



2018

**Шахматная школа
Свободные шахматы**

3chess.ru

**ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ
ПЕРВЫЙ ГОД**

**Чугреев Антон Игоревич
Репетитор - +7 985 140 1354
trmotoart@gmail.com**



Шахматы - искусство управлять умами, в первую очередь своим!

Родитель начинающего шахматиста должен помнить следующее:

- ✓ Ваш ребёнок может уступать своему противнику по возрасту или в комплекции тела, и всё же **обыгрывать** его, сидит ли перед ним «большой дядя» или забияка из параллельного класса;
- ✓ Уступать своему противнику, по времени затраченному на занятия шахматами и всё же, **выигрывать**.
- ✓ Ваши финансовые возможности, возможно также, могут уступать чужим, но всё равно, **выигранная** позиция на доске стоит у Вашего ребёнка!
- ✓ Наконец, можно уступать противнику во всех трёх элементах, и тем не менее **выигрывать! Снова и снова!**

Предлагаю эффективную программу системного обучения детей шахматам.

Программа позволяет развивать интеллектуальные способности, аналитические способности, память, внимание.

Программа также включает набор приёмов для быстрого усвоения материала (система), ученику даётся набор приёмов и методов запоминания, анализа, логического мышления, что будет полезно не только в шахматах.

Развитие базовых навыков управления временем, тактического и стратегического планирования, тактика может меняться в зависимости от обстоятельств, основные стратегические принципы всегда остаются в силе.

Схема урока*

0	<i>Повторение предыдущего материала</i>
5	
	<i>Теоретическая часть (новый материал/усвоение упражнений)</i>
25	
30	<i>Перерыв (по запросу ребёнка)</i>
	<i>Практическая часть (игра/ постановка и решение задачи)</i>
40	
45	<i>Подведение итогов урока</i>

*На урок выделен 1 академический час – максимально приближенное время к «обычному уроку».

В программе НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

- ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Игра, фигуры, их ходы, цель игры.
Шах и мат
Пат и ничья
Шахматная нотация
Дебютная теория

- СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

В начале, в середине и в конце игры.
Примеры простых матов
Проведение пешек в ферзи
Типы окончаний от простых к трудным
Позиционная игра
Ловушки
Общая теория и стратегия

- ШАХМАТНАЯ ИСТОРИЯ

Краткий экскурс в историю
Разбор интересных партий.
Внешахматные приёмы и аналогии

- ПРОДОЛЖЕНИЕ

В результате (это не про шахматы !!):

- заинтересовать и научить учиться
- правильная постановка задачи (задача может не решаться)
- набор инструментов для её решения: в том числе умение разбивать задачи на подзадачи
- классифицировать типовые задачи для решения
- достигать один результат разными путями
- пространственное воображение и умение рассчитывать возможности (варианты)
- навык фокусировать внимание
- тренировка памяти + простые приёмы для запоминания

В результате (про шахматы):

- начальная дебютная теория
Никогда не довольствуйтесь простым заучиванием на память какой-либо серии теоретических ходов в дебюте, но старайтесь уяснить себе причины каждого хода в этой серии. (Х.Р. Капабланка)
- шахматные окончания. Основные принципы
- середина игры. Основные принципы.

- знание типовых позиций. Оценка позиции, поиск определенных «маячков» в партии – поиск что делать.
- знание типовых методов игры – поиск как делать.



Цели и задачи (общие):

- развитие памяти;
- контроль внимания;
- развить умение анализировать;
- ставить задачи;
- решать задачи;
- тренировка логического аппарата;
- пространственное воображение;
- тактическое и стратегическое планирование.

Цели и задачи (шахматные):

- популяризация и развитие шахмат;
- повышение спортивного мастерства играющих;
- шахматная теория и практика;
- укрепление дружеских связей между шахматистами;
- навыки общения и обучения в группе;
- участие в шахматных турнирах.

Формы занятий:

- групповые;
- индивидуальные;
- шахматные конкурсы (внутри школы);
- шахматные турниры (вне школы – районные, городские и т.д.).

Ожидаемый результат:

В результате подготовки по данной программе ребёнок за 1 год освоит

Начальный уровень.

- ✓ Самостоятельно играть в шахматы и не нарушать правила без помощи посторонних;
- ✓ Понимает сравнительную ценность фигур (т.е. играет адекватно, на победу);
- ✓ Свободно ориентируется в начале, в середине, в конце игры;
- ✓ Понимает элементарные принципы на каждой стадии игры;
- ✓ Умеет распознавать тип предложенной ему шахматной задачи (на своём уровне) и решает типовые задачи;
- ✓ Знает как классифицируются дебюты;
- ✓ Играет 1 дебют по 2-3 варианта за каждый цвет;
- ✓ Ознакомлен как пользоваться шахматными часами;
- ✓ Ознакомлен как ведется шахматная запись и обозначается каждая фигура и каждое событие на доске;
- ✓ Умеет выигрывать в простых окончаниях, ставить простые маты;
- ✓ Использует простые тактические и стратегические комбинации в игре;
- ✓ Ознакомлен с простыми окончаниями, ориентируется в продвижении пешек (пешечный эндшпиль);
- ✓ Практическая игра не менее 40% от затраченного на занятия времени.



Продвинутый уровень.

- ✓ Свободно пользуется шахматными часами, ведёт запись;
- ✓ Ознакомлен как играть по круговой турнирной системе;
- ✓ Понимает ситуационную ценность фигуры, корректно жертвует фигуры;
- ✓ Понимает разницу материального и позиционного преимущества и как одно перетекает в другое на разных стадиях игры;
- ✓ Знание и понимание классических окончаний;
- ✓ Свободно решает задачи, этюды на компьютере;
- ✓ Не нарушает принципы игры в стандартных дебютах, понимает основные идеи дебютов;
- ✓ Играет 2-3 дебюта по 2-3 варианта за каждый цвет, из них один дебют выбирает сам;
- ✓ По желанию участвует в соревнованиях;
- ✓ Комбинационное зрение. Видит типичные позиции и комбинации;
- ✓ Ознакомлен с историей шахмат;
- ✓ Играет в шахматы на компьютере самостоятельно.



Структура и содержание программы.

Для Начинающих:

1. Игра, общие сведения
2. Ходы фигур (Ладья, Слон, Ферзь, Конь, Король, Пешка)
3. Шах и мат
4. Пат. Ничья
5. Рокировка, взятие на проходе
6. Шахматная нотация, игра с часами
7. Простые маты
8. Простые окончания
9. Две пешки против одной
10. Сравнительная ценность фигур
11. Начало игры. Элементарное объяснение дебютов
12. Середина игры. Миттельшпиль
13. Конец игры. Эндшпиль

Блок 1 «ПОДГОТОВКА К ИГРЕ»

1.1 ДОСКА.

Объяснить какая она, сколько на ней полей (клеток), почему они разного цвета.

Симметрия доски. Диагональная и линейная симметрия.

Край доски, как его использовать.

Центр доски, расширенный центр, диагонали, вертикали, горизонтали, фланги и стороны.

1.2 ХОДЫ

Позиция, что это.

Начальная позиция или что встречается в каждой партии?

Дерево вариантов.

Цель партии.

1.3 ФИГУРЫ

Почему каждая фигура уникальная и в чём особенность каждой фигуры.

Ладья, особенности и недостатки.

Слон, почему слоны любят центр.

Ферзь, почему ферзь самая сильная фигура, сила ферзя как его слабость.

Конь, почему конь не любит край доски, почему конь слабее слона.

Король. Игра королём.

Пешка. Убегая, наступай.

Сравнительная ценность фигур.

Блок 2 «ИГРА НА РЕЗУЛЬТАТ»

2.1 ШАХ И МАТ

Когда король атакован.
Три способа защиты короля.
Мат как цель игры. Условия мата.
Вечный шах.

2.2 ПАТ. НИЧЬЯ

Как сделать ничью.
Почему иногда ничья — это победа.
Как не сделать ничью. Цугцванг.

2.3 ПОРАЖЕНИЕ И ПОБЕДЫ

Как побеждать.
Ошибка, цена ошибки, зачем ошибаться предпоследним.
Зевок, ловушка.
Работа над ошибками, разбор партии.

Блок 3 «ИГРА КАК ПРОЦЕСС»

3.1 РОКИРОВКА

Как пойти двумя за раз?
Зачем нужна рокировка?
Когда можно и нельзя рокировать.
Короткая, длинная и искусственная.

3.2 «ПЕЧЕЧНАЯ ПРИЧЁСКА»

Конфигурация пешек для ранней стадии игры.
Расположение пешек после рокировки. Плохие, хорошие.
Сильные и слабые пешки.

3.3 ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

Общие правила и смысл.

3.4 ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Как и зачем следует записывать партию.
Длинная и короткая запись партии.
Англоязычный вариант записи.
Шахматные книги.

3.5 ИГРА С ЧАСАМИ

Правила игры с часами.
Бережное обращение.
Контроль. Распределение времени.

Блок 4 «ПРОСТЫЕ МАТЫ»* (этот блок раскидывается по другим блокам в оставшееся время для забивания «дыр»)

4.1 КЛАССИФИКАЦИЯ

Детский мат,
Спертый мат,
Эполетный мат,
Мат Легалья,
Линейный мат и другие.

4.2 УПРАЖНЕНИЯ НА МАТ.

Поставить мат в 1 ход.
Назвать каждый мат.

4.3 МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

Край доски как дополнительная фигура.
Помощь фигур друг другу.

4.4 МАТ ФЕРЗЁМ И КОРОЛЁМ

Доказательство что король полноценная фигура.
4 действия чтобы поставить мат.

4.5 МАТ ЛАДЬЕЙ И КОРОЛЁМ

Алгоритм действий.

4.6 МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

Этап 1. Загоняем на край доски.
Этап 2. На краю доски.

4.7* МАТ СЛОНОМ И КОНЁМ

Этап 1. В углу цвета слона.
Этап 2**. В углу противоположном цвету слона.
Этап 3***. В центре доски.

4.8* МАТ ДВУМЯ КОНЯМИ

С пешкой противника.
Без пешки противника.

* означает, что тема предназначена для продвинутого уровня детей и на начальных уровнях не преподаётся

Блок 5 « ПРОСТЫЕ ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ»

5.0 ПРАВИЛО ОППОЗИЦИИ

Виды оппозиции.

5.1 ПРОХОДНАЯ ПЕШКА

Получение проходной пешки.

Как определить какая из пешек первой пройдет в ферзи.

Правило квадрата, активность короля.

Пешка и король. Крайняя пешка и король.

Защищенная проходная.

5.2 ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕШЕК

Пешка как наименьшее материальное преимущество.

Две пешки против одной.

Удержание одной фигурой двух неприятельских.

Элементарные пешечные окончания.

5.3 ПЕШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

Элемент времени в эндшпиле.

Цугцванг в пешечном эндшпиле.

Точный расчет ходов.

5.4 « СЛОЖНЫЕ ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ»

Крайняя пешка и слон.

Слоновый эндшпиль, разноцвет.

Два слона против двух коней.

Блок 6 « ПРОСТЫЕ ФИГУРНЫЕ ОКОНЧАНИЯ»

ДВА КОРОЛЯ И:

6.1 ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

За ход до превращения.

6.2 ФЕРЗЬ ПРОТИВ КОНЯ

6.3 ФЕРЗЬ ПРОТИВ СЛОНА

6.4* ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ

6.5 СРАВНИТЕЛЬНАЯ СИЛА КОНЯ И СЛОНА

Два слона могут дать мат, а два коня – нет.

Бесполезность слона в проведении крайней пешки.

Слон ловит коня. Закрытые позиции. Слабый слон – сильный конь.

Слон против коня. Как пешечный рисунок влияет на исход партии.

Блок 7 « СЕРЕДИНА ИГРЫ»

7.1 ТИПИЧНЫЕ ПРИЁМЫ И КОМБИНАЦИИ

7.2 РАЗБОР ПОКАЗАТЕЛЬНЫХ ПАРТИЙ

7.3 ОЦЕНКА ПОЗИЦИИ В СЕРЕДИНЕ ИГРЫ

Тактическая оценка.

Стратегическая оценка.

Материальное преимущество.

Позиционное преимущество.

Гармоничность действия фигур.

7.4 ВЫГОДНЫЙ ПЕРЕХОД В ЭНДШПИЛЬ

Принцип силы – одна пешка против двух.

Построение треугольником.

Сдвоенные пешки как преимущество и как слабость.

Диагональный пешечный строй.

7.5 ПРИМЕРЫ ВЫИГРЫВАЮЩИХ ПОЗИЦИЙ В СЕРЕДИНЕ ИГРЫ

7.6 СВЯЗКА

Мёртвая и обычная.

Как играть против связанной фигуры.

7.7 УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТНИКА

7.8 ПРЯМАЯ АТАКА ТЯЖЕЛЫМИ ФИГУРАМИ

7.9 ПРЯМАЯ АТАКА ЛЕГКИМИ ФИГУРАМИ

7.10 КОСВЕННАЯ АТАКА

7.11 ИНИЦИАТИВА

7.12 ПРЯМАЯ «МАССОВАЯ» АТАКА

7.13 СИЛА УГРОЗЫ. УГРОЗА СИЛЬНЕЕ ЕЁ ИСПОЛНЕНИЯ.

7.14 ОТКАЗ ОТ ИНИЦИАТИВЫ

7.15 ОТРЕЗАНИЕ ФИГУР ОТ ТЕАТРА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

7.16 ВНЕЗАПНАЯ АТАКА НА ДРУГОМ ФЛАНГЕ

7.17 ПЕШЕЧНЫЕ ОСТРОВКИ

Пешечный строй. Дыры. Пешечные цепи. Отсталые пешки.

7.18 ПЕШЕЧНЫЙ ПОДРЫВ ЦЕНТРА



Блок 8 «НАЧАЛО ИГРЫ. ЭЛЕМЕНТАРНОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ ДЕБЮТОВ»

8.0 ОБЩИЕ ЗАКОНЫ И ПРИНЦИПЫ

Понятие атаки, защиты, гамбита и пр.

Принцип быстрого развития фигур.

Принцип гармоничного развития фигур.

Принцип захвата центра.

Принцип создания угроз – темпов.

Как развивать тяжелые фигуры.

Как развивать ферзя. Почему ферзь в центре не всегда хорошо.

8.1 ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ПОЛЯ

Владение центром.

Как центр усиливает фигуры.

8.2 ЗАХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Расположение пешек в центре в разных дебютах.

Пешка F2 (F7) в открытых дебютах и центр.

Самый быстрый мат в шахматах или почему короля ослаблять плохо.

Хорошие и плохие начальные ходы, почему у белых плохих ходов мало а у чёрных много.

8.3 ОСНОВЫ ИТАЛЬЯНСКОЙ ПАРТИИ

Русская партия и типичные ловушки на жадность.

Дебют четырёх коней.

Почему чёрным не стоит повторять ходы.

Защита двух коней.

Как дебюты перетекают друг в друга.

Непосредственно Итальянская партия.

8.4* ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ

8.5* КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

Гамбит слона.

8.6* ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ

Центральный гамбит.

8.7* ДЕБЮТ ФЕРЗЕВЫХ ПЕШЕК

Основные ошибки

Ферзевый гамбит.



Блок 9 «КОНЕЦ ИГРЫ. ЭНДШПИЛЬ»

9.1 ОКОНЧАНИЕ С ОДНОЙ ЛАДЬЕЙ И ПЕШКАМИ

Открытые линии – дороги победы

9.2 ДВЕ ЛАДЬИ И ПЕШКИ

План игры.

Выигрывающая сторона имеет план игры и навязывает его проигрывающей, которая действует исходя из момента.

9.3 ЛАДЬЯ, СЛОН И ПЕШКИ ПРОТИВ ЛАДЬИ, КОНЯ И ПЕШЕК

9.4 ДВЕ ФИГУРЫ ЗА ЛАДЬЮ (И ПЕШКУ)

9.5 ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ СЛОНА

Блок 10 «СПИСОК ПАРТИЙ ДЛЯ РАЗБОРА»

(Не является самостоятельной частью обучения, данные партии являются показательным примером к приведенным выше урокам)

Список партий – отдельный большой файл, дабы не загромождать общее восприятие плана уроков не публикуется)

Литература:

Калиниченко Н.М. «Капабланка Основы шахматной игры»

Калиниченко Н.М «Комбинации и ловушки в дебюте»

Авербах Ю. Л. «Путешествие в шахматное королевство»

Зноско-Боровский Е. А. «Теория середины игры в шахматах»

Дворецкий М.И. «Учебник эндшпиля»

