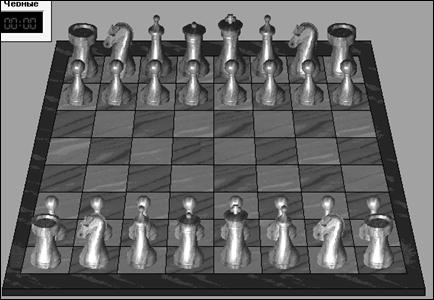
Министерство образования и науки Республики Тыва

Управление образования администрации муниципального района «Монгун-Тайгинский кожуун РТ» Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №2» с.Мугур-Аксы Монгун-Тайгинского кожууна.

Методическая разработка

на тему



Руководитель кружка шахмат. Эрес-оол О.С.

**Содержание:**

**Страница**

Введение. 2

РАЗДЕЛ 1. О появлении шахмат 3

РАЗДЕЛ 2. Влияние шахмат на человеческий ум 3

РАЗДЕЛ 3. Правила игры в шахматы 4

РАЗДЕЛ 4. Понятия, используемые в шахматной игре 5

РАЗДЕЛ 5. Атаки и прикрытия 5

РАЗДЕЛ 6. Ничья в позициях слон и пешка против слона 6

РАЗДЕЛ 7. Гарри Каспаров 7

РАЗДЕЛ 8. Активность фигур 7

РАЗДЕЛ 9. Пешечный центр 8

Вывод 8

**Введение**

Спортивные игры – важное средство физического воспитания. В нашей стране наибольшую популярность и распространение получили: футбол, баскетбол, волейбол, хоккей, теннис, настольный теннис, регби.

Спортивные игры имеют единые правила, регламентирующие количественный состав команд, продолжительность игры, оборудование и инвентарь для игры. Единые правила игры являются официальным руководством для проведения соревнований.

Соревнования по спортивным играм носят характер спортивной борьбы и требуют от участников большого напряжения и волевых усилий.

Наряду с подвижными спортивными играми существуют также менее подвижные, интеллектуальные игры. К ним относятся: шахматы, шашки и так далее. Эти настольные игры также широко распространены и являются неотъемлемой частью спортивной жизни страны. По этим видам спорта также проводятся соревнования, победители в которых на высоком уровне получают премиальные вознаграждения.

**РАЗДЕЛ 1.**

**О появлении шахмат.**

О том, что шахматы впервые появились в Индии, известно всем. А вот все ли знают, как долго и через какие этапы шли шахматы к современному виду. Сначала появилась так называемая чатуранга (четырехсоставное войско), где игра сводилась не к матованию короля, а к уничтожению всех сил каждого из соперников, которые делали ходы по поочередно, в зависимости от показаний игральной кости. Так, если выпадала цифра 2, то играла ладья, 3 –конь, 4 – слон и так далее. Чатуранга возникла в Северной Индии не позже 5 века. На рубеже VI – VII веков чатуранга превратилась в шатрандж (или в шатранг) – игру для двух соперников, внешне схожую с нынешними шахматами, но с иными правилами. Здесь не было рокировки, пешка передвигалась лишь на одно поле и превращалась только в

ферзя. Сам ферзь считался слабой фигурой и ходил так же, как и в современных шахматах. Выигрышем считался не только мат, но и пат. Кроме того, победителем считался тот, кто забирал все фигуры соперника, даже если у сильнейшей стороны к этому моменту оставалась только одна фигура или пешка.

**РАЗДЕЛ 2.**

**Влияние шахмат на человеческий ум.**

Сегодня шахматы, отвечая глубокой потребности людей в творческом

самовыражении, рождены для испытания ума. Шахматы – абстракция, чистая мысль, вы не найдете в жизни ничего материально ощутимого, что адекватно бы в них выражало. Это демонстрация нашей способности творить новое на основе известного. Они проверяют нас не статично, не в холодном сопоставлении, а резком противоборстве ума, воли, проницательности, воображения, дальновидности. В абстрактной форме они воплощают идею справедливости: перед шахматами все равны. Игра отвечает истинно человеческим потребностям разума, духовного нашего существа. В борьбе создаются, захватывающие дух своей красотой, произведения шахматного искусства, несущие на себе отпечаток драматизма, озарений и заблуждений.

Таким образом, шахматы оказывают, несомненно, позитивное влияние на умственное развитие человека. Совершенствуется возможность ума в предугодании дальнейших ходов противника, полного овладевания своими фигурами и правильного их применения в ходе партии. Нередко навыки, полученные при игре в шахматы, помогают в жизненных ситуациях. Для правильного развития всего организма человека также необходимо заниматься различными физическими упражнениями, которые поддерживают организм, обеспечивают правильное его развитие, хорошее кровоснабжение мозга, что повышает его деятельность.

Непосредственно перед шахматным матчем полезно провести дыхательные, двигательные упражнения, которые полезно также повторить и после матча, так как игра не редко продолжается очень длительное время. Укрепляя, таким образом, свой организм на много проще выполнять шахматные приемы, которые требуют тщательного продумывания позиции.

**РАЗДЕЛ 3.**

**Правила игры в шахматы**

В шахматах на сегодняшний день сложились очень сложные правила игры. Главные фигуры расставляются от а1 до h1,а пешки от а2 до h2. При этом фигуры, кроме пешек, имеют свои возможности передвижения. Пешки могут передвигаться только на одну клетку, но при первом ходе пешкой можно походить через одну клетку и всегда только вперед. Рубят они только по диагонали. Ладья, не имея ограничений, может передвигаться на любое расстояние по горизонтали и вертикали. Конь ходит буквой Г, делая ход через препятствующие фигуры. Слон ходит по диагонали на любое расстояние. Ферзь в принципе не имеет ограничений, и может ходить как по горизонтали и вертикали, так и по диагонали на любое количество клеток. Король также может передвигаться в любом направлении, но только на одну клетку. Вся игра сводиться к матованию короля. Кроме того, существует масса нюансов, связанных с рокировкой в короткую или длинную сторону. Дойдя до противоположной стороны игрового поля, пешка может стать любой другой фигурой (естественно кроме короля), в том числе и ферзем, который представляет значительную силу в «шахматном сражении». В настоящее время разработаны различные пособия, книги, в которых

описываются разнообразные возникающие ситуации и возможности выхода из них. В 1912 году в Риме на итальянском языке вышло руководство португальца Дамиано под названием «Книга учит играть в шахматы и содержит задачи». Вот несколько советов Дамиано: «никакой ход не должен быть сделан без цели», «не должно играть скоро», «когда имеешь в виду хороший ход, то все – таки посмотри, нет ли еще лучшего».

**РАЗДЕЛ 4.**

**Понятия, используемые в шахматной игре.**

Нередко люди, не имеющие отношения к шахматам, слышат по телевиденью, радио, СМИ или просто от людей, играющих в шахматы различные понятия, используемые в шахматной игре. Это в основном такие, как мат, пат, гарде, эндшпиль и так далее. Эти понятия используются в шахматах при возникновении тех или иных позиций, ситуаций в ходе игры. Как известно, вся суть игры в шахматы сводиться к матованию короля. Таким образом, отсюда можно сделать вывод о том, что вся стратегия игры должна разрабатываться из защиты своего короля и нападению на короля противника. Если королю угрожает какая либо фигура противника, то в этом случае объявляется шах. В этом случае шахуемый король может либо уйти в сторону, либо закрыться какой – либо своей фигурой. Запрещается во время шаха производить лакировку. Лакировка в свою очередь также относится к одному из понятий шахматной игры. Она производиться в том случае, если королю ничто не угрожает и свободен путь от ладьи до короля в правую или левую сторону. При этом обязательным правилом должно являться то, что король и ладья не делали еще ни одного хода. В случае если королю угрожает фигура противника, а ходить некуда, то в этом случае

объявляется мат и присуждается выигрыш атакующей стороне. В подобном же случае, при не имении хода ни одной фигурой, но шах не был произведен, то в этом случае фиксируется пат, то есть ничья. И даже в том случае, если один игрок имеет значительное преимущество над другим.

Также возникают различные ситуации для ферзя. Если ферзь находится под угрозой сруба, то в этом случае объявляется гарде, но ферзем в определенных ситуациях можно и пожертвовать, если под угрозой находится король или того требуют обстоятельства игры. Эти понятия относятся к основным при игре в шахматы и их необходимо знать даже начинающим игрокам.

**РАЗДЕЛ 5.**

**Атаки и прикрытия.**

Атаковать можно как с помощью жертв, так и путем планомерного усиления позиции. Очень часто атака может развиваться сама собой, катализатором атакующего процесса служат размены. В теме «Атака короля» всегда большой интерес вызывают методы наступления при разносторонних рокировках. Положение короля на третий вертикали после длинной рокировки создает дополнительные мотивы. Обычно атака при разносторонних рокировках ведется взаимно. Например: белые атакуют на королевском фланге, а черные на ферзевом. Самое главное при

этом – сохранить высокий темп наступления, опередить соперника в решающих действиях. Ведь очень часто возникают ситуации, когда обоим королям угрожает мат и все решает один темп. Также на первый взгляд пешечные окончания кажутся простыми. На самом деле игра пешками содержит многочисленные тонкости. Вот некоторые принципы пешечного эндшпиля: оппозиция, квадрат, отдаленная проходная, защищенная проходная, прорыв, пат, преграда, цугцванг, крайняя пешка, оттеснение, треугольник, пространство, фиксация, обход, двойная угроза, подрыв, подвижность пешек, запасной темп. Любой из перечисленных приемов пешечного эндшпиля можно встретить в практических отношениях. Иногда

идеи пешечного эндшпиля служат стержнем стратегического плана прямо с дебюта. К одной эндшпильной закономерности, относится мат слоном и конем. По сути своей он не сложен, но требует знания механизма взаимодействия короля, слона и коня. Необходимо оттеснить короля из центра в угол. Так как мат слоном и конем возможен лишь в том случае, если король слабейшей стороны будет в углу цвета слона. По этому необходимо приступать ко второй задаче – силой приближают черного короля к полю а8, выигрыш темпа слоном, треугольный маневр коня, перегруппировка перед заключительным ударом. Эту схему нужно знать твердо, в противном случае может повториться история, происшедшая с одним известным шахматным мастером, который в турнирной партии не сумел поставить мат слоном и конем. Партнер мастера Н., оставшись с «голым» королем, хотел

сначала сдаться, но потом решил все же поиграть, терять – то уже было нечего.

К удивлению окружающих, мастер Н. Увлекся шахами и никак не мог загнать короля в нужный угол (король все время вырывался на простор). Наконец, мастер Н. «открыл» для себя способ перегонки, но. поздно. Чтобы оттеснить короля из угла в угол, требуется около 20 ходов, а уже было израсходовано больше 30 ходов. Шахматный кодекс же неумолимо гласит: мат слоном и конем ставиться за 50 ходов, на 51 – ом фиксируется ничья. Оказывается, неудачнику никогда в жизни не приходилось ставить мат конем и слоном, да он и не изучал этот механизм, так как до того мата дело обычно не доходит. Вывод: проблемы в шахматном образовании рано или поздно, но сказываются.

**РАЗДЕЛ 6.**

**Ничья в позициях слон и пешка против слона**

Существует три основных типа ничейных позиций в окончаниях слон и пешка против слона.

1. Ничья достигается в позициях, в которых король слабейшей стороны

занимает поле перед пешкой, недоступное слону.

2. Также ничья достигается в позициях, в которых вытеснение или

перекрытие диагонали слона приводит к ничейному пешечному окончанию.

3. Наконец, ничья достигается в позициях, в которых король слабейшей

стороны может помешать вытеснению или перекрытию диагонали слона.

В шахматах нельзя ни на секунду забывать о возможных угрозах, и даже в самых спокойных на вид позициях, при самых естественных продолжениях надо, прежде чем окончательно решиться на ход, еще раз спросить себя: «Что мне грозит?».

**РАЗДЕЛ 7.**

**Гарри Каспаров**

Впервые шахматный мир услышал о Гарри Каспарове в начале 1974 года. Тогда в Москве проходил второй турнир «гроссмейстеры – пионеры», где Каспаров играл за башкирскую команду. В сеансе гроссмейстера Авербаха школьник отложил партию с лишней пешкой в ферзевом эндшпиле. Авербах заключил: «ничья, лишнюю пешку реализовать трудно». С ним согласился и главный арбитр Котов. Но 11 – летний юноша подал протест на присуждение партии и доказал вариантами, что он сумеет провести лишнюю пешку в ферзи. В результате белым, которыми играл

Каспаров была присуждена победа. Прошло три года. О Каспарове начали говорить все и всюду – ведь его шахматные успехи росли не по дням, а по часам. Он на три очка перевыполнил норматив мастера, выиграл исключительно сложный всесоюзный отборочный турнир по швейцарской системе. Главные успехи Каспарова связаны с участием в гроссмейстерских турнирах. Феноменальный результат Каспаров добивается в 1982 году, показав отличный результат в Московском турнире гроссмейстеров и поделив первое место в чемпионате СССР. В начале 1982 года Каспаров убедительно выигрывает супер турнир гроссмейстеров в Югославии; теперь у него второй в мире коэффициент ЭЛО. Решением ФИДЕ он персонально допускается к участию межзональных соревнованиях очередного цикла

розыгрыша первенства Мира. Каспаров часто выступает в шахматной печати. Свои партии он комментирует тщательно и интересно, стараясь давать объективные оценки происходившим событиям.

На сегоднейшний день Каспаров, находясь в зрелом возрасте, в наш век прогрессивных компьютерных технологий бросил вызов современной компьютерной шахматной игре, которая на основе сложных математических расчетов делает ходы виртуальными шахматными фигурами. Партии заканчиваются с выигрышем одной из сторон, но в среднем проходят на ничью. Можно заметить, что если Каспаров в итоге наберет большее число побед, то он получит солидное материальное вознаграждение от короля Бахрейна. Будем надеяться, что машине не удастся оказаться умнее человека.

**РАЗДЕЛ 8.**

**Активность фигур**

Очередной принцип оценки позиции фигур связан с коэффициентом полезного действия фигур. Активное расположение фигур имеет очень большое значение. Что понимать под активностью фигур? Если фигура способна энергично вмешаться в события, происходящие на доске, то такая фигура называется активной. Ради активности жертвуют пешками в дебюте миттельшпиле, переходят без пешки в эндшпиль; характерный признак атаки – совокупность активных фигур лучше всего видна в простых позициях. При оценке позиции надо очень внимательно следить за коэффициентом полезного действия всех боевых единиц Активность фигур часто подсказывает направление поиска при выборе конкретного хода.

**РАЗДЕЛ 9.**

**Пешечный центр**

Подвижный центр характеризуется наличием у одной из сторон пешечной пары в центре. Неподвижный центр – главный признак – пешечные цепи в центре. Получается из старо индийской, французской защит, испанской партии. Открытый центр – особенность его в том, что на центральных полях нет пешек. К этому приводят варианты из разных дебютов. Статический центр – образуется после фиксации центральных пешек. Может возникнуть из любой дебютной системы. Динамический центр получил такое название из – за невыясненного «напряженного» положения пешек в центре. Он характерен для сицилийской защиты.

**Вывод**

Таким образом, проследив историю развития шахматной игры и место шахмат в настоящем времени, можно сделать вывод о том, что шахматы с самого начала приобрели широкое распространение и известность среди многого числа почитателей умственных игр. И, хотя шахматы небыли похожи на современные, все же они не были забыты. В настоящее время шахматы занимают одну из лидирующих мест среди интеллектуальных игр во всем мире. Эта игра оказывает, несомненно, позитивное влияние на организм человека, но при этом не стоит забывать и о физическом развитии человека.

**Использованная литература:**

1. Е. М. Браун «Шахматы в Казахстане» (Алма – Ата, издательство

«Казахстан», 1992 год).

2. А. Н. Костьев «Уроки шахмат» (Москва, издательство «Физкультура и

спорт», 1984 год).

3. Е. Я. Пик «Беседы о шахматах» (Москва, 1985 год).