

Тема урока

ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.



Цели урока



- Изучить принципы игры в эндшпиле, усвоить основы эндшпиля.
- *Образовательные:* усвоить понятие эндшпиля, основы эндшпиля, виды эндшпиля; совершенствовать навыки игры в эндшпиле; решать шахматные задачи.
- Повторение матование одинокого короля.

Игра в шахматы вырабатывает в человеке целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке

Известный во всем мире шахматист А.Алехин писал: *«Шахматы не только знание и логика, но и глубокая фантазия. Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы не просто модель жизни, но и*

модель творчества. Шахматы, прежде всего, учат быть

объективными. В шахматах можно сделаться большим

мастером, лишь осознав

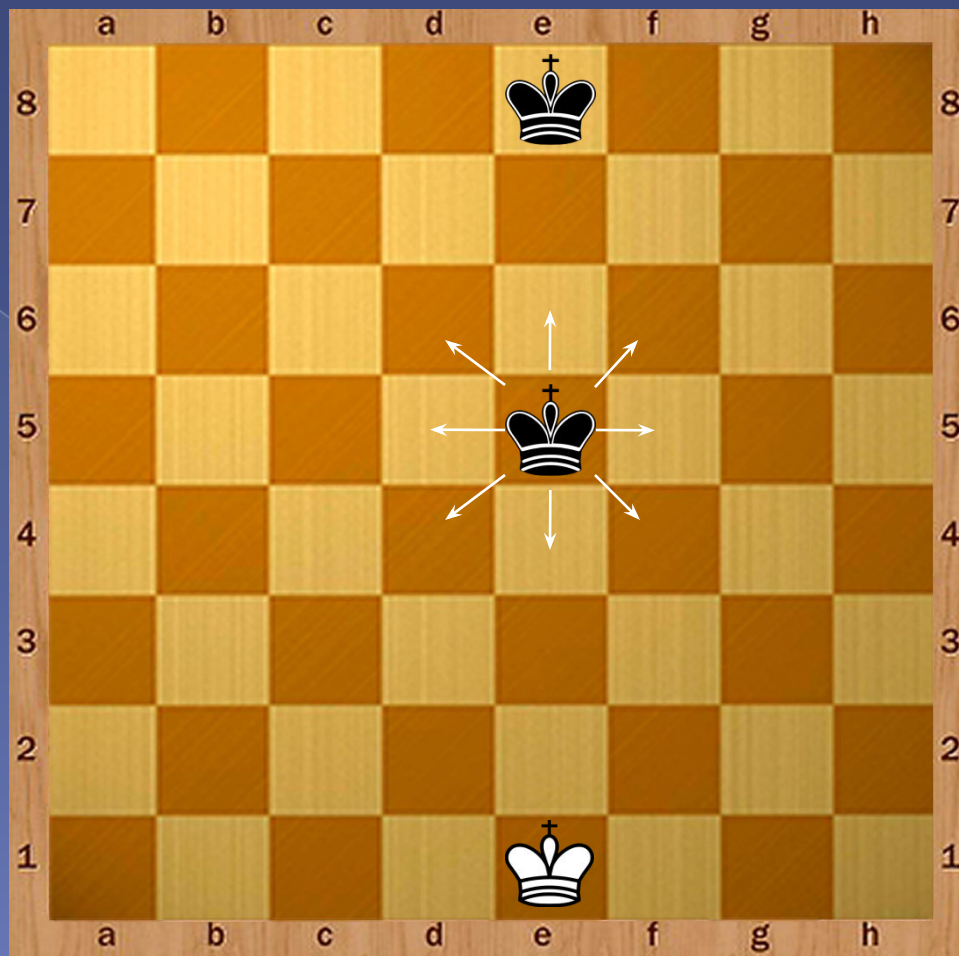
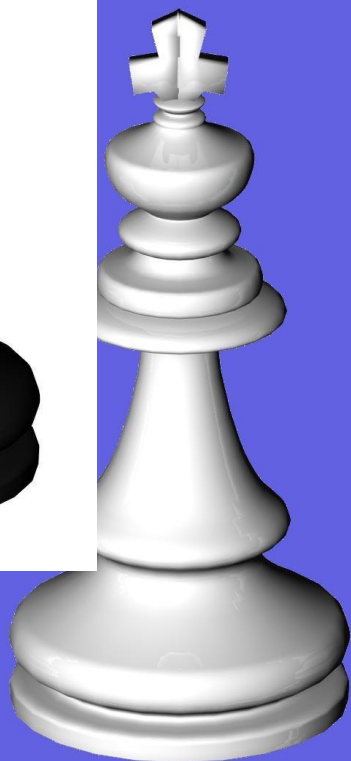
свои ошибки и недостатки.

Совершенно также как и в жизни»



<http://www.kraskidetstva.ru/akcii1/zhivi/>

КОРОЛЬ



Это самая главная фигура, все остальные фигуры работают на её защиту

Королей всего два черный и белый.

-Король самая важная фигура.

-Без короля нет игры.

-Королю можно поставить шах и мат.

-Король может сделать рокировку.

**-Ход, при котором
одновременно ходят две
фигуры: король и ладья,
называется – рокировка.**

**-Единственный ход в шахматах,
когда за один ход, ходят две
фигуры.**

- По правилам игры,
рокировку начинают делать
с короля. Король
переставляется через одно
поле на королевский или
ферзевый фланг, а на
поле, которое перепрыгнул
король, ставится ладья

1. На полях, между королем и ладьей, нет ни одной фигуры
2. Король еще не ходил
3. Не ходила ладья, которая будет участвовать в рокировке.
4. Король не под шахом, если его атакуют, делать рокировку нельзя. Нужно его защищать.
5. Делая рокировку, король стает на битое поле или король перепрыгивает битое поле. Тогда ее делать нельзя.
6. Если, во время рокировки, ладья находится под боем или перепрыгивает битое поле, то это не мешает сделать рокировку.

Начало партии-
дебют.

Средина-

Миттельшпиль.

Конец-Эндшпиль.

Тема урока.

ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.



1. познакомиться с основами эндшпиля;
2. узнаем виды эндшпиля;
3. поупражняемся в игре на стадии эндшпиля



Правила эндшпиля:

- Король сильная фигура. В эндшпиле превращается в атакующую фигуру. Используй короля.
- В эндшпиле без ферзей, с малым количеством фигур король должен идти в центр доски.
- В пешечных окончаниях этому правилу нужно следовать безоговорочно.

-Время в эндшпиле имеет большое значение. Судьба партии часто решается жертвой, дающей возможность провести пешку в ферзи, или тем обстоятельством, что ваша пешка проходит в ферзи на один ход раньше неприятельской.

-Когда у противника есть слон, обычно следует свои пешки ставить на поля цвета этого слона. Когда же у вас есть слон, то не зависимо от того есть ли слон у противника, пешки ставить на поля, противоположные по цвету вашему слону.

-Продвижение пешек должно происходить, сомкнутым рядом.

-Активизация фигур - главный козырь в эндшпиле.

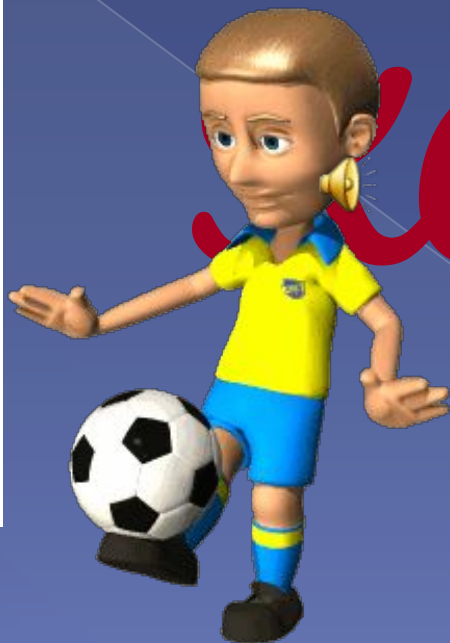
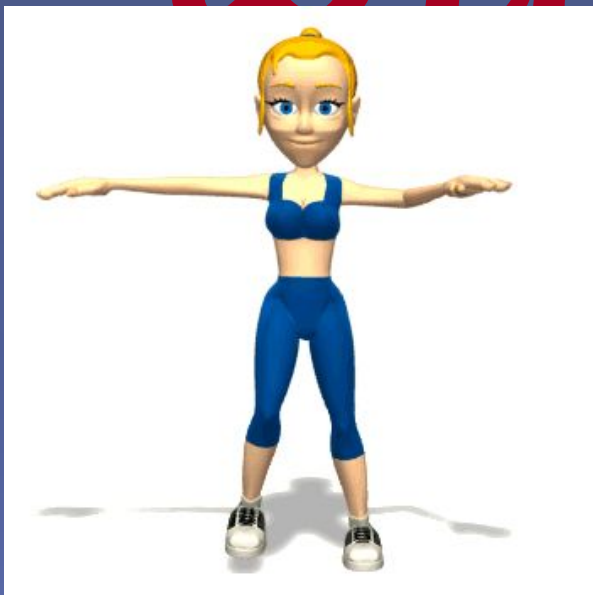
Централизация и активность фигур будет приводить вас к успеху.

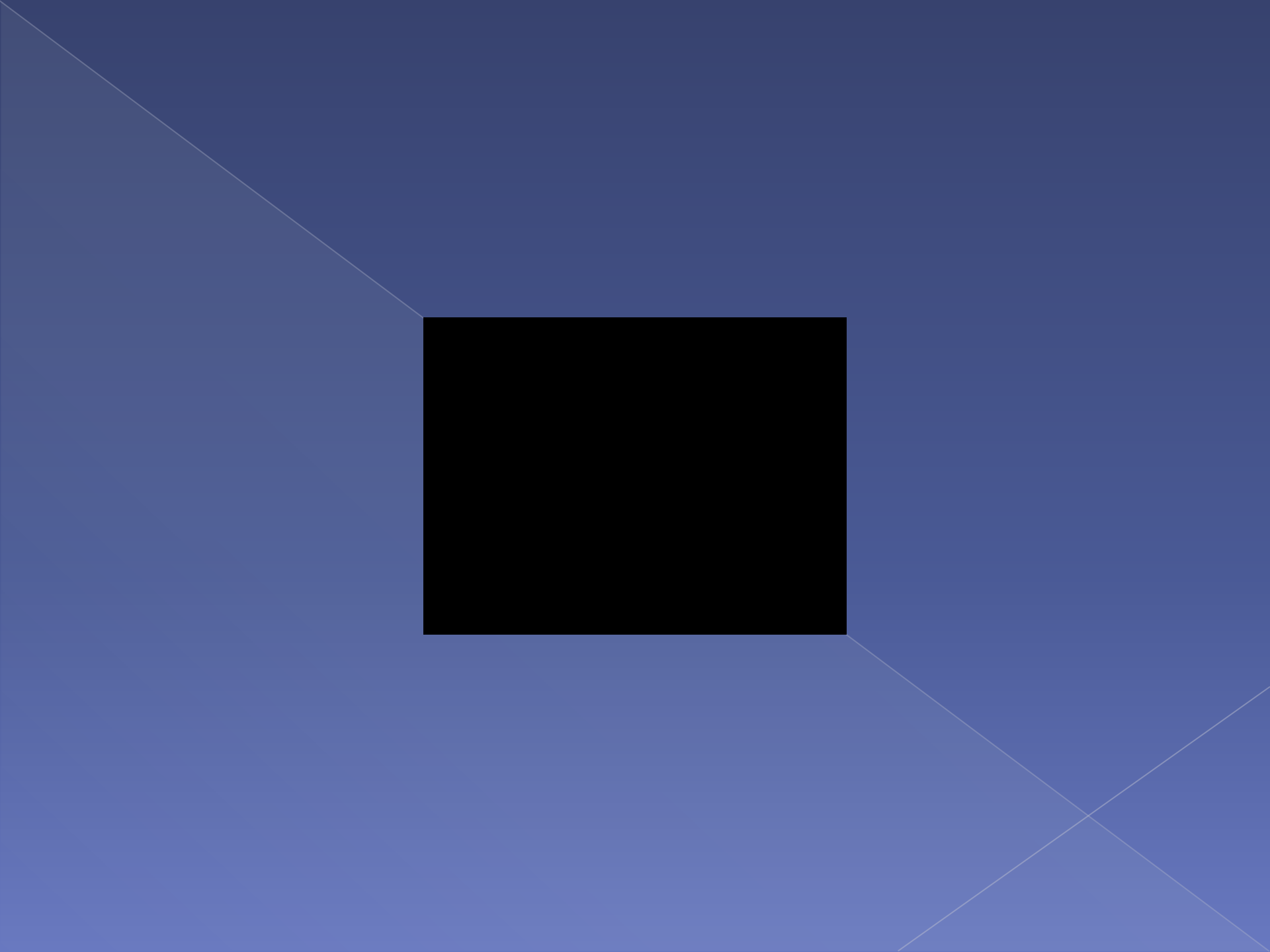
-Поскольку в эндшпиле фигур и пешек меньше, чем в середине игры, он легче поддаётся классификации и изучению.

Ферзь против ладьи,
Ферзь против лёгкой фигуры,
Ладья против лёгкой фигуры,
Тяжело фигурные окончания,
Ладейные окончания,
Коневые окончания,
Смешанные окончания,
Слон против коня,
Пешечные окончания,
Оппозиция.

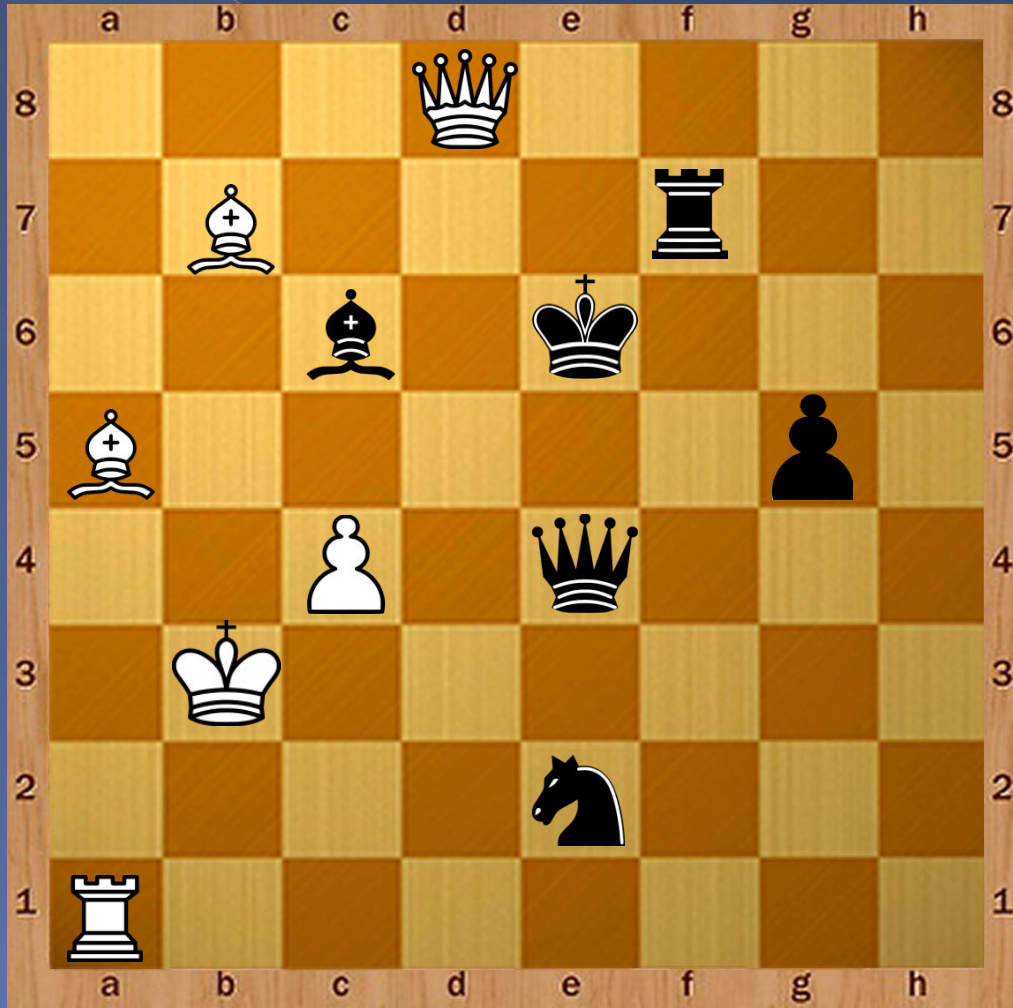


40 минут

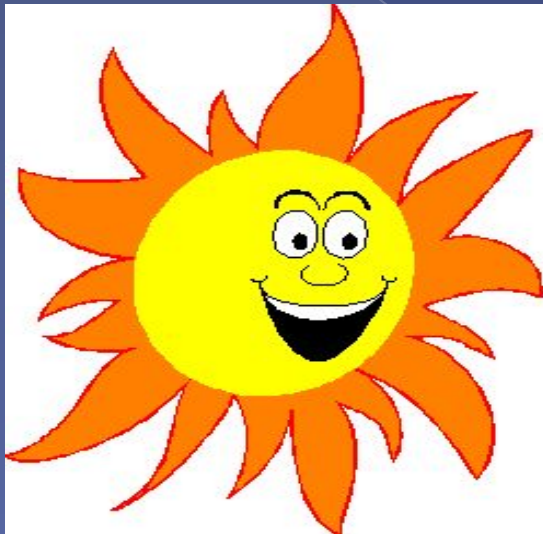




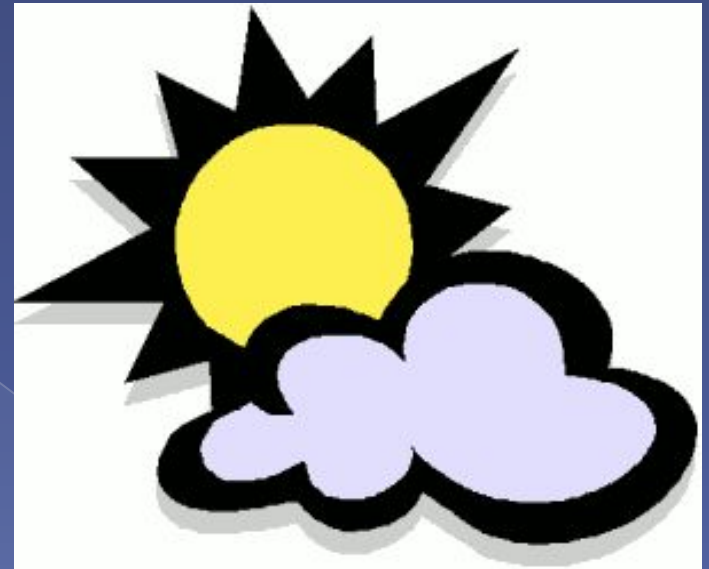
Впиши «адреса» шахматных фигур



Рефлексия:



всё отлично!



есть вопросы...

Итог урока.

Я узнал...
Я научился...
У меня сегодня
получилось...

