План-конспект занятия

педагога дополнительного образования

Санталова Максима Юрьевича

Объединение «Шахматы»

Программа - «Шахматы»

Группа - 01-83, 01-84, 01-85.

Дата проведения: - 19.12.2023.

Время проведения: 14:50, 16:30, 18:10.

Тема занятия: «Тренировочные игры».

Цель занятия: Развить умственные способности, внимание память, познавательную мотивацию, логическое мышление, стремление к реализации своих идей, закреплять полученные знания.

Повторение пройденного материала.

Связкой называется положение, когда одна фигура мешает другой ходить.

Существуют различные виды связок. При связке «абсолютной» связанная фигура просто не может ходить. Все остальные связки не мешают фигуре двигаться, но если она сделает ход, то последуют большие материальные потери.

В партии белые поставили дьявольскую ловушку после ходов:

1. е2-е4 с7-с6
2. d2-d4 d7-d5
3. Kb1-c3 d5:e4
4. Kc3: e4 Kb8-d7
5. Фd1-e2 Kg8-f6

Не чувствуя опасности черные развили своего коня g8 на f6. И белые тут же объявили шах и мат.

1. Ke4-d6!

Пешка e7 не может взять коня, так как ставит короля e8 под удар белого ферзя. В таких случаях говорят, что пешка e7 связана. Это абсолютная связка.

Существуют другие формы связок. После ходов

1. е2-е4 е7-е5
2. Кg1-f3 Kb8-c6
3. Cf1-b5 d7-d6
4. c2-c2 Cc8-g4

возникает такая позиция: Черные не могут ходить конем с6, так как их король связан слоном b5. Это абсолютная связка. С другой стороны, белые не могут ходить конем f3, ибо это ведет к потере их ферзя, но это не абсолютная связка, так же как и при мате Легаля слоны связывают коней.

Правила шахматной нотации

Для чего надо научиться записывать позицию? Шахматная партия часто продолжается достаточно много ходов. На одном занятие ты можешь не успеть закончить партию. А обыграть своего противника тебе очень хочется. К тому же он почему-то не хочет сдаваться. Что делать?

Необходимо записать позицию своих и чужих фигур, и при этом надо не пропустить ни одной пешечки. Иначе придётся играть без них, и результат партии может измениться.

Чтобы никого не пропустить и правильно записать позицию, надо соблюдать ТРИ важных правила:

1. Первыми записывают БЕЛЫЕ фигуры, затем ЧЁРНЫЕ. Необходимо записать положение и своих, и чужих фигур — вдруг противник специально «забудет» свою тетрадь.
2. Записывают фигуры по СТАРШИНСТВУ: Король — ферзь — ладья — слон — конь — пешки.
3. Если у тебя несколько одинаковых фигур (пешек), то их надо записывать в АЛФАВИТНОМ порядке от «a» к «h».

Задание: игра на компьютере, телефоне или планшете за белые и черные фигуры.

Обратная связь:

Фото самостоятельного выполнения задания отправлять на электронную почту metodistduz@mail.ru для педагога Санталова М. Ю.