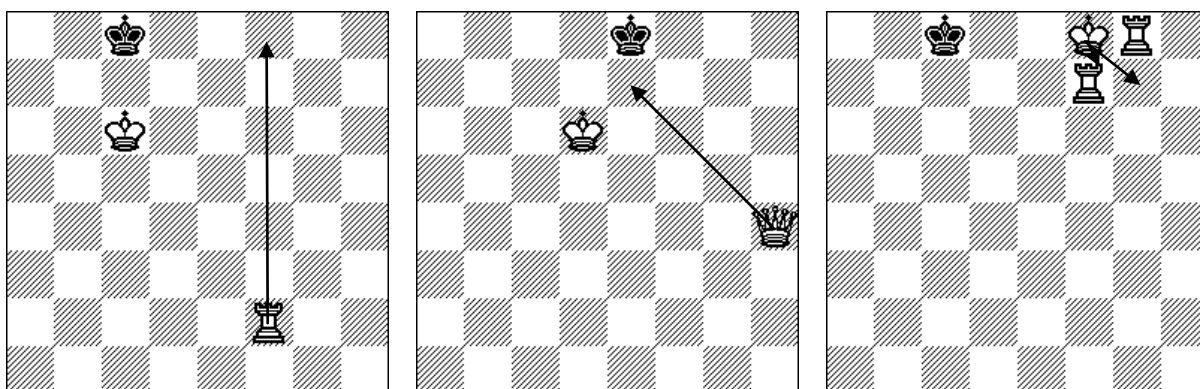
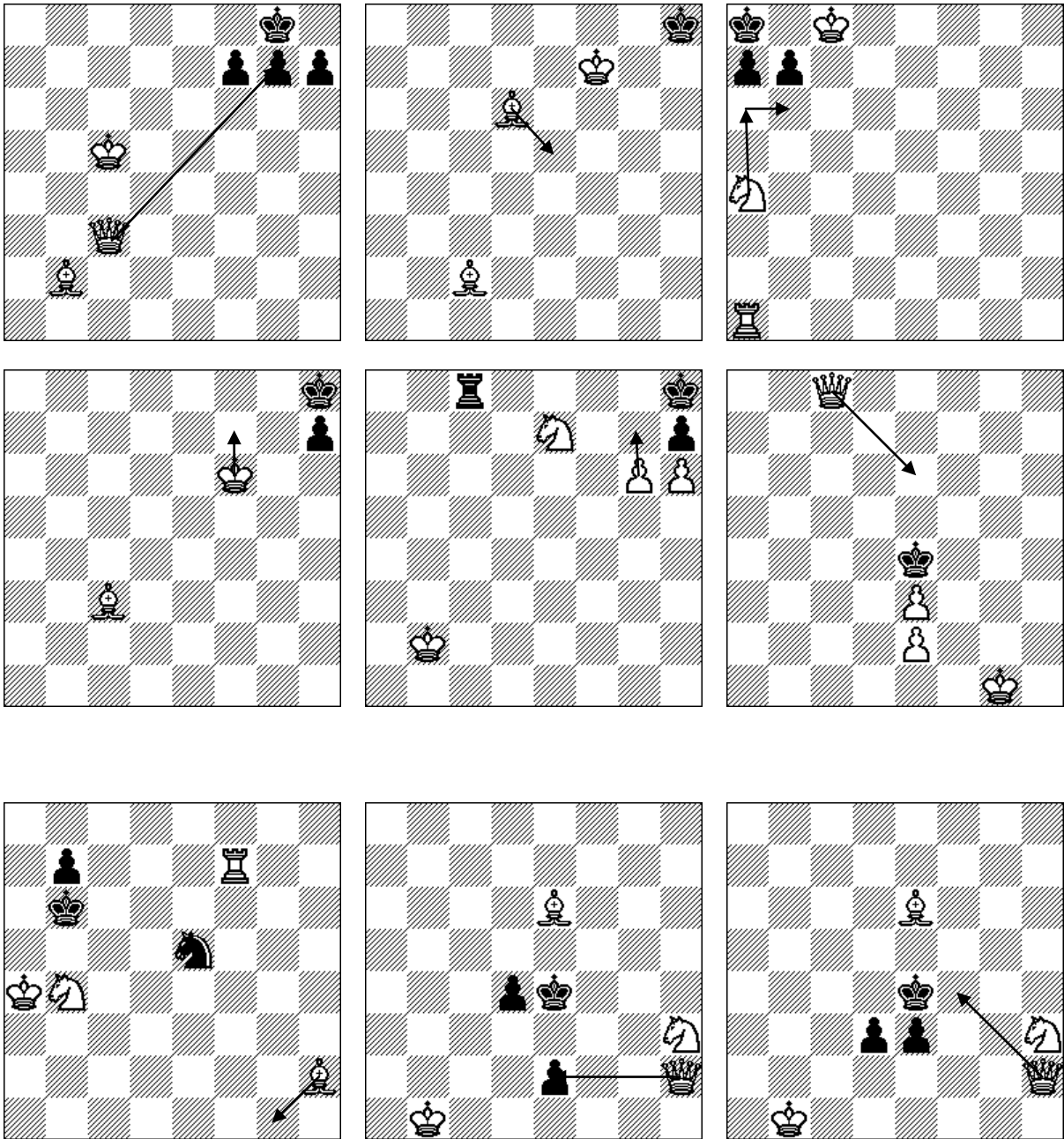


Методические рекомендации для педагогов

Компьютерные программы широко используются при обучении шахматной игре. Помимо основных функций (программированное обучение, использование базы партий, игра против машины) это даёт уникальную возможность применять компьютер в качестве своеобразной «боксёрской груши», когда юный начинающий шахматист может начать игру против него с определённой фиксированной стандартной позиции. Функция прокрутки позиции назад позволяет тренеру дать возможность ученику самому довести позицию до матового финала, а затем вместе с юным шахматистом проследить процесс реализации преимущества ход за ходом, внося коррективы.

После того, как дети ознакомились с ходами фигур, в первую очередь необходимо закрепить понятия шаха и мата. Для отработки данного компонента мы советуем использовать компьютерную программу «Тактика для начинающих». В первой части даётся превосходная подборка примеров, при решении которых ребёнок лучше всего осознаёт возможности каждой фигуры. Параллельно можно использовать и бумажные носители. Предлагаем примерные варианты заданий на данную тему.





Эндшпиль

Эндшпиль – важнейшая стадия шахматной партии. Изучение шахмат лучше начинать с него, так как после знакомства с ходами ребёнку сложно ориентироваться в ситуациях, где с обеих сторон участвуют большое количество фигур. Именно в эндшпиле, где количество боевых единиц ограничено, можно почувствовать особенности каждой фигуры.

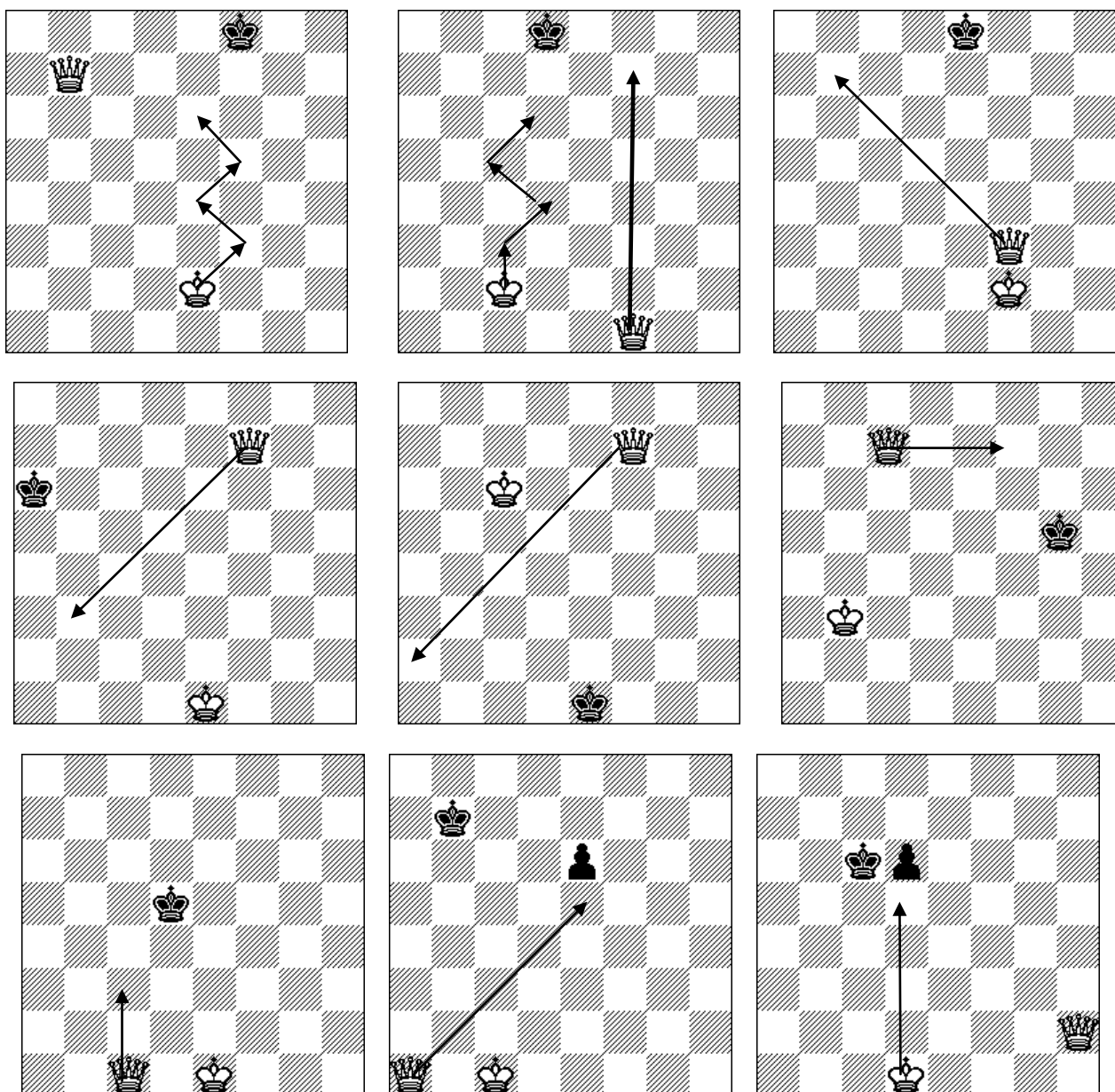
На данном этапе детям необходимо освоить процесс матования короля противника при наличии у сильнейшей стороны материала, более чем достаточного для достижения цели. Начинающий шахматист обязан научиться ставить мат при помощи короля и ферзя, короля и ладьи, научиться бороться с

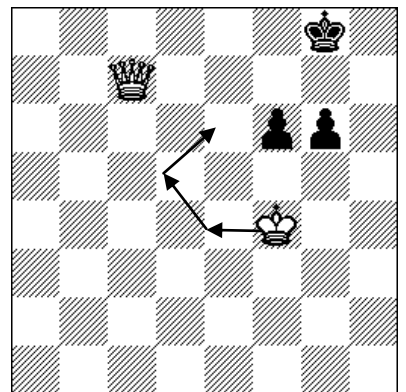
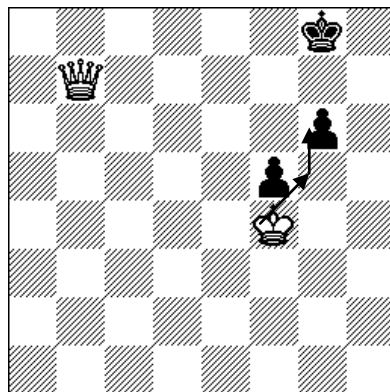
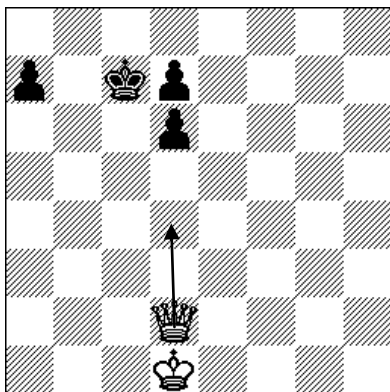
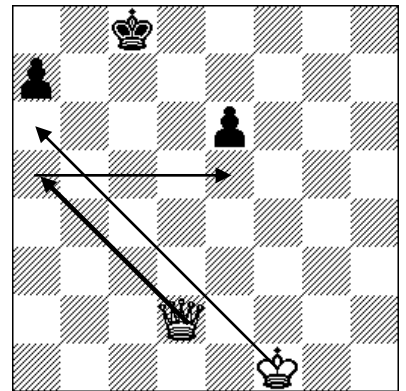
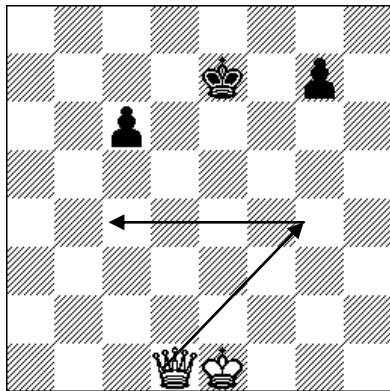
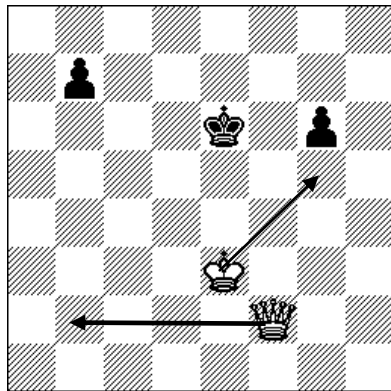
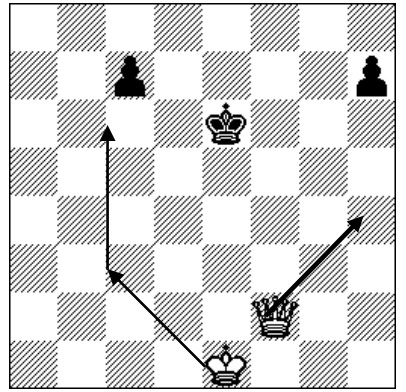
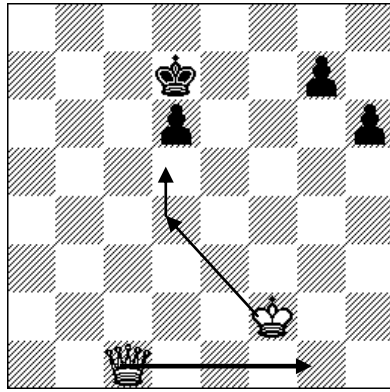
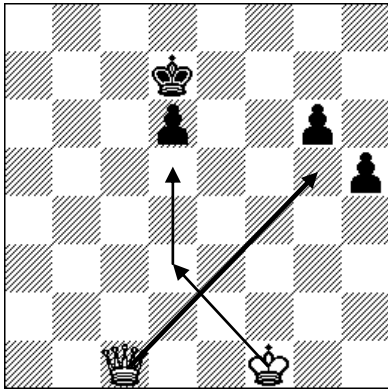
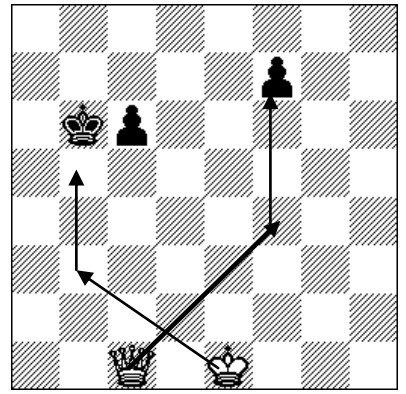
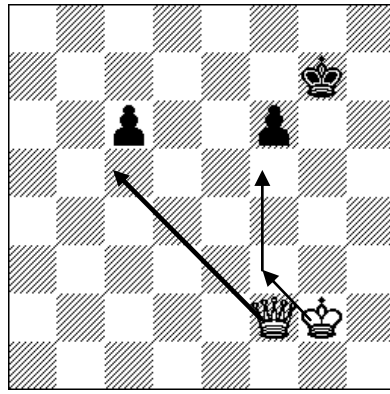
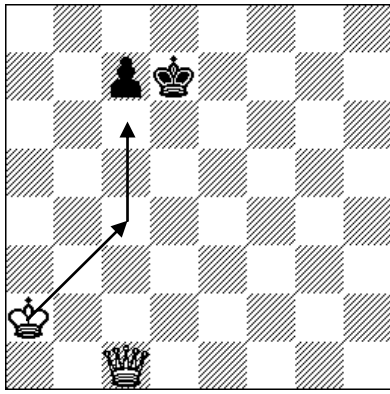
отсталыми пешками. Данная задача решается с помощью большого набора учебных позиций.

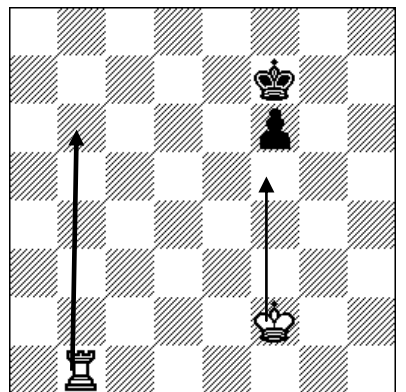
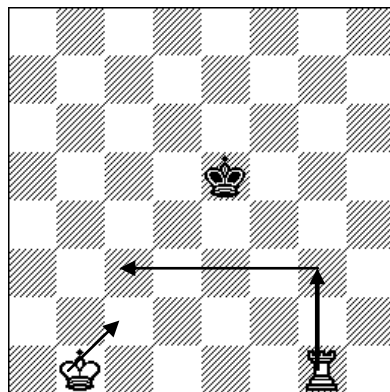
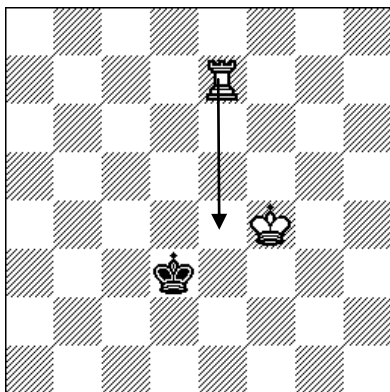
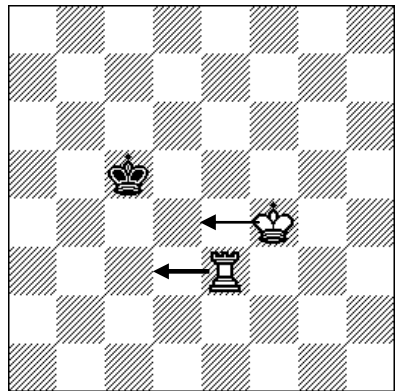
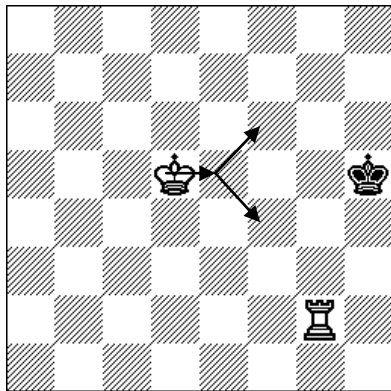
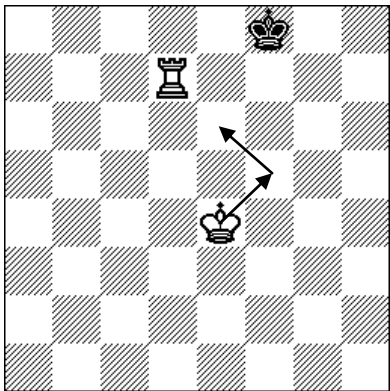
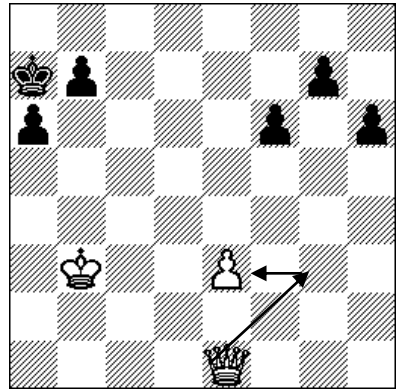
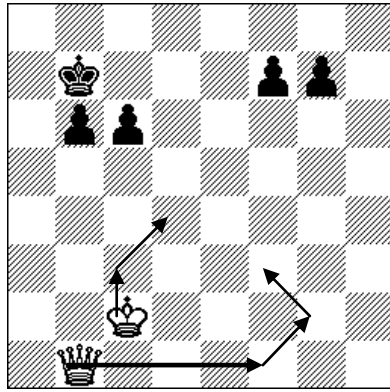
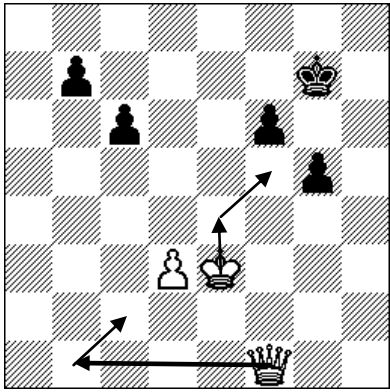
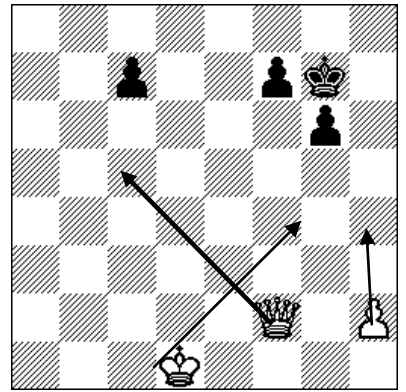
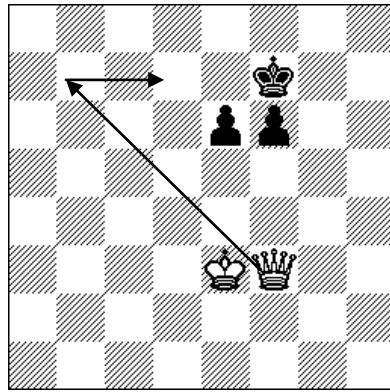
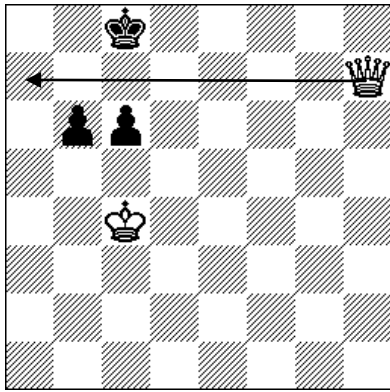
Для отработки примеров из данного методического пособия рекомендуются шахматные компьютерные программы FRITZ 2 или FRITZ 3.

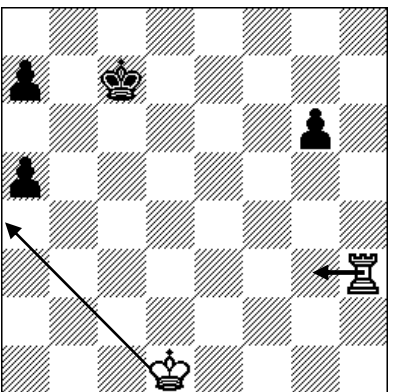
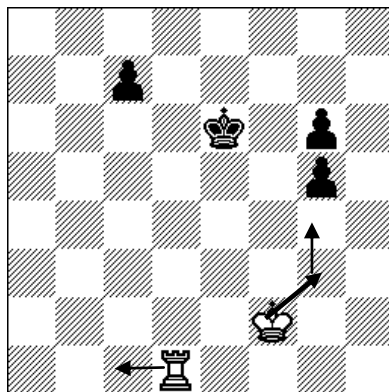
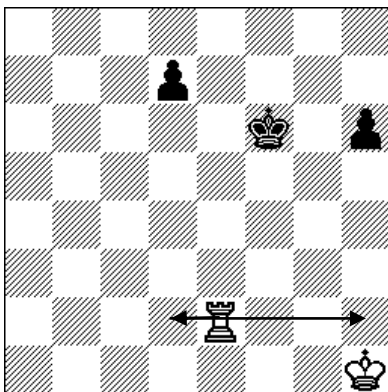
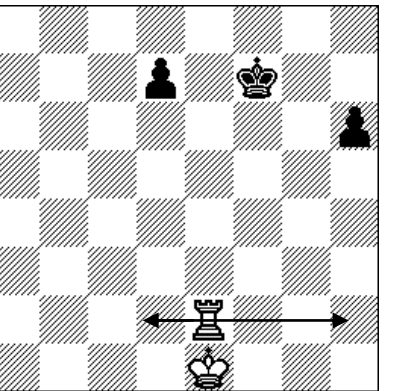
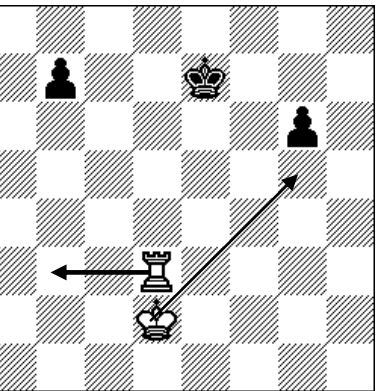
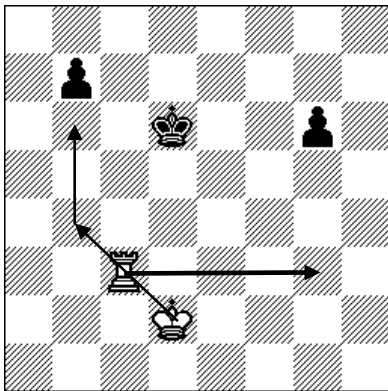
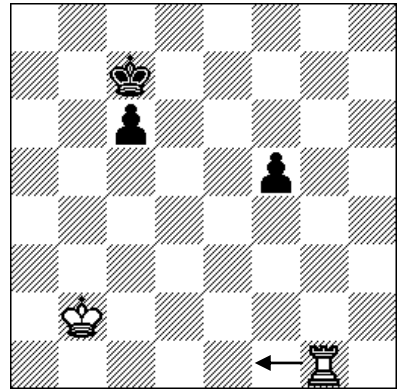
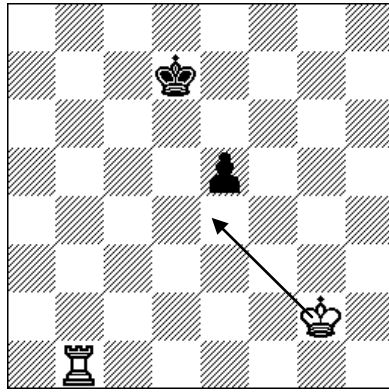
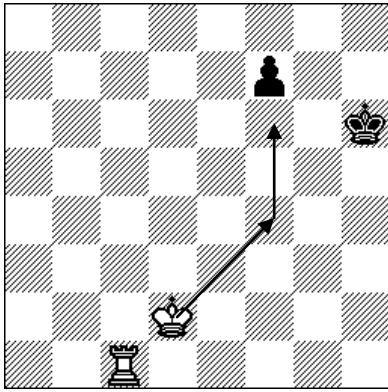
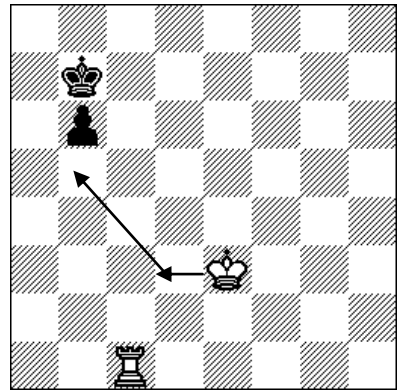
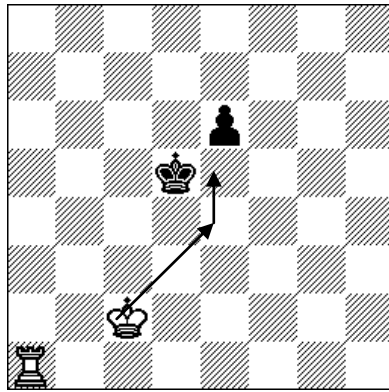
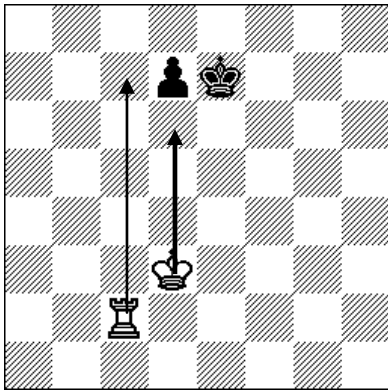
Во всех позициях – ход белых.

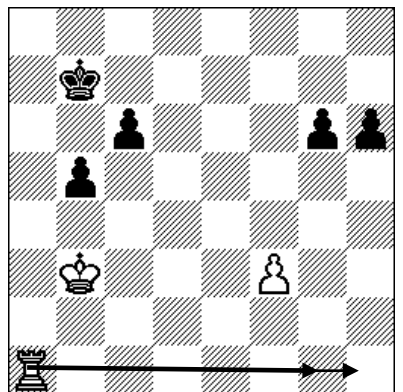
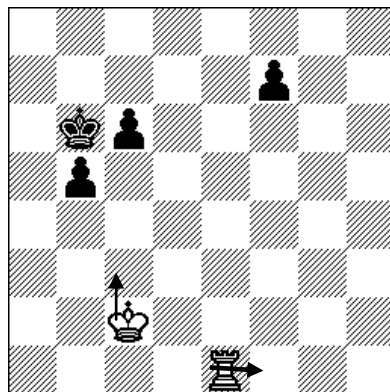
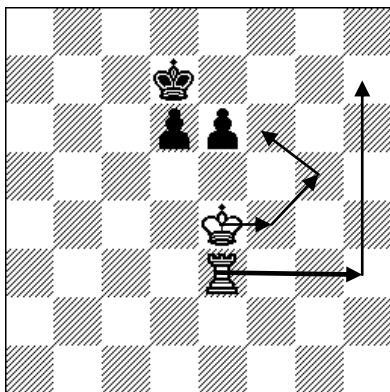
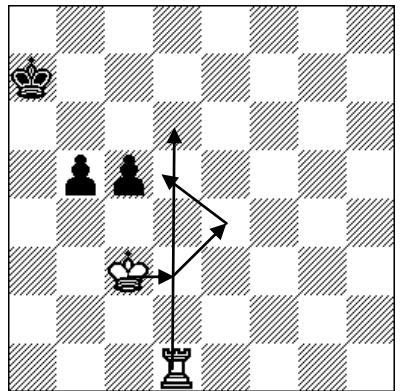
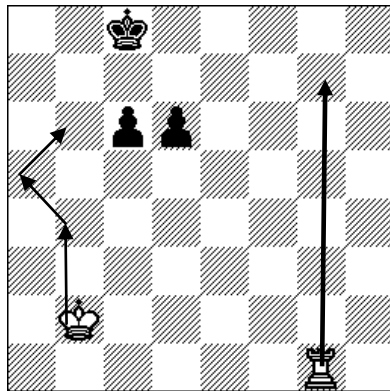
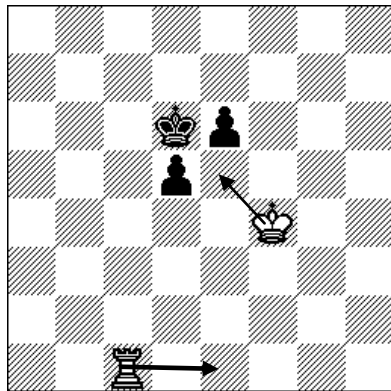
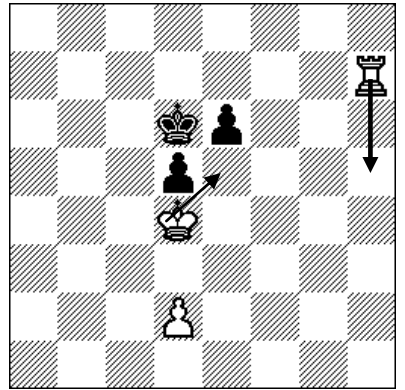
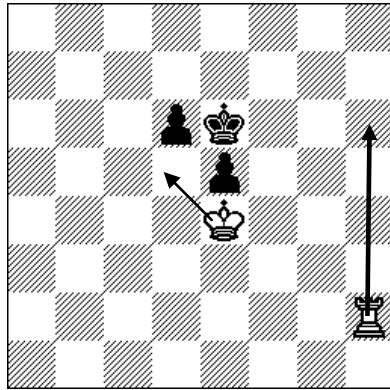
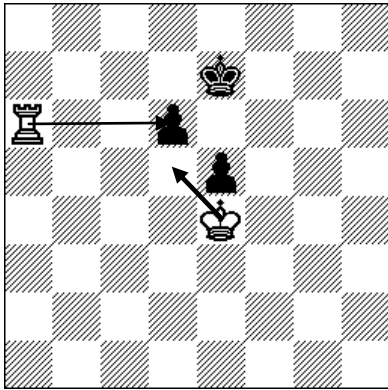
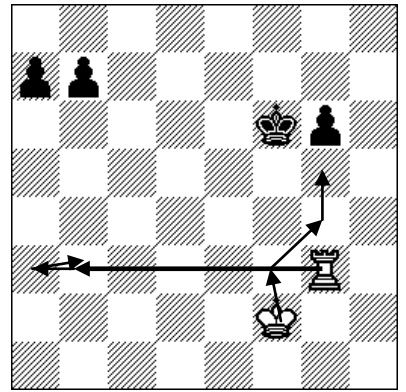
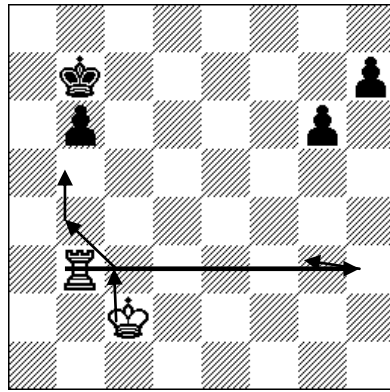
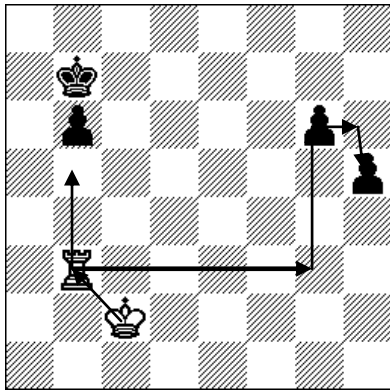
Комплекс заданий для отработки большого материального преимущества

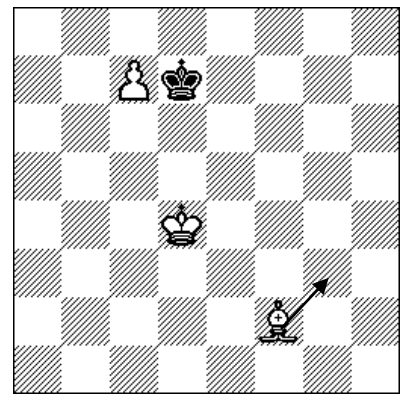
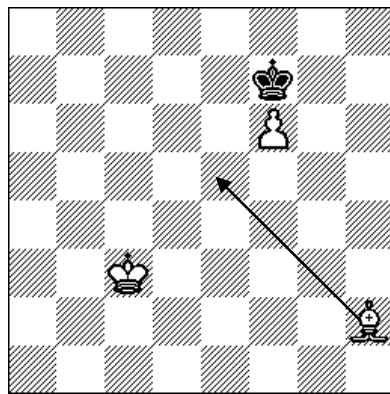
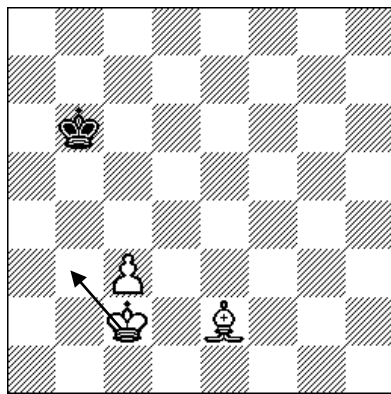
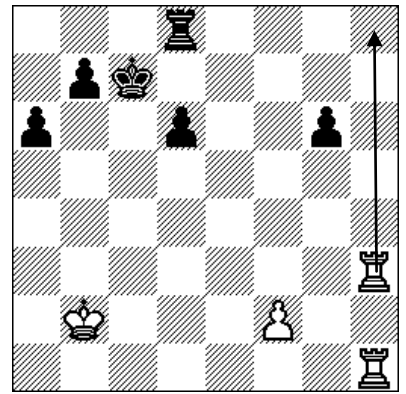
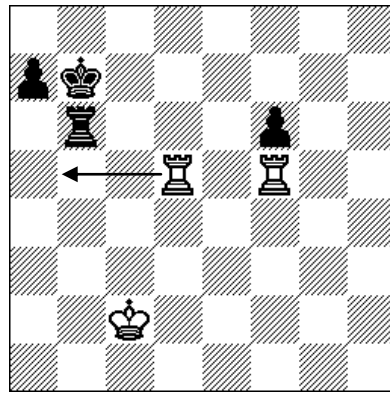
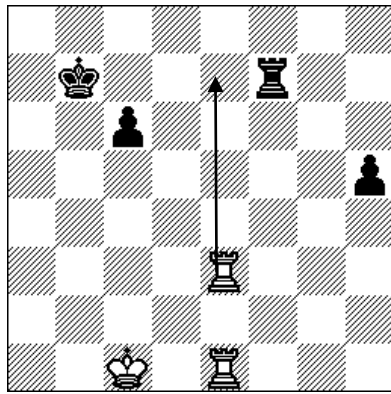
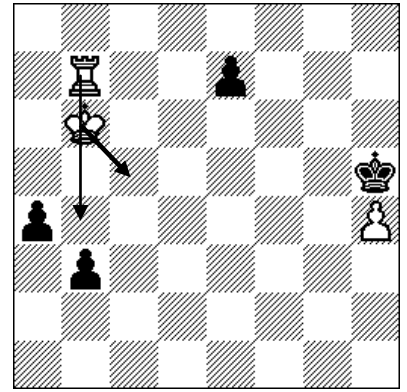
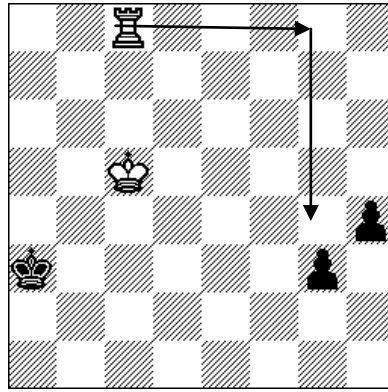
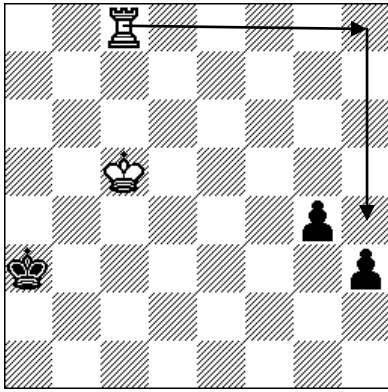
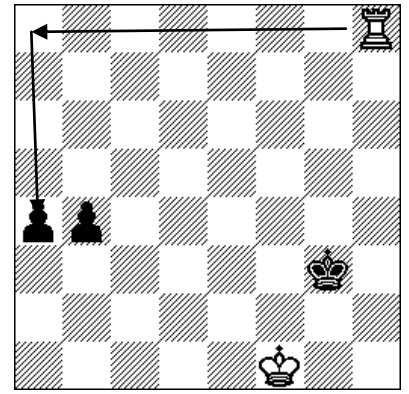
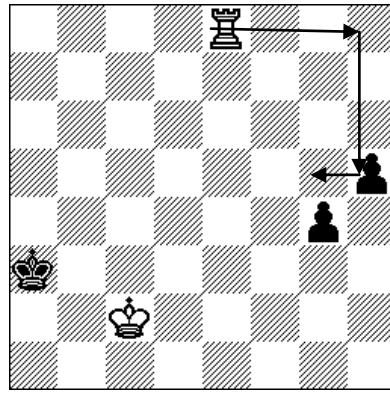
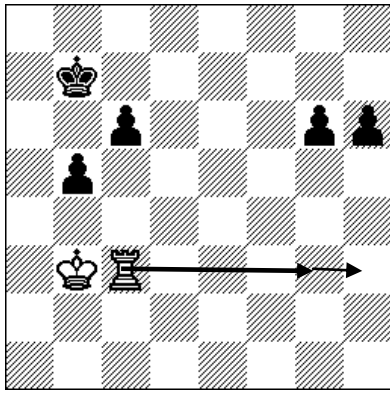


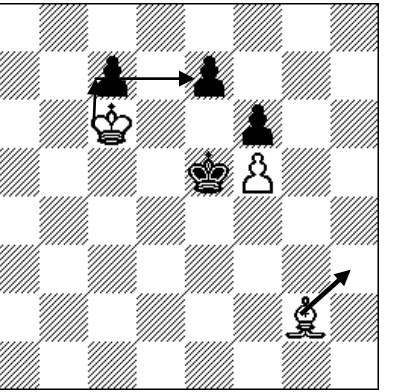
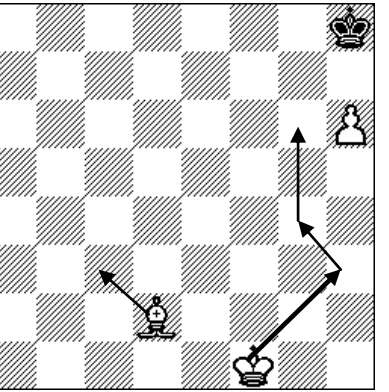
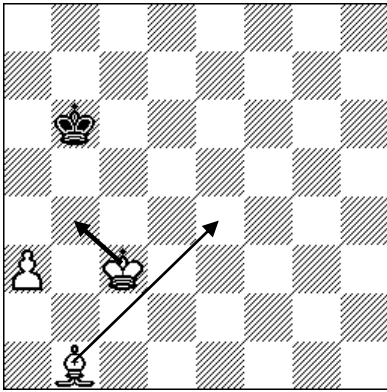
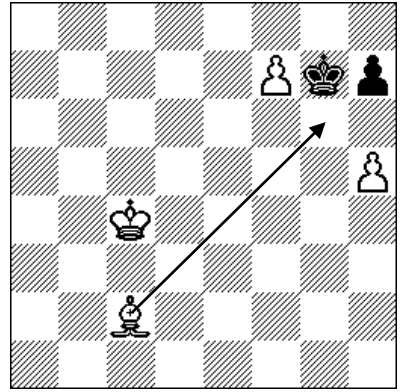
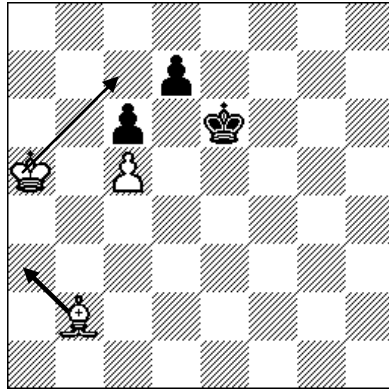
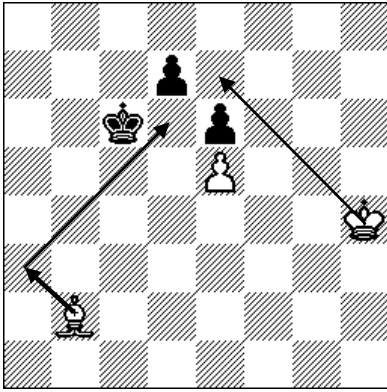
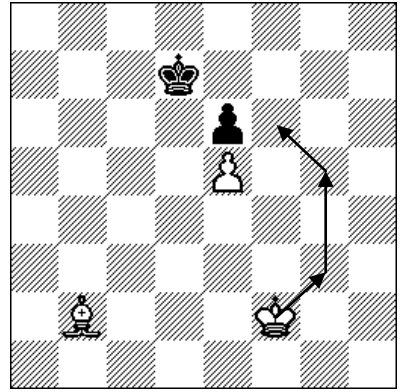
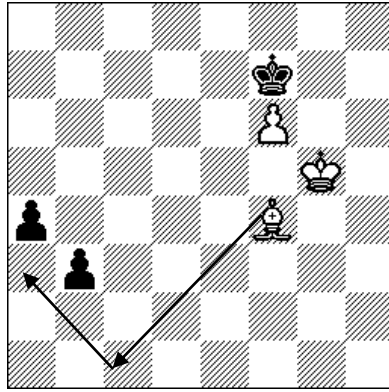
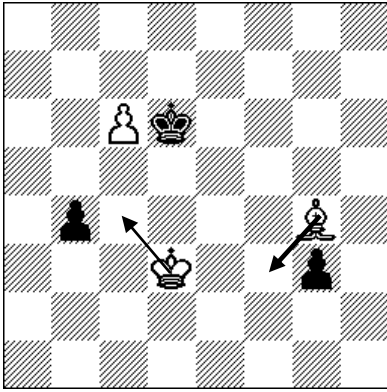
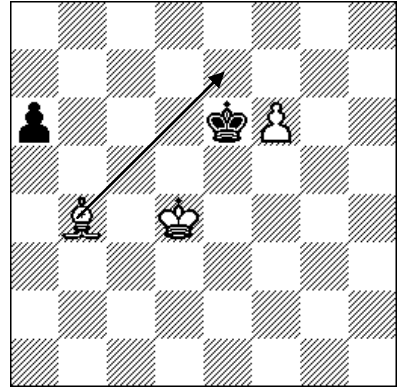
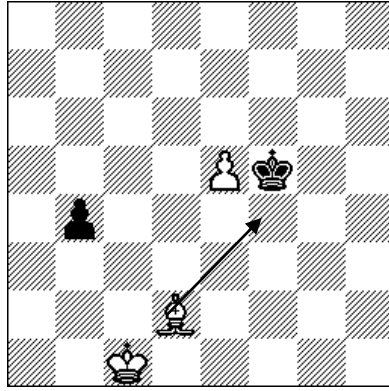
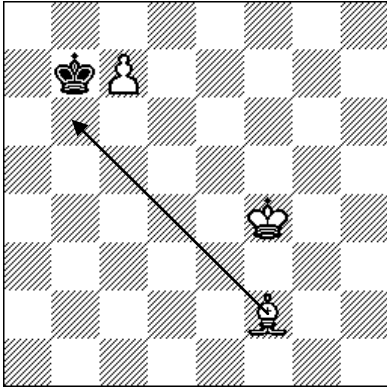


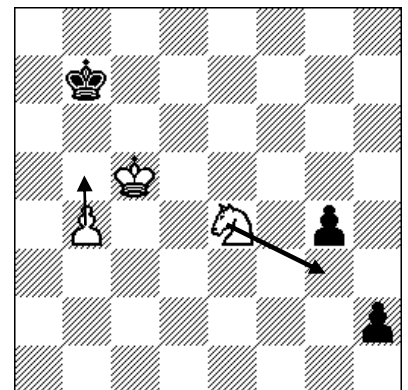
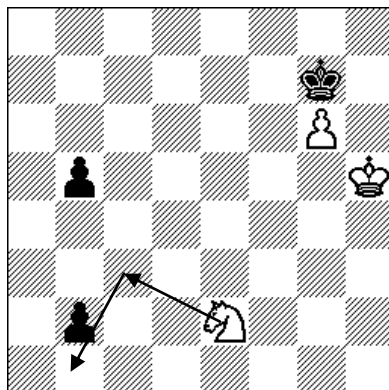
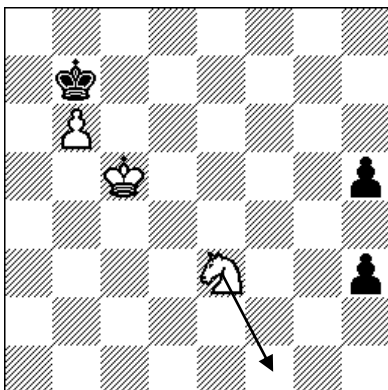
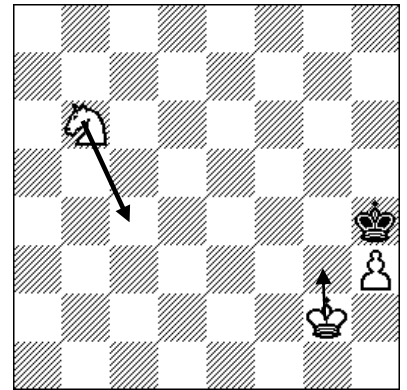
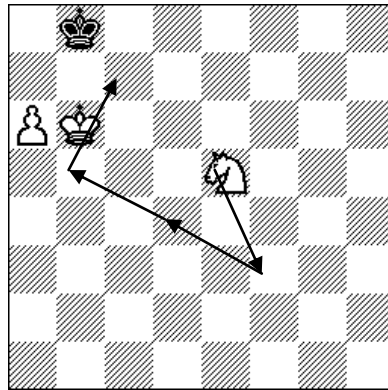
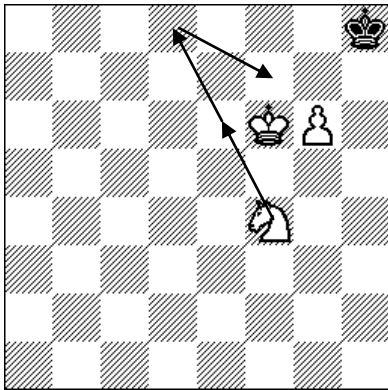
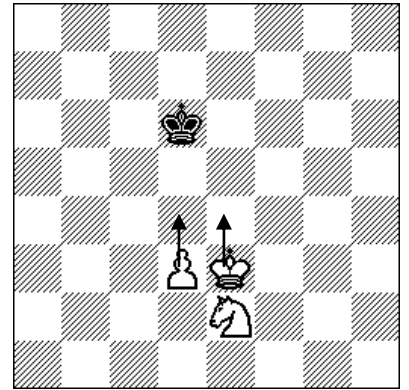
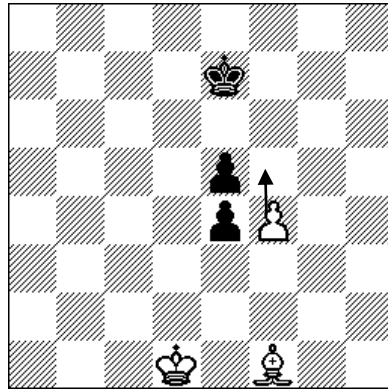
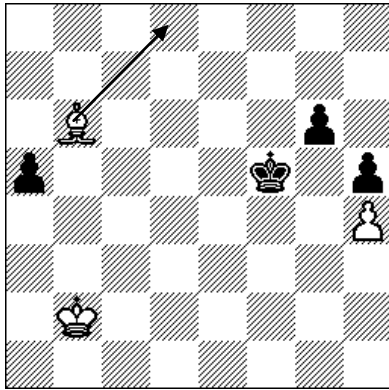
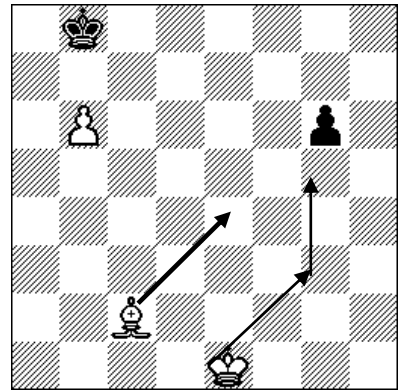
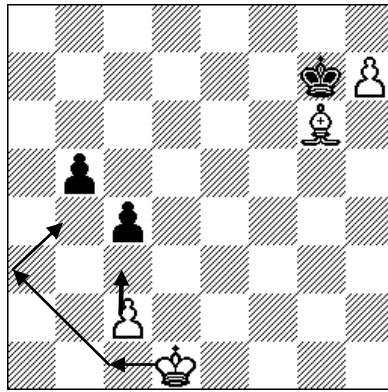
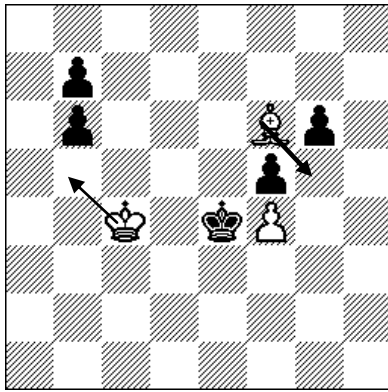


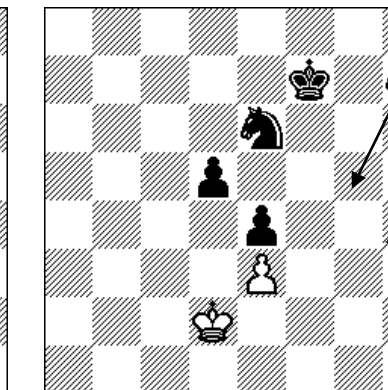
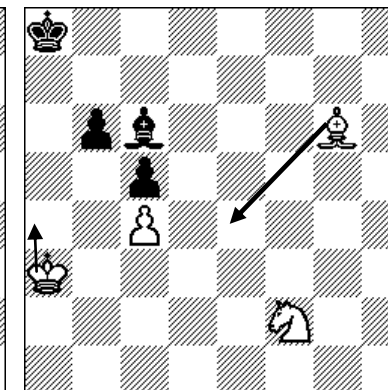
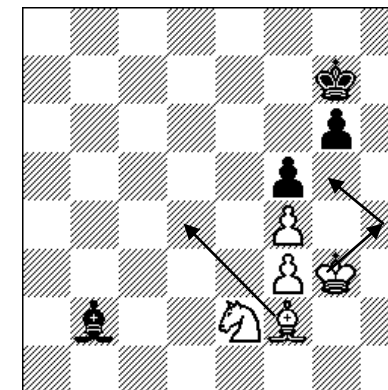
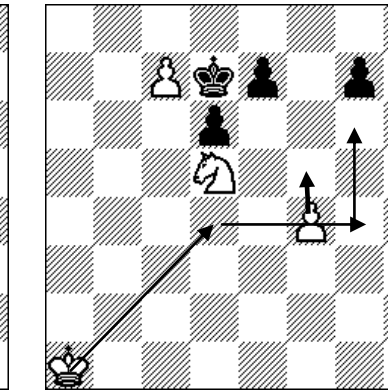
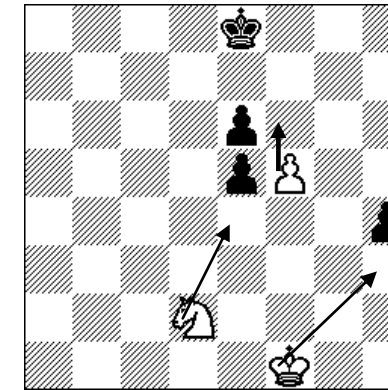
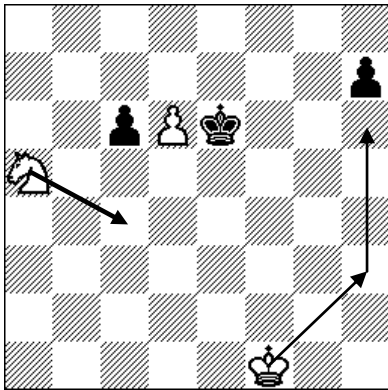
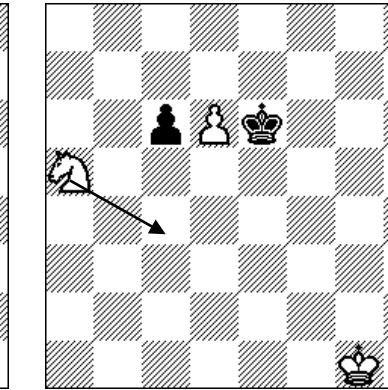
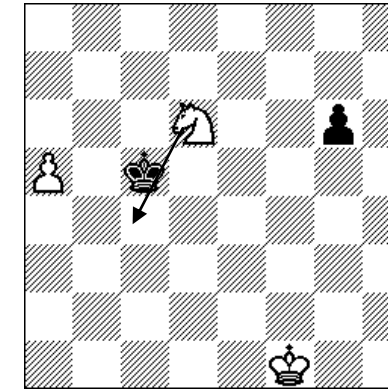
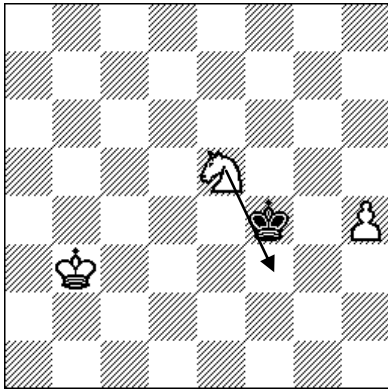
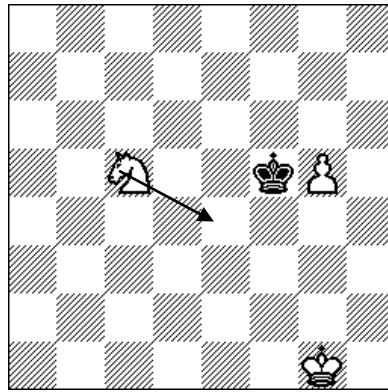
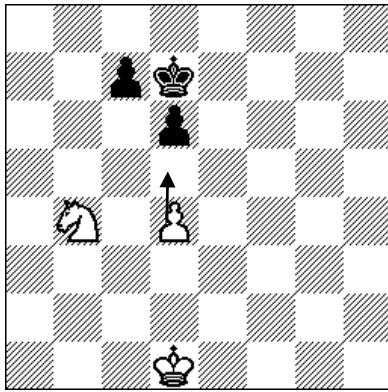
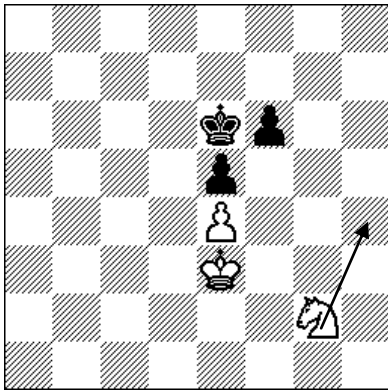


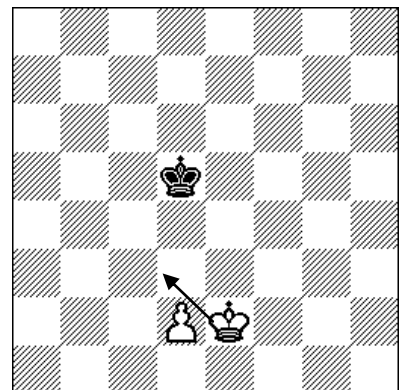
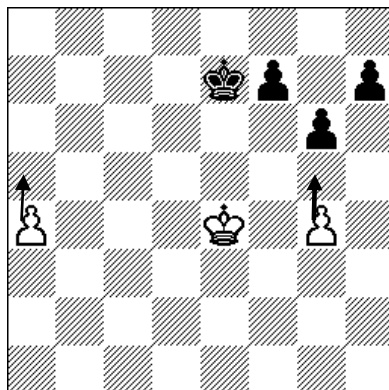
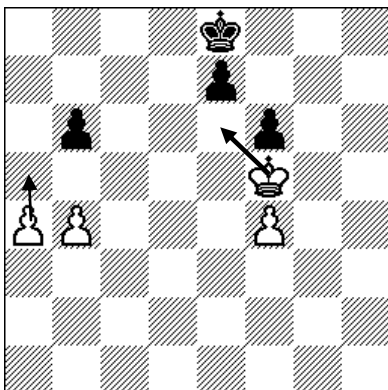
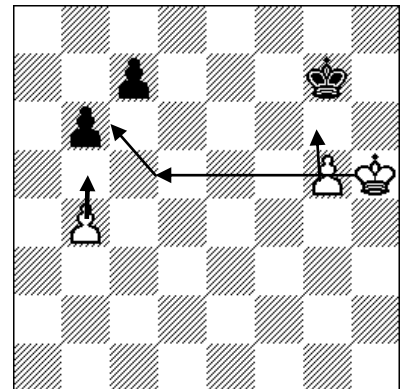
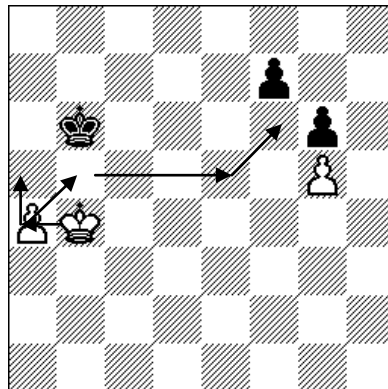
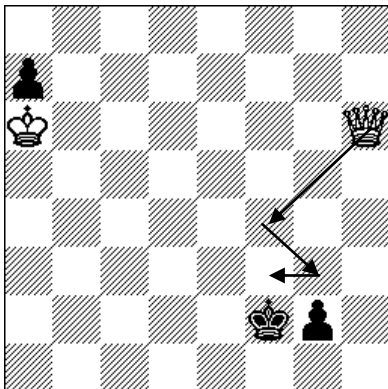
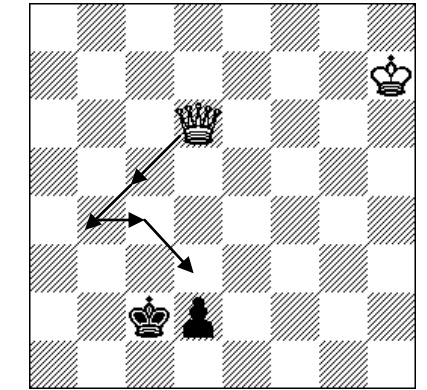
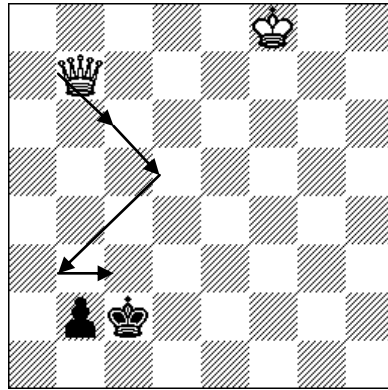
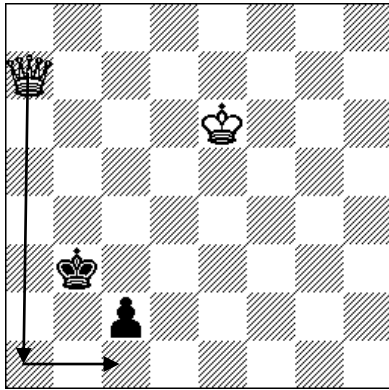
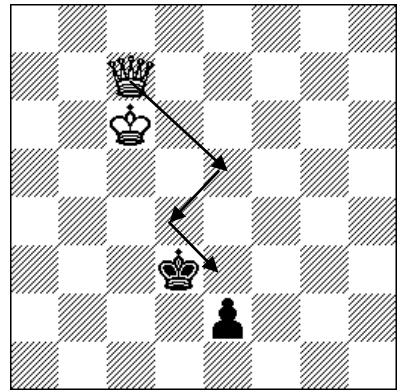
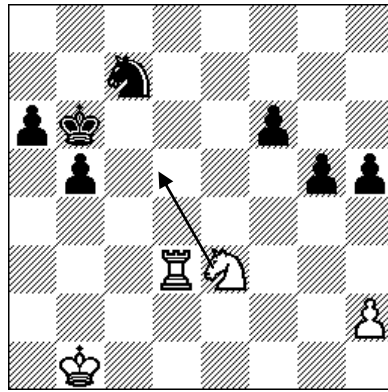
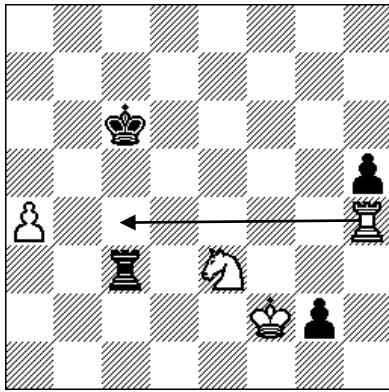


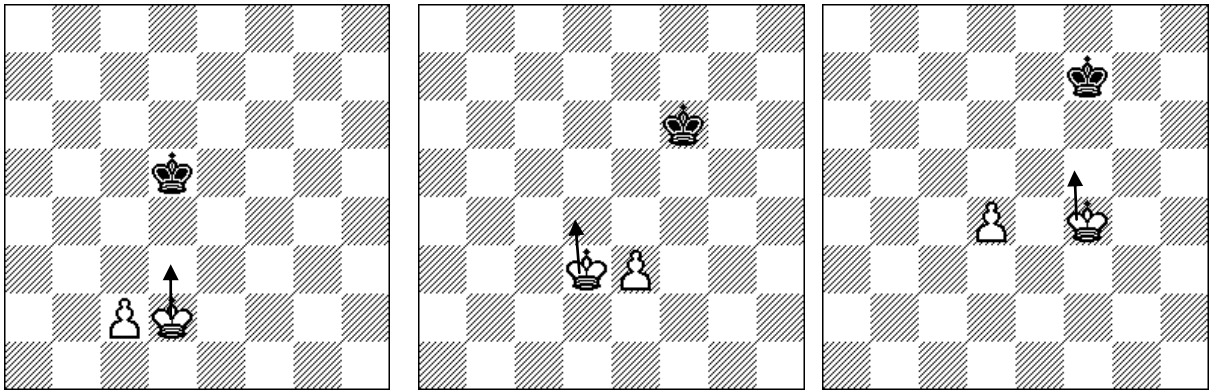






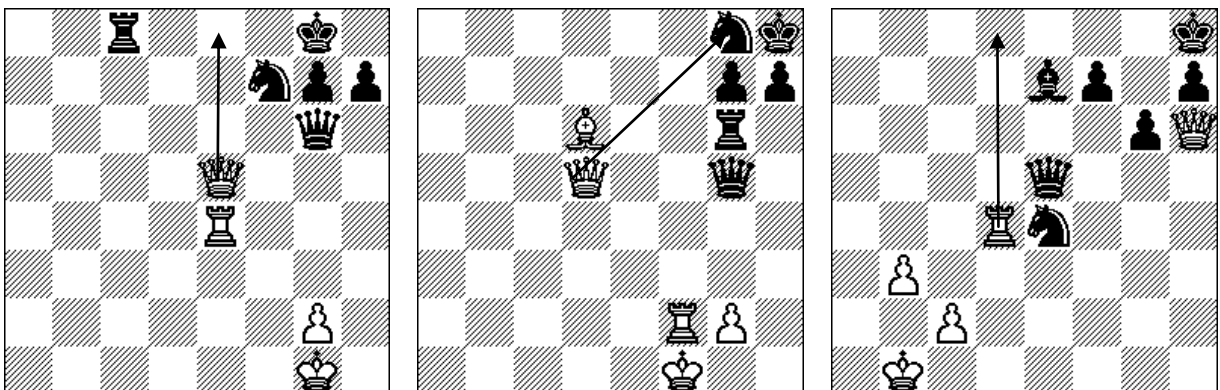


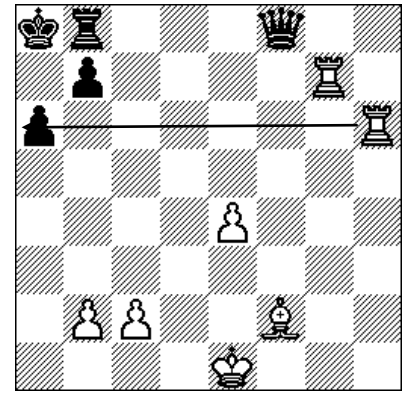
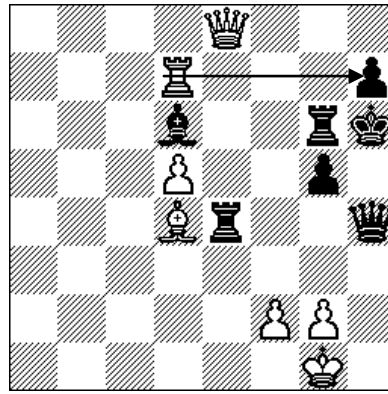
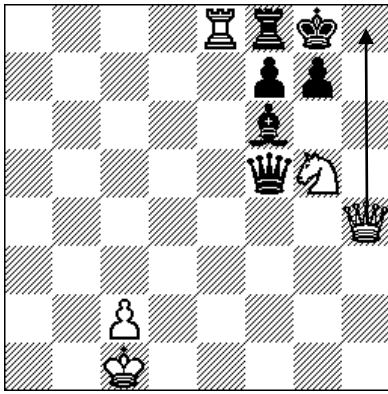
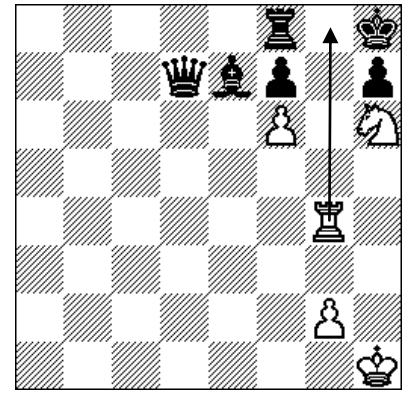
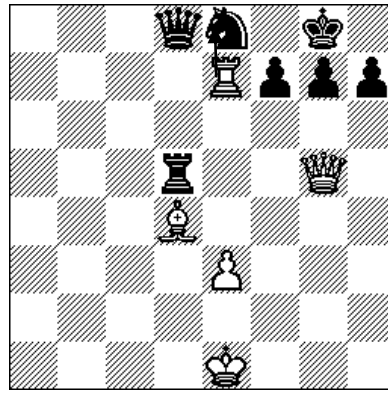
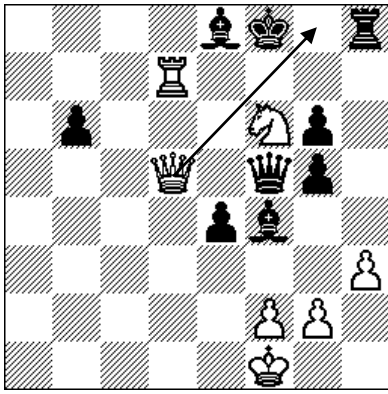




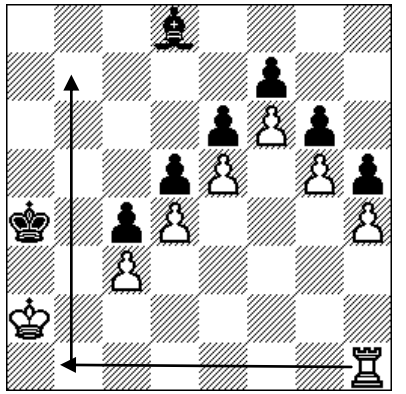
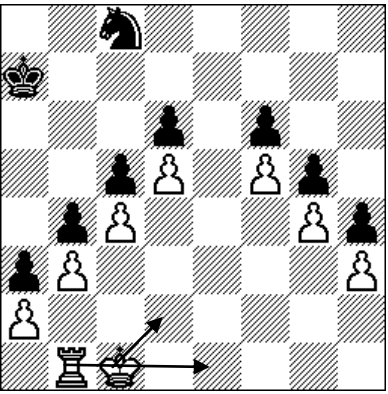
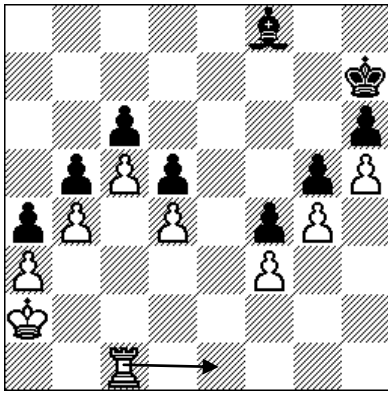
Миттельшпиль

Для успешной игры в миттельшпиле начинающий шахматист должен в первую очередь освоить важнейшие тактические приёмы – отвлечение, завлечение, двойной удар, блокировка, уничтожение защиты и т.д. Поскольку в начале изучения игры ребёнок плохо понимает, что такое материальное преимущество, мы считаем целесообразным давать ему примеры комбинаций, конечной целью которых является постановка мата. Для закрепления полученных навыков лучше всего воспользоваться уже упоминавшейся компьютерной программой «Тактика для начинающих» или зайти на сайт www.chessmao.ru, где все примеры из этой программы дублируются. В случае отсутствия доступа к компьютеру, отсутствия программы или доступа в интернет можно дать примеры, которые мы предлагаем для решения.



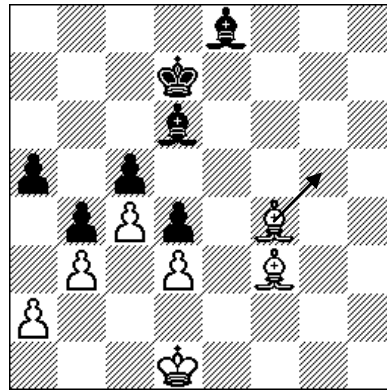
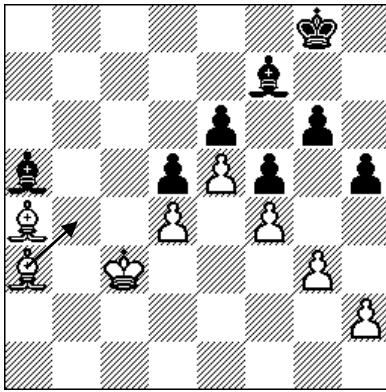


Знания в области стратегии миттельшпиля на данном этапе должны даваться самые минимальные. Но начальные сведения о таких понятиях, как «Открытая линия» и «Хорошие и плохие слоны» дети должны получать уже сейчас.



Во всех приведённых учебных примерах ребёнок должен быстро захватить единственную и проникнуть в лагерь противника.

«Плохим» называется тот слон, который упирается в собственные пешки. Начинающий шахматист должен усвоить, что таких слонов лучше менять при первой же представившейся возможности. А слона, который ходит по полям противоположного (со своими пешками) цвета, желательно уберечь от размена.



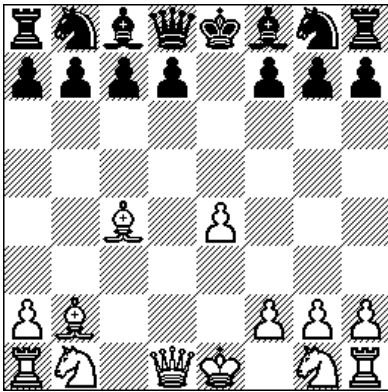
В первом примере белым выгодно поставить своего слона на размен, поскольку в этом случае они избавляются от мешающей им фигуры, а черных, наоборот, оставляют с «плохим» слоном.

Во втором же упражнении белым надо уклониться от невыгодного для них размена и увести чернопольного слона на другую диагональ.

Дебют

В соревнованиях школьников поражает засилье дебюта четырёх коней и старинной трактовки итальянской партии. Мы считаем, что с методической точки зрения это неверно – позиции, возникающие из этих дебютов, не дают возможности начинающим шахматистам быстро освоить и закрепить важнейшие понятия, как скорейшее развитие фигур, захват вертикалей и диагоналей, безопасность короля. Возникающие сразу после выхода из этих начал построения ведут к малоинтересной и малопонятной для начинающих борьбе. Считаем необходимым на начальном этапе применять дебюты, ведущие к быстрому вскрытию линий.

Рекомендуем начинать партию северным гамбитом. Количество пешек, которые придётся отдать, не имеет никакого значения, поскольку дети в этом возрасте подставляет фигуры по несколько раз за партию. Итак, начальные ходы – **1. e4 e5 2. d4 cd 3. c3 dc 4. Cc4 cb 5. C:b2**

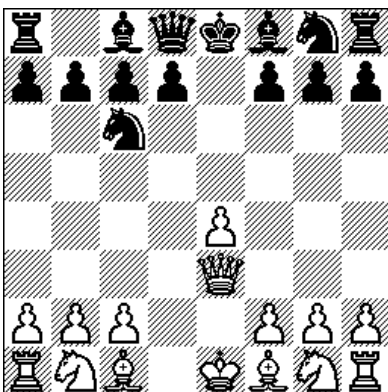


Белые слоны вышли на ударные позиции и уже недвусмысленно поглядывают в сторону будущей рокировки вражеского монарха. У черных сложности с выводом фигур, в первую очередь на королевском фланге – вывод коня на **f6** будет встречен ходом **e4-e5**, поэтому черным надо будет потратить время ещё и на продвижение **d7-d6**, а слон **f8** должен думать о защите

своей пешки **g7**. Трудности, ожидающие черных в этом старинном дебюте, наглядно демонстрирует следующая забавная миниатюра, с которой надо ознакомить юных шахматистов – **5 ...Cb4+ 6. Kc3 Kf6 7. Kge2 K:e4 8. 0-0 K:c3 9. K:c3 C:c3 10. C:c3 0-0 11. Фg4 g6 12. Фd4** и неожиданно выяснилось, что от мата нет защиты.

Также считаем целесообразным применение забытого Центрального дебюта, который изредка применяют современные гроссмейстеры экстра-класса Александр Морозевич и Ян Непомнящий.

1. e4 e5 2. 4. d4 ed 3. Ф:d4 Kc6 4. Фе3



Белые нарушили один из основных принципов дебюта (рано вывели своего ферзя), но зато у них ясный план на много ходов вперёд, а в перспективе – пешечный штурм на королевском фланге, поскольку в большинстве случаев следуют разносторонние рокировки. В таких позициях дети быстрее научатся вести полноценную комбинационную борьбу по всей

доске, не считаясь с незначительными материальными жертвами. Примерное развитие событий может быть таким – **4 ... Kf6 5. Kc3 d6 6. Cd2 Ce7 7. 0-0-0 0-0 8. f3**

В дальнейшем белые бросают вперёд пешку до **g5** и смотрят на реакцию черных. Если черный конь уходит на **h5**, то следует маневр **Kg1-e2-g3**. Если же он уходит на **e8** или **d7**, то к атаке подключается пешка «**h**».

Весьма полезным представляется и применение на раннем этапе изучения шахмат шотландской партии, где уже на 3-м ходу происходит освобождение открытой вертикали «d» для белой ладьи и вертикали «e» для черной ладьи. Очень важно, что каждая сторона проводит свой план, и потому решающим фактором оказывается то, кто быстрее и точнее осуществит свой замысел. Рекомендуем продемонстрировать обучающимся пару партий матчей Карпов – Каспаров конца 80-х годов, где идеи современного (по сравнению с 19 веком) варианта **3. d4 ed 4. К:d4 Kf6 5. К:c6 bc 6. e5 Фe7 7. Фe2 Kd5 8. c4 Ca6** с последующей длинной рокировкой у черных при кажущейся скомпрометированной пешечной структурой выражены наиболее рельефно. Наибольший интерес представляет начало партии Каспаров-Карпов из супертурнира в Тилбурге (Голландия) 1991 года – **9. b3 g6 10. f4 f6 11. Ca3 Фf7 12. Фd2 Kb6 13. c5 С:f1 12. cb ab 13. e6! fe 14. С:f8 Ld8 15. Фb2 С:g2 16. Ф:g2 Кр:f8** и в последующей борьбе с нестандартным соотношением сил белые одержали победу