

## **План работы шахматной секции на период с 01.04.2020 г. по 30.04.2020 г.**

### **01.04.20г.**

Повторение основных правил по шахматам.

Разобрать примеры окончания партии: король и пешка против короля.

а) Белые: Крe3 e4, Черные: Крe5 – ничья, чей бы ход не был.

Проанализировать окончание, почему ничья и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

б) Белые: Крe3 e2, Черные: Крe5 – ничья если ход белых; белые выигрывают, если ход черных. Проанализировать окончание, почему ничья и выигрыш в зависимости очередности хода, и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

с) Белые Крe4 e2, Черные Крe6 – белые выигрывают, чей бы ход не был. Проанализировать окончание, почему выигрыш и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

### **03.04- 05.04.2020г.**

Основные принципы разыгрывания дебютов. План в дебюте.

Разобрать дебюты:

- 1) разобрать и проанализировать стратегические идеи итальянской партии;
  - 2) разобрать и проанализировать стратегические идеи защиты двух коней.
- Решение шахматных задач.

Задания по эндшпильной технике: король, конь и крайняя пешка против короля. Технические приемы в пешечных окончаниях: правило квадрата, король и пешка против короля, защищенная и отдаленная проходные пешки.

### **08.04.2020 г.**

Разобрать дебюты.

Разобрать и проанализировать стратегические идеи королевского гамбита.

Разобрать примеры окончания партии: король, пешка против короля и ферзя.

1) Белые: Крe6 Fe7, Черные: Крb2 a2 – ничья, чей бы ход не был.

Проанализировать окончание, почему ничья и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

2) Белые: Крe6 Fe7, Черные: Крb2 c2 – ничья, чей бы ход не был.

Проанализировать окончание, почему ничья и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

3) Белые: Крe6 Fe7, Черные: Крc2 d2 белые начинают и выигрывают.

Проанализировать окончание, почему выигрыш у белых при их ходе и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

### **10.04 – 12.04.2020 г.**

Ферзевые окончания. Разобрать и проанализировать стратегические идеи ферзевого гамбита. Решение шахматных задач.

Поставить мат одинокому королю:

- 1) поставить мат королю с помощью двух ладей;
- 2) поставить мат королю с помощью одной ладьи и короля;
- 3) поставить мат королю с помощью двух слонов и короля;
- 4) коневые окончания.

**15.04.2020 г.**

Разобрать дебюты. Борьба за центр. Безопасность короля.

Разобрать и проанализировать стратегические идеи королевского гамбита.

Разобрать и проанализировать стратегические идеи ферзевого гамбита.

**17.04 – 19.04.2020 г.**

1. Разобрать и проанализировать стратегические идеи испанской партии;

2. Разобрать и проанализировать стратегические идеи шотландской партии.

3. Разобрать примеры окончания партии:

Король, пешка против короля и ферзя.

1) Белые Креб Фе7, Черные Крб2 а2 – ничья, чей бы ход не был.

Проанализировать окончание, почему ничья и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

2) Белые Креб Фе7, Черные Крб2 с2 – ничья, чей бы ход не был.

Проанализировать окончание, почему ничья и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

3) Белые Креб Фе7, Черные Крс2 d2 белые начинают и выигрывают.

Проанализировать окончание, почему выигрыш у белых при их ходе и какие ошибки могут допустить черные и белые при своем ходе.

Разобрать и проанализировать стратегические идеи испанской партии.

**22.04.2020 г.**

Выиграть эндшпильные окончания в следующих позициях: король и ферзь против короля и коня; король и пешка против короля; ладейные окончания; ферзевые окончания.

**24.04 – 26.04.2020 г.**

Разобрать и проанализировать стратегические идеи шотландской партии. Зачет по эндшпильной технике: выиграть за 1 минуту следующие позиции: король и ферзь против короля; король и ладья против короля; король и ферзь против короля и пешки; король и ферзь против короля и коня; король и две ладьи против короля; король, конь и крайняя пешка против короля.

**29.04.2020 г.**

Вопросы для тестирования:

1. Шахматы в древности назывались:

А) Только чатуранга; Б) Только шатрандж; В) Чатуранга и шатрандж.

2. На шахматной доске имеются следующие линии:

А) горизонтали, вертикали и параллели;

Б) горизонтали, вертикали и диагонали;

В) вертикали, параллели и диагонали.

3. Количество полей в горизонталях и вертикалях: 6; 8; 10.

4. В самых длинных больших диагоналях всего полей: 8; 10; 16.

5. В самых коротких диагоналях всего полей: 1; 2; 3.

6. Центр шахматной доски имеет форму: прямоугольника; квадрата; ромба.

7. В каждой армии белых и черных насчитывается фигур: 16; 20; 32.

8. В начальном положении у белых и у черных имеется - пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей:

П Л С К Ф Кр

А) 8, 2, 2, 2, 1, 1;

Б) 8, 2, 2, 2, 2, 1;

В) 8, 2, 2, 2, 2, 2.

9. Можно ли ставить на одно поле две пешки или по две фигуры: да;нет;

10. На поле какого цвета стоит чёрный ферзь в начальной позиции:

белого; любого; черного.

11. За сколько ходов ладья оббежит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам: за 4; за 8; за 16.

12. Может ли слон обойти все поля шахматной доски: да; нет; может, из начального положения.

13. Ходит ли чёрный белопольный слон по белым диагоналям:

да; нет; ходит из начальной позиции.

14. Может ли ферзь обойти шахматную доску: нет; да.

15. Сколько ферзей может быть на шахматной доске: один; девять.

16. Сколько различных ходов может сделать конь из центра 2;6;8.

17. Может ли пешка прыгнуть через одно поле: да; только из начального положения; нет; на ваше усмотрение.

18. Может ли пешка брать на проходе слона: да; нет.

19. На сколько сторон может бить пешка: на одну; на две.

20. Превращается ли пешка в короля: да; нет; на ваше усмотрение.

21. Может ли король вычертить своими ходами квадрат и треугольник:

да; нет; только квадрат.

22. Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же фигурой: ферзь; ладья; король.

23. Какая фигура всегда останется на доске до конца игры?

24. Шах – это: нападение на короля противника; взятие короля противника; приближение к королю противника.

25. От шаха каких фигур королю нельзя закрыться: от ферзя и ладьи; от пешки и коня; от ферзя и слона.

26. Мат – это: шах, от которого можно закрыться; шах, от которого нет защиты; шах, от которого можно отступить.

27. Партия заканчивается в ничью: из-за потери фигуры или пешки; из-за шаха или мата; из-за вечного шаха или пата.

28. Стоит ли король под шахом при пате?

29. Можно ли проводить рокировку, когда король стоит под шахом?

30. Где в записи допущена ошибка: Ферзь – Ф; Ладья – Л; Король – К;