Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида № 116

«Утверждено приказом № 38
от 13.02.2020г. на основании решения
Совета педагогических работников
Протокол № 3 от 13.02.2020г.»
Заведующий МБДОУ детским садом
Общеразвивающего вида № 116
О.И. Кряжевских

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ШАХМАТЫ»

Адресат программы: дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет)
Срок реализации: 7 месяцев.
Разработчики программы:
А.П. Нечай, педагог дополнительного образования.
Л.С. Козловская, заместитель заведующего по воспитательной и методической работе.
Разработана на основе программы «Шахматная азбука», педагога дополнительного образования Я.И. Полонского

Ангарск, 2020 г.

Содержание Программы

1	**Пояснительная записка**.....	3
1.1.	Актуальность создания Программы.....	3
1.2.	Отличительные особенности Программы.....	3
1.3.	Адресат Программы.....	4
1.4.	Сроки освоения Программы.....	4
1.5.	Цель и задачи Программы.....	4
2	**Комплекс основных характеристик Программы**.....	5
2.1.	Объём и содержание Программы.....	5
2.2.	Планируемые результаты освоения Программы.....	28
3	**Комплекс организационно-педагогических условий**.....	29
3.1.	Учебный план	29
3.2.	Календарный учебный график.....	30
3.3.	Оценочные материалы.....	31
3.4.	Методические материалы.....	33
4	**Иные компоненты**.....	35
4.1.	Условия реализации Программы.....	35

1. Пояснительная записка

1.1. Актуальность создания Программы

Шахматы – мощный стимул развития любознательности. Умение сравнивать по шахматной доске формирует способность по обобщению шахматного материала. Замечено, что, постепенно совершенствуясь в игре, юные шахматисты легко и естественно принимают и осознают понятия типичного и учатся выделять главное. Тем самым, шахматы вносят свой вклад в формирование творческих качеств личности. Несомненно, благотворное влияние оказывают шахматы на развитие памяти.

Шахматные успехи обусловлены высокой дисциплиной мышления и требуют устойчивого внимания. Дисциплинирует мышление и такая особенность, как ограниченное время на обдумывание ходов. Шахматист неизбежно учится рационально распределять время, преодолевать нерешительность в выборе того или иного хода. Все эти качества проявляются и в жизненных ситуациях.

Занятия шахматами стимулируют развитие фантазии, воображения и способности предвидения. Качество анализа «в уме» становится одним из важных условий эффективности деятельности шахматиста. Шахматист часто делает выбор в ситуации, носящей проблемный характер. Невозможность действовать на основе перебора возможных вариантов обуславливает интуитивный выбор многих решений в шахматах. В основе интуиции шахматиста лежат ранее накопленный опыт, знания, предшествующий логический анализ ситуаций. Шахматы служат своеобразным «тренажёром» творчества. В них существует более высокая концентрация ситуаций проблемного характера.

Результаты игры объективно стимулируют шахматиста к практическому самоанализу и становятся, следовательно, средством самовоспитания.

1.2. Отличительные особенности Программы

В дополнительной общеразвивающей программе «Шахматы» (далее – Программа) большое внимание уделено шахматной доске и ходам шахматных фигур, что кратко преподносится во многих методических источниках. В простой, доступной форме, наличием понятных вопросов и задач по каждой теме, применяя шахматные лабиринты, которые очень нравятся детям и позволяют им легко и непринуждённо познавать тему, новички постигают азы древней игры.

Так незаметно, в игровой форме, начинающий входит в волшебный мир шахмат.

1.3. Адресат Программы

Программа разработана для детей старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет на первые 7 месяцев обучения.

1.4. Срок освоения Программы

Срок освоения Программы –7 месяцев.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю 25-30 мин.

Общее количество часов, необходимых для освоения Программы составляет 50 часов.

Форма обучения – очная.

1.5. Цель и задачи Программы

Цель – создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного в процессе изучения шахматной культуры.

Задачи:

- учить ориентироваться на шахматной доске; правильно располагать фигуры перед игрой.
- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, умению применять полученные знания о шахматах в процессе игры;
- учить решать простые шахматные задачи;
- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- развивать умение взаимодействовать со сверстниками в процессе игры: вести диалог, объяснять свою точку зрения;
- воспитывать отношение к шахматам, как серьезным, полезным и нужным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность.

2. Комплекс основных характеристик Программы

2.1. Объём и содержание Программы

Содержание программы, игровой характер шахмат, позволяет делать серьёзное занятие для ребёнка занимательным. В то же время занимательность шахмат даёт реальную возможность учение перевести в труд, так как в шахматах есть важнейшие признаки труда – цель, усилия, результат.

При проведении занятий применяется задачный метод, то есть преподавание по так называемому проблемному принципу. Сюда относятся инициатива и самостоятельная работа воспитанников – рациональное зерно всего метода. При самостоятельном решении задач приобретённые знания усваиваются глубже и учитываются индивидуальные особенности ребёнка.

Для проведения занятий необходима демонстрационная шахматная доска и детские наборы шахмат.

«История шахмат. Шахматы через века и страны».

Шахматы – плод творчества народных масс. Игра зародилась в Индии в середине шестого века. Археологические раскопки древних шахматных фигур. Одна из легенд о возникновении шахмат.

«Раджа и мудрец»

Жадный и жестокий Раджа, захвативший много сопредельных земель, возомнил себя самым могущественным завоевателем и поэтому он пришёл в ярость, когда ему передали слова бедного мудреца, сказавшего однажды, что без своего народа Раджа не смог бы одержать ни одной победы. Раджа велел привести мудреца во дворец и сказал ему: «Если не докажешь свои слова – будешь казнён. Даю тебе на раздумья одну ночь». Но, мудрец подтвердил свою правоту. Он принёс Радже игру собственного изобретения – шахматы, из правил которой следовало, что один лишь король, без помощи своих фигур выиграть партию не может. Радже так понравилась игра, что он предложил изобретателю другую награду. И каково же было удивление, когда мудрец попросил не драгоценности, а простое пшеничное зерно. Вернее, столько зёрен, сколько поместится на всех клетках шахматной доски – если на первую положить одно зерно, на второе – два, на третье – четыре, на четвёртое – восемь и т.д.

Думая, что речь идёт о нескольких мешках пшеницы, Раджа велел придворным подсчитать, сколько потребуется зерна. Оказалось, однако, что если даже собрать урожай со всего мира, то и тогда не хватит зерна для мудреца. Число записывается как $2^{(54)} - 1$. Это фантастически большое число

записывается двадцатью цифрами. Амбар для хранения этого зерна при длине 20 метров и ширине 4 метра должен простираться от Земли до Солнца. Так был посрамлён заносчивый Раджа.

Легенда наглядно иллюстрирует грандиозные математические возможности, скрывающиеся в шахматной игре.

Шахматная игра практически является бесконечной. Если бы человечество со времён Адама и Евы не отходило от доски, то и в этом случае все партии до сих пор не были бы сыграны. Шахматы служат удобной моделью многих важных и сложных задач.

Почему детям полезно научиться играть в шахматы? Нельзя до бесконечности расширить объём знаний детей, так как это не приводит автоматически к повышению их мыслительных способностей.

Через изучение шахматной культуры дети учатся творчески мыслить. Игровой характер шахмат позволяет обучать дошкольников шахматной игре.

«Шахматная доска. Игра «Шахматы». Шахматная нотация».

Шахматы – это своеобразное умственное соревнование между двумя партнёрами (противниками) или двумя коллективами, которое ведётся на шахматной доске посредством передвижений (ходов) шахматных фигур по определённым правилам.

Шахматная доска имеет форму квадрата, площадь которого разделена на 64 маленьких квадратика. Эти клетки-квадратики, попеременно окрашенные в тёмные и светлые цвета, называются чёрными и белыми полями. Печатное или рисованное изображение доски (с фигурами или без них называется диаграммой).

Горизонтальные ряды (горизонтали) – чередование чёрно-белых полей (8 полей) слева направо или справа налево.

Вертикальные ряды (вертикали) – чередование чёрно-белых полей (8 полей) снизу вверх или сверху вниз.

Диагональные ряды (диагонали) – любая прямая цепочка клеток одинакового размера, касающихся друг друга уголками. Диагонали бывают разной длины от 2 до 8 клеток. Самые короткие – 2 поля. Самые длинные (большие диагонали) – 8 полей.

Горизонтальные ряды полей обозначаются цифрами от 1 до 8. Первая горизонталь на вертикальной доске или диаграмме всегда внизу. Восьмая горизонталь всегда расположена вверху.

Вертикальные ряды обозначаются слева направо первыми строчными буквами латинского алфавита. Существует специальная весёлая считалка, облегчающая запоминание вертикали: А-ртисту Б-иму Ц-иркуль Д-ашь, Е-го Ф-амилия Ж-е А-ш. Первые буквы каждого слова обозначают по порядку все восемь вертикалей.

Таким образом, каждое отдельное поле на шахматной доске, находясь на пересечении вертикали и диагонали, имеет своё обозначение. Называя поле, сначала произносят букву, а затем цифру, например, b5 (бэ 5), c3 (цэ 3) и т.д.

«Фигуры. Начальная позиция».

У партнёров в начале игры имеется по 16 фигур одного цвета, каждая из которых имеет своё название и обозначение. Перед началом игры доска кладётся между противниками так, чтобы с правой стороны от играющих детей находилось белое угловое поле, и шахматные фигуры расставляются на ней в строго определённом порядке. При этом белые фигуры всегда располагаются на первой и второй горизонталях, а чёрные на седьмой и восьмой. Каждая фигура занимает только одно поле.

Белый ферзь вначале ставится на белое поле, а чёрный ставится на чёрное пол. Ферзь любит свой цвет. В шахматной литературе принято лагерь белых на диаграммах располагать всегда внизу, а лагерь чёрных вверху.

Игру начинают всегда белые. После их первого хода свой ход делают чёрные и т.д. до окончания игры (каждая отдельная игра называется «шахматной партией»). Ни один из партнёров не имеет права делать 2 хода подряд или пропускать ход. Ставить фигуры на поле, которое занято той же фигурой, не разрешается. Но, можно поставить фигуру на поле, занятое неприятельской фигурой, сняв («взяв», «сбив», «срубив») последнюю с доски.

Демаркационная линия или граница – воображаемая прямая горизонтальная линия, разделяющая шахматную доску на два разных прямоугольника: a1-a4- h4-h1 – лагерь белых и a5-a8-h8-h5 – лагерь чёрных.

Королевский фланг – часть доски, заключённая в прямоугольнике e1-e8-h8-h1, то есть та половинка доски, на которой в начале партии расположены короли.

Ферзевый фланг (крыло) – часть доски, заключённая в прямоугольнике d1-d8-a8-a1, то есть та половинка доски, на которой в начале партии расположены ферзи.

Центр – квадрат, образуемый полями доски d4, d5, e4, e5.

Вопрос 1. Как правильно сесть за шахматную доску?

Вопрос 2. Покажи какую-нибудь горизонталь. Сколько полей в горизонтали?

Вопрос 3. Покажи все горизонтальные линии. Сколько на доске горизонталей?

Вопрос 4. Покажи вертикаль. Сколько полей в вертикали? Покажи все вертикальные линии.

Вопрос 5. Сколько на доске вертикалей?

Вопрос 6. Покажи какую-нибудь диагональ. Большую белую диагональ? Сколько в ней полей?

Вопрос 7. Какая диагональ длиннее: большая белая или большая чёрная?

Вопрос 8. Покажи одну из самых коротких диагоналей? Сколько в ней полей?

Вопрос 9. Покажи диагональ из трёх, четырёх, пяти, шести, семи полей?

Вопрос 10. Чем отличаются горизонтали и вертикали от диагоналей? Обозначение вертикалей и диагоналей (например, большая диагональ a1-h8).

Вопрос 11. Покажи центр шахматной доски? Сколько в нём полей?

Вопрос 12. Какую форму имеет центр?

Вопрос 13. Какая фигура похожа на лошадку? На башенку?

Вопрос 14. Назови самую высокую фигуру? Самую низкую фигуру?

Вопрос 15. У какого слона нет хобота?

Вопрос 16. Какой король не умеет говорить?

«Ладья»

Ладья ходит (а также рубит фигуры противника) по горизонталям и вертикалям во все стороны на любое доступное для неё расстояние. Ладье доступны все поля шахматной доски. За два хода ладья может добраться до любого поля свободной доски. Если на пути встретятся другие фигуры – всё равно, свои или неприятельские, перепрыгивать через них или становиться с ними на одно поле ладья не может, но имеет право побить фигуру другого цвета, которая окажется на дороге ладьи.

Побить или взять означает, что фигура противника снимается с доски и больше в сражении не участвует. Ладья ставиться на место сбитой фигуры. Взятие выполняется за один ход. Взятие в шахматах не обязательно. Можно бить, можно не бить.

Вопрос 1. За сколько ходов ладья доберётся из одного углового поля в противоположный угол? Покажи, как это можно сделать?

Вопрос 2. Как из углов поля обойти все поля шахматной доски, проходя над каждым полем только один раз?

Задача-лабиринт «Перехитри часовых». Часовые – это чёрные ладьи. Белой ладье-разведчику нужно достичь противоположного угла доски, выбрав такой путь, чтобы в местах остановок ладьи-часовые не побили разведчика. Сколько ходов надо сделать?

Вопрос 3. По полям какого цвета холит ладья?

Вопрос 4. Может ли ладья перепрыгнуть через одно поле за один ход? Через две клетки? 3,4,5,6?

Вопрос 5. На сколько сторон может пойти ладья из углового поля? А из центрального?

Вопрос 6. За сколько ходов ладья обежит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам?

Вопрос 7. Отыщи путь ладьи, который похож на вот такие буквы Г, Е, Н, П, Т, Ч, Ц, Ш, Щ.

Вопрос 8. Расположи 8 ладей так, чтобы ни одна из них не стояла на линии другой?

Вопрос 9. Найди путь ладьи, который представлял бы собой квадрат, прямоугольник.

Вопрос 10. «Путь в центре». Побей белой ладьёй все чёрные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.

Вопросы на повторение.

Вопрос 11. Расставь фигуры в начальное положение. Сколько на доске белых пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? Сколько чёрных фигур пешек, ладей, слонов, ферзей, королей?

Вопрос 12. Каких фигур на доске больше всего, меньше всего?

Вопрос 13. Какие фигуры располагаются в углах доски?

Вопрос 14. На поле какого цвета стоит белый ферзь? Белый конь? Чёрный ферзь? Чёрный король?

Вопрос 15. На каких горизонталях расположены белые фигуры?

Вопрос 16. Сколько фигур разместились на первой горизонтали? На второй?

«Слон»

Слон ходит (а также рубит фигуры противника) только по диагоналям, то есть по косым линиям, во все стороны на любое доступное для него расстояние.

В начале игры у каждого партнёра по два слона. Один из них ходит только по белым полям (белопольный), а другой только по чёрным полям

(чёрнопольный). Если во время игры у партнёров остаётся по одному слону, и они оба будут ходить по полям разного цвета – это разноцветные слоны. Если они будут ходить по полям одного цвета – это одноцветные слоны. Обычно ладья сильнее слон.

Задача 1. «Перехитри часового». Белому слону надо прокрасться в противоположный угол, но не попасть под бой чёрного слона. За сколько ходов слон доберётся до цели?

Вопрос 1. Покажи, как слон перепрыгивает через одно поле, два, три, четыре, пять, шесть. Может ли белый слон перепрыгнуть через чёрного?

Вопрос 2. Какой слон стоит в начальном положении около белого ферзя? Около чёрного ферзя?

Вопрос 3. На сколько сторон может пойти слон из углового поля? Из центрального?

Вопрос 4. Найди путь слона, который похож на вот такие буквы Л, У, Х.

Вопрос 5. Расположи 8 слонов на доске так, чтобы ни один из них не стоял на диагонали другого.

Задача 2. «Лабиринт». Как слону пройти в противоположный угол.

Задача 3. «Перехитри часовых». Проберись слоном в противоположный угол, но не угоди под удары чёрных ладей.

Задача 4. «Двойной удар». Нападай белой фигурой на обе чёрные фигуры.

Задача 5. «Грозный слон». Побей белым слоном все чёрные фигуры так, чтобы каждым рубить по фигуре.

Вопросы на повторение.

Вопрос 1. Покажи, на каких вертикалях стоят ладьи, кони, слоны, ферзи, короли. На каких вертикалях есть фигуры? В начальном положении?

Вопрос 2. Сколько фигур расположено на вертикали?

Вопрос 3. Покажи диагонали, на которых стоят белые фигуры. Только чёрные и белые. На каких диагоналях стоит больше всего фигур?

Вопрос 4. Стоят ли фигуры в начальном положении в центре?

«Ферзь»

Ферзь ходит (и рубит фигуры противника) по горизонтали, вертикалям и диагоналям во все стороны на любое доступное для него расстояние. Ферзь – самая сильная фигура на шахматной доске. Как и ладья, ферзь за два хода доберётся до любого поля свободной доски.

Задача 1. Чёрный ферзь стережёт белого. Белому ферзю надо попасть в противоположный угол. Сколько ходов он потратит на это?

Задача 2. Найди путь ферзя, который вырисовал бы квадрат, прямоугольник, треугольник и вот такие буквы Г, Е, Л, Н, П, Т, У, Ц, Ш, Щ.

Задача 3. На сколько сторон может пойти ферзь из углового поля? Из центрального?

Задача 4. Расположи 2-8 ферзей на доске так, чтобы ни один не стоял на пути другого?

Варианты решения:

Первый. Фа4, Фb6, Фс8, Фd3, Фе1, Фf7, Фg5, Фh2.

Второй. Фа2, Фb6,Фс1,Фd7,Фе4,Фf8,Фg3,Фh5.

Третий. Фа6, Фв4, Фс2, Фв8, Фе5, Фа7, Фп1, Фр3.

Задача 5. «Хитрый ферзь». Нападай ан обе чёрные фигуры так, чтобы не оказался под боем ферзь в четырёх таких положениях.

Задача 6. «Грозный ферзь». Побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.

Вопрос 1. Расставь фигуры в начальную позицию. Может ли в этом положении один из ферзей сделать ход?

«Конь»

Конь ходить (и рубит фигуры противника) в любую сторону – два поля по вертикали, одно по горизонтали или два поля по горизонтали, одно по вертикали. Ход коня похож на букву «Г».

Из центра конь может пойти на одно из 8 полей. Из угла на одно из 2 полей. Как ферзю и ладье, коню доступны все клетки доски. С белого поля конь прыгает на чёрное, с чёрного - на белое. Кони перескакивают и через неприятельские фигуры. Если поле, на которое приготовился прыгнуть конь, занято своей фигурой, то ход невозможен. Если это поле занято фигурой противника, то её можно побить. По силе конь не уступает слону, но слабее ферзя или ладьи.

Задача 1. Доскачи конём с первой горизонтали до последней. Попробуй пройти конём из одного угла доски в противоположный.

Задача 2. Как побить белым конём все чёрные фигуры, сбивая каждым ходом по фигуре.

Задача 3. Как коню за два хода побить чёрного ферзя?

Вопрос 1. Между какими фигурами в начальном положении стоит конь?

Вопрос 2. Могут ли кони в начальной позиции сделать первый ход? Сколько различных ходов может сделать каждый конь в начальной позиции.

Задача 4. «Ход конём». Нападай одним ходом на обе чёрные фигуры. Сделай «вилку».

Вопрос 3. Перепрыгивают ли кони через фигуры?

Задача 5. Поборись конём поочерёдно против ладьи, слона, ферзя.

По силе конь примерно равен слону. Лишь ферзь способен оттеснить коня на край доски и побить.

«Пешка»

Существует 4 правила о том, как ходит и рубит пешка.

Правило № 1. Пешка ходит только вперёд и только на одно поле, но с одним исключением. Со своего первоначального места (для белых со второй горизонтали, для чёрных с седьмой) каждая пешка, если свободен путь, по желанию играющего может быть продвинута и на два поля. Если путь занят, то пешки ходить не могут. В начальном положении пешки покрывают своим строем остальные фигуры. Пешки, стоящие на одной вертикали с ладьями – ладейные пешки. Коней прикрывают коневые пешки, слонов – слоновые, ферзей – ферзевые, королей – королевские.

Правило № 2. Если пешка вступает на последнюю горизонталь (белая на восьмую, а чёрная на первую), то она немедленно превращается в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Причём не важно, имеется ли такая же фигура на доске или выбыла из игры.

Задача 1. Сколько ходов нужно сделать пешке, чтобы из начального положения пройти в ферзи на свободной доске.

Правило 3. Король, ферзь, ладья, слон и конь как ходят, так и рубят фигуры противника. В отличие от них, пешка рубит фигуры противника не так как ходит, а на одно поле вперёд по диагонали. Перейдя после взятия на соседнюю вертикаль, пешка в дальнейшем движется по ней. При этом не играет никакой роли, если ещё на этой вертикали другие пешки того же цвета или их нет.

Задача 2. Какие ходы может сделать пешка?

Правило 4. Если пешка, сделав ход со своего первоначального места на два шага (белые со второго на четвёртый ряд, а чёрные с седьмого на пятый ряд), переступит поле, которое находится под ударом неприятельской пешки, то последняя вправе взять проходящую пешку. При этом бьющая пешка становится не на то поле, куда совершила пешка противника, а на «битое» поле, через которое та перепрыгнула. Это правило называется «взятием на проходе» и относится только к пешкам. Следует заметить, что «взятие на проходе» может быть осуществлено лишь немедленно на двойной ход пешки.

Задача 3. Может ли пешка обойти все поля доски?

Задача 4. Расставь фигуры в начальное положение. Сколько различных ходов имеет каждая пешка?

Задача 5. Может ли белая пешка сделать ход?

Задача 6. Может ли какая-нибудь пешка сделать ход?

Задача 7. «На проходе». Передвинь белую пешку через клетку. Может ли чёрная пешка побить белую?

Задача 8. «Перехитри часового». Проведи пешку в ферзи.

Задача 9. «Змейка». Как побить пешкой все чёрные фигуры, «седая» каждым ходом по фигуре?

Задача 10. Как вызволить 5 чёрных пешек из «беды», чтобы они могли двигаться дольше с помощью шестой, жертвуя её за белую (прорыв).

Сдвоенные (строенные) пешки – две, три пешки одного цвета, находящиеся на одной вертикали.

Задача 11. «Вилка». Пешкой нанеси двойной удар. Сделай «вилку».

«Король»

Король ходит (и рубит фигуры противника) во все стороны (то есть по горизонталям, вертикалям и диагоналям), но лишь на одно соседнее с ним поле. Король является единственной фигурой, которую нельзя побить (снять с доски).

Сам же не имеет право пойти на поле, атакованное чужой фигурой или взять фигуру противника, которая защищена другой неприятельской фигурой.

Задача 1. За сколько ходов король пройдёт из одного угла доски в противоположный? По какой дорожке он пойдёт?

Задача 2. Как может пойти белый или чёрный король?

Задача 3. «Перехитри часовых». Проберись королём в противоположный угол?

Задача 4. На сколько сторон король может пойти из центра, из угла?

Загадка. Где никогда не встречаются короли? (Король с королём не встречается).

Вопрос 1. Может ли король в начальном положении сделать первый ход?

Задача 5. «Один в поле воин». Побей королём все чёрные фигуры, уничтожая каждым ходом по фигуре.

Задача 6. «Тройной удар». Нападай королём на 3 черные фигуры.

Вопрос 2. Какую фигуру на шахматной доске нельзя побить?

«Значение короля. Шах»

Все фигуры представляют собой средство для нападения на вражеского короля и для защиты собственного. Король, как и другие фигуры подвержен нападению, но в отличие от других фигур с доски не снимается. Шах – это нападение короля на противника (угроза срубить короля на следующем ходу).

Задача № 1.Объяви шах королю.

В позициях на диаграммах 1 – 4 шах даёт фигура, которая ходит. На диаграммах 5, 6 ходит 1 фигура, а шах объявляет другая. Это открытый (или вскрытый) шах. В позиции на диаграмме 7 слон берёт слона и получается двойной шах. Шах объявляют королю сразу две фигуры (которая ходит и которая открывается).

Короля рубить нельзя. Когда королю объявлен шах, он в отличие от других атакованных фигур обязан немедленно принять меры к защите своей персоны.

Существуют три способа избавления короля от шаха:

- уничтожение фигуры, объявившей шах;
- уход короля из-под шаха;
- перекрытие линии действия атакующей фигуры (исключение пешка и конь). При этом нельзя забывать, что король не имеет права отступать на поля, находящиеся под ударом.

Пример: разобрать при 1. …Фb7. Как чёрный ферзь, так и белый оказываются связанными (попадают в связку). Это значит, что пока за их спиной находятся короли, ни один из ферзей не имеет право сойти с диагонали h1-a8, так как они собой прикрывают королей от удара вражеской фигуры.

От двойного шаха помогает только отступление королём. Уничтожить обе атакующие фигуры или закрыться от двух шахов одновременно невозможно.

Задача 2. «Лабиринт». Сделай ладьёй четыре хода и объяви шах.

Задача 3. «Двойной удар». Объяви шах и побей фигуру.

Задача 4. «Защита». Защитись от шаха.

«Мат. Цель игры»

Если у короля, которому объявлен шах, не окажется ни одного способа защиты, значит, что такой король погиб. Ему объявлен мат, то есть шах, от которого нет защиты, и это означает конец игры. Слово «шахматы» в переводе обозначает «смерть государя» («шах» по-персидски означает «государь», а «мат» по-арабски – «умер»). Тот из партнёров, кто добился гибели неприятельского короля, считается выигравшим шахматное сражение.

Он победитель данной партии. Если партия игралась в турнире или матче, то в таблицу соревнования победителю засчитывается 1 очко, а побеждённому 0. В конце турнира или матча очки участников складываются, и, таким образом, определяется победитель всего соревнования. Им становится тот, кто наберёт наибольшее количество очков. Мат – конечная цель шахматной борьбы.

Шахи бывают не только полезные, но и бесполезные. При выборе того или иного хода всегда следует исходить из его целесообразности. Начинающие вправе вести свои сражения под лозунгом «сдаться никогда не поздно».

Задача 1. Могут ли белые дать мат в один ход?

Задача 2. Придумайте сами матовые мотивации. Для решения задачи надо:

- объявить королю шах;
- поставить сторожей на те поля, на которые может отойти король.

Мат легко придумать на угловых полях или на краю доски и сложнее, когда король находится в центре доски, так как у короля больше полей для ухода.

«Мат в один ход»

В игре опытных шахматистов матовый финал довольно редкое явление. Обычно тот, кто понёс материальный урон, то есть потерял часть своих боевых единиц, чем значительно ослабил способность к защите, не дожидается, когда его королю объявят мат, и признаёт себя побеждённым.

Такая досрочная капитуляция называется сдачей партии, а соперник, вынудивший эту сдачу, объявляется победителем, всё равно как если бы он поставил мат.

Решение задач «Мат в один ход» надо начать с определения, куда может пойти король слабейшей стороны? Ответив на этот вопрос, для решения задачи нам необходимо выполнение двух условий:

- Объявить королю шах.
- И одновременно поставить «сторожа» на те поля, на которые может отойти король.

Выполнение этих условий необходимо за один ход и тогда задача будет решена!!!

«Рокировка. Игра»

При каждом ходе перемещается лишь одна фигура. Но у этого правила есть одно исключение. Оба партнёра имеют право на своеобразный ход, при

котором передвигаются сразу две фигуры одного цвета. Это король и ладья. Этот комбинированный ход называется рокировкой. Он производится следующим образом. Король первым переставляется по направлению к ладье через одно поле, а ладья переносится через него на другую сторону и становится рядом. Так как у партнёров по две ладьи, различают два вида рокировки. На королевском фланге – короткая рокировка, а на ферзевом фланге – длинная.

Правом рокировки каждая сторона может пользоваться в течение партии лишь раз. Рокировку можно выполнять при соблюдении следующих условий:

- если король и ладья ещё не ходили в данной партии. Если одна ладья уже ходила, а другая нет, то рокировка возможна лишь в сторону двигавшейся ладьи;
- если между королём и ладьёй нет фигур;
- король во время рокировки не находится под шахом;
- при рокировке король не должен переходить поле, которое в тот момент находится под боем неприятельской фигуры.
- после рокировки король не должен попасть под шах.

Если же ладья находится под боем или, рокируясь, должна перейти через битое поле, то это не является препятствием для рокировки. Рокировка – это ход для короля и браться надо сначала за короля. Помехи, упомянутые во 2-ом и 3-ем условиях, как правило, временные, и обычно при дальнейшей игре могут быть устранены, после чего рокировка становится возможной.

Задача 1. Могут ли чёрные рокировать?

Задача 2. Мат в один ход. Рокировка.

Практическая игра.

«Шахматная нотация. Игра»

Шахматная нотация – система записи течения партии или определённой позиции. Зная, как обозначаются поля и фигуры, легко сделать запись любого положения на шахматной доске. Для этого к сокращённому обозначению каждой фигуры присоединяется обозначение поля, на котором она находится.

Запишем, например, расположение фигур и пешек в начальной позиции. Белые: Крe1, Fd1, Ла1, Лh1, Сc1, Cf1. Cf1, Kb1, Kg1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2,g2, h2.

Чёрные: Крe8, Fd8, Ла8, Лh8, Сc8, Cf8, Kg8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Принято сначала указывать расположение белых фигур, а затем чёрных.

Сначала пишется положение королей, затем ферзей, ладей, слонов, коней и пешек.

Одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения от вертикали «а» к «h», а при нахождении на одной вертикали от 1 к 8 горизонтали. При записи хода полной шахматной нотацией вначале указывается его порядковый номер, который определяется от самого хода для белых точкой, а для чёрных тремя точками. При ходьбе белых и ответе чёрных номер указывается только для белых. После порядкового номера хода и точки указывается обозначение фигуры, делающей ход (кроме пешек), поле, с которого пошла, и после тире или знака взятие, поле, на которое она пошла. Пример: 1. e2-e4 e7-e5 2. Cf1-c4 Kb8-c6 3. Fd1-h5 Kg8-f6?? 4. Fh5-f7X (детский мат).

Короткая рокировка обозначается О-О, длинная – О-О-О, взятие - :, шах - +, мат – X, сильный ход - !, очень сильный ход - !!!, слабый ход - ?, любой ход – ~, грубая ошибка - ??.

Если пешка достигает поля превращения, то после обозначения хода ставится сокращённое обозначение фигуры, в которую превращается эта пешка.

Применяется и краткая шахматная нотация. При ней указывается только поле, на которое фигура пошла, а поле, с которого она передвинулась, не записывается. Запись той же партии краткой нотацией:

1. e 4 e5 2. Cc4 kc6 3. Fh5 Kf6 4. F: f7X. Мы будем производить запись полной нотацией.

Практическая игра.

«Ничья. Вечный шах. Игра»

Нередко ни одному из партнёров не удаётся добиться выигрыша и тогда партия признаётся ничьей. Самый простой пример ничьей встречи, это когда на доске после взаимного истребления от двух армий остаются только одни короли.

Безоговорочно ничейными считаются и такие позиции, в которых у одного из партнёров хотя и имеется перевес в силах, но он недостаточен для того, чтобы заматовать противника. К ним относятся следующие:

1. У одной стороны король и слон, у другой только король.
2. У одной стороны король и конь, у другой только король.
3. У одной стороны король и два коня, у другой только король.
4. У каждого соперника по королю и одноцветному слону.

Часто «ничейность» позиции определяется не столько соотношением, сколько расположением фигур на шахматной доске. Чтобы партия не тянулась бесконечно, ничья фиксируется по требованию слабейшей стороны и в том случае, если его соперник, обладающий достаточными силами, не может поставить мат в течение 50 ходов. Однако, данное правило требует обязательного выполнения двух условий:

1. За эти 50 ходов не должно произойти ни одного взятия.
2. Не должно быть сделано ни одного хода пешкой.

Если же это произойдёт, то начинается новый счёт ходам. Если оба партнёра, опасаясь ухудшения расположения своих фигур, повторяют одни и те же ходы, то результат также признаётся ничейным. Ничья в этом случае фиксируется после заявления кого-либо из соперников о троекратном повторении одной и той же позиции. Причём, требовать ничьей можно и тогда, когда позиция повторяется трижды в различные моменты партии, то есть не обязательно подряд.

Когда ни одна из сторон не имеет оснований для игры на выигрыш, ничья может быть зафиксирована и по взаимному соглашению. В таком случае один из партнёров предлагает ничью, а другой вправе принять или отклонить это предложение.

Вечный шах – это ряд непрерывно следующих друг за другом шахов, от которых атакуемый король не может укрыться. Обычно к такому средству старается прибегнуть слабейшая сторона во избежание проигрыша.

Если закончившаяся в ничью партия игралась в турнире или матче, то каждому из соперников в таблицу записывается по пол-очка (1/2).

Практическая игра.

«Пат. Решение задач»

Иногда на шахматной доске возникает положение, в котором все фигуры (в том числе и король), а также пешки со стороны имеющей очередь хода, совсем лишены ходов. При этом король не находится под шахом. Такая ситуация на доске называется патом, а партия считается окончившейся в ничью.

Чаще всего пат случается, когда один из королей, лишившись всего своего войска, попадает в окружение фигур и пешек противника. Как правило, такой пат является следствием неумелого матования одинокого короля.

Небрежность в выигранных позициях – это главная причина пата. Иногда же шахматисту, которому угрожает мат, удаётся патовое положение

умышленной жертвой последней фигуры (или даже 2,3 фигур). Пат может быть и закономерным исходом борьбы.

Примеры различных случаев пата.

Задание: придумать патовое положение.

Решение задач «Мат в один ход».

«Ценность фигур. Игра»

На шахматной доске различные фигуры обладают различными возможностями. Теорией и практикой установлена сравнительная сила фигур, которой следует руководствоваться во время партии, особенно при обменах с тем, чтобы по возможности избежать материального урона.

За единицу меры сравнительной ценности фигур принято считать самую слабую фигуру. Это пешка. П=1, К+3, С+3, Л+5, Ф+9, Кр+3 (бесценная). Особая роль короля – ценность, несравнимая с ценностью любой другой фигуры.

Когда один из партнёров отдаёт свою фигуру за равноценную неприятельскую, то такую операцию называют разменом. В нём с обеих сторон могут участвовать не только одноимённые фигуры. Соотношения фигур, которые надо знать при разменах: Ф=9П, Ф=Л+Л, Ф=С+С+К, Л=5П, Л=С+2П, Л=К+2П, С=К=2П, С+К>Л>С+П, К+К>Л>К+П, С+К=Л+2П.

Невыгодно отдавать ладью за слона или коня. Эта разница в ценности ладьи и данных фигур называется качеством. Если у одного из партнёров в результате какой-либо операции окажется фигурой больше или он становится обладателем более качественной фигуры, то говорят, что у него материальное преимущество. Силу фигур, о которой мы до сих пор говорили, в шахматах принято называть абсолютной силой. В полной мере, ею обладают фигуры на пустой доске.

В зависимости от характера позиции относительная сила отдельной фигуры может меняться.

Когда один из партнёров сознательно отдаёт более ценную фигуру за менее ценную (в расчёте позже получить другие выгоды) - это называется жертвой.

Дальнобойные фигуры – это фигуры, ударность которых распространяется по всей линии (по вертикали, горизонтали или диагонали). Ферзь, слон, ладья.

Лёгкие фигуры – это общее название для слонов и коней.

Тяжёлые фигуры – это общее название для ферзей и ладей.

В момент мата самой сильной фигурой оказывается та, которая даёт мат.

Практическая игра.

«Нападение и защита. Решение задач»

Для того, чтобы на шахматной доске могла происходить борьба, фигуры должны существенно влиять друг на друга. Такое влияние достигается благодаря угрозе уничтожения, которую создают посредством ходов наши боевые единицы неприятельским и наоборот. Шахматная борьба в основном состоит из нападений и отражений этих наступательных действий, то есть защиты. В начале партии оба партнёра располагают одинаковыми средствами нападения и защиты. В дальнейшем наличие этих ресурсов зависит от умения шахматистов распоряжаться своими силами. Почти при всяком нападении возможен хотя бы один из следующих способов защиты атакованной фигуры:

1. Уничтожение атакующей фигуры атакованной или другой фигурой.
2. Уход атакованной фигуры из-под удара неприятельской.
3. Перекрытие линии действия атакующей фигуры.
4. Защита атакованной фигуры другой своей фигурой.
5. Контратака какой-нибудь своей фигурой на равноценную (или более ценную) неприятельскую фигуру или другой важный объект.
6. Третий вид защиты неприменим, когда нападение осуществляет конь или пешка.

При наличии нескольких возможностей выбор защиты в каждом конкретном случае определяется его целесообразностью.

Решение задач.

«О правилах поведения во время игры. Решение задач. Игра»

Часто между играющими возникают споры. Основные правила поведения гласят:

1. Тронул – ходи! Когда шахматист прикасается к неприятельской фигуре, то обязан взять тронутую фигуру. Если фигура, к которой прикоснулись, не имеет ни одного хода, а неприятельскую нельзя никем заменить, то такое прикосновение остаётся без последствий. При желании поправить неаккуратно поставленную фигуру предварительно предупреждают партнёра словом «поправляю».

2. Руку отнял – ход сделан. Если ход или рокировка сделаны не по правилам, то фигура или король (при рокировке) ставится на первоначальное место и делается возможный ход тронутой фигурой. Запрещается брать назад

уже сделанный ход с целью заменить его другим. Однако, если рука ещё не отнята от фигуры, то может быть сделан другой ход той же фигурой.

3. Будьте взаимно вежливы! Партия всегда должна начинаться рукопожатием и при любом исходе кончаться тем же.

Во время игры необходимо соблюдать тишину и порядок. Проиграв, поздравь с победой противника.

Шахматную партию принято делить на три стадии.

Дебют – это начало, первая стадия (ориентировочно 8-12 первых ходов), во время которой соперники вводят в игру свои шахматные силы.

Миттельшпиль – это середина игры, центральная стадия, во время которой происходит главное сражение.

Эндшпиль – это окончание, заключительная стадия шахматной партии, которая характерна значительным сокращением боевых сил.

Решение задач «Мат в один ход».

Тренировочные партии. Практическая игра.

«Учебные и тренировочные партии»

Разберём учебные партии:

1. 1. e4 e5 2. Cc4 Cc5 3. Fh5 преждевременный выход ферзя. Он рассчитан на ошибку партнёра, но при правильном ответе оказывается пустой тратой времени. 3. …Kh? Неудачно, лучше 3. …Fe7. 4. d4! C:d4 5. Ch6 белые уничтожают защитника поля f7. 5. …C:b2?? 6. F:f7X

2. 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. d4 Kd7. Белые нападают на пешку e5, а чёрные её защищают. Однако, конь на d7 ограничивает сферу действия других фигур. Проще 3. …ed. 4. Cc4 Ce7? Теперь остаётся без защиты поле f7. Лучше 4. …c6! 5. De de?? (надо было откупиться пешкой) 6. Fd5! KF6?? 7. F: f7X.

3. 1. E4 e6 2. D4 g6 3. Kc3 Cg7 4. Kf3 Ff6?? Правильно было играть 4. …Ke7 или 4. … d5 или 4. … g6 5. Cg5. Чёрные сдались. Обратите внимание на то, как просто и естественно расположили свои фигуры белые и какой барьер образовали две центральные пешки d4 и e4.

4. 1. E4 Kf6 2. Kc3 g6 3. Kd5? Авось чёрные попадутся в ловушку. 3. …K:e4. Можно и так. Хорошо было и 3. … K:d5 или 3. …Cg7. 4. Fe2 Kd?? Вот на это и рассчитывали белые. После 4. …c6! 5. F:e5 cd у чёрных всё в порядке. 5. Kf6X «спёртый матч».

5. 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 белые напали на пешку e5, а чёрные контрактуют пешку e4. 3. K:e5 K:e4? Следовало сперва прогнать коня. 3. …d6 4. Fe2 Kf6?? Сильнее 4. …F:e7 5. F:e4 d6 6. d4 и чёрные проиграли бы только пешку. 5. F:c6+! Это так называемый открытый шах. 5. …Fe7 6. K:e7. Чёрные сдались.

6. Провести сеанс игры и тренировочные партии.

«Мат одинокому королю»

Король, находящийся в центре доски обладает наибольшей свободой. Здесь в его распоряжении восемь полей, а в углу всего три, а на краю доски всего пять. Не все фигуры способны заматовать короля в центре доски. Поэтому обычно матование сводится к оттеснению неприятельского короля на край доски или в угол посредством постепенного (планомерного!) отнятия у него свободных полей.

Каким же перевесом в фигурах должна обладать сильнейшая сторона, чтобы вынудить мат одинокому королю? Для этого надо иметь, по крайней мере, одну тяжёлую фигуру или две лёгкие фигуры (исключительно для коня). Как правило, при матовании в простейших окончаниях обязательна поддержка своего короля. Лишь при очень большом преимуществе удаётся обойтись без его помощи.

Две ладьи, взаимодействуя друг с другом, легко матуют одинокого короля, для этого отнимая по очереди у неприятельского короля свободные поля по горизонтали и вертикали, они оттеснят его к какому-либо краю доски, где ему и наносится решающий удар (мат).

Доска 1. Заключительная позиция. Решающий удар нанесла ладья b8, а ладья a7 не пускает чёрного короля на седьмую горизонталь (сторож).

Доска 2. «Мат в один ход». 1. Ла3 – a1Х.

Доска 3. Решаем, к какому краю доски будем оттеснять чёрного короля. Допустим, мы наметили поставить ему мат на восьмой горизонтали, и с этого момента начинаем последовательно проводить план в жизнь. 1. Лb2 Крd3 2. Ла3+ Крс4 Как теперь быть? Ведь если сыграть 3. Лb4+, то чёрный король уничтожит эту ладью. Надо предложить большую перестройку и продолжить теснить вражеского короля в нужном направлении. 3. Лb2-h2! Крb4 4. Ла3 – g3! Непоследовательно было бы 4. Лah3, так как тогда нарушается согласованное действие ладей. 4. … Крс4 5. Лh4+! Ладьи ушли подальше от короля и снова продолжают оттеснять его лесенкой. 5. …Крd5 6 Лg5+ Крd5 6 Лg5+ Крe4 7. Лh6+ Крf7. Король снова приблизился к ладьям, и снова следует знакомый нам манёвр. 8. Ла5 Крg7 9. Лb6 Крf7 10. Ла 7+ Крe8 11. Лb8Х. Можно, разумеется, избрать и другой план оттеснения чёрного короля, например, к первой горизонтали (обычно избирают самый короткий путь матования).

Остерегайтесь двух патовых позиций (смотри диаграммы 4 и 5). На диаграмме 6 цель достигается различными способами без помощи других фигур. Остерегайтесь пата!

А) 1. Лc3+ Крb4 2. Лc4+ Крb5 3. Fb3+(лесенка) Кра5 4. Ла4Х.

Б) 1. Лd5+ Крc6 2. Fg5+ Крc7 3. Лb7+ (лесенка на другой лад) 3. …Крc8 4. Fd7Х.

«Мат ладьёй. Решение задач. Игра»

Рассмотрим три финальные позиции. Так как по правилам игры «король с королём не встречаются», то функция атакующей фигуры отводится ладье, а королю роль сторожа. Завершающий удар нанесён ладьёй, а король сторожит поля a7, b7, c7. Чёрный король зажат в самом углу, и королю сильнейшей стороны достаточно держать под контролем лишь два поля g7 и h7.

Вывод: только противостояние королей на краю доски, когда они отнимают друг у друга по три поля, ведёт к мату. В шахматной истории такое противостояние королей через поле по вертикали или горизонтали называется оппозицией.

При ходе белых им не выгодно делать ход. Белым приходится идти на ухудшение своего положения 1. Крe1 (оппозиция), на что следует мат 1. …Лc4 – c1Х. Такое положение, при котором у одной из сторон нет полезных ходов, и любой ход ухудшает позицию, получило название цугцванг (по-немецки, «вынужденный ход»).

Намечаем, к какому краю доски будем отгонять чёрного короля. Допустим, к восьмой горизонтали. 1. Ла1 – a4. ограничиваем подвижность неприятельского короля. Теперь полдоски для него недоступны. 1. …Крe5 2. Крf2. Дальнейшее оттеснение осуществлять одна ладья не в состоянии, и ей на помощь идёт король. 2. …Крd5 3. Крe3 Крe5.

Короли находятся в оппозиции . 4. Ла5+! Крe6. Совместными действиями белых фигур чёрный король принуждён к отступлению. 5. Крd4! Белые приглашают чёрного короля вновь занять позицию, но тот уже «учёный». 5. …Крf6 Крe4. расположение королей на расстоянии хода коня выгодно для сильнейшей стороны, так как это приводит к цугцвангу, оппозиции и новому ограничению подвижности короля слабейшей стороны. 6. …Крg6 7. Крf4 Крh6 8.Крg4 Крg6 9. Ла6+. Опять наступил черёд нужного бокового шаха. 9. …Крf7 10. Крg5 Крe7 11. Крf5 и вновь в погоню! 11. …Крd7 12. Крe5 Крc7 13. Крd5 Крb7. Внимание! Король напал на ладью, 14 Лh6! Крc7 приглашая белого короля занять оппозицию (15. Крe5), после чего чёрный король играет 15. …Крd7 15. Лh6-g6! Так называемый выжидательный ход. Белые уступают противнику право занять оппозицию.

15. …Kpb7 16. Kpc5 Kpa7 17. Kpb5 Kpb8 18. Лg7 Kpc8 19. Kpb6 Kpd8 20. Kpc6 Kpe8 21. Kpd6 Kpf8 22. Ла7. Опять надо отойти ладьёй. 22. …Kpe8 23. Лb7 (выжидательный ход). 23. …Kpf8 24. Kpe6 Kpg8 25. Kpf6 Kph8 26. Kpg6. Всё! Король в углу. 26. … Kpg8 27.Лb7-b8X.

Этот способ оттеснения одинокого короля наиболее прост и легко запоминается. При желании белые могут быстрее добиться мата. Существует и другой способ матования, который заключается в том, что сильнейшая сторона сразу стремится отрезать неприятельского короля по горизонтали и вертикали. Вообще король и ладья матуют одинокого короля, как правила, не позднее 20-го хода.

Решение задач.

Практическая игра.

«Мат ферзём. Игра»

При матовании ферзём мат возможен только на краю доски или в углу. Поэтому годятся те же методы, что и при матовании ладьёй. Ферзь – фигура более боеспособная чем ладья, поэтому, во-первых, мат может быть достигнут гораздо быстрее, чем ладьёй, и, во-вторых, чаще возникают патовые ситуации.

Типичные заключительные позиции при матовании ферзём.

Так же как и при матовании ладьёй необходима помощь короля, которому отводится роль сторожа. Причём нахождение королей уже не является обязательным.

Доска 1. Белые могут поставить мат тремя способами. 1. FbX или 1. Fc8X (по способу ладьи), или 1. Fe7X.

Доска 2. Чёрные имеют пять способов достижения мата в два хода: 1. …Ff2, 1. …Fh2, 1. …Fe4, 1. …Ff5, 1. …Kpd3. Если же чёрные сыграют 1. …Ff3?, то белым пат.

Разберём процесс матования одинокого короля. Так как чёрный находится ближе всего к углу h8, намечаем план оттеснения его именно туда. 1. Fd3 Kpe6 2. Kpe2 Kpe5 3. Kpf3 Kpe6 4. Kpf4 Kpf6 5. Fd6+ Kpf7 6. Kpg5 Kpg7 (если 6. …Kpe8, то Fc7) 7. Fe7+ Kph8. Внимание! Как только чёрный король попадает на край доки, увеличивается опасность пата.
7.Kpg6 Kpg8 9. Fg7X (или Fe8, или 9. Fd8X).

В отличие от ладьи ферзь способен и сам без посторонней помощи загнать (но не матовать) короля. Этот способ оттеснения не является быстрейшим. 1. Fd3 Kpe6 2. Fd4 Kpf5 3. Fe3 (оставляя чёрному королю три неполные вертикали, ферзь всё время становится на расстояние хода коня по отношению к неприятельскому королю, из-за чего последний вынужден

отступать). 3. … Kpg4 4. Ff2 Kpg5 (или 4. …Kph3 5.Fg1!) 5. Ff3 Kpg6 6. Ff4 Kpg7 7. Ff5 Kpg8 8. Fd7! Как только король становится на крайнюю линию, мы сразу же отрезаем его от остальной части доски и начинаем продвигать на помощь своего короля. 8. …Kpf8 9.Kpf2 Kpg8 10. Kpf3. Дальнейшее оттеснение короля в угол h8 может привести к пату. 10. Fe7 Kph8 11. Ff7?? – пат! Поэтому, чтобы подобного не случилось, оттеснив короля на край доски, следует оставлять его для манёвров два-три поля. 10. … Kpf8 11. Kpf4 Kpg8 12.Kpf5 Kpf8 13. Kpf6 (или 13. Kpg6). Белый король прибыл на место назначения. 13. …Kpg8 14. Fg7X.

Практическая игра.

«Мат двумя слонами»

Процесс матования двумя слонами несколько сложнее, но не вызывает особых затруднений. И в этом новом эндшпиле действуют по тем же принципам. Сильнейшая сторона стремится постепенно ограничить подвижность неприятельского короля, а он, в свою очередь, старается как можно дольше задержаться в центре. В планомерной «облаве» на короля должны обязательно участвовать три фигуры. Оба слона и король. Без слаженной игры всех трёх фигур мат невозможен. Причём мат достигается только в углу или на смежных (соседних) с ним крайних полях.

Матовые ситуации могут возникнуть и на других крайних полях доски, но лишь по недосмотру защищающейся стороны. Таким образом, мат может быть вынужден всего на 12 полях доски. На a1, a2, a7, a8, b1, b8, g1, g8, h1, h2, h7, h8.

Рассмотрим типовые заключительные позиции. Один слон атакует неприятельского короля, другой отрезает путь к отступлению. Так же и король сильнейшей стороны препятствует своему чёрному коллеге выбраться из матовой сети.

Особое внимание следует обратить на расположение короля белых. При матовании он должен обязательно находиться на расстоянии хода коня от углового поля. Без соблюдения этого правила мат невозможен.

Доска 1. Белый король загнан почти в самый угол. Чёрный король занял одно из двух ключевых полей. Далее следует 1. …Cc5+ 2. Kpa8 Cc6X.

Доска 2. Белый король уже в углу, но чёрный ещё не занял ключевого поля. Если же он сразу пытается захватить одно из них 1. … Kpf2 (поле g3 занято слоном), то белым пат. Поэтому необходима перегруппировка. 1. …Cf4 2. Kpg1 Kpg3! 3. Kph1 Cg2+ 4. Kpg1 4. …Ce3X. При матовании надо остерегаться пата. Теперь рассмотрим поэтапно, как осуществляется оттеснение короля. На диаграмме король оттеснён на 8-ю горизонталь.

Короли находятся в оппозиции. Это наиболее выгодная стойка для сильнейшей стороны. Намечаем оттеснить чёрного короля к ближнему углу a8. 1. Cg6 Kpc8. Если теперь сыграть Cf6, то чёрный король убежит с последней горизонтали. Поэтому 2. Kpc6! Kpd8. Чёрные пытаются вырваться из тисков вновь на королевском фланге, однако, …3. Cf6+.

Слоны расположены на соседних диагоналях, как бы дополняя друг друга, и отрезают неприятельскому королю путь к отступлению на один из флангов. 3. … Kpc8 4. Cf5+ Kpb8 5. Kpb6! Kpa8 6. Ce6! Важный выжидательный ход. 6. Ce5?? Вело к пату, а 6. Ce4+ Kpb8 7. Ce5+ позволяло чёрным затянуть сопротивление. 6. … Kpb8 7. Ce5+ Kpa8 8. Cd5X. На втором ходу чёрный король мог попытаться прорваться через ферзевый фланг. 2. … Kpb8 3. Cd4 (можно и 3. Cf6 Kpa7 4. Cd3 Kpb8 5. Kpb6 Kpc8 6. Cf5+Kpb8 7. Ce5+Kpa8 8.Ce4X.). 3. … Kpc8 4. Cf6 Kpb8 5. Kpb6 Kpc8 (a8) 6. Cf5+ Kpb8 7. Ce5+ Kpa8 8. Ce4X. Финал тот же!

«Шахматные лабиринты. Игра»

Упражнения на устойчивость внимания.

Найти кратчайший путь на d7. Нельзя становиться на поля битые фигурами противника. Cf3-g2-f1-a6-c8-d7.

Найти кратчайший путь на b6. Лg1-c1-c3-b3-b6.

За наименьшее количество ходов уничтожить все фигуры противоположного цвета. Ходит один король. Kpd2-e1-f2-g3-f4-f5-f6-e7-d6-c5-d4-c3-b4-a3-a2-b1-b2-c1-d1.

Поставь на доску чёрного ферзя так, чтобы белому ферзю некуда было ходить. Решение: Fd6.

Уничтожить коня в три хода. Можно выиграть фигуру, лишив её подвижности. Роль «Темпа». Решение: 1. Ca5 Kb8 2. Лd6.

Практическая игра.

«Учебные партии»

1. e4 e5 2. Kf3 f6? (неудачная защита, т.к. ослабляется прикрытие чёрного короля). 2. K:y5! (белые жертвой коня разбивают заслоны чёрных) 3. …fe (разумнее 3. Fe7) 4. Fd1-h5+Kpe7 (если 4. …g6, то 5. F:e5+ с двойным ударом) 5. F:e5+ Kpf7 6. Cc4+ Kpg6. Теперь чёрный король попадает под матовую атаку. Лучше было отдать ещё пешку после 6. …d5 7. C:d5+ Kpg6, чтобы защитить важное поле f5.

7. Ff5+ Kph6 8. d4+ g5 9. h4 (белые грозят ввести в атаку ещё и ладью h1 после ++) 9. … d5! (если 9. … Kpg7, то 10. Ff7+ Kph6 11. hdX) 10. Ff7!

(ферзь ушёл из-под удара и отнял у чёрного короля поле g7) 10. …cb4+ (защиты от hgX у чёрных пока нет) 11. Kpf1 Ch3 12. hg+ F:g5 13. Л:h3+.

1. e4 e5 2. Ке 2 (менее удачный ход, нежели 2. Kf3. На поле e2 конь закрывает выход своему слону и ферзю) 2. …Cc5 3. F4 Ff6 (угрожая в случае 4 fe поставить мат на f2) 4. g3 Kc6 5. c3 Kh6 (чёрные вводят в бой всё новые и новые силы, в то же время гармоничное развитие белых фигур затруднено). Если бы им удалось провести d4, они поправили бы свои дела, но пока дох 6. d4 не спасает белых. Например, 6. d4 ed 7. E5 Ff5 8cd и чёрные осуществляют двойной удар 8. Fe4 (по полю d4 и h1).

6. Cg2 Kg4 7. Лf1 (надо было 7. d4! Ed 8.e5 Kc:e5 9. Cd Cb4+ 10. c3 и т.д.) 7. …K:h2 8. fe?? (кажется, что белые перехитрили противника, если 8. … Fe5, то 9. d4, однако, следует немедленная развязка) 8. …F:f1+ 9. C:f1 Kf3X. Роль коня e2 здесь весьма прискорбна.

1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. Kc3 Kc6 4. Cc4 Cc5 5. O-O O-O 6.d3 d6 (чёрные решили копировать ходы противника, но это довольно скоро приводит их к гибели) 7. Cg5 Cg4 8. Kd5 Kd4 9. Fd2 Fd7 10. C:f6 C:f3 (сейчас отступать от симметрии уже было поздно, если 10. …gf, то 11. Kf6+ и чёрные остаются без ферзя) 11. Ке7+ (белые первыми приступают к атаке неприятельского короля и чёрные не имеют возможности повторять ходы противника) 11. …Kph8 12. C:g7+! Кр:g7 13. Fg5+Kph8 14.Ff6X.

Партия. Самая короткая. Мат в два хода. 1. f3 e5 2. g4??? Fh4X.

«Практическая игра. Решение задач»

1. Тренировочная игра между учащимися кружка.
2. Организация и проведение шахматных турниров.
3. Организация проведения игры группа на группу.
4. Проведение сеансов одновременной игры.
5. Решение задач.
6. Знакомство с шахматными часами. Игра с шахматными часами.
7. Конкурс решения задач.

2.2. Планируемые результаты освоения Программы

В результате освоения Программы у детей формируются следующие умения:

- умение задавать вопросы;
- умение обосновывать свою точку зрения;
- умение принять другую точку зрения, отличную от своей;
- умение работать в команде;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- умение ориентироваться на шахматной доске;
- умение правильно располагать фигуры перед игрой в шахматы;
- умение взаимодействовать фигурами в процессе выполнения игровых заданий;
- умение решать простые шахматные задачи;
- умение видеть итоговый результат.

3. Комплекс организационно-педагогических условий

3.1. Учебный план

№	Изучаемые темы	Количество занятий			Промежуточная аттестация
		Всего	Теория	Практика	
1	История шахмат. Шахматы через века и страны.	1	0,3	0,7	
2	Шахматная доска. Игра шахматы. Шахматная нотация.	1	0,3	0,7	
3	Фигуры. Начальная позиция.	2	0,6	1,4	
4	Ладья.	2	0,6	1,4	
5	Слон.	2	0,6	1,4	Контрольные вопросы
6	Ферзь.	2	0,6	1,4	
7	Конь.	3	0,9	2,1	
8	Пешка.	2	0,6	1,4	
9	Король.	1	0,3	0,7	Контрольные вопросы
10	Значение короля. Шах.	1	0,3	0,7	
11	Мат. Цель игры.	2	0,6	1,4	
12	Мат. Мат в один ход.	2	0,6	1,4	
13	Рокировка.	1	0,3	0,7	Контрольные вопросы
14	Шахматная нотация.	2	0,6	1,4	
15	Ничья. Вечный шах.	2	0,6	1,4	
16	Пат.	2	0,6	1,4	
17	Ценность фигур. Игра.	2	0,6	1,4	Контрольные вопросы
18	Нападение и защита.	2	0,6	1,4	
19	О правилах поведения во время игры. Решение задач. Игра.	2	0,6	1,4	
20	Учебные и тренировочные партии.	2	0,6	1,4	
21	Мат одинокому королю.	2	0,6	1,4	Контрольные вопросы
22	Мат ладьёй.	2	0,6	1,4	
23	Мат ферзём.	2	0,6	1,4	
24	Мат двумя слонами.	2	0,6	1,4	
25	Шахматные лабиринты.	2	0,6	1,4	Контрольные вопросы
26	Учебные партии.	2	0,6	1,4	
27	Практическая игра. Решение задач. Контрольные задания.	2	0,6	1,4	Контрольные вопросы
30	Итого:	50	15	35	

3.2. Календарный учебный график

Тема занятия	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
-История шахмат. Шахматы через века и страны. -Шахматная доска. Игра шахматы. -Шахматная нотация. -Фигуры. Начальная позиция. -Ладья. -Слон. (Промежуточная аттестация в форме контрольных вопросов).	8 ч.						
-Ферзь. -Конь. -Пешка. -Король. (Промежуточная аттестация в форме контрольных вопросов).		8 ч.					
-Значение короля. Шах. -Мат. Цель игры. -Мат. Мат в один ход. -Рокировка. (Промежуточная аттестация в форме контрольных вопросов).			6 ч.				
-Шахматная нотация. -Ничья. Вечный шах. -Пат. -Ценность фигур. Игра. (Промежуточная аттестация в форме контрольных вопросов).				8 ч.			
-Нападение и защита. -О правилах поведения во время игры. -Учебные и тренировочные партии. -Мат одинокому королю. (Промежуточная аттестация в форме контрольных вопросов).					8 ч.		
-Мат ладьёй. -Мат ферзём. -Мат двумя слонами. -Шахматные лабиринты. (Промежуточная аттестация в форме контрольных вопросов).						8 ч.	
-Учебные партии. - Практическая игра. Решение задач. (Промежуточная аттестация в форме контрольных вопросов).							4 ч.
Итого:	8 ч.	8 ч.	6 ч.	8 ч.	8 ч.	8 ч.	4 ч.

3.3. Оценочные материалы

Для подтверждения результативности курса обучения в конце каждого месяца проводится промежуточная аттестация в форме контрольных вопросов. Промежуточная аттестация проводится за счёт часов, отведённых учебным планом на занятия.

Контрольные вопросы для начинающих шахматистов

1	Как называются клетки доски?
2	Назвать фигуры в порядке их расположения в начальной позиции.
3	Как определить правильное расположение доски?
4	На поле какого цвета в начале партии стоит белый ферзь?
5	На поле какого цвета в начале партии стоит чёрный ферзь?
6	Как называется часть доски, на которой стоят ферзи?
7	Как называется часть доски, на которой стоят короли?
8	Какая фигура самая сильная?
9	Какая фигура самая слабая?
10	Как называются линии, которые проходят сверху вниз?
11	Как называются ряды, которые проходят слева направо?
12	Как называются косые линии?
13	На каких горизонталях стоят в начальном положении белые фигуры?
14	На каких горизонталях стоят в начальном положении чёрные фигуры?
15	Назвать буквы латинского алфавита, обозначающие вертикали.
16	Назвать поля центра доски.
17	Может ли одно и то же поле иметь разные названия?
18	Назвать три любых диагонали.
19	Назвать поле пересечения диагоналей b1-h1, h1-a8.
20	Назвать поле пересечения диагонали h2-b8 с вертикалью e.
21	По каким линиям ходит ладья?
22	По каким линиям ходит слон?
23	Какие поля находятся под ударом слона, который стоит на поле c1?
24	Какие слоны никогда не столкнутся?
25	Может ли белый слон быть чернопольным?
26	По каким линиям ходит ферзь?
27	На сколько фигур одновременно может напасть ферзь?
28	Как ходит король?
29	На какие фигуры не может напасть король?
30	Где не встречаются короли?
31	Назвать все поля, на какие может встать конь с поля d4.
32	На какие поля могут пойти кони из начального положения?
33	Сколько на доске полей, с которых конь имеет лишь два хода?
34	Где король может поймать коня?

35	Какое поле называется битым?
36	Как ходит и бьёт пешка?
37	Может ли пешка пойти через поле?
38	В какую фигуру может превратиться пешка, когда достигнет последней горизонтали?
39	Как пешка может спрятаться от слона на пустой доске?
40	В каком случае пешка бьёт «на проходе» ? Как то делается?
41	Как называется одновременный ход королём и ладьёй?
42	Как делается рокировка?
43	Какая фигура только один раз за всю игру может перескочить через другую фигуру?
44	В каких случаях нельзя делать рокировку?
45	Можно ли делать рокировку, если ладья проходит через битое поле?
46	Для чего нужно рокировка?
47	Что такое шах?
48	Сколько способов спасения от шаха. Какие?
49	От нападения каких фигур нельзя закрыться?
50	Сколько способов спасения от шаха конём? Какие?
51	Сколько способов спасения от двойного шаха?
52	Что такое вскрытый шах?
53	Что такое мат?
54	Что такое двойной шах?
55	Чем отличается мат от шаха?
56	Можно ли взять короля противника, если он нечаянно поставил его под удар?
57	В каком случае в шахматной партии бывает ничья?
58	Какая пешка может пойти на первую горизонталь и превратиться в ладью?
59	Что ценнее, конь или ладья?
60	За сколько пешек оценивается слон?
62	За сколько пешек оценивается ферзь?
63	Что ценнее, конь или слон?
64	Что ценнее, конь и слон или ладья и пешка?
65	Что ценнее, ладья и конь или ферзь?
66	Какие фигуры называются лёгкими?
67	Какие фигуры называются тяжёлыми?
68	какая сторона делает первый ход?
69	Как надо играть в начале партии?
70	Что такое двойной удар?
71	Какая фигура считается связанной?
72	Какими фигурами можно дать мат в самой короткой партии (два хода)?
73	Показать «детский мат».

74	Как поставить мат одинокому королю двумя ладьями?
75	Что такое противостояние королей и как оно называется?
76	Может ли один ферзь без помощи других фигур поставить мат одинокому королю?
77	Как поставить мат одинокому королю ферзём или королём?
78	Что такое материальное преимущество?
79	Какая фигура не имеет право ходить назад?
80	На каких постоянных горизонталях для пешек бывают «битые поля» и что они означают?
81	Какая фигура остаётся до конца игры, не снимается и не уничтожается?
82	Какое поле называется полем превращения и почему? Для кого оно?
83	Могут ли две пешки попасть на одно и то же поле превращения и в каких случаях?

3.4. Методические материалы

Тема занятия «Король»

Цель – познакомить воспитанников с шахматной фигурой «Король».

Педагог обращается к расстановке шахматных армий на пустой доске, воспитанники повторяют названия всех фигур и указывают их место расположения перед началом сражения. После этого педагог сообщает детям дополнительные сведения о шахматной доске: о демаркационной линии между 4 и 5 рядом, так называемой государственной границе между лагерем белых и лагерем чёрных фигур; о флангах: ферзевом и королевском, о центре; об углах доски: о крайних рядах и крайних линиях – о крае доски.

Теперь можно перейти к знакомству с главным лицом в шахматном королевстве – Королём. Заострить внимание детей на том, почему Король самая главная, самая важная фигура. О невозможности продолжения игры без Короля. Если Король гибнет – партия считается проигранной, игра прекращается. Но пленить Короля не так-то просто, ведь его защищает вся армия. Да и сам Король, хоть и тихоход, но фигура очень вёрткая. Он ходит во всех направлениях на одно соседнее поле.

Педагог показывает возможные ходы белого и чёрного Королей в их исходной, начальной позиции.

Король в центре доски. Педагог рассказывает детям о невозможности находиться обоим Королям на соседних полях, о недопустимости для каждого их них трёх полей, находящихся между ними. О возможности взятия любой фигуры или пешки, находящейся на соседнем с Королём поле и незащищённой другой фигурой или пешкой.

Стоимость Короля в конце игры возрастает и равна 3/2 пешки, но его рубить нельзя.

Показывает на демонстрационной доске как защитить Короля в начале игры. Чтобы обезопасить Короля в начале игры надо сделать рокировку.

К доске вызываются дети, и закрепляется пройденный материал.

Практическая часть.

Игра. Далее подводится итог занятия.

4. Иные компоненты

4.1. Условия реализации Программы

Для реализации Программы используется следующее оборудование:

- наборы шахмат;
- шахматные доски;
- настенная шахматная доска и магнитные шахматы.