

Муниципальное казённое образовательное учреждение
«Карамас-Пельгинская средняя общеобразовательная школа»
муниципального образования «Муниципальный округ Киясовский район» Удмуртской Республики»

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
протокол № 1 от 28. 08. 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
приказ № 158 от 31. 08. 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Шахматы

Возраст детей: 7-17 лет.
Срок реализации: 1 год

Составитель: Лопалин
Андрей Михайлович,
педагог дополнитель-
ного образования

д. Карамас-Пельга, 2023 г.

Пояснительная записка

Так как формирование разносторонне развитой личности – сложная задача, преподавание шахматчерез структуру и содержание специально придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию обучающегося.

При разработке данной программы использовались методическое пособие автора Сухина И. Г., научного сотрудника Института теоретической педагогики и международных исследований в образовании, книга известного журналиста Журавлева Н. И., учебник-тетрадь и рабоче-тетради Дерябиной С. Е., тренера-преподавателя Ижевской спортивной шахматной школы:

- Сухин И. Г. Факультативный курс «Шахматы – школе». Программа «Шахматы, второй год». Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1 – 4). В двух частях. Часть вторая. – М.: Просвещение, 2002, 3-е издание с. 370 – 392.
- Журавлев Н. И. В стране шахматных чудес. – М.: А/О «Международная книга», 1991, 128 с.
- Дерябина С. Е., Дерябина Н. Е. Шахматы. Учебник-тетрадь (первая часть). – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2007. – 100с
- Дерябина С. Е., Шахматы. Рабочая тетрадь по шахматам (вторая часть). – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2013. – 56с.
- Дерябина С. Е., Шахматы. Рабочая тетрадь. Первые шаги в шахматах. – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2018. – 52с.
- Бабкина Е. М. Программа подготовки юных шахматистов IV и III разрядов. Издание Всероссийского клуба шахматистов. – М: Типография издательства «Московская правда», 1969. – 60 с.

В современном обществе целью развития подросток является всестороннее гармоничное развитие личности. Игра – ведущий вид деятельности, в которой подросток учится, развивается, растет. Тем не менее, настольные игры уже давно уступили место компьютерным, за которыми подростки готовы просиживать часами. Компьютер не заменит непосредственного живого общения. Дух партнёрства, товарищества, а позже и соперничества, который возникает при обучении, а затем во время настольных интеллектуальных игр, сложно переоце-

нить. Настольные игры, одной из которых являются шахматы, развивают мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. На протяжении обучения подростки овладевают важными логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обобщением, обоснованием выводов.

Игра в шахматы – очень мощный инструмент полноценного развития интеллекта в игровой форме. Для подростка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания.

Шахматы – замечательный повод для общения обучающихся углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья». Шахматное творчество научит обучающихся использовать свою смекалку и в других областях человеческой деятельности, научит думать.

Настоящая программа предназначена для шахматного кружка и предусматривает изучение детьми материала по теории и истории шахмат, участие в соревнованиях. В процессе занятий шахматами учащиеся получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и жизни. Занятия шахматами развивают у детей мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. На протяжении всего периода обучения юные шахматисты овладевают важными логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обобщением, обоснованием выводов. У них формируются навыки работы с книгой – источником самостоятельной исследовательской работы, умение пользоваться справочной литературой.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоемким процессом. Поэтому очень важно довести до сознания кружковцев то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе. Без воспитания в себе сильной воли, привычки к самостоятельным занятиям, без соблюдения режима, общефизической подготовки нельзя добиться серьезных результатов в шапках.

Программа занятий предусматривает в кратком, описательном виде усвоение основ знаний по теории и практике игры в шахматы. Наряду с теоретическими знаниями обучающиеся должны приобрести опыт практической игры, играя в детском объединении и классе, а также по возможности выступая в различных турнирах и соревнованиях.

Программа на всех этапах обучения предусматривает также знакомство с многовековой историей шахмат, которая содержит интересные факты, и с организацией шахматного движения в нашей стране. Эти сведения нужны учащимся не только для того, чтобы повисить их общую культуру, но и для понимания мировых достижений отечественной шахматной школы.

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала.

Данная программа является **физкультурно-спортивного направления**. Вид – **общеобразовательный, уровень – ознакомительный**.

Процесс обучения основывается на совместной деятельности взрослого руководителя, педагога и ребенка по освоению и созданию ком-фортного и благоприятного мира игры. На привитии умений и навыков, жизненно необходимых во взрослой повседневной жизни, налаживании контактов, формировании коммуникабельности подростка. Эта программа – общий минимум шахматной подготовки, который должен освоить нормальный адекватно воспринимающий окружающий мир человек.

Основные формы обучения: учебно-игрово-тренировочные занятия; игры, турниры, соревнования; работа «малых» групп; индивидуальная работа.

Результатом реализации данной программы будет:

- ✓ Подготовка и проведение турнира среди кружковцев, во-первых, а также дальнейшее продолжение обучения игре последующие годы.
- ✓ Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- ✓ Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- ✓ Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает оп-ределенную прочность знаний и умение применять их на практике. Общее количество часов – 136 ч. Занятия проводятся 2 раза в неделю, по 2 часа. Формы занятий в основном лекционные, демонстрационные и репродуктивные.

Набор детей свободный. Возраст учащихся 7-17 лет.

Методы преподавания включают в себя: беседы, разъяснения, показы (демонстрации), репродукции (практические игры). Каждое заня-тие включает в себя, как правило, теоретическую и практическую часть. Объяснение теоретического материала, практических заданий со-провождается демонстрацией игры или части игры. Также предусматриваются домашние задания (желательно с привлечением родителей, старших родственников и друзей) для более лучшего закрепления материала.

Цель: Достижение первичного (начального) обучения подростков теории и практике игры в шахматы с целью воспитательного содействия в развитии их интеллектуального мышления.

Задачи:

- Научить подростков навыкам игры в шахматы;
- Изучить теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;
- Воспитывать у подростков желание к совместной деятельности;
- Познакомить с историей шахмат.
- Развивать умственные способности учащихся: логического мышления, умения производить расчеты на несколько ходов вперед, об-разное и аналитическое мышление

Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворе-ние их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Новизна и отличительная особенность– Отличительной особенностью программы является использование компьютерной программы Chessmaster Grand Master Edition для подготовки и тренировки обучающихся, а так же уделение особого внимания к игре на турнирах.

Педагогическая целесообразность: Шахматные игры развивают такие наиважнейшие качества подростка как: усидчивость, целеустрем-лённость, выдержку, внимательность, наблюдательность, предметно-образное мышление, эмоциональную возбудимость, что с давних пор приобрели особую социальную значимость. Курс носит *развивающую и практическую направленность*. Программа и ме-тоды её преподавания связана с возрастными особенностями подросткового возраста.

Перспектива программы данного курса состоит в том, что, получив необходимые начальные навыки в игре, ребята могут совершенст-воваться и в дальнейшем. Продолжение обучения может быть продлено и в последующем, по возможности даже в шахматной спортивной школе.

Национально-региональный компонент: В течение данного курса дети знакомятся и узнают о шахматистах Удмуртской Республики (Дерябина С. Е., Филипенко А. Н.), своего района (Безбожник Г. Т., Коробейников Ю. Н., Япаров С. Н. и т. д.), своего населённого пункта (Япаров С. Н., Артанов Н. А., Габитов Г. В.), выпускниках (чемпионах школы по шахматам и шашкам) своей родной школы (Зямбеков М. В., Яковлев А. М., Тукаев А. М., Лопатин Д. А., Тукаева Е. Г., Курбанова А. Х., Тукаева Н. В., Кузнецов В. Г. Кужлин Б. С. и т. д.)

Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
1.	Организационное занятие	2	2	-	
1.1.	Формирование учебной группы. Собеседование.	1	1	-	
1.2.	Правила ТБ. Инструктаж по ТБ	1	1		
2.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	5	3	2	
2.1	Игра в дебюте	1	1	-	Запись ходов. Краткая и полная нотация.
2.2	Развитие фигур. Захват центра	1	1	-	Практическое задание «Развитие фигур». Задачи «Захват центра». Демонстрация коротких партий.
2.3	Игра в миттельшпиле	1	1	-	Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».
2.4	Открытая вертикаль	1		1	Задачи «Открытая вертикаль», «Захват центра». Игровая практика.
2.5	Игра в эндшпиле	1		1	Решение задач «Значение 1, 2 и 7, 8 горизонталей». Фрагменты из партий.

3.	Основы дебюта	26	10	16	
3.1	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии.	4	2	2	Дидактическое задание «Самый слабый пункт». Дидактическое задание «Вижу цель!»; Двух- и трехходовые партии. Тест «Классификация дебютов». Задачи на разыгрывание дебюта.
3.2	Причины поражения в начале партии. Детский мат.	4	2	2	Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода». Решение задач «Детский мат», «Дурацкий мат». Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
3.3	Ранний вывод тяжелых фигур (Ферзь, ладья)	4	2	2	Игровая практика (фрагмента шахматной партии).
3.4	Гамбиты. Темп.	4	2	2	Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). Тест «Гамбиты».
3.5	Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур.	4	1	3	Тест «Принципы дебюта». Анализ и решение диаграмм. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
3.6	Безопасное положение короля. Рокировка.	6	1	5	Тест «Правила рокировки». Решение задач «Рокировка». Решение задач на темы «Связка», «Расположение пешек».
4.	Основы миттельшпиля	16	6	10	
4.1	Правила и принципы миттельшпиля.	2	2		Тест «Миттельшпиль»

4.2	Тактика. Тактические приемы.	8	2	6	Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Тест «Тактические приемы». Решение задач на темы «Связка в миттельшпиле», «Двойной удар», «Открытое падение», «Открытый (вскрытый) шах», «Двойной шах».
4.3	Материальный перевес.	6	2	4	Дидактическое задание «Выигрыш материала». Решение задач по диаграммам и нотациям фрагментов шахматных партий.
5.	Основы эндшпиля	20	10	10	
5.1	Основы эндшпиля	4	2	2	Дидактическое задание «Мат в два хода». Дидактическое задание «Мат в три хода». Дидактическое задание «Выигрыш фигуры». Решение задач на темы «Ладья против ладьи», «Ферзь против ферзя», «Ферзь против ладьи», «Техника матовая», «Два ладьи против короля», «Две ладьи против короля», «Линейный» мат.
5.2	Тактика игры в эндшпиле.	10	5	5	Дидактические задания «Квадрат», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей». Решение задач на темы «Ферзь против слона», «Ферзь против коня», «Ладья против слона», «Ладья против коня», «Матование двумя слонами», «Матование слонем и конем». Игровая практика.
5.3	Размен фигур. Пешечные окончания.	6	3	3	Решение задач на тему «Правило «квадрата»», оппозиция, ключевые поля. Тест «Эндшпиль». Проверочная работа «Шахматная доска и

							фигурь»
6.	Анализ и оценка позиции		8	4	4	4	
6.1	Элементы оценки позиции.		4	2	2	2	Тест «Правила игры в миттельшпиле». Решение задач. Дидактическое задание «Самый слабый пункт».
6.2	Анализ позиции и шахматной партии		4	2	2	2	Анализ игровой позиции. Выбор оптимального хода. Составление схемы возможных ходов. Дидактическое задание «Видишь цель!».
7.	Шахматная комбинация		33	13	20		
7.1	Понятие о шахматной комбинации		2	2	-		
7.2	Матовые комбинации. Патовые комбинации.		4	2	2	2	Дидактическое задание «Сделай ничью». Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах. Игровая практика.
7.3	Тактические приемы для достижения мата		4	2	2	2	Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Оценка и анализ позиций. Решение задач по диаграммам и нотациям фрагментов шахматных партий.
7.4	Тактический прием: связка		7	1	6	6	Дидактическое задание «Выигрыш материала». Тест «Тактические приемы». Решение задач по диаграммам и нотациям фрагментов шахматных партий.
7.5	Тактический прием: сквозное действие фигур («рентген»)		2	1	1	1	Решение задач (Тема «рентген». Тема «батареи») по диаграммам и нотациям фрагментов шахматных партий.

7.6	Тактический прием: двойной удар	5	2	3	Тактика двойного удара. Решение задач (Двойной удар – «вилка») по диаграммам и нотациям фрагментов шахматных партий.
7.7	Тактический прием: открытое нападение	5	1	4	Дидактическое задание «Мат в три хода». Решение задач по диаграммам и нотациям фрагментов шахматных партий.
7.8	Тактический прием: ловля фигур («капкан»)	2	1	1	Дидактическое задание «Ловля фигуры. Тактика «капкана». Решение задач по диаграммам и нотациям фрагментов шахматных партий.
7.9	Тактические приемы: открытое нападение и перекрытие	2	1	1	Решение задач по темам отвлечения, завлечения, блокировки и уничтожения защиты. Итоговая проверочная работа
8.	Практическая игра. Турнир.	24	2	22	
8.1	Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Повторение правил шахматной игры.	6	2	4	Практическая игра
8.2	Игра в турнире. Турнирные партии.	18		18	Турнирная игра
9.	Итоговое занятие	2	2		
	Итого	136	52	84	

Содержание программы

1. Организационное занятие. - 2 ч

- 1.1. Формирование учебной группы. Собеседование.
- 1.2. Правила ТБ. Инструктаж по ТБ

2. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии – 5 ч

- 2.1. Игра в дебюте. Классификация дебютов. Слабые поля. 1, 2 и 7, 8 горизонтали, их особенность. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.
- 2.2. Развитие фигур. Захват центра. Главные задачи дебюта. Результат развитости фигур. Центр. Рокировка. Анализ позиции. Демонстрация коротких партий. Решение заданий и задач. Практическая игра.
- 2.3. Игра в миттельшпиле. Взятие на проходе. Задания на мат в один, два, три хода. Анализ позиции. Демонстрация коротких партий. Решение заданий и задач. Практическая игра.
- 2.4. Открытая вертикаль. Значение открытых вертикалей в атаке на центр и на позиции соперника. Сдваивание тяжёлых фигур. Решение заданий и задач. Практическая игра.
- 2.5. Игра в эндшпиле. Шах, мат, по 1, 2 и 7, 8 горизонталям. Превращение пешки. Варианты ничьей. Общие рекомендации о принципах разыгрывания эндшпиля. Решение заданий и задач. Практическая игра.

3. Основы дебюта – 26 ч

- 3.1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Задачи и основы дебюта. Основные положения и принципы в дебюте. Развитие фигур. Захват центра. Защита и взаимодействие фигур. Атака на слабые поля. «Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
- 3.2. Причины поражения в начале партии. Детский мат. Атака на слабые поля (пешки) f2 и f7. Защита от детского мата. Соблюдение принципов дебюта. «Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт. Защита слабой пешки

- 3.3. Ранний вывод тяжелых фигур (Ферзь, ладья). Нецелесообразность вывода тяжёлых фигур с первых ходов партии. Атака на ферзя его ладьи. Нецелесообразность нарушения правил дебюта и «наказание» за это. Дебют «Русская партия». «Вижу цель!»». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
- 3.4. Гамбиты. Темп. Значение гамбитов. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Цель применения их в игре, результат от этих тактических приемов в партии. Нехватка одного хода. Цугцванг. Что такое темп? Анализ потери и выигрыша темпа.
- 3.5. Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Значения центра в шахматной партии. Атака и давление на центр. Вывод фигур к центру. Изменение «веса» фигур от положения на доске. Использование различных дебютных начал для борьбы в центре.
- 3.6. Безопасное положение короля. Рокировка. Обеспечение безопасности короля. Атака на нерокированного короля. Атака на рокированного короля. Разбор партий «великих». Атака Пола Морфи.

4. Основы миттельшпиля – 16 ч

- 4.1. Правила и принципы миттельшпиля. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпили.
- 4.2. Тактика. Тактические приемы. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпили. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Отвлечение (завлечение). Жертва фигуры. «Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
- 4.3. Материальный перевес. Ценность фигур. Сравнение ценности разных фигур. Сравнение ценности фигуры в зависимости от её положения. Достижение материального перевеса с использованием тактических приёмов. Использование материального перевеса при матовании короля. Защита от шаха. Способы защиты от шаха. Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом. Бессмертные классические партии «Великих».

5. Основы эндшпиля – 20 ч

- 5.1. Основы эндшпиля. Особенности позиций в эндшпили и построение игры. Важность точного расчета в эндшпили. Применение тактических приемов для выигрыша в партии. «Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в три хода. Решения заданий и задач по диаграммам и нотациям. Фрагменты шахматных партий шахматистов-профессионалов. Практическая игра.

5.2. Тактика игры в эндшпилье. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилье. Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру. Решение заданий и задач по диаграммам и нотациям. Фрагменты шахматных партий шахматистов-профессионалов. Практическая игра.

5.3. Размен фигур. Пешечные окончания. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Опозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. «Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. «Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи. «Выиграш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение. «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей. «Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей. Решение задач. Практическая игра.

6. Анализ и оценка позиции – 8 ч

6.1. Элементы оценки позиции. Слабые и сильные фигуры и пешки в позиции. Слабые поля. Захват слабых полей, размещение фигур на этих полях. Применение тактических приемов для захвата слабых полей. Расчёт возможных ходов. Выбор наиболее оптимального хода. Решение заданий и задач по диаграммам и нотациям. «Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт. Фрагменты шахматных партий шахматистов-профессионалов. Практическая игра.

6.2. Анализ позиции и шахматной партии. Элементы оценки позиции. Сравнение силы фигур. Важность и ценность полей. «Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых. Практическое занятие. Решение задач.

7. Шахматная комбинация – 33 ч

7.1. Понятие о шахматной комбинации. Комбинация как важное средство для выигрыша в шахматной партии. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода. Решения комбинаций, анализ партий, просмотр и анализ игровых партий сильных шахматистов.

- 7.2. Матовые комбинации. Паговые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Уничтожение защиты. Пат в выгодной и невыгодной ситуациях. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах. «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. Отработка на практических позициях. Решение диаграмм.
- 7.3. Тактические приемы для достижения мата. Три этапа тактической операции: нахождение идеи – расчет вариантов – оценка последствий. Тактические приемы в шахматной игре: связка, сквозное действие фигур («рентген»), двойной удар («вилка»), открытое нападение, перекрытие, ловля фигур («капкан»), завлечение, отвлечение. Сочетание тактических приемов.
- 7.4. Тактический прием: связка. Техника тактического приема. Отработка на практических позициях. Решение диаграмм.
- 7.5. Тактический прием: сквозное действие фигур («рентген»). Техника тактического приема. Отработка на практических позициях. Решение диаграмм.
- 7.6. Тактический прием: двойной удар. Техника тактического приема. Отработка на практических позициях. Решение диаграмм.
- 7.7. Тактические приемы: открытое нападение и перекрытие. Техника тактического приема. Отработка на практических позициях. Решение диаграмм.
- 7.8. Тактический прием: ловля фигур («капкан»). «Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса. Техника тактического приема. Отработка на практических позициях. Решение диаграмм.
- 7.9. Тактический прием: завлечение и отвлечение. Техника тактического приема. Отработка на практических позициях. Решение диаграмм.

8. Практическая игра. Турнир. – 24 ч

- 8.1. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра. Запись партий.

9. Заключительное занятие – 4 ч

Награждение отличившихся кружковцев. Круглый стол и чаепитие.

К концу обучения дети научатся:

Разыгрывать некоторые дебюты (итальянская партия, испанская партия, гамбит Эванса, королевский гамбит, ферзевый гамбит и др.);
правилам игры в дебюте;
правилам игры в миттельшпиле;
правилам игры в эндшпиле;
пониманию основных элементов позиции.

Применять:

правильное разыгрывание дебютов;
грамотно тактические приемы в миттельшпиле и эндшпиле;
грамотное расположение шахматных фигур и обеспечение их взаимодействия;
элементарный анализ позиции;
простейший план игры;
тактические приемы в проведении комбинации;
точный розыгрыш простейших окончаний;
шахматные часы.

Рабочая программа воспитания

Цель: создание условий для саморазвития и самореализации творческой, ответственной, инициативной, компетентной личности.

Задачи:

- создавать необходимые условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального и физического здоровья учащихся;
- способствовать воспитанию чувства ответственности, дисциплины и внимательного отношения к людям;
- поддерживать творческую активность учащихся;
- формировать потребность к самообразованию, воспитанию своих морально-волевых качеств;
- развивать у воспитанников эстетические чувства и умение видеть красоту шахматных партий и композиций;
- Формирование установки на здоровый образ жизни.

Направление деятельности:

1. Формирование и развитие здорового образа жизни учащихся, поддержка интеллектуального и физического развития

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Форма и название мероприятия	Сроки проведения
Направление 1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся		
1	Участие в акции «Сто добрых дел»	октябрь
2	Поздравление своих дедушек и бабушек. Подготовка и участие в турнире по шахматам, посвященном памяти С. Н. Япарова, учителя-шахматиста	октябрь
3	Мастер-класс «Интересный мир шахмат»	февраль

4	Встреча с ветеранами труда, пенсионерами за шахматной доской	Один раз в полугодие
5	Участие в конкурсах различных уровней	В течение года

Условия реализации программы

1. Формы подведения итогов реализации программы (шахматный турнир среди кружковцев, участие в турнирах образовательной организации и районных соревнованиях по шахматам)
2. Материально-техническое оснащение: соответствующая мебель, наборы шашек и шахмат демонстрационная шахматная магнитная доска, фотоаппарат, компьютеры, сканеры, ксероксы, демонстрационная доска.
3. Научно-техническая и методическая оснащенность: интернет-ресурсы, электронный ресурс Chessmaster Grand Master Edition, библиотека необходимой литературы, набор дидактических материалов, таблиц и наглядных пособий, видеотека, пакет творческих заданий по тематике, способствующих созданию оптимальных условий развития познавательной активности и др.
4. Реализация программы осуществляется педагогом с опытом работы с детскими объединениями. Программа может реализовываться педагогами дополнительного образования, учителями-предметниками, учителями физической культуры со средне-специальным и высшим образованием.

Календарный учебный график

Месяц	День недели	Количество часов
Сентябрь	Вторник	2
	Среда	2
Октябрь	Вторник	2
	Среда	2
Ноябрь	Вторник	2
	Среда	2
Декабрь	Вторник	2
	Среда	2
Январь	Вторник	2
	Среда	2
Февраль	Вторник	2
	Среда	2
Март	Вторник	2
	Среда	2
Апрель	Вторник	2
	Среда	2
Май	Вторник	2
	Среда	2

Список литературы

1. <http://chessdefi.ru/articles/slovar.html>
2. <http://childkingdom.club/shahmaty/shahmatyi-na-russkom/>
3. <http://izhchess.ru/>
4. <http://mexalib.com/tag/шашки>
5. <http://ruchess.ru/>
6. <http://udmchess.ru/>
7. <http://www.klex.ru/owk>
8. http://www.kombinashki.ru/terminy_shashek.php
9. Абдрашитов Б. М., Абдрашитов Т. М., Шлихунов В. Н. Учитесь мыслить нестандартно. – М: издательство «Просвещение», 1996. – 126с.
10. Авербах Ю. Л., Бейлин М. А., Путешествие в шахматное королевство. М.: издательство «Физкультура и спорт», 1972. – 288с.
11. Борисов Е.В. Сборник образовательных программ для дополнительного образования детей. Выпуск 5. – М.: МГДД(Ю)Т
12. Владимирова Я. Г., 1000 шахматных задач. – М.: АСТ: Астрель, 2005. – 490с.
13. Гарднер М. Математические чудеса и тайны. – М: издательство «Наука», 1986. – 124с.
14. Гершунский Б. С., Костьев А. Н. Шахматы – школе. – М: «Педагогика», 1990. – 333с.
15. Гринченко И.С. Игравтеории, обучении и воспитании (учебно-методическое пособие). – М.: «ЦГЛ», 2002
16. Гришин В. Г., Ильин Е. И., Шахматная азбука или первые шаги по шахматной доске. – М.: издательство «Физкультура и спорт», 1972. – 68с.
17. Гуреев Н. В. Активный отдых. – М.: «Советский спорт», 1991. – 59с.
18. Дерябина С. Е., Дерябина Н. Е. Шахматы. Учебник-тетрадь (первая часть). – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2007. – 100с.

19. Дерябина С. Е., Шахматы. Рабочая тетрадь по шахматам (вторая часть). – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2013. – 56с.
20. Дерябина С. Е., Шахматы. Рабочая тетрадь. Первые шаги в шахматах. – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2018. – 52с.
21. Журавлев Н. И. В стране шахматных чудес. – М.: А/О «Международная книга», 1991, 128 с.
22. Зноско-Боровский Е. А., Теория середины игры в шахматах. – Ленинград: Издательство типография фабрики «Светоч», 1925. – 256с.
23. Кобленц А. Н., Уроки шахматной стратегии. – М.: издательство «Физкультура и спорт», 1983. – 111с.
24. Куперман И. И., На чёрных диагоналях. – М: издательство «Детская литература», 1970. – 319с.
25. Лисицын Г. М., Стратегия и тактика шахмат. – М.: издательство «Физкультура и спорт», 1958. – 542с.
26. Олехник С. Н., Нестеренко Ю. В., Потапов М. К. Старинные занимательные задачи. – М: издательство «Наука», 1988. – 159с.
27. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране/ И. Г. Сухин. – М.: Поматур, 2000;
28. Сухин И. Г. Факультативный курс «Шахматы – школе». Программа «Шахматы, второй год». Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1 – 4). В двух частях. Часть вторая. – М.: Просвещение, 2002, 3-е издание с. 370 – 392.

Контрольно-измерительные и дидактические материалы

Итоговая проверочная работа

1. Какая страна родина шахмат?
А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; Г) Монголия.
2. Сколько горизонталей на шахматной доске?
А) 16; В) 8;
Б) 64; Г) 32.
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?
А) Вертикали; В) Диаграммы;
Б) Горизонталли; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:
А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру:
А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?
А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонталли:
А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
8. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:
А) Рокировка; В) Связка;
Б) Мат; Г) Стратегия.
9. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:
А) Мат; В) Пат;

Б) Ничья; Г) Вечный шах.

10. Одновременное нападение на две фигуры:

- А) Ложка; В) Вилка;
- Б) Крышка; Г) Тарелка.

11. Ценность фигур измеряется в...?

- а) пешках б) рублях в) слонах

12. В какую фигуру не может превратиться пешка?

- а) ферзь б) король в) слона

Ключи:

- 1. – В
- 2. – В
- 3. – Г
- 4. – В
- 5. – Б
- 6. – В
- 7. – Г
- 8. – В
- 9. – В
- 10. – В
- 11. – В
- 12. – Б

Проверочная работа «Шахматная доска и фигури»

1) Самая главная шахматная фигура?

- а) ферзь б) король в) ладья

2) За один ход пешка из начальной позиции может пойти?

- а) на 3 поля б) на 1 поле в) на 2 поля

3) Ценность фигур измеряется в...?

- а) пешках б) рублях в) слонах

4) В какую фигуру **не может** превратиться пешка?

- а) ферзя б) короля в) слона

5. Закончи предложение

1) Король с королём не _____

2) Шах – это нападение на _____

3) Создание угрозы «взять» незащищённую или более ценную фигуру соперника – это _____

6. Ответь на вопросы.

а) В каком направлении ходит пешка?

б) Ходит ли пешка по горизонтали?

в) В каком направлении бьёт пешка?

г) Может ли пешка сделать шаг назад?

д) Бьёт ли пешка назад?

е) Превращается ли пешка в короля?

ж) В какие фигуры может превратиться пешка?

з) Может ли белая пешка побить белого слона? (нет) Почему?

и) Какой ход может сделать пешка с исходной позиции?

к) как ходит король?

10. Ответы

1б, 2в, 3а, 4б (4 балла)

5. 1 – не встречается, 2 – короля, 3 – умение атаковать фигуры соперника (например, нападение на ферзя) **6 баллов**

б. а)вперед на 1-2 поля

б) нет

в) по диагонали

г) нет

д) нет

е) нет

ж) ферзя, ладью, слона, коня

з) нет, они из одной армии

и) вперёд на 1 поле, или на 2 поля

к) на одну клетку во всех направлениях.

(10 баллов за 6 задание)

Максимальное количество баллов – 20.

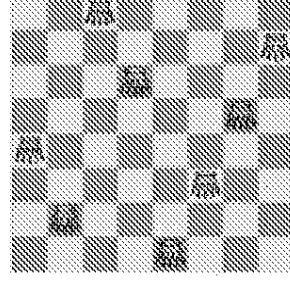
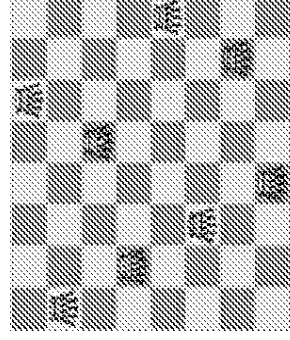
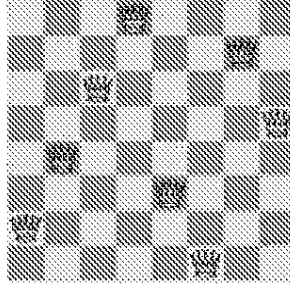
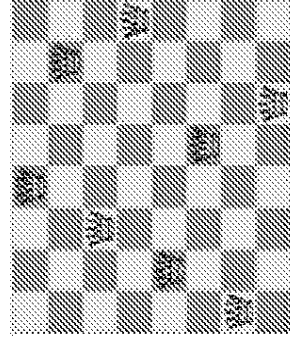
Шахматные задачи

№ п/п	Позиция Белых	Позиция Черных	Решение
<i>Мат в 2 хода</i>			
1	Крf6; Фa6	Крh8; Ка8; Ch7; п.g6	Фa1
2	Крh1; Фg6; Cd2; Кf3	Кре2	Ch6
3	Кра5; Фе4; п.e7	Кра7	Фh7
4	Кра7; Ле5; Кb4; Kd5; Ca3; Cd7	Крс5	Cb5
5	Крд5; Фb8; Ке5; Кг7;ш. d3,f2	Крг5; Кh6; п.f5	Фh8
6	Кре4; Фg4;Лс8; Kd5	Крд6; п.g5	Крf5
7	Крf8; Фb4;Лa5;п.e5	Крд6; Cc8; п.c7	Фb8
8	Кре6; Фb3;Кh3;п.d2	Кре4; Кc4;ш. d4,h2	Фd1

9	Kph5; Фс1; JJJc3, d2; пп. d3, f2	Kph2	Lc8
10	Kpg4; Фе4; Jc8; Kd5	Kpd6; п. g5	Kpf5
11	Kpc2; Фh4; CCa2, f8	Kpe5	Cb1
12	Kpb7; Фh7; Kb5; CSc3, f3; п. c6	Kpe6; Ce8; п. d7	Ce2
13	Kph2; Фd7; Cc5, f3; пп. g3, h5	Kpg5	g4
14	Kpf7; Фе3; Kb5; Ccb5, c5; п. a3	Kpd5; Kd2; пп. B6, e5	Фe2
15	Kpc1; Фf8; KКb8, d4; п. d3	Kpa4; п. a6	Kc2

8 ферзей на шахматной доске

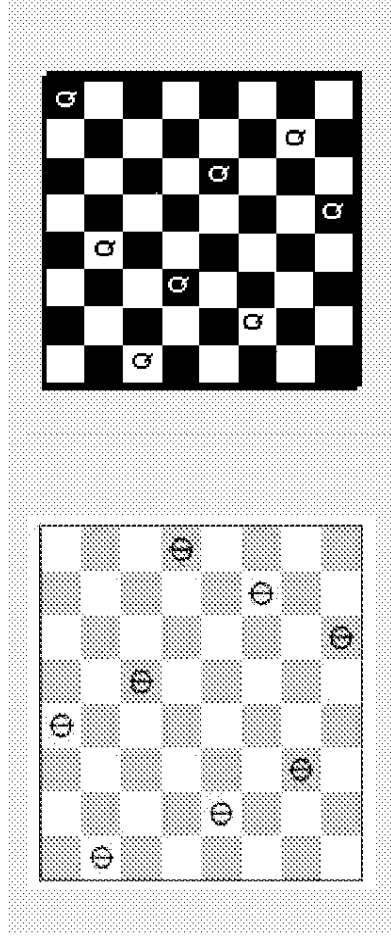
Одной из отличных задач-головоломок является **8 ферзей на шахматной доске**. Эта игра была придумана еще в 1848 году известным шахматистом Базелем Максимом. Если вы хотите заняться решением и планируете начать с шахмат, то эта задача станет отличным стартом.



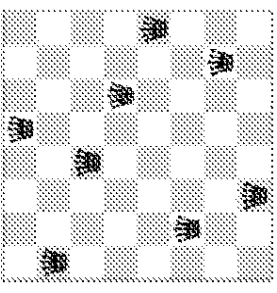
Смысл заключается в том, чтобы разместить 8 фигур, а точнее ферзей, так, чтобы ни одна из них не находилась под боем. Стоит напомнить, что ферзь может ходить в любом направлении и на любое количество клеток.

Варианты решения задачи

На сегодняшний день существует 12 решений, однако если применять правила симметрии, то насчитывается целых 92 варианта. Первое решение этой головоломки было опубликовано уже через два года после Францом Наке. После него еще большее количество ученых и любителей пытались найти свое собственное решение **как поставить 8 ферзей на шахматной доске**. Например, всемирно известный математик и физик Гаусс нашел 72 варианта размещения фигур на шахматной доске. Такое количество вариантов было обусловлено интересным подходом – ученый разворачивал доску поочередно на 90, потом на 180 и на 270 градусов. Таким образом, получая новые комбинации.



Расставить 8 ферзей на шахматной доске непросто, однако каждый сможет найти хотя бы одно верное решение практически сразу. Одним из наиболее известных решений является такое расположение фигур:h5, f1, d8, b4, g7, e3, c6, a2. Еще три варианта решения можно наблюдать, если развернуть шахматную доску, подобно решению Гаусса.



В ходе поиска решения этой головоломки вы сможете попрактиковаться в творческом мышлении, потренируете внимание и память, а также разовьете способность логического мышления. Эти навыки пригодятся и помогут в дальнейшем находить нетривиальные решения поставленных задач, не используя стандартные алгоритмы. Применение в поиске решения размышлений и характерных логических конструкций может стать вашей отличительной чертой именно благодаря решению таких головоломок.

РОЛЬ ПЕШКИ В ОКОНЧАНИИ

Шахматист, не владеющий основами пешечного эндшпиля, не сможет добиваться практически значимых результатов.

Роль пешки в эндшпиле возрастает ибо перспектива превращения пешки в ферзи, своеобразный джек-пот в жизни последней, – становится реальной.

Пешечные окончания довольно конкретны, общими соображениями здесь не отделаешься. Нужен точный расчет. Кто первый проведет пешку? Успеет ли король его «догнать»?

Даже один темп может стать решающим, ибо пешка превращается в ферзя и соотношение сил одномоментно меняется.

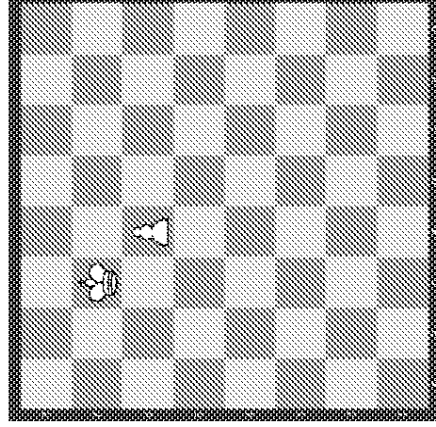
При изучении пешечного эндшпиля, важнее даже не запоминание каких-то «точных» позиций, а овладение типичными приемами игры в ситуации, когда на доске короли и пешки.

Сегодня мы рассмотрим несколько таких правил, понятий и приемов.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОЛЯ

Для начала на элементарных примерах определим условия, при которых задача превращения пешки в ферзи выполнима:

1. Наличие самой проходной
2. Король противника не может помешать пешке пройти в ферзи

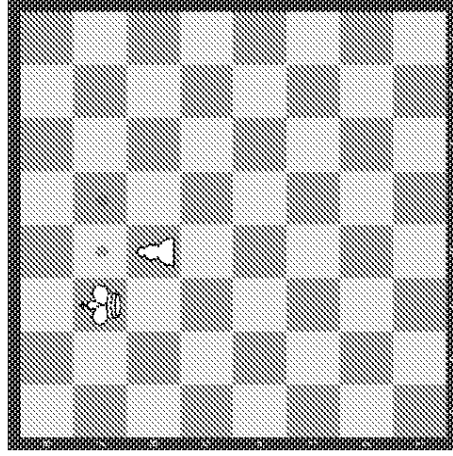


На диаграмме позиция, когда пешка становится ферзем **вне зависимости, где расположен король черных**.

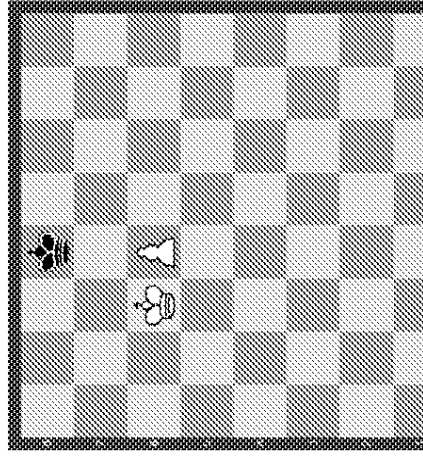
Король белых с поля **с7** одновременно и защищает пешку и контролирует поле ее превращения. Подобным же свойством обладают поля **е7** и **d7** (это поле промежуточное, с него король переходит на **с7** или **е7**, освобождая путь пешке)

3 поля перед пешкой, которая находится на 6-й горизонтали, называют **ключевыми полями**.

Правило: Чтобы пешка прошла в ферзи, необходимо занять королем одно из ключевых полей.



Рассмотрим простую позицию:



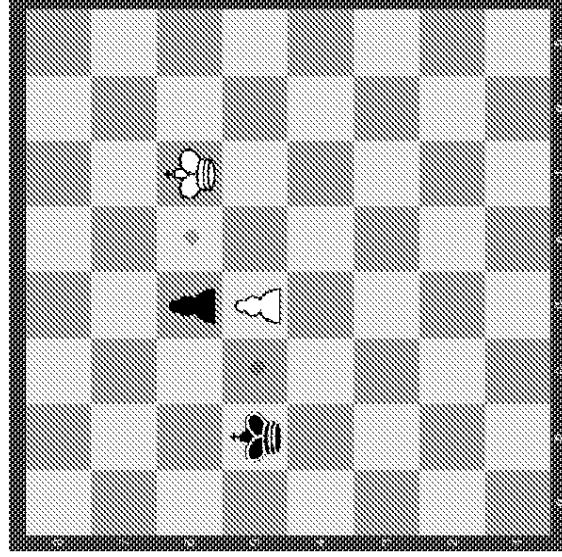
Исход партии зависит от очереди хода. Если очередь белых, тогда **1...Kre7** занимают королем поле **e7**. И проведут пешку.

Если же ход черных, выиграть белым не удастся. Черные играют **1...Kрс8**, контролируя ключевое поле **e7**. Теперь после **2. d7+ Kрд8**, белые должны играть **3. Kрд6**, и это – пат.

То есть борьба ведется вокруг ключевых полей. Если белые занимают королем одно из ключевых полей, – они выигрывают, если черные не допускают этого, – ничья.

МИНИРОВАННЫЕ ПОЛЯ

Следующий пример:



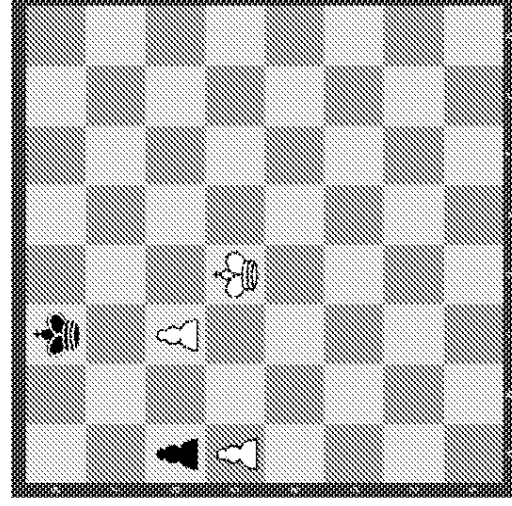
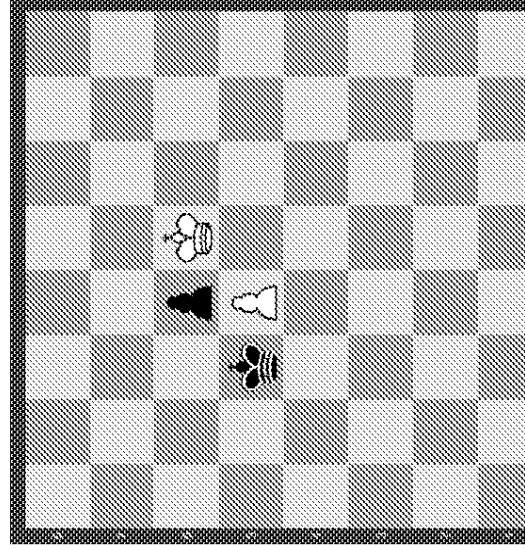
Король белых угрожает напасть на пешку, однако то же самое собирается сделать черный. Однако прямолинейное движение белого короля на поле e6 – грубая ошибка.

Это поле «минированное». После **1.Крe6 Крc5** – белые теряют пешку и проигрывают.

После **1.Крe7! Крc5 2.Крe6** – проигрывают уже черные. Они первыми ступили на «минированное» поле **c5**.

Если же ход черных, выигрывают уже они. **1...Крc4!**. И белые вынуждены первыми ступить на минированное поле **e6**. После **2.Крe6 Крc5** – победа за черными.

В теории позиция с королями на **e6** и **c5** называется взаимный душманг. **Чей ход, – тот и проигрывает**.



ТРЕУГОЛЬНИК

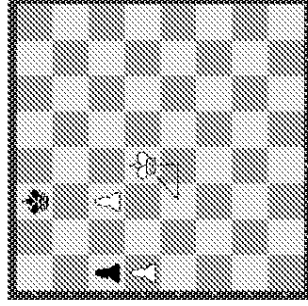
Похожим с предыдущим примером является метод **треугольника**.

Это маневр короля для передачи хода сопернику. Умышленная потеря темпа. При этом соперник оказывается в цугцванге, — ситуации, когда любой ход является плохим.

В позиции на диаграмме у белых лишняя пешка. Чтобы провести ее в ферзи, король должен прорваться на d7. Другой путь – выиграть пешку ab.

Прямолинейный путь не приносит успеха. На 1.Крс5 следует 1...Крс7, а на 1.Крд6 – 1...Крд8. Черный монарх не пускает белого визави на ключевые поля.

Выигрыш достигается «пляской» короля по треугольнику d5-c4-d4.



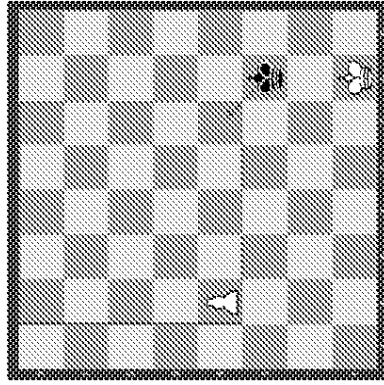
1.Крд4 Крд8 2.Крс4 Крс8 3.Крд5! Крд8 4.Крд6

А на 2...Крс7 выигрывает разумеется 3.Крс5

Проблема черных в том, что у их короля нет возможности «сплестись» подобным же образом – 9-й горизонтали в шахматах нет)

ПРАВИЛО КВАДРАТА

Пожалуй, самое простое правило, но не менее важное. Правило квадрата позволяет «навскидку» определить: способен король остановить (догнать) пешку или же нет.



В позиции на диаграмме результат зависит от очереди хода. При ходе белых, они легко проведут пешку ходом **1.в5**. Черный монарх не успеет задержать/догнать пешку.

При ходе черных, король успеет остановить и забрать ее: **1...Кре4 2.в5 Кре5 2.в6 Крд6 3.в7 Крс7**

На диаграмме линией обозначен квадрат. Сторона квадрата равна расстоянию до поля превращения.

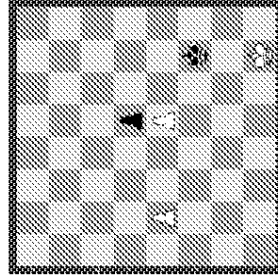
Правило квадрата можно сформулировать так:

Если при своем ходе король попадает в квадрат, или уже находится там, – он «догоняет» пешку. Если король не попадает в квадрат, – он не успеет ее задержать, и та проходит в ферзи.

При оценке ситуации за доской, следует иметь ввиду следующие моменты:

- Наличие других пешек может помешать попаданию короля в квадрат или его движению.

Например:



При ходе белых **1.в5** черный монарх не успеет. Ему мешает собственная пешка **е5**.

- Не следует забывать, что из начального положения пешка может сходить сразу на 2 поля.

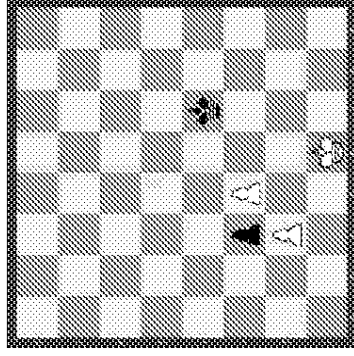
В заключение: Мы рассмотрели только 4 приема. На самом деле их больше, разумеется. Для более глубокого изучения пешечного эндшпиля, и тем более эндшпиля вообще, — следует читать книги по теории окончаний. Что само по себе могут только приветствовать.

УПРАЖНЕНИЯ

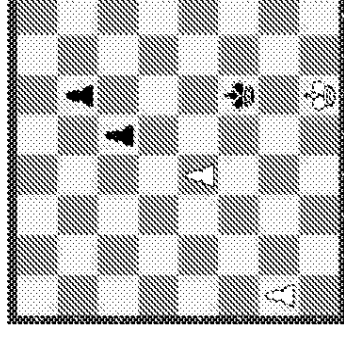
Белые начинают и выигрывают: (за 3 хода)

Решение: 1. d4-d5 e6e5 2. a2-a4 Kpe4 3. a5

Черные начинают и делают ничью: (за 5 ходов)



Решение: 1. KRf3 Kpd1 2. Kpt3 Kpc1 3. Kpd4 Kpb1 4. Kpc5 Kra2 5. Kpb4



Задача из трактата испанца Лусены (рукопись конца XV столетия)

Ход белых

Белые: Kpd5, Фс6, Ке5

Чёрные: Kpg8, Фа3, ЛЛa8, b8, пп. g7, h7

Решение: 1. Фе6+ Kph8 2. Кf7+ Kpg8 3. Кh6++ Kph8 4. Фg8+! Л:g8 5. Кf7x (мат в 5 ходов)

1. Фе6+ Kph8 2. Фg8+! Л:g8 3. Кf7x (мат в 3 хода)

Задача из книги Дамиано (1512 год)

Ход белых

Белые: Кра1, Фf2, ЛЛb1, b2

Чёрные: Кра8, Фе4, ЛЛb8, h8, п. a7

Решение: 1. Ф:a7+! Кр:a7 2. Ла2+ Фа4 3. Л:a4x

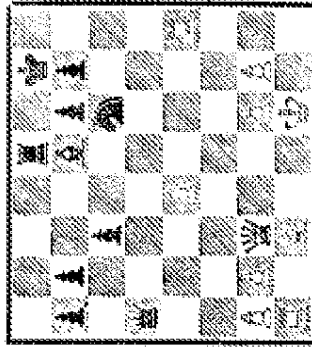
ВАШ ХОД!

Представьте, что вы играете турнирную партию и в самый ответственный момент, когда вы напряженно обдумываете ход, чей-то неведомый голос говорит вам: «Надо пожертвовать ферзя...»

Этой подсказки даже для шахматиста невысокой квалификации в большинстве случаев достаточно, чтобы найти комбинацию.

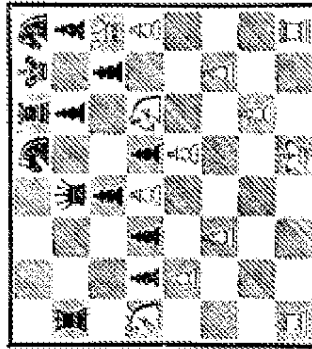
Выполняя следующие задания, вы получите именно такую помощь. Тем не менее, обнаружив решение (как правило, оно эффектно), вы испытаете чувство удовлетворения и при этом закрепите в своей памяти некоторые типовые приемы. Итак, не откажите себе в удовольствии пожертвовать тридцать девять ферзей.

1



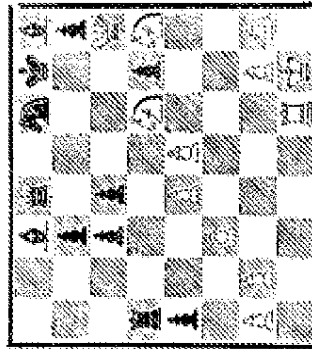
Ход черных

2



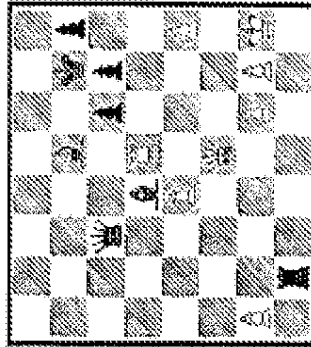
Ход белых

3



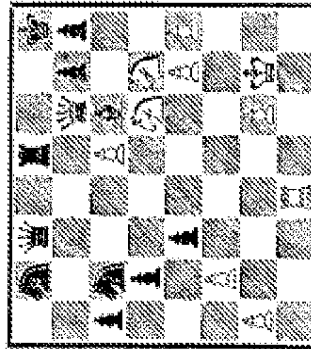
Ход белых

4



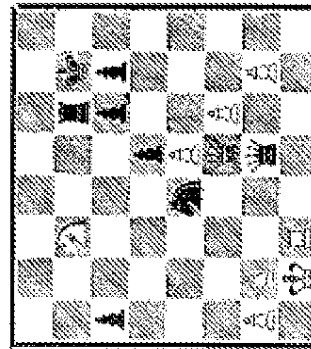
Ход белых

5



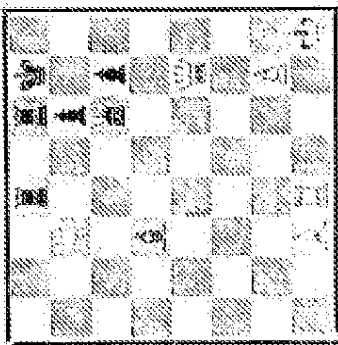
Ход белых

6



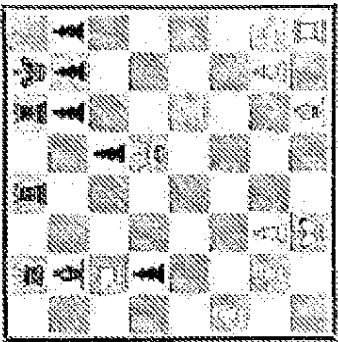
Ход белых

10



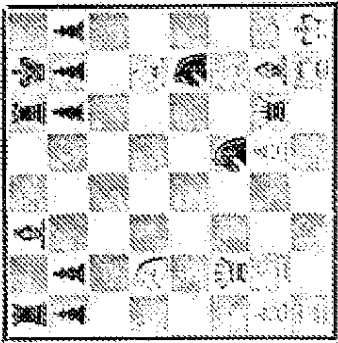
Ход черных

11



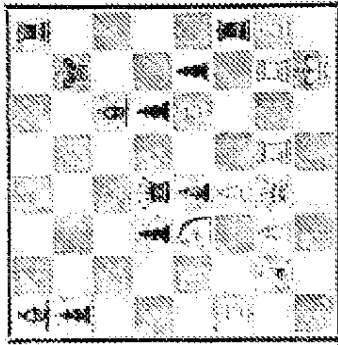
Ход черных

12



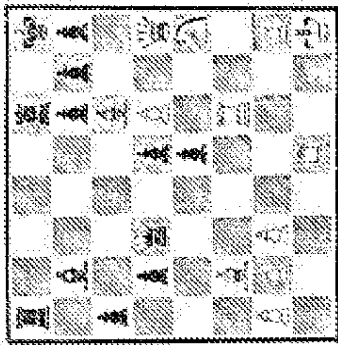
Ход черных

13



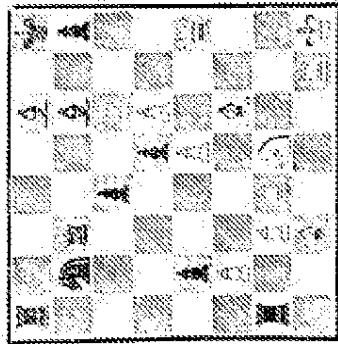
Ход черных

14



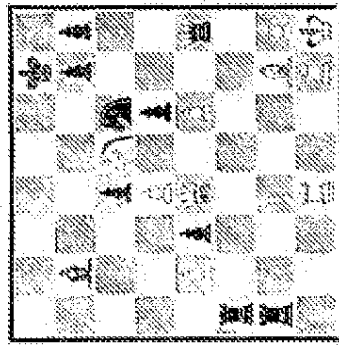
Ход белых

15



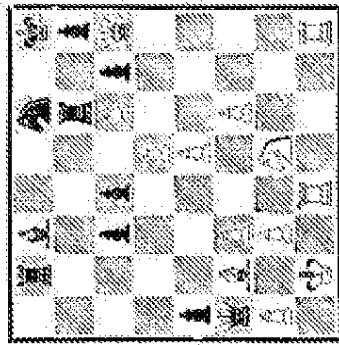
Ход белых

16



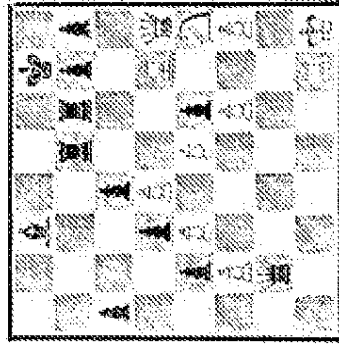
Ход черных

17



Ход белых

18



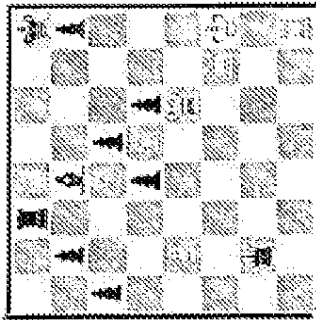
Ход черных

19 *

20 **

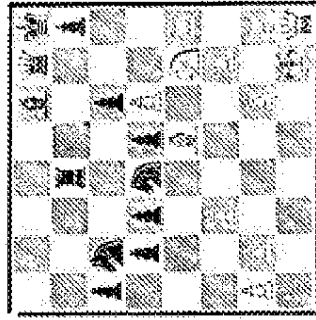
21

22



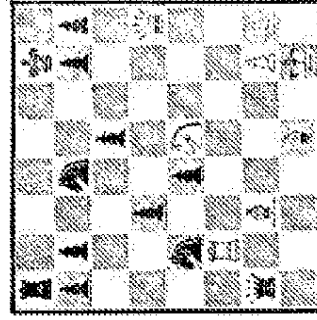
Ход белых

25 ***



Ход белых

28

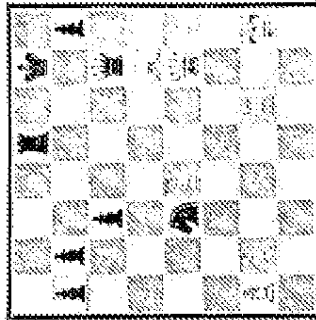


Ход белых

31

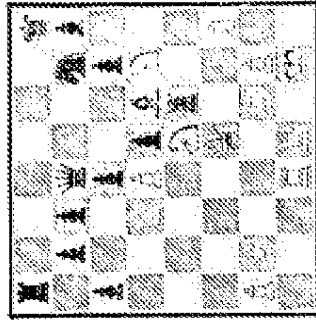


23 *



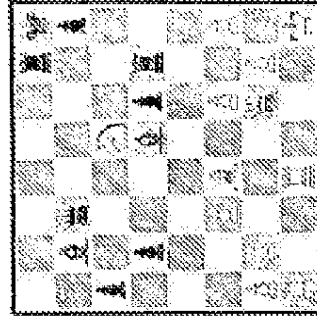
Ход белых

26



Ход белых

29

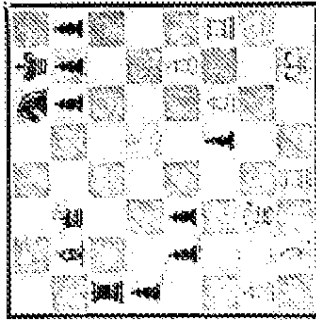


Ход черных

32 ***

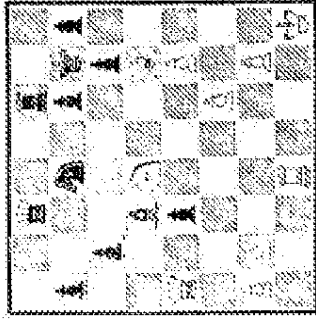


24 **



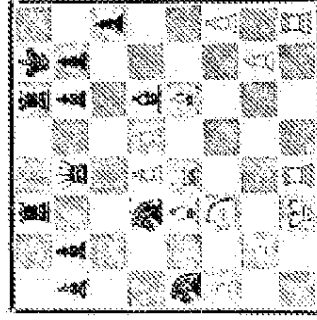
Ход черных

27



Ход белых

30

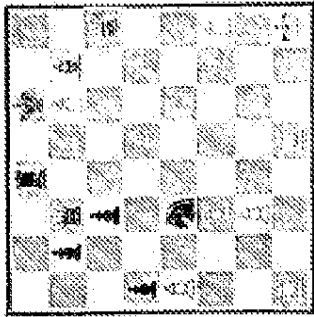


Ход черных

33

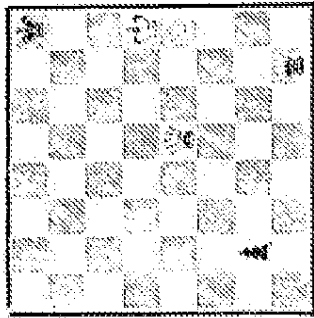


34



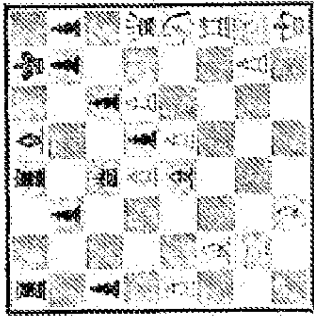
Ход белых

35 *



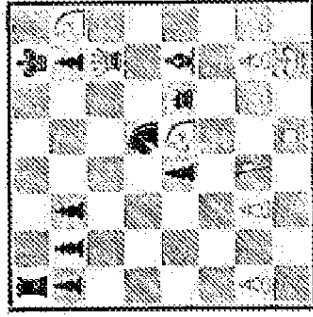
Ход черных

36



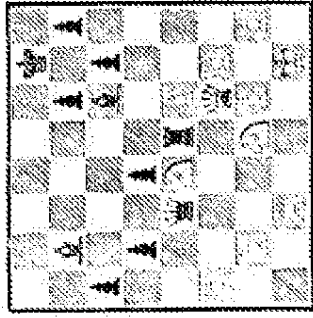
Ход белых

37



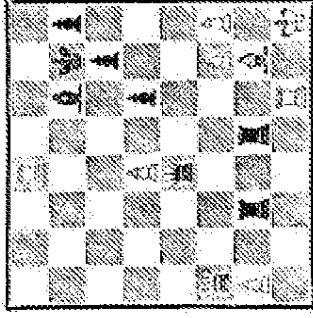
Ход белых

38 **



Ход черных

39 ***



Ход черных

ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ

1. 1...Фe1+! 2. Кр : e1 Сb4++ и 3...Лe1× (Гайсерт — Штарк, Штрёбек, 1973).
2. 1. Фg7+! К : g7 2. Кh6× (Тайманов — Якобсен, Копенгаген, 1967).
3. 1. Фе6+! К : e6 (или 1...С : e6) 2. Кh6× (Ралефорт — NN, Бамберг, 1950).
4. 1. Фh6+! Кр : h6 2. Сf8× (вариант из партии Карлов — Майс, Амстердам, 1981).
5. 1. Кh6! Угрожает 2. Фg8+ Л : g8 3. Кsf7×. Не помогает 1...Ле7 ввиду 2. Ф : e7 С : e7 3. Кgf7× (Таль — Портиш, Биль, 1976).
6. 1. Ке6+ Крh7 (на 1...Крг8 белые после 2. Лс8+ Крh7 3. Ф : e2 К : e2 4. Ла8 получали легко выигрышный эндшпиль) 2. Фh6+! (2...Кр : h6 3. Лh1×). Спасский — Корчной, матч претендентов, Киев, 1968.
7. 1. Фh6+ Крe8 2. Фg7! Лh8. Если 2...Л : g7 3. Ig Кре7, то 4. Лh8 — пешка достигает призового поля, и в итоге черные остаются без ладьи — 3. Ф : f8+! Кр : f8 4. Лh8× (Альстер — Ферштер, Ленинград, 1970).
8. После 1. Се7! черным пришлось сдать партию (Тартаковер — Билькар, Остенде, 1907).
9. 1. Ф : h6+! Кр : h6 2. Л : h8+ Крг5 3. Лh5× (Нейман — Пшелюрка, Вена, 1904).
10. Последовало 1...Фh4!, и белые сдались. На 2. Фе2 решает 2...Л : d1+ 3. Ф : d1 Сd6 4. g3 Фе4+ и Сd6 : e7 (Хауэлл — Гинкё, Гронинген, 1985/86).
11. 1...Сf3! привело к материальному преимуществу черных (Марк Цейтлин — Ермолинский, Ленинград, 1980).
12. 1...Ф : g3! 2. hg Кf2+ 3. Крh2 Кеg4×! (Лебедев — Леснев, Саратов, 1983).
13. 1...Л : h2 2. Л:h2 Фh1+ («рентген-шах!») 3. Л : h1 Л : h1+

Л : f8 2. Л : h7+ Кр : h7 3. Лh1+). Скуя — Розенберг, Лиепая, 1962.

18. 1. Ф : h7+! Кр : h7 2. Лh5+ Крg8 3. Кg6. «Форточка» — 3. . . Лf6 от мата не спасает: 4. Лh8+ Крf7 5. Лf8× (Яновский — Шлехтер, Лондон, 1899).

19. 1. Фg6+! (с помощью завлекающей жертвы ферзя белые разрушают матовую сеть) 1. . . Кр : g6 2. Ке5+. Чтобы заменить грозного слона, не жаль и ладьи. В результате получается эндшпиль с разноразмерными слонами: 2. . . С : e5 3. de Лh1+ 4. Крf2 Л : d1 5. Л : d1 С : d1 6. b4 Крf5 7. e4 (7. . . Кр : e5 8. Се3+), и вскоре партия закончилась ничью (Хомский — Абельман, но перелиске, 1956).

20. Ферзь не отступил. Ходом 1. . . Кb4! черные создали две угрозы: 2. . . Ka2× и 2. . . Л : d1+ 3. Л : d1 Фe2×. После 2. Фh3+ Крb8 белые сдались (Луковников — Алексеев, Воронеж, 1973).

21. 1. Л : e4! Ф : e4 2. Кg5 Фg6 3. Ф : h7+ Ф : h7 4. К : f7× (Саунина — Чехова, Сочи, 1980).

22. 1. Фh6! Ф : e5 (1. . . Лg8 2. Фf6+) 2. Ф : h7+! Кр : h7 3. Крg2×(!)

(Шильберн — Мароци, Париж, 1900).
23. Выиграть партию элегантным маневром 2. Ch6! (Маршалл — Шева, Монте-Карло, 1904).

24. На 1. . . Ф : e5? следовал мат в четыре хода: 2. Ф : h7+! К : h7 3. Лd8+ Кf8 4. Лh8+! Кр : h8 5. Л : f8× (вариант из партии Видмар — Тейхман, Карлсбад, 1907).

25. Проще всего это сделать комбинационным путем—1. С : d5! Восклицательный знак — оценка осевшей белых идеи. Без следующих пожертвований размен бессмыслен. 1. . . К : d5 (другого взятия нет, поскольку черные должны оборонять пункт h7) 2. Ф : d5! Ф : d5 3. Л : h7+ Л : h7 4. Л : h7+ Кр : h7 5. К : f6+. После 6. К : d5 у белых две лишние пешки в легко выигрышном окончании (Панов — Романозский, Москва, 1943).

26. 1. Ф : f4! e4 2. Кf6 Ке6.

Ферзь не мог спастись из-за 3. Кf7×. На 2. . . Лd8 3. К : d7 Лf : d7 выигрывало 4. e6, а в ином случае после взятия ферзя на d7 ладья вторгалась на 7-ю горизонталь. Впрочем, тот же ход ладьи следует и в партии.

3. К : d7 К : e5 4. Лh7 Кe8 5. Кf6+ Кe8 6. Л : e7 Цепица

30. 1. . . Фb5!1 2. Лd2 (на взятие ферзя слоном или коном следует 2. . . Kb3×) 2. . . К : с3! Белые сдались (3. Ф : с3 Kb3+; 3. С : b5 Kb3×; 3. bc Фb1×), Ветемаа — Шабалов, СССР, 1986.
31. 1. . . Ф : g3! 2. hg Kpg7! (Алашин — Шифферс, Петербург, 1902).
32. Черные просмотрели ход 2. Ф : с6+! Типовая комбинация здесь удлинена на один ход. После 2. . . bc 3. С : a6+ мата еще нет — можно пойти 3. . . Kpd7, но тогда 4. Kf6× (Рытов — Скуя, Рига, 1971).
33. Белые дают мат в пять ходов: 1. Фf6+ Kpg8 2. Фg7+! Л : g7 3. Kf6+ Kph8 4. hg+ Kp : g7 5. Лh7×.
34. 1. Le8+! Л : e8 (1. . . Kp : f7 2. Фе6×) 2. Ф : g7+! Kp : g7 3. feK+ и 4. К : с7, оставаясь с лишней ладьей (Л. Полюв — Бульович, Сомбор, 1966).
35. Незаконмерен. Вместо 2. Фа8+? (Дикарев — Пельц, Киев, 1964) белые добивались ничьей путем 2. Фе5+! Если 2. . . Фg7, то 3. Фb8+ Ф : b8 — мат, а на 2. . . Kph7 (или 2. . . Kpg8) к мату ведет 3. Фg7+!
36. 1. Ф : h7+ Kp : h7 2. Kg6+ Kpg8 3. Лh8+ Kpf7. Читатель, наверно, напоминает, что с похожей ситуацией он уже встречался. Напоминаем: задание № 18, партия Яновский — Шлехтер. Там ходом Лh8—f8 объявлялся мат. А как быть теперь?

Теперь делается тот же ход 4. Лf8+, а мат следует чуть позже — 4. . . Ф : f8 5. d6×! (Ауэс — NN, Берлин, 1932).

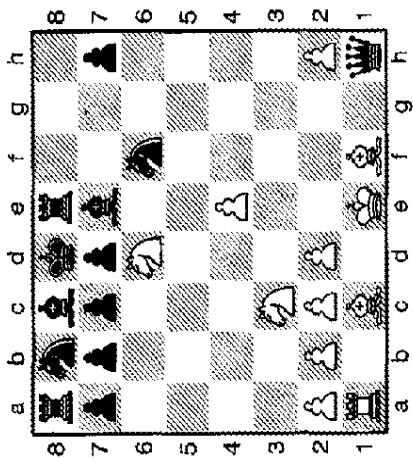
37. 1. Кеf6+ Kph8 2. Kg5 Фf5 (если 2. . . Cf5, то 3. Фh5+!) 3. Фе8+! Л : e8 4. Kf7+ К : f7 5. Л : e8×.
38. Так было в партии Яновский — Пильсбери (Гастингс, 1895). Впоследствии М. Чигорин утверждал, что комбинация Пильсбери могла быть опровергнута встречной жертвой ферзя — 3. Ф : e4 С : f2+ 4. Kp : f2 С : e4. В окончании у белых не хватает пешки, однако думать о спасении приходится черным. Может последовать 5. Крe3 Сb7 6. Kpd4, угрожая пешкам ферзевого фланга: 6. . . Kpf8 7. Крe5 Крe7 8. Kd4 Kpd7 9. Krb6, затем (после 9. . . Sc8) Kd4—с6—b4(b8).

Однако в 1966 году Б. Воронков нашел, что черным вместо 3. . . С : f2+ следует играть 3. . . С : e4 4. К : d4 Kpf8. После 5. f3 Сd5 6. Kpf2 Крe7 7. Крe3 Krb6 8. f5 Крe5 черные угрожают образовать проходную пешку, и шансы на их стороне.

Таким образом, комбинация Пильсбери была правильной.

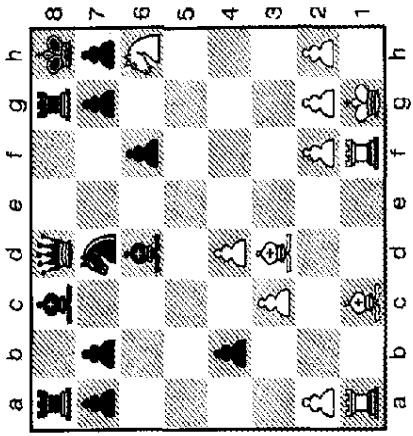
«Спёртый мат» конём

17. Брех — Богданов, 1938



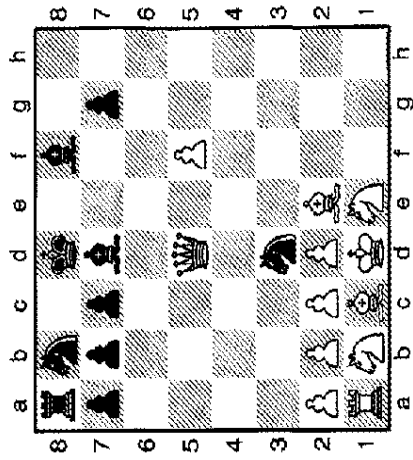
1. _____

18. Драгунов — Одруковский



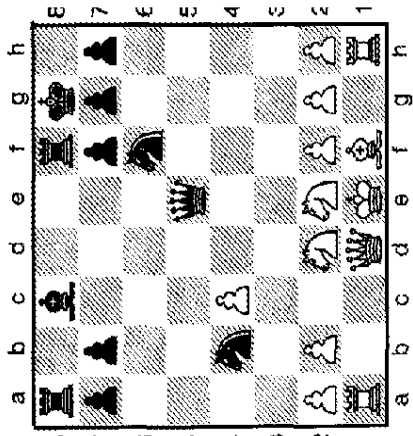
1. _____

19. Из рукописи Греко, 1625



1. ... _____

20. Эд. Ласкер — Горовиц, 1946



1. ... _____

c

Дидактические игры и игровые задания:

- «Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
- «Визу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
- «Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
- «Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
- «Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.
- «Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.
- «Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
- «Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- «Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.
- «Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.
- «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- «Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.
- «Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
- «Визу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
- «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
- «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
- «Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.
- «Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.