

## План занятия. 11.10.22.

### 1. Организационный момент.

- приветствие
- проверка присутствующих
- объявление темы и задач занятия

Тема «Мат 2-мя слонами»

Задачи: научиться ставить мат 2-мя слонами.

### 2. Проверка домашнего задания.

- проверка выполнения.
- комментарии.

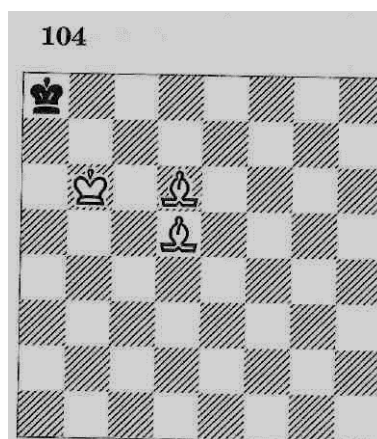
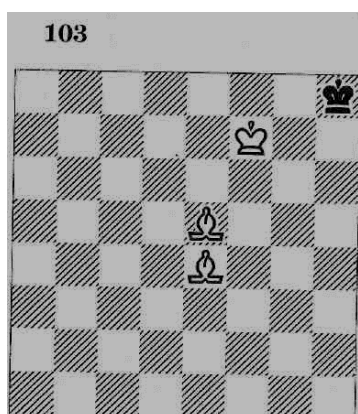
### 3. Основная часть.

- объявление теоретической части занятия.
- проверка теоретического усвоения материала, наработка практических знаний (навыков).
- решение задач (самостоятельно и на демонстрационной доске).

### 4. Заключение.

- вывод: какие правила должен использовать шахматист когда ставит мат 2-мя слонами.

### 5. Домашнее задание.

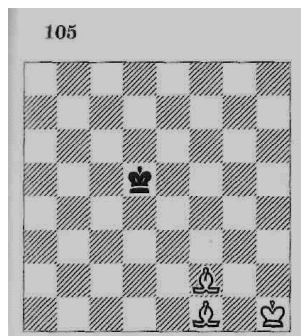


Ход урока.

Два слона легко расправляются с одиноким королем. Но оттеснить короля на край доски — это еще полдела. Его нужно загнать в угол, все равно в какой.

**Если угол черного цвета, то заключительный удар наносит чернопольный слон; если белого цвета, то последнее слово принадлежит белопольному слону (103 и 104).**

Чтобы оттеснить короля, слоны должны действовать на соседних диагоналях (105).



В таком положении они создают непреодолимый барьер, отрезая короля на одной стороне доски. Свой же король направляется в обход с другого края. Противник по законам военного искусства берется в клещи.

1. ♔h1-h2      ♔d5-e4
2. ♔h2-g3      ♔e4-d5
3. ♔g3-f4      ♔d5-e6
4. ♘f1-g2      ...

Барьер переместился на одну диагональ, слоны по-прежнему закрывают все лазейки.

4. ...      ♔e6-f6
5. ♔f4-g4      ♔f6-e5
6. ♔g4-g5      ♔e5-e6
7. ♘f2-g3      ...

Сделан еще один шаг в сторону. Черный король вынужден отступить.

7. ...      ♔e6-e7
8. ♘g2-h3      ♔e7-f7
9. ♘g3-d6      ♔f7-e8

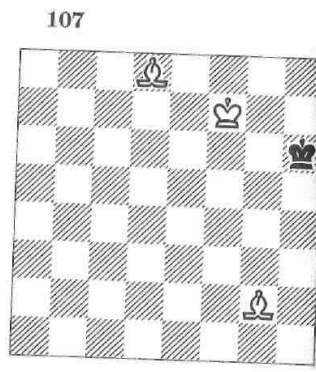
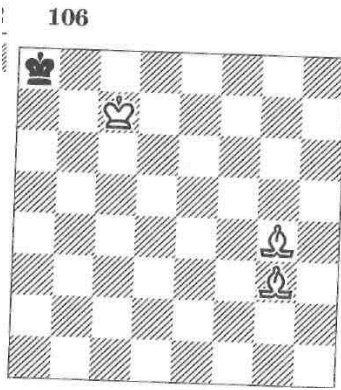
Теперь необходимо оттеснить короля в угол. Это тоже нетрудно, нужно лишь остерегаться пата.

10. ♔g5-f6      ♔e8-d8
11. ♘h3-f5      ...

Выжидательный ход, заставляющий черного короля шагать к месту казни. Поспешность — 11. Kpf7 вела к пату.

11. ...      ♔d8-e8
12. ♘d6-c7      ...

Один из слонов отнимает у короля путь к бегству. (Еще не поздно было ошибиться!) 12. ♘e7?? — пат!



12. ... ♔e8-f8  
 13. ♗f5-d7 ...

Теперь другой слон выполняет ту же работу.

13. ... ♖f8-g8  
 14. ♖f6-g6 ♖g8-f8

И в заключение море удовольствия.

15. ♗c7-d6+ ♖f8-g8  
 16. ♗d7-e6+ ♖g8-h8  
 17. ♗d6-e5×

Как видите, игра была подчинена строгому плану.  
 Каждое передвижение белых фигур преследовало конкретную цель.

Д/З

Упражнения. 106. Мат в три хода (два решения). 107. Мат в пять ходов.

