

**УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ МАКСИМА ТАНКА»**

Факультет начального образования

Кафедра естественнонаучных дисциплин

(рег. № _____)

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой
естественнонаучных дисциплин

_____ Г.Л.Муравьева

_____ 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Декан факультета
начального образования

_____ Н.В.Жданович

_____ 2025 г.

**ЭЛЕКТРОННЫЙ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
ПО ФАКУЛЬТАТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
«ШАХМАТЫ»**

для специальности:

6-05-0112-02 Начальное образование

Составители:

Т.А.Соколова, старший преподаватель кафедры естественнонаучных
дисциплин

Е.А.Задруцкая, преподаватель кафедры естественнонаучных дисциплин

Рассмотрено и утверждено на
заседании Совета БГПУ
протокол № _____ 2

30.10.2025 г.

2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
I. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	5
1. Основные понятия шахмат	5
<i>Практическое занятие 1 по теме 1.1. Краткая историческая справка. Геометрия шахматной доски и правила движения фигур. Правила, определяющие порядок игры. Шахматная терминология</i>	<i>5</i>
2. Шахматная доска.....	14
<i>Практическое занятие 2 по теме 2.1. Шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ</i>	<i>14</i>
3. Шахматные фигуры. Ходы и взятие фигур	16
<i>Практическое занятие 3 по теме 3.1. Шахматные фигуры. Начальная позиция</i>	<i>16</i>
<i>Практическое занятие 4 по теме 3.2. Пешка: ходы-взятие. Превращение пешки. Правило «взятие на проходе» для пешек</i>	<i>18</i>
<i>Практическое занятие 5 по теме 3.3. Ценность фигур. Ладья.....</i>	<i>22</i>
<i>Практическое занятие 6 по теме 3.4. Фигуры – слон, ферзь.....</i>	<i>25</i>
<i>Практическое занятие 7 по теме 3.5. Фигуры – конь, король.....</i>	<i>28</i>
4. Цель шахматной партии	31
<i>Практическое занятие 8 по теме 4.1. Шах. Защита от шаха. Вскрытый шах. Двойной шах.....</i>	<i>31</i>
<i>Практическое занятие 9–10 по теме 4.2. Рокировка. Мат. Ничья: простые случаи. Пат</i>	<i>33</i>
<i>Практическое занятие 11 по теме 4.3. Шахматная нотация</i>	<i>36</i>
8. Игра всеми фигурами из начального положения	37
<i>Практическое занятие 12 по теме 5.1. Основные правила игры в начале партии.....</i>	<i>37</i>
<i>Практическое занятие 13–14 по теме 5.2. Нарушение основных правил игры в начале партии.....</i>	<i>38</i>
9. Дебютные ловушки	39
<i>Практическое занятие 15 по теме 6.1. Дебютные ловушки. Детский мат</i>	<i>39</i>
7. Основные окончания партий.....	40
<i>Практическое занятие 16 по теме 7.1. Линейный мат.....</i>	<i>40</i>
<i>Практическое занятие 17 по теме 7.2. Мат одинокому королю: мат ферзем и королем</i>	<i>44</i>
<i>Практическое занятие 18 по теме 7.3. Мат одинокому королю: мат ладьей и королем.....</i>	<i>47</i>
8. Стадии шахматной партии, шахматные комбинации, шахматная стратегия, подготовка к шахматной партии.....	50
<i>Практическое занятие 19–20 по теме 8.1. Миттельшпиль. Базовые элементы шахматного планирования. Виды шахматных «слабостей». Атака. Защита. Расчет вариантов. Элементы построения шахматного дерева. Эндшпиль. Виды эндшпилей. Методы ведения игры в различных типах шахматных окончаний. Понятие шахматной комбинации. Типы комбинаций. Мотив комбинации. Темп в шахматной партии.....</i>	<i>50</i>
9. Тактические приемы	53
<i>Практическое занятие 21 по теме 9.1. Тактические приемы. Двойной удар. Вилка</i>	<i>53</i>
<i>Практическое занятие 22 по теме 9.2. Связка. Освобождение от связки</i>	<i>55</i>

Практическое занятие 23 по теме 9.3. Открытое нападение.....	56
Практическое занятие 24–25 по теме 9.4. Линейный удар. Защита от линейного удара.....	57
10. Запись шахматной партии.....	58
Практическое занятие 26–27 по теме 10.1. Запись шахматной партии. Мат Легаля.	
Поведение игроков во время партии	58
11. Классические матовые финалы.....	59
Практическое занятие 28 по теме 11.1. Классические матовые финалы	59
12. Обобщение	60
Практическое занятие 29–30 по теме 12.1. Шахматный турнир.....	60
II. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	61
Примерный перечень вопросов к зачету.	61
III. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	62
Учебная программа учреждения образования по факультативной дисциплине	
для специальности: 6-05-0112-02 Начальное образование	62
Список рекомендуемой литературы.....	81

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Факультативная дисциплина «Шахматы» направлена на формирование знаний и умений у будущих педагогов в области шахматной игры, ее базового уровня, а также овладение ими практическим комплексом умений и навыков по преподаванию шахмат на I ступени общего среднего образования.

Факультативная дисциплина «Шахматы» в системе педагогического образования является частью профессиональной подготовки будущих педагогов и составлена на основе образовательного стандарта высшего образования и учебного плана специальности 6-05-0112-02 Начальное образование.

Целью электронного учебно-методического комплекса по дисциплине «Шахматы» является овладение будущими учителями базовым комплексом знаний, умений и навыков по игре в шахматы, позволяющим эффективно осуществлять дальнейшее самообразование будущего учителя.

Задачи электронного учебно-методического комплекса по дисциплине «Шахматы»:

- формировать представление о шахматах как виде спорта, учебной дисциплине, культурном явлении;
- формировать знания о шахматных правилах и закономерностях;
- развивать аналитические, прогностические, стратегические и тактические способности, лежащие в основе игры в шахматы;
- развивать умения и навыки в области игры в шахматы;
- развивать память и внимание, системное и конкретное мышление студентов;
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни;
- выработать у студента настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер;
- формировать адекватную самооценку, самообладание;
- формировать необходимые умения и навыки для овладения шахматами и дальнейшего улучшения игры;
- формировать шахматную культуру будущего учителя.

1. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1. Основные понятия шахмат

Практическое занятие 1 по теме 1.1.

Краткая историческая справка. Геометрия шахматной доски и правила движения фигур. Правила, определяющие порядок игры. Шахматная терминология

Выполните задания:

1. *Познакомьтесь с краткой историей мировых шахмат.* Шахматы – древняя игра специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух игроков. Название шахматы происходит от персидского названия «шах мат», что переводится, как властитель умер. Цель игры – объявить мат королю соперника. Шахматы – логическая игра, сочетающая в себе элементы спортивного соперничества, научного и логического мышления и художественного творчества, вид спорта. Одна из древнейших игр на Земле, сохранившаяся до настоящего времени. В современном мире стремительно возрастает потребность в интеллекте и логическом мышлении каждого индивидуума общества. Шахматная игра, наряду с другими видами умственной деятельности человека, плодотворно решает эту задачу. Особенно важно, что с помощью шахмат развитие личности проходит в игровой форме, привлекая к игре детей и подростков.

Истинный возраст игры покрыт завесой тайны. Некоторые теории датируют возникновение шахмат более ранним временем, чем это может быть подтверждено историческими свидетельствами. Согласно одной легенде, шахматы были изобретены около 1000 г. до н.э. индийским математиком, который также изобрел математическое действие возведения в степень.

Другие теории отодвигают время создания шахмат еще дальше, к 2–3 тысячелетиям до н.э., базируясь на археологических открытиях в Египте, Ираке и Индии. Первое упоминание о шахматной игре присутствует в персидской поэме, в которой изобретение шахмат приписывается Индии. Поскольку нет никаких других упоминаний в литературе об этой игре до 570-го г. н.э., большинство историков признают именно эту дату.

Вероятно, старейшим известным предком шахмат является индийская игра чатуранга, заимствованная персами, которые видоизменили ее и назвали шатрандж. После арабского завоевания Персии в VII веке шатрандж распространился в пределах арабского халифата, а от арабов стал известен европейцам. Близкий к современному облик шахматы приобрели в конце XV века, когда ныне существующие ходы получили ферзь и слон, до того – фигуры с ограниченной подвижностью. Игра существенно изменилась, стала более быстрой, преимущество первого хода у белых сделало возможным появление дебютов, в которых белые готовят атаку на ранней стадии партии, и стимулировало развитие дебютной теории.

В середине XIX века возникает система международных соревнований, сначала – в виде матчей между сильнейшими шахматистами разных городов

и стран, со второй половины столетия – также и в виде международных турниров (конгрессов). В 1886 году Вильгельм Стейниц победил Иоганна Цукерторта в матче, став первым чемпионом мира по шахматам.



После смерти четвертого чемпиона мира Александра Алехина в 1946 году следующие обладатели титула определялись по правилам, утвержденным ФИДЕ. В конце XX века в шахматах произошел раскол: чемпион мира Гарри Каспаров и претендент Найджел Шорт провели очередной матч не под эгидой ФИДЕ, и в 1993–2006 годы одновременно разыгрывались звания чемпиона мира по версии ФИДЕ и по «классической» версии.

С 2006 года розыгрыш звания чемпиона мира унифицирован, и с 2013 года им владеет норвежец Магнус Карлсен.

В 1924 году в Париже была основана Международная шахматная федерация (ФИДЕ). На 1 января 2019 года членами ФИДЕ являются 189 национальных шахматных федераций, что делает ФИДЕ одной из самых представительных международных спортивных федераций мира. Количество шахматистов в рейтинг-листе ФИДЕ превышает 300 тысяч человек.

В ряде стран шахматы включены в школьную программу как обязательный, либо факультативный предмет.

С 1966 года, по решению ЮНЕСКО, 20 июля во всем мире отмечается «Международный день шахмат» – лишь отдельные виды спорта удостоились подобной чести. Дата выбрана не случайно. Именно в этот день в 1924 году в Париже, во время проведения VIII Олимпийских игр, 16 стран основали ФИДЕ (Международная федерация шахмат).

Следует отметить, что шахматы, безусловно, – один из наиболее демократичных видов спорта. В них играют и участвуют в соревнованиях, как юные любители шахмат, так и убежденные седины ветераны.

Вице-президент Международной федерации шахмат Р. Тудела (Венесуэла) несколько лет назад писал: «Мы провели эксперимент в контролируемых условиях. Выбрали школы, находящиеся рядом. Состав учащихся, социальная среда, уровень экономического развития района – все было одинаковым. В одной из школ шахматы стали преподавать наряду с другими предметами. И результаты оказались просто поразительными: средний уровень развития

учеников школы, где шахматы преподавались, значительно возрос, повысилась их успеваемость по другим предметам, заметно улучшилась дисциплина».

Общей тенденцией развития шахмат в мире является невиданное ранее снижение возраста шахматистов, добывающих высших спортивных званий и претендующих на мировое первенство. Этому способствует интерес к шахматам как уникальному инструменту формирования личности современного человека во многих странах мира, продолжающийся стремительный прогресс компьютерных шахматных программ, расширение шахматного поля в Интернете.

Анализ состояния и развития шахмат в мире подтверждает неуклонное возрастание роли государства в этом процессе. Что проявляется в создании необходимых условий для занятий шахматами, увеличении финансирования, принятии государственных программ развития шахмат.

2. Познакомьтесь со следующими вопросами: геометрия шахматной доски и правила движения фигур; правила, определяющие порядок игры; цель игры; способы окончания шахматной партии; шахматная нотация; комментарии к шахматной партии; шахматная терминология; матование короля.

Как ходит король в шахматах?



Король всегда представлял монарха, от Раджи в Индии до Шаха в Персии и Сира во Франции.

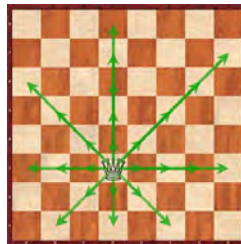
Король – самая важная фигура на доске просто потому, что его взятие означает проигрыш в игре. Тот факт, что король – самая важная фигура, никоим образом не делает ее самой могущественной. Он не может перепрыгивать через другие фигуры (как конь) и не может жертвовать собой. Король всегда ходил точно так же, как и сегодня, за исключением того, что рокировка (особый ход с королем и ладьей) была изобретена примерно после XIII века. **Король может перемещаться на одно поле в любом направлении, горизонтально, вертикально или по диагонали, и он может двигаться как вперед, так и назад.** На диаграмме показана сфера влияния короля с полей c5 и f5.



Как ходит ферзь в шахматах?



Объединяя силы слона и ладьи, ферзь имеет возможность контролировать удивительное количество полей. За один ход ферзь может перемещаться на любое расстояние по горизонтали, вертикали или диагонали. Он может двигаться назад, но не может перепрыгивать через другие фигуры.



Рождение ферзя. Более 1400 лет назад в оригинальной индийской игре Чатуранга ферзь был самой слабой фигурой, его ходы ограничивались четырьмя клетками, по диагонали примыкающими к полю, на которой стоял ферзь. В то время эта фигура была известна не как Ферзь, а как Мантри, что на английском языке означает **советник Короля**.

Когда игра распространилась на Персию, Мантри превратился в Фирзана (что означает мудрый человек). В Европе это название никогда не переводилось буквально. С самого начала эта фигура была известна как **Lady**. Поскольку европейцы считали естественным для короля иметь супругу, во многих странах Леди стала Королевой. В России и ряда стран мы называем эту фигуру Ферзем.

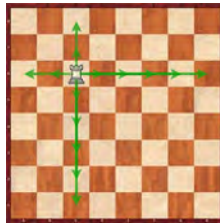
Примерно в 1475 году ходы Ферзя были увеличены, чтобы сделать его самой сильной фигурой на доске. Итальянцы охарактеризовали новинку как **furioso**, а новую игру как **scacchi alla rabioso** (бешеные шахматы), которое не имеет ничего общего с психическим состоянием шахматистов!

Как ходит ладья в шахматах?



Ладья одна из сильнейших шахматных фигур. Ладья ходит на одно или несколько полей по вертикали или горизонтали. Как и большинство других фигур, Ладья не может перепрыгивать вражеские или дружественные фигуры, но может двигаться назад, вперед и вправо и влево. Она может двигаться

горизонтально или вертикально, но не по диагонали. В старых индийских шахматах ладья имеет форму колесницы. Подходящая аналогия для фигуры, которая взрывает открытые линии и перемещается с огромной скоростью и силой. Сфера влияния ладьи с поля c5



До XV века, когда Ферзь стал самой могущественной фигурой, безраздельно властвовала Ладья. Эта фигура была настолько важна, что игрок, атакующий ее, должен был показать свой маневр, сказав: «Шах-Ладье». Хотя сила ладьи не менялась за всю историю шахмат, ее название претерпело различные трансформации. Первоначально она называлась Ратха (Санскритское название Колесницы). В Европе она путешествовала под арабским названием Рух. Итальянцы использовали похожее по звучанию имя Рокко (что означает башня). Поскольку Ладья – это небольшая башня, западные европейцы последовали примеру итальянцев двумя способами: либо использовали слово для обозначения башни из своего родного языка (Tour на французском языке), либо использовали слово, которое звучало как Рокко (Ладья по-английски). Таким образом, хотя колесница отдаленно напоминает башню на колесах, то это скорее случайное сходство между звучанием арабского и итальянского слова, а связь между башнями и королями дало нам современную ладью. Некоторые игроки неправильно называют ладью – замком. Однако, если вы слышите название «замок», не указывайте на ошибку. Назвать ладью замком – это самая маленькая ошибка, которую вы можете сделать в шахматах, потому что все понимают, о какой фигуре идет речь.

Как ходит слон в шахматах?

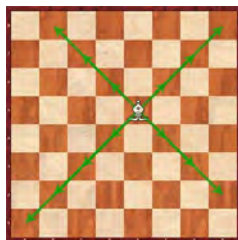


Предшественником современного Слона был Fil или Al-Fil (что означает слон). Это была более слабая фигура, чем ее современный аналог, потому что она могла прыгать по диагонали только через одну клетку. Европейцам, которые никогда не видели слона, было непросто приспособить это животное к королевскому двору. Со временем итальянцы называли эту фигуру Alfieri (что означает знаменосец), а немцы – Laufer (что означает бегун). Во Франции стилизованный слон на индийских шахматах считался похожим на фуражку придворного шута, поэтому фигуры стали известны как Fou (что означает

«дурак»). В Англии считалось, что эта фигура напоминает митру Епископа, символ, который хорошо вписывался в структуру власти того времени: Король, королева и церковь.

Слон считается примерно равным по стоимости коню, хотя многие шахматные писатели дают слону небольшое преимущество.

К концу XV века, слон потерял способность прыгать через поля, но приобрел дальнобойную маневренность по диагонали, с возможностью двигаться вперед или назад. Подобно ладье, королю и ферзю, слон не может перепрыгивать через другие фигуры. Единственная слабость слона в том, что он ограничен полями одного цвета на протяжении всей игры. Это ограничение снижает эффективность одного слона, но два слона, работая вместе, могут разрезать противника, как ножницы. Как команда, они действительно сильны.

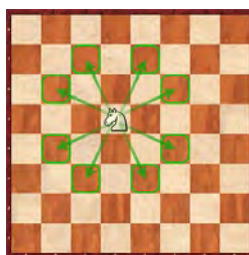


Как ходит конь в шахматах?



У большинства начинающих шахматистов отношения любви и ненависти к коню. Им нравится странная манера движения коня, прыгающего на ничего не подозревающие фигуры оппонента. Но они опасаются способности вражеского коня прыгать повсюду и уничтожать их собственные фигуры. По мере накопления опыта многие игроки (в том числе и я) испытывают особую привязанность к шахматным коням.

Конь имеет самый странный ход из всех фигур. Он ходит на три поля, два поля в одном направлении, а затем еще на одно поле под прямым углом. В результате получается Г-образный ход. Конь может ходить назад, и это единственная фигура, которая может перепрыгивать другие фигуры.



Белый конь может прыгнуть на любое из 8 полей.

Нобелевский конь

Не изменившийся за 1400 лет, Конь имел вариации одной и той же формы и перемещался по доске таким же образом с момента изобретения игры. Он был известен как лошадь Индейцев, Персов и Арабов, а поскольку лошадь (конь) была легко узнаваема европейцами, во многих странах имя осталось прежним. В других странах, включая Англию и Францию, лошадь приобрела всадника и стала рыцарем, что привело этот образ в соответствие с этикой рыцарства, связанной с королем, королевой и епископом.

Как ходят пешки в шахматах?



Пешки – самые слабые игроки на доске. Они прокладывают путь к более сильным фигурам и часто жертвуют собой ради славы всей армии. Первоначальное Санскритское имя пешки было Падати. Сравнивая это слово с латинским словом «стопа», педикюр, мы можем понять, почему пешку часто сравнивают с пехотинцем. На самом деле, арабское слово Байдак означает пешку. С первых дней развития шахмат у пешки было одно и то же основное движение: она ходит вперед по одному полю за раз. Пешка – единственная фигура, которая не может двигаться назад, она также единственная, которая берет иным способом, чем ходит: Пешка может взять только на одном поле по диагонали.

В этой позиции белая пешка может взять либо черного коня, либо черную пешку, если черная пешка не «съест» ее первой! Если поставить пешку или фигуру прямо перед вражеской пешкой, то ее можно обездвижить.



Когда в эпоху Возрождения игра ускорялась, пешка приобрела две динамические способности: возможность ходить вперед на два поля; возможность превратиться в любую легкую или тяжелую фигуру.

Первая способность относительно проста: если пешка никогда не ходила, то у нее есть возможность сделать ход на одно или два поля.



И белые, и черные пешки могут ходить на два поля вперед.

Основные правила защиты в шахматах

Активное развитие фигур – это первый и самый важный шаг в защите позиции. Чтобы предотвратить атаку противника, вы должны развивать свои фигуры и контролировать центральные позиции на доске. Помните, что в начале игры ферзь и ладьи имеют лучшие возможности для активной защиты. Поместите их на позиции, откуда они будут контролировать ключевые линии и диагонали.

Цепочка защиты – это второй способ защиты в шахматах. Цепочка защиты означает, что вы ставите свои фигуры в таком порядке, чтобы одна фигура защищала другую. Например, вы можете разместить слона перед королем, чтобы защитить его от возможной атаки противника. Также, вы можете использовать пешку, чтобы защитить слона или ладью. Хорошо продуманная цепочка защиты поможет увеличить степень защиты ваших фигур и уменьшить возможности противника для атаки.

Пассивная защита – это третий способ защиты в шахматах. Вместо активной атаки, вы можете использовать пассивную защиту. Это означает, что вы ставите фигуры таким образом, чтобы они блокировали ходы и угрозы противника. Например, размещение слона перед пешками, чтобы блокировать ходы противника или размещение ладьи на вертикаль, чтобы контролировать центральные линии. Пассивная защита особенно полезна в позициях, где нападение противника слишком сильное для активной защиты.

Защита короля

Рокировка – это специальный ход, позволяющий переместить короля и ладью в одном ходу. Рокировка делится на два типа: короткая и длинная. В короткой рокировке король перемещается на две клетки вправо, а ладья соседней клеткой перемещается влево от короля. В длинной рокировке все происходит аналогично, только король перемещается на две клетки влево, а ладья перемещается вправо от короля.

Блокировка – это стратегия, заключающаяся в создании барьеров или зон контроля, чтобы предотвратить противника от атаки короля. Это может включать размещение фигур вокруг короля, чтобы создать прочный щит, или блокировку открытых линий атаки противника. Блокировка также может использоваться для заградить противника от атаки на короля.

Защитные ходы – это ходы, которые направлены на защиту короля от атаки противника. Это может включать перемещение других фигур, чтобы блокировать или поглотить угрозу, атакующую короля. Защитные ходы также могут включать создание угрозы противнику или обмен фигурами, чтобы разрушить атакующую позицию.

Лучшие стратегии для начинающих:

- в начале партии следует сначала развивать легкие фигуры (коней и слонов), только затем тяжелые (ферзей и ладей);
- ходы пешками в начале партии надо делать только для того, чтобы открыть дорогу своим фигурам, избегайте повторных ходов пешками на первых порах;

- закончив развитие своих фигур, начинайте нападать на фигуры и пешки соперника. Следите и за угрозами соперника, уводя свои фигуры из-под ударов;
- когда вам удастся выиграть у соперника фигуру или пешку, то разумно будет стремиться к размену. Чем меньше материала останется на доске, тем легче вы реализуете свое преимущество;
- если соперник сделал рокировку, то вам следует надвигать пешки на том фланге, где он укрыл своего короля. Таким путем вы сможете вскрыть его укрытие и создать атаку;
- когда на шахматной доске образуются открытые вертикали, то их нужно занимать своими тяжелыми фигурами – ладьями и ферзями, чтобы через эти пути проникать в лагерь соперника.

3. Игровые упражнения и тест.

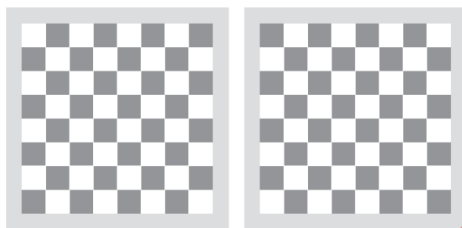
2. Шахматная доска

Практическое занятие 2 по теме 2.1.

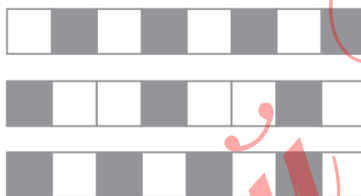
Шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ

Выполните задания:

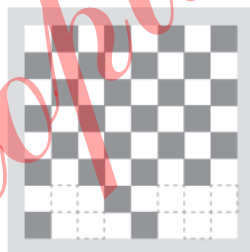
1. Найдите правильно расположенную шахматную доску и обведи ее по контуру.



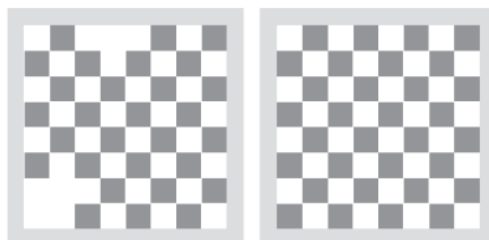
2. Найдите полосу с неверным чередованием шахматных полей и обведи ее.



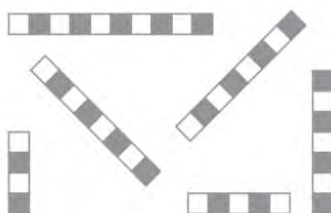
3. Раскрасьте шахматные поля, которые должны быть черными.



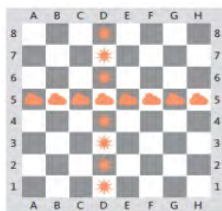
4. Найдите и зачеркните неверно изображенную шахматную доску.



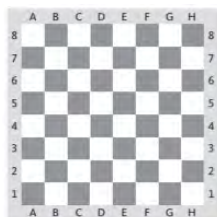
5. Обведите горизонтали красным карандашом, а вертикали – синим.



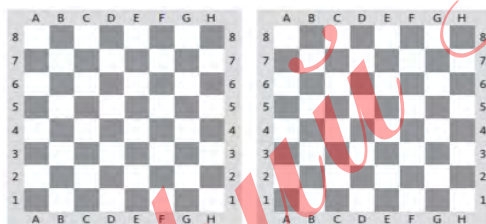
6. Обведите карандашом горизонталь из тучек и вертикаль из солнышек.



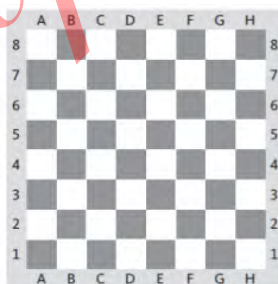
7. Раскрасьте на диаграмме ниже одну любую вертикаль и одну любую горизонталь.



8. На первой диаграмме отметьте линиями красного цвета все вертикали. На второй диаграмме отметьте линиями синего цвета все горизонтالي.



9. Раскрасьте на диаграмме все самые длинные диагонали желтым карандашом, а самые короткие — зеленым.



3. Шахматные фигуры. Ходы и взятие фигур

Практическое занятие 3 по теме 3.1.

Шахматные фигуры. Начальная позиция

Выполните задания:

1. Рассмотрите графическое изображение шахматных фигур, чем они отличаются от реальных шахматных фигур.



2. Найдите в каждой горизонтали спрятанные названия шахматных фигур.

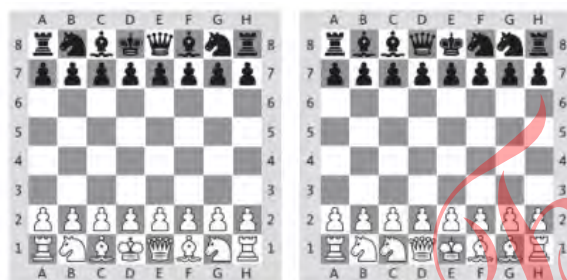
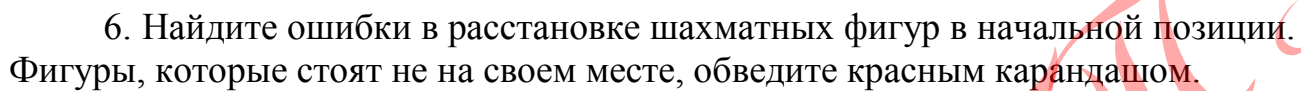
а	с	л	о	н	к	р	о
б	е	г	п	е	ш	к	а
к	о	н	ь	е	ш	к	а
у	к	о	р	о	л	ь	к
р	е	п	ф	е	р	з	ь
л	а	д	ь	я	с	е	в

3. Соедините каждую фигуру с количеством этих фигур в начальной позиции.



4. Покажите стрелками, какую фигуру на какое поле нужно поставить, чтобы получилась начальная позиция.





Практическое занятие 4 по теме 3.2.

Пешка: ходы-взятие. Превращение пешки.

Правило «взятие на проходе» для пешек

Выполните задания:

1. *Изучите информацию.* Превращение пешки. Вторая способность имеет гораздо более глубокие последствия. Пешка может показаться неважной, но теперь она далеко не бессильна! Подобно гусенице, пешка мечтает о том дне, когда сможет трансформироваться. Все, что ей нужно сделать, это дойти по доске до 8-й горизонтали (1-й с точки зрения черных), и она немедленно превращается в фигуру своего цвета. Пешка может стать Ферзем, Конем, Слоном или Ладьей. Она не может стать королем или оставаться пешкой. Теоретически у вас может быть сразу 9 ферзей на доске, если все восемь ваших пешек дойдут до последнего ряда. Изначально пешка могла быть повышена только до министра (слабая первоначальная форма Ферзя). С огромным усилением ферзя превращение пешки в ферзя стало ключевой стратегией во многих играх.

Меняйте пешки в сторону центра

В большинстве случаев центральные пешки сильнее фланговых, потому что могут контролировать важнейшие поля (d4-d5-e4-e5). На этих клетках пешки поддерживают свои фигуры теснят боевые единицы соперника, захватывая пространство. Таким образом, почти всегда вам нужно разминать свои пешки в сторону центра. Обратите внимание на следующую позицию:



Здесь белым нужно играть fxe3, чтобы затем образовать мощный центр из пешек c-d-e.

Избегайте пешечных слабостей

Когда в вашем лагере образуются пешечные слабости, то у соперника появляется простой план их атаки и неоспоримое преимущество. Это особенно важно по мере приближения эндшпиля, когда фигуры исчезают с доски и становится сложнее получить компенсацию за свои пешечные руины (например, в виде атаки на короля). Соответственно, вам нужно внимательно подходить к каждому изменению пешечной структуры и не допускать ее ослабления без получения каких-то других выгод.



В этой позиции у обеих сторон пешечные слабости. У белых сдвоенные пешки на королевском фланге и отсталая пешка b2. У черных – изолированные пешки на ферзевом фланге.

Избегайте слабых полей в позиции

Слабое поле – это поле, которое не может быть защищено/атаковано пешкой. Такие клетки являются отличными форпостами, поэтому, как только в вашем лагере появляются слабые поля, умелый соперник сразу же начнет направлять туда свои фигуры. Особенно опасно создавать слабые поля в центре доски или вблизи своего короля. Тут всегда нужно помнить о базовом правиле шахмат – пешки назад не ходят и не бьют. Соответственно, каждое продвижение пешки нужно тщательно взвешивать.



На диаграмме у белых слабое поле f3, расположенное рядом с позицией рокировки. Туда может направиться черный конь или ферзь с матовыми угрозами.

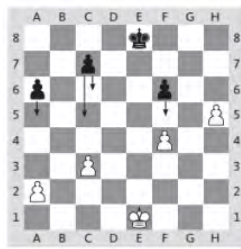
Блокируйте изолированную пешку конем

Изолированная пешка может выступать не только слабостью, но и силой. Она часто поддерживает фигуры, которые атакуют короля. К тому же изолированная пешка может отправиться вперед, если не заблокировать ее движение. Лучшим блокером выступает конь, потому что контролирует много полей перед пешкой и его ценность не так велика. Ферзь – худший блокер, так как он вынужден будет отступить, если на него нападет любая фигура.

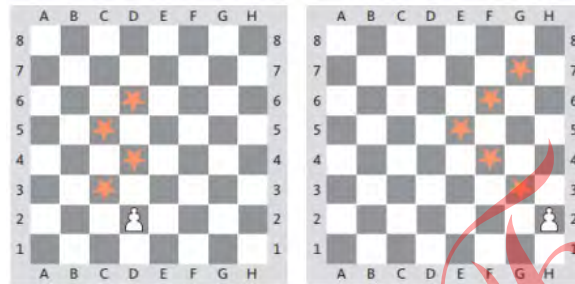


Наоборот, если вашу изолированную пешку заблокировали, то нужно уничтожить фигуру, которая это сделала. В позиции выше конь на e3 блокирует черную пешку и контролирует важные поля c4, g4, d5 и f5.

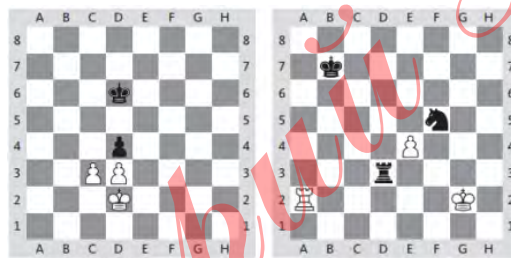
2. Нарисуйте стрелками, какие ходы может сделать каждая белая пешка.



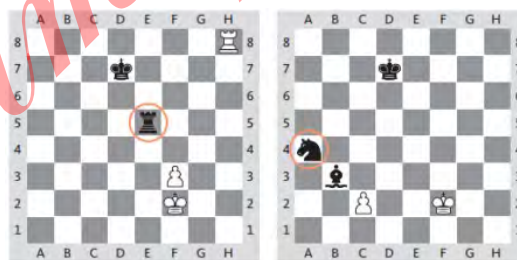
3. Соберите пешкой все звездочки.



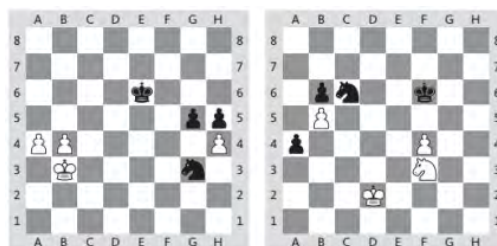
4. Обведите черную фигуру или пешку, на которую напала белая пешка.



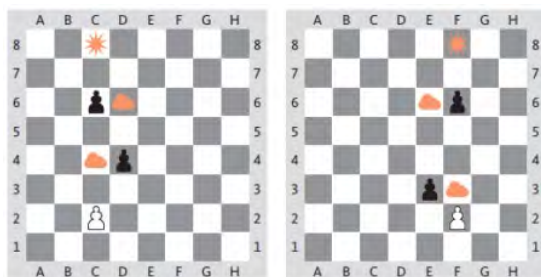
5. Нападите белой пешкой на черную фигуру, обведенную в кружок. Ход пешки покажите стрелкой.



6. Съешьте белой пешкой черную фигуру или пешку. Ход пешки покажите стрелкой.



7. Доберитесь белой пешкой до солнышка на поле превращения, не наступая на облака.



8. Обведите фигуры, в которые может превратиться пешка, дойдя до последней линии. Сколько этих фигур? Закрасьте квадратик с нужным числом.

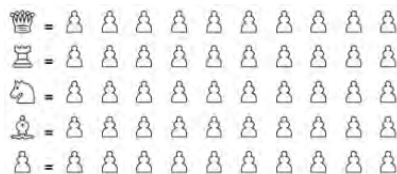


Практическое занятие 5 по теме 3.3.

Ценность фигур. Ладья

Выполните задания:

1. Закрасьте столько белых пешек, сколько стоит указанная фигура.



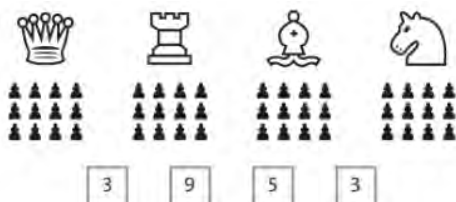
2. Обведите в каждой паре ту фигуру, которую выгоднее сбить у соперника.



3. Что «легче», а что «тяжелее»? В квадратиках ниже запишите стоимость каждой фигуры в пешках и сравните цифры, поставив между ними знак «больше» (>), «равно» (=) или «меньше» (<).



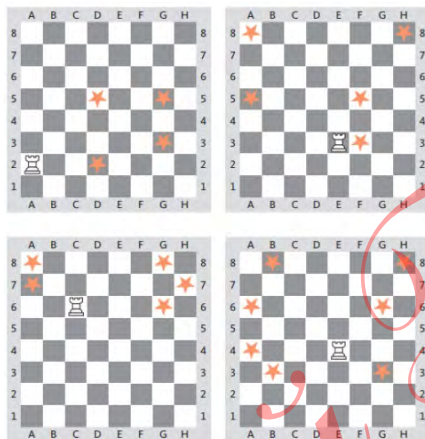
4. Обведите столько пешек, сколько стоит указанная фигура. Соедините ее с нужным числом.



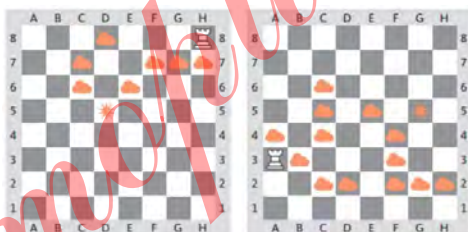
5. Зная, сколько пешек стоит каждая шахматная фигура, попробуйте решить шахматные примеры.

$$\begin{array}{l}
 \text{Пешка} + \text{Пешка} = \square \text{ Пешка} \\
 \text{Конь} + \text{Пешка} = \square \text{ Пешка} \\
 \text{Ладья} + \text{Пешка} = \square \text{ Пешка}
 \end{array}$$

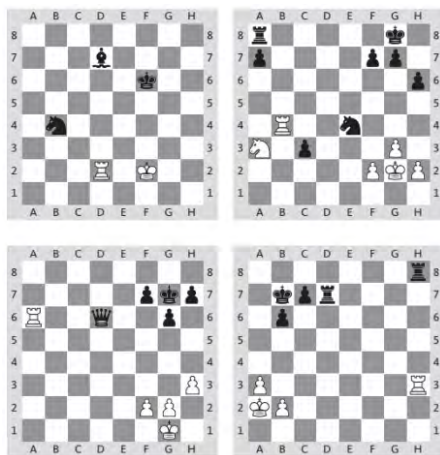
6. Соберите ладьей все звездочки.



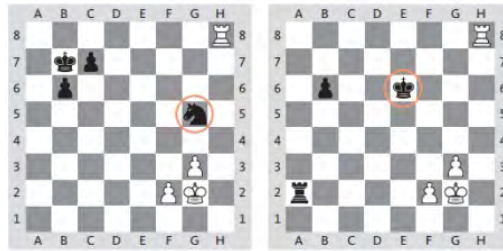
7. Доберитесь ладьей до солнышка, не наступая на облака.



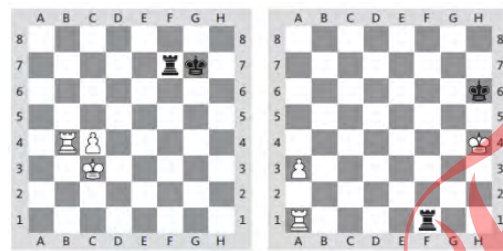
8. Найдите и обведите черную фигуру, на которую напала белая ладья.



9. Нападите белой ладьей на черную фигуру, обведенную в кружок. Ход ладьи покажите стрелкой.



10. Нападите черной ладьей на белого короля (объявите ему шах).



Информация для игры: занимайте открытые вертикали ладьями. Не секрет, что ладьи отлично работают по открытым вертикалям, поэтому вам нужно захватывать эти важные артерии шахматной партии. Далее нужно сдвигать свои ладьи по открытой вертикали.



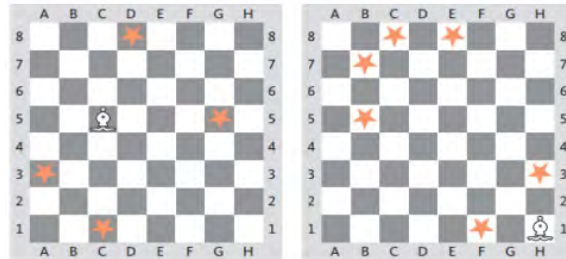
В данной позиции белые оккупировали вертикаль «с», что определяет их перевес. Черные сейчас не могут поставить свою ладью на с8, чтобы помешать вторжению белых на поле с7. Чтобы отразить угрозу, придется играть конь е8, что очевидно внесет дисгармонию в позицию черных.

Практическое занятие 6 по теме 3.4.

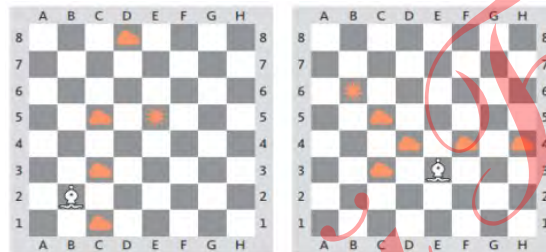
Фигуры – слон, ферзь

Выполните задания:

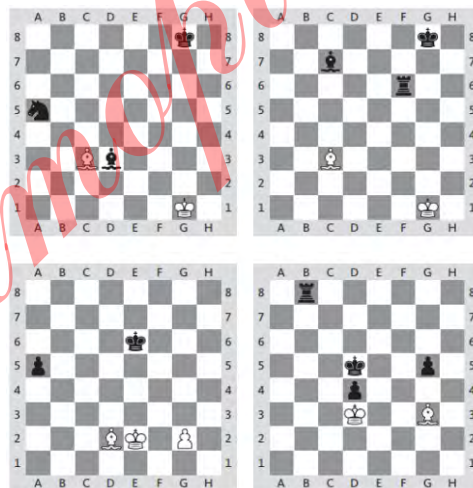
2. Соберите слоном все звездочки.



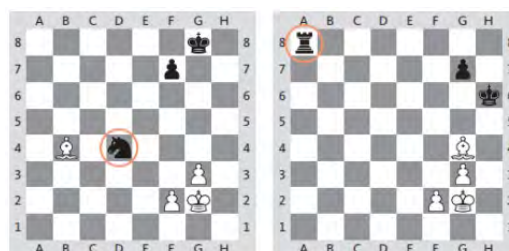
2. Доберитесь слоном до солнышка, не наступая на облака.



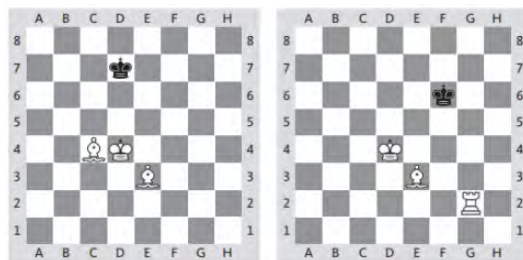
3. Найдите и обведите черную фигуру или пешку, на которую напал белый слон.



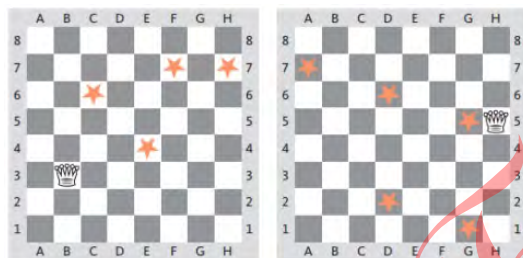
4. Нападите белым слоном на черную фигуру, обведенную в кружок. Ход слона покажите стрелкой.



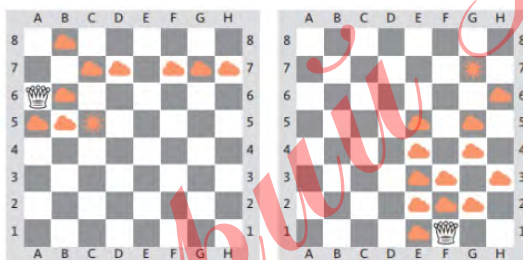
5. Нападите белым слоном на черного короля (объявите ему шах).



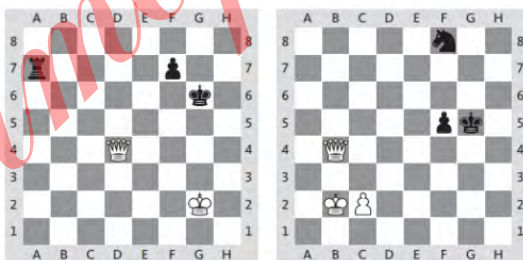
6. Соберите ферзем все звездочки.



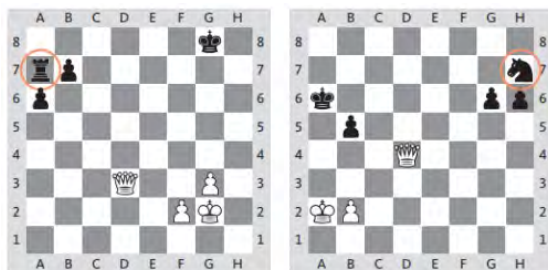
7. Доберитесь ферзем до солнышка, не наступая на облака.



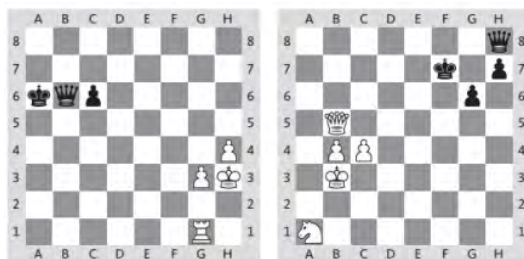
8. Найдите и обведите фигуру или пешку, на которую попал белый ферзь.



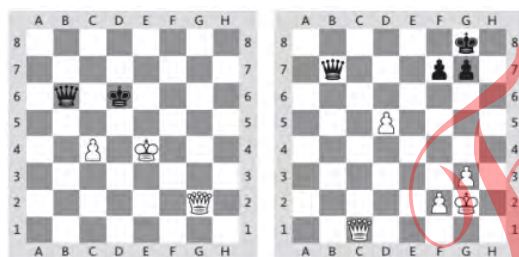
9. Нападите белым ферзем на черную фигуру, обведенную в кружок. Ход ферзя покажите стрелкой.



10. Съешьте черным ферзем белую фигуру. Ход ферзя покажите стрелкой.



11. Нападите черным ферзем на короля соперника (объявите ему шах). Ход ферзя покажите стрелкой.



Практическое занятие 7 по теме 3.5.

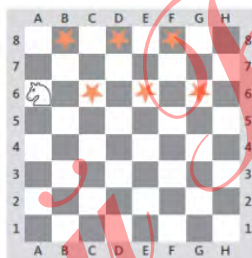
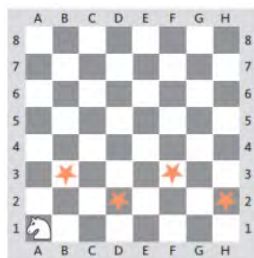
Фигуры – конь, король

Выполните задания:

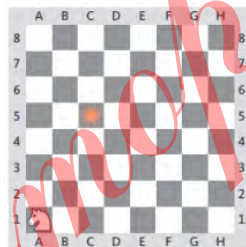
1. Найдите и обведите все фигуры в виде буквы Г, которые обозначают ход коня.



2. Соберите конем все звездочки.



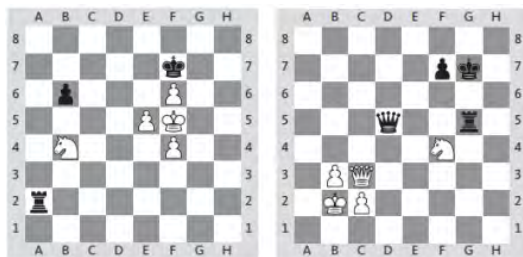
3. Доберитесь конем до солнышка.



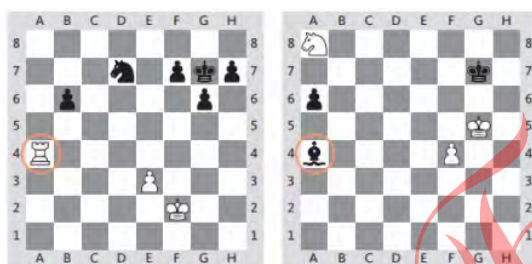
4. В этом задании ходит только белый конь. Он должен взять все черные фигуры или пешки, съедая каждым ходом по одной. Помните: брать короля запрещено. Ходы коня покажите стрелками.



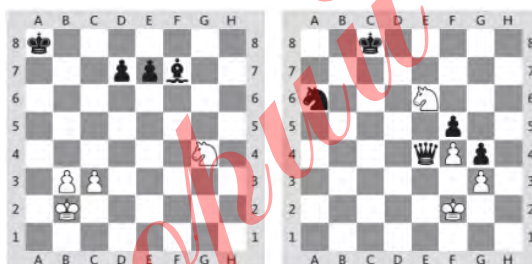
5. На какую фигуру напал белый конь? Обведите ее.



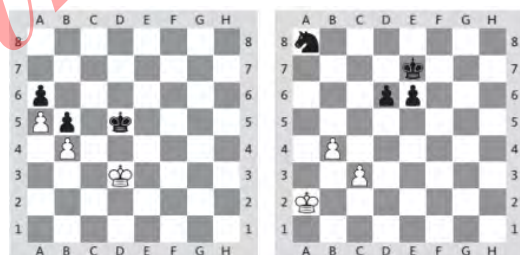
6. Нападите конем на фигуру соперника, обведенную в кружок. Ход коня покажите стрелкой.



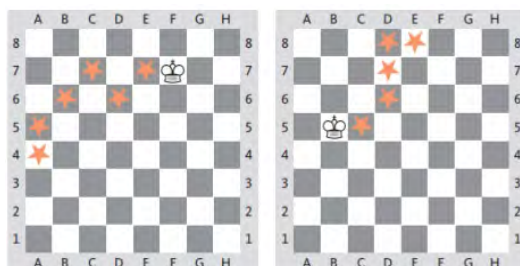
7. Нападите белым конем на любую черную фигуру или пешку. Ход коня покажите стрелкой.



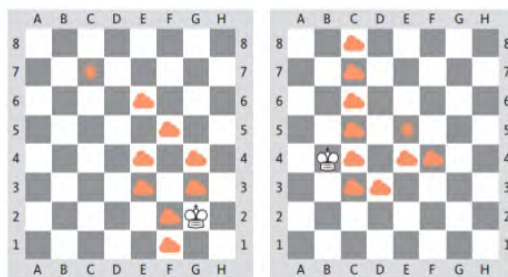
8. Нарисуйте на диаграмме белого коня так, чтобы он объявил шах черному королю.



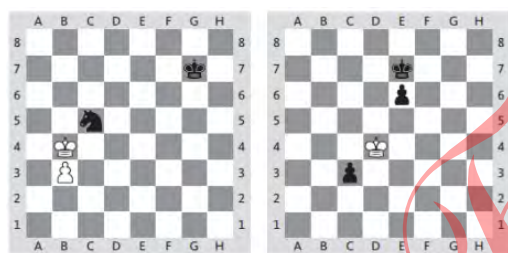
9. Соберите королем все звездочки. Помните, что за один ход король может сходить только на одну клетку.



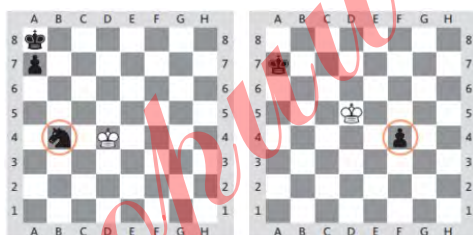
10. Доберитесь королем до солнышка, не наступая на облака.



11. Найдите и обведите черную фигуру или пешку, на которую напал белый король.



12. Нападите белым королем на черную фигуру или пешку, обведенную в кружок. Ход короля покажите стрелкой.



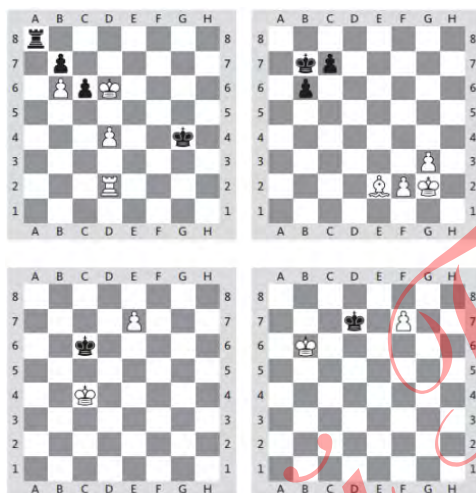
4. Цель шахматной партии

Практическое занятие 8 по теме 4.1.

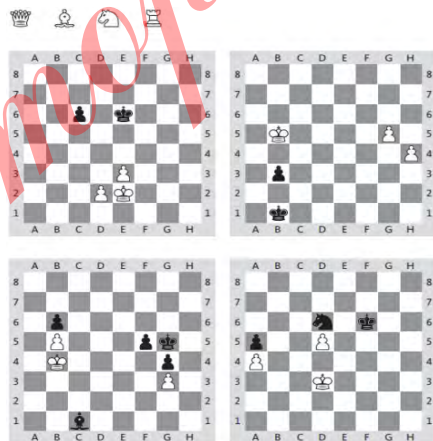
Шах. Защита от шаха. Вскрытый шах. Двойной шах

Выполните задания:

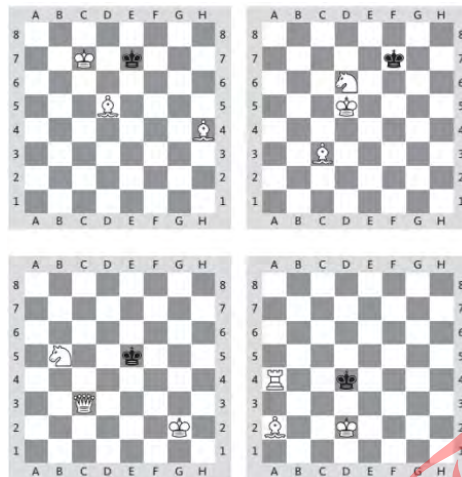
3. Поставьте шах черному королю. Ход фигуры покажите стрелкой. Во всех позициях ход белых.



4. Поставьте каждую белую фигуру на одну из четырех диаграмм так, чтобы она объявила шах черному королю и при этом ее не съела ни одна черная фигура или пешка.



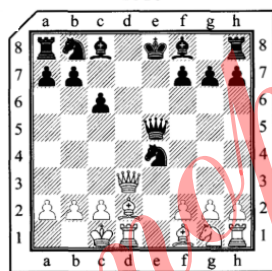
5. Уведите черного короля из-под шаха так, чтобы после совершенного хода он не попал под новый шах. Ход короля покажите стрелкой фигуру или пешку, которая объявила шах и обведите ее.



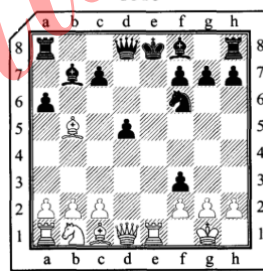
6. Изучите вопрос: <https://stepchess.ru/course/92/task/546>.

7. Расставьте партию на шахматной доске и разыграй ее до выгодного двойного удара.

Рети – Тартаковер
1910



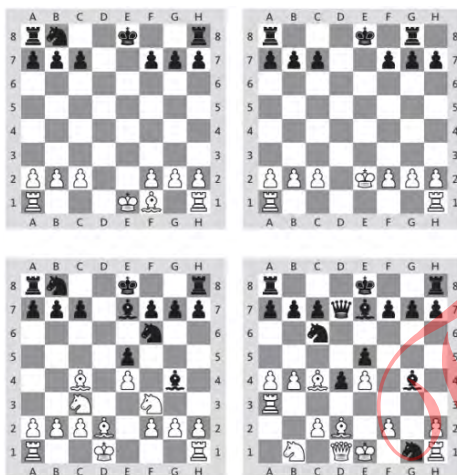
Нимцович – Рикгоф
1910



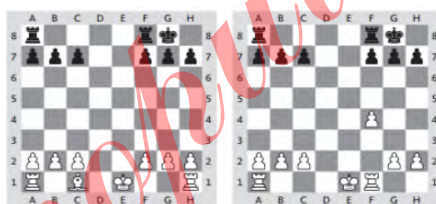
Практическое занятие 9–10 по теме 4.2.
Рокировка. Мат. Ничья: простые случаи. Пат

Выполните задания:

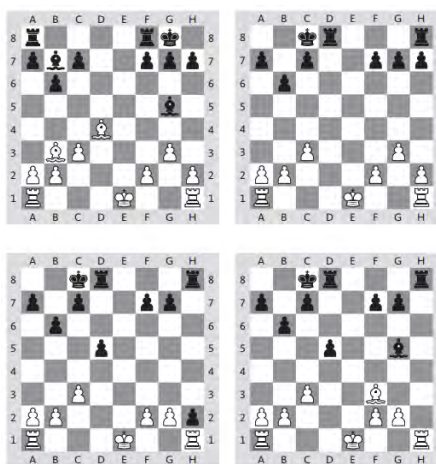
1. Могут ли белые и черные сделать короткую или длинную рокировку?
 Объясните, почему.



2. Какую рокировку, длинную или короткую, могут сделать белые?
 Почему? Покажите ходы фигуры стрелками.



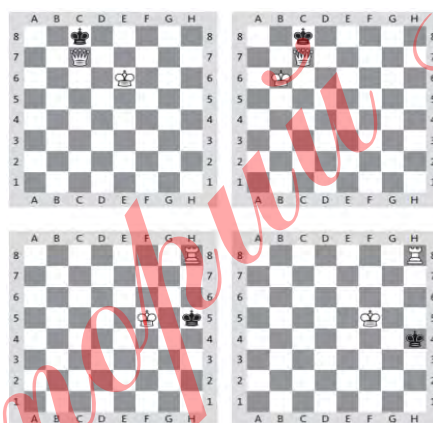
3. Могут ли белые сделать длинную или короткую рокировку? Почему?
 Обведите черную фигуру, которая им мешает.



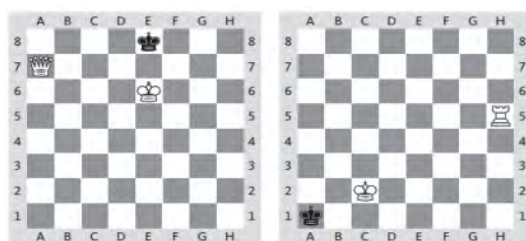
4. Обведите карандашом те позиции, в которых нельзя сделать рокировку. Объясните, почему.



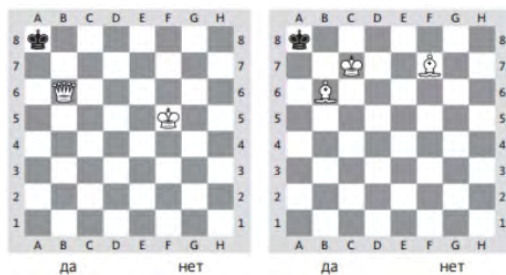
5. Определите, какая позиция на диаграммах, – шах или мат. Диаграммы, на которых черному королю объявлен мат, обведите красным карандашом, а диаграммы, на которых черному королю объявлен шах, – синим.



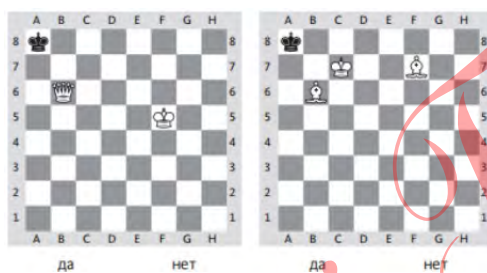
6. Поставьте мат в один ход. Ход фигуры покажите стрелкой. Во всех позициях ход белых.



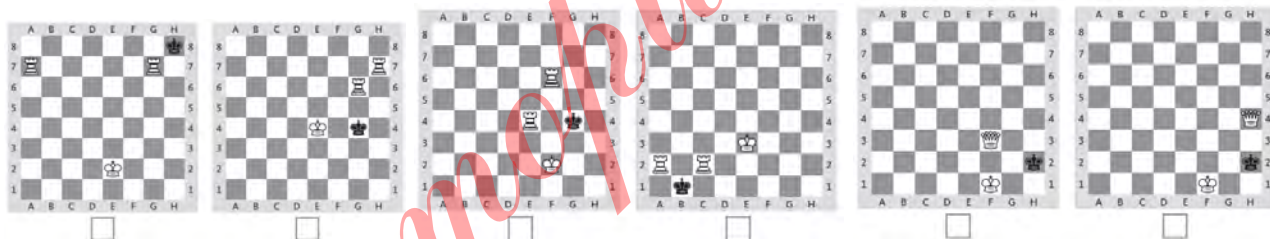
7. Внимательно изучите позиции. Есть ли у черных возможный ход? Обведите верный ответ под диаграммой.



8. Нарисуйте черную пешку на поле h7 на обеих диаграммах. Внимательно изучите позиции – есть ли у черных возможный ход?



9. Какая позиция возникла на доске: шах, мат или пат? Отметьте пат знаком «1/2», мат – «х», шах – «+». Во всех позициях ход черных.



Практическое занятие 11 по теме 4.3.
Шахматная нотация

Выполните задания:

Познакомьтесь с играми:

1. Игра «Дома шахматной доски».
2. Игра «Почтальон».
3. Игра «Назови дом фигуры».

Детский мир

8. Игра всеми фигурами из начального положения

Практическое занятие 12 по теме 5.1.

Основные правила игры в начале партии

Выполните задания:

1. Отметьте стрелками, какие фигуры на какие поля нужно вывести белым, чтобы сделать короткую рокировку.



2. Отметьте стрелками, какие фигуры на какие поля нужно вывести белым, чтобы сделать длинную рокировку.



3. Сыграйте партию по правилам дебюта: выведение пешек Е, D в центр шахматной доски; выведение легких фигур конь и слон в центр доски; обезопасить короля (выполните возможную рокировку).

Практическое занятие 13–14 по теме 5.2.

Нарушение основных правил игры в начале партии

Выполните задания:

1. Пошаговый анализ партии:

1. e4! – соответствует первому принципу игры в дебюте.

1. ...e5! – соответствует первому принципу игры в дебюте.

2. Kf3! – соответствует второму принципу игры в дебюте.

2. ...f6? – не соответствует принципам игры в дебюте, которые мы знаем.

Черные могли развить одну из легких фигур.

3. K:e5 – сложно оценить этот ход. Белые отдают коня за пешку, чтобы организовать атаку на короля. Это всегда опасно как со стороны атакующего, так и со стороны атакуемого. Первый может остаться без материала, когда атака закончится. Второму могут поставить мат или выиграть больше материала. Чем в итоге пожертвовать?

3. ...fe – черные решили принять жертву.

4. Фh5+! – белые сразу атакуют черного короля ферзем.

4. ...Kpe7 – единственный ход за черных.

5. Ф:e5 – белые потихоньку восстанавливают материальное равенство: них не хватает коня, у черных не хватает уже двух пешек.

5. ...Kpf7 – снова единственный ход за черных.

6. Сс4+ – соответствуют первому принципу игры в дебюте, белый слон присоединяется к атаке на короля.

6. ...Kpg6 – снова единственный ход за черных.

7. Фf5+ – у черного короля остается все меньше полей для ходов, вот уже белые загнали его на край доски. Какой единственный ход могут сделать черные?

7. ...Kph6. Найдите ход, которым белые могут поставить черному королю шах и подключить еще одну фигуру для атаки.

8. d4+. Какой единственный ход могут сделать черные?

8. ...g5. Как белым продолжить атаку и напасть еще раз на пешку g5?

9. h4! Как черным защитить пешку g5? (Правильный ответ: защиты нет.)

9. ...d6 – черные напали на белого ферзя, но это уже не имеет значения.

Найдите мат в два хода за белых.

10. hg++ Kpg7

11. Фf7X

2. Сыграйте начало партии и найдите защиту за черных.

9. Дебютные ловушки

Практическое занятие 15 по теме 6.1.

Дебютные ловушки. Детский мат

Выполните задания:

1. Разыграйте детский мат за белых. Найдите защиту за черных от детского мата.

2. Проанализируйте детский мат за черных. Найдите защиту за белых от этого мата.

1. F4 E6

2. G4 Фh4#

7. Основные окончания партий

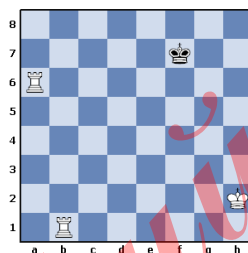
Практическое занятие 16 по теме 7.1.

Линейный мат

Выполните задания:

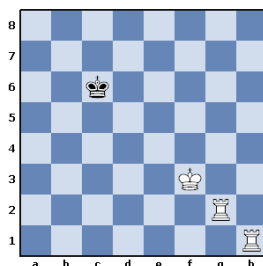
1. *Изучите информацию.* Мат двумя ладьями. Ладья – это сильная, дальнбойная фигура, поэтому две ладьи могут поставить мат королю и без помощи своего короля. Как и при постановке мата ферзем короля в первую очередь надо оттеснить на край доски.

Оттеснить короля на край доски можно только совместными усилиями обеих ладей. Одну из ладей можно назвать «сторожем», а другую – «охотником». У каждой из них свои задачи. Задача сторожа – отрезать короля, поставить ему барьер, а цель охотника – объявить королю шах и отогнать его еще на одну линию назад к краю доски.



Сторож в данной позиции у нас ладья на а6. Она не дает королю перейти через 6 горизонталь и у него остаются только поля на 7 и 8 горизонтали.

Помня, что короля надо оттеснить на край доски, ладья, стоящая на b1, наш охотник, дает шах королю на b7, так как король на 6 горизонталь перебежать не может, то ему остается уйти на 8. (Очень важно обратить внимание учеников, что после того как охотник дал шах, он меняется ролями с защитником). После того как король оттеснен на край доски, то ладья с а6 ставит мат ходом Ла8х.



Какой ход сделать? Это зависит от того, в какую сторону мы решим оттеснять короля противника. Если влево, к линии «а», то надо поставить одну из ладей сторожить линию «d»:

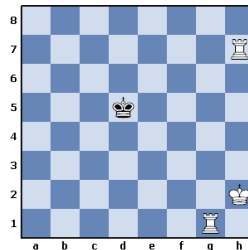
1. Лd2 Крс7
2. Лс1+ Крb6
3. Лb2+ Кра6
4. Ла1х.

Если вверх, к восьмой линии, то надо поставить одну из ладей сторожить пятую линию:

1. Лh5 Кpd6
2. Лg6+ Кpd7
3. Лh7+ Кpe8
4. Лg8x.

Мат королю двумя ладьями называется «линейным матом» — он ставится по линиям.

Координация ладей. При оттеснении короля противника часто возникают позиции, в которых король нападает на одну из ладей. Что делать в этом случае?



Мы будем оттеснять короля противника в сторону восьмой горизонтали:

1. Лh4 Кpe5
2. Лg5+ Кpf6.

Теперь ход 3. Лh6+ приводит после 3...Крхg5 к потере ладьи. Поэтому мы играем 3. Ла5, оставляя ладью на той линии, которую она сторожит, но уводя ее подальше от нападения черного короля.

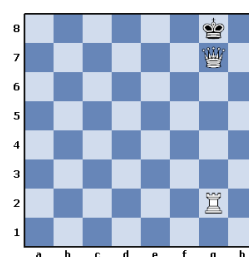
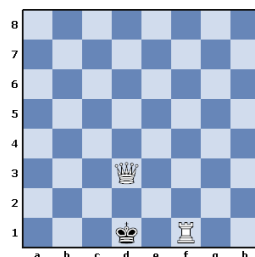
3...Кpg6

Уводим и вторую ладью — 4. Лb4, но не 4. Лha4, так как в этом случае ладьи будут мешать друг другу.

- 4...Кpf6
5. Лb6+ Кpe7
6. Ла7+ Кpd8
7. Лb8x.

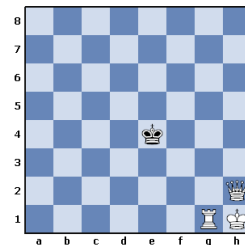
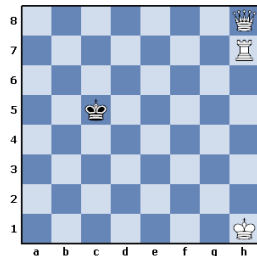
Мат ферзем и ладьей одинокому королю.

Ферзь и ладья — сильнейшие фигуры, и объединившись в атаке на чужого короля, они представляют собой грозную силу. Мат ферзем и ладьей можно дать и в середине партии, при полной доске фигур у противоположной стороны, а не только в эндшпиле.

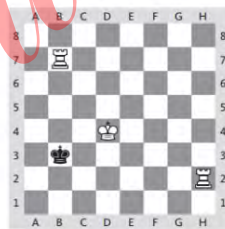
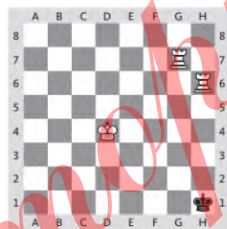
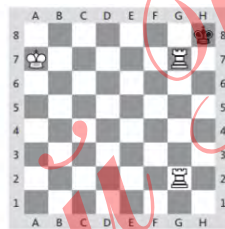


Обратите внимание учащихся на то, что способ постановки мата ферзем и ладьей практически тот же, что и при двух ладьях, а следовательно, перед тем, как начать двигать фигуры надо решить, в какую сторону будем оттеснять короля противника. А после каждого хода надо определять, какая из фигур является «сторожем», а какая «охотником».

Позиции для разыгрывания:



2. Какая позиция возникла на доске: шах, мат или пат? Отметьте пат знаком «1\2», мат – «х», шах – «+». Во всех позициях ход черных.



3. Рассмотрите диаграмму. Ответьте на вопросы и выполните задания.

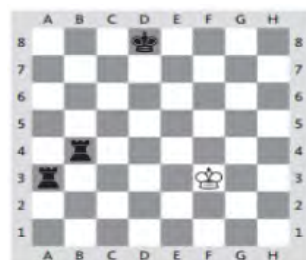


Какая ладья поставила шах белому королю? Нарисуй стрелку от этой ладьи к королю.

Почему белый король не может пойти ни на одно поле второй горизонтали? Проведите линию от фигуры, которая ему мешает, до края шахматной доски.

О какой ладье можно сказать, что она ставит королю шах, а о какой, что она сторожит короля? Почему?

4. Разыграйте позиции на шахматной доске. Обратите внимание на то, какая ладья сторожит короля, а какая на него нападает. В обеих позициях ход белых.

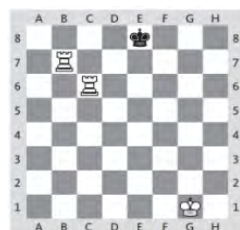


1. Kpe2 Лb2 +
2. Kpd1 Лa1 *



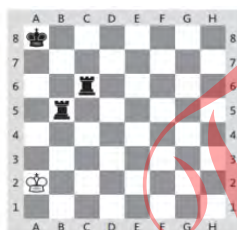
1. Kpg5 Лg1 +
2. Kph4 Лh1 *

5. Поставьте мат в один ход. Запишите ход с помощью шахматной нотации.



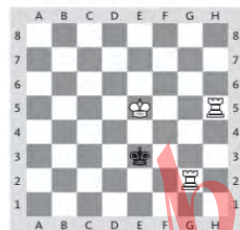
Ход белых

1. _____



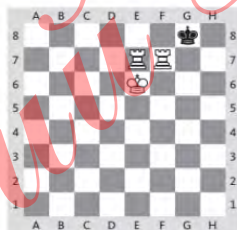
Ход чёрных

1. _____



Ход белых

1. _____



Ход белых

1. _____

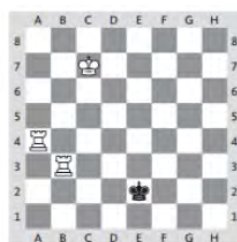
6. Поставьте мат в два хода. Запишите ход с помощью шахматной нотации.



Ход чёрных

1. _____

2. _____

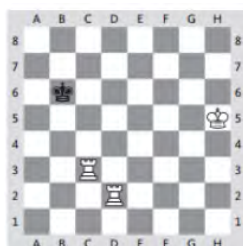


Ход белых

1. _____

2. _____

7. Разыграйте позиции на шахматной доске. В обеих позициях ход белых.



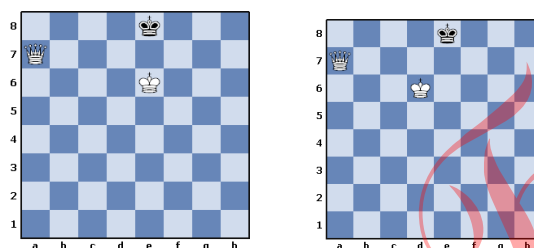
Практическое занятие 17 по теме 7.2.

Мат одинокому королю: мат ферзем и королем

Выполните задания:

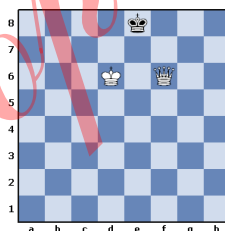
Изучите информацию. Мат одинокому королю королем и ферзем.

Основная задача состоит в том, чтобы оттеснить вражеского короля на край или самый угол доски, потому что в центре у него будет достаточно полей для отступления. Оттеснять неприятельского короля надо совместными усилиями ферзя и короля: ферзь отрезает его от остальной части доски, а наш король становится напротив или «почти напротив» короля противника.



В первой диаграмме король напротив вражеского короля и белый ферзь дает мат на поле e7 или a8, b8. На второй диаграмме король стоит «почти напротив» неприятельского короля и мат тут ставиться ферзем только с поля e7.

Главное объяснить ученикам, что когда ставишь мат королем и ферзем надо действовать аккуратно и не спешить, так как можно поставить пат.

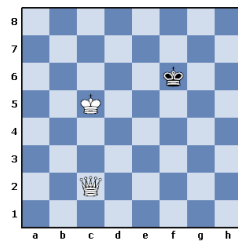


В последней диаграмме белые вальяжно пошли Kpd6 и оказалось, что не выиграли партию, а поставили пат.

Основная проблема для школьников составляет правильное оттеснение короля противника на край доски. Для этого объясните ученикам, что так как ферзь очень сильная фигура и она атакует все непосредственные поля вокруг себя, то король вражеский подойти к нему не сможет. Поэтому ферзь, без помощников сам способен отогнать короля соперника на край доски. В ходе оттеснения надо помнить и соблюдать 3 основных правила:

- 1) не объявлять королю шахов;
- 2) каждый раз делать ферзем ход на расстоянии буквы Г (хода коня) от короля противника, тогда он сам будет вынужден отступать к одному из краев доски;

- 3) как только король окажется на одной из крайних линий, сразу же отрезать его ферзем от остальной части доски. После этого можно вести своего короля и поставить мат.



Пример постановки мата

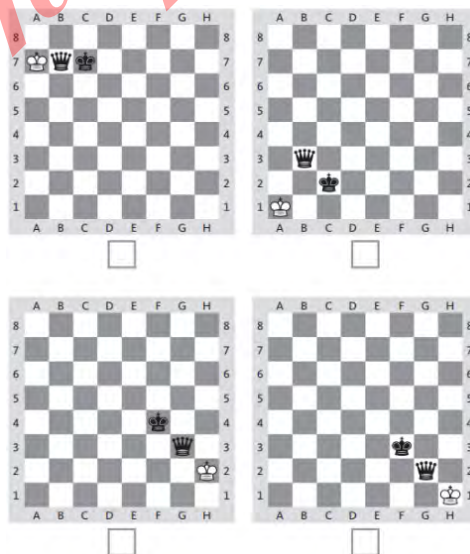
1. Фе4 Kpf7
2. Фе5 Kpg6
3. Фf4 Kpg7
4. Фf5 Kpg8
5. Фd7

Как только король противника оказался вынужден отступить на край доски, мы его сразу же отрезаем от остальной части поля боя 5. ... Kpf8

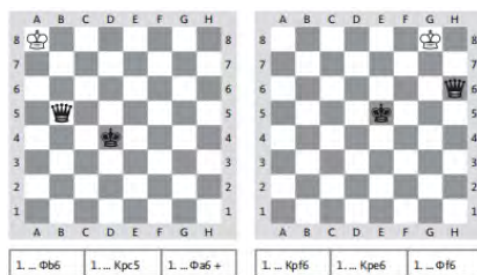
Теперь подводим на помощь своего короля.

6. Kpd6 Kpg8
7. Кре6 Kph8
8. Kpf6 Kpg8
9. Фg7x

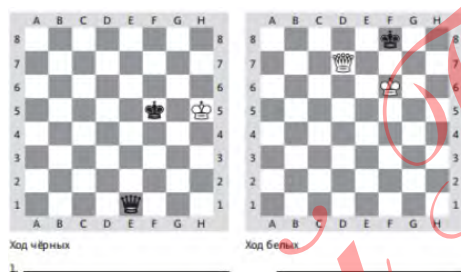
1. Какая позиция возникла на доске: шах, мат или пат? Отметьте пат знаком «1\2», мат – «х», шах – «+». Во всех позициях ход белых.



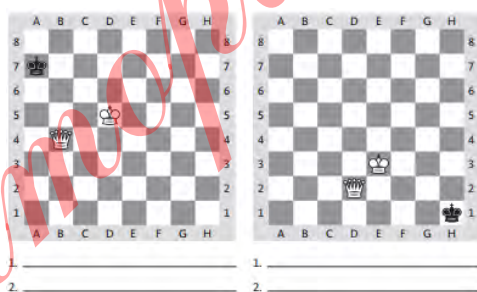
2. Рассмотрите позицию. Выберите лучший из предложенных под диаграммой ход черных. Остальные зачеркните. На обеих диаграммах ход черных.



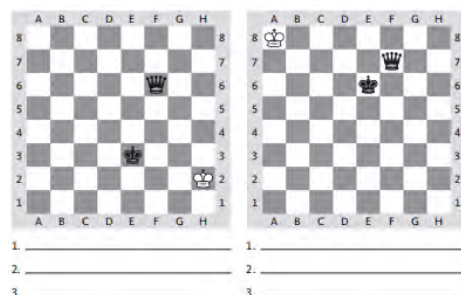
3. Поставьте мат в один ход. Ход фигуры запишите с помощью шахматной нотации.



4. Поставьте мат в два хода. Ходы запишите под диаграммой. В обеих позициях ход белых.



5. Поставьте мат в три хода. Ходы запишите под диаграммой. В обеих позициях ход черных.



Практическое занятие 18 по теме 7.3.

Мат одинокому королю: мат ладьей и королем

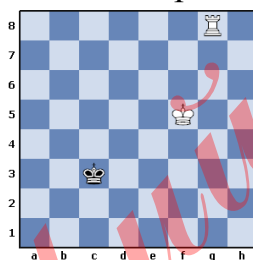
Выполните задания:

Изучите информацию. Мат одинокому королю ладьей и королем.

В отличие от мата двумя ладьями и ладьей с ферзем, мат одной ладьей без помощи короля не поставить. Поэтому надо объединить их усилия.

Для правильной и быстрой постановки мата королем и ладьей надо помнить следующее:

- 1) Мат ставится на краю доски. Для того чтобы отеснить короля противника нам помогут только совместные действия собственных ладьи и короля.
- 2) Для того чтобы отогнать короля на край доски надо нашим королем играть таким образом, чтобы заставить короля противника стать напротив нашего, после чего ладья дает шах по данной горизонтали или вертикали, отесняя короля на 1 линии назад к краю доски.



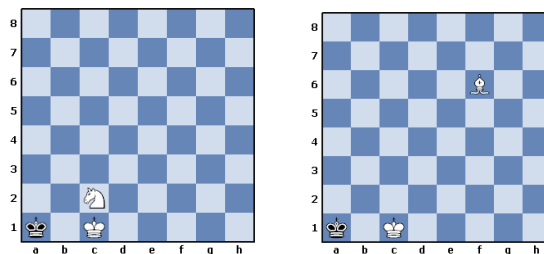
Правильные действия по постановке мата:

1. Лg4 Kpd3
2. Ле4 Kpc3
3. Кpe5 Kpd3
4. Kpd5 Kpc3
5. Лd4 Kpc2
6. Kpc4 Kpb2
7. Лd2+ Kpc1
8. Kpc3! Kpb1
9. Лg2 Kpa1
10. Kpb3 Kpb1
11. Лg1x

В записи этого примера мы впервые встречаемся с новым для нас значком, часто употребляемым в шахматных книгах: «!» означает хороший ход. Аналогично, стоящий после хода значок «?» означает плохой ход.

Непосильная задача для коней и другие фигуры и их сочетания, которые могут поставить мат одинокому королю.

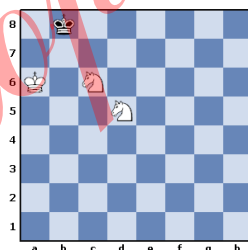
Как мы увидели выше ферзь и ладья, которые еще называют тяжелыми фигурами, при поддержке короля способны поставить мат. Однако, конь или слон (их называют легкими фигурами) с королем неспособны поставить мат одинокому вражескому королю.



Поэтому надо объяснить детям, что переходить в такие позиции не надо, так как они не смогут в них победить и будет зафиксирована ничья.

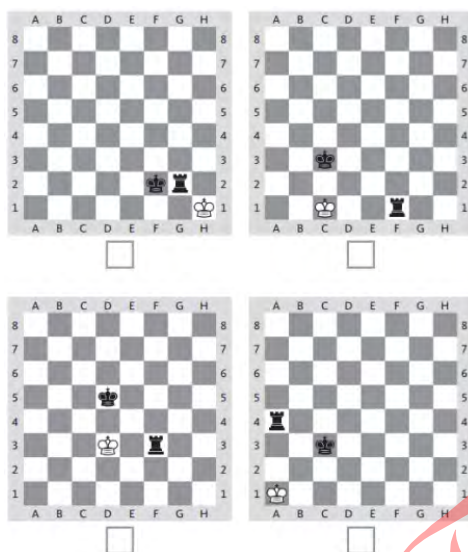
Вместе с тем, очень часто начинающие шахматисты, получая сочетания легких фигур (два слона, конь и слон) не всегда знают можно ли поставить мат и как правильно действовать, в связи с чем предлагают сопернику ничью.

Во-первых, объясните учащимся, что сочетания двух слонов, коня и слона ставят мат вражескому королю при поддержке своего короля. Для этого надо гнать короля в угол доски (Мат двумя слонами, слон и конем – очень сложны для освоения на первом году обучения). Вместе с тем если у игрока осталось два коня поставить мат опытному сопернику уже не получится, так как мат ставиться только из-за грубейшей ошибки соперника.

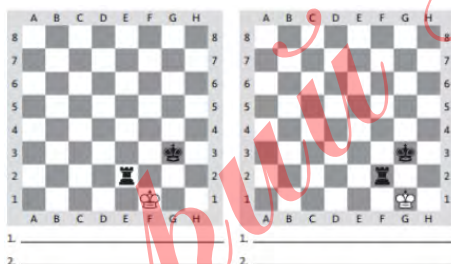


В данной позиции белые почти загнали короля в угол доски. Если черный король после шаха Кс6+ пошел бы на поле a8, то мат объявлялся двумя ходами – Кс7х или Кb6х. Однако, у короля при двух конях всегда будет выбор из двух ходов после шаха. Если соперник не идет в угол доски, то он всегда вырывается из матовой сети (в данной позиции единственно правильный ход Крс8).

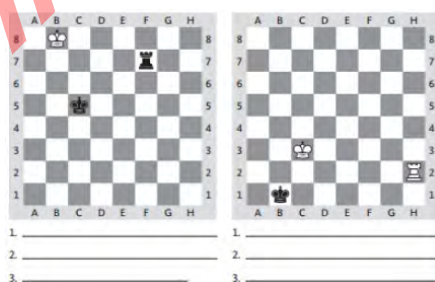
1. Какая позиция возникла на доске: шах, мат или пат? Отметьте пат знаком «1\2», мат – «х», шах – «+». Во всех позициях ход белых.



2. Поставьте мат в два хода. Ходы запишите с помощью шахматной нотации. В обеих позициях ход белых.



3. Поставьте мат в три хода. Ходы запишите с помощью шахматной нотации. В первой позиции – ход черных, во второй – ход белых.



8. Стадии шахматной партии, шахматные комбинации, шахматная стратегия, подготовка к шахматной партии

Практическое занятие 19–20 по теме 8.1.

Миттельшпиль. Базовые элементы шахматного планирования.

Виды шахматных «слабостей». Атака. Защита. Расчет вариантов.

Элементы построения шахматного дерева. Эндшпиль.

Виды эндшпилей. Методы ведения игры в различных типах шахматных окончаний. Понятие шахматной комбинации.

Типы комбинаций. Мотив комбинации. Темп в шахматной партии

Выполните задания:

Изучите информацию. Три основных принципа игры в дебюте: борьба за центр, мобилизация фигур, безопасность короля.

Принципы игры в миттельшпиле.

Централизуйте свои фигуры

Как вы уже поняли, централизованные фигуры приобретают большее значение в шахматной партии. В наивысшей степени это касается коней, которые в центре контролируют 8 полей, а на краю доски только 2. В этом смысле слоны – дальнбойные фигуры, но из центра они могут работать на оба фланга. То же самое касается ферзей. Взгляните на следующую диаграмму. Белые подтянули к центру 4 свои фигуры. Следующим ходом они готовы сыграть конь е5, захватывая инициативу. Если черные разменяются, то на поле е5 перейдет белый слон, который нацелится на черного короля.



Расчет вариантов

Во время турнирных и матчевых партий шахматист лишь в редких, исключительных случаях проводит комбинацию, куда чаще он занимается анализом позиций и их оценкой, после чего составляет план игры. Но расчетом вариантов он занимается почти все отведенное для игры время: порой это короткая «пробежка» по ряду небольших вариантов, но в отдельные моменты партии это может быть сложнейший комплекс взаимно связанных вариантов.

Расчет вариантов – это просмотр своих возможных ходов и ответов противника на ближайший отрезок партии. Ведь когда мы обдумываем ход, то оцениваем и собственные возможные ходы, и отыскиваем ответ противника. Стараемся объять как можно большее количество ходов и рассмотреть

наибольшее число ответов на предполагаемые ходы. Умение вести расчет широко, разбирая наибольшее количество возможностей, и в то же время далеко – на возможно большее число ходов вперед и определяет в значительной мере мастерство шахматиста.

Что называют комбинацией в шахматах?

Термин «комбинация» в шахматах означает несколько активных ходов, которые объединены общей целью. Часто во время сложных приемов нужно жертвовать фигурами, что вынуждает соперника совершать ошибки. У каждой комбинации есть:

Мотив – определенная ситуация, которая подтолкнула шахматиста на несколько ходов, объединенных одной идеей.

Идея – это способ, которым планируется провести комбинацию.

Цель – результаты, которые получил игрок.

Есть несколько вариантов комбинаций в шахматах:

По мотиву – открытое положение фигур, невыгодная позиция короля, наличие проходной пешки.

По результату – на выигрыш или на ничью.

По целям – для небольшого позиционного перевеса, для общего улучшения позиции, для резкого изменения ситуации за столом, матовые, патовые, на выигрыш материала, для вечного преследования и т.д.

По объектам атаки – против короля, тяжелых фигур, пешек.

По атакующим приемам – с комбинированным нападением, завершающиеся двойным ударом.

По используемым тактическим приемам – отвлечение или привлечение внимания, перекрытие для атаки или контратаки, связывание оппонента, освобождение диагонали, вертикали или горизонтали, уничтожение защиты соперника и т.д.

Темп в шахматной партии.

Темпом считается потеря времени в дебюте, путем нападения младшей фигуры на более старшую. Это может быть нападение пешки на легкую фигуру (коня или слона), что заставляет отступить на изначальные позиции уже развитые фигуры. Также есть такое выражение «развил фигуры с темпом» – это значит, к примеру, что мы выводим слона или коня, и нападаем на тяжелую фигуру (ферзя или ладью), и тем самым заставляем отступить противника.

Дебютный принцип гласит: «не желательно ходить одной и той же фигурой два и более раз в дебюте». Почему, спросите вы? Потому что, теряя темпы, вы не развиваете свои фигуры, а гонитесь за материальными приобретениями, что приводит к ухудшению вашей позиции, и улучшению позиции противника.

На темпах и построена вся шахматная партия. Кто первый мобилизует свои силы, тот и будет владеть инициативой. А значит можно атаковать короля противника, либо выбрать какой-то другой объект атаки. И наоборот, если не успеть развить фигуры вовремя, то это может вызвать большие трудности. Если проводить аналогию с войнами, то становится понятно, что в шахматах тоже играет большую роль, кто первый атакует, у кого инициатива, кто быстрее мобилизовался. Поэтому, прежде чем идти на потерю темпов необходимо хорошо оценить и просчитать будущую позицию. Да, многие мастера специально идут на риск, чтобы обрести материальные приобретения. Затем аккуратно защитившись, они реализуют свой материал.

Решение задач и этюдов (централизация фигур, атака на короля и пр.)

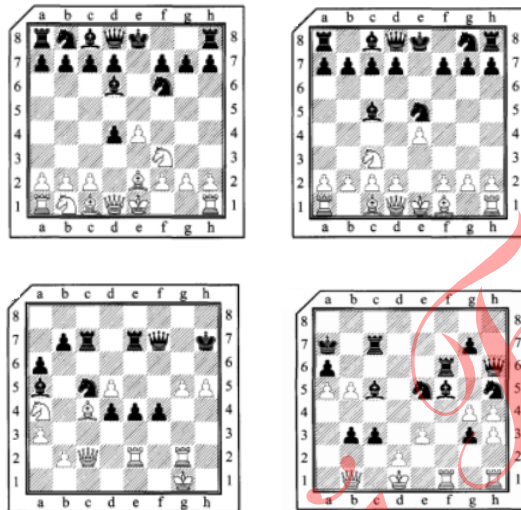
9. Тактические приемы

Практическое занятие 21 по теме 9.1.

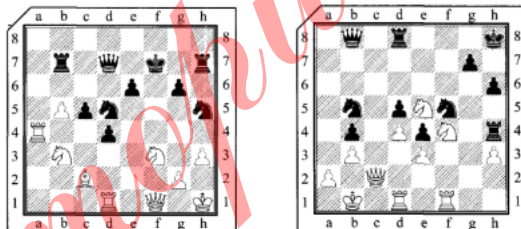
Тактические приемы. Двойной удар. Вилка

Выполните задания:

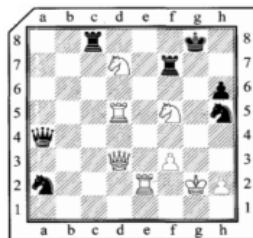
1. Найдите и поставьте всевозможные пешечные вилки.



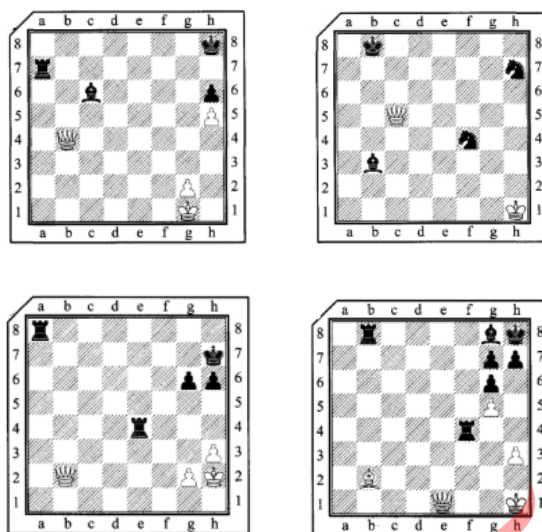
2. Найдите и поставьте всевозможные коневые вилки.



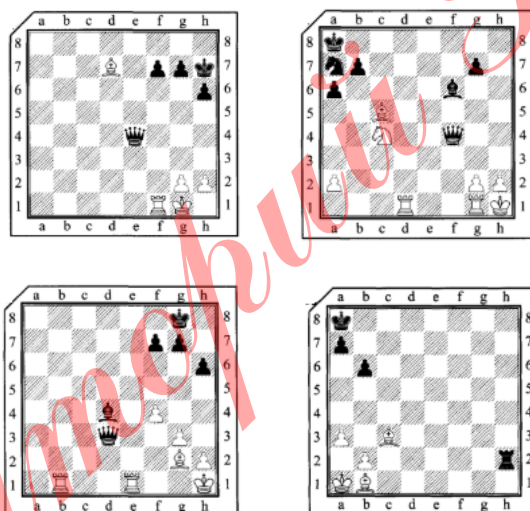
3. Найдите и поставьте 4 коневые вилки за белых и 3 коневых вилки за черных.



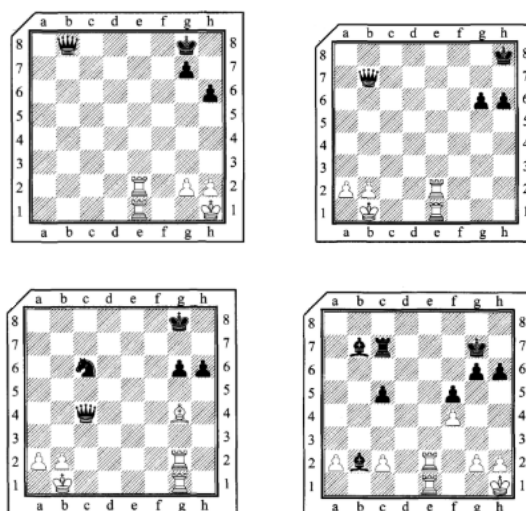
4. Найдите и поставьте двойной удар ферзем.



5. Найдите и поставьте двойной удар слоном.



6. Найдите и поставьте двойной удар ладьей.

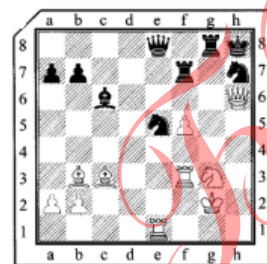
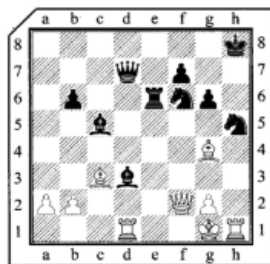
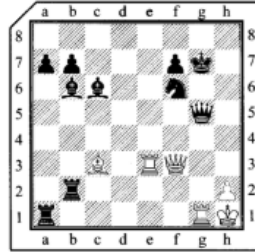
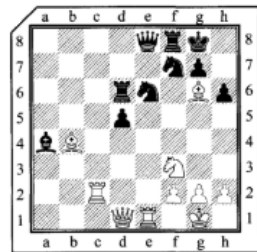


Практическое занятие 22 по теме 9.2.

Связка. Освобождение от связки

Выполните задания:

1. Найдите все связки и дайте им определение: полная или неполная.



2. Ход черных. Освободись от связки и поставь мат в 2 хода.



3. Ход белых. Освободитесь от двойной связки.



4. Ход черных. Освободитесь от связки и поставь мат в 3 хода.



Практическое занятие 23 по теме 9.3. Открытое нападение

Выполните задания:

1. Выполните задание <https://learningapps.org/5601795> на нападение фигур.
2. Открытое нападение. Отход фигуры с шахом. Ход белых.



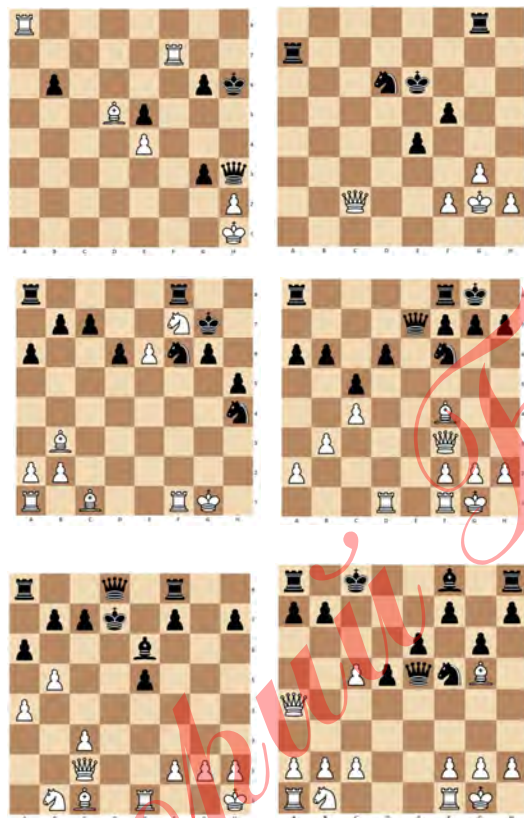
3. Открытое нападение. Отход с сильной угрозой. Ход белых.



Практическое занятие 24–25 по теме 9.4.
Линейный удар. Защита от линейного удара

Выполните задания:

1. Нанесите линейный удар и выиграйте фигуру. Во всех позициях ход белых.



2. Выполните задания, предложенные в презентации
<https://goo.su/PXmN8xy>

10. Запись шахматной партии

Практическое занятие 26–27 по теме 10.1.

Запись шахматной партии. Мат Легалья. Поведение игроков во время партии

Выполните задания:

1. Начертите в тетради или распечатайте бланк. Запишите с помощью шахматной нотации партию.

№	Белые	Черные	№	Белые	Черные
1			21		
2			22		
3			23		
4			24		
5			25		
6			26		
7			27		
8			28		
9			29		
10			30		
11			31		
12			32		
13			33		
14			34		
15			35		
16			36		
17			37		
18			38		
19			39		
20			40		

2. Игра-задание «Лучший ход».

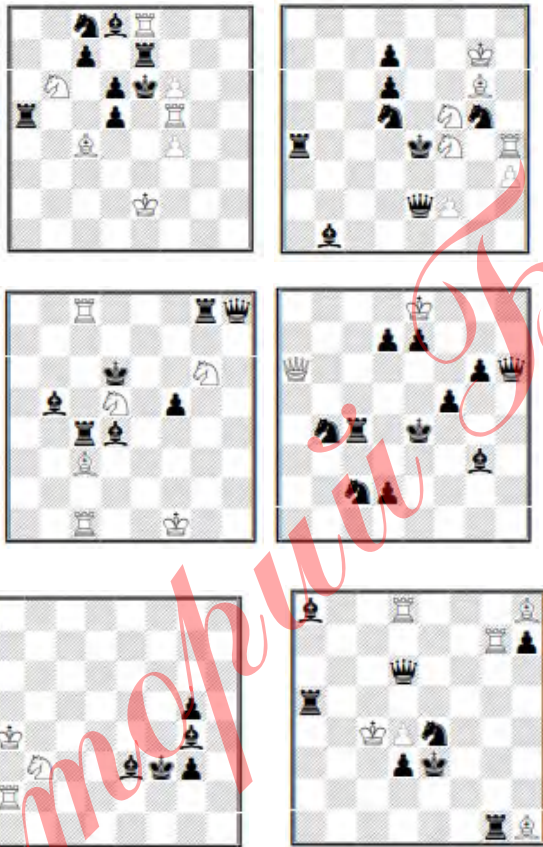
11. Классические матовые финалы

Практическое занятие 28 по теме 11.1.

Классические матовые финалы

Выполните задания:

Расставьте позицию на шахматной доске. Найдите и поставьте мат в 2 хода двумя способами. Во всех позициях ход белых.



12. Обобщение

Практическое занятие 29–30 по теме 12.1. **Шахматный турнир**

Выполните задание:

Проведите практическую игру с партнером.

Депозитарий ЮГУ

II. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

Примерный перечень вопросов к зачету.

1. История зарождения и развития шахматной игры.
2. Основные понятия шахмат.
3. Шахматная доска.
4. Горизонталь. Вертикаль.
5. Диагональ.
6. Шахматные фигуры. Начальная позиция.
7. Ценность фигур.
8. Пешка.
9. Превращение пешки. Правило «взятие на проходе» для пешек.
10. Ладья.
11. Слон.
12. Конь.
13. Ферзь.
14. Король.
15. Шах. Защита от шаха.
16. Вскрытый шах. Двойной шах.
17. Рокировка. Условия рокировки.
18. Мат.
19. Ничья: простые случаи. Пат.
20. Шахматная нотация.
21. Основные правила игры в начале партии, принципы игры в дебюте.
22. Нарушение основных правил игры в начале партии.
23. Стадии шахматной партии, шахматные комбинации, шахматная стратегия, подготовка к шахматной партии.
24. Дебютные ловушки. Детский мат.
25. Линейный мат.
26. Мат одинокому королю: мат ферзем и королем.
27. Мат одинокому королю: мат ладьей и королем.
28. Миттельшпиль. Базовые элементы шахматного планирования.
29. Эндшпиль. Виды эндшпилей. Методы ведения игры в различных типах шахматных окончаний.
30. Тактические приемы. Двойной удар. Вилка.
31. Связка. Развязывание.
32. Открытое нападение.
33. Поведение игроков во время партии.
34. Линейный удар. Защита от линейного удара.
35. Запись шахматной партии. Мат Легаля.
36. Классические матовые финалы.
37. Шахматный практикум. Шахматный турнир.

III. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ МАКСИМА ТАНКА»



ШАХМАТЫ

Учебная программа учреждения образования
по факультативной дисциплине
для специальности:
6-05-0112-02 Начальное образование

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования, утвержденного 02.08.2023, рег. № 225, учебного плана по специальности 6-05-0112-02 «Начальное образование», утвержденного 23.02.2023, рег. № 042-2023/у

СОСТАВИТЕЛИ:

Т.А.Соколова, старший преподаватель кафедры естественнонаучных дисциплин факультета начального образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»;

Е.А.Задруцкая, преподаватель кафедры естественнонаучных дисциплин факультета начального образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой естественнонаучных дисциплин учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (протокол № 10 от 28.05.2025).

Заведующий кафедрой

_____ Г.Л. Муравьева

Советом факультета начального образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (протокол № 10 от 25.06.2025).

Председатель

_____ Н.В. Жданович

Оформление учебной программы и сопровождающих материалов действующим требованиям Министерства образования Республики Беларусь соответствует

Методист УМО ЦОМООД

_____ Е.В.Тихонова

Директор библиотеки БГПУ

_____ Н.П.Сятковская

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Факультативная дисциплина «Шахматы» направлена на формирование знаний и умений у будущих педагогов в области шахматной игры, ее базового уровня, а также овладение ими практическим комплексом умений и навыков по преподаванию шахмат на I ступени общего среднего образования.

Факультативная дисциплина «Шахматы» в системе педагогического образования является частью профессиональной подготовки будущих педагогов и составлена на основе образовательного стандарта высшего образования и учебного плана специальности 6-05-0112-02 Начальное образование.

Цели и задачи учебной дисциплины

Целью факультативной дисциплины «Шахматы» является овладение будущими педагогами практическим комплексом умений и навыков по преподаванию шахмат, позволяющим эффективно осуществлять учебную и внеклассную работу по дисциплине.

Задачи факультативной дисциплины:

- формировать представление о шахматах как виде спорта, факультативной дисциплине, культурному явлению;
- формировать знания о шахматных правилах и закономерностях;
- развивать аналитические, прогностические, стратегические и тактические способности, лежащие в основе игры в шахматы;
- развивать умения и навыки в области игры в шахматы;
- развивать память и внимание, системное и конкретное мышление студентов;
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни;
- выработать у студентов настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер;
- формировать адекватную самооценку, самообладание, воспитание, уважение к чужому мнению;
- формировать необходимые умения и навыки для овладения игрой в шахматы;
- формировать шахматную культуру будущего педагога.

Место факультативной дисциплины в системе подготовки специалиста с высшим образованием, связи с другими учебными дисциплинами

Факультативная дисциплина «Шахматы» направлена на формирование культуры игры в шахматы и методических умений будущих педагогов начальных классов.

При изучении дисциплины основное внимание уделяется получению студентами теоретических и практических знаний о шахматах, овладению базовыми и продвинутыми навыками игры в шахматы и ее преподавания. Программа факультативной дисциплины «Шахматы» опирается на основные положения факультативной дисциплины «Основы обучения шахматной игре».

Требования к освоению учебной дисциплины

Согласно образовательному стандарту общего высшего образования **ОСВО 6-05-0112-02-2023 по специальности 6-05-0112-02 Начальное образование** изучение факультативной дисциплины «Шахматы» должно обеспечить формирование у студентов академических, социально-личностных и профессиональных компетенций.

В результате изучения факультативной дисциплины студент должен:

знать:

- базовые правила и основы шахматной игры;
- историю шахмат;
- основные шахматные позиции и методику их анализа.

уметь:

- преподавать основы шахмат в начальных классах, обучать базовым правилам игры младших школьников;
- анализировать простые позиции и решать простые шахматные задачи (в 1 и 2 хода).

иметь навыки:

- **навыками** разыгрывания позиций;
- **навыками** анализа и оценки позиций;
- **навыками** преподавания шахмат.

Общее количество часов и количество аудиторных часов, отводимое на изучение учебной дисциплины в соответствии с учебным планом

Для изучения учебной дисциплины «Шахматы» учебным планом по специальности 6 – 05 – 0112 – 02 Начальное образование **на дневной форме получения образования** отведено 60 часов, из них 60 ч – аудиторные занятия (60 ч – практические занятия).

Промежуточную аттестацию рекомендуется проводить по заявительному принципу в форме зачета на 3 курсе в 6 семестре.

Всего часов	Курс	Семестр	Лекционные занятия	Практические занятия	Форма контроля
36	3	5	-	36	-
24	3	6	-	24	зачет
Итого					
60				60	зачет

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ШАХМАТЫ»

Раздел 1 Основные понятия шахмат

Тема 1.1. Основные понятия шахмат

Краткая историческая справка. История зарождения и развития шахматной игры, ее роль в современном обществе. Чемпионы мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты.

Геометрия шахматной доски и правила движения фигур.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цели, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат.

Правила, определяющие порядок игры. Цель игры. Способы окончания шахматной партии.

Шахматная нотация – длинная и короткая. Комментарии к шахматной партии. Шахматная терминология. Мат королю тяжелыми фигурами. Мат ферзем и двумя ладьями. Мат ладьей.

Краткое ознакомление с матованием короля легкими фигурами.

Раздел 2 Шахматная доска

Тема 2.1. Шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.

Знакомство с новыми понятиями «шахматная доска», «партнеры», белыми и черными полями на шахматной доске, правильным расположением шахматной доски в начале партии.

Знакомство с новыми понятиями «горизонталь», «вертикаль», «диагональ». Демонстрация самой большой диагонали, самой маленькой диагонали на шахматной доске, размещение фишек по любой диагонали на шахматной доске.

Раздел 3 Шахматные фигуры. Ходы и взятие фигур

Тема 3.1. Шахматные фигуры. Начальная позиция

Знакомство студентов с шахматными фигурами, белыми и черными (ладья, слон, конь, пешка, ферзь, король) и их расположением в начальной позиции. Сравнение фигур между собой. Нахождение той или иной фигуры в ряду остальных.

Тема 3.2. Пешка: ходы-взятие. Превращение пешки. Правило «взятие на проходе» для пешек

Пешка: ходы-взятие. Превращение пешки. Правило «взятие на проходе» для пешек. Способы передвижения пешки по доске (ход и взятие). Понятия «превращение пешки», «взятие на проходе», «битое поле».

Тема 3.3. Ценность фигур. Фигура – ладья

Знакомство с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой шахматных фигур, с «мерой веса» шахматных фигур, с бесценностью короля.

Шахматная фигура «ладья», ее место в начальной позиции. Способы передвижения ладьи по доске (ход и взятие). Понятие «ход фигуры», «невозможный ход».

Тема 3.4. Фигуры – слон, ферзь.

Шахматная фигура «слон», место слонов в начальной позиции. Способы передвижения слона по доске (ход и взятие). Понятия: «белопольный слон», «чернопольный слон».

Шахматная фигура «ферзь», ее место в начальной позиции. Способы передвижения ферзя по доске (ход и взятие).

Тема 3.5. Фигуры – конь, король.

Шахматная фигура «конь», ее местоположение в начальной позиции. Способы передвижения коня по доске (ход и взятие),

Шахматная фигура «король», ее местоположение в начальной позиции. Способы передвижения короля по доске (ход и взятие).

Раздел 4. Цель шахматной партии

Тема 4.1. Шах. Защита от шаха. Вскрытый шах. Двойной шах

Понятие «шах». Способы защиты от него. Позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет.

Вскрытый шах. Двойной шах. Способы защиты от «двойного шаха», «вскрытого шаха».

Тема 4.2. Рокировка. Мат. Ничья: простые случаи. Пат

Понятия «рокировка», «короткая рокировка», «длинная рокировка», «битое поле». Условия, при которых рокировка не может быть сделана.

Понятие «мат». Позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет.

Понятие «ничья». Простые случаи ничьи в шахматной партии.

Понятие «пат». Позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет.

Тема 4.3. Шахматная нотация

Шахматная нотация. Запись шахматной позиции.

Раздел 5 Игра всеми фигурами из начального положения

Тема 5.1. Основные правила игры в начале партии

Основные правила игры в начале партии. Понятие «дебют». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Короткая и длинная рокировка в шахматной нотации.

Тема 5.2. Нарушение основных правил игры в начале партии

Нарушения основных правил игры в начале партии и их последствия. Обозначения в шахматной нотации плохого хода, очень плохого хода, хорошего хода, отличного хода, взятия.

Раздел 6. Дебютные ловушки

Тема 6.1. Дебютные ловушки. Детский мат

Понятие «ловушка», «детский мат».

Раздел 7. Основные окончания партий

Тема 7.1. Линейный мат

Понятие «линейный мат». Техника матования одинокого короля двумя ладьями.

Тема 7.2. Мат одинокому королю: мат ферзем и королем

Техника матования одинокого короля ферзем и королем.

Тема 7.3. Мат одинокому королю: мат ладьей и королем

Техника матования одинокого короля ладьей и королем.

Раздел 8. Стадии шахматной партии, шахматные комбинации, шахматная стратегия, подготовка к шахматной партии

Тема 8.1. Три основных принципа игры в дебюте. Борьба за центр.

Три основных принципа игры в дебюте. Борьба за центр.

Миттельшпиль.

Базовые элементы шахматного планирования. Виды шахматных «слабостей». Атака. Защита. Расчет вариантов. Элементы построения шахматного дерева. Эндшпиль. Виды эндшпилей. Методы ведения игры в различных типах шахматных окончаний.

Понятие шахматной комбинации. Типы комбинаций (шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, комбинации для достижения ничьей). Мотив комбинации. Темп в шахматной партии.

Раздел 9. Тактические приемы

Тема 9.1. Тактические приемы. Двойной удар. Вилка

Рассмотреть тактические приемы. Понятия «двойной удар», «вилка». Способы нахождения двойного удара, вилки в шахматной партии.

Тема 9.2. Связка. Освобождение от связки

Понятия «связка», «полная связка», «неполная связка». Способ нахождения связки в шахматной партии.

Понятие «развязывание». Способы нахождения наиболее выгодных уходов из-под связки.

Тема 9.3. Открытое нападение

Тактический прием «вскрытый шах». Понятие «открытое нападение». Способ нахождения выгодного нападения на фигуры соперника.

Тема 9.4. Линейный удар. Защита от линейного удара

Понятия «дальнобойные фигуры», «линейный удар». Способ нахождения линейного удара в шахматной партии. Способы ухода из-под линейного удара.

Раздел 10. Запись шахматной партии

Тема 10.1. Запись шахматной партии. Мат Легалья. Поведение игроков вовремя партии

Запись шахматной партии на специальном бланке. Дебютная ловушка «мат Легалья».

Поведение игроков во время партии.

Раздел 11. Классические матовые финалы

Тема 11.1. Классические матовые финалы

Классические матовые финалы. Применения их в шахматной партии.

Раздел 12 Обобщение

Тема 12.1 Шахматный турнир

Соревновательная деятельность, практическая игра с партнером.

- устный опрос;
- проверка домашнего задания;
- защита индивидуальных и групповых заданий;
- защита проектов;
- тестирование;
- письменная работа по отдельным вопросам темы.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА ФАКУЛЬТАТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ШАХМАТЫ»

дневная форма получения образования

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		практические занятия			
3 курс, 5 семестр					
1	Основные понятия шахмат	2			
1.1	1.1.1. История зарождения и развития шахматной игры. 1.1.2. Геометрия шахматной доски и правила движения фигур. 1.1.3. Правила, определяющие порядок игры. Цель игры. Способы окончания шахматной партии. 1.1.4. Шахматная нотация. Комментарии к шахматной партии. Шахматная терминология. 1.1.5. Краткое ознакомление с матованием короля легкими фигурами.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски.	Осн. [1], доп [1, 2, 4, 8, 9, 10]	Устный опрос, тест
2	Шахматная доска	2			
2.1	2.1.1. Знакомство с понятием «шахматная доска». 2.1.2. Размещение доски в начале игры. 2.1.3. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски.	Осн. [1], доп. [1, 2, 4, 8, 9, 10]	Устный опрос
3	Шахматные фигуры. Ходы и взятие фигур	10			
3.1	Шахматные фигуры. Начальная позиция 3.1.1. Шахматные фигуры. Начальная позиция. 3.1.2. Запись начальной позиции. 3.1.3. Сравнение фигур между собой.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игра-задания: «Угадай, какая фигура?»	Осн. [1], доп. [1, 2, 4, 8, 9, 10]	Устный опрос

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		практические занятия			
3.2	Пешка: ходы-взятие. Превращение пешки. Правило «взятие на проходе» для пешек 3.2.1. Способы передвижения пешки. 3.2.2. Превращение пешки. 3.2.3. Правило «взятие на проходе» для пешек. 3.2.4. «Битое поле».	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Куда идет пешка?», «Собираем грибочки на полянке», «Есть защита или нет?», «Найти спрятанные шахматные слова»; «Напади и сбей»; «Не дай пройти».	Осн. [1], доп. [1-4, 8, 9, 10]	Устный опрос
3.3	Ценность фигур. Фигура – ладья 3.3.1. Знакомство с ценностью фигур. 3.3.2. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. 3.3.3. Фигура – ладья. Место и способы передвижения.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: найти ошибки в начальной позиции, «Какая фигура пропала?», «Какие фигуры тяжелее?». Игры-задания: «Куда идет ладья?», «Собираем грибочки на полянке», «Как можно быстрее», «Пройти мимо охраны».	[Осн. [1], доп. [1-4, 8, 9, 10]	Устный опрос
3.4	Фигуры – слон, ферзь. 3.4.1. Фигура – слон. Место и способы передвижения. 3.4.2. Фигура – ферзь. Место и способы передвижения.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Куда идет слон?», «Собираем грибочки на полянке», «Лабиринт», «Есть защита или нет?». Игры-задания: «Куда идет ферзь?», «Собираем грибочки на полянке», «Лабиринт», «Птичка в клетке», найти лишнее слово.	Осн. [1], доп. [1-4, 8, 9, 10]	Устный опрос

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		практические занятия			
3.5	Фигуры – конь, король. 3.5.1. Фигура – конь. Место и способы передвижения. 3.5.2. Фигура – король. Место и способы передвижения.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Куда прыгает коник?», «Собираем грибочки на полянке», «Есть защита или нет?», найти лишнее слово. Игры-задания: «Куда идет король?», «Напади и сбей», «Есть защита или нет?», «Птичка в клетке», найти шахматное слово.	Осн. [1], доп. [1-4, 8, 9, 10]	Устный опрос
4	Цель шахматной партии	8			
4.1	Шах. Защита от шаха. Вскрытый шах. Двойной шах. 4.1.1. Понятие «шах». Позиции, в которых объявлен шах. 4.1.2. Вскрытый шах. Двойной шах. 4.1.3. Способы защиты от шаха.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Покажи все шахи», «Все на одного», «Защита от шаха», найти шахматное слово, кроссворд. Игры-задания: «Вскрытый шах», «Двойной шах», «Двойной удар», «Продолжи ряд».	Осн. [1, 2], доп. [1-4, 8, 9, 10]	Устный опрос, игра
4.2	Рокировка. Мат. Ничья: простые случаи. Пат. 4.2.1. Понятие «рокировка» («короткая рокировка», «длинная рокировка», «битое поле»), условия рокировки. 4.2.2. Понятие «мат». Позиции, в которых объявлен мат. 4.2.3. Понятие «ничья». Простые случаи ничьи в шахматной партии. 4.2.4. Понятие «пат». Позиции, в которых есть пат.	4	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Есть рокировка или нет?», «Длинная или короткая?», «соедини прямоугольники». Игры-задания: «Шах или мат?», решение простейших позиций на мат в один ход. Игры-задания: «Пат или нет?», «Пат или	Осн. [1, 2], доп. [2-4, 8, 9, 10]	Устный опрос, игра

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		практические занятия			
			мат?», «Шах, мат или пат?», найти лишнее слово.		
4.3	Шахматная нотация. 4.3.1. Понятие о шахматной нотации. 4.3.2. Запись шахматной позиции. Краткая и полная шахматная нотация	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Адрес фигуры», «Морской бой», «Путь домой».	Осн. [1, 2], доп. [2-4, 8, 9, 10]	Устный опрос, игра
5	Игра всеми фигурами из начального положения	6			
5.1	Основные правила игры в начале партии. 5.1.1. Понятие «дебют». 5.1.2. Принципы игры в дебюте. 5.1.3. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. 5.1.2. Короткая и длинная рокировка в шахматной нотации.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игра-задание: «Лучший ход».	Осн. [1], доп. [2-4, 8, 9, 10]	Устный опрос, игра
5.2	Нарушение основных правил игры в начале партии. 5.2.1. Нарушения основных правил игры в начале партии и их последствия. 5.2.2. Обозначения в шахматной нотации плохого хода, очень плохого хода, хорошего хода, отличного хода, взятия.	4	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Лучший ход», решение позиций на мат в один ход.	Осн. [1], доп. [2-4, 8, 9, 10]	Устный опрос, игра
6	Дебютные ловушки	2			
6.1	Дебютные ловушки. Детский мат. 6.1.1. Понятие «ловушка». 6.1.2. Детский мат и защита от него. 6.1.3. Игра против «повторюшки».	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Лучший ход», решение позиций на мат в один ход, кроссворд.	Осн. [1, 2], доп. [2-4, 6, 7, 9, 11]	Устный опрос, игра

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		практические занятия			
7	Основные окончания партий	6			
7.1	Линейный мат. 7.1.1. Понятие о линейном мате. 7.1.2. Техника матования одинокого короля двумя ладьями.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. «Лучший ход», решение позиций на мат в один ход.	Осн. [1, 2], доп. [2-4, 6, 7, 9, 11]	Устный опрос, игра
7.2	Мат одинокому королю: мат ферзем и королем. 7.2.1. Техника матования одинокого короля ферзем и королем.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Лучший ход», решение позиций на мат в один ход, решение позиций на мат в два хода.	Осн. [1, 2], доп. [2-4, 6, 7, 9, 11]	Устный опрос, игра
7.3	Мат одинокому королю: мат ладьей и королем. 7.3.1. Техника матования одинокого короля ладьей и королем.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Лучший ход», решение позиций на мат в один ход, решение позиций на мат в два хода.	Осн. [1, 2], доп. [2-4, 6, 7, 9, 11]	Устный опрос, игра
	Итого за 5 семестр	36			
3 курс, 6 семестр					
8	Стадии шахматной партии, шахматные комбинации, шахматная стратегия, подготовка к шахматной партии	4			
8.1	Три основных принципа игры в дебюте. Борьба за центр. 8.1.1. Три основных принципа игры в дебюте. Борьба за центр. 8.1.2. Миттельшпиль. Базовые элементы шахматного планирования.	4	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски.	Осн. [1], доп. [2-5]	Устный опрос, игра

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		практические занятия			
	8.1.3. Виды шахматных «слабостей». Атака. Защита. Расчет вариантов. Элементы построения шахматного дерева. 8.1.4. Эндшпиль. Виды эндшпилей. Методы ведения игры в различных типах шахматных окончаний. 8.1.5. Понятие шахматной комбинации. Типы комбинаций (шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, комбинации для достижения ничьей). Мотив комбинации. 8.1.6. Темп в шахматной партии.				
9	Тактические приемы	10			
9.1	Тактические приемы. Двойной удар. Вилка. 9.1.1. Понятие о тактических приемах. 9.1.2. Понятия «двойной удар», «вилка». 9.1.3. Способы нахождения двойного удара, вилки в шахматной партии.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Задания «Поставь вилку конем», «Поставь вилку пешкой», «Найди вилку», «Поставить двойной удар», «Поставить двойной удар с шахом».	Осн. [1], доп. [2-5]	Устный опрос, игра
9.2	Связка. Освобождение от связки. 9.2.1. Понятия «связка», «полная связка», «неполная связка». 9.2.2. Способ нахождения связки в шахматной партии. 9.2.3. Понятие «развязывание». 9.2.4. Способы нахождения наиболее выгодных уходов из-под связки.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Задания «Поставь связку», «Развяжи фигуру».	Осн. [1], доп. [2-5]	Устный опрос, игра
9.3	Открытое нападение. 9.3.1. Тактический прием «вскрытый шах». 9.3.2. Понятие «открытое нападение». 9.3.3. Способ нахождения выгодного нападения на фигуры соперника.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Задания «Используй открытое нападение».	Осн. [1], доп. [2-5]	Устный опрос, игра

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		практические занятия			
9.4	Линейный удар. Защита от линейного удара. 9.4.1. Понятия «дальнобойные фигуры», «линейный удар». 9.4.2. Способ нахождения линейного удара в шахматной партии. 9.4.3. Способы ухода из-под линейного удара.	4	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Задания «Поставить линейный удар», «Выиграй фигуру с помощью линейного удара», «Спаси фигуру».	Осн. [1], доп. [2-5]	Устный опрос, игра
10	Запись шахматной партии	4			
10.1	Запись шахматной партии. Мат Легалья. Поведение игроков во время партии. 10.1.1. Запись шахматной партии на специальном бланке. 10.1.2. Дебютная ловушка «мат Легалья». 10.1.3. Поведение игроков во время партии.	4	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Лучший ход», викторина	Осн. [1], доп. [2-5]	Запись партии на специальном бланке
11	Классические матовые финалы	2			
11.1	Классические матовые финалы. 11.1.1. Понятие о классических матовых финалах. 11.1.2. Рекомендации по применению матовых финалов в шахматной партии.	2	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски. Игры-задания: «Лучший ход», «Замени знак вопроса», решение позиций на мат в один ход.	Осн. [1], доп. [2-5]	Устный опрос, игра
12	Обобщение	4			
12.1	Шахматный турнир.	4	Демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски.	Осн. [1], доп. [2-5]	Игра
	Итого за 6 семестр	24			Зачет
	Итого по дисциплине	60			

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Павлович, А. А. Школа шахмат : метод. пособие / А. А. Павлович. – Минск : Бестпринт, 2015. – 104 с.
2. Попова, Н. В. Шахматы в школе. Дидактические материалы : пособие для 2 кл. учреждений общ. сред. образования с белорус. и рус. яз. обучения / Н. В. Попова ; под ред. А. В. Сорокиной. – Минск : Нац. ин-т образования, 2019. – 88 с.

Дополнительная литература

1. Абрамов, С. П. Шахматы. Первый год обучения : методика проведения занятий / С. П. Абрамов, В. Л. Барский. – М. : Дайв, 2015. – 256 с.
2. Алехин, А. Уроки шахматной игры / А. Алехин. – М. : Бомбора : Эксмо, 2024. – 446 с.
3. Барский, В. Л. Шахматная тактика 21 века / В. Л. Барский. – М. : Эксмо, 2025. – 304 с.
4. Барский, В. Л. Шахматная школа : метод. пособие для учителя / В. Л. Барский. – М. : Рос. шахмат. Федерация, 2016. – 176 с.
5. Калиниченко, Н. М. Полный курс шахмат: все, что нужно знать, чтобы стать гроссмейстером / Н. М. Калиниченко, В. И. Линдер. – М. : Бомбора, 2025. – 848 с.
6. Попова, Н. В. Шахматы. Второй год обучения / Н. В. Попова. – Могилев : Могилев. тип., 2018. – 89 с.
7. Попова, Н. В. Шахматы. Второй год обучения : рабочая тетр. / Н. В. Попова. – Могилев : Могилев. тип., 2018. – 96 с.
8. Попова, Н. В. Шахматы. Первый год обучения / Н. В. Попова. – Могилев : Могилев. тип., 2018. – 96 с.
9. Попова, Н. В. Шахматы. Первый год обучения : рабочая тетр. / Н. В. Попова. – Могилев : Могилев. тип., 2018. – 110 с.
10. Прудникова, Е. А. Шахматы в школе. Первый год обучения : метод. рекомендации : учеб. пособие для общеобразоват. орг. / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – 2-е изд. – М. : Просвещение, 2018. – 87 с.
11. Сухин, И. Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу : пособие для учителя / И. Г. Сухин. – 3-е изд. – Обнинск : Духов. возрождение, 2012. – 103 с.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Рекомендуется использовать следующие формы организации обучения дисциплине «Шахматы»: практические занятия, самостоятельная работа студентов; коллективные, групповые и индивидуальные формы работы.

Основными методами обучения студентов являются: методы репродуктивного обучения, продуктивного обучения (проблемное изложение, частично-поисковый и исследовательский методы), практические и интерактивные методы, деловые игры, кейс-метод, дискуссии и презентации групповых решений, метод проектов.

ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ

Для диагностики компетенций, выявления учебных достижений студентов в процессе изучения учебной дисциплины предусматривается аттестация в форме зачета.

Для текущего контроля по учебной дисциплине и диагностики компетенций студентов могут использоваться следующие формы:

- устный опрос;
- проверка домашнего задания;
- защита индивидуальных и групповых заданий;
- защита проектов;
- тестирование;
- письменная работа по отдельным вопросам темы.

Основными средствами диагностики компетенций являются контрольные вопросы, задания, кейсы, тесты, проблемные педагогические ситуации.

ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЗАЧЕТУ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ШАХМАТЫ»

1. Основные понятия шахмат
2. Шахматная доска
3. Горизонталь. Вертикаль
4. Диагональ
5. Шахматные фигуры. Начальная позиция
6. Ценность фигур
7. Пешка
8. Превращение пешки. Правило «взятие на проходе» для пешек
9. Ладья
10. Слон
11. Конь
12. Ферзь
13. Король
14. Шах. Защита от шаха. Пат. Шахматная нотация
15. Вскрытый шах. Двойной шах
16. Рокировка
17. Мат
18. Ничья: простые случаи. Пат
19. Шахматная нотация
20. Основные правила игры в начале партии
21. Нарушение основных правил игры в начале партии
22. Стадии шахматной партии, шахматные комбинации, шахматная стратегия, подготовка к шахматной партии
23. Дебютные ловушки. Детский мат
24. Линейный мат
25. Мат одинокому королю: мат ферзем и королем
26. Мат одинокому королю: мат ладьей и королем
27. Тактические приемы. Двойной удар. Вилка
28. Связка. Развязывание
29. Открытое нападение
30. Поведение игроков во время партии
31. Линейный удар. Защита от линейного удара
32. Запись шахматной партии. Мат Легаля
33. Классические матовые финалы
34. Шахматный практикум. Шахматный турнир

**ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ
«ШАХМАТЫ»**

Название учебной дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Предложения об изменениях в содержании учебной программы учреждения высшего образования по учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу
Основы обучения шахматной игре	Кафедра естественнонаучных дисциплин	Согласование содержания учебной программы прошло на этапе разработки	Протокол заседания кафедры № 10 от 28.05.2025

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Основная литература

1. Попова, Н. В. Шахматы. Первый год обучения / Н. В. Попова. – Могилев : Могилев. тип., 2018. – 96 с.
2. Попова, Н. В. Шахматы. Первый год обучения : рабочая тетр. / Н. В. Попова. – Могилев : Могилев. тип., 2018. – 110 с.
3. Попова, Н. В. Шахматы в школе. Дидактические материалы. 2 класс : пособие для 2 кл. учреждений общ. сред. образования с белорус. и рус. яз. обучения / Н. В. Попова ; под ред. А. В. Сорокиной. – Минск : Нац. ин-т образования, 2019. – 88 с.

Дополнительная литература

4. Абрамов, С. П. Шахматы. Первый год обучения : методика проведения занятий / С. П. Абрамов, В. Л. Барский. – М. : Дайв, 2015. – 256 с.
5. Барский, В. Л. Шахматная школа : метод. пособие для учителя / В. Л. Барский. – М. : Рос. шахмат. Федерация, 2016. – 176 с.
6. Барский, В. Л. Шахматы. Второй год обучения : методика проведения занятий / В. Л. Барский. – М. : Дайв, 2011. – 286 с.
7. Павлович, А. А. 60 шахматных игр / А. А. Павлович. – Минск : ВИЗА ГРУПП, 2012. – 168 с.
8. Павлович, А. А. Школа шахмат : метод. пособие / А. А. Павлович. – Минск : Бестпринт, 2015. – 104 с.
9. Попова, Н. В. Шахматы. Второй год обучения / Н. В. Попова. – Могилев : Могилев. тип., 2018. – 90 с.
10. Попова, Н. В. Шахматы. Второй год обучения : рабочая тетр. / Н. В. Попова. – Могилев : Могилев. тип., 2018. – 96 с.
11. Прудникова, Е. А. Шахматы в школе. Первый год обучения : метод. рекомендации : учеб. пособие для общеобразоват. орг. / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – 2-е изд. – М. : Просвещение, 2018. – 87 с.
12. Сухин, И. Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу : пособие для учителя / И. Г. Сухин. – 3-е изд. – Обнинск : Духов. возрождение, 2012. – 103 с.
13. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу : пособие для учителя / И. Г. Сухин. – 2-е изд. – Обнинск : Духов. возрождение, 2011. – 120 с.