

Программа курса «шахматы»

I. Шахматная доска. Фигуры.

1. Легенда о происхождении шахматной игры. Шахматная доска.
2. Ладья
3. Слон
4. Ферзь
5. Пешка
6. Конь
7. Король

II. Приемы шахматной игры.

8. Шах
9. Защита от шаха
10. Мат
11. Взаимодействие двух фигур при атаке на короля.
12. Конкурс решения задач «Мат в один ход»
13. Пат.

III. Дополнительные возможности фигур

14. Рокировка
15. Превращение пешки
16. Оценка фигур

IV. Основы эндшпиля

17. Мат одинокому королю двумя ладьями
18. Мат одинокому королю ферзем и королем
19. Ничья

V. Приемы шахматной игры

20. Размен фигур
21. Взятие на проходе

VI. Основные тактические приемы

25. Вскрытый шах
26. Двойной шах
27. Двойной удар
28. Связка

VII. Дебют. Правила дебюта

29. Развитие фигур
30. Захват центра
31. Безопасность короля

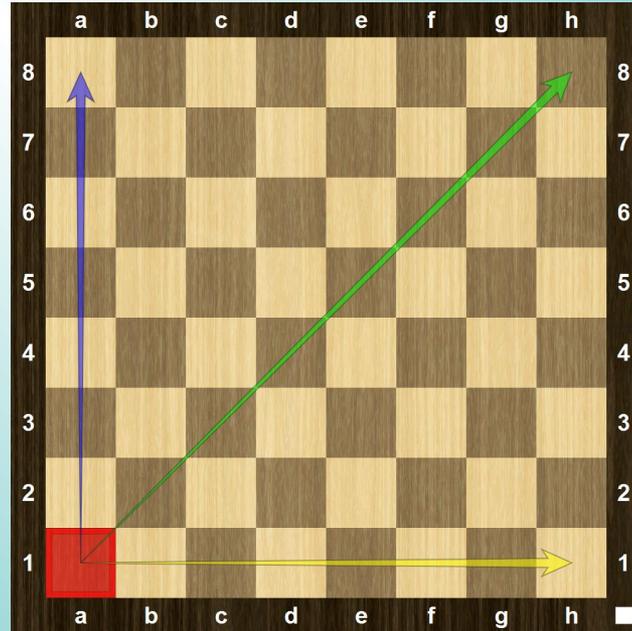
32. Запись партии. Чемпионы мира по шахматам.
33. Итоговая контрольная работа

Легенда о происхождении шахмат.

Знакомство с шахматной доской.

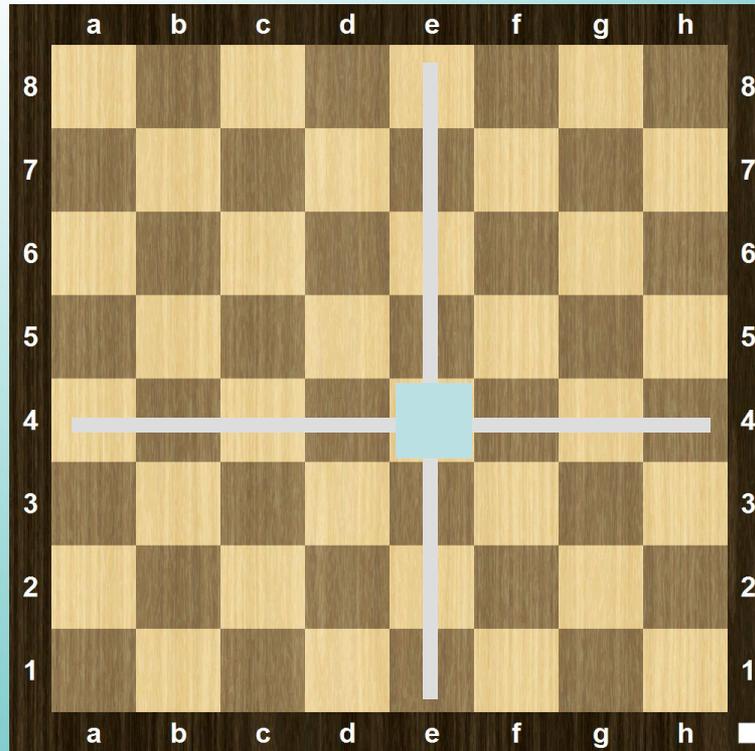
- Легенда о происхождении шахмат
- Линии на шахматной доске
- Шахматная нотация

Линии на шахматной доске



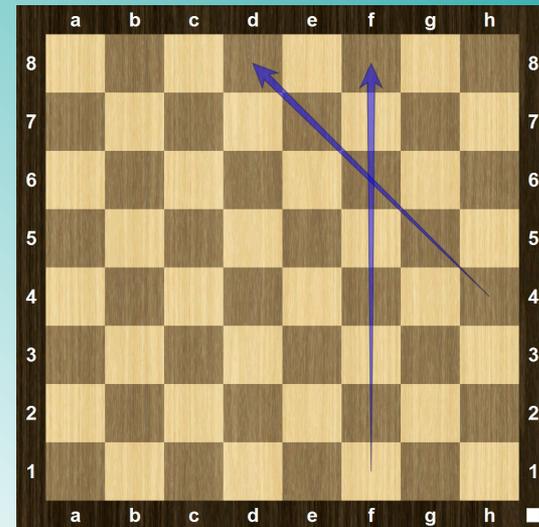
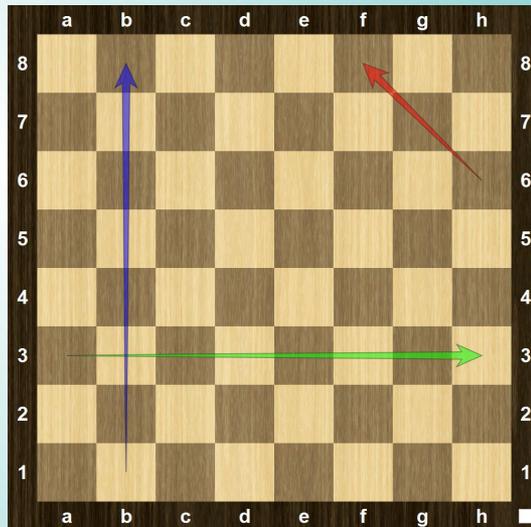
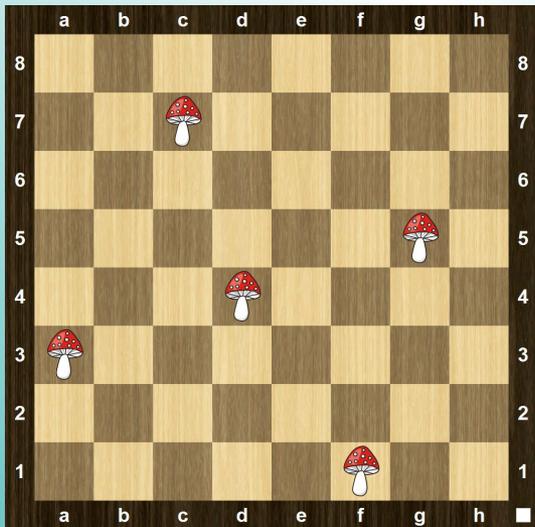
Линия	Поля, составляющие линию	Обозначение линии
Вертикаль	a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8	a
Горизонталь	a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1	1
Диагональ	a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8	a1 – h8

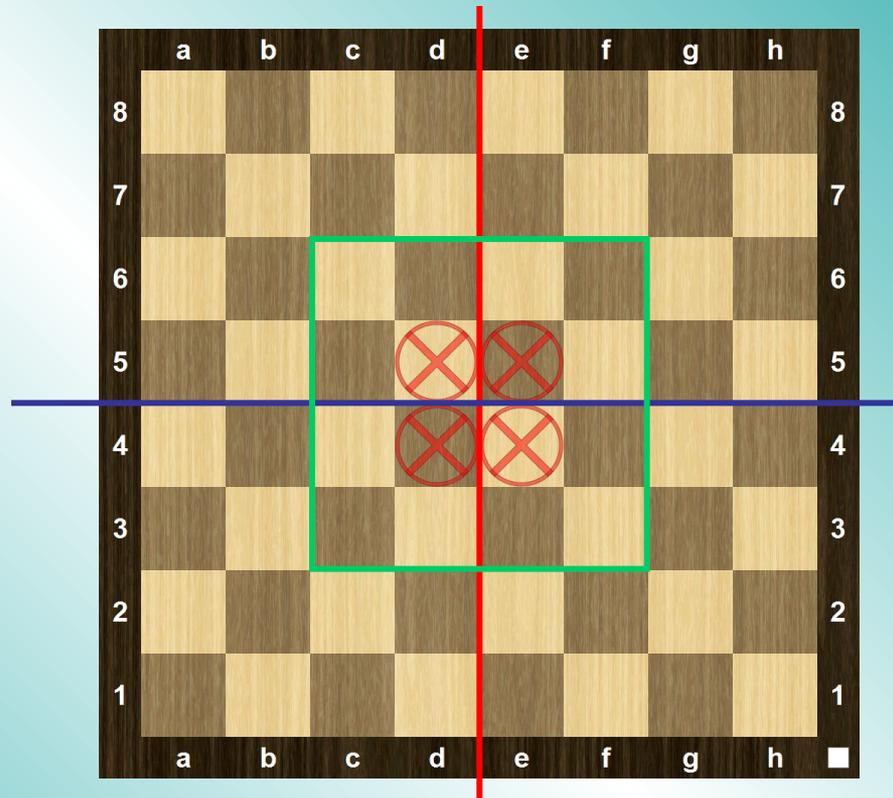
Шахматная нотация



Буквы пишутся	a	b	c	d	e	f	g	h
Буквы читаются	[а]	[бэ]	[цэ]	[дэ]	[е]	[эф]	[жэ]	[аш]

Примеры упражнений



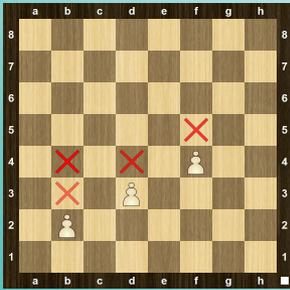


- Диаграмма
- Позиция
- Фланг
- Середина доски (демократионная линия)
- Центр
- Расширенный центр
- Край доски

Знакомство с шахматными фигурами

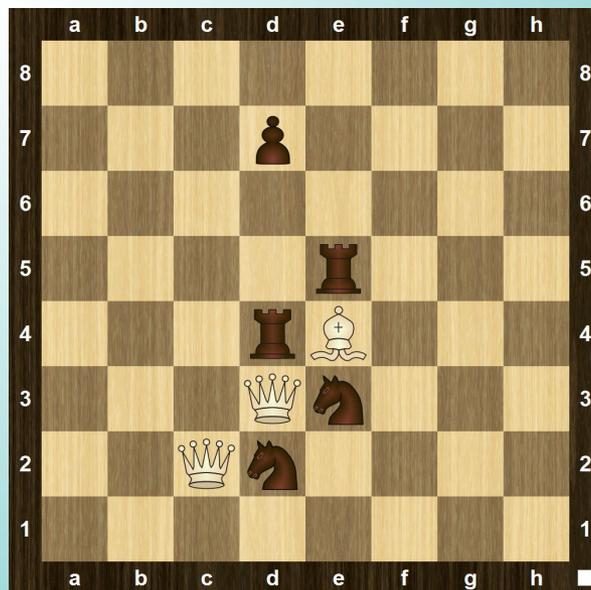
Пешка



Ход		Взятие		Расположение в начале партии	Печатный знак	Обозначение
Линия	Количество полей	Линия	Количество полей			
						
По вертикали только вперед	1 или 2 поля с начального положения Далее на 1 поле	По диагонали вперед	1	2 (7) горизонталь		

Упражнение.

Помоги черной пешке дойти по первой линии.



Страница 12



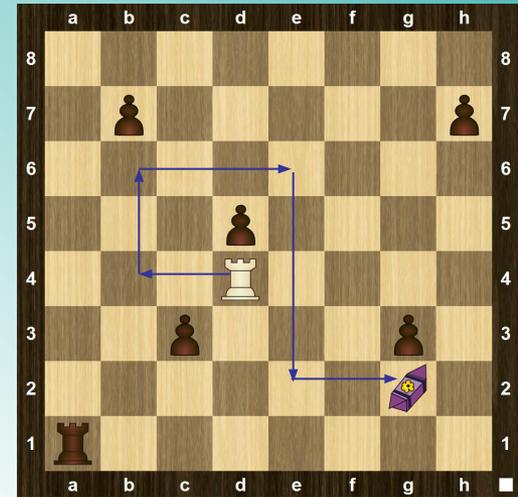
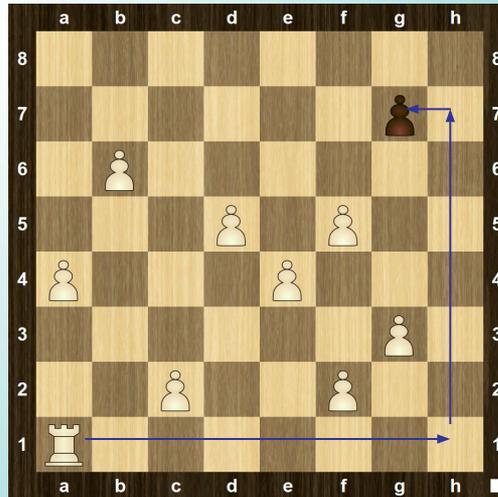
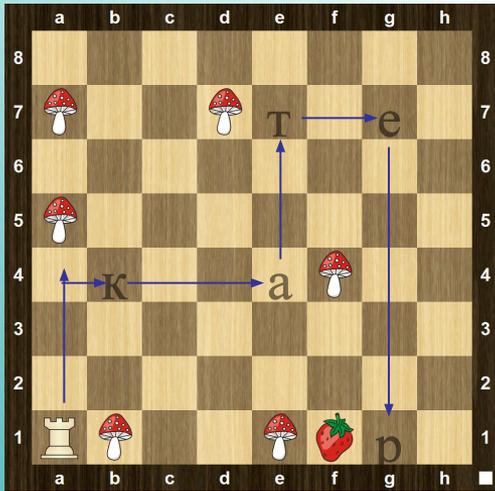
Ладья



Ход		Взятие		Расположение в начале партии	Печатный знак	Обозначение
Линия	Количество полей	Линия	Количество полей			
						<h1>Л</h1>
	Любое		Любое	a1, a8 h1, h8		

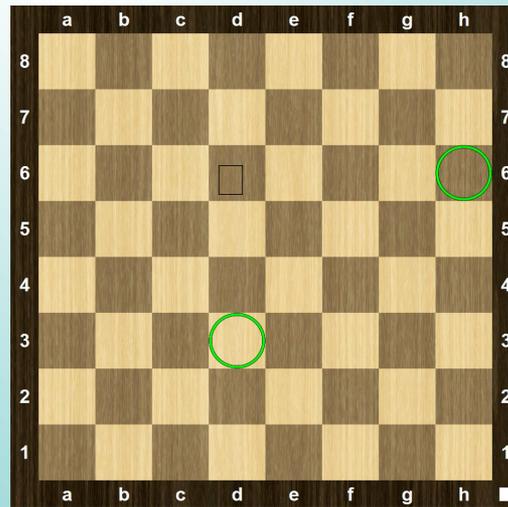
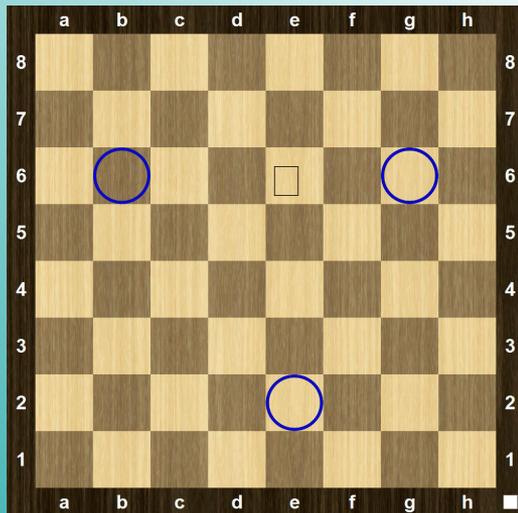
Упражнения

1. Лабиринты



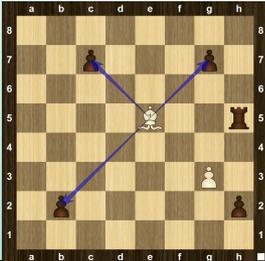
Рабочая тетрадь
Страница 3

2. Где должна стоять ладья, чтобы она могла попасть на отмеченные (предложенные) поля.



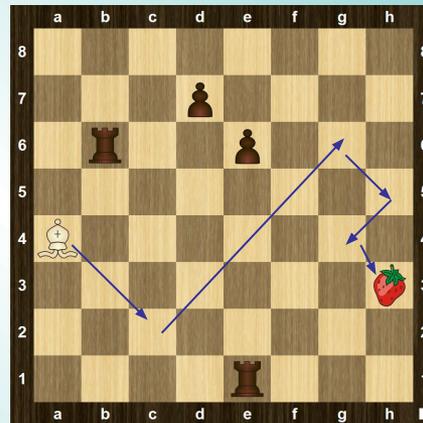
Слон



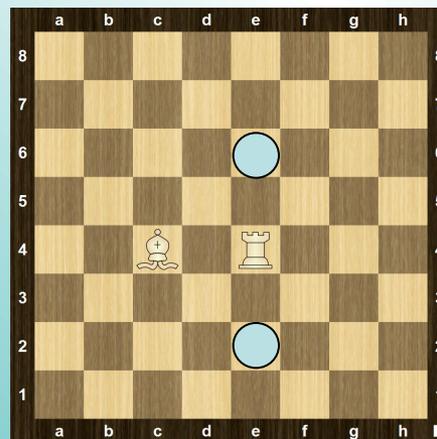
Ход		Взятие		Расположение в начале партии	Печатный знак	Обозначение
Линия	Количество полей	Линия	Количество полей			
						
	Любое		Любое	c1, f1 c8, f8		

Слон бывает белопольный и чернопольный

Забери слоном клубничку не попадая под обстрел вражеских фигур. Брать черные фигуры нельзя.



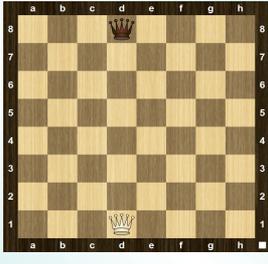
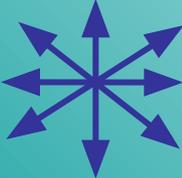
На какое поле могут пойти одновременно ладья и слон?



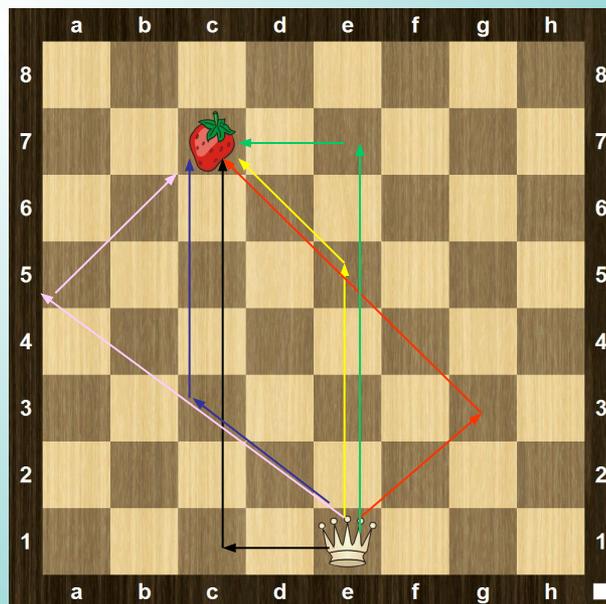
Страница 5,6

Ферзь



Ход		Взятие		Расположение в начале партии	Печатный знак	Обозначение
Линия	Количество полей	Линия	Количество полей			
						
	Любое		Любое	d1 d8		

За два хода забери клубничку. Каждый вариант нарисовать карандашом разного цвета.



Страница 7,8

Конь



Ход	Взятие		Расположение в начале партии	Печатный знак	Обозначение
	Линия	Количество полей			
				К	
2 поля прямо, 1 в сторону <i>«Прыг, скок в бок»</i>	2 поля прямо, 1 в сторону	b1, g1 b8, g8			

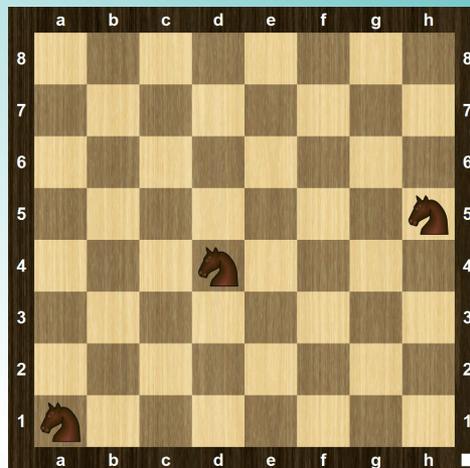
Конь может перепрыгивать через фигуры

1. Запиши, на какое количество полей может пойти конь:

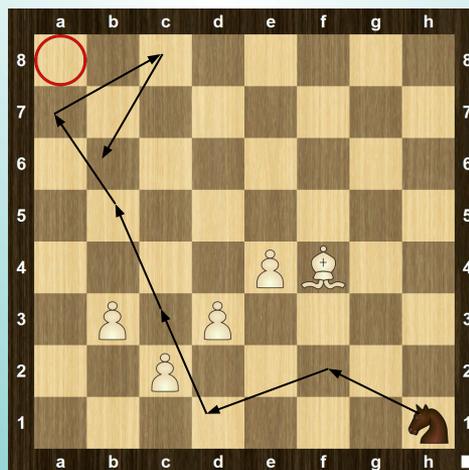
с угла $a1$ _____,

с края $h5$ _____,

с центра $d4$ _____.



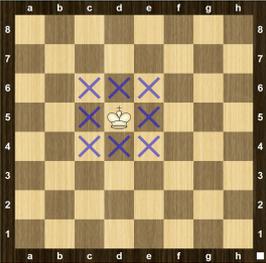
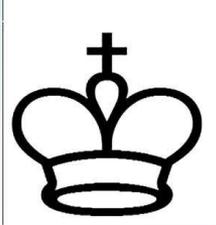
2. Помоги черному коню добраться до поля $a8$, избегая полей, на которых его могут сбить.



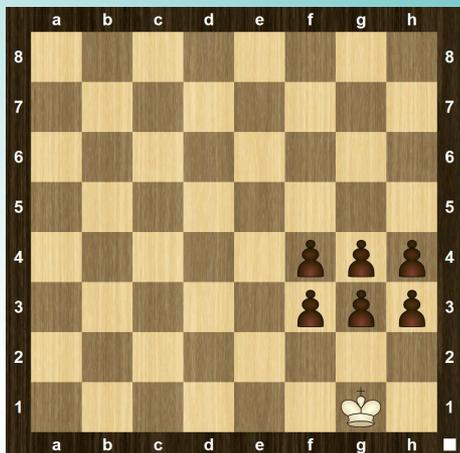
Страница 9, 10

Король

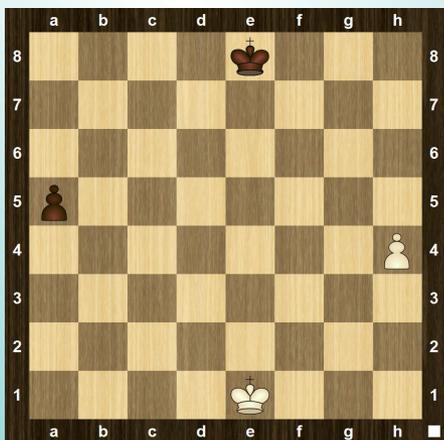


Ход		Взятие		Расположение в начале партии	Печатный знак	Обозначение
Линия	Количество полей	Линия	Количество полей			
						
Любая	1	Любая	1	e1 e8		Кр

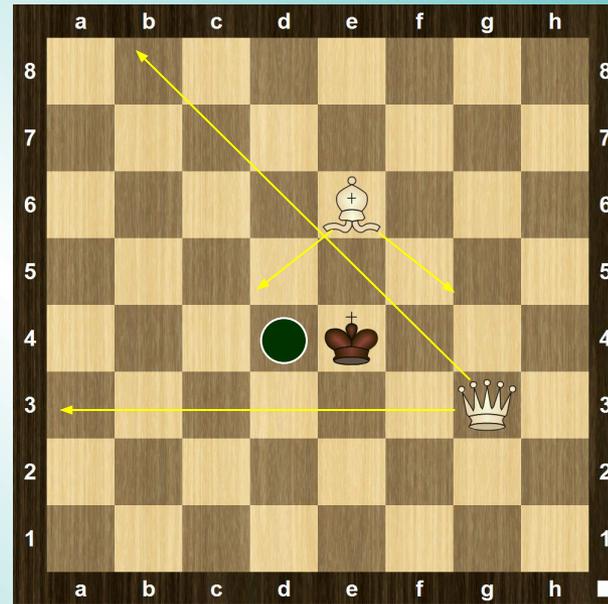
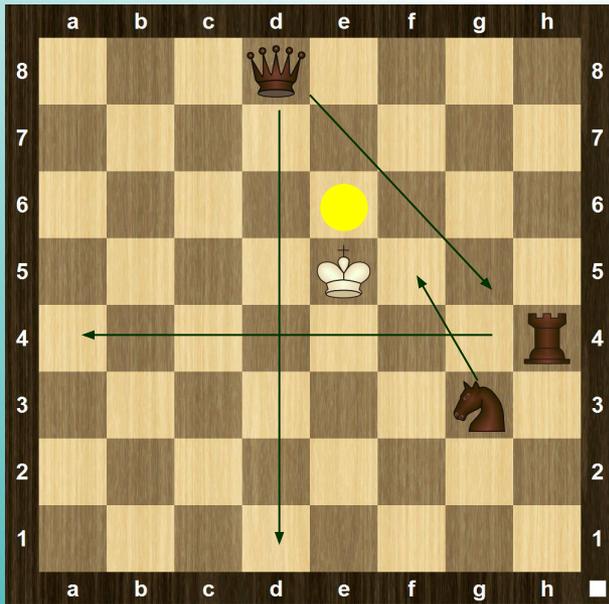
Забери все пешки королем.



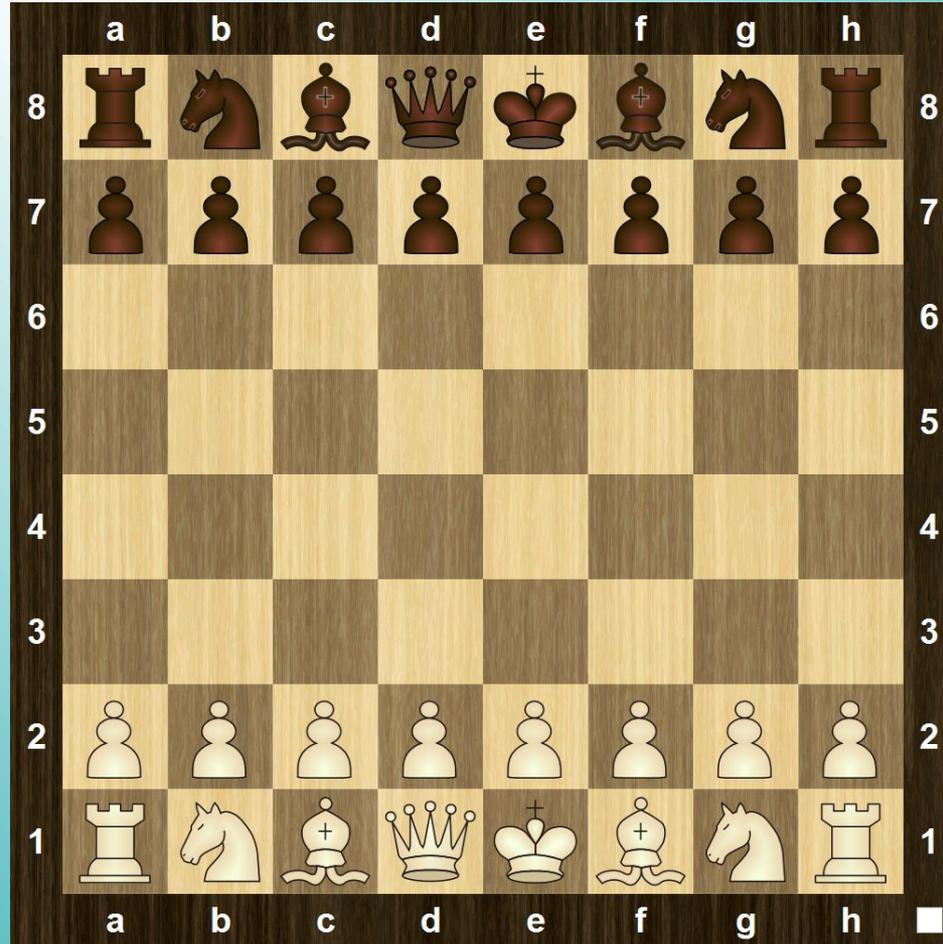
Сколько ходов потребуется белому и черному королю, чтобы забрать пешку противника?



На какие поля может пойти король?



Начальная расстановка фигур

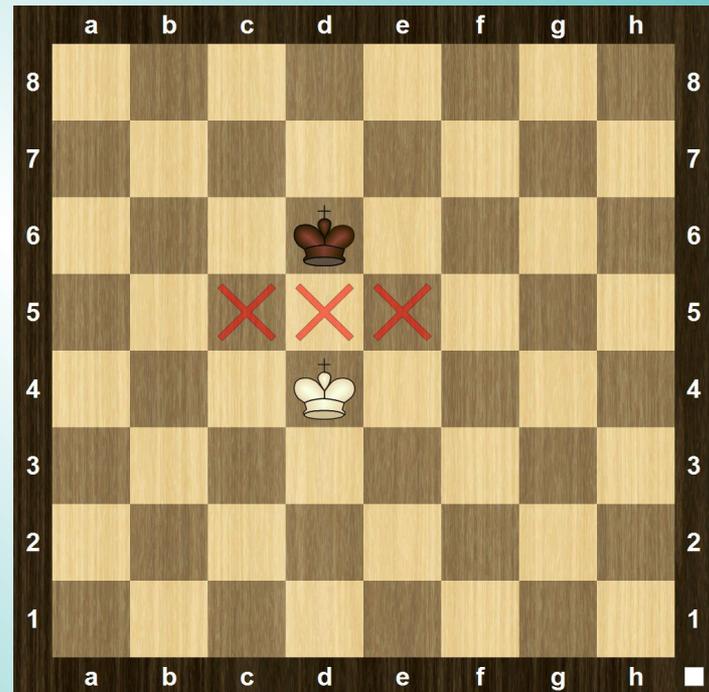
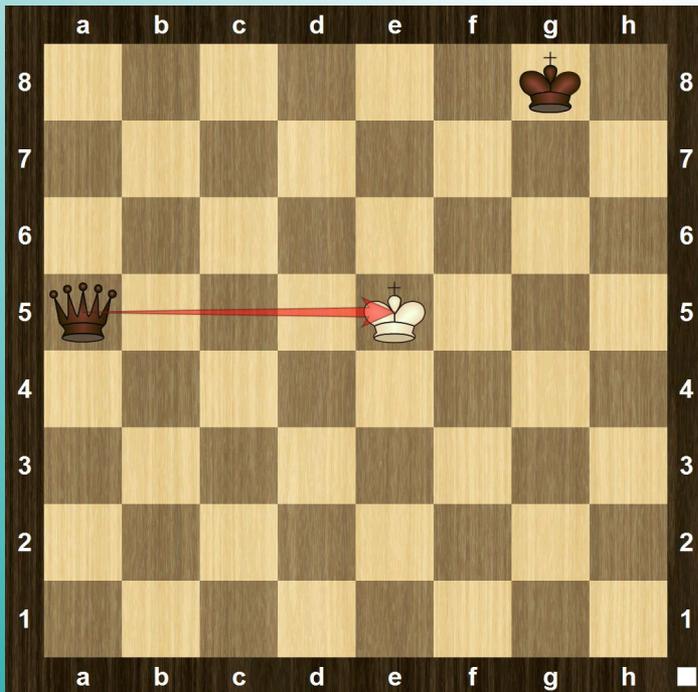


Найди ошибки в начальном расположении

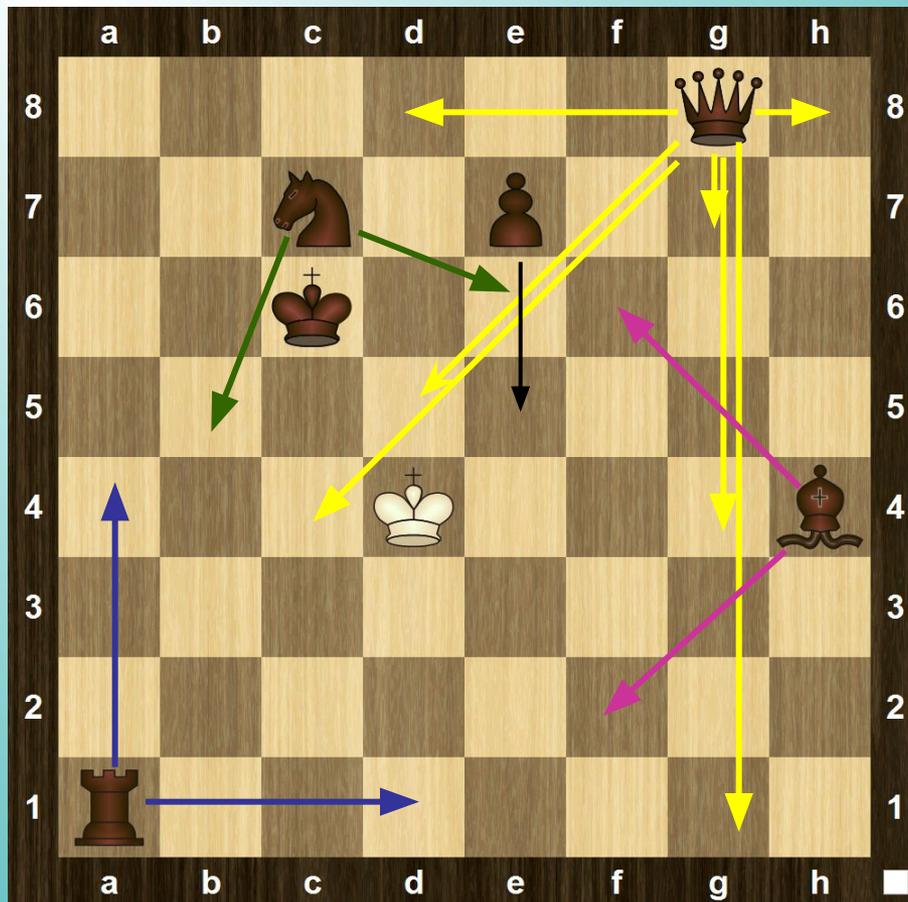


Шах

Шах - это нападение на короля

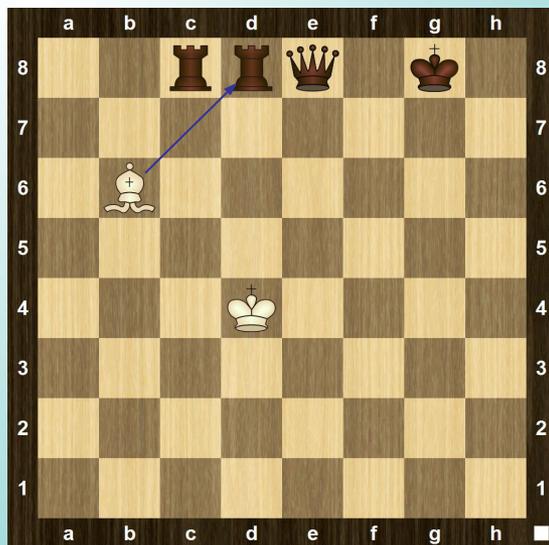
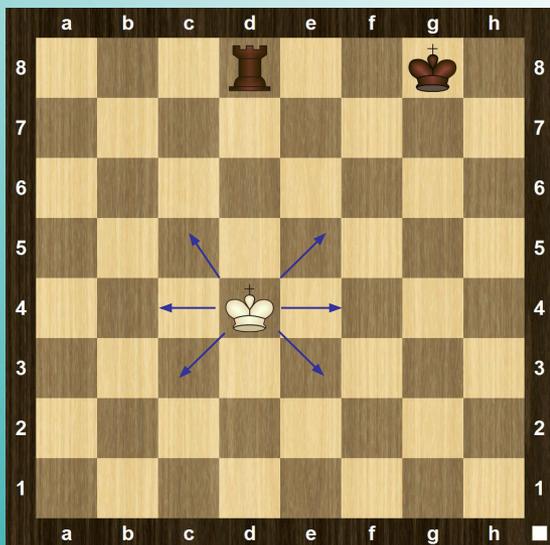


Поставь шах каждой фигурой



Страница 15, 16

Способы защиты от шаха



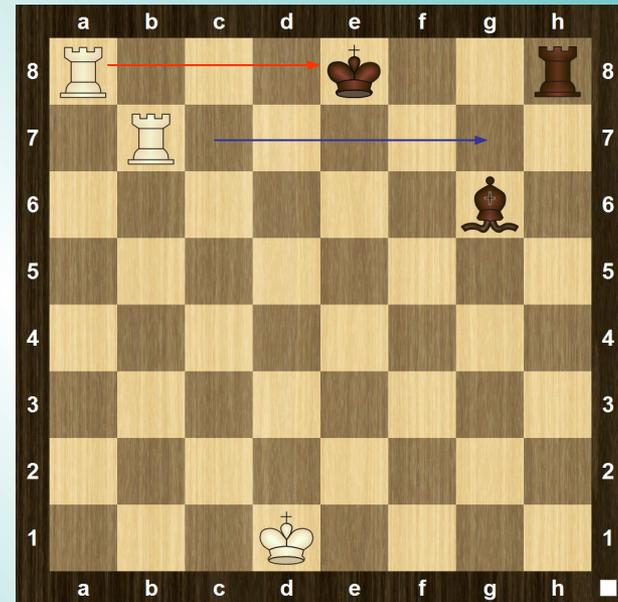
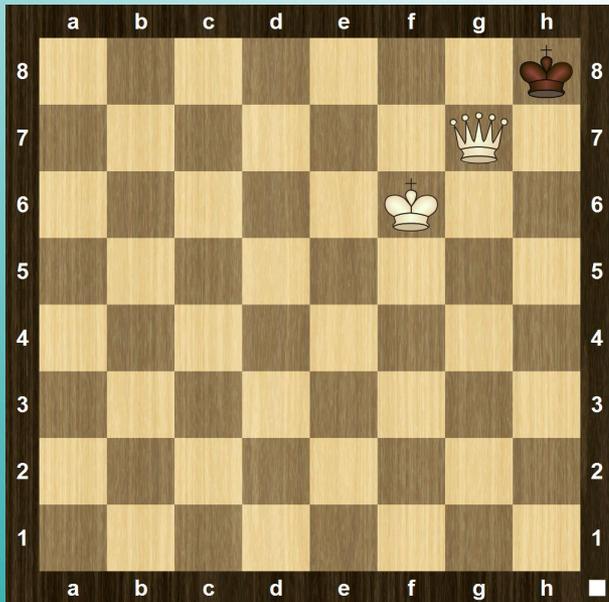
Три вида упражнений «как защититься от шаха»:
Уйти, Забрать , Прикрыть.



Страница 17-19

Мат

Мат – это нападение на короля, от которого нет защиты



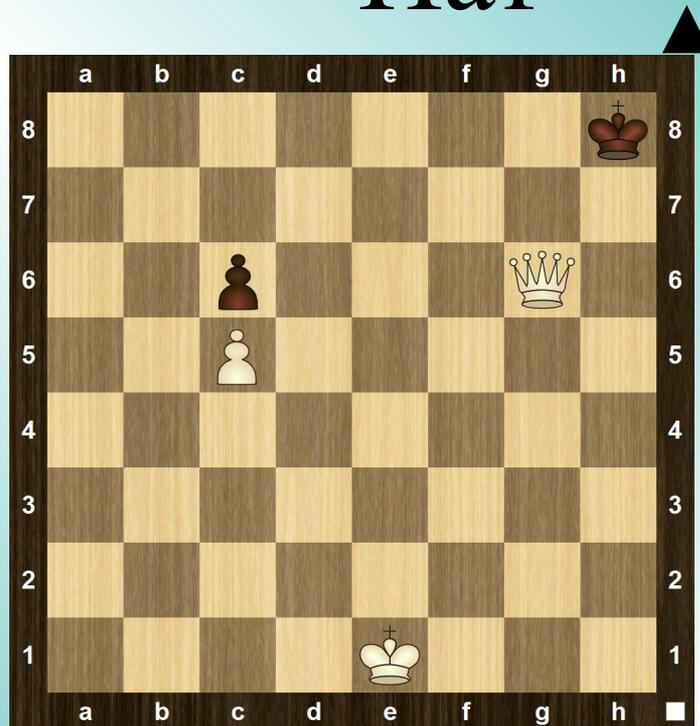
Задачники на тему «Мат в один ход»

1. Костров
2. Иващенко
3. Конотоп
4. Балашова
5. Дорофеева
6. И другие....



Страницы 20-23

Пат



Пат – это положение на шахматной доске, при котором выполняются условия.

1. Нет шаха.
2. Нет хода.



Страницы 27