**Тема: Играем в шашки.**

**Цели и задачи занятия:**Обучить обучающихся настольной игре в шашки. Развивать критическое мышление, познавательный интерес, совершенствовать навыки работы в группе.

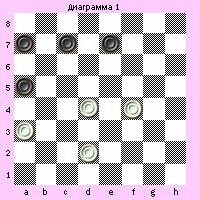
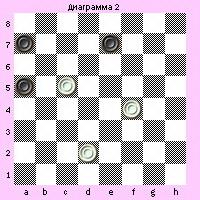
**1.ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАШКИ**

|  |
| --- |
| Цель игры в шашки - прорваться в дамки и уничтожить силы соперника.  В русские шашки играют на 64х клеточной доске, на которой 32 поля белого и 32 поля черного цвета.  Двенадцать белых шашек располагаются на черных полях в три ряда с одной стороны доски.  Аналогично напротив с другой стороны доски располагаются двенадцать черных шашек на черных полях в три ряда.  Шашки ходят поочередно по диагонали, на одну клеточку (поле) вперед.  Первыми всегда ходят белые шашки.  Перепрыгивать через собственные шашки нельзя.  Можно перепрыгивать через шашки соперника, такой ход называется "побить", если за шашкой соперника есть свободное черное поле.  Бить всегда обязательно.  Правила "бить большинство" в русских шашках не существует. Если стоит выбор, сколько шашек вам бить одну или три, вы сами решаете, что вам выгоднее.  Если соперник прозевал и не сбил шашку, а походил по-другому, нужно вернуть его ход назад и показать ему, что он должен бить.  Шашка становится дамкой, если достигла последнего ряда.  Дамка ходит по диагонали на одну либо несколько полей вперед или назад. Если шашка бьет и ставится дамкой, она продолжает свой бой в качестве дамки, не останавливаясь.  Дамка сбивает все шашки, за которыми есть свободные поля.  Дважды сбивать одну и ту же шашку нельзя.  Размен - это такое действие, когда вы отдаете одну шашку и бьете одну. Либо отдаете две и бьете две. Иначе говоря, отдаете столько же, сколько и бьете.  Удар или комбинация - это действие по нанесению ущерба силам соперника. Отдаете меньше шашек, а сбиваете больше. Либо отдаете столько же, сколько и бьете, но при этом получаете дамку.  Запереть шашку соперника - значит сделать так, чтобы у соперника не осталось ходов этой шашкой.Пожертвовать - значит, отдать шашку, обычно с целью получения преимущества. |

**2. Шашечную партию можно разделить на три стадии**: начало, середину и окончание. Считается, что партия переходит в окончание, когда на доске остается по пять—шесть шашек с каждой стороны.  
В окончании любой ход имеет важное значение. Малейшая ошибка или неточность резко меняют результат партии. Главный принцип игры в окончаниях — максимальное стеснение сил противника. Очень большое значение имеет владение пространством доски, а дамка приобретает свою максимальную силу. Становятся очень опасными шашки противника, прорвавшиеся близко к дамочным полям. В этом случае главной задачей становится: задержать их, не пропустить в дамки.  
Игра в окончаниях почти всегда носит тонкий и сложный характер. Ошибка, допущенная в окончании, часто бывает последней ошибкой в партии. Ведь в конце игры выявляется результат. Единственная гарантия правильной игры в окончаниях — это знание типовых построений и точный расчет возникающих на доске вариантов.  
не сумеют.  
Начинающий шашист должен изучить как можно больше типовых окончаний. Теория шашечных окончаний делит их на нормальные и этюдные.  
Нормальные окончания очень часто встречаются в игре. Они хорошо изучены. Для них разработана определенная система ходов, приводящих к тому или иному результату. В нормальных окончаниях, как правило, не имеет значения, чья очередь хода.  
Этюдные окончания встречаются в игре намного реже. Им присуща оригинальность идеи, тонкая игра, неожиданный и красивый финал. Они требуют творческого подхода и полета фантазии.

Предпосылкой для того, чтобы наметить план игры на организацию прорыва, является слабость одного из флангов противника.   
Если это условие налицо, нужно взвесить наличные силы, с которыми можно будет приступить к прорыву слабого места в обороне противника.   
В некоторых позициях осуществления прорыва добиваются комбинационным путем, что, однако, встречается довольно редко.   
Целью прорыва является проход в дамки и использование силы дамки.   
В тяжелом положении прорыв бывает обычно единственным средством достижения ничьей. Прорыв может быть осуществлен путем методичного давления на слабый пункт, но чаще всего он достигается благодаря жертве, отвлекающей шашки противника.

**3. К основным элементам позиции относятся такие понятия**, как сильные и слабые шашки, упоры и упорные поля, пассивные и изолированные шашки, безупорные и скученные позиции, связка, зажим и блокада ит.д.  
Учитывая, что в шашках многие вещи взаимосвязаны, не удивляйтесь, если некоторые темы будут перекликаться. Например, рассказывая об опорных полях, часто невозможно отделить их от понятия «сильные шашки», а говоря, к примеру, о скученных шашках, нельзя не назвать их слабыми, или пассивными, так как пассивные шашки — более широкое понятие.  
Начнем с понятия «сильные шашки», так как именно они, как правило, решают судьбу партии в позиционной борьбе.   
С некоторыми видами сильных шашек мы уже познакомились: кол, тычок, рожон.  
Кол наиболее часто встречается в практической игре, поэтому начнем с него. Наглядные примеры силы кодовой шашки, особенно при поддержке с тыла, вы уже видели в разделе «Центр». Когда можно ставить кол? Всегда ли он дает преимущество? Есть ли методы борьбы с ним? Это все необходимо знать. Ведь нередко в ответственных турнирах один из соперников предоставляет своему оппоненту такую возможность. Случайно ли это? Конечно же, нет. Кол, безусловно, сильная шашка, и, когда против вас играет слабый соперник, это особенно заметно. Но против сильного соперника постановка кола далеко не безопасна.

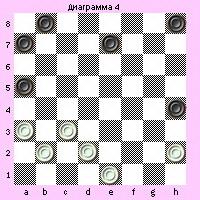
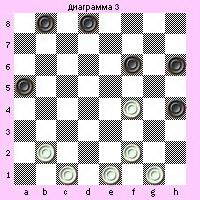
Допустим, что в позиции, изображенной на диаграмме1, черными играет простой любитель, его ход. И хотя позиция белых лучше за счет активности шашек, при правильной игре вряд ли эту позицию можно выиграть. Но любителю все равно, куда играть, главное для него — не проиграть шашку, и он ходит 1...cd6? Вы отвечаете 2. dc5 d:b4; 3. а:с5, получается сильный кол (диаграмма 2) и легко выигрываете.  
Чем сильна коловая шашка? Под ее контролем находятся сразу три поля: а5, а7 и е7.

В этом легко убедиться, глядя на диаграмму 2. Вы наверняка уже сделали для себя выводы из рассмотренных ранее примеров. Пока мы будем рассматривать примеры с малым количеством шашек, так как сила кола проявляется максимально именно в этом случае.

Приведём еще несколько примеров, посмотрите на диаграмму 3.

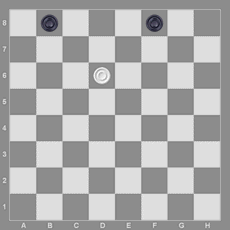
У черных малоприятная позиция: плохо развитые бортовые шашки. С такими шашками «далеко не уедешь». У белых же идеальная позиция. Особенно сильна шашка f4, которая контролирует левый фланг черных. Они-то и решили с ней покончить. 1...dc7, рассчитывая следующим ходом 2.. .fe5 от нее избавиться и одним махом решить почти все проблемы. Но белыми играет довольно опытный игрок, который мо­жет рассчитать на несколько ходов вперед; последовало: 2. fe5 f:d4; 3. fg3 h:f2; 4. g:c5 X, и белые получили очень сильную кодовую шашку. Все шашки правого фланга черных оказались под ее властью. Черные должны сдаться.

Рожон встречается в практической **игре в русские шашки** не очень часто, но знание приемов постановки рожна очень полезно и обязательно пригодится для достижения выигрыша. Во время игры *сильная шашка* – **рожон** в большинстве случаев оказывает решающее влияние на результат партии.

В данный момент на диаграмме 4 ничего особенно примечательного в этой позиции нет. Шашки белых немножко активней, но нет взаимодействия между флангами, и присутствие отсталой шашки b2 где-то уравнивает шансы сторон.   
Но вот белые сделали неожиданный ход 1. аb4! Сыграй черные здесь 1. аb6! — и все, скорее всего, для них закончилось бы благополучно. Но  они захотели большего и сыграли  l...ed6? (по-видимому, чтобы затем сыграть 2...аb6 и затормозить (сковать) силы белых на этом фланге). Но неожиданно соперник пожертвовал шашку и получил кол, а вместе с ним и все шансы на победу: 2. bс5! d:b4; 3. bаЗ — позиция черных проиграна.  
Итак, мы познакомились с несколькими примерами, когда постановка кола помогла одному из играющих добиться быстрой победы.  
Но, оказывается, что такое удается далеко не всегда и делать это необходимо продуманно.   
**4. Для игры в русские шашки существуют два очень важных поля** (для каждого из соперников), шашки на которых при определенных условиях становятся настолько сильными, что обеспечивают решающее преимущество и выигрыш партии. Для играющего белыми – это поле d6 или f6, для черных соответственно — поле c3 или e3. При этом обязательно соблюдение очень важного условия: соперник не должен иметь возможности атаковать шашку, расположенную на одном из указанных полей. Именно в этом случае такая шашка становится очень *сильной* и называется рожон.

Рассмотрим простые примеры, позволяющие убедиться, насколько сильным в игре русские шашки бывает рожон.



ХОД ЧЕРНЫХ

У черных два варианта игры и ни один из них их не спасает.

Вариант 1:  1…ba7 2.dc7 fg7

(в случае 2…ab6 3.c:a5 fe7 4.ab6 ed6 5.ba7 dc5 6.ab8 cd4 7.bf4 dc3 8.fc1 с выигрышем)

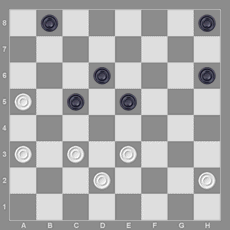
3.cd8 gh6 4.df6 ab6 5.fd4 ba5 6.dc3 hg5 7.cd2 gh4 8.de1  и белые выигрывают. Такое положение дамки и двух простых противника называется «вилка».

Вариант 2:  1…fg7 2.de7 gh6

(2…gf6 3.e:g5 bc7 4.gf6 cd6 5.fg7 de5 6.gh8 ef4 7.hd4 с выигрышем) 3.ed8 ba7 4.df6 и далее белые снова выигрывают при помощи «вилки».

Рожон оказался *сильнее двух шашек* соперника и позволил белым выиграть!

**Рожон** имеет настолько большую силу, что с целью его установки часто целесообразно пожертвовать свою шашку, и, несмотря на меньшее, чем у соперника, количество шашек, рожон все равно обеспечит выигрыш.



ХОД БЕЛЫХ

1.ab6! c:a7 2.ed4 ab6

(нельзя играть 2…ef4 из-за выигрывающего удара: 3.de3 f:b4 4.a:e7 x)

3.d:f6  и т.д. белые выигрывают

Этот пример показывает, что приемы установки рожна нередко используются совместно с тактическими ударами —комбинациями.

В случае равенства шашек в процессе игры установленный рожон заставит соперника отдавать свои шашки с тем, чтобы избавиться от этой *сильной шашки*. Поэтому **рожон** зачастую приводит к материальному преимуществу над соперником и выигрышу партии.

**Подведение итогов работы на занятии.**