

Задачи на мат в один ход. Пат.Ничья. 1 класс (20.04.) Дыбова С.А.

В этом занятии мы разберем пару примеров в котором результат партии будет — ничья. Первый пример это пат (диаграмма 1). Пат — это такая позиция на доске, при которой королю некуда ходить, а также нет ходов другими (своими) фигурами и при этом не объявлен шах.

Разберем пример пата на диаграмме 1, ход черных, король с поля h8 не имеет хода так как на g8 ему будет шах от белого ферзя, а поля g7 и h7 не доступны, они контролируются белым королем и ферзем. Позиция патовая, поэтому ничья.

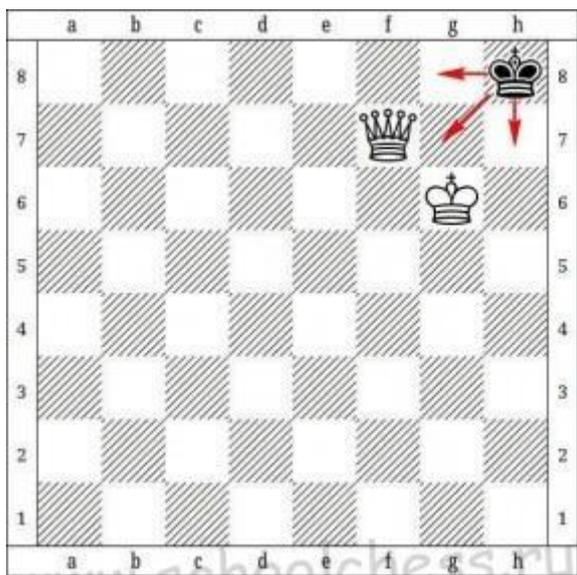
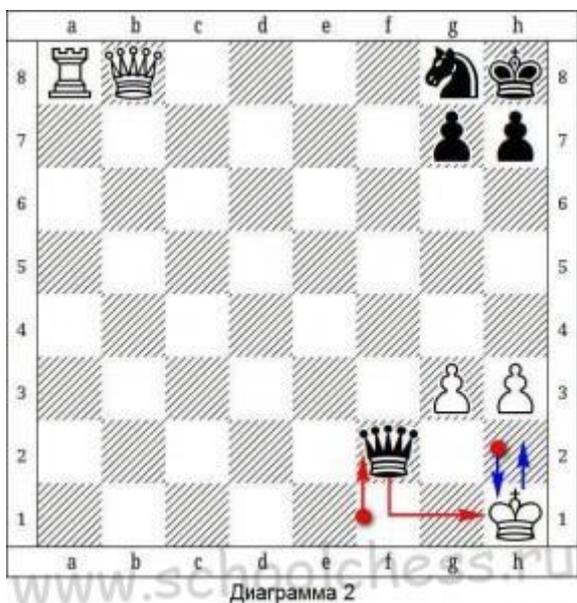


Диаграмма 1

Задачи на мат в один ход. Пат.Ничья. 1 класс (20.04.) Дыбова С.А.

Второй пример при котором возникает ничья это – вечный шах, часто связанный с трехкратной повторение позиции. Позиция ниже, для черных партия практически проиграна, но ход черных.



1...Qf1+ 2.Kh2 Qf2+ 3.Kh1 Qf1+ 4.Kh2 и т.д. не выпуская белого короля из ловушки делая ему вечный шах, после чего засчитывается ничья.

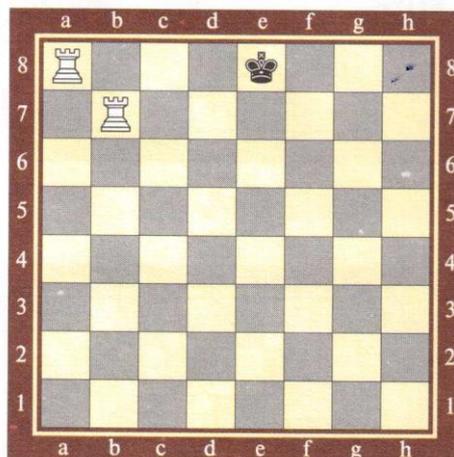
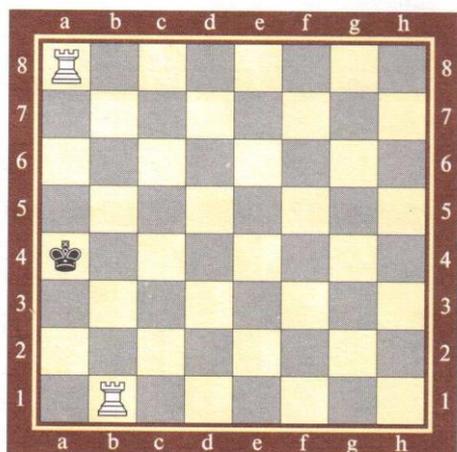
Как видно из примеров путем пата, вечного шаха, трехкратного повторения позиции, можно спастись от поражения.

Две ладьи против короля 2 класс(01.04.) Дыбова С.А

Короли - главные фигуры на шахматной доске, но часто они так зазнаются, что забывают о том, что победа зависит от целого шахматного войска. Сегодня мы с вами узнаем, как две ладьи без участия своего короля могут поставить мат королю противника. (Слайд 1)

Работа по теме занятия.

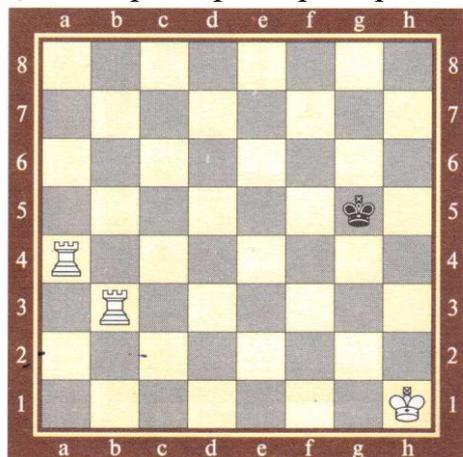
Откройте учебники на стр. 36. Здесь приведены две матовые позиции. (слайд 2)



В какой части шахматной доски расположен король противника?

Как вы думаете, можно ли поставить такой мат в центре шахматной доски?

Давайте разберем пример матования одинокого короля.



(объяснение и показ на демонстрационной доске)

Не пытайтесь поставить этот мат в центре, ведь ладей всего две, а линий, на которые может пойти король, три.

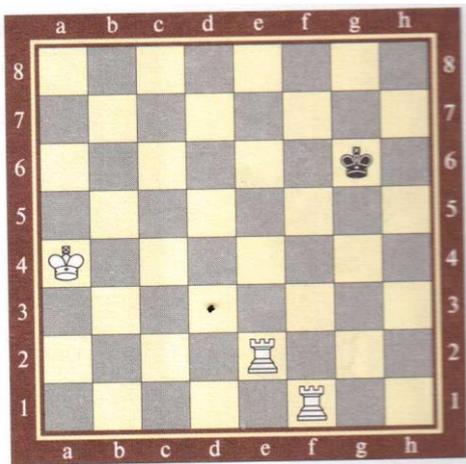
Вывод: мат королю ставим **на краю шахматной доски**. Тогда вполне хватит двух ладей, так как у короля надо отнять крайнюю и соседнюю с ней линии.

Итак, нам необходим чёткий план!

1. Выбрать край доски. Где будем ставить мат королю? На краю!

У доски 4 края (вертикали «а», «h». 1-я и 8-я горизонтали). Выбираем нужный край.

Дидактическое задание « На крайнюю линию» (слайд 3)



2. Отрезать короля от центра доски. Вредный чёрный король добровольно на край доски не пойдёт!

3. Оттеснить короля. Наша задача заключается в том, чтобы отнять у короля оставшиеся горизонтали или вертикали. Ладьи должны работать в паре очень чётко. Одна сторожит линию, другая занимает следующую

Дидактическое задание «Ограниченный король» (Слайд 4)



4. Переброска ладьи



5. Обобщение изученного

Сегодня мы научились ставить линейный мат двумя ладьями. Пока ты ещё не достиг полного совершенства, обязательно ставь мат по строгому плану.

Шахматный план

- **ВЫБРАТЬ** край доски.
- «ОТРЕЗАТЬ» короля (поставить **сторожа**).
(«1-й и 2-й пункты плана «**ВЫБРАТЬ – ОТРЕЗАТЬ**» вскоре можно объединить в один пункт).
- **ОТТЕСНИТЬ** короля. **Сторож, метла.**
- **ПЕРЕБРОСИТЬ** ладью.

Король и ферзь против короля 2 кл (8.04) Дыбова С.А.

- Рассмотрение типичных матовых позиций при матовании ферзём и королём. При матовании ферзём и королём одинокого неприятельского короля оптимальная стратегия - постепенное его оттеснение на одну из крайних линий. Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика

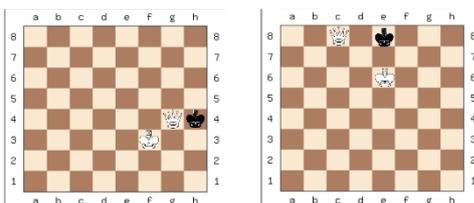
Блиц - опрос

1. Что такое мат? (*когда королю некуда ходить*)
2. Что такое шах? (*угроза королю - ему следует уйти или закрыться*)
3. Что такое пат? (*ничья*)
4. Какая фигура бесценна на шахматном поле? (*король*)
5. Сколько полей в горизонтали? (*8*)
6. Кая фигура самая сильная, почему? (*ферзь, т.к. имеет множество ходов*)
7. Продолжи правило: Ферзь любит..... (*свой цвет*)
8. Какой цвет фигур ходит всегда первыми? (*белый*)
9. Согласен ли ты, что для постановки мата ферзь и король: стараются загнать неприятельского короля в центр? (*нет*)

Решение шахматных задач



Типичные матовые положения



« Шах или мат»

« На крайнюю линию»

«В угол»

«Ограниченный король»

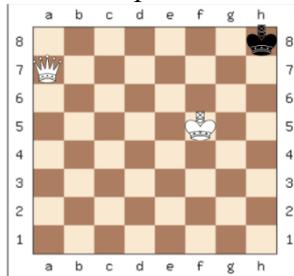
- Белые начинают и объявляют мат в один ход. Покажи верный ход стрелкой.



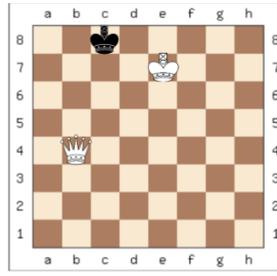
Лист1

• **Король и ферзь против короля 2 кл (8.04) Дыбова С.А**

Найди такой ход за белых, чтобы после ответного хода чёрных можно было поставить мат. Покажи стрелкой и запиши.

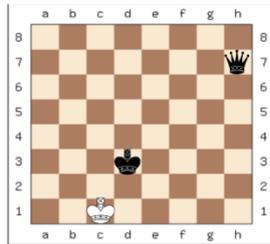


1. _____

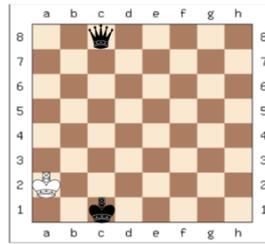


1. _____

- **«Мат в два хода». Ход чёрных.** Подсказка: вначале сделай хитрый ход ферзём. Решение покажи стрелками и запиши.

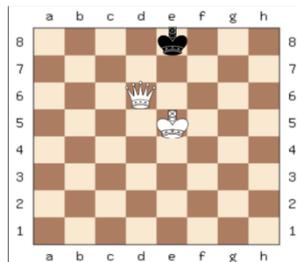


1... _____
2. _____

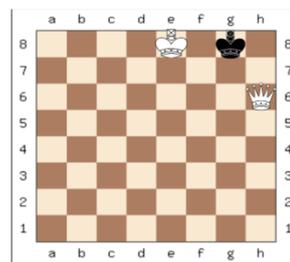


1... _____
2. _____

- **«Мат в три хода». Ход белых.** Не попадись в патовую ловушку. Один из вариантов запиши.



1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

Этика шахматной борьбы. 2 КЛАСС (15.04.) Дыбова С.А.

Во время игры необходимо соблюдать определённые правила поведения.

При невыполнении этих правил судья имеет право присудить игроку поражение или даже не допустить его до участия в соревновании.

1. Соблюдайте тишину.

Запрещается шуметь, вести разговоры, с кем-либо советоваться о своём положении.

Запрещается мешать (в любой форме) сопернику обдумывать свои ходы.

2. Уважайте соперника.

К сопернику надо относиться уважительно.

Обязательно рукопожатие перед началом и после окончания партии.

До и после завершения партии шахматисту не подобает негативно высказываться в адрес противника. Даже очень обидные поражения нужно переносить достойно, контролировать свои эмоции.

3. Взятся — ход!

Если ваша очередь делать ход, и вы дотронулись до любой из фигур - вы обязаны ей сходить. Если же коснулись чужой фигуры, то вы должны её взять. Но если эти ходы невозможны, то данные обязательства снимаются.

Часто бывает, что какую-либо фигуру необходимо поправить, тогда, до момента касания фигуры, нужно отчётливо сказать: «Поправляю», и в этом случае вы не будете обязаны ей пойти.

4. Отпустил руку — ход сделан!

Ход считается сделанным, если после передвижения фигуры рука её отпустила. Если же игрок ещё держит фигуру, то он может совершить этой фигурой любой возможный ход.

5. Невозможный ход.

Невозможный ход - ход, сыгранный не по правилам.

Как правило, его делают начинающие шахматисты случайно. Но если игрок сделал 3 невозможных хода, то ему присуждается поражение.

6. Как обратиться к судье.

В особенных моментах партии игрок вправе позвать судью. Например, если соперник сделал невозможный ход, то нужно молча остановить часы и поднять руку. Судья подойдёт и за-фиксирует нарушение соперника.

Если же игроку необходимо выйти из зала (например, в туалет), то при ходе соперника он может молча выйти и никому не сообщать.

7. Игра с часами.

Чтобы партия не продолжалась слишком долго, соперники на турнирах играют с часами.

После каждого сделанного хода игрок обязан пережать кнопку часов той же рукой, какой он передвигал фигуру.

Кнопка пережимается аккуратно, бить по часам считается дурным тоном.

1. Предложение ничьей.

Во время партии один игрок вправе предложить ничью другому игроку. Противник же имеет право принять предложение или его отклонить. В случае принятия - объявляется перемирие, партия заканчивается ничьей.

2. После партии обязательно расставьте фигуры на начальную позицию и сообщите результат судье.

Если другие партии ещё продолжаются, то необходимо по-прежнему полностью соблюдать тишину и не мешать играть другим участникам соревнования.

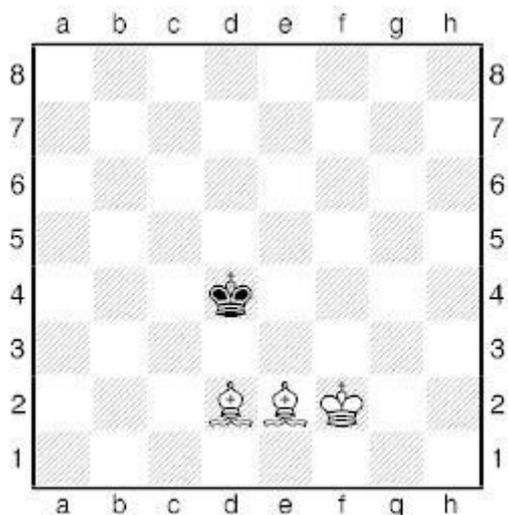
Шахматный план - Как ставить мат двумя слонами 3 КЛ(14.04)

А. Закинуть слоновую сеть.

Слоны первыми двумя ходами образовали (СЕТЬ), из которого чёрный король (золотая рыбка) уже никогда не выберется.

1. Сс1 – d2 Кре5 – f5
2. Cf1 – e2 Кpf5 – e4
3. Кре1 – f2 Кре4 – d4

К слонам подходит белый король, и все три фигуры становятся вместе, в одном ряду.

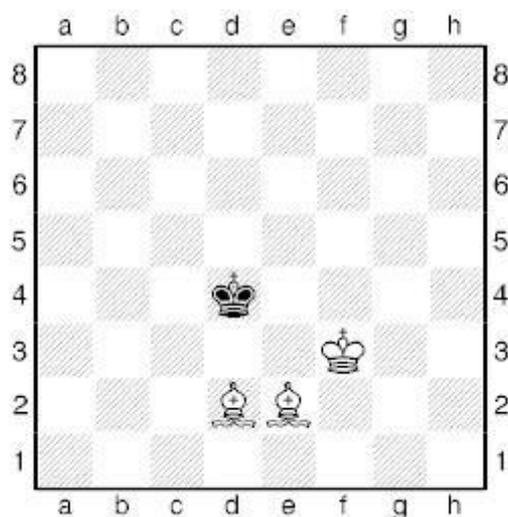


В. Плетём КОСИЧКУ.

Два слона должны ходить парой, как бы сцепившись хоботами. Видели, как девочки заплетают косичку? Движения слонов похоже на косичку.

Слоны ходят по вертикалям «d» и «e» до тех пор, пока не дойдут до полей d6 и e6. Белый король поддерживает движение слонов по линии «f».

Для чего плетут косичку? Чтобы золотую рыбку вытащить на берег. Посмотрите, как работали слоны под руководством короля.



Вперёд должен идти рыбак – король. **4. Kpf2–f3!** Плохо **4. Ce2–d3? Kpd4:d3** и нечем будет плести косичку, а на **4. Cd2–e3 Kpd4–c3** рыбка выскочит из сетей.

Как не ошибиться?! Если чёрный король «слева», то ходим вперёд «правым» королём! Если чёрный король «справа или в центре», то ходим вперёд «левым» слонем! Поняли кому идти вперёд?!

Шахматный план - Как ставить мат двумя слонами 3 КЛ(14.04)

4. Kpf2 – f3! Kpd4 – d5

Черному королю приходится пятиться назад.

5. Cd2 – e3 Kpd5 – d6

Слонов подтягивай аккуратно – «косичка» не должна разваливаться. **Ошибкой будет 5. Ce2–d3? Kpd5–d4** и чёрный король набросится на незащищённых слонов. Ничего страшного нет, но придётся «пятиться» назад и терять время.

6. Ce2 – d3 Kpd6 – e5

Король извернулся и смело стал напротив нашей троицы. Раз он смелый, то и мы смелые. Воспользовавшись поддержкой короля смело идёт вперёд слон. И чёрному королю приходится пятиться назад.

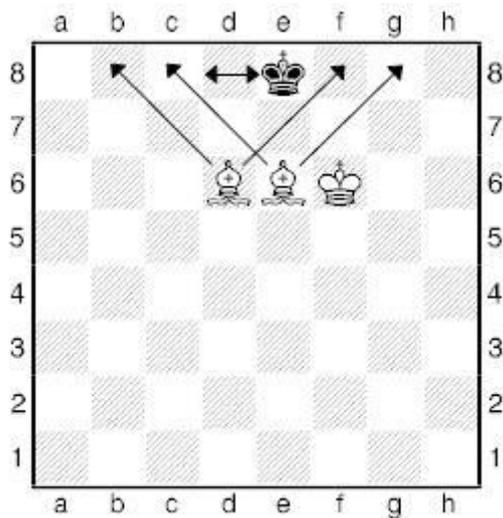
7. Cd3–e4 Kpe5–d6

8. Kpf3–f4 Kpd6–e6

9. Ce3–d4 Kpd6–e6

Фигуры выровняли РЯДЫ на 4-й горизонтали.

10. Cd4–e5 Kpe6–e7 11. Ce4–d5 Kpe7–d7 12. Kpf4–f5 Kpd7–e7 13. Cd5–e6 Kpe7–d8 14. Ce5–d6 Kpd8–e8 15. Kpf5–f6 Kpe8–e8(d8)



С. КОСИЧКУ слоны заплели – 2-я часть плана выполнена.

Теперь обратите внимание, где оказался король. Он находится либо на d8, либо на e8.

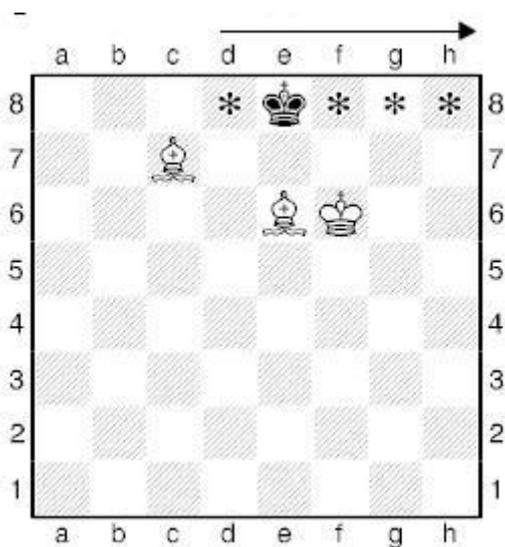
Главное – вовремя остановиться и не продолжать плести «косичку» после **16. Cd6–e7???** получится ПАТ (при короле на e8) или король прыгнет в море прямо с берега (Kpd8–c7) и придётся снова забрасывать сеть.

Теперь последняя часть плана.

D. КОРИДОР для короля – жарка «золотой рыбки».

Задача белых заключается в том, чтобы загнать короля чёрных в угол.

Будем загонять его в угол, ближайший к нашему королю (h8). Слоны поочередно отнимают у чёрного короля поле за полем. Пять полей, которые необходимо отнять у короля, отмечены стрелкой над доской и звёздочками на ней. Поле c7 слон уже отнял у короля.



16. Cd6 – c7! Кре8 – f8

Если нельзя пойти слоном на c7 за один ход, то пойдя за два:

16. Cd6–b8(e5) Kpd8–e8

17. Cb8–c7 Кре8–f8.

17. Ce6 – d7 Kpf8 – g8

Король чёрных стремится обежать белого по краю, но белый король пресекает эту попытку.

18. Kpf6–g6! (ЗЕРКАЛО) Kpg8–f8 19. Cc7–d6+ Kpf8–g8 20. Cd7–e6+ Kpg8–h8 21. Cd6–e5X МАТ!!!

А тебе в подарок маленькие зацепочки, которые тебе помогут запомнить сегодняшний урок.

Шахматный план постановки мата двумя слонами

1. Закинуть СЕТЬ.
2. Сплести КОСИЧКУ.
3. ТРЕУГОЛЬНИК короля (ПЕРЕДАЧА ХОДА).
4. КОРИДОР – загнать короля в угол.

Шахматный план - Как ставить мат двумя слонами 3 КЛ(14.04)

Тема: « Конь против ферзя, коня, ладьи, слона» 3класс (21.04.)

- Сегодня мы снова отправляемся в путешествие по стране, догадайтесь какой:

Зовётся мудрою страной двухцветная страна,

Ведётся в ней упорный бой, двухцветная война.



Там обе армии смелы, борьбой увлечены.

В одной из них бойцы белые, в другой бойцы черны.

Но разве цвет всего важней?

Выигрывает бой

Тот, кто решительней, умней -

Вот там закон, какой!

- Какая же страна нас ждёт? (шахматная страна) Нас встречает Загадай.

-Сегодня он будет нашим экскурсоводом по шахматной стране. А раз он загадай, то будет задавать разные вопросы. А вы не ленитесь, внимательно слушайте и правильно отвечайте.

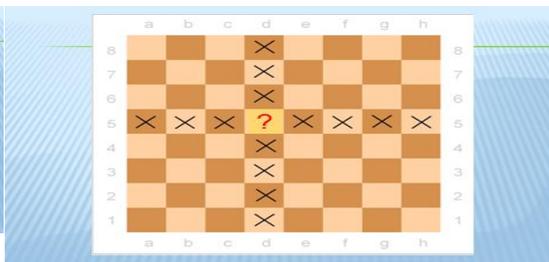
II. Повторение пройденного.

- Сколько жителей живет в шахматной стране? (32)

- Неужели нам придется обойти все 32 дома? (нет, не 32, а только 6, т.к. различных фигур только 6)

1. Ладья.

- Отгадайте, какая фигура ходит по шахматной доске такими путями? (ладья)



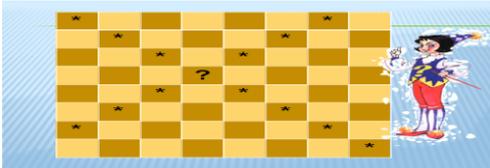
- На каком поле может находиться черная ладья в начале игры?

А) a1 В) h8 Г) c8 Д) d2



2. Слон.

-Какая фигура передвигается по шахматной доске следующими дорожками? (слон)



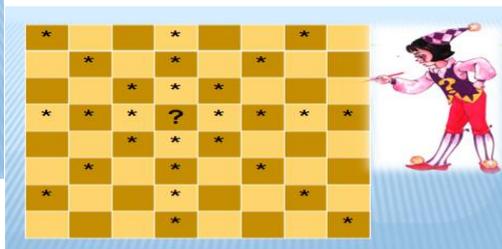
- На каком поле может находиться белый слон в начале игры? (**f1**)



3. Ферзь.



- Какая фигура является таким виртуозом, совершая такие разные ходы? (ферзь)



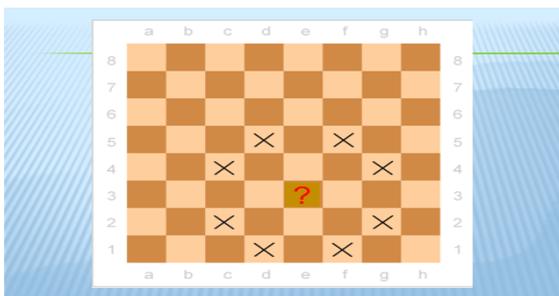
- Сколько ферзей в начале игры? (2)



- На каком поле может находиться белый ферзь в начале игры? (**d1**)



4. Конь.



- Ход какой фигуры напоминает одну из букв? (**КОНЯ**)

- Конь стоит на поле а6. На какое поле он перебраться? (**с5**)



может

5. Пешка.

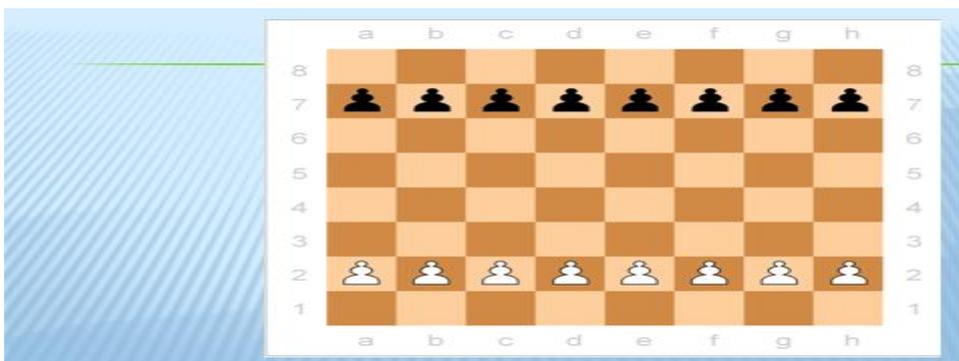
- Послушайте стихотворение и отгадайте, словами оканчиваются стихотворные строчки из сказки Е.Ильина «Приключения пешки»?

И можешь ты узнать сейчас,
Листай листы, не мешкай!
Что приключилось как-то раз
С отважной белой ...

какими

Когда друзья стеной стоят,
Попробуй Пешку съешь-ка!
Плечо к плечу сомкнул отряд,
И браво смотрит ...

- Почему про пешку говорят, как про отряд? (их 8, выстроились в ряд)
- На какой горизонтали стоят пешки в начальном положении? (2 и 7)



- Чем отличается ход пешки от всех остальных фигур? (ходит только вперед)
- А чем еще очень интересным отличается пешка от остальных фигур? (взятие по диагонали, взятие на проходе).

Блиц- опрос

- Проведем небольшой блиц-опрос, чтобы выяснить, насколько хорошо вы запомнили правила пешки.

1. Может ли пешка попасть на белое поле? На черное поле? (да)
2. Ходит ли пешка по горизонтали? (нет)

У	Е	Ф
Т	С	Р
П	Г	Р
И	О	Н
Л	В	М
К	И	А
Ж	К	З
Ш	Ё	Д
В	Е	Г
Б	А	П

3. Ходит ли пешка по вертикали? (да)
4. Бьет ли пешка по горизонтали? Вертикали? (нет)
5. Бьет ли пешка по диагонали? (да)
6. Может ли пешка перепрыгнуть через одно поле? (да)
7. Может ли пешка перепрыгнуть через два поля? (нет)

слона? (нет)

9. Может ли черная пешка

10. Если пьешь на проходе пешка встанет на поле, пешка? (нет)

11. Превращается ли

12. Превращается ли пешка в коня? Слона? Ладью? (да)

У	Е	Ф
Т	С	Р
П	Г	Р
И	О	Н
Л	В	М
К	И	А
Ж	К	З
Ш	Ё	Д
В	Е	Г
Б	А	П

8. Может ли пешка брать на проходе

бить на проходе белую пешку? (да)

неприятельскую пешку, то твоя которое занимала неприятельская

пешка в короля? (нет)

- Пройдя по клеткам так, как бьет пешка, начиная с коричневой клетки, прочитайте выражение, записанное на клетках.

- Молодцы!