

Изучаем ходы и возможности фигур! (Практика)

Категория обучающихся: *Н а ч и н а ю щ и е*

Тема: *Упражнения для изучения ходов и возможностей фигур.*

Без королей

Данная методика занятий с группами начинающих шахматистов была разработана тренером Кунцевского ДПШ В. А. Бельчиковым в начале 1980х годов.

Желающие познакомиться с ней подробнее могут обратиться к следующим источникам:

1. Журнал «64 — Шахматное обозрение». №№ 9 – 14 за 1986 г.
 2. «Школьный шахматный учебник» (А.Е. Карлов, А.Б. Шингирей, 2005)
- Главным плюсом данной методики является возможность привлечь занимающихся к процессу игры с самых первых занятий, независимо от их начального опыта.

Приведем основные позиции.

Слоны и ладьи

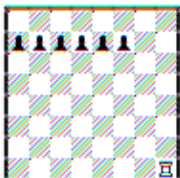


Для разыгрывания этой позиции необходимы лишь первоначальные знания о том, как ходят ладьи и слоны.

Побеждает тот, кто первым съест фигуру противника. При правильной игре должна получиться ничья, но в партиях начинающих шахматистов все зачастую происходит несколько иначе!

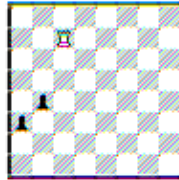
Например, вот так:
 1. **Bb2 Rh1?**
 2. **Bg2!** Вилка! Слон напал на 2 ладьи, и теперь одна из них теряется.
 2...**Rh2 3. Ba8!** Слон съел первым, и белые победили. 1-0

Ладья против пешек



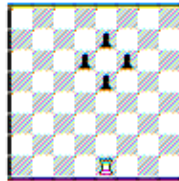
Задача белых — уничтожить все пешки, задача черных — провести пешку в ферзи. При правильной игре ладья побеждает.

1. **Rh7!** Сразу же в обжорный ряд! (1.Rb1? b6 2. Ra1 a5, и ладья теряет время)
 1...**a5 2. Rf7 a4 3. Re7 b5**
 (Дальше двигать пешку нет смысла:
 3...**a3 4. Re3 a2 5. Ra3!** a1=Q 6. Ra1, и черные ничего не достигают.)
 4. **Rd7 b4 5. Rc7 a3** (5...b3 6. Rb7!)



6. **Ra7!** b3 7. **Ra3** b2 8. **Rb3!** 1-0

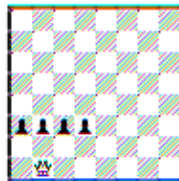
Ладья и пешечный ромб



Усложненный вариант предыдущей задачи.

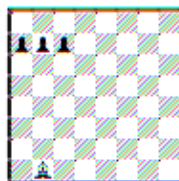
Ладья побеждает весьма тонким способом.
 1. **Rd1!** f5 2. **Rd5!** f4 3. **Rd3** e4 4. **Rd4**, и у черных нет хороших ходов.

Ферзь и пешки



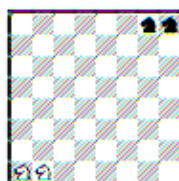
Ферзь — очень сильная фигура, он успешно борется даже с далеко продвинутой пешечной лавиной.
 1. **Qd3!** c2 (1...b2 2. Qb1!)
 2. **Qc3!** a2 3. **Qb2!**

Слон против пешек



Слону бороться с пешками сложнее, чем тяжелым фигурам, но все же он чуть-чуть сильнее трех пешек.
 1. **Bf5** b5 (Остальные ходы слабее
 1...c5 2. Bc8 b5 3. Ba6 b4 4. Bc4 a5 5. Bb3)
 2. **Bd7!** b4 3. **Ba4**

Гонки коней



Взятия коней — запрещены!
 Задача коней — добежать до противоположного угла и вернуться назад как можно быстрее.

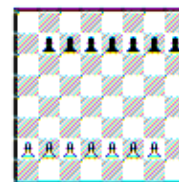
1. **Nb3** Ng6 2. **Na3** Nh6 3. **Nb5** Ng4 4. **Nc5** Nf4 5. **Nc7** Nf2 6. **Nd7** Ne2 7. **Na8** Nh1 8. **Nb8** Ng1, и далее — наоборот. При правильной игре белые на полхода впереди.

Ферзь и кони



Задача ферзя — уничтожить обоих коней. И она выполнима.

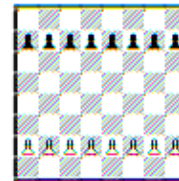
Пешки 7x7



Кто первый проводит пешку, тот побеждает.

1. **a4** d5 2. **b4** c6 3. **c3** (3.d3? d4!, и пешка c2 задержана)
 3...**h5 4. f4** g6 5. **d3** f6 6. **c4** g5 7. **a5** h4 8. **b5** g4 9. **a6**, и белые успевают раньше.

Пешки 8x8



Совершенно неизученная позиция, которая ждет своих исследователей из числа поклонников данной методики.

Описанная методика уже несколько десятилетий активно используется на практике московскими тренерами. Особый вклад в ее развитие и популяризацию внес ученик В. А. Бельчикова А. Б. Шингирей.