

Методическая разработка учебного занятия на тему «Дебют в шахматах»

Аннотация

Методическая разработка предназначена для педагогов дополнительного образования, обучающих детей шахматной игре. В разработке описано, на что следует обращать внимание детей при изучении темы «дебют» (2 год обучения по дополнительной общеразвивающей программе шахматного клуба). Занятие строится по схеме: подготовительный этап (дети вспоминают основные правила дебюта с показом на демонстрационной доске), основной этап (решение шахматных задач по теме индивидуально), контрольный этап (работа в парах, шахматный поединок). Основные методы на занятии: игровой, наглядный.

Методический материал для проведения занятия.

Основные правила и принципы дебюта в шахматной игре.

Как надо ходить и как не надо ходить. И что будет, если играешь не так, как правильно.

Шахматная партия делится на три части. Начало- Дебют, середина партии- Миттельшпиль, и окончание- Эндшпиль.

Шахматы- это военная игра. Поэтому сначала, так же, как и на войне, два войска должны подготовиться к бою. Удобно расположиться на поле и захватить стратегически важные поля.

Все те же принципы работают и в начале шахматной партии.

1. Пешки- стараются выдвинуться и захватить центральные поля шахматной доски.

Далее выдвигаются и занимают по возможности лучшие места лёгкие фигуры, конница и боевые слоны.

2. Потом нужно спрятать, увести на край доски своего короля, чтобы его не заматовали.
3. Контролируйте как можно больше пространства

Пространственный перевес - очень важный игровой аспект. Владеющий пространственным преимуществом шахматист контролирует всю игру.

Пространство позволяет эффективнее координировать фигуры в атаке и обороне, и в то же время мешает сопернику делать то же самое.

4. Дальше идут ладьи и ферзь.
Вот и всё. Будете делать так, и начнёте выигрывать.

Чтобы не пришла к тебе беда на первых же минутах,
запомни раз и навсегда ТРИ ГЛАВНЫХ ПРАВИЛА ДЕБЮТА!

1. В ДЕБЮТЕ С ПЕРВЫХ ЖЕ ХОДОВ ЗА ЦЕНТР СРАЖАТЬСЯ БУДЬ ГОТОВ!
2. Запомни правило второе: Пусть кони скачут к центру боя!

А за конями и слонами В борьбу за центр вступать должны!
Короче: пусть в начале бури Выходят "лёгкие" фигуры!

3. А третье правило дебюта зовет нас к осторожности :

опасно в центре королю –
пускай уходит он отсюда
при первой же возможности!
Он может это сделать ловко
отличным ходом - РОКИРОВКА!

Что не надо делать в начале партии?

1. Ходить крайними пешками без нужды.
2. Делать много ходов одной и той же фигурой.
3. Забывать о безопасности своего короля.
4. Рано вводить в бой ферзя.
5. По возможности не ходить пешками F7-F6 и F2-F3
6. Ставить свои фигуры так, что они начнут мешать развиваться другим своим же фигурам.

7. Не разменивайте развитые фигуры

Чтобы развить фигуры, мы вкладываем ценный шахматный ресурс - время. Если разменять хорошо размещенную фигуру на её оппонента, который ещё стоит на стартовой позиции, то Вы потеряете темп. А в дебюте этого не следует делать.

Используйте свои темпы, чтобы развить как можно больше фигур!

На примере будет ошибкой ход $Vxb1$, потому что Черные просто потеряют темп.



8.

9. Не ходите одной фигурой дважды

Это следует помнить всегда. Обычно в дебюте мы развиваем фигуры, и каждая фигура ходит один раз. Данное правило можно нарушить только в исключительных случаях, когда есть большие шансы выиграть материал, поставить мат и т.п.

Дайте возможность развиваться другим фигурам, а только потом ходите уже развитыми.

В примере ниже кажется, что Черные нашли хороший атакующий ход $Nb4$, с угрозой на поле $c2$. Но этот ход - некорректный, потому что он нарушает базовый принцип дебюта: двойной ход одной и той же фигурой.

Белые могут легко защититься, сыграв $Qf2$, одновременно открыв диагональ для чернополюсного слона. Черные просто потеряли темп. Лучшим же решением было сыграть 0-0.

Правда совсем несложно?

Может возникнуть вопрос, почему я вам всё время повторяю, чтобы вы ходили пешками в центре и не ходили крайними. Самое простое объяснение- Ходы А4, В4, G4 и Н4 просто неэффективны. В начале сражения, когда каждая секунда в битве, каждый темп, ход имеет большое значение- выход крайней пешкой даёт немного, а проблем может принести гораздо больше.

Например, если вы сходили пешкой королевского фланга, то после короткой рокировки вы САМИ. ОТКРЫВАЕТЕ. ПРОТИВНИКУ. СВОЕГО КОРОЛЯ. Пешка-то уже сходила, и пешечный забор сломан. Король открыт.

1. g2-g4 e7-e5

2. f2—f4 Фd8-h4x

БАМС))) Не ходите зря крайними пешками, и вам не сразу поставят мат)))

Далее. А что же такого страшного в ходе пешкой f7-f6 ? Кроме быстрого проигрыша, эта пешка, когда она на своём месте, защищает короля, образуя пешечную цепочку, пешечный забор.

Он ровный и надёжный, король чувствует себя за ним спокойно. Но как только пешка прошла на f6, то в заборе с одной стороны образуется ДЫРА.

И если соперник не будет медлить и поставит слона правильно (на С4 белыми или на С5 чёрными) то для слона открывается огромная диагональ, где он может чувствовать себя очень и очень комфортно, в отличии от короля соперника, ведь тому ни рокироваться, ни защититься уже никак нельзя.

Чтобы запомнить все эти правила, рассмотрим несколько коротеньких партий, некоторые игрались шахматистами. Каждый может ошибиться)))

Давайте посмотрим, как белые наказали соперника за такой глупый ход...

СОЙКА-САНТИ Франция- 1998 год.

1. e4-e5

2. Kf3-f6???

3. Kf3:e5!!! Ради атаки белые жертвуют коня. 3...f6:e5 (конечно можно было плюнуть на пешку и пойти Фе7, но чёрные не чувствуют ловушки...)

4. Фh5+ Kpe7 (если закрыться пешкой на g6, то Фе5 и забирается ладья)

5. Фе5+ Kp f7

6. Сс4+ Kpg6

7. Фf5+ Kph6

8. d4+ (от слона на c1) 8...g5

9. h4!!! Белые подключают к атаке ещё и ладью, дни чёрного короля сочтены... 9...Kpg7

10. Фf7+ Kph6

11. h4:g5X (комбинация двойной шах. И от ладьи, и от пешки шахи, и от двойного шаха можно только убежать, закрыться невозможно, а уйти-то Королю как раз и некуда. Мат. И так- пешкой F6 или F3 ходить без большой нужды не нужно, можно очень быстро проиграть.

Посмотрим партию, в которых белые нарушили основные принципы дебюта- Рано вывели Ферзя и несколько раз ходили одной и той же фигурой, теряя темпы в развитии.

Итак.

1.e4-e5

2.Фh5 ??? (мы с вами уже говорили, о том, что рано ферзя, как фигуру, на которую сразу же начинают охотиться все, кому не лень, не стоит выводить. То прокатывает только в сражении с неопытными и слабыми соперниками) **2.. Кс6** (чёрные вывели лёгкую фигуру и одновременно защитили пешку на Е5. Конь с6- это качественный эффективный ход, решающий сразу несколько проблем)

3.Сс4 Белые очень хотят поставить детский мат на поле F7 **3... g6** — нападая на рано и далеко вышедшего белого ферзя.

4. Фf3 Белые снова хотят поставить мат **4... Kf6** одновременно выводя на хорошую позицию коня и перекрывая ферзю дорогу к пешке F7

5.Фв3 ??? Белые тупо пытаются съесть пешку на F7. Как говорится- не мытьём, так катаньем.**5...Kd4 !!!** Нападая на ферзя с темпом. Сейчас плохо брать пешку С:f7+ из-за Кре7 Фс4 и в5!!!, выигрывая слона.

Поэтому белые пошли

6.Фс3 d5!!! начиная разящую контратаку. В этом смысл любого острого продолжения, так называемого ГАМБИТА. За пешку- две получая преимущество в развитии фигур и атаку на чужого Короля.

7.С:d5 К:d5

8.ed Cf5!!! Чёрные вводят в игру белопольного слона, нападая на незащищённый пункт с2.

9.D3 Белые немного неуклюже защищаются, Но хороших ходов уже нет.**8... Св4 !!!** Чёрные вколачивают последний гвоздь в крышку гроба белых. Брать слона нельзя из-за Кс2 с вилкой на короля и ферзя, а не брать тоже нельзя- связка слон-ферзь Король. Вот так из-за вроде бы небольшой ошибки- подумаешь— рано вывел Ферзя, белые получили по полной программе.

Не видел бы, не поверил ,что так можно играть профессиональным шахматистам.

Жибо — Лазар *Париж, 1924*

1.d4 Kf6

2.Kd2 e5!?

3.de Kg4

4.h3?? Дикий ход, ужасный ход. Настоящее затмение.**4...Ke3!** Белые сдались так как они или проигрывают ферзя, а взяв коня, получают мат от Ферзя на поле h4 !!!

Захватывайте центр поля, выводите правильно фигуры, не зевайте и играйте смело и осторожно)))

Рассмотрим еще один пример того, что происходит, когда нарушаются дебютные принципы

1.e4 . e5 2.f4 d6 3.Kf3 Cg4 4.Сс4 Белые потратили свои темпы на развитие королевского фланга и готовятся к короткой рокировке. **Kf6 5.0-0 Kхе4** Черные съедают пешки, не обращая внимания на безопасность своего короля.

6.Сxf7+ Kpxf7 Белые наказывает безответственную игру Черных типичной жертвой на f7. **7.Kg5+ Kpg8 8.Фхg4** Белые отыгрывают материал. **h5** Нарушение

другого дебютного принципа, вместо развития фигур для защиты, Черные двигают пешки. **9.Фе6#** Великолепный финал.