

# Обучение технике игры: шахматы

Автор презентации: Елошвили Лия,  
студентка ЧПОУ «СККИТ»

# История шахмат

История происхождения шахмат - это большая загадка, точный ответ на которую не может дать ни один учёный, но все же работы и исследования на эту тему ведутся.

Шахматы получили своё название благодаря персидскому выражению «шах мат», что означает властитель побеждён.

Точный период возникновения шахмат не могут назвать, на эту тему ведутся многочисленные споры. Тем не менее некоторые учёные сходятся во мнениях и утверждают, что эта игра впервые появилась в первом веке нашей эры в Индии.

Предполагается, что шахматная игра была прообразом воин и битв, но без жертв. Именно поэтому многие правители проявляли интерес к этой игре, так как они могли решить все вопросы, не потеряв при этом ни одного воина.

Исследователи предполагают, что шахматы, дошедшие до наших времён, произошли от древней игры чатуранга. Все правила игры не сохранились, но известно, что в чатуранге использовались такие фигуры, как раджа (или король), ходы им осуществлялись таким же образом, как в современных шахматах. Разница лишь в том, что в древней игре не было рокировок.



# Техника и тактика игры

Цель игры - объявить «мат» неприятельскому королю. В ходе игры шахматист придерживается основных правил стратегического и тактического плана, которые он заимствовал из описанных шахматных теории или выработал исходя из личного опыта.

В решении той или иной задачи шахматист всегда должен исходить из объективной ситуации на шахматной доске. Временное численное превосходство или меньшинство белых или черных фигур не имеет иной раз решающего значения для исхода партии в целом.

Шахматист должен перед каждым ходом проверять, какое воздействие этот ход окажет на расположение шахматных фигур в целом и можно ли будет после этого хода успешно развивать атаку. Каждую партию можно разделить на 3 фазы: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.



# Дебют

Дебют или начало имеет большое значение для общего хода партии. Различают открытые, закрытые и полуоткрытые начала. Суть этих трех видов начал определяет различное использование фигур в начале партии, особенно пешек.

Наиболее известными открытыми Началами являются: испанская партия, итальянская партия, королевский гамбит. К закрытым началам относятся: ходы ферзем и пешками, а также индийская защита; к полуоткрытым сицилианская и французская, а также защиты Каро-Канн и Алехина.

Начала партий разнообразны и при возникшем интересе следует обратиться к соответствующим учебникам. Каждый шахматист должен владеть 3-4 способами начала партии белыми и черными фигурами.



# Миттельшпиль

Развиваясь на основе начальных ходов, середина игры представляет собой собственно шахматную партию с ее многочисленными вариантами, оперативными атаками и защитами, потерями фигур. В середине игры в полной мере проявляются 3 основных элемента в шахматах: время, сила фигур и пространство. На этом этапе шахматисты переходят к позиционному или комбинационному стилям игры.



# Время

Ход результативен лишь в том случае, если он совершается в положенное время. При этом шахматист не должен планировать каждый отдельный ход изолированно. Более важно, чтобы ходы осуществлялись последовательно с достаточным для обдумывания промежутком времени.



# Сила фигур

В шахматах важно таким образом сгруппировать фигуры, чтобы в каждой ситуации они проявляли свою наибольшую силу. При этом особое внимание следует уделять взаимодействию отдельных фигур, так как в большинстве случаев сообща они намного сильнее, нежели порознь. Непрерывный анализ эффективности фигур в настоящий момент и изменений на поле, которые возникают или могут возникнуть вследствие собственного хода или хода соперника, всегда необходим для того, чтобы узнать истинную силу всех фигур на поле.



# Пространство

Из 64 квадратов шахматного поля 4, расположенные в самом центре, имеют особое значение на начальной стадии партии, в то время как диагонали или вертикали, где располагаются «сильные фигуры» (ферзи и слоны), посредством объединения силы и пространства могут привести к преимуществу, способному решить исход партии. Овладение определенными центральными полями - одна из важнейших тактических задач в игре - не всегда зависит от того, что данное поле занято собственной фигурой. Очень часто бывает достаточно, чтобы эти поля располагались в сфере действия собственных фигур.





# Позиционный стиль

Существуют общие принципы, которые облегчают игру. Сюда относятся: овладение вертикалями, горизонталями и определенными центральными полями, «связывание» фигур соперника, укрепление позиций собственного короля, подвижность собственных фигур, при этом не всегда необходима атака короля для того, чтобы одержать победу в партии. Позиционное превосходство зачастую имеет решающее значение.



# Комбинационный стиль

Комбинировать следует лишь в том случае, если возможен точный контроль заранее предусмотренных ходов. С какими сложностями связан предварительный расчет единственного хода, показывает следующий пример: если нужно рассчитать хотя бы три хода белых и черных фигур, то для этого нужно продумать 729 вариантов.

Поэтому решение комбинации, которая, вероятно, будет связана с потерей одной или нескольких фигур, нельзя сравнивать с решением математической задачи. Здесь решение будет в большей степени зависеть от решительности шахматиста, его творческой фантазии и опыта. Если шахматист предпочитает позиционный стиль игры, то все же нельзя полностью отделять один стиль от другого.



# Эндшпиль

Если правильное решение начальной стадии партии дает исходную позицию для развертывания середины игры, то последняя является основой для заключительной фазы шахматной партии. Середина игры зависит в большей или меньшей степени от опыта, чутья и фантазии шахматиста, а окончание, точно так же как и теория начальной фазы, более доступно для методических исследований. Окончание является важной фазой шахматной игры, от этого зависит, объявит ли шахматист «мат» сопернику или проиграет партию. Многие, великие шахматисты-мастера конечной фазы игры.



Начало конечной фазы характеризуется двумя признаками: во-первых, большая часть своих фигур и фигур соперника выходит из игры, во-вторых, короли активно включаются в игру. Если в начале и середине игры короли почти бездействуют, т.к. раннее введение их в игру очень легко может привести к проигрышу, то теперь короли решают исход партии. Король защищает собственные фигуры, которым угрожает опасность, завоевывает пространство, ограничивает свободу действий короля соперника, способствует превращению свободной пешки в другую фигуру.



Благодарю за внимание!