


## Занятие № 27 Понятие о миттельшпиле. Размен.

Шахматную партию принято разделять на три стадии. Каждая имеет свое название. Начало игры — дебют, середина — миттельшпиль, окончание — эндшпиль. Для хорошей игры на каждой стадии необходимо соблюдать присущие ей принципы. Повторим принципы дебюта и эндшпиля, а также рассмотрим принципы игры в миттельшпиле.

**ДЕБЮТ.** Партия всегда начинается с дебюта. Его главные особенности — это борьба за центр, быстрое развитие фигур и обеспечение безопасности для короля



**Дебют**

**Надо:**

- захватить центр
- вывести легкие фигуры
- сделать рокировку

**Нельзя:**

- начинать рано атаку
- закрывать линии для своих фигур
- терять темп

## **ЭНДШПИЛЬ**

Это заключительная стадия игры, когда на доске остается мало фигур. В этот момент король становится более активным и старается занять центральную позицию. В эндшпиле происходит реализация достигнутого в середине игры преимущества.

## *Эндшпиль*

### **Надо:**

- вводить в бой короля
- беречь пешки

### **Нельзя:**

- позволять сопернику проводить пешки
- расслабляться в выигранной позиции

## МИТТЕЛЬШПИЛЬ

Стадия между дебютом и эндшпилем - миттельшпиль. После того как соперники вывели фигуры на боевые позиции, начинается миттельшпиль. Именно в середине игры осуществляется большая часть шахматных приемов и разменов. Это самая творческая и интересная стадия игры, где все зависит от фантазии, находчивости и комбинационного чутья.

## *Миттельшпиль*

### **Надо:**

- захватить инициативу
- действовать фигурами сообща
- играть по плану
- добиться материального преимущества

### **Нельзя:**

- раскрывать своего короля

Обратим внимание на то, что не всегда шахматная партия имеет все 3 стадии. Из-за грубых ошибок партия может закончиться в дебюте. Из-за большого количества разменов может сразу перейти в эндшпиль, минуя миттельшпиль. Часто начинающие шахматисты хорошо разыгрывают дебют, но в миттельшпиле несут материальные потери. Это происходит из-за того, что миттельшпиль дается намного сложнее и требует серьезной работы и даже

наличия таланта у ребенка. В эншпиле играют хорошо те дети, которые умеют считать на много ходов вперед и хорошо запоминают правила шахматных окончаний.

Теперь поподробнее о миттельшпиле.

Инициатива – главный принцип игры в миттельшпиле. Надо нападать, делать такие ходы, которые создают разного типа угрозы. Здесь у нас простор для применения различных тактических приёмов, о которых мы поговорим позже, на следующих занятиях. При возможности надо стремиться к атаке на короля.

Конечно же, фигуры должны взаимодействовать, помогать друг другу, как в нападении, так и в защите.

Играть по плану. В миттельшпиле важно наметить план игры (напр., атака на короля, проведение пешки и т.д.) и выбрать правильную расстановку фигур, соответствующую этому плану. Также необходимо разгадать планы соперника и всеми силами пытаться препятствовать их осуществлению.

Добиваться материального преимущества нам помогут тактические приёмы, комбинации, размены. Что же такое размен и материальное преимущество?

Сначала поговорим об ударной силе фигур. К этому времени дети уже знают, что сила фигур зависит от того, на сколько полей может нападать эта фигура в разных частях доски. Также знают, что сравнительная сила ферзя – 10 пешек, ладьи – 5 пешек, слона и коня – 3 пешки, король – бесценен, силу пешки приняли за единицу.

Фигура	В центре	На краю	В углу
Король	8	5	3
Ферзь	27	21	21
Ладья	14	14	14
Слон	13	7	7
Конь	8	3-4	2
Пешка	2	1	-

Из таблицы видно, что централизация фигур повышает их ударную силу. Ферзь в центре доски контролирует 27 полей, а на краю или в углу – только 21 поле.

Знание ударной силы фигуры помогает оценить её общую полезность. Например, от ферзя на доске намного больше пользы, чем от ладьи. Также знания силы фигур позволяет решить, какие свои фигуры выгодно обменивать на неприятельские, а какие – нет.

Что такое обмен фигурами в шахматах? Это когда в ответ на взятие своей фигуры, соперник тоже совершает взятие нашей фигуры. Получается *обмен*.

Если мы обменяем своего коня на ладью соперника, то это будет *выгодный* обмен, так как ладья стоит 5 пешек, а конь – всего 3.

Обмен менее ценной своей фигуры на более ценную фигуру соперника называется *выигрышем качества*.

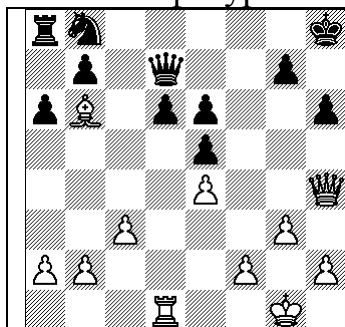
Если мы обменяем, например, своего ферзя на слона соперника – то это будет *невыгодный обмен*, так как ферзь равен десяти пешкам, а слон всего трём.

Если мы обменяем слона на коня – то это будет *равноценный обмен*, потому что ценность этих фигур одинаковая.

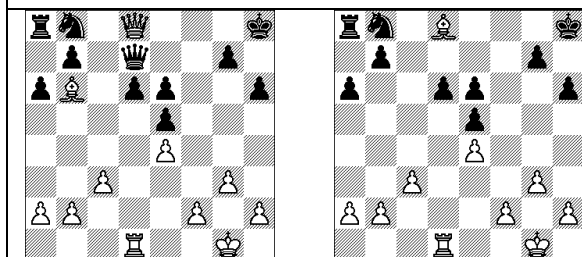
*Разменом* в шахматной партии называется равноценный обмен или серия равноценных обменов. Размен тоже может быть выгодным или невыгодным.

Выгодный размен – это:

- Размен фигуры-защитника.

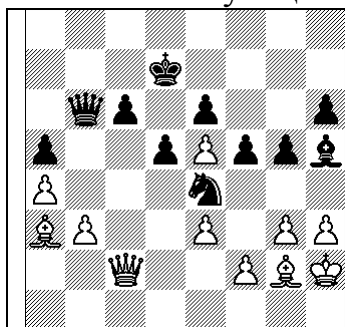


В этой позиции фигуры белых более активны, ладья и конь чёрных не участвуют в борьбе, пешки d6,e6 – слабы. У чёрных играет только ферзь – защищает слабости

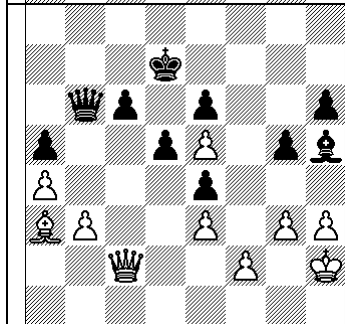


Белые разменивают ферзей, выигрывают пешку, переходят в эндшпиль и постепенно добиваются победы

-Размен атакующих фигур соперника

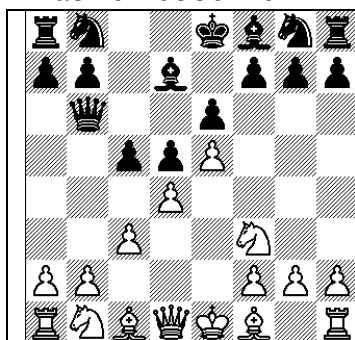


У чёрных очень сильный централизованный конь



Белые разменивают централизованного коня

-Размен собственных «плохих» фигур.



Пример – размен «плохого» слона, ограниченного своими пешками. У чёрных белопольный слон остался заперт, далее последует Сb5 для размена этого слона

-Размен при реализации материального преимущества

При перевесе в материале, как правило, следует менять фигуры и пешки. В упрощённой позиции игроку сложно что-то противопоставить численному большинству противника, а также непросто обострить игру. Например, белые уже в дебюте пожертвовали коня за атаку и две пешки. Чёрные в ответ избрали стратегию разменов. Чем меньше фигур остаётся на доске, тем сложнее белым атаковать (просто нечем) и тем более ощущается материальное преимущество. Постепенно чёрные перехватили инициативу и выиграли партию.

-Размен, чтобы испортить пешечную структуру.

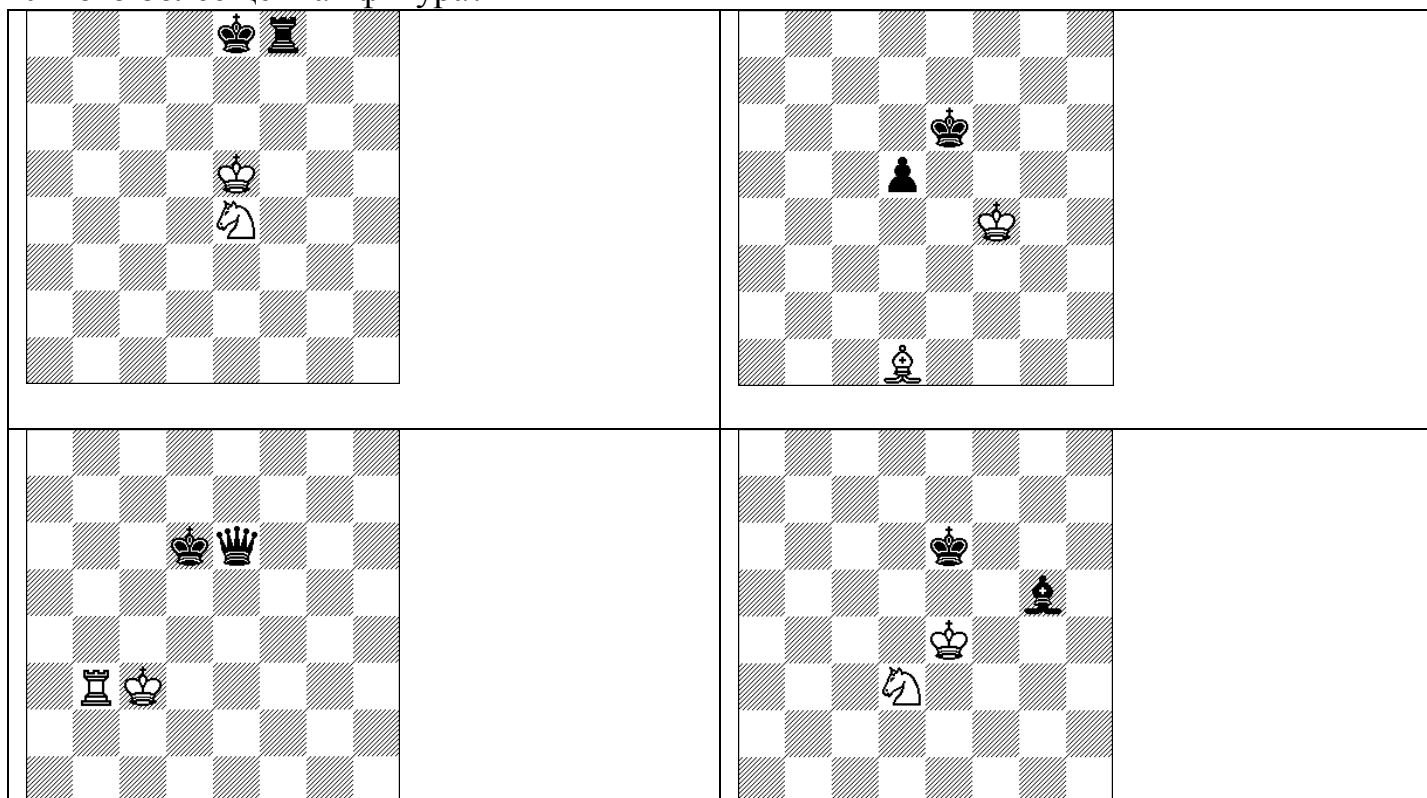
Обычно это размен слона на коня с целью сдвоить пешки. Такой позиционный план присутствует во многих началах.



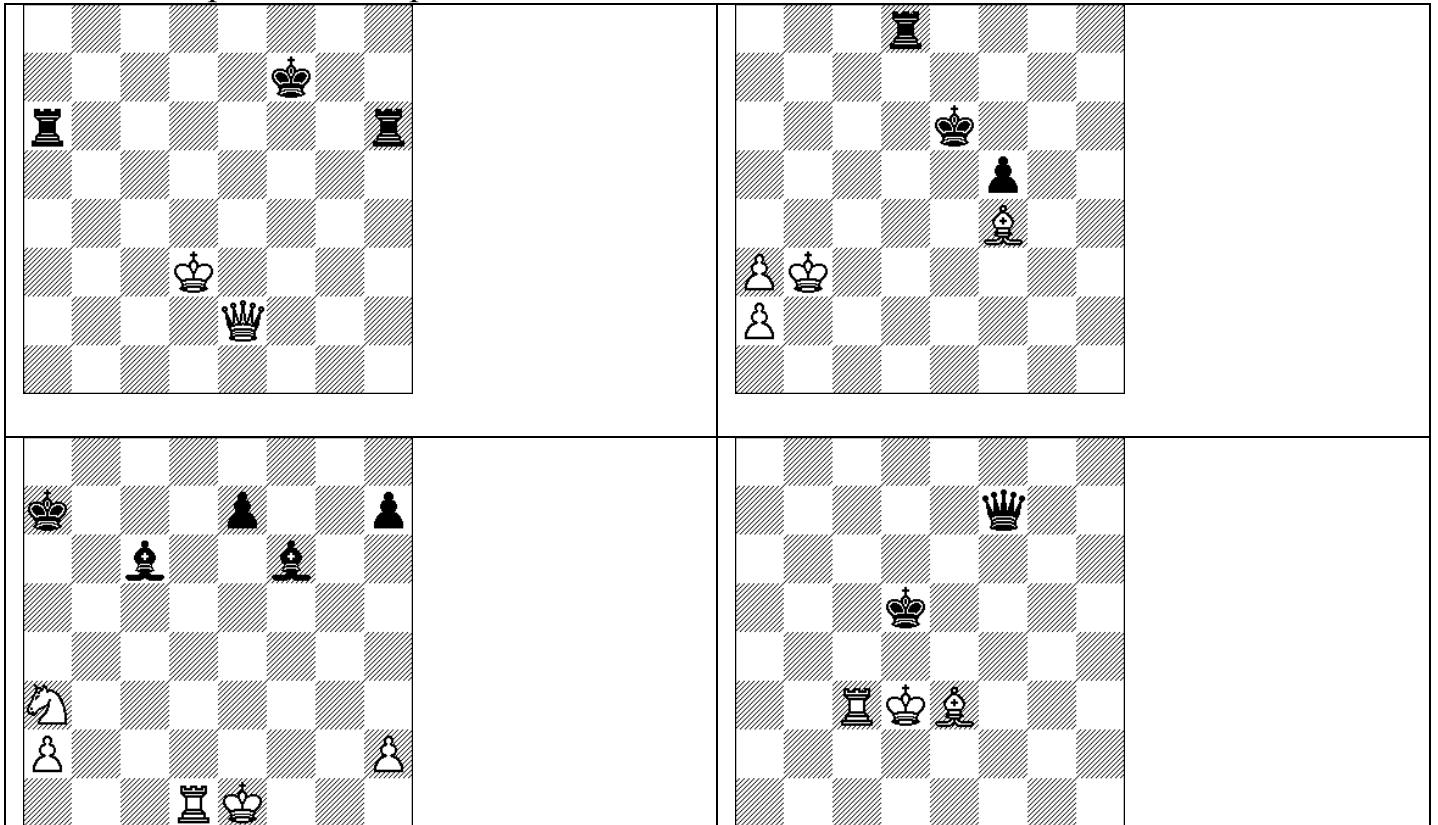
На этом уроке детей нужно только познакомить с понятием «размен» и видами размена.

Больше внимания следует уделить умению совершать выгодный обмен фигурами. Для этой цели выполняем упражнения:

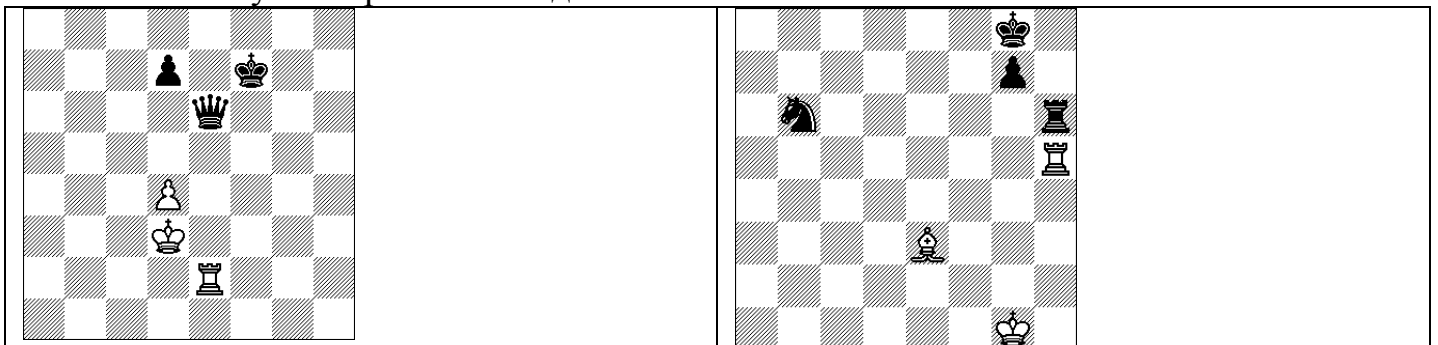
У кого более ценная фигура?



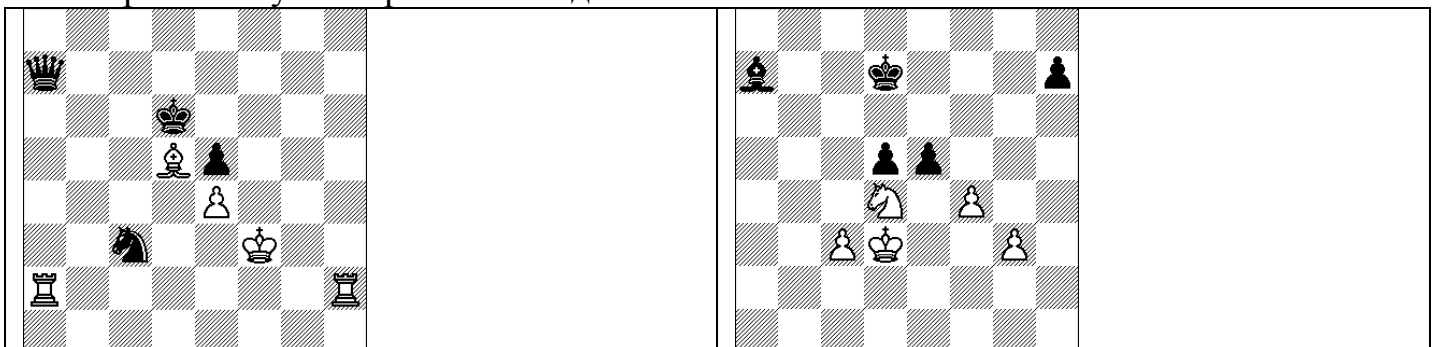
У кого материальный перевес?



Как белые могут совершить выгодный обмен?



Как чёрные могут совершить выгодный обмен?



И, в завершение, дети играют друг с другом партию всеми фигурами. После предыдущего урока они будут стараться выиграть побыстрее, стараясь поставить детский мат. Поэтому предупреждаем детей, что на этом занятии поощрять их за детский мат вы не будете. Всё таки ранний вывод ферзя – это дебютная ошибка. Поэтому пусть дети стараются переиграть соперника, получив материальное преимущество, а затем поставив мат.