

В.В. Зайцев, В.А. Корнеев, П.А. Корнеев

Сибирский государственный индустриальный университет

**РЕШЕНИЕ ШАХМАТНЫХ ЗАДАЧ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ
МЫШЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ**

Шахматы – игра, имеющая многовековую историю, в большой степени способствует развитию мышления. Шахматы несут в себе многогранное воздействие на человека, в частности на студента вуза, которое заключается в воспитании и формировании мировоззрения [1]. Как отмечает Б.А. Злотник, большой интерес в процессе игры сильного шахматиста представляет его мышление, которое зависит от многих факторов, таких как врожденные задатки, развивающиеся при обучении шахматам и при специальной подготовке [2].

Кафедрой физического воспитания СибГИУ среди различных спортивных дисциплин большое внимание уделяется обучению студентов шахматам. В работе [3] были выделены четыре типа мышления студентов, развиваемые в процессе решения шахматных задач:

- пространственный (или просто пространственное мышление);
- тактический (тактическое мышление);
- стратегический (стратегическое мышление);
- неординарный (неординарное мышление).

Развитие пространственного типа мышления происходит в процессе анализа положения шахматных фигур на доске. Тактический тип мышления развивается при анализе взаимодействия фигур и конкретных угроз в создавшейся позиции, а также в процессе расчета

возможных вариантов в партии. Развитие стратегического типа мышления происходит при предварительной оценке позиции и составлении плана дальнейших действий. Неординарный тип мышления развивается при анализе нестандартных позиций и в процессе поиска необычных ходов, в том числе жертв и промежуточных ходов, а также при поиске нового плана игры в целом.

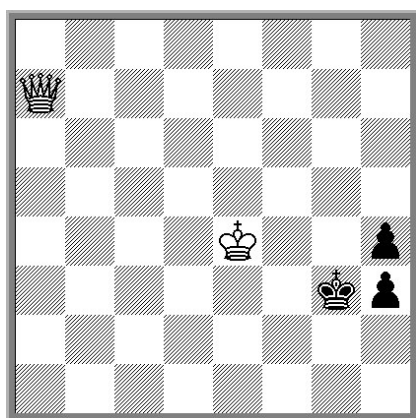
На рис. 1 – 4 приведены примеры задач, способствующих развитию рассмотренных типов мышления.

В задаче на развитие пространственного типа мышления белые начинают и ставят мат в один ход (рис. 1, а).

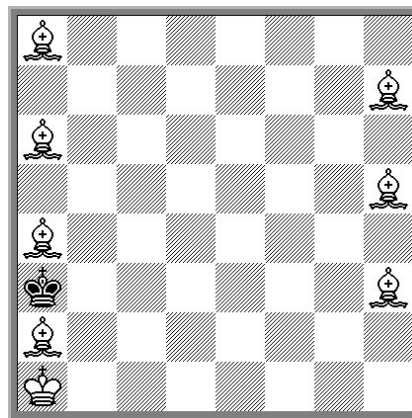
Решение: 1. **Фg1#**.

Также развитию пространственного мышления способствуют задачи на расстановку фигур с определенными условиями (рис. 1, б) [4]. В таких задачах решение не всегда единственное. Например, необходимо разместить на шахматной доске семь однополюсных слонов так, чтобы они не атаковали друг друга (цвет фигур в этой задаче значения не имеет). На рис. 1, б приведен один из вариантов решения.

В задаче на развитие тактического типа мышления белые начинают и ставят мат в пять ходов (рис. 2). Черные выигрывают при своем ходе: ставят мат или выигрывают слона и ферзя.



а



б

Рис. 1. Задачи на развитие пространственного типа мышления

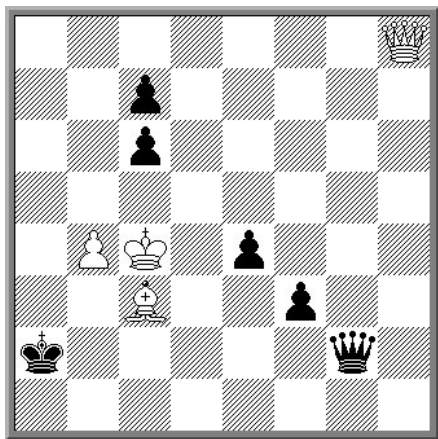


Рис. 2. Задача на развитие тактического типа мышления

Решение при ходе белых: **1. Фa8+ Крb1 2. Фa1+ Крc2 3. Фb2+ Крd1 4. Фb1! Крe2 5. Фе1#**. При ходе черных: **1 ...Фe2(f1)+ 2. Крc5 (2. Крд4 Фd3, и далее как в основном варианте) Фb5 3. Крд4 Фd3! 4. Крe5 (4. Крc5 Фd5#) Фxc3 5. Крxe4 Фxh8-+**.

В задаче на развитие стратегического типа мышления ход белых. Необходимо определить основные недостатки в позиции черных и найти план выигрыша за белых (рис. 3) [3].

Решение. В позиции черных имеются следующие недостатки: слабость поля f6 (не защищенное; его невозможно защитить одним ходом и в принципе невозможно защитить пешкой), слабость диагонали c3 – g7 (при попадании белого ферзя на поле c3 или f6 будет шах черному королю, а затем мат ходом Фg7); черные ладья a5 и слон d7 не защищены. Исходя из этого, белые выбирают план атаки короля противника ферзем с полей c3 или f6 с последующим матом. Для переброски ферзя на поле c3 требуется два хода (1. Фе1 и 2. Фc3), на поле f6 – три хода (маневр Фе1-h4-f6), поэтому, поскольку с хода Фе1 начинаются оба

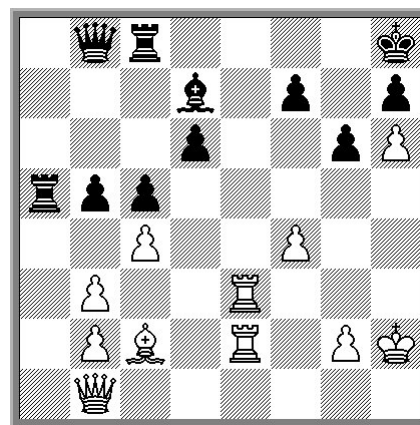


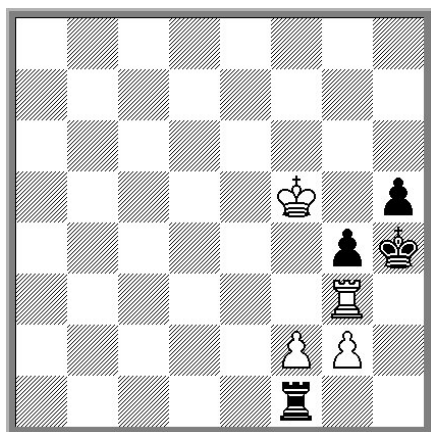
Рис. 3. Задача на развитие стратегического типа мышления

маневра ферзя, очевидно, что он и будет первым ходом белых в этой позиции. Также отметим, что с поля e1 ферзь нападает на незащищенную ладью a5. Проверяем варианты: **1. Фе1! b4 (1 ...Лf8 2. Фxa5!+-; 1 ...Ла2 2. Фc3 f6 3. Фxf6 Кpg8 4. Фg7#.) 2. Фh4 g5 (2 ...Кpg8 3. Фf6 и 4. Фg7#; 2 ...Лg8 3. Фf6+-) 3. Фxg5 Лg8 4. Фf6 Лg7 5. Фxg7#**. Эти варианты подтверждают, что, начиная атаку на короля ходом Фе1, белые ставят мат или выигрывают ладью, получая решающее материальное преимущество.

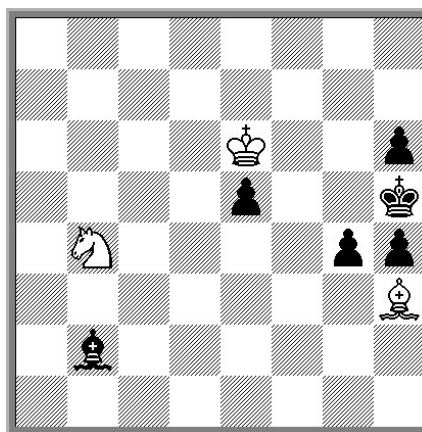
В задаче на развитие неординарного типа мышления белые начинают и ставят мат в два хода (рис. 4, а).

Решение: **1. Лh3+! (жертва – достаточно неординарный ход) gxh3 2. g3#**.

В задаче (рис. 4, б) белые начинают и выигрывают. Решение: **1. Кpf5!** (вместо того, чтобы уйти слоном с поля h3 на f1 – «естественного» хода в этой позиции – белые приближают своего короля!). Теперь черным грозит мат ходом **2. Сxg4** и их вынужденный ответ: **1 ...gxh3. 2. Кd5!** – в этом ходе белых суть их замысла: гро-



а



б

Рис. 4. Задачи на развитие неординарного типа мышления

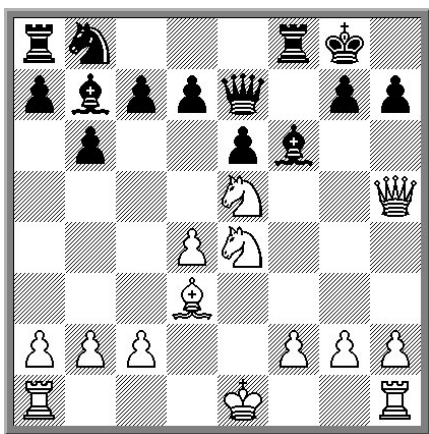


Рис. 5. Позиция из партии Эд. Ласкер – Томас (1911 г.)

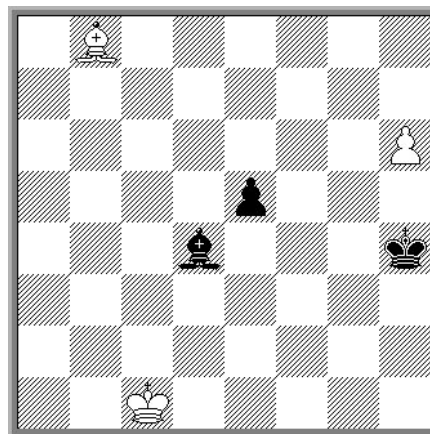


Рис. 6. Этюд П. Хейекера

зит 3. Kf6#, а после вынужденного ответа черных 2 ...e4 последует ход 3. Kf4#.

Для развития двух или более типов мышления целесообразно использовать различного рода комбинации, связанные с жертвами и промежуточными ходами, особенно многовариантные или многоходовые (решение таких задач развивает неординарное, тактическое и пространственное мышление), шахматные этюды (их решение зачастую развивает все описанные выше четыре типа мышления), а также другие достаточно сложные шахматные задачи.

В задаче (рис. 5) белые начинают и выигрывают [3].

Решение: 1. Фхh7+! (жертва ферзя – неординарный ход – с целью завлечения черного короля на поле h7, а затем и на первую линию) Kрхh7 2. Kxf6 (этот и последующий ходы белых находят в основном, используя пространственное и тактическое мышление) Kph6 (или 2. ...Kph8 3. Kg6#) 3. Kег4+ Kpg5 4. h4+ Kpf4 5. g3+ Kpf3 6. Се2+ (возможно также 6. Kpf1 или 6. 0-0, и на любой ход черных – 7. Kh2#) Kpg2 7. Lh2+ Kpg1 8. Kpd2#! (мат ходом короля – достаточно неординарная идея; возможен также ход 8. 0-0-0#).

В этюде П. Хейекера (рис. 6) белые начинают и выигрывают [3].

Решение: предварительная оценка позиции показывает, что белые могут выиграть только в том случае, если проведут свою пешку в ферзи. Однако прямолинейный путь к победе, начинающийся с хода 1. h7, не приводит к желаемому результату: 1. h7? e4, с ничьей. Более перспективным выглядит способ достижения победы с помощью отвлечения слона d4 с большой чернопольной диагонали (неординарная идея). Проверим вариант: 1. Са7! Сха7 2. h7, белые проводят пешку в ферзи (ходом h8Ф) и выигрывают.

Однако после хода черных 1. ...Сс3! выигрыша у белых не видно: 1. Са7 Сс3 2. Крс2 Са1 3. Кpd3 e4 4. Крхе4 Кph5, с ничьей.

К победе белых в этом варианте приводит неординарный, труднонаходимый ход 3. Cd4 (с идеей блокады черной пешки белым королем): 1. Са7! Сс3! 2. Крс2 Са1 3. Cd4!! (сразу под удар двух фигур противника!) Сxd4 (...exd4 4. Кpd3 и 5. h7) 4. Кpd3 Са1 5. Кре4 и далее 6. h7 и 6. h8Ф+-.

Таким образом, анализ позиции показывает, что, начиная ходом 1. Са7, белые проводят свою пешку в ферзи и выигрывают.

Рассмотренные примеры шахматных задач позволяют конструктивно подойти к развитию каждого типа мышления. Акцентирование внимания на развитие данных типов мышления у студентов в процессе обучения их шахматам способствует не только повышению спортивных достижений, но и улучшает общие показатели успеваемости.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. З а й ц е в В.В. Тактические приемы в шахматах. – Новокузнецк: изд. СибГИУ, 2008. – 132 с.
2. З л о т н и к Б.А. Типовые позиции миттельшпиля. – М.: Физкультура и спорт, 1986. – 128 с.
3. З а й ц е в В.В., К о р н е е в П.А., К о р н е е в В.А. Развитие неординарного мышления студентов с помощью шахматных задач. – Новокузнецк: изд. СибГИУ, 2010. – 57 с.
4. Г и к Е.Я. Математика на шахматной доске. – М.: Аванта+, 2009. – 320 с.

© 2014 г. В.В. Зайцев, В.А. Корнеев,
П.А. Корнеев

Поступила 15 декабря 2014 г.