

И.Г. Сухин



**ШАХМАТЫ**

**ТРЕТИЙ ГОД**

*или*

**УЧУСЬ И УЧУ**

**ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

“Духовное возрождение”

**3**

**И. Г. Сухин**

# **ШАХМАТЫ**

**ТРЕТИЙ ГОД**

***ИЛИ***

**учусь и учу**

**ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

**Обнинск**

**Духовное возрождение**

**2013**

**УДК 372.879.41**  
**ББК 75.581**  
**С 91**

**Сухин И. Г.**

**Шахматы, третий год, или Учусь и учу: Пособие для учителя / И. Г. Сухин. — 2-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2013. — 224 с.: ил.**

В пособии объясняется, как учителю с минимальной шахматной подготовкой проводить занятия с учениками третьего года обучения (обычно учащимися третьих классов) по учебнику «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры». Самое серьезное внимание уделяется нестандартным занимательным заданиям.

Для педагогов, знакомых с шахматами только по материалам учебно-методических комплектов «Шахматы, первый год» и «Шахматы, второй год», сделаны необходимые разъяснения. В пособии описывается каждый из 66 уроков, приводится большая часть заданий из учебника с решениями.

Пособие будет полезно также родителям, помогающим своим детям освоить основы шахматной игры.

**ISBN 978-5-94198-078-9**

*Все права защищены. Полное или частичное воспроизведение материалов  
возможно только с письменного разрешения издателя*

© И. Г. Сухин, 2013  
© Издательство «Духовное возрождение», 2013

## ПРЕДИСЛОВИЕ

*«Шахматы — это не только игра, но и эффективное средство умственного развития. Неоценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий ребенка — способности действовать в уме. Благодаря шахматам у детей воспитывается сосредоточенность, усидчивость, внимание, вдумчивость, целеустремленность, развивается наглядно-образное мышление».*

Из письма начальника главного управления развития  
общего среднего образования М. Р. Леонтьевой

Пособие «Шахматы, третий год, или Учусь и учу» — составная часть учебно-методического комплекта (УМК) «Шахматы, третий год», который завершает Федеральный курс «Шахматы — школе».

«Шахматы, третий год, или Учусь и учу» — пособие для педагога, в котором изложена методика проведения каждого из программных занятий. В пособии опубликовано большинство учебных положений дидактических заданий из учебника с решениями.

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения, поэтому программой «Шахматы, третий год» предусматривается 66 учебных занятий, по два занятия в неделю.

Учебный курс включает в себя три большие темы: «Основы дебюта», «Основы миттельшпиля» и «Основы эндшпиля». Если для первого года обучения главным было усвоить правила игры и возможности каждой фигуры, для второго года — прочувствовать, как фигуры взаимодействуют между собой при атаке, защите, постановке мата, то на третьем году обучения ученики углубляют свои знания во всех стадиях шахматной партии: дебюте, миттельшпиле и эндшпиле. Для раздела «Основы дебюта» разработано 16 сверхкоротких учебных партий, а также 20 примеров задания на ловлю ладьи и ферзя в дебюте (на третьем-четвертом ходах). К проблеме «детского мата» у автора также имеется свой подход. Во всех учебниках для начинающих отмечается, что в дебюте нельзя играть только с целью поставить «детский мат», и приводится одна и та же партия, где белые быстро проигрывают. Однако практика показывает, что младшие школьники не в состоянии сразу научиться отражать угрозу «детского мата», и поэтому им следует скрупулезно показывать разновидности быстрого мата в дебюте и типичные методы защиты, посвятив этому не менее двух-трех занятий.

Миттельшпиль — наиболее сложная для усвоения педагогами-нешахматистами стадия и также наиболее трудная при объяснении детям. Поэтому УМК третьего года обучения ограничивается вычленением тактических приемов миттельшпиля и простейшими трехходовыми комбинациями. Этого достаточно для третьего года обучения в общеобразовательной школе.

Эндшпиль изучается более традиционно. Приводятся простейшие эндшпили и примеры матования, не рассмотренные на втором году обучения, но часть окончаний дается не целиком, а фрагментарно. Так реализуется принцип доступности. К примеру, в окончании слон и конь против короля – только позиции на мат в два и три хода. Или в эндшпиле ферзь против ладьи, ладья против слона – только простейшие положения с быстрым выигрышем сильнейшей стороны, с обязательной оценкой борьбы в окончании (к примеру, ферзь у ладьи выигрывает почти всегда).

Далее приводим краткое содержание всех трех частей методического пособия.

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. «Детский мат» и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в три хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

3. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

## Уроки 1–2

### ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА

*Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика.*

### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЕРВОГО И ВТОРОГО УРОКОВ

Практика показывает, что нередко в сентябре часть учеников приходят в школу, забыв элементарный шахматный материал. Поэтому желательно начинать урок с повторения основного шахматного материала. Важно с первого же занятия создать положительный эмоциональный фон, а для этого начать урок можно с показа диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат» или их слайд-версии.

После этого ученики должны вспомнить некоторые основополагающие шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, белые, черные и назвать все фигуры. Вместе с ребятами повторяете ходы ладьи, слона, ферзя, коня, пешки, короля. Проверяете, помнят ли учащиеся, что такое шах, мат, пат. Просите расставить на доске начальное положение.

Ученики берут в руки учебники «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 1», и вы спрашивает у них: «Какие фигуры изображены на обложке?» (белый и черный короли).

Затем школьники раскрывают учебники на с. 3 и с. 4, где приведены важные изречения о шахматах, принадлежащие чемпионам мира, и педагог или кто-нибудь из учеников зачитывает некоторые из них. В начале каждого урока можете зачитать по несколько подобных цитат и обсудить их с учениками. Важно, чтобы ребята сами объяснили вам, в чем смысл той или иной фразы.

### НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

На с. 3–4 учебника «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 1» в разделе «Слово чемпионам» приведены изречения, принадлежащие обладателям

высшего шахматного титула. Ученики могут у вас что-либо спросить о них. Поэтому ниже дается минимальная информация о сильнейших шахматистах планеты.

До 1993 года существовала четкая система выявления лучшего шахматиста планеты. Если рассматривать период с 1886 (время проведения первого матча на первенство мира) по 1993 год, то вот краткая справка о том, с какого года по какой тот или иной выдающийся шахматист удерживал звание чемпиона мира:

Вильгельм Стейниц (1886–1894), Эмануил Ласкер (1894–1921), Хосе–Рауль Капабланка (1921–1927), Александр Алёхин (1927–1935, 1937–1946), Макс Эйве (1935–1937), Михаил Ботвинник (1948–1957, 1958–1960, 1961–1963), Василий Смыслов (1957–1958), Михаил Таль (1960–1961), Тигран Петросян (1963–1969), Борис Спасский (1969–1972), Роберт Фишер (1972–1975), Анатолий Карпов (1975–1985), Гарри Каспаров (1985–1993).

С 1993 года чемпионаты мира стали проводиться по двум версиям. По версии Профессиональной Шахматной Ассоциации (ПША), чемпионами мира являлись Гарри Каспаров (1993–2000) и Владимир Крамник (2000–2006).

А по версии Международной шахматной федерации (ФИДЕ) чемпионами мира были: Анатолий Карпов (1993–1999), Александр Халифман (1999–2000), Вишванатан Ананд (2000–2002), Руслан Пономарёв (2002–2004), Рустам Касымджанов (2004–2005), Веселин Топалов (2005–2006).

Официальным чемпионом мира с 2006 по 2007 год был Владимир Крамник, а в 2007 году это звание завоевал Вишванатан Ананд.

Вот эти изречения:

*«Старайся как можно больше на равных играть с более сильными шахматистами»* (Вильгельм Стейниц).

*«Когда вы видите хороший ход, подождите и не делайте его – вы можете найти ход лучше»* (Эмануил Ласкер).

*«Никогда не отказывайтесь от какого-нибудь хода только из боязни проиграть. Если вы считаете ход хорошим, делайте его. Опыт – лучший учитель. Помните, что вам придется проиграть сотни партий, прежде чем вы станете сильным шахматистом»* (Хосе–Рауль Капабланка).

*«В шахматах можно стать хорошим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки»* (Александр Алёхин).

*«Проводить расстановку атакующих сил таким образом, чтобы противник не мог им помешать или сам напасть на них» (Макс Эйве).*

*«Как юному шахматисту лучше всего продвигаться вперед? Главное – в развитии самостоятельности» (Михаил Ботвинник).*

*«С самого начала отец привил мне любовь к так называемым «простым» позициям, где в игре участвует немного фигур. Именно они дают возможность неопытному шахматисту не только понять, но и глубоко «прочувствовать», на что способна каждая фигура» (Василий Смыслов).*

*«Я свою первую серьезную партию проиграл. Двоюродному брату. И когда впервые в жизни получил «детский мат», это было для меня трагедией. Потому что считал себя опытным шахматистом. Дело в том, что мои старшие братья были людьми любезными, и при обучении я имел в активе больше «побед», чем поражений» (Михаил Таль).*

*«Никто не пожалеет о времени, отданном шахматам, ибо они помогут в любой профессии» (Тигран Петросян).*

*«Если вы играете с компьютером, то надо избегать «счетных» позиций, где машина заведомо сильнее» (Борис Спасский).*

*«Шахматная игра должна быть наступательной, нужно постоянно искать пути к выигрышу» (Роберт Фишер).*

*«Шахматы, если хочешь в них прогрессировать, требуют больших знаний и большой самоотдачи» (Анатолий Карпов).*

*«Надо постоянно совершенствовать свою игру, углублять и расширять дебютный репертуар, оттачивать технические приемы, анализировать сложные эндшпили» (Гарри Каспаров).*

*«В раннем детстве мне нравились партии Капабланки. Потом я увлекся творчеством Алёхина. Долгое время моим любимым шахматистом был Фишер, опередивший свое время лет на двадцать. А вот сейчас с удовольствием разбираю партии Василия Васильевича Смылова» (Владимир Крамник).*

Если после обсуждения высказываний великих шахматистов у вас останется время от урока, то можете начать решать шуточные задачи. Сразу же отметим — вы, разумеется, не успеете решить все задачи-шутки из учебника, приведенные на с. 5–10, ни за один урок, ни за два. Лучше предлагать ученикам решать по одной-две задачи, когда останется время, или в начале уроков, предусмотренных для игровой практики (это все четные уроки 2, 4, 6 и т.д.). Но решение всех этих задач мы приведем именно здесь, чтобы затем к этому вопросу в пособии не возвращаться.

Итак, вы предлагаете ученикам решить пять шуточных задач, приведенных на с. 5 учебника, где иллюстратор изобразил двух котят, которые ищут разгадку головоломок.

Вот условие этих задач.

Белые поставили черным мат, но фигуры неожиданно упали на пол. Восстанови позицию, в которой черному королю мат, если известно, что:

1. У белых на доске были король и ладья, а у черных только король. При этом черный король занимал свое место в начальном положении, а белая ладья стояла на вертикали «b».

2. У белых на доске были король и ладья, а у черных только король. При этом последним ходом белые превратили пешку в ладью, которая встала на одной вертикали с черным королем. Известно также, что белый и черный короли располагаются на разных горизонталях и вертикалях (два решения).

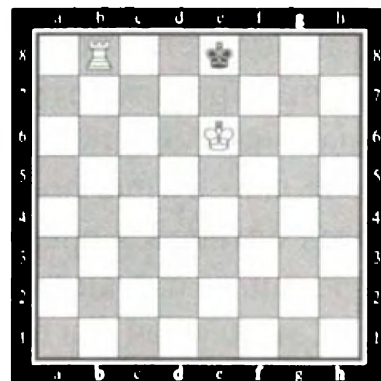
3. У белых на доске были король и ферзь, а у черных только король. При этом все фигуры располагались на белой диагонали (два решения)

4. У белых на доске были король и ферзь, а у черных только король. При этом все фигуры располагались на восьмой горизонтали (два решения).

5. У белых на доске были король и слон, а у черных король и конь. При этом белый король помещался на вертикали «f» (два решения).

На своих уроках мы иногда вводим дополнительный сюжетный момент, говорим так: *«Ребята, предположим, что однажды вы играли в шахматы со злым волшебником Зволом, у которого пять «жизней». Чтобы отобрать все его «жизни», вы должны были обыграть его пять раз в шахматы. Вы это сделали, но каждый раз, как только вы ставили Зволу мат, он произносил волшебное слово, и все фигуры исчезали. Теперь ваша задача — по имеющейся информации восстановить позиции, где вы объявили Зволу мат. Думайте».*

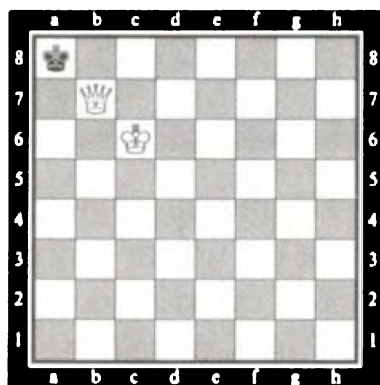
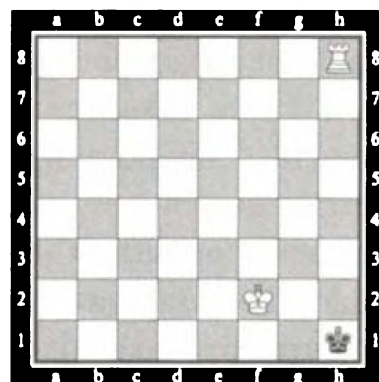
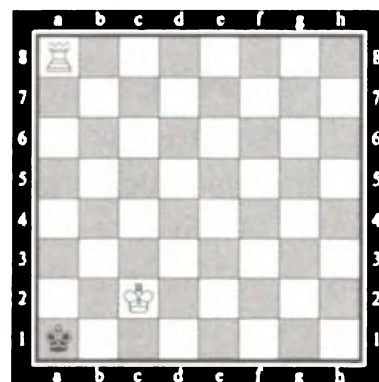
Со Зволом ученики уже знакомы по сказке «Удивительные приключения шахматной доски», опубликованной в книге «Шахматы, первый год, или Учусь и учу» (Обнинск: Духовное возрождение, 2011, с. 6–7) и иллюстрациям к ней, приведенными в учебнике «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Часть 1» (Обнинск: Духовное возрождение, 2012, с. 4–5).



**Задача 1.** Ученики пробуют решить первую задачу. Как рассуждают ребята, которым удастся ее решить? Поэтапно, анализируя структуру задачи: 1. Черный король стоит в начальном положении. Следовательно — на поле е8. 2. Белая ладья располагалась на вертикали «b». Чтобы она могла напасть на короля, она должна стоять на поле b8. 3. И теперь определяется единственное поле, где может стоять белый король. Как его найти? Для этого следует убедиться, что черному королю пока доступны только три поля на седьмой горизонтали: d7, e7, f7. Чтобы «отнять» у черного короля эти поля, белый король должен расположиться на поле е6. Все! Задача решена.

На решение этой задачи ученики обычно затрачивают от 15 до 30 секунд.

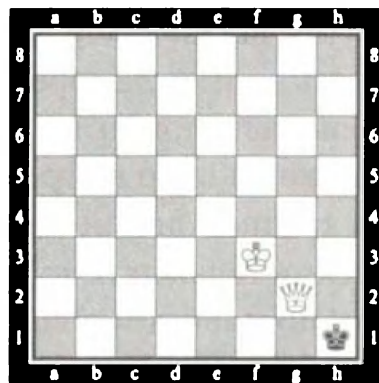
**Задача 2.** При решении второй задачи ученики отталкиваются от того факта, что белая ладья располагается на восьмой горизонтали (так как белая пешка превращается в ладью только на данной горизонтали), причем белая ладья и черный король стоят на одной вертикали. Некоторые ученики сразу догадываются, что эти фигуры должны располагаться на крайних вертикалях («a» или «h»), а другие ученики сначала ставят белую ладью на «e8» (или другие подобные поля), а черного короля — на поле «e1». Убеждаются, что тут короля не заматуешь, и тогда перемещают ладью на одну из крайних вертикалей. Чаще всего на поле «a8». И здесь уже легко определяют, что черный король должен встать в угол, а белый на поле «c2».

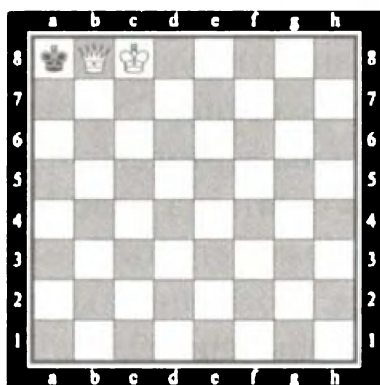


Решение этой задачи отнимает у ребят от одной до четырех минут. А второе (зеркальное) решение занимает уже 10–30 секунд.

**Задача 3.** При решении третьей задачи, важно сообщить — на какой именно белой диагонали должны расположиться фигуры.

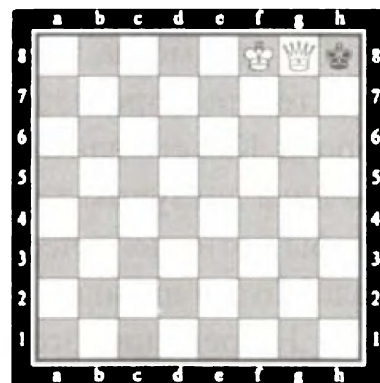
Многие ребята сразу догадываются, что фигуры должны встать на большую диагональ





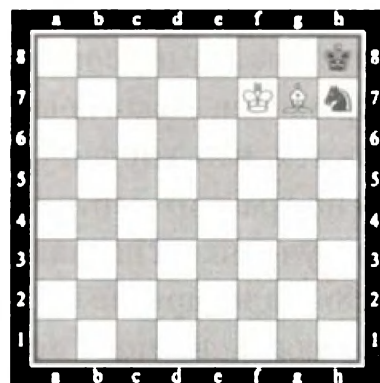
(т.е. диагональ а8 — h1), и тогда решение приходит быстро и занимает от пяти секунд до одной минуты. Но отдельные ребята решают задачу порядка трех минут. Так, Ваня (9 лет) расположил белого короля на поле е4, ферзя на с6, черного короля на а8. И никак не мог решить задачу. А зеркальное решение и здесь находится быстро.

А зеркальное решение и здесь находится быстро.

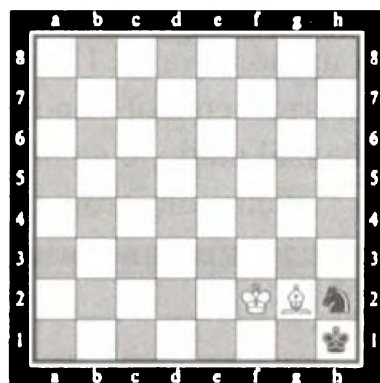


**Задача 4.** Решение четвертой задачи дается ребятам гораздо проще. Опыт, полученный при решении трех первых задач, помогает им найти первое решение за 5–30 секунд, а второе, зеркальное — за 5–10 секунд. Практически все дети сразу располагают черного короля в углу, и расположение остальных фигур находится как бы «само собой».

**Задача 5.** На решение пятой задачи ученики затрачивают от одной до четырех минут. Наиболее распространенная ошибка — белый король ставится под удар черного коня на поле f8. Слон обязан расположиться на соседнем по диагонали поле с черным королем. Он не может оказаться на других полях большой диагонали, так как в этом случае черные защитятся от шаха ходом коня.



Очень важно, чтобы, решая подобные задачи, ученики сами сообразили, что черному королю легче всего поставить мат именно в углу шахматной доски. Это микро-открытие дети должны сделать сами. Почему черного короля легче заматовать в углу? Потому что в углу доски у короля минимальная подвижность — из угла королю доступны всего три поля. Например, если король расположен на поле а8, то отсюда за один ход он может пойти только на одно из трех полей: а7, b7 и b8. Если король стоит на одной из крайних линий (но не в углах), то ему доступны пять полей. А на всех остальных клетках королю доступны по восемь полей, поэтому там поставить мат ему гораздо труднее.



На с. 6 учебника приведены еще пять подобных головоломок (6–10) с точно таким же условием:

Белые поставили черным мат, но фигуры неожиданно упали на пол. Восстанови позицию, в которой черному королю мат, если известно, что:

6. У белых на доске были король и конь, а у черных король и ладья. При этом черная ладья размещалась на седьмой горизонтали (два решения).

7. И у белых, и у черных по королю и коню. При этом один из коней располагался на шестой горизонтали (два решения).

8. И у белых, и у черных по королю и ладье. При этом все фигуры кроме черной ладьи помещались на вертикали «а» (два решения).

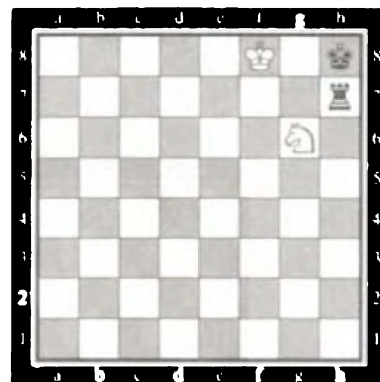
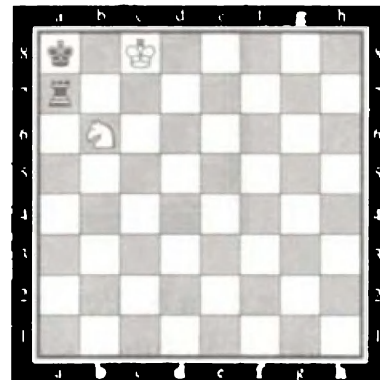
9. У белых на доске были король и пешка, а у черных король и слон. При этом короли располагались на одной вертикали (два решения).

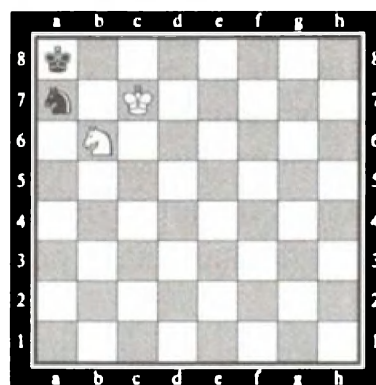
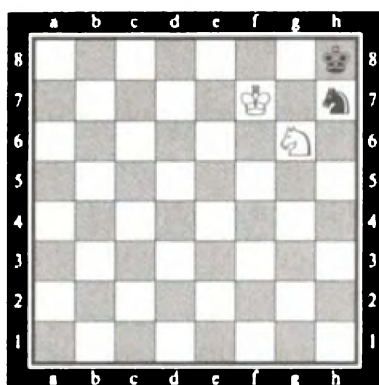
10. У белых на доске были король и конь, а у черных король и пешка. При этом короли размещались на разных горизонталях и вертикалях (два решения).

Итак, *«начинаем отнимать у Звола еще пять жизней»* (как в компьютерных играх).

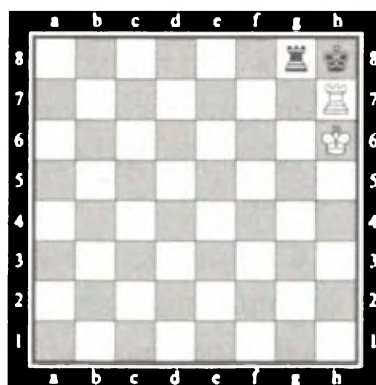
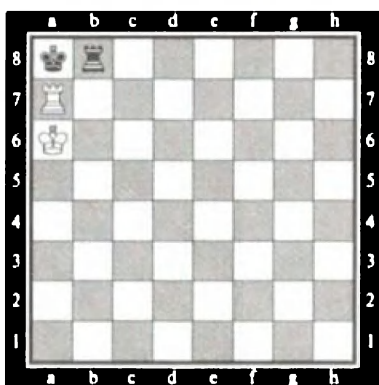
Ученики уже должны сообразить, что и в шестой, и в следующих задачах место черного короля — в углу (вид-но, *«плохо он себя вел, что его пришлось по-ставить в угол»*).

**Задача 6.** При решении шестой задачи черный король «привычно» отправляется в угол. Чаше ученики располагают его сначала на поле а8. Известно также, что черная ладья размещалась на седьмой горизонтали, поэтому большинство ребят сразу отправляют ее впритирку к королю — на поле а7, где она отнимает это важное поле у собственного ко-роля. Ясно, что белый король должен макси-мально ограничить возможности черного вла-дыки, поэтому его место на поле с8. Осталось расположить белого коня. Он может атако-вать черного короля только с полей b6 или с7. Примерно 20% учеников располагают коня на клетке с7, не замечая, что в этом случае чер-ная ладья побьет белого коня, и партия завер-шится вничью. Правильно только Kb6. По аналогии ученики легко находят и второе (зеркальное) решение.

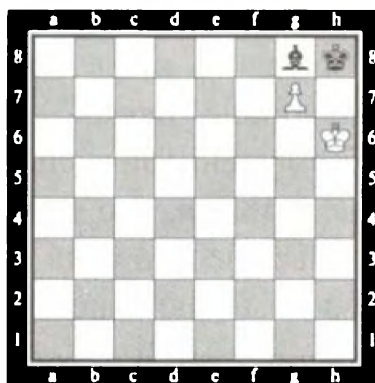
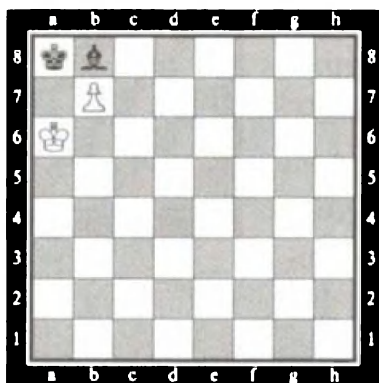




**Задача 7.** Черного короля — в угол. В условии сказано, что один из коней — на шестой горизонтали. Ученики быстро соображают, что на шестой горизонтали должен стоять именно белый конь. А так как, с этого поля он должен атаковать черного короля, то его месторасположение находится без труда. Сложность вызывает только нахождение искомым полей для белого короля и черного коня. Ясно, что черный конь должен стоять около черного короля. Но где именно? Немного поэкспериментировав, ученики находят оба решения.

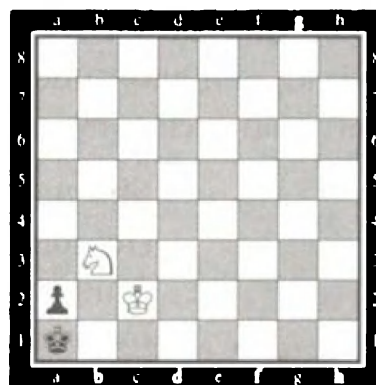
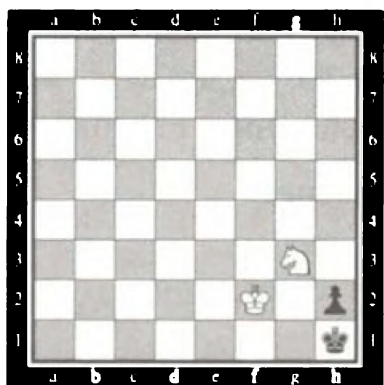


**Задача 8.** Решение восьмой головоломки обычно затруднений не вызывает. Черный король направляется на угловое поле, белая ладья и король — рядом на той же вертикали. А, чтобы черный король не убежал из-под удара, на соседнее с ним поле по вертикали ставится черная ладья.



**Задача 9.** В девятой задаче также все понятно. Черный властелин — в угол, белый король — через поле от него по вертикали. Белая пешка должна атаковать черного короля по диагонали, а черный слон отнимет у своего короля последнее поле отступления.

**Задача 10.** А вот с десятой головоломкой ученикам приходится помучиться. Дело в том, что по опыту предыдущих четырех задач, они почти всегда располагают черного короля в верхних углах доски (a8 или h8), и сколько они ни стараются, заматовать черного владыку не получается. Тогда черного короля начинают располагать не в углу, а на смежных с ним полях. И опять несудача. Наконец те ученики, которые отойдут от шаблона, сообразят, что черного короля нужно расположить в нижних углах доски. Казалось бы, а какая разница? Большая. Дело в том, что теперь черные не смогут побить коня пешкой (так они спасались от поражения, когда король располагался в верхних углах доски). Шахматы приучают детей мыслить нестандартно, нешаблонно, и данная задача — лишнее подтверждение этому факту.



*Домашнее задание после каждого из первых двух уроков: Решить 2–3 головоломки, приведенные на с. 5–6 учебника «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть I».*

## Урок 3

### ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА

*Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОКА

В начале урока повторяете шахматную нотацию. Еще раз объясняете, что все шахматные дорожки и поля имеют свои обозначения. Вертикали обозначаются буквами латинского алфавита – a, b, c, d, e, f, g, h. По-русски они произносятся так – а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш. Чтобы повторить латинские буквы, можно вспомнить стихотворение:

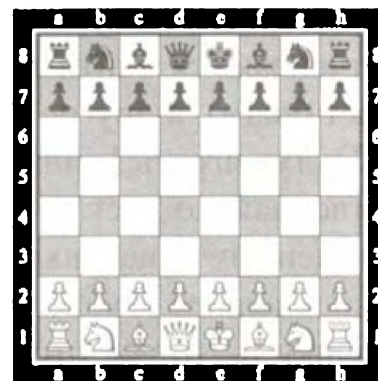
Мы сидели на крыльце,  
Повторяли: «А, бэ, цэ».  
А потом спросили: «Где  
Буква дэ и буква е?»  
Папа, дай нам карандаш,  
Мы запишем: «Эф, жэ, аш».

Напомните ученикам обозначение горизонталей, вертикалей, полей, фигур и основных терминов. Вспомните, как записывается начальное положение, как записывается шахматная партия краткой и полной шахматной нотацией. Для этого используйте учебник «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем» (Обнинск: Духовное возрождение, 2007, с. 8–9).

Затем ребята должны указать ценность шахматных фигур. После этого можно привести пример матования одинокого короля ладьей из учебника «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем» (Обнинск: Духовное возрождение, 2007, с. 60) и решить несколько положений из этого же учебника на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (например, с. 69 и с. 85). Но данные примеры и задачи можно рассмотреть и на четвертом уроке, а на данном уроке решите еще несколько шуточных задач из учебника третьего года обучения (это даже предпочтительнее).

В этом случае ученики берут в руки учебники «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 1» (Обнинск: Духовное возрождение, 2008) и раскрывают его на с. 7.

После решения задач-шуток с изначально пустой шахматной доской ребят ждут головоломки, в которых прежде нужно расставить начальное положение. Звол на этот раз обрел новые шесть «жизней», которые у него снова следует «отобрать».



Вот первые шесть подобных шуточных задач:

1. Убери с доски три пешки таким образом, чтобы белые могли поставить мат в один ход.

2. Сними с доски четыре такие фигуры, чтобы белые поставили ладьей мат в один ход.

3. Сними с доски пять таких фигур, чтобы белые поставили мат в один ход ферзевой ладьей.

4. Припомни такую партию, в которой черные уже на втором ходу дали мат. Возможны варианты.

5. Разыграй такую партию, чтобы белые на третьем ходу дали мат, и при этом черная пешка f7 осталась бы на месте. Возможны варианты.

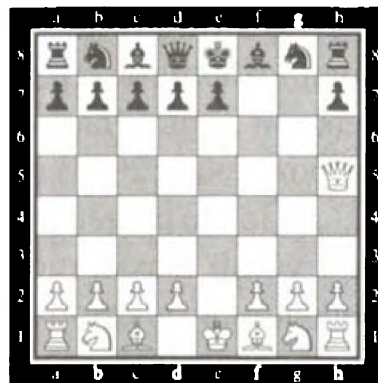
6. Придумай такую партию, чтобы белые на третьем ходу дали мат слоном. Возможны варианты.

**Задача 1.** Новые головоломки гораздо сложнее для учеников, так как на доске уже представлены многочисленные армии противников, располагающие массой возможностей. Поэтому здесь ученикам пригодится приобретенное благодаря шахматам умение вычленять в позициях существенные признаки и не обращать внимания на несущественные.

Тем не менее, при первом столкновении с такими задачами ребята нередко вначале действуют наобум, снимая с доски первые попавшиеся пешки. Затем ученики начинают понимать, что следует убрать те пешки, которые мешают белым напасть на черного короля. Т.е. суть этой задачи — понять какие пешки мешают постановке мата в один ход и снять их с доски.

Редко кто находит решение за одну минуту. Делаются попытки убрать пешки d2, e2 и d7 и сделать ход 1. Cb5+, но здесь у черных находится масса защит: c6, Kc6, Cd7, Kd7 и даже теряющее ферзя Фd7. Другие дети полагают, что к мату ведет снятие пешек d2, e2 и e7, после чего играют 1. Фе2+. Но и здесь у черных есть надежная защита: Фе7,

Се7 или Ке7. После этого некоторые ученики отчаиваются найти верное решение («Я это не смогу»), а другие пробуют снимать d2, e2, f7 и тут играть 1. Фh5+, но и здесь есть единственная, но достаточная защита: g6. И в этот момент лучшие шахматисты соображают, что в последнем случае убрать следует не белую пешку d2 (от ее отсутствия на доске белым «ни холодно, ни жарко»), а черную пешку g7, и это отнимет у черных возможность последней защиты. Итак, ребята снимают с доски пешки, e2, f7, g7 и матуют **1. Фh5X**.

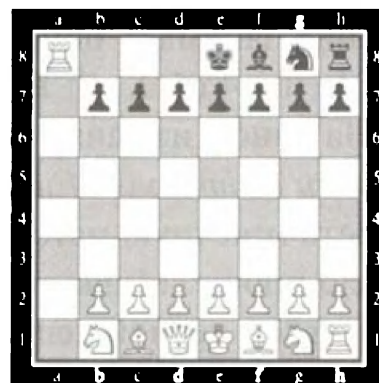
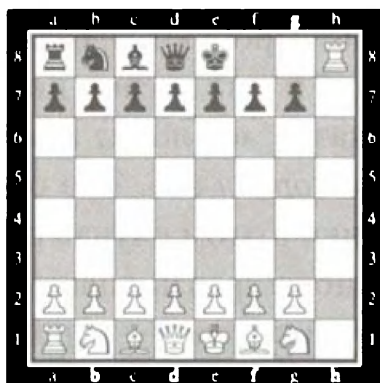


Решение этой задачи занимает 4–5 минут. Если самостоятельно ученики не могут найти решение, слегка помогите им, скажите: «Ребята, сначала определите, какая именно фигура даст мат. Убедитесь, что белые пешки, кони, ладьи и чернопольный слон вообще не смогут напасть на черного короля, какие бы пешки вы ни убрали. Значит, атаковать черного короля должны белопольный слон или ферзь. Постарайтесь найти самую «слабую дорожку» (вертикаль, горизонталь или диагональ), ведущую к черному королю, т.е. такую, при атаке по которой черным труднее всего защититься». После подсказки дело идет веселее. Дети убеждаются, что черного короля можно атаковать всего по трем дорожкам: вертикали «е», диагонали а4–е8 и диагонали е8–h5. Атака по диагонали а4–е8 не может привести к успеху — там у черных много защит (они рассмотрены ранее: Сb5+ с6 и т.д.). По вертикали «е» черный король тоже хорошо укреплен (мы это тоже смотрели: Фе2+ Се7 и т.п.). А вот диагональ е8–h5 у черных, можно сказать, «хромает». Белый слон на нее не может попасть за один ход, зато может ферзь. Следовательно, к мату должно привести 1. Фh5X, если убрать мешающие пешки.

После рассмотрения этой задачи ученики навсегда запомнят, какую дорожку используют при атаке на короля в дебюте и поймут, что «ослаблять» ее (бездумным выдвиганием пешек «f» и «g») рискованно.

**Задача 2.** Вторая задача несравненно проще, так как уже известно, что мат должна объявить ладья. Если ученики решат, что мат даст Ла1, то у них ничего не получится. Но в нашей практике ученики чаще пытаются заматовать черного короля Лh1, и сравнительно быстро находят подходящий способ. Они сразу снимают с доски пешки h2 и h7, а затем нередко убирают с доски Лh8 и Кg8. В этом случае мата нет. Но затем ученики выясняют, что Лh8 не нужно убирать с места (эту ладью белые побьют затем первым ходом), а Сf8 — нужно. И тогда матует **1. Л:h8X**. Решение занимает обычно от одной до трех минут.

**Задача 3.** Третья задача легко решается по аналогии примерно за полминуты: 1. Л:а8Х.



**Задача 4.** Четвертая задача открывает особый подкласс шахматных головоломок, которые отчасти напоминают известные в шахматной композиции задачи на кооперативный мат. Сама по себе шахматная композиция — это особая область шахматного творчества, сложившаяся из практической игры и направленная на раскрытие красоты шахмат. В четвертой задаче обе стороны обязаны делать не самые сильные с точки зрения шахматной игры ходы, а ходы, которые позволят партии завершиться всего за два хода (два хода белых и два хода черных). Ученики затрачивают на поиск решения от десяти секунд до трех минут. Идея этого мата детям знакома по учебнику «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны» (Обнинск: Духовное возрождение, раздел «Короткие партии», партия №1). Так, решая задачу у меня на уроке, девятилетний Ваня закричал: *«Понял! Надо короля открывать!»*

Существует всего восемь вариантов самых коротких партий (половина из них отличается только порядком совершения ходов). До сих пор в книгах целиком все эти варианты не приводились. Сделаем это:

1. f3 e5 2. g4 Фh4Х.

1. f3 e6 2. g4 Фh4Х.

1. f4 e5 2. g4 Фh4Х.

1. f4 e6 2. g4 Фh4Х.

1. g4 e5 2. f3 Фh4Х.

1. g4 e6 2. f3 Фh4Х.

1. g4 e5 2. f4 Фh4Х.

1. g4 e6 2. f4 Фh4Х.

**Задача 5.** Пятая головоломка сложнее. Подобная партия была рассмотрена в учебнике «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны» (Обнинск: Духовное возрождение, раздел «Короткие партии», партия №2). Есть два похожих варианта.

1. e4 e5 2. Фh5 Кре7 3. Ф:e5X.

1. e3 e5 2. Фh5 Кре7 3. Ф:e5X.

Если ученики забыли конструкцию этой партии, то поиск верного решения занимает немало времени. Пробуются разные пути: 1. d4 e5 2. de; 1. e4 d5 2. ed; 1. e4 e5 2. Фg4 и т.п., но они не приводят к успеху. На одном из занятий Миша сказал: *«Я понял идею! Белый ферзь должен выйти на e4 и атаковать короля e8»*. Это очень важно — увидеть конечную матовую позицию, в этом случае решить задачу гораздо проще. Миша немного ошибся: ферзь должен перейти на e5 (со взятием черной пешки), а черный король — передвинуться на e7. Не так страшно, если ребенок не сможет решить ту или иную шуточную задачу самостоятельно, очень ценны сами попытки ее решить!

**Задача 6.** Если дети уяснили, что у черных самая «слабая» диагональ — это e8-h5, то они способны быстро решить шестую головоломку. Есть двенадцать вариантов схожих партий.

1. e3 h6 2. Cd3 f6 3. Cg6X.

1. e3 h5 2. Cd3 f6 3. Cg6X.

1. e3 f6 2. Cd3 h6 3. Cg6X.

1. e3 f6 2. Cd3 h5 3. Cg6X.

1. e3 f6 2. Ce2 g5 3. Ch5X.

1. e3 f5 2. Ce2 g5 3. Ch5X.

1. e3 g5 2. Ce2 f6 3. Ch5X.

1. e3 g5 2. Ce2 f5 3. Ch5X.

1. e4 f6 2. Ce2 g5 3. Ch5X.

1. e4 f5 2. Ce2 g5 3. Ch5X.

1. e4 g5 2. Ce2 f6 3. Ch5X.

1. e4 g5 2. Ce2 f5 3. Ch5X.

Ученики сначала выясняют, какой именно из белых слонов должен объявить мат. Быстро убеждаются, что матовать должен белопольный слон. К примеру, Миша сразу же сказал: *«Белопольный, это точно!»* Справедливо мотивируя это тем, что в начальном положении черный король расположен на белом поле.

Не все ученики сразу же находят хотя бы одно из верных решений. Нередко вначале предлагается такой вариант: 1. e4 d6 2. Cb5+, но здесь у черных масса защит: c6!, Kc6, Cd7, Kd7 и проигрывающее ферзя Фd7. Затем пробуются 1. e4 e5 2. Cc4. И это ничего не дает. Случаются попытки перевести слона и на другую диагональ: 1. g3 f6 2. Ch3, и тоже неудачно. Потом ребята «нащупывают слабую диа-

гональ» и находят решение, чаще всего предлагая 1. e4 f6 2. Ce2 g5 3. Ch5X или 1. e4 g5 2. Ce2 f6 3. Ch5X. Решение задачи занимает примерно пять минут.

На с. 8 учебника приведены еще шесть подобных головоломок (7–12):

7. Разыграй такую партию, чтобы белые, не трогая свои слоновые и королевскую пешки, сделали мат в три хода. Возможны варианты.

8. Покажи такую партию, чтобы черные на третьем ходу дали мат конем. Возможны варианты.

9. Придумай такую партию, чтобы черные дали мат ходом 4...K:g2X. Возможны варианты.

10. Преврати две черные фигуры в белые таким образом, чтобы на доске стоял мат. Возможны варианты.

11. Преврати две черные пешки в белые таким образом, чтобы белые могли объявить мат в один ход. Возможны варианты.

12. Сделай белыми фигурами 4 хода подряд и поставь мат. При этом черные фигуры недвижимы, а объявлять шах на трех первых ходах запрещается. Приведи несколько вариантов.

Итак, *«начинаем отнимать у Звола еще шесть жизней»*.

**Задача 7.** После прочтения условия седьмой головоломки напомним ученикам, что слоновой называется пешка, которая стоит на одной вертикали со слоном, а королевская пешка располагается на одной вертикали с королем. Порой решение этой задачи ребята начинают с ходов конями: 1. Kc3 или 1. Kf3, но быстро убеждаются, что конями мат не поставишь за три хода. Затем пробуют сыграть так: 1. g3 e5 2. Ch3. А уж потом ученики находят правильные ходы за белых: 1. d4 и 2. Фd3, теперь остается «оформить» решение. Здесь предлагается 1. d4 f5 2. Фd3 h5, и мат не проходит. И затем находится решение. Чаще всего ребята находят такие варианты: 1. d4 f6 2. Фd3 h5 3. Фg6X и 1. d4 h6 2. Фd3 f6 3. Фg6X.

А всего верных решений четыре. Вот они:

**1. d4 h6 2. Фd3 f6 3. Фg6X.**

**1. d4 h5 2. Фd3 f6 3. Фg6X.**

**1. d4 f6 2. Фd3 h6 3. Фg6X.**

**1. d4 f6 2. Фd3 h5 3. Фg6X.**

**Задача 8.** Если белые на третьем ходу никогда не смогут поставить черным мат ходом коня, то черные оказываются в состоянии за три хода заматовать белого властелина.

Существует немало похожих вариантов партий. Черный конь матует в них всего с двух полей: с d3 и с f3. В первом случае конь

двигается по маршрутам b8 — a6 — b4 (c5) — d3 или b8 — c6 — b4 (e5) — d3. А во втором — по маршруту b8 — c6 — d4 (e5) — f3. При этом, в первом случае белые выдвигают пешки на c3 (c4) и e3 (e4), а коня ставят на e2. А во втором — пешки идут на e3 (e4) и g3 (g4), а конь опять-таки на e2. Вот примеры: 1. e4 Ka6 2. Ke2 Kb4 3. c3 Kd3X или 1. g3 Kc6 2. e4 Ke5 3. Ke2 Kf3X. Еще один подобный случай рассмотрен в учебнике «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны» (Обнинск: Духовное возрождение, раздел «Короткие партии», партия №4): 1. e4 Kc6 2. g3 Kd4 3. Ke2 Kf3X.

При решении этой задачи ученики прежде всего определяют, каким из черных коней можно объявить шах третьим ходом, а затем за несколько минут находят один из верных вариантов партий. Чаще всего сначала находится мат с поля f3. Например, Миша за одну минуту нашел такой путь: 1. g4 Kc6 2. e4 Ke5 3. Ke2 Kf3X. А Ваня чуть дольше искал вот такой вариант: 1. c3 Kc6 2. e3 Kb4 (правда, этим ходом конь идет под бой, а этого, по возможности, нужно избегать) 3. Ke2 Kd3X.

Общим при решении восьмой задачи является то, что во всех вариантах белые двигают королевскую пешку и ставят коня на поле e2.

**Задача 9.** Чтобы добраться до искомого поля, черные должны перемещать королевского коня по одному из таких маршрутов: 1) h6 — g4 — e3 — g2, 2) h6 — f5 — d4 (h4) — g2, 3) f6 — h5 — f4 — g2, 4) f6 — g4 — e3 — g2, 5) f6 — d5 — f4 (e3) — g2.

Есть две схемы решения задачи. В первом случае белые выводят белопольного слона на поле g2, а во втором — выводят на одно из полей диагонали a6-f1 (разумеется, кроме f1). В первом случае белые должны выполнить в различном порядке такие ходы: Kf3, g3 (g4), Cg2, Lf1.

Например: 1. Kf3 Kf6 2. g4 Kd5 3. Cg2 Kf4 4. Lf1 K:g2X. Или 1. g3 Kh6 2. Cg2 Kf5 3. Kf3 Kh4 4. Lf1 K:g2X.

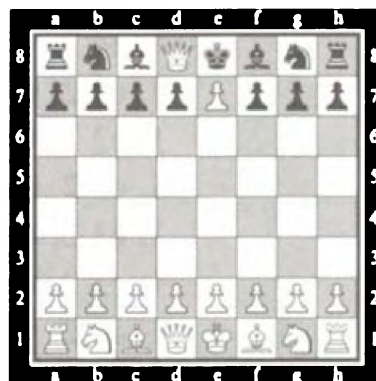
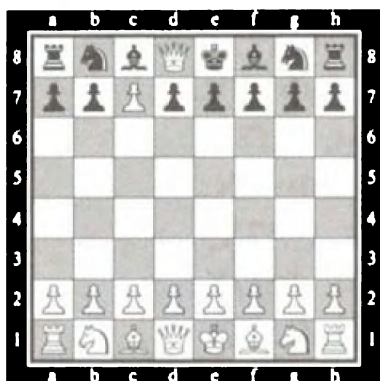
А во втором случае схема развития белых фигур будет такой: c3 (e4), Ce2 (d3, c4 и т.д.), Kf3 (e2, h3), Lf1.

Например: 1. Kh3 Kh6 2. e3 Kf5 3. Ce2 Kh4 4. Lf1 K:g2X. Или: 1. e3 Kh6 2. Cc4 Kf5 3. Ke2 Kh4 4. Lf1 K:g2X.

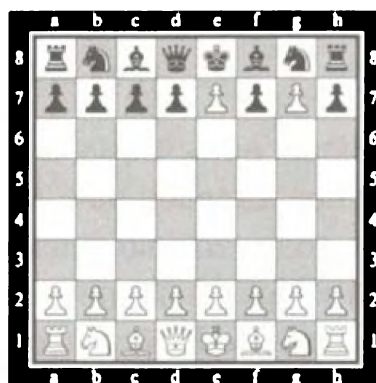
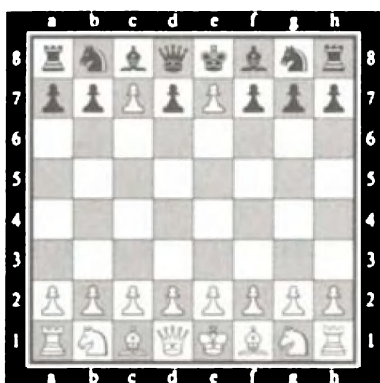
При этом все подобные партии завершаются одинаковыми четвертыми ходами: 4. Lf1 K:g2X.

**Задача 10.** При решении десятой задачи уточните, что черные фигуры должны превратиться в точно такие же белые (в противном случае решений будет слишком много). Т.е. черная пешка может превратиться только в белую пешку, а черный ферзь — лишь в белого ферзя. В этом случае решений всего два. В обоих случаях черный ферзь

превращается в белого ферзя, а пешки с7 или е7 также меняют черный цвет на белый. Вот так:



**Задача 11.** В одном случае белыми становятся пешки с7 и е7, а в другом — пешки е7 и g7. Вот так:



И здесь белые в первом случае матуют ходами **1. cdФХ** или **1.edФХ**, а во втором — ходами **1.efФХ** или **1.gfФХ**. Эти решения ученики находят не сразу, предлагая вначале изменить цвет пешек е7, f7 (тут черный король под шахом — таким решение быть не может) или g7, h7.

**Задача 12.** В двенадцатой задаче, чтобы добиться успеха, белые должны сначала выдвинуть королевскую пешку на поле е3 или е4, а затем в различном порядке слона вывести на с4 и ферзя на f3 или h5. А четвертым ходом побить пешку f7 слоном или ферзем. То есть белые должны создать конструкцию «детского мата», о которой в дальнейшем пойдет более детальный разговор. Итак, в плане белых ходы е4 (е3), Сс4, Фh5 (Фf3), Ф(С):f7Х. Детализировать этот замысел можно шестнадцатью способами:

**1. е4 2. Сс4 3. Фh5 4. Ф:f7Х.**

**1. е4 2. Сс4 3. Фh5 4. С:f7Х.**

**1. е4 2. Сс4 3. Фf3 4. Ф:f7Х.**

**1. е4 2. Сс4 3. Фf3 4. С:f7Х.**

1. e4 2. Фh5 3. Сс4 4. Ф:f7X.

1. e4 2. Фh5 3. Сс4 4. С:f7X.

1. e4 2. Фf3 3. Сс4 4. Ф:f7X.

1. e4 2. Фf3 3. Сс4 4. С:f7X.

1. e3 2. Сс4 3. Фh5 4. Ф:f7X.

1. e3 2. Сс4 3. Фh5 4. С:f7X.

1. e3 2. Сс4 3. Фf3 4. Ф:f7X.

1. e3 2. Сс4 3. Фf3 4. С:f7X.

1. e3 2. Фh5 3. Сс4 4. Ф:f7X.

1. e3 2. Фh5 3. Сс4 4. С:f7X.

1. e3 2. Фf3 3. Сс4 4. Ф:f7X.

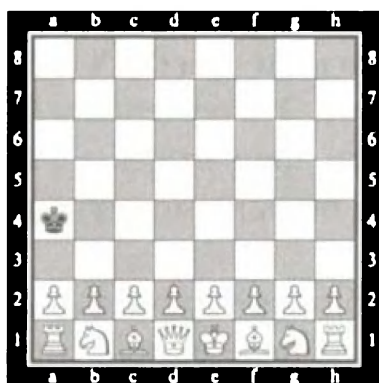
1. e3 2. Фf3 3. Сс4 4. С:f7X.

Нередко ребята начинают с ходов 1. с4 и 2. Фа4, но так задачу не решишь. Чаще всего ученики показывают такое решение:

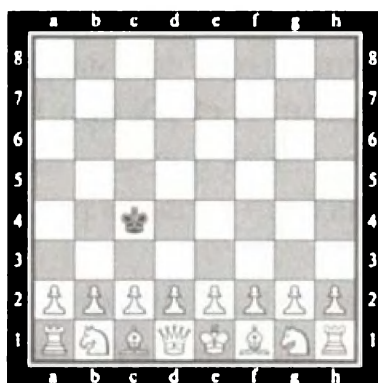
1. e4 2. Фh5 3. Сс4 4. Ф:f7X.

Еще один новый вид шахматных задач-шуток «Пешки — вперед!» нами представлен на с. 9 учебника:

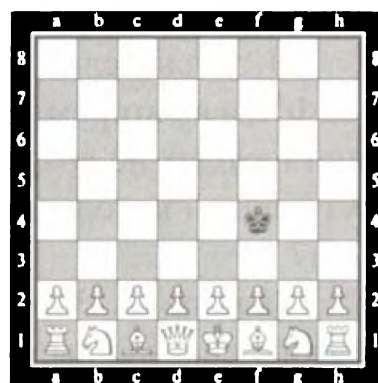
Белые ходят только пешками и дают мат в три хода при условии, что черный король неподвижен, а объявлять шах на первом и втором ходах запрещается. Найди несколько верных решений.



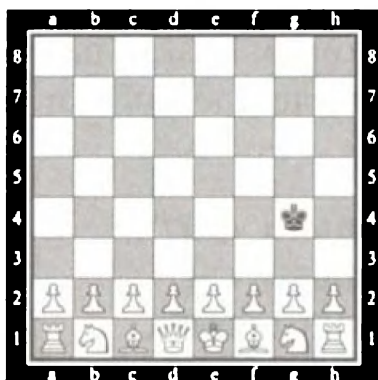
№ 1



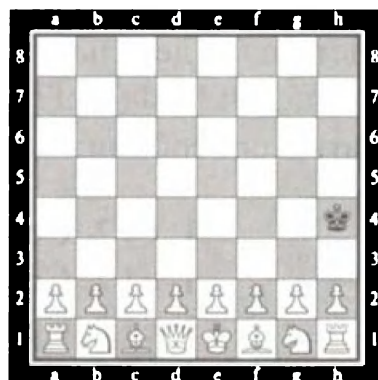
№ 2



№ 3



№ 4



№ 5

**Задача 1.** Тонкость первой задачи заключается в том, что мат достигается только с помощью открытого шаха. По условию на первом ходу нельзя сыграть 1. c3+ или 1. c4+, так как на первом ходу шах объявлять нельзя. Эти ходы решают чуть позже. Всего существует шесть решений:

1. a3 2. b4 3. c4X.

1. b4 2. a3 3. c4X.

1. b4 2. e3 3. c3X.

1. b4 2. e4 3. c3X.

1. e3 2. b4 3. c3X.

1. e4 2. b4 3. c3X.

Во всех вариантах есть ход b4 (другого способа отнять у черного короля отступление на поле a5 нет).

**Задача 2.** Во второй задаче решений также шесть:

1. a3 2. d4 3. e4X.

1. b4 2. c3 3. e4X.

1. c3 2. b4 3. e4X.

1. c3 2. d4 3. e4X.

1. d4 2. a3 3. e4X.

1. d4 2. c3 3. e4X.

**Задача 3.** В третьей задаче — четыре варианта решения:

1. e4 2. f3 3. d4X

(это решение ученики находят чаще).

1. f3 2. e4 3. d4X.

1. f3 2. g4 3. d4X.

1. g4 2. f3 3. d4X.

**Задача 4.** В четвертой головоломке — двенадцать решений:

1. d3 2. g3 3. e4X.

1. d3 2. h4 3. e4X.

1. d4 2. g3 3. e4X.

1. d4 2. h4 3. e4X.

1. f4 2. g3 3. e4X.

1. g3 2. d3 3. e4X.

1. g3 2. d4 3. e4X.

1. g3 2. f4 3. e4X.

1. g3 2. h4 3. e4X.

1. h4 2. d3 3. e4X.

1. h4 2. d4 3. e4X.

1. h4 2. g3 3. e4X.

Последний из указанных вариантов ученики обычно находят несколько чаще остальных.

Во всех первых четырех задачах мат достигается с помощью открытого шаха, а вот в пятой головоломке белые обходятся без него. Есть шесть решений:

1. d3 2. e4 3. g3X.

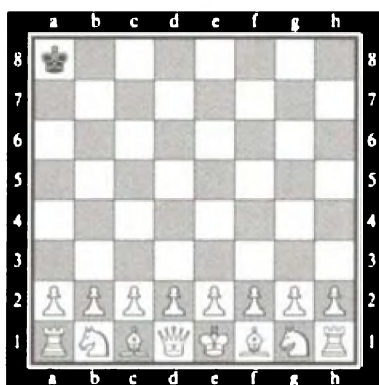
1. d4 2. e4 3. g3X.

1. e3 2. f4 3. g3X.

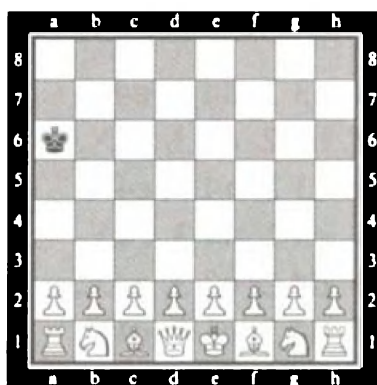
1. e4 2. f4 3. g3X.

1. f4 2. e3 3. g3X.

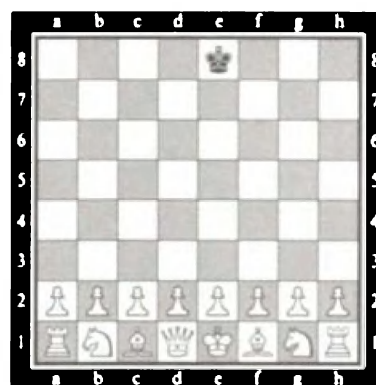
1. f4 2. e4 3. g3X.



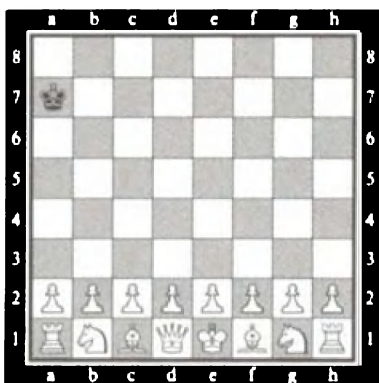
№ 1



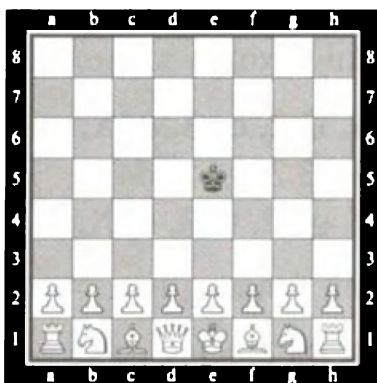
№ 2



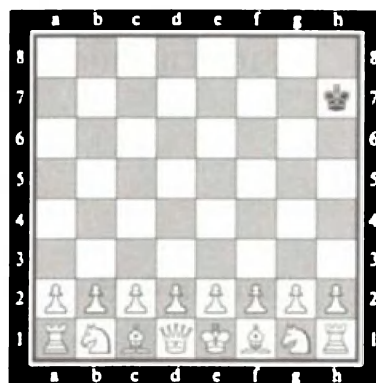
№ 3



№ 4



№ 5



№ 6

На с. 10 учебника даны уже не трех-, а четырехходовые подобные задачи-шутки «Заколдованный король». Вот они:

Белые дают мат в 4 хода при условии, что черный король неподвижен, а объявлять шах на трех первых ходах запрещается. Укажи хотя бы одно из решений.

В первом положении решает:

1. d4 2. Cf4 3. Фd3 4. Фа6X

или

**1. d4 2. Фd3 3. Cf4 4. Фа6Х.**

Во втором положении кажется, что мат должен получиться с помощью открытого шаха, так как белопольный слон уже ждет в засаде. Но пешка «е» с места так и не сдвинется:

**1. с4 2. с5 3. Фb3 4. Фb6Х**

или

**1. с4 2. Фb3 3. с5 4. Фb6Х.**

В третьей позиции к четырехходовой победе ведет:

**1. е4 2. Фf3 3. Фf6 4. Сb5Х**

или

**1. е3 2. Фf3 3. Фf6 4. Сb5Х.**

В четвертом положении на втором или третьем ходу придется поставить под бой белопольного слона:

**1. е3 2. Фf3 3. Са6 4. Фb7Х**

или

**1. е3 2. Са6 3. Фf3 4. Фb7Х.**

В пятой позиции решает:

**1. е3 2. Сс4 3. Фg4 4. Фе6Х**

или

**1. е3 2. Фg4 3. Сс4 4. Фе6Х.**

Шестое положение в своем роде уникально — здесь решение единственное:

**1. е3 2. Фf3 3. Фf8 4. Cd3Х.**

Белые не могли на втором или третьем ходу сыграть Cd3+, так как шах на втором и третьем ходах объявлять по условию задачи нельзя.

***Домашнее задание.** Решить 2–3 головоломки, приведенные на с. 7–10 учебника.*

## Урок 4

### ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА

*Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА

В начале урока можно привести пример матования одинокого короля ферзем или ладьей из учебника «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. Часть 1» (Обнинск: Духовное возрождение, 2011, с. 52 или с. 60). Затем ребята попрактикуются в подобной игре, разбившись на пары, и поиграют с записью партии из начального положения (сделают по 10-15 ходов).

Возможен и другой (сюжетный) вариант четвертого урока. Для этого можете прочитать классу наш рассказ «Гарри Поттер играет в шахматы» (впервые опубликованный в газете «Шахматная неделя» №51 за 2003 год, с. 7).

Рассказ написан от лица мальчика, не умеющего играть в шахматы и только что прочитавшего первый роман о Гарри Поттере. В скобках даны рекомендации педагогу. Не будем касаться оценки творчества Дж. К. Ролинг: в педагогической среде идут большие споры по данному вопросу, однако все дети знают ее произведения. Для нас – педагогов существенно, что кульминацией ее первого романа «Гарри Поттер и философский камень» стала шахматная баталия живыми фигурами, пусть и не профессионально изложенная (возможно это неточности русского перевода).

#### *Гарри Поттер играет в шахматы*

*Прочитал я про Гарри Поттера и сразу попросил мне шахматы купить. Потому что все про мальчика-волшебника понял, а про шахматы — ничего.*

*Каждый знает, что Гарри и Рон Уизли часто друг с другом за доской сражались. А когда они вместе с Гермионой искали философский камень, то самим вместо фигур играть пришлось. Доска в том зале была огромная, и фигуры волшебные. Гарри слона заменял, Рон — коня, а Гермиона — ладью. Рон Уизли командовал всеми черными фигурами и помог им победить. Он пожертвовал собой, а Гарри поставил шах и мат.*

*Я, когда читал, никак не мог понять, что это за «шах и мат» такие?*

*А вдруг у меня, как у Гарри, приключения начнутся? Тогда я без шахмат пропаду. Приключения, они не предупреждают: жди нас, мол, завтра. Поэтому надо заранее готовиться.*

*Теперь я шахматам выучился и еще раз книжку прочитал. И больше всего мне понравилось именно про шахматы. Так жалко, что решающая партия там не приведена! И непонятно, на каких клетках все фигуры находились, когда Поттер мат поставил. Иначе и я бы мог на своей доске, как Рон и Гарри, сыграть.*

*Хорошо, что в фильме шахматная битва показана. Я кино про Поттера раз двадцать смотрел. Но и на пленке ничего не понять. Да и вообще в кино не все правильно про шахматы. По книге, первым у черных погиб один из коней: «Белая королева сбила его с ног и стащила с доски...» А в кино первой сшибли пешку. Выходит, режиссер книжку и не читал вовсе. Может, он и в шахматы играть не умеет. Да и зачем им, режиссерам, книжки читать и в шахматы уметь? Им надо фильм быстрее снимать. Пока другие режиссеры такое же кино не сделают.*

*Раскрыл я снова книжку и про шахматы прочитал. Чтобы разобраться, какие клетки фигуры в решающий миг занимали. Но об этом совсем мало написано. Только то, что белых фигур осталось немного больше, чем черных. И все! Затем черный Рон-конь объявил шах белому королю, ферзь побил Рона, черный Гарри-слон «сдвинулся на три клетки влево» и поставил мат.*

*Едва успел я шахматы из коробки высыпать, как вдруг, смотрю, фигуры, будто по волшебству, такие позиции заняли.*



*Тут и друзья, играющие за черных: Гермиона-ладья, Рон-конь, Гарри-слон, и белый ферзь, и другие фигуры. В кино Поттер по черным клеткам ходит. Вот и здесь так.*

*(Здесь вы предлагаете ученикам самостоятельно найти комбинацию, и обычно кое-кто начинает с 1...Cc5+, не замечая, что белые отвечают контр-шахом: 2. Ф:c5+ и, разумеется, 2...Kh3X уже невозможно; затем чтение рассказа продолжается).*

*Сейчас Рон-конь скакнет вниз и направо и объявит шах на той же клетке, что и в фильме. У белых нет выбора, и ферзю придется его сбить. Тут Гарри и нападет на белого короля. И получится мат! Победа!*

*Вот как дело было-то. Понятно?*

Потом я узнал, что многие мои любимые литературные герои в шахматы играли: и Электроник, и старик Хоттабыч, и «девочка из будущего» Алиса Селезнева, и Дениска Кораблев, и Толя Клюквин, и Витя Малеев, и Юра Баранкин, и Алиса из Зазеркалья. Незнайка даже и Добрыня Никитич.

Теперь и я в шахматы много играю, чемпионом класса стал. Сижу и жду, когда приключения начнутся.

\* \* \*

После чтения рассказа можно предложить ребятам инсценировать финал. Для этого желательно вызвать к доске тех учеников, которые быстрее всех справились с заданием, и они по ролям разыгрывают комбинацию на демонстрационной доске:

**1...Kh3+** (белый ферзь отвлекается от защиты поля c5)

**2. Ф:h3 Cc5X.**

При этом после выполнения второго хода ученик – «белый ферзь» шутливо толкает (как бы сбивает) ученика – «черного коня» (Рона), и тот садится на место. А «Гарри Поттер» ставит мат. После прочтения рассказа можно предложить ребятам перечитать дома «шахматный» отрывок из романа Дж. К. Ролинг и придумать свою версию этой комбинации (но это, разумеется, не обязательно).

Если останется время, то можно решить еще несколько задач-шуток из учебника «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 1» (Обнинск: Духовное возрождение, 2008, с. 7–10), на выбор.

*Домашнее задание. Решить 2–3 головоломки, приведенные на с. 7–10 учебника «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 1».*

## Урок 5

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТОГО УРОКА

В начале урока школьники раскрывают учебники на с. 11 и с. 12, где приведены советы выдающихся шахматистов о том, как играть в дебюте, и педагог или кто-нибудь из учеников зачитывает некоторые из них. В начале каждого последующего урока можете зачитать по несколько из подобных цитат и обсудить их с учениками. Важно, чтобы ребята сами объяснили вам, в чем смысл той или иной фразы.

Вот эти изречения.

*«В дебюте нужно обращать внимание на следующее:*

*1. Быстрое и солидное развитие, избегающее создания постоянных слабостей. Развиваясь, следует стремиться к овладению центром путем немедленного занятия его пешками или же путем дальнобойного обстрела его фигурами.*

*2. Не следует ходить одной и той же фигурой дважды до окончания развития.*

*3. Следует избегать потери материала без должной компенсации.*

*4. Вообще говоря, одного или двух коней следует развивать раньше, чем слонов.*

*5. При первой возможности надо рокировать в короткую сторону» (Хосе-Рауль Капабланка).*

*«1. В дебюте не двигайте никаких других пешек, кроме королевской и ферзевой.*

*2. Не ходите в начале партии дважды одной и той же фигурой, но ставьте ее сразу на правильное место. Самая сильная позиция для коней – это поля f3, c3, f6, c6 – где они имеют превосходное действие; для королевского слона – лучшая позиция – на его первоначальной диагонали f1–a6, f8–a3; если он не подвергается размену, то на c4 и c5.*

*3. Выводите коней ранее развития слонов, в особенности ранее ферзевого слона.*

*4. Не связывайте королевского коня противника (ходами Cc1–g5, Cc8–g4) до рокировки его короля» (Эмануил Ласкер).*

*«Не следует оставлять противнику две центральные пешки на четвертой горизонтали, когда их нельзя эффективно атаковать» (Александр Алёхин).*

*«Слонов в начале игры не должно ставить на крайних линиях, ибо в то время они, действуя только на одну линию, лишаются своей силы...Коней должно вводить в игру, как только случай представится...В начале игры не должно ходить ферзем далеко вперед; гораздо выгоднее поставить его на вторую линию, где он, не стесняя фигур, может подкреплять свои пешки» (Александр Петров).*

*«Опыт предыдущих поколений подсказал наилучший порядок вывода фигур: сначала в центр выдвигаются пешки, затем в игру входят кони, потом слоны и лишь потом тяжелые фигуры – ладьи и ферзи... Наиболее мощная шахматная фигура – ферзь – не должна торопиться с выходом на арену боя, иначе неприятельские легкие фигуры могут устроить за ферзем подлинную охоту» (Гарри Каспаров).*

*«В открытых партиях быстрота развития – высший закон; каждую фигуру следует развивать одним ходом; каждый ход пешкой, за исключением создающего центр, либо защищающего его, либо атакующего неприятельский центр, является потерей времени. Итак, как правильно замечает уже Ласкер, – один-два хода пешками в дебюте, но не больше» (Арон Нимцович).*

*«С первых же ходов белые стремятся взять под контроль центральные поля, затем быстро и целенаправленно развить фигуры и постараться вторгнуться на вражескую территорию, чтобы пленить короля соперника. Для черных такой план не является тайной, поэтому они все время стремятся помешать концентрации чужих фигур около своего лагеря» (Давид Бронштейн).*

Среди авторов цитат есть новые для учеников фамилии. Вот краткая справка:

*Александр Петров* — первый русский шахматный мастер, шахматный теоретик и композитор.

*Давид Бронштейн* — претендент на мировое первенство в 50-х гг. XX века.

*Арон Нимцович* — претендент на мировое первенство в конце 20-х гг. XX века.

Затем все ребята расставляют на своих досках начальное положение, а вы расставляете его на демонстрационной доске и напоминаете ученикам:

*Шахматный поединок начинается с начального положения. Начало шахматной партии называется дебютом. Очень важно с первых*

*же ходов партии тщательно обдумывать каждый ход и не совершать грубых ошибок, которые могут привести к поражению буквально в два-три хода. На этом уроке мы и поучимся избегать этих ошибок.*

В первый год обучения вы уже в общих чертах знакомили учеников с тем, как играть в дебюте. Теперь же, на ближайших уроках вы поговорите об этом с учениками более детально.

Можете сказать детям, что уже на первом ходу белые имеют выбор из двадцати различных ходов — каждый из коней имеет по два прыжка, и каждая из пешек имеет по два различных хода. Вот они все:

**a3, a4, b3, b4, c3, c4, d3, d4, e3, e4, f3, f4, g3, g4, h3, h4, Ka3, Kc3, Kf3 и Kh3.**

В ответ на каждый из указанных ходов и черные могут сделать по двадцать своих различных ходов. Поэтому уже после первого хода белых и ответного хода черных на шахматной доске может получиться 400 различных положений! Какие из этих ходов считаются хорошими, а какие неудачными? Об этом и пойдет речь на ближайших занятиях.

На с. 13–16 учебника приведено восемь трехходовых партий, в которых матуют белые, семь подобных партий, в которых в три хода побеждают черные и дана одна двухходовая победа черных. Эти сверхкороткие партии и будут проанализированы на данном уроке. На каждой из с. 13–16 дано по два-три хода белых и черных после которых приведена диаграмма с заданием «Объяви мат в один ход».

Вначале вы с помощью шахматной нотации диктуете ученикам, как развивались события в четырех первых партиях, приведших к положениям, опубликованным на с. 13 учебника.

Напоминаем, что здесь и далее игра начинается из начального положения и через несколько ходов приходит к положениям на диаграммах.

**№1.** 1. e4 (отличный ход, открывающий диагонали слону и ферзю) 1...g5 (этот ход не очень хорош, так как ослабляет позицию короля) 2. d4! (вспомним приведенную выше фразу Александра Алёхина: *«Не следует оставлять противнику две центральные пешки на четвертой горизонтали, когда их нельзя эффективно атаковать»*; сейчас белые между прочим атаковали чернопольным слоном черную пешку g5) 2...f6?? (допускает мат в один ход; следовало защитить пешку g5 иначе — ходами 2...e6 или 2...h6). Получилось положение, приведенное на диаграмме №1. Ход белых.

Здесь ученики должны обнаружить, как белые ставят черным мат в один ход: **3. Фh5X**. Обычно это задание решается с первой попытки в течение 20 секунд.

*Примечание: Далее в пособии не указывается (каждый раз) «Партия №1:» и т.д., а пишется просто — «№1:», «№2:» и т.д. Также и после выполнения предшествующих ходов далее мы будем опускать фразу: «Получилось положение, приведенное на диаграмме №1». Это подразумевается.*

**№2:** 1. e4 e5 (один из лучших ходов для начинающих шахматистов) 2. Фh5 (характерный для начинающих шахматистов ход — в расчете на грубую ошибку партнера, и эта ошибка иногда не заставляет себя ждать) 2...Кре7?? (допускает мат в один ход; лучшим ответом считается 2...Кс6). Ход белых.



№ 1

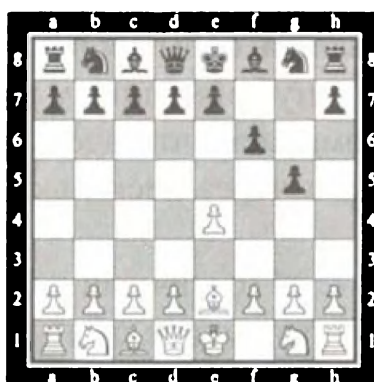


№ 2

Дети должны найти мат: **3. Ф:e5X**. При всей кажущейся простоте этого хода учащиеся общеобразовательных школ чаще играют 3. Фg5+ или 3. Фh4+, но на это у черных есть защита: 3...Кf6 или 3...f6. Иногда ребята предлагают и 3. Ф:f7+??, теряющее ферзя.



№ 3



№ 4

**№3:** 1.e4 f6? (ослабляет позицию черного короля) 2. Фg4 (неудачное поле для белого ферзя, т.к. черные получают возможность двинуть пешку «d» с открытым нападением черного слона с8 на белого ферзя) 2...h5?? (допускает мат в один ход; неплохо было 2...d6). Ход белых.

Ученики должны объявить мат: **3. Фg6X**. Но на практике ребячья рука нередко совершает грубую ошибку: 3. Ф:h5+?? (к примеру, этот ход вначале предлагает 80% дошколят; учащиеся третьих классов, раз-

умеется, таких ошибок совершают меньше), на что черные с удовольствием «скушают» белого ферзя ходом 3...Л:h5.

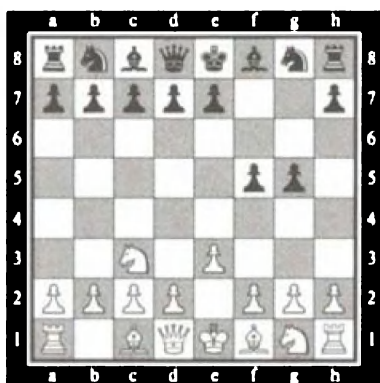
**№4:** 1. e4 f6? 2. Ce2 g5?? (допускает мат в один ход; возможно было 2...e5). Ход белых.

Школьники должны найти мат: **3. Ch5X.**

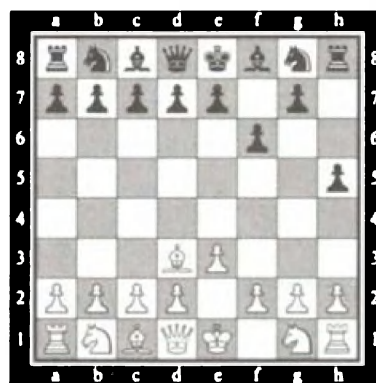
Затем изучаете ход игры в четырех партиях, приведенных на с. 14 учебника.

**№5:** 1. e3 (возможный, но несколько пассивный ход; активнее 1. e4) 1...f5 (возможный ход, но требующий точной дальнейшей игры) 2. Кс3 g5?? (допускает мат в один ход; хорошо было, например, 2...Kf6). Ход белых.

Ученики должны найти мат: **3. Фh5X.**



№ 5



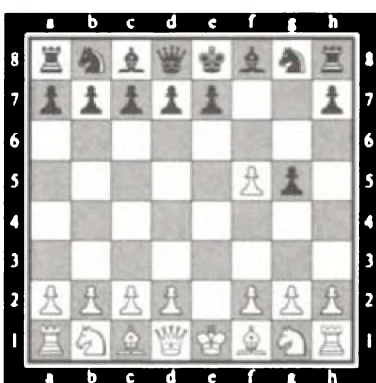
№ 6

**№6:** 1. e3 h5 (лучше избегать на первом ходу движения ладейных пешек) 2. Cd3? (нежелательно выводить в дебюте слона впереди ферзевой пешки, т.к. это затрудняет ввод в игру второго слона) 2...f6?? (допускает мат в один ход; возможно было, например, 2...Kf6). Ход белых.

Ребятам нужно найти матующий ход: **3. Cg6X.**



№ 7



№ 8

**№7:** 1.d4 (наряду с 1. e4 тоже очень хороший ход, открывающий дорогу чернополю слону) 1...f6? (ослабляет позицию черного короля) 2. Фd3 (обычно не стоит спешить вводить в игру ферзя; та-

кая тактика приводит к успеху только при грубой ошибке противника) 2...h5?? (допускает мат в один ход; возможно было 2...d5). Ход белых.

Школьники должны найти мат: **3. Фg6X**.

**№8:** 1. e4 f5? (неудачный ход, черные без нужды отдают пешку) 2. ef g5?? (допускает мат в один ход; следовало играть 2...Kf6). Ход белых.

Ученики должны найти матующий ход: **3. Фh5X**.

Если на уроке вы не успеете рассмотреть все партии — не беда! В качестве домашнего задания можете предложить ученикам найти мат в один ход в оставшихся нерешенными положениях на с. 13–14.

## Урок 6

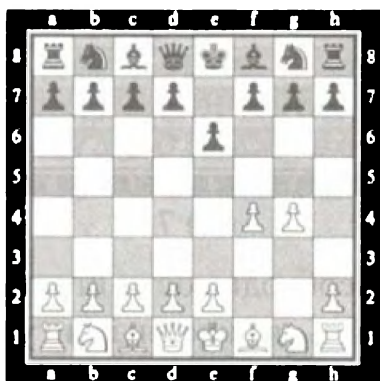
### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*«Мат в один ход». Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ШЕСТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем они раскрывают учебники на с. 15 «Вариации на тему быстрого мата», где напечатаны четыре диаграммы с заданием «Объяви мат в один ход. Ход черных». Перед каждой из диаграмм указаны ходы, которые привели игру к позиции на диаграмме. Первая из рассматриваемых партий – двухходовая, остальные – трехходовые.



№ 1

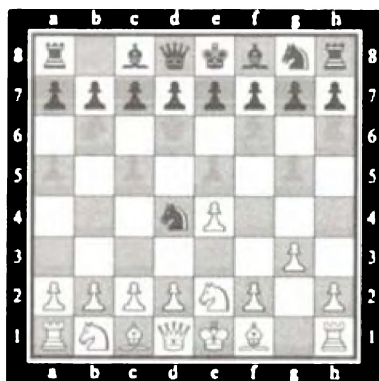
**№1:** 1. f4 (возможный ход) 1...e6 (неплохой ответ) 2. g4?? (грубейшая ошибка, которая приводит к мгновенному поражению; возможно 2.e4). Ход черных.

Ученики должны найти матующий ход:

**2...Фh4X.**

**№2:** 1. c4 Кс6 (возможный ответ) 2. g3 (лучше 2. d4) 2...Kd4? (не следует дважды в дебюте без необходимости играть одной и той же фигуры) 3. Ke2?? (допускает мат в один ход; очень неплохо было 2. c3, прогоняя коня). Ход черных.

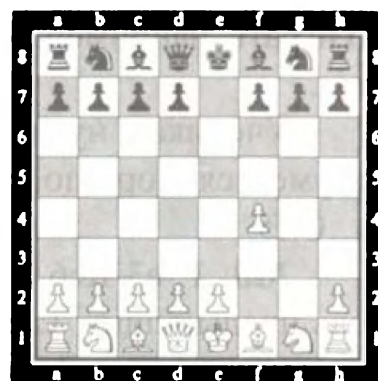
Школьники ищут верный ход: **3...Kf3X.**



№ 2



№ 3



№ 4

**№3:** 1. g4 (редкий, не очень сильный ход) 1...c5 2. h4 (слишком много ходов крайними пешками) 2...Фс7 3. f3?? («зевая» мат в один ход; возможно было 3. Кс3). Ход черных.

Ребята должны найти ход: **3...Фg3X.**

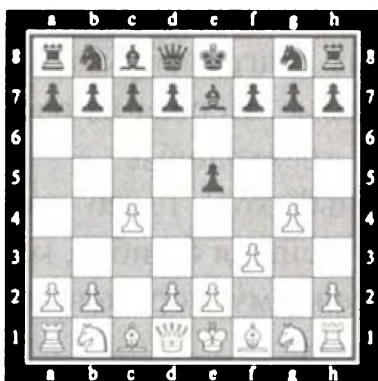
**№4:** 1. g3 e5 2. f4? (белые решили разменять пешки, но не учли, что их короля погубит слабость диагонали e1-h4) 2...ef! 3. gf?? (допускает мат в один ход; следовало играть 3. Kf3, примиряясь с потерей пешки). Ход черных.

Ученики должны найти знакомый матующий ход: **3...Фh4X.**

Венчают урок четыре партии, приведенные на с. 16 учебника, в которых опять победу празднуют черные.

**№5:** 1. c4 e5 2. f3? (пассивно) 2...Cс7 3. g4?? (снова на те же грабли; возможно 3. Kс3). Ход черных.

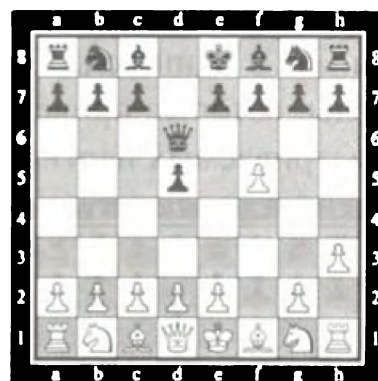
Ученики должны определить матующий ход: **3...Ch4X.**



№ 5



№ 6



№ 7

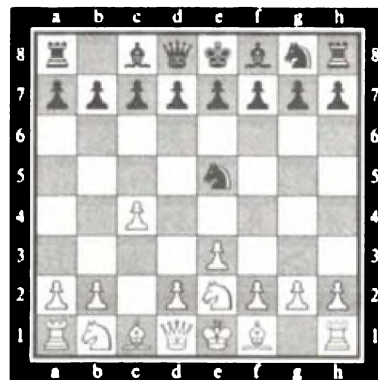
**№6:** 1. e4 Kс6 2. Ke2 Kb4? (не следует без необходимости играть в дебюте два раза подряд одной и той же фигурой — каждой из фигур «хочется поиграть»; очень хорошо было 3. d3) 3. c3?? Ход черных.

Дети должны найти точный ход: **3...Kd3X.**

**№7:** 1. f4 (возможный ход) 1...d5 (неплохой ответ) 2. h3? (ослабляет диагональ e1-h4; хорошо 2. Kf3). 2...Фd6 (сильнее 2...e5! с угрозой 3...Фh4+ 4. g3 Ф:g3X) 3. f5?? (допускает мат в один ход; следовало играть, например, 3. e3 или 3. d4). Ход черных.

Ученикам нужно найти ход: **3...Фg3X.** Разумеется, гораздо слабее выигрыш пешки 3...C:f5.

**№8:** 1. e3 Kс6 2. Ke2 (нелогичный ход, ведь предыдущим 1. e3 белые открыли дорогу слону и ферзю, а конь этим фигурам путь опять закрывает) 2...Ke5? (редко случается в шахматах, что первые же два хода бывает выгодно совершать одним и тем же конем) 3. c4?? (допускает мат в один ход; следовало играть, например, 3. d4). Ход черных.



№ 8

Ребята ищут верный ход: **3...Kd3X**. Разумеется, гораздо слабее выигрыш пешки **3...K:c4**.

На пятом и шестом уроках специально прорабатываются очень короткие партии, чтобы за одно занятие можно было успеть их рассмотреть как можно больше.

Если останется время, предложите ученикам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

***Домашнее задание.** Ученики должны найти мат в один ход в тех положениях, приведенных на с. 15–16, которые не успели рассмотреть на уроке.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 7

## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.*

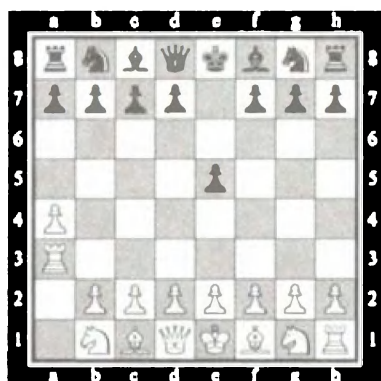
*Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СЕДЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем ребята раскрывают учебники на с. 17 и изучают первые две партии.

Начинающие шахматисты порой стараются уже на втором ходу ввести в игру ладью. К чему это может привести, если противник будет действовать логично? Нередко к потере ладьи или качества.

Вы, как обычно, диктуете им совершенные ходы и делаете их на демонстрационной шахматной доске, а ученики повторяют эти ходы на своих шахматных досках.



№ 1

**№1:** 1. а4 е5 2. Ла3?? Ход черных. Вы спрашиваете: «Как наказать белую ладью?»

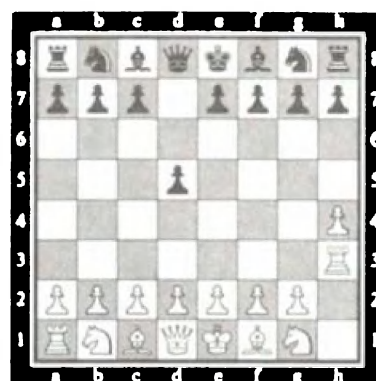
Ученики должны найти простой ход, взятие ладьи чернопольным слоном: **2...С:а3**. Этим ходом черные выигрывают качество, белым приходится бить ладью конем или пешкой.

**№2:** 1. h4 d5 2. Лh3?? Ход черных. Вы спрашиваете: «Как теперь наказать белую ладью?»

Дети должны найти верный ход: **2...С:h3**, с выигрышем качества. Зеркальная партия.

Затем изучаете партии №3 и №4.

**№3:** 1. а4 d5 2. Ла3? е5 3. Лd3? (следовало признать свою ошибку и вернуться на исходное поле 3. Ла1; это же относится и к последующим партиям, где белая ладья старается перемещаться по третьей горизонтали) 3... е4 4. Лd4?? Ход черных.



№ 2

Ученики должны найти ход, которым черные выигрывают не качество, а ладью (за пешку). Верный ход: **4...с5**, и ладью придется отдать всего лишь за одну пешку. Слабее 4...Cc5 или 4...Kc6, так как

после 5. с3 или 5. е3 черные выигрывают только качество (ладью за слона или коня). Иногда на практике ребята предлагают и 4...Фf6, теряющее пешку после 5. Л:d5.

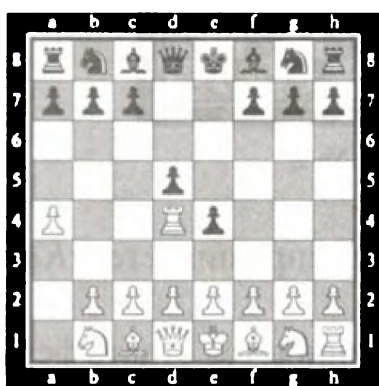
**№4:** 1. h4 e5 2. Лh3? d5 3. Лс3? d4 4. Лс4?? Ход черных.

Школьники должны найти ход, которым черные выигрывают не качество, а ладью (за пешку). Правильный ход: **4...b5**.

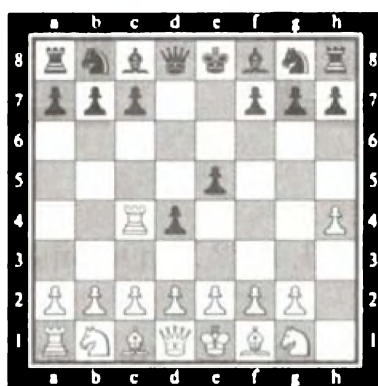
Далее рассматриваете еще четыре партии, приведенные на с. 18 учебника.

**№5:** 1. a4 Кс6 2. Ла3? e5 3. Ле3? Сс5 4. Ле4?? Ход черных.

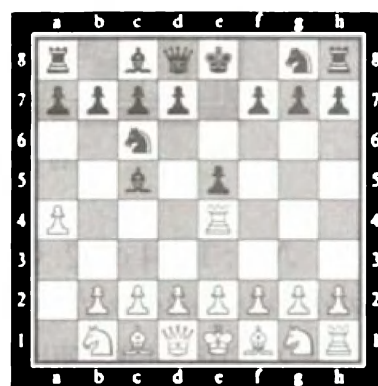
Ученики должны найти ход **4...d5** с выигрышем качества (5. Ле3 С:e3 6. de). Но часто вместо этого ребята предлагается ход 4...Кf6, но что ладья может отойти на h4 или напасть на слона ходом 5. Лс4.



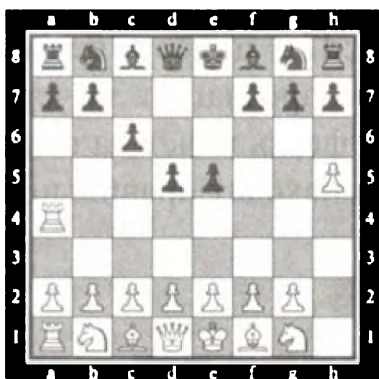
№ 3



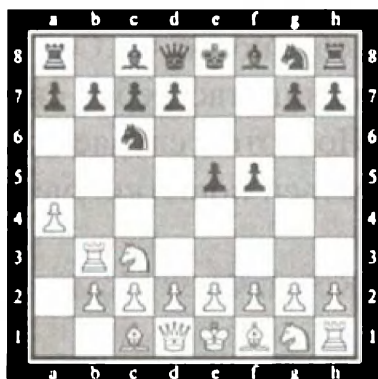
№ 4



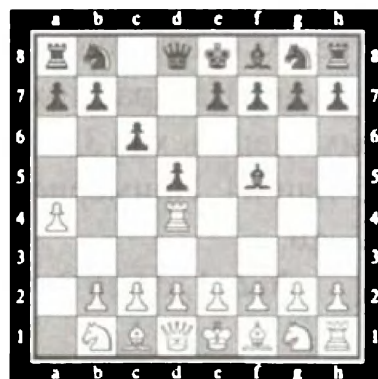
№ 5



№ 6



№ 7



№ 8

**№6:** 1. h4 d5 2. h5? c6 3. Лh4? e5 4. Ла4?? Ход черных.

Ребята ведут поиск хода **4...b5**, выигрывающего качество (5. Ла3 С:a3 6. К:a3).

**№7:** 1. a4 Кс6 2. Ла3? e5 3. Лb3? f5 4. Кс3?? Ход черных.

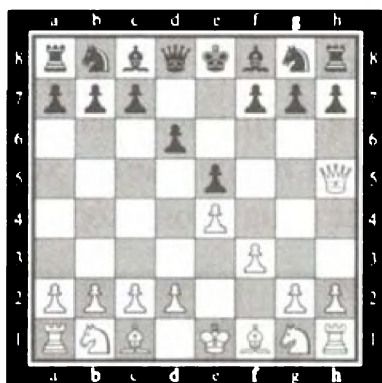
Дети должны найти ход **4...Kd4** с выигрышем качества. Но не 4...Ка5 из-за 5. Лb5. Практика показывает, что нередко ребята вначале предлагают именно 4...Ка5.

**№8:** 1. a4 d5 2. Ла3? c6 3. Лd3? Cf5 4. Лd4?? Ход черных.

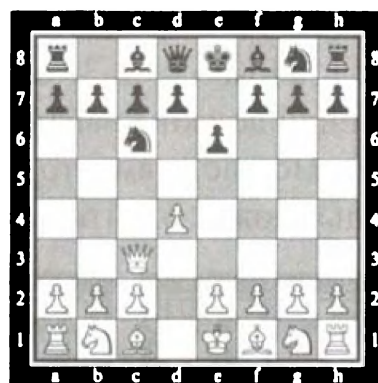
Это положение в некотором роде уникально, потому что сейчас белой ладье доступны все черные поля четвертой горизонтали. Трудно

поверить, что одним ходом черные смогут взять под контроль все четыре поля этой горизонтали, но это так. Ребята ведут поиск хода **4...e5** с выигрышем качества (5. Лd3 С:d3).

Гораздо чаще, чем ладью, начинающие шахматисты ведут в атаку вторым ходом ферзя. К чему это может привести? Порой — к потере ферзя. Примеры приведены на с. 19 учебника.



№ 1

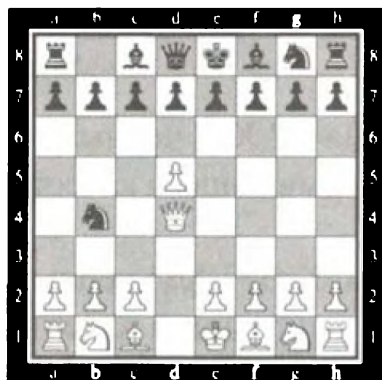


№ 2

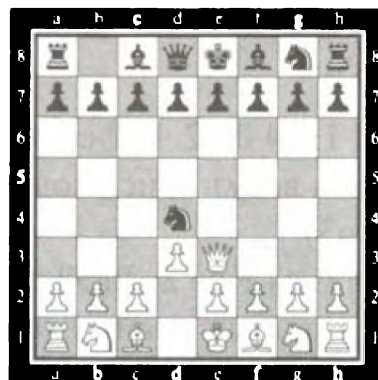
**№1:** 1. e4 e5 2. Фh5 d6 3. f3?? Ход черных. Вы спрашиваете: «Как наказать белого ферзя?»

Ученики должны найти ход **3...g6**. И белым придется отдать ферзя за слона ходом 4. Фh3 или 4. Фg4. Белые могут, правда, постараться перехитрить черных и дать шах слоном 4. Сb5+, на что правильным ответом будет только 4...сb! (но не 4...Cd7 5. С:d7+, и ферзь белых спасен). На практике большинство ребят сначала предлагает за черных сделать ход 3...Kf6. Но в этом случае белый ферзь уйдет на поля g5 или h4. Примерно с третьей попытки ученики находят правильное 3...g6.

**№2:** 1. d4 e6 2. Фd3 Кс6 3. Фс3?? Ход черных.



№ 3



№ 4

Учащиеся ищут ход **3...Сb4**, и белый ферзь гибнет из-за связки (его придется отдать за слона).

**№3:** 1. d4 Kc6 2. d5 Kb4 3. Фd4?? Ход черных.

Ученики должны найти простой ход **3...К:c2+** с двойным нападением (на короля и ферзя). На практике кое-кто ходит здесь 3...Kc6?!, и белая пешка бьет коня.

**№4:** 1. d3 Kc6 2. Фd2 Kd4 (подобные ходы могут привести к успеху только при грубой ошибке противника — так это и случилось в данном примере) 3. Фе3??

Учащиеся ведут поиск хода **3...К:c2+** с выигрышем ферзя за коня. Но случается, что ребята предлагают и неудачное 3...Kf5, после которого ферзь легко уходит из-под боя.

***Домашнее задание.** Решить 1–3 задачи на ловлю ладьи или ферзя, приведенные на с. 17–19 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 8

## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ВОСЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания на ловлю ладьи или ферзя.

Затем изучаете ход борьбы в коротких партиях, приведенных на с. 20–21 учебника. В каждой из них черные выигрывают ферзя.

**№5:** 1. e4 e5 2. Фh5 d6 3. Кf3? Сe7! 4. Кс3?? Ход черных. Вы спрашиваете: «Как наказать белого ферзя?»

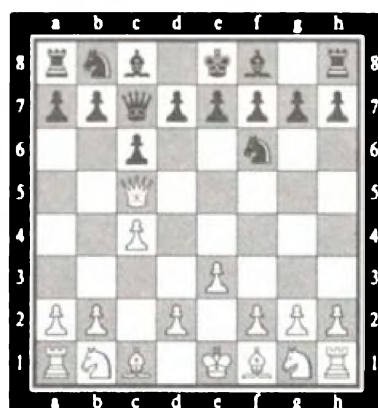
Ученики должны найти ход **4...g6**. И белым придется отдать ферзя за слона ходом 5. Фh3, потому что ничего не даст 5. Сb5+, из-за 5...сb6!



№ 5



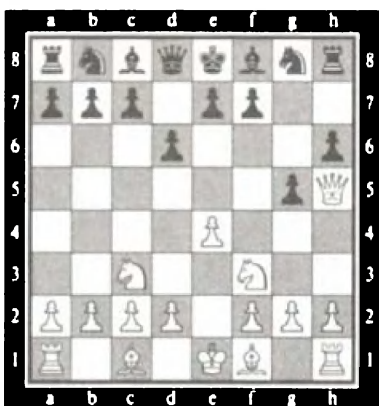
№ 6



№ 7



№ 8



№ 9



№ 10

**№6:** 1. Кс3 d5 2. е3 е5 3. Фf3 е4 4. Фf4?? (это известное в теории шахматной игры положение). Ход черных.

Ребята ведут поиск хода **4...Cd6**, выигрывающего ферзя за слона. В нашей практике дети нередко здесь предлагают **4...g5??**, однако на это последует **5. Фe5+**, и черные теряют ладью.

**№7:** 1. c4 c6 2. e3 Фc7 3. Фh5 Kf6 4. Фc5?? Ход черных.

Ученики должны найти ход **4...e5**, и ферзь в капкане.

**№8:** 1. c3 e5 2. Фа4 Kf6 3. b3 c6 4. d4?? Ход черных.

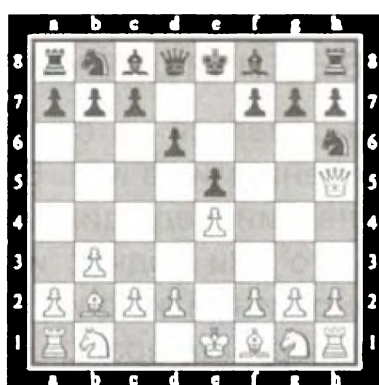
Ребята должны найти ход **4...b5**, выигрывая ферзя за слона.

**№9:** 1. e4 d6 2. Kc3 g5 3. Фh5 h6 4. Kf3?? Ход черных.

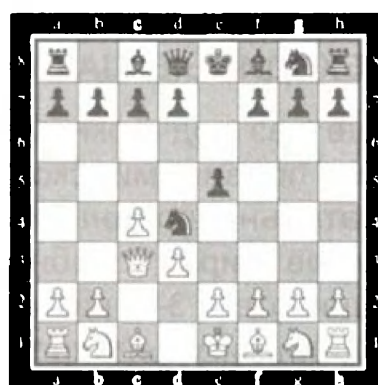
Ученики должны найти ход **4...Kf6**, и белых снова не выручит **5. Cb5+**, из-за все того же **5...c6!**

**№10:** 1. c3 d5 2. Фа4+ Cd7 3. Фа5 e6 4. Kf3?? Ход черных.

Ребята должны найти ход **4...b6**, выигрывая ферзя за слона.



№ 11



№ 12

**№11:** 1. e4 e5 2. Фh5 d6 3. b3 Kh6 4. Cb2?? Ход черных.

Ученикам требуется найти ход **4...Cg4**, и белый ферзь в ловушке.

**№12:** 1. c4 e5 2. d3 Kc6 3. Фb3 Kd4 4. Фc3?? Ход черных.

Ребята должны найти комбинацию **4...Cb4!**, выигрывая ферзя за слона (**5. Ф:b4 Kc2+** и **6...K:b4**).

В нашей практике также случались примеры, когда удавалось уже в дебюте пленить ферзя противника. Вот один из них.

Сухин — Ю.Б. (Москва, 1968): 1. e4 e6 2. d4 Kc6 3. c4 Фf6? 4. e5 Фg6 (в надежде на 5. Cd3? Ф:g2) 5. Kf3 d5 6. Kc3 dc?? 7. Kh4. Черные сдались ввиду потери ферзя. Смогут ли найти ход 7. Kh4 ваши ученики?

Отметим, что Kh4 не имел силы на шестом ходу из-за **6...Фe4+**, и черные выиграли бы коня.

Если останется время, предложите ученикам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–3 задачи на ловлю ферзя, приведенные на с. 19–21 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.

## Урок 9

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Игра «на мат» с первых ходов партии. «Детский мат».*  
*Защита. Дидактические задания «Поставь «детский мат»,*  
*«Защитись от мата».*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДЕВЯТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания на ловлю ферзя.

#### НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Еще раз подчеркнем, шахматы славятся не столько своими правилами, сколько исключениями из них. Если внимательно проанализировать партии ведущих шахматистов мира, то обнаружится, что они подчас играли в дебюте и 3–4 раза подряд одной и той же фигурой, и вводили фигуры на край доски, и выводили ферзя далеко вперед!

К примеру, не так давно один из ведущих шахматистов США, международный гроссмейстер Х. Накамура в одной из партий сыграл «по-детски» 1. e4 e5 2. Фh5, и, как это ни странно, получил в дебюте неплохую позицию! Современные «большие шахматы» предельно конкретны — игра ведется «ход в ход». Но чтобы научиться так играть, нужно «поставить ребенку базу», заложить основы. Только прекрасно освоив основные правила шахмат, можно научиться их с выгодой нарушать.

С другой стороны, раз мы нацеливаем наш курс на общеобразовательную школу, а не на скорейшее спортивное совершенствование, то выскажем крамольную мысль: пусть ученики начальных классов (в меньшей степени это относится к более старшим детям) сколько угодно нарушают догматические принципы развития сил в дебюте! Не страшно, если они на первых порах хоть полдоски исколечат только конем, не вводя в бой остальные фигуры.

Самое главное, чтобы младшеклассники учились создавать и реализовывать угрозы! Учились не ставить более ценные фигуры под бой менее ценных. Уводили из-под боя свои фигуры. Этого достаточно для начальных лет обуче-

ния в общеобразовательной школе. А за нарушение дебютных принципов не следует порицать слишком сурово.

Поэтому постарайтесь на первых порах меньше вмешиваться в творческий процесс, не спешите указывать детям на те или иные неточности в разыгрывании дебюта.

Вспоминается, как один из наших дворовых друзей, семиклассник Юра Аксёнов однажды, захлебываясь от восторга, поведал, что его одноклассник играет одним только конем и обыгрывает всех в классе. Безусловно, это свидетельствует не об отличной игре такого «чемпиона класса», а об уровне игры Юры и его одноклассников, но пример заставляет задуматься. Даже семиклассники (и многие взрослые) «плавают» в шахматах, поэтому нельзя слишком многого требовать от детей младшего возраста.

Еще один характерный пример — слова нашего хорошего знакомого о том, что он уже в 5-м классе хорошо играл в шахматы (а в дальнейшем стал мастером), но долго не мог научиться защищаться от «детского мата». Если ему удавалось «проскочить» через «детский мат», то он всегда выигрывал у товарищей. Но «проскочить» удавалось не всегда. Недавно это обсуждали в СМИ — там разговор шел о способном семикласснике (!), который умудрялся пару раз в каждом турнире получить «детский мат». Вот о «детском мате» мы более подробно и поговорим на данном уроке.

Ученики раскрывают учебники на с. 22, где приведены четыре диаграммы, в которых белые должны объявить черным мат в один ход — «детский мат». Перед каждой из диаграмм указаны ходы, которые привели игру к позиции на диаграмме.

Вместе с учениками рассматриваете ход игры в партии, которая приводит к положению, получившемуся на диаграмме №1.



№ 1

**№1:** 1. e4 e5 2. Фh5 Кс6! (защищая конем атакованную пешку e5) 3. Сс4 Кf6?? Ход белых. Вот она — самая «романтическая» позиция в шахматах! Чаще всего она возникает именно после первых ходов королевскими пешками, затем марш-броска ферзем с нападением на королевскую пешку черных. Черные защищают эту пешку ферзевым конем, белые подтягивают резервы в лице белопольного слона. И затем следует наивно-невинный прыжок королевского коня черных с нападением на белого ферзя (3...Кf6).

Здесь играющий черными словно спрашивает у командующего белым

войском: «Я играю защиту двух коней, а вы?» Именно «на вы» идут белые и находят брешь в обороне противника.

Ученики должны найти победное **4. Ф:f7X** (но не 4. С:f7+ Кре7).

Шах и мат! Сколько было сыграно таких партий? Миллионы? Миллиарды?

Практика показывает, что можно сколь угодно долго объяснять ученикам начальных классов, как защищаться от подобного мата, но понимание приходит далеко не сразу. Вроде бы мат покажешь и наиболее эффективную защиту от него, но когда затем даешь ребятам поиграть, начинается всегда нечто любопытное.

Вот характерный случай из практики. Подхожу к паре играющих мальчуганов и вижу, как черные получают «детский мат». Огорченно поджимаю губы: *«Ведь мы же сегодня разучивали защиту!»* В ответ оба противника с улыбкой кивают головами и заявляют: *«А мы уже шестую партию сыграли — три раза я ему «детский мат» поставил и три раза он мне!»* У педагога нет слов...

Но вы должны понять, что это в самом деле очень сложно, и это норма. Поэтому не должны казнить себя и упрекать в неумении работать. Нужно не расстраиваться, а двигаться вперед. Медленно-медленно, можно сказать, ползком.

Постижение детьми шахмат происходит скачкообразно, кто-то может долго буксовать на одном месте, но это иллюзия, — он движется, только результаты такого движения будут видны не сразу. Затем скачок — и труд педагога окупится сторицей. Главными девизами шахматного педагога общеобразовательной школы, который работает с маленькими детьми, должны стать такие: «Медленность и постепенность» и «Не паниковать и не сдаваться».

Возвращаясь к позиции №1 отметим, что «детский мат» объявляется совместными действиями ферзя и слона: матует ферзь, а слон его защищает. Но черные избежали бы мата, если бы вовремя заметили угрозу и вместо вывода второго коня хотя бы передвинули ферзя на соседнее черное поле или двинули на одно поле вперед коневую пешку королевского фланга с контрнападением на ферзя. Но об этом — чуть позже.

**№2:** 1. e4 e5 2. Сс4 Кс6 3. Фf3 Кd4?? Ход белых.

**№3:** 1. e4 e5 2. Фh5 d6 3. Сс4 Кf6?? Ход белых.

**№4:** 1. e4 e5 2. Сс4 Сс5 3. Фh5 Кс6?? Ход белых.

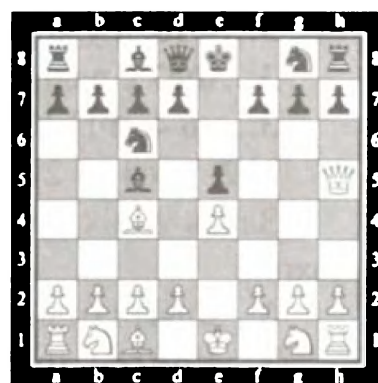
В каждом из указанных случаев решает **4. Ф:f7X** (но не 4. С:f7+, так как король у черного короля есть поля для отступления).



№ 2



№ 3

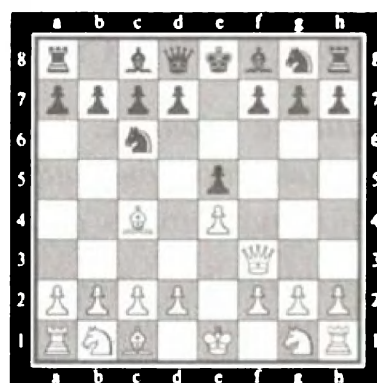


№ 4

Затем ученики раскрывают учебники на с. 23, где приведены четыре диаграммы, в которых черные должны найти защиту от «детского мата». На этом уроке изучаются только две первые диаграммы.



№ 1



№ 2

Сначала вы показываете ученикам, как получились положения на диаграммах — демонстрируете предшествующие ходы:

**№1:** 1. e4 e5 2. Фh5 Кс6! (очень часто дети младшего возраста здесь играют 2...g6?!, пропуская двойной удар с потерей ладьи 3. Ф:e5+ и 4. Ф:h8) 3. Сс4. Ход черных.

Ученики должны проанализировать различные возможности защиты от мата в один ход. Всего их восемь. Первые четыре — неудовлетворительные:

3...Фh4?? (или 3...Фg5??) 4. Ф:f7+! (это еще сильнее, чем взятие ферзя, так как ведет к мату в два хода) 4...Kpd8 5. Ф:f8X.

3...Кре7? 4. Ф:f7+ Kpd6. Здесь у белых не только лишняя пешка, но и атака, развить которую можно, например, ходом 5. b3, с угрозой 6. Са3+.

3...d5? 4. С:d5 с лишней пешкой у белых (слабее 4. ed из-за 4...Kf6).

Оставшиеся четыре способа защиты — приемлемые:

3...Kh6 4. d3 g6 5. Фf3 Kd4 6. Фd1. Наскок белых отбит.

**3...Фf6**, и у черных все в порядке, например, 4. Кс3 Сс5 5. Кf3 g6.

**3...Фе7** с равноправной игрой, например, 4. Кс3 Кf6.

**3...g6** 4. Фf3 Кf6 с отличной позицией у черных.

**№2:** 1. e4 e5 2. Сс4 Кс6 3. Фf3. Ход черных.

Здесь у них примерно те же возможности защиты. Как и раньше плохо:

**3...Фh4??** (или **3...Фg5??**) 4. Ф:f7+ Кpd8 5. Ф:f8X.

**3...Кре7?** 4. Ф:f7+ с лишней пешкой и атакой у белых.

**3...d5?** 4. С:d5 с лишней пешкой у белых.

Как и прежде неплохо:

**3...Kh6** 4. d3 Кd4.

**3...Фf6** и **3...Фе7**.

Есть еще спорное **3...f6** и острое **3...f5** (4. Ф:f5?? d5!).

Но лучший ответ здесь **3...Kf6**, и теперь белым невыгодно играть 4. Фb3 ввиду 4...Kd4! 5. С:f7+ Кре7 6. Фс4 b5!, и белые теряют слона.

***Домашнее задание.** Еще раз, самостоятельно, проанализировать различные способы защиты в положениях, приведенных на с. 23 учебника (на двух верхних диаграммах).*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

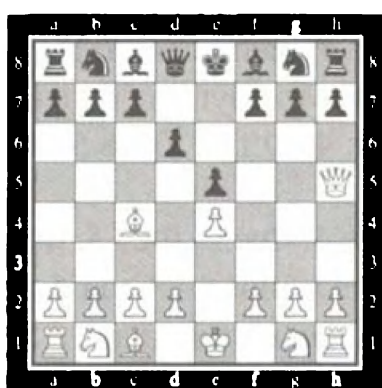
## Урок 10

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Решение заданий. Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДЕСЯТОГО УРОКА

Ученики раскрывают учебники на с. 23, где приведены четыре диаграммы, в которых черные должны найти защиту от «детского мата». На этом уроке изучаются две нижние диаграммы.



№ 3



№ 4

Показываете ученикам, как получились положения на диаграммах — демонстрируете предшествующие ходы:

**№3:** 1. e4 e5 2. Фh5 d6 3. Сс4. Ход черных.

Ученики должны проанализировать здесь различные возможности защиты от мата в один ход.

Следующие — неудовлетворительные:

3...Кре7?? не выручает, так как матует 4. Ф:f7X.

3...Фh4?? (или 3...Фg5??) тоже плохо, так как белые берут ферзя.

3...Се7? 4. Ф:f7+ Kpd7 5. Ф:g7, и черные остались без двух пешек.

3...d5? 4. Ф:e5+ Ke7 5. С:d5 с двумя лишними пешками у белых.

3...Kpd7? 4. Ф:f7+ Фе7, и черные без пешки.

3...Се6? 4. С:e6 g6 (слона нельзя было бить из-за связки) 5. Фh3 fe 6. Ф:e6+, и снова у белых лишняя пешка.

Оставшиеся способы защиты — приемлемые:

**3...Kh6** 4. d3 (создавая типичную угрозу мата: 5. С:h6 gh 6. Ф:f7X; эту идею полезно запомнить) 4...Сg4 (или 4...g6 с хорошей игрой) 5. Фg5 (если белые захотят здесь выиграть пешку, то потеряют фигуру: 5. С:f7+? Kpd7 6. Фg5 Ф:g5 7. С:g5 К:f7) 5...f6, и у черных полноправная игра.

**3...Фf6** 4. Кс3 с6 (препятствуя ходу 5. Кd5) с равенством.

**3...Фe7** 4. Кс3 с6 с дальнейшим 5...Kf6 (хорошо и сразу 4...Kf6), и здесь у белых нет преимущества.

**3...g6** 4. Фf3 Kf6 5. Фb3 Фd7 с отличной позицией у черных.

**№4:** 1. e4 e5 2. Сс4 Сс5 3. Фh5. Ход черных.

В этом варианте у черных под боем пешка e5, поэтому выбор лучших защит здесь невелик.

Сначала, как обычно, рассмотрим худшие из них:

**3...Kpf8??** не выручает, так как матует 4. Ф:f7X. Отметим, что ход **3...Kpf8??** — не редкость в выборе учеников младших классов.

**3...Фh4??** (или **3...Фg5??**) тоже плохо, так как белые берут ферзя.

**3...g6??** 4. Ф:e5+ **Фe7** 5. Ф:h8 с лишней ладьей у белых.

**3...С:f2+??** понапрасну отдает слона после 4. Кр:f2.

**3...Кре7??** 4. Ф:e5+, и черные снова теряют слона. При этом белые могут выиграть чернопольного слона и другим, более удачным способом, по пути прихватив пару пешек: 4. Ф:f7+ Kpd6 5. Фd5+ Кре7 6. Ф:e5+ Kpf8 7. Ф:c5+.

**3...Kh6?** 4. d4!? (или не менее острое 4. Ф:e5+ **Фe7** 5. Ф:g7) 4...d5 (остальное слабее, например, 4...ed 5. Ф:c5, или 4...С:d4 5. Сg5!, или 4...Се7 5. С:h6 с выигрышем фигуры, так как нельзя играть 5...gh ввиду мата 6. Ф:f7X) 5. Ф:e5+ (возможно и 5. С:d5) 5...Фe7 6. Ф:d5 с двумя лишними пешками у белых.

Правильных способов защиты у черных всего два:

**3...Фf6** и **3...Фe7**. Только этими двумя ходами можно одновременно защитить пешки e5 и f7. При выборе данных способов игра может развиваться, к примеру, так:

**3...Фe7** 4. Kf3 d6 5. Кс3 Kf6 6. Фg5 0-0.

**3...Фf6** 4. Kf3 Кс6 5. d3 g6.

В обоих случаях у черных хорошая игра.

Если останется время, предложите ученикам поиграть в шахматы, разбившись на пары и разыграв любой из вариантов, рассмотренных на данном уроке.

***Домашнее задание.** Еще раз, самостоятельно, проанализировать различные способы защиты в положениях, приведенных на с. 23 учебника (на двух нижних диаграммах).*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5-10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 11

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Вариации на тему «детского мата». Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания «Поставь “детский мат”», «Мат в один ход», «Защитись от мата».*

#### НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

В практике каждого мало-мальски бывалого шахматиста есть немало примеров, когда он объявил «быстрый» мат в дебюте. Хотя опытные игроки обычно не играют специально с целью поставить «детский мат» (не выводят ферзя на первых ходах на поля h5 и f3), но бывают и исключения. Иногда случается так, что какой-нибудь имеющий отдаленное представление о шахматах человек уговаривает более опытного партнера сыграть партию-другую. И тогда в шутку искушенный противник иногда играет откровенно «на мат». Причем, как правило, такая примитивная тактика оправдывает себя, и партия завершается за несколько ходов (подобным же образом можно обыграть и некоторые слабые компьютерные программы). Вот подобные примеры из нашей практики. Все эти «партии» сыграны в Москве в 1968 году.

Сухин — Архиреев: 1. e4 e5 2. Cc4 Cb4? 3. Фf3 b5?? 4. Ф:f7X.

Сухин — Денисиков: 1. e4 b6 2. Cc4 Kc6 3. Фf3 Лb8?? 4. Ф:f7X.

Сухин — И.Б.: 1. e4 e5 2. Cc4 Cc5 3. Фf3 Ke7??? 4. Ф:f7X.

Но иногда случается и так, что играющий белыми не стремится непременно объявить мат в дебюте и играет в обычную силу, а возможность «детского мата» возникает и реализуется случайно (как особенность избранного варианта). Вот пример.

Сухин — И.Б.: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kd4 4. Cc4 K:f3+ 5. Ф:f3 Cb4?? 6. Ф:f7X.

Вам следует так учить детей, чтобы ученики мгновенно замечали подобные угрозы мата и находили защиту (пусть на первых порах и не лучшую).

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ОДИННАДЦАТОГО УРОКА

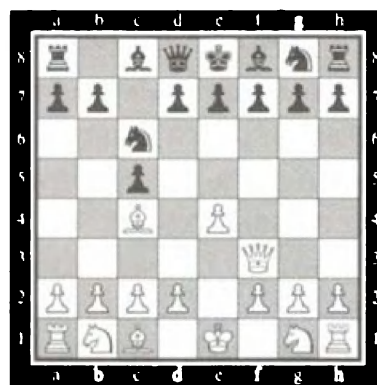
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем они раскрывают учебники на с. 24 («Вариации на тему быстрого мата»), где напечатаны четыре диаграммы, в которых от черных требуется найти защиту от мата. Перед каждой из диаграмм указаны ходы, которые привели игру к позиции на диаграмме.

Вы вместе с учениками анализируете ход игры в рассматриваемых партиях, а в положениях на диаграммах предлагаете ученикам найти различные способы защиты и установить, какие из них лучшие.



№ 1



№ 2

**№1:** 1. e4 c5 (этот ход чаще всего делают гроссмейстеры) 2. Sc4 Kc6 3. Fh5. Ход черных.

Черным грозит мат, к тому же под ударом пешка c5. Ученики должны найти ход **3...e6**, который защищает от обеих угроз (пешку c5 здесь защищает слон f8). Затем черные сыграют 4...Kf6, и белому ферзю придется уйти не солоно хлебавши.

**№2:** 1. e4 c5 2. Ff3 Kc6 3. Sc4. Ход черных.

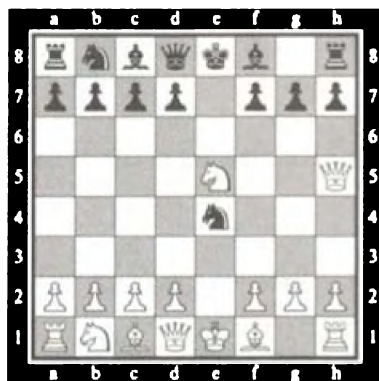
Здесь хорошо для черных 3...e6 и 3...Kf6. Но опытные игроки предпочтут им еще более сильный ход **3...Ke5**. Этим маневром черные не только защищают пешку f7, но и одновременно атакуют белого ферзя и слона. В подобных позициях ферзю придется отступить, и далее обычно следует 4. Fe2 K:c4 5. F:c4 e6 с отличной игрой у черных.

**№3:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. K:e5 K:e4? (правильный ход здесь 3...d6 и только после 4. Kf3 следует играть 4...K:c4 с равной игрой) 4. Fh5? (известен лучший ход 4. Fe2, и теперь отступление черного коня ведет к потере ферзя 5. Kc6+; поэтому на 4. Fe2 черным придется сыграть 4...Fe7 5. F:e4 d6 6. d4 f6 7. Kc3 с преимуществом у белых). Ход черных.

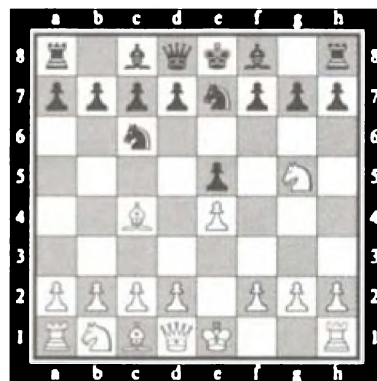
Здесь неплохо и **4...Fe7** и **4...Ff6**. Например, 4...Fe7 5. Sc4 Kd6 6. Cd3 Kc6 с хорошей позицией у черных.

**№4:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Sc4 Kge7? (пассивный ход) 4. Kg5. Ход черных.

Грозит 5. С:f7X, и выбор у черных не богат. Лучше всего 4...d5 5. ed K:d5, и игра сводится к известному в теории варианту (правда, рискованному для черных, но это последствия ошибки на третьем ходу). Можно указать, что невыгодно черным остроумное 4...Kd5 ввиду 5. ed Ф:g5 6. dc Ф:g2 6. Лf1 с лишней фигурой у белых; еще точнее в этом варианте не менее остроумное 5. d3! (временный отказ от взятия коня — чтобы черный ферзь не добрался до пешки g2) 5...h6 6. ed hg 6. dc.



№ 3



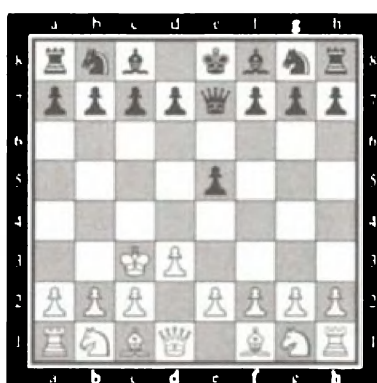
№ 4

Разумеется, вы не должны рассматривать на уроке все варианты, приведенные к партиям №3–4. Главное, чтобы ученики научились видеть угрозу мата в один ход и находить более-менее сносную защиту (без потери материала).

Затем учащиеся раскрывают учебники на с. 25 («Невыгодность раннего ввода в игру короля»), где расположены четыре диаграммы, в которых черные должны объявить мат в один ход. Перед каждой из диаграмм указаны ходы, которые привели игру к данной позиции.



№ 1



№ 2

В каждом из рассматриваемых случаев белый король, видимо, решил в одиночку одолеть армию черных (так мы и говорим на уроке) и отправился в рискованный вояж. Наказание должно последовать незамедлительно.

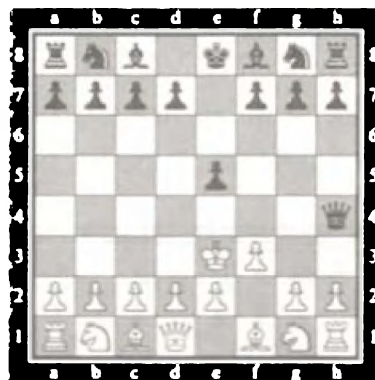
**№1:** 1. f4 e5 2. Kpf2? Фf6 3. Kpf3?? Ход черных.

Ученики должны поставить мат: **3...Ф:f4X.**

**№2:** 1. d3 e5 2. Kpd2? Фe7 3. Kpc3?? Ход черных.  
Дети ищут верный ход: **3...Фb4X.**



№ 3



№ 4

**№3:** 1. d4 e6 2. Kpd2? Фf6 3. Фе1?? Ход черных.

Ученики должны поставить мат: **3...Ф:d4X.**

**№4:** 1. f3 e5 2. Kpf2? Фh4+ 3. Kpe3?? Ход черных.

Ребята должны найти мат: **3...Фd4X.**

***Домашнее задание.** Решить задачи на мат в один ход, приведенные на с. 25 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 12

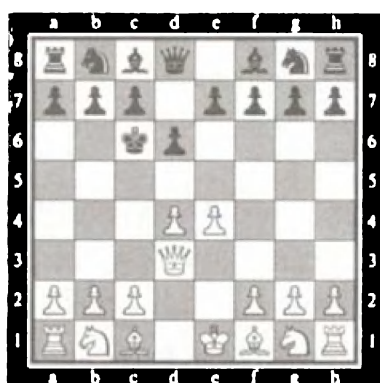
### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Решение заданий. Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВЕНАДЦАТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

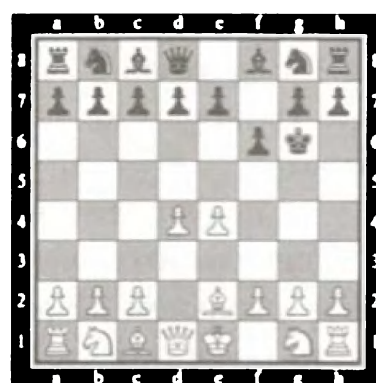
Далее учащиеся раскрывают учебники на с. 26, где в рискованное путешествие опрометчиво отправляется не белый, а черный король.



№ 1



№ 2



№ 3

**№1:** 1. e4 d6 2. d4 Kpd7? 3. Фd3 Kpc6??

Ход белых.

Дети должны найти матующее: **4. Фb5X.**

**№2:** 1. e4 d6 2. d4 Kpd7? 3. Фh5 Kpe6??

Ход белых. К победе ведет **4. Фf5X.**

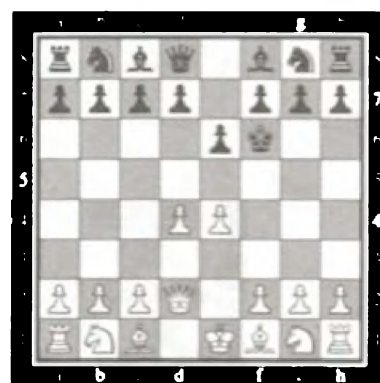
**№3:** 1. e4 f6 2. d4 Kpf7? 3. Се2 Kpg6??

Ход белых.

Ученики ищут ход **4. Ch5X.**

**№4:** 1. e4 e6 2. d4 Kpe7? 3. Фd2 Kpf6??

Ход белых. Матует **4. Фg5X.**



№ 4

Во второй части урока предложите ученикам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

*Домашнее задание. Предложите ученикам найти мат в один ход в тех положениях, приведенных на с. 25–26, которые не были рассмотрены на уроках.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 13

## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых).*

*Наказание «повторюшек». Дидактические задания  
«Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру  
у «повторюшки».*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИНАДЦАТОГО УРОКА

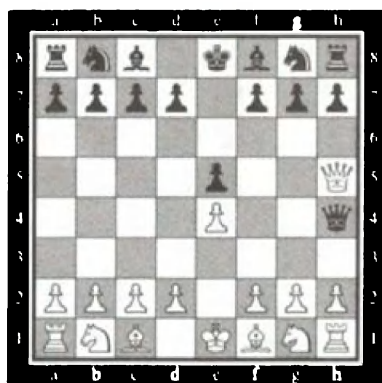
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем они раскрывают учебники на с. 27 («Повторюшка-хрюшка»). В верхней части приведены две короткие партии, в которых черные копируют ходы белых, и на третьем ходу должны остаться без ферзя.

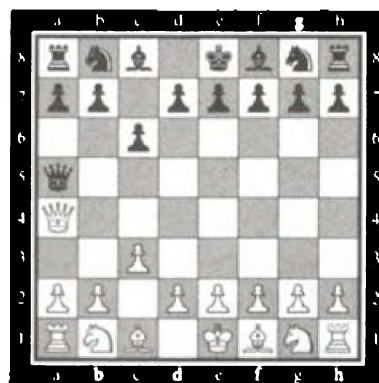
Следует заметить, что «попугайничание» характерно для детей. У дошкольников оно называется эхоталией, не исчезает оно и в младшем школьном возрасте. Порой даже взрослые начинающие шахматисты полагают, что повторяя за белыми все ходы, черные легко сведут партию к ничьей.

Иногда так и случается, но далеко не всегда.

Самые простые примеры и приведены на с. 27 учебника. Перед каждой из диаграмм указаны ходы, которые привели игру к позиции на диаграмме.



№ 1



№ 2

Эти позиции возникли после следующих ходов:

**№1:** 1. e4 e5 2. Фh5 Фh4?? (черные опрометчиво повторили диагональный ход белого ферзя). Ход белых.

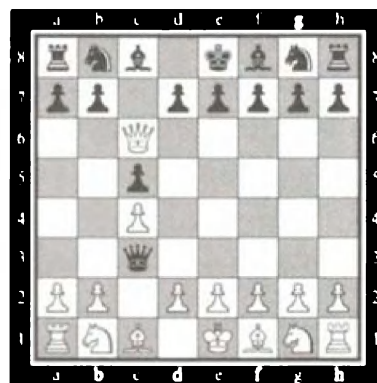
Вы предлагаете ученикам: «*Выиграй ферзя у «повторюшки»*». Ребята с удовольствием бьют черного ферзя: **3. Ф:h4**.

**№2:** 1. c3 c6 2. Фa4 Фa5?? (практически то же самое, что происходило в партии №1 на королевском фланге, в партии №2 приключилось на ферзевом флаге). Ход белых.

Практика показывает, что теперь, не дожидаясь вашего предложения проучить «повторюшку», ребята мгновенно сбивают с доски черного ферзя: **3. Ф:a5**.



№ 1



№ 2

Далее рассматриваете другие партии, из которых видно, как бездумное копирование ходов противника может привести к мату уже на четвертом ходу партии (с. 27 учебника — нижние диаграммы).

Предваряя данные задания, можете рассказать ученикам такую историю:

— Однажды один умный и хитрый мальчик Ален предложил своему папе, который до той поры у него всегда выигрывал: «Папа, давай сегодня поиграем с тобой немного по-иному. Ты у меня чемпион, что тебе стоит сделать мне маленькую уступку?»

Папа удивился: «Какую уступку?»

Ален ответил: «Ну, ты только три хода за мной повторишь, а затем будем уже нормально играть, и ты сможешь любые ходы делать».

Папа подумал: «Всего-то три хода? Даже, если за эти три хода я проиграю Алену ферзя, то и без ферзя его без труда обыграю» и согласился.

Итак, Ален играет белыми, а его папа — черными. И вот как развивались события в этой партии:

**№1:** 1. d4 d5.

«Такой ход и повторить приятно!», — прокомментировал папа.

2. Фd3 Фd6.

«Так рано вводить в игру ферзя, конечно, нехорошо, но это не страшно, мне осталось повторить всего только один ход, а уж дальше то я легко выиграю», — сказал Алену папа.

3. Фh3?? (это очень плохой ход, так как ферзь становится под удар черного слона, но по правилам этой партии, черные не имеют возможности ферзя взять, так как обязались повторить ход белых).

3...Фh6??

«Противно повторять такой глупый ход, но, раз уж договорились, то так и быть», — проворчал папа, сыграв ферзем на поле h6 и добавил. — «Ну теперь держись, сынок!»

В ответ на это Ален звонко засмеялся: «Теперь ты держись, папа!» И сыграл...

Здесь вы делаете паузу и предлагаете ученикам самим догадаться, как сыграл Ален.

После непродолжительных поисков ребята находят, что Ален здесь поставил мат: **4. Ф:c8X**.

Можете добавить, что это была первая партия в жизни, в которой Ален выиграл у своего отца. И, что, если у ребят тоже такие папы, что всегда обыгрывают своих детей, то можно попробовать сыграть с ними так же, как и Ален.

В нашей практике мальчики нередко вздыхают: «А мой папа не согласится на такие условия!»

На это мы отвечаем им: «А вы скажите своему папе, что Игорь Георгиевич очень просил сыграть именно так».

Добавим, что на третьем ходу белые могли играть и иначе: 3. Фf5, и после 3...Фf4 поставить точно такой же мат 4. Ф:c8X.

Потом можете сказать, что Ален предложил папе еще раз сыграть на таких же условиях. Папа согласился, но и сам поставил свое условие — белые не имеют права на первом ходу играть пешкой «d» (чтобы не повторилась та же сама партия).

Ален улыбнулся, и они начали вторую партию.

**№2:** 1. c4 c5 2. Фa4 Фa5??

«Так я и думал! Сейчас ты съешь моего ферзя. Но я и без него тебя легко одолею!» — хмыкнул здесь папа Алена.

Но неожиданно последовало невероятное

3. Фc6??

«Что такое?» — поразился папа. — «Ферзь идет под три боя! Но побить я его пока не могу, так как должен повторить и этот диковинный ход.

3...Фc3??

В ответ на это Ален снова засмеялся и сказал: «Теперь держись, папа!» И сыграл...

Здесь ученики должны догадаться, что и в данном случае к мату в один ход ведет **4. Ф:c8X**.

После этого ребята знакомятся с диаграммами №3 и №4, приведенными на с. 28 учебника.

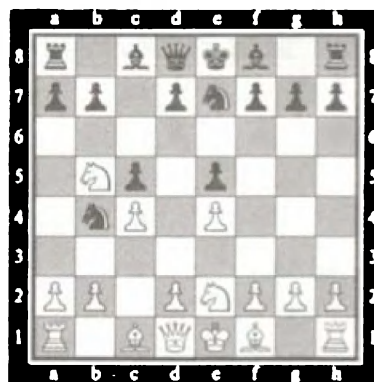
В каждой из них белые начинают и объявляют мат в один ход. А получились эти положения после следующих вступительных ходов (в учебнике сами партии не приводились):

**№3:** 1. e4 e5 2. Сb5? Сb4? (лучше 2...с6, прогоняя слона) 3. Крf1? (потеря времени) Крf8? 4. d4 d5? (лучше было разменяться пешками) 5. de de?? (следовало смириться с потерей пешки). Ход белых.

Вы предлагаете ученикам поставить мат в один ход «повторюшке». Ребята легко находят верный путь: **6. Ф:d8X**.



№ 3



№ 4

**№4:** 1. e4 e5 2. c4 c5 3. Кc3 Кc6 4. Кge2 Кge7 5. Kb5 (потеря времени — ловушечный ход) 5...Kb4?? (следовало играть 5...d6 или 5...Kg6). Ход белых.

Следует обнаружить ход **6. Kd6X**.

**Домашнее задание.** Еще раз напомните ученикам, что дома они могут попробовать разыграть с родителями «партию-повторюшку». Не обязательно с папой. Можно и с мамой, дедушкой, бабушкой, старшим братом или сестрой.

Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.

## Урок 14

## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Решение заданий. Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕТЫРНАДЦАТОГО УРОКА

В начале урока вы выясняете, удалось ли ученикам разыграть дома «партию-повторюшку». В этой части урока впечатлений, как правило, предостаточно!

После этого ребята знакомятся с диаграммами №5–7, приведенными на с. 28 учебника.



№ 5



№ 6

**№5:** 1. g4 g5 2. f4? f5? 3. Kf3 Kf6 4. gf gf 5. Ke5? (второй ход в дебюте одним и тем же конем — потеря времени) 5...Кс4? 6. f6? (лучше 6. e3 с угрозой 7. Фh5X) 6...f3?? (правильно 6...К:f6). Ход белых.

Ученики должны найти матующий ход пешкой: **7. f7X**.

**№6:** 1. Kf3 Kf6 2. g3 g6 3. Kd4? (потеря времени) 3...Kd5? 4. Ch3 Ch6 5. Cg4? (второй ход слоном — потеря времени) 5...Cg5? 6. h4 h5?? (черные не замечают, что их слон погибнет из-за связки) 7. hg! hg?? Ход белых.

Ребята должны поставить мат ладьей: **8. Л:h8X**.



№ 7



№ 8

**№7:** 1. g4 g5 2. Cg2 Cg7 3. Kf3 Kf6 4. Лf1? (лучше 4. К:g5) 4...Лf8? 5. Kd4? Kd5? 6. Kf5 Kf4?? Ход белых.

Дети ищут решающий ход конем: **7. К:g7X.**

**№8:** 1. e4 e5 2. d4 d5? 3. de de 4. Cg5?? (правильно 4. Ф:d8+, лишая черных возможности рокировать) 4...Cg4?? (конечно же, следовало бить слона ходом 4...Ф:g5). Ход белых.

Ученики должны найти матующий ход ферзем: **5. Ф:d8X.**

Если останется время, то предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

***Домашнее задание.** Решить задачи на постановку мата в один ход, приведенные на с. 28 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 15

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание «Выведи фигуру».*

#### НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Прежде чем перейти к следующей части курса педагог сам должен внимательно изучить приведенный ниже текст, который конспективно уже предлагался ему в пособии первого года обучения.

Итак, разыгрывая с детьми те или иные положения дидактических игр, вы уже могли убедиться в том, что в большинстве из них торжествует сила (ферзь сильнее ладьи, ладья сильнее коня, конь сильнее пешки и т.п.).

Поэтому, если в шахматной партии одному из партнеров удастся выиграть ладью, слона, а порой и пешку (при прочих равных условиях), то для высококвалифицированного шахматиста не составит большого труда одержать победу.

Шахматная партия — игра на уничтожение. На уничтожение короля. Добиться этого непросто. Если мы с первых дебютных ходов попытаемся атаковать вражеского короля, то такая стратегия может оказаться успешной только против малоискушенного противника, который в какой-то момент грубо ошибется. Опытный же противник без труда отразит скороспелую, неподготовленную атаку (которая не вытекает из требований позиции).

Как же играют бывалые шахматисты? Они стараются как можно быстрее ввести в игру свои фигуры (кроме пешек; в дебюте один-два хода пешками, не больше). Сначала выводятся кони, слоны, для чего делается один-два хода пешками, выполняется рокировка, затем ходят ладьи, ферзь.

Если подходить к дебюту несколько догматично, то можно сказать, что преимущество в начале игры имеет тот противник, который ввел в игру наибольшее число фигур (поэтому не следует играть без крайней необходимости одной фигурой два раза). Так бывает не всегда, но подобный постулат позволит приучить детей быстрее развивать все фигуры. Мы это объясняем детям так: *«Каждой фигуре хочется поиграть (принять участие в игре). Поэтому каждым ходом нужно вводить в игру новую фигуру».*

На какие позиции следует ставить свои фигуры в дебюте? Руководствуйтесь следующими соображениями:

- фигуры, в первую очередь легкие, должны занимать активные позиции, контролирующие наибольшее количество полей (как правило, это центральные поля и поля, с которых центр берется под контроль);
- фигуры должны занимать безопасные позиции, откуда фигуры противника не смогут их согнать;
- развивая свои фигуры, надо одновременно препятствовать выходу фигур противника на активные позиции;
- фигуры следует располагать гармонично: они должны не дублировать друг друга, а дополнять, стараясь взять под контроль как можно больше центральных полей и полей, примыкающих к центру.

При этом всегда помните, что шахматы славятся не столько своими правилами, сколько исключениями из них. Если противник совершает грубую ошибку, то следует руководствоваться уже не общими рассуждениями, а требованиями позиции. Т.е., если это выгодно в той или иной ситуации, то можно и даже нужно делать подряд несколько ходов одной и той же фигурой, рано ввести в бой ферзя или ладью и т.п.

Почему, к примеру, невыгодно в дебюте выводить ферзя далеко вперед, ученики и вы уже убедились — там он может подвергнуться нападению пешек и легких фигур противника и вынужден будет бесславно отступить.

Так же и легкие фигуры: если они займут активные, но неустойчивые позиции, то будут атакованы лавиной неприятельских пешек.

Если мы проанализируем типичную партию, сыгранную сильными шахматистами, то сможем наблюдать, как в дебюте они незамедлительно вводят в игру свои фигуры, активно воздействуя ими на центр, компактно располагают свои силы.

При точной игре их партия завершится вничью. Если же один из партнеров ошибется, позволив другому, к примеру, начать создавать угрозы неприятельским фигурам то в одной, то в другой части доски, то может создаться такое положение, когда слабейшая сторона

- 1) будет вынуждена проиграть пешку
- или 2) оттянуть на ее защиту несколько фигур, защищавших, к примеру, короля.

Оба пути нередко могут привести к проигрышу, но характер борьбы будет разным. Во втором случае, пожалев

пешку, слабейшая сторона попадает под матовую атаку (противник воспользуется перевесом в силах на важнейшем участке доски). А в первом случае слабейшая сторона отдает пешку: тут противник разменивает все фигуры, проводит лишнюю пешку в ферзи и выигрывает.

В дебюте игроки стремятся к быстрейшему развитию своих фигур, при этом иногда жертвуя материал, чаще всего пешку (такой дебют называют **гамбитом**). Если противник принимает жертву, возникает еще одна типичная картина борьбы. Вот, скажем, белые пожертвовали пешку, опередив черных в развитии на два-три хода (или, как говорят шахматисты, **темпа**). Это позволяет белым первыми начать создавать угрозы фигурам неприятеля на разных участках доски. И теперь черные:

- либо смогут постепенно нейтрализовать все угрозы и сохранить лишнюю пешку;
- либо попадут под матовую атаку;
- либо потеряют больше чем одну пешку;
- либо вернут пешку обратно и уравниют шансы.

В шахматах особую ценность имеют время, пространство и материал.

**Время** — это преимущество в развитии,

**пространство** — обладание большей частью доски (одна из сторон держит под боем большее число полей, ограничивая подвижность фигур противника, теснит их),

**материал** — достижение материального превосходства.

Подчас можно наблюдать, как один вид преимущества трансформируется в другой. Например, преимущество во времени приводит к выигрышу материала.

И за эти три фактора позиции с первых же дебютных ходов между партнерами разгорается яростное сражение.

При этом каждой стадии шахматной партии присущи свои принципы. В дебюте важнейшими принципами являются:

- быстрейшее развитие фигур;
- борьба за центр;
- безопасное положение короля;
- гармоничное расположение пешек.

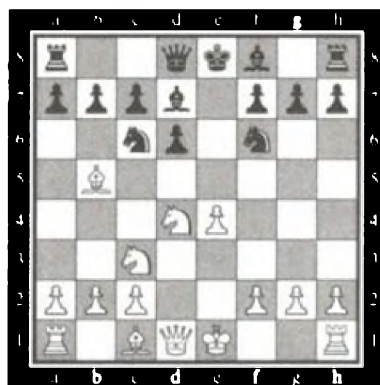
На пятнадцатом уроке пойдет речь о первом из них — **быстрейшем развитии фигур**.

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТНАДЦАТОГО УРОКА

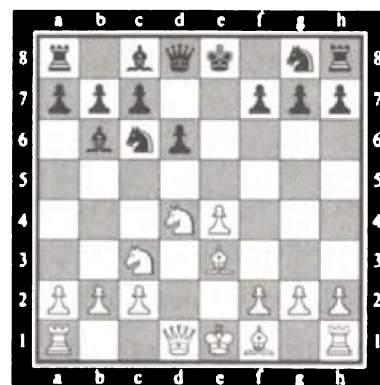
Ученики раскрывают учебники на с. 29, где приведены четыре диаграммы, иллюстрирующие типичные дебютные положения после шестого хода черных. В них фигуры обеих сторон расположены компактно. Вот эти положения.



№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

В учебнике не указаны ходы, которые привели партии к таким положениям. Ниже мы их даем с комментариями. Итак, разыгрывая дебют, противники стараются как можно быстрее мобилизовать к бою все наличные силы, стараясь каждым ходом вводить в игру новую фигуру. При этом следует тщательно продумывать, на какие именно поля выгодно развивать фигуры. Это должны быть такие поля, откуда их трудно будет согнать. К при-

меру, коней и слонов нужно ставить туда, где на них не могут безнаказанно напасть неприятельские пешки.

Вы объясняете ученикам, что первым дебютным принципом является **быстрейшее развитие фигур**.

И приводите следующие примеры.

**№1:** 1. e4 e5 2. Kf3! (с точки зрения развития сил у белых есть и другие примерно равноценные ходы: 2. Kc3, 2. Cc4 и даже более пассивное 2. d3) 2...Kc6! (неплохо и 2...Kf6, и 2...d6) 3. Kc3 (или 3. Cc4, или 3. Cb5; последний ход чаще всего совершают гроссмейстеры) 3...Kf6 (все кони в игре!) 4. Cc4 (или 4. Cb5, или 4. d4) 4...Cc5 (вошли в игру и по одному слону, теперь следует открыть дорогу другим слонам) 5. d3 d6 6. Cg5 h6 (подобные ходы пешками бывают порой полезными, чтобы выяснить намерения белого чернополюсного слона, которому теперь придется определиться, что делать дальше — пойти на размен или отступить; слон на поле g5 расположен неустойчиво, так как здесь он подвержен атаке пешкой). Ход белых.

Далее может последовать: 7. С:f6 (хуже 7. Ch4, так как черные пешки могут продолжать преследовать слона, загоняя на пассивную позицию ходом 7...g5) Ф:f6 8. Kd5 (атакуя одновременно ферзя и пешку c7) 8...Фd8 с отличной игрой у черных.

**№2:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kf6 4. Kc3 (опять все кони обоих противников вошли в игру на активные позиции) 4...d6 5. d4 ed 6. K:d4 (теперь белый конь расположен еще активнее) 6...Cd7 (защищая коня c6 и одновременно вводя в игру белопольного слона). Ход белых.

Затем можно продолжать так: 7. Ce3 Ce7 (вот и все слоны вошли в игру) 8. 0-0 0-0 (сделаны рокировки). Обе стороны готовы к бою.

**№3:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 (белые открывают дорогу чернопольному слону) 3...ed 4. K:d4 (конь уже делает второй ход — это минус, но зато он расположился более активно и вдобавок открыта диагональ для чернопольного слона) 4...Cc5 (так как белые потеряли время на два хода одним и тем же конем, то черные получили возможность немного поатаковать белых) 5. Ce3 Cb6 (активнее здесь 5...Фf6, в данном случае ранний ввод в игру ферзя оправдан тем, что фигурам белых трудно до него добраться) 6. Kc3 d6. Ход белых.

Далее может последовать: 7. Ce2 Kf6 (все легкие фигуры в игре) 8. 0-0 0-0. Задачи дебюта решены обеими сторонами.

**№4:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 (контрнападение) 3. K:e5 d6! (как мы уже писали, здесь слабее 3...K:e4, из-за 4. Фе2 с лучшей игрой у белых; к примеру, в партии Сухин — И.С., 1968, черные попались в известную в теории ловушку: 4...Kf6?? 5. Kc6+, и черные сдались, так как теряют ферзя) 4. Kf3 K:e4 5. d4 d5 6. Cd3 Ce7. Ход белых.

Далее может последовать: 7. 0-0 Kc6 с примерно равной игрой.

Изучая с учениками партии №1–4, не спешите сразу диктовать им приведенные ходы. Лучше предоставьте детям возможность угадать каждый последующий ход. При этом дети должны мотивировать предлагаемые ими ходы, ориентируясь на быстрое развитие боевых сил. Это станет первичным тренингом задания «Выведи фигуру», о котором более детально пойдет разговор на следующем занятии.

Разумеется, если вы пока еще не искушены в тонкостях шахматной игры, то вам иногда может быть не просто давать объективную оценку тем или иным предлагаемым учениками ходам. Но это не должно вас смущать — просто старайтесь не отступать далеко от текста, приведенных выше учебных партий.

Во многих позициях у партнеров существует большой выбор примерно равноценных продолжений, вы предлагаете детям на уроке лишь один из вариантов развития событий.

*Домашнее задание. Постараться сыграть дома с родителями шахматную партию с таким условием, что каждым из девяти первых ходов каждый из противников должен вводить в игру новую фигуру. С записью этих первых девяти ходов. И еще одно условие — не атаковать пешками легкие фигуры противника в течение первых девяти ходов (ведь, в этом случае легкой фигуре нужно будет сделать второй ход, чтобы уйти из-под удара). Разумеется, подобные ограничения могут привести к тому, что игрокам придется порой отказываться от совершения лучших ходов. Однако крайне важно приучать учеников к тому, что в игре должны принимать участие все фигуры. Пример подобной партии:*

*1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Ce7 4. Kc3 d6 5. 0-0 Kf6 6. d3 0-0 7. Ce3 Cg4 8. Фе2 Фd7 9. Лад1 Лад8.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 16

## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Решение задания «Выведи фигуру». Игровая практика.*

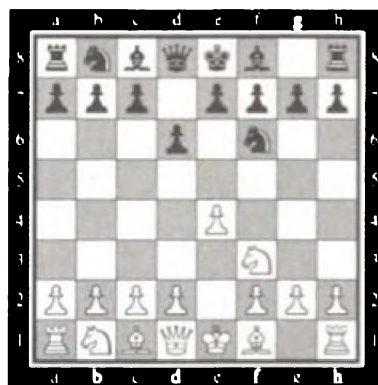
## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ШЕСТНАДЦАТОГО УРОКА

В начале урока кто-нибудь из учеников (по желанию) выходит к демонстрационной доске и показывает девятиходовый фрагмент сыгранной дома партии. А остальные ученики выступают в роли экспертов и определяют, удалось ли партнерам следовать условиям домашнего задания — каждым ли ходом выводилась новая фигура.

Затем ребята раскрывают учебники на с. 30, где приведено задание «Выведи фигуру» и требуется обосновать выбор хода в том или ином положении. Вот они.



№ 1



№ 2

**№1:** 1. e4 d5 2. ed Ф:d5. Ход белых.

Ученики здесь часто предлагают различные ходы за белых. Лучшая возможность: **3. Кс3!** Это ход хорош тем, что белые вводят коня с темпом (конь занимает отличное поле и нападает на вражеского ферзя, вынуждая его сделать второй ход подряд и потерять время).

Далее может последовать, к примеру: 3...Фа5 4. d4 Кf6 5. Кf3. Или 3...Фе5+ 4. Се2 Кс6 5. Кf3, выигрывая еще один темп (ход) для развития. Все эти варианты рассматривать на уроке не обязательно (в целях экономии времени), главное, чтобы учащиеся нашли и мотивировали ход 3. Кс3. Это же касается и приводимых дальше примеров.

Не так хорошо 3. с4, так как этот ход не способствуют развитию сил белых и отнимает у белопольного слона хорошее поле с4. Черные могут ответить на это 3...Фа5. И все же еще раз повторим — все вы-

сказанные нами здесь и далее соображения не должны стать догмой, это не более чем некоторые ориентиры в мире дебютной теории.

Для учеников важно, прежде всего, научиться налаживать взаимодействие сил, почувствовать гармонию фигур в атаке и защите.

А для дебюта в целом — **научиться выбирать оптимальное поле стоянки для каждой из легких фигур.**

**№2:** 1. e4 d6 2. Kf3 Kf6. Ход белых.

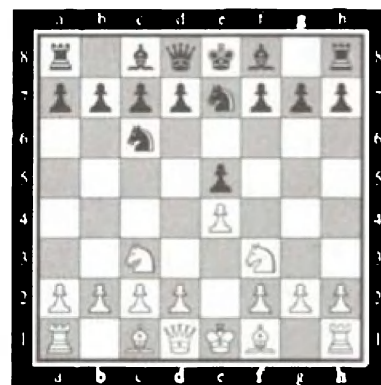
Черные атаковали конем белую пешку e4, и ребята должны найти лучший ход **3. Кс3**.

Плохо было бы 3. Cd3?, так как на этом поле слон мешает дальнейшему движению пешки «d» (которое потребуется для того, чтобы ввести в игру белого чернопольного слона). Здесь уместно вспомнить фразу Эмануила Ласкера: *«Не ходите в начале партии дважды одной и той же фигурой, но ставьте ее сразу на правильное место»*. Поле d3 не является правильным местом, так как слону оттуда придется вскоре отступить. Возможно, но пассивно 3. d3, так как белопольный слон в дальнейшем не сможет войти в игру на поле c4 (одно из лучших мест стоянки для этого слона).

Невыгодно белым и контрнападение 3. e5, так как на это последует 3...de, и белым придется сделать второй ход подряд королевским конем (чтобы не остаться без пешки). И после 4. К:e5 черные могут атаковать белого коня ходом 4...Kbd7, с отличной игрой у черных (у черных в игре уже две легкие фигуры, а у белых только одна).



**№ 3**



**№ 4**

**№3:** 1. e4 e5 2. Кс3 Кс6 3. Сс4 (это поле хорошо для слона уже тем, что он не может быть здесь атакован в ближайшее время пешками противника) 3...d6. Ход белых.

Две легкие фигуры белых уже вошли в игру, чернопольный слон пока этого не может сделать, а вот королевский конь — может. Оптимальным и будет ход **4. Кf3**. Возможно, но более пассивно 4. Kge2 (здесь конь удален от лагеря черных и не сможет сразу пойти в атаку, если противник совершит ошибку).

Также возможно 4. d3, на что черные сыграют 4...Kf6 с равной игрой.

Почему ход 4. Kf3 здесь наилучший? Потому что: 1) конь выходит на активную позицию, 2) он подготавливает рокировку белых. и 3) черные более ограничены в выборе ходов, чем при других ходах белых.

К примеру, теперь за черных невыгодно играть 4...Kf6 из-за 5. Kg5 с выигрышем пешки (которую черным лучше всего отдать ходом 5...d5 6. ed; не выручает черных 5...Cg4, из-за 6. C:f7+ Kpd7 7. f3).

Очень интересные события могут развернуться, если в ответ на 4. Kf3 черные сыграют 4...Cg4 (связывая белого коня и планируя усилить действие этой связки ходом 5...Kd4). На это последует 5. h3, и здесь черным нельзя отступить слоном на поле h5 (что обычно выгодно черным, но не здесь). Так как на 5...Ch5 последует 6. K:e5!!, жертвуя ферзя и выигрывая пешку. Принимать жертву нельзя: 6...C:d1? 7. C:f7+ Kpe7 8. Kd5X! (вариация мата Легалья). Поэтому придется сыграть, например, 6...K:e5 (или 6...de 7. Ф:h5) 7. Ф:h5 K:c4 8. Фb5+ c6 9. Ф:c4 с лишней пешкой и лучшей позицией у белых. Подобная партия у нас приключилась в детстве, где автор играл черными. Это для гроссмейстеров лишняя пешка — огромное достижение, а в партиях детей лишняя пешка далеко не всегда предопределяет результат партии (так и случилось — нам в дальнейшей борьбе удалось взять вверх). Но вы должны учить детей находить лучшие возможности, скрытые в той или иной позиции, при этом даже лишняя пешка постепенно должна стать для ребенка значительным достижением (при прочих равных условиях, если это не ведет к большой потере времени).

Следует заметить, что в шахматах очень часто к одной и той же позиции приходят после различных начальных ходов. К примеру, указанный выше мат Легалья однажды случился в партии Сухин — Косыркин (Москва, 1968) после таких первых ходов: 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Cc4 Cg4 4. Kc3 Kc6 5. h3 (сразу 5. K:e5? проигрывает коня после 5...K:e5!) 5...Ch5 6. K:e5! C:d1? 7. C:f7+ Kpe7 8. Kd5X.

Кстати, кто такой Легаль? Легаль де Кермюр — один из сильнейших французских шахматистов середины и конца XIX века. Он первым (по официальным источникам) осуществил указанную жертву ферзя. Но историки до сих пор не пришли к единому мнению по поводу года, в котором была сыграна партия Легаль — Сен-Бри (Париж, 1750 или 1787) и ее точного текста.

Предположительно, Легаль дал своему противнику фору — ладью a1 (т.е. играл без этой ладьи), и текст партии был таким: 1. e4 e5 2. Cc4 d6 3. Kf3 Cg4 4. Kc3 g6 5. K:e5!! C:d1? 6. C:f7+ Kpe7 7. Kd5X (в та-

ком виде партия приведена в энциклопедическом словаре «Шахматы», 1990, с. 199).

**№4:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kge7 (пассивный ход). Ход белых.

Учащиеся должны найти лучший ход **4. Сс4**. Белопольный слон занимает оптимальное поле, контролируя центр и «присматриваясь» к пешке f7. Если теперь 4...d6, то 5. Kg5 выигрывает пешку (как в рассмотренных ранее вариантах). Теряет пешку и 4...Ka5 5. K:e5 K:c4 6. K:c4. Поэтому черным придется играть 4...Kg6 или 4...h6.

Более пассивно за белых 4. Ce2.

Невыгодно здесь 4. Sb5 из-за 4...a6, и слону придется разменяться (что здесь невыгодно, так как второй черный конь, побив слона, перейдет на лучшую позицию — с6) или отступить (а зачем тогда было играть на b5?).

Не так хорошо в данном положении и 4. d4 (очень часто этот ход бывает хорош, но не здесь), ввиду варианта 4...ed 5. K:d4 K:d4 6. Ф:d4, и теперь черный конь уходит с неудачного поля e7 на с6, с темпом атакуя белого ферзя.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары, и, стараясь каждым ходом развивать новую фигуру.

**Домашнее задание.** Предложите ребятам сделать ходы 1. e4 e5 и сосчитать: сколько различных ходов имеется в распоряжении белых в этом положении (ответ: 29). А также ученики должны установить, какой второй ход белых (после 1. e4 e5) самый...плохой (это 2. Сa6, теряющий слона ввиду 2...ba).

Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.

## Урок 17

## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?»*

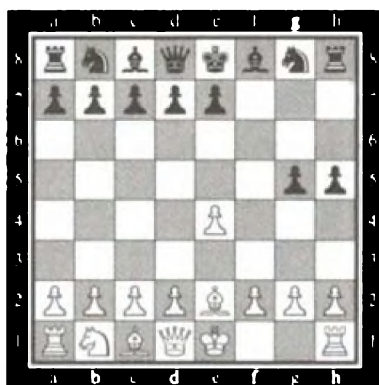
## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СЕМНАДЦАТОГО УРОКА

В начале урока ученики демонстрируют решение домашнего задания.

Затем ребята раскрывают учебники на с. 31, тема «Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур», задание «Объяви мат в два хода». Там приведены тексты четырех коротких партий и даны четыре вот такие диаграммы.



№ 1



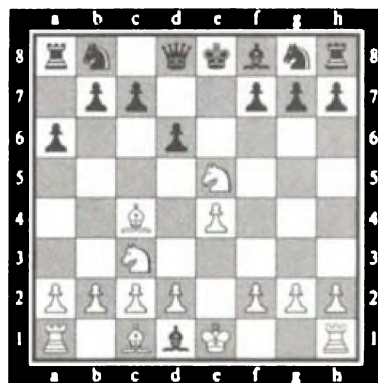
№ 2



№ 3

В каждом из рассматриваемых случаев черные понапрасну тратили время (как в произведении Е. Шварца «Сказка о потерянном времени»), и вот к чему это привело.

**№1:** 1. e4 f6 (этот отнимает у черного королевского коня лучшее поле и ослабляет позицию короля; начинающим шахматистам следует с большой осторожностью относиться к пешке «f» и играть ей в крайних случаях) 2. Kf3 g5? (снова потеря времени) 3. K:g5! (здесь у белых был и еще один интересный ход 3. Ke5! с теми же идеями) 3...Kh6? (черные сообразили, что нельзя играть 3...fg? из-за 4. Фh5X, но и сделанный ход не спасает). Ход белых.



№ 4

Ученики должны здесь догадаться, как белые ставят мат в два хода: **4. Фh5+ Kf7 5. Ф:f7X.**

**№2:** 1. e4 f6 2. Kf3 g5? 3. K:g5! h5 (в предыдущей партии черные сыграли 3...Kh6 и получили мат в два хода, теперь они находят иную защиту, но и она не выручает) 4. Ce2 fg? (ведет к быстрому проигрышу, но спасения уже не было, например, 4...e6 5. C:h5+ Л:h5 6. Ф:h5+ Кре7 7. Фh7+ Kpd6 8. Kf7+ с выигрышем ферзя). Ход белых.

Ребята обычно легко находят верное решение: **5. C:h5+ Л:h5 6. Ф:h5X.**

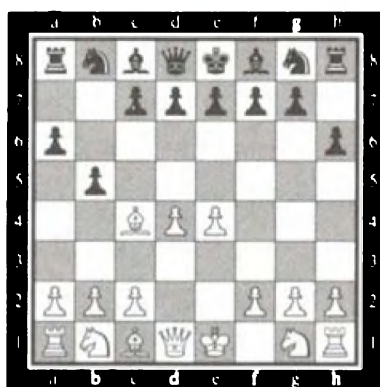
**№3:** 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Cc4 Kc6 4. c3 Kge7? (до сих пор черные играли терпимо, но сейчас перекрывают конем диагонали, по которым действуют слон и ферзь, и сразу попадают в трудную ситуацию; следовало играть 4...Ce7 5. Фb3 Kh6 6. d4 Ka5 7. Фа4+ c6 или 4...Ce6 5. C:e6 fe 6. Фb3 Фс8, или 4...Ka5, так как слон очень сильно расположен на c4, и его полезно потревожить) 5. Фb3 f5?? (пешка уходит из-под боя, но... гибнет король). Ход белых.

Здесь ученики должны найти часто встречающийся в подобных позициях маневр: **5. Cf7+ Kpd7 6. Фе6X.**

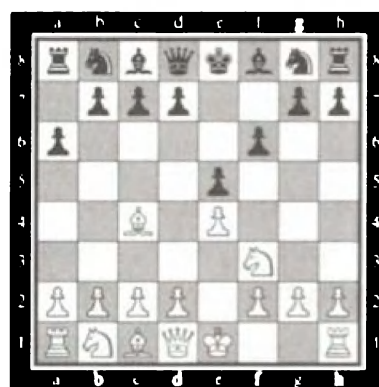
**№4:** 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Cc4 Cg4 4. Kc3 a6? (потеря времени) 5. K:e5!! (вариация мата Легалья) 5...C:d1? (следовало примириться с потерей пешки 5...de 6. Ф:g4). Ход белых.

Учащиеся ищут симпатичный маневр: **6. C:f7+ Кре7 7. Kd5X!**

Далее ребята раскрывают учебники на с. 32, где приведено задание «Выигрыш материала» и даны четыре диаграммы.



№ 1



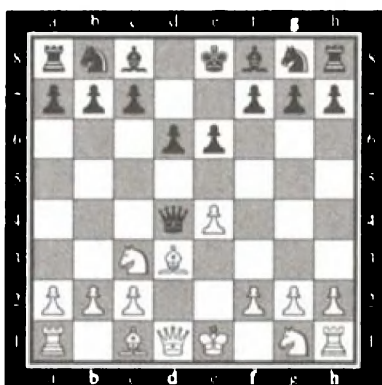
№ 2

**№1:** 1. e4 a6 2. d4 h6 (черные теряют второй темп подряд) 3. Cc4 b5? (черные каждым ходом теряли время, как их наказать за это?). Ход белых.

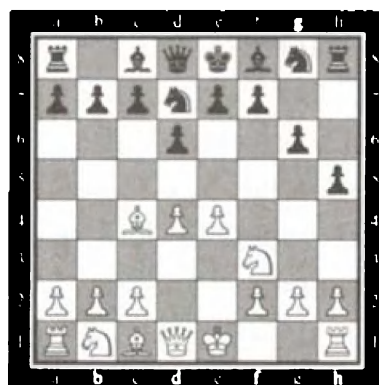
Ребятам нужно найти следующий поучительный маневр: **4. C:f7+! Кр:f7 5. Фh5+ g6** (к мату приводило 5...Kpf6 6. Фf5X или 5...Кре6 6. Фf5+ Kpd6 7. Фd5X; в последнем варианте матует и другой порядок ходов: 6. Фd5+ Kpf6 7. Фf5X) 6. Фd5+ и 7. Ф:a8. В результате комбинации белые приобрели качество и пешку.

**№2:** 1. e4 e5 2. Сс4 а6 (потеря времени) 3. Кf3 f6? Ход белых.

Еще одно полезное для разыгрывания положение. Ученики должны пожертвовать коня: **4. К:e5!** (хорошо и простое 4. d4 с преимуществом) 4...fe? (не выручало острое 4...d5 ввиду 5. Фh5+ g6 6. К:g6! hg 7. Ф:h8 dc 8. Ф:g8, и белые выигрывают; черным следовало защищаться иначе: 4...Фe7!, и теперь рискованно для белых идти на выигрыш качества путем 5. Кf7 Ф:e4+ 6. Фe2 Ф:e2+ 6. Кр:e2 d5 7. С:d5 Ке7 8. К:h8 dc, так как коню не выбраться из угла; поэтому вместо 5. Кf7 белым следует сыграть 5. Кf3 Ф:e4+ 6. Се2 или 5. Кg4 Ф:e4+ 6. Ке3 с лучшей позицией у белых; вместе с тем невыгодно для белых 5. Фh5?+ g6 6. К:g6 Ф:e4+ 7. Се2 Ф:g6, и у черных лишняя фигура) 5. Фh5+ g6 (5...Кре7? 6. Ф:e5X) 6. Ф:e5+ Фe7 7. Ф:h8 Ф:e4+ 8. Се2 Ф:g2 9. Лf1 с лишним качеством у белых.



№ 3



№ 4

**№3:** 1. e4 e6 2. d4! (две пешки в центре — это не только красиво, но и сильно) 2...d6 (пассивный ход, не встречающийся в партиях опытных шахматистов; обычно играют 2...d5, атакуя пешечный центр белых) 3. Сd3 Фf6 (потеря времени) 4. Кс3 Ф:d4?? (ход любой другой фигурой был бы лучше — черных губит «пешкоедство»). Ход белых. Ученики ищут хитрый ход — открытое нападение, шах с выигрышем ферзя: **5. Сb5+ c6** (еще хуже 5...Кс6 6. Ф:d4, и из-за связки черный конь не может побить белого ферзя) 6. Ф:d4 cb, и белые получают ферзя за слона.

**№4:** 1. e4 h5 (потеря времени) 2. d4 d6 3. Кf3 Кd7? (пассивный ход) 4. Сс4 g6? (правильно, например, 4...e6 или 4...Кb6). Ход белых.

Ребята должны найти неочевидную для детей комбинацию: **5. С:f7+!** Кр:f7 6. Кg5+ Кре8 (после 6...Кpf6 7. Фf3+ Кpg7 8. Фf7+ Кph6 к мату в два хода ведет любой отскок коня g5, например 9. Кh7+ g5 10. С:g5X, не менее хорошо 8. Ке6+ Кph7 9. Фf7+ Сg7 10. Ф:g7X; а 6...Кpg7 теряет ферзя после 7. Ке6+ и 8. К:d8) 7. Ке6, и замурованный черный ферзь гибнет.

В ряде приведенных примеров черные играли одними только пешками и быстро проиграли. Но так бывает не всегда. Вот обратный пример (в учебнике он не приводится).

1. e4 c5 2. Cb5? (белые избирают для слона поле, на котором он подвержен атаке; правильно, например, 2. Kf3) 2...a6 (это не потеря времени, черные заставляют слона сделать второй ход) 3. Ca4?? (белые не хотят признать свою ошибку и отступить на другое, более подходящее поле диагонали a6-f1, например, на e2; если же 3. Cc4, то черные сыграют 3...e6 и вскоре сгонят белого слона с поля c4, а вот сразу 3...b5? здесь проигрывает из-за 4. C:f7+, и далее как в партии №1) 3...b5! (и это не потеря времени, а «охота на слона») 4. Cb3 c4. Ловушка захлопнулась — слона придется отдать за пешку.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи на выигрыш материала, приведенные на с. 32 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 18

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Решение заданий. Игровая практика.*

#### НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

При преподавании шахмат в начальной школе следует пересмотреть некоторые аксиомы первоначального обучения начинающих.

Например, каждый учебник для начинающих страшными словами клеймит «пешкоедов» — игроков, которые стремятся к выигрышу материала в ущерб развитию своих фигур. Но, помилуйте, разве авторы этих учебников не знают, что в детских партиях «плюс — минус ферзь» подчас ничего не значит?!

Вот характерная фраза гроссмейстера Руслана Щербакова: *«У меня еще мало опыта поездок на детские турниры в качестве тренера, и увиденное за последний месяц слегка шокировало. Побывав в начале июня на детском турнире в Казани, я пришел в ужас от игры многих перворазрядников (!), получавших мат в районе 7-го хода или проигрывавших партии с чистой лишней ладьей при отсутствии у противника фигур вообще!»*

При этом Руслан говорит не о первоклассниках, а о перворазрядниках!

Возвращаясь к ученикам начальной школы, заметим: мы очень даже уважаем малолетних «пешкоедов». «Пешкоедство» свидетельствует о том, что достигнута уже определенная стадия в овладении тайнами шахматной игры — ребенок создает угрозу и реализовывает ее, либо использует подвернувшийся шанс. Это неременный этап в развитии. Другое дело, что нельзя брать пешку, если тебе в ответ ставят мат, либо получают за нее более ценную фигуру.

Если же пешку можно побить таким образом, что противник не получит за нее компенсации, то это можно и нужно делать. А о том, как реализовывать лишнюю пешку, мы поведем разговор позднее, когда будем изучать раздел «Эндшпиль».

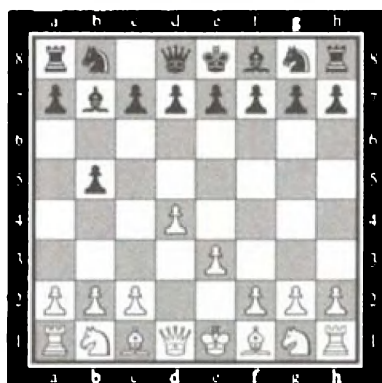
Резюмируем: *шаблонность и догматичность страшнее «пешкоедства».*

### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ВОСЕМНАДЦАТОГО УРОКА

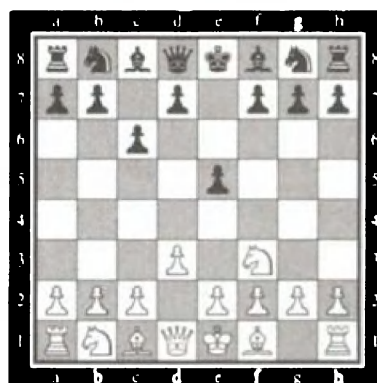
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем ребята раскрывают учебники на с. 33, тема «Беззащитная пешка», задание «Выгодно ли брать черную пешку?» Там приведены вступительные ходы к четырем партиям и даны четыре диаграммы.

Вы разыгрываете с учениками тексты приведенных ниже партий и каждый раз спрашиваете у них: «Выгодно ли брать черную пешку?»



№ 1



№ 2

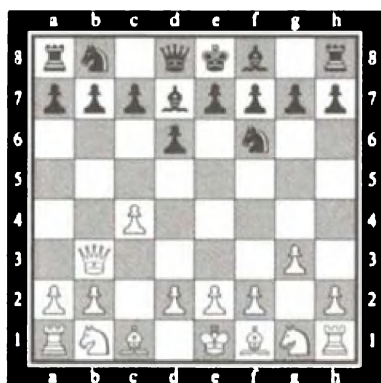
Каждый раз ответ должен быть отрицательным, при этом ученики должны его мотивировать — найти вариант, приводящий к преимуществу у черных.

**№1:** 1. d4 b5 (возможный, хотя и рискованный ход) 2. e3 Сb7. Ход белых.

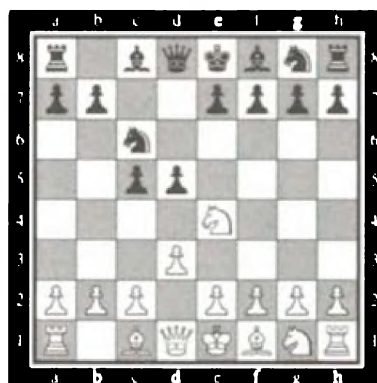
Ребята должны догадаться, что после 3. С:b5?? черные сыграют 3...С:g2 и затем полакомятся ладьей 4...С:h1.

**№2:** 1. d3 e5 2. Кf3 c6. Ход белых.

Далеко не все дети сразу же сообразят, что 3. К:e5?? проигрывает коня ввиду 3...Фa5+ и 4...Ф:e5. Подобный «боковой» шах просматривают порой даже мастера.



№ 3



№ 4

**№3:** 1. c4 d6 2. g3 Cd7 3. Фb3 Kf6. Ход белых.

Здесь играть 4. Ф:b7?? невыгодно из-за двойного удара 4...Сс6. Не получится у белых выиграть пешку и ходом позже: 4. Сg2 Кс6! 5. Ф:b7?? Лb8 6. Фа6 Кb4 7. Ф:a7 Кс2+, и черный конь с аппетитом съедает ладью a1.

**№4:** 1. Кс3 с5 2. d3 Кс6 3. Ке4 d5! Ход белых.

Этот пример отчасти напоминает второй, поэтому ученики здесь быстрее находят в ответ на 4. К:c5?? выигрывающее 4...Фа5+ и 5...Ф:c5. Не выручает белых в этом варианте 5. b4 ввиду простого 5...Ф:b4+.

А вот короткая партия из нашей практики:

Архиреев — Сухин (Москва, 1968): 1. e4 с5 2. f4 e5 3. fe? Фh4+ 4. g3? Ф:e4+, и белые сдались, так как теряют ладью.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 31–33 учебника, которые не были рассмотрены на двух последних уроках (далеко не всегда на уроке можно успеть рассмотреть все примеры, даже если их и немного — время урока летит быстро).*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 19

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса.  
Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические  
задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру».*

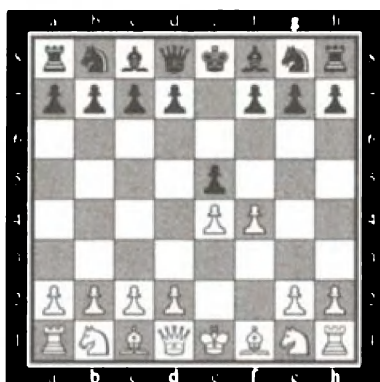
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДЕВЯТНАДЦАТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

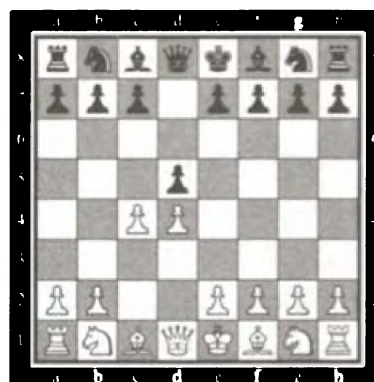
Затем ребята раскрывают учебники на с. 34, тема «Борьба за центр». В верхней части страницы приведены начальные ходы двух дебютов: королевского гамбита и ферзевого гамбита, и даны в обоих случаях диаграммы после второго хода белых.

Вы объясняете ученикам, что вторым дебютным принципом является **борьба за центр**. И ради достижения этой цели одна из сторон нередко жертвует материал, обычно пешку.

**Королевский гамбит**



**Ферзевый гамбит**



**Королевский гамбит:** 1. e4 e5 2. f4. Этот ход характеризует королевский гамбит — старинный дебют, упоминающийся еще в руководстве 1561 года.

Белые стремятся заставить черных побить центральной пешкой слоновую для того, чтобы получить пешечное преимущество на центральных вертикалях, ведь в случае принятия жертвы пешки ходом 2...ef, у белых на вертикалях «d» и «e» будут две пешки, а у черных — одна. Черные могут или принять жертву, или отклонить (ходами 2...Kf6, 2...Cc5, 2...d6 или 2...d5).

Рассмотрим один из необязательных вариантов, возникающих в случае принятия жертвы, чтобы понять, зачем же белые отдали пешку: 2...ef 3. Kf3 (белым, разумеется хотелось бы сразу поставить две

пешки в центр ходом 3. d4, но черные на это сыграют 3...Фh4+, вынуждая белого короля отправиться вперед, так как 3. g3 еще хуже ввиду 3...fg, и если теперь, к примеру 4. Kf3, то 4...g2+! 5. K:h4 ghФ, с лишней ладьей у черных) 3...d6 4. d4, и белые осуществили замысел дебюта, расположив на центральных полях две пешки. В данном случае это является компенсацией за пожертвованный материал — предстоит острая напряженная борьба.

На сорок пятом уроке будет рассмотрена замечательная партия А. Андерсен — Л. Кизерицкий, игранная этим дебютом (при желании ее можно воспроизвести и на этом уроке).

**Ферзевый гамбит:** 1. d4 d5 2. c4. Последний ход характеризует данный дебют, который встречался и в партиях XV-XVI веков.

И здесь тоже белые жертвуют пешку для того, чтобы получить пешечный перевес в центре — этот дебют зеркален по отношению к королевскому гамбиту. Черные опять-таки могут принять гамбит (2...dc) или отказать его (обычно 2...e6 или 2...c6).

Рассмотрим один из примерных вариантов, в котором черные защищались не лучшим образом, чтобы показать, к чему белые стремятся в этом дебюте: 2...dc 3. e4 Kf6 (обычно здесь играют 3...e5 4. Kf3 ed) 4. Kc3 e6 5. C:c4. Белые отыграли пожертвованную пешку и имеют пешечный перевес в центре. Вспомним слова А. Алёхина: *«Не следует оставлять противнику две центральные пешки на четвертой горизонтали, когда их нельзя эффективно атаковать»*.

Расположить на центральных полях две пешки — очень здоровая стратегия не только для мастеров, но и для начинающих шахматистов. Поэтому они при первом удобном случае должны стремиться к указанной цели и одновременно создавать препятствия, чтобы две пешки в центре не водрузил партнер. Поэтому если, к примеру, на ход белых 1. e4 черные продвинут любую из своих пешек на шестую горизонталь (1...a6, 1...b6, 1...c6 и т.д.), то белым лучше всего сыграть 2. d4, обеспечивая временное превосходство в центре. Чем хорошо для белых такое положение? Тем, что под прикрытием пешечного центра белым очень легко вывести фигуры на активные позиции: кони пойдут на c3 и f3, а слоны, например, на c4 и e3.

Затем вы рассматриваете с учениками еще один дебют — гамбит Эванса, в котором белые жертвуют пешку для того, чтобы с удобством расположить пешки на центральных полях (с. 34 учебника, в нижней части).

**Гамбит Эванса:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 (именно этот ход характеризует данную систему; впервые этот дебют был

применен Уильямом Эвансом в 1824 году) 4...С:b4 (черные принимают жертву; получилось положение, изображенное на диаграмме №1) 5. с3 Сс5 (лучшим ответом считается 5...Са5) 6. 0-0 Кf6 (сильнее 6...d6) 7. d4 (белые добились идеальной расстановки пешек в центре) 7...Сb6? 8. de (белые сами разрушают свой пешечный центр, так как этого требует конкретная ситуация) 8...К:e4? (следовало отступить назад: 8...Kg8; теперь же получилась позиция изображенная на диаграмме №2).



№ 1



№ 2

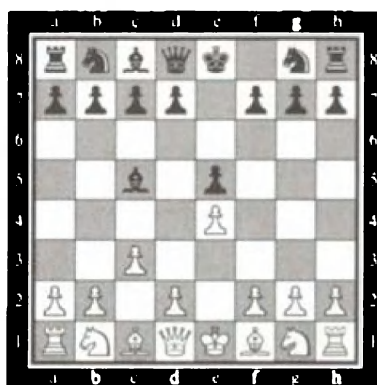
Здесь вы предлагаете ученикам: «Найдите лучший девятый ход за белых».

Ребята должны догадаться, что **9. Фd5!** позволяет выиграть коня, так как белые не только нападают ферзем на коня, но и одновременно создают угрозу мата: 10. Ф:f7X.

Далее вы предлагаете ученикам раскрыть учебники на с. 35, где приведено задание «Захвати центр».



№ 1



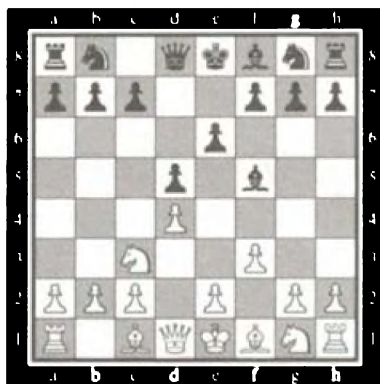
№ 2

**№1:** 1. e4 c5 2. c3 d6. Ход белых.

К временному овладению центром ведет **3. d4**, и если 3...cd, то 4. cd, сохраняя две пешки в центре. Забавно завершилась партия Сухин — Мирошниченко (Москва, 1977), в которой последовало 3. d4 Кf6! 4. dc К:e4?? (следовало играть 4...Кс6! с равной игрой) 5. Фа4+, и черные сдались, обнаружив, что теряют коня после, к примеру, 5...Кс6 6. Ф:e4.

**№2:** 1. e4 e5 2. c3 Cc5? Ход белых.

Ученики должны заметить, что черный слон занял неудачную позицию, и провести программное пешечное продвижение **3. d4 ed** 4. cd Cb4+ 5. Kc3 или 5. Cd2, сохраняя две пешки в центре.



**№ 3**



**№ 4**

**№3:** 1. d4 d5 2. Kc3 Cf5 3. f3 e6. Ход белых.

А здесь белые потревожат черного белопольного слона: **4. e4 de** 5. fe с господством в центре. Теперь черные вынуждены отступить слоном 5...Cg6, так как не проходит попытка выиграть коня путем 5...C:e4?? 6. K:e4 Фh4+ (черные наносят ферзем одновременный удар по королю и коню, но у белых находится защита) 7. Kf2 или 7. Kg3.

**№4:** 1. c4 d5 2. cd Ф:d5 3. Kc3 Фc5? Ход белых.

Черный ферзь сделал нудачный ход, и белые могут отогнать его ходом **4. d4**, с дальнейшим e4 (сразу или чуть позже – в зависимости от ответа черных; к примеру, если черные ответят 4...Фh5, то на это хорошо 5. Cf4 c6 6. e4 Ф:d1+ 7. Л:d1 с сильным пешечным центром у белых). Слабее 4. e4, так как черные ответят 4...e5, и поле d4 белым так просто не захватить.

***Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 35 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 20

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Решение заданий. Игровая практика.*

#### НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

В общеобразовательной школе на уроках, посвященных теме центра, мы ограничиваемся рассмотрением самых простых случаев, касающихся пешечного центра (более сложный материал учащиеся начальной школы массово не усвоят). Сама же тема гораздо сложнее. Очень многие дебюты построены на том, что на первых ходах черные не мешают белым создать пешечный центр. Но как только он создается, они энергично его атакуют. При такой стратегии каждый ход ценится «на вес золота». Ведь если белые успеют укрепить центр (ввести несколько фигур, защищающих его), то получают преимущество. Еще одно достоинство пешечного центра — в подходящий момент центральные пешки могут пойти вперед, сметая все на своем пути (черные должны успеть поставить заслон!). Кроме пешечного часто создается и фигурный центр. Например, после ходов 1. e4 e5 2. Kf3 d6 белые могут играть 3. d4, чтобы после 3...ed поставить в центр коня 4. K:d4. Такой конь — большой плюс для белых, если черные не смогут его эффективно атаковать. Позиции с центрально расположенными конями были приведены, например, на с. 29 учебника.

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем ребята раскрывают учебники на с. 36, где приведено задание «Выиграй фигуру».

**№1:** 1. e4 e6 2. d4 Cd6? (как мы уже писали, слонов не следует развивать на поля перед центральными пешками — это мешает удобной расстановке сил) 3. Kf3 Kf6?? Ход белых.

Ученики должны нанести двойной удар — пешечную «вилку»: 4. e5, и черные теряют одну из легких фигур всего за одну пешку (фигуру не спасает 4...Cb4+ из-за 5. c3!).

**№2:** 1. e4 d6 2. d4 Ce6? 3. Kc3 Kd7?? (черные видели, что 3...Kc6?? теряло фигуру из-за «вилки» 4. d5, но и сделанный ход не лучше) Ход белых.

После 4. d5 у черного слона нет подходящего поля для отхода.

**№3:** 1. c4 d5 2. cd Kf6 3. e4! (белые не только выигрывают пешку, но и создают пешечный центр) 3...К:e4?? (черные избирают радикальный метод борьбы с пешечным центром белых — уничтожают одну из пешек, но теряют коня). Ход белых.

Ученики должны найти знакомый маневр: 4. **Фa4+** и 5. **Ф:c4**.



№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

**№4:** 1. e4 e6 2. Кс3 Кс6 3. g3 Сс5 4. Сg2 Ке5?? Ход белых.

Снова решает пешечная «вилка»: 4. **d4**, и за эту пешку черным придется отдать слона или коня (4...С:d4 5. Ф:d4; 4...Cd6 5. de С:e5).

А вот короткая партия из нашей практики: Сухин — Архиреев (Москва, 1968): 1. e4 e5 2. d4 f6? (не следовало оставлять белым две пешки в центре; правильно 2...ed! 3. Ф:d4 Кс6 с отличной игрой у черных) 3. de (белые могли укрепить свой пешечный центр ходом 3. c3, но сделанный ход сильнее, так как связан с конкретной угрозой) 3...fe? (правильно 3...Фe7) 4. Фh5+ g6 (или 4...Кре7 5. Ф:e5+ Кpf7 6. Сс4+ Kpg6? 7. Фf5X) 5. Ф:e5+, и черные сдались, так как теряют ладью.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары. При этом противники должны стараться создать пешечный центр.

**Домашнее задание.** Выяснить, выгодно ли белым бить черную пешку после ходов 1. e4 e5 2. f4 Сс5 путем 3. fe. Ответ: Нет, из-за варианта 3...Фh4+ 4. g3 (если 4. Кре2?, то 4...Ф:e4X) 4...Ф:e4+ 5. Фе2 Ф:h1 с лишней ладьей у черных.

Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.

## Урок 21

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля.*

*Рокировка. Дидактические задания «Можно ли сделать*

*рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?»,*

*«Поставь мат в один ход нерокированному королю»,*

*«Поставь мат в два хода нерокированному королю»,*

*«Не получат ли белые мат в один ход, если рокируют?»*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ПЕРВОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Вы объясняете ученикам, что третьим дебютным принципом является **безопасное положение короля**.

В начале игры короли расположены на центральной вертикали «е». Долго оставаться там королям часто бывает невыгодно, так как они легко могут попасть под атаку (вспомним те короткие партии, которые мы изучали). Поэтому Хосе-Рауль Капабланка и советовал: *«При первой возможности надо рокировать в короткую сторону»*.

Не следует понимать совет чемпиона мира буквально — нередко бывает выгодно сделать рокировку и в длинную сторону. Просто в короткую сторону можно рокировать раньше, чем в длинную. Потому что для рокировки в короткую сторону белым следует развить две фигуры (коня g1 и слона f1), а для рокировки в длинную сторону — три (коня, слона и ферзя). Рокировку в короткую сторону можно осуществить самое раннее на четвертом ходу, а в длинную сторону — на пятом.

Почему рокировать желательно «при первой возможности»? Потому что в противном случае иногда можно просто не успеть это сделать. Например, противник начнет создавать конкретные угрозы вашим фигурам и пешкам, которые нужно будет защищать, и может так получиться, что король получит мат прежде, чем решит рокировать.

После рокировки король скрывается на одном из флангов, а там фигурам противника бывает сложнее до него добраться, чем в том случае, когда король задерживается на своем первоначальном поле.

Затем вы проверяете, помнят ли ученики правила выполнения рокировки. Ее можно проводить лишь в том случае, когда одновременно выполняется ряд условий. Рокировать можно только в том случае, если:

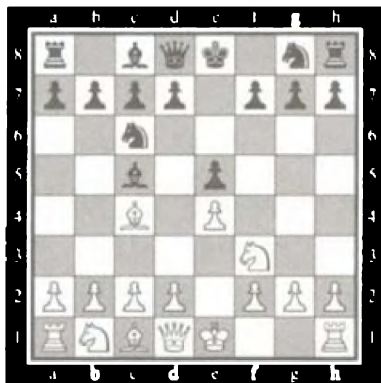
- и король, и ладья, с которой король рокирует, в этой партии еще не сделали ни одного хода;

- между королем и этой ладьей нет других фигур;
- король не стоит под шахом;
- поле, через которое прыгнет король при выполнении рокировки, не находится под боем;
- после рокировки король не встанет под шах.

Также следует указать, что по правилам при совершении рокировки сначала передвигается король (он шагает через поле), а только после него — ладья (она перепрыгивает через короля и располагается с ним на соседнем поле). При этом обе фигуры следует передвигать одной и той же рукой.

Тут ребята раскрывают учебники на с. 37–38, тема «Безопасное положение короля», задание «Можно ли сделать рокировку?».

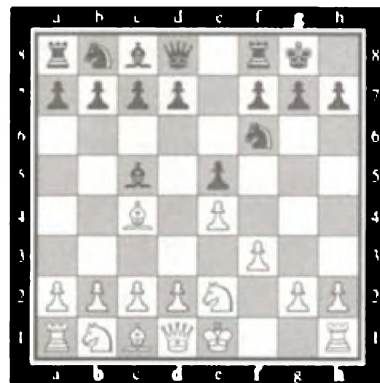
Вот положения данного задания.



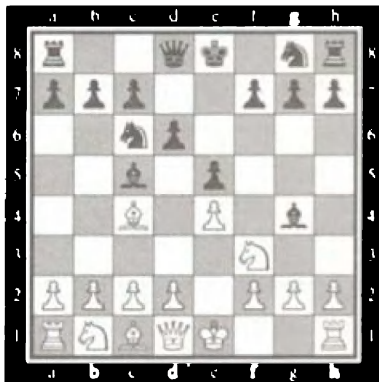
№ 1



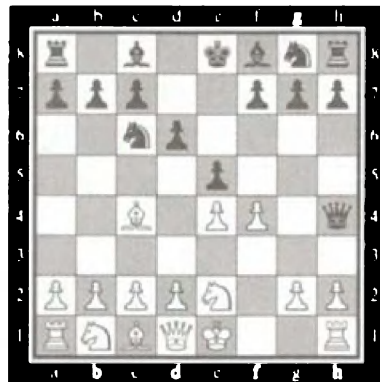
№ 2



№ 3



№ 4



№ 5

А вот после каких ходов получились указанные положения:

**№1:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 (все сделанные партнерами ходы полезны). Ход белых.

Да, **рокировка возможна** – в короткую сторону: 4. 0-0.

**№2:** 1. Kf3 Kf6 2. g3 g6 3. Cg2 Cg7 (все совершенные ходы неплохи). Ход белых.

Да, **рокировать можно** – в короткую сторону: 4. 0-0.

**№3:** 1. e4 e5 2. Cc4 Cc5 3. Ke2 (пассивный ход) 3...Kf6 4. f3 0-0. Ход белых.

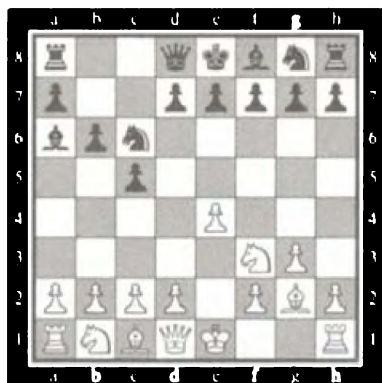
**Рокировка невозможна** – поле g1, на которое хотел бы пойти белый король, находится под ударом черного чернополюсного слона.

**№4:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. Лf1 (ненужный ход) 4...d6 5. Лh1 (потеря времени) 5...Cg4. Ход белых.

**Рокировать нельзя** – ладья h1 уже двигалась.

**№5:** 1. e4 e5 2. Cc4 Kc6 3. Ke2 d6 4. f4 Фh4+. Ход белых.

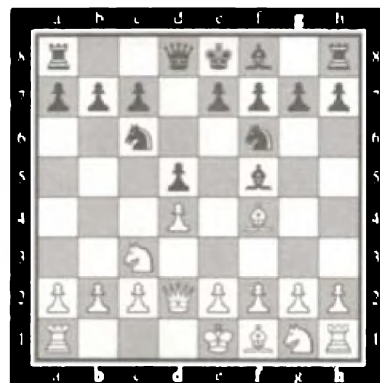
**Рокировка невозможна** – белому королю объявлен шах.



№ 6



№ 7



№ 8

**№6:** 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. g3 b6 4. Cg2 Ca6. Ход белых.

**Рокировка невозможна** – поле f1, через которое хотел бы пойти белый король, находится под ударом черного белопольного слона.

**№7:** 1. e4 e5 2. Cc4 d6 3. Kf3 Kc6 4. g3 Ch3. Ход белых.

**Рокировать нельзя** – поле f1, через которое хотел бы пойти белый король, находится под боем черного слона.

**№8:** 1. d4 d5 2. Kc3 Kc6 3. Cf4 Cf5 4. Фd2 Kf6. Ход белых.

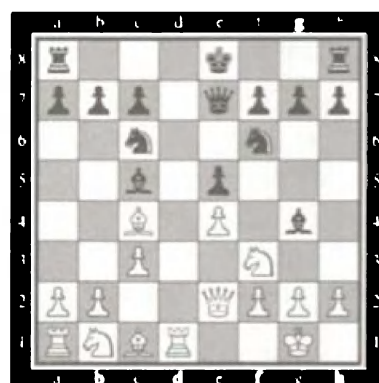
Да, **рокировка возможна** – в длинную сторону: 5. 0-0-0.

Затем ученики раскрывают учебники на с. 39, где приведены четыре диаграммы задания «В какую сторону можно рокировать?».

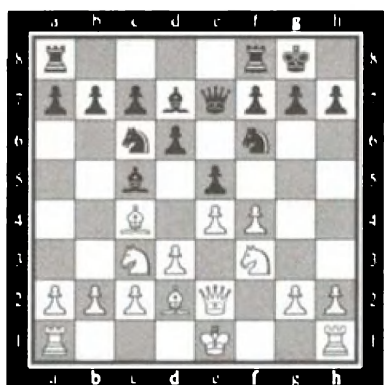
В этом задании начальные ходы партий не приводятся. Ребята должны дать ответы, не расставляя позиции на своих досках, а только изучив диаграммы.



№ 1



№ 2



№ 1



№ 2

На двух первых — ход черных.

В обоих случаях черные могут рокировать в короткую сторону.

На двух остальных — ход белых.

На первой диаграмме белые имеют право рокировать в длинную сторону, а на второй — в короткую.

Правила выполнения рокировки — сложные правила, поэтому вы возвращаетесь к ним вновь и вновь.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 39 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.*

## Урок 22

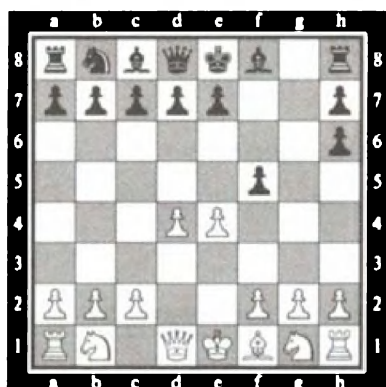
### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Решение заданий. Игровая практика.*

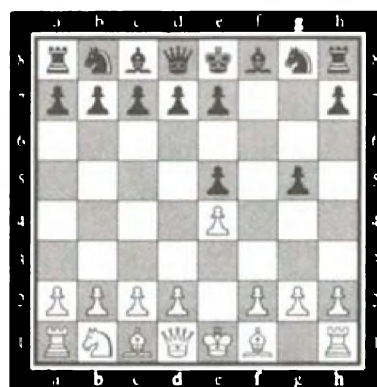
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ВТОРОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Далее ребята раскрывают учебники на с. 40, задание «Поставь мат в один ход neroкированному королю». В положениях, приведенных на диаграммах в верхней части страницы, побеждают белые.



№ 1



№ 2

**№1:** 1. e4 Kh6? (неудачное поле для коня — в большинстве случаев) 2. d4 f5?? (из-за одного неудачного хода у черных уже появились затруднения в выборе лучшего продолжения игры; следовало играть, например, 2...g6) 3. C:h6! gh? (нужно было примириться с потерей коня). Ход белых.

Ученики без труда находят знакомый мотив: **4. Фh5X.**

**№2:** 1. e4 g5 2. Kf3 f6? 3. Ke5 (ранее мы рассматривали в этом положении еще более сильное продолжение 3. K:g5! с той же идеей) 3...fe?? (следовало играть 3...h5 4. Ce2 g4). Ход белых.

И здесь решение находится легко: **4. Фh5X.**

Вот положения, помещенные в нижней части с. 40 учебника, задание «Поставь мат в два хода neroкированному королю». В них матуют в два хода черные.

**№1:** 1. h3? (потеря времени) 1...e5 2. f4?? Ход черных.

Кое-кто из ребят здесь, не думая, играет 2...ef, но гораздо сильнее 2...Фh4+! 3. g3 (иного нет) 3...Ф:g3X.

**№2:** 1. h4? e6 2. g4 Ce7 3. f4?? (белые пешки выстроились красиво, но неудачно). Ход черных.

Ученики должны найти верное 3...С:h4+ 4. Л:h4 Ф:h4X.



№ 1



№ 2

Приведенные примеры еще раз продемонстрировали, какие неприятности могут поджидать нерокированного короля. Но и намериваясь произвести рокировку, ученики должны тщательно взвесить все «за» и «против».

Это подтверждают позиции, опубликованные на с. 41 учебника, тема «Не получишь ли мат, если рокируешь?», задание «Выгодно ли провести рокировку?»



№ 1



№ 2

**№1:** 1. е4 е6 2. Сс4 с6 (сильнее 2...d5, атакуя слона) 3. Ке2 Сd6 (снова лучше 3...d5) 4. d3 (целесообразнее 4. d4, создавая пешечный центр) 4...Фh4. Ход белых.

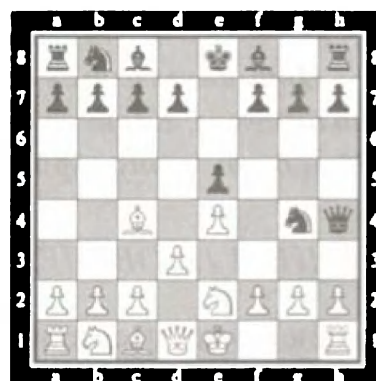
Здесь ученики должны сообразить, что в этом положении сразу рокировать 5. 0-0?? нельзя ввиду 5...Ф:h2X (эту матовую идею полезно запомнить). Поэтому сначала можно было сыграть 5. h3 или 5. Kd2 (с идеей потревожить черного ферзя ходом 6. Kf3), а рокировать позже. Если же сыграть 5.g3, то черные могут пойти 5...Фh3, снова препятствуя рокировке белых и создавая неприятную угрозу 6...Фg2 (парировать которую придется маневром 7. Kg1 Фg2 8. Фf3).

**№2:** d3 (пассивно) 1...c5 2. Ka3 (не следует без необходимости располагать фигуры на таких полях) 2...g6 3. Ce3 (снова неудачно —

слон расположился перед королевской пешкой) 3...Фb6 4. Фd2? (правильно 4. Кc4) 4...Сg7? (конечно, следовало брать незащищенную пешку ходом 4...Ф:b2). Ход белых.



№ 3



№ 4

Здесь рокировать нельзя из-за 5...Ф:b2X. Можно было защищаться путем 5. c3 или 5. Кc4.

**№3:** 1. e4 b6 2. Cd3? Сb7 3. Ke2 d5 4. ed Ф:d5. Ход белых.

Рокировка ведет к мату: 5...Ф:g2X. Возможная защита: 5. f3.

**№4:** 1. e4 e5 2. Сc4 Фh4 (потеря времени) 3. d3 Kf6 4. Ke2 (пассивно и неудачно, следовало играть 4. Kf3) 4...Kg4. Ход белых.

Здесь рокировать нельзя из-за 5...Ф:h2X. Можно было сыграть 5.g3 Фh3 7. Kg1 Фg2 8. Фf3 Ф:f3 9. К:f3.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 40–41 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.

## Урок 23

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ТРЕТЬЕГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Вы объясняете ученикам, что четвертым дебютным принципом является **гармоничное расположение пешек**.

Пешки лучше всего расположены тогда, когда находятся на одной горизонтали. С этой точки зрения, в начальном положении пешки расположены идеально. Но для того, чтобы в игру могли вступить слоны, ладьи, ферзи, пешки должны продвигаться вперед. Хорошо, если, противник, играющий черными, предоставит белым возможность сразу же расположить первыми двумя ходами пешки в центре на полях e4 и d4. Тогда говорят, что эти пешки расположены гармонично. Эти пешки не дублируют функций друг друга, а дополняют их — берут под контроль сразу четыре поля: c5, d5, e5, f5.

Умение наилучшим образом расположить пешки дается не сразу. Особенность игры пешками заключается в том, что они никогда не отступают, поэтому каждое пешечное продвижение должно быть хорошо продуманным. Дело в том, что, когда пешки из наилучшего начального положения начинают продвигаться вперед, то они не только открывают дорогу своим фигурам, но и позволяют активизироваться неприятельским фигурам. Т.е. продвижение пешки ослабляет поля, расположенные рядом с ней по горизонтали (именно на них могут встать вражеские фигуры).

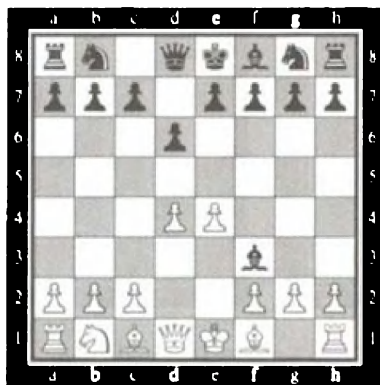
Гармоничное расположение пешек — большая и сложная тема. Пешки бывают изолированными, блокированными, отсталыми, связанными, висячими, проходными и т.п. Но в школьном курсе третьего года обучения мы рассмотрим лишь один из элементов гармоничного расположения пешек, наиболее доступный для детей этого возраста. Речь пойдет о сдвоенных пешках.

**Сдвоенными** называются две пешки одного цвета, которые расположены на одной вертикали. В чем заключается главный недостаток сдвоенных пешек? В том, что они обладают меньшей подвижностью, чем остальные пешки — одна пешка мешает другой. Разумеется, не

всегда сдвоение пешек ведет к ухудшению позиции, но в большинстве случаев оно невыгодно. В каких случаях возникают сдвоенные пешки? К примеру, в ряде случаев, когда противник берет одной из своих фигур одну из наших, и мы в ответ выполняем взятие пешкой.

Рассмотрим примеры, расположенные на с. 42 учебника.

Задание «Чем бить черную фигуру, чтобы избежать сдвоения пешек?»



№ 1



№ 2

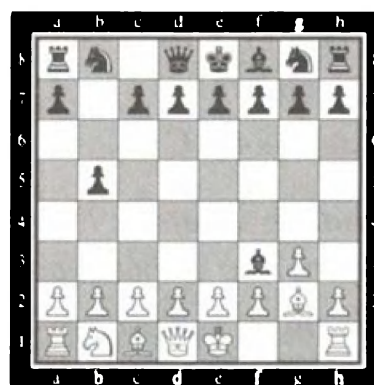
**№1:** 1. c4 d6 2. Kf3 Cg4 3. d4 C:f3 (черные выполнили взятие только что развитой фигурой — это потеря времени). Ход белых.

Белым лучше всего бить слона ферзем **4. Ф:f3**, так как после 4. gf у белых появятся сдвоенные пешки «f». Если бы у белых не было выбора, то можно было бы допустить и сдвоение пешек. Но, если можно избежать сдвоения без ухудшения позиции, то почему бы это ни сделать!

**№2:** 1. d4 e6 2. Kc3 Cb4 3. Cd2 C:c3 (потеря времени). Ход белых. Правильно **4. C:c3**.



№ 3

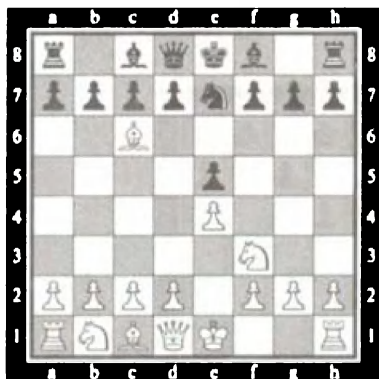


№ 4

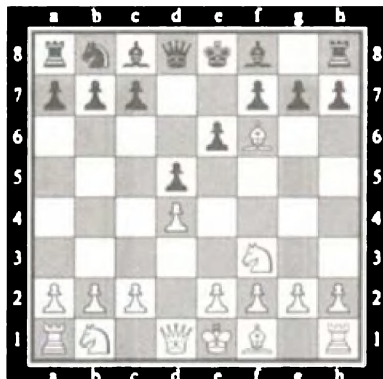
**№3:** 1. c4 d5 2. ed Ф:d5 3. Фf3 (лучше 3. Kc3) 3...Ф:f3. Ход белых.

Правильно только **4. К:f3**. Очень плохо было бы 4. gf?, так как у белых образовались бы не просто сдвоенные пешки «f», а сдвоенные и изолированные.

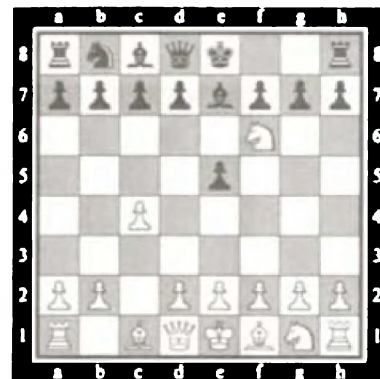
**Изолированной пешкой** называется пешка, на соседних вертикалях с которой нет пешек такого же цвета. Если 4. gf?, то у белых не остается пешек ни на вертикали «е», ни на вертикали «g». Изолированные пешки слабы тем, что не могут быть защищены другими своими пешками.



№ 1



№ 2



№ 3

**№4:** 1. Kf3 b5 2. g3 Cb7 3. Cg2 C:f3 (потеря времени). Ход белых.  
Правильно 4. C:f3.

На с. 43 учебника приведено задание «Чем бить белую фигуру, чтобы избежать сдвоения пешек?»

**№1:** 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kge7 4. C:c6. Ход черных.

Следует играть 4...K:c6.

**№2:** 1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. Cg5 e6 4. C:f6.

Ход черных.

Правильно 4...Ф:f6.

**№3:** 1. c4 e5 2. Kc3 Ce7 3. Kd5 Kf6  
4. K:f6+. Ход черных.

Верный путь 4...C:f6.

**№4:** 1. Kf3 Kf6 2. b3 g6 3. Cb2 Cg7  
4. C:f6. Ход черных.

Правильно 4...C:f6.



№ 4

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 42–43 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не рассматривались ранее на уроках.

## Урок 24

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Решение заданий. Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

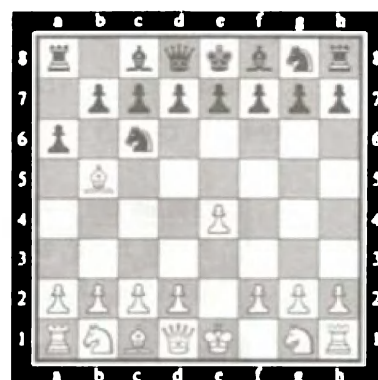
Далее ребята раскрывают учебники на с. 44, задание «Как сдвинуть противнику пешки?».



№ 1



№ 2



№ 3

**№1:** 1. e4 Ka6. Ход белых.

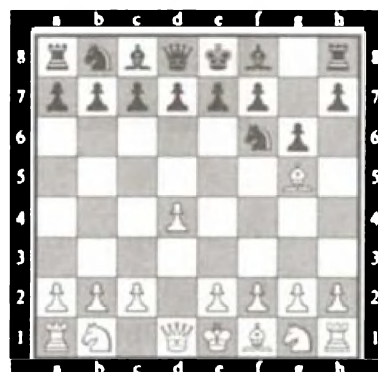
Следует играть **2. C:a6 ba**, и у черных получаются слабые сдвоенные и изолированные пешки «а».

**№2:** 1. d4 Kh6. Ход белых.

Правильно **2. C:h6 gh**.

**№3:** 1. e4 Kc6 2. Cb5 a6. Ход белых.

К сдвоению черных пешек приводит **3. C:c6**. Какой из черных пешек теперь бить белого слона? Существует такая рекомендация: при прочих равных условиях выгоднее всего бить пешкой не «от центра» (3...dc), а — «к центру»: 3...bc.



№ 4

**№4:** 1. d4 Kf6 2. Cg5 g6. Ход белых.

Сдвигает черные пешки **3. C:f6 ef**.

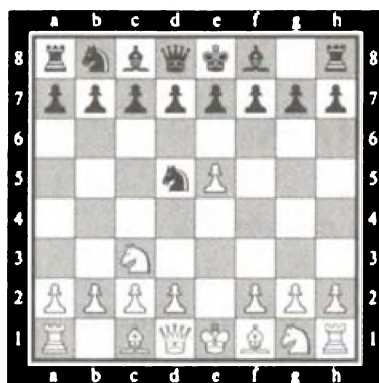
В задачах на с. 45, сдвинуть противнику пешки должны черные.

**№1:** 1. e4 Kf6 2. e5 Kd5 3. Kc3 Ход черных.

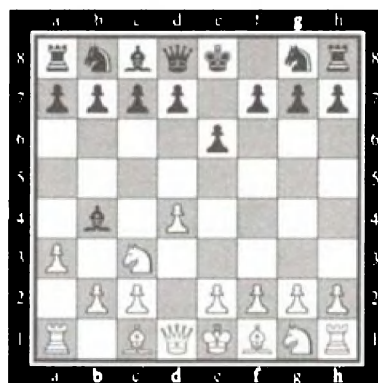
К сдвоению белых пешек ведет **3...K:c3**. На это белым следует отвечать **4. bc** (взятие пешкой «к центру»).

**№2:** 1. d4 e6 2. Kc3 Cb4 3. a3 (потеря времени). Ход черных.

Правильно **3...C:c3+ 4. bc**.



№ 1

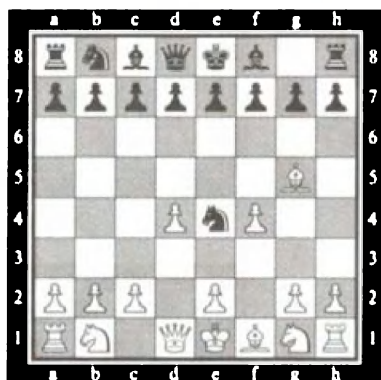


№ 2

№3: 1. d4 Kf6 2. Cg5 Kc4 3. f4 (лучше было сыграть 3. Ch4). Ход черных.

Сдвигает белые пешки 3...K:g5 4. fg.

№4: 1. c4 e5 2. Kc3 Kf6 3. Kd5 (потеря времени). Ход черных.



№ 3



№ 4

К сдвоению белых пешек приводит 3...K:d5 4. cd.

Но следует иметь ввиду, что если в данном случае сдвигаются белые центральные пешки — это не считается большим дефектом позиции, так как обычно их удастся позднее раздвоить. Поэтому не менее хорошо было бы для черных сыграть 3...c6 4. K:f6+ Ф:f6, и черные опережают белых в развитии.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 44–45 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не прорабатывались ранее на уроках.

## Урок 25

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание».*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ПЯТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем переходите к теме «Связка в дебюте».

#### НЕОБХОДИМЫЕ ШАХМАТНЫЕ СВЕДЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

**Связка** — нападение ферзя, ладьи или слона на неприятельскую фигуру, за которой на одной горизонтали, вертикали или диагонали располагается другая неприятельская фигура.

В связке участвуют не менее трех фигур: 1) нападающая фигура (ферзь, ладья или слон) — **связывающая** фигура; 2) фигура, на которую напали (**связанная** фигура); 3) фигура, которая находится за связанной фигурой (на одной горизонтали, вертикали или диагонали) — **прикрываемая** фигура. Связка часто встречается во всех трех стадиях шахматной партии и является важным игровым приемом в дебюте.

Ребята раскрывают учебники на с. 46, задание «Выиграй фигуру». При решении всех заданий на связку ученики должны вначале найти связанную, связывающую и прикрываемую фигуру.

**№1:** 1. d4 Kf6 2. Cg5 e6 3. c4 g6?? Ход белых.

Здесь связка по диагонали. Связывающая фигура — белый чернопольный слон, расположенный на поле g5. Связанная фигура — черный конь f6. Прикрываемая фигура — черный ферзь d8.

Данная связка называется **неполной**, так как связанная фигура (Kf6) может сделать тот или иной ход (хотя это и приведет к потере ферзя).



**№ 1**

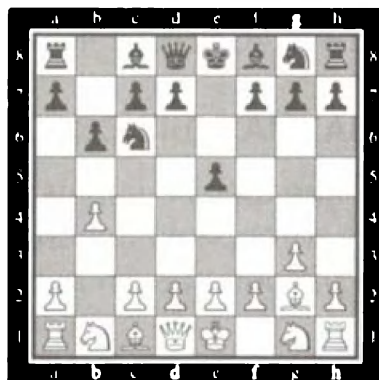
Итак, как сейчас играть белым? Сразу бить 4. С:f6 белым невыгодно, так как черные ответят 4...Ф:f6, и получится только размен. Фигуру выигрывает еще одно нападение на связанную фигуру 4. е5. Теперь любой отскок черного коня f6 ведет к потере ферзя. Поэтому черным придется смириться с потерей коня за пешку: 4...Се7 (гораздо хуже 4...h6?? 5. С:f6 Се7 6. С:h8) 5. ef С:f6.

**№2:** 1. d4 d6 2. c4 Кс6 3. Фа4 е5?? Ход белых.

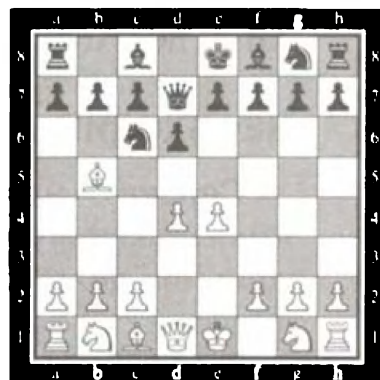
Здесь связка по диагонали (такая же связка и на диаграммах №3 и №4). Связывающая фигура — белый ферзь а4. Связанная фигура — черный конь с6. Прикрываемая фигура — черный король е8.



№ 2



№ 3



№ 4

Эта связка называется *полной*, поскольку связанная фигура (Кс6) не может сделать ни одного хода, иначе король окажется под ударом. Таким образом полная связка от неполной отличается тем, что при полной связке связанная фигура не может сделать ни одного хода, а при неполной — может (хотя чаще всего этот ход является невыгодным и приводит к потере ценной фигуры).

В положении на диаграмме №2 фигуру выигрывает 4. d5, и конь не имеет права отступить. Не выручает черных теперь лихое 4...b5?, из-за 5. Ф:b5, и коня черным все равно придется отдать. Поэтому черным следует примириться с потерей коня за пешку после 4...Cd7 5. dc С:c6.

**№3:** 1. g3 b6 2. Сg2 Кс6 3. b4 е5?? Ход белых.

Связка — неполная. Связывающая фигура — белый слон g2. Связанная фигура — черный конь с6. Прикрываемая фигура — черная ладья а8.

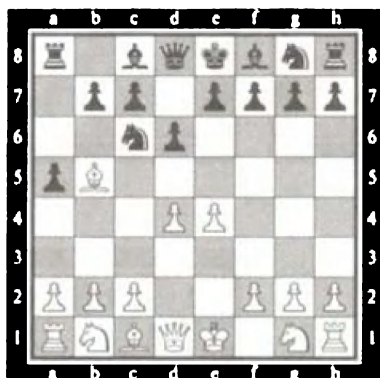
После 4. b5 черный конь с6 теряется, так как его отход привел бы к потере еще более ценной фигуры (ладьи): 4...Сb7 5. bc dc. Вдобавок еще у черных образовались сдвоенные пешки.

**№4:** 1. e4 d6 2. d4 Кс6 3. Сb5 Фd7?? Ход белых.

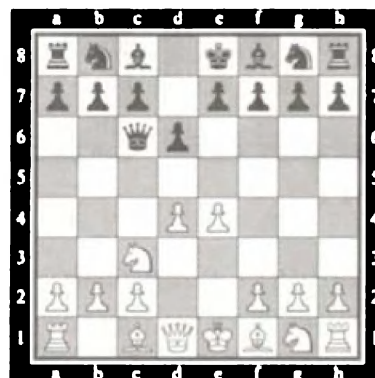
Связка — неполная. Связывающая фигура — белый слон b5. Связанная фигура — черный конь с6. Прикрываемая фигура — черный ферзь d7 (да еще черный король расположен на той же диагонали).

Фигуру выигрывает **4. d5**, и теперь не выручает черных контрнападение **4...аb 5. dc**, и нельзя **5...ab** из-за потери ферзя **6. cd+**.

На с. 47 учебника приведено задание «Выиграй фигуру или качество».



№ 1



№ 2

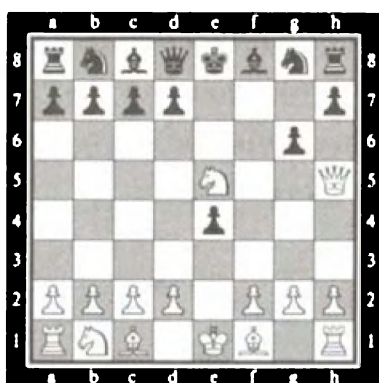
**№1:** 1. e4 d6 2. d4 Kc6 3. Cb5 a5?? Ход белых.

В данном и последующих примерах мы не будем подробно указывать связывающую, связанную и прикрывающую фигуры, так как это не вызывает затруднений.

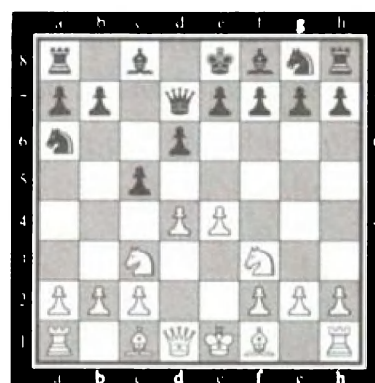
Фигуру выигрывает **4. d5**, и черным приходится примириться с потерей коня за пешку после **4...Cd7 5. dc**.

**№2:** 1. e4 d6 2. d4 Fd7 3. Kc3 Fc6?? Ход белых.

Диагональная связка **4. Cb5** позволяет белым выиграть ферзя за слона.



№ 3



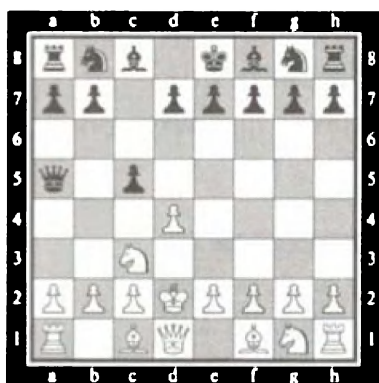
№ 4

**№3:** 1. e4 e5 2. Kf3 f5 3. K:e5 fe? 4. Fh5+! g6. Ход белых.

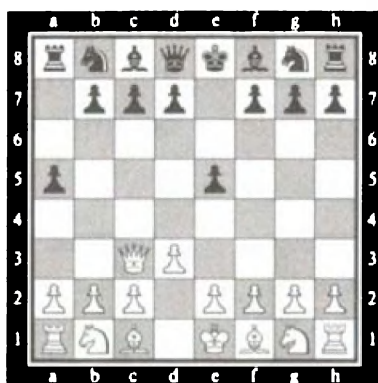
Здесь белые выигрывают качество с помощью связки по вертикали: **5. K:g6! hg** (не проходит контрнападение на ферзя **5...Kf6??** 6. Fe5+ с выигрышем ладьи) 6. F:h8.

**№4:** 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. Kc3 Fd7 4. d4 Ka6?? Ход белых.

Здесь так же, как и на диаграмме №2, белые выигрывают ферзя за слона ходом **5. Cb5**.



№ 1



№ 2



№ 3

В заданиях, расположенных на с. 48 учебника, фигуру или качество должны выиграть черные.

**№1:** 1. Кс3 с5 2. d4 Фа5 3. Крd2?? Ход черных.

После 3...cd белый конь попадает под полную связку и теряется.

**№2:** 1. d3 е5 2. Фd2 а5 3. Фс3?? Ход черных.

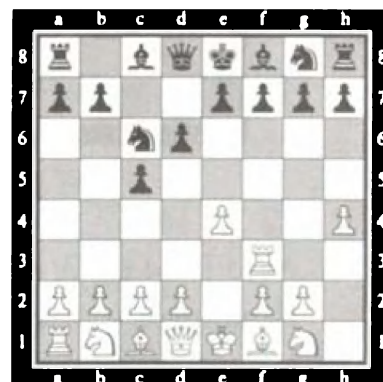
Здесь 3...Cb4 позволяет черным выиграть ферзя за слона.

**№3:** 1. с4 е6 2. f4 Кс6 3. Фf3 Се7 4. Фg3?? Ход черных.

А тут 4...Ch4 помогает черным приобрести ферзя за слона.

**№4:** 1. е4 с5 2. h4 Кс6 3. Лh3? d6 4. Лf3?? Ход черных.

Простой ход 4...Cg4 ведет к выигрышу качества.



№ 4

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 46–48 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не прорабатывались ранее на уроках.

## Урок 26

### ОСНОВЫ ДЕБЮТА

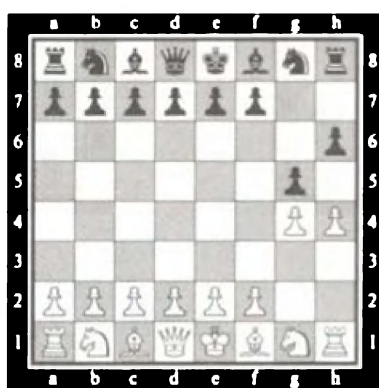
*Решение заданий. Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ШЕСТОГО УРОКА

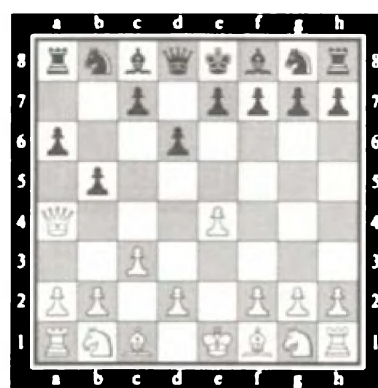
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Далее ребята раскрывают учебники на с. 49, задание «Выиграй пешку».



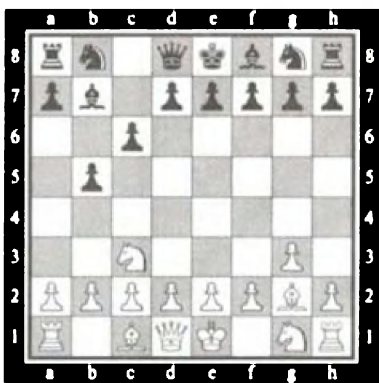
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

**№1:** 1. b4 b5 2. a4 a5? Ход белых.

Белые сыграют 3. **ab** и с помощью вертикальной связки выигрывают пешку, так как черным нельзя отвечать 3...ab?? ввиду 4. Л:a8.

**№2:** 1. h4 h6 2. g4 g5? Ход белых.

Здесь к приобретению лишней пешки приводит 3. **hg**, белым опять помогает вертикальная связка.

**№3:** 1. e4 d6 2. c3 a6 3. Фa4+ b5? Ход белых.

Типичное взятие 4. **С:b5+** дает белым лишний материал, так как взятие слона приводит черных к потере качества (4...ab?? 5. Ф:a8).

**№4:** 1. g3 b5 2. Сg2 c6 3. Кс3 Сb7? Ход белых.

Ход 4. К:b5 выигрывает пешку, потому что бить коня черным невыгодно: 4...cb?? 5. С:b7 и 6. С:a8.

Затем ученики ищут ответы на задание «Успешное развязывание», расположенное на с. 50 учебника.

**№1:** 1. d4 Kf6 2. Сg5 e6 3. e4 d5 4. e5. Ход черных.

Первое впечатление — данный пример не отличается от уже рассмотренных задач на выигрыш фигуры. Потому что конь f6 связан и не может отступить. Но черных выручает контрнападение: 4...h6 (типичный прием, который следует запомнить) 5. Ch4 (белые пытаются сохранить связку; или 5. ef, то 5...hg 6. fg C:g7 с материальным равенством) 5...g5, и белым не удастся получить материальный перевес ни при 6. Cg3 Ke4, ни при 6. C:g5 hg 7. ef Ф:f6, ни при 6. ef gh. В последнем варианте наоборот — белая пешка f6 вскоре будет потеряна.



№ 1



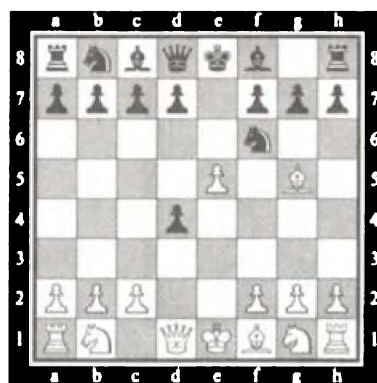
№ 2

№2: 1. d4 Kc6 2. c3 d6 3. Фа4 а6 4. d5. Ход черных.

Связка коня с6 — полная. Но коня удастся спасти путем 4...b5, после чего белому ферзю придется отступить, то тогда и черный конь уходит из-под боя (например, на центральное поле е5).



№ 3



№ 4

№3: 1. g3 b6 2. Cg2 Kc6 3. b4 Cb7 4. b5. Ход черных.

В создавшемся положении у атакованного черного коня есть один хороший отскок: 4...Ka5, и слон b7 становится защищенным (5. C:b7 K:b7 с материальным равенством).

№4: 1. e4 e5 2. d4 Kf6 3. Cg5 ed 4. e5. Ход черных.

Это более трудный пример, так как кажущееся очевидным 4...h6? невыгодно из-за 5. ef! и нельзя в ответ брать слона ходом 5...hg

6.  $\text{Фe2+!}$   $\text{Cc7}$  7.  $\text{fe}$  с выигрышем фигуры. Немного лучше и  $5... \text{Cb4+}$  6.  $\text{c3}$ . Правильно создать контрсвязку **4...  $\text{Фe7!}$**  5.  $\text{Фe2}$  (если 5.  $\text{Ф:d4}$ , то  $5... \text{Kc6}$ ), и только теперь  $5... \text{h6}$ , и черные сохраняют материал. Например: 6.  $\text{C:f6}$   $\text{gf}$  7.  $\text{ef}$   $\text{Фe6}$ .

Затем ученики изучают положения, сложившиеся в двух задачах задания «Можно ли выиграть пешку  $\text{d5}$ ?», расположенных на с. 51 учебника. Обе получившиеся позиции очень схожи между собой, но правильные ответы будут противоположными.



№ 1



№ 2

**№1:** 1.  $\text{e4}$   $\text{e6}$  2.  $\text{d4}$   $\text{d5}$  3.  $\text{Kc3}$   $\text{Kf6}$  4.  $\text{Cg5}$   $\text{Kbd7}$ . Ход белых.

Да, пешку выиграть можно. Но не с помощью  $5. \text{e5}$ , из-за стандартного ответа  $5... \text{h6}$ , а с использованием другой связки — **5.  $\text{ed}$   $\text{ed}$**  6.  $\text{K:d5!}$  И теперь черным невыгодно играть  $6... \text{K:d5??}$  7.  $\text{C:d8}$   $\text{Cb4+}$  8.  $\text{c3}$ , и белые выигрывают ферзя.

**№2:** 1.  $\text{d4}$   $\text{d5}$  2.  $\text{c4}$   $\text{e6}$  3.  $\text{Kc3}$   $\text{Kf6}$  4.  $\text{Cg5}$   $\text{Kbd7}$ . Ход белых.

А в этом положении использовать прием, которые белые применили в позиции №1 нельзя: 5.  $\text{cd}$   $\text{ed}$  6.  $\text{K:d5?}$   $\text{K:d5!!}$  7.  $\text{C:d8}$   $\text{Cb4+}$  8.  $\text{Фd2}$   $\text{C:d2+}$  9.  $\text{Kp:d2}$   $\text{C:d8}$ , и черные остаются с лишней фигурой (лишним конем).

В нижней части с. 51 учебника расположены две задачи задания «Как спасти фигуру?»



№ 1



№ 2

**№1:** 1. d3 Kf6 2. b3 e5 3. Kc3 c6 4. Kf3 Cb4 Ход белых.

Следует защищаться так: **5. Cd2**. Но не 5. Cb2? Фа5 (здесь возможен и другой порядок ходов: 5...Kd5 6. Фd2 Фа5) 6. Фd2 Kd5, и белые теряют фигуру.

**№2:** 1. d3 Kf6 2. b3 e6 3. Kc3 Cb4 4. Cb2 Kd5 Ход белых.

Фигуру спасает **5. Фd2** Фf6 6. d4! (но не 6. К:d5? из-за промежуточного шаха 6...С:d2+ 7. Кр:d2 Ф:b2).

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

***Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 49–51 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

*Или решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не прорабатывались ранее на уроках.*

## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

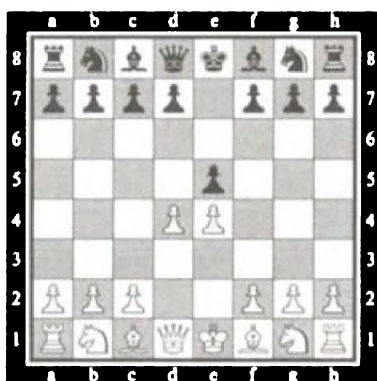
*Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.*

### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ СЕДЬМОГО УРОКА

В шахматах существует большое количество дебютов, каждый из которых имеет множество вариантов. Запоминать их все трудно и не нужно, но полезно на первых порах получить о них небольшую справочную информацию. При этом для преподавания шахмат в школе мы считаем целесообразным ограничиться минимумом ходов, характеризующих ту или иную дебютную систему. Потому что, во-первых: большего не позволит ограниченное время урока, а во-вторых — в игре учащихся начальных классов дебют не имеет такого важного значения как в партиях высококвалифицированных шахматистов.

Все дебюты поделены на три большие группы. Дебюты, которые начинаются с ходов 1. e4 e5, называются **открытыми** дебютами. Дебюты, в которых в ответ на 1. e4 черные выбирают не ответ 1...e5, а любой иной ход называются **полуоткрытыми**. А начала, в которых белые откладываются от 1. e4, называются **закрытыми** дебютами.

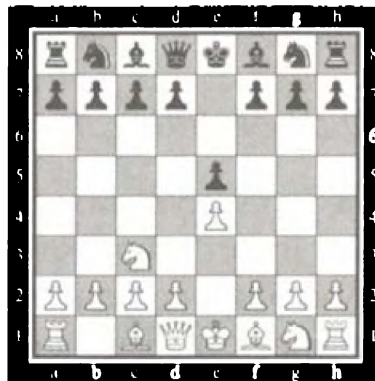
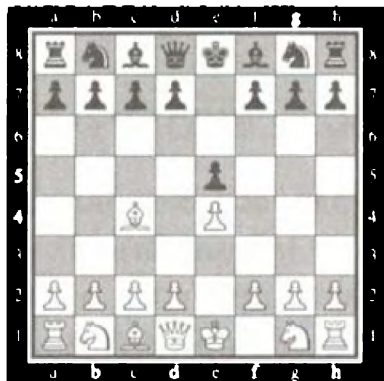
Вначале вы с учениками знакомитесь с открытыми дебютами. С двумя из них ребята познакомились раньше — на девятнадцатом уроке. Это королевский гамбит (1. e4 e5 2. f4) и гамбит Эванса (1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4). Некоторые другие открытые дебюты приведены на с. 52–55 учебника.



**Центральный дебют: 1. e4 e5 2. d4.**

Это начало было очень популярно в XIX веке, а сейчас применяется редко. После 2...ed 3. Ф:d4 Кс6 белому ферзю приходится делать подряд второй ход, а это, как мы знаем, в дебюте очень нежелательно.

**Северный гамбит:** 1. е4 е5 2. d4 ed 3. с3. Этот гамбит был изобретен для того, чтобы избежать потери времени, связанной с ранним введением в игру ферзя (3. Ф:d4). Теперь черные могут или принять жертву 3...dc 4. Сс4 cb 5. С:b2, или отказаться от нее (например, ходом 3...d3).

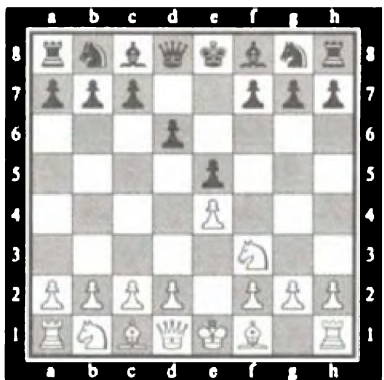


**Дебют слона:** 1. е4 е5 2. Сс4.

Это одно из самых старинных начал. Белопольный слон сразу же выходит на активную позицию и начинает «присматриваться» к черному королю, атакуя пешку f7 (пока защищенную). Чаще всего дебют слона не имеет самостоятельного значения и переходит в другие дебюты, например, в гамбит Эванса.

**Венская партия:** 1. е4 е5 2. Кс3.

Этот дебют, разработанный венскими шахматистами, также нередко переходит в другие дебюты. В наши дни применяется редко, хотя для начинающих шахматистов он также полезен, как дебют слона и другие дебюты, в которых легкие фигуры быстро входят в игру.



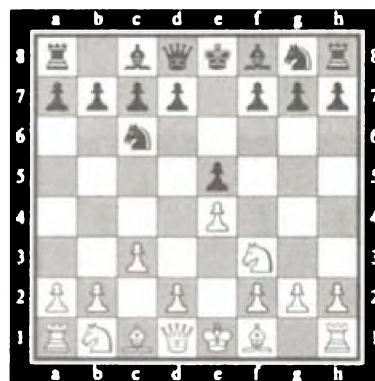
**Защита Филидора:** 1. е4 е5 2. Кf3 d6.

Первым некоторые варианты этого начала подробно исследовал Франсуа Филидор, поэтому дебют носит его имя.

**Латышский гамбит:** 1. е4 е5 2. Кf3 f5.

В этом дебюте черные стремятся к активной, острой игре, и сразу же предлагают белым на выбор «полакомиться» или пешкой е5, или

пешкой f5. Этот дебют был впервые глубоко исследован рижскими шахматистами.

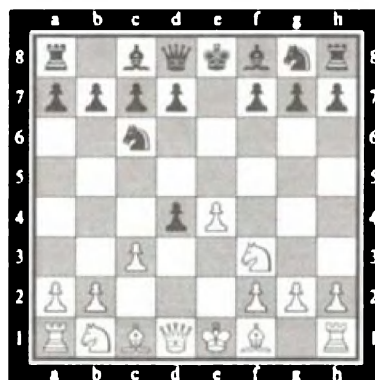
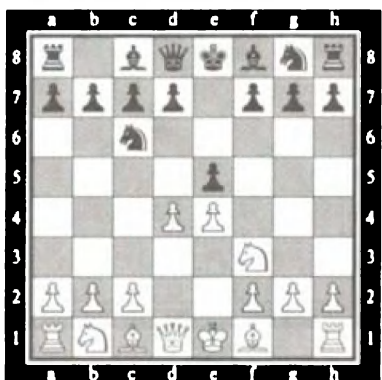


**Русская партия** (или иначе защита Петрова): 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6.

Этот дебют часто встречается в современных соревнованиях на высшем уровне. Многие варианты этого начала были проанализированы выдающимися русскими мастерами Александром Петровым и Карлом Янишем. После 3. К:е5 черные не сразу играют 3...К:е4, а предварительно отгоняют белого скакуна ходом 3...d6 4. Kf3 К:е4.

**Английская партия** (или дебют Понциани): 1. e4 e5 2. Kf3 Кс6 3. с3.

Это начало первым исследовал известный итальянский теоретик XVIII века Доменико Понциани. Белые планируют создать устойчивый центр ходом 4. d4, но очередь хода за черными, и обычно они сразу же препятствуют планам белых ходом 3...d5.

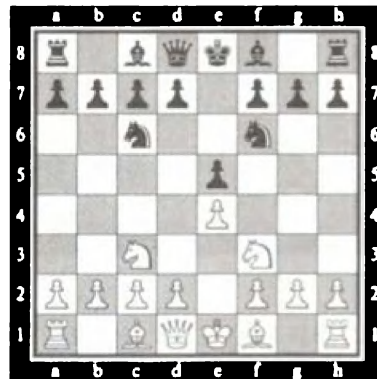
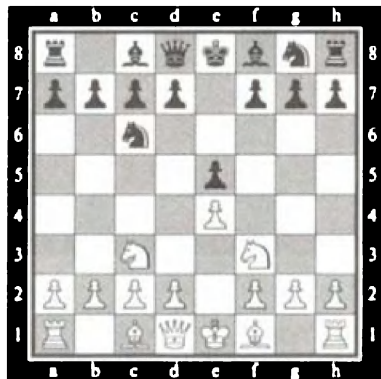


**Шотландская партия:** 1. e4 e5 2. Kf3 Кс6 3. d4.

Этот дебют получил свое название потому что с успехом был применен шотландскими шахматистами в партии по переписке в 1824 году между Эдинбургом и Лондоном. Белые с первых ходов завязывают активную игру в центре доски. Далее обычно следует пешечный размен 3...ed 4. К:d4.

**Шотландский гамбит:** 1. e4 e5 2. Kf3 Кс6 3. d4 ed 4. c3.

Предлагают играть этот гамбит и иначе: 4. Сс4. Некоторые варианты шотландского гамбита похожи на варианты северного гамбита. После 4. с3 dс 5. К:с3 d6 6. Сс4 черным нужно аккуратно защищаться, чтобы не оказаться в худшей позиции. Хороша и контратака 4...d5 с равной игрой.

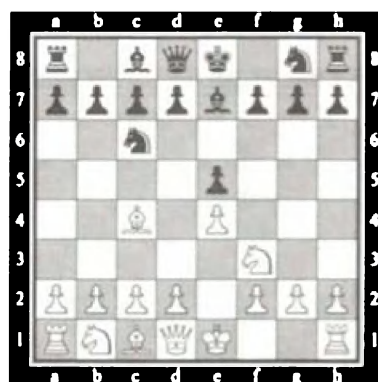
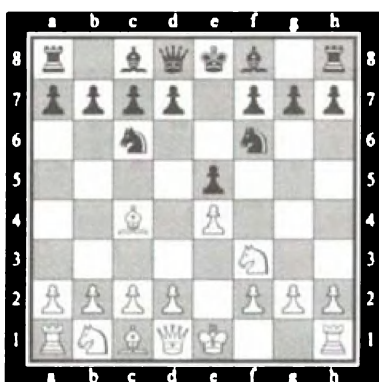


**Дебют трех коней:** 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3.

На доске три коня — отсюда и название. Чаше всего это начало не имеет самостоятельного значения и переходит в другие варианты, например в дебют четырех коней.

**Дебют четырех коней:** 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3 Кf6.

Ну, вот, конница уже в игре. Если теперь играть 4. d4 ed, то игра сводится к шотландской партии (если только белые не играют белградский гамбит: 5. Kd5). В классическом дебюте четырех коней белые дальше продолжают 4. Сb5.



**Защита двух коней:** 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Сс4 Кf6.

На доске три коня, но дебют получил название из-за двух черных скакунов, которые в этом начале нередко остро контратакуют белых. После, к примеру, 4. Kg5 d5 5. ed Ka5! возможна острая, интересная игра.

**Венгерская защита:** 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Сс4 Се7.

Этот дебют выбирают черные, когда хотят избежать хорошо разработанных вариантов итальянской партии и защиты двух коней.

**Итальянская партия:** 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Сс4 Сс5.

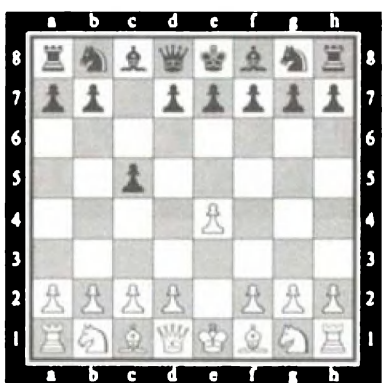
Этот дебют, известный уже 500 лет, был одним из самых популярных в XIX веке. Сейчас черные предпочитают более острую защиту двух коней.



**Испанская партия:** 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Сb5.

Самый часто встречающийся в наши дни открытый дебют. Впервые проанализирован испанскими шахматистами. Здесь у черных большой выбор вариантов, при этом чаще всего встречается 3...а6, где черные добровольно соглашаются на сдвоение пешек. Зачем? Считается, что хотя конь по силе примерно равен слону, но два слона немного сильнее слона и коня. И в этом варианте черные даже идут на потерю времени, чтобы разменять активного белого слона. Тонкость варианта заключается в том, что белые не могут выиграть пешку путем 4. С:c6 dc (в этом варианте черные бьют не «к центру», а «от центра», чтобы быстрее открыть диагональ с8-h3 белопольному слону) 5. К:e5 Фd4, и черные отыгрывают пешку.

Теперь переходим к *полуоткрытым дебютам*.

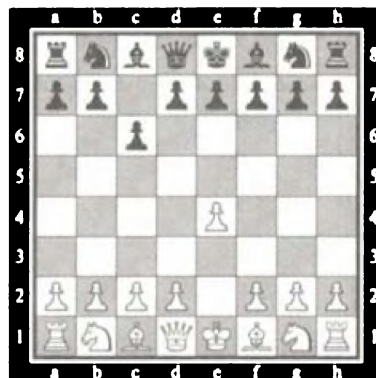


**Сицилианская защита:** 1. е4 с5.

Самый популярный полуоткрытый дебют, который имеет огромное количество далеко разработанных систем защиты и вариантов. Чаще всего дальше белые продолжают игру ходом 2. Кf3. Реже встречается 2. с3, 2. Кс3 и другие ходы. Иногда белые играют гамбитно: как в северном гамбите 2. d4 ed 3. с3 (гамбит Морра) или 2. b4.

**Скандинавская защита: 1. e4 d5.**

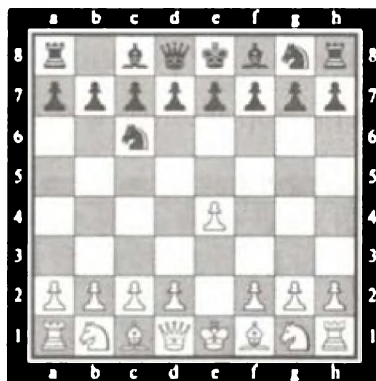
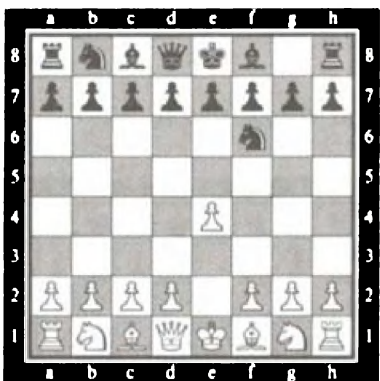
Еще один агрессивный дебют за черных. Белым здесь приходится играть точно, чтобы не получить худшей позиции. Далее чаще всего следует 2. ed Ф:d5 3. Кс3 Фа5 4. d4 с острой игрой.

**Французская защита: 1. c4 c6.**

Еще один популярный дебют наших дней. Черные дают белым возможность создать пешечный центр и сразу начинают его атаковать. Далее может последовать 2. d4 d5 3. Кс3 Сb4 со сложной игрой.

**Защита Каро-Канн: 1. e4 c6.**

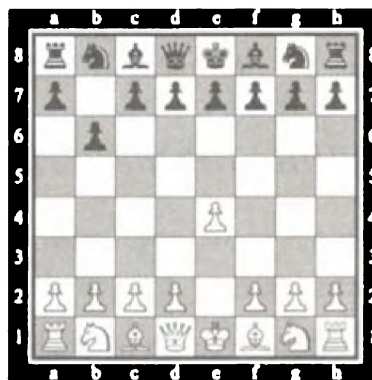
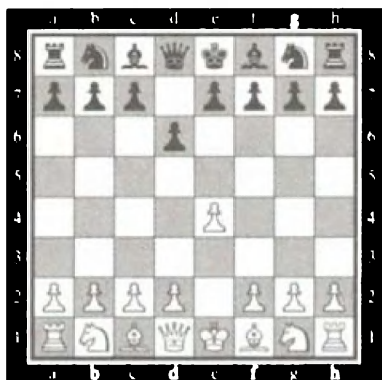
Данный дебют разработан в XIX веке мастерами Г. Каро и М. Канном. Как и во французской защите, черные позволяют белым создать пешечный центр и атакуют его. Например: 2. d4 d5 3. Кс3 de 4. К:e4.

**Защита Алёхина: 1. e4 Kf6.**

Один из самых оригинальных шахматных дебютов, введенный в практику игры на высшем уровне великим русским гроссмейстером Александром Алёхиным. Идея дебюта парадоксальна — черный конь вызывает огонь на себя. Нападая на коня, белые пешки начинают продвигаться вперед, и при неточной игре белых сами могут подвергнуться атаке. Вот один из интереснейших вариантов этого дебюта: 2. e5 Kd5 3. c4 Kb6 4. d4 d6 5. f4 (вариант четырех пешек) 5...de 6. fe Кс6 7. Се3 Cf5 8. Кс3 e6 с острой игрой.

**Дебют Нимцовича:** 1. е4 Кс6.

Начало названо в честь Арона Нимцовича, который после 2. d4 обычно продолжал 2...d5. В наши дни применяется редко.



**Защита Пирца-Уфимцева:** 1. е4 d6.

Дебют назван в честь мастеров, внесших большой вклад в его разработку. В отличие от французской защиты и защиты Каро-Канн черные позволяют белым создать пешечный центр и до поры до времени не спешат атаковать его. Далее может последовать: 2. d4 Kf6 3. Кс3 g6 4. Kf3 Cg7.

Неправильное начало: 1. е4 b6.

Неправильными началами обычно называются редко встречающиеся дебюты, которые не имеют устойчивого названия. Считается, что после 1...b6 черные не могут помешать белым создать и укрепить пешечный центр: 2. d4 Cb7 3. Кс3.

На этом и следующем уроках мы даем достаточно много дебютов. Вам совершенно не обязательно знакомить учеников сразу со всеми из них, и тем более — со всеми предлагаемыми нами вариантами. На первом уроке вы рассматриваете столько дебютов, сколько успеете за реальный урок, а в дальнейшем, если будет позволять время, постепенно расскажете и об остальных дебютах. Названия шахматных дебютов — это элемент шахматной культуры, и на шахматных уроках в школе их следует давать в ознакомительных целях, ни в коем случае не требуя от детей запоминать их все. Общий подход здесь такой — для практической игры ученики должны подобрать один-два дебюта за черных в ответ на 1. е4 (а на следующем уроке — в ответ на 1. d4). Но для того, чтобы выбрать конкретные дебюты для игры, ребята должны хотя бы кратко познакомиться с большинством из них.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не прорабатывались ранее на уроках.

## Урок 28

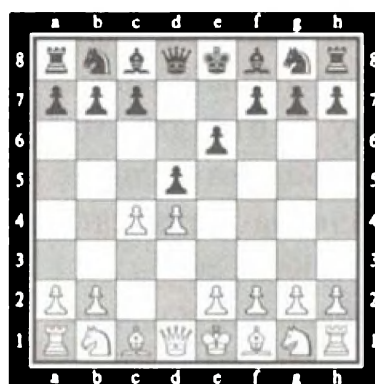
## ОСНОВЫ ДЕБЮТА

*Закрытые дебюты. Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ВОСЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

На девятнадцатом уроке ученики уже познакомились с ферзевым гамбитом (1. d4 d5 2. c4). Этот гамбит черные могут или принять или отклонить. И тогда возникают следующие дебюты.

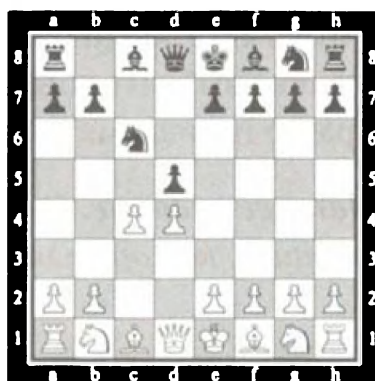


**Принятый ферзевый гамбит:** 1. d4 d5 2. c4 dc.

Черные принимают жертву не для того, чтобы удержать лишнюю пешку (это может привести к большому отставанию в развитии), а для того, чтобы вернуть ее в подходящий момент и начать контратаку. Если черные будут цепляться за лишний материал, то быстро проиграют. Вот пример, который есть почти в каждом дебютном руководстве: 3. e3 b5 4. a4 c6? 5. ab cb?? 6. Фf3, и чтобы не потерять ладью а8, черным придется откупиться конем: 6...Кс6 (хуже — слоном — 6...Сb7, так как после 7. Ф:b7 Kd7 черные теряют еще и пешку c4).

**Ортодоксальная защита:** 1 d4 d5 2. c4 e6.

Это надежная для черных дебютная система. Игра дальше может развиваться так: 3. Кс3 Kf6 4. Сg5 Cc7.

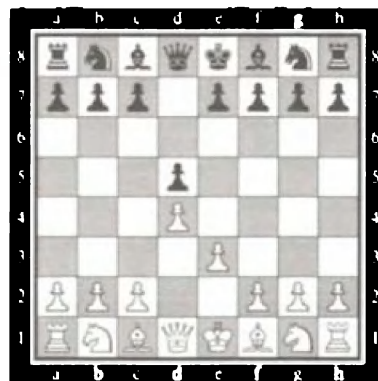


**Славянская защита:** 1. d4 d5 2. c4 c6.

Этот дебют был всесторонне разработан русскими и чешскими шахматистами. Далее может последовать: 3. Kf3 Kf6 4. Kc3 e6.

**Защита Чигорина:** 1. d4 d5 2. c4 Kc6.

Дебют изобретен великим русским шахматистом Михаилом Чигориным. Игра дальше может развиваться так: 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ke4.

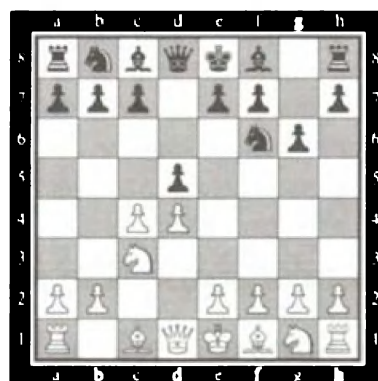
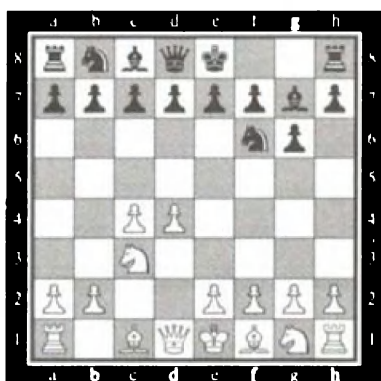


**Контргамбит Альбина:** 1. d4 d5 2. c4 e5.

Оригинальный и острый дебют, изобретенный Адольфом Альбиным. Одна из его идей реализована в следующем красивом варианте: 3. de d4 4. e3 Cb4+! 5. Cd2 de! 6. C:b4? ef+ 7. Kpe2! fgK+!! (у черных появляется третий конь!) 8. Л:g1?? Cg4+ и черные выигрывают ферзя.

**Дебют ферзевых пешек:** 1. d4 d5 2. e3.

К дебюту ферзевых пешек относят многочисленные системы, в которых белые отказываются от немедленного 2. c4. Возможно далее 2...Kf6 3. Cd3 c5 4. c3.

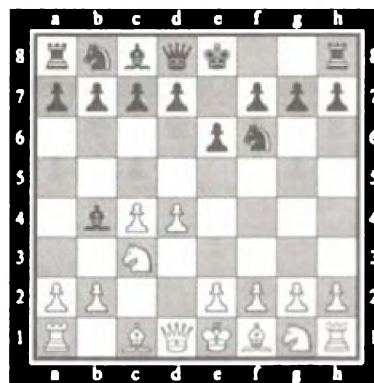
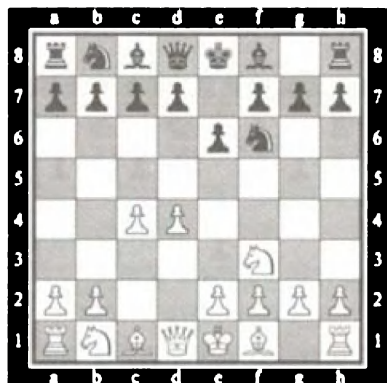


**Староиндийская защита:** 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7.

Одно из самых часто встречающихся закрытых начал наших дней. Его наиболее острое продолжение называется вариантом четырех пешек: 4. e4 d6 5. f4 c5. Отметим, что слон на поле g7 при пешке g6 называется **фианкеттированным** слоном. Фианкеттированный слон располагается на большой диагонали.

**Защита Грюнфельда:** 1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 d5

Этот дебют введен в международную практику Эрнстом Грюнфельдом. Черные позволяют белым создать пешечный центр, а затем начинают расшатывать его. Игра дальше может развиваться так: 4. cd K:d5 5. e4 K:c3 6. bc c5.

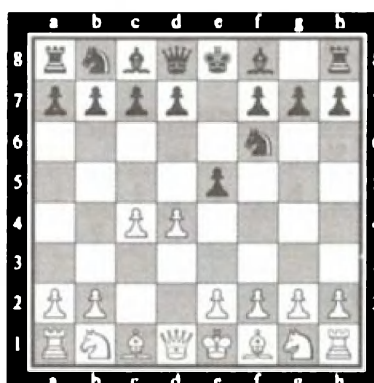


**Новоиндийская защита:** 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3.

В отличие от староиндийской защиты, в которой fianketтируется черный чернопольный слон, в новоиндийской защите fianketтируется (выходит на поле b7 при пешке b6, на большую белую диагональ) черный белопольный слон. Это происходит, например, так: 3...b6 4. g3 Cb7.

**Защита Нимцовича:** 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4.

Это начало считается одним из самых надежных для черных. Далее возможно: 4. e3 c5 5. Cd3 0-0.



**Каталонское начало:** 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. g3.

В этом дебюте белые fianketтируют своего белопольного слона. Далее может последовать: 3...d5 4. Cg2 Ce7 5. Kf3 0-0.

**Будапештский гамбит:** 1. d4 Kf6 2. c4 e5

Данный дебют изобретен в 1917 году венгерскими мастерами. После 3. de черные могут играть 3...Kg4 или 3...Ke4 в обоих случаях с острой игрой. При бесцельной игре белые могут проиграть очень быстро, например: 3. ...Kg4 4. Kd2? 0-0 5. h3?? Ke3!! 6. fe Фh4+ 7. g3 Ф:g3X.

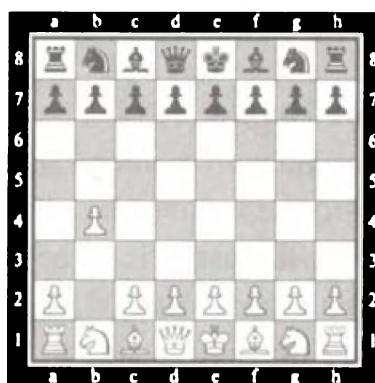
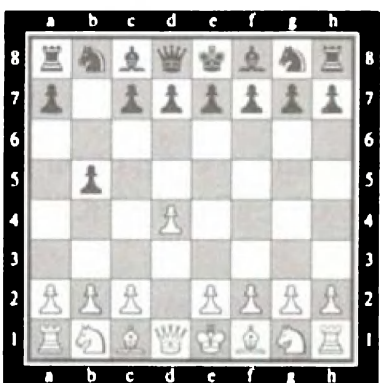


**Защита Бенони:** 1. d4 c5.

Далее можно играть так: 2. d5 e5 3. e4 d6. Белые захватывают большее пространство, а черные готовятся к активной защите. Этот дебют возникает и после ходов 1. d4 Kf6 2. c4 c5.

**Голландская защита:** 1. d4 f5.

Острый и сложный дебют. Возможно: 2. g3 e6 3. Cg2 Kf6 4. Kf3 Ce7. Если этот дебют разыграет неопытный шахматист, то, при грубой ошибке, он может получить мат уже на третьем ходу: 2. e3 g5?? 3. Фh5X.



**Польская защита:** 1. d4 b5.

Неопытный шахматист здесь легко может попасть в такой капкан: 2. e3 Cb7 3. C:b5?? C:g2, и белые теряют ладью. Но после, к примеру: 3. Kf3 a6 4. a4 позиция белых лучше.

**Дебют Сокольского:** 1. b4.

Детально исследовал это продолжение игры Алексей Сокольский. Далее может последовать: 1...d5 2. Cb2 Kf6 3. Kf3 Cf5.

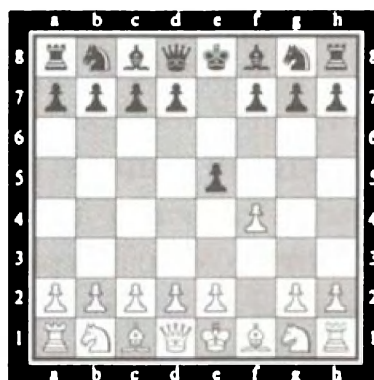
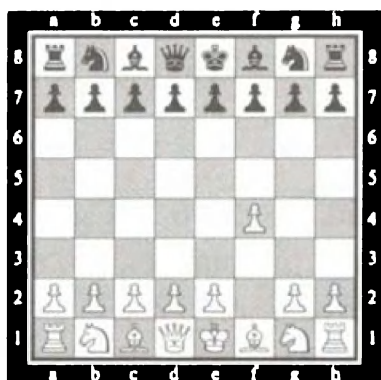


**Староиндийское начало: 1. Kf3.**

В нем белые фианкеттируют своего белопольного слона и не играют на первых порах ни d4, ни c4. Это начало нередко переходит в другие дебюты. Самостоятельное значение староиндийское начало приобретает, например, после таких ходов: 1...d5 2. g3 Kf6 3. Cg2 e6 (или 3...Cf5, или 3...g6).

**Дебют Рети: 1. Kf3 d5 2. c4.**

Дебют разработан Рихардом Рети. Далее может последовать: 2...c6 3. b3 Cf5 4. g3 Kf6.

**Дебют Берда: 1. f4.**

Дебют назван в честь часто применявшего его Генри Берда. Далее может последовать: 1...d5 2. Kf3 g6 3. e3 Cg7 4. 0-0 Kf6.

**Гамбит Фрома: 1. f4 e5.**

Введен в практику М. Фромом. При некажистом 2. g4?? белые могут сразу же получить мат — 2...Фh4X. После 2. e4 белые могут свести игру к королевскому гамбиту. Если белые принимают гамбит Фрома, то обычно далее игра развивается так: 2. fe d6 3. ed C:d6 4. Kf3 с острой игрой.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не прорабатывались ранее на уроках.

## Урок 29

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.*

*Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДВАДЦАТЬ ДЕВЯТОГО УРОКА

Этим уроком начинается новая большая тема «Основы миттельшпиля».

В начале урока школьники раскрывают учебники на с. 63 и с. 64, где приведены советы выдающихся шахматистов о том, как играть в миттельшпиле, и педагог или кто-нибудь из учеников зачитывает некоторые из них. В начале каждого следующего урока можете зачитать по несколько из подобных цитат и обсудить их с учениками. Важно, чтобы ребята сами объяснили вам, в чем смысл той или иной фразы.

Вот эти изречения.

*«В срединной стадии игры:*

*1. Фигуры должны действовать гармонично, их действия надо координировать. Пешки следует стараться держать на одной горизонтالي.*

*2. Владение центром существенно для успешной атаки на короля.*

*3. Прямая и энергичная атака на короля успешна тогда, когда в ней участвуют все фигуры, все наличные силы. Сопротивление должно быть преодолено во что бы то ни стало. Атака не может быть прервана, так как отступление обычно ведет к поражению.*

*4. При прочих равных условиях всякий выигрыш материала, как бы он ни был мал, является достижением.*

*5. Позиция играет первую роль, материал же стоит на втором месте. Пространство и время являются дополнительными факторами позиции.*

*6. Обязательно стремление действовать более или менее агрессивно, атакуя, как только представляется случай. Инициативу нужно захватывать при первой же возможности. Инициатива – это преимущество.*

*7. Если игра должна решиться в эндшпиле, то следует принимать во внимание его характер при размене фигур.*

*8. Как правило, лады нужно ставить на открытые линии» (Хосе-Рауль Капабланка).*

*«Андерсен установил следующее правило: до тех пор пока нападение непосредственно не обещает какого-либо успеха, необходи-*

*мо делать ход той фигурой, которая в данный момент расположена хуже других, – укреплять наиболее слабое место своей позиции» (Эмануил Ласкер).*

*«В этом изучающий должен особенно поупражняться – отыскивать такие поля для своих коней, откуда их нельзя было бы согнать» (Арон Нимцович).*

*«Самое важное в миттельшпиле – тактика» (Зигберт Тарраш).*

*«Сильный ход одной фигуры всегда улучшает работоспособность и взаимодействие нескольких других фигур» (Давид Бронштейн).*

*«Иногда кажется, что король соперника абсолютно надежно защищен своими фигурами, которые окружают его со всех сторон, тогда как на самом деле ему можно сравнительно легко дать мат, пожертвовав одну из своих фигур и тем самым прорвав оборону» (Роберт Фишер).*

*«Миттельшпиль – самая трудная стадия шахматной партии, как для разыгрывания, так и для изучения. В ней так много различных комбинаций, что почти невозможно указать общее направление, которому надо следовать. Но, несомненно, есть определенные положения общего характера, которые встречаются часто и которые необходимо знать» (Хосе-Рауль Капабланка).*

*«Рассмотрение форсированных ходов необходимо, потому что они дают возможность найти кратчайший путь к окончанию партии» (Эмануил Ласкер).*

В своих изречениях великие шахматисты дали хорошие ориентиры для того, чтобы понять, как следует играть в миттельшпиле. Но миттельшпиль до сих пор остается самой сложной стадией партии не только для начинающих шахматистов, но и для опытных игроков. О дебютах написано множество монографий, в которых приведены миллионы вариантов. Не менее изучены и позиции эндшпиля. А вот закономерности миттельшпиля до сих пор остаются в определенной мере загадкой. А все из-за того, что на оценку позиции одновременно влияет множество факторов, и очень сложно бывает точно определить главные факторы, которые значимы в том или ином положении.

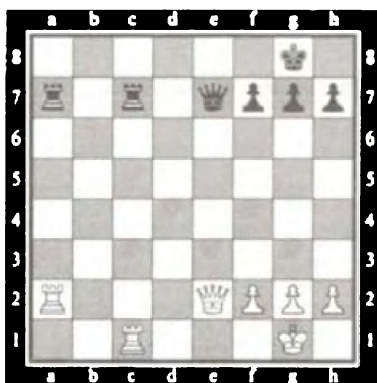
Чтобы установить эти главные факторы следует безошибочно рассчитать немало вариантов (компьютер эту счетную работу выполняет уже лучше человека). Это оказывается проблемой даже для бывалых шахматистов, что же тогда говорить об учениках начальных классов.

Законы шахматной стратегии очень сложны для понимания среднего ученика начальных классов. Поэтому в нашем курсе мы основ-

ную часть времени посвящаем вопросам тактики. При этом следует учесть, что какой бы замечательный план ни наметил тот или иной шахматист, если он не обладает достаточными знаниями в области проведения тактических операций, то ни один из своих планов ему не удастся воплотить в жизнь. Вместе с тем при большом количестве фигур на шахматной доске начинающему шахматисту нелегко уловить те особенности позиции, которые укажут ему направление необходимого тактического удара. В этом нужно упражняться и упражняться. Ближайшие шахматные уроки и наполнены подобного рода упражнениями.

Итак, учащиеся раскрывают учебники на с. 65, где приведены примеры тактических операций, ведущих к выигрышу материала. В каждом из данных положений белые с помощью различных игровых приемов, не жертвуя материалом, добиваются победы.

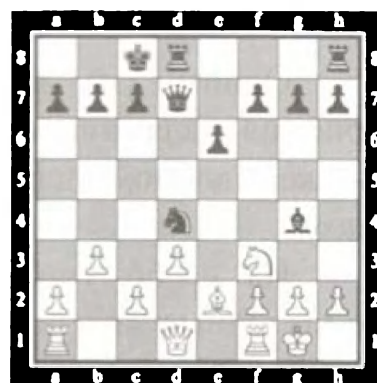
В учебнике выигрышающие варианты приведены коротко, здесь мы приведем их более подробно.



№ 1



№ 2



№ 3

**№1:** 1. Л:с7! (проигрывало 1. Ф:е7?? Л:с1+ 2. Фe1 Л:е1X, или 1. Л:а7?? Л:с1+ 2. Фf1 Л:f1+ 3. Кр:f1 Л:а7) 1...Л:с7! (если 1...Ф:с7, то 2. Фе8X; если 1...Ф:е2, то 2. Лс8+ Фе8 3. Л:е8X; проигрывает и 1...Л:а2 2. Лс8+ Фf8 3. Л:f8+ Кр:f8 4. Ф:а2) 2. Ла8+! Фf8 3. Л:f8+, и белые приобретают ферзя за ладью. Для получения материального перевеса белые использовали прием «размен».

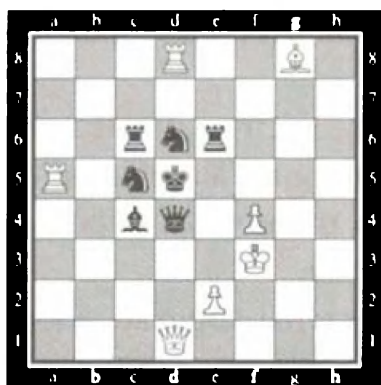


№ 4

**№2:** 1. Лb8! (ничего не давало 1. Л:d8+ Л:d8 с равной позицией) 1...Крf8 (к мату приводило 1...Л:b8 2. Л:b8+, а 1...f5 теряло ладью как и в главном варианте после 2. Л:d8+ Л:d8 3. Л:d8+) 2. Л:d8+ Л:d8 3. Л:d8+ Кре7 с лишней ладьей у белых.

**№3:** 1. К:d4! С:e2 (или 1...Ф:d4 2. С:g4) 2. К:e2! Очень поучительный разменный маневр помог белым выиграть фигуру. Его полезно запомнить.

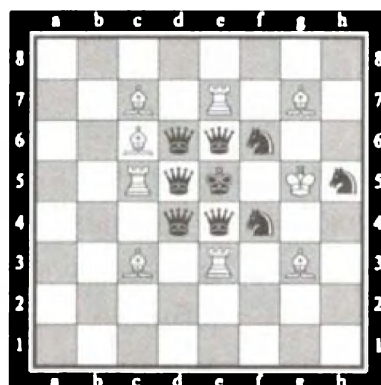
**№4:** 1. Кe5! С:c2! (выхода не было, ведь черные не могли играть атакованным ферзем из-за потери слона g4) 2. К:d7! С:d1 3. К:f8! Сg4 4. f3, и белые выигрывают качество. Опять белые с выгодой использовали разменный маневр.



№ 1



№ 2



№ 3

Одними из важнейших тактических приемов являются приемы, основанные на связке, двойном ударе, открытом и двойном шахе.

На с. 66 учебника приведены четыре шуточные задачи на связку «Поставь мат в один ход».

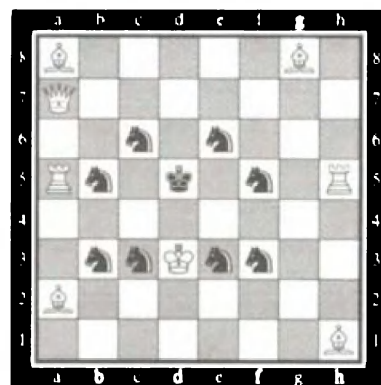
Вот их решение:

**№1:** 1. e4X (пешка храбро шагнула под пять ударов, но взять ее нельзя из-за связки).

**№2:** 1. c8KX (пешка превратилась в коня и встала под четыре удара).

**№3:** 1. Л:d5X (ладья оказалась под семью ударами, но черные ферзи и кони связаны и не могут сдвинуться с места, а король не имеет права идти под бой).

**№4:** 1. Фd4X (а здесь под семь ударов встал белый ферзь, но побить его нельзя).



№ 4

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи-шутки, приведенные на с. 5–10 учебника, которые не прорабатывались ранее на уроках.

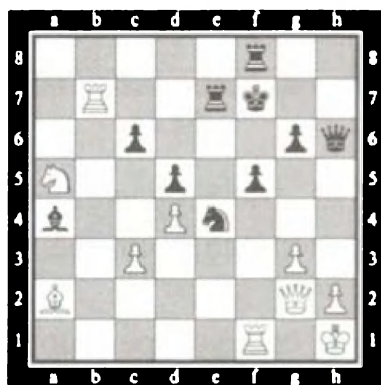
## Урок 30

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

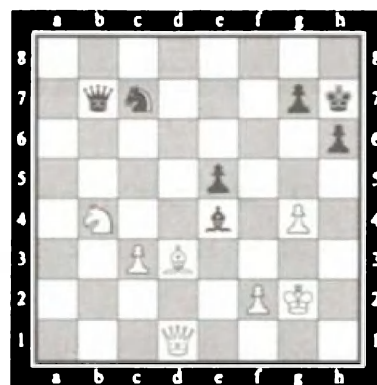
*Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.  
Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем ребята раскрывают учебники на с. 67, задание «Выиграй фигуру» при ходе белых. В каждом случае решает связка.



№ 1

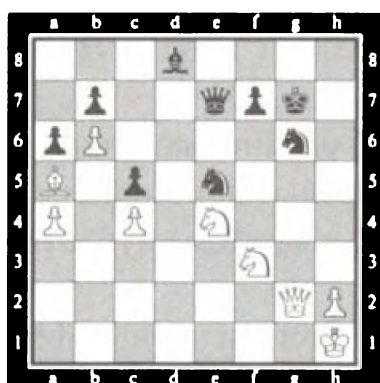


№ 2

**№1:** 1. Ф:е4. Ферзь взял коня и оказался под тремя ударами, но взять его нельзя из-за связки.

**№2:** 1. Фf3. Поучительная связка-крест. Ферзь не только защитил короля от шаха, но и сам напал на черного слона. Черный слон не имеет права бить белого ферзя ввиду связки, невыгодно 1...С:d3 из-за потери ферзя 2. Ф:b7. Поэтому черные вынуждены примириться с потерей слона. Далее может последовать, к примеру: 1...Крg8 2. С:e4.

**№3:** 1. К:c5. Это не размен, а выигрыш фигуры, ведь черные не могут ответить 1...Ф:e5 из-за 2. Сс3, и черный ферзь гибнет из-за связки.



№ 3



№ 4

**№4:** 1. Фh6. Еще одна связка-крест. Черные беззащитны. Они не успевают побить белую ладью g3 с угрозой мата 2...Лg1X, ведь на 1...Л:g3 белые берут ферзя с шахом 2. Ф:e6+, а затем побьют и ладью (пешкой).

Затем ученики решают задачи задания «Выиграй фигуру», расположенные на с. 68 учебника. Ход черных.



№ 1



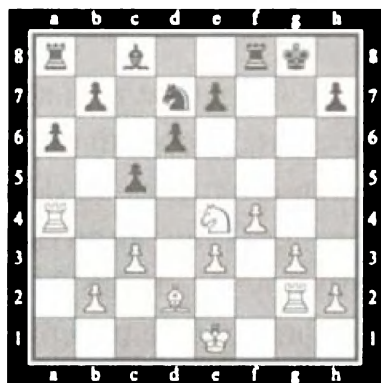
№ 2

**№1:** 1...Cb4 2. Фd2 (или 2. Kpd2 Фа5) 2...Фа5, белые теряют коня.

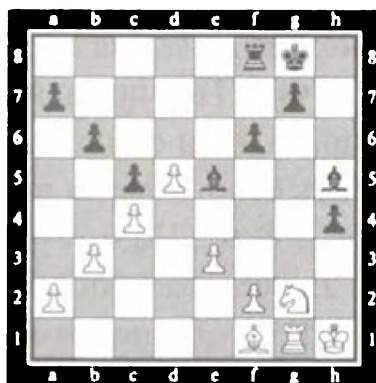
**№2:** 1...Фс1 (крест) 2. Л:a2 Ф:c3, и черные приобрели ферзя за ладью.

**№3:** 1...b5, и на отход белой ладьи следует решающая связка 2...Cb7 с выигрышем коня.

**№4:** 1...Cf3, создавая неотразимую угрозу 2...h3.



№ 3

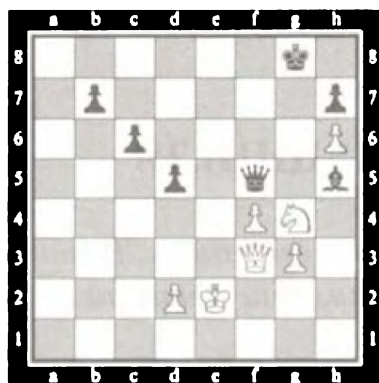


№ 4

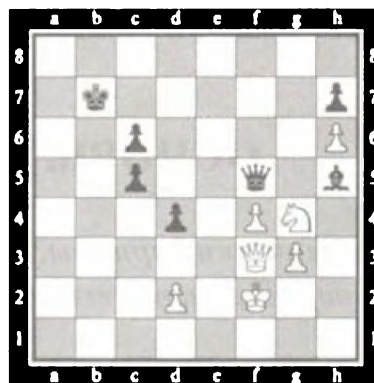
Далеко не всякая связка полезна и ведет к победе. Нередко удается «развязаться».

На с. 69 учебника дано задание «Сохрани материальное равенство», где белых выручают различные игровые приемы. Все четыре задачи очень похожи друг на друга, но игра в каждом случае развивается по-разному.

**№1:** 1. Kf6+ (но не 1. Ke3?? C:f3+ 2. Kр:f3, и черный ферзь уходит из-под боя) 1...Ф:f6 2. Ф:h5. В этом примере связанная фигура объявила шах, и белые спаслись.



№ 1

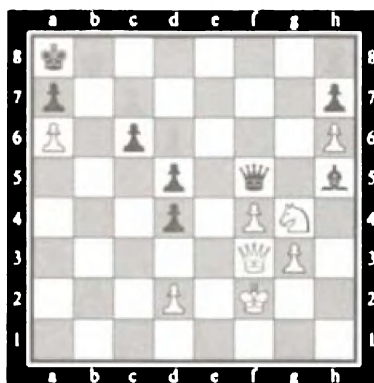


№ 2

**№2:** 1. Фb3+ (но не 1. Ke3?? de+), и на отход черного короля последует 2. Ke5. В данном примере прикрываемая фигура объявила шах, что позволяет связанной фигуре успеть уйти из-под удара.



№ 3



№ 4

**№3:** 1. Ke3 C:f3 (но не 1...Фg6 2. g4, с ловлей черного слона; на 1...Фh3 также возможно 2. g4) 2. K:f5. Белых выручило контрнападение.

**№4:** 1. Фb3 (но не 1. Ke3?? de+), и черные не могут взять коня ввиду мата 2. Фb7X. В данном примере прикрываемая фигура успела создать угрозу мата, что позволяет связанной фигуре успеть уйти из-под боя.

Если останется время, предложите ученикам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 67–69 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 31

## ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание «Выигрыш материала».*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ПЕРВОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

На с. 70 учебника приведено задание «Сохрани материальное равенство», где уже черных выручают различные игровые приемы. И здесь все позиции очень схожи.



№ 1



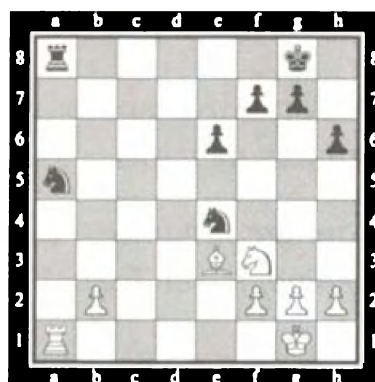
№ 2

**№1:** 1...Лс8 (белые грозили 2. Кb5). Черных выручает контрнападение. Если теперь 2. Л:a7, то 2...Л:c3 3. Ла8+ Кph7.

**№2:** 1...Ла7 2. b4 Кс6 3. Л:a7 К:a7. Черным помог защитительный ход связанной фигурой.



№ 3

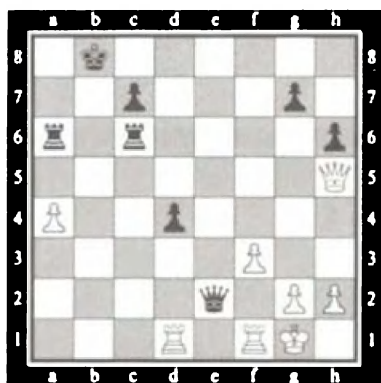


№ 4

**№3:** 1...Ла6 2. b4 Кс4 (например) 3. Л:a6 ba. Черным опять помог защитительный ход связанной фигурой.

**№4:** 1...Лd8, и теперь не проходит 2. Л:a5 из-за мата: 2...Лd1+ 3. Кe1 Л:e1X.

Следующая тема — «Двойной удар». Позиции задания напечатаны на с. 71 учебника. Ход белых. «Выиграй фигуру».



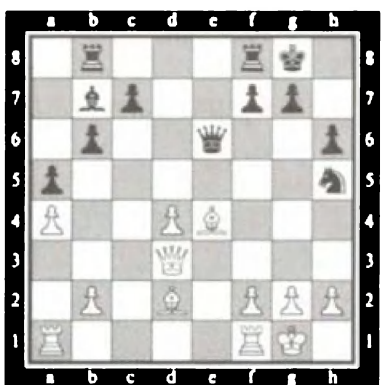
№ 1



№ 2

**№1:** 1. Фb5+ Ф:b5 2. ab. После размена ферзей белая пешка нанесла двойной удар — одна из черных ладей гибнет.

**№2:** 1. Кf4. Конь одновременно напал на ладью c2 и создал угрозу выигрыша ферзя 2. Кg6+. Хорошей защиты у черных нет.



№ 3



№ 4

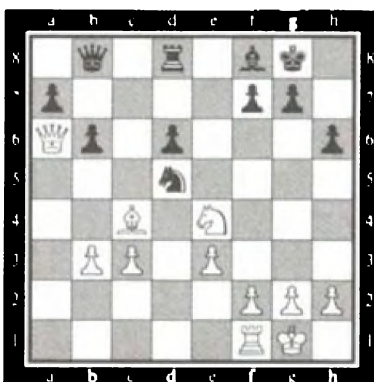
**№3:** 1. С:b7 Л:b7 2. Фf3, с двойным нападением: на слона и коня. И черные теряют одну из легких фигур.

**№4:** 1. Фе3+, и на отход черного короля последует двойной удар 2. Фе7, которые ведут к выигрышу слона.

На с. 72 учебника приведены позиции, в которых двойной удар, позволяющий выиграть фигуру, выполняют черные.



№ 1



№ 2

**№1:** 1...С:f2+, и белые лишаются слона, так как 2. Кр:f2 Фd4+ для белых еще хуже — они теряют ладью a1.

**№2:** 1...Кс7 с нападением на ферзя, и затем 2...d5 с выигрышем фигуры.

**№ 3****№ 4**

**№3:** 1...Фb4+ и затем 2...Фe1+ с двойным ударом на короля и ладью.

**№4:** 1...Фg8 2. Лd7 Фe8, и белые теряют слона.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 70–72 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 32

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

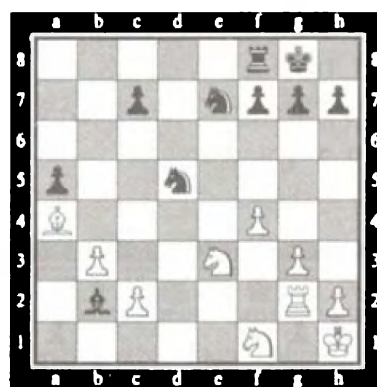
*Тактические приемы. Открытое нападение. Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ВТОРОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Новая тема — «Открытое нападение». Позиции задания напечатаны на с. 73 учебника. Ход белых. «Выиграй фигуру».



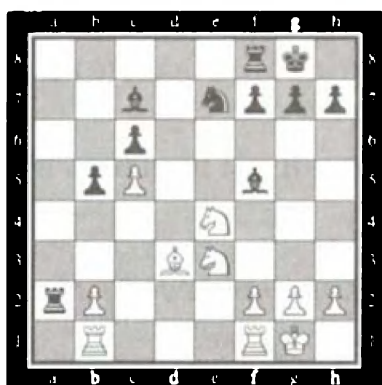
№ 1



№ 2

**№1:** 1. K:d5, и теперь черным невыгодно отвечать 1...Ф:d5 ввиду 2. Се5+ Кс7 3. Ф:d5, и у белых лишний ферзь.

**№2:** 1. K:d5 K:d5 2. с4, с прямым нападением на коня и открытым нападением на слона.



№ 3



№ 4

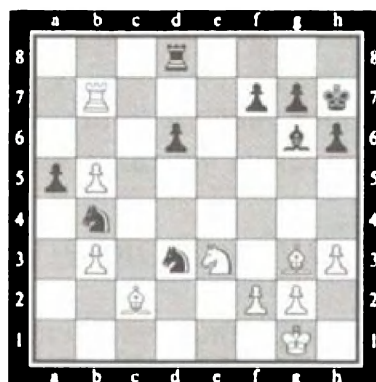
**№3:** 1. K:f5 K:f5 2. Кс3, с прямым нападением на ладью и открытым нападением на коня.

**№4:** 1. С:f6 К:f6 2. е5 с победой.

На с. 74 учебника приведены позиции, в которых открытое нападение, позволяющее выиграть фигуру, выполняют черные.



№ 1



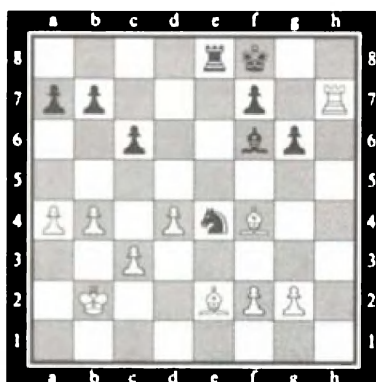
№ 2

**№1:** 1...Cd8, и белый конь е2 теряется, так как нельзя 2. Ла8? ввиду 2...Cb6+ и 3...Л:a8.

**№2:** 1...К:c2 2. К:c2 Кс5 с нападением на ладью и коня. Но не сразу 1...Кс5? 2. С:g6+.



№ 3



№ 4

**№3:** 1...К:e4 2. de Сс4, и 3...Л:h8.

**№4:** 1...Kg5 2. С:g5 (черные хотели побить ладью) 2...Л:e2+ и 3...С:g5, с лишним слоном у черных.

Если останется время, предложите ученикам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 73–74 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 33

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

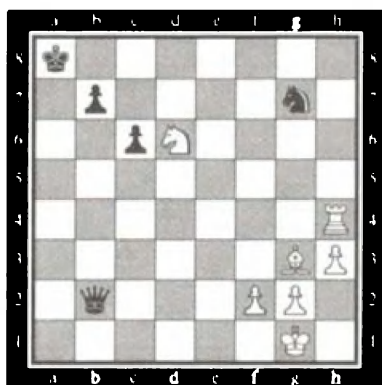
*Тактические приемы. Открытый шах. Двойной шах.*

*Дидактическое задание «Выигрыш материала».*

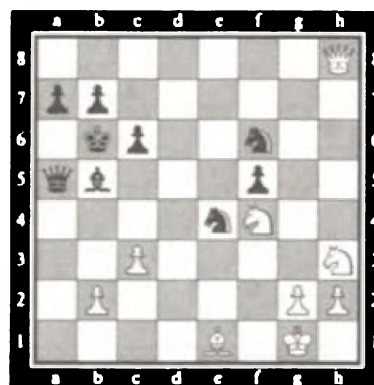
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ТРЕТЬЕГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

На с. 75 учебника дано задание «Выиграй фигуру. Не спеши, найди лучшую возможность» при ходе белых.



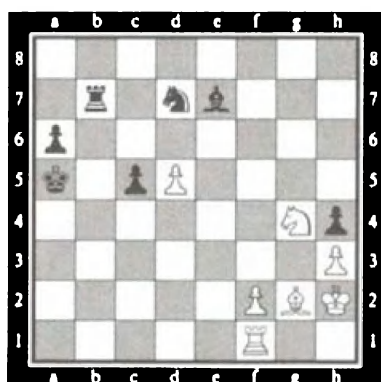
№ 1



№ 2

**№1:** 1. Ла4+ (но не 1. Кс4 из-за шаха ферзем по первой горизонтали; ничего не дает и 1. Ла8+ Кра7 2. Кс8+ Кра6, и черный король уходит из-под шахов) 1...Крb8 2. Кс4+, и черный ферзь гибнет.

**№2:** 1. Фd8+ Кра6 2. Ф:a5+ Кр:a5 3. с4+, с выигрышем слона.



№ 3

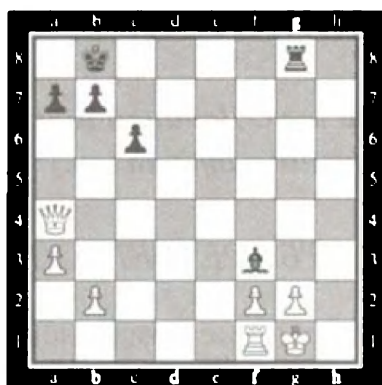


№ 4

**№3:** 1. Ла1+ (плохо было бы 1. d6 из-за шаха 1...С:d6+) 1...Крb6 2. Лb1+ Кра7 (например) 3. Л:b7+ Кр:b7 4. d6+ с победой.

**№4:** 1. Ке6+ (слабее 1. Кf7++ Кph5 2. Кd4+ Кph4 3. К:b5 К:f7) 1...Кph5 2. Кg7+ Кpg4 3. Кd4+ и 4. К:b5, с лишней фигурой у белых.

На с. 76 учебника дано задание «Выиграй фигуру. Будь внимателен, найди лучший путь» при ходе черных.



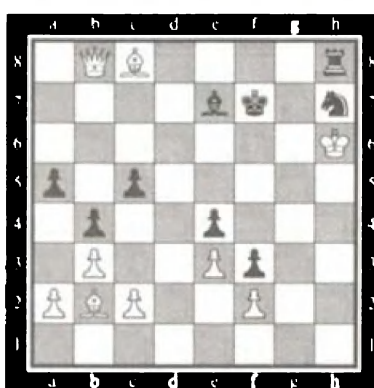
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

**№1:** 1...Л:g2+ 2. Кph1 Лg4+ 3. Кph2 Л:a4.

**№2:** 1...Сg2+ 2. Кpg1 Се4+ с выигрышем ферзя.

**№3:** 1...Кb8+ 2. Кpb4 Кс6+ и 3...К:d8.

**№4:** 1...Кf6+ 2. Кpg5 Кd7+ 3. Кpf5 (не спасают и другие ходы королем) 3...Лh5+ 4. Кpg4 Лh4+ и 5...К:b8.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 75–76 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 34

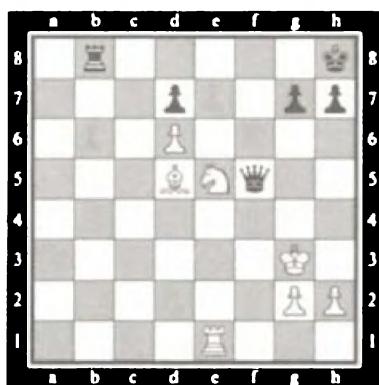
### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Тактические приемы. Двойной шах. Решение задания  
«Выигрыш материала». Игровая практика.*

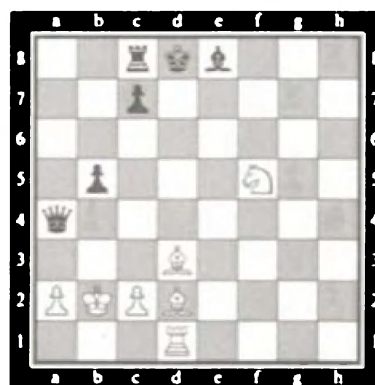
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.  
Новая тема — «Двойной шах».

Позиции задания напечатаны на с. 77 учебника. Ход белых. «Как выиграть черного ферзя?».



№ 1



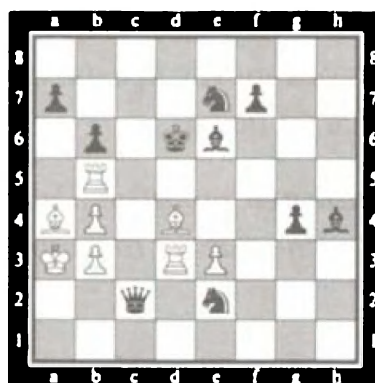
№ 2

№1: 1. Kf7+ Kpg8 2. Kh6++ и 3. K:f5.

№2: 1. Cg5+ Kpd7 2. C:b5++ Kpe6 3. C:a4.



№ 3



№ 4

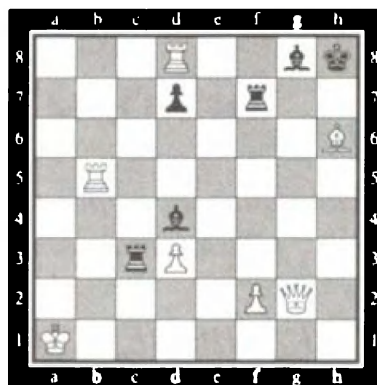
№3: 1. Kc6++ Kpb7 2. Ka5++ (плохо 2. Kd4+ Ke4+!) и 3. K:b3.

№4: 1. Ce5++ Kpc6 2. Lc5++ и 3. L:c2.

На с. 78 учебника дано задание «Как выиграть белого ферзя? Найди лучший вариант» при ходе черных.



№ 1



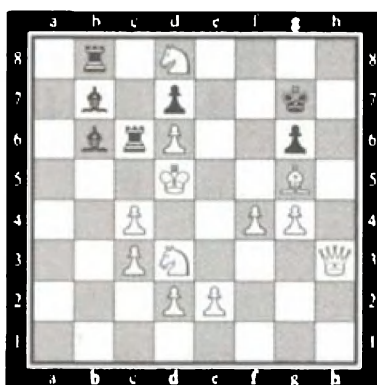
№ 2

**№1:** 1...Kg3+ 2. Kph2 Kf1++ и 3...K:e3.

**№2:** 1...Лс1++ 2. Кра2 Л:f2++ и 3...Л:g2.



№ 3



№ 4

**№3:** 1...Kc3++ 2. Kpb2 Kd1++ и 3...K:f2.

**№4:** 1...Лс5++ 2. Kpd4 Лd5++ 3. Kpe4 Лd4++ 4. Kpe3 (4. Kpe5 Лe4X) 4...Лe4++ 5. Kpf3 Лe3++ 6. Kpf2 Л:h3 (но не 6...Л:d3+ из-за 7. e3).

Если останется время, предложите ученикам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 77–78 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 35

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема завлечения.*

*Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ПЯТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Учебник «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 1» полностью пройден, и ученики раскрывают его вторую часть «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 2».

Вы начинаете новый большой раздел «Комбинации». Если во втором году обучения ученики вели поиск матовых комбинаций в два хода, то теперь им требуется с помощью комбинаций объявлять мат в три хода.

На с. 3 учебника «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Часть 2» в разделе «Слово чемпионам» приведены изречения о комбинациях, принадлежащие выдающимся шахматистам мира.

Вот эти изречения.

*«Комбинация есть форсированный вариант с жертвой» (Михаил Ботвинник).*

*«Комбинация – душа шахматной партии» (Александр Алёхин).*

*«Комбинация – основное, элементарное, и невозможно стать хорошим шахматистом, не овладев ею вполне» (Рихард Рети).*

*«В каждой позиции скрывается возможная комбинация, и каждая комбинация рождается из позиции» (Михаил Чигорин).*

*«Всякая комбинация включает в себе идею...Недостаточно знать, что комбинация состоит из ряда форсированных ходов, – необходимо уметь указать причину, на основании которой мы заключаем, что в той или иной позиции кроется возможность комбинации» (Эмануил Ласкер).*

*«Зная типичные комбинации, шахматист может при случае предпринять и успешно провести атаку, которая при других обстоятельствах могла остаться для него незамеченной» (Хосе-Рауль Капабланка).*

*«Одни и те же элементы, например двойное нападение, связка, перекрытие, постоянно повторяются, образуя более или менее сложные сплетения. Чем больше таких случаев рассмотрит изучающий, тем скорее он научится сам создавать и проводить комбинации» (Рихард Рети).*

Напомните ученикам, что шахматная комбинация — это форсированный вариант с жертвой, приводящий к определенной выгоде. Матовая комбинация должна завершаться объявлением мата в определенное количество ходов.

Предложите ученикам раскрыть учебники на с. 4, где приведены четыре матовые комбинации на тему завлечения. Одну за другой показываете на демонстрационной доске эти позиции и демонстрируете верное их решение.

«Мат в три хода. Типичные примеры».

**№1:** 1. Лh8+ Кр:h8 2. Фh1+ Кpg8 3. Фh7X.

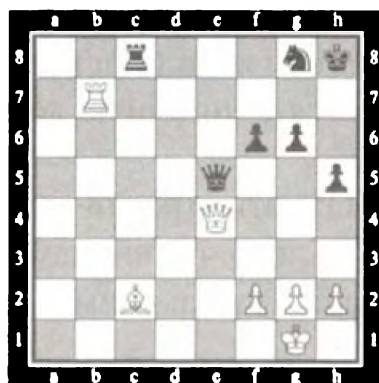
**№2:** 1. Лh7+ Кр:h7 2. Ф:g6+ Kph8 3. Фh7X.

**№3:** 1. Ф:d8+ Кр:d8 2. Л:e8+ Кр:e8 3. Лf8X.

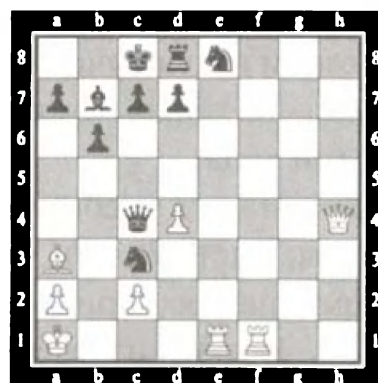
**№4:** 1. Фc8+ Кр:c8 2. Ла8+ Kpd7 3. Ke5X.



№ 1



№ 2

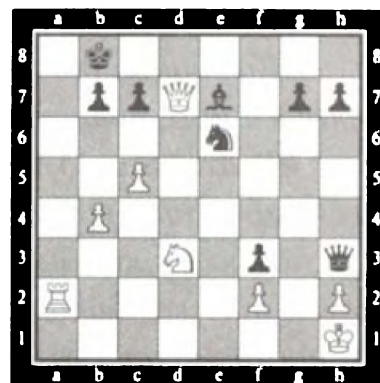


№ 3

В первой из задач ладья приносит себя в жертву, завлекая черного короля на гибельное для него поле h8 (тема завлечения короля). И ферзь матует.

Во втором примере белые жертвуют ладью на поле h7, ферзь снова идет в атаку: шах и мат.

В третьей задаче в жертву приносится сначала ферзь, затем ладья, а вторая ладья ставит мат.

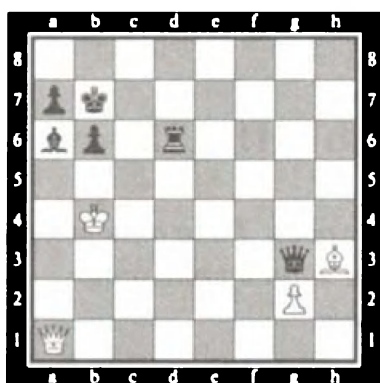


№ 4

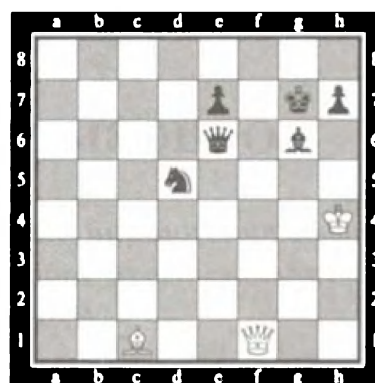
В четвертом случае ферзь завлекает черного короля на поле c8, затем шах объявляет ладья, и конь ставит изящный мат.

В каждой из задач все ходы черных вынуждены, их король покорно идет на поле, где ему будет объявлен мат.

Затем предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода». Вот эти задачи, приведенные на с. 5 учебника. Ход белых.



№ 1



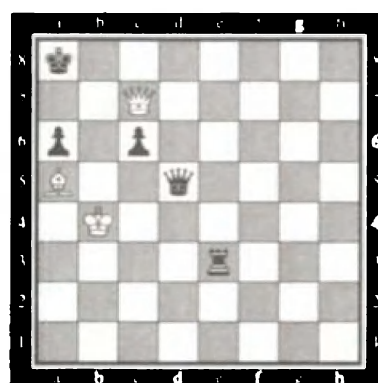
№ 2

**№1:** 1. Ф:a6+ Крс6 (1...Кр:a6 2. Сс8Х; на любой другой ход черных последует 2. Фс8Х) 2. Фс4+ (трудно находимый ход; плохо 2. Фс8+ Крд5, и черный король ускользает из матовой сети) 2...Крb7 3. Фс8Х.

**№2:** 1. Ch6+ Крh8 (если 1...Кр:h6 или 1...Крг8, то 2. Фf8Х) 2. Фf8+ Фg8 3. Сg7Х.



№ 3



№ 4

**№3:** 1. Фа8+!! (труднейшая для решения задача; для чего белые отдают ферзя, будет ясно только после следующего хода) 1...Кр:a8 2. Крс7!! (тихий ход) и неизбежно 3. Сс6Х.

**№4:** 1. Фс8+ Кра7 2. Сb6+ Кр:b6 3. Фb8Х.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 5 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

## Урок 36

## ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема отвлечения.*

*Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».*

*Игровая практика.*

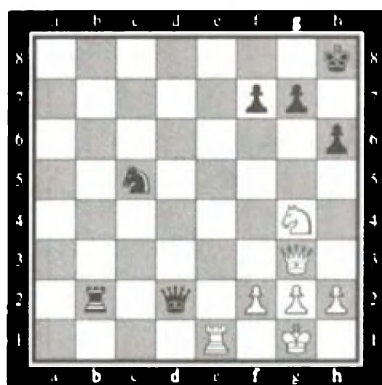
## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ШЕСТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем предложите ученикам раскрыть учебники на с. 6, где приведены четыре матовые комбинации на тему отвлечения.

Одну за другой показываете на демонстрационной доске эти позиции и их правильное решение.

«Мат в три хода. Типичные примеры».



№ 1



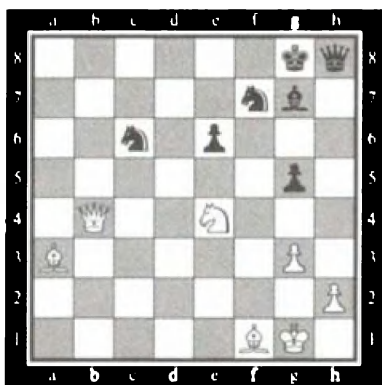
№ 2

№1: 1. Ле8+ Кph7 2. Кf6+ gf 3. Фg8X.

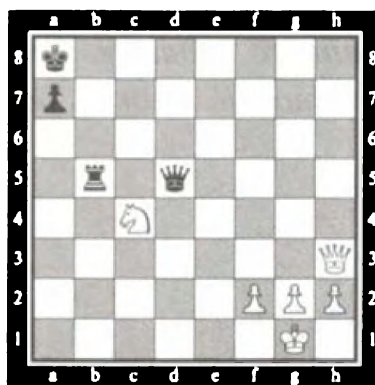
№2: 1. Лc8+ Кph7 2. Кf6+ gf 3. Л:f7X.

№3: 1. Кf6+ С:f6 2. Фf8+ Кph7 3. Cd3X.

№4: 1. Фc8+ Лb8 2. Кb6+ ab 3. Фа6X.



№ 3



№ 4

Во всех четырех задачах белые жертвуют коня и матуют (ферзем или ладьей).

Затем предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода». Вот эти задачи, приведенные на с. 7 учебника. Ход белых.



№ 1



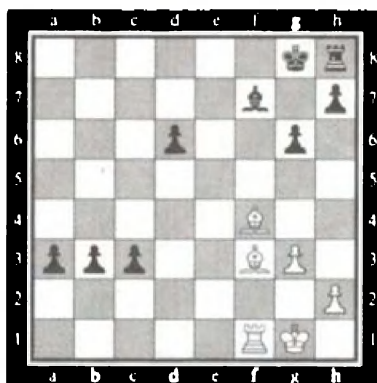
№ 2

**№1:** 1. Фb5+ Ф:b5 (иначе, например: 2. Ф:e8X) 2. Лg8+ Фc8 3. Л:c8X.

**№2:** 1. Лd8+ Ф:d8 2. Фb5+ и 3. Фb7X.



№ 3



№ 4

**№3:** 1. Kd6+ cd (1...Kpb8 2. Л:d8X) 2. Лc1+ Kpb8 2. Л:d8X.

**№4:** 1. Ch6!! (труднейшая и красивейшая задача; выясняется, что у черных нет защиты от 2. Cd5!!) 1...a2 (не лучше и другое) 2. Cd5!! C:d5 (грозило 3. C:f7X; не выручает 2...Cc6 3. C:e6X) 3. Лf8X.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 7 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

## Урок 37

## ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема блокировки.*

*Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».*

*Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ СЕДЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

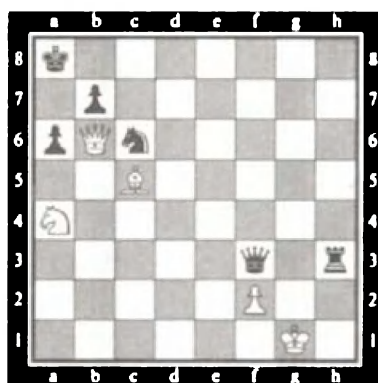
Затем предложите ученикам раскрыть учебники на с. 8, где приведены четыре матовые комбинации на тему блокировки.

Одну за другой показываете на демонстрационной доске эти позиции и их правильное решение.

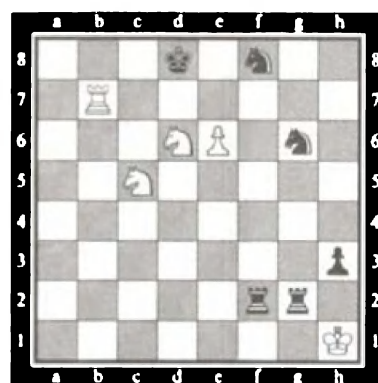
«Мат в три хода. Типичные примеры».



№ 1



№ 2



№ 3

**№1:** 1. Ф:f7+ Кph8 2. Фg8+ Л:g8 3. Кf7X.

**№2:** 1. Фа7+ К:a7 2. Кb6+ Кpb8 3. Cd6X.

**№3:** 1. e7+ К:e7 2. Лd7+ К:d7 3. Ke6X.

**№4:** 1. b4+ ab 2. d4+ ed+ 3. cdX.

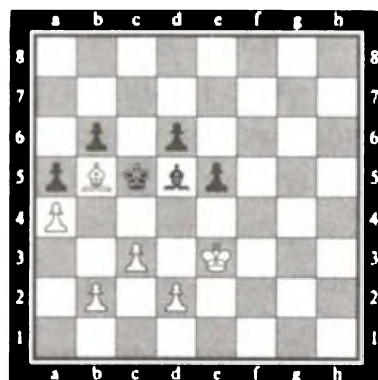
В первой из задач белые жертвуют ферзя и ставят конем спертый мат.

Во втором примере белые снова жертвуют ферзя, а мат объявляет слон.

В третьей задаче в жертву приносится сначала пешка, затем ладья, а конь ставит мат.

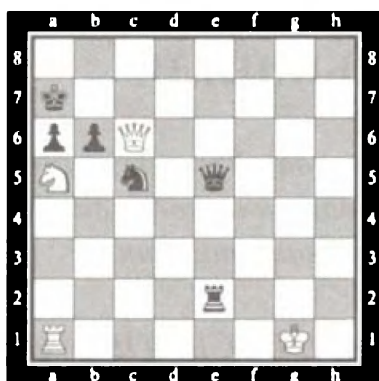
В четвертом случае белые объявляют шахи пешками, последний из них приводит к мату.

Теперь предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода».

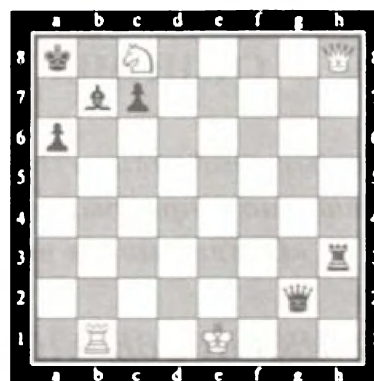


№ 4

Вот эти задачи (с. 9 учебника). Ход белых.



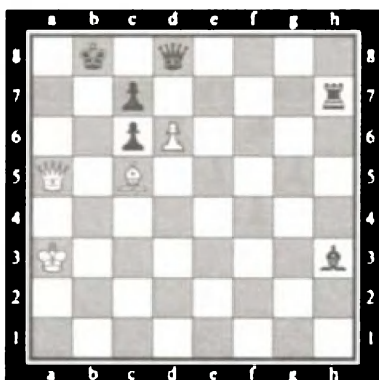
№ 1



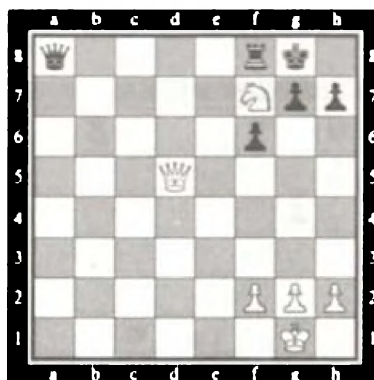
№ 2

**№1:** 1. Фb7+ К:b7 2. Кс6+ Кра8 3. Л:a6X.

**№2:** 1. Kb6++ Кра7 2. Фа8+ С:a8 3. Кс8X (конь с победой вернулся на поле с8).



№ 3



№ 4

**№3:** 1. d7! (теперь грозит 2. Фа7X) 1...Ф:d7 (к тому же финалу приводит взятие пешки ладьей или слоном) 2. Фа7+ Крс8 3. Фа8X.

**№4:** 1. Kh6++ Kph8 2. Фg8+ Л:g8 3. Kf7X (спертый мат).

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 9 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 38

## ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема разрушения пешечного прикрытия короля. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода». Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ВОСЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем предложите ученикам раскрыть учебники на с. 10, где приведены четыре матовые комбинации на тему разрушения пешечного прикрытия короля. Одну за другой показывайте на демонстрационной доске эти позиции и их верное решение.

«Мат в три хода. Типичные примеры».



№ 1



№ 2

№1: 1. Л:а7+ Кр:а7 2. Ф:б6+ Крв8 3. Фа6Х.

№2: 1. Ф:д7+ Кр:д7 2. Л:б7+ Крd8 3. К:с6Х.

№3: 1. Ф:h6+ gh 2. Л:h6+ Кpg7 3. Лаg6Х.

№4: 1. Ф:g7+ Кр:g7 2. Лh7+ Кpf8 3. Лf7Х.



№ 3



№ 4

В первой из задач белые жертвуют ладью, а в трех остальных — ферзя.

Далее предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода». Вот эти задачи, приведенные на с. 11 учебника. Ход черных.



№ 1



№ 2

**№1:** 1...Ke2+ 2. Kph1 Ф:h2+ 3. Кр:h2 Лh6X.

**№2:** 1...Ф:h2+ 2. Кр:h2 Лh4+ 3. С:h4 Л:h4X.



№ 3



№ 4

**№3:** 1...Cd3+ 2. Крc1 Л:c3+ 3. bc Ca3X.

**№4:** 1...Фe3+ 2. Крh2 Л:h3+ 3. gh Фf2X.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

***Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 11 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

## Урок 39

## ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Матовые комбинации (на мат в три хода).*

*Тема освобождения пространства. Дидактическое задание  
«Объяви мат в три хода». Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ТРИДЦАТЬ ДЕВЯТОГО УРОКА

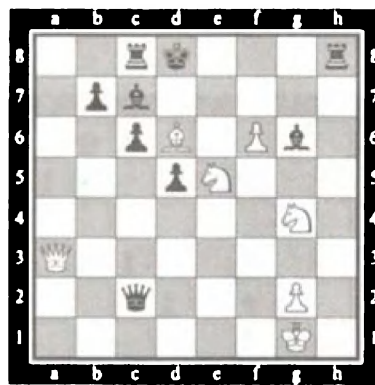
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем предложите ребятам раскрыть учебники на с. 12, где приведены четыре матовые комбинации на тему освобождения пространства. Одну за другой показываете на демонстрационной доске эти позиции и их правильное решение.

«Мат в три хода. Типичные примеры».



№ 1



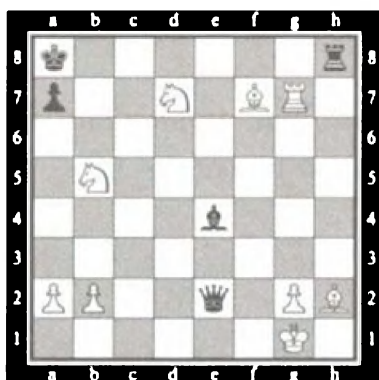
№ 2

**№1:** 1. Лd8+ Л:d8 2. Ле8+ Л:e8 3. Ф:g7X.

**№2:** 1. Се7+ Кpe8 2. f7+ С:f7 3. Кf6X.

**№3:** 1. Cd5+ С:d5 2. Kb6+ ab 3. Ла7X.

**№4:** 1. Ke7+ Ф:e7 2. Лh8+ Кp:h8 3. Фh7X.



№ 3



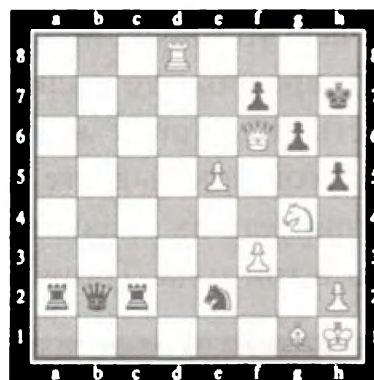
№ 4

В первой позиции белые, жертвуя обе ладьи, расчищают большую черную диагональ. Во втором положении белые жертвой пешки освобождают поле f6 для коня. В третьей позиции жертвуются слон и конь — освобождается горизонталь. В последнем положении белые, ради достижения мата, отдают коня и ладью — сначала освобождается диагональ, а затем поле h7.

Теперь предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода». Вот эти задачи, приведенные на с. 13 учебника. Ход черных.



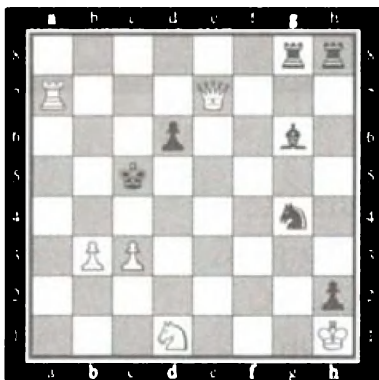
№ 1



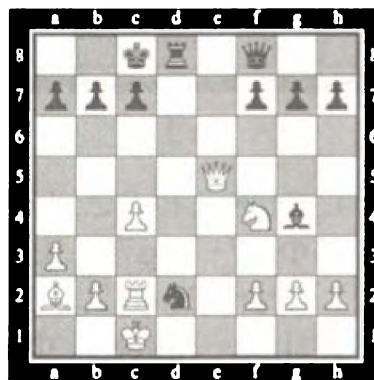
№ 2

**№1:** 1...Cf2+ 2. Kph1 g2+ 3. C:g2 Kg3X.

**№2:** 1...Kg3+ 2. gh Лh2+ 3. C:h2 Фg2X.



№ 3



№ 4

**№3:** 1...Ce4+ 2. Ф:e4 Kf2+ 3. K:f2 Лg1X.

**№4:** 1...Kb3+ 2. Kpb1 (2. C:b3 Лd1X) 2...Лd1+ 3. Лc1 Л:c1X.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 13 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 40

## ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Матовые комбинации (на мат в три хода).*

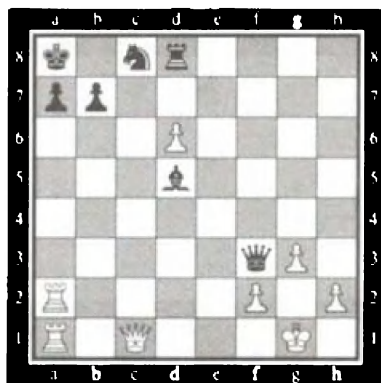
*Тема уничтожения защиты. Дидактическое задание  
«Объяви мат в три хода». Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОКОВОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем предложите ученикам раскрыть учебники на с. 14, где приведены четыре матовые комбинации на тему уничтожения защиты. Одну за другой показывайте на демонстрационной доске эти позиции и демонстрируете их правильное решение.

«Мат в три хода. Типичные примеры».



№ 1



№ 2

№1: 1. Ф:c8+ Л:c8 2. Л:a7+ Кpb8 3. Ла8Х.

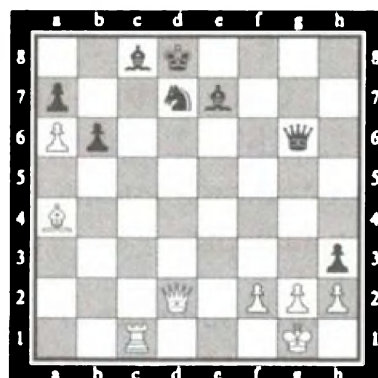
№2: 1. Ф:g7+ С:g7 2. Л:h7+ Кpg8 3. Лg:g7Х.

№3: 1. Ф:c6+ К:c6 2. Сd7+ Кpd8 3. С:c6Х.

№4: 1. Л:c8+ Кp:c8 2. Ф:d7+ Кpb8 3. Фb7Х.



№ 3



№ 4

В трех первых положениях белые матуют с помощью жертвы ферзя, а в последнем примере белые побеждают, пожертвовав качество.

Затем предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода». Вот эти задачи, приведенные на с. 15 учебника. Ход белых.



№ 1



№ 2

№1: 1. Л:f8+ К:f8 (1...Л:f8 2. Ф:h7X) 2. Л:f8+ Л:f8 3. Ф:h7X.

№2: 1. Л:f8+ Кр:f8 (1...Л:f8 2. Ф:g7X) 2. Ф:g7+ Кре8 3. Кf6X.



№ 3



№ 4

№3: 1. Ф:e8+ Л:e8 (1...Кph7 2. Л:g7X) 2. Л:g7+ и 3. Kg6X.

№4: 1. Ф:e6+ К:e6 (1...С:e6 2. Л:c7X) 2. С:c6+ С:c6 3. Л:c7X.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 15 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 41

## ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

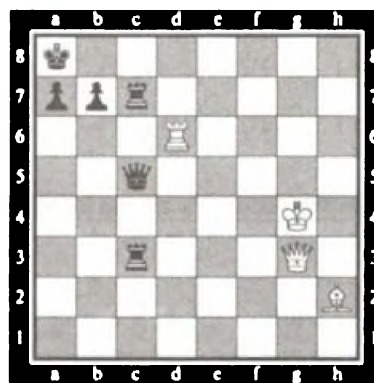
*Матовые комбинации (на мат в три хода). Темы «рентгена», перекрытия и батареи. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК ПЕРВОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем предложите ученикам раскрыть учебники на с. 16, где приведены четыре матовые комбинации на тему «рентгена». Вы показываете на доске эти позиции и их верное решение.



№ 1



№ 2

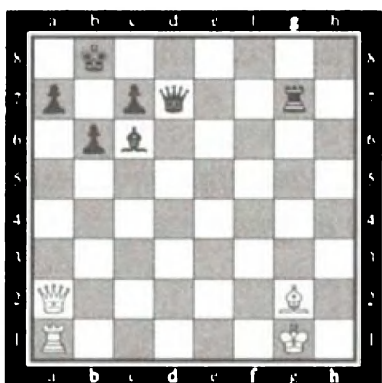
«Мат в три хода. Типичные примеры».

**№1:** 1. Фе7+ Кpg8 2. Фе8+ Л:e8 3. Л:e8X.

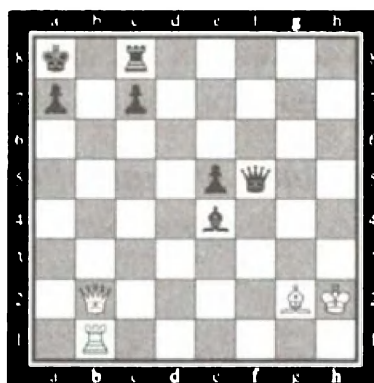
**№2:** 1. Лd8+ Лc8 2. Фb8+ Л:b8 3. Л:b8X.

**№3:** 1. Ф:a7+ Крс8 2. Фа8+ С:a8 3. Л:a8X.

**№4:** 1. Фb7+ С:b7 2. С:b7+ Кpb8 3. Се4X.

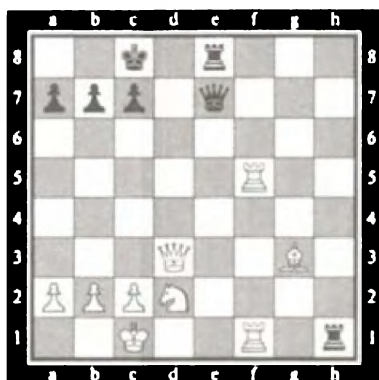


№ 3

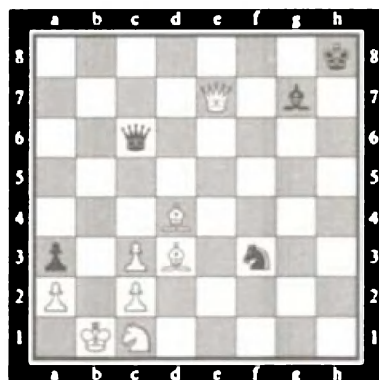


№ 4

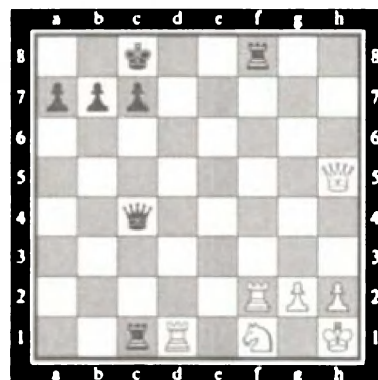
В каждой из указанных позиций белые матуют с помощью жертвы ферзя.



№ 1



№ 2



№ 3

После этого предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода». Вот эти задачи, приведенные на с. 17 учебника.

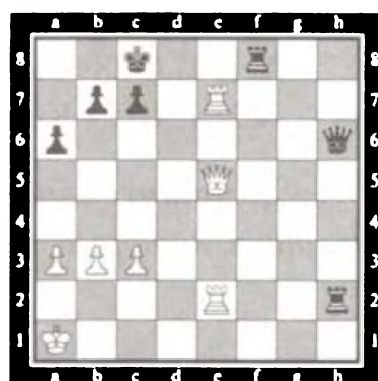
Ход черных.

**№1:** 1...Фe1+ 2. С:e1 (как и в основном варианте проигрывает 2. Л:e1) 2...Л:e1+ 3. Л:e1+ Л:e1X.

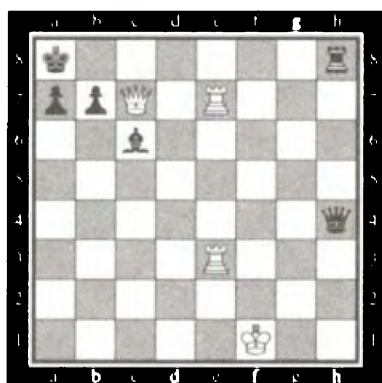
**№2:** 1...Kd2+ 2. Кpa1 Ф:c3+ 3. С:c3 С:c3X.

**№3:** 1...Ф:f1+ 2. Л:f1 (любой из ладей) 2...Л:f1+ 3. Л:f1 Л:f1X.

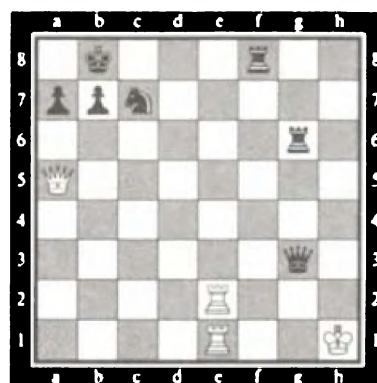
**№4:** 1...Лf1+ 2. Ле1 (или 2. Кpb2 Фd2+ 3. Л:d2 Л:d2X) 2...Фc1+ 3. Л:c1 Л:c1X.



№ 4



№ 1



№ 2

Теперь рассматриваете с ребятами задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода» (тема перекрытия и тема «батареи»). Ход белых. Вот эти задачи, приведенные на с. 18 учебника.

Тема перекрытия.

**№1:** 1. Ле8+ Л:e8 (1...С:e8 2. Фc8X; 1...Фd8 2. Ф:d8X) 2. Л:e8+ С:e8 (2...Фd8 3. Ф:d8X) 3. Фc8X.

**№2:** 1. Ле8+ Л:e8 (1...К:e8 2. Фd8X) 2. Л:e8+ К:e8 3. Фd8X.



№ 1



№ 2

Тема «батарен».

**№1:** 1. Фd8+ Л:d8 2. Л:d8+ Л:d8 3. Л:d8X.

**№2:** 1. Сf5+ Кph8 2. Ф:f6+ ef 3. С:f6X.

***Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 17, 18 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

## Урок 42

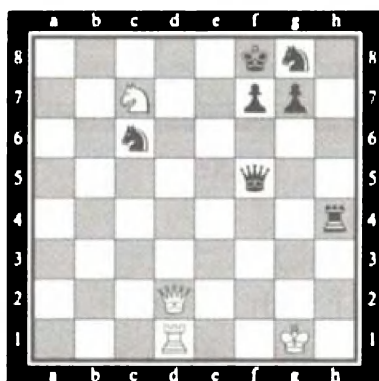
### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Матовые комбинации (на мат в три хода). Сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».*

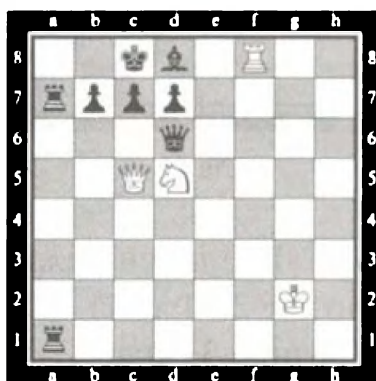
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК ВТОРОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

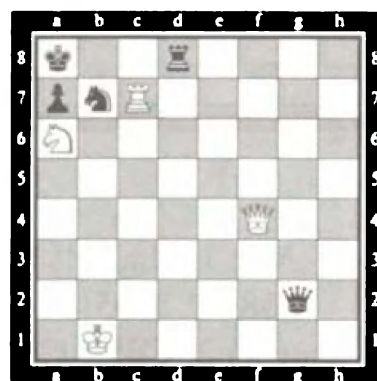
Затем предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Объяви мат в три хода» (сочетание тематических приемов). Вот эти задачи, приведенные на с. 19–21 учебника. Ход белых.



№ 1



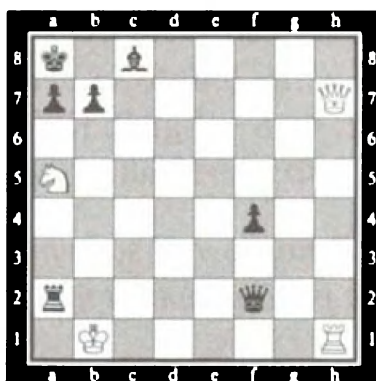
№ 2



№ 3



№ 4



№ 5



№ 6

**№1:** 1. Фd6+ Kge7 (1...Kce7 2. Фd8X) 2. Фd8+ Л:d8 3. Л:d8X.

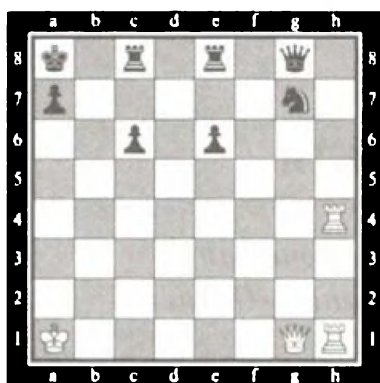
**№2:** 1. Kb6+ Ф:b6 (1...Kpb8 2. Л:d8X) 2. Л:d8+ Кр:d8 3. Фf8X.

**№3:** 1. Лc8+ Л:c8 2. Фb8+ Л:b8 3. Кc7X.

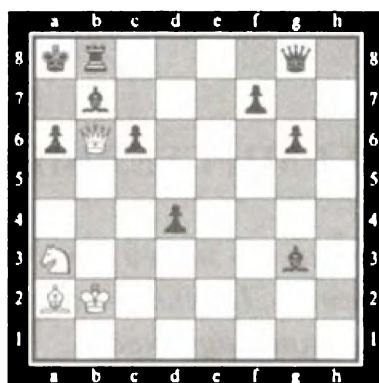
**№4:** 1. Kg6+ К:g6 2. Ф:h7+ Кр:h7 3. Лh5X.

**№5:** 1. Ф:b7+ С:b7 2. Лh8+ Сc8 3. Л:c8X.

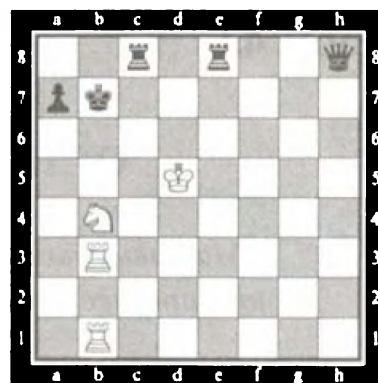
**№6:** 1. Фg6!! hg (1...fg 2. Ke7+ Kph8 3. Л:f8X) 2. Ke7+ и 3. Лh1X.



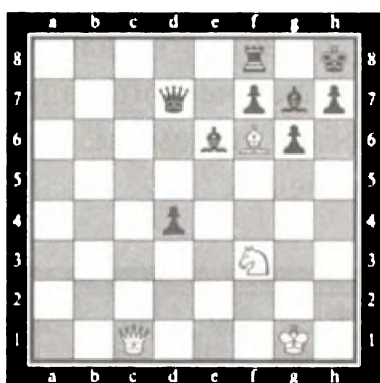
№ 7



№ 8



№ 9



№ 10



№ 11



№ 12

**№7:** 1. Ф:a7+!! Кр:a7 2. Лb1! и неизбежно 3. Ла4X.

**№8:** 1. Кb5!! (с угрозой 2. Фа7X) 1...cb (1...ab 2. Фа5+ Са6 3. Ф:a6X) 2. Cd5!! С:d5 (грозило 3. Ф:a6X; от мата не спасал ход ладьей по восьмой горизонтали из-за 3. Ф:b7X) 3. Ф:a6X. Красивейшая комбинация.

**№9:** 1. Ка6+ Кра8 (1...Кр:a6 2. Ла3X) 2. Лb8+ Л:b8 3. Кс7X.

**№10:** 1. Фh6 Лg8 (1...С:f6 2. Ф:f8X) 2. Kg5 и 3. Ф:h7X.

**№11:** 1. Лf8+!! Л:f8 2. Фg8+ Л:g8 3. Кf7X.

**№12:** 1. Лb8+ Кр:b8 2. Ф:c7+ Кра8 3. Фc6X.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 19–21 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 43

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

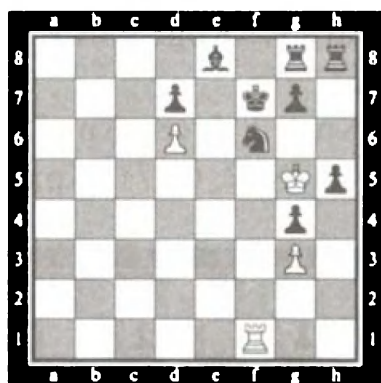
*Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК ТРЕТЬЕГО УРОКА

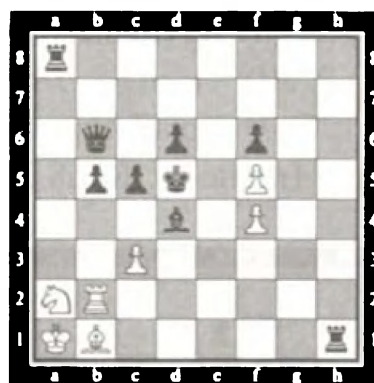
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем предложите ученикам раскрыть учебники на с. 22, где приведены четыре комбинации на пат.

Одну за другой показываете на демонстрационной доске эти позиции и их правильное решение.

Патовые комбинации. Ход белых.



№ 1



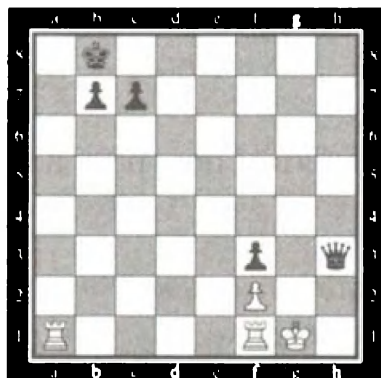
№ 2

**№1:** 1. Л:f6+ gf+ 2. Кph4, с ничьей, так как при любом ответе черных на доске — пат.

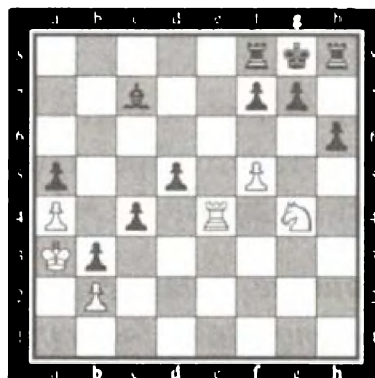
**№2:** 1. c4+ Крс6! 2. cb+, с ничьей. Как бы черные сейчас ни сыграли, пат не избежать.

**№3:** 1. Ла8+ Кр:a8 2. Ла1+ Крb8 3. Ла8+ Кр:a8, пат, ничья.

**№4:** 1. Кf6+ gf 2. Лg4+ Кph7 3. Лg7+ Кр:g7, пат, ничья.



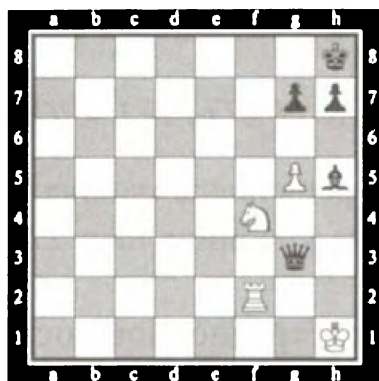
№ 3



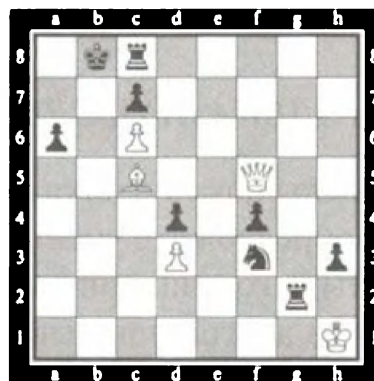
№ 4

В первом и втором случае белые сами себя запатовали. А в третьей и четвертой задачах белые избавились от «лишних» фигур и достигли пата.

Теперь предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Сделай ничью». Вот эти задачи, приведенные на с. 23 учебника. Ход белых.



№ 1



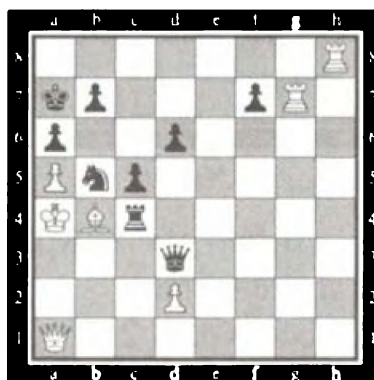
№ 2

**№1:** 1. Kg6+ hg (невыгодно было играть 1...Kpg8 или 1...C:g6 из-за 2. Лf8X) 2. Лf8+ Kph7 3. Лh8+ Кр:h8, пат.

**№2:** 1. Са7+ Кр:a7 (проигрывало 1...Кра8 2. Ф:c8+ Кр:a7 3. Фb7X) 2. Фc5+ Кра8 (но не 2...Крb8 3. Фb4+ и 4. Фb7X) 3. Фа7+! Кр:a7, пат.



№ 3



№ 4

**№3:** 1. d3+ Kpd5 2. e4+ Кре6 3. f5+ Kpf7 4. g6+, и куда бы теперь черный король ни отступил, игра завершается патом.

**№4:** 1. Ла8+ Кр:a8 2. Лg8+ Кра7 3. Ла8+ Кр:a8 4. Фh8+ Кра7 5. Фа8+ или 5. Фb8+ с патом.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 23 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 44

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

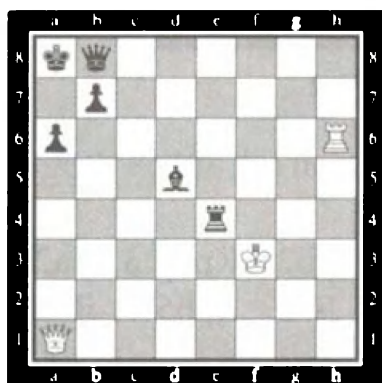
*Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК ЧЕТВЕРТОГО УРОКА

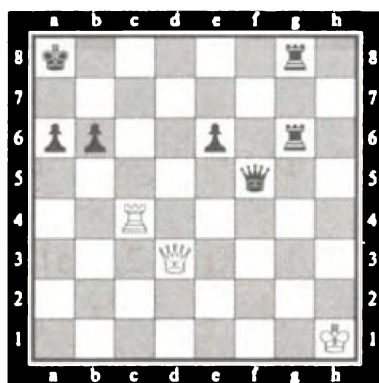
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем предложите ученикам раскрыть учебники на с. 24, где приведены четыре комбинации на вечный шах. Показываете на доске эти позиции и демонстрируете их правильное решение.

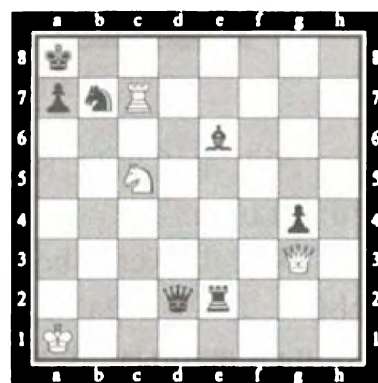
Комбинации на вечный шах. Ход белых.



№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

**№1:** 1. Л:a6+ ба 2. Ф:a6+ Фа7 3. Фс8+ Фb8 4. Фа6+, вечный шах, ничья.

**№2:** 1. Лс8+ Л:c8 (черные не могли здесь сыграть королем ввиду угрозы мата в один ход 2. Фd7X) 2. Ф:a6+ Крb8 3. Ф:b6+ Кра8 4. Фа6+, вечный шах.

**№3:** 1. Лс8+ С:c8 2. Фb8+ Кр:b8 3. Ка6+ Кра8 4. Кс7+, вечный шах.

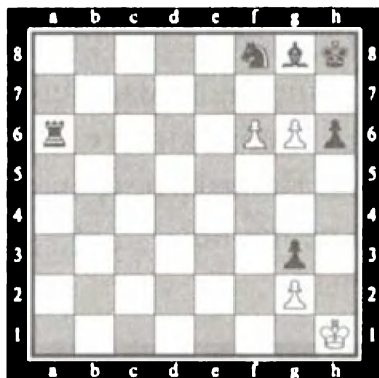
**№4:** 1. Ф:g8+ Кр:g8 2. Кf6+ Крf8 (но не 2... Крh8 3. Лh7X) 3. Кh7+ Крg8 4. Кf6+, вечный шах.

В двух первых примерах белые пожертвовали ладью и объявили вечный шах ферзем. В третьей задаче белые отдали ладью и ферзя и объявили вечных шах конем. В последнем примере белые пожертвовали ферзя за ладью и вечно преследовать черного короля опять отправился конь.

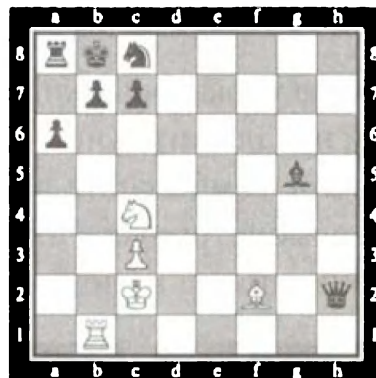
Далее предложите ребятам решить задачи дидактического задания «Сделай ничью». Вот эти задачи, приведенные на с. 25 учебника. Ход белых.

**№1:** 1. g7+ Kph7 2. gfK+ (но не 2. gfФ Лh1X) 2...Kph8 3. Kg6+ Kph7 4. Kf8+, вечный шах, ничья.

**№2:** 1. Л:b7+ Кр:b7 2. Ка5+ Крb8 3. Кс6+ Крb7 4. Ка5+ Крb8, вечный шах.



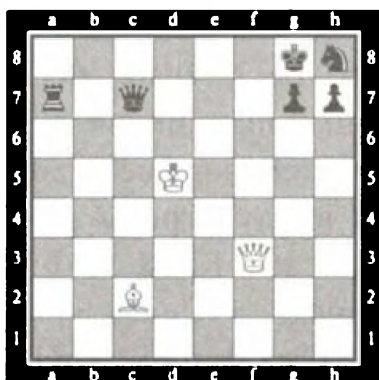
№ 1



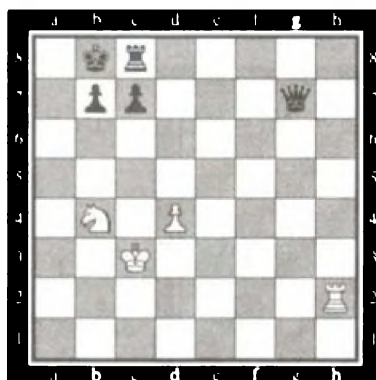
№ 2

**№3:** 1. С:h7+ Кр:h7 2. Фh5+ Кpg8 3. Фе8+ Кph7 4. Фh5+ Кpg8, вечный шах.

**№4:** 1. Кс6+ bc (но не 1...Кра8 2. Ла1X) 2. Лb2+ Кра7 3. Ла2+ Крb6 4. Лb2+ Кра5 5. Ла2+ Крb5 6. Лb2+ Кра4 7. Ла2+ Крb5 8. Лb2+ с ничьей вечным шахом.



№ 3



№ 4

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 25 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.*

## Урок 45

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Классическое наследие. «Бессмертная» партия.*

*Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК ПЯТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

На этом уроке вы продемонстрируете ученикам одну из красивейших партий в истории, сыгранную Адольфом Андерсеном и Лио-  
не-  
лем Кизерицким (с. 26 учебника).

#### «БЕССМЕРТНАЯ ПАРТИЯ»

**А. Андерсен — Л. Кизерицкий**

**Лондон, 1851**

**Королевский гамбит**

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Cc4 Фh4+ 4. Kpf1 b5 5. C:b5 Kf6 6. Kf3 Фh6  
7. d3 Kh5 8. Kh4 Фg5 9. Kf5 c6 10. g4 Kf6 11. Лg1 cb 12. h4 Фg6 13. h5  
Фg5 14. Фf3 Kg8 15. C:f4 Фf6 16. Kc3 Cc5 17. Kd5 Ф:b2 18. Cd6 C:g1  
19. e5 Ф:a1+ 20. Kpe2 Ka6



21. K:g7+ Kpd8 22. Фf6+ K:f6 23. Ce7X.

Эта партия хорошо характеризует королевский гамбит, показывает типичные планы сторон в этом дебюте. Демонстрируя партию на уроке, учителю не стоит углубляться в различные варианты, возникающие после того или иного хода противников. Важнее всего общая атмосфера партии, ученики должны проникнуться самим духом настоящей шахматной баталии. Очень важно, чтобы дети получили целостное впечатление от этой партии.

Как и положено красивой партии, она завершилась симпатичной комбинацией. В ходе атаки белые пожертвовали обе ладьи, слона и ферзя и поставили эффектный мат.

Эта партия вызвала в 1851 году восхищение всего шахматного мира (и до сих пор вызывает).

Михаил Чигорин писал о ней так: *«Эта партия не нуждается в хвалебных комментариях. Каждый ...заметит, с какою последовательностью, стройностью и основательностью ведена Андерсеном атака от начала до конца».*

А вот слова Рихарда Рети: *«Бессмертная партия, несмотря на многочисленные ошибки, ибо ее ошибки были ошибками, свойственными эпохе, а ее бессмертная красота заключается в бессмертных идеях Андерсена».*

Когда вы продемонстрируете двадцатый ход черных, то предложите ученикам самостоятельно найти венчающую партию комбинацию (мат в три хода).

Если останется время, пусть ребята поиграют в шахматы, разбившись на пары.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 5–21 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

## Урок 46

### ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

*Классическое наследие. «Вечнозеленая» партия.*

*Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК ШЕСТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

На этом уроке вы продемонстрируете ученикам еще одну очень красивую партию, сыгранную Адольфом Андерсеном и Жаном Дюфренем (с. 27 учебника).

Эта партия иллюстрирует игру белых в другом открытом дебюте — гамбите Эванса.

#### «ВЕЧНОЗЕЛЕНАЯ ПАРТИЯ»

**А. Андерсен — Ж. Дюфрень**

**Берлин, 1852**

**Гамбит Эванса**

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 C:b4 5. c3 Ca5 6. d4 ed 7. 0-0 d3 8. Фb3 Фf6 9. e5 Фg6 10. Ca3 Kge7 11. Лe1 b5 12. C:b5 Лb8 13. Фа4 Cb6 14. Kbd2 Cb7 15. Ke4 Фf5 16. C:d3 Фh5 17. Kf6+ gf 18. ef Лg8 19. Лад1 Ф:f3 20. Л:e7+ К:e7



21. Ф:d7+ Кр:d7 22. Cf5++ Крe8 23. Cd7+ Крf8 24. C:c7X.

Все, что мы писали о партии Андерсена с Кизерицким в полной мере относится и к партии Андерсена с Дюфренем (ее иногда называют также «неувядаемой» партией) — интереснейшая борьба, и прекрасная заключительная матовая комбинация (черный король с помощью жертвы ферзя извлекается из своего логова и попадает под двойной шах). Цель урока — дать ученикам еще раз почувствовать истинную красоту шахмат.

Когда вы продемонстрируете двадцатый ход черных, то предложите ученикам самостоятельно найти венчающую партию комбинацию (мат в четыре хода).

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 5–21 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.*

## Урок 47

### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК СЕДЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Этим уроком начинается новая большая тема «Основы эндшпиля». Школьники раскрывают учебники на с. 28, где приведены советы Хосе-Рауля Капабланки о том, как играть в миттельшпиле, и педагог или кто-нибудь из учеников зачитывает их.

#### Слово Хосе-Раулю Капабланке

1. *«Время имеет в эндшпиле исключительно большое значение. Судьба партии часто решается жертвой, дающей возможность провести пешку в ферзи, или тем обстоятельством, что ваша пешка проходит в ферзи на один ход раньше неприятельской.*

2. *Два слона сильнее двух коней.*

3. *Слон обычно сильнее коня, однако не всегда.*

4. *Ладья и слон обычно сильнее ладьи и коня.*

5. *Ферзь и конь обычно сильнее ферзя и слона.*

6. *Пешки сильнее всего, когда стоят сплошной шеренгой.*

7. *Общее правило гласит, что король и две пешки выигрывают против короля с пешкой.*

8. *Когда у противника есть слон, обычно следует ставить свои пешки на поля цвета этого слона. Когда же у вас есть слон, то независимо от того, есть ли слон и у противника, пешки следует ставить на поля, противоположные по цвету вашему слону.*

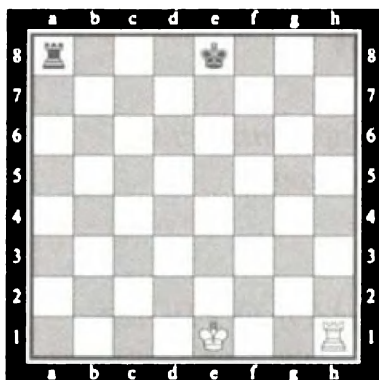
9. *Король, чисто оборонительная фигура в дебюте и срединной стадии игры, часто превращается в эндшпиле в атакующую фигуру. Во многих окончаниях действия королей решают исход партии.*

10. *В эндшпиле без ферзей, с малым количеством фигур король должен идти в центр доски. В пешечных окончаниях этому правилу нужно следовать безоговорочно».*

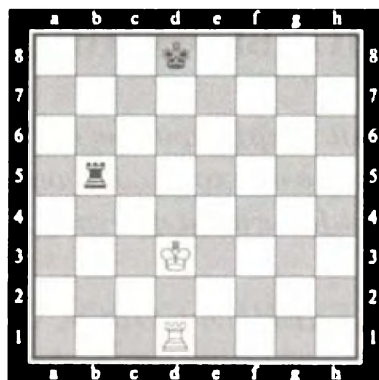
Затем ученики раскрывают учебники на с. 29, где приведены простейшие окончания ладьи против ладьи (при королях).

В этом окончании одна из сторон побеждает лишь в редких случаях. Эти редкие случаи и иллюстрируют следующие примеры.

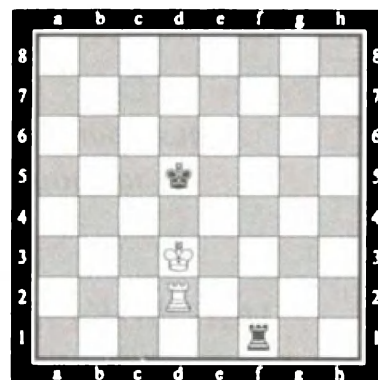
Задание «Выигрыш ладьи». Ход белых. Ученики должны найти, как именно белые смогут выиграть черную ладью.



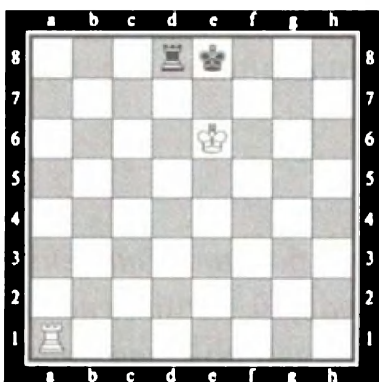
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

№1: 1. Лh8+ и 2. Л:a8.

Это элементарный пример — для заправки. Ладья выигрывается с помощью шаха.

№2: 1. Крс4+, и вторым ходом белый король забирает черную ладью. Ладья здесь выигрывается с помощью открытого шаха.

№3: 1. Кре2+ и 2. Кр:f1.

И здесь черная ладья выигрывается с помощью открытого шаха.

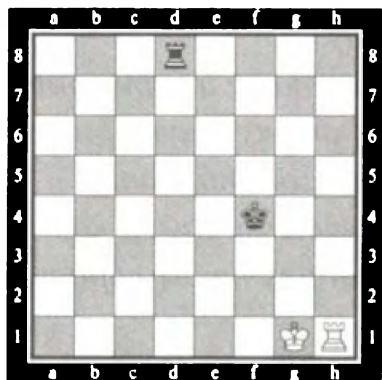
№4: 1. Лh1 Крf8 (белые грозили поставить мат ходом 2. Лh8X; 1...Лd6+ 2. Кр:d6, разумеется, не может устроить черных) 2. Лh8+ Крг7 3. Л:d8.

Задание «Выигрыш ладьи». Ход черных. Ученики должны определить, как теперь черные смогут выиграть белую ладью (с. 30 учебника).

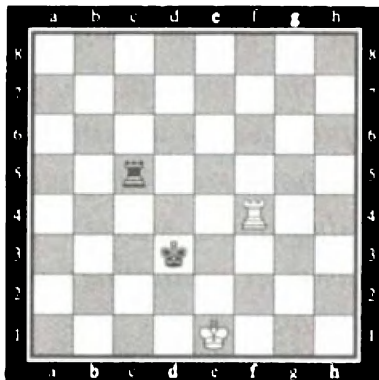
№1: 1...Кpg3! 2. Кpf1 Лd1+ 3. Кре2 Л:h1.

№2: 1...Кре3, и в связи с угрозой мата (2...Лс1X) белым приходится отдать ладью.

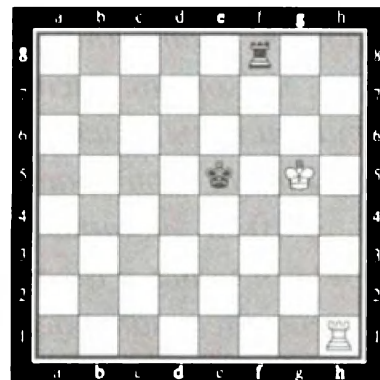
№3: 1...Лg8+, далее 2...Лh8+ и 3...Л:h1.



№ 1



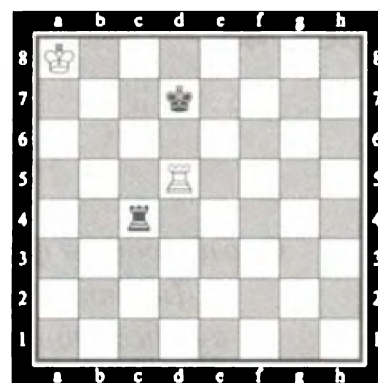
№ 2



№ 3

**№4:** Белые только что объявили шах черному королю. Неужели черные могут и здесь выиграть? Могут: 1...Крс7! 2. Ла5 (грозило 2...Ла4+ с матом) 2...Крб6, и в связи с угрозой мата (3...Лс8X) белые лишаются ладьи.

В каждом из рассмотренных случаев белые проиграли из-за неудачного положения короля и ладьи.



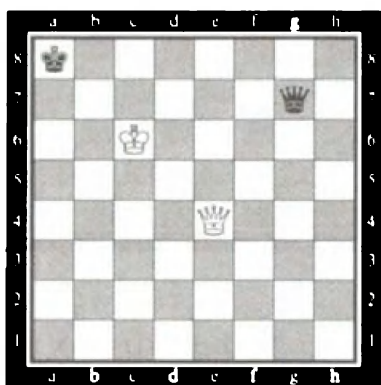
№ 4

В окончании ферзь против ферзя (при королях) одна из сторон тоже побеждает в редких случаях. Рассмотрите их вместе с учениками.

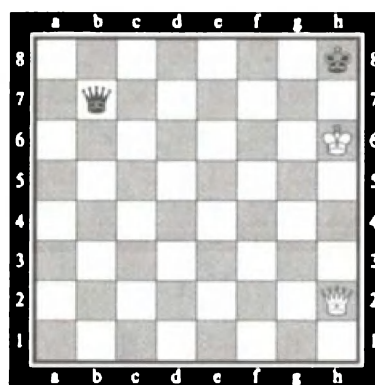
Первое подобное задание «Мат в два хода» приведено на с. 31 учебника. Ход белых.

**№1:** 1. Крб6+ (решает открытый шах) 1...Крб8 (или 1...Фb7+ 2. Ф:b7X) 2. Фе8X.

**№2:** 1. Фе5+ Крг8 (1...Фg7+ 2. Ф:g7X) 2. Фс8X.



№ 1

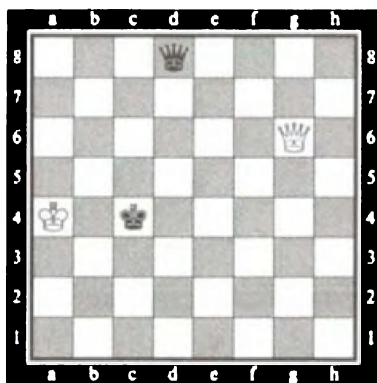


№ 2

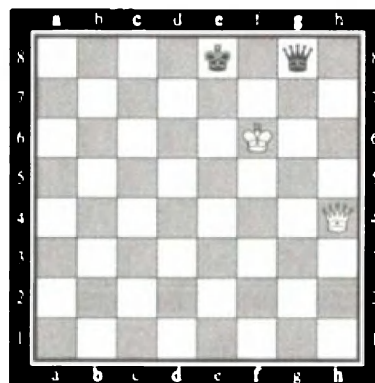
Второе подобное задание «Выигрыш ферзя» тоже дано на с. 31 учебника. Ход белых.

**№1:** 1. Фс2+, затем 2. Фd2+ (или 2. Фd1+) и 3. Ф:d8.

**№2:** 1. Фа4+ Крд8 2. Фа8+ и 3. Ф:g8.



№ 1



№ 2

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 29–31 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

## Урок 48

## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

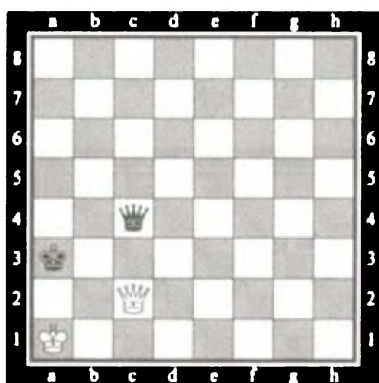
*Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).*

*Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Игровая практика.*

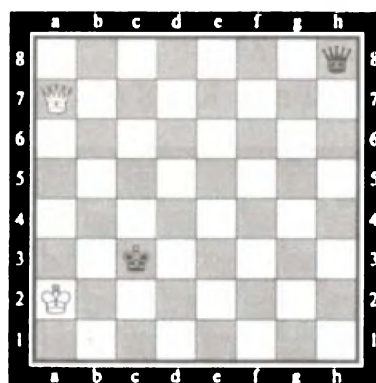
## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК ВОСЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем они раскрывают учебники на с. 32, где приведено третье задание в противоборстве двух ферзей — «Мат в три хода». Ход черных.



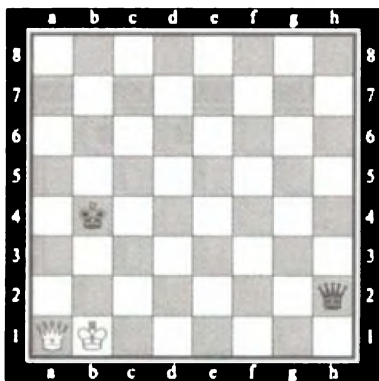
№ 1



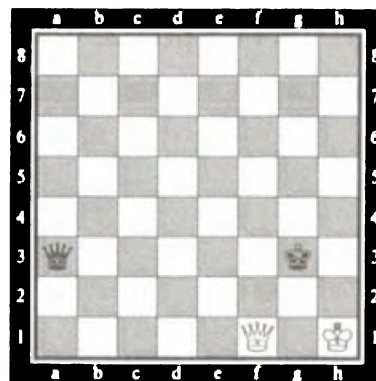
№ 2

**№1:** 1...Фf1+! 2. Фb1 (2. Фc1 Ф:c1X; 2. Фd1 Ф:d1X) 2...Фf6+ 3. Фb2+ Ф:b2X.

**№2:** 1...Фh2+ 2. Кра3 (если 2. Кра1 или 2. Крb1, то 2...Фb2X; если 2. Фf2, то 2...Ф:f2+, и мат следующим ходом) 2...Фb2+ 3. Кра4 Фb4X.



№ 1



№ 2

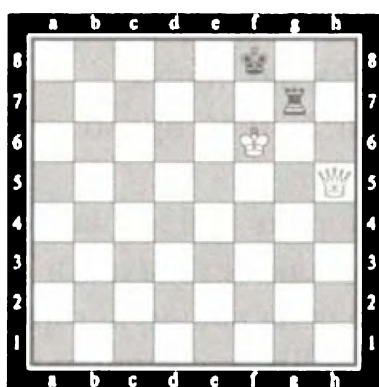
Четвертое подобное задание «Путь к победе» также приведено на с. 32 учебника. Ход черных.

**№1:** 1...Krb3, и белые ввиду трех угроз 2...Фс2Х, 2...Фg1Х и 2...Фh1Х вынуждены отдать ферзя (например, так: 2. Фа4+ Кр:a4).

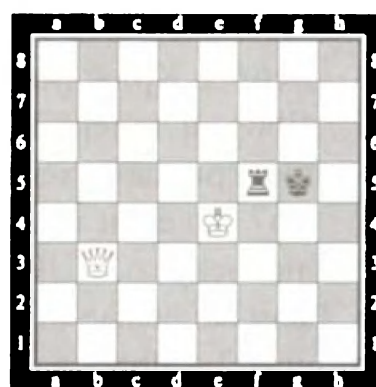
**№2:** 1...Фа8+ 2. Kpg1 Фа7+ 3. Kph1 Фh7+, и из-за угрозы мата (4. Kpg1 Фh2Х) белым приходится отдать ферзя ходом 4. Фh3+, но и это отдалит их поражение лишь на один ход: 4...Ф:h3+ 5. Kpg1 Фg2Х.

В сложном окончании ферзь против ладьи (при королях) сильнейшая сторона за редким исключением выигрывает. В некоторых случаях возможны ничья и даже проигрыш. На данном уроке вы с учениками рассматриваете простые примеры этого окончания.

Первое задание «Выиграй ладью» приведено на с. 33 учебника. Ход белых.



№ 1

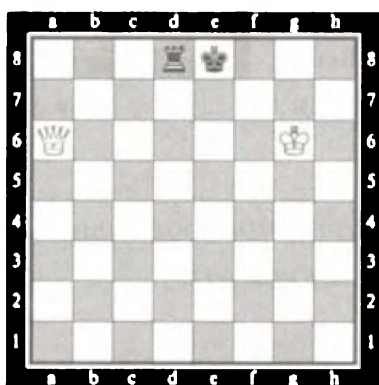


№ 2

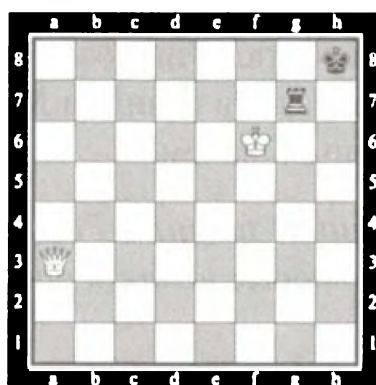
**№1:** 1. Фh6 (решает связка) 1...Кре8 2. Ф:g7 с быстрым матом. Но, возможно и 1. Фh8+ Лg8 2. Фh7, и черным приходится отдавать ладью ходом 2...Лg6+, на что белым следует играть 3. Кр:g6, но не 3. Ф:g6?? из-за пата.

**№2:** 1. Фg8+ (чуть хуже 1. Фg3+) 1...Kpf6 2. Фf8+ и 3. Ф:f5+.

Второе задание «Мат в два хода» также приведено на с. 33 учебника. Ход белых.



№ 1

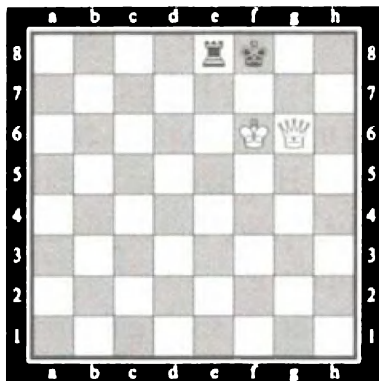


№ 2

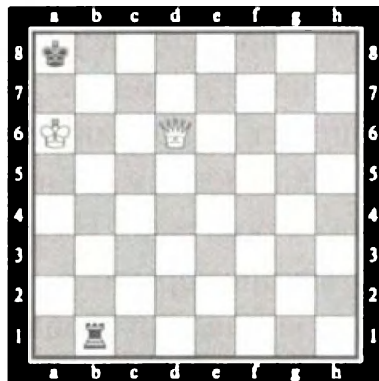
**№1:** 1. Фе6+ Kpf8 2. Фf7Х.

**№2:** 1. Фf8+ Kph7 (или 2...Лg8 3. Фh6Х) 2. Ф:g7Х.

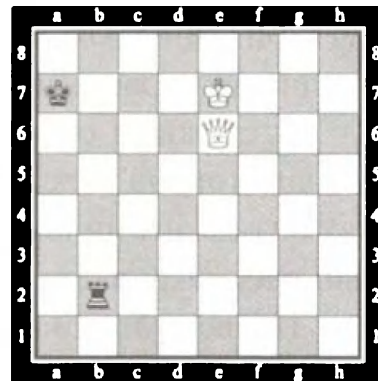
Предложите ученикам раскрыть учебники на с. 34, где приведены четыре позиции задания «Сделай ничью». Ход черных.



№ 1



№ 2



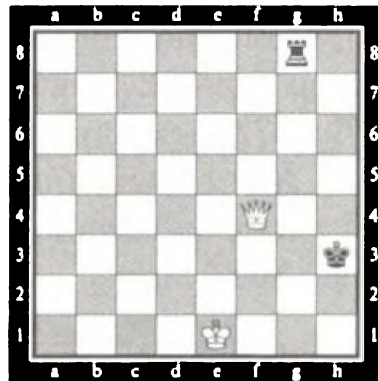
№ 3

**№1:** 1...Ле6+ 2. Кр:е6 (иначе 2...Л:g6), пат, ничья.

**№2:** 1...Лb6+, и теперь и 2. Кр:b6, и 2. Ф:b6 приводят к пату, а 2. Кра5 даже проигрывает из-за 2...Л:d6.

**№3:** 1...Лb7+, и если теперь белый король пойдет на шестую горизонталь, то последует 2...Лb6 (с шахом или без шаха), и ферзь отыгрывается. Если же белые отправят короля на восьмую горизонталь, то черные ответят 2...Лb8+, затем снова 3...Лb7+, с вечным шахом ладьей по седьмой и восьмой горизонталям, так как королю невыгодно идти на шестую горизонталь из-за потери ферзя (за ладью).

**№4:** 1...Лg1+ 2. Кре2 (2. Кpf2 Лf1+ 3. Кр:f1 приводит к пату) 2...Лg2+ 3. Кре3 (или 3. Кpf3 Лf2+ 3. Кр:f2, пат, ничья) 3...Лg3+, и белый король должен поворачивать обратно, ведь, если он сыграет на четвертую горизонталь, то последует 4...Лg4, и благодаря связке черные выигрывают ферзя за ладью. Поскольку королю нельзя идти на четвертую горизонталь, он возвращается на вторую, и игра, как и в позиции №3 завершается вничью вечным шахом.



№ 4

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 32–34 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

## Урок 49

### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

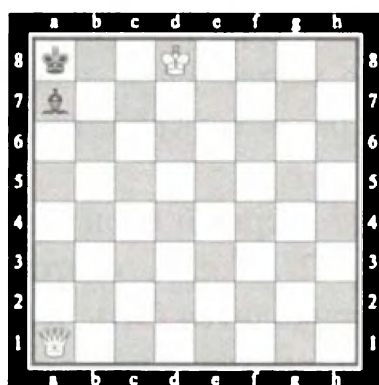
*Ферзь против слона. Ферзь против коня. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СОРОК ДЕВЯТОГО УРОКА

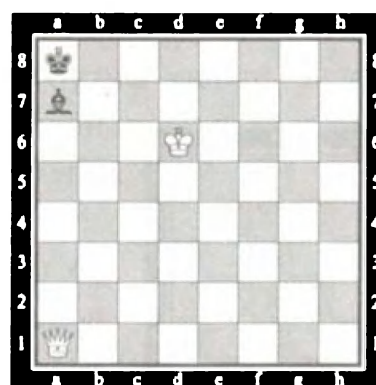
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем они раскрывают учебники на с. 35.

В окончании ферзь против слона (при королях) сильнейшая сторона за редким исключением выигрывает. В некоторых случаях возможна ничья. Рассмотрите с учениками некоторые простые примеры.

Первое задание «Мат в два хода» приведено на с. 35 учебника. Ход белых. Следующие два примера похожи друг на друга, но решение в них различно.



№ 1

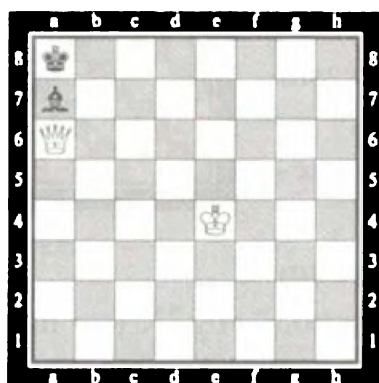


№ 2

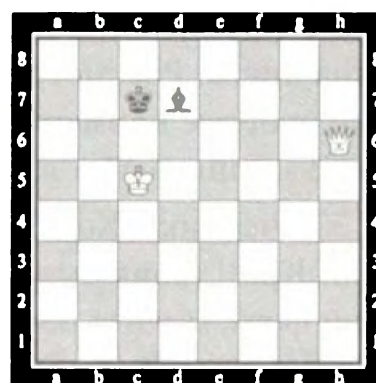
**№1:** 1. Фа6 (но не 1. Крс7 или 1. Крс8 ввиду пата) 1...Крb8 2. Фс8Х.

**№2:** 1. Крс6 (и здесь 1. Крс7 приводит к пату) 1...Крb8 2. Фh8Х.

Второе задание «Мат в три хода» тоже приведено на с. 35 учебника. Ход белых.



№ 1

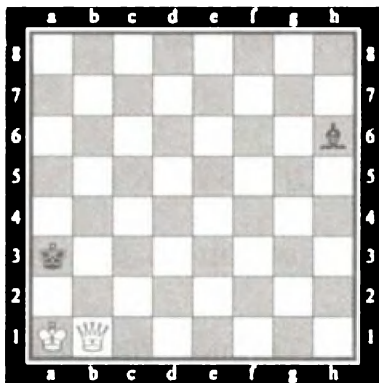


№ 2

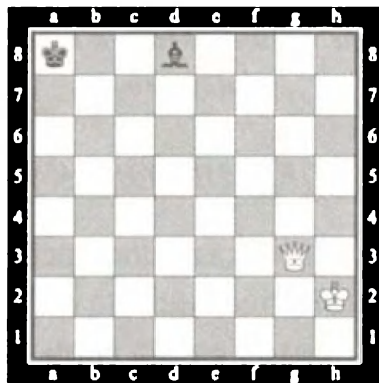
**№1:** 1. Kpd5 Kpb8 2. Kpc6 Кра8 3. Фb7X.

**№2:** 1. Фb6+ Kpc8 2. Kpd6, и теперь на любой ход черного слона последует 3. Фс7X.

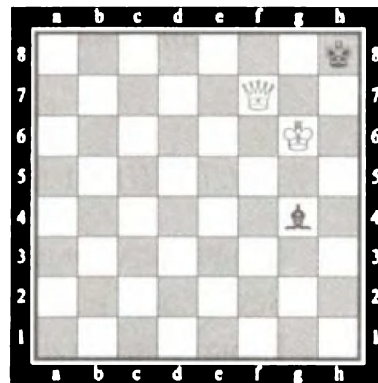
Предложите ученикам раскрыть учебники на с. 36, где приведены четыре позиции задания «Сделай ничью». Ход черных.



№ 1

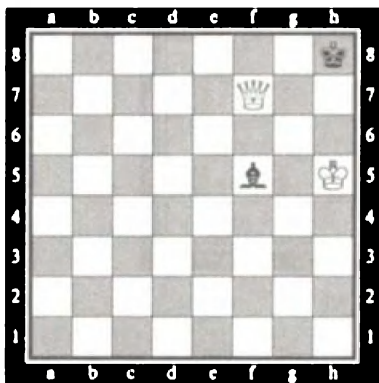


№ 2



№ 3

**№1:** 1...Cg7+ (удивительная позиция — у белых огромный материальный перевес, но неудачное положение обеих фигур приводит к тому, что после 1...Cg7+ этот материальный перевес переходит к черным) 2. Фb2+ (другого хода у белых нет) 2...C:b2+ 3. Kpb1. К счастью для белых король со слоном против короля (при отсутствии на шахматной доске других фигур) выиграть не может. Если, например, теперь черные сыграют 3...Kpb3, то белым пат. Ничья.



№ 4

**№2:** 1...Cc7 (черный слон связал белого ферзя, грозит 2...C:g3+, поэтому белым волей-неволей приходится бить черного слона) 2. Ф:c7, пат, ничья.

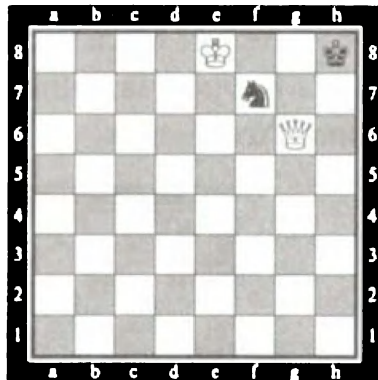
**№3:** 1...Ch5+ 2. Kp:h5, пат, ничья.

**№4:** 1...Cg6+, и какой бы фигурой белые сейчас ни били слона, дело сводится к пату.

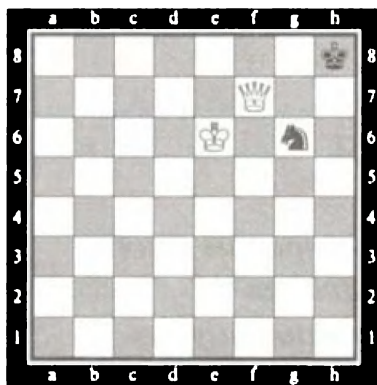
В окончании ферзь против коня (при королях) сильнейшая сторона за редким исключением выигрывает. В некоторых случаях возможна ничья. Рассмотрите с учениками следующие простые примеры.

Первое задание «Мат в два хода» приведено на с. 37 учебника. Ход белых.

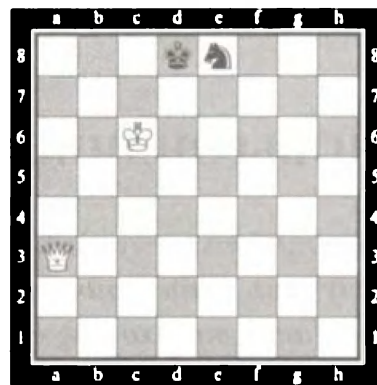
**№1:** 1. Kpf8! (коня было нельзя бить ни королем, ни ферзем из-за пата) и неизбежно 2. Фg7X (но при различных отскоках черного коня белые могут объявить мат в разных вариантах дополнительно еще и с полей g8, h6 и h5).



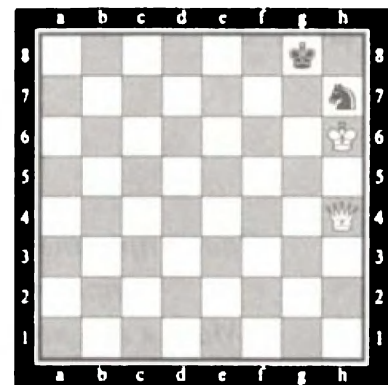
№ 1



№ 2



№ 3



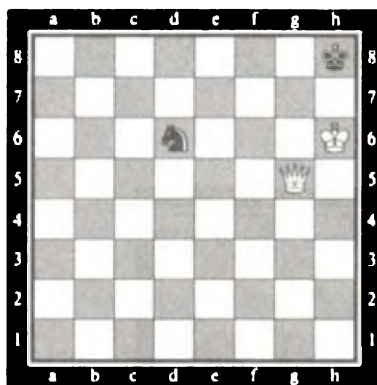
№ 4

**№2:** 1. Kpf6 (бить коня нельзя из-за пата) и неизбежно 2. Фg7X.

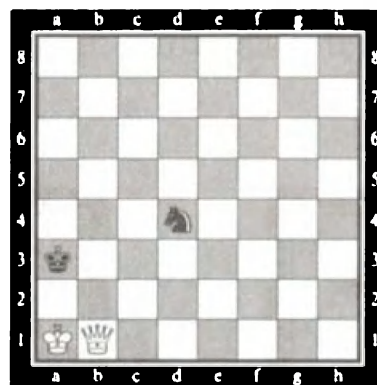
**№3:** 1. Фf8 (не позволяет поставить мат в два хода 1. Фа7 из-за 1...Kf6, и черные берут поле d7 под контроль) 1...Kpc8 2. Ф:e8X.

**№4:** 1. Фе7, и от 2. Фg7X защиты нет.

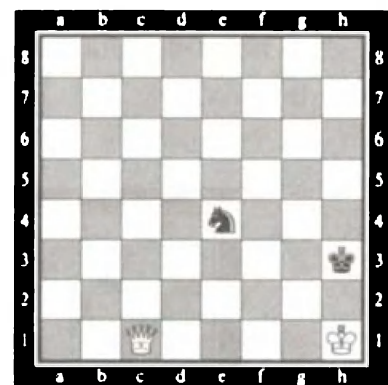
Предложите ученикам раскрыть учебники на с. 38, где приведены четыре позиции задания «Сделай ничью». Ход черных.



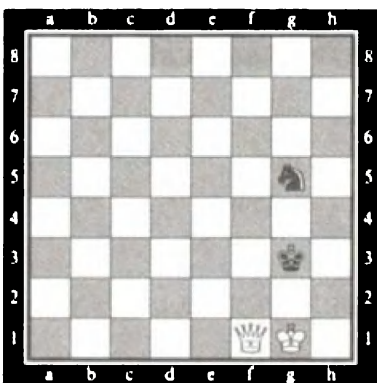
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

**№1:** 1...Kf7+ (коневая «вилка») и 2...K:g5 с ничьей.

**№2:** 1...Kb3+ 2. Ф:b3+ Kp:b3, и на шахматной доске остались одни короли, ничья.

**№3:** 1...Kg3+ 2. Kpg1 Ke2+ и 3...K:c1. Теперь у черных лишний конь, но выиграть черным при данном соотношении сил невозможно, поэтому — ничья.

**№4:** 1...Kh3+ 2. Kph1 (2. Ф:h3+ Kp:h3 сразу завершает игру вничью) 2...Kf2+ 3. Kpg1 Kh3+ 4. Kph1, с ничьей вечным шахом.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 35–38 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

## Урок 50

## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

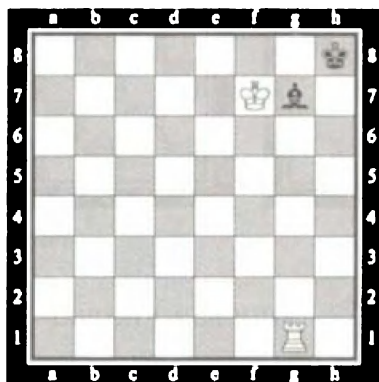
*Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТИДЕСЯТОГО УРОКА

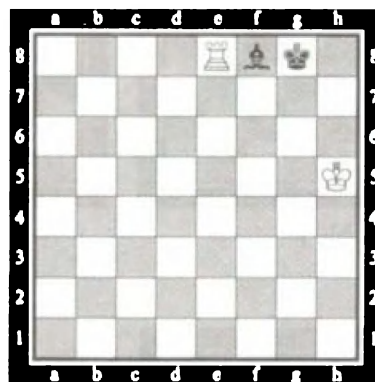
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем они раскрывают учебники на с. 39.

В окончании ладья против слона (при королях) обычный результат – ничья. Слабейшая сторона может проиграть, если ее король окажется вблизи того углового поля доски, которое доступно слону. Рассмотрите с учениками следующие примеры данного окончания.

Первое задание «Мат в два хода» приведено на с. 39 учебника. Ход белых.



№ 1



№ 2

**№1:** 1. Лh1+ Ch6 2. Л:h6X.

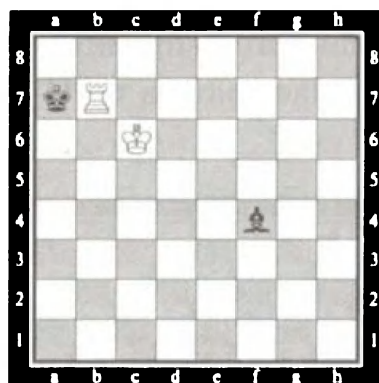
**№2:** 1. Kpg6 Kph8 2. Л:f8X.

Второе задание «Сделай ничью» также приводится на с. 39 учебника. Ход черных.

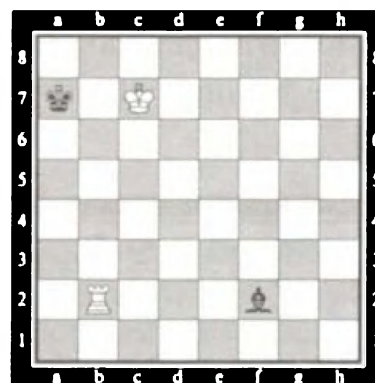
**№1:** 1...Кра8 (но не 1...Кра6? ввиду 2. Лb4 с одновременным нападением на слона и созданием угрозы мата в один ход — 3. Ла4X; в этом варианте черные теряют слона), и теперь при точной защите черных белым не выиграть.

Но не следует ожидать подобной точности от учеников начальных классов, поэтому для данного урока вполне будет достаточно,

если ученики установят, что 1...Краб проигрывает слона, и поэтому нужно испробовать продолжение 1...Кра8. В эндшпиле королю слабойшей стороны обычно следует держаться подальше от углового поля (где у короля минимальная подвижность), но это правило имеет множество исключений. Одно из них — позиция №1.

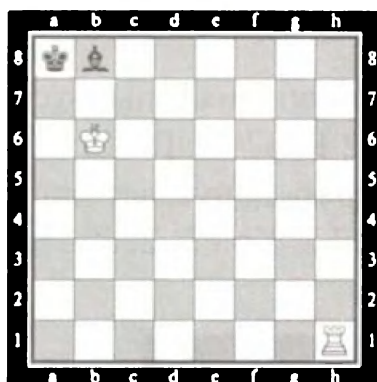


№ 1

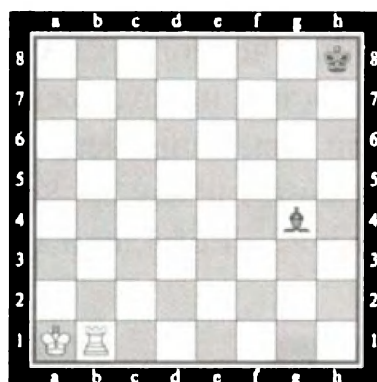


№ 2

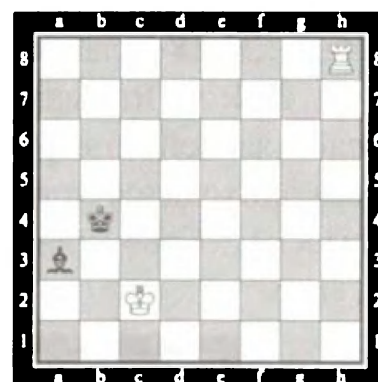
**№2:** 1...Сg3+. Ученики должны убедиться, что другой защиты от мата (2. Ла2Х) или потери слона у них нет. Не выручало черных 1...Се1 или 1...Сс5 из-за 2. Ла2+ Са3 3. Л:а3Х.



№ 1



№ 2



№ 3

Третье задание «Выиграй слона» приводится на с. 40 учебника. Ход белых.

**№1:** 1. Ла1+ Са7 2. Л:а7+ с победой.

**№2:** 1. Лh1+, затем 2. Лg1, и черный слон проигрывается из-за связки.

**№3:** 1. Ла8, и черные оказываются в *цугцванге* — ситуации, когда их любой ход приводит к ухудшению их позиции.

В данном случае при любом ответном ходе черных белые бьют черного слона (ладьей или королем).



№ 4

**№4:** 1. Крс2! Крb4 2. Ла1! (выжидательный ход) 2...Кра4 3. Крс3, и следующим ходом ладья бьет слона.

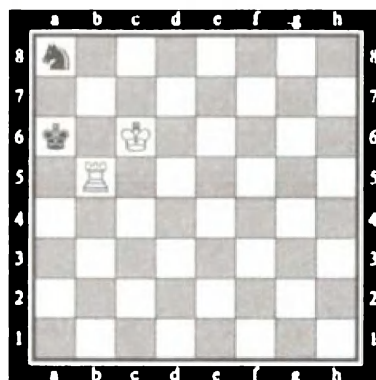
В окончании ладья против коня (при королях) обычный результат – ничья. Слабейшая сторона может проиграть, если ее король будет оттеснен на край доски. В очень редких случаях слабейшая сторона выигрывает.

Рассмотрите следующие примеры данного окончания.

Первое задание «Выиграй коня» приведено на с. 41 учебника. Ход белых.



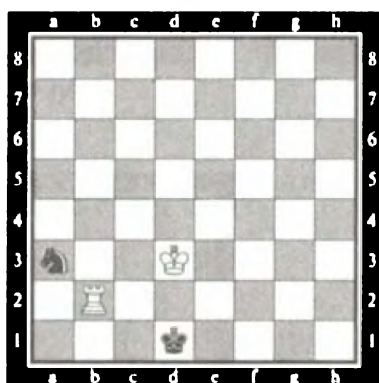
№ 1



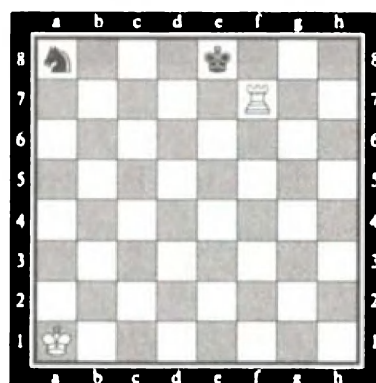
№ 2

**№1:** 1. Лh8, теперь черные попадают в цугцванг, и после 1...Кре7 или 1...Кре8 белая ладья бьет черного скакуна.

**№2:** 1. Лb7 (самое простое, но возможны и выжидательные ходы белой ладьей по вертикали «b», например, 1. Лb2 Кра7 2. Лb1, и черным приходится отдавать коня, так как 2...Кра6 сразу допускает мат 3. Ла1X) 1...Кра5 (или 1...Кb6 2. Л:b6+, или 1...Кс7 2. Кр:c7) 2. Ла7+ и 3. Л:a8.



№ 3

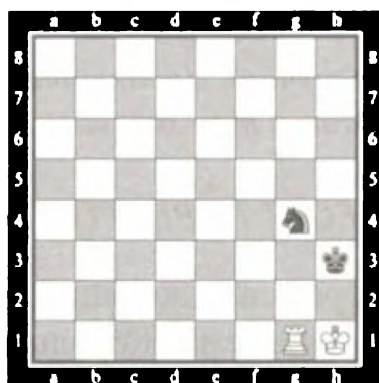


№ 4

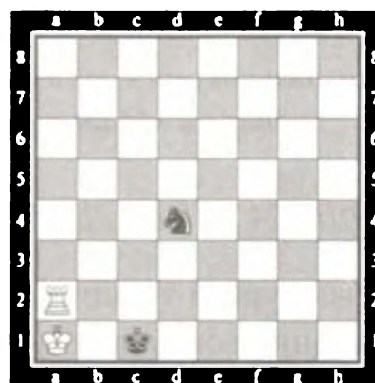
**№3:** 1. Лb3, и здесь любой ход конем приводит к мату (2. Лb1X), а на отступление черного короля последует взятие коня 2. Л:a3.

**№4:** 1. Лb7!, и черный конь попадает в капкан — куда бы он ни пошел, везде будет побит. Не выручает черных и ход королем из-за 2. Лb8+ и 3. Л:a8.

Второе задание «Мат в один ход» приведено на с. 42 учебника. Ход черных. В следующих удивительных положениях конь оказывается сильнее ладьи.



№ 1

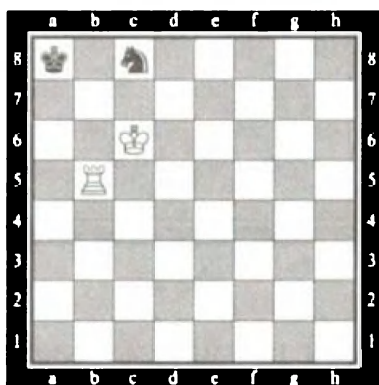


№ 2

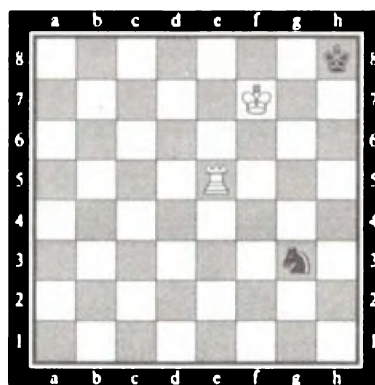
№1: 1...Kf2X.

№2: 1...Kb3X.

Третье задание «Мат в два хода» тоже приведено на с. 42 учебника. Ход белых.



№ 1



№ 2

№1: 1. Крс7 Ка7 (на другой отскок черного коня последует 2. Ла5X) 2. Лb8X.

№2: 1. Крг6, и неотвратимо 2. Ле8X.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 39–42 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.*

## Урок 51

## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Матование двумя слонами (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода».*

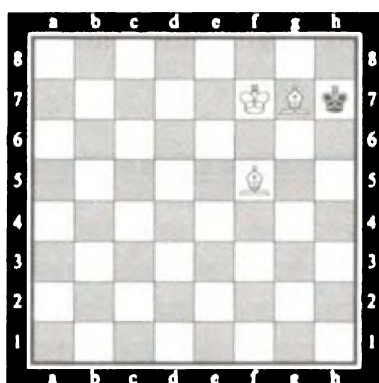
## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ ПЕРВОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

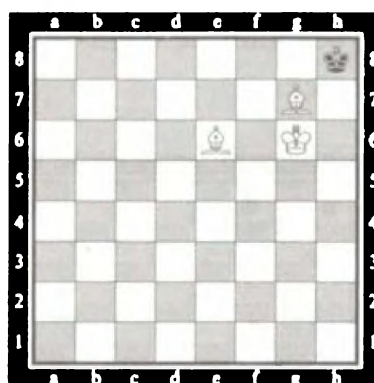
Затем они раскрывают учебники на с. 43, тема «Король и два слона против короля» (простые случаи).

Данное окончание очень редко встречается в шахматной практике, тем не менее, основные идеи этого окончания полезно знать.

Вот типичные матовые позиции.

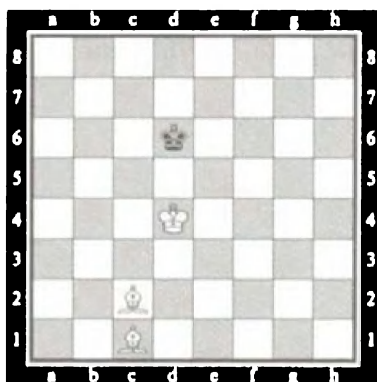


№ 1



№ 2

Рассмотрите с учениками следующий пример матования двумя слонами. План сильнейшей стороны заключается в постепенном оттеснении неприятельского короля к одному из угловых полей шахматной доски. Ход за ходом белые ограничивают подвижность черного короля, и, в конце концов, матуют. Вот как это происходит (в учебнике ходы даны без комментариев, поэтому ниже же мы описываем, чем руководствуются белые в выборе того или иного продолжения).



1. Cf5 Крс6 2. Cf4 (первым делом слоны занимают активные позиции поближе к центру) 2...Крb5 3. Ce4 Крb4 4. Cd3 Крb3 5. Cd2 (затем слоны ход за ходом уменьшают подвижность черного короля) 5...Крb2 6. Крс4 (теперь в игру включается белый король) 6...Кра3 (король черных оттеснен на крайнюю линию, и белые постепенно начинают оттеснять его к одному из угловых полей) 7. Крс3 Кра4 8. Крс2 Кра3 9. Сb5 Кра2 10. Сс1 (важный маневр, теперь черные располагают всего двумя полями) 10...Кра1 11. Сb2– Кра2 12. Сс4X.

В рассмотренном примере король сильнейшей стороны уже располагался в центре. Если бы он находился вдали от центра, то план игры заключался бы в следующем:

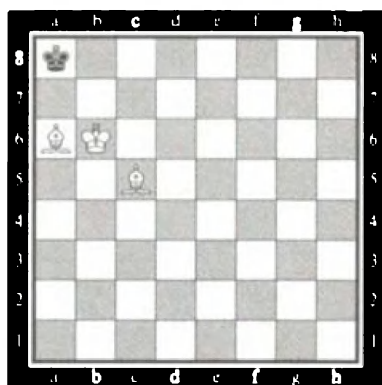
1) король и слоны сильнейшей стороны занимают центральные поля, или поля, примыкающие к центру;

2) координированными действиями короля и слонов сильнейшей стороны король слабой стороны оттесняется на крайнюю линию;

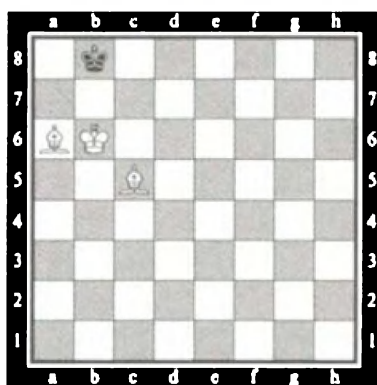
3) король слабой стороны оттесняется к угловым полям;

4) королю ставится мат (обычно на угловом поле или на поле, примыкающем к углу по горизонтали или вертикали).

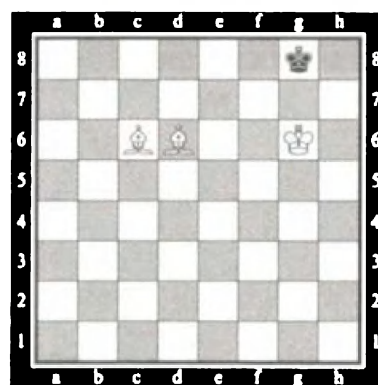
Выбирая тот или иной ход в данном окончании, следует следить за тем, чтобы король слабой стороны не ускользнул из матовой сети и чтобы не получилось пата.



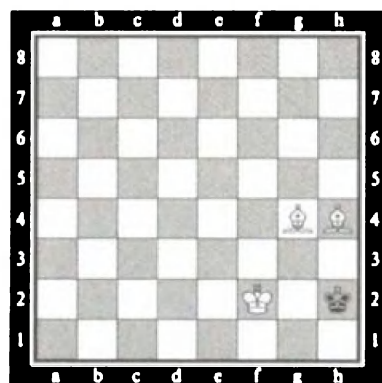
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

Предложите ученикам решить задание «Объяви мат в два хода», приведенное на с. 44 учебника. Ход белых.

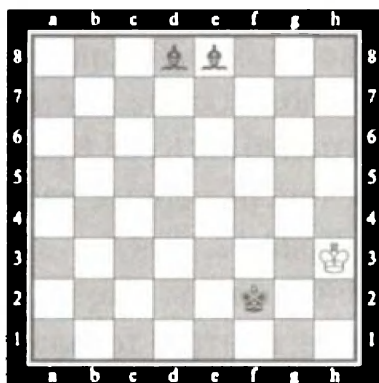
№1: 1. Сb7+ (но не 1. Cd6, пат) 1...Крb8 2. Cd6X.

№2: 1. Cd6+ (но не 1. Сb7, пат) 1...Кра8 2. Сb7X.

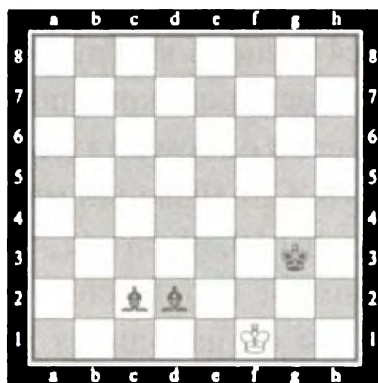
№3: 1. Cd5+ Крh8 2. Сс5X.

№4: 1. Сg3+ Крh1 2. Cf3X.

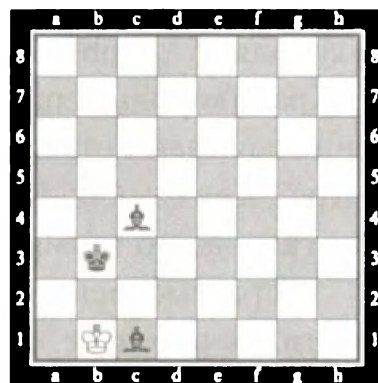
Далее предложите ученикам решить четыре задачи задания «Объясни мат в три хода», приведенные на с. 45 учебника. Ход черных.



№ 1



№ 2

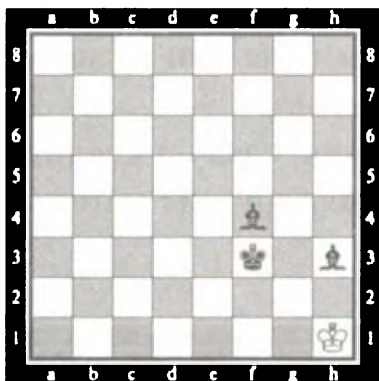


№ 3

**№1:** 1...Cd7+ 2. Kph2 Cc7+ 3. Kph1 Cc6X.

**№2:** 1...Cd3+ 2. Kpg1 Ce3+ 3. Kph1 Ce4X.

**№3:** 1...Ca3 (важный выжидательный ход; но не 1...Cb2, пат) 2. Kpa1 Cb2+ 3. Kpa1 Cd3X.



№ 4

**№4:** 1...Kpg3 (обратите внимание, что в большинстве случаев для постановки мата король сильнейшей стороны стремится расположиться на расстоянии хода коня от углового поля) 2. Kpg1 Ce3+ 3. Kph1 Cg2X.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 44–45 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 52

### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Матование слоном и конем (простые случаи).*

*Дидактические задания «Мат в два хода»,  
«Мат в три хода». Игровая практика.*

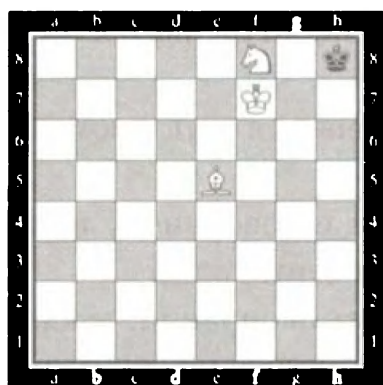
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ ВТОРОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

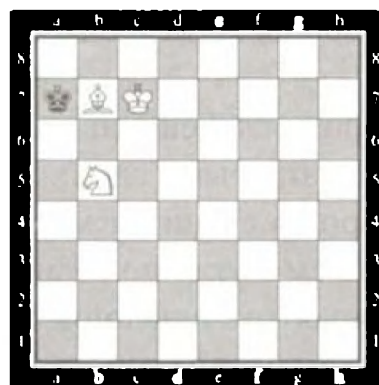
Затем они раскрывают учебники на с. 46, тема «Король, слон и конь против короля» (простые случаи).

Данное окончание тоже редко встречается в шахматной практике, тем не менее основные идеи этого окончания полезно знать.

Вот типичные матовые позиции.



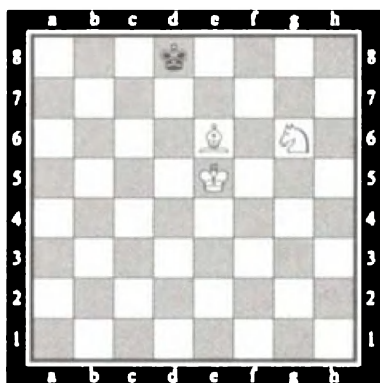
№ 1



№ 2

**Правило:** *Мат достигается на том краю доски, где слон контролирует угловое поле.*

Рассмотрите с учениками следующий пример матования слоном и конем. План сильнейшей стороны заключается в постепенном оттеснении неприятельского короля к тому краю доски, где слон контролирует угловое поле. Ход за ходом белые ограничивают подвижность черного короля, и, в конце концов, матуют. Вот как это происходит (в учебнике ходы даны без комментариев, поэтому ниже же мы описываем, чем руководствуются белые в выборе того или иного продолжения). Отметим, что матовать слоном и конем гораздо труднее, чем двумя слонами, так как при неточной игре сильнейшей стороны король слабой стороны может выскользнуть из матовой сети («убежать» в центр доски).



Здесь рассмотрен далеко не самый сложный случай (король черных уже оттеснен на крайнюю линию), но и тут путь к победе не прост: 1. Kpd6 Kpe8 2. Cd5 (выжидательный ход, белые должны иметь в виду, что черного короля следует гнать к полю a8) 2...Kpd8 3. Cc6 Kpc8 4. Kf4 (слон белых уже занял отличную позицию и отнимает у черного короля поле e8, теперь пора включать в игру коня и отобрать у черного короля поле d8) 4...Kpd8 5. Kc6+ (поле d8 у черного короля отобрано) 5...Kpc8 6. Kpc5 (пришло время улучшать позицию белого короля) 6...Kpb8 7. Kpb6 Kpc8 8. Cb5 (выжидательный ход) 8...Kpb8 9. Cd7 (все, черный король заперт в клетке из двух шахматных полей — a8 и b8) 9...Кра8 10. Kc7+ Kpb8 11. Ка6+ Кра8 12. Cc6X.

Таким образом, план сильнейшей стороны заключается в следующем:

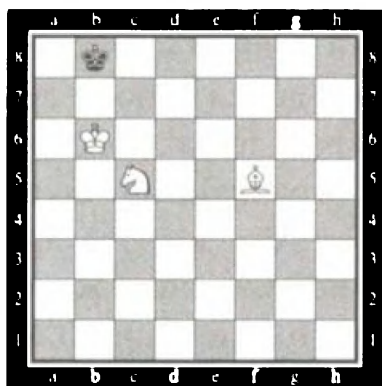
1) координированными действиями короля, слона и коня сильнейшей стороны король слабой стороны оттесняется на крайнюю линию;

2) король слабой стороны оттесняется к угловому полю, которое может атаковать слон;

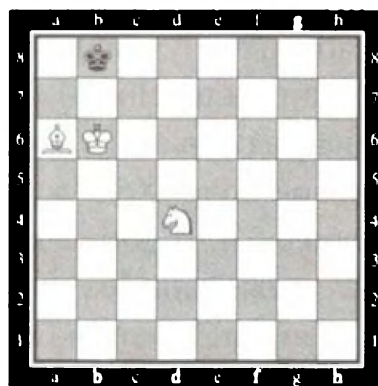
3) королю ставится мат (обычно на угловом поле или на поле, примыкающем к углу по горизонтали или вертикали).

Выбирая тот или иной ход в данном окончании, также следует следить за тем, чтобы король слабой стороны не ускользнул из матовой сети и чтобы не получилось пата.

Предложите ученикам решить задание «Объяви мат в два хода», приведенное на с. 47 учебника. Ход белых.



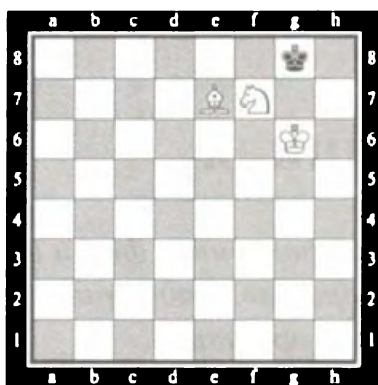
№ 1



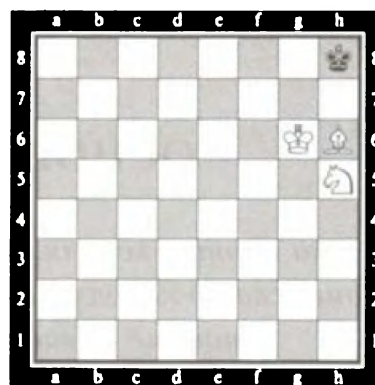
№ 2

№1: 1. Ка6+ Кра8 2. Ce4X.

№2: 1. Kc6+ (не 1. Cb7, пат, ничья) 1...Кра8 2. Cb7X.



№ 3

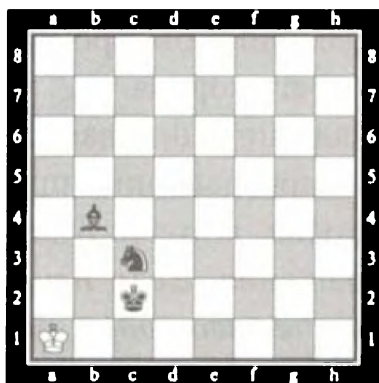


№ 4

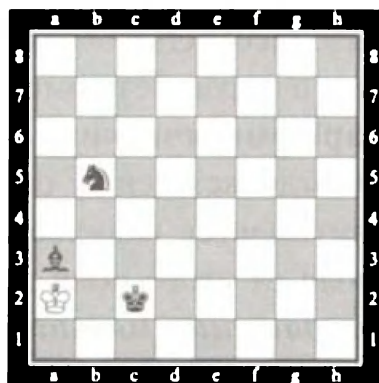
**№3:** 1. Kh6+ Kph8 2. Cf6X.

**№4:** 1. Cg7+ (но не 1. Kf6, пат) 1...Kpg8 2. Kf6X.

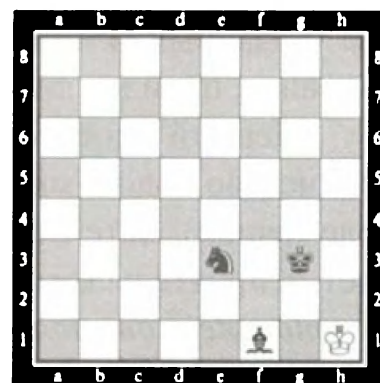
Далее предложите ученикам решить четыре задачи задания «Объяви мат в три хода», приведенные на с. 48 учебника. Ход черных.



№ 1



№ 2



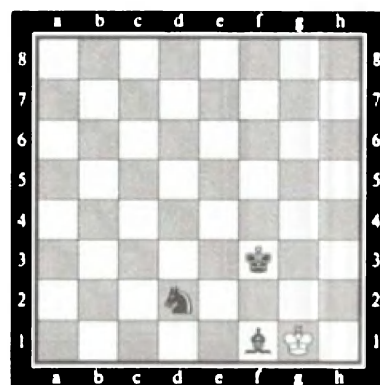
№ 3

**№1:** 1...Ke2 (ход слоном привел бы к пату; черные перестраивают свои ряды) 2. Кра2 Кс1+ 3. Кра1 Сс3X.

**№2:** 1...Cc1 (выжидательный ход) 2. Кра1 Сb2+ 3. Кра2 Кс3X.

**№3:** 1...Kpf2 (важный, тонкий ход) 2. Kph2 Kg4+ 3. Kph1 Cg2X.

**№4:** 1...Kpg3 (обратите внимание, что в большинстве случаев для постановки мата король сильнейшей стороны и здесь стремится расположиться на расстоянии хода коня от углового поля) 2. Kph1 Cg2+ 3. Kpg1 Kf3X.



№ 4

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 47–48 учебника, которые не были рассмотрены на уроке.

## Урок 53

## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Дидактическое задание «Квадрат». Игровая практика.*

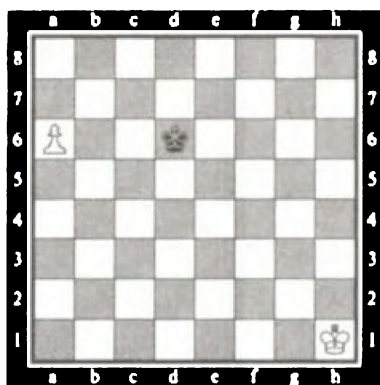
## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ ТРЕТЬЕГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

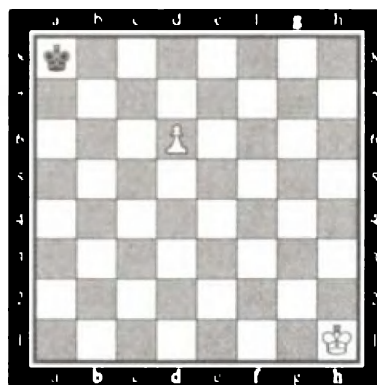
Затем они раскрывают учебники на с. 49, раздел «Король и пешка против короля».

Первым делом вы демонстрируете школьникам примеры, в которых пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Существует два указанных Ильей Майзелисом способа, позволяющих быстро установить, пройдет ли пешка в ферзи без помощи своего короля.

Первый способ — **арифметический**. Сначала подсчитывается количество ходов, которое отделяет пешку от поля превращения (при ходе пешки). Затем подсчитывается количество ходов, которое отделяет неприятельского короля от этого поля превращения. *Если пешку отделяет от поля превращения меньшее количество ходов, то пешка пройдет в ферзи без помощи своего короля.*



№ 1



№ 2

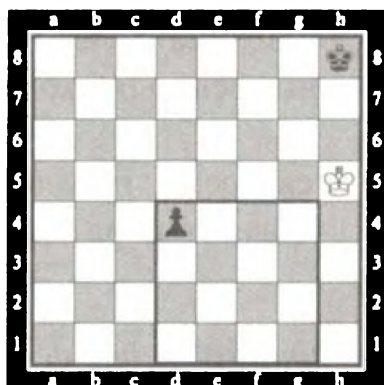
**№1:** Здесь пешка достигает при своем ходе поля а8 за два хода, а черный король — за три; белые должны победить, проверяем: 1. а7 Крс7 2. а8Ф с выигрышем.

**№2:** В этом положении также пешка достигает при своем ходе поля d8 за два хода, а черный король — за три; белые должны победить, проверяем: 1. d7 Крb7 2. d8Ф с победой.

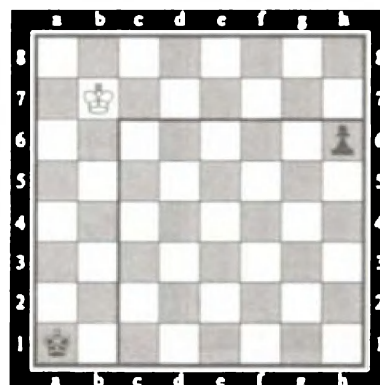
Второй способ — **геометрический**, с использованием «правила квадрата». Объясняете «правило квадрата», которое позволяет определить догонит ли король пешку в том или ином положении, создавшемся на шахматной доске.

Это правило можно сформулировать так:

**Король слабой стороны задерживает пешку, если он находится в квадрате пешки или при своем ходе вступает в этот квадрат** (применяется при соблюдении двух условий: 1) король сильнейшей стороны не может помочь пешке, 2) пешка не стоит в начальной позиции).



№ 1



№ 2

Какой именно квадрат имеется в виду? Рассмотрим положение **№1**. Для черной пешки d4 по отношению к белому королю h5 квадрат будет ограничен полями d1 — d4 — g4 — g1 — d1 (четыре поля на четыре; в учебнике на с. 49 этот квадрат вычерчен жирными линиями). Играющий должен мысленно вычертить этот квадрат, представить его и убедиться, что своим первым ходом 1. Kpg4 белый король вступает в квадрат пешки d4.

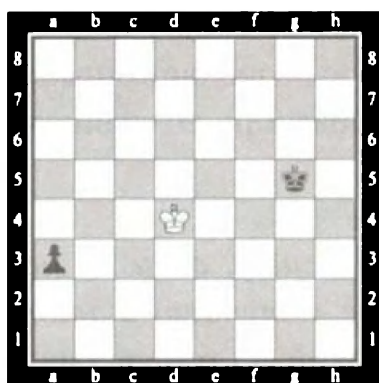
Проверяем. **№1**: 1. Kpg4 d3 2. Kpf3 d2 3. Kpe2 d1Ф+ 4. Кр:d1, ничья.

Теперь предложите ученикам взглянуть на позицию **№2** и представить квадрат пешки h6: c1 — c6 — h6 — h1 — c1 (шесть полей на шесть; в учебнике этот квадрат вычерчен жирными линиями). Своим первым ходом белый король входит в данный квадрат, следовательно, партия завершится вничью.

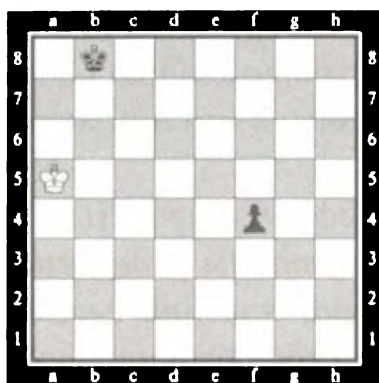
Проверяем. **№2**: 1. Крс6 h5 2. Kpd5 h4 3. Кре4 h3 4. Kpf3, с ничьей.

А теперь предложите ученикам попрактиковаться в умении пользоваться «квадратом».

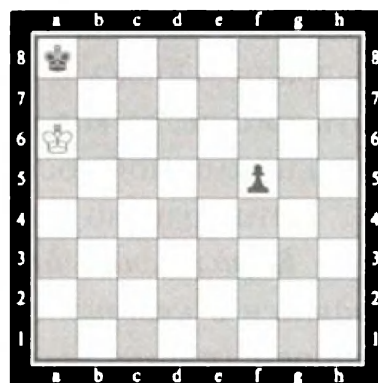
На с. 50 учебника приведены четыре задачи задания «Квадрат» со следующим условием: «Ход белых. Догонит ли белый король пешку?»



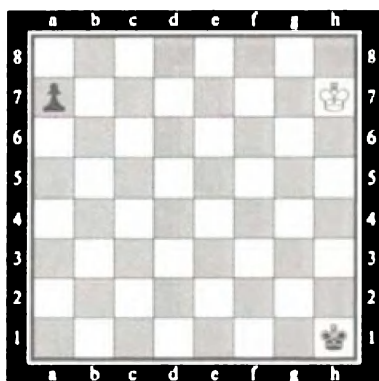
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

В положениях №1 и №3 белый король догоняет пешку, а в позициях №2 и №4 черная пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары.

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 50 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.*

## Урок 54

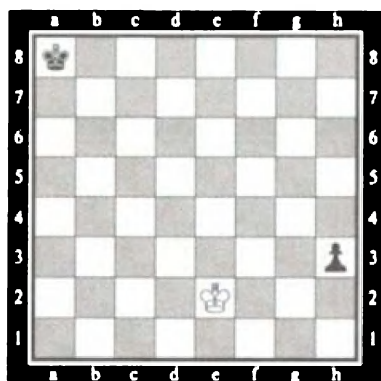
### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Пешка против короля. Решение задания «Квадрат».*  
*Белая пешка на седьмой горизонтали. Король помогает своей*  
*пешке. Игровая практика.*

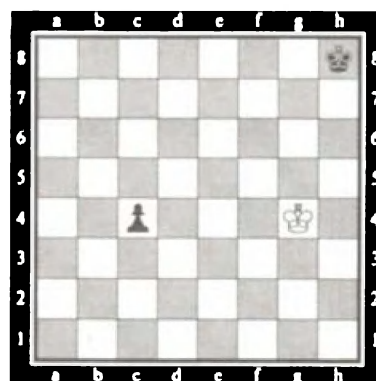
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

На с. 51 учебника приведены четыре задачи задания «Квадрат» со следующим условием: «Ход черных. Смогут ли черные выиграть?»

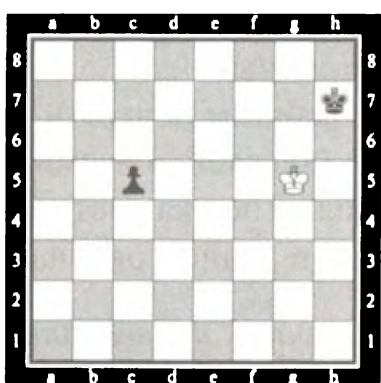


№ 1

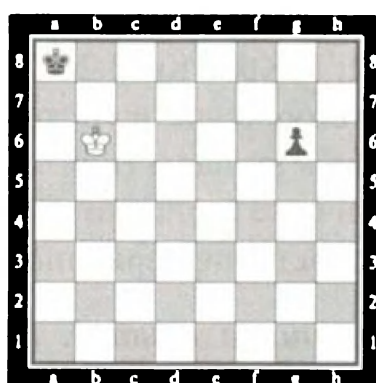


№ 2

В положениях №3 и №4 белый король догоняет пешку, а в позициях №1 и №2 черная пешка проходит в ферзи.



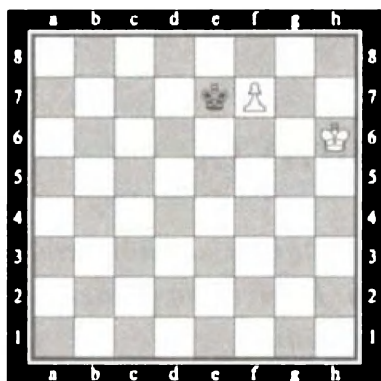
№ 3



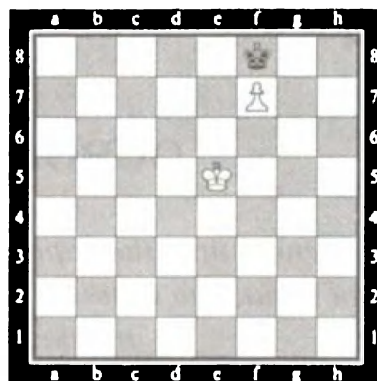
№ 4

Затем ученики раскрывают учебники на с. 52, тема «Пешка на седьмой горизонтали (белая пешка – на седьмой, черная – на второй)».

Вы демонстрируете школьникам примеры, в которых белая пешка, расположенная на седьмой горизонтали, проходит в ферзи с помощью своего короля.



№ 1

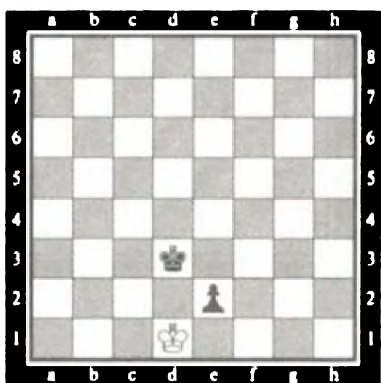


№ 2

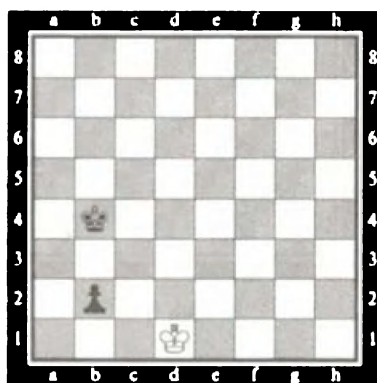
**№1:** 1. Kpg7!, и далее 2. f8Ф. Ошибочно было бы 1. Kpg6 Kpf8 2. Kpf6, пат, ничья.

**№2:** 1. Kpe6! (но не 1. Kpf6, пат) 1...Kpg7 2. Kpe7, и затем 3. f8Ф.

Затем показываете два примера, в которых белых выручает пат (они также находятся на с. 52 учебника).



№ 1



№ 2

**№1:** 1. Kpe1 Кре3, пат, ничья.

**№2:** 1. Kpc2 Кра3 2. Kpb1 Kpb3, пат, ничья.

Во второй части урока предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания «король и пешка против короля» — для приобретения первичного опыта игры в данном окончании).

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 51 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

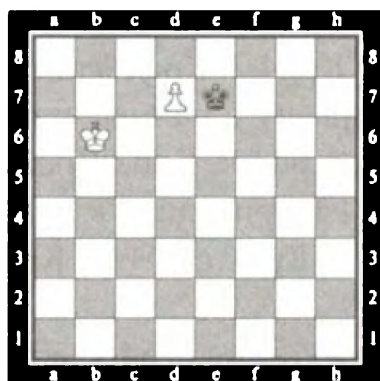
## Урок 55

### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.

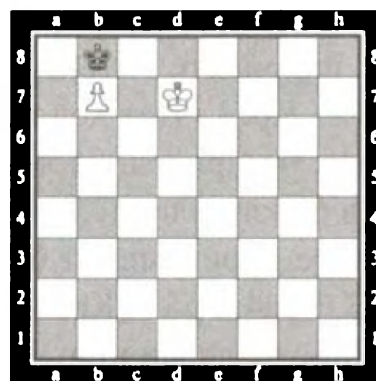
*Пешка против короля. Решение задания «Квадрат». Белая пешка на седьмой горизонтали. Король помогает своей пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Мат в два хода», «Путь к победе», «Сделай ничью».*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ ПЯТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Далее ребята должны решить следующие примеры задания «Проведи пешку в ферзи». Ход белых (с. 53 учебника).



№ 1

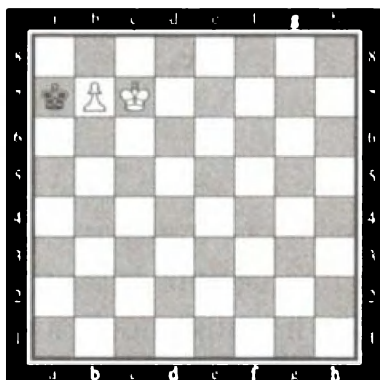


№ 2

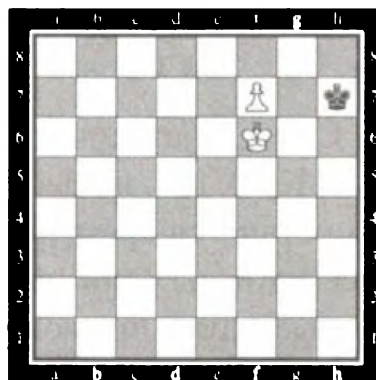
**№1:** 1. Крс7 (1. Крс6? Крд8 2. Крд6, пат) и неотвратимо 2. d8Ф (с шахом или без шаха).

**№2:** 1. Крс6 Кра7 2. Крс7 Кра6 3. b8Ф, с быстрым матом.

Задание «Объяви мат в два хода». Ход белых (также с. 53 учебника).



№ 1

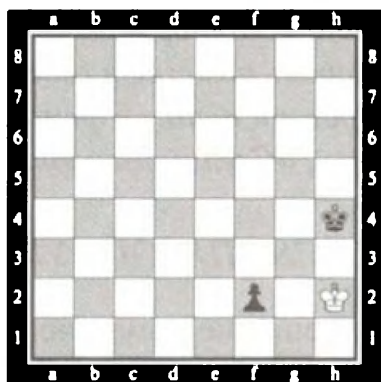


№ 2

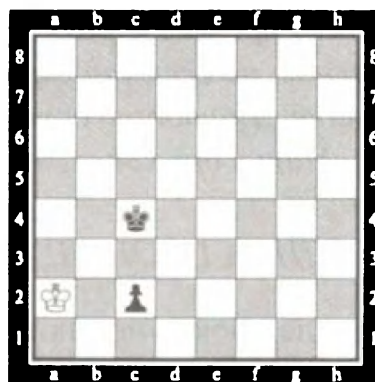
**№1:** 1. b8Ф+ Кра6 2. Фb6Х.

**№2:** 1. f8Л (но не 1. f8Ф, пат; к выигрышу, но не к мату в два хода, вело 1. Кре7 с дальнейшим 2. f8Ф) 1...Крh6 2. Лh8Х.

Задание «Путь к победе». Ход черных (с. 54 учебника).



**№ 1**

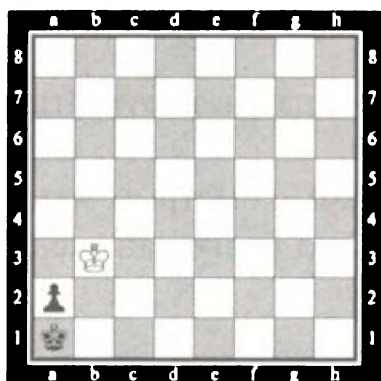


**№ 2**

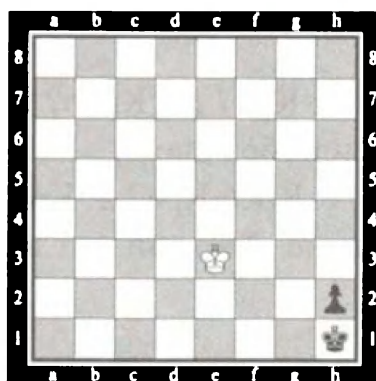
**№1:** 1...f1Л, и черные выигрывают. Лишь к ничьей вели остальные ходы, например: 1...f1Ф, пат или 1...Кpg4 2. Кpg2 Кpf4 3. Кр:f2.

**№2:** 1...Крс3 (этот ход ведет к выигрышу с наименьшим количеством ходов, но приводило к победе и 1...Крд3 2. Кpb2 Крд2, и пешка проходит в ферзи, или 1...c1Л, а вот 1...c1Ф приводило к пату) 2. Кра3 (еще быстрее проигрывали белые после 2. Кра1 c1Ф+ 3. Кра2 Фb2Х) 2...c1Ф+ 3. Кра4 Фg5 4. Кра3 Фа5Х.

Задание «Сделай ничью». Ход белых (также с. 54 учебника).



**№ 1**



**№ 2**

**№1:** 1. Крс2, пат, ничья.

**№2:** 1. Кpf2, пат, ничья.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания «король и пешка против короля»).

***Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 53–54 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.*

## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

**Пешка против короля. Белая пешка на шестой горизонтали.**  
**Король помогает своей пешке. Дидактические задания**  
**«Проведи пешку в ферзи», «Сделай ничью». Игровая практика.**

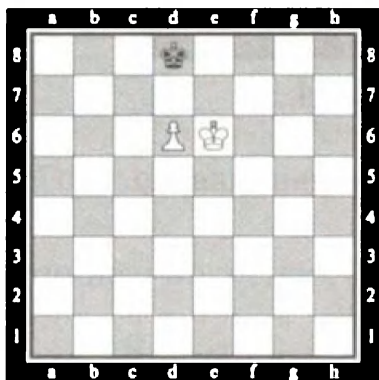
### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ ШЕСТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

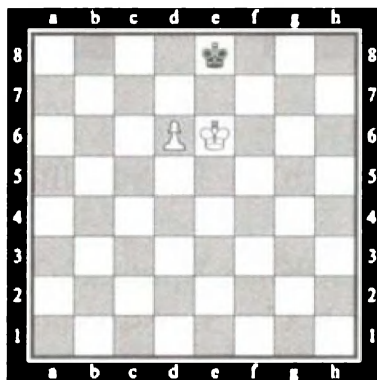
Ученики раскрывают учебники на с. 55, тема «Пешка на шестой горизонтали (белая пешка – на шестой, черная – на третьей)».

Вы демонстрируете школьникам примеры, в которых белая пешка, расположенная на шестой горизонтали, проходит в ферзи с помощью своего короля, а также примеры, где борьба завершается вничью.

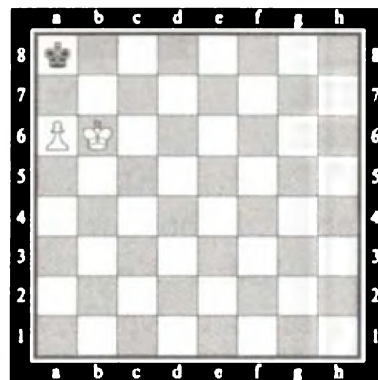
Правило: **Если пешка идет на предпоследнюю горизонталь без объявления шаха, то сильнейшая сторона побеждает. Если с шахом, то партия завершается вничью** (для случаев, когда король слабой стороны контролирует поле превращения пешки и расположен на одной вертикали с пешкой или королем противника; но при ладейных пешках – ничья в обоих случаях).



№ 1



№ 2



№ 3

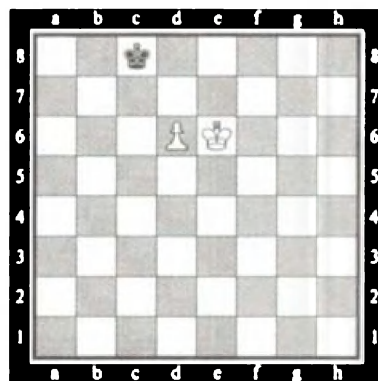
**№1:** 1. d7 Крс7 2. Кре7 Крс6 3. d8Ф, с победой.

**№2:** 1. d7+ Кpd8 2. Кpd6, пат, ничья.

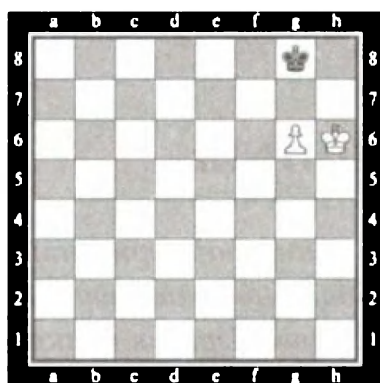
**№3:** 1. a7, пат, ничья.

**№4:** 1. Кре7! Кpb7 2. d7, с победой.

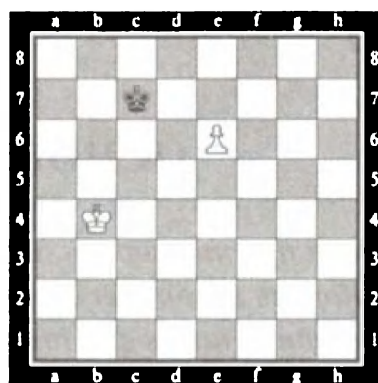
Следующие примеры ученики должны решить самостоятельно. Задание «Проведи пешку в ферзи». Ход белых (с. 56 учебника).



№ 4



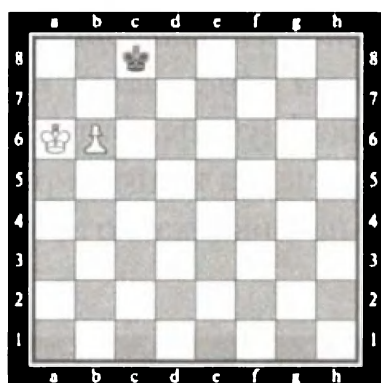
№ 1



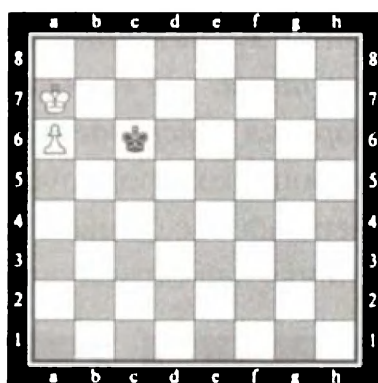
№ 2

**№1:** 1. g7 Kpf7 2. Kph7 и 3. g8Ф, с выигрышем.

**№2:** 1. Kpc5! Kpc8 (1...Kpd8 2. Kpd6 Kpe8 3. e7 Kpf7 4. Kpd7 и 4. e8Ф, с победой) 2. Kpc6! (именно на c6, чтобы на четвертом ходу пешка могла ступить на седьмую горизонталь без объявления шаха) 2...Kpd8 3. Kpd6 Kpe8 4. e7 Kpf7 5. Kpd7 и 6. e8Ф, с выигрышем.



№ 3

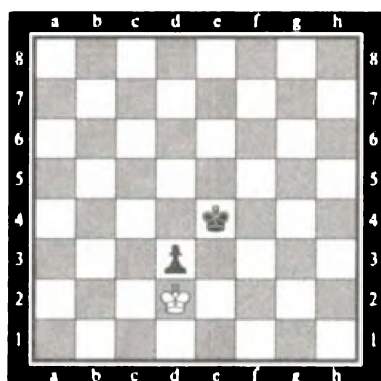


№ 4

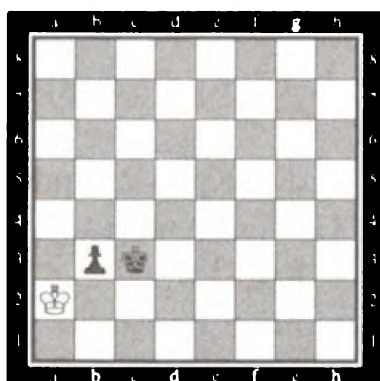
**№3:** 1. Кра7, далее 2. b7 и 3. b8Ф. Лишь ничью давало 1. b7+? Kpb8 2. Kpb6, пат.

**№4:** 1. Kpb8 (но не 1. Кра8 Kpb6 2. a7 Kpc7, пат; к ничьей приводило и 1...Kpc7), далее 2. a7 и 3. a8Ф с победой.

Задание «Сделай ничью». Ход белых (с. 57 учебника).



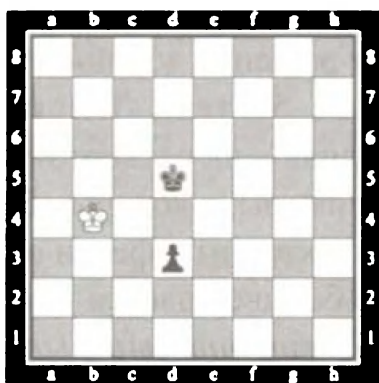
№ 1



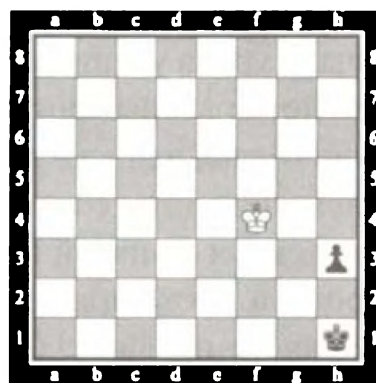
№ 2

**№1:** 1. Крd1! (важная тонкость — король слабой стороны, переходя на крайнюю горизонталь, должен встать на одной вертикали с пешкой противника: 1. Кре1? Кре3 2. Крd1 d2 вело к поражению белых) 1...Кре3 2. Кре1 (теперь черным придется пойти пешкой с объявлением шаха, что приводит к ничьей; в этом и заключается смысл 1. Крd1) 2...d2+ (или 2...Крd4 3. Крd2! Крс4 4. Крd1! с ничьей) 3. Крd1 Крd3, пат, ничья.

**№2:** 1. Кра1! (проигрывало 1. Кра3? Крс2 или 1...b2, а также 1. Крb1? b2 2. Кра2 Крс2) 1...b2+ (не приносит победы ни 1...Крс2, пат; ни, например, 1...Крс4 2. Крb2 Крb4 3. Крb1!) 2. Крb1 Крb3, пат; ничья.



№ 3



№ 4

**№3:** 1. Крс3 Кре4 2. Крd2 Крd4 3. Крd1! (белый король отступает на такое поле, чтобы остаться на одной вертикали с черной пешкой), с ничьей. Например: 3...Крс3 4. Крс1 d2+ 3. Крd1 Крd3, пат.

**№4:** 1. Крг3 h2 2. Крf2, пат, ничья.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания король и пешка против короля).

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 56–57 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

## Урок 57

## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали.*

*Ключевые поля. Король ведет свою пешку за собой.*

*Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».*

*Игровая практика.*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ СЕДЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

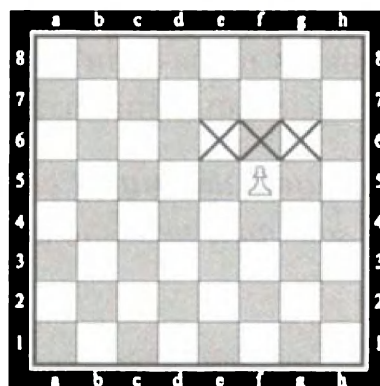
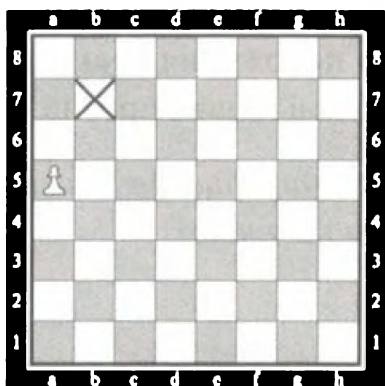
Затем дети раскрывают учебники на с. 58, тема «Пешка на пятой горизонтали (белая пешка – на пятой, черная – на четвертой)».

Вы демонстрируете школьникам примеры, в которых белая пешка, расположенная на пятой горизонтали проходит в ферзи с помощью своего короля, а также примеры, где борьба завершается вничью.

Объясняете правило: *Сильнейшая сторона выигрывает, если займет королем ключевое поле.*

Король должен идти впереди пешки и вести ее за собой.

*Ключевые поля белой пешки, расположенной на пятой горизонтали*

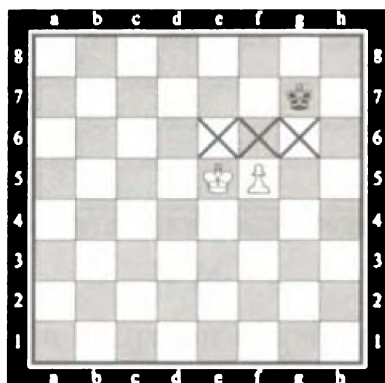


Х – ключевое поле. У всех пешек, кроме ладейных, по три ключевых поля.

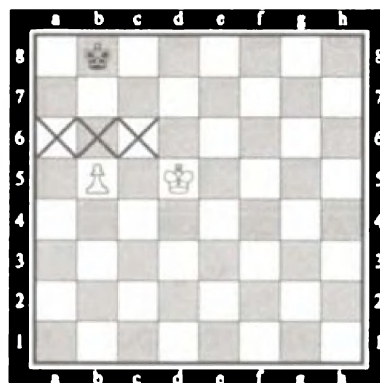
Далее демонстрируете ученикам два примера, расположенные также на с. 58 учебника, в которых белые захватывают ключевое поле и выигрывают.

**№1:** 1. Крe6! Крf8! 2. Крf6! Крg8 3. Крe7 Крg7 4. f6+ Крg8 5. f7+, с победой.

**№2:** 1. Крс6! Кра7! 2. Крс7! Кра8 3. Крб6! Крб8 4. Кра6! Кра8 5. б6, с победой.



№ 1

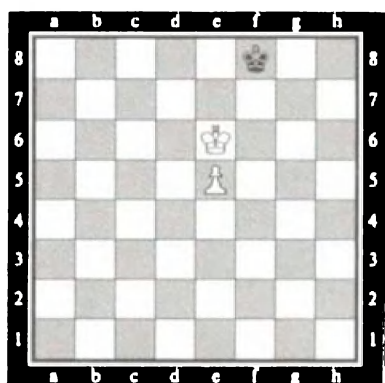


№ 2

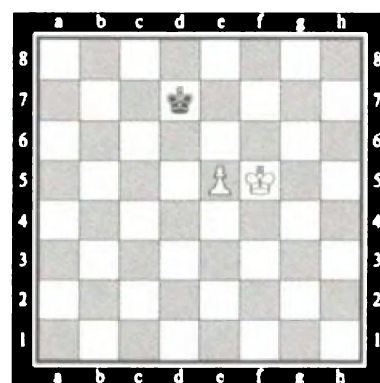
Следующие примеры ученики должны решить самостоятельно. Задание «Проведи пешку в ферзи». Ход белых (с. 59 учебника).

**№1:** 1. Кpd7 (1. Кpd6 Кре8 2. е6? Кpd8 приводило к ничьей; не лучше и 1. Кpf6 Кре8 2. е6? Кpf8; в обоих случаях белым на втором ходу следовало возвратить короля на поле е6 и затем переходить к главному варианту) 1...Кpf7 2. е6+, далее 3. е7 и 4. е8Ф, с выигрышем.

**№2:** 1. Кpf6 (1. е6+ Кре7 2. Кре5 Кре8 не давало белым выигрыша) 1...Кре8 2. Кре6 Кpf8 (или зеркальное 2...Кpd8 3. Кpf7, и белая пешка прямой дорогой спешит в ферзи) 3. Кpd7 Кpf7 4. е6+, далее 5. е7 и 6. е8Ф, с выигрышем.



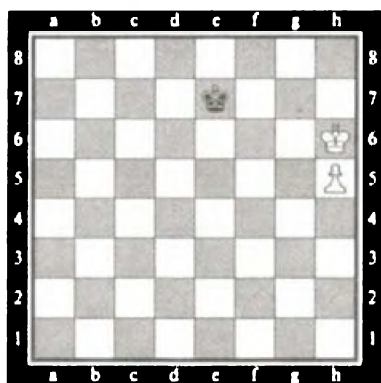
№ 1



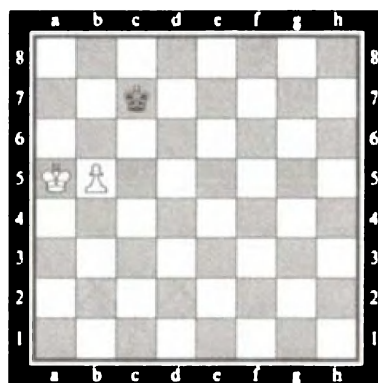
№ 2

**№3:** 1. Кpg7 (не дают победы другие пути: 1. Кpg6 Кpf8 2. Кph7 Кpf7 3. h6 Кpf8 или 1. Кph7 Кpf7 2. h6 Кpf8), и белой пешке ничто не мешает за три хода достичь призового поля h8.

**№4:** 1. Кра6 (но не 1. б6+ Крб7 с ничьей) 1...Крб8 (еще быстрее проигрывает 1...Крс8 2. Кра7, обеспечивая пешке дорогу до поля превращения) 2. Крб6 Крс8 (или 2...Кра8 3. Крс7 Кра7 4. б6+, и пешка прорывается в ферзи) 3. Кра7 Крс7 4. б6+, с победой.



№ 3



№ 4

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания король и пешка против короля).

***Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 59 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.*

## Урок 58

### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

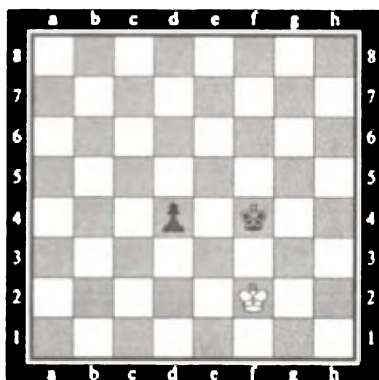
*Пешка против короля. Белая пешка на пятой и четвертой горизонталях. Король ведет свою пешку за собой.*

*Оппозиция. Дидактические задания  
«Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей».*

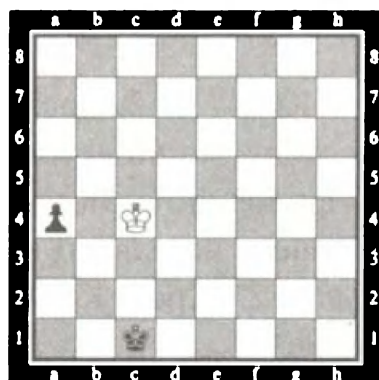
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ ВОСЬМОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

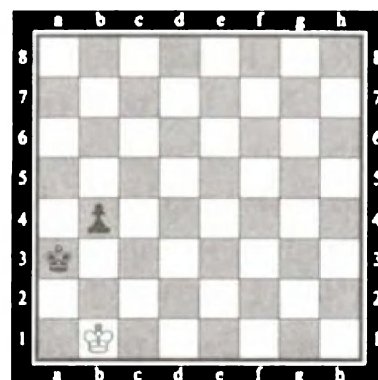
Затем школьники решают задание «Проведи пешку в ферзи». Ход черных (с. 60 учебника).



№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

**№1:** 1...d3! (другая возможность 1...Кре4 2. Кре2 d3+ 3. Кpd2 Кpd4 4. Кpd1 не обеспечивала выигрыша) 2. Кpf1! Кpf3! 3. Кре1 Кре3 4. Кpd1 d2 5. Крс2 Кре2, и белым пора сдаваться.

**№2:** 1...Крб2, и черная пешка за три хода достигает поля a1.

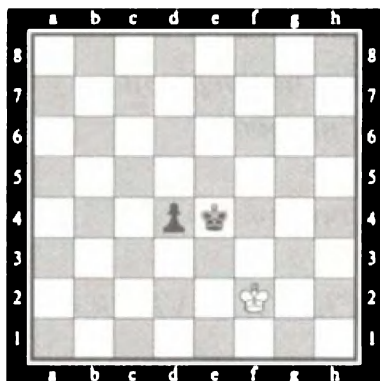
**№3:** 1...Крб3 2. Кра1 Крс2 3. Кра2 b3+, и черные выигрывают.

**№4:** 1...Кра3! (если 1...Крс3, то 2. Кра2!, и теперь 2...b3+ 3. Кра1 приводит к ничьей, а на 2...Крс2 белые ответят также 3. Кра1, и теперь, чтобы не упустить выигрыша, черным следует вернуться к исходной позиции 3...Крб3 4. Крб1) 2. Кра1 b3 3. Крб1 b2 4. Крс2 Кра2 и 5...b1Ф.

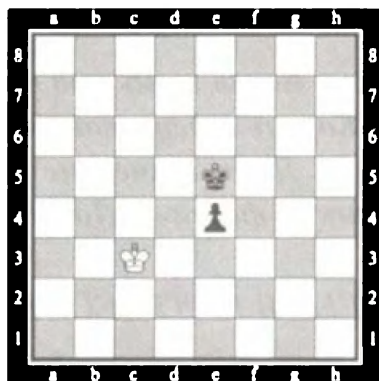
Задание «Добейся ничьей». Ход белых (с. 61 учебника).

**№1:** 1. Кре2 d3+ 3. Кpd2 Кpd4 4. Кpd1, с ничьей, как в уже рассмотренных положениях.

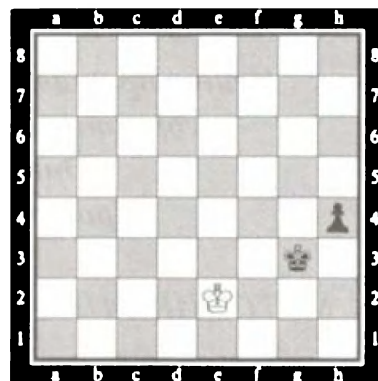
**№2:** 1. Kpd2 (проигрывало 1. Kpc2? Kpf4 2. Kpd2 Kpf3) 1...Kpf4 (примерно к тем же вариантам ведет 1...Kpd4 2. Kpe2) 2. Kpe2 e3 3. Kpe1. с ничьей.



№ 1



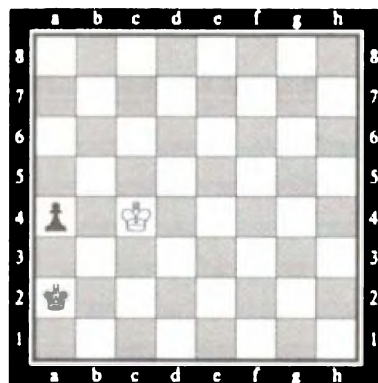
№ 2



№ 3

**№3:** 1. Kpf1 h3 (или 1...Kph2 2. Kpf2, и черным не усилить позицию) 2. Kpg1 h2+ 3. Kph1 Kph3, пат, ничья.

**№4:** 1. Kpc3! (но не 1. Kpb4? a3 2. Kpc3 Kpb1, и пешка за пару ходов становится ферзем) 1...a3 (1...Kpb1 приводило к потере пешки после 2. Kpb4; ничего не давало и 1...Kpa3 2. Kpc2 с ничьей) 2. Kpc2 Kpa1 3. Kpb3 a2 4. Kpc2, пат, ничья.

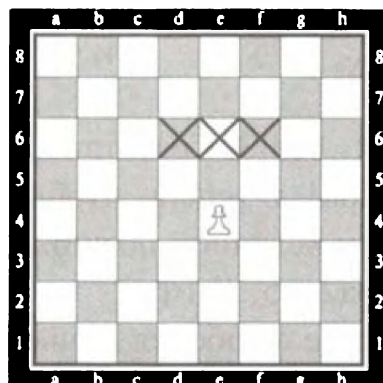
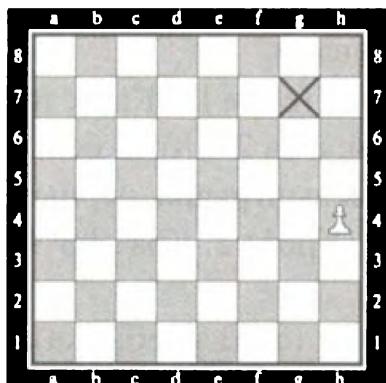


№ 4

Ученики раскрывают учебники на с. 62, тема «Пешка на четвертой горизонтали (белая пешка – на четвертой, черная – на пятой)».

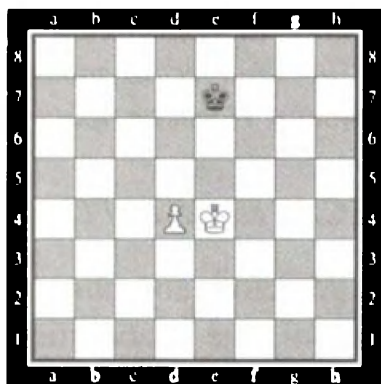
Вы демонстрируете школьникам примеры, в которых белая пешка, расположенная на четвертой горизонтали, проходит в ферзи с помощью своего короля.

*Ключевые поля белой пешки, расположенной на четвертой горизонтали*

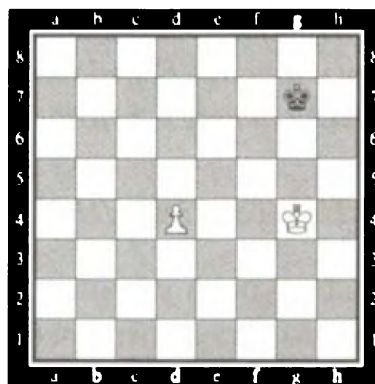


**Оппозиция – противостояние королей.**

В двух следующих положениях белые своим первым ходом занимают оппозицию по вертикали, что приводит к захвату ключевого поля (с. 62 учебника).



№ 1



№ 2

**№1:** 1. Крe5! Крd7 2. Крd5 Крe7 3. Крc6 Крd8 4. Крd6 Крc8 5. Крe7 Крc7 6. d5, с победой.

**№2:** 1. Крg5! Крf7 2. Крf5 Крe7 3. Крe5 Крd7 4. Крd5 Крc7 5. Крc6 Крc6 6. d5+, с победой.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания король и пешка против короля).

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 60–61 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

## Урок 59

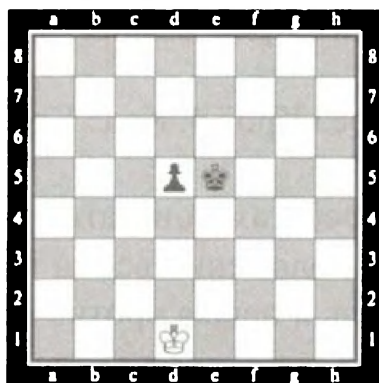
## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Пешка против короля. Белая пешка на четвертой горизонтали. Борьба за оппозицию. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Игровая практика.*

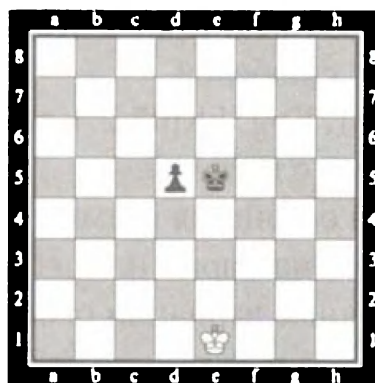
## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПЯТЬДЕСЯТ ДЕВЯТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем вы знакомите ребят с примерами, где слабейшей стороне удастся свести игру к ничьей: «Борьба за оппозицию». Ход белых (с. 63 учебника).



№ 1

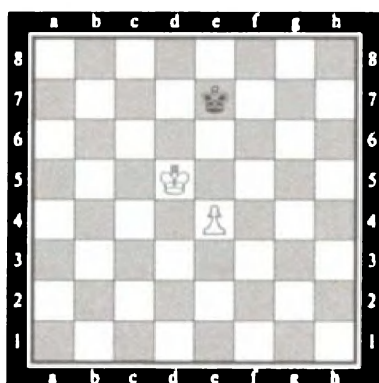


№ 2

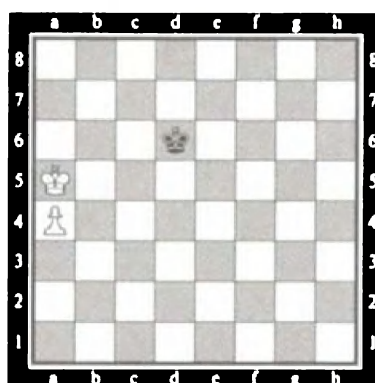
**№1:** 1. Крe1! Крe4 2. Крe2! Крd4 3. Крd2 Крc4 4. Крc2 d4 5. Крd2 d3 6. Крd1!, с ничьей.

**№2:** 1. Крd1! Крd4 2. Крd2! Крe4 3. Крe2 d4 4. Крd2 d3 5. Крd1! Крe3 6. Крe1!, с ничьей.

Следующие примеры ученики должны решить самостоятельно. Задание «Проведи пешку в ферзи». Ход белых (с. 63 учебника).



№ 1

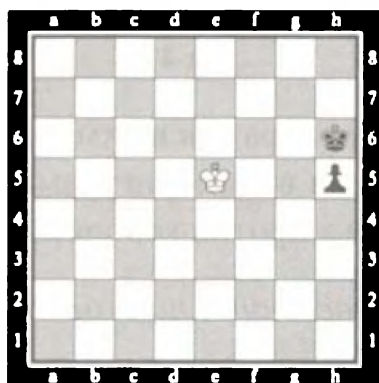


№ 2

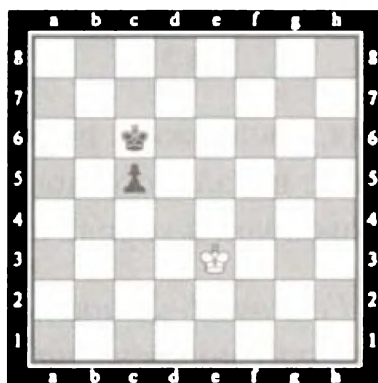
**№1:** 1. Крe5 (если 1. e5, то 1...Крd7 с ничьей) 1...Крd7 (1...Крf7 ведет к зеркальным вариантам) 2. Крf6 Крe8 (2...Крd6 3. e5+ Крd7 4. Крf7, с победой как в главном варианте) 3. Крe6 Крd8 4. Крf7 Крd7 5. e5, и пешка рвется в ферзи.

**№2:** 1. Крb6 Крd7 2. Крb7, белый король занял ключевое поле, и пешка за четыре хода добежит до призовой клетки.

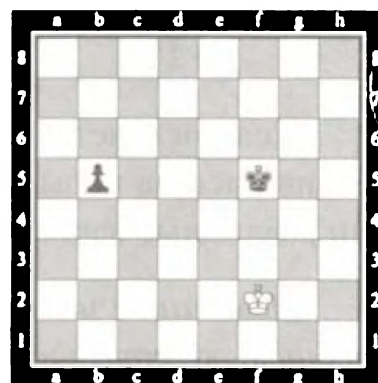
Задание «Проведи пешку в ферзи». Ход черных (с. 64 учебника).



№ 1



№ 2



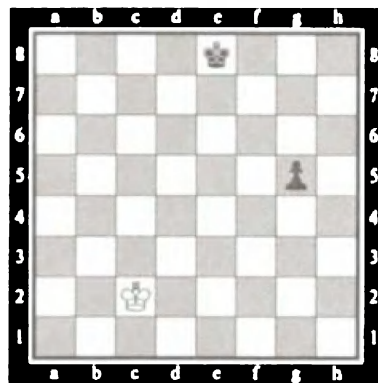
№ 3

**№1:** 1...Крg5 (горизонтальная оппозиция) 2. Крe4 Крg4 3. Крe3 Крg3 4. Крe2 Крg2, черный король захватил ключевое поле — партия решена.

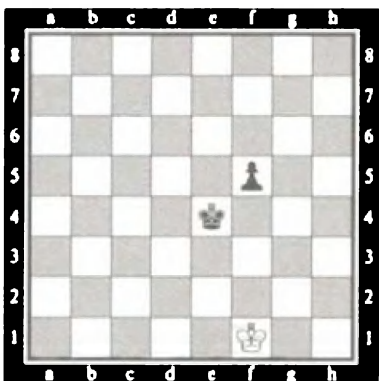
**№2:** 1...Крb5 (но не 1...Крd5 2. Крd3 с ничьей) 2. Крd3 Крb4 3. Крc2 Крc4, черные захватывают оппозицию и выигрывают.

**№3:** 1...Крf4! (борьба за оппозицию; 1...Крe4 2. Крe2 ведет к ничьей) 2. Крe2 Крe4 3. Крd2 Крd4 4. Крc2 Крc4 5. Крb2 Крb4 6. Кра2 Крc3, завоевывая ключевое поле и побеждая.

**№4:** 1...Крf7 2. Крd3 Крg6 3. Крe4 Крh5 4. Крf3 Крh4 5. Крg2 Крg4, и черные выигрывают.



№ 4



№ 1

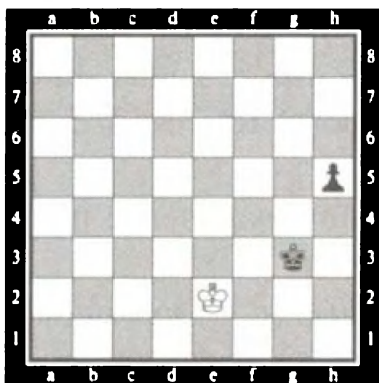
Задание «Добейся ничьей». Ход белых (с. 65 учебника).

**№1:** 1. Крe2 (занимая оппозицию) 1...Крf4 2. Крf2 Крg4 3. Крg2 с ничьей.

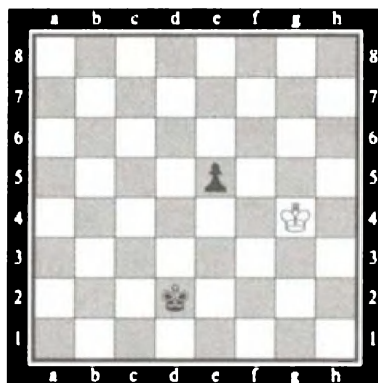
**№2:** 1. Крf1 Крh2 2. Крf2 h4 3. Крf1 с ничьей.

**№3:** 1. Крf5, и черные теряют пешку.

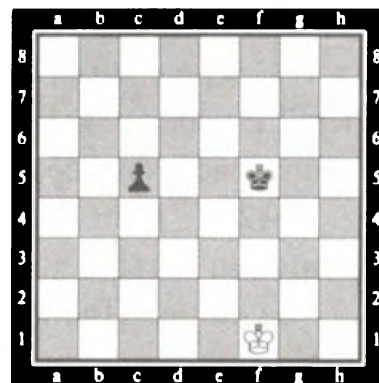
**№4:** 1. Крe1! Крe5 2. Крd1 Крd5 3. Крc1 Крc4 4. Крc2, занимая оппозицию и добиваясь ничьей.



№ 2



№ 3



№ 4

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания король и пешка против короля).

*Домашнее задание. Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 63–65 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.*

## Урок 60

### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Пешка против короля. Белая пешка на третьей и второй горизонталях. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Игровая практика.*

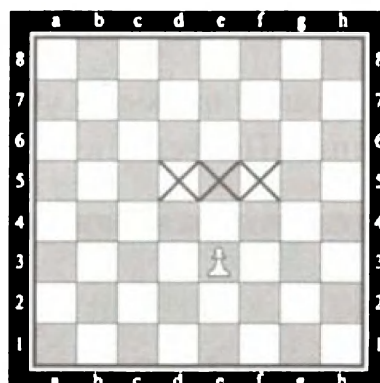
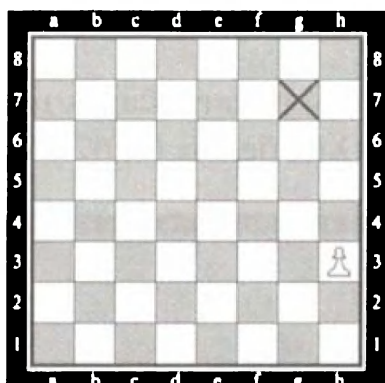
#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ШЕСТИДЕСЯТОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

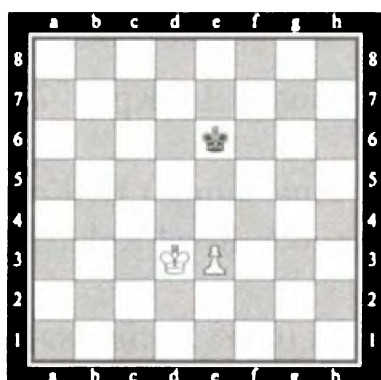
Дети раскрывают учебники на с. 66, тема «Пешка на третьей горизонтали (белая пешка – на третьей, черная – на шестой)».

Вы демонстрируете школьникам примеры, в которых белая пешка, расположенная на третьей горизонтали, проходит в ферзи с помощью своего короля.

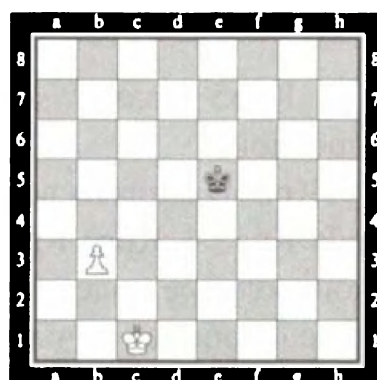
*Ключевые поля белой пешки, расположенной на третьей горизонтали*



В двух следующих положениях белые побеждают — «Король помогает пешке» (с. 66 учебника).



№ 1

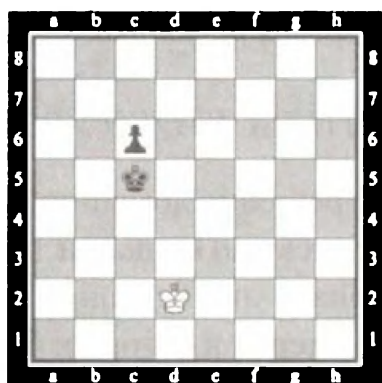


№ 2

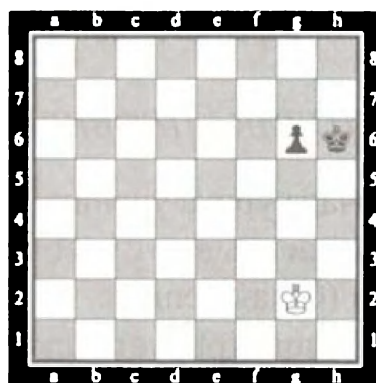
**№1:** 1. Крe4! Крf6 2. Крd5 Крc7 3. Крe5 Крf7 4. Крd6 Крf6 5. e4, с победой.

**№2:** 1. Крb2! Крd4 2. Кра3 Крc5 3. Кра4 Крb6 4. Крb4 Краб 5. Крc5, с победой.

В двух следующих положениях белые сводят партию вничью — «Борьба за оппозицию» (с. 67 учебника).



№ 1

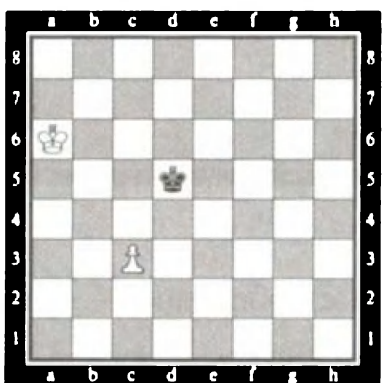


№ 2

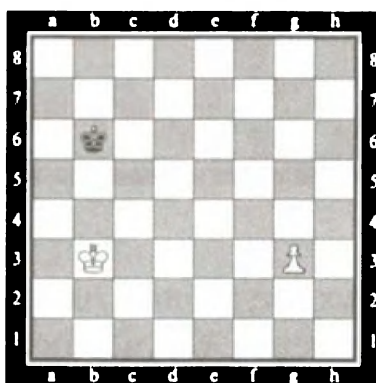
**№1:** 1. Крc3! Крd5 2. Крd3! c5 3. Крc3 c4 4. Крc2 Крd4 5. Крd2, с ничьей.

**№2:** 1. Крh2! Крh5 2. Крh3! Крg5 3. Крg3 Крf5 4. Крf3 g5 5. Крg3, с ничьей.

Следующие примеры ученики должны решить самостоятельно.  
Задание «Проведи пешку в ферзи». Ход белых (с. 67 учебника).



№ 1



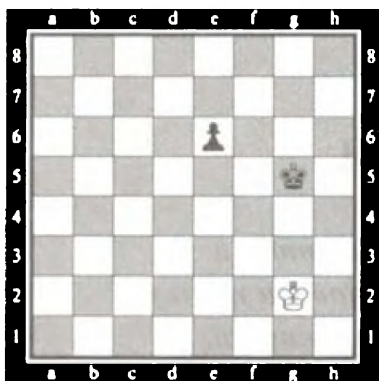
№ 2

**№1:** 1. Крb5 (захват контрольного поля) 1...Крd6 2. c4 Крc7 3. Крc5 с победой.

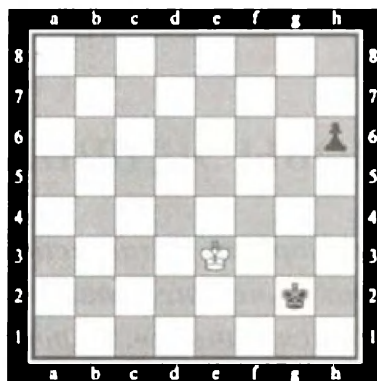
**№2:** 1. Крb4! (занимая вертикальную оппозицию) 1...Крc6 2. Крc4 Крd6 3. Крd4 Крe6 4. Крe4 Крf6 5. Крf4 Крg6 6. Крg4 Крh6 5. Крf5, захватывая контрольное поле, с победой.

Задание «Добейся ничьей». Ход белых (с. 68 учебника).

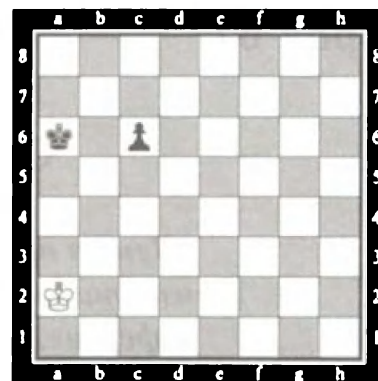
**№1:** 1. Крg3 (занимая оппозицию) 1...Крf5 2. Крf3 Крe5 3. Крe3, с ничьей.



№ 1



№ 2



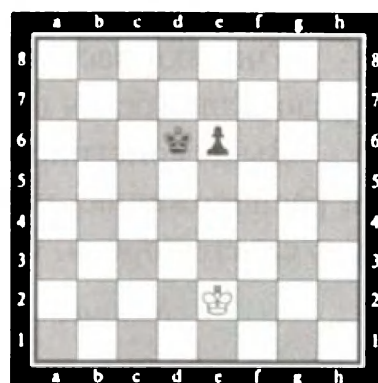
№ 3

**№2:** 1. Kpf4 Kph3 2. Kpf3 (самое простое, но не проигрывало и 2. Kpf5 h5 3. Kpf4 h4 4. Kpf3) 2...h5 3. Kpf2, с ничьей.

**№3:** 1. Kpb2 Kpb6 2. Kpc2 Kpc5 3. Kpc3, занимая оппозицию — черным не выиграть.

**№4:** 1. Kpd2! Kpe5 2. Kpe3 Kpd5 3. Kpd3 e5 4. Kpe3, добиваясь ничьей.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания король и пешка против короля).



№ 4

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 67–68 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

## Урок 61

## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Пешка против короля. Белая пешка на второй горизонтали. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Игровая практика.*

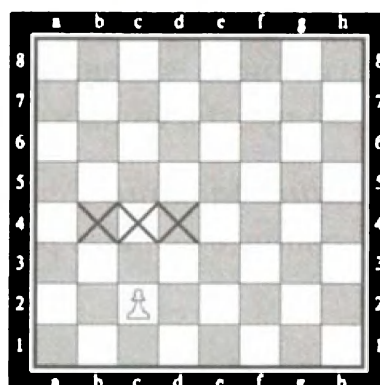
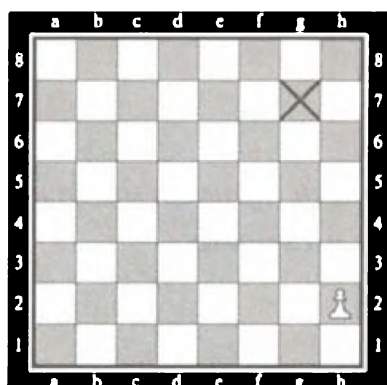
## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ШЕСТЬДЕСЯТ ПЕРВОГО УРОКА

В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

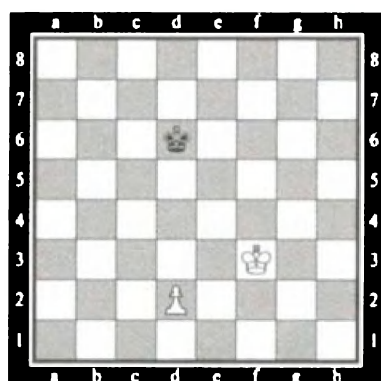
Ученики раскрывают учебники на с. 69, тема «Пешка на второй горизонтали (белая пешка – на второй, черная – на седьмой)».

Вы демонстрируете школьникам примеры, в которых белая пешка, расположенная на второй горизонтали, проходит в ферзи с помощью своего короля.

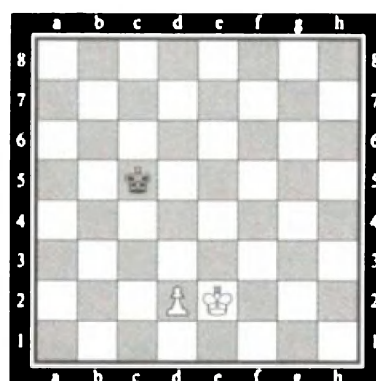
*Ключевые поля белой пешки, расположенной на второй горизонтали*



В двух следующих примерах белые побеждают — «Король помогает пешке» (с. 69 учебника).



№ 1

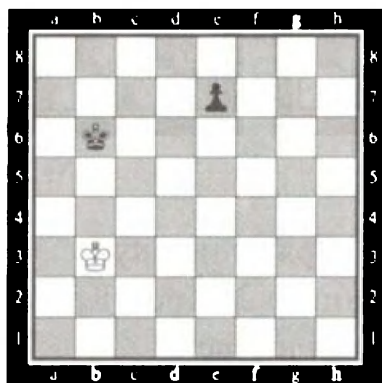


№ 2

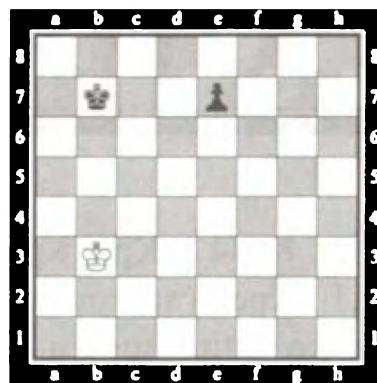
**№1:** 1. Крe4! Крc6 2. Крd4 Крd6 3. d3 Крc6 4. Крe5 Крd7 5. Крd5, с победой.

**№2:** 1. Крc3! Крd5 2. Крd3 Крc5 3. Крe4 Крd6 4. Крd4 Крe6 5. Крc5, с победой.

А в этих двух примерах белые сводят партию вничью — «Борьба за оппозицию» (с. 70 учебника).



№ 1

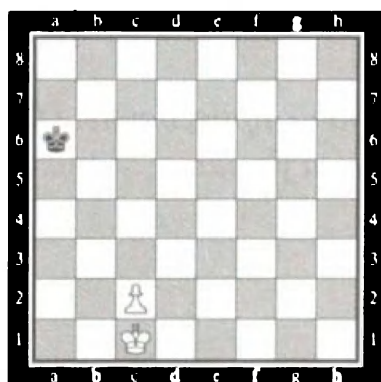


№ 2

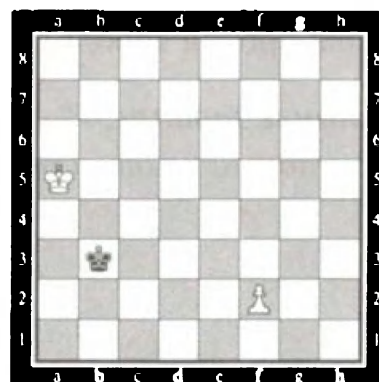
**№1:** 1. Крb4! Крc6 2. Крc4 Крd6 3. Крd4 Крe6 4. Крe4 Крf6 5. Крf4, с ничьей.

**№2:** 1. Крc3! Крc7 2. Крd3! Крd7 3. Крe3 Крe6 4. Крe4 Крd6 5. Крd4, с ничьей.

Следующие примеры ученики должны решить самостоятельно.  
Задание «Проведи пешку в ферзи». Ход белых (с. 70 учебника).



№ 1

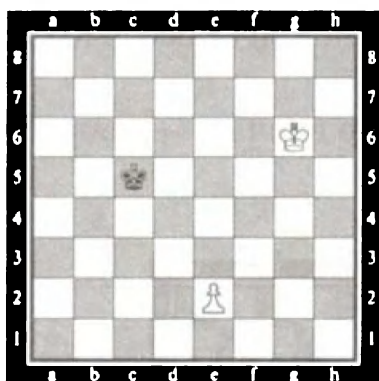


№ 2

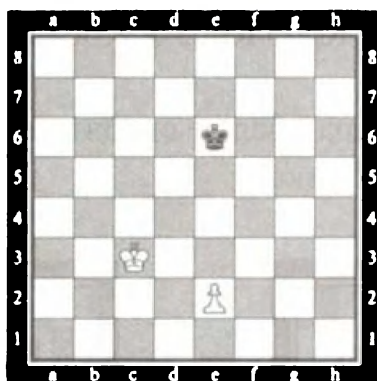
**№1:** 1. Крd2! (но не 1. Крb2 Крb6! с ничьей) 1...Крb5 2. Крd3! (диагональная оппозиция) 2...Крc5 3. Крc3 Крd5 4. Крb4, занимая ключевое поле и побеждая.

**№2:** 1. Крb5 (плохо 1. f4, так как ходом 1...Крe4 черный король оказывается в квадрате белой пешки) 1...Крc3 2. Крc5 Крd3 3. Крd5 Крe2 4. f4, и пешка спешит к полю превращения.

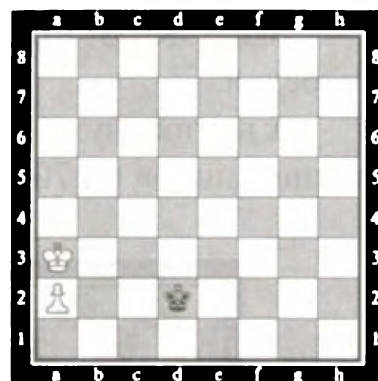
Задание «Добейся ничьей». Ход черных (с. 71 учебника).



№ 1



№ 2



№ 3

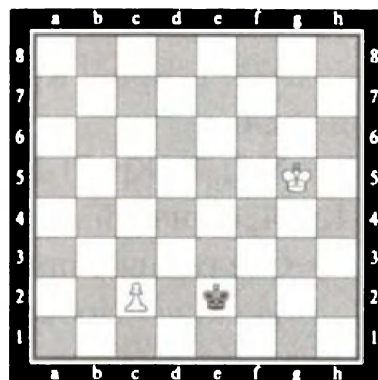
**№1:** 1...Kpd4 2. Kpf5 Kpe3, и белые теряют пешку.

**№2:** 1...Kpe5 (диагональная оппозиция) 2. Kpd3 Kpd5, занимая вертикальную оппозицию и легко достигая ничьей.

**№3:** 1...Kpc3 (и теперь белый король не сможет занять ключевое поле b7) 2. Кра4 Kpc4 3. Кра5 Kpc5, с ничьей.

**№4:** 1...Kpe3 (но не 1...Kpd2? из-за 2. c4, и пешка неудержима) 2. Kpf5 (не лучше 2. c4 Kpd4, и пешка гибнет) 2...Kpd4 3. Kpf4 Kpc3, и пешка беззащитна.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания король и пешка против короля).



№ 4

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 70–71 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

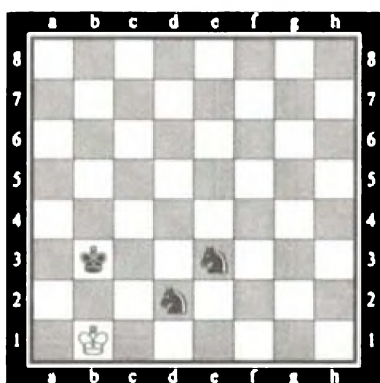
*Удивительные ничейные положения. Король против короля и двух коней. Дидактические задания «Мат в один ход», «Путь к ничьей». Король против короля, слона и пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ШЕСТЬДЕСЯТ ВТОРОГО УРОКА

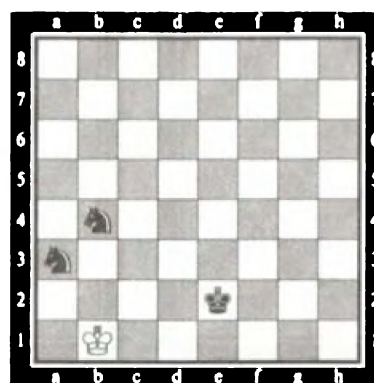
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания.

Затем вы с ребятами начинаете изучение следующего раздела учебника — «Удивительные ничейные положения». Ученики раскрывают учебники на с. 72, тема «Король против короля и двух коней».

Здесь обычный результат – ничья. Проигрыш слабой стороны возможен только при грубой ошибке. Королю слабой стороны желательно избегать угловых полей. И вы демонстрируете ученикам два следующих примера данного окончания.



№ 1



№ 2

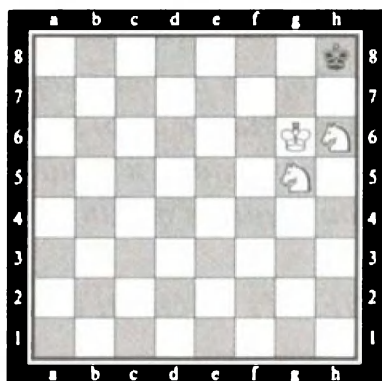
**№1:** 1. Krc1!, с ничьей. Но не 1. Kpa1?? из-за 1...Kc2X.

**№2:** 1. Kpb2 или 1. Kpa1, с ничьей. Но не 1. Krc1?? из-за 1...Kd3X.

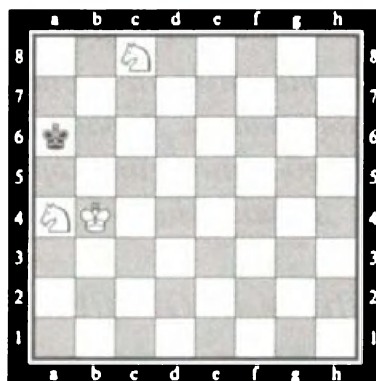
Как видим, во втором случае, в отличие от первого, наоборот, можно было отступить королем на угловое поле. При элементарно внимательной игре защищающаяся сторона всегда достигнет ничьей.

При грубой ошибке слабой стороны мат может быть получен только на крайних вертикалях и горизонталях. При этом, если король защищающейся стороны расположен на полях, примыкающих к угловым (a2, a7, b1, b8, g1, g8, h2, h7), то на них он может стоять спокойно — мата не будет.

А дальше пусть ученики попрактикуются в игре за сильнейшую и слабейшую стороны. Первое задание — «Мат в один ход» (с. 72 учебника). Ход белых.



№ 1



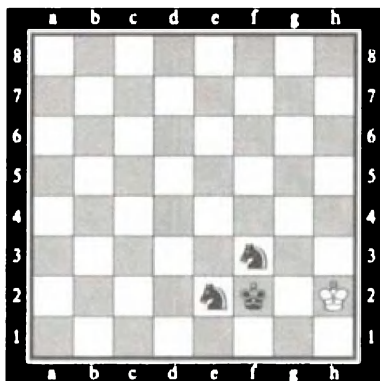
№ 2

№1: 1. Kgf7X.

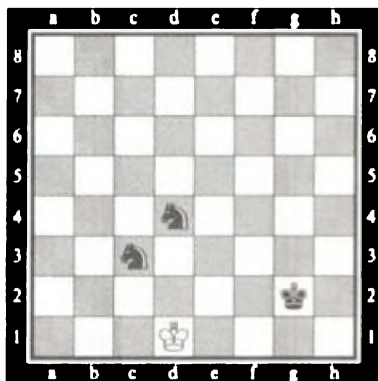
№2: 1. Kc5X.

Второе задание — «Путь к ничьей» (с. 73 учебника). Ход белых.

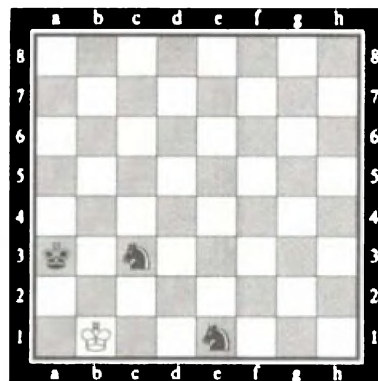
Черные объявили шах. На какие поля белый король может отступить, чтобы не получить мат в один ход?



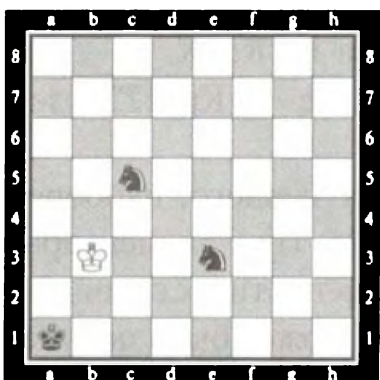
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

№1: Правильно 1. Kph3 (но не 1. Kph1?? Kg3X).

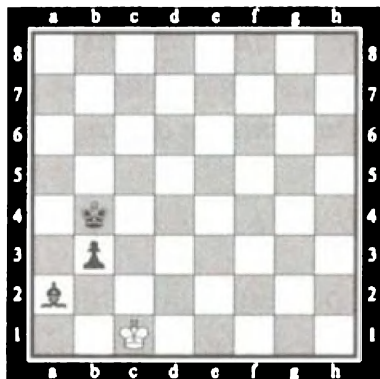
№2: Возможно 1. Kpc1 или 1. Kpd2, а вот 1. Kpe1?? проигрывало из-за 1...Kf3X.

№3: Необходимо 1. Kpc1 (плохо 1. Kpa1?? Kc2X).

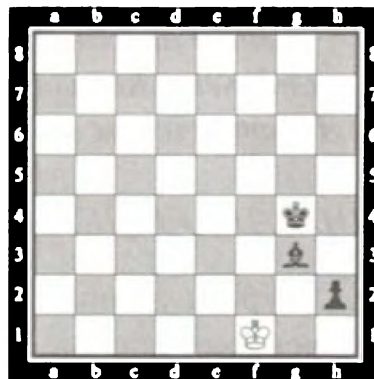
№4: Здесь у белых два равноценных хороших хода 1. Kpb4 и 1. Kpc3, а отступление короля на крайнюю вертикаль ведет к мату: 1. Kpa3 Kc2X.

После выполнения этого задания ученики раскрывают учебники на с. 74, тема «Король против короля, слона и пешки».

Несмотря на материальный перевес черных, белые легко достигают ничьей в обоих случаях. Король слабой стороны должен или занимать угловое поле, или соседнее с ним поле по диагонали. Король сильнейшей стороны лишен возможности поддержать свою проходную пешку: его приближение к неприятельскому королю приведет к пату.



№ 1



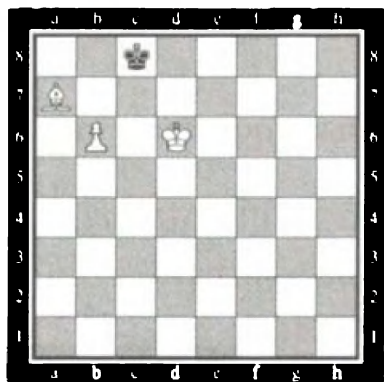
№ 2

Вот примерный сценарий развития событий в позициях №1 и №2.

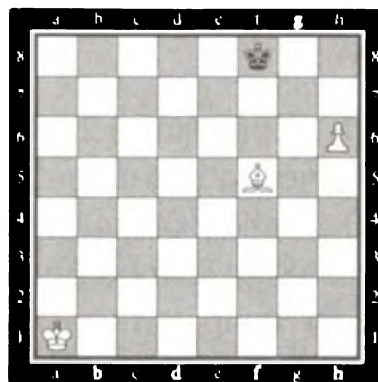
**№1:** 1. Крb2! Крс4 2. Кра1! Крд3 3. Крb2 Крд2 4. Кра1 Крд3 5. Крb2 Крс4 6. Кра1 Сb1 7. Кр:b1 Крс3 8. Крс1, ничья.

**№2:** 1. Крг2! Крf4 2. Крh1 Кре3 3. Крг2 Кре2 4. Крh1 Крe1 5. Крг2 Кре2 6. Крh1 Кре3 7. Крг2 Крf4, с ничьей.

Дальше предлагаете ученикам рассмотреть задание «Проведи пешку в ферзи» (с. 74 учебника). Ход белых.



№ 1



№ 2

**№1:** Здесь черный король не успел достигнуть спасительного поля b7, и белые легко побеждают: 1. Крс6 Крд8 3. b7 Кре7 4. b8Ф.

**№2:** Если бы король черных был расположен на поле g8, то партия завершилась бы вничью, поэтому задача белых — не допустить короля до этого поля: 1. Се6! Кре7 (или 1...Кре8 2. 2. h7 с победой) 2. h7! (белые жертвуют слона и выигрывают; отступление слона приводило к ничьей после 2...Крf6) 2...Кр:e6 3. h8Ф, и белые выигрывают.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 72–74 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

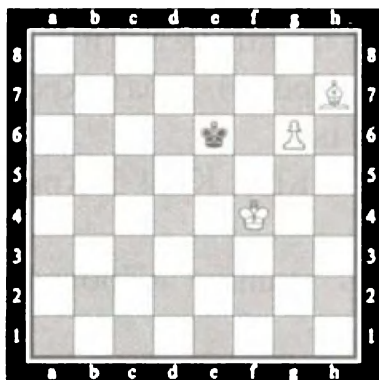
## Урок 63

## ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

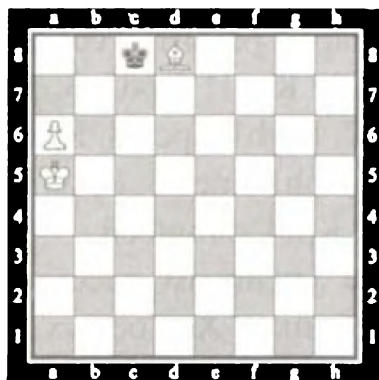
*Удивительные ничейные положения. Король против короля, слона и пешки. Дидактическое задание «Путь к ничьей». Король против короля, коня и пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».*

## МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ШЕСТЬДЕСЯТ ТРЕТЬЕГО УРОКА

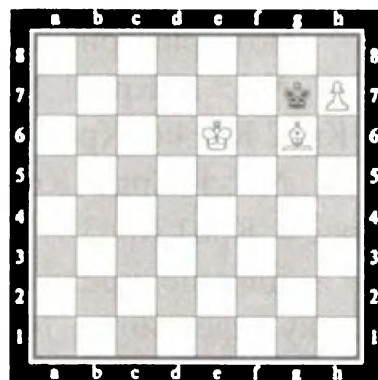
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем решают задание «Путь к ничьей» (с. 75 учебника). Ход черных.



№ 1



№ 2

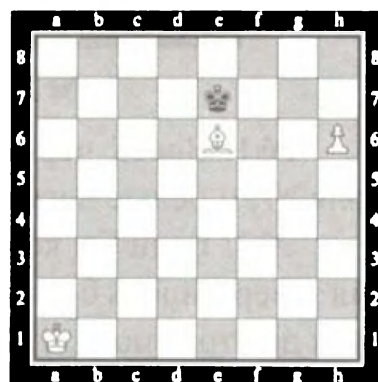


№ 3

**№1:** 1...Kpf6, затем 2...Kpg7, и черные достигают уже известной ученикам ничейной позиции.

**№2:** 1...Krb8 (жадность наказуема — на 1...Kp:d8?? последовало бы 2. a7 и 3. a8Ф) 2. Krb6 Кра8, и белым не выиграть.

Следует попросить учеников самостоятельно сформулировать правило, которое позволило бы определить, в каких случаях слабейшая сторона достигнет ничьей в игре против ладейной пешки и слона. Вот подсказки: 1) ничья достигается только в том случае, *если слону недоступно угловое поле, на котором пешка превращается в ферзя (например, белопольный слон белых и пешка на вертикали «h»;* 2) при выполнении первого условия ничья достигается в том случае, *если король контролирует поле превращения пешки — на-*

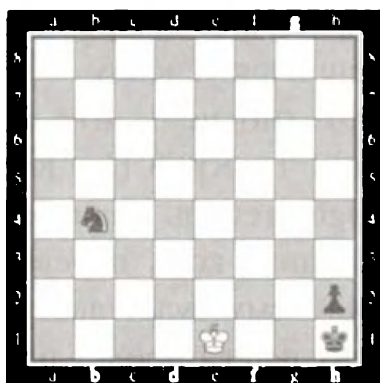


№ 4

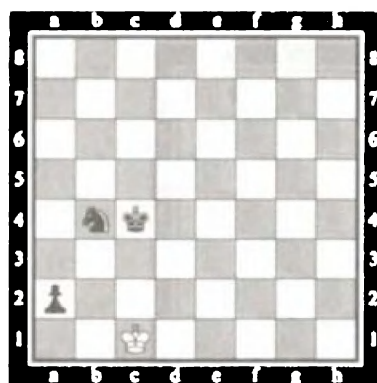
*ходится на нем или на любом из соседних с ним полей по горизонтали, вертикали или диагонали.*

**№3:** 1...Kph8 с легкой ничьей, а вот 1...Kp:g6?!, разумеется проигрывало из-за превращения пешки в ферзя.

**№4:** 1...Kpf6! (не 1...Kp:e6 2. h7 с победой белых) 2. Cf5! (2. h7 Kpg7, ничья) 2...Kpf7! (но не 2...Kp:f5?!, так как в этом случае король не догоняет пешку) 3. Ch7 (не пропуская черного короля к спасительному полю g8) 3...Kpf6 (с угрозой выиграть пешку путем 4...Kpg5) 4. Cc2 (или на другое поле этой диагонали) 4...Kpf7 5. Ch7 Kpf6, и белые не могут усилить позицию, избежать повторения ходов, ничья.



№ 1



№ 2

Затем ученики раскрывают учебники на с. 76, тема «Король против короля, коня и пешки».

Демонстрируете ученикам, как в обоих случаях белые достигают ничьей.

**№1:** 1. Kpf2! Kd3+ 2. Kpf1 Ke1 3. Kpf2 Kf3 4. Kpf1 Kd2+ 5. Kpf2 Ke4+ 6. Kpf1, с ничьей.

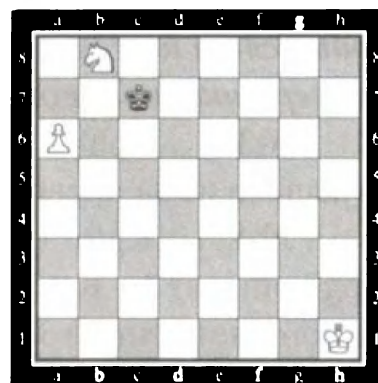
Попросите учеников самостоятельно сформулировать правила, которые позволили бы определить, в каких случаях слабейшая сторона достигнет ничьей в позициях наподобие положения №1.

Вот одно из них: *если, приближаясь к неприятельскому королю, конь объявляет шах, то окончание — ничейно.* В позиции №1 после 1. Kpf2! последовал шах 1...Kd3+, и игра завершилась вничью. Если бы белые сыграли 1. Kpf1?, то черные ответили бы 1...Kd3 (без шаха), и белые проиграли бы, так как белому королю пришлось бы отступить на линию «е», распатывая черного короля.

**№2:** 1. Kpb2 Kpd3 2. Kpa1 Kpd2 3. Kpb2 Kpd1 4. Kpa1 Kpd2 5. Kpb2 Kpd3 6. Kpa1, с ничьей.

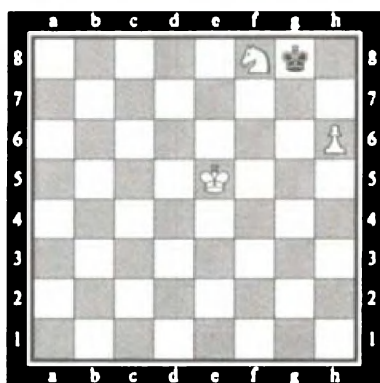
А дальше — задания. Первое из них — «Проведи пешку в ферзи» (с. 76 учебника). Ход белых.

**№1:** 1. Kd7! (но не 1. a7 Kpb7, с ничьей) 1...Kpc6 (невыгодно было 1...Kp:d7, так как черный король покидал бы квадрат белой пешки) 2. Kpg2, и, пользуясь тем, что черный король не может приблизиться к белой пешке и вынужден курсировать по полям с6, с7 и с8, белый король приближается к пешке, вытесняет черного короля с линии «с» (белый конь не трогается с места — поля d7), в итоге черный король будет вынужден отступить на поле d8, пропуская пешку «а» в ферзи. Например: 2...Kpc7 3. Kpf3 Kpc6



№ 1

4. Kpe4 Kpc7 5. Kpd5 Kpc8 6. Kpd6 Kpd8 7. a7, и план белых увенчался успехом.



№ 2

**№2:** 1. Kpf6! (но не 1. h7+ Kph8 или 1...Kpg7 с ничьей) 1...Kph8 (1...Kp:f8 2. h7 с победой) 2. Kpg6 (теперь план белых должен быть следующим: конь переводится на то поле, с которого ему будет доступно поле f7, и в этот момент пешка пойдет на h7 с шахом — теперь, чтобы не получить мат в один ход, черному королю придется уйти на f8, позволяя пешке превратиться в ферзя) 2...Kpg8 3. Kd7 (здесь возможны и другие отскоки конем, но данный ход приводит к победе быстрее всего) 3...Kph8 4. Ke5 Kpg8 5. h7+ Kpf8 (5...Kph8 6. Kf7X) 6. Kpf6 (белые не спешат ставить ферзя, так как после сделанного хода мат достигается быстрее) 6...Kpe8 7. h8Ф(Л)X.

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 75–76 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.

## Урок 64

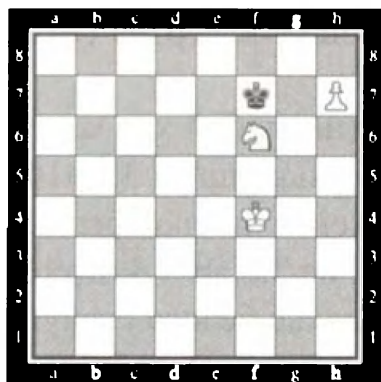
### ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

*Удивительные ничейные положения. Король против короля, коня и пешки. Дидактическое задание «Путь к ничьей».*

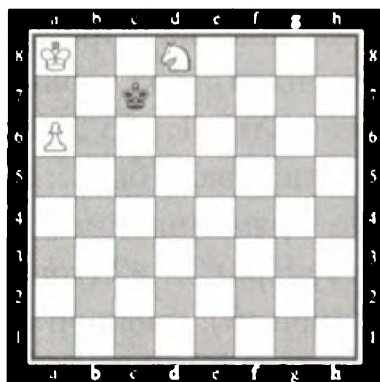
*Удивительные выигрышные положения. Дидактические задания «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.*

#### МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ШЕСТЬДЕСЯТ ЧЕТВЕРТОГО УРОКА

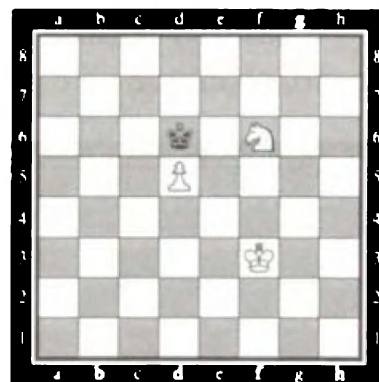
В начале урока ученики показывают решение домашнего задания. Затем ребята решают задание «Путь к ничьей» (с. 77 учебника).  
Ход черных.



№ 1



№ 2

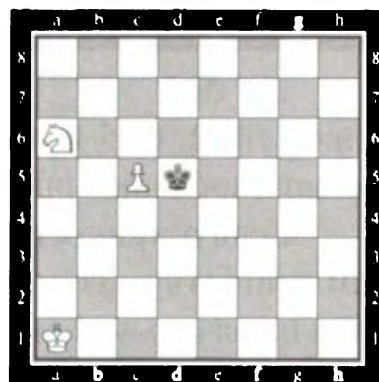


№ 3

**№1:** 1...Kpg7, и черные достигают уже известной ученикам ничейной позиции.

**№2:** 1...Kpb6 2. a7 Kpc7 3. Ke6+, и белым не выиграть, так как конь при данном положении королей и пешки объявил шах (эту закономерность данного окончания ученики знают).

**№3:** 1...Kpe5 (но не 1...Kpe7, например, из-за 2. Ke4, и черный король «отрезан» от пешки) 2. Kpe3 (конь не мог уйти из-под боя из-за потери пешки) 2...Kp:f6 3. Kpd4 Kpe7 4. Kpc5 Kpd7 5. d6 Kpd8!, с ничьей.

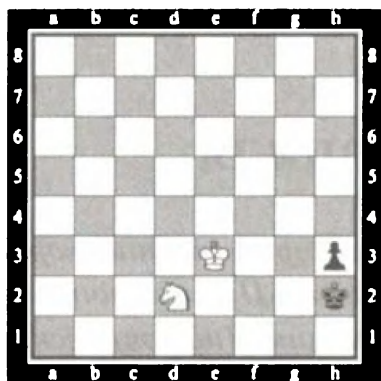


№ 4

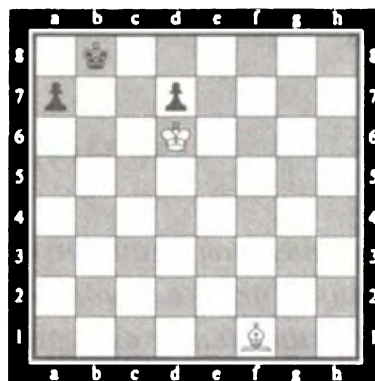
**№4:** 1...Kpc6 2. Kpb2 Kpb5 3. Kpc3 Kp:a6 4. Kpd4 Kpb7 5. Kpd5 Kpc7 6. c6 Kpc8!, с ничьей.

Последний, небольшой раздел учебника — «Удивительные выигрышные положения».

Ученики раскрывают учебники на с. 78, задание «Мат в три хода». Ход белых.



№ 1

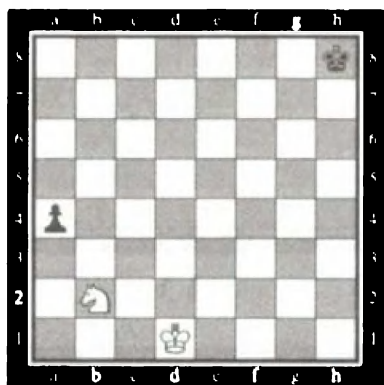


№ 2

**№1:** 1. Kpf2 Kph1 2. Kf1 h2 3. Kg3X. Все ходы черных были вынужденными, это и помогло белым выиграть данное окончание.

**№2:** 1. Са6 (что же задумали белые?) 1...Кра8 2. Крс7 (а вот и ответ), и неотвратимо 3. Сб7X. Если бы у черных не было хотя бы одной пешки, то игра завершилась бы вничью, но именно две пешки, расположенные на полях a7 и d7, губят черного короля.

Затем ученики решают задание «Проведи пешку в ферзи» (тоже расположенное на с. 78 учебника). Ход черных.



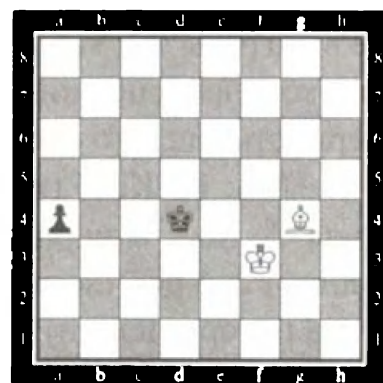
№ 1

**№1:** 1...a3 2. Крс2 (на любой ход конем последовало бы 2...a2 с дальнейшим 3...a1Ф, но прямолинейное движение пешки решает и теперь) 2...a2 (конечно, не 2...ab?? 3. Кр:b2, с ничьей), и наличие на доске белого скакуна на поле b2 мешает белому королю добраться до неприятельской пешки, 3...a1Ф неизбежно, а затем король и ферзь черных легко одолеют короля и коня белых.

**№2:** 1...Кре5 (1...a3? 2. Се6 приводило к ничьей) 2. Ch5 Крf6, и белые не могут помешать продвижению черной пешки в ферзи.

Если останется время, предложите ребятам поиграть в шахматы, разбившись на пары (или из начального положения всеми фигурами, или различные вариации окончания король и пешка против короля).

**Домашнее задание.** Решить 1–2 задачи, приведенные на с. 77–78 учебника, которые не были рассмотрены на уроках.



№ 2

## Уроки 65-66

### ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

\*\*\*

#### В МИРЕ МУДРЫХ МЫСЛЕЙ

В этом разделе мы приводим высказывания выдающихся шахматистов на разные темы в помощь учителю шахматной игры.

##### Время шахматного старта

«Иногда спрашивают: «Когда лучше начать играть в шахматы?» Вопрос простой только на первый взгляд... Итак, когда лучше начать? Очевидно, когда появляется желание, склонность. Каждый родитель считает, что его чадо необычайно одаренное... Но если дошкольника начать мучить дебютными вариантами, возникнет опасность, что к шахматам у него на всю жизнь сохранится стойкая аллергия. Известно, что Х. Р. Капабланка в пятилетнем возрасте не был легким партнером для отца и его гостей. Рано познакомился с шахматами и другой чемпион мира А. Алехин, а Анатолий Карпов к семи годам выполнил норму третьего разряда» (*М. Таль*).

«Шахматы были первыми моими игрушками. Я расставлял их по шашечнице по-своему и двигал, как играют дети солдатиками» (*А. Петров*).

«Я играл тогда по своим собственным правилам, и все попытки отца обучить меня заканчивались тем, что я добивался выигрыша простейшим путем: решительным взмахом руки сметал с доски вражеские фигуры и пешки, торжествуя победу. Но больше всего я любил играть в шахматы один, причем в этом случае обходился без доски. Когда отец и мать уходили на работу, я собирал несколько комплектов шахматных фигур, разбивал их на армии и устраивал жестокие сражения. Погибшие в этих сражениях фигуры, как правило, летели с четвертого этажа во двор, и, конечно, очень часто к настоящей шахматной жизни уже не возвращались» (*Е. Геллер*).

«Все началось с коня. Наблюдая за поединками Жужи с отцом, я была прямо-таки заморожена необычными передвижениями этой фигуры на доске. Именно они и пробудили во мне интерес к игре в целом» (*Ю. Полгар*).

«Мне не было еще полных 5 лет, когда однажды я зашел в контору отца и застал его за шахматами с одним посетителем... На третий день, когда я опять был зрителем, мой отец, весьма слабый любитель, пошел конем с белого поля на другое белое поле. Противник, видимо игравший не лучше, не заметил ошибки. Когда отец выиграл, я, смеясь, стал обвинять его в плутовстве... На вопрос отца, когда я успел познакомиться с шахматами и много ли смыслю в них, я ответил, что берусь обыграть его. Он заявил, что это невозможно и, что я, наверно, не умею даже правильно расставить фигуры. Мы решили спор на деле: я выиграл. Таков был мой дебют» (*Х. Р. Капабланка*).

«Играть в шахматы я научился, когда мне не было и пяти лет... Отец старательно подставлял мне свои фигуры, и скоро у него остался один король в окружении трех пешек, а я никак не мог его заматовать. Потом сыграли еще одну партию и еще. Отец умело направлял мои действия, возвращал ходы, заставлял думать» (*А. Карпов*).

«В пять лет я познакомился с шахматами, серьезно начал играть в семь, в десять уже занимался в школе Ботвинника, а к четырнадцати годам понял, что шахматам суждено стать главным делом моей жизни... Мои родители любили решать шахматные задачи, помещенные в нашей бакинской газете «Вышка». Я тогда в шахматы не играл, но всегда был рядом, внимательно следя за передвижением фигур на доске. Однажды я подсказал решение задачи, чем крайне удивил родителей... Год спустя я уже обыгрывал отца... Третьеклассником я начал участвовать в турнирах» (*Г. Каспаров*).

«Когда мне было 6 лет, я знал уже многие игры, но они мне надоели, мне хотелось более сложного. Тогда я попросил мою сестру научить меня шахматам» (*Р. Фишер*).

### **О поражениях и ошибках**

«Каждое поражение является для проигравшего ценным уроком. Кто не проигрывает, не двигается вперед» (*Эм. Ласкер*).

«Очень важными спортивными качествами шахматиста является умение не теряться от неожиданностей и стойко переносить поражения» (*А. Котов*).

«В шахматах учатся только путем ошибок» (*С. Тартаков*).

«Из проигранных партий можно научиться большему, чем из выигранных» (*Х. Р. Капабланка*).

### **С кем играть?**

«Чтобы достигнуть совершенства, надобно чаще играть с хорошими игроками» (*А. Петров*).

«С кем надо играть на первых порах? С равным по силе партнером, таким же начинающим шахматистом» (*Д. Бронштейн*).

«Выбор сильнейших партнеров указывает не только на искреннее желание усовершенствоваться в игре, но и на способность спокойно переносить поражение. Каждый раз, когда изучающий проигрывает партию, он должен дать себе отчет в своих ошибках, чтобы удостовериться, где он их допустил. Это, несомненно, принесет гораздо больше пользы, чем достижение лишних побед над менее искусным противником. Нельзя быстро приобрести знания в шахматном искусстве, – его надо медленно и тщательно усваивать. Ведь мы не видим, как движется часовая стрелка, но, однако, знаем, что она движется, и подобно этому шахматист, имеющий возможность играть с сильнейшим противником, будет делать успехи, несмотря на то, что он этого и не заметит и не почувствует» (Ф. Маршалл).

### Как играть?

«Старайтесь играть быстро, но обдуманно. Не спешите лишь потому, что ваш противник играет быстро» (Х. Р. Капабланка).

«Борись хладнокровно! Не торжествуйте, когда вам везет, – это лишит вас необходимой объективности! А также не раздражайтесь и не унывайте в несчастьи, – ибо это лишает вас силы. Оплакивание подставленной пешки может через несколько ходов стоить вам ферзя!» (Р. Штильман).

«Стремитесь играть в комбинационном стиле, чтобы развить в себе фантазию» (Х. Р. Капабланка).

«Старайтесь иметь под обстрелом возможно больше неприятельских фигур, и наоборот, по возможности выводите из-под удара свои фигуры и пешки (Г. Левенфиш).

«Шахматная борьба в какой-то степени сродни военным действиям, в которых, как известно, многое решает не только техническая выучка и оснащенность войска, но и умение полководцев предугадать контуры предстоящего боя и в соответствии с этим правильно расположить войска, вовремя и в наилучшей последовательности вводить в бой свои силы» (Г. Каспаров).

«Меня часто спрашивают, что лучше – нападать или защищаться. Мой ответ всегда один и тот же: это зависит в основном от темперамента» (Х. Р. Капабланка).

«Прежде чем пробовать играть позиционно, надо научиться комбинировать. Это правило, подтвержденное всей шахматной историей, мы настоятельно советуем твердо усвоить каждому молодому шахматисту» (Р. Рети).

«В нескольких словах идеальное ведение игры заключается в следующем: быстрое развитие фигур на выгодные стратегические пункты для атаки или защиты, исходя из того, что двумя основными

принципами являются время и позиция. Хладнокровие в защите и решительность в атаке. Не увлекаться возможностями приобрести любой материальный перевес – в соблюдении этой заповеди часто и заключается победа. Только в исключительных случаях идти на осложнения, но и не избегать их. Иначе говоря, быть готовыми вести борьбу любого рода в любой фазе партии – дебюте, эндшпиле или миттельшпиле – сложную или простую, но стремясь всегда к последней, насколько это позволяют два основных элемента: время и позиция» (Х. Р. Капабланка).

### **Как изучать шахматы?**

«Начиная играть в шахматы, должно сперва учить ходы фигур по одиночке. Затвердя ходы, маневрировать двумя фигурами, потом тремя и т. д. Получив в сем навык, должно начать маневрировать двумя фигурами против двух и т. д. Сим способом начинающий тверже укрепит себя в правилах, нежели начав играть вдруг всеми фигурами» (А. Петров).

«С самого начала отец привил мне любовь к так называемым «простым» позициям, где в игре участвует немного фигур. Именно они дают возможность неопытному шахматисту не только понять, но и глубоко «прочувствовать», на что способна каждая фигура. Не знаю, может быть, я несколько переоцениваю это обстоятельство, но все же склонен думать, что оно сыграло важную роль в моем формировании как шахматиста. Потому что запомнить, как ходят фигуры, нетрудно, а вот ощутить их особенности, их силу и бессилие в разных ситуациях на доске, пределы возможностей, что они «любят» и чего «не любят» и как себя ведут в различных передрыгах своей шахматной судьбы, – понять и «прочувствовать» все это и значительно труднее, и значительно важнее. Позже, когда шахматист постигнет технику игры и приобретет необходимые знания – а это доступно каждому, – такое «взаимопонимание» между ним и ведомыми его рукой фигурами раскрепостит его мысль, позволит ему видеть то, что часто остается скрытым от чисто логического анализа. Тогда и проявляется та врожденная способность шахматиста, которую я называю чувством гармонии» (В. Смыслов).

«Начинающим шахматистам всегда кажется, что они теряют время, изучая игровые свойства каждой фигуры в отдельности. Начальная позиция полна фигур, таит в себе так много вариаций, стоит ли уделять внимание мелким деталям? Такой взгляд на шахматы был бы верным, если бы на каждом ходу можно было перемещать одновременно две-три фигуры или пешки. Тогда слабая роль одной фигуры не была бы столь огорчительной – ее функции в атаке или защите взяли бы на себя другие фигуры. Но по правилам игры ходить можно только

одной фигурой... Поэтому как раз для начинающих важно умение видеть угрозы только одной фигуры или пешки» (*Д. Бронштейн*).

«Научиться играть в шахматы легко, но трудно научиться играть хорошо. Терпение и методичность весьма облегчают эту задачу. Изучающий должен старательно повторять пройденное. Убедившись в том, что шахматные ходы и нотация хорошо усвоены им, он должен изучать элементарные маты. Для этой цели ему следует комбинировать разными фигурами, увеличивая и уменьшая их число, чтобы овладеть особенностями их действия и ознакомиться с силой тех или иных фигур, атакующих короля. Такие упражнения способствуют развитию воображения и пробуждению интереса к игре, а также вызывают в начинающем желание совершенствоваться» (*Х. Р. Капабланка*).

«Часто в практической игре выбор правильного плана из нескольких возможных требует величайшей точности расчета, а потому решение шахматных задач, при котором необходимо извлечь из фигур максимальную энергию при минимальном количестве ходов, является великолепным упражнением для этого» (*В. Стейниц*).

«Очевидно, что играть небольшим числом фигур легче, чем когда их много на доске... Изучив простые маты и простые окончания, шахматист должен пытаться сам создавать подобные положения, а затем и решать эти концы по изученным им принципам. Такое упражнение быстро усилит его игру. Такие упражнения полезны и в дальнейшем, при изучении дебютов и середины игры. Постоянно упражняя и развивая свое воображение, начинающий не только будет прогрессировать, но вскоре постигнет и красоту шахмат, что, в свою очередь, усилит его желание овладеть ими. При этих упражнениях следует составлять положения, сходные с ранее рассмотренными, но все же несколько от них отличающиеся» (*Х. Р. Капабланка*).

«Начинающий шахматист должен обязательно выполнять упражнения и решать задачи. Это необходимо для закрепления приобретенных знаний, а кроме того, в задачах и упражнениях даются новые, важные сведения, которые пригодятся в будущем» (*И. Бондаревский*).

«Необходимо прежде всего теорию начал тесно связать с серединой игры... Когда подготовлена дебютная ловушка, она годится только для одной партии. Следует, однако, разрабатывать такие системы, которые годились бы не на одну партию, и не для одного соревнования, а могли бы выдержать ряд соревнований в течение нескольких лет» (*М. Ботвинник*).

### **Сколько времени нужно для того, чтобы достичь мастерства**

«Большинство любителей медленно поднимается на некоторый, в сущности очень незначительный, уровень шахматного умения и за-

стывает на нем на многие десятилетия. Игроков, которым мастер может с успехом давать ферзя вперед, существуют миллионы; игроков, перешагнувших эту ступень, можно насчитать, наверно, не больше четверти миллиона, а таких, которым мастер ничего не может дать вперед, вряд ли наберется больше двух-трех тысяч... Представим себе теперь, что некий мастер, вооруженный знанием своего дела, хочет научить играть в шахматы какого-нибудь юношу, не знающего этой игры, и довести его до класса тех двух-трех тысяч игроков, которые уже ничего не получают вперед. Сколько времени потребуется на это?.. Затратив 200 часов, юноша, даже если он не обладает шахматным талантом, должен сделать такие успехи в игре, что займет место среди этих двух-трех тысяч» (*Эм. Ласкер*).

«Никто и никогда не рождался мастером. Путь к этому званию лежит через годы учебы, борьбы, радости и печали» (*П. Керес*).

«Видимо, при наличии способностей, 10-12 месяцев достаточно чтобы усвоить азы позиционной игры» (*М. Ботвинник*).

### **Выбор хода**

«Всякий ход должен иметь причину и цель... Соображая о последствии ходов, надобно предполагать самые лучшие ходы, какие только противник может сделать для атаки или защиты, и отнюдь не надеяться на его ошибки» (*А. Петров*).

«Надобно стараться делать такие ходы, которые бы имели двойную цель. Сим средством легко можно выиграть игру, ибо случиться может, что противник или не заметит сего, или не будет иметь возможности отвратить оба удара. Надобно стараться и атаки производить двойные» (*А. Петров*).

«В правилах сказано, что, прикоснувшись к фигуре, нужно ею ходить. Не приближайте руку к фигуре, если еще не решили сделать ход. Размахивание руками над доской – признак шахматной невоспитанности. Кроме того, это отнюдь не помогает думать, а наоборот, ведет к путанице в мыслях» (*Х. Р. Капабланка*).

«Секрет шахматной игры, возможно, в том и заключается, что, только поняв слабости одного хорошего во всех отношениях хода, начинаешь искать ход лучше» (*Д. Бронштейн*).

### **Что нужно для успеха?**

«Особенно же настоятельно мы обращаем внимание изучающих шахматы на то, что регулярность изучения и практики весьма значительно облегчает достижение быстрых успехов. Тот, кто делает это урывками, вряд ли когда-нибудь продвинется вперед. Гораздо лучше посвящать шахматам один час в день шесть дней подряд, чем шесть часов раз в неделю» (*В. Стейниц*).

«Главное – борьба, воспитание своего характера, а успехи обязательно придут, если постоянно работать над шахматами и по-настоящему их любить» (А. Карпов).

«Умение анализировать – очень важное качество для совершенствования шахматиста, помогающее ему осознать свои заблуждения и ошибки не только в борьбе за шахматной доской, но, вероятно, и в жизни» (В. Смыслов).

«Обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить. Умение играть в шахматы не должно быть исключительно делом памяти, хотя бы потому, что запоминание вариантов вовсе не так уж важно. Если человеку приходится тратить силы для заучивания наизусть, он должен знать, для чего он это делает. Память слишком ценное орудие, чтобы тратить ее на пустяки. Из моих 68 лет я потратил по меньшей мере сорок на то, чтобы забыть заученное или прочитанное, и то, что мне это удалось, придало мне душевной бодрости» (Эм. Ласкер).

«В хорошей позиции хорошо играть умеет каждый, надо уметь хорошо играть в плохой позиции» (Эм. Ласкер).

«Для достижения совершенства в шахматной игре потребно непрерывное прилежание и внимание неослабное. Игру должно начать и кончить с равным вниманием» (А. Петров).

«Очень важно, чтобы желающий изучить шахматную игру точно знал доску и мог ясно представить себе расположение каждого поля, равно как и взаимное расположение групп смежных полей» (Эм. Ласкер).

«Для изучающего важно, чтобы он сохранял свою предприимчивость и развивал ее. Поэтому он и в период обучения должен проявлять инициативу. Он ни в коем случае не должен механически заучивать вариант за вариантом, а разбирать лишь те немногие, которые могут пригодиться ему на практике. Применив какой-нибудь вариант, он должен проанализировать затем свою партию (особенно в том случае, если проиграл ее) и при этом установить, явился ли проигрыш результатом неправильной игры в дебюте или какой-нибудь ошибки в позднейшей стадии партии» (Эм. Ласкер).

«Все играющие должны приобретать привычку записывать ходы, сделанные как ими, так и их противниками. Это не только дает им возможность переиграть партию на досуге и удостовериться, в каком месте была сделана ошибка, что привело к проигрышу или выигрышу партии, но существенно важно иметь некоторую практику в записывании, так как оно является обязательным в состязаниях» (Ф. Маршалл).

«Великими шахматистами рождаются, хорошими – становятся» (М. Таль).

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Предисловие .....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>3</b>  |
| <br><b>ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |           |
| <b>Уроки 1–2 .....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <b>5</b>  |
| Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика.                                                                            |           |
| <b>Урок 3 .....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>14</b> |
| Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения). |           |
| <b>Урок 4 .....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>26</b> |
| Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии.                                                                                                                                                                                                                                                                                    |           |
| <br><b>ОСНОВЫ ДЕБЮТА</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |           |
| <b>Урок 5 .....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>29</b> |
| Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).                                                                                                                                                                                                                                 |           |
| <b>Урок 6.....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>35</b> |
| Решение задания «Мат в один ход». Игровая практика.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |           |
| <b>Урок 7.....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>38</b> |
| Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».                                                                                                                                                                                                                                                                                     |           |
| <b>Урок 8 .....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>42</b> |
| Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |           |
| <b>Урок 9.....</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>44</b> |
| Игра «на мат» с первых ходов партии. «Детский мат». Защита. Дидактические задания «Поставь «детский мат», «Защитись от мата».                                                                                                                                                                                                                                                              |           |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Урок 10</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 49 |
| Решение заданий. Игровая практика.                                                                                                                                                                                                                                                                                |    |
| <b>Урок 11</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 51 |
| Вариации на тему «детского мата». Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания «Поставь «детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата».                                                                                          |    |
| <b>Урок 12</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 55 |
| Решение заданий. Игровая практика.                                                                                                                                                                                                                                                                                |    |
| <b>Урок 13</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 56 |
| «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».                                                                                                                                             |    |
| <b>Урок 14</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 60 |
| Решение заданий. Игровая практика.                                                                                                                                                                                                                                                                                |    |
| <b>Урок 15</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 62 |
| Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание «Выведи фигуру».                                                                                                                                                                                                         |    |
| <b>Урок 16</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 68 |
| Решение задания «Выведи фигуру». Игровая практика.                                                                                                                                                                                                                                                                |    |
| <b>Урок 17</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 72 |
| Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?»                                                    |    |
| <b>Урок 18</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 76 |
| Решение заданий. Игровая практика.                                                                                                                                                                                                                                                                                |    |
| <b>Урок 19</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 79 |
| Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру».                                                                                                                                                             |    |
| <b>Урок 20</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 83 |
| Решение заданий. Игровая практика.                                                                                                                                                                                                                                                                                |    |
| <b>Урок 21</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 85 |
| Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», «Не получают ли белые мат в один ход, если рокируют?» |    |

|                                                                                                                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Урок 22</b> .....                                                                                                                                      | 89  |
| Решение заданий. Игровая практика.                                                                                                                        |     |
| <b>Урок 23</b> .....                                                                                                                                      | 92  |
| Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки». |     |
| <b>Урок 24</b> .....                                                                                                                                      | 95  |
| Решение заданий. Игровая практика.                                                                                                                        |     |
| <b>Урок 25</b> .....                                                                                                                                      | 97  |
| Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание».                     |     |
| <b>Урок 26</b> .....                                                                                                                                      | 101 |
| Решение заданий. Игровая практика.                                                                                                                        |     |
| <b>Урок 27</b> .....                                                                                                                                      | 105 |
| Коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.                                                                                              |     |
| <b>Урок 28</b> .....                                                                                                                                      | 112 |
| Закрытые дебюты. Игровая практика.                                                                                                                        |     |

## **ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ**

|                                                                                                       |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Урок 29</b> .....                                                                                  | 117 |
| Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. |     |
| <b>Урок 30</b> .....                                                                                  | 121 |
| Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Игровая практика.                                          |     |
| <b>Урок 31</b> .....                                                                                  | 124 |
| Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание «Выигрыш материала».   |     |
| <b>Урок 32</b> .....                                                                                  | 127 |
| Тактические приемы. Открытое нападение. Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика.        |     |
| <b>Урок 33</b> .....                                                                                  | 129 |
| Тактические приемы. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание «Выигрыш материала».             |     |
| <b>Урок 34</b> .....                                                                                  | 131 |
| Тактические приемы. Двойной шах. Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика.               |     |

|                                                                                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Урок 35</b> .....                                                                                                                                 | 133 |
| Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема завлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».                                              |     |
| <b>Урок 36</b> .....                                                                                                                                 | 136 |
| Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема отвлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода». Игровая практика.                            |     |
| <b>Урок 37</b> .....                                                                                                                                 | 138 |
| Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема блокировки. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода». Игровая практика.                            |     |
| <b>Урок 38</b> .....                                                                                                                                 | 140 |
| Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема разрушения пешечного прикрытия короля. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода». Игровая практика. |     |
| <b>Урок 39</b> .....                                                                                                                                 | 142 |
| Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема освобождения пространства. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода». Игровая практика.             |     |
| <b>Урок 40</b> .....                                                                                                                                 | 144 |
| Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема уничтожения защиты. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода». Игровая практика.                    |     |
| <b>Урок 41</b> .....                                                                                                                                 | 146 |
| Матовые комбинации (на мат в три хода). Темы «рентгена», перекрытия и батареи. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».                        |     |
| <b>Урок 42</b> .....                                                                                                                                 | 149 |
| Матовые комбинации (на мат в три хода). Сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».                               |     |
| <b>Урок 43</b> .....                                                                                                                                 | 151 |
| Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.                                        |     |
| <b>Урок 44</b> .....                                                                                                                                 | 153 |
| Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.                                  |     |
| <b>Урок 45</b> .....                                                                                                                                 | 155 |
| Классическое наследие. «Бессмертная» партия. Игровая практика.                                                                                       |     |
| <b>Урок 46</b> .....                                                                                                                                 | 157 |
| Классическое наследие. «Вечнозеленая» партия. Игровая практика.                                                                                      |     |

**ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ**

- Урок 47**..... 159  
Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».
- Урок 48** ..... 162  
Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Игровая практика.
- Урок 49** ..... 165  
Ферзь против слона. Ферзь против коня. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».
- Урок 50** ..... 168  
Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Игровая практика.
- Урок 51** ..... 172  
Матование двумя слонами (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода».
- Урок 52**..... 175  
Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода». Игровая практика.
- Урок 53** ..... 178  
Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Дидактическое задание «Квадрат». Игровая практика.
- Урок 54**..... 181  
Пешка против короля. Решение задания «Квадрат». Белая пешка на седьмой горизонтали. Король помогает своей пешке. Игровая практика.
- Урок 55**..... 183  
Пешка против короля. Решение задания «Квадрат». Белая пешка на седьмой горизонтали. Король помогает своей пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Мат в два хода», «Путь к победе», «Сделай ничью».
- Урок 56**..... 185  
Пешка против короля. Белая пешка на шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Сделай ничью». Игровая практика.

|                                                                                                                                                                                                                                   |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Урок 57</b> .....                                                                                                                                                                                                              | 188 |
| Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Ключевые поля. Король ведет свою пешку за собой. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.                                                          |     |
| <b>Урок 58</b> .....                                                                                                                                                                                                              | 191 |
| Пешка против короля. Белая пешка на пятой и четвертой горизонталях. Король ведет свою пешку за собой. Оппозиция. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей».                                                 |     |
| <b>Урок 59</b> .....                                                                                                                                                                                                              | 194 |
| Пешка против короля. Белая пешка на четвертой горизонтали. Борьба за оппозицию. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Игровая практика.                                                                |     |
| <b>Урок 60</b> .....                                                                                                                                                                                                              | 197 |
| Пешка против короля. Белая пешка на третьей и второй горизонталях. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Игровая практика.                                                                             |     |
| <b>Урок 61</b> .....                                                                                                                                                                                                              | 200 |
| Пешка против короля. Белая пешка на второй горизонтали. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Игровая практика.                                                                                        |     |
| <b>Урок 62</b> .....                                                                                                                                                                                                              | 203 |
| Удивительные ничейные положения. Король против короля и двух коней. Дидактические задания «Мат в один ход», «Путь к ничьей». Король против короля, слона и пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».                  |     |
| <b>Урок 63</b> .....                                                                                                                                                                                                              | 206 |
| Удивительные ничейные положения. Король против короля, слона и пешки. Дидактическое задание «Путь к ничьей». Король против короля, коня и пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».                                   |     |
| <b>Урок 64</b> .....                                                                                                                                                                                                              | 209 |
| Удивительные ничейные положения. Король против короля, коня и пешки. Дидактическое задание «Путь к ничьей». Удивительные выигрышные положения. Дидактические задания «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика. |     |
| <b>ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА</b>                                                                                                                                                                                          |     |
| <b>Урок 65-66</b> .....                                                                                                                                                                                                           | 211 |
| <b>В мире мудрых мыслей</b> .....                                                                                                                                                                                                 | 211 |

Игорь Георгиевич Сухин

«ШАХМАТЫ, ТРЕТИЙ ГОД.  
ИЛИ  
УЧУСЬ И УЧУ»

Ответственный редактор *Фетисова М. И.*

Художник *Волков С. А.*

Компьютерная верстка: *Карпинская В. Г.*

Подписано в печать 1.08.2013

Формат издания 70х100 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Гарнитура Times New Roman.

Печать офсетная. Печ. л. 14. Тираж 1000 экз.

Заказ № 3581.

Издательство «Духовное возрождение» 249033

Калужская обл., г. Обнинск, пр. Ленина, 19/9

тел./факс: (48439) 9-72-30, тел.: (48439) 9-72-50

<http://umo-dv.ru>, e-mail: [umo\\_dv@list.ru](mailto:umo_dv@list.ru)



Отпечатано в ОАО «Можайский полиграфический комбинат»

143200, г. Можайск, ул. Мира, 93

[www.oaompk.ru](http://www.oaompk.ru), [www.oaompk.ru](http://www.oaompk.ru) тел.: (495) 745-84-28, (49638) 20-685