Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

Дворец детского и юношеского творчества

"Планета талантов"

Объединение «Шахматы»

**Дополнительная образовательная программа**

**«Шахматы»**

**Возраст детей: 6-10 лет**

**Срок реализации: 3 года**

Составитель:

Педагог дополнительного образования

Николаевская Е. Б.

Лобня **2019**

**Занятия с детьми младшего школьного возраста по программе шахматы.**

*«Игра в шахматы –*

*не просто праздное развлечение.*

*Некоторые очень ценные качества ума, необходимые*

*в человеческой жизни, требуются в этой игре и*

*укрепляются настолько, что становятся привычкой,*

*которая полезна во многих случаях жизни...»*

*Бенджамин Франклин*

**Пояснительная записка:**

**Направленность программы:** спортивная.

**Актуальность:**

В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, раскрытие творческих способностей.

Введение факультатива "Шахматы — школе" позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Обучающиеся наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. У детей совершенствуются психические процессы и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Расширяется круг общения, возможность полноценного самовыражения, самореализации

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.

**Цель:**

1. приобщить детей к общечеловеческим и культурным ценностям, искусству и спорту, используя богатые игровые ресурсы шахмат,

**Задачи программы:**

**Учебные:**

1. обучить детей основным приемам игры в шахматы.
2. обучить детей самостоятельно планировать свою игру и работу, осваивать новый материал

**Воспитательные:**

1. воспитание позитивного отношения к интеллектуальной деятельности.
2. обучение конструктивному взаимодействию в рамках малой и большой группы.
3. воспитание культуры проведения досуга.

**Развивающие:**

1. обеспечивать эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие.
2. расширять кругозор ребенка.

#### В основу программы положен ФЕДЕРАЛЬНЫЙ КУРС "ШАХМАТЫ – ШКОЛЕ", автор И.Г.Сухин. Программа школы шахмат ChessMaster. [Шахматные книги](http://chessgames.ru/category/shaxmatnye-knigi/), [Шахматы для начинающих](http://chessgames.ru/category/chess-for-beginers/) Автор: **Мусямба.**

**Отличие** данной программы от уже существующих – возможность применения ее в как в одновозрастной, так и в разновозрастной группах, возможность применения ее на базе различных учреждений, синтез различных методик, возможность вариативного использования материала, в зависимости от общего настроя группы в данный момент. Стимулирование развития интереса к новому виду деятельности.

Программа разработана для работы с детьми младшего школьного возраста, но она может быть использована в детских садах (для организации шахматных занятий в подготовительных группах). Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

#### ****Адресат:****

**Программа рассчитана на детей младшего школьного возраста. В силу того, что многие дети начинают посещать школьные учреждения с 6-летнего возраста, и согласно учебнику по возрастной психологии (Немов Р.С.) младший школьный возраст рассматривается нами в 6 до 10 лет.**

**Объем и срок освоения программы общее количество учебных часов:**

Наша программа рассчитана на 3 года обучения. В первый год дети получают базовые знания о фигурах, ходах и основные правила игры, приучаются играть партии. На втором году обучения дети получают базовые знания по способам игры в шахматы и изучают различные приемы шахматной игры.

**Уровень:** Базовый.

Срок освоения – 3 года.

Количество учебных часов – 144 часов

**Форма обучения:** очная.

В объединение входят разновозрастные группы, численностью до 15 человек, состав групп – постоянный.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:**

Время реализации программы 3 года. Программа предусматривает 144 занятия по 2 часа

1 год обучения – 72 занятия по 2 часа (144 часа)

2 год обучения – 72 занятия по 2 часа (144 часа)

3 год обучения – 72 занятия по 3 часа (216 часов)

**Планируемые результаты в ходе реализации программы:**

**Ожидаемые результаты:**

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

- Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

**Способы определения результативности усвоения программы:**

*Проводится несколько раз в год:*

- **вводный** –*в сентябре*,

- **промежуточный** – *в середине года*,

- **итоговый** –*в мае* *в конце 2 года обучения*).

Мониторинг по усвоению темы проводится в 3 этапа:

**- входной** – *до начала изучения темы*,

**- текущий** – *при прохождении полностью теоретической части*,

**- итоговый** – *после окончания изучения темы и перед освоение следующей темы*

**Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы:**

- индивидуальная беседа

- опросник

- решение практических задач

- соревнование в рамках группы

- шахматный турнир

Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи учащихся на каждом этапе обучения.

**Знания и умения к концу 1 учебного года:**

**Обучающиеся должны знать:**

• шахматные термины: поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги и др.

• правильное название шахматных фигур и их ходы.

• название и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита.

• 3 стадии шахматной игры: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.

• что такое шах, мат, пат.

• способы защиты от шаха

• правила разыгрывание дебюта

• простейшие тактические удары: вилка, связка, двойной шах, вскрытый шах.

• приемы и способы матования одинокого короля

• правило квадрата и ключевых полей

• некоторые исторические сведения об истории возникновения и развития шахмат.

• что такое «мельница» и цугцванг.

• сравнительную ценность фигур.

**К концу 1 года обучения дети должны уметь:**

• хорошо ориентироваться на шахматной доске

• правильно делать рокировку

• играть фигурами без нарушения правил

• читать и записывать шахматную нотацию (до 1 О - 15 ходов)

• видеть тактические удары

• разыгрывать несколько дебютов

• решать простейшие задачи на мат и пат в 1 - 2 хода

• провести пешку на поле превращения

• взаимодействовать фигурами в игре

• ставить линейный мат, мат ферзем, мат ладьей, мат двумя слонами, с помощью пешек

• выполнять шахматные упражнения (типа «сходи конем в гости», «огонь», «объедение» и др.)

• рассчитывать варианты в уме

• планировать свои действия

• играть в «морской бой», в «овцу и волков», «шахматные поддавки».\

**Знания и умения к концу 2 учебного года:**

**Цель:**

1. приобщить детей к общечеловеческим и культурным ценностям, искусству и спорту, используя богатые игровые ресурсы шахмат.

2. стимулировать социально-личностное развитие ребенка и его творческие способности.

**Задачи программы:**

**Учебные:**

1. обучить детей основным приемам игры в шахматы.
2. обучить планировать и прогнозировать.
3. обучить детей самостоятельным приемам познания нового материала.

**Воспитательные:**

1. воспитание позитивного отношения к интеллектуальной деятельности.
2. обучение конструктивному взаимодействию в рамках как малой, так и большой группы.

**Развивающие:**

1. обеспечивать эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие, и навыки самоконтроля.
2. расширять кругозор ребенка.

**Знания и умения к концу 2-го учебного года**:

**Обучающиеся должны знать:**

• шахматные термины: поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги и др ..

• правильное название шахматных фигур и их ходы.

• название и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита.

• 3 стадии шахматной игры: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.

• что такое шах, мат, пат.

• способы защиты от шаха

• правила разыгрывание дебюта

• простейшие тактические удары: вилка, связка, двойной шах, вскрытый шах.

• приемы и способы матования одинокого короля

• правило квадрата и ключевых полей

• некоторые исторические сведения об истории возникновения и развития шахмат.

• что такое «мельница» и цугцванг.

• сравнительную ценность фигур.

**К концу обучения дети должны уметь:**

• хорошо ориентироваться на шахматной доске

• правильно делать рокировку

• играть фигурами без нарушения правил

• читать и записывать шахматную нотацию (до 1 О - 15 ходов)

• видеть тактические удары

• разыгрывать несколько дебютов

• решать простейшие задачи на мат и пат в 1 - 2 хода

• провести пешку на поле превращения

• взаимодействовать фигурами в игре

• ставить линейный мат, мат ферзем, мат ладьей, мат двумя слонами, с помощью пешек

• выполнять шахматные упражнения («сходи конем в гости», «огонь», «объедение» и др.)

• рассчитывать варианты в уме

• планировать свои действия

• играть в «морской бой», в «овцу и волков», «шахматные поддавки».

**Знания и умения к концу 3 - го учебного года:**

**Цель:**

1. приобщить детей к общечеловеческим и культурным ценностям, искусству и спорту, используя богатые игровые ресурсы шахмат.

2. стимулировать социально-личностное развитие ребенка и его творческие способности.

**Задачи программы:**

**Учебные:**

1. обучить детей основным приемам игры в шахматы.
2. обучить планировать и прогнозировать.
3. обучить детей самостоятельным приемам познания нового материала.

**Воспитательные:**

1. воспитание позитивного отношения к интеллектуальной деятельности.
2. обучение конструктивному взаимодействию в рамках как малой, так и большой группы.

**Развивающие:**

1. обеспечивать эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие, и навыки самоконтроля.
2. расширять кругозор ребенка.

**К концу учебного года дети должны знать:**

-термин цунгцванг, умение выделять и отслеживать;

-отслеживать угрозу матирования.

-знать и применять правила ходов.

-знать и применять некоторые тактические идеи.

-уметь выявлять и отслеживать и применять на практике различные виды матирования.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

- Знать термины;

- применять на практике полученные знания;

- проводить элементарные комбинации.

Исторические сведения о возникновении и развитии шахматной игры рекомендую взять из книги: «шахматы для детей и родителей» В. Костров, Д. Давлетов. (ч.1, СПб, 2001 г.)

**Формы аттестации:**

Шахматный турнир, командная и одиночная игра, викторина.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**

Аналитическая справка, аналитический материал, грамоты, дипломы, сертификаты участника, журнал посещаемости, протокол соревнований, фото, статья.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов**:

аналитическая справка, викторина, шахматный турнир, командная и одиночная игра, открытое занятие, отчет итоговый.

**Материально-техническое обеспечение:**

Демонстрационная доска, мел или маркер, шахматная демонстрационная доска, ПК или экран с возможностью подключения флеш-накопителя, индивидуальные игровые доски с наборами шахмат, тетради-задачники, карандаши, стерки, часы.

Помещение согласно нормам САНПИН должно быть рассчитано на группу из 15 детей.

На каждого ребенка необходим комплект мебели и расходных материалов.

**Информационное обеспечение**:

аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

**Кадровое обеспечение:**

Педагог.

**Методическое обеспечение программы**:

**методы обучения:** словесно-наглядный, практический; частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный,

**воспитания** убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

**формы организации образовательного процесса**: групповая, поскольку программа имеет спортивную направленность и форма игры предполагает командное

**категории обучающихся:** дети дошкольного и школьного возраста.

**формы организации учебного заняти**я: беседа, игра, викторина, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, турнир, открытое занятие, праздник, практическое занятие, представление, презентация, соревнование

**педагогические технологии:** технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология блочно-модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровьесберегающая технология,

**алгоритм учебного занятия:**

1. вводная часть
2. поверка усвоенного ранее материала
3. повторение пройденного материала
4. новый материал: - демонстрация

- поиск решения

- обобщение

- введение нового материала

- выводы

1. закрепление материала
2. задание для самостоятельного закрепления материала
3. итог

**дидактические материалы**:

-раздаточные материалы (бумажные печатные основы),

-задания (бумажный вариант, информационно-коммуникационная сеть «Интернет», рабочие тетради, методические пособия, в формате, доступном для чтения на электронных устройствах, на демонстрационной доске)

-упражнения (бумажный вариант, информационно-коммуникационная сеть «Интернет», рабочие тетради, методические пособия, в формате, доступном для чтения на электронных устройствах, на демонстрационной доске).

Исторические сведения о возникновении и развитии шахматной игры рекомендую взять из книги: «шахматы для детей и родителей» В. Костров, Д. Давлетов. (ч.1, СПб, 2001 г.)

**Распределение учебного материала**

**Программа. 1 год.**

Настоящей программой предусматривается 72 занятя по 2 часа и (2 занятия в неделю).

Первый год обучения

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование тем | Теория | Практика | Всего |
| 1 | Вводное занятие. | 1 | - | 1 |
| 2 | Беседа: Техника безопасности труда. Основы пожарной безопасности. ПДД | 8 | - | 8 |
| 3 | Беседа по ЗОЖ Воспитательная часть | 7 | - | 7 |
| 4 | Диагностика ЗУН учащихся | - | 6 | 6 |
| 5 | Знакомство с шахматами | 2 | 2 | 4 |
| 6 | Краткая история шахмат | 1 | 1 | 2 |
| 7 | Шахматная доска | 2 | 4 | 6 |
| 8 | Шахматные фигуры | 6 | 8 | 14 |
| 9 | Начальная расстановка фигур | 2 | 2 | 4 |
| 10 | Ходы и взятие фигур | 10 | 20 | 30 |
| 11 | Цель шахматной партии | 6 | 20 | 26 |
| 12 | Игра всеми фигурами из начального положения | 10 | 22 | 32 |
| 13 | Итоговое занятие | 2 | 2 | 4 |
| 14 | Итого | 57 | 87 | 144 |

**1 год обучения:**

**К концу учебного года дети должны знать:**

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

правила хода и взятия каждой фигуры.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой;

различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

рокировать;

объявлять шах;

ставить мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

***Примечание***. Повысить интерес детей к шахматным занятиям поможет чтение по ролям сказок из книги "Приключения в Шахматной стране". Хотя при этом остается меньше времени на проведение дидактических игр, многие педагоги выбирают именно этот путь. Для них рекомендуется на 1-м занятии прочесть детям сказку "Шахматная беседка", на 2-м занятии – главу "Линии", на 3-м – "Диагональ", на 4-м – "Чудесные фигуры", на 5-м – "Ворота Каиссии", на 6-м – "Я – Ладья", на 8-м – "Этот слон совсем на слона не похож", на 11-м – "В гостях у Ферзя", на 14-м – "Кони черные и белые", на 17-м – "Детский сад "Чудесная Пешка", на 20-м – "Куда идет Король?", на 22-м – "Ковер-самолет", на24-м – "Мат и пат", на 26-м – "До свидания, Шахматная страна".

Можно использовать на занятиях и журнальный вариант "Приключений в Шахматной стране" (Мурзилка. – 1993. – № 6–10; 1994. – № 1–4, 6), хотя в нем сделаны большие сокращения. С первыми тремя главами этой книги можно также познакомиться в газете "Начальная школа" (1994. – № 13. – С. 6).

**Содержание дополнительной общеобразовательной программы 1 год.**

**1.«Вводное занятие.»-** проводится 2 занятия по 1 часу в начале и в середине года. Цель - мотивация детей на изучение игры в шахматы. Организационные вопросы. Пожелания и интересы.

**2.«Беседа по технике безопасности труда и основам пожарной безопасности. ПДД» -** проводится по 2 часа 4 раза в год после летних, осенних, зимних и весенних каникул. Проводится беседа по технике безопасности труда, технике пожарной безопасности. Беседа ПДД.

**3.«Беседа по ЗОЖ. Воспитательная часть» -** Отводится 7 часов на усвоение тем входящих в перечень ЗОЖ. Основная цель – развитие навыков гигиены и самообслуживания у детей и подростков. Проводится 4 раза в год.

**4.«Диагностика ЗУН учащихся» -** Отводится 6 часов. Проводится как входной, текущий и итоговый (в конце 2-го года обучения) контроль в начале, середине и конце года. Проводится как входной, текущий и итоговый контроль до, во время и после прохождения тем.(Опросник, беседа, практические задания, соревнования внутри группы).

**5. «Знакомство с шахматами» -** беседа о шахматах, виды шахмат, применение шахмат, сказки и рассказы о шахматах, беседа с детьми.

**6.«Краткая история шахмат» -** разные истории возникновения шахмат, этапы развития шахмат, игры.

**7.«Шахматная доска» -**  Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

*Дидактические игры и задания:*

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

**8. «Шахматные фигуры» -** Знакомство с понятиями: белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Дидактические игры и задания*

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**9. «Начальная расстановка фигур» -** Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Дидактические игры и задания*

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**10. «Ходы и взятия фигур»** - (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

*Дидактические игры и задания*

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля), моделируют в доступном для детей 7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**11. «Цель шахматной партии» -** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

*Дидактические игры и задания*

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**12. «Игра всеми фигурами из начального положения» -** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

**13. «Итоговое» -** на занятие отводится12 часов, 6 из них – теоретические, 6- практические. На этих занятиях проводятся работы по усвоению детьми полученных знаний, как в рамках изучения конкретной темы, так и мониторинг качества усвоения знаний детьми полученных за учебный год и/или в рамках изучения всего курса программы.

**Программа. 2 год.**

Настоящей программой предусматривается 72 занятий по 2 часа и (2 занятия в неделю).

Второй год обучения

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование тем | Теория | Практика | Всего |
| 1 | Вводное занятие. | 2 | - | 2 |
| 2 | Беседа: Техника безопасности труда. Основы пожарной безопасности. ПДД | 8 | - | 8 |
| 3 | Беседа по ЗОЖ Воспитательная часть | 7 | - | 7 |
| 4 | Диагностика ЗУН учащихся | - | 6 | 6 |
| 5 | Краткая история шахмат | 1 | 1 | 2 |
| 6 | Шахматная нотация | 3 | 7 | 10 |
| 7 | Ценность шахматных фигур | 2 | 10 | 12 |
| 8 | Техника матирования одинокого короля | 10 | 16 | 26 |
| 9 | Достижение мата без жертвы материала | 6 | 20 | 26 |
| 10 | Шахматная комбинация | 12 | 30 | 42 |
| 11 | Итоговое занятие | 1 | 2 | 3 |
| 12 | Итого | 54 | 90 | 144 |
|  |  |  |  |  |

**2 год обучения.**

**К концу учебного года дети должны знать:**

-обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

-ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

-свободно читать шахматную нотацию.

-техники матирования одинокого короля. Ставить мат без жертвы материала.

-различать шахматные комбинации.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

- записывать шахматную партию;

- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

- проводить элементарные комбинации.

**Содержание дополнительной общеобразовательной программы 2 год.**

**1.«Вводное занятие.»-** проводится 2 занятия по 1 часу в начале и в середине года. Цель - мотивация детей на изучение игры в шахматы. Организационные вопросы. Пожелания и интересы.

**2.«Беседа по технике безопасности труда и основам пожарной безопасности. ПДД» -** проводится по 2 часа 4 раза в год после летних, осенних, зимних и весенних каникул. Проводится беседа по технике безопасности труда, технике пожарной безопасности. Беседа ПДД.

**3.«Беседа по ЗОЖ. Воспитательная часть» -** Отводится 7 часов на усвоение тем входящих в перечень ЗОЖ. Основная цель – развитие навыков гигиены и самообслуживания у детей и подростков. Проводится 4 раза в год.

**4.«Диагностика ЗУН учащихся» -** Отводится 6 часов. Проводится как входной, текущий и итоговый (в конце 2-го года обучения) контроль в начале, середине и конце года. Проводится как входной, текущий и итоговый контроль до, во время и после прохождения тем.(Опросник, беседа, практические задания, соревнования группы).

**5. «Краткая история шахмат» -** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

**6. «Шахматная нотация» -** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

*Дидактические игры и задания*

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ е1 – а5”).

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

“Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

**7. «Ценность шахматных фигур» -** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

*Дидактические игры и задания*

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

**8. «Техника матирования одинокого короля» -** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

*Дидактические, игры и задания -*

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

**9. «Достижение мата без жертвы материала» -** Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.*Дидактические игры и задания*

“Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**10. «Шахматная комбинация» -** Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

*Дидактические игры и задания*

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

**11. «Итоговое» -** на занятие отводится12 часов, 6 из них – теоретические, 6- практические. На этих занятиях проводятся работы по усвоению детьми полученных знаний, как в рамках изучения конкретной темы, так и мониторинг качества усвоения знаний детьми полученных за учебный год и/или в рамках изучения всего курса программы.

**Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы:**

- Дидактические игры и задания;

- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;

- Практическая игра;

- Теоретические занятия, шахматные игры;

- Шахматные турниры.

**Дидактические игры и задания:**

*Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля), моделируют в доступном для детей 7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ е1 – а5”).

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

“Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

“Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

**Программа. 3 год.**

Настоящей программой предусматривается 72 занятия по 2 часа и (3 занятия в неделю).

**Учебный план 3 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование тем | Количество часов | | | Формы аттестации |
| Теория | Практика | Всего |  |
| 1 | Вводное занятие. | 2 | - | 2 | Промежуточный (беседа, фронтальный опрос) |
| 2 | Беседа: Техника безопасности труда. Основы пожарной безопасности. ПДД | 8 | - | 8 | Викторина, опрос |
| 3 | Беседа по ЗОЖ Воспитательная часть | 7 | - | 7 | Викторина, опрос |
| 4 | Диагностика ЗУН учащихся | - | 3 | 3 | Викторина, опрос |
| 5 | Понятие цугцванга | 3 | 5 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 6 | Компенсированный ход | 3 | 5 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 7 | Отдача свободных полей | 3 | 5 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 8 | Типичные матовые механизмы | 3 | 7 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 9 | Блокировка свободных полей | 3 | 5 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 10 | Двойной ход | 1 | 9 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 11 | Иллюзорная игра | 2 | 8 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 12 | Перемена матов | 3 | 5 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 13 | Блокирование с добавлением матов | 3 | 5 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 14 | Блокирование с переменой матов | 1 | 7 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 15 | Блокирование с переменой игры | 3 | 7 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 16 | Ложная игра | 3 | 7 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 17 | «Звездочка» | 3 | 7 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 18 | Угроза мата | 3 | 5 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 19 | Двойная угроза мата | 1 | 9 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 20 | Блокирование | 1 | 7 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 21 | Слабое превращение пешки | 1 | 7 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 22 | Превращение пешки (близнецы) | 1 | 7 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 23 | Симметрия | 3 | 5 | 8 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 24 | Тактические идеи «Засада» | 3 | 7 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 25 | Тактические идеи «Связывание» | 1 | 9 | 10 | Предварительный (беседа, опрос. Практическая деятельность ) |
| 26 | Преодоление угрозы противника | 1 | 9 | 10 | Итоговый (турнир, соревнование, опрос, практическая деятельность) |
| 27 | БЖД | 4 | - | 4 |  |
|  | Итого | 66 | 150 | 216 |  |

**3 год обучения**

**К концу учебного года дети должны знать:**

-термин цунгцванг, умение выделять и отслеживать;

-отслеживать угрозу матирования.

-знать и применять правила ходов.

-знать и применять некоторые тактические идеи.

-уметь выявлять и отслеживать и применять на практике различные виды матирования.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

- Знать термины;

- применять на практике полученные знания;

- проводить элементарные комбинации.

**Содержание дополнительной общеобразовательной программы 3 год.**

**1.«Вводное занятие. ПДД»-** проводится 2 занятия по 1 часу в начале и в середине года. Цель - мотивация детей на изучение игры в шахматы. Организационные вопросы. Пожелания и интересы. Беседа ПДД.

**2.«Беседа по технике безопасности труда и основам пожарной безопасности» -** проводится по 1 часу 4 раза в год после летних, осенних, зимних и весенних каникул. Проводится беседа по технике безопасности труда, технике пожарной безопасности.

**3. «Беседа по ЗОЖ Воспитательная часть» -** отводится 7 часов в течении года, беседы на тему ЗОЖ, игры, вопросы.

**4.«Диагностика ЗУН учащихся» -** Отводится 6 часов. Проводится как входной, текущий и итоговый (в конце 2-го года обучения) контроль в начале, середине и конце года. Проводится как входной, текущий и итоговый контроль до, во время и после прохождения тем.(Опросник, беседа, практические задания, соревнования группы).

**5. «Понятие цугцванга»** - Введение понятия Цунгцванг, мнимый цунгцванг. Позиционный цунгцванг.

**Цугцва́нг** ([нем.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *Zugzwang* «принуждение к ходу»; ☉) — положение в [шашках](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%88%D0%BA%D0%B8) и [шахматах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B), в котором любой ход игрока ведёт к ухудшению его позиции.

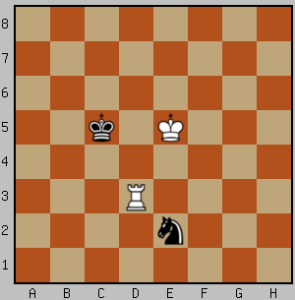
В настоящее время термин употребляется не только в шахматах, но и в других видах спорта ([бильярд](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D1%80%D0%B4), [кёрлинг](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%91%D1%80%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B3)), в азартных и настольных играх ([нарды](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%80%D0%B4%D1%8B), карточные игры), а также во многих других областях, и даже в быту. Например в значении, когда любое действие или бездействие все равно приведёт к ухудшению ситуации, то есть «делать нельзя и не делать нельзя».

При цугцванге у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных или нейтральных ходов, и передвижение любой из фигур ведёт к ухудшению оценки собственной позиции (в строгом понимании — к ухудшению результата).

Нередко встречается *мнимый цугцванг*, то есть позиция, исход которой не меняется при воображаемом переходе хода к противнику, но субъективно ощущается отсутствие полезных ходов. Два таких примера изображены на диаграммах 2 и 3. Другим распространённым мнимым цугцвангом является любая проигранная позиция, при которой проигрывающий вынужден пассивно ожидать приближающееся поражение.

Если в [эндшпиле](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BD%D0%B4%D1%88%D0%BF%D0%B8%D0%BB%D1%8C) цугцванг встречается достаточно часто, а такой вид шахматных окончаний, как [пешечные окончания](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%88%D0%B5%D1%87%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%87%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F), во многом базируется на цугцванге, то в [миттельшпиле](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%82%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%BF%D0%B8%D0%BB%D1%8C), ввиду наличия многих фигур на доске, цугцванга добиться гораздо сложнее. Обычно, говоря о цугцванге применительно к миттельшпильным позициям, его рассматривают в более широком смысле этого термина — например, позиции, в которых одна из сторон очень стеснена в своих действиях[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D1%83%D0%B3%D1%86%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B3#cite_note-1). Существует также понятие *позиционного цугцванга* — сторона, находящаяся в таком положении, не несёт материальные потери и не проигрывает сразу партию, а лишь вынуждена ухудшить свою позицию. И всё же в шахматной практике изредка встречаются позиции натурального цугцванга при наличии многих фигур на доске — см., например, ниже партию [Алехин](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D1%85%D0%B8%D0%BD,_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87) — [Нимцович](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B8%D0%BC%D1%86%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87,_%D0%90%D1%80%D0%BE%D0%BD_%D0%98%D1%81%D0%B0%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87) (Сан-Ремо, 1930).

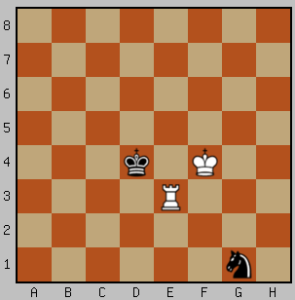
Термин цугцванга был официально принят в 90-х годах 19 века, но ним пользовались очень давно. Следующая позиция, составленная среднеазиатским игроком Зайрабом, относится к 819 году:

[](http://treningchess.com/wp-content/uploads/2014/04/17.png)

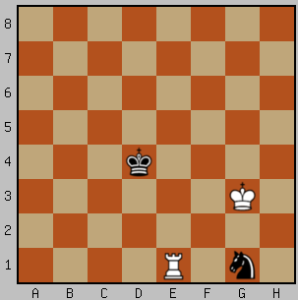
На диаграмме изображена первая известная позиция, в которой выигрыш достигается с помощью цугцванга.

**1. Ле3 Кg1** (любым другим ходом черные проигрывают коня сразу)

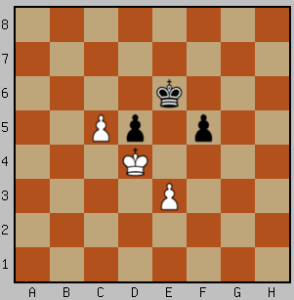
**2. Крf5 Kpd4 3. Kpf4** - черные в цугцванге, у них нет полезных ходов, и они вскоре потеряют коня

[](http://treningchess.com/wp-content/uploads/2014/04/27.png)

**3… Kpc4 4. Kpg3 Kpd4 5. Ле1** — и любой ход черных ведет к потере коня

[](http://treningchess.com/wp-content/uploads/2014/04/37.png)

Позиции с цугцвангом встречаются в рукописях Альфонса Мудрого в 1283 году. Упоминается цугцванг в шахматах и в более поздних работах А. Сальвио, Д.Полерио и П. Карреры.

[](http://treningchess.com/wp-content/uploads/2014/04/47.png)

Обратите внимание на диаграмму, черные находятся в цугцванге. У них нет полезных ходов, и любой ход приведет к ухудшению позиции. Рассмотрим некоторые варианты:

1) 1…Крf6 2. Kpxd5 — черные потеряли пешку d и белые выигрывают;

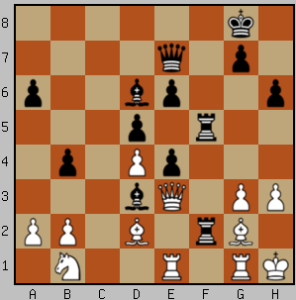
2) 1…Крd7 (или 1…Кре7) 2. Крхd5 — черные снова потеряли пешку d;

3) 1…f4 2. ef — черные потеряли пешку f.

Как видим при любом ходе черных, они теряли пешку, и получали проигранную позицию.

Хотя позиция цугцванга значительно чаще возникает в эндшпиле, случается позиция цугцванга и при полной доске фигур.

Попробуйте найти полезный ход белых в следующей позиции:

[](http://treningchess.com/wp-content/uploads/2014/04/58.png)

Эта позиция возникла в партии Земиш-Нимцович, которая была сыграна в 1923 году в Копенгагене. Только что черные сыграли 26…h6 и белые сдались, не найдя ни одного хода, который бы не вел к материальным потерям.

**6. «Компенсированный ход»- Компенса́ция** ([лат.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *compensation* — возмещение, уравновешивание; [Компенсация.jpg](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D0%BD%D1%81%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F.jpg)) — наличие определённых выгод взамен известных уступок в материале или позиции.

## Типы компенсации

* Материальная — равноценная замена материала. Например при выигрыше ладьи за лёгкую фигуру и две пешки.
* Позиционная — получение взамен материального урона — атаки, инициативы, лучшей позиции.

По достаточности:

* Достаточная — пожертвованный материал и получение выгоды позиции равноценны.
* Недостаточная — выгоды от пожертвованного материала недостаточно возмещены.
* Избыточный — пожертвованный материал обеспечивает преимущество.

Особым видом материальной компенсации является «ласкеровская компенсация». Это компенсация за ферзя в виде ладьи, пешки и лёгкой фигуры (как правило, слона). Термин образован от фамилии второго чемпиона мира по шахматам [Эмануэля Ласкера](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%83%D1%8D%D0%BB%D1%8C_%D0%9B%D0%B0%D1%81%D0%BA%D0%B5%D1%80), который неоднократно с успехом осуществлял подобный размен сильнейшей фигуры.

Ярким примером «ласкеровской компенсации» служит партия [Ильин-Женевский](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BB%D1%8C%D0%B8%D0%BD-%D0%96%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9) — Ласкер, сыгранная на [Московском турнире 1925 года](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%B2%D0%B0_1925_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B8%D1%80%29)[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D0%BD%D1%81%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29#cite_note-1).

## Ласкеровская компенсация

[**Ильин-Женевский**](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/938129) **—** [**Ласкер**](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1210527)  
[Москва 1925](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1318918)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess rdl45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_rdl45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess rdd45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_rdd45.svg) | [Chess kdl45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_kdl45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | | [Chess pdd45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pdd45.svg) | [Chess pdl45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pdl45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess bdl45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_bdl45.svg) | [Chess bdd45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_bdd45.svg) | [Chess pdl45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pdl45.svg) | [Chess pdd45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pdd45.svg) | [Chess pdl45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pdl45.svg) | | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess ndl45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_ndl45.svg) | [Chess pdd45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pdd45.svg) | [Chess pdl45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pdl45.svg) | [Chess ndd45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_ndd45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | | [Chess qdd45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_qdd45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess nld45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_nld45.svg) | [Chess pll45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pll45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess pll45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pll45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess pld45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pld45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | | [Chess pll45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pll45.svg) | [Chess bld45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_bld45.svg) | [Chess pll45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pll45.svg) | [Chess qld45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_qld45.svg) | [Chess nll45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_nll45.svg) | [Chess pld45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pld45.svg) | [Chess bll45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_bll45.svg) | [Chess pld45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_pld45.svg) | | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess rll45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_rll45.svg) | [Chess d45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_d45.svg) | [Chess rll45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_rll45.svg) | [Chess kld45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_kld45.svg) | [Chess l45.svg](http://dic.academic.ru/pictures/wiki/files/67/Chess_l45.svg) | |  | |  | | | |
| **13... Ф:а2!?** Жертвой ферзя чёрные полностью меняют характер борьбы. |

Особым видом материальной компенсации является «ласкеровская компенсация». Это компенсация за ферзя в виде ладьи, пешки и лёгкой фигуры (как правило, слона). Термин образован от фамилии второго чемпиона мира по шахматам [Эмануэля Ласкера](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1210527), который неоднократно с успехом осуществлял подобный размен сильнейшей фигуры.

Ярким примером «ласкеровской компенсации» служит партия [Ильин-Женевский](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/938129) — Ласкер, сыгранная на [Московском турнире 1925 года](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1318918)[[1]](http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1526586#cite_note-1).

В позиции на диаграмме, у белых имеется определённый позиционный перевес. Их план игры прост — давление по линии «d» на слабую пешку d6. Но внезапно чёрные идут на необязательную жертву ферзя.

**13... Ф:а2!?**

**14. Ла1 Ф:b2**

**15. Лfb1 Ф:b1**

**16. Л:b1**

«Ласкеровская компенсация» полностью меняет характер борьбы. И хотя у белых по-прежнему остаётся позиционный перевес, но их прежний план игры разрушен. Неожиданность комбинации также воздействует на психологию спортсмена, что приводит к невынужденным ошибкам.

**7. «Отдача свободных полей»**

**- Же́ртва**  — неэквивалентный [размен](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D0%BC%D0%B5%D0%BD_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего или позиционного преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. Жертва может также иметь целью захват или перехват [инициативы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B8%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), получение [компенсации](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D0%BD%D1%81%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) в виде контроля над центром или ключевыми полями и т. п.

По корректности:

1. *Жертва корректная* — обоснованная, правильная, оправдывающая себя даже при наилучшей защите.
2. *Жертва некорректная (блеф)* — жертва, рассчитанная на ошибки защищающейся стороны, на цейтнот и т. п., то есть имеющая достаточно очевидное опровержение.

По форме:

1. *Активные* — жертвы, принятие которых неизбежно.
2. *Пассивные* — жертвы, которые соперник может и не принять.

По величине:

1. *Жертвы пешек*.
2. *Жертвы фигур*:

* *Полные* — фигура отдаётся полностью.
* *Частичные* — частично компенсируется.
  + *Частичная жертва лёгкой фигуры* — компенсация в виде пешек.
  + *Частичная жертва тяжёлой фигуры* — жертва возмещена или лёгкими фигурами, или лёгкой фигурой с пешками.

Если при полных жертвах разность между количеством собственных фигур и количеством фигур соперника всегда уменьшается, то при частичных жертвах — возможно также её увеличение. Особенный тип жертвы по величине — *жертва* [*качества*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29).

По цели:

1. *Мнимые (комбинационные)* — материал отдаётся на определённое время. Мнимые жертвы не связаны с риском, так как в результате произведённой комбинации, атакующая сторона ставит мат противнику, или с выгодой отыгрывает пожертвованный материал. Таким образом, подобная жертва рассматривается более как тактический приём, чем сама по себе жертва.

* *Позиционная жертва*[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B2%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29#cite_note-1) приводит к отыгрышу пожертвованного материала с улучшением позиции.
* *Результативная жертва* увеличивает с избытком возвращённый пожертвованный материал.
* *Матовая жертва* ведёт к мату или к решающему выигрышу материала из-за угрозы мата.

2. *Реальные* — материал отдаётся на неопределённое время. Атакующая сторона не может рассчитать все варианты связанные с жертвой. Она лишь оценивает последствия самой жертвы. Так получив некое динамическое преимущество взамен материальному, атакующая сторона пытается реализовать его обратно в материальное. И при благополучном развитии событий на доске возвращает отданный материал. Однако при менее благоприятном стечение обстоятельств, материал остаётся у защищающейся стороны, а вместе с ним к защищающейся стороне переходит и инициатива в игре. В этом и заключается риск реальной жертвы, который всегда ей свойственен. В сравнении с мнимыми жертвами, реальные тяжелее исследовать: если цели мнимых жертв совершенно очевидны, то в случае реальных жертв они могут быть лишь смутно предвидены. [Рудольф Шпильман](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%84_%D0%A8%D0%BF%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D0%B0%D0%BD) подразделял реальные жертвы на следующие:

* *Развивающая жертва* способствует максимальному ускорению развития. К ней относятся все [гамбиты](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B0%D0%BC%D0%B1%D0%B8%D1%82). Как правило, её цель — захват центра. При этом всегда такая жертва происходит в [начале игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D0%B1%D1%8E%D1%82_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), когда фигуры ещё не развиты. Обычно жертвуют пешки, но встречаются и жертвы фигур, как например в [гамбите Муцио](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B0%D0%BC%D0%B1%D0%B8%D1%82_%D0%9C%D1%83%D1%86%D0%B8%D0%BE).
* *Тормозящая жертва* также встречается до окончания обоюдного развития. Её цель — за счёт замедления развития противника достигнуть преимущества в развитии.
* *Препятствующая жертва* воспрепятствует [рокировки](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%BA%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0) соперника. Главным образом, атакующая сторона желает оставить короля противника в центре и открыть центральные линии для тяжёлых фигур.
* *Линейная жертва* используется для открытия горизонталей и вертикалей ладьям.
* *Освобождающая жертва* производится с целью перевода фигуры на лучшее место. Обычно для такого манёвра не требуется жертвовать значительным материалом.
* *Отвлекающая жертва* отвлекает фигуры соперника от главного пункта борьбы. Например, атакующая сторона отвлекает фигуры соперника на ферзевый фланг, чтобы беспрепятственно вести атаку на королевском. Подобная жертва типична для [миттельшпиля](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%82%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%BF%D0%B8%D0%BB%D1%8C).
* *Жертва против позиции рокировки* уничтожает защиту вокруг короля. Она проводится против фланговых пешек: *«a»-«b»-«c»* и *«f»-«g»-«h»*.
* *Преследующая жертва* заставляет короля соперника выйти на середину доски, где он подвергается всевозможным опасностям.

[Леонид Шамкович](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B5%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%B4_%D0%A8%D0%B0%D0%BC%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87) разделял реальные жертвы на:

* *Динамические* — реальные жертвы, по характеру борьбы близкие к мнимым.
* *Позиционные* — жертвы с позиционными мотивами. Наиболее яркие из позиционных жертв — *стратегические*.
  + *Стратегические* — жертвы, почти лишённые динамики, комбинационного содержания.

Также в шахматной литературе встречаются такие типы жертв как: *гамбитная* и *интуитивная (творческая)*. Первую жертву, как было написано выше, Шпильман относил к развивающим, вторую Шамкович — к динамическим.

Материал – тетрадь

**8 «Типичные матовые механизмы» -**

## Разновидности мата

* [Детский мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Дурацкий мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%83%D1%80%D0%B0%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Зеркальный мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Идеальный мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B4%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Кооперативный мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BE%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Линейный мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B8%D0%BD%D0%B5%D0%B9%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Мат Анастазии](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%90%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%B8)
* [Мат Андерсена](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%90%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B5%D0%BD%D0%B0)
* [Мат Бодена](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%91%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B0)
* [Мат дель Рио](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C_%D0%A0%D0%B8%D0%BE&action=edit&redlink=1)
* [Мат Диларам](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%94%D0%B8%D0%BB%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%BC)
* [Мат Легаля](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%9B%D0%B5%D0%B3%D0%B0%D0%BB%D1%8F)
* [Мат на последней горизонтали](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%BD%D0%B0_%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%BD%D0%B5%D0%B9_%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%B8)
* [Мат Троицкого](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%A2%D1%80%D0%BE%D0%B8%D1%86%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE)
* [Мат Филидора](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9C%D0%B0%D1%82_%D0%A4%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D0%B4%D0%BE%D1%80%D0%B0&action=edit&redlink=1)
* [Обратный мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Правильный мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Спёртый мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D1%91%D1%80%D1%82%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82) (мат Лусены)
* [Чистый мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Экономичный мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)
* [Эполетный мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B0%D1%82)

Тетерадь, задачи, приложение

**9. «Блокировка свободных полей»- Блокиро́вка (шахматы)** (блокирование поля) — тактический приём, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. Особый вид [завлечения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29): так при завлечении объект нападения — завлекаемая фигура, при блокировки — блокированная.

Задачи, тетрадь, приложение.

**10. «Двойной ход»- Шах** — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Задачи, тетрадь, приложение.

11. **« Иллюзорная игра»- Иллюзо́рная игра́** в [ортодоксальной](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%80%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F) и некоторых других видах [шахматной композиции](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F) — очевидные, бросающиеся в глаза варианты в начальной позиции [шахматной задачи](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), которые меняются после вступительного хода решения[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BB%D0%BB%D1%8E%D0%B7%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0#cite_note-1). Затрудняет нахождение действительного решения (особенно, если иллюзорная игра усилена [ложным следом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)). Наличие иллюзорной игры считается достоинством задачи. В современной двух- и трёхходовке велико значение тематической иллюзорной игры — на тему перемены игры, чередования ходов, перемены функций ходов, где она входит в содержания задачи. К иллюзорной игре предъявляются те же строгие требования экономичности средств, как и к тематическому ложному следу и действительному решению.  
**Иллюзорная игра** в кооперативных жанрах — существующая помимо основного решения более короткая [фаза](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B7%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), в которой право вступительного хода принадлежит противоположной (по отношению к основному решению) стороне[[2]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BB%D0%BB%D1%8E%D0%B7%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0#cite_note-2).  
  
В современной [нотации](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BD%D0%BE%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F) при наличии тематической иллюзорной игры используется знак **« \* »** после указания количества ходов. Например, **« #2\* »** означает задачу на мат в 2 хода с тематической иллюзорной игрой.

Задачи, тетрадь, приложение.

12 . **«Перемена матов»- Переме́на игры́** — направление в тематике [шахматной композиции](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F). Основным принципом данного направления является замена одного идейного комплекса [вариантов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D1%82_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F%29)[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B0_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B#cite_note-1) [иллюзорной игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BB%D0%BB%D1%8E%D0%B7%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) и (или) тематического [ложного следа](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) новым комплексом, возникающим в результате вступительного хода действительного решения или другого ложного следа.

Первые примеры перемены игры появились в начале XX века в виде [задач-блоков](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0-%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%BA). Основные типы перемены игры были впервые рассмотрены итальянским [проблемистом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%82%D0%BE%D1%80) [Альберто Мари](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D1%8C%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%BE_%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%B8) в двух статьях, опубликованных в бельгийском журнале «L'Echiquer» в 1928 году. Главные виды перемены игры классифицированы советским [шахматным композитором](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%82%D0%BE%D1%80) [Львом Лошинским](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D1%88%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,_%D0%9B%D0%B5%D0%B2_%D0%98%D0%BB%D1%8C%D0%B8%D1%87)[[2]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B0_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B#cite_note-.D0.BB.D0.BE-2) в 1951 году на основе [двухходовой задачи](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B2%D1%83%D1%85%D1%85%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0). Тематика перемены игры может распространяться и на задачи с бо́льшим количеством ходов.

Минимальное количество фаз для наличия перемены игры — две. Главные виды двухфазной перемены:

* простая перемена[[3]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B0_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B#cite_note-3) — ходы чёрных в разных фазах повторяются, но ответы белых на них различаются
* перемена защит[[4]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B0_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B#cite_note-4) (перемена по Рухлису) — ходы чёрных в фазах различаются, но ходы белых из одной фазы повторяются в другой фазе
* произвольная перемена — в разных фазах не повторяются ни ходы чёрных, ни ходы белых
* чередование игры[[5]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B0_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B#cite_note-5) — на одни и те же ходы чёрных в каждой фазе следуют постоянные ответы белых, но в обратном порядке.

Многофазная перемена — параллельный синтез трёх или более комплексов вариантов. Многофазные задачи можно условно разделить на четыре группы:

* перемена, имеющая единый вид для всех фаз
* перемена различного вида в каждой паре фаз
* перемена различного вида в каждом идейном варианте
* циклическая взаимосвязь тематических вариантов всех фаз.

Задачи, тетрадь, приложение.

**13 . «Блокирование с добавлением матов»- Блокиро́вка (шахматы)** (блокирование поля) — тактический приём, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. Особый вид [завлечения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29): так при завлечении объект нападения — завлекаемая фигура, при блокировки — блокированная.

Задачи, тетрадь, приложение.

**14. « Блокирование с переменой матов» - Блокиро́вка (шахматы)** (блокирование поля) — тактический приём, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. Особый вид [завлечения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29): так при завлечении объект нападения — завлекаемая фигура, при блокировки — блокированная.

Задачи, тетрадь, приложение.

**15. «Блокирование с переменой игры»- Блокиро́вка (шахматы)** (блокирование поля) — тактический приём, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. Особый вид [завлечения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29): так при завлечении объект нападения — завлекаемая фигура, при блокировки — блокированная.

Задачи, тетрадь, приложение.

**16. «Ложная игра»- Ло́жный след** — в [шахматной композиции](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F) мнимый путь к решению [задачи](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) ([этюда](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%82%D1%8E%D0%B4_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)), имеющий единственное и неочевидное опровержение.

Может встречаться как на первом, так и на любом последующем ходе в [вариантах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D1%82_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F%29) решения. Затрудняет нахождение действительного решения. Наличие *ложного следа* считается достоинством композиции. Связанный с [темой](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) задачи (этюда) и подчёркивающий её *ложный след* называется *тематическим*, если он входит в её содержание. *Тематический ложный след* играет важную роль в разработке многих тем, например [белых комбинаций](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%B5%D0%BB%D1%8B%D0%B5_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29&action=edit&redlink=1) в [двухходовке](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B2%D1%83%D1%85%D1%85%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0), [логических](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9B%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0&action=edit&redlink=1) идей в [многоходовке](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D1%85%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0) и т. д.; к нему предъявляются такие же строгие требования экономичности средств, как и к решению: все [фигуры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B8%D0%B3%D1%83%D1%80%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) (особенно белые), участвующие в *тематическом ложном следе*, должны также принимать участие и в действительном решении.

Задачи, тетрадь, приложение.

**17. «Звездочка»- Звёздочка**, звезда ([англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *star*) — термин в [шахматной композиции](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F); совокупность [вариантов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D1%82_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) решения, в которых [фигура](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B8%D0%B3%D1%83%D1%80%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) (например, [король](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), [ферзь](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B5%D1%80%D0%B7%D1%8C_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) или [слон](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%BD_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)) поочерёдно становится на четыре равноудалённые поля по диагонали, образуя при этом чётко обозначенную геометрическую фигуру. Как [тема](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) *звёздочка* обычно сочетается с другими [задачными](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) идеями. Термин «*большая звёздочка*» означает, что в вариантах фигура, двигаясь вдоль четырёх линий *звёздочки*, последовательно занимает по два (или более) диагональных поля.

Задачи, тетрадь, приложение.

**18 . «Угроза мата»- Угро́за** — нападение на один из объектов позиции неприятеля, создавая реальную опасность для его положения. Обычно угроза предшествует какому-либо действию на доске.

Основными видами угроз являются:

* *Тактическая угроза* связана с осуществлением тактического приёма.
* *Стратегическая угроза* определяется [планом игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BD_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29).

В создании стратегической угрозы участвует, как правило, большее число фигур, чем в тактической.

|  |  |
| --- | --- |
| Примеры угроз | |
| **Тактические** | **Стратегические** |
| угроза нападения, угроза двойного нападения, угроза двойного удара, угроза выигрыша пешки или фигуры, угроза мата, угроза превращения пешки в ферзя, угроза задержания проходной пешки, угроза жертвы, угроза размена. | угроза захвата слабого пункта в позиции соперника, угроза стеснения фигур соперника, угроза захвата центра, угроза атаки, угроза захвата линий. |

По скрытности:

* Прямая угроза.
* Скрытая угроза.

Последние, обычно, более опасны, так как их труднее обнаружить.

По опровержимости:

* Опровержимые угроза — есть защита от угрозы.
* Неотвратимая угроза — нет защиты.

Как правило, угрозу следует сохранять и усиливать до тех пор, пока её исполнение не приведёт к немедленной выгоде. Угроза вынуждает соперника заботиться о её предотвращении и держать силы наготове.

Один из наиболее действенных приёмов создания угрозы, как считал ещё [Х. Р. Капабланка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%B0,_%D0%A5%D0%BE%D1%81%D0%B5_%D0%A0%D0%B0%D1%83%D0%BB%D1%8C), — демонстрация активности на одном фланге с целью отвлечения сил на другой фланг и организации там атаки, прежде чем соперник успеет перебросить необходимые для защиты силы.

**Зево́к** — грубый просмотр, ведущий к резкому ухудшению позиции. Как правило, игрок не замечает угрозу [мата](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) или теряет [фигуру](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%84%D0%B8%D0%B3%D1%83%D1%80%D0%B0). В [комментариях к ходам](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BD%D0%BE%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F#.D0.9A.D0.BE.D0.BC.D0.BC.D0.B5.D0.BD.D1.82.D0.B0.D1.80.D0.B8.D0.B8_.D0.BA_.D1.85.D0.BE.D0.B4.D0.B0.D0.BC) обозначается двумя вопросительными знаками «??».

Зевки свойственны начинающим шахматистам, но случаются и с [гроссмейстерами](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%BC%D0%B5%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29). Причины зевков разнообразны: принятие поспешных решений, связанных с переоценкой своих возможностей, игра на [ловушку](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B2%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), погоня за красотой, [шахматная «слепота»](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C_%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2#.D0.A1), [цейтнот](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D0%B5%D0%B9%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%82), притупление чувства опасности.

Задачи, тетрадь, приложение.

**19. «Двойная угроза мата»- Угро́за** — нападение на один из объектов позиции неприятеля, создавая реальную опасность для его положения. Обычно угроза предшествует какому-либо действию на доске.

## Виды угроз

Основными видами угроз являются:

* *Тактическая угроза* связана с осуществлением тактического приёма.
* *Стратегическая угроза* определяется [планом игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BD_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29).

В создании стратегической угрозы участвует, как правило, большее число фигур, чем в тактической.

**20. «Блокирование»- Блокиро́вка (шахматы)** (блокирование поля) — тактический приём, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. Особый вид [завлечения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29): так при завлечении объект нападения — завлекаемая фигура, при блокировки — блокированная.

Задачи, тетрадь, приложение.

**21. «Слабое превращение пешки»- Превращение пешки** — в [шахматах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B) замена [пешки](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%88%D0%BA%D0%B0), достигшей последней горизонтали (восьмой для белых, первой для чёрных), любой (кроме [короля](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)) фигурой того же цвета по выбору партнёра (как только игрок коснулся выбранной фигурой поля превращения он теряет право превратить пешку в другую фигуру), совершающего ход. Производится немедленно (тем же ходом) независимо от наличия на доске фигур того же наименования. Превращение пешки — одно из правил шахматной игры.

В подавляющем большинстве случаев игрок выбирает превращение пешки в ферзя (96.9%), намного реже выбирается превращение в коня (1.8%), т.к. в этом случае может возникнуть эффективная коневая [вилка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%BB%D0%BA%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29). Превращения в ладью (1.1%) и даже в слона (0.2%) на практике встречаются редко, в случаях когда необходимо избежать немедленного [пата](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%82) для дальнейшего выигрыша партии.

Превращение возможно вне зависимости от того, была ли одноимённая фигура взята ранее соперником или нет, таким образом на доске может оказаться более одного ферзя данного цвета, более двух ладей, слонов или коней, хотя в турнирной практике подобное встречается редко.

Задачи, тетрадь, приложение.

**22. « Превращение пешки (близнецы)»- Превращение пешки** — в [шахматах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B) замена [пешки](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%88%D0%BA%D0%B0), достигшей последней горизонтали (восьмой для белых, первой для чёрных), любой (кроме [короля](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)) фигурой того же цвета по выбору партнёра (как только игрок коснулся выбранной фигурой поля превращения он теряет право превратить пешку в другую фигуру), совершающего ход. Производится немедленно (тем же ходом) независимо от наличия на доске фигур того же наименования. Превращение пешки — одно из правил шахматной игры.

В подавляющем большинстве случаев игрок выбирает превращение пешки в ферзя (96.9%), намного реже выбирается превращение в коня (1.8%), т.к. в этом случае может возникнуть эффективная коневая [вилка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%BB%D0%BA%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29). Превращения в ладью (1.1%) и даже в слона (0.2%) на практике встречаются редко, в случаях когда необходимо избежать немедленного [пата](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%82) для дальнейшего выигрыша партии.

Превращение возможно вне зависимости от того, была ли одноимённая фигура взята ранее соперником или нет, таким образом на доске может оказаться более одного ферзя данного цвета, более двух ладей, слонов или коней, хотя в турнирной практике подобное встречается редко.

Задачи, тетрадь, приложение.

**23. «Симметрия»- Симме́трия** ([др.-греч.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) συμμετρία = соразмерность; от συμ- — совместно + μετρέω — мерю), в широком смысле — соответствие, неизменность ([инвариантность](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D1%82_%28%D1%84%D0%B8%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B0%29)), проявляемые при каких-либо изменениях, [преобразованиях](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B5%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0%29) (например: [положения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D0%B2_%D1%84%D0%B8%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B5), [энергии](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BD%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B8%D1%8F), [информации](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F), другого). Так, например, сферическая симметрия тела означает, что вид тела не изменится, если его вращать в пространстве на произвольные углы (сохраняя одну точку на месте). Двусторонняя симметрия означает, что правая и левая сторона относительно какой-либо плоскости выглядят одинаково.

Отсутствие или нарушение симметрии называется [асимметрией](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%81%D0%B8%D0%BC%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%8F) или [аритмией](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BC%D0%B8%D1%8F_%28%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%29)[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BC%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%8F#cite_note-.D0.92.D0.BB.D0.B0.D1.81.D0.BE.D0.B2-1).

Общие симметрийные свойства описываются с помощью [теории групп](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B3%D1%80%D1%83%D0%BF%D0%BF).

Симметрии могут быть точными или приближёнными.

Задачи, тетрадь, приложение.

**24. «Тактические идеи «Засада»- Ша́хматная та́ктика** — совокупность приёмов и способов выполнения отдельных шахматных операций, входящих в [стратегический план](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%B8%D1%8F) и его завершающих.

Роль тактики в шахматной игре исключительно велика: [грубая ошибка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%BA_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) или тактический просчёт могут повлечь за собой немедленный проигрыш партии. При вступлении сил соперников в непосредственный контакт, когда [фигуры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D1%84%D0%B8%D0%B3%D1%83%D1%80%D1%8B) сторон нападают или угрожают напасть друг на друга, на доске возникает тактическая ситуация. В тактических операциях фигуры взаимодействуют друг с другом, при этом большую роль играет согласованное действие фигур одной стороны против другой.

## Компоненты тактической операции

В любой тактической операции можно выделить 3 компонента:

1. объект атаки,
2. средства атаки,
3. средства защиты.

Объектами атаки могут быть не только короли, но и любые другие фигуры или пешки. Иногда объектом атаки может стать группа полей или одно поле в расположении сил соперника.

К элементарным средствам атаки относят угрозы нападения, нападения, ограничения, но эффективными средствами атаки являются [двойное](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%94%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BD%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5&action=edit&redlink=1) и [комбинированное нападение](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BD%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5&action=edit&redlink=1).

Среди элементарных средств защиты — уход атакованной фигурой, её поддержка другой фигурой, перекрытие действия атакующей фигуры, ответное нападение. При защите редко удаётся нанести ответное двойное или комбинированное нападение.

## Элементы шахматной тактики

Многие шахматные теоретики по-разному определяли количество элементов шахматной тактики и их названия. Например [Георгий Лисицын](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%B8%D0%B9_%D0%9B%D0%B8%D1%81%D0%B8%D1%86%D1%8B%D0%BD) разделял элементы на основные и вспомогательные:

К основным элементом он отнёс:

* [Двойной удар](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D0%BE%D0%B9_%D1%83%D0%B4%D0%B0%D1%80_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)
* [Открытое нападение](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9E%D1%82%D0%BA%D1%80%D1%8B%D1%82%D0%BE%D0%B5_%D0%BD%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5&action=edit&redlink=1)
* [Открытый шах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29#.D0.92.D1.81.D0.BA.D1.80.D1.8B.D1.82.D1.8B.D0.B9_.D1.88.D0.B0.D1.85)
* [Связка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B2%D1%8F%D0%B7%D0%BA%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)

К вспомогательным:

* [Завлечение](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)
* [Отвлечение](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)
* [Уничтожение защиты](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BD%D0%B8%D1%87%D1%82%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%B7%D0%B0%D1%89%D0%B8%D1%82%D1%8B_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)
* [Перекрытие](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BA%D1%80%D1%8B%D1%82%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)
* [Блокировка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%BB%D0%BE%D0%BA%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)
* [Освобождение поля](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%81%D0%B2%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D0%B6%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8F)
* Передача очереди хода ([цугцванг](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A6%D1%83%D0%B3%D1%86%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B3))

## Комбинация

Основная статья: [**Комбинация (шахматы)**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)

Важнейший элемент тактики шахматной игры — [комбинация](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), которая нередко связана с [жертвой](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B2%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), что делает её особенно привлекательной с эстетической точки зрения.

**Заса́да** — расположение дальнобойной фигуры за своей или чужой фигурой, после ухода которой она действует на определённое поле или линию. Обязательная предпосылка [открытого нападения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29#.D0.9E.D1.82.D0.BA.D1.80.D1.8B.D1.82.D0.BE.D0.B5_.D0.BD.D0.B0.D0.BF.D0.B0.D0.B4.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5).

## Виды засад

Различают следующие виды засад:

* Простая — фигура находится позади одной фигуры.
* Сложная — она находится позади нескольких фигур.
* Задачи, тетрадь, приложение.

Задачи, тетрадь, приложение.

**25. «Тактические идеи «Связывание»- Свя́зка** ([англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *pin*, [нем.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *Fesselung*), в [шахматах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B) — [нападение](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) дальнобойной фигуры ([ферзя](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B5%D1%80%D0%B7%D1%8C_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), [ладьи](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%B4%D1%8C%D1%8F_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), [слона](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%BD_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)) на неприятельскую фигуру (или [пешку](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%88%D0%BA%D0%B0_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29)), за которой на линии нападения (*линии связки*) расположена другая неприятельская фигура (равнозначная либо более ценная) или какой-либо важный пункт. Таким образом, в связке участвуют, как правило, три фигуры:

1. *Связывающая* — нападающая фигура.
2. *Связанная* (заслоняющая) — защищающая. Связка обычно приводит к ограничению её подвижности и атакующих действий.
3. *Прикрываемая* — защищаемая.

Связка возможна и с двумя фигурами в случае, когда связанная фигура прикрывает собой важный пункт.

## Типы связок

1. **Полная** — связка, в которой король является прикрываемой фигурой, из-за чего связанная фигура не может уйти с линии связки. Различают два вида полной связки:
   1. *абсолютная* — связка фигуры, не способной двигаться вдоль линии связки, при этом заслоняющая фигура полностью теряет способность двигаться.
   2. *относительная* — связка фигуры, способной двигаться по линии связки.
2. **Неполная** — связка, в которой король не является прикрываемой фигурой, и связанная фигура может уйти с линии связки.

Фигура может дать [шах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29) или [мат](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), даже будучи связанной. Вследствие этого свойства связанная фигура может, в свою очередь, связывать фигуру противника (*взаимная связка*). Если на линии связки расположены три (или более) неприятельских фигуры, связка называется *сложной*.

Действие, приводящее к образованию связки, называется *связыванием*.

## В шахматной композиции

В [шахматной композиции](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F) различают следующие способы связывания:

* **Прямое** — дальнобойная фигура идёт на *линию связки*, связывая фигуру (или пешку) другого цвета.
* **Косвенное** — с *линии связки* уходит фигура (или пешка) того же цвета, что и связывающая.
* **Самосвязывание**— связка создаётся ходом той стороны, чья фигура (или пешка) оказывается связанной.

*Скрытая* (замаскированная) связка — позиция, в которой на *линии связки* расположены не менее двух фигур, и связка образуется вследствие ухода с этой линии одной или нескольких фигур любого цвета.

*Полусвязка* — позиция, в которой между королём и дальнобойной фигурой другого цвета находятся две фигуры (или пешки) того же цвета, что и король. Уход любой из этих двух фигур (пешек) создаёт связку оставшейся фигуры (пешки) — частный случай *самосвязывания*. Полусвязка является также частным случаем *замаскированной* связки.

*Третьсвязка* — позиция, в которой между королём и дальнобойной фигурой другого цвета находятся три фигуры (или пешки) того же цвета, что и король. Уход любых двух из этих трёх фигур (пешек) создаёт связку оставшейся фигуры (пешки).

Задачи, тетрадь, приложение.

**26. «Преодоление угрозы противника»- Угро́за** — нападение на один из объектов позиции неприятеля, создавая реальную опасность для его положения. Обычно угроза предшествует какому-либо действию на доске.

## Виды угроз

Основными видами угроз являются:

* *Тактическая угроза* связана с осуществлением тактического приёма.
* *Стратегическая угроза* определяется [планом игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BD_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29).

В создании стратегической угрозы участвует, как правило, большее число фигур, чем в тактической.

|  |  |
| --- | --- |
| Примеры угроз | |
| **Тактические** | **Стратегические** |
| угроза нападения, угроза двойного нападения, угроза двойного удара, угроза выигрыша пешки или фигуры, угроза мата, угроза превращения пешки в ферзя, угроза задержания проходной пешки, угроза жертвы, угроза размена. | угроза захвата слабого пункта в позиции соперника, угроза стеснения фигур соперника, угроза захвата центра, угроза атаки, угроза захвата линий. |

По скрытности:

* Прямая угроза.
* Скрытая угроза.

Последние, обычно, более опасны, так как их труднее обнаружить.

По опровержимости:

* Опровержимые угроза — есть защита от угрозы.
* Неотвратимая угроза — нет защиты.

Как правило, угрозу следует сохранять и усиливать до тех пор, пока её исполнение не приведёт к немедленной выгоде. Угроза вынуждает соперника заботиться о её предотвращении и держать силы наготове.

Один из наиболее действенных приёмов создания угрозы, как считал ещё [Х. Р. Капабланка](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BF%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%B0,_%D0%A5%D0%BE%D1%81%D0%B5_%D0%A0%D0%B0%D1%83%D0%BB%D1%8C), — демонстрация активности на одном фланге с целью отвлечения сил на другой фланг и организации там атаки, прежде чем соперник успеет перебросить необходимые для защиты силы.

Задачи, тетрадь, приложение.

**27. «БЖД»-** Беседа на тему БЖД.

Проводится несколько раз за учебный год.

**Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы:**

- Дидактические игры и задания;

- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;

- Практическая игра;

- Теоретические занятия, шахматные игры;

- Шахматные турниры.

**Дидактические игры и задания:**

# *Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела основаны на материале взятом из тетради Михаил Яхтенфельд: Шахматные задачи: Мат в 2 хода. 5 фигур. (Приложение)*

*При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

***Литература для родителей.***

*1.Ю. Авербах, М. Бейлин "Путешествие в шахматное королевство" (1972 г.)*

*2.Эм. Ласкер "Здравый смысл в шахматной игре" (1925 г.)*

*3.Ю. Авербах "Что надо знать об эндшпиле" (1960 г.)*

*4.Э. Шифферсъ "Самоучитель шахматной игры" (1911 г.)*

***Список педагогической литературы:0***

*1.Айсмонтас Б.Б. Педагогическая психология: схемы и тесты. - М.: Владос, 2004. - 208 с.*

*2.Басова Н.В. Педагогика и практическая психология. - Ростов н/Д.: Феникс, 2000. - 416 с.*

*3.Бойко Е.М., Садовникова Е.А. Психология и педагогика. - М., 2005. - 108 с.*

*4.Возрастная и педагогическая психология: Хрестоматия / Сост. И.В. Дубровина, А.М.*