

Муниципальное бюджетное образовательное  
учреждение дополнительного образования  
«Кошехабльская детско-юношеская спортивная школа»

Рассмотрено  
на педагогическом совете  
протокол № 1  
от «14» 09 2023г.

Утверждаю  
Директор ДЮСШ  
Б.Х.Дохов  
от «11» 09 2023г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО**  
**ШАХМАТАМ**  
**(адаптированная)**

2023-2024 учебный год

**Пояснительная записка**  
Вид программы – адаптированная.  
Контингент занимающихся – учащиеся 7-17 лет

**Обоснование.**

Известный советский педагог В.А.Сухомлинский писал: «Шахматы – превосходная школа последовательного логического мышления... Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Она должна войти в жизнь школы, как один из элементов умственной культуры.

Вполне понятно, что педагогический эффект шахмат проявляется не сразу. Прежде всего, необходимо обеспечить массовое вовлечение младших школьников в занятия шахматами, потому что педагогические задачи, стоящие перед этой удивительной игрой, довольно широки и разнообразны:

образовательная:  
расширяет кругозор;  
пополняет знания;  
активизирует мыслительную деятельность младших школьников;  
учит ориентироваться на плоскости;  
тренирует логическое мышление и память, наблюдательность,  
внимание .

воспитательная - вырабатывает у ребенка:

настойчивость,  
выдержку,  
волю,  
спокойствие,  
уверенность в своих силах,  
стойкий характер;

эстетическая: играя, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные; изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет ему истинное удовольствие, умение находить в обыкновенном необыкновенное, обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое наслаждение, заставляет восхищаться удивительной игрой; физическая – среди ребят, играющих в шахматы, часто бывает такая поговорка: «Чтобы гроссмейстером стать, надо много знать, постоянно физкультурой, спортом заниматься, ежедневно закаляться». Чтобы хорошо играть в шахматы, надо быть физически здоровыми.

Все дети изначально талантливы. Но знакомя с элементарными правилами игры, ребенку – младшему школьнику, следует помочь усвоить известную истину: шахматы – дело занимательное, увлекательное, но и сложное, шахматы – это труд, труд упорный и настойчивый.

#### *Пояснительная записка.*

Данная программа составлена на основе – методического комплекса «Шахматы». Она может быть использована также на начальном этапе обучения и в среднем звене. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи, детям –

#### **Цели программы**

1. Подготовка спортсменов-шахматистов высокой квалификации четвертого, третьего, второго, первого разрядов для участия в соревнованиях различного ранга.
2. Развитие творческой личности, способной аналитически и критически подходить к решению не только шахматных, но и жизненных проблем.
3. Воспитание гармонично развитого шахматиста, владеющего широким арсеналом позиционных и тактических приёмов и навыков, способного концентрировать внимание, быстро и точно считать варианты.

#### **Задачи:**

##### *1. Образовательные*

- научить детей навыкам самостоятельной работы с учебной шахматной литературой и периодической печатью, письменному анализу своих партий, умению делать выводы и ставить задачи на будущее;
- освоить в полном объеме учебную программу для повышения собственной квалификации.

##### *2. Воспитательные*

- воспитать у детей с ранних лет потребность к труду, к совершенствованию своих творческих возможностей;
- воспитать сильные стороны характера;
- воспитать психологическую устойчивости к поражениям, умение бороться с депрессией, «звездной» болезнью и т.п.

##### *3. Развивающие*

- развить абстрактно-логическое мышление;
- развить качества настоящего спортсмена (волю к победе, уверенность и т.д.).

## **Направленность программы физкультурно–спортивная.**

**Новизна программы.** Необходимость создания данной программы заключается в том, что имеющиеся до настоящего времени устаревшие программы не рассчитаны на современные нормативы работы как с группами начальной подготовки, так и с учебно-тренировочными, и не содержат новейшей информации. Шахматным педагогам приходится выискивать материалы из различных источников, на что требуется длительное время подготовки к занятиям.

**Актуальность** программы в ее своевременности. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

## **Принципы построения программы**

1. Принцип научности. Весь раздел программы четко систематизирован по тематическому признаку и соответствуют возрастным особенностям обучающихся.
2. Принцип целостности. Знания, умения и навыки согласуются с процессом обучения и объединены в единую систему.
3. Принцип воспитывающего обучения. Воспитание обучающихся осуществляется через содержание, методы и организацию обучения.
4. Принцип сознательности и активности. Систематическое изучение юным шахматистом любой программной темы предполагает проявление на занятиях мыслительной активности, что обычно выражается в сознательном усвоении учебного материала. При этом самым важным считается то, что все приобретенные знания, умения и навыки сразу же переносятся в практическую деятельность, проверяются в турнирной борьбе.
5. Принцип наглядности. Наглядность обогащает круг представлений обучающихся, организует их внимание, способствует развитию речи, мышления, наблюдательности, придает учебному материалу большую доступность, эмоциональность, обеспечивает его запоминание, развивает творческое воображение.

6. Принцип систематичности и последовательности. Каждая тема, каждый раздел программы четко определены в общей системе содержания учебного материала. Каждая тема опирается на ранее изученный и усвоенный материал и создает прочную базу для последующего обучения.
7. Принцип доступности. Включенные в программу знания, умения, навыки доступны обучающимся, т.е. учебный материал соответствует возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности, учебному времени.
8. Принцип прочности. Этот принцип самым тесным образом связан с остальными. Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала. Наиболее ярко принцип прочности проявляется при анализе партий юных шахматистов. В этот момент тренер может повторить любой раздел программы, проверить знания, умения, навыки обучающихся, напомнить содержание тех или иных шахматных понятий, подсказать способ их применения в конкретной шахматной позиции.

## **9. Ожидаемые результаты.**

10. К концу 1-го года обучения обучающиеся
11. знают:
  - 12.- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
  - 13.- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.
14. умеют:
  - 15.- ориентироваться на шахматной доске;
  - 16.- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
  - 17.- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
  - 18.- правильно расставлять фигуры перед игрой;
  - 19.- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
  - 20.- рокировать;
  - 21.- объявлять шах;
  - 22.-ставить мат;
  - 23.- решать элементарные задачи на мат в один ход.
  - 24.

## **25. Диагностика знаний и умений обучающихся.**

26. Для проверки усвоения обучающимися знаний и умений применяется тематический, промежуточный и итоговый контроль.

27. Тематический контроль проводится после изучения темы или раздела программы. Это опрос обучающихся по пройденному материалу, тестирование по шахматным диаграммам, конкурс решения задачий, турнир внутри группы.
  28. Промежуточный контроль осуществляется в конце каждой четверти. Это квалификационные городские турниры, а также областные и региональные соревнования различного ранга, по результатам которых можно определить, насколько продвинулись обучающиеся на фоне других детей.
- Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Это различные конкурсы, викторины.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Раздел «Физическая культура и спорт в России»**

*Теория.* Понятие о физической культуре. Шахматы – как вид спорта.

### **Раздел «Шахматный кодекс и первоначальные понятия»**

*Теория.* Правила шахматной игры. Первоначальные понятия. Шахматная доска, как поле сражения. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Нотация. Обозначения горизонталей и вертикалей. Шахматные фигуры, место фигур в начале партий. Легкая и тяжелая фигура. Качество «Стоять под боем». Шах. Защита от шаха. Цель игры. Мат. Ничья, виды ничьей. Пат. Отличие пата от матов. Вечный шах. Длинная и короткая рокировка.

*Практика.* Расположение шахматной доски между партнерами. Обозначение полей на доске. Требование записи турнирной партии. Мат различными фигурами в простых позициях с минимальным количеством фигур. Правила выполнения рокировки. Турнир. Первенство группы на призы Деда Мороза. Решение задач на мат в 1 ход. Конкурс задач. Игра всеми фигурами. Правила поведения во время игры. Правила «взялся – ходи», будьте взаимовежливы. Дидактические игры и задания: «Один в поле воин», «Лабиринт», «Сними часовых», «Шах или мат», «Шах или пат», «Мат в один ход».

### **Раздел «Исторический обзор развития шахмат»**

*Теория.* Происхождение шахмат. Легенда о Радже и Мудреце. Распространение шахмат на Востоке. Чатуранга и шатрандж. Табии. Мансуба. «Мат Диларам» как типичная задача средневекового Востока.

### **Раздел «Дебют»**

*Теория.* Определение дебюта как подготовительной стадии к борьбе в середине игры. Основные принципы развития дебюта. Мобилизация фигур. Борьба за центр. Безопасность короля. Демонстрация коротких партий. Ошибка в начале партии. Ловушки в дебюте.

*Практика.* Игра всеми фигурами. Тренировочные партии. Анализ сыгранных партий. Сеанс одновременной игры. Дидактические игры и задания: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Защитись от матов».

### **Раздел «Миттельшпиль»**

*Теория.* Понятие о тактике. Понятие о комбинации. Темы комбинаций. Основные тактические приемы: связка, полусвязка, двойной удар, «вилка», отвлечение, завлечение, блокировка. Разрушение королевского прикрытия. Освобождение пространства. Уничтожение защиты. Вскрытое нападение, вскрытый шах. Двойной шах. Размен фигур. Понятие стратегии. Шахматные комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Принципы реализации материального преимущества. Простейшие принципы

разыгрывания середины партии: целесообразное развитие фигур. Мобилизация сил, определение ближайшей и последующей задач.

*Практика.* Конкурс решения, комбинации. Квалификационные турниры. Демонстрация коротких партий. Анализ сыгранных партий. Дидактические игры и задания: «Двойной удар», «Игра на уничтожение», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности», «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью».

### **Раздел «Эндшиль»**

*Теория.* Определение эндшиля. Матование одинокого короля. Мат тяжелыми фигурами. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Оппозиция. Борьба пешек. Простейшие пешечные окончания. Роль короля в эндшили. Король и пешка против короля. Правило квадрата. Ключевые поля. Борьба ферзя, ладьи против пешки.

*Практика.* Техника матования одинокого короля. Эндшильный турнир. Игровая практика. Турнир на первенство группы. Дидактические игры и задания: «Ограниченный король», «В угол», «На крайнюю линию», «Кратчайший путь».

### **Раздел «Квалификационные турниры. Анализ партий и типовых позиций»**

*Практика.* Участие в турнирах внутри группы, городских квалификационных турнирах, выступление в составе команды за сборную школы в районных, городских соревнованиях. Анализ сыгранных партий и типовых ошибок.

### **Раздел «Сеансы одновременной игры»**

*Практика.* Сеансы одновременной игры (в том числе тематические) с последующим анализом типичных ошибок.

### **Раздел «Конкурсы решений задач, этюдов и находления комбинаций»**

*Практика.* Решение задач, этюдов, комбинаций по теме освоения программного материала.

*Примечание.* Количество учебных часов разделов «Квалификационные турниры. Анализ партий и типовых позиций», «Сеансы одновременной игры», «Конкурсы решений задач, этюдов и находления комбинаций» распределяется тренером-преподавателем по необходимости в течение всего учебного года как отдельными занятиями, так и в составе занятий по освоению других разделов программы.

## **Шахматный словарик.**

**«Вилка»** – нападение одной фигурой на две или более фигуры соперника.

**«Дальнобойная» фигура** – условное название фигуры, имеющей широкий диапазон действия и обладающей способностью атаковать силы соперника издалека.

**Дебют** – начальная стадия шахматной партии.

**Завлечение** – тактический прием, вынуждающий (при помощи жертв, нападений или угроз) фигуру соперника занять определенное поле или линию с целью использования неудачного положения этой фигуры.

**Игра в шахматы** – это игра, в которой состязаются, противоборствуя, два соперника, поочередно перемещая шахматные фигуры на шахматной доске в пределах определенных правил.

**Классификационный турнир** – турнир на разряд.

**Комбинация** в шахматах – форсированный вариант с использованием различных тактических приемов; обычно сопутствующим элементом комбинации является жертва.

**Критические поля** – поля, проникновение на которые фигурой одной стороны ставит другую в опасное (критическое) положение.

**Мат** – нападение на короля, от которого нет защиты.

**«Мельница»** - типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной.

**Миттельшпиль** – середина игры.

**Отвлечение** фигуры – тактический прием, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестает выполнять какие – либо важные функции (например, по защите другой фигуры, поля или линии).

**Пат** – положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, т. к. все ее фигуры и пешки лишены возможности двигаться, причем король не находится под шахом.

**Позиция** в шахматной партии – расположение фигур на шахматной доске.

**Позиционное преимущество** – лучшее расположение фигур и пешек, обладание открытыми линиями, важными стратегическими пунктами и т. д.

**Превращение пешки** – замена пешки, достигшей последней горизонтали (8-й для белых, 1-й для черных), любой (кроме короля) фигурой того же цвета по выбору партнера, совершающего ход.

**Промежуточный ход** – шахматный ход, непредусмотренный в основной идеи форсированного варианта или комбинации.

**Связка** – нападение дальнобойной фигуры (ферзя, ладьи или слона) на неприятельскую фигуру (или пешку), за которой на линии нападения расположена другая неприятельская фигура.

**Сеанс одновременной игры** – вид массовых шахматных соревнований, где шахматист (сеансер) одновременно играет против нескольких соперников.

**Стратегия шахматной игры** – принципы и способы ведения шахматной партии, охватывающие подготовку и осуществление систематического, последовательно развивающегося воздействия на позицию соперника.

**Тактика шахматной игры** – совокупность приемов и способов выполнения отдельных шахматных операций, входящих в стратегический план и его завершающих.

**Цугцванг** – положение в шахматной партии, при котором соперник вынужден сделать невыгодный ход.

**Шахматная диаграмма** – напечатанное (или выполненное каким-либо иным способом) изображение шахматной доски с фигурами на ней или без фигур.

**Шах** – нападение на короля, от которого есть защита.

**Эндшпиль** – заключительная стадия шахматной партии.

## **Приложение 2**

### **Дидактические игры**

**Горизонталь.** Двою играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски (например, пешками).

**Вертикаль и горизонталь.** То же самое, но заполняется одна из названных линий.

**Кто быстрее и без ошибок!** Соревнование на начальную расстановку фигур с соблюдением правила: «Ферзь любит свой цвет».

**Мешочек.** Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

**Да и нет.** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**Игра на уничтожение.** Важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**Один в поле воин.** Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

**Угадай-ка.** Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

**Лабиринт.** Белая фигура должна попасть в ракету, которая находится на определенном поле шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

**Перехитри часовых.** Белая фигура (разведчик) должна достичь ракеты, которая расположена на определенном поле шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, охраняемые часовыми. Очень ответственная игра, ведь разведчика часовой может ранить или убить (срубить).

**Кратчайший путь.** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенного поля шахматной доски, где расположена ракета.

**Что общего?** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга? Чем отличаются? (цвет, форма).

**Захват контрольного поля.** Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

**Защита контрольного поля.** Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

**Взятие.** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

**Атака неприятельской фигуры.** Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

**Выиграй фигуру.** Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

**Защита.** Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**Рокировка.** Можно ли рокировать в тех или иных положениях.

**Дай шах.** Требуется объявить шах неприятельскому королю.

**Защита от шаха.** Белый король должен защититься от шаха.

**Шах или не шах.** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить, стоит ли король под шахом или нет.

**Пять шахов.** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

**Шах или мат.** Нужно определить мат или пат на шахматной доске.

**Мат или не мат.** Приводится ряд положений, в которых дети должны определить, дан ли мат черному королю.

**Мат в один ход.** Требуется объявить мат черному королю.

**Защита от шаха.** Найти наилучшую защиту от шаха.

**Мат в один ход.** Найти мат в один ход за белых и за черных.

**Защитись от мата.** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**Преврати пешку.** В какую фигуру должна превратиться пешка, чтобы объявить мат, пат.

**Добейся ничьей.** Найди ход, ведущий к ничьей.

**Добейся выигрыша.** Найди ход, ведущий к выигрышу.

**Упавший король.** Королю объявили мат (пат), но он свалился с доски. Угадай, где он стоял.

**На крайнюю линию.** Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

**Мат в два хода.** Найди мат в два хода.

**Рассчитай и выиграй.** Постарайся поставить мат не позднее 7, (8, 9-го) хода.

**Мат ладьей и королем.** Задание: оттеснить короля на крайнюю линию и поставить мат.

**Свяжи фигуру.** Как связать заданную фигуру.

**Развяжи фигуру.** Каким способом можно развязать фигуру.

**Напади на фигуру.** Какой способ нападения на заданную фигуру можно использовать, чтобы ее выиграть.

**Ограничение подвижности.** Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**В угол.** Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

**Зашти фигуру.** Найти наилучший способ защитить фигуру.

**Наилучший шах.** Нади такой шах, чтобы извлечь из него материальную выгоду.

**Двойной удар.** Найти двойной удар, ведущий к выигрышу материала.

**Лучший ход.** Данна игровая позиция. Требуется найти наилучший ход за белых или за черных.

**Задержи пешку.** Как черным задержать движение белой пешки.

**Жертва.** Пожертвуй фигуру ради выигрыша.

Примечание: Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «лабиринт», где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 7 - 10 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в процессе игры за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

### **Приложение 3**

## **ЛИНЕЙНЫЙ УДАР**

Данная работа посвящена тактическому приему под названием "Линейный удар". Что такое линейный удар? Продемонстрируем понятие линейного удара двумя примерами:



В позиции № 1 белая ладья ставит шах. К несчастью черных, на линии "e" кроме короля расположен черный ферзь, который, в случае отступления короля из-под шаха, теряется. В позиции № 2 удар наносится по диагонали. Слон нападает на ферзя. В случае отступления ферзя под боем оказывается ладья. Итак, линейный удар - это такое нападение линейной фигуры (ладьи, слона или ферзя), при котором по линии удара друг за другом расположены две недостаточно защищенные (или более ценные, чем нападающая) фигуры противника. Фигура, которая находится под боем, более ценная чем та, которая "прятается" за ней. В противном случае тактический прием называется связка. Ценность линейного удара в том, что под боем фактически оказываются две фигуры, вывести их обе за один ход невозможно. При отходе фигуры, находящейся под

нападением "прячущаяся" более ценная, чем нападающая или недостаточно защищенная фигура обычно теряется.  
Найдите линейный удар в следующих позициях:



3



4



5



6

Различают линейные удары, наносимые с шахом (т.е., такие, когда под удар попадает король) и без шаха. Линейные удары, проводимые с шахом, опаснее, т.к. король под шахом оставаться не может и избежать потерь в этом случае труднее. Линейные удары без шаха также опасны, тем более, что в условиях практической партии заметить их труднее.

В следующих позициях (7-12) найдите линейные удары.



7



8



9



10



11



12

Важно знать методы спасения от линейного удара. Существуют следующие способы:

- Отскок фигуры, попавшей под линейный удар с одновременной защитой второй попавшей под удар фигуры.
- Отскок одной из фигур, попавших под линейный удар с созданием более сильной угрозы.
- Уничтожение или ограничение подвижности (путем связывания) фигуры, наносящей линейный удар.
- Перекрытие линии действия фигуры, создающей линейный удар или защита фигуры, находящейся под боем.

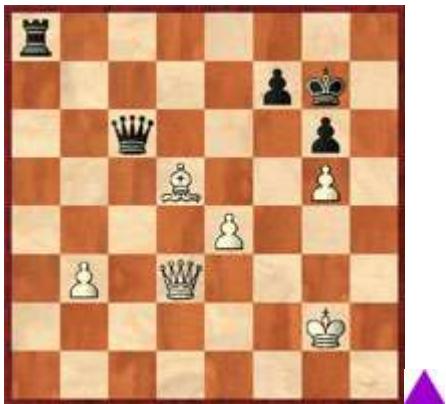
Рассмотрим несколько позиций:



13



14



15



16

В позиции № 13 черные, играя 1...Лe7, защищают коня и избегают непосредственной опасности (отскок фигуры, попавшей под линейный удар с одновременной защитой другой фигуры). В позиции № 14 черные могут пойти 1...Лhg8, защищая ладью на g7 (отход "прячущейся" фигуры с одновременной защитой фигуры, попавшей под линейный удар). В позиции № 15 избежать опасности можно, сделав ход 1...Лa2+ с последующим отступлением ферзя (отход фигуры с линии действия линейного удара, создающий сильную угрозу). В позиции № 16 лучший ход зачерных - 1...Фb2+. Потом черные могут разменять ладьи и избежать непосредственной опасности.

**Найдите спасение:**



17



18



19



20



21



22

### Комбинации на проведение линейного удара.

Линейный удар - тактический прием, на котором основано множество различных комбинаций. Линейный удар сам по себе возникает в партиях в результате грубых ошибок одной из сторон. Чтобы осуществить комбинацию с линейным ударом, необходимо порой идти на материальные жертвы, которые окупаются в результате проведения комбинации. Рассмотрим ряд позиций, в которых возможно проведение комбинаций с использованием линейного удара.



23



24



25



26

В позиции № 23 решает 1.Cxd6+! и на 1...Крxd6 - 2.Фa3+ с выигрышем ферзя. В позиции № 24 немедленное 1.Фh8+ не ведет к выигрышу ввиду

1...Крс7, защищая ферзя, и на 2.Фh2+ - 2...Ле5. Выигрывает только 1.Ла8! (связка), увеличивая расстояние между королем и ферзем. Теперь на вынужденный ход 1...Фхa8 следует 2.Фh8+, и черный король не имеет возможности отойти, защищая ферзя. Поэтому белые должны победить. В позиции № 25 белые выигрывают ферзя: 1.Лd8+! (линейный удар) 1...Крxd8 2.Kxf7+ с победой. В № 26 немедленное 1.Cd4+ с идеей 2.Лh8 к выигрышу не ведет: черные отвечают 1.Kpf5 и на 2.Лh8 - 2...Фe7. Поэтому необходимо играть 1.Лh8! Ферзь не имеет свободных полей для отступления и черные вынуждены бить ладью: 1...Фxh8, на что следует 2.Cd4+ (линейный удар) с выигрышем ферзя.

В позициях №№ 27-32 необходимо найти комбинацию.

При решении этих позиций рекомендуем:

- Определить линию проведения ЛУ;
- Выяснить, что мешает проведению ЛУ;
- Рассмотрев ходы-кандидаты, выбрать сильнейший.

Помните о связи ЛУ с другими тактическими приемами (связка, двойной удар, открытое нападение)!



27



28



29



30



31



32

Как бы Вы сыграли? В позициях №№ 33-56 найдите сильнейшее продолжение.



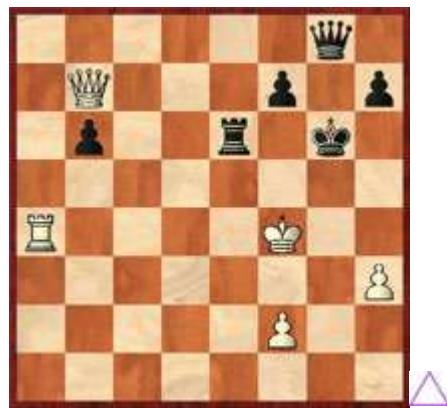
33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46





47



48



49



50



51



52



53



54

