

Занятие ведет тренер-преподаватель Дома пионеров Кунцевского района Москвы кандидат в мастера Виктор БЕЛЬЧИКОВ. Несколько лет он учит начинающих по своей методике. Его уроки мы предполагаем опубликовать в нескольких номерах журнала.

ПЕШКА, ПЕШКА, ПРОХОДНАЯ



Наши занятия рассчитаны на преподавателей, ведущих работу в кружках и домах пионеров, но могут быть использованы и для уроков в начальных классах общеобразовательных школ. А в упрощенной форме и для дошкольников, начиная с четырех лет. Кроме того, пользуясь ими, родители сумеют обучать детей шахматам самостоятельно. Начальный курс рассчитан на год и состоит из 72 занятий, разделенных на этапы.

ПЕРВЫЙ ЭТАП. Главное здесь — сформировать у начинающих устойчивый интерес к шахматам. Ребенок часто отпугивают сложность игры, неясность, неконкретность ее цели. На первых порах целесообразно упростить цель игры, предложив ряд вспомогательных игровых задач. Они научат детей играть отдельными фигурами.

Занятия строятся по следующей схеме:

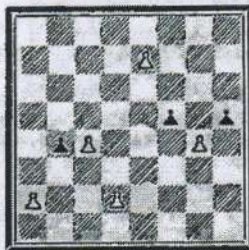
1. Игра пешками.
2. Игра фигур против пешек.
3. Игра фигур против фигур и пешек.

ВТОРОЙ ЭТАП. Знакомство с тактическими приемами достижения материального преимущества. Подробно изучаются двойные удары, вскрытые удары, связка, игра на ограничении и простейшие комбинации, построенные на этих тактических приемах. Предлагаются игровые задачи на дебютное развитие. Изучается простейший эндшпиль.

ТРЕТИЙ ЭТАП. Сюда входит изучение дебюта, миттельшпиля, эндшпиля в игровой взаимосвязи.

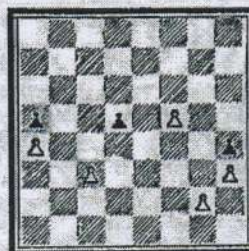
ЗАНЯТИЕ 1. Пешка. Ее свойства. Шахматная нотация.

На доске расставляется такая позиция:



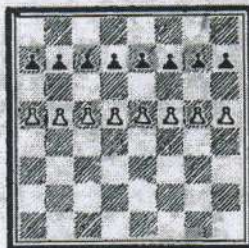
Ребятам необходимо ясно понять, как ходят пешки из начального положения (пешка d2), как продвигаются они до поля превращения (пешки c4, d2), как превращаются в ферзя или в другую фигуру (пешка e7); изучить взятие пешкой (g4) и взятие пешкой на проходе (на примере пешек a2 и b4).

Объяснив, как обозначаются поля шахматной нотацией, следует записать положение пешек на верхней диаграмме, а затем в позиции: белая пешка h2, черная — a7 и записать их маршрут до полей превращения.



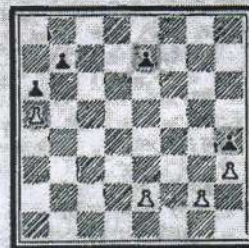
Здесь тренер объясняет, что пешки a4, a5 и h3, h4 заблокированы; c3 и d5 — взаимно удерживают друг друга; две белые пешки g2 и h3 удержива-

ются одной черной пешкой h4; пешка f5 — проходная.



В этой игровой задаче считается выигравшей сторона, первой достигшая поля превращения. Взаимное блокирование пешек — ничья.

Ребята делятся на две команды, придумывают им названия, выбирают капитана и играют по четыре партии друг с другом (две белыми и две черными). После матча тренер ставит задачу и помогает ученикам обнаружить в позиции выигрывающий прорыв белых пешек. Например: 1. e6 fe 2. d6 cd 3. cd ed 4. f6 и т. д. Затем предлагается сыграть еще один матч по новой тематической позиции.



Условия соревнования те же, что и в предыдущем примере. По окончании матча, цель которого закрепить навыки взятия на проходе, тренер обсуждает с учениками возможные результаты борьбы после ходов 1. e4 e5, 1. e3 e5 и т. д.

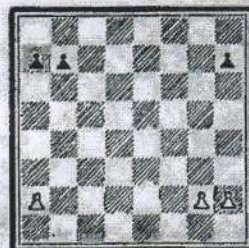
Начисленные по итогам двух матчей очки суммируются. Фиксируется общий командный результат и результаты отдельных учеников. Это дает картину их шахматной успеваемости.

ЗАНЯТИЕ 2. Пешка. Образование проходной. Темповая игра.

Расставляется позиция: белые пешки g2 и

h2, черная h7. Как белым организовать проходную?

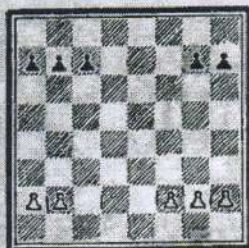
Сначала выясняется план действий при неподвижной черной пешке: на-двигается пешка g2 (кандидат в проходную) до поля g5, затем пешка h2 — до поля h5 с последующим ходом g6. Всего требуется 8 ходов для проведения пешки в ферзи (с учетом взятия на g6). Если бы черная пешка стояла на h6, потребовалось бы только 7 ходов; на h5 — тоже 7 ходов; на h4 — 7 ходов.



Затем играется матч по этой позиции. Кто первый провел пешку, тот выиграл. После матча тренер предлагает разбор, например, такой партии: 1. g4 h6 2. h4 b6 3. g5 hg 4. hg a6 5. g6 a5 6. g7 b5 7. g8Ф.

В конечной позиции белые опередили черных на пять темпов — столько времени требуется еще черным, чтобы достичь пешкой поля превращения. Где эти темпы были потеряны? Ход 1...h6 — двойная потеря времени, так как против пешки h7 кандидат в проходные — пешка g — превращается в ферзя, как мы уже знаем, за 8 ходов, а против пешки h6 — за 7 ходов. Кроме того, ход 1...h6 сделан вместо полезного хода пешкой b7, ведущего к цели. Итого: потеряно 2 темпа. Ход 2...b6 — потеря еще один темп. Можно было сделать двойной ход 2...b5. Еще одна потеря темпа — ход 4...a6. Можно было сыграть сразу 4...a5. Итого: потеряно 4 темпа. Пятый темп белые имели с самого начала за счет первого хода.

С учениками обсуждается вопрос — что такое темп, потеря темпа? Для игры предлагается такая задача.

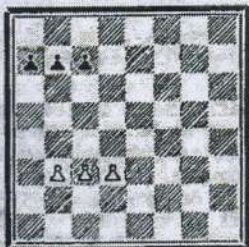


Это более сложный пример на образование проходной. После матча проводится разбор вариантов, например: 1. f4 h5! 2. g3 (ошибочно) 2. h3 из-за 2... h4, но можно 2. f5 с последующим 3. g3, 4. h3, 5. g4) 2... c5 3. h3 b5 4. g4 hg 5. hg c4 6. f5 b4 7. g5 c3 8. bc bc 9. f6 g1 10. g1 c2 11. f7 c1 ♠. Черные выиграли. Где белые допустили ошибку?

Необходимо было играть в «симметрию»: 3. a4! b6 4. h3 a6 5. g4, и белые выигрывают. В дальнейшем анализе нужно показать, что в этой позиции выигрывают и другие ходы белых. Например: 1. a4, 1. g3 и даже 1. h4 — 1... h5 2. f3 c5 3. a4 b6 4. g4 a6 5. g5 и т. д.

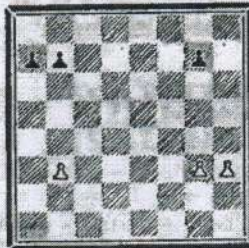
ЗАНЯТИЕ 3. Пешка. Образование проходной. Счетные операции.

Ребятам предлагается позиция: белые пешки b4, c4, d4; черные a7, b7, c7. Ход белых. Черные бессильны против плана 1. d5, 2. c5, 3. d6 с образованием проходной.

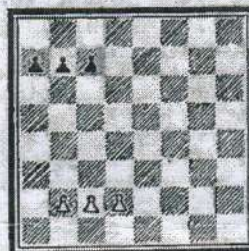


Здесь белые пешки сдвинуты на ряд вниз. Теперь уже во всех вариантах побеждают черные. Например: 1. d4 b5! 2. d5 a5 3. c4 bc 4. bc a4 5. c5 a3 6. d6 cd 7. cd a2 8. d7 a1 ♠.

Результат кажется неестественным. Ведь пешки белых на ряд ближе к полю превращения, чем пешки соперника. Чем же объяснить их поражение? Ответ дает вспомогательная позиция.



Пешки раздвинуты таким образом, чтобы стало яснее, как образуется проходная у белых и черных. Разгадка в том, что против пешки b3 черные пешки a7, b7 достигают поля превращения в 7 ходов (с учетом размена), а белые пешки g3 и h3 против пешки g7 — только в 8 ходов. Следовательно, расположение белых пешек изначально хуже, что и приводит их к поражению.



Ученикам предлагается сыграть тематический матч в этой позиции. После матча разбираются варианты. Везде побеждают черные, хотя игру начинают белые. Вот основные варианты:

1) 1. d4 b5! 2. d5 (не помогает 2. c3 ввиду 2... c6 3. b3 a5 4. c4 bc 5. bc a4 — черные проходят раньше или же 2. b3 a5 3. c4 bc 4. bc a4 с тем же итогом) 2... a5 3. c3 a4 — у белых нет полезных ходов.

2) 1. b4 a6! 2. c4 b6 3. d4 a5 4. ba ba 5. d5 a4 6. c5 a3 — черные быстрее.

3) 1. d3 b6! 2. c3 (после 2. d4 b5 возникает уже известная позиция) 2... c6! 3. b3 a5 с победой. Не спасают белых и первые ходы 1. b3, 1. c3. Например: 1. b3 a5! 2. d4 (2. c4 c5 3. d3 b6) 2... b5, и черная пешка a5 проходит в ферзи.

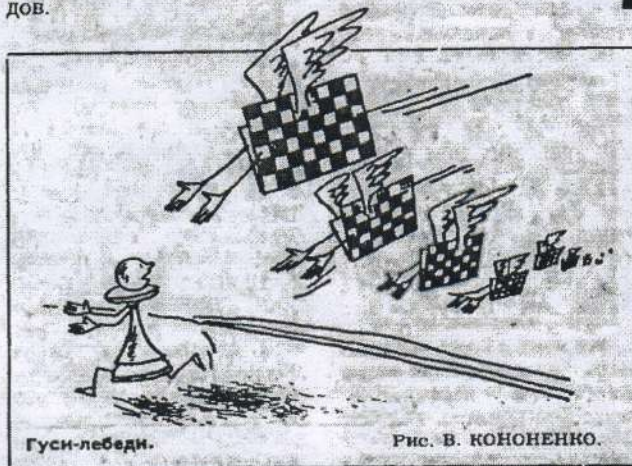
Пример достаточно сложный. При анализе тренер добивается победы против учеников и белых, и черных. Тренер устанавливает предел счетной работы для занимающихся, ограничиваясь разбором нескольких вариантов.



Сложный пример на образование проходной. С учениками обсуждается вопрос, чьи шансы лучше. Играются тематические матчи. Зачет очков прежний.

Несмотря на большую неясность позиции, выигрыш белых вполне доказуем. Например: 1. h4 a5 2. g4 e5! 3. h5 f6 4. d4! d6 5. de de 6. c4 b6 7. f3 c6 8. e3 b5 9. cb cb 10. f4 ef 11. ef a4 12. g5 fg 13. fg b4 14. h6.

Тренер подводит итоги сыгранных матчей, отмечая ребят, набравших наибольшее количество очков.



Гуси-лебеди.

Рис. В. КОНОНЕНКО.

С ЧЕГО НАЧИНАТЬ?

Городок наш, Верхняя Салда, что на Среднем Урале, небольшой, однако школьников в нем много. Хоккеем, футболом всех не занять. В прошлом году директор средней школы № 14 Н. Терещенко предложила мне вести уроки шахмат в первых классах (а их четыре). Я подумал (ну, кто я — первокурсник, пенсионер, преподавателем никогда не был... программы обучения шахматам нет...) и... согласился!

С чего начать? Перебрал свою небольшую шахматную библиотеку, нашёл книжечку Ю. Авербаха «Что надо знать об эндшпиле», изданную ещё в 1965 году. — хорошее пособие, но ведь с эндшпила не начинать. Нашёл кое-что в журналах и... вошёл в класс. Представился, рассказал немного о шахматах и спросил, кто хочет научиться играть. В ответ — лес рук!

Начали изучение шахмат (по моей собственной программе) с демонстрационной доски — благо нашлась такая с неполным комплектом фигур (недостающие потом сделали сами).

Пока изучали горизонталь, вертикаль, диагональ, шахматную нотацию, ходы фигур, все было в порядке. Ребята быстро усвоили этот материал. Но когда дело дошло до самой игры, я оказался в тупике: играют, вернее, передвигают фигуры все, а законченных партий нет! Тут до меня дошло: я же не рассказывал им, как ставить мат.

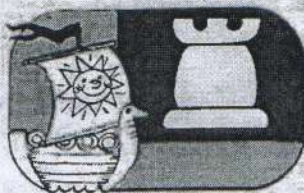
Начали с двух ладей против одинокого короля. Потом — ладья и король против короля. Кто-то понимает, а кто-то скучает... Тут впервые появилась мысль: может, не стоит начинать шахматами каждого?

Сегодня мои слушатели (слушатели?) — были моменты, когда от их шума трещала голова) уже второклассники. Большинство из них умеют записывать шахматную партию, а некоторым можно смело присвоить третий разряд. Есть такие, кого с трудом выгоняешь из шахматной комнаты — они готовы играть всю ночь.

Но зачем я пишу об этом? Уж коль пропагандируем шахматы (и правильно делаем!), то следует подумать о программах, обмене опытом. Интересно было бы послушать других, таких же, как я, практиков. Как у них дела?

А. БУХТАЛОВ,
руководитель детского
шахматного клуба
«Белая ладья».

г. САЛДА,
Свердловская обл.

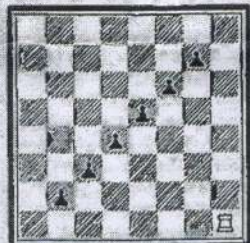


**Пора
познакомиться
со свойствами
шахматных фигур.
Сегодняшняя
тема:**

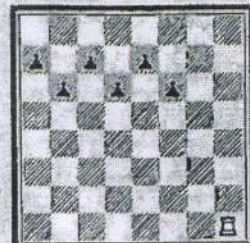
ОТ ЛАДЫ ДО СЛОНА

ЗАНЯТИЕ 4. Ладья. Навыки игры ладьей. Ладья и неподвижные мишени. Экономичная игра ладьей. Ладья против пешек.

В позиции белые: Лd4, пешка h4; черные: пешка d7; объясняются возможные ходы ладьей. В позиции белые: Ла1, черные пешки a7, b7, d7, e7, f7, g7, h7. Предлагается записать шахматной нотацией последовательное взятие ладьей всех восьми пешек. — 1. Л:а7, 2. Л:б7 и т. д.



Пешки — мишени неподвижные, и ладья должна уничтожить их в кратчайшее число ходов. Уничтожение шести пешек происходит за 12 ходов. Один ход — нападение на пешку, второй — ее уничтожение. Занимающимся предлагается указать несколько возможных вариантов уничтожения пешек.



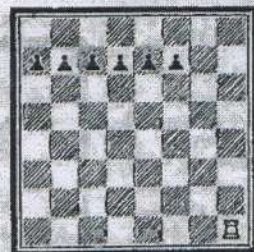
Чтобы уничтожить шесть пешек за восемь ходов, от ладьи требуется расторопность. Например: 1. Лh7, 2. Л:e7, 3. Л:c7,

4. Л:а7, 5. Ла6, 6. Л:б6, 7. Л:d6, 8. Л:f6.

Задается логическая задача: можно ли так расставить шесть черных пешек, чтобы ладья потратила на их уничтожение больше 12 ходов? Выясняется, что такой расстановки нет.

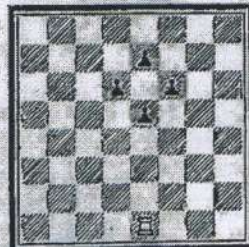
В позиции: белые Лh1; черная пешка a7 (подвижная). Указать быстрый способ ее уничтожения. Возможна атака пешки сзади: 1. Лh8 а5 2. Ла8 а4 3. Л:а4; атака сбоку: 1. Лh7 а5 2. Ла7 а4 3. Л:а4. Но к цели быстрее ведет атака спереди: 1. Ла1 а5 2. Л:а5. Рассмотрим игру белой Лh1 против связанных черных пешек а7, b7. Схема действий: атака сбоку — 1. Лh7 а5 2. Л:б7 а4 и затем атака сзади — 3. Ла7 а3 4. Л:а3.

Против далеко продвинутой пешечной пары, например а3 и b4, ладья h1 надо играть осмотрительно. Плохо, скажем, 1. Лb1 а2 2. Ла1 b3. Необходимо 1. Ла1! b3 2. Л:а3 b2 3. Лb3.



Борьба ладьи против проходных пешек — содержание игровой задачи, предлагаемой занимающимся для матча из четырех партий. Цель ладьи — уничтожить все неприятельские пешки. Если хотя бы одна пешка достигнет поля превращения и уберется — выиграли черные.

После матча разбираются варианты. Например, 1. Лh7 а5 2. Л:f7 b5 3. Л:e7 а4 4. Л:d7 b4 5. Л:c7 а3 6. Ла7!, и белые выигрывают. Предлагается еще одна игровая задача.



Условие зачета очков то же, что и в предыдущем примере. Как выясняется из анализа, ладья не в состоянии справиться с пешками, и белые должны проиграть. Разбираются два плана игры за белых. Пассивный: 1. Лd1 f5 2. Лf1 e6 3. Лd1 d5 4. Ле1 e4 («ромб» сместился на ряд вниз) 5. Лf1 d4 6. Лd1 e5 7. Лf1 f4 8. Ле1 e3, и ладья бессильна что-либо сделать. Активный: 1. Ла1 e4! 2. Ла7 e5! 3. Ла6 f5 (ошибочно 3... e3 — 4. Ла3 e2 5. Ле3 f5 6. Л:e2 f4 7. Лd2 e4 8. Л:d6 f3 9. Лf6!, и белые — выигрывают) 4. Л:d6 e3 5. Ле6 e4 6. Ла6 e2 7. Ла1 f4 8. Ле1 f3, и черные побеждают.

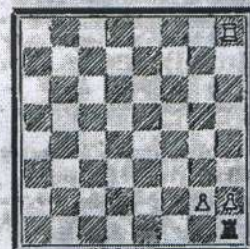
ЗАНЯТИЕ 5. Совершенствование навыков игры ладьей. Элементы ладья и пешки.

Разберем пример, когда ладья с пешкой борются против ладьи. Белые: Ла1, п. а2; черные: Ла8. Задача белых провести свою пешку до поля превращения. Черные стараются не допустить этого. В данном случае белая ладья находится позади своей пешки. Это и решает дело: 1. а4 Ла5 2. Ла2 Ла7 3. а5 Ла6 4. Ла1 Ла7 5. а6 Ла8 6. а7, и белые выиграли. Поменяем местами ладьи. Белые: Ла8, п. а2; черные: Ла1. Ладья стоит перед собственной пешкой, и выиграть не удастся: 1. а4 Ла2 2. а5 Ла1 3. а6 Ла2 4. а7 Ла1 5. Лh8 Л:а7. Ничья.

Возможна и такая ситуация. Белые: Лс7, п. а7; черные: Ла1. Белые не в состоянии выиграть: 1. Лd7 Ла2 2. Ле7 Ла1. Ничья.

Играется тематический матч по такой игровой задаче. Белые: Лf1, п. e6; черные: Лh7, п. e7. Разбираются варианты.

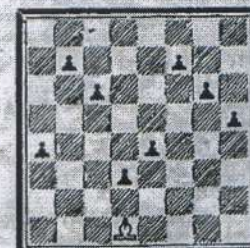
Например: 1. Лf7 Лh1 2. Л:e7 Ле1 — черная ладья оказалась позади пешки и поэтому ничья.



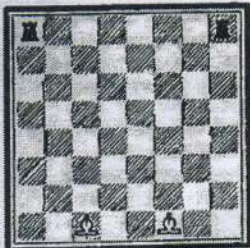
Белым нужно найти план выигрыша. Играются тематические матчи из четырех партий. Разбираются возможные планы. Первый — поддержка ладьей проходных пешек: 1. g4 Лg1 2. h3 Лg2 3. Лh5! Лg1 4. g5 Лg2 5. h4 Лg1 6. Лh6 Лg2 7. g6 Лg1 8. h5 Лg2 9. Лh7 Лg1 10. g7 Лg2 11. h6 Лg1 12. Лh8. Белые выиграли.

Второй — перевести ладью на активную позицию: 1. g4 Лg1 2. h3 Лg3 3. Лh5 Лg2 4. Ла5 Лg3 5. Ла1 Л:h3 6. Лg1 с выигрышем.

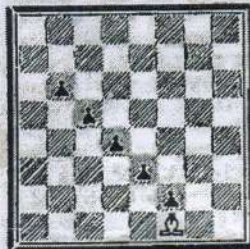
ЗАНЯТИЕ 6. Слон. Навыки игры слоном. Слон против ладьи. Слон против пешек.



Занимающимся предлагается за восемь ходов уничтожить все черные пешки (они неподвижны) и записать путь слона шахматной нотацией: 1. С:а4 2. С:е6 3. С:б7 4. С:е4 5. С:d3 6. С:g6 7. С:h5 8. С:f7.



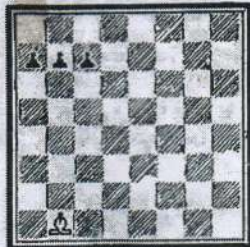
В этой игровой задаче победившей считается сторона, первой взявшая чужую фигуру (ход белых). Если за 15 ходов этого не происходит — ничья. Играются тематические матчи. Ладьи и слоны ловят друг друга на двойной удар. Например: 1. Сb2 Лh1? 2. Сg2! Лh2 3. С:а8. Белые выиграли.



Здесь черные пешки (они подвижны) гибнут одна за другой. Но если переставить пешку с f2 на a7, выигрывают уже черные. Например, 1. Са6 b5! 2. С: b5 a5 3. Cd3 a4 4. Сb5 a3 5. Сс4 a2.

ЗАНЯТИЕ 7. Слон. Совместные действия двух слонов.

Предлагается следующая игровая задача.



В совместном анализе выясняется, что выигрывает за белых только 1. Cf5! Варианты непросты:

1...b5 2. Cd7 b4 (2...a6 3. Сс8 a5 4. Са6 b4 5. Сс4 a4 6. Сb5 a3 7. Сс4 c5 8. Сb3, и белые выигрывают) 3. Са4 a5 4. Cd1 c6 5. Са4 c5 6. Сb3 c4 7.

С: c4 a4 8. Сb5 b3 9. С: a4 b2 10. Сс2, и белые выигрывают.

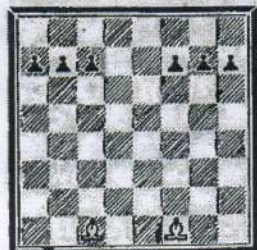
1...b6 2. Сс8 a5 (2...c5 3. Са6!) 3. Cd7 c5 4. Сb5, белые выигрывают.

1...c6 2. Сс8 b6 3. Сb7 c5 4. Са6 — выигрывает.

1...c5 2. Сс8 b5 3. Са6 b4 4. Сс4 a5 5. Сb3 — эта позиция нам уже известна.

1...a5 2. Сс8 b5 3. Cd7 b4 4. Са4 c5 5. Сb3 с тем же итогом.

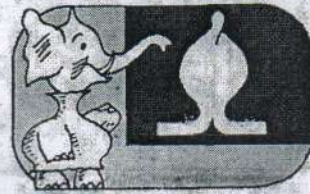
Ошибочен первый ход 1. Се4 из-за 1...c6! 2. Cd3 a5 3. Сс2 c5 4. Са4 c4 5. Сb5 c3 6. Са4 b5 7. Сс2 a4, и выигрывают черные.



Здесь два слона борются с пешками на разных флангах. Играются тематические матчи из четырех партий. Надо скоординировать действия слонов и заняться сначала одним флангом. Например, 1. Cf4 c6 2. Ch3 h5 3. Сс6 b6 4. Сb7 c5 5. Са6 h4 6. Сb8 h3 7. С: a7 h2 8. Сb7 c4 9. С: b6 c3 10. Се3 c2 11. Сс1 f6 12. Се3 g5 13. Сс1 g4 14. Ch1, и слоны забирают все пешки.

Подводятся итоги сыгранных матчей. Отмечаются ребята, набравшие наибольшее количество очков в своих командах.

Виктор БЕЛЬЧИКОВ,
тренер-преподаватель
Дома пионеров
Кунцевского района
г. Москвы.



ФИНИШ ПЕРЕД СТАРТОМ

(Окончание. Начало на 2-й странице обложки).

ственных коллективов тоже был учрежден кубок; первым его обладателем стала команда авиацнонного завода. О всех соревнованиях рассказывалось в газетах, на радио.

В подмосковном городе Подольске прошло 6 матчей, сообщает председатель спорткомитета В. Семикин и председатель федерации А. Фесенко. Присутствовало более 1500 зрителей. Но не меньше радуют строчки о том, что на заводе имени Калинина в ходе конкурса «64 на 64» активизировалась шахматная работа. Набрали бюро секции, приобрели сто комплектов фигур, выделили комнату во Дворце спорта, провели внутренние соревнования. А потом сыграли матч с шахматистами химико-металлургического завода.

Конкурс, как известно, проводится по нескольким группам. Города по численности разные, и возможности у них, естественно, неодинаковые. Но по предложению с мест решено итоги первого этапа подвести общие, а при окончательном подведении результатов в октябре следующего года определять победителей по группам городов. Напомним: I ГРУППА — города с населением свыше 1 млн. человек; II — 700 тыс. — 1 млн.; III — 300—700 тыс.; IV — 100—300 тыс.; V — города с населением до 100 тыс. человек.

За активную пропаганду конкурса «64 на 64», отличную организацию матчей Почетными грамотами награждаются:

спортклуб «Ижсталь», многотиражные газеты «Металлист» и «Металлург» (г. Устинов), спортклуб «Космос» (Подольск), шахматный клуб объединения ЗИЛ и шахматный клуб Октябрьского района (Москва), Дворец культуры имени Дзержинского (Пермь), шахматные секции объединений «Калужский турбинный завод» и «Машиностроительный завод» (Калуга), Кутузовский районный спорткомитет Молдавии, Винницкий городской спорткомитет, профком завода электросварочного оборудования (Каховка), спортивный клуб «Полет» Смоленского авиазавода, редакция газеты «Вечерняя Казань», шахматный клуб многотиражной газеты «Автозаводец» (г. Горький).

С мая 1986 года по октябрь 1987-го — проводится **ВТОРОЙ ЭТАП НАШЕГО КОНКУРСА**. Он посвящается 70-летию Великой Октябрьской социалистической революции.

Формула конкурса остается прежней: **КАКОГО ГОРОДА ЛУЧШЕ И БОЛЬШЕ ОРГАНИЗУЕТ МАТЧЕЙ КОЛЛЕКТИВОВ ФИЗКУЛЬТУРЫ НА 64 ДОСКАХ**. Подчеркиваем: коллективов. А то в некоторых местах увлеклись встречами сборных команд. Сколотить сборную города или городского района не очень хитрое дело, гораздо сложнее — но во сто крат полезнее! — организовать соревнования непосредственно на предприятиях, в школах, вузах, ПТУ.

Смысл конкурса вытекает из Резолюции XXVII съезда КПСС: **НЕОБХОДИМЫ КАРДИНАЛЬНЫЕ МЕРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ МАССОВОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА, ОБЕСПЕЧЕНИЕ СОДЕРЖАТЕЛЬНОГО ДОСУГА ЛЮДЕЙ, ОСОБЕННО МОЛОДЕЖИ**. Выполнению этих программных положений и будут служить массовые шахматные соревнования.

Мы вновь рассчитываем на активное сотрудничество организаторов матчей, журналистов, работников спорткомитетов в освещении матчей. Ждем от них сообщений, фотографий о соревнованиях, предложений по организации конкурса.

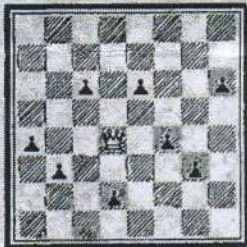


Сегодня —
знакомство
с самой сильной
шахматной
фигурой

КТО ВСЕХ СИЛЬНЕЕ

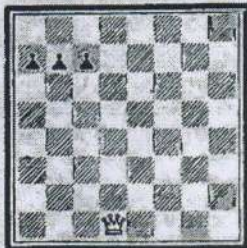
**ЗАНЯТИЕ 8. Ферзь. На-
выки игры. Ферзь против
пешек.**

Ферзь может ходить, как
ладья и как слон. Он пе-
ремещается на любое поле
по горизонтали, вертикали
или диагонали. Ферзь не
может перескакивать че-
рез свои и чужие фигуры и
пешки. Если на его пути
оказывается фигура или
пешка противника, ферзь
может побить ее, став на
ее поле. Ферзь, безусло-
вно, самая сильная фигура.



Нужно в наименьшее чис-
ло ходов уничтожить не-
подвижные мишени — 8
черных пешек и записать
это шахматной нотацией.

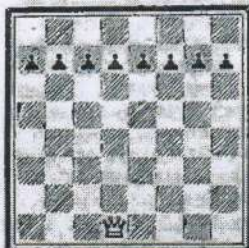
Один из путей такой: 1.
Ф: d2, 2. Ф: f4, 3. Ф: h6,
4. Ф: e6, 5. Ф: c6, 6.
Ф: a4, 7. Ф: b3, 8. Ф: g3.
Указать другие маршруты
ферзя.



Ферзя надо уничтожить
подвижные пешки черных.
Сколько на это потребует-
ся ходов? Не больше пяти.
Например: 1. Фd7 a5 2.

Ф: c7 a4 3. Ф: b7 a3 4.
Фa7 a2 5. Ф: a2. Записать
один из возможных вари-
антов шахматной нотаци-
ей.

Для игры в матче ребятам
предлагается следующая
задача.



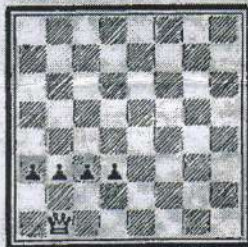
Если ферзь сумеет съесть
все пешки — белые выиг-
рали. Если хотя бы одна
доберется до первой гор-
изонтали и не будет поби-
та — выиграли черные.
Тематический матч прово-
дится, как обычно, из че-
тырех партий (две белы-
ми, две черными). После
соревнования обсуждается
стратегия игры.
Вместе с ребятами состав-
ляется примерный план
действий.

1. Ферзь врывается в гущу
неприятельских пешек,
уничтожая их одну за дру-
гой.
2. Как только черные соз-
дадут далеко продвинутую
проходную, необходимо не
упустить ее из виду и уни-
чтожить. Возможна, на-
пример, такая партия: 1.
Ф: d7 h5 2. Ф: e7 a5 3.
Ф: f7 h4 4. Ф: g7 a4 5.
Ф: c7 h3 6. Ф: b7 h2 7.
Фg2 a3 8. Ф: h2 a2 9.
Ф: a2.

Как видим, пешкам пред-
стоит пройти слишком
долгий путь к цели, и они
погибают по дороге. Зада-
ча ферзя осложняется, ес-
ли пешки располагаются
недалеко от поля превра-
щения. Например, в пози-
ции белые: Фa1; черные:

п1. e2, f2, g2, h2 ферзь
совершенно беспомощен.
Заметим, что пешки в
этом эпизоде — связан-
ные проходные. Совсем
другая судьба у ферзя и
черных пешек в следую-
щем примере. Белые: Фa1;
черные: п1. a2, c2, e2, g2.
Здесь ферзь легко мстит
за свою предыдущую бес-
помощность. Например, 1.
Фg1 a1Ф 2. Ф: a1 g1Ф 3.
Ф: g1 c1Ф 4. Ф: c1 e1Ф
5. Ф: e1. Иногда ферзю
приходится изыскивать
единственные ходы против
далеко продвинутых чер-
ных пешек. В позиции бе-
лые: Фg5, черные: п1. b2,
g2 у ферзя единственный
ход, ведущий к победе —
1. Фg6!

Становится очевидным,
что пешки, достигшие
предпоследней горизонта-
ли, — большая сила, но
необходимо учитывать,
как они взаимодействуют
между собой.
Ребятам предлагается для
игры в матче следующая
задача.



У белых выбор из двух
продолжений 1. Ф: b3 и 1.
Ф: d3. Может быть, все
равно какую пешку брать
первым ходом? Нет, не все
равно. После 1. Ф: b3 d2
(можно и 1... c2 2. Ф: a3
d2) 2. Фc2 a2! черные
выигрывают. Необходимо
1. Ф: d3! b2 (не помогает
и 1... a2 2. Ф: c3 или 1...
c2 2. Фc3 a2 3. Фb2) 2.
Фb1!, и белые выигрыва-
ют.
Тренер подводит итоги
двух матчей, сыгранных
на занятии, отмечая ребят,
набравших наибольшее ко-
личество очков.

Виктор БЕЛЬЧИКОВ.



ПОПЫТАЮСЬ ОТВЕТИТЬ

От имени практических
работников благодарю
редакцию, начавшую
заочную конференцию в
помощь комиссии
«Шахматы — школе».
Попытаюсь ответить
на некоторые вопро-
сы.

Бессспорно, большой
резерв потенциальных
руководителей шах-
матных кружков —
учащиеся спортивных
школ и дворцов пионе-
ров. Выпускникам их
просто необходимо
выдавать удостове-
ритель шахматных инструкторов коллективов
физкультуры.

Всеобщ — это, конеч-
но, идеал, но можно
заниматься и в группах
продленного дня. Я
веду такие занятия
для учащихся 2—3-х
классов в школе № 10
Июшкар-Олы. В группе
до 30 человек. Зани-
маемся раз в неделю,
45—60 минут. При
этом используются
демонстрационная
доска, шахматы на
партах, тетради для
ведения занятий. Пер-
вые 16 занятий посвя-
щены изучению правил
игры, возможностей
фигур, знакомству с
простейшими такти-
ческими приемами.
Только после этого
дети способны воспри-
нимать материал по
программе В. Голени-
щева для дворцов
пионеров (1-й год
обучения).

Первым опытом не
очень доволен.
Видимо, группу следу-
ет разделить на две.
Конечно же, не хватает
специального методи-
ческого пособия, содер-
жащего программу
обучения для подго-
товительных классов и
1—2-го классов школ
с учебными примерами
к каждому занятию.

В. ВОРОНИН,
руководитель шахматного
кружка Дворца
пионеров.

ИЮШКАР-ОЛА



**Сегодня
мы заканчиваем
рассказ
о самой
сильной фигуре.**

КТО ВСЕХ СИЛЬНЕЕ

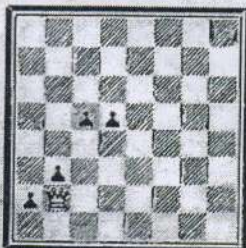
ЗАНЯТИЕ 9. Совершенствование навыков игры ферзем.

В позиции белые: Фh5, черные: пп. a3, b2, h4 ферзь охраняет пару пешек a3 и b2. Если пешка h4 пойдет вперед, то ферзь придется буквально разрываться на части. Так и происходит: 1. Фb3 h3! Пешка приносит себя в жертву, но принять ее нельзя — черные выигрывают.

Если две связанные черные пешки еще не достигли второй горизонтали, задача ферзя намного легче. Например, белые: Фh2, черные: пп. b4, g4, h3.

Следует 1. Фg3 b3 2. Ф: b3 h2 3. Фd5 g3 4. Фg2, и белые выигрывают.

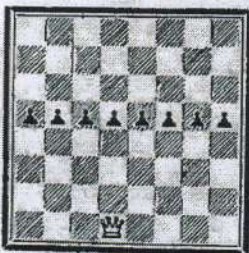
Если ферзю приходится бороться с четырьмя пешками, то результат борьбы в еще большей степени определяется расположением пешек и их взаимодействием между собой.



Дела ферзя плохи. Пешка d5 угрожает маршем до поля d1 и готова выступить в роли отвлекающей жертвы. Борьба может сложиться так: 1. Фc3 d4 2. Фb2 d3 3. Фc3 d2. Черные выигрывают.

Если в позиции на диаграмме пешку c5 переставить на c4, то черные пешки гибнут одна за другой. Разница в том, что пешка d5 уже не может стать отвлекающей жертвой. Ребятам предлагается для

игры в матче из четырех партий (две белыми, две черными) следующая задача.



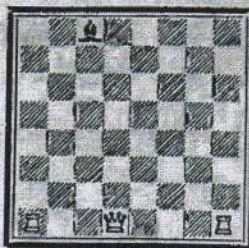
В процессе игры возникают различные положения, оценке которых помогут только что разобранные примеры. После матча обсуждается вопрос: кто выигрывает при правильной игре обеих сторон?

В распоряжении белых два основных хода: 1. Ф: h5 и 1. Ф: d5. После 1. Ф: h5 a4 2. Ф: g5 a3 3. Ф: f5 a2 4. Ф: e5 b4 (хорошо и 4... d4) 5. Фb2 b3 возникает знакомая позиция, в которой ферзь не в состоянии справиться с пешками. Более логичным выглядит 1. Ф: d5. Ферзь врывается в центр пешечной цепи и сохраняет возможность играть на обоих флангах. Черным целесообразнее всего продвигать крайние пешки a или h. Например: 1... h4 2. Ф: e5 a4 3. Ф: f5. Теперь у черных два наиболее логичных продолжения — 3... b4 и 3... a3. После 3... b4 ошибочно 4. Ф: c5 b3 5. Ф: g5 b2 6. Фb5 a3 — возникла известная нам позиция, где черные побеждают. Необходимо играть 4. Ф: g5 a3 5. Ф: h4 a2 6. Фe1 b3 7. Фa1, и выигрывают уже белые. В случае 3... a3 ошибочно 4. Ф: g5 — 4... a2 5. Фe5 b4 6. Фb2 b3 с выигрышем черных. Правильно 4. Ф: c5 a2 5. Фa3 h3 6. Ф: a2 b4 7. Фh2 с победой.

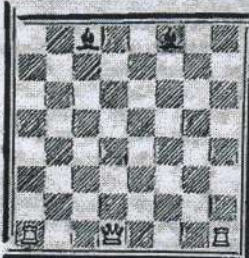
Разобранные типовые позиции создаются в процес-

се игры с небольшими вариациями. Ученики должны правильно оценить последствия избранных продолжений.

ЗАНЯТИЕ 10. Ферзь и слоны. Двойной удар. Ограничения подвижности слона. Координация фигур.



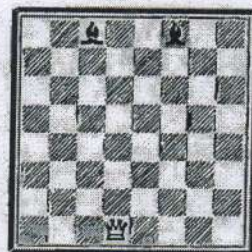
Ход черных. Задача белых выиграть слона. Тому очень не просто увертываться от ударов самых сильных фигур. Например: 1... Сb7 2. Лh6 Сe4 3. Ла7 Сf5 4. Фf3 Сc2 5. Ла1, и все ходы слона контролируются. Предлагается еще одна игровая задача.



Белым требуется выиграть обоих слонов. (Ход черных.)

Играются тематические матчи из четырех партий. Обсуждаются возможные результаты игры. Сначала белые ловят слонов на двойной удар, например: 1... Сg7 2. Ла7 Сf6 3. Фd6 Сg5 4. Фc5. Далее ограничивается в движениях и выигрывается второй слон.

Виктор БЕЛЬЧИКОВ,
тренер-преподаватель Дома пионеров Кунцевского района Москвы.



В этой игровой задаче ход черных. Слоны очень подвижны, но у ферзя есть шансы поймать их на двойной удар. И выиграть одного из слонов. Для этого дается 20 ходов. Если в течение 20 ходов ни один из слонов не будет выигран — ничья. После матча обсуждаются возможные продолжения игры.

Например: 1... Сg7 2. Фd8 Ch3 (2... Ce6? 3. Фe7; 2... Cf5? 3. Фg5?; 2... Сg4? 3. Фg5 Ch2 (3... Ch8 4. Фh5; 3... Cd4 4. Фh4; 3... Сc3 4. Фg3) 4. Фd5 (предоставляя черным право на ошибку) 4... Cf6? 5. Фf3. Двойной удар, и выигрыш одного из слонов. Можно предположить, что при правильной игре слонов они не должны попасть на двойной удар, однако в практике начинающих таких ничейных партий, по существу, не встречается.

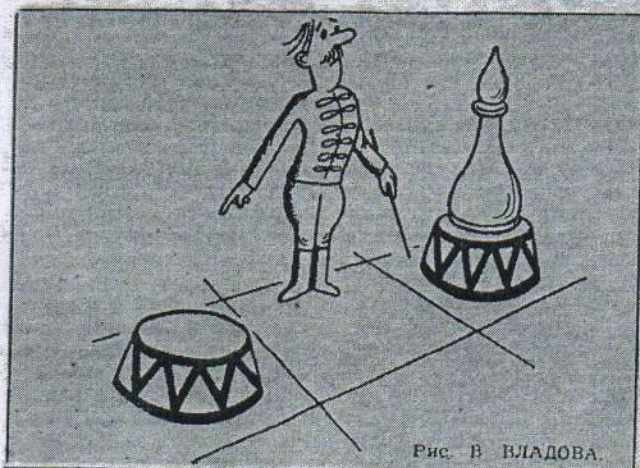
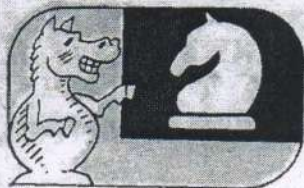


Рис. В. ВЛАДОВА.

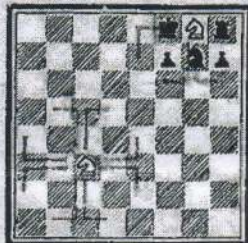


*Речь пойдет
о самой
причудливой
шахматной
фигуре.*

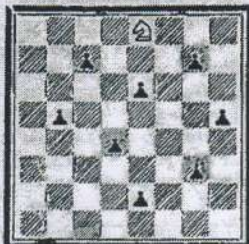
КОНЬ ХОДИТ БУКВОЙ «Г»

Занятие 11. Конь. Навыки
игры конем. Конь и пеш-
ки. Конь против коня.

Конь — фигура своеобразная. Каждый ход конем — особого рода прыжок, сочетающий в себе два шага вперед, а один в сторону.

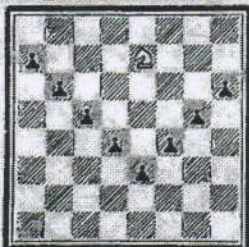


Здесь показано, какие прыжки способен совершить конь, стоящий на пустой доске (в нашем случае — на поле c3), и как он вырывается из плена вражеских фигур (с поля h8). Для коня не существует обычных преград в виде чужих фигур и пешек. Есть у него и еще одна особенность. Каждый раз он меняет цвет поля, на котором находится. С белого на черное, с черного на белое. И так на каждом ходу.

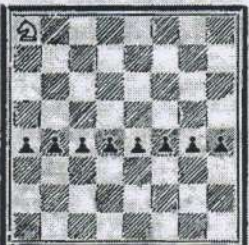


Нужно в наименьшее число ходов съесть все восемь пешек и записать это шахматной нотацией. Возможен маршрут 1. К: e7, 2. К: b5, 3. К: d4, 4. К: e2,

5. К: g3, 6. К: h5, 7. К: g7 и 8. К: e6.



В этой позиции коню также предстоит съесть восемь неподвижных пешек. Сделать это, как раньше, за восемь ходов не удастся. Каждая пешка съедается конем двухходовым маневром: 1. Кс8, 2. К: a7 (первый двухходовый маневр), 3. Кс8, 4. К: b6 (второй двухходовый маневр), 5. Кd7, 6. К: c5 (третий маневр), 7. Ке6, 8. К: d4 (четвертый), 9. Кf5, 10. К: e3 (пятый), 11. Кd5, 12. К: f4 (шестой), 13. Ке6, 14. К: g5 (седьмой), 15. Кf7, 16. К: h6 (восьмой, последний маневр).



А в этой позиции? Сколько нужно ходов конем для уничтожения неподвижных пешек? После вступительных ходов 1. Кb6 и 2. К: a4 конь может перестраиваться для уничтожения каждой последующей пешки трехходовым маневром, например: 3. Кс5, 4. Ка6, 5.

К: b4 (первый трехходовый маневр), 6. Кd5, 7. Кb6, 8. К: c4, 9. Ке5, 10. Ке6, 11. К: d4, 12. Кf5, 13. Кd6, 14. К: e4, 15. Кg5, 16. Ке6, 17. К: f4, 18. Кh5, 19. Кf6, 20. К: g4, 21. Кh6, 22. Кf5, 23. К: h4.

А нет ли пути более короткого? Оказывается, есть: 1. Кb6, 2. К: a4, 3. Кb6, 4. К: c4, 5. Кd6, 6. К: e4, 7. Кf6, 8. К: g4, 9. Кh6, 10. Кf5, 11. К: h4, 12. Кg6, 13. К: f4, 14. Ке6, 15. К: d4, 16. Ке6, 17. К: b4. Конь пользовался в основном двухходовым маневром для нападения на пешку, за счет чего и выполнил задачу быстрее.

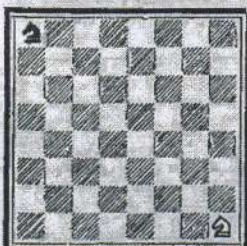


Чтобы уничтожить неприятельские пешки, коню каждый раз необходим четырехходовый маневр 1. Кb6, 2. Ке6, 3. Ка7, 4. К: c6 (первый маневр) 5. Кd4, 6. Ке6, 7. Кс5, 8. К: e4 (второй) 9. Кf2, 10. Кg4, 11. Ке3, 12. К: g2. Задача решается за 12 ходов.



Эта задача называется

«Заколдованный ферзь» Белые пешки и черный ферзь — неподвижны. Коню, чтобы расколдовать цветок, нужно съесть черного ферзя. Выясняется, что задача неразрешима. Конь может напасть на ферзя только с полей, на которых стоят пешки — лепестки каменного цветка. Задача становится разрешимой, если хотя бы одного лепестка не будет. Например, нет пешки d3, и конь добирается до ферзя в четыре хода 1. Кс2, 2. Кb4, 3. Кd3, 4. К: e5. Если нет пешки c4 — также в четыре хода: 1. Кb3, 2. Кd2, 3. Кс4 4. К: e5. Найти маршруты коня, когда не будет других пешек.



Игровая задача.

Белые стремятся попасть конем на поле a8, где стоит конь соперника. Играющий черными — соответственно на поле h1. Кто раньше это сделает, тот и выиграл. Если по дороге один из коней попадает под бой другого — проигрывает.

Играются тематические матчи по четыре партии друг с другом — две белыми, две черными. Обсуждается вопрос: кто выигрывает при правильной игре обеих сторон.

В. БЕЛЬЧИКОВ,
тренер-преподаватель Дома
пионеров Кунцевского
района Москвы.

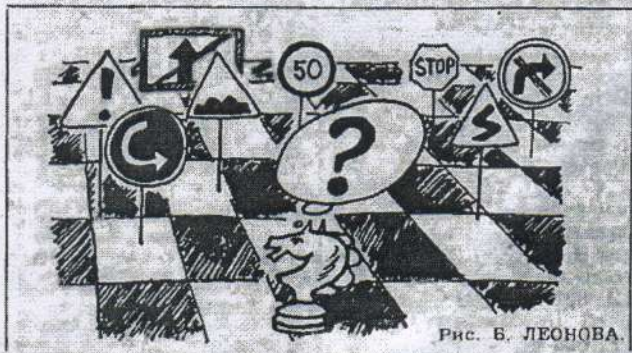


Рис. Б. ЛЕОНОВА.