

РОЗУМОВІ ІГРИ

МУДРІ ШАХИ
ЦІКАВІ ШАШКИ

Ігор Ненада

Руськополянський заклад загальної середньої освіти №1



Вступ

«На дошці, як і в житті, не завжди можна повернути зроблений хід» (Боббі Фішер)

В древні часи шахи називали «грою царів». Вони були любимою розвагою королів, князів, дворян. Тепер шаховою грою цікавляться мільйони людей – знатних і «простих» у всіх країнах земної кулі. Шахи правильно було б назвати «царицею ігор».

В нашій країні численна армія людей займається шаховою грою в колі сім'ї та під час дозвілля. Гра перетворилася в захоплюючий розумовий спорт.

Шахи здавна захоплювали до себе діячів культури і мистецтва. Підтвердженням цього є імена: Сервантес, Вольтер, Дідро, Гете, Франклін, Пушкін, Лермонтов, Толстой, Некрасов, Римський – Корсаков та багато інших.

Шахи це гра в яку можна грати скрізь де можна розкласти картонну дошку та столик і поставити на ній дерев'яні фігури.

Один з військових недалекого минулого писав: «Ми, військові, високо цінуємо шахи за те, що вони дисциплінують людину, сприяють вихованню волі, витримки, розвивають пам'ять, швидкість, розуміння, привчають логічно мислити, як кажуть, є хорошою гімнастикою розуму». Так, ці якості необхідні в нинішній час, коли на озброєнні в армії є електронно – обчислювальна і інша техніка, де досягнення успіху залежатиме від хвилини, навіть, секунди.

Вважаю, що азам шахової гри повинні бути навчені всі учні школи. Для цього пропоную один з кількох варіантів програми, роз-



рахованої навчити учнів шахової гри за 7 уроків та аргументи на користь шахів.

Хочу також зауважити, що на протязі кількох десятиріч в Руськополянській ЗОСШ №1, яка нинішнього року відзначила своє сторіччя, шахи були і є одним з улюблених видів спорту. Перш за все хочу відмітити вчителів післявоєнної пори Дудника Якова Даниловича, Паламаренка Григорія Григоровича, Шраменка Степана Михайловича, Нагорного Олександра Тарасовича, Преснова Валентина Діомідовича, а пізніше Лісняка Володимира Івановича, Храпача Олександра Григоровича, Пономаренка Івана Івановича, Засільського Петра Трохимовича, Кузнецова Олексія Олексійовича, Букшу Федора Петровича, Лонського Олексія Олексійовича, Пономаленко Антоніну Вікторівну, Лонську Ніну Василівну, Коломієць Ніну Іванівну. Звісно, ці та інші вчителі сприяли розвитку шахової гри серед школярів, а тому учні та випускники часто виборювали призові місця в районних та обласних змаганнях та під час подальшого навчання і за місцем проживання. Наведу один приклад в підтвердження потреби навчання шахової гри в школі. Осінню 1986 року в школі починає активно діяти шаховий гурток «Біла тура». Учнями – гуртківцями була вивчена програма шахової гри. Уроки розроблені по матеріалах книги міжнародного майстра з шахів В.Панова («Первая книга шахматиста», 1964р.)

Вже після нового року розпочався шаховий турнір серед гуртківців, в якому прийняли участь 19 хлопців та 14 дівчат. З десяти кращих шахістів – хлопців згодом вищу освіту здобули: Черненко Сергій Вікторович, Кошовий Олег Павлович, Борисенко Павло Павлович, Харченко Станіслав Васильович, Кривошия Роман Васильович, Лісняк Юрій Володимирович. Середню спеціальну освіту мають: Зінченко Олександр Вікторович, Зінченко Володимир Вікторович, Колісник Олександр Павлович. Серед п'яти дівчат – переможниць середню спеціальну освіту мають: Шелудько(згодом Кононенко) Наталія Миколаївна, Столяренко (Ніколенко)Галина Петрівна, Бельська (Жабоданенко) Ніна Михайлівна. З вищою освітою нині Ненада (Шмагайло) Ірина Миколаївна, Черненко (Тараненко) Світлана Вікторівна. Ці шахісти та шахістки ведуть здоровий спосіб життя. Вони працюють, виховують дітей, продовжу-



ють приймати участь в офіційних змаганнях, є відомими людьми за місцем проживання.

В книзі «Поріднені долею», де я є технічним редактором, шаховій грі відведено кілька сторінок. Однак в наступній книзі «В дорозі з шахами», над якою ми з батьком Ненадою М.М. завершуємо працювати, розповідь про участь руськополянців в різних змаганнях з шахів, відображено турнірну боротьбу «Білої тури», поміщено шахові задачі складені Ненадою М.М., казка у віршованій формі. Один розділ присвячено вивченню шахової гри. В книзі маютья численні діаграми на шахівниці, турнірні таблиці кількох турнірів та фотоматеріали.

А що ж шашки? Чим гарні вони? У більшості населення склався стереотип, що шашки — проста гра. Справді, простота, легкість і доступність правил приваблює дітей передусім. Але, як усе геніальне — є простим, так і шашки таять у собі колосальний розвиваючий потенціал. Вони цілком відповідають психологічним особливостям дитячого віку. Партії можна розігрувати швидко і по кілька разів. Діти сприймають реальність сегментарно, що саме властиво шашкам. Якщо шахи — модель змагання двох ієрархій, що може тривати досить довго і «зависнути», то шашки — модель буття в його варіативності і безкрайості. А простота правил не тільки не виключає складності стратегій — вона є їхньою умовою.

Тож шашки — потенціал, який наша освіта мусить використовувати для загального психічного розвитку дітей, для їхнього задоволення, зрештою, щоб дозвілля з батьками бодай іноді могло бути заповнене більш змістовно, аніж спільний перегляд телепередач під лускання насіння.

ШАХИ





Історія

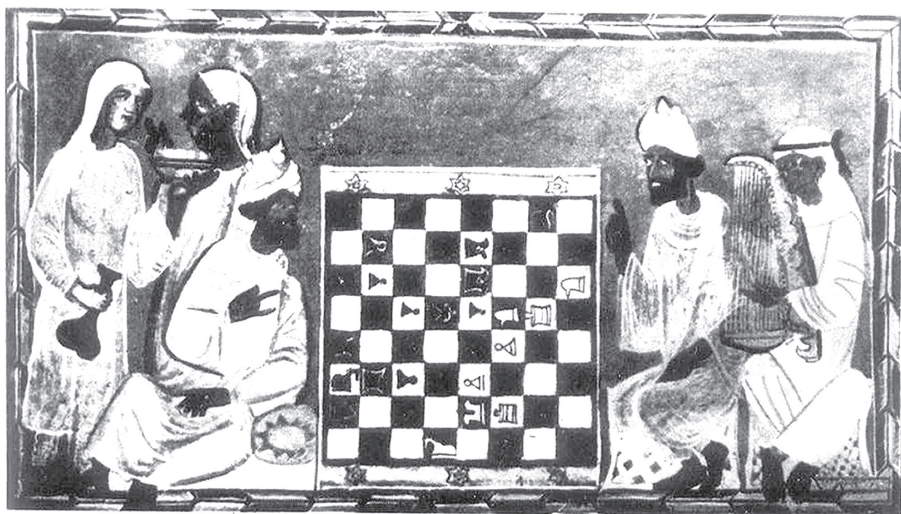
Існує немало легенд і різних припущень про походження шахової гри, але точно встановлених фактів вдалося поки зібрати небагато. Історично достовірним можна вважати, що шахи зародилися в Індії понад 2000 років тому. Гра називалася тоді «чатуранга», що значить на санскриті – чотири роди, війська з чотирма пологами зброї: колісниці, слони, кіннота, піхота.

Як свідчить Ратнакари (IX ст.) В «чатуранзі» було всього 4 фігури – дошка 8x8. Відмінністю і розташуванням своїх фігур вона прагнула відобразити склад і лад індійського війська того часу. Шахи, що налічували за старих часів багато різновидів, з Індії розповсюдилися по всій східній і центральній Азії, а в кінці V або початку VI століття проникли до Ірану. Тут ця гра, де «перемогу розумом беруть», як мовиться в одному з найдавніших рукописів, користувалася великою популярністю.

В VII сторіччі з шахами познайомилися завойовники іранської монархії – араби. Нову для них гру вони називали шатрандж (від персидського шатранг). В ту далеку епоху правила шахової гри багато в чому відрізнялися від нинішніх. Араби розвинули і дещо удосконалили стародавню шахову гру. Максимального розвитку шахи у арабів досягли в IX-X сторіччях. Рукописи, що збереглися, свідчать, що араби цікавилися не тільки практичною грою, але і шаховою композицією (задачі, етюди), а також дослідженнями (аналізом) окремих позицій. В даний час ці дослідження мають обмежене значення, зважаючи на відмінність в ходах деяких фігур. Тільки ходи короля, тури і коня були у той час такими ж, як зараз. Ферзь був тоді не найсильнішим, а навпаки, найслабшою фігурою – він пересувався лише на одне поле по діагоналі, а слон скоював своєрідний стрибок по діагоналі через одне поле. Пішаки в початковому положенні можна було просувати тільки на одне поле. Сучасної рокировки не існувало. Легко зрозуміти, що при таких правилах ходів зіткнення сил починалося значно пізніше, ніж в сучасних, «далекобійних» шахах, і взагалі темп гри в шатранджі відрізнявся великою повільністю. Метою маневрів було, як і зараз,



*Гра в чатурангу
та фігури чатуранги*



Перші шахи після чатуранги.

поставити ворожого короля в безвихідне положення, дати йому «мат» або, якщо траплялося, «пат», що також вважалося тоді перемогою. Проте, беручи до уваги слабкість ферзя і слонів, а отже, і відносно велику силу короля, мат (також і пат) був в практичній грі великою рідкістю (такі закінчення партій викликали здивування і часом записувалися, що і сприяло створенню і розвитку шахової композиції). Нормально перемога в практичній партії досягалася позбавленням ворожого короля всіх фігур його табору («самотній



король»); боротьба йшла «на знищення». Таким чином, шатрандж знав деякі різновиди перемоги, що втратили своє значення в даний час.

Культура шахової гри, що досягла досить значного розвитку у арабів, помітно знизилася під час переходу шатранджа до Європи.

Період з X по XV сторіччя був періодом упадку шахового мистецтва. Це і зрозуміло. То була епоха неподільного панування феодалізму і католицької церкви, епоха, що характеризувалася загальним пониженням рівня культури. Атмосфера середньовіччя, що мертвить, не сприяла вільному розвитку мистецтв.

Шахи ставали часом грою азарту; в них грали на гроші, так само, як в кості, триктрак і тому подібні ігри. Тому знижувався моральний рівень шахів. В кінці XIII століття католицька церква навіть віднесла їх до числа заборонених «негідних християнина, гріховних забав», але це гоніння продовжувалося порівняно недовго і було відмінене в середині XIV століття. Найбільша перешкода для розвитку шатранджу була закладена в ньому самому – в його правилах, в його повільному характері. Природним було тому прагнення укоротити процес гри зробити її більш стрімкою і швидше допускаючій розв'язку. Це і привело поступово до вироблення сучасних правил. Сучасні правила гри склалися в основному в епоху Відродження (XV-XVI ст.), хоча повна їх одноманітність встановилася лише близько 100 років тому.

У зв'язку з реформою правил гри для шахів наступив період нового розквіту. Вирішальне значення тут відіграло те, що росте популярність шахів серед народних мас і винахід книгодрукування, що сприяв розвитку шахової літератури. З цього періоду починається історія шахів нового часу. Цілий ряд теоретиків і шахістів-практиків з жаром поглибилися у вивчення багатьох можливостей, що відкрилися в грі у зв'язку з її реформацією. В кінці XV і на початку XVI століття з'являються перші книги з шахів, цінність їх для теперішнього часу, звичайно, незначна.

Партії XVII століття, що дійшли до нас, свідчать про те, що гра того часу була ще дуже наївною і характеризувалася стрімкими комбінаційними атаками на ворожого короля, пов'язаними з жертвами фігур і, особливо, пішаків.



Кращим шахістом-практиком XVIII століття був француз Філідор (1726-1795). Він був відомий і як теоретик, що застосував і ряд загальних принципів побудови і ведення партії, що обґрунтував. Особливе значення Філідор надавав руху пішаків. «Пішаки – душа шахів», – говорив він. Свою теорію Філідор виклав в 1749 році і видав згодом цілий ряд видань «Дослідження шахової гри».

Гра «за системою Філідора» додавала партії повільний і обережний, позиційний характер. Фігури грали підлеглу роль, і дії їх були скутими, оскільки основним принципом був планомірний пішаковий наступ. Проти такого одностороннього напрямку в грі виступив в другій половині XVIII століття ряд теоретиків. Але лише на початку наступного сторіччя почалося поступове повернення до фігурної, комбінаційної гри. Найсильнішими шахістами в тридцятих і сорокових роках XIX століття вважалися Лабурдонне і потім Стаунтон.

Був такий у загальних рисах шлях розвитку шахів в Західній Європі від часу первинного ознайомлення з ними до середини XIX століття. Інакше відбувався в цей період розвиток шахів в Росії.

Шляхи і час проникнення шахів в стародавню Русь залишаються не цілком з'ясованими до теперішнього часу. Проте, що не викликає сумніву, фактом вважається, що шахи проникли до нас безпосередньо з сходу. Головним доказом цього є чистота російської шахової термінології, що зберегла східні найменування майже всіх, що беруть участь в грі фігур без спотворень і переробок, характерних для країн Західної Європи. Час проникнення до нас шахів різні дослідники визначають по-різному: від IX до XII століття.

Політичні і соціальні умови мало сприяли розвитку шахів в старій Росії. Протягом ряду сторіч (з XIII по XVII ст.) вони піддавалися гонінню з боку церкви, вбачаючої в них відгомін язичества і ставлячої їх на один рівень з грою в кості і іншими азартними іграми. Був період, коли шахову гру забороняла в законодавчому порядку державна влада. Це, зрозуміло, негативно впливало на розвиток шахів в Росії.

Все ж таки приваблива сила шахів була така велика, що шахи продовжували жити в народі, не дивлячись на всілякі заборони. Якнайкраще цьому доказ – велика кількість і повторність заборон.



Іншим безперечним свідченням значного розповсюдження шахів є російський народний епос-билини, старовинні пісні, прислів'я, де часто зустрічаються згадки про шахову гру і запозичені з неї образи і вирази. Звичайно, всякі заборони не заважали грати в шахи царям, боярам і духівництву, хоча якраз відносно духовних осіб заборони були особливо суворі. В другій половині XVII століття гоніння поступово втратили свою гостроту.

Ще в 1731 році митрополит доносив на іншого, щоб той звелів зняти на своєму московському подвір'ї дзвін, який заважав йому всю ніч грати в шахи. Про значне розповсюдження шахів говорять і повідомлення іноземців, що приїжджали в ту епоху до московії по дипломатичних і торгових справах. Вони одностайні не тільки в питанні про широке розповсюдження шахів, але і відзначають з подивом мистецтво, з яким росіяни грають в шахи. Найбільш виразно в цьому відношенні повідомлення однієї французької хроніки XVII століття, в якому розказується про посольство, направлене в 1685 році з Москви до Людовика XIV в складі понад 50 чоловік. В повідомленні мовиться: «Ці росіяни чудово грають в шахи; наші кращі гравці перед ними учні». Охоплюючи період до кінця XVIII століття в цілому, слід зазначити, що ряд історичних умов впливав уповільнюючим чином на розвиток шахів в Росії. Гоніння церкви, відсутність аж до XIX століття рукописних і друкарських робіт з шахів і інші причини зумовили більш пізній вихід російських майстрів на міжнародну арену. Не маючи нагоди в розглянутий нами період розвиватися ні в теоретичному, ні в практичному відношенні, шахи висували лише самородків, що залишилися безвісними талановитих любителів, дивуючих іноземців при рідкісних зустрічах з ними. Подібне положення зберігалось до кінця XVIII і початку XIX століття, коли в Росії почали створюватися перші шахові кубки та виходити перші російські шахові книги.

Почалося XXI століття, швидшає технічний прогрес, скорочуються відстані, поліпшуються комунікації між народами. Зміни торкаються і шахів: винайдений шаховий годинник, все частіше проводяться міжнародні турніри. На порядок денний виходить питання про офіційний титул чемпіона світу.

Шахи стають спортом.



Уроки шахів покликані

Зацікавити дітей грою в шахи, розвиваючи і закріплюючи інтерес з кожним новим заняттям.

- Розвинути у дитини допитливість, стимулювати його бажання придбати нові знання і уміння.

- Пояснити і допомогти освоїти дитині основні поняття в шахах: шахове поле, дошка, фігура, хід і взяття фігури, шахова нотація, мат, пат, рокіровка, ендшпіль, міттельшпіль, шаховий годинник. Крім того, шахи допоможуть у навчанні дитині розібратися в принципі взаємодії різних фігур на дошці і цінності кожної окремої фігури.

- Уроки шахів розвивають в дитині уміння зіставляти факти, виявляти і аналізувати елементарні стосунки.

- Шахи для дітей привчать дитину самостійно вирішувати завдання, а потім доступно пояснювати метод рішення кожного конкретного завдання.

- Уроки шахів допоможуть дитині розібратися з правилами поведінки партнерів під час партії, прищепить уміння діяти, виходячи з цих правил

- Уроки шахів, допоможуть роз'яснити дитині принцип взаємодії різних фігур за допомогою захоплюючої гри. Навчання гри в шахи, дозволять застосувати ці знання з практики.



- Уроки шахів допоможуть дитині опанувати базові методики ведення партії в шахи на кожній конкретній стадії: дебют, міттельшпіль, ендшпіль
- Малюк активно використовуватиме набуті знання під час кожної партії.
- Шахи для дітей привчають дитину планувати кожен наступний хід, контролювати і оцінювати стратегію гри перед кожним новим ходом.
- Учень постійно приймає рішення, реалізуючи власні ідеї.

ШАХИ ДЛЯ ДІТЕЙ

- Можливість поринути в захоплюючий світ чорно-білих королівств.
- Учень бере участь в розвиваючих вправах і іграх, завдяки яким підвищується ефективність засвоєння матеріалу.
- Учень виконує цікаві творчі завдання, які покликані сформува-ти у дитини стійкий інтерес до гри в шахи.
- У дитини розвивається творча фантазія.
- Учень отримує реальний досвід гри з різними партнерами і на-буде нових друзів.

ПРОГРАМА «ПІДГОТОВКА ДО ШКОЛИ» ТА ЇЇ ЦІЛІ І ЗАВДАННЯ

Ця програма передбачає комплексну підготовку дітей 5-6 років до навчання в школі. Окрім спеціальних знань і умінь (навички письма, читання і рахунку), програма припускає формування у дошкільників мотивації вчення і передумови готовності до навчання в школі.

- Забезпечити інтелектуальну готовність, яка включає оволодіння засобами пізнавальної діяльності, розумову активність дитини.
- Забезпечить вольову готовність, тобто здатність підкорятися правилам і вимогам дорослого. Дитина повинна уміти управляти своєю поведінкою, розумовою діяльністю.
- Забезпечити особову, соціально-психологічну, емоційну готовність до школи.
- Створювати умови для формування довільності і основних психічних процесів: пам'яті, уваги, мислення, сприйняття.



- Почати формування здатності до адекватної оцінки результатів власної діяльності.
- Розвивати здатність приймати учбове завдання, поставлене дорослими, учити планувати власну діяльність і здійснювати її покроковий і підсумковий контроль.
- Розширювати словарний запас дітей, активізувати його в самостійних висловлюваннях.
- Удосконалювати і уточнювати граматичну будову мови. Познайомити з різними способами словотворення в українській мові. Вправляти в складанні і використанні складних конструкцій пропозицій.
- Удосконалювати звукову культуру мовлення. Закріплювати вимову усіх звуків української мови. Продовжити роботу по формуванню фонемного слуху. Закріплювати вимову усіх звуків української мови. Продовжити роботу по формуванню фонемного слуху. Вправляти в умінні визначати послідовність звуків в слові; аналізувати складову структуру слова, вправляти в умінні диференціювати звуки (голосні-приголосні, твердо-м'які).
- Дати дітям практичне уявлення про основний механізм читання складів, учити орієнтуватися на голосну в складі при його читанні; вправляти в складанні слів з букв і складів розрізної азбуки, друкуванні отриманих слів.
- Сприяти формуванню рухових графічних навичок листа.
- Формувати елементарні математичні представлення: учити рахунку в прямому і зворотному порядку, порівнянню кількості предметів (більше – менше), визначенню числа предметів заданої сукупності і позначенню результату числом; учити розрізняти основні геометричні фігури, знаходити їх прообрази в навколишній дійсності; учити проводити прості логічні міркування і прості розумові операції (порівнювати об'єкти, вказуючи схожість і відмінність, проводити класифікацію предметів за заданими ознаками, виявляти нескладні закономірності і використовувати їх для виконання завдань).

ШАХИ – РОЗВИВАЮЧІ ІГРИ

В період дошкільного дитинства формуються передумови майбутньої учбової діяльності дітей. Упродовж дошкільного віку відбуваються значні зміни в сприйнятті, мисленні, пам'яті дітей. Ці



процеси з мимовільних перетворюються на довільні. Всяка психічна функція формується і перетворюється в процесі взаємодії дитини і дорослого.

Грамотне проведення корекції інтелектуального розвитку дозволяє підготувати дитину до школи: в ході ігрових занять розвиваються мислення, увага, сприйняття, пам'ять.

ШАХИ – ЦЕ УВАГА

Рівень розвитку уваги багато в чому визначає успішність навчання дитини в школі. Дитина може довго на чомусь утримувати свою увагу, поки не згасне інтерес. Увага і інтерес нероздільні. Тому ігри і вправи по розвитку уваги мають бути неодмінно цікаві для дитини. Але надалі, навчаючись в школі, їй доведеться виконувати ряд завдань, що припускають утримання уваги вольовим зусиллям. Тому дуже важливий розвиток довільної уваги, який розвивається поступово, у міру розвитку її властивостей.

- Навчання здатності концентрувати увагу, уміти зосереджуватися на зоровій інформації, знаходити відмінні ознаки схожих предметів.
- Навчання здатності до перемикання уваги.
- Розвиток активної уваги, уміння співвідносити свої дії із звучанням інструментів.
- Навчання здатності концентрувати увагу на слухових сигналах, уміння слухати і чути звуки в нових умовах.
- Розвиток слухової уваги, уміння перемикати слухову увагу.

ШАХИ – ЦЕ ПАМ'ЯТЬ

Необхідно навчити дитину різним формам користування пам'яттю. Усі види пам'яті взаємозв'язані між собою і не ізольовані один від одного. Експериментально доведено, що людина може запам'ятати будь-який об'єм матеріалу, проте витягнути його з пам'яті – лише при зовнішньому стимулюванні певних зон головного мозку. Для дітей природніше запам'ятовування матеріалу, включеного в ігрову діяльність.

- Розвиток зорової пам'яті.
- Розвиток уміння використовувати мнемонічні прийоми для запам'ятовування тексту.
- Розвиток об'єму короткочасної слухової пам'яті.



- Розвиток зорової пам'яті в умовах зменшення часу.
- Навчання навичкам запам'ятовування образу, ситуації.
- Розвиток умисного запам'ятовування і пригадування, довготривалій пам'яті.
- Розвиток довільного запам'ятовування.
- Розвиток пам'яті на події.
- Розвиток довільної уваги і спостережливості.
- Розвиток уміння утримувати і відтворювати текст пісні (довготривалій пам'яті), розвиток вербальної пам'яті.

ШАХИ – ЦЕ СПРИЙНЯТТЯ

Сенсорний розвиток в дошкільному віці – один з напрямів розумового розвитку. Швидке виділення інформативних властивостей в предметі сприяє його ефективному упізнанню. Сприйняття поєднується з практичними діями, вони як би допомагають один одному. Неоцінима роль сприйняття в оволодінні дитиною навичками письма, читання, рахунку.

- Поліпшення якості діяльності зорового аналізатора; розвиток в розрізненні кольорів.
- Навчання здатності об'єднувати усі властивості об'єкту, що сприймаються зором, слухом, тактильними відчуттями
- Розвиток цілісності сприйняття.
- Розвиток спостережливості, уміння використовувати при сприйнятті свій минулий досвід і знання.
- Розвиток просторових представлень.
- Розвиток фонемного сприйняття.
- Розвиток орієнтування в просторі.
- Розвиток здатності до звірення і сортування предметів за формою, кольором і величиною.
- Розвиток координації зорового, слухового і моторного аналізаторів; тренування рухливості нервових процесів, уміння орієнтуватися в просторі і розрізняти кольори.

ШАХИ – ЦЕ МИСЛЕННЯ

Мислення дитини дошкільного віку знаходиться в «полоні» його життєвого досвіду : він не може встановити зв'язку і відношення



предметів логічним шляхом. Уміння мислити має на увазі: виділення істотних ознак предмета; синтезування різних ознак в ціле уявлення про предмет; порівняння предметів і виявлення відмінностей в них і так далі

- Розвиток уміння декодувати інформацію.
- Розвиток здатності виділяти риси схожості і відмінності за істотними ознаками; розвиток розумових операцій.
- Розвиток уміння класифікувати предмети за істотними ознаками і узагальнювати.
- Розвиток здатності до аналізу і самоаналізу, уміння вирішувати нестандартні завдання.
- Розвиток здатності виділяти властивості предметів; розвиток логічного мислення.
- Розвиток розумових операцій аналізу і порівняння.
- Розвиток розумових асоціативних зв'язків.
- Розвиток аналітичного мислення.

Урок №1

Тема: Шахівниця. Шахові фігури.

Завдання:

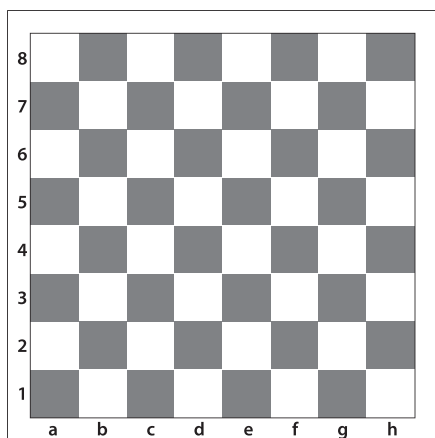
- 1) Навчити працювати зі шахівницею;
- 2) Навчити термінології;
- 3) Навчити розрізняти шахові фігури;
- 4) Навчити записувати положення фігур на шахівниці за допомогою шахової нотації.

Місце проведення: шкільний клас.

Інвентар: Магнітна шахівниця, шахи, ручки, зошити.

Шахи – це гра, тобто змагання двох сторін (гравців, суперників). Кожен з гравців командує своєю армією – комплектом ша-

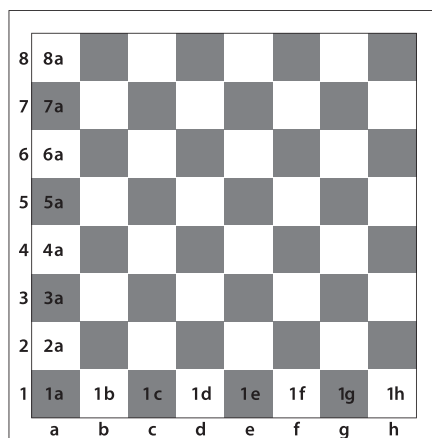
хових фігур. У одного вони світлі (білі), у іншого – темні (чорні). Армії обох гравців розташовуються на полі бою – шахівниці.



діагр. 1

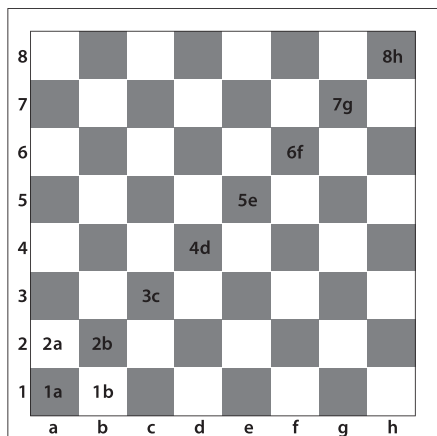
Вона є квадратом, розбитим на 64 клітини (поля), по 8 в кожному горизонтальному ряду (див. діагр. 1). Колір клітин дошки чергується: білий – чорний – білий і так далі. Слід запам'ятати, що крайнє кутове поле праворуч від кожного з тих, що грають має бути білого кольору.

Зверніть увагу, що на діагр. 1 внизу дошки розташовані латинські букви a, b, c...h, а зліва від неї від низу до верху – цифри від 1 до 8. З їх допомогою можна вказати місце (координати) розташування будь-якого поля або фігури на шахівниці. Так поле в лівому нижньому кутку – це поле a1, поле в правому верхньому кутку – h8. Аналогічно можна задати координати будь-якого іншого поля дошки.



діагр. 2

На шахівниці можна виділити наступні елементи: горизонталь, вертикаль, діагональ, центр. Лінії клітин (полів), що йдуть зліва направо (чи справа наліво) називають ГОРИЗОНТАЛЯМИ. Наприклад, усі клітини, що лежать в нижньому ряду шахівниці (тобто клітини з координатами a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1 і h1) утворюють «першу» горизонталь (див. діагр.2). ВЕРТИКАЛЬ – це лінія клітин, що йде зверху вниз (чи навпаки). Так клітини, що лежать в крайньому лівому ряду (тобто клітини a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7 і a8), утворюють вертикаль a. (див. діагр. 2) Будь-яка горизонталь або вертикаль завжди складається з 8 клітин. ДІАГОНАЛЬ – це лінія клітин, що йде під кутом 45°

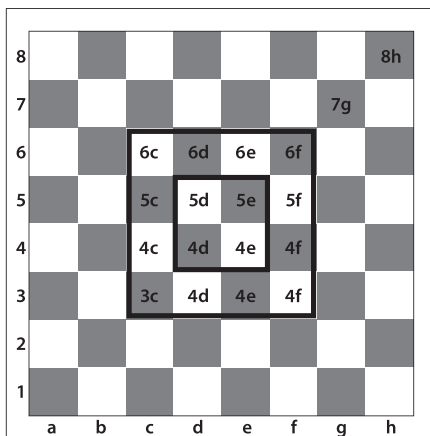


діагр. 3

(«навскоси») до нижнього краю дошки. Лінія з клітин a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7 і h8 – це діагональ. Два поля a2 і b1 теж утворюють діагональ (див. діагр. 3). Як видно, діагоналі мають різну довжину. Діагональ завжди складається з клітин одного кольору.

Під Центром розуміють чотири центральні клітини дошки (d4, e4, d5 і e5). Іноді виділяють розширений центр. Це квадрат в центрі дошки з кутами в клітинах c3, c6, f6 і f3 (див. діагр. 4).

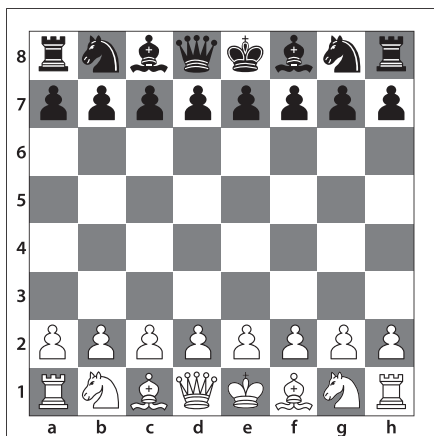
Метою гри (партії) кожного з суперників є полонення (знищення) ворожого короля – «найголовнішої», але не найсильнішої (!!!) фігури суперника. На початку партії фігури суперників розташовані в так званому «початковому положенні». Далі



діагр. 4

гравці починають грати, тобто робити ходи. Першими ходять білі, потім чорні, знову білі і так далі. Ходом називається переміщення фігури з однієї клітини, на якій вона знаходиться, на іншу, на яку вона може переміститися згідно з правилами гри. Якщо в результаті ходу фігура прагне стати на полі, на якому

-  **КОРОЛЬ**
-  **ФЕРЗЬ**
-  **СЛОН**
-  **КІНЬ**
-  **ТУРА**
-  **ПІШАК**



діагр. 5

вже стоїть фігура суперника, то остання вважається узятою («з'їденою») – знімається з дошки і не бере подальшої участі в грі. Таким чином, в шаховій грі число фігур на дошці поступово в результаті взяття зменшується, але ніколи не збільшується. Одночасно на одному полі може стояти тільки одна фігура. Свою фігуру взяти не можна.

На початку партії у кожного з суперників по 16 фігур: король, ферзь, дві тури, два слони, два коні і 8 пішаків. В принципі, пішак – це теж фігура, але іноді їх виділяють в «окремий клас». Тому говорять, що на початку партії у кожної із сторін є по 8 фігур і 8 пішаків. У початковій позиції фігури суперників розташовуються так (діагр. 5):

Як легко бачити, фігури суперників розташовані навпроти один одному. Причому, зазвичай, фігури білих розташовуються знизу. Спочатку в першому горизонтальному ряду розташовують фігури: по кутах дошки ставиться тура, далі з кожного боку до центру йдуть кінь, слон і в центрі – ферзь і король. Причому ферзь завжди ставиться на полі свого кольору (білий ферзь – на білому полі, чорний ферзь – на чорному). У наступному ряду перед кожною з фігур ставиться пішак. І в результаті виходить вихідна позиція шахової партії, яку ви бачите на діагр.5.

А тепер ще одне маленьке зауваження відносно елементів шахівниці. Якщо розділити дошку вертикальною лінією, що проходить строго по центру між королем і ферзем, то частина дошки, яка залишиться ліворуч називається ферзевим флангом (на ній залишилися ферзі), а частина дошки справа – королівським флангом (там залишилися королі). В процесі гри королі і ферзі можуть опинитися у будь-якій точці дошки, але назви флангів все одно зберігаються.

Відображення будь-якої позиції за допомогою діаграми не дуже економічне. Тому в



шаховій літературі розроблена ШАХОВА НОТАЦІЯ. З її допомогою можна просто і коротко записувати виникаючі позиції, а також хід усієї партії. Це дозволяє нам по записах, що збереглися, вивчати партії майстрів, а також записувати і зберігати власні зіграні партії.

У шаховій нотації прийнято наступне позначення фігур:

Кр – король, Ф – ферзь, Т – тура, С – слон, К – кінь, п – пішак

Така послідовність (Кр, Ф, Т, С, К, п) вибрана не випадково, але про це ми дізнаємося дещо пізніше. А зараз доки треба тільки її запам'ятати. Тепер те, що білий король (він же у нас найголовніша фігура, тому починаємо з нього) стоїть на полі e1, можна записати так: Крe1. Далі йде ферзь: Фd1. Так і усі інші. В результаті, якщо перерахувати усі фігури і пішаки, початкову позицію можна записати так:

Білі: Крe1, Фd1, Та1, Th1, Сс1, Cf1, Кb1, Kg1, пп: a2, b2, c2, d2,

e2, f2, g2, h2.

Чорні: Крe8, Фd8, Та8, Th8, Сс8, Cf8, Кb8, Kg8, пп: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Висновки:

У шахи грають двоє суперників. Один білими фігурами, інший чорними. У кожного з тих, що грають є наступний набір фігур: король, ферзь, дві тури, два слони, два коні і вісім пішаків.

Фігури розташовуються на шахівниці. На ній можна виділити горизонталі, вертикалі, діагоналі, центр, королівський і ферзевий фланги.

Початкове положення фігур на початку партії показане на діагр. 5.

Ми навчилися записувати положення фігур на шахівниці за допомогою шахової нотації.

Домашнє завдання: Вивчити назви шахових фігур та вміти їх записувати за допомогою шахової нотації.





Урок №2.

Тема: Ходи фігур. Тура і слон.

Завдання:

- 1) Навчити ходити турою;
- 2) Навчити ходити слоном;
- 3) Навчити записувати положення тури та слона на шахівниці за допомогою шахової нотації.

Місце проведення: шкільний клас.

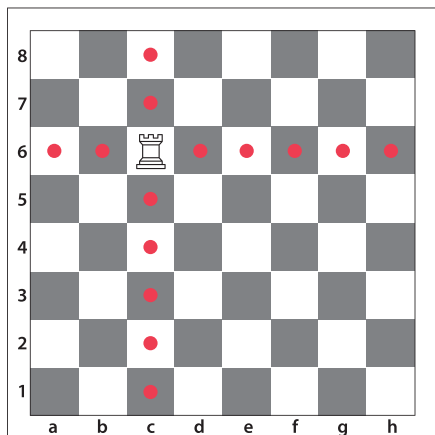
Інвентар: Магнітна шахівниця, шахи, ручки, зошити.

Як вже говорилося на попередньому уроці, в процесі гри суперники «ходять» своїми фігурами. Це необхідно для того, щоб отримати вигіднішу позицію і кінець кінцем – перемогти в партії. А на цьому і декількох наступних уроках ми дізнаємося, як ходять шахові фігури і пішаки, а також навчимося за-

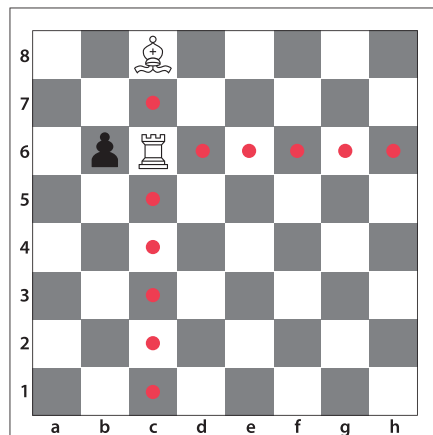
писувати ходи за допомогою шахової нотації.

Тура.

Тура ходить по вертикалях і горизонталях на всі боки і на будь-яку відстань за умови, що на її шляху не стоїть яка-небудь інша фігура. Саме така ситуація змальована на діагр.



діагр. 6



діагр. 7

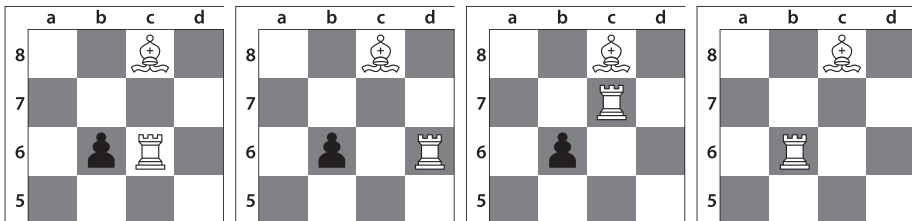


6. І тому біла тура з поля с6, на якому вона стоїть, може сходити на будь-яке поле шостої горизонталі від а6 до h6 або вертикалі с від с8 до с1 (відмічені червоними крапками). Тепер подивимося, що станеться, якщо на шляху тури стоятиме своя або чужа фігура. Поставимо додатково на полі с8 білого слона, а на поле b6 – чорного пішака. Свою фігуру брати не можна, тому поле с8 для тури недоступне (там стоїть «свій» слон). Чорного пішака тура взяти може, але далі на поле а6 ходити не може. Тому в цій позиції для тури доступні по горизонталі поля d6, e6, f6, g6 і h6, а по вертикалі – поля с1, с2, с3, с4, с5 і с7. Крім того вона може взяти чорного пішака b6 (див. діагр. 7).

А тепер детальніше розберемо пару ходів білої тури і спробуємо

їх записати. Нижче показано чотири позиції, причому шахівниця зображена не повністю, а в цілях економії показаний лише її верхній лівий кут. На діагр. 8а зображена вихідна позиція. Допустимо тура ходити на одне поле вправо по горизонталі, тобто переміщується з поля с6 на d6. Це можна записати так: Тс6 – d6 (повна нотація) або просто Тd6 (див. діагр. 8b). Аналогічно хід тури з поля с6 на поле с7 можна записати так: Тс6 – с7 або Тс7 (див. діагр. 8c). Тепер розглянемо як відбувається взяття фігури суперника. У нашому випадку тура з поля с6, де вона стоїть, переходить на поле чорного пішака b6, при цьому він (пішак) знімається з поля бою і в подальшій грі участі не приймає. (див. діагр. 8d). Записується це так: Тс6: b6 або Т: b6. Зверніть увагу, що при записі

діагр. 8

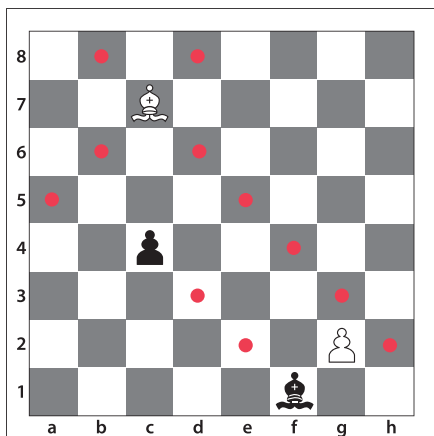


а) Вихідна позиція

б) Хід Тс6-d6

в) Хід Тс6-с7

д) Взяття Тс6: b6



діагр. 9

ходу між позначеннями полів ставиться тире (-), а при взятті – двокрапка (:).

Слон

Слон ходить як і тура по прямих лініях, але не по горизонталях і вертикалях, а по діагоналях (див. діагр. 9). Тут білому слонові не заважає жодна фігура, тому він може піти на поля b8, d6, e5, f4, g3, h2, a5, b6 і d8. У чорного слона ходів значно менше, тільки d3 і e2 і взяття білого пішака на g2.

А тепер перше завдання. Візьміть шахову дошку, розставте на ній позицію, показану на діагр. 9 і зробіть наступні ходи.

Зверніть увагу на два моменти.

Перше. У білого слона значно більше ходів. Це пов'язано з тим,

що він стоїть ближче до центру, ніж його чорний побратим. Перевірте: більше усіх можливих ходів у слона, що стоїть в центрі дошки (9 ходів), і менше всього – у слона, що стоїть в кутку дошки (2 ходи). Крім того, рухливість чорного слона обмежена чорним пішаком c4 і білим пішаком g2.

І друге. Такий запис ходів в короткій нотації тут цілком достатній і однозначний. Наприклад, хід 1. Ca5. Ясно, що це запис ходу білого слона. Чому? Та тому, що слони ходять по діагоналях, тобто по клітинах одного кольору. І якщо у нас чорний слон стоїть на білому полі, то він при будь-якому ході ніколи не потрапить на чорне поле. В даному випадку говорять, що на цій діаграмі білий слон – «чернопольный», а чорний слон – «белопольный». Взагалі, в початковій позиції (див. діагр. 5 першого уроку) у кожного з тих, що грають один слон «белопольный», а інший – «чернопольный». (Перевірте!).

Висновки:

Ми дізналися як ходять і беруть фігури суперника тура та слон. Навчилися записувати ходи фігур за допомогою шахової нотації.



Урок №3.

Тема: Ходи фігур. Ферзь і король.

Завдання:

- 1) Навчити ходити ферзем;
- 2) Навчити ходити королем;
- 3) Навчити записувати положення ферзя та короля на шахівниці за допомогою шахової нотації;
- 4) Пояснити що таке шах та мат.

Місце проведення: шкільний клас.

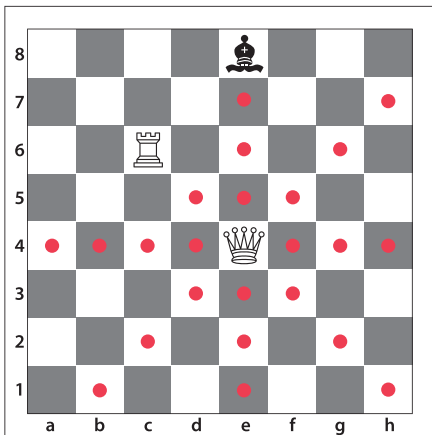
Інвентар: Магнітна шахівниця, шахи, ручки, зошити.

Ферзь.

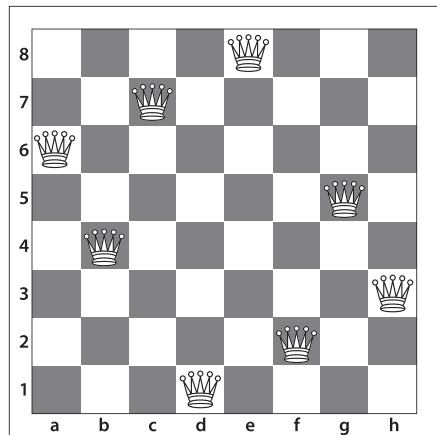
Ферзь – найсильніша фігура на дошці. Тому, що він може ходити одночасно і як тура, і як слон. Тобто йому доступні усі поля по горизонталях і вертикалях, окрім тих випадків, коли на його шляху стоять які-небудь фігури. Природно, чужі фігури ферзь може взяти. Подивимося

на діагр. 10. Ферзь на e4 може ходити по горизонталі 4, вертикалі e і двом діагоналям a8 – h1 і b1 – h7 на усі поля, окрім a8, b7 і c6 (заважає власна тура). Крім того ферзь може взяти чорного слона e8 (Фe4: e8 або просто Ф: e8).

Існує старовинна завдання-головоломка. Треба на шахівниці розставити 8 ферзів так, щоб



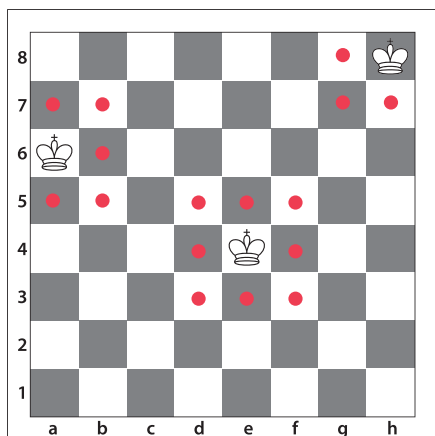
діагр. 10



діагр. 11



жоден з них не міг взяти іншого. Одне з рішень, а усього їх близько ста, наведено на діагр. 11. Спробуйте знайти яке-небудь інше рішення цієї задачі.

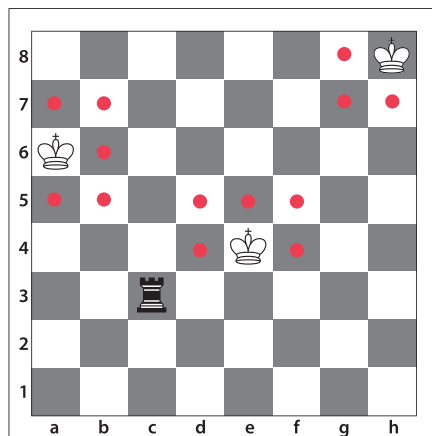


діагр. 12

Король.

Король може ходити на будь-яке сусіднє поле у будь-якому напрямі (див.діагр. 12). У центрі дошки король може ходити на 8 сусідніх полів, на краю дошки – на 5, а в кутку дошки – на 3 поля. Таким чином, рухливість короля залежить від його положення на дошці.

У короля є одна дуже важлива особливість. Він не може ходити на ті поля дошки, на які може стати фігура суперника. І ось чому. Ми вже знаємо, що мета гри полягає в тому, щоб «взяти в



діагр. 13

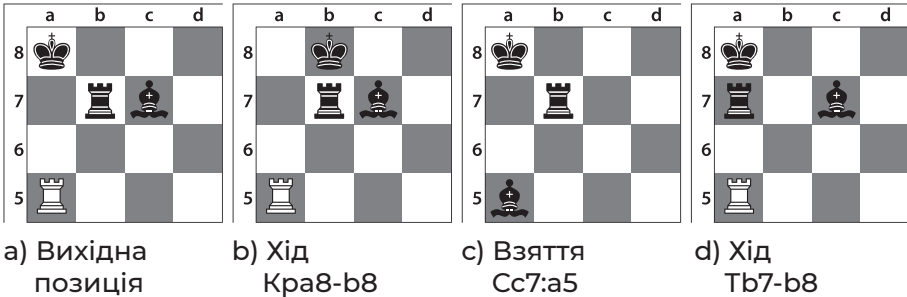
полон» короля суперника («дати мат»). Подивимося на позицію діагр. 13. Від попередньої вона відрізняється тим, що на полі c3 стоїть чорна тура. Своїм наступним ходом вона може потрапити на поля d3, e3 і f3. Шахісти говорять, що вона «б'є» ці поля. І якщо білий король стане на ці поля, то чорна тура зможе «взяти» («з'їсти») його. І вважається, що чорні виграли. На цьому гра закінчиться. Тому ці поля (d3, e3 і f3) для білого короля не доступні, на них він ходити не може. Так ми підійшли до двох дуже важливих шахових понять: шах і мат.

Шах і мат.

ШАХ – це таке положення на дошці, коли один з королів ата-



діагр. 14



кований якою-небудь фігурою суперника. Говорять, що король стоїть «під шахом». За правилами шахів король обов'язково має бути захищений від шаху. Цього можна добитися трьома способами:

- піти королем на поле, яке не атаковане жодною з фігур суперника;
- взяти фігуру, яка дає шах;
- поставити між королем і атакуючою фігурою свою фігуру.

Нижче на діагр. 14 наведені приклади цих способів захисту.

a. – Біла тура зробила якийсь хід і стала на полі a5, оголосивши чорному королю шах.

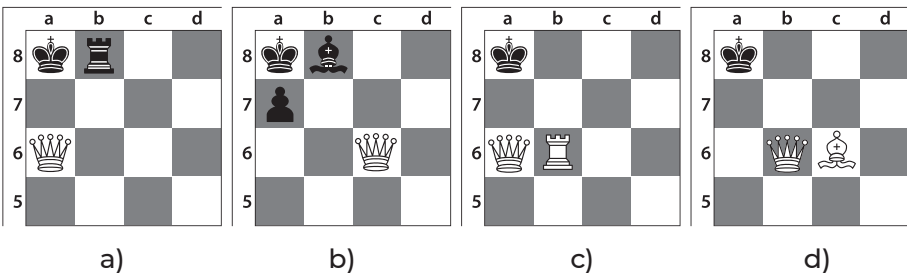
b. – Чорний король пішов з поля, де він знаходився під шахом: Кра8 – b8.

c. – Чорний слон взяв білу туру, яка давала шах : Cc7: a5.

d. – Чорна тура стала між білою турою і чорним королем. Тепер біла тура атакує чорну туру, але не короля: Та5 – a7.

Мат – це таке положення в партії, коли королю оголошений шах і він не може від нього

діагр. 15





захиститися. При цьому партія вважається закінченою, причому переможцем є той, хто оголосив мат. Ось декілька простих прикладів (див. діагр. 15).

а. Тут чорні не можуть ні піти королем з-під шаху на якесь інше поле дошки (заважає своя ж тура), ні взяти ферзя білих, ні загородитися від шаху якою-небудь іншою фігурою.

б. Те ж саме, тільки заважають відступити свої слон і пішак.

с. Біла тура відсікає шлях відступу, а ферзь дає мат.

д. Білий ферзь відсікає шляхи відступу, мат дає слон.

Висновки:

На цьому уроці ми дізналися як ходять ферзь і король.

А також, що таке шах і мат.

Урок №4.

Тема: Ходи фігур. Кінь.

Завдання:

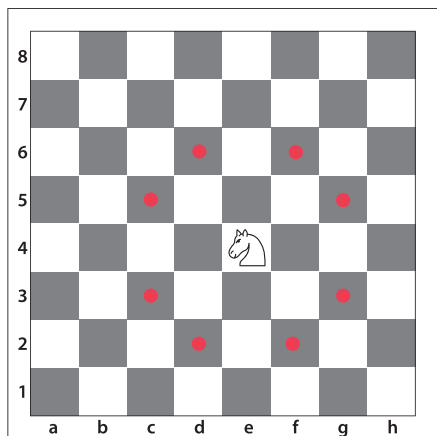
- 1) Навчити ходити конем;
- 2) Навчити записувати положення коня на шахівниці за допомогою шахової нотації.

Місце проведення: шкільний клас.

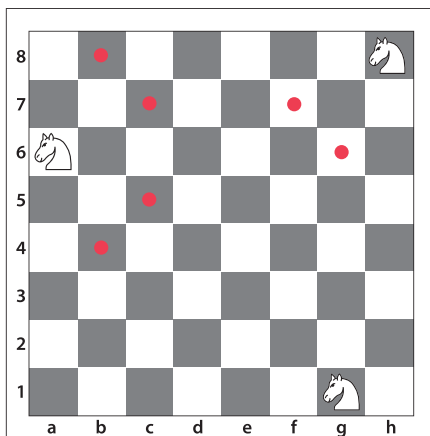
Інвентар: Магнітна шахівниця, шахи, ручки, зошити.

В українській мові не дарма існує вираз «хід конем». Це пов'язано з тим, ця фігура ходить «буквою Г», причому поверненою усіма можливими варіантами (дивися діагр. 16). Як і у багатьох фігур рухливість коня залежить від положення на дошці. У центрі у нього найбільше можливих ходів – 8 (у коня на e4 – це d6, f6, c5, g5,

c3, g3, d2 і f2). На краю дошки можливостей менше – 4 ходи (у коня на a6 – це b8, c7, c5 і b4), а в кутку дошки – залишається всього два ходи (діагр. 17). Подумайте і дайте відповідь на питання: «А скільки ходів у коня на g1? Відповідь – три ходи (e2, f3, h3). Як і усі фігури, кінь не може брати свої фігури. А при взятті чужої фігури – остання



діагр. 16



діагр. 17

знімається з дошки, а кінь стає на її місце.

У коня є ще дві особливості.

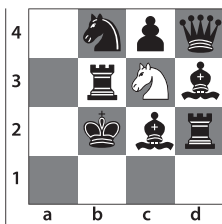
Кінь завжди при своєму ході потрапить з поля білого кольору на поле чорного кольору і навпаки. Це означає, що кінь в результаті декількох ходів може потрапити на будь-яке поле дошки.

Крім того, це – єдина шахова фігура, яка може перестрибувати через інші, як свої так і чужі.

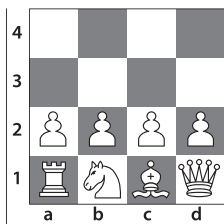
А тепер розглянемо декілька прикладів до усього сказаного (див. діагр. 18).

а. Ця діаграма добре показує своєрідність можливих ходів коня. Білий кінь оточений фігурами суперника. У будь-якої іншої фігури не було б жодного ходу, окрім взяття деяких з чорних фігур. Кінь же, навпаки, не може взяти жодну фігуру суперника, зате він може

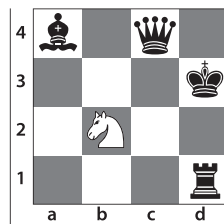
діагр. 18



a)



b)



c)



«перескочити» («перестрибнути») через них і зробити хід (в даному випадку на a2, a4, b5, d5, e4, e2, d1 і b1). Повторимося – ніякій іншій фігурі це не дозволено!

б. У початковій позиції, частина якої представлена тут, кінь – єдина фігура окрім пішаків, яка може зробити хід.

с. А тут жодна чорна фігура не може взяти білого коня. Хоча сам він б'є, тобто при сво-

єму ході може взяти, усі чорні фігури (чорному королю оголошений шах і він повинен піти на поле, яке не б'ється конем). Захиститися від шаху коня, затуливши короля якою-небудь своєю фігурою, – не можна!!! Для коня у ближньому бою немає перешкод.

Висновки:

На цьому уроці ми дізналися, як ходить кінь.

Урок №5.

Тема: Ходи фігур. Пішак.

Завдання:

- 1) Навчити ходити пішаком;
- 2) Навчити записувати положення пішака на шахівниці за допомогою шахової нотації;
- 3) Пояснити що таке перетворюватися на іншу фігуру свого ж кольору.

Місце проведення: шкільний клас.

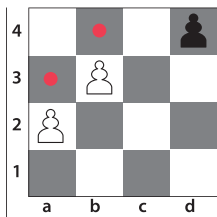
Інвентар: Магнітна шахівниця, шахи, ручки, зошити.

Пішак – найслабкіша «бойова одиниця» в шахах. Річ у тому, що при своєму ході вона може пересуватися всього на ОДНЕ поле, причому тільки ВПЕРЕД за умови, на шляху не стоїть яка-небудь фігура. І тільки на

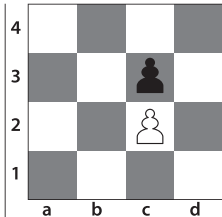
ПЕРШОМУ ХОДІ, коли пішак ще стоїть на своїй вихідній позиції (для білих – це друга горизонталь, а для чорних – сьома), він може піти або на одне, або на два (за бажанням того, що грає) поля вперед. У цьо-



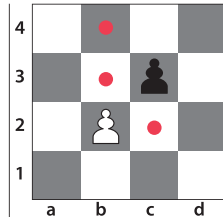
діагр. 19



a)



b)



c)

му його перша відмінність від усіх інших фігур. Ферзь, тура, кінь, слон і король, зробивши один або декілька ходів, можуть повернутися на поля, на яких колись стояли. Пішак же назад вже ніколи повернутися не зможе. Щоб було зрозуміле, подивимося на діагр. 19. а, б.

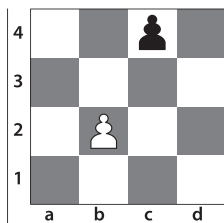
19.a Білий пішак на a2 ще не зробив жодного ходу, стоїть на вихідній позиції, тому гравець може піти ним або на a3 (a2 – a3), або на a4 (a2 – a4). Білий пішак b3 і чорний d4 вже ходили,

тому у них всього по одному ходу, відповідно на b4 (b3 – b4) і d3 (d4 – d3).

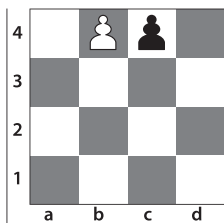
19.b На цій діаграмі пішаки не дають ходити один одному (шахісти говорять – «блокують»). Тому ні у білого, ні у чорного пішаків немає жодного ходу.

Наступна відмінність пішака від інших фігур – це те, як він бере фігури суперника. Король, ферзь, тура, слон, кінь беруть фігури суперника по ходу свого руху. Пішаки ж ходять вперед по своїй вертикалі, але можуть

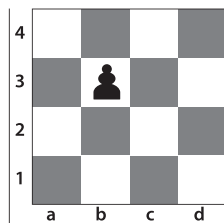
діагр. 20



a) Вихідна позиція



b) Хід 1. b2-b4



c) Взяття на проході 1. ... c4: b3



взяти тільки ті фігури суперника, які стоять на найближчому полі по діагоналі від них. Після взяття пішак стає на те поле, де стояла «ворожа» фігура, і при наступних ходах рухається вже по іншій вертикалі. На діагр. 19.c білий пішак може взяти чорний (b2: c3), а чорний білого (c3: b2).

Але і тут є виключення. Якщо пішак, назвемо його «першим», зробивши хід зі свого початкового положення відразу на ДВА поля, перейде через поле, яке знаходиться під ударом ворожого («другого») пішака, то останній має право взяти «першого». При цьому пішак, що б'є, стає не на те поле, куди здійснював хід пішак суперника, а на «бите» поле, через яке він перестрибнув. Цей хід називається «ВЗЯТТЯМ НА ПРОХОДІ» і можливе тільки за участю двох пішаків! Взяття на проході можливо тільки негайно у відповідь на хід першого пішака. Якщо другий пішак відразу ж не візьме першого, то право на таке взяття втрачається. Правило досить складне, давайте розберемо його детальніше.

20.a Білий пішак b2 стоїть у вихідній позиції, має право зробити хід відразу на два поля вперед. Але при такому ході він

перестрибне через «бите» поле b3 (поле б'ється чорним пішаком c4). Усі умови взяття на проході дотримані.

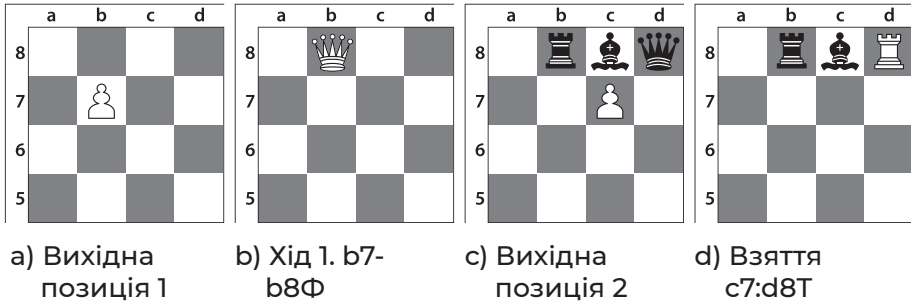
20.b Білий пішак зробив хід 1.b2 – b4.

20.c Чорний пішак взяв його «на проході» 1. ... c4: b3. Але якщо чорні зараз зроблять який-небудь інший хід, то вони втратять право на таке взяття.

І ще одна властивість, властива тільки пішкам, – це їх здатність перетворюватися на інші фігури. Якщо пішак, зробивши декілька ходів, досягає останньої горизонталі (для білих – це восьма, а для чорних – перша горизонталь), то він негайно перетворюється на будь-яку фігуру свого кольору, окрім короля, по вибору того, що грає. Перетворення обов'язкове – пішак не може залишитися пішаком. При цьому пішак знімається з дошки, а на його місце ставиться фігура вибрана тим, що грає. Якщо пішак при цьому б'є фігуру суперника, то остання, як завжди, знімається з дошки і замінюється фігурою, на яку перетворюється пішак. Таким чином на дошці може виявитися декілька ферзів одного кольору, тур, слонів і т.д... Але двох королів одного кольору на



діагр. 21



дошці бути не може! Розглянемо декілька прикладів.

Діагр.21а. Білий пішак b7 досяг сьомої горизонталі і наступним своїм ходом може перетворитися на будь-яку білу фігуру, окрім короля.

Діагр.21.в. Пішак перетворився на ферзя (b7 – b 8Ф), хоча міг перетворитися на туру, слона або коня.

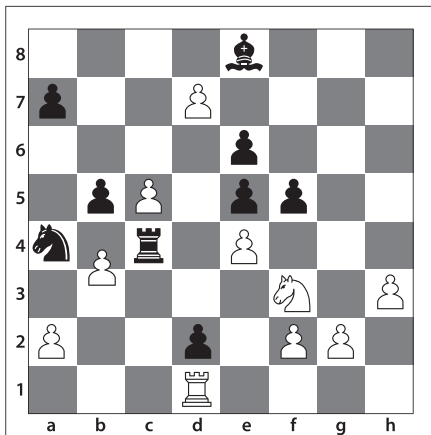
Діагр.21.с. На цій діаграмі білий пішак може перетворитися на фігуру, взявши або чорну туру, або чорного ферзя.

Діагр. 21.d. Позиція після взяття пішаком ферзя і перетворення на туру (c7:d8Т).

І в завершенні уроку ще одна діаграма для закріплення матеріалу.

Чорний пішак a7 ще стоїть на вихідній позиції тому він може піти або на одне поле вперед на клітину ab (a7 – ab), або відразу на два поля вперед на a5 (a7 – a5) за бажанням того, що грає. Анологічно у білого пішака g2 є два ходи на g3 (g2 – g3) і g4 (g2 – g4).

Білий пішак h3 і чорний b5 вже ходили, тому вони тепер при своєму ході можуть пересунутися тільки на одне поле. Означає у пішака h3 є єдиний хід на h4 (h3 – h4), а у пішака b5 на – b4 (b5 – b4).



діагр. 22



А у білого пішака f2 і чорною d2 взагалі ходів немає, оскільки на їх шляху стоять фігури (відповідно свій же кінь f3 і тура суперника d1).

Тепер про взяття. Білий пішак b3 може взяти коня a4 або туру c4, а також походити на b4. Білий пішак c5 може взяти чорного пішака b5 «на проході» або походити на c6. Пішак e4 може взяти на f5.

І нарешті приклади на перетворення пішаків. Білий пішак d7 може перетворитися на яку-

небудь білу фігуру або сходявши на d8, або узявши чорного слона e8. А чорний пішак d2 перетворитися ні на що не може – заважає біла тура d1.

Можливі ходи інших пішаків розберіть самостійно.

Висновки:

Ми дізналися як ходить і бере фігури суперника пішак.

Ми дізналися, що пішак може перетворитися на іншу фігуру свого ж кольору.

Урок №6.

Тема: Ходи фігур. Рокіровка.

Завдання:

- 1) Навчити проведенні рокіровки;
- 2) Навчити записувати рокіровку за допомогою шахової нотації;

Місце проведення: шкільний клас.

Інвентар: Магнітна шахівниця, шахи, ручки, зошити.

У шахах ще один цікавий, можна сказати, особливий хід, називається він – РОКІРОВКА. В ній беруть участь, тобто пересуваються, відразу дві фігури – король і тура одного гравця. Це єдине виключення з шахо-

вих правил, згідно з якими при кожному ході переміщується лише одна фігура.

Рокіровка виконується таким чином: король переміщається на два поля у бік тури, а потім тура переноситься через ко-



роля і ставиться поряд з ним. Оскільки у кожного з тих, що грають дві тури, то можливі два «види» рокіровки : на королівському фланзі – КОРОТКА рокіровка (чи рокіровка в коротку сторону) і ДОВГА рокіровка (відповідно рокіровка в довгу сторону). Слід пам'ятати, що при рокіровці ПЕРШИМ пересувається КОРОЛЬ.

Подивимося на діаграму 23. Тут обидві граючі сторони можуть зробити і коротку, і довгу рокіровку. Спробуємо зробити коротку рокіровку білими фігурами і довгу рокіровку – чорними.

Отже... При короткій рокіровці білий король пересувається на два поля у бік тури h1, тобто переходить з поля e1

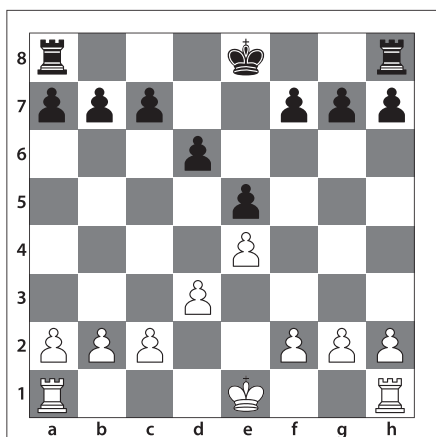
на g1. Потім тура «перестрибує» через короля і стає поряд з ним, тобто переходить з h1 на f1. При довгій рокіровці чорними їх король переміщається з поля e8 на c8, а тура a8 на d8. Позиція після двох цих ходів показана на діагр. 24.

У шаховій нотації коротка рокіровка позначається символами 0-0, а довга – 0-0-0. Тому зроблені ходи можна записати так:

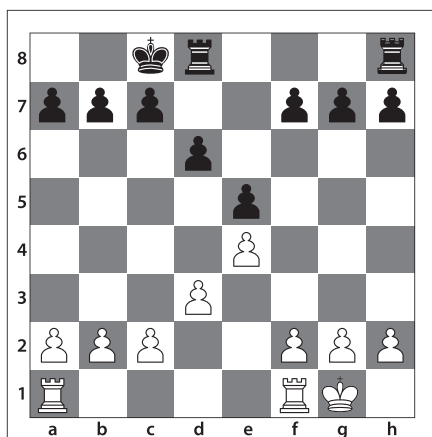
1. 0-0 0-0-0.

Правом зробити рокіровку впродовж партії кожен гравець може скористатися лише Один раз. Причому вона можлива тільки при дотриманні наступних умов:

король і тура ще не рухалися в цій партії (якщо одна тура



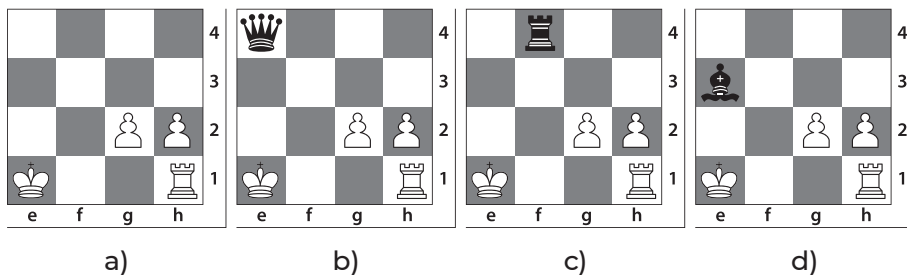
діагр. 23



діагр. 24



діагр. 25



вже ходила, а інша ні, то рокіровка можлива лише з турою, що не рухалася);

між королем і турою не стоїть жодної (ні своєї, ні чужої) фігури;

король у момент рокіровки не знаходиться під боєм якої-небудь фігури суперника (тобто під шахом);

король при рокіровці не переходить через поле, яке в цей час знаходиться під боєм якої-небудь фігури суперника;

король після завершення рокіровки не опиняється під шахом.

Зазвичай перешкоди, що виникли в пунктах b – e, як правило, носять тимчасовий характер і при подальшій грі можуть бути усунені (фігури, що стоять між турою і королем, можна прибрати; биті поля через декілька ходів можуть вже не знаходитися під боєм фігур суперника), після чого рокіров-

ка стає можливою.

Якщо ж перед рокіровкою під боєм знаходиться тура або під час рокіровки вона повинна перейти через бите поле, то це не є перешкодою для рокіровки.

На діаграмі 25 показано чотири позиції, коли неможлива коротка рокіровка за білих:

a. Тура h1 вже зробила хід Th1 – g1.

b. Король знаходиться під шахом ферзя e4.

c. В процесі рокіровки король перетне поле f1, що знаходиться під боєм тури f4.

d. Король після завершення рокіровки опиняється під шахом слона e3.

І в завершенні уроку ще декілька зауважень.

Рокіровка переслідує дві основних мети:

- Король відводиться з середини дошки, де він наражається на більшу небезпеку, ніж в кутку;



- Тура з кута дошки переводиться в центр, де вона активніша.

Рокіровка не є обов'язковим ходом. Але відмовлятися від неї за відсутності особливих причин все ж не слід, оскільки це дуже корисний хід. У більшості випадків правом на рокіровку

користуються обидва гравці, що грають.

У шахах немає такого ходу, як «зворотня рокіровка».

Висновки:

Ми дізналися про особливий хід в шахах – рокіровка.

Урок №7.

Тема: Шахові партії.

Завдання:

- 1) Ознайомлення з повним списком позначень шахової нотації;
- 2) Навчити розігравати шахові партії.

Місце проведення: шкільний клас.

Інвентар: Магнітна шахівниця, шахи, ручки, зошити.

Тепер Ви знаєте як ходять усі шахові фігури. Тому на цьому уроці ми спробуємо розіграти і записати декілька шахових партій за допомогою шахової нотації. Деякі її елементи ми вивчали на першому уроці. Нижче приведений повніший список позначень **ШАХОВОЇ НОТАЦІЇ**.

Кр Король

Ф Ферзь

Т Тура

С Слон

К Кінь

п(пп) Пішак (пішаки)

- Хід фігури

: Взяття

+ Шах

++ Подвійний шах

X Мат

0-0 Коротка рокіровка

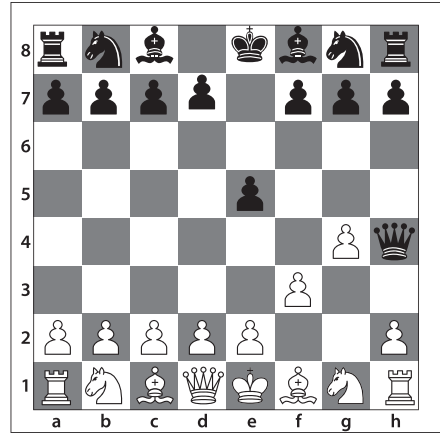
0-0-0 Довга рокіровка

∞ Будь-який хід

! Хороший хід



- !!** Блискучий, красивий хід
- ?** Слабкий, поганий хід, помилка
- ??** Дуже поганий хід, що веде до програшу
- !?** Ризикований, спірний хід, хід – пастка
- =** Позиція рівна
- ±** У білих краще
- ∓** У чорних краще



діагр. 26

Ну, а тепер декілька партій. Якщо Ви читаєте ці рядки, то, очевидно, у Вас серйозні наміри освоїти ази шахової науки. Означає Ви вже маєте комплект шахових фігур. Розставте їх на шахівниці у вихідній позиції і розіграйте нижчеприведені партії. Спочатку найкоротша, рекорднокоротка шахова партія, де чорні дають мат, а значить і виграють вже на другому ході.

Партія № 1

1.	f2 – f3?	e7 – e5
2.	g2 – g4??	Фd8 – h 4x

У короткій нотації запис цієї партії можна представити так:

Партія № 1

1.	f3?	e5
2.	g4??	Фh 4x

або навіть ще коротше:

Партія № 1.

1.f3 e5 2.g4 Фh 4x.

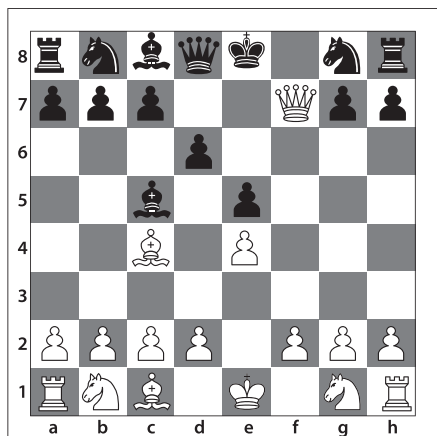
Якщо коротко прокоментувати цю партію, то білі своїми ходами розкрили свого короля для атак суперника, а чорні відкрили діагональ для розвитку своєї фігури, зробили шах, але оскільки у білих немає жодного способу захисту свого короля, то створилася матова ситуація, і чорні виграли. Гра закінчена. Результат – на діаграмі 26.

А ось партія трохи довша.

Партія № 2

1.	e2-e4	e7-e5
2.	Cf1-c4	Cf8-c5
3.	Фd1-h5	...

Білі спочатку напали слоном на пішака f7, а потім ферзем на



діагр. 27

пішака е5 і повторно на пішака f7. Останній хід білих – це характерний для недосвідчених шахістів випад.

3. ... d7 – d6??

Одного пішака (e5) чорні захистили, але про другого забули і отримали мат:

4. Фh5: f7x

Зверніть увагу: чорний король не може взяти білого ферзя, оскільки потрапить під бій слона с4. Правильним було для чорних 3. ... Фе7, захищаючи обох пішаків. Кінцева позиція партії – на діаграмі 27.

В завершенні ще дві партії дуже коротко.

Партія № 3

1.	e2-e4	b7-b6
2.	Cf1-c4	Cc8-b7

3.	Фd1-f3	Kg8-f6
4.	Kg1-h3	Cb7:e4?
5.	Kh3-g5?	Ce4:f3?
6.	Cc4:f7x	

Кожен грав, що називається «Сам по собі», не звертаючи уваги на дії суперника. Білі націлювалися поставити мат на полі f7. Чорні при цьому брали усе, що віддавали білі, хоча могли захиститися від мату своїм п'ятим ходом, наприклад 5. ... d5.

Партія № 4

1.	e2-e4	c7-c5
2.	Kg1-f3	Kb8-c6
3.	d2-d4	c5:d4
4.	Kf3:d4	e7-e5
5.	Kd4-f5	Kg8-e7??
6.	Kf5-d6x	

Такий мат називається «спертим», оскільки король як би затиснутий з усіх боків своїми фігурами, а матуючий кінь недосяжний ні для однієї фігури переможеної сторони.

Висновки:

Познайомилися з майже повним списком позначень шахової нотації. Розіграли декілька простих шахових партій.

ШАШКИ





З історії розвитку шашок

Згідно з археологічними знахідками на території Єгипту, можна зробити висновок про життя і культуру народів, що заселяли цю країну багато століть назад.

У числі знахідок траплялися однорідні фігури (фішки) і дошки з сітями з ліній, що пересікаються, для настільних ігор. Вони схожі на сучасні шашки. Такі древні ігри були названі єгипетськими шашками (Сенет). У поселенні Саккарі, на північ від піраміди фараона Тету (біля 3000 років до нашої ери) в гробниці вельможі Мери на малюнках настінного живопису зображені жінки Мери з синами, а Мера – за грою в шашки.

У гробниці Реготена в Медумі (біля 2800 років до н. е.) ієрогліфами зображені предмети, покладені в могилу, серед них шашкова дошка. Єгиптяни грали не тільки на столиках, а іноді прямо на землі, де креслили сіть для гри. Шашками захоплювалися не лише прості смертні, але і фараони. Так, в одному з папірусів є малюнок, на якому зображений фараон Рамзес III (1198 – 1161 р.р. до н.е.) з дружиною за грою в шашки.

Очевидно, єгиптяни грали в шашки не тільки дома, але і брали їх з собою в дорогу. Про це свідчить знайдена переносна шашечниця у вигляді шкатулки.

Про внесення єгипетськими вченими уточнення в число днів у році (замість 360 стали рахувати 365 днів) створена легенда: бог



Фото № 1. Набір гри в сенет (єгипетські шашки) з гробниці Аменхотепа III



Фото № 2. Фреска Нефертарі грає в сенет (єгипетські шашки)

Таот (Тевт), граючи в шашки з богинею Луни, виграв у неї сімдесят частину кожного дня в році, так виникло п'ять добавлених днів.

До VI століття відноситься перша згадка про народ рос або рус. Далекі східні походи слов'янських дружин вивели їх на міжнародну арену. І, звичайно, шашки в древній їх формі повинні були бути відомими на Русі. Широкі зв'язки слов'ян з греками протягом сотень років не могли не відбитися на всіх сторонах побуту, в тому числі й на іграх.

Ніяких письмових пам'яток про шашки на Русі в IX – XII ст. не збереглося. Є тільки згадки в пізніших билинах і знахідки фішок під час розкопок. Так, кістяні шашки були знайдені під час розкопок гори Митридат на території сучасної Керчі, скляні – у Севастополі та в середньому Придніпров'ї в одній з гробниць III – IV ст. н.е. Найбільш ранні шашки в Києві відомі з IX – XI ст. У древньому Києві шашки виготовляли зі скла, кості, глини.



Фото № 3. Гра в шашки, гравюра



Фото № 4. Сімейна гра в шашки, 1803 р.



У Руській Полянї шашки завжди користувалися великою популярністю. Великий внесок в їх розвиток зробили видатні шашкісти – подружжя Ютландових. Ці талановиті люди не тільки самі успішно грали, а й вчили гри в шашки Пономаренка Івана Григоровича, Василенка Володимира Петровича, Іваненко (Титаренко) Надію Михайлівну. Їхні учні завжди гідно представляли Руську Полянну на різних змаганнях з шашок.

Дошка і шашки

Дошка, на якій грають в шашки, – це квадрат з 32 світлих і 32 темних клітинок. Темні називаються чорними полями, світлі – білими. Грають тільки на чорних полях. Дошка ставиться для гри так щоб кутове чорне поле знаходилося зліва від гравця. У початковій позиції шашок по 12 штук з кожної сторони.

НОТАЦІЯ

Щоб читати шашкову книгу або вести записування партії, необхідно вивчити нотацію, тобто систему позначення полів дошки. Поля утворюють ві-

сім горизонтальних і вісім вертикальних рядів. Горизонтальні ряди позначаються цифрами від 1 до 8, вертикальні – буквами латинського алфавіту від а до h. Кожне поле позначається буквою і цифрою тих рядів, що перетинаються. Спочатку пишеться буква, а потім цифра.

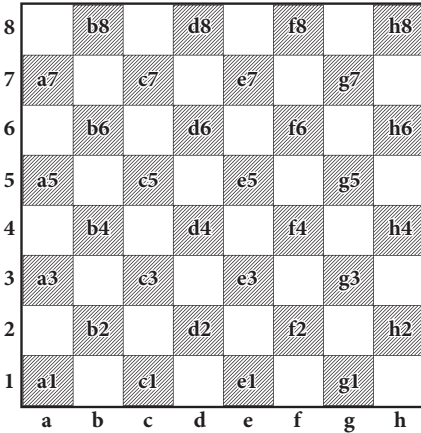
ДОШКА З ПОЗНАЧЕННЯМ ПОЛІВ

Наприклад, чорне крайнє поле в нижньому правому куті перетинається вертикальним рядом «g» та горизонтальним рядом «1». Тому воно назива-



ється g1. Поле, що знаходиться у вертикальному ряду «а» і в 5-му горизонтальному, – а5.

Діаграма № 1. Дошка з позначенням полів.



Діаграма № 1

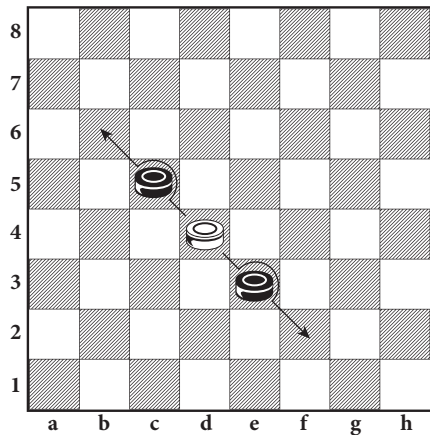
ХОДИ ШАШОК

Ходи роблять по черзі: спочатку білі, потім чорні, потім знову білі і т.д. Ходом вважається рух шашки з одного поля на друге. У початковому положенні всі шашки прості. А коли проста шашка досягає останнього ряду, вона перетворюється на дамку.

Прості шашки ходять по діагоналях тільки вперед на сусіднє поле, якщо воно не зайняте. Нарешті, коли біла і чорна прості шашки з'явилися на сусідніх полях, то в цьому випад-

ку гравець, чия черга ходити, зобов'язаний, якщо за шашкою противника вільне поле, взяти (побити) її і зняти з дошки. При цьому його проста «перестрибує» через шашку противника на вільне за нею поле. Проста може бити не тільки вперед, але і назад (на відміну від ходу без взяття).

На діаграмі № 2 біла проста шашка d4 при своєму ході зобов'язана побити або чорну шашку c5 (перестрибнувши через неї на поле b6), або чорну шашку e3 (ставши при цьому на поле f2). Побиті шашки з поля знімаються. Часто за один хід б'ють декілька шашок, за умови, що за кожною є вільне поле.



Діаграма № 2



ЯК ЗАПИСАТИ ПАРТІЮ

Записуючи хід, спочатку вказують поле, з якого шашка пішла, потім ставлять тире і записують поле, на яке вона перемістилася.

При взятті записування проводиться так само, але між позначеннями полів ставиться не тире, а двокрапка (:). Поля, через які шашки перестрибують під час взяття, не записуються.

Ходи записуються двома стовпчиками, в лівому – зроблені білими, в правому – чорними.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. g3 – h4 | b6 – a5 |
| 2. f2 – g3 | c7 – b6 |
| 3. e3 – f4 | f6 – e5 |
| 4. f4 – g5 | h6 : f4 |
| 5. c3 – d4 | e5 : c3 |
| 6. d2 : b4 | a5 : c3 |
| 7. g3 : a5. | |

Можна записувати партію і в рядок. Тоді запис матиме такий вигляд:

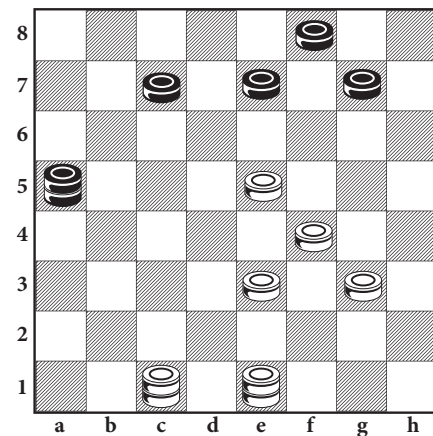
1. g3 – h4 b6 – a5 2. f2 – g3 c7 – b6 3. e3 – f4 f6 – e5 4. f4 – g5 h6 : f4 5. c3 – d4 e5 : c3 6. d2 : b4 a5 : c3 7. g3 : a5.

Іноді записування партії проводиться скороченою нотацією: поле, з якого шашка пішла, позначається тільки буквою (без цифри), а поле, куди шашка стала, – і буквою і цифрою. Тире не ставиться:

1. gh4 ba5 2. fg3 cb6 3. ef4 fe5

4. fg5 h:f4 5. cd4 e:c3 6. d:b4 a:c3 7. g:a5.

Знаючи нотацію, можна записувати не тільки партію, а



Діаграма № 3

і будь-яке положення шашок. Ось як буде записана позиція, зображена на діаграмі № 3.

Білі: дамки c1, e1, прості e3, e5, f4, g3. Чорні: дамка a5, прості c7, e7, f8, g7.

Під записом позиції слід вказати, чий хід.

У шашковій літературі застосовують такі знаки:

! – хороший хід;

!! – особливо хороший тонкий хід;

& – будь-який хід;

? – слабкий хід;

?? – груба помилка (зівок);

– виграв;



ЩЕ РАЗ ПРО ДОШКУ

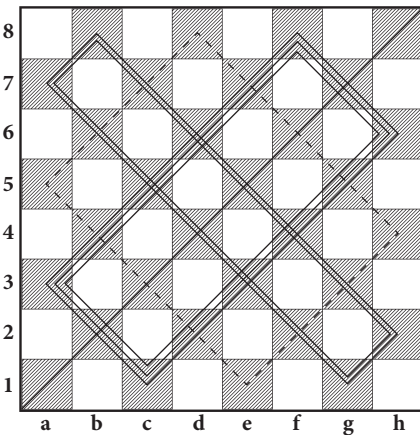
Усі крайні поля дошки мають назви бортових полів. Найдовша діагональ, що йде від поля a1 до h8, утримує вісім полів (a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8) і називається великою дорогою.

Обидві сусідні з великою дорогою діагоналі і дві маленькі діагоналі, що з'єднують їхні кінці, називаються трійниками.

Діагоналі, що утворюють прямокутник a5, d8, h4, e1, називаються косяками.

Лінії a7 – g1 і b8 – h2 називаються двійниками. Позначення на діаграмі № 4.

Поля, що знаходяться в 1 – му і 8 – му рядах дошки, називаються дамковими полями.



Діаграма № 4

ПРАВИЛА ГРИ В ШАШКИ

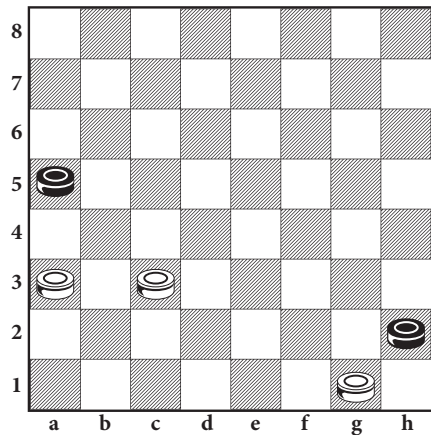
Перший хід виконує той, хто грає білими. Кому грати білими, вирішується жеребкуванням.

У кожній наступній партії колір шашок у гравців змінюється. У змаганнях колір шашок визначається згідно зі спеціальною таблицею.

Виграти партію – це означає досягти такої позиції, в якій суперник не може зробити черговий хід: або його шашки зняті з дошки, або шашки, що залишилися на дошці, зачинені.

На діаграмі № 5 білі грають a3 – b4. Чорні закриті. Перемога білих.

Результатом партії буває нічия. Партія вважається нічийною якщо:



Діаграма № 5



1. Один з партнерів запропонував нічию, а другий прийняв його пропозицію.

2. За останні 30 ходів матеріальне співвідношення сил не змінюється, а один з противників вимагає припинення гри.

3. Гравець, маючи в закінченні три дамки і більше проти однієї, за 15 ходів (рахуючи з моменту встановлення цього співвідношення сил) не взяв дамку противника.

4. Гравець, маючи в закінченні три дамки проти однієї, що знаходиться на великій дорозі, за 5 ходів не взяв дамку противника.

5. Гравець, маючи в закінченні дві дамки або дамку і просту проти менших сил, за 10 ходів не досяг виграшу.

6. Три рази повторювалася одна й та сама позиція.

Дамка в порівнянні з простою шашкою ходить на будь-яке з вільних полів по діагоналі, як вперед, так і назад. Через свої шашки дамка не перестрибує.

У шашковій партії у партнерів може бути по декілька дамочок.

Дамка під час свого ходу зобов'язана побити шашку противника (як вперед, так і назад), незалежно від кількості вільних полів до неї, якщо

тільки ця шашка знаходиться на одній діагоналі з дамкою і якщо за нею є вільне поле. Якщо за шашкою противника є декілька вільних полів підряд, то дамка, здійснивши взяття цієї шашки, може зупинитися на будь-якому з вільних полів. Якщо при взятті на будь-якій з діагоналей, що перетинаються, є шашки противника, за якими теж є вільні поля, то дамка зобов'язана провести взяття і цих шашок.

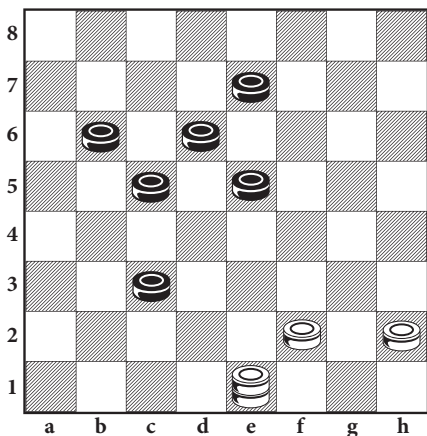
Слід знати: за один хід необхідно побити стільки шашок противника, скільки їх стоїть на шляху шашки, що б'є.

Якщо в позиції є декілька можливостей взяти шашки суперника, то гравець здійснює будь-яке взяття, незалежно від кількості шашок, що він знімає.

Побиті шашки знімаються з дошки тільки після закінчення удару.

При взятті не можна одним ходом двічі перескакувати через одну й ту саму шашку (але через вільне поле можна).

На діаграмі № 6 біла дамка зобов'язана побити e1 : a5 : d8 : f6 : d4 – і тут зупинитися, бо вона вже через шашку c3 перескакувала, і зробити це ще раз не можна. У результаті чорні



Діаграма № 6

б'ють дамку і просту шашку c5 : g1 – і виграють.

Якщо шашка стоїть під боєм, то гравець, чия черга ходити, зобов'язаний її побити. Правила взяття за «фук» немає. Якщо гравець, чия черга ходу, доторкнувся до своєї шашки, то він зобов'язаний нею походити, а після того як він переставив її на друге поле і прийняв руку, хід вважається зробленим.

Якщо є бажання поправити шашку на дошці, то гравець повинен сказати «поправляю».

КІЛЬКА ШАШКОВИХ КОМБІНАЦІЙ

У шашковій комбінації використовується кілька форсованих ходів, що тісно пов'язані між собою, з необхідною кіль-

кістю жертв шашок, щоб провести завершальний удар для втілення свого задуму.

Комбінацію слід шукати. Відкриті дамкові поля та решітчасті розташування шашок і послаблення сил на будь-якій ділянці дошки у противника приводить до можливості проведення комбінації.

Приклади.

Білі: a1, b4, c1, e1, e3, f4, g1, h2.

Чорні: a5, b8, c7, d8, f8, g5, g7, h6.

Чорні напали на шашку b4.

Можна використати цей напад для прориву на відкрите дамкове поле h8.

1. g1 – f2! a5 : c3 2. a1 – b2! c3 : a1 3. c1 – b2! a1 : g3 4. f2 : h8#. Виграш забезпечений.

Білі: a3, c3, d2, f2, g1, h4, h6.

Чорні: a5, d4, d6, e5, f8, g7, h2.

У цьому положенні білі використовують решітчасту позицію чорних і ударом відкривають дамкове поле f8. 1. a3 – b4! d4 : b2 2. d2 – c3! b2 : d4 3. h4 – g5! a5 : c3 4. f2 – g3 h2 : f4 5. g5 : e7 f8 : d6 6. h6 : e1#.

Білі: c1, c3, d4, e1, e3, e5, f2, g1.

Чорні: a3, a7, e7, f8, g7, h4, h6, h8.

У чорних послаблений правий фланг. Тут можна організувати прорив.

1. e5 – f6! e7 : g5 2. c3 – b4 a3 : c5 3. d4 : b6 a7 : c5 4. e3 – f4 g5 : e3



5. f2 : b6. Біла шашка b6 досягає дамкового поля.

За час існування гри в шашки опубліковано багато тисяч комбінацій, і запам'ятати їх усі неможливо. Але можна вивчити основні комбінаційні ідеї і використати їх у грі. Шашкісти високого класу швидко знаходять найскладніші комбінації. Шашкісту-початківцю слід виробити комбінаційний зір. Для цього необхідно записати в зошиті (занести в комп'ютер) комбінації, опубліковані в книгах, газетах, журналах, а потім розбирати їх і розв'язувати.

Можна всі комбінації розділити на групи за фінальними ударами. Така класифікація дає можливість початківцю легко запам'ятати механізм кожної з них.

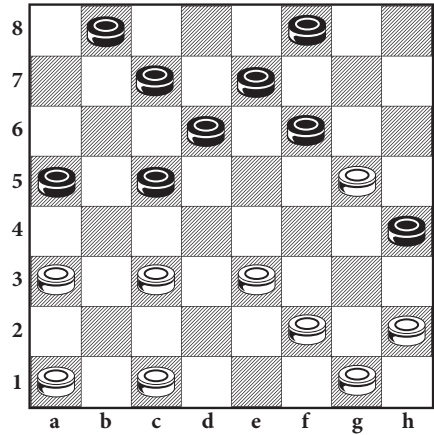
УДАР З ПОЛЯ В2

Найпростіша комбінація. Білі: a1, b2, c3. Чорні: a5, e5, g7.

Зразу видно, що білі під час свого ходу зіграють 1. c3 – b4 a5 : c3 2. b2 : h8#. Це і є схема проведення удару з поля b2.

Білі: a1, a3, b2, f4, g1, g3, h2. Чорні: a5, d4, d6, e5, f6, f8, g7.

У цій позиції, щоб створити схему удару, потрібна відповідна підготовка.



Діаграма № 7

1. a3 – b4! a5 : c3 2. f4 – g5 f6 : f2 3. g1 : e7 f8 : d6 4. b2 : h8#

Одна з набагато складніших комбінацій. Тут білі приводять у рух механізм комбінації, використовуючи ту ситуацію, коли можна зробити будь-який хід, знаючи, що у відповідь противник зобов'язаний побити залишену під ударом шашку. Така ситуація називається «роздих», діаграма № 7.

1. c3 – b4! a5 : c3 2. f2 – g3 h4 : d4 3. c1 – b2 f6 : h4 4. h2 – g3 h4 : f2 5. g1 : e3 d4 : f2 6. b2 : e1#.

УДАР З ПОЛЯ D2

Схема нанесення удару. Білі: a3, c3, d2, e1. Чорні: a5, c5, e7, f6.

1. c3 – b4 a5 : c3 2. d2 : f8#.

Білі: a3, c3, d2, e1, e3, g3, h2, h4. Чорні: a5, a7, c5, d6, d8, e7, h6, h8.



У цьому положенні необхідно зняти шашку d6.

1. h4 – g5! h6 : f4 2. g3 : c7 d8 : b6 3. c3 – b4 a5 : c3 4. d2 : f8#.

Білі: 1. d2, d4, e1, e3, e5, f4.
Чорні: b6, c5, c7, d8, f6, g7.

Білі відволікають шашку f6, потім наносять удар.

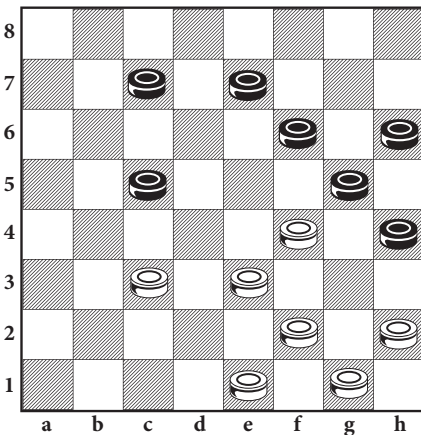
1. f4 – g5! f6 : h4 2. e5 – f6 g7 : c3 3. d2 : b8#.

УДАР З ПОЛЯ F2

Схема нанесення удару. Білі: e3, f2, g1. Чорні: c5, c7, g5.

1. e3 – f4 g5 : e3 2. f2 : d8#.

Білі: c3, e1, e3, f2, f4, g1, h2.
Чорні: c5, c7, e7, f6, g5, h4, h6.
Діаграма № 8.



Діаграма № 8

У чорних послаблених правий фланг, відкрито дамкові поля та решітчасте розташування фігур.

1. f4 – e5! f6 : b2 2. e3 – f4 g5 : e3 3. f2 : a1#.

Перемога білим забезпечена.

Білі : c1, e1, f2, g1, h4. Чорні: a3, c5, c7, e7, h6.

1. h4 – g5! h6 : f4 2. c1 – b2 a3 : c1 3. e1 – d2 c1 : e3 4. f2 : f6#

УДАР З ПОЛЯ H2

Схема нанесення удару. Білі: c1, f2, g3, h2. Чорні: c3, c7, e5, f8.

1. c1 – d2 c3 : e1 2. g3 – h4 e1 : g3 3. h2 : b8#

Білі: a3, c1, c3, e3, f2, g3, h2, h4.
Чорні: a5, b8, c5, d8, e5, e7, g7, h6.

1. c3 – b4! a5 : c3 2. c1 – d2! c3 : e1 3. h4 – g5 h6 : d2 4. g3 – h4 e1 : g3 5. h2 : c1#

УДАР З ПОЛЯ C1

Схема проведення удару. Білі: b2, b4, c1. Чорні: b6, d4, d6.

1. b4 – c5 d6 : b4 2. b2 – c3, і, куди б чорні не побили, шашка c1 б'є на a7.

Білі: b2, b4, c1, f2, f4. Чорні: b8, d6, f6, h4, h6.

Чорні погрожують напасти і виграти білу шашку f4, але білі випереджають їх і проводять комбінацію, в основі якої лежить удар з поля c1.

1. b4 – c5 d6 : b4 2. f4 – g5 h6 : f4 3. b2 – c3 b4 : d2 4. c1 : e7#

Білі: a5, c1, c3, d2, f2, f4. Чорні: a7, b4, c7, d6, h4, h8.



1. d2 – e3! b4 : d2 2. f2 – g3 h4 : d4 3. c1 : e7#.

УДАР З ПОЛЯ Е1

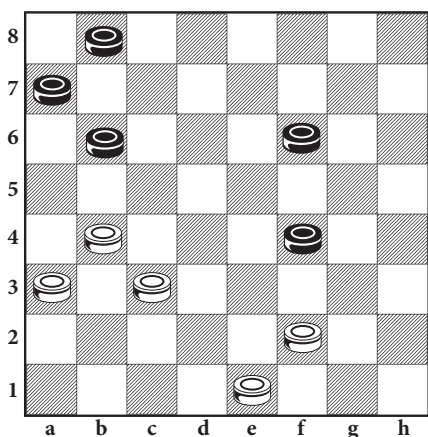
Схема проведення удару. Білі: d2, d4, e1, f2, f4. Чорні: a7, b6, d6, f6, h6.

1. d4 – e5! f6 : d4 2. f4 – g5 h6 : f4 3. f2 – e3 (або 3. d2 – e3) 3. ... d4 : f2 4. e1 : a5#.

Часто удар з поля e1 завершується на полі g7. Це дає можливість попасти до переддамкового поля, а потім перетворити свою шашку на дамку.

Білі: c1, c3, d2, d4, e1, f2, f4, g3, h2. Чорні: a5, b4, c7, d8, e7, f6, h4, h6, h8.

1. f4 – g5! h6 : f4 2. g3 : g7 h8 : f6 3. d2 – e3 b4 : f4 4. f2 – g3 h4 : f2 5. e1 : g7#



Діаграма № 9

УДАР З ПОЛЯ Г1

Схема проведення удару. Білі: d2, f2, g1. Чорні: b6, d4, h4.

1. f2 – g3 h4 : f2 2. g1 : a7#.

Білі: a1, a3, g1, g3, g5, h4. Чорні: b6, d4, d8, e5, e7, f6.

Білі спочатку переводять шашку чорних на поле h4, а потім наносять удар з поля g1.

1. g3 – f4! e5 : g3 2. h4 : f2 f6 : h4 3. f2 – g3 h4 : a2 4. g1 : a7#.

Білі: a1, a3, d6, e5, f4, g1, h2. Чорні: b6, b8, c3, g7, h4, h6, h8.

Шашка чорних на полі c3 заважає діям білих шашок на лівому фланзі.

1. a1 – b2! c3 : a1 2. a3 – b4! a1 : f6 3. b4 – c5 b6 : d4 4. d6 – c7 b8 : d6 5. h2 – g3 h4 : f2 6. g1 : g5.

УДАР З ПОЛЯ А3

Схема проведення удару. Білі: a3, b2, d2, f2. Чорні: b8, d6, f4, f6.

1. d2 – e3 f4 : d2 2. b2 – c3 d2 : b4 3. a3 : g5#.

Білі: a3, b4, c3, e1, f2. Чорні: a7, b6, b8, f4, f6. Діаграма № 9.

1. f2 – e3! f4 : d2 2. b4 – a5 d2 : b4 3. a5 : c7 b8 : d6 4. a3 : g5#.

УДАР З ПОЛЯ С3

Схема проведення удару. Білі: b2, c3, e3, f2, f4. Чорні: c7, f6, f8, h4, h6.

1. f2 – g3 h4 : d4 2. c3 : g7#.

Білі: a5, b2, c1, c3, d2, d4, e3, f4.



Чорні: а7, с7, d6, f6, f8, g7, h6, h8.

1. а5 – b6! с7 : а5 2. d4 – е5! f6 : f2 3. d2 – е3 f2 : d4 4. с3: с7. Виграш білим забезпечений.

УДАР З ПОЛЯ Е3

Схема проведення удару. Білі: d4, е3, f2, f4. Чорні: b6, е7, f8, h4.

1. f4 – g5! h4 : f6 2. d4 – е5 f6 : d4 3. е3 : а7#.

У наступній позиції ця комбінаційна ідея ускладнена.

Білі: с1, с3, d4, е3, f2, f4, g5. Чорні: а5, b6, е7, f6, f8, h4, h8.

1. d4 – е5! f6 : b2 2. с1 : а3 h4 : f6 3. f4 – е5 f6 : d4 4. е3 : а7#.

Удар з поля е3 завжди обмежений за своєю дією тому, що шашка е3 не може побити на дамкове поле.

Схема проведення удару. Білі: f4, g3, h2. Чорні: b6, d6, h6.

1. f4 – g5 h6 : f4 2. g3 : а5.

Білі: с1, с3, d2, е1, е3, g3, g5, h2. Чорні: а3, а5, b6, d6, d8, е7, f8, h8.

Для проведення удару білі заводять противника в дамки.

1. g5 – f6! е7 : g5 2. с1 – b2 а3 : с1 3. с3 – b4 а5 : с3 4. d2 : b4 с1 : f4 5. g3 : а5.

Білі: с1, с3, d2, е1, f4, g3, h2. Чорні: а5, b6, d6, е5, g7, h6, h8.

Використовуючи невіддале розташування чорних шашок, білі проводять удар з поля g3 і добиваються виграшу. 1. f4 – g5! h6 : f4 2. с3 – d4 е5 : с3 3. d2 : b4 а5 : с3 4. g3 : а5#.

УДАР З ПОЛЯ В4

Удар з поля b4 – один з найбільш розповсюджених у грі. Механізми комбінацій при проведенні цього удару різні, але фінальний удар майже завжди проходить за такою схемою:

білі: а3, b4, c5; чорні: а7, е7, g7.

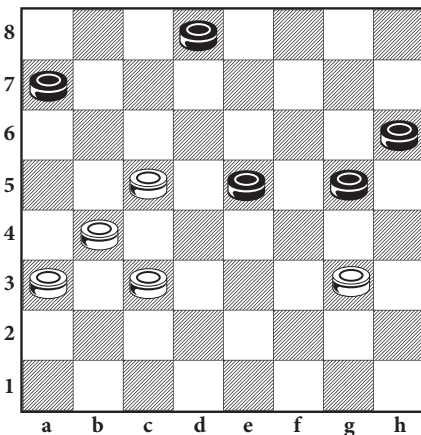
1. с5 – b6 а7 : с5 2. b4 : h6

Білі: а3, b4, с3, с5, g3. Чорні: а7, d8, е5, g5, h6. Діаграма 10

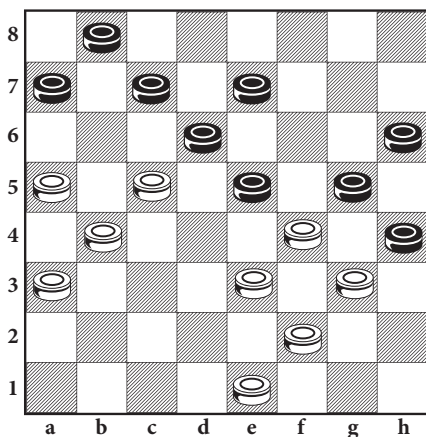
1. с5 – d6! е5: с7 2. g3 – f4 g5 : е3 3. с3 – d4 е3 : с5 4. b4 : b8#.

Білі: а3, b2, b4, d2, f2, f4, g1, g3, h4. Чорні: а7, с5, d6, d8, е5, е7, f6, g7, h8.

УДАР З ПОЛЯ G3



Діаграма № 10



Діаграма № 11

1. h4 – g5! f6 : h4 2. f2 – e3! h4 : d4 3. d2 – c3 e5 : g3 4. c3 : c7 d8 : b6 5. b4 : h6#.

УДАР З ПОЛЯ D4

Схема проведення удару. Білі: c1, c3, d4, e3. Чорні: a3, c7, e7, g3.

Білі можуть виграти двома шляхами. Але у першому і другому головною «дійовою особою» комбінації є шашка d4.

1. c3 – b4 a3 : c5 2. d4 : f2#.

1. e3 – f4 g3 : e5 2. d4 : a5#.

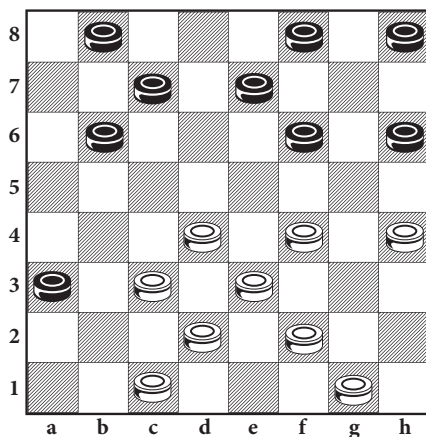
Білі: c1, c3, c5, d4, e3, e5. Чорні: a5, a7, b6, e7, f8, g3.

1. c5 – d6! e7 : c5 2. e5 – d6 c5 : e7 3. e3 – f4 g3 : e5 4. d4 : d8#.

Білі: b4, c3, c5, d4, e3. Чорні: b8, c7, e7, g5, h6.

1. c5 – d6! e7 : a3 2. c3 – b4 a3 : c5 3. d4 : h4#.

Ця позиція з партії В. Сокова



Діаграма № 12

(білі). Його черга ходу.

Білі: a3, a5, b4, c5, e1, e3, f2, f4, g3. Чорні: a7, b8, c7, d6, e5, e7, g5, h4, h6. Діаграма №11

1. a5 – b6! c7 : c3 2. e3 – d4! g5 : g1 3. d4 : d8 h4 : f2 4. e1 : g3 d6 : b4 5. a3 : c5 g1 : b6 6. d8 : d2#.
(якщо 3. ... g1 : b6 то 4. d8 : d2 і виграє).

УДАР З ПОЛЯ F4

Схема проведення удару. Білі: c3, e3, f4, g3. Чорні: a5, c7, e7, g7.

1. c3 – b4 a5 : c3 2. e3 – d4 c3 : e5 3. f4 : b8 (або 3. f4 : h6)#.

Білі: a3, b2, c3, d4, e3, f2, f4, g3, h2. Чорні: a5, a7, b6, c5, e7, f6, g5, h4, h6.

1. a3 – b4! c5 : c1 2. c3 – b4 a5 : e5 3. f4 : f8 c1 : f4 4. g3 : g7#.

Білі: a3, b2, e1, e3, f4, g3, h6. Чорні: a5, a7, b6, b8, d8, e7, h8.



Для того щоб здійснити удар, потрібно заманити в дамки чорну шашку а5, потім установити заслін на великій дорозі, а після цього провести фінальний удар.

1. а3 – б4! а5 : а1 2. h6 – g7 h8 : f6 3. e3 – d4 а1 : e5 4. f4 : f8#.

УДАР З ПОЛЯ Н4

Схема проведення удару. Білі: с3, g3, h4. Чорні: с5, e7, g7.

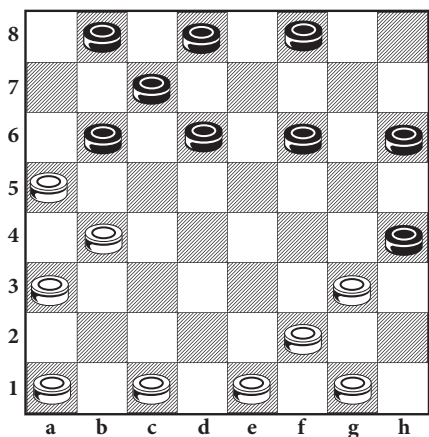
1. с3 – d4 с5 : e3 2. g3 – f4 e3 : g5 3. h4 : d8# (або 3. h4 : h8#)

Білі: а3, с3, g3, g5, h4. Чорні: с5, e5, e7, f8, h8.

1. g5 – f6! e5 : g7 2. с3 – d4 с5 : e3 3. g3 – f4 e3 : g5 4. h4 : d8#.

Білі: с1, с3, d2, d4, e3, f2, f4, g1, h4. Чорні: а3, б6, б8, с7, e7, f6, f8, h6, h8. Діаграма № 12

Іноді для проведення цього



Діаграма № 13

удару потрібно шашку противника провести в дамки.

1. с1 – б2! а3 : с1 2. d4 – e5 f6 : б2 3. d2 – с3 б2 : d4 4. e3 : а7 с1 : g5 5. h4 : а5#.

УДАР З ПОЛЯ А5

Схема проведення удару. Білі: а5, б4, d6. Чорні: б8, d4, f6.

1. d6 – с7 б8 : d6 2. б4 – с5 d4 : б6 (2. ... d6 : б4) 3. а5 : g7#.

Білі: а5, б2, с3, d2, f2, g1, h4. Чорні: б6, с7, d4, e5, e7, f6, g5.

Спочатку білі нападають на дві шашки противника, зобов'язуючи його зробити єдиний хід, ніби рятуючи його від втрат. Але цей хід дозволяє білим провести комбінацію.

1. d2 – e3! б6 – с5 2. e3 – f4! e5 : б4 3. а5 : g7#. Якщо 2. ... g5 : e3 то 3. h4 – g5 f6 : h4 4. б2 – а3 d4 : б2 5. f2 : а1

Білі: а1, а3, а5, б4, с1, e1, f2, g1, g3. Чорні: б6, б8, с7, d6, d8, f6, f8, h4, h6. Діаграма №13.

1. f2 – e3! h4 : d4 2. б4 – с5 d6 : б4 3. а5 : g7#.

УДАР З ПОЛЯ Н6

Схема проведення удару. Білі: а3, с3, f2, h6. Чорні: d6, f4, f8, g7.

1. f2 – e3 f4 : б4 2. а3 : e7 f8 : d6 3. h6 : а3#.

Білі: а3, б4, с3, d2, d4, f4, g5, h6. Чорні: а5, а7, б6, с7, d6, e7, f8, h8.



1. d2 – e3! h8 – g7 2. f4 – e5! d6 : d2 3. c3 : e1 a5 : e5 4. g5 – f6 e7 : g5 5. h6 : b8#.

Як можна виграти шашку

Є різні способи виграти шашку в рівній позиції.

Спосіб прямого удару.

1. c3 – b4 b6 – c5
2. g3 – h4 h6 – g5?
3. e3 – d4 c5 : e3
4. d2 : h6.

Ще один приклад.

1. c3 – d4 f6 – g5
2. b2 – c3 g7 – f6
3. g3 – f4 h8 – g7
4. c3 – b4? Це помилковий хід.
4. ... d6 – e5
5. f4 : d6 c7 : a5

Білі: a3, a5, e1, f2, g3. Чорні: b8, c3, c7, d6, d8.

Шашка чорних c3 прорвалася в тил білих, але захисту вона не має. 1. a3 – b4 c3 – b2 2. b4 – c5 d6 : b4 3. a5 : a1. Білі залишаються з зайвою шашкою.

Із партії. Білі: b2, c1, e1, f4, g1, g5, h4, h6. Чорні: a3, b4, b6, c5, d4, d6, e7, f8.

1. h6 – g7! f8 : h6 2. c1 – d2 a3 : e3 3. f4 : d2 h6 : f4 4. d2 – e3 і, куди б чорні не побили, білі знімають з дошки п'ять шашок!

РОЗМІН І ЙОГО ЗНАЧЕННЯ

У шашковій партії постійно

бувають розмінювання. Розмінювання має виняткове значення: іноді воно викликане потребою перегрупувати сили, іноді – бажанням перекинути шашки на інший фланг або в центр дошки. Від можливостей провести розмінювання залежить результат партії.

Позиція. Білі: e1, f2. Чорні: a7, f4. Білі при своєму ході мають дві можливості піти: 1. e1 – d2 або міняти чорну шашку f4, зігравши 1.f2 – e3. Яке продовження правильне?

I варіант

1. e1 – d2 a7 – b6 2. f2 – e3 (не можна грати 2. d2 – c3 через 2. ... b6 – c5, чорні виграють)
2. ... f4 – g3

3. e3 – d4 g3 – h2 4. d4 – e5 h2 – g1 5. e5 – f6 Чорна шашка не може затримати білу просту, партія завершується внічию.

II варіант

1. f2 – e3 f4 : d2 2. e1 : c3 a7 – b6
3. c3 – d4 b6 – a5 4. d4 – c5#

Білі виграли, оскільки одержали вигідну опозицію. Чому розмінювання привело білих до перемоги? Річ у тому, що при розмінюванні їхня шашка e1 перестрибнула через поле і цим виграла шашковий час.

Шашковий час вимірюється ходами або темпами. Темп і є



одиницею виміру. У цій позиції виграш темпу привів білих до вигідної опозиції.

Наявність можливостей провести розмінювання є перевагою, і потрібно вести гру так, щоб в запасі завжди був цей прийом.

ЗВ'ЯЗКА

Суть зв'язки полягає в тому, що один з гравців своїми силами сковує групу шашок противника. Зв'язаній стороні доводиться йти на матеріальні жертви щоб звільнитися і дати можливість своїм шашкам рухатися.

Білі: b2, d2, e5. Чорні: a5, b4, e7.

Наприклад, білі зіграють 1. b2 – c3, тоді відповідь буде такою: 1. ... b4 – a3 і після 2. d2 – e3 чорні зіграють 2. ... a5 – b4 3. c3 : a5 a3 – b2 і прорвуться в дамки. Партія завершиться на нічию. Але, уважно розглянувши початкову позицію, виявимо, що білі можуть пожертвувати одну із своїх шашок, а двома, що залишилися, зв'язати три шашки суперника.

1. e5 – d6 e7 : c5 2. b2 – a3. Чорні не рятуються.

ЗАТИСКУВАННЯ

Затискування подібне до зв'язки. При виконанні затискування шашки противника

заганяються на фланги, після чого, стиснуті, вони позбавляються ходів. Сторона, що попала під затискування, зобов'язана приносити в жертву свої пішаки (дамки). Затискування часто приносить перемогу. Затискування на відміну від зв'язки обмежує, а то й зовсім позбавляє противника корисних ходів на флангах.

Білі: b2, b4, c3, d2, d4, e3, f2, f4, h2. Чорні: a5, a7, b6, d6, f6, f8, g5, g7, h4, h6.

Незважаючи на перевагу чорних на одну шашку, білі жертвою ще двох простих затискують на флангах шашки чорних.

1. f4 – e5! d6 : f4 2. b4 – c5 f8 – e7 3. c5 – d6! e7 : c5 4. b2 – a3. Чорні не мають корисних ходів і вимушені припинити гру.

ЖЕРТВА

Кожна шашка в партії має велике значення, але іноді для виграшу або врятування в гіршій позиції, застосовують жертву або, іншими словами, добровільно віддають свою шашку.

Жертва завжди є несподіваною для суперника. Її ціль – використати слабкість в розташуванні сил суперника. Втрата шашки є вагома, і, якщо пожертвувавши її, гравець не отримає



компенсації – позиційної або матеріальної, – результат партії виявиться для нього плачевним.

Часто жертва приносить плоди не відразу, а лише через декілька ходів. Жертва шашки вже зустрічалася в попередніх розділах.

Приклад. Білі: a1, e5, f2, h2. Чорні: a5, g5, h4, h6 (народна задача).

Хід чорних. Вони вирішили, що можуть добитися перемоги таким чином.

1. ... g5 – f4 2. e5 : g3 h6 – g5 3. a1 – b2 a5 – b4.

У цій позиції у білих немає шансів на порятунок. Але на допомогу приходять жертви двох шашок.

4. f2 – e3 h4 : d4 5. h2 – g3! Білі легко досягають нічийї.

Усі можливі продовження.

Якщо 5. ... b4 – c3 або 5. ... b4 – a3, то нічию забезпечує 6. g3 – h4 при 5. ... d4 – e3 білі зіграють 6. b2 – a3! І після 6. ... b4 – c3 хід 7. g3 – f4. Також нічия. Жертва допомогла врятувати партію.

ЗАГРОЗА

Білі: дамка f8, прості c1, e1; Чорні: дамка h4, проста f6.

Білі використовують невдале положення чорної дамки і за допомогою загрози досягають

перемоги.

1. f8 – d6 h4 – g5

Чорна дамка рятується від загрози розмінювання.

2. d6 – c5! g5 – h4

3. c5 – f2.

Тепер чорній дамці не врятуватися.

Прийнято вважати, що партія переходить в закінчення, коли на дошці залишається п'ять – шість шашок з кожної сторони.

У закінченні будь-який хід може мати вирішальне значення.

У закінченнях дамка стає максимально рухливою, а це означає – сильною!

Найчастіше зустрічаються закінчення, у яких три дамки ведуть боротьбу з однією дамкою противника.

Правила гри надають для досягнення виграшу лише 15 ходів. Якщо за 15 ходів самотня дамка не буде побита, то партія визнається **нічийною**.

Головне в такому закінченні – володіння великою дорогою. Якщо самотня дамка зайняла велику дорогу, то майже завжди вона досягає нічийї. Лише груба помилка в цьому випадку може привести до програшу.

Якщо самотня дамка заволодила великою дорогою, то сильніша сторона (три дамки) може



використати лише п'ять ходів, щоб піймати самотню дамку.

Спосіб піймати самотню дамку трьома, що володіють великою дорогою, був розроблений А. Д. Петровим і опублікований 1827 року. Ця система отримала назву «трикутник Петрова». Головний принцип трикутника в тому, щоб поступово обмежувати самотню дамку в ходах, витіснюючи з двійників і трійників. У разі правильної гри можна спіймати дамку за 11 – 13 ходів у будь-якій позиції.

Вся система розбивається на ряд задач.

Білі: дамки a1, b2, c3. Чорні: дамка b8.

Перша задача – витіснити дамку з двійників.

1. c3 – d4 b8 – c7 2. d4 – g1 c7 – f4 3. b2 – d4 f4 – h2 4. d4 – e3. Чорні виходять з двійника (бо на хід 4. ... h2 – b8 буде 5. g1 – h2 з виграшем) 4. ... h2 – d6 5. g1 – h2 d6 – a3. Тепер слід витіснити чорну дамку з трійників. Для цього слід заволодіти полями, розташованими на перетині двійників з трійниками – e3 і f4 (на нижньому трійнику) або c5 і d6 (на верхньому).

Якщо самотня дамка володіє одним із трійників, то необхідно зайняти вказані поля на іншому.

6. h2 – f4 a3 – e7 7. a1 – c3 Чорна дамка вимушена піти з трійника, оскільки будь-який інший хід відразу ж веде до програшу. Наприклад, після 7. ... e7 – f8 буде 8. c3 – g7 f8 : h6 9. e3 – c1#. Якщо 7. ... e7 – a3, то вирішує 8. c3 – b2 a3 : c1 9. f4 – d6 # 7. ... e7 – d8 8. f4 – d6 Побудову «трикутника» закінчено.

Діаграма.

Якби чорні зіграли 7. ... e7 – h4, то після 8. e3 – c5 знову «трикутник».

Після побудови «трикутника» залишається завершити гру – піймати дамку чорних. У позиції на діаграмі чорна дамка має лише два ходи: 8. ... d8 – a5 або 8. ... d8 – h4. Але в будь-якому випадку білі ловлять чорну дамку. Розроблено два варіанти:

I 8. ... d8 – a5 9. c3 – e1 a5 – d8 10. e3 – b6 d8 : a5 11. d6 – b4 a5 : c3 12. e1 : a5#.

II 8. ... d8 – h4 9. c3 – e1! h4 – f6 10. e3 – g5 f6 : h4 11. d6 – g3 h4 : f2 12. e1 : h4#.



Висновок

Цей посібник пропонується для шахістів-початківців. Багато з них роблять лише перші кроки на шляху пізнання численних таємниць, що є в шахах і хоче опанувати премудрості цієї древньої гри.

Автор вказує які якості розвивають шахи, яку вони приносять користь кожній людині. Даний посібник послужить тим необхідним матеріалом для викладачів, які будуть навчати учнів. Також можна за цією програмою навчати гуртківців, дітей з обмеженими можливостями та для індивідуального вивчення азів шахової науки.

А ще ознайомлення з цією програмою було б корисним для вихованців старших груп дитячих дошкільних установ





СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. «Вам, рицарі шахів», Юрій Барський. Київ, «Веселка», 1981 р.
2. Відділ «Година для шахів», О. М. Дашковський,
3. Жук О.Г. Мініатюра + Я. – Миколаїв: Проблеміст Прибужжя, 2002.
4. «Цікаві шашки» Семизорова В. В., Романюк О. В., Дульська Г. П.



ЗМІСТ

СТОР.

ВСТУП	4
ШАХИ	6
Історія	7
Уроки шахів покликані	12
Шахи для дітей	13
Програма «Підготовка до школи» та її цілі і завдання	130
Шахи – розвиваючі ігри	14
Шахи – це увага	15
Шахи – це пам'ять	15
Шахи – це сприйняття	16
Шахи – це мислення	16
Урок № 1	17
Урок № 2	22
Урок № 3	25
Урок № 4	28
Урок № 5	30
Урок № 6	34
Урок № 7	37
ШАШКИ	40
З історії розвитку шашок	41
Дошка і шашки	44
Нотація	44
Дошка з позначенням полів	44
Ходи шашок	45
Як записати партію	46
Ще раз про дошку	47
Правила гри в шашки	47
Кілька шашкових комбінацій	49
Розмін і його значення	56
Зв'язка	57
Затискування	57
Жертва	57
Загроза	58
Висновок	60
Список використаної літератури	61

