

МБДОУ № 164 г. Ростова-на-Дону

Методическое пособие  
по основам шахматной игры

г. Ростов-на-Дону

2024г.

Настоящее методическое пособие по основам шахматной игры составлено для воспитанников МБДОУ № 164 г. Ростова-на-Дону с целью изначально правильному обучению игры в шахматы детей в начальной стадии, когда они стремятся освоить основополагающие начала шахматной игры. Понять основные принципы и задачи этой мудрой и древней игры.

Данное методическое пособие написал педагог дополнительного образования Елисеев Александр Викторович, исследователь методов шахматной игры, шахматный литератор, автор книг по шахматному всеобучу, а также являющийся автором книги про нашего земляка, выдающегося шахматиста мира, гроссмейстера Савелия Григорьевича Тартаковера.

### Об истории возникновения шахмат и шахматной нотации

Шахматы возникли в Индии в 4, 6 веке. И когда мудрец, автор шахматной игры решил презентовать царю эту новую, доселе неизвестную игру, то царской особе эта игра очень понравилась. Он поинтересовался, что хочет мудрец получить за эту игру. А когда мудрец ответил ему, что хочет получить расчет зерном, то царь удивился, что не золота просит мудрец, а зерна. Он выразил свое согласие. Тогда мудрец сказал, что на первую клеточку шахматной доски он кладет одно зернышко. На вторую два. На третью в два раза больше. Четыре. И так далее. Царь с недоумением подтвердил свою готовность рассчитаться с мудрецом зерном. На самом деле шахматная доска содержит 64 клетки. А на последней клетке будет миллиардное количество зерна, которого не будет не только у одного царя, но и не наберется во всех зернохранилищах мира. Таким образом царь проиграл мудрецу, автору шахматной игры. Он не в состоянии рассчитаться всей своей казной, золотым запасом с мудрецом.

На шахматной доске имеются горизонтали, которые обозначены цифрами от 1 до 8. И вертикали, обозначенные заглавными буквами: А, В(бе), С (це), Д , Е, F (эф), G(же),Н (аж). По первой горизонтали на ферзевом фланге стоят слева направо: ладья на а1. Конь на в1. Слон на с1. Ферзь на d1. На королевском фланге: Король на е1. Слон на f1. Конь на g1. Ладья на h1.

На предпоследней 7 горизонтали стоят черные пешки. А на последней 8 горизонтали на ферзевом фланге стоят черные фигуры: ладья на а8. Конь на b8. Слон на с8. Ферзь на d8. На королевском фланге расположены следующие фигуры черных: король на е8. Слон на f8. Конь на g 8. Ладья на h8.

Существует короткая и длинная шахматная нотация. Короткая – это куда ходит фигура. А длинная откуда и куда. Например: 1. е4 первый ход белых по короткой шахматной нотации. А 1. е2-е4 уже первый ход белых по длинной шахматной нотации. Соответственно за черных фигур: 1. ... е5 по короткой шахматной нотации и 1. ... е7-е5 по длинной.

Еще один пример: 2.Кf3 по короткой, а 2. Kg1-f3 по длинной шахматной нотации.

В отношении этого хода третий чемпион мира Капабланка заметил, что может быть лучше белый конь выходит сразу на активную позицию на f3 и сразу нападает на пешку е5.

## Шахматные фигуры.

Тут обучение начинающих шахматной игре следует вести по методике выдающегося шахматиста, шахматного писателя, автора книг «Моя система», «Моя система на практике», «Блокада», статьи «Как стать гроссмейстером» Арона Нимцовича.

Вначале начинать с тяжелой фигуры ладьи. Потом переходить к ферзю и затем к пешке.

Ладья. Эта шахматная фигура ходит прямо по горизонтали и вертикали и также бьет. Для наиболее лучшего закрепления приведу такой пример: белые Кр. e4, Лh3, черные: Кр. f8, Ла7. Теперь простая задача для начинающих. Как правильно защититься за черных в случае объявления шаха белой ладьей на h7. Правильный ответ: необходимо уйти королем на g7, поскольку при неправильном отступлении черным королем на f7 последует шах белой ладьей на h7 с выигрышем черной ладьи и партии.

Ферзь. Самая сильная фигура в шахматах и приравнивается к двум ладьям противника. Ходит прямо по горизонтали и вертикали как ладья и по диагонали как слон.

Не лишним будет сразу продемонстрировать начинающим шахматистам спертый мат.  
Белые: Кр.g1, Фd5, Лf8, Кf7, п.п. f7, g7, h7.

Черные: Кр.g8, Фd8, Лf8, Ла8, Кс6, Кd7 Сb7, п.п. a7, b6, c7, g7, h7.

В данном конкретном случае ферзь белых расположен в центре. А централизованная фигура как известно является сильной фигурой.

Белые начинают и дают черным спертый мат несмотря на большое материальное преимущество черных. Задача для начинающих решается следующим образом. 1. Кh6+ Двойной шах ферзем и конем. От двойного шаха только уходит королем на ah8. Затем 2. Фg8+ Взятие возможно только королевской ладьей на f8. Эффектная жертва ферзя! С целью постановки черному королю спертого мата. После которой следует 3. Кf7 и мат! Здесь был задействован конь как универсальная фигура в шахматах. Он обладает функцией перескакивать как через свои фигуры, так и противника. Конь ходит буквой «Г» с черной клетки на белую и затем с белой на черную.

Пешка. Душа шахмат по древнему шахматисту Филидору. Если вначале игры пешка является

самой слабой фигурой, то дойдя до последней горизонтали может превратиться в самую сильную ферзя. Однако по выбору игрока в связи с обязательным превращением пешки, она может превратиться в ладью или слона, либо в коня. Пешка ходит прямо. Сначала может пойти на две клетки вперед. Затем по одной. Пешка бьет наискось. Следует рассказать начинающим игрокам правило битого поля. Если пешка неприятеля пересекает битое поле пешки противника, то она может быть убита на проходе. Например. Белые: Кр.с1,п.п. f5,g5. Черные: Кр. с8, п. h7. При ходе черных пешкой на h5, она может быть убита на проходе ходом же аж. Белая пешка ставится на поле h6. Следует отметить, что по выбору шахматиста применяется взятие на проходе. Если оно не выгодно игроку, то оно соответственно не применяется.

Важно рассказать начинающим шахматистом о методе в шахматной игре, который называется прорыв. Следует привести характерный пример.

Белые: Кр.же2, п.п. a4,b4, c4. Черные: Кр.g8, п.п. a6,b6,c6. Белые выигрывают партию эффектным прорывом b5! При всех вариантах! Эти несложные варианты нужно продемонстрировать начинающим шахматистам, остановившись подробно на каждом.

Еще важно говоря о самой главной фигуре в шахматах короле привести высказывания Капабланки: «Рокируй своего короля как можно быстрее в короткую сторону». Рокировка выполняется, чтобы король был в безопасности в короткую, или длинную сторону. А еще есть искусственная рокировка, с той же целью, которая выполняется в несколько ходов, когда вышеуказанные рокировки в один ход, невозможны. Следует обратить внимание начинающих, что король в конце игры становится активной фигурой. Может выходить в центр, нападать на пешки противника и забирать их. Создавать вместе с другими фигурами матовые угрозы королю противника.

Король с королем противника не могут встретиться, так как каждый бьет на клетку вперед. Главная цель игры в шахматы поставить королю противника шах и мат.

Когда королю шах не объявлен, а сделать ход ни одной фигурой нельзя, то это пат. Ничья. Она достигается в случае трехкратного повторения позиции. При голых королях. Также может быть достигнута при соглашении сторон на любой стадии шахматной партии. В дебюте - начале игры, в миттельшпиле, ее середине, или в эндшпиле в конце игры.

В шахматной партии слон является легкой фигурой и также как конь приравняется к трем пешкам. В своих последних шахматных лекциях Капабланка отмечал, что в конце своей творческой карьеры он пришел к выводу, что слон все-таки немного сильнее коня.

Обучающимся игре в шахматы следует ввести в курс о началах шахматной игры. Рассказать об открытых, полукрытых и закрытых началах.

Чтобы все правильно поняли значимость правильных ходов шахматных фигур, следует сделать акцент на два невозможных хода в партии, которые ведут к поражению.

Постепенно, в игровой форме, следует вводить начинающих в основы шахматной тактики и стратегии. На примере чемпионов мира необходимо учиться гроссмейстерскому мышлению.

Педагог дополнительного образования Елисеев А.В.