g7 2. Лe8+ Сf8 3. Л:f8+ Кр:f8 4. Фh8x.
1. Л:h7+ Кр:h7 2. Фh5+ Кpg7 3. Кf5+ Крf8 4. Фh6+ Лg7 5. Ф:g7x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Для чего разрушается прикрытие короля?

Ответ запиши: **чтобы расчистить линии для атакующих фигур и ослабить пункты возле короля.**

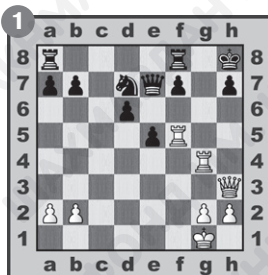
Задание № 13.

С помощью какого средства принуждения разрушается прикрытие короля?

Ответ запиши: **с помощью жертвы.**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



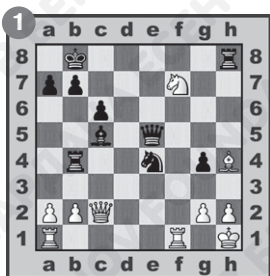
1. Ф:h7+ Кр:h7 2. Лh5x.



1. Kg6+ hg 2. Лh4x.

Задание № 15.

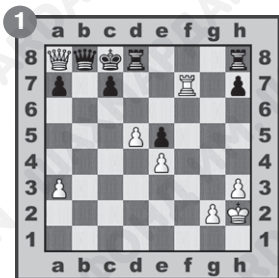
Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



1...Ф:h2+ 2.Кр:h2 Л:h4x. 1...Ф:h2+ 2.Кр:h2 Лh3x.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву ладьи. Ответ запиши.



1.Л:c7+ Кр:c7 2.Фс6x.

1.Л:h7+ Кр:h7 2.Фh5x.

1.Л:h7+ Кр:h7 2.Кf6x.



Задание № 17.

Ход белых. Выиграй материал, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.

1.Л:f6 Ф:f6 2.С:e5.

Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в три хода, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



1. Kb6+ ab

2. Ф:c6+ bc 3. Ca6x.



1. Л:h6+ Кр:h6

2. Фg5+ Крh7 3. Фh5x.



Задание № 19.

Ход чёрных. Проведи атаку на белого короля, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.

1...Л:h3+ 2. gh Фd6+ 3. Ke5 Лg2x

(2. Крg1 Л:g2+ 3. Кр:g2 Фg4+ 4. Крf1 Л:h1+ 5. Kg1 Л:g1x).

§31. Комбинации на извлечение короля

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «тема и мотив комбинации», «завлечение». Познакомить детей с понятием «извлечение короля», с комбинациями на извлечение короля. Учить находить взаимосвязи фигур в различных позициях, определять позиции, в которых возможна комбинация на извлечение короля. Закрепить полученные знания посредством дидактических 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. Напомнить детям, что самый эффективный способ выиграть партию – атаковать короля. Чтобы подобраться к королю, иногда бывает выгодно выманить короля из укрытия. Перейти к теме урока: «Комбинации на извлечение короля». (5 мин.)

2. Рассказать детям, что в шахматной партии игроку бывает выгодно выманить короля из укрытия, для того чтобы в дальнейшем атаковать его всеми фигурами. Для этой цели применяются комбинации на извлечение короля. Разобрать учебные примеры. (15 мин.)

3. Игровая практика (игра в шахматы с начальной позиции с записью партии). (15 мин.)

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

1. Предварительная часть урока. Проверяется домашнее задание, обсуждаются задания, вызвавшие затруднение. Напомнить детям, что самый эффективный способ выиграть партию – атаковать короля. Чтобы подобраться к королю, бывает выгодно выманить его из укрытия, используя для этой цели жертву, нападение или угрозу. Перейти к теме урока: «Комбинации на извлечение короля».

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что для того чтобы заставить короля выйти из укрытия, применяется тактический приём извлечение короля. Суть приёма заключается в том, что с помощью жертвы или шахов мы заставляем короля покинуть своё убежище, а затем начинаем его атаковать всеми фигурами. Разобрать учебные примеры.

В шахматной партии игроку бывает очень выгодно выманить неприятельского короля из укрытия, для того чтобы затем атаковать его всеми фигурами. Этой цели может служить комбинация на извлечение короля.

Комбинация на извлечение короля проходит в три этапа:

1) жертвуется фигура, обычно на поле f7 или h7 (f2 или h2), заставляя короля выйти на открытое пространство;

2) король «выгоняется» в центр или на край доски с помощью шахов;

3) проводится финальная атака на короля с целью поставить мат или выиграть материал.

Классическим примером комбинации на тему извлечение короля является следующая партия.



Эд. Ласкер – Томас, 1911 г.

(31-1) Все фигуры белых устремлены на королевский фланг, а у чёрных ослаблены поля h7 и g6. Недостаточность обороны даёт белым основание провести феноменальную комбинацию. **1.Ф:h7+!!** Первый этап комбинации с целью извлечь короля. **1...Kp:h7 2.К:f6++ Kph6.** Нельзя 2...Kph8 из-за 3.Kg6x. Далее начинается второй

этап комбинации: преследование чёрного короля. Трудно представить, где закончится его путешествие.

3.Кег4+ Кpg5 4.h4+ Кpf4 5.g3+ Кpf3. Каждый раз чёрный король имеет только одно поле для отступления. **6.Се2+ Кpg2 7.Лh2+ Кpg1 8.О-О-Ох** или **8.Крд2х.** Чудесный финал!

В партии *Мацукевич – Бодиско, 1958 г.* сложилась следующая позиция.

(31-2) Далее игра продолжалась так: **1.Ф:b7 Кd7 2.b4 f6.** Чёрные фигуры очень стеснены, поэтому чёрные ищут возможности хоть как-то расширить своё жизненное пространство. **3.Се3 Кpf7 4.Кf3 Фс8 5.Фс6 а6.** Этот ход отражает угрозу 6.Са6, но допускает эффектную комбинацию с жертвой ферзя и вынужденным путешествием чёрного короля.



31-2



31-3

(31-3) **6.Ф:e6+! Кр:e6 7.Сс4+ Кpf5 8.Кh4+ Кpe4.**

Ничего не меняет и другое отступление короля: 8...Кpg4 9.Се2+ Кр:h4 10.h3 и затем 11.g3х. **9.Кpe2.** Заключительный «тихий ход», после которого мат пешкой на f3 неизбежен.

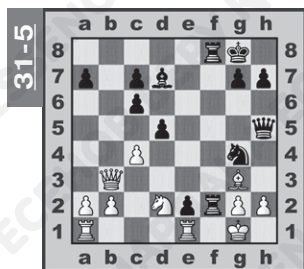
В следующей позиции чёрные проводят комбинацию на извлечение короля, также используя жертву ферзя. Однако подобную жертву необходимо рассчитать до конца, так как если мата не будет, то противник получает очень большой материальный перевес.

(31-4) **1...Ф:h2+!! 2.Кр:h2 Лh6+ 3.Кpg3 Ке2+ 4.Кpg4 Лf4+ 5.Кpg5 Лh2.** Чёрные грозят поставить мат ходом 6...h6х. Поэтому белые вынуждены уничтожить чёрного коня на f8, чтобы их король получил возможность стать на поле g6. **6.Ф:f8+ Кр:f8 7.Кf3 h6+ 8.Кpg6 Кpg8!** Когда король-путешественник попадает в окружение вражеских фигур, всегда находится удобный путь для завершения матовой облавы. **9.К:h2 Лf5!!** Эффектный финал эффектной атаки. **10.ef Кf4х.**



31-4

В следующей партии чёрные для извлечения короля пожертвовали не только ферзя, но и ладью.



Хьюитт – Стейниц, 1866 г.

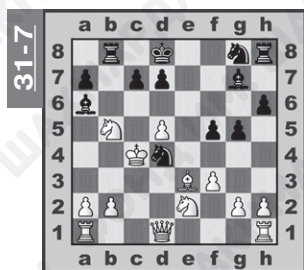
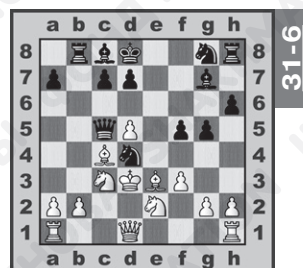
(31-5) **1...Л:g2+!** Первая жертва. **2.Кр:g2 Фh3+!!**
 Вторая жертва. **3.Кр:h3.**
 Если 3.Крг1, то сильно 3...Лf2 с угрозой мата на g2.
3...Кe3+ 4.Кph4 Кg2+ 5.Кph5 Лf5+ 6.Крг4 h5+ 7.Кph3 Лf2x.

А вот как с помощью комбинации на извлечение короля завершилась партия Сейраван – Браун, 1979 г.

(31-6) **1...Ф:c4+!** Извлечение короля на «сквознячок».

2.Кр:c4 Са6+ 3.Кb5.

Сразу проигрывает 3.Крс5 d6x.



(31-7) **3...К:b5! 4.Фa4.** Не спасает 4.Kd4 К:d4+ 5.Крс3 Кe2++ 6.Крд2 Л:b2+ 7.Кре1 Сс3+ 8.Крf2 Кf4+ 9.Крг3 Л:g2x. **4...Ка3++ 5.Крс5 d6+ 6.Крс6 Сb7x** (возможно и 6...Кe7x).

В следующей позиции белые извлекли короля из укрытия, не прибегая к жертвам, а используя шахи.

Клеменц – Айзеншмидт, 1862 г.

(31-8) В этой позиции чёрные посчитали, что, пожертвовав пешку, они избавляются от давления на пункт f7. Но последовало: **1.С:e6 fe 2.К:e6 Фd6 3.К:g7+.** Чёрный король лишается права на рокировку. **3...Крf8 4.Фg4 С:d4 5.Кe4 Фb4 6.Кe6+.** За этим шахом следует ещё два, в результате белым коням удастся занять более активные позиции. **6...Кре8 7.Кf6+ Крf7 8.Кg5+ Крf8.**

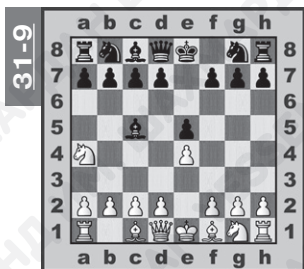
Если 8...Кр:f6 9.Фe6+ Крг7 10.Фf7+ Крh6 11.Кe4+ Сe3 12.С:e3x.



9. Ca3! Белые уже подготовили матовую атаку, им нужно только защититься от угрозы $\Phi:e1x$. **9...Ф:a3 10.Фe6 Kd8 11.Фf7 K:f7 12.Ke6x.**

На примере следующих позиций проследим этапы комбинации на извлечение короля.

Первый этап – непосредственно извлечение короля. Он может проводиться как с помощью жертвы, так и с помощью шахов и угроз.

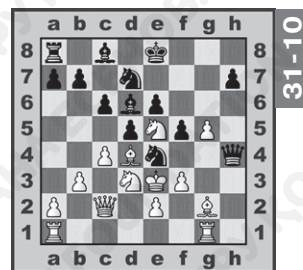


(31-9) **1...C:f2+ 2.Kp:f2.** Первый этап завершён, далее следует второй этап: король выгоняется на открытое пространство с помощью шахов. **2...Фh4+ 3.Kpe3 Фf4+ 4.Kpd3 d5** с сильной атакой у чёрных.

Заключительный этап комбинации – непосредственно матовая атака.

Следующая позиция из партии *Котов – Бондаревский, 1936 г.* демонстрирует второй и третий этапы комбинации на извлечение короля.

(31-10) **1...f4+ 2.K:f4 Фf2+ 3.Kpd3 Ф:d4+ 4.Kp:d4 Cc5+ 5.Kpd3 K:e5x.**



Совсем короткой получилась комбинация на извлечение короля в следующей позиции.

Алехин – Фельдт, 1916 г.

(31-11) **1.Kf7! Kp:f7.** Иначе **2.Ф:e6. 2.Ф:e6+ Kpg6.** Если **2...Kp:e6 3.Kg5x.**

3.g4 и мат на следующем ходу **4.C:f5x** или **4.Kh4x.**

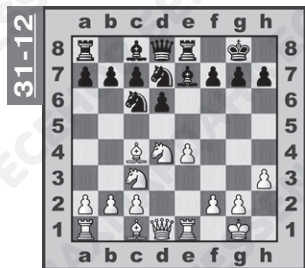


Не всегда целью комбинации на извлечение короля является мат. Бывают случаи, когда комбинация завершается выигрышем материала.

Гольцгаузен – Тарраш, 1912 г.

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Kf6. Эти ходы характерны для защиты двух коней, однако в дальнейшем игра сводится к венгерской защите, которая обычно полу-

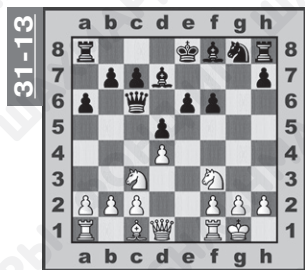
чается после 3...Ce7 4.d4 и т.д. **4.d4 ed 5.O-O d6 6.K:d4 Ce7 7.Kc3 O-O 8.h3.** Возможны были также и другие продолжения, например, 8.Ле1 или 8.Cf4. **8...Ле8 9.Ле1 Kd7?** Чёрным следовало предпочесть размен коней на d4.



(31-12) Чёрные фигуры несколько беззаботно оставили без присмотра королевский фланг. Бросается в глаза слабость пункта f7 и стеснённое положение чёрного ферзя. Эти факторы наталкивают на мысль о проведении комбинации на извлечение короля. **10.C:f7+! Kp:f7.** После 10...Kph8 гибнет не ладья, а ферзь – 11.Ke6! **11.Ke6! Kde5.** Нельзя 11...Kp:e6 из-за 12.Фd5+ Kpf6 13.Фf5x.

12.Фh5+ Kpg8 13.K:d8 Л:d8 14.Kd5, и у белых материальный перевес.

В следующей позиции атакующей стороне также не удалось завершить комбинацию на извлечение короля матовой атакой, но они добились материального преимущества.



(31-13) **1.Ke5,** жертва коня для выигрыша ценного темпа. **1...fe 2.Фh5+ Kpe7.**

3.Cg5+ Kpd6 4.Ke4+, новая жертва для вскрытия линии. **4...de 5.de+ Kpc5 6.Ce3+ Kpb5 7.Фe2+ Kpa5 8.c3 Cc5 9.b4+ Kpb6 10.C:c5+ Ф:c5 11.bc+,** и у белых значительный материальный перевес.

Итак, извлечение короля – это тактический приём, используемый чаще всего в миттельшпиле с целью заставить неприятельского короля с помощью жертв, падений или угроз покинуть своё укрытие, а затем подвергнуть его атаке.

Комбинации на извлечение короля проходят в три этапа:

1 этап – непосредственно извлечение короля. Для этой цели чаще всего жертвуется фигура, иногда даже самая ценная, неприятельский король выманивается из укрытия.

2 этап – преследование короля. С помощью шахов король загоняется в матовую сеть либо в центр доски, либо на край доски, где атакующей стороне будет удобно поставить ему мат.

3 этап – финальная матовая атака либо атака с целью выигрыша материала. Иногда защищающаяся сторона, чтобы не получить сразу мат, вынуждена нести материальные потери. Выигрыш материала также может быть целью комбинации на извлечение короля.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается сыграть партию всеми фигурами из начального положения. Партию следует записывать. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратить внимание детей на комбинации, которые были проведены в партиях или могли быть проведены, но игроки их не увидели.

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 31. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется приём, при котором с помощью жертвы, нападения или угроз неприятельского короля заставляют выйти из укрытия?

Ответ запиши: **извлечение короля.**

Задание № 2.

В какой части партии чаще всего проводится комбинация на извлечение короля?

Ответ запиши: **в миттельшпиле.**

Задание № 3.

Сколько этапов проходит комбинация на извлечение короля?

Ответ запиши: **три.**

Задание № 4.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя тактический приём на извлечение короля. Ответ запиши.



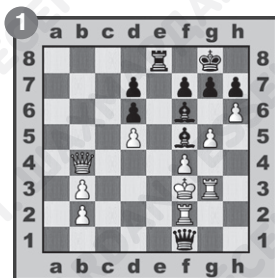
1. Лe8+ Кр:e8 2. Фе7х.



1. Ф:f8+ Кр:f8 2. Лd8х.

Задание № 5.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя тактический приём на извлечение короля. Ответ запиши.



1...Лe3+ 2. Кр:e3 Фd3х.



1...Лb1+ 2. Кр:b1 Фb2х.

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву пешки. Ответ запиши.



1. d4+ Кр:d4 2. Фc3х.



1. g5+ Кр:g5 2. Фf4х.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в три хода, используя жертву ферзя для извлечения короля.
Ответ запиши.



1. Ф:f8+ Кр:f8 2. Лd8+ Кре7
3. Ле8х.



1. Ф:c8+ Кр:c8
2. Ле8+ Крd7 3. Лd8х.



Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в два хода, завершив комбинацию на извлечение короля. Ответ запиши.

1. f4+ Крh5 2. Cf3х.



Ход белых. Проведи комбинацию на извлечение короля. Ответ запиши.

1. Ф:f6+ Кр:f6 2. Се5+ Крg5 3. Сg7 Кf5 4. f4+ Крh5 5. Cf3х.

Задание № 9.

Ход чёрных. Поставь мат в три хода, используя комбинацию на извлечение короля. Ответ запиши.



1... Ф:g2+ 2. Кр:g2 Cf3+
3. Крg3 Cf2х.



1... Ф:g5+ 2. Кр:g5 f6+
3. Крg6 (3. Крh4 g5х) 3... Лh6х.



Задание № 10.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя комбинацию на извлечение короля. Ответ запиши.

1. $\Phi:g7+$ $\text{Kp}:g7$ 2. $\text{Лg3}+$ Kph6 3. $\text{Cc1}+$ Kph5
4. $\text{Ce2}+$ $\text{Kp}:h4$ 5. Лh3x .

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

С помощью каких средств принуждения неприятельский король выманивается из укрытия в комбинации на извлечение короля?

Ответ запиши: **жертва, нападение, угроза.**

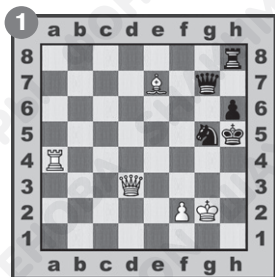
Задание № 13.

На каких полях чаще всего жертвуют фигуры, для того чтобы заставить короля выйти из укрытия?

Ответ запиши: **f7, h7 (f2, h2).**

Задание № 14.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя тактический приём на извлечение короля. Ответ запиши.



1. $\text{Лh4}+$ $\text{Kp}:h4$ 2. $\Phi h3x$.



1. $\Phi:g7+$ $\text{Kp}:g7$ 2. Лg6x .

Задание № 15.

Ход чёрных. Поставь мат в два хода, используя тактический приём на извлечение короля. Ответ запиши.



1...Cb3+ 2.Кр:b3 Фa4x.

1...Cf5+ 2.Кр:f5 Фg6x.

Задание № 16.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя жертву слона. Ответ запиши.



1.Сg6+ Кр:g6 2.Фh5x.

1.Сg6+ Кр:g6 2.Фg8x.



Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат, завершив комбинацию на извлечение короля. Ответ запиши.

1.Лh6+ g2.Фg8x

(1...Кр:h6 2.Фh8+ Кpg6 3.Фh5x).

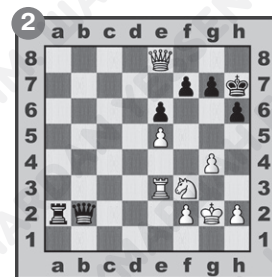
Ход белых. Проведи комбинацию на извлечение короля. Ответ запиши.

1.Кg5+ hg

(1...Кpg6 2.Ф:f7+ Кр:g5 3.h4+ Кр:g4 4.Лg3+ Кр:h4 5.Фf4+ Крh5 6.Фg4x)

2.Лh3+ Кpg6 3.Лh6+ Кр:h6

4.Фh8+ Кpg6 5.Фh5x.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в четыре хода, используя жертву для извлечения короля. Ответ запиши.



1. $\Phi h4+$ Кр:h4 (1...Кpg6
2. $\Phi:d8$) 2.f4+ Кpg4
3. h3+ Кр:f4 4. Cd2x.



1. $C:b7+$ Кр:b7 2. $\Phi b5+$ Крс8
3. $\Phi c6+$ Крд8 4. $\Phi c7x$.

Задание № 19.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя комбинацию на извлечение короля. Ответ запиши.



1. $\Phi h6+$ Кр:h6
2. $Lh4+$ Кpg5 3. f4+ Кр:h4
4. g3+ Крh3 5. Cf1x
(2...Кpg7 3.Л:h7x).



1. ef+ Кр:f7 2. $\Phi g6+$ Кpg8
3. $\Phi:e8x$ (2...Кре7
3. $\Phi:e8+$ Крf6 4. $Ld6+$ Кpg5
5. $\Phi g6x$).

§32. Шахматные комбинации.

Игровое занятие

Цель урока:

- обучающая – закрепить понятия «комбинация», «тема и мотив комбинации», «тактический удар»; знания детей о цели, мотиве и теме комбинации. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Учить детей обдумывать каждый ход, действовать согласно принятым правилам поведения игроков во время шахматной партии. Формировать навыки игры в шахматы;

- 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 комбинация, каковы бывают цели комбинации, их тема и мотив. (3 мин.)

2. Рассказать детям, почему шахматы считаются и спортом, и наукой, и искусством. Показать несколько красивых комбинаций из творчества мастеров прошлого. Напомнить правила поведения во время шахматной партии. Перейти к игровой части урока. (7 мин.)

3. Игровая часть урока. Проведение шахматного турнира. (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. Напомнить детям, что такое комбинация, каковы бывают цели комбинации, их тема и мотив.

2. Основная часть урока. Рассказать детям, что шахматная игра является спортом, наукой, искусством. Именно комбинация делает шахматы искусством, вызывает эстетическое наслаждение. Показать детям несколько красивых комбинаций.

Шахматы – это игра, которая близка и к спорту, и к науке, и к искусству. Один из главных элементов, который делает шахматы искусством, – комбинация. В состав комбинации входят красивые и неожиданные ходы, жертвы и тактические удары. Комбинации часто производят эстетическое воздействие, восхищают своей неожиданностью.

Комбинация – это форсированный вариант (или несколько вариантов), включающий жертву фигуры или пешки, который приводит к достижению конкретной цели, ведущей к успеху.

Целями комбинаций чаще всего бывают:

- *мат королю;*
- *выигрыш материала;*
- *выгодное упрощение позиции;*
- *спасение трудной позиции с помощью пата, вечно шаха или других видов ничьей.*

Комбинации возможны далеко не в каждой позиции. Обычно они встречаются в ситуациях, когда одна из сторон имеет позиционные слабости (ослабленный король, незащищённая фигура и другие дефекты позиции). При этом атакующая сторона имеет возможность эти слабости использовать. Возможность осуществления комбинации – это свойство не шахматиста, а конкретной позиции, это способ реализации имеющегося при конкретном расположении фигур позиционного преимущества.

В состав комбинации входят один или несколько тактических ударов. Тактический удар – это ход, использующий неудачное положение неприятельских фигур.

Позиционную слабость, являющуюся предпосылкой для проведения форсированного варианта с жертвой, называют мотивом комбинации.

Наиболее часто в партиях встречаются следующие мотивы комбинаций:

1) ослабленный король, что позволяет провести против него успешную матовую атаку или выиграть материал;

2) отсутствие «форточки» у короля, что нередко ведёт к матовой атаке по последней горизонтали;

3) незащищённая фигура, которую можно выиграть с помощью тактического удара (двойного удара, связки, вскрытого нападения и других);

4) «перегрузка фигуры» – когда она охраняет два или более пунктов и не справляется со своими обязанностями;

5) далеко продвинутая пешка, которая может достигнуть поля превращения или помочь в атаке на короля.

Рассмотреть несколько красивых комбинаций, которые стали классикой шахматного искусства.

Перейти к игровой части урока, настроив детей на творческий подход, обратить внимание, что самая красивая партия будет удостоена приза за красоту.

3. Игровая практика. Дети разбиваются на пары и им предлагается сыграть партию всеми фигурами из начального положения. Партию следует записывать. После окончания игры учащиеся, самостоятельно или с помощью педагога, разбирают партию. Наиболее интересные партии можно рассмотреть на демонстрационной доске. Обратить внимание детей на комбинации, которые были проведены в партиях или могли быть проведены, но игроки их не увидели. Определить самую красивую партию и наградить игрока призом «за красоту».

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

5. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 32. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Какой элемент делает шахматную игру искусством?

Ответ запиши: **комбинация.**

Задание № 2.

Как называется ход, использующий неудачное положение неприятельских фигур?

Ответ запиши: **тактический удар.**

Задание № 3.

Позиционная слабость, служащая предпосылкой для проведения комбинации, – это ...?

Ответ запиши: **МОТИВ КОМБИНАЦИИ.**

Задание № 4.

Ход белых. Найди двухходовую комбинацию в позициях из творчества мастеров прошлого. Ответ запиши.

*Из труда Филидора,
1749 г.*



1. Лh8+ С:h8 2. Л:h8x.

*Мендгейм – NN,
начало 30-х годов XIX века*



1. Л:c6+ Л:c6 2. Кd8x.

Задание № 5.

Ход чёрных. Найди двухходовую комбинацию в позициях из творчества мастеров прошлого. Ответ запиши.

*Кохран – Стаунтон,
1841 г.*



1... Лg1+ 2. Л:g1 Кf2x.

*Майет – Андерсен,
1862 г.*



1... Ф:g2+ 2. Ф:g2 Л:f1x.

Задание № 6.

Ход белых. Поставь мат в три хода, используя комбинацию с жертвой ферзя.

Ответ запиши.

*Эванс – Мак-Доннелл,
1829 г.*

*Андерсен – Уайвилл,
1851 г.*



**1. Ф:h8+ Кр:h8 2. Cf6+ Kpg8
3. Ле8х.**



**1. Ф:a8 Л:a8
2. Лd8+ Л:d8 3. Лd8х.**

Задание № 7.

Ход белых. Найди трёхходовую комбинацию. Ответ запиши.

*Из рукописей Греко,
1619 г.*

*Кизерицкий – Дюмонше,
1844 г.*



**1. Kg5+ Л:g5 2. Лf6+ Кр:f6
3. Лd6х.**



**1. Kb6+ ab 2. Ф:c6+ bc
3. Са6х.**

Задание № 8.

Ход белых. Найди комбинацию на выигрыш материала. Ответ запиши.

Из книги Мендгейма, 1832 г.

1. Ф:a7+ К:a7 2. Kb6+ Крb8 3. К:d7+ Крc7 4. К:f6.



Задание № 9.

Ход чёрных. Найди комбинацию на мат в три хода, используя жертву ферзя.

Ответ запиши.

Норфолк – Нью-Йорк, 1842 г.

Поперт – Кохран,

(по переписке)

1841 г.



**1...Ф:h2+ 2.Кр:h2 hg+
3.Кpg1 Лh1x.**



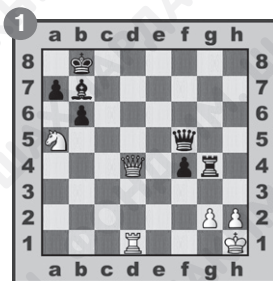
**1...Ф:f2+ 2.Л:f2 Л:f2+
3.Кph1 Kg3x.**

Задание № 10.

Ход белых. Проведи атаку на чёрного короля, используя комбинацию. Ответ запиши.

Из трактата Дель Рио,
1750 г.

Из книги Альгайера,
1795 г.



**1. Фd6+ Кра8 2. Фc6 C:c6
3. Лd8+ Фc8 4. Л:c8x.**



**1. Ce3+ Кр:c4 2. Фd4+ Кpb5
3. Кc3+ Кра5 4. Фа4x.**

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Как называется форсированный вариант (или несколько вариантов), включающий жертву фигуры или пешки, который приводит к достижению конкретной цели, ведущей к успеху?

Ответ запиши: **комбинация**.

Задание № 13.

Черты чего сочетают в себе шахматы?

Ответ запиши: **спорта, науки и искусства**.

Задание № 14.

Ход белых. Найди двухходовую комбинацию в позициях из творчества мастеров прошлого. Ответ запиши.

*Лабурдоне – Мак-Доннелл,
1834 г.*

Кизерицкий – NN



1. Лh5+ С:h5
2. Фg5x.



1. Фd8+ Кр:d8
2. Лf8x.

Задание № 15.

Ход чёрных. Проведи атаку на короля, используя комбинацию. Ответ запиши.

Кохран – Стаунтон,
1842 г.



Гампе – Стейниц,
1859 г.



1...K:h3+ 2.gh Лg4+ 3.hg Фh2х
(2.Kph1 K:f2++ 3.Kpg1 Ch2х).
1...Фd2+ 2.Kрb1 Фd1+
3.Л:d1 Л:d1х.



Задание № 16.

Ход белых. Найди комбинацию на выигрыш материала. Ответ запиши.

Мак-Доннелл – Лабурбоне, 1834 г.

1.Л:e6+ de 2.Kf6+ и 3.Ф:c5.

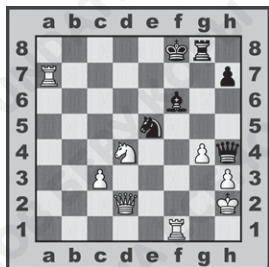


Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в три хода, используя комбинацию с жертвой ладьи. Ответ запиши.

Гарвиц – Горвиц, 1846 г.

1.Л:h7+ Кр:h7 2.Лh1+ Кpg7 3.Фh6х.



Задание № 18.

Ход белых. Поставь мат в четыре хода, используя жертву для блокировки короля. Ответ запиши.

Лабурдоне, 1833 г.

1.Кe6+ Крe8 2.Фd8+ С:d8

3.Лf8+ Л:f8 4.Кg7х.

Задание № 19.

Ход чёрных. Проведи атаку на белого короля, используя комбинацию. Ответ запиши.

*Из рукописей Греко,
1619 г.*



**1...Kf2+ 2.Кре1 Kd3+
3.Крд1 Фe1+
4.К:e1 Kf2x.**

*NN – Льюис,
20-е годы XIX века*



**1...K:c2+ 2.Крb3 Ca4+
3.Кр:a4 Kc5+
4.Крb5 Kd4x.**

§33. Краткое повторение изученного материала

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных в течение учебного года: «шахматная партия», «стадии шахматной партии», «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль», «атака на короля», «материальный перевес», «позиционный перевес»; формировать знания об основных принципах разыгрывания дебюта, миттельшпиля, эндшпиля; закрепить навыки детей в атаке на неприятельского короля, основанной на взаимодействии фигур, выигрыше материала, способах реализации материального и позиционного перевеса;
- 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 ранее изученные понятия и термины, 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: «шахматная партия», «стадии шахматной партии», «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль», «атака на короля», «материальный перевес», «позиционный перевес»; повторить основные принципы разыгрывания дебюта, миттельшпиля, эндшпиля. (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 «Краткое повторение изученного материала. Итоговая проверочная работа».

2. Краткое повторение изученного материала. Обобщить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных в течение учебного года.

3. Практическая часть урока.

Итоговая проверочная работа проводится по рабочей тетради, учащимся дается 25 минут на выполнение заданий в рабочей тетради, 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 № 33. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Перечисли стадии шахматной партии.

Ответ запиши: **дебют, миттельшпиль, эндшпиль.**

Задание № 2.

Каковы главные задачи в дебюте?

Ответ запиши: **быстрое развитие фигур, захват центра, безопасность короля.**

Задание № 3.

Как меняется роль короля в эндшпилье?

Ответ запиши: **в эндшпилье король становится активной фигурой.**

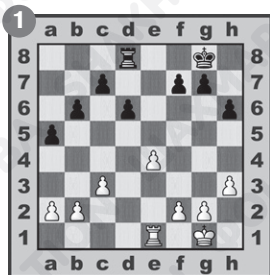
Задание № 4.

Какой наиболее эффективный способ выиграть партию?

Ответ запиши: **атака на короля.**

Задание № 5.

Какая стадия шахматной партии наступила в каждой из представленных позиций? Ответ запиши.



Эндшпиль.



Дебют.



Миттельшпиль.

Задание № 6.

Ход белых. Используй ошибки чёрных при разыгрывании дебюта и заверши партию матовой атакой. Ответ запиши.



1. Kf6+ Kpf8 2. Ch6x.



1. Kb5+ Kpd5 2. Cc4x.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат чёрному королю, используя фигурную атаку. Ответ запиши.



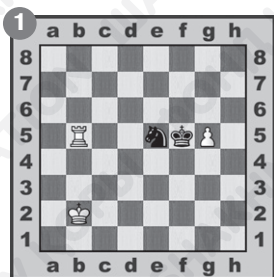
1. Фh7+ Kpf8 2. Ф:f7x.



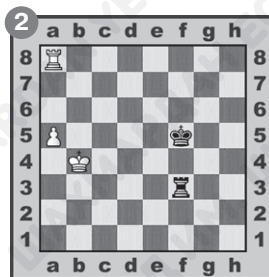
1. Ch6+ Kpg8 2. Фg5x.

Задание № 8.

Ход белых. Как реализовать материальный перевес? Ответ запиши.



1. g6 Kp:g6 2. Л:e5
(1... Кре6
2. Л:e5+ Kp:e5 3. g7).



1. Лf8+ Кре4
2. Л:f3 Kp:f3 3. a6.

Задание № 9.

Ход чёрных. Реализуй позиционный перевес, проведя атаку на короля. Ответ запиши.



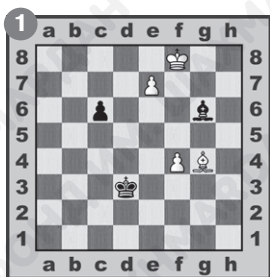
1...Ф:f3 2.Ф:f3 Л:e1x.



1...Ф:g2+ 2.Ф:g2 Лd1x.

Задание № 10.

Ход белых. Найди выигрыш. Ответ запиши.



1. Cf5+ C:f5 2. e8Ф.



1. Лb6 Л:b6 2. d8Ф+.



1. Ф:f6 C:f6 2. C:e4.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Как называется начало шахматной партии?

Ответ запиши: **дебют.**

Задание № 13.

Как называется середина шахматной партии?

Ответ запиши: **миттельшпиль.**

Задание № 14.

Как называется окончание шахматной партии?

Ответ запиши: **эндшпиль.**

Задание № 15.

Ход белых. Проведи атаку на короля, используя ошибки чёрных в дебюте. Ответ запиши.



1. Ke6++ Kpf7 2. Фg6x.



1. K:f6++ Kpd8 2. Фе8x.

Задание № 16.

Ход белых. Используй ошибки чёрных в дебюте и поставь мат в два хода. Ответ запиши.



1. C:f7+ Kpe7 2. Kd5x.



1. C:f7+ Kpe7 2. Cg5x.

Задание № 17.

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



1. K:e7++ Kph8 2. K:g6x.



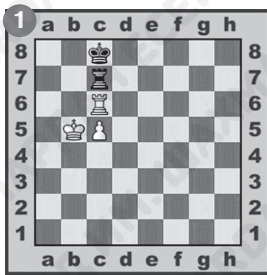
1. Фf8+ Кр:f8 2. Лh8x
1...Л:f8 2. Ке7x.



1. Фg4+ Крh8 2. Фg7x.

Задание № 18.

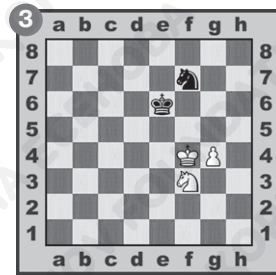
Ход белых. Реализуй материальный перевес. Ответ запиши.



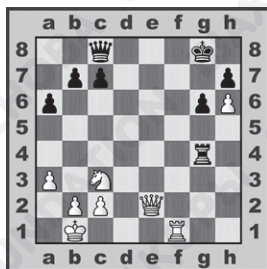
1. Kpb6 Л:c6+
2. Кр:c6 Kpd8 3. Kpb7.



1. Л:g2 Кр:g2 2. a6.



1. Kg5+ K:g5
2. Кр:g5 Kpf7 3. Kph6.



Задание № 19.

Ход белых. Реализуй материальный перевес, проведя атаку на чёрного короля. Ответ запиши.

1. Фе5 Фd7 2. Фh8+ Кр:h8 3. Лf8x.

§34. Краткое повторение изученного материала. Итоговое занятие

Цель урока:

- обучающая – закрепить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных в течение учебного года: «тактический удар», «жертва», «форсированный вариант», «комбинация», «мотив комбинации», «завлечение», «отвлечение», «блокирование», «уничтожение защитника», «освобождение поля (линии)», «разрушение прикрытия короля», «извлечение короля»; формировать знания детей об основных идеях и мотивах комбинации; учить находить комбинации, анализируя особенности позиции;

- 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, карточки с вопросами и заданиями.

Данный урок является обобщающим. Закрепляются знания об основных понятиях и терминах, изученных в течение учебного года. После того как учитель напоминает детям ранее изученные понятия и термины, проводится конкурс решения комбинаций либо викторина. Для этого класс можно поделить на команды. За основу 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: тактический удар, жертва, форсированный вариант, комбинация, мотив комбинации, завлечение, отвлечение, блокирование, уничтожение защитника, освобождение поля (линии), разрушение прикрытия короля, извлечение короля. (8 мин.)

3. Проведение конкурса решения задач либо викторины. (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 «Краткое повторение изученного материала. Итоговая проверочная работа».

2. Краткое повторение изученного материала. Обобщить знания детей об основных понятиях и терминах, изученных в течение учебного года.

3. Практическая часть урока.

Конкурс решения комбинаций, викторина: можно проводить как по командам, так и индивидуально.

Командная викторина: поделить класс на команды. Каждая команда получает карточку с вопросом или заданием. Дети коллективно обсуждают задание, затем дают ответ. Команда, справившаяся с заданием быстрее и правильнее других, получает наивысший балл. Задания конкурса могут быть следующими:

1. *Викторина на знание шахматных терминов.*
2. *Решение комбинаций на завлечение.*
3. *Решение комбинаций на блокировку.*
4. *Решение комбинаций отвлечение.*
5. *Решение комбинаций на уничтожение защитника.*
6. *Решение комбинаций на освобождение поля (линии).*
7. *Решение комбинаций на разрушение прикрытия короля.*
8. *Решение комбинаций на извлечение короля.*

Примерные вопросы викторины:

1. Как называется неожиданный ход, позволяющий использовать неудачное положение неприятельских фигур?

2. Как называется серия ходов, объединённых одной общей целью и вынуждающих противника защищаться единственно возможными ходами?

3. Как называется позиционная слабость, являющаяся предпосылкой для проведения комбинации?

4. Как называется комбинация, при которой с помощью жертвы уничтожается фигура противника, защищающая важный пункт?

5. Как называется комбинация, при которой с помощью жертвы фигуру противника заставляют занять важное поле, необходимое для другой фигуры?

6. Как называется комбинация, при которой с помощью жертвы фигуру противника заставляют уйти от защиты важного объекта?

7. Как называется приём, при котором атакующая сторона освобождает важное поле, занимаемое собственной фигурой?

8. Как называется приём, при котором с помощью жертвы, нападения или угроз неприятельского короля заставляют выйти из укрытия?

Индивидуальный конкурс решения комбинаций. Учитель выставляет на демонстрационной доске задание. Дети должны найти комбинацию на мат королю или на выигрыш материала. Решение каждый из учеников записывает на отдельном листке. На каждое задание даётся 2-3 минуты, затем 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.

Критерии оценки конкурса решения задач:

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.

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

По итогам конкурса команды и учащиеся получают грамоты.

4. Домашнее задание. Прочитать в учебнике урок № 34. Ответить на вопросы в конце параграфа (устно). Выполнить задания в тетради № 12-19.

Ответы к заданиям в рабочей тетради:

Задание № 1.

Как называется неожиданный ход, позволяющий использовать неудачное положение неприятельских фигур?

Ответ запиши: **тактический удар.**

Задание № 2.

Как называется серия ходов, объединённых одной общей целью и вынуждающих противника защищаться единственно возможными ходами?

Ответ запиши: **форсированный вариант.**

Задание № 3.

Как называется комбинация, при которой с помощью жертвы уничтожается фигура противника, защищающая важный пункт?

Ответ запиши: **уничтожение защитника.**

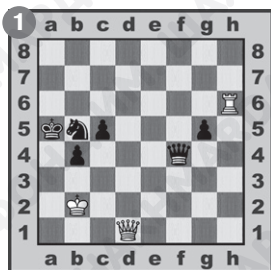
Задание № 4.

Как называется комбинация, при которой с помощью жертвы заставляют фигуру противника занять важное поле, необходимое для другой фигуры?

Ответ запиши: **блокировка.**

Задание № 5.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя идею завлечения. Ответ запиши.

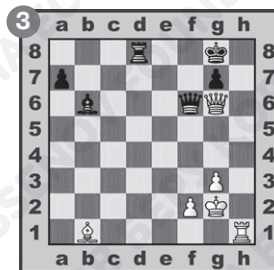


1. Фa4+ Кр:a4 2. Лa6x.



1. Фh4+ Кр:h4 2. Сf6x

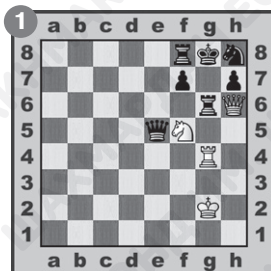
(1...Крг6 2. Фf6x).



1. Лh8+ Кр:h8 2. Фh7x.

Задание № 6.

Ход белых. Используй комбинацию на блокировку и поставь мат в два хода. Ответ запиши.



1. Фg7+ Ф:g7 2. Ke7x

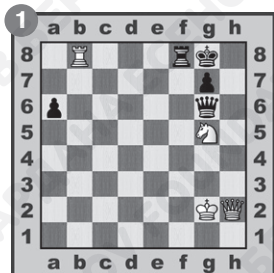
(1...Л:g7 2. Kh6x).



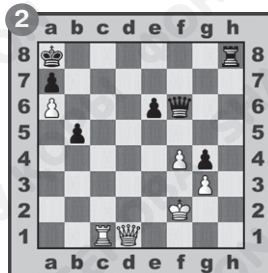
1. Лh4+ gh 2. g4x.

Задание № 7.

Ход белых. Поставь мат в два хода чёрному королю, используя комбинацию на отвлечение. Ответ запиши.



1. Фh8+ Кр:h8 2. Л:f8x.



**1. Фh1+ Л:h1 2. Лс8x
(1...Крb8 2. Фb7x).**

Задание № 8.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на освобождение поля. Ответ запиши.



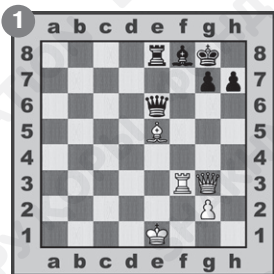
1. Л:h7+ К:h7 2. Фg7x.



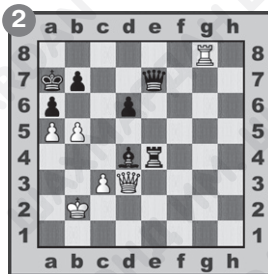
1. Лh8+ С:h8 2. Фh7x.

Задание № 9.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на уничтожение защитника. Ответ запиши.



1. Л:f8+ Л:f8 2. Ф:g7x.



**1. Ф:d4+ Л:d4 2. b6x
(1...b6 2. Ф:b6x).**

Задание № 10.

Ход белых. Найди выигрыш, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



1. Ф:h7+ Кр:h7
2. Лh3+ Крg8 3. Лh8x.



1. С:g7+ С:g7 2. Фh5+ Ch6
3. Ф:h6x.

Ответы к домашнему заданию:

Задание № 12.

Как называется позиционная слабость, являющаяся предпосылкой для проведения комбинации?

Ответ запиши: **мотив комбинации.**

Задание № 13.

Как называется комбинация, при которой с помощью жертвы заставляют неприятельскую фигуру стать в невыгодную позицию?

Ответ запиши: **завлечение.**

Задание № 14.

Ход белых. Выиграй материал, используя идею завлечения. Ответ запиши.



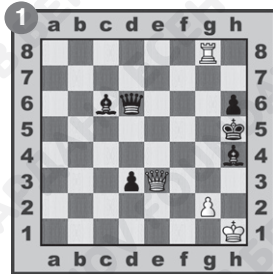
1. Л:d7+ Кр:d7 2. Сb5+.



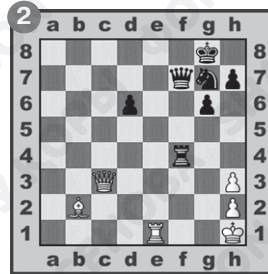
1. Лc8 Ф:c8 2. Фh8+.

Задание № 15.

Ход белых. Поставь мат в два хода, используя комбинацию на отвлечение. Ответ запиши.



1.Фе8+ С:е8 2.г4х
(1...Фг6 2.Ф:г6х).



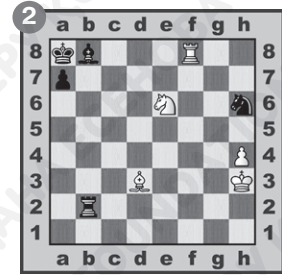
1.Ле8+ Ф:е8 2.Ф:г7х
(1...К:е8 2.Фh8х).

Задание № 16.

Ход белых. Используй комбинацию на блокировку и поставь мат в два хода. Ответ запиши.



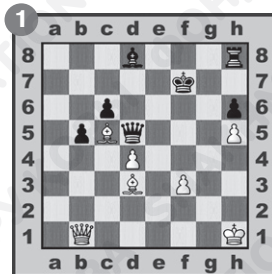
1.Ле6+ Ф:е6 2.Кг6х
(1...С:е6 2.Кd3х).



1.Се4+ Лb7 2.Кс7х.

Задание № 17.

Ход белых. Поставь мат в два хода или выиграй фигуру, используя комбинацию на освобождение линии. Ответ запиши.



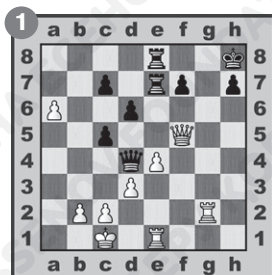
1.Сс4 (1.Кре8 С:d5
выигрыш фигуры) Ф:с4 2.Фг6х.



1.Лг8+ Л:г8 2.Ф:h7х.

Задание № 18.

Ход белых. Найди выигрыш, используя комбинацию на разрушение прикрытия короля. Ответ запиши.



1.Ф:h7+ Кр:h7 2.Лh1x.



1.Ф:h5+ gh 2.Лh6x.

Задание № 19.

Ход чёрных. Найди выигрыш, используя комбинацию на извлечение короля. Ответ запиши.



**1...Фh4+ 2.Кр:h4 Cf2+
3.Кpg5 h6x (2.Кpg2 Фf2+
3.Кph1 Фg1x).**



**1...Ф:h2+
2.Кр:h2 Лh5+
3.Кpg3 Лh3x.**

Учебное издание

**Даулетова Гульмира Бекзатовна
Хуснутдинов Рустам Данилович**

ШАХМАТЫ

*Методическое пособие к учебному пособию
для 4 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 50 экз.

Научно-образовательный фонд им. Академ. Шахмардана Есенова,

050040, г. Алматы, пр. Аль-Фараби, 36.



ISBN 978-601-80760-5-3



9 786018 076053 >