МАКСИМ ОМАРИЕВ

РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ К КУРСУ

КАК НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ С НУЛЯ ЗА 21 ДЕНЬ

ШКОЛА ШАХМАТ ChessMaster

СОДЕРЖАНИЕ

Приветствие 3
Урок 1. Шахматная доска 4
Урок 2. Названия фигур 9
Урок 3. Расположение фигур на шахматной доске 14
Урок 4. Король 17
Урок 5. Ладья 22
Урок 6. Слон 29
Урок 7. Пешка 36
Урок 8. Ферзь 42
Урок 9. Конь 50
Урок 10. Шах и Мат 58
Урок 11. Пат 64
Урок 12. Главные цели игры 67
Урок 13. Относительная ценность фигур 71
Урок 14. Мат по 1 и 8 горизонтали 75
Урок 15. Хитрая пешка 77
Урок 16. Рокировка 81
Урок 17. Мат двумя ладьями 85
Урок 18. Мат ферзем и королём 87
Урок 19. Мат ладьей и королём 90
Урок 20. Как начинать партию 93
Урок 21. Шахматная стратегия 96
Заключение: 98

ПРИВЕТСТВИЕ

Поздравляю Вас с тем, что вы приняли решение познакомиться с удивительным миром шахмат, и присоединиться к числу учеников школы шахмат ChessMaster!

Шахматы раскроют перед вами очень много интересных возможностей, разовьют ваш интеллект, сделают вас более востребованным и успешным во всех областях жизни, и это лишь начало списка плюсов, которые вы получаете!

Я очень благодарен своим родителям, за то что в своё время, они познакомили меня с этой поистине потрясающей игрой, и теперь с нею познакомитесь и вы!

Проходите все задания, высылайте отчёты, и через 21 день вы достигните уровня 4 разряда по шахматам, и получите соответствующий сертификат!

Желаю Вам успешного прохождения курса, и выполнения своей первой шахматной вершины – 4 разряда!

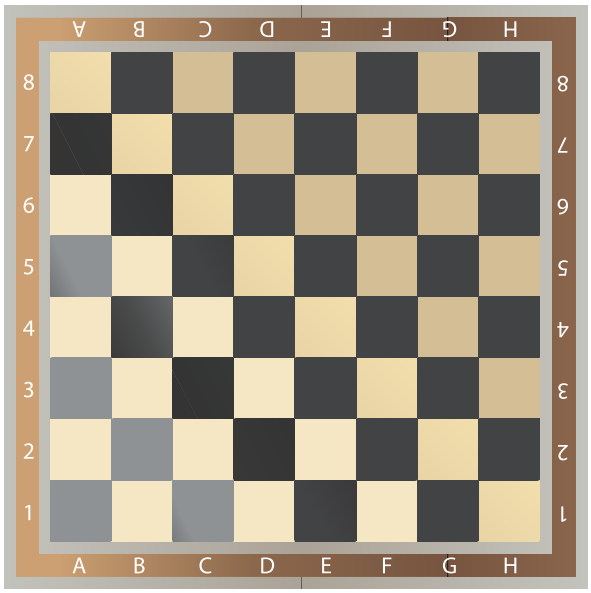
С наилучшими пожеланиями,
Ваш Максим Омариев!

УРОК 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматы – это настольная интеллектуальная игра, в которой соревнуются две стороны с имитацией военных действий и практически неисчерпаемым количеством вариантов.

Шахматная доска – это место, где проводится шахматная партия, то есть своеобразный полигон для ведения военных действий.

Доска выглядит так:



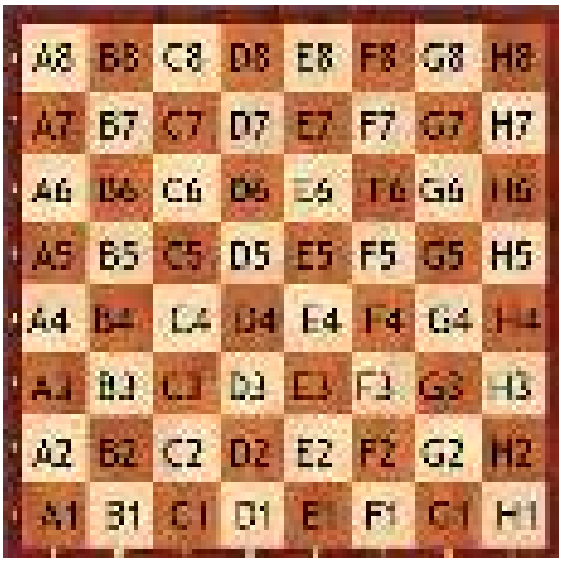
О ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ МОЖНО СКАЗАТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ:

1. Всего на доске 64 клетки, из которых 32 «белые» и 32 «черные». Пишу в кавычках, так как на некоторых досках «белые» и «черные» клетки имеют совсем иные оттенки.
2. Соответственно шахматная доска это квадрат 8 на 8 клеток.
3. На шахматной доске НЕ работает одно из ключевых правил геометрии, заключающееся в том, что гипотенуза всегда длиннее катета. В шахматах они равны. Действительно с первой до последней линии всего 8 клеток , не важно считать по вертикали или по диагонали.
4. Обязательное условие расположения доски: первая клетка слева от играющего должна быть черной.

У некоторых частей доски есть свои названия:

- горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры;
- вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы;

- диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии;
- центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5.

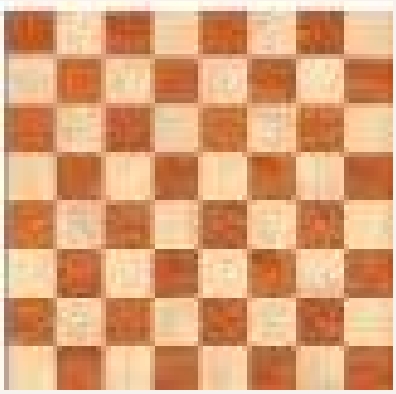
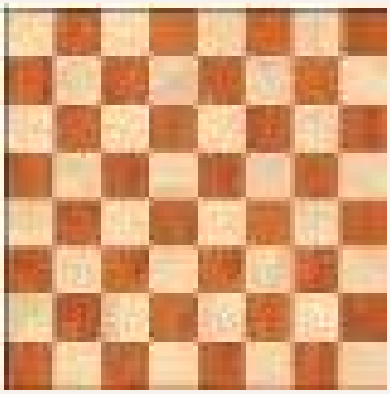
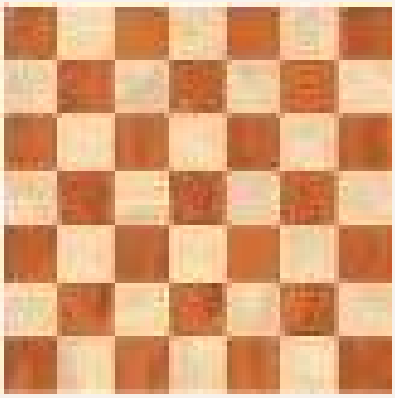
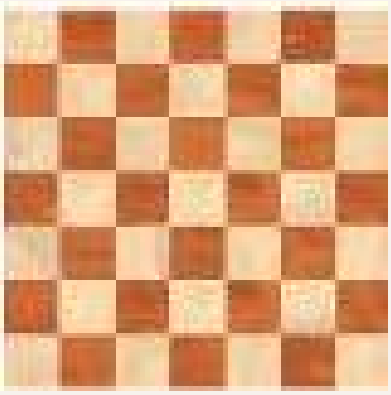


Теперь Вы знаете, что собой представляют в целом шахматы и как выглядит шахматная доска.

ЗАДАЧИ.1

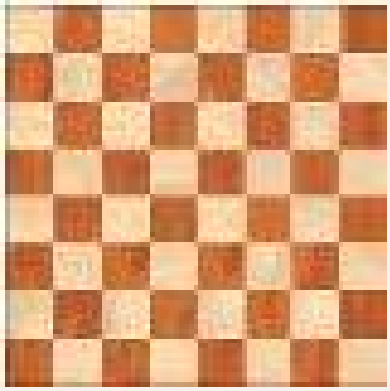
1. Найдите все шахматные поля, которые есть на рисунке.

2. На какой диаграмме изображено правильное изображение доски?

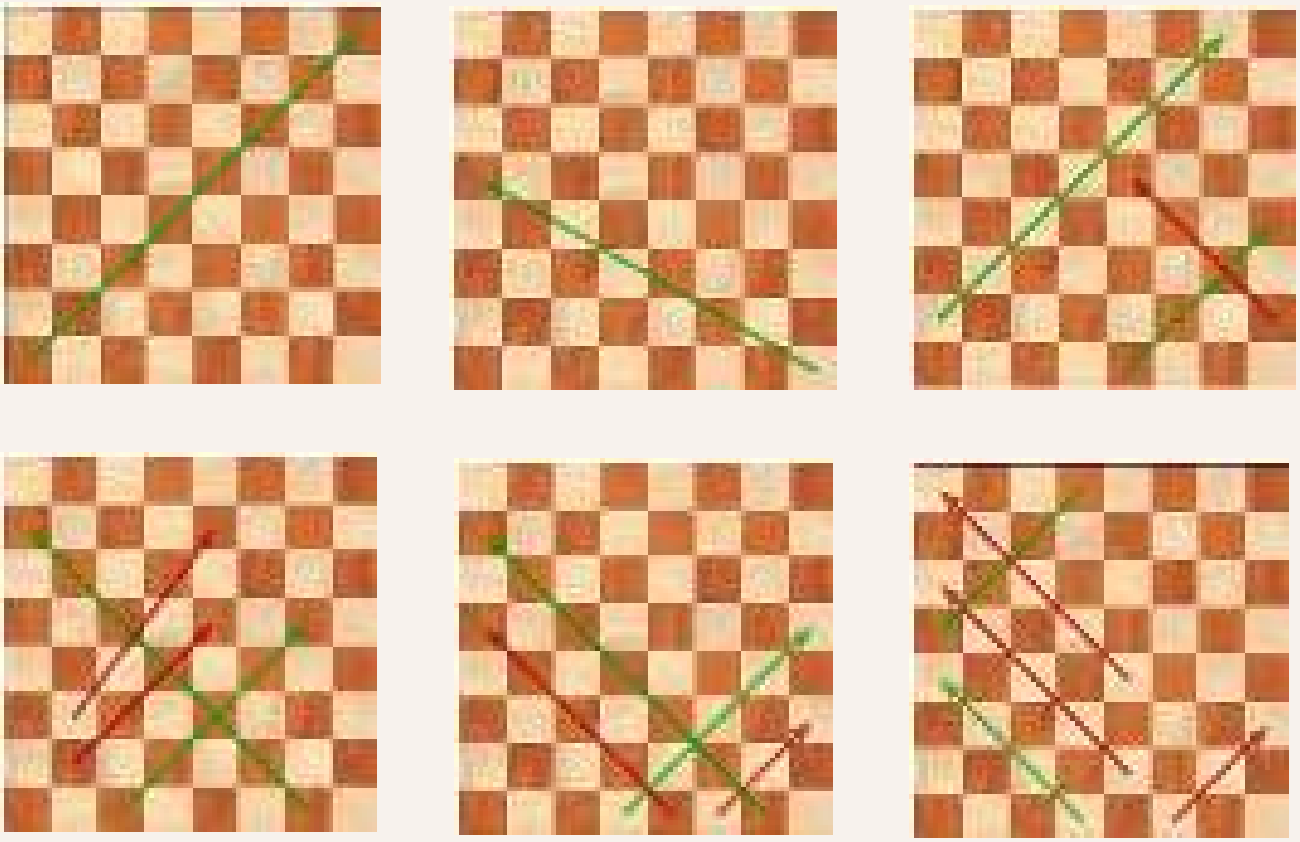





ВОПРОСЫ.1

1. Из скольких клеток состоит шахматная доска?
2. Сколько клеток белого цвета?
3. Сколько клеток черного цвета?
4. Покажите диагонали, состоящие из 3-х, 4-х, 5-ти, 6-ти и 7-ми полей. Какого цвета крайние поля каждой диагонали.
5. Укажите центр шахматной доски, сколько в нем полей?



6. Нарисуйте шахматную доску и назовите каждую клетку.
7. Отметьте галочкой диагонали, которые нарисованы правильно и крестиком – которые не правильно.



8. Какого цвета левый нижний угол, когда доска находится по отношению к игроку играющему белыми?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ. 1

Ребенок познакомился с шахматной доской. Предоставьте ему необходимые «инструменты» для закрепления материала: карандаш, линеечку, клей, ножницы, кубики и т.п.

Предложите малышу:

1. Нарисовать шахматную доску и закрасить необходимые клетки нужными цветами.
2. Вырезать из бумаги в клеточку квадраты 2x2, 3x3, 4x4 и раскрасить их как шахматную доску.
3. Смастерите кубики 16 штук (можно взять старые кубики) и обклейте их разноцветной бумагой (8 светлых и 8 темных). Разложите кубики в виде дорожки по горизонтали, вертикали и диагонали (разной длины), центром. Дайте ребенку игрушечку пусть поиграет на выложенных кубиках.

Предложите ребенку:

1. Определить сходство горизонтали и вертикали (если не получается сразу ответить, помогите ему, наложив линии друг на друга).
2. Сложить большую белую или черную диагонали (предварительно разложив кубики в произвольном порядке).
3. Вспомнить где он видел клетки расположенные в шахматном порядке.
4. Если ребенок справился со всеми заданиями, то смело переходите к следующему заданию.

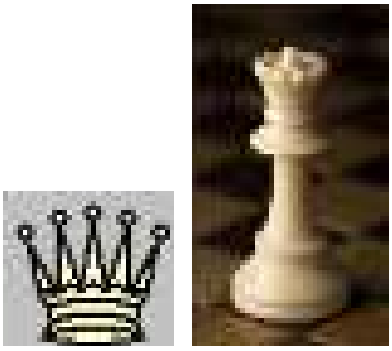
«Есть гении, которые проявляют себя где угодно, могут и в шахматах, но это — случай. Они могут проявить себя в чем угодно. Специального шахматного таланта не существует».

Виктор Корчной

УРОК 2. НАЗВАНИЯ ФИГУР

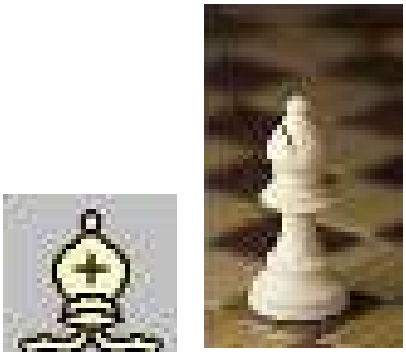
В шахматной партии принимает участие 6 видов фигур.
Это:

1. Король



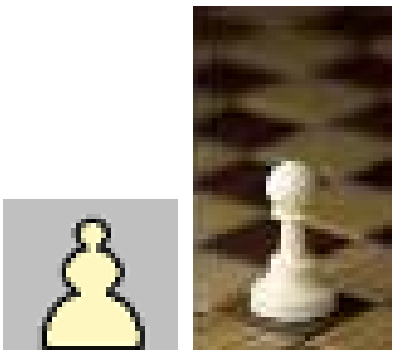
2. Ферзь

3. Ладья



4. Слон

5. Конь



6. Пешка

В каждой армии соответственно по одному королю и ферзю, по две ладьи, два слона, два коня и по восемь пешек.

Получается у каждой стороны по 16 фигур в начале игры.

Всего на доске, соответственно 32 фигуры, то есть в начале партии занято ровно 50% всей доски.

ЗАДАЧИ 2

1. Назовите фигуру, которая выше всех.
2. Назовите какие фигуры спрятались в словах: заслонка, оладьи, конь-ки, спешка.
3. Расставьте фигуры по убыванию.
4. Расставьте фигуры по возрастанию.
5. Найдите среди фигур ферзя и опишите его.
6. Нарисуйте шахматную доску и раскрасьте самую длинную диагональ в красный свет.
7. Напишите название каждой клетки самой длинной диагонали.
8. Какого цвета первая клетка слева от игрока?
9. Определите по памяти цвет полей a6, b3, f6, h8, g6, c3, d3, f8.
10. Нарисуйте одну из самых коротких диагоналей и посчитай, сколько в ней полей?

ВОПРОСЫ 2

1. Какая шахматная фигура похожа на животное?
2. В названиях каких фигур 5 букв?
3. Какая фигура похожа на башню?
4. Каких фигур больше всего: Коней? Слонов? Пешек?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 2

1. Как заинтересовать Вашего ребёнка шахматами? Сначала нужно просто познакомить его со всеми шахматными фигурками. Представляйте ему каждую из них и давайте взять её в руки.
2. После такого ознакомления необходимо закрепить его впечатления. Для этого подойдут все обычные средства самовыражения. Дайте возможность Вашему ребёнку лепить эти фигурки из пластилина, рисовать их карандашами на бумаге или мелками на асфальте, вырезать и наклеивать их в виде аппликаций.
3. Помимо этого, для закрепления его знакомства с шахматными фигурками, желательно провести с ним серию игр, в которой фигурки будут участвовать в самом различном качестве. Предлагаем Вашему вниманию несколько наиболее подходящих для этой цели игр:

   - «Кубик-рубик» – можно сделать кубики самостоятельно (из ватмана или картона), а можно просто наклеить изображения шахматных фи-гурок на грани готовых кубиков. Бросайте кубики по очереди – то Вы, то ребёнок. Если бросаете Вы, то Вы и должны назвать ту фигурку, которая выпадет, а если бросает Ваш ребёнок, то ему её и называть.

   - «Кот в мешке». Подойдёт любой мешочек из непрозрачной ткани. Прячьте в него, по одной, все шахматные фигурки и предлагайте ребёнку угадывать их на ощупь, а потом меняйтесь с ним местами. Позже можно изменить условия игры. Спрячьте все фигурки сразу и дайте задание найти среди них на ощупь одну, названную вами.

   - «Попробуй, отгадай!». Дайте словесный «портрет» какой-либо фигурки, и предложите ребёнку отгадать, какую именно фигурку вы описали, а потом поменяйтесь с ним местами.

   - «Секрет». Выберите с ребёнком «фигурку-секрет». Постройте все фигурки в ряд и предложите ребёнку называть все фигурки, которые Вы выбираете. Если Ваш выбор падает на «фигурку-секрет», ребёнок, на вопрос «Это кто?», отвечает: «Секрет!».

   - «Телепат». Играйте с ребёнком по очереди. Сначала один загадывает

в уме фигурку, а другой пытается её угадать, потом наоборот.

- «Шахматный алфавит». Вы называете букву, а Ваш ребёнок – шахматную фигурку, название которой начинается с этой буквы.

- «Похожи?». Предложите ребёнку сравнить две случайно взятые вами фигурки и определить, в чём они похожи и чем различаются.

- «Больше-меньше». Выберите шесть разных шахматных фигурок и поставьте их перед Вашим ребёнком. Сначала попросите найти самую большую и отставьте её в сторону. Потом пусть найдёт самую большую из оставшихся фигурок, и так до тех пор, пока не останется одна фигурка. После этого верните все фигурки обратно и таким же образом предложите ему искать самую маленькую.

- «Кто в домике живёт?». Предложите ребёнку сложить домик из кубиков, а потом ставьте внутрь шахматные фигурки и спрашивайте: «Кто в домике живёт?». Ребёнок должен правильно назвать фигурку в домике.

- «Тянут-потянут». Выберите любой предмет, который Ваш ребёнок согласится считать репкой, и предложите ему разыграть эту сказку, выстраивая шахматные фигурки и объясняя: каким персонажем сказки является каждая фигурка и как она называется в шахматах.

- «Колобок». Разыграйте перед Вашим ребёнком с помощью шахматных фигурок сказку «Колобок», называя персонажи сказки и предлагая ему правильно называть каждую фигурку, с которой будет сталкиваться «колобок».

- «Клон». Перемешайте случайным образом белые и чёрные фигурки. Выберите и назовите одну из них с указанием её цвета. Ваш ребёнок должен выбрать любую другую фигурку противоположного цвета и также назвать её с указанием цвета и т.д.

- «Ты тренер!». Поставьте все фигурки на перевёрнутую доску и предложите Вашему ребёнку стать тренером и познакомить Вас с его учениками. Показывайте на фигурки по очереди и спрашивайте, как их зовут. Ребёнок должен правильно их называть.

- «Строго в цвет». Дайте Вашему ребёнку задание выстроить в ряд фигурки одного цвета. Потом постройте такой же ряд, но с «ошибками». Ребёнок должен показать Вам, где Вы ошиблись.

- «Башенки». Предложите Вашему ребёнку построить башенку, используя все четыре ладьи и увенчав её королём, а потом попросите его предложить другие варианты построек из шахматных фигурок.

- «Шахматные бега». Предложите Вашему ребёнку поиграть с Вами за столом. Возьмите одну из фигурок, назовите её и покажите, что она «скачет» по столу. Потом предложите ребёнку взять другую фигурку и «догнать» Вас. Он также должен назвать выбранную им фигурку. Потом поменяйте свои фигурки, и его фигурка будет догонять Вашу.

- «Поиск сокровищ». Пока Вашего ребёнка не будет в комнате, возьмите несколько фигурок и спрячьте их в разных местах комнаты. Потом предложите ребёнку найти их и правильно назвать.

- «Вверх!». Вы называете какую-нибудь шахматную фигурку, а Ваш ребёнок находит её и поднимает ручку с ней как можно выше.

- «Приз». Выберите одну из шахматных фигурок и поставьте её на какое-нибудь возвышение. Предложите ребенку встать от неё подальше с одной стороны и встаньте сами на таком же расстоянии с другой стороны. Медленно сосчитайте до трёх и дайте старт. Тот, кто первым добежит до неё и схватит её, должен её назвать.

- «Выбери пару». Вытряхните все шахматные фигурки из коробки на стол. Выберите одну из них и попросите ребёнка назвать её. После этого положите её в коробку и предложите ребёнку положить туда такую же фигурку и т.д.

- «Баюшки-баю». Соберите на столе все шахматные фигурки. Поставте рядом с ними перевёрнутую полями вверх коробку для шахмат и попросите Вашего ребёнка взять любую из фигурок назвать её и положить её «спать» в коробку. Затем Вы сами выберите любую фигурку, назовите её и отправьте её «спать». И так по очереди пока все фигурки не окажутся в коробке. После этого попросите ребёнка закрыть коробку.

Две последние игры сделают увлекательным для Вашего ребёнка процесс сбора фигурок после игры.

«Шахматы — мир, очень похожий на настоящий, но это всё-таки не настоящий мир.»

УРОК 3. РАСПОЛОЖЕНИЕ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

Начальная позиция выглядит так:

Запомнить расположение фигур в начальной позиции достаточно просто – фигуры стоят симметрично. Путаница обычно происходит только в расположении короля и ферзя (их часто путают местами). Здесь важно запомнить только 1 правило: в начальной позиции ферзь стоит на поле своего цвета.

То есть белый ферзь в начальной позиции стоит на белой клетке, а черный ферзь соответственно на черной.

ЗАДАЧИ 3

1. Покажите, на какой вертикали нет ни одной шахматной фигуры.
2. Посчитайте сколько горизонталей на шахматной доске, в каждой клетке на которых стоят фигуры.
3. Покажите горизонталь, на которой нет ни одной фигуры.
4. Посчитайте сколько фигур стоит в каждой вертикали.
5. Нарисуйте диагонали, на которых располагаются только белые шахматные фигуры.
6. Назовите цвет и клетку, на которых располагается белый ферзь.
7. Назовите поля, на которых стоят ферзи, короли и слоны.
8. Опишите как выглядит фигура – пешка, конь.
9. Нарисуйте шахматную доску и нарисуйте ладью в той клетке, где она стоит в начальном положении.
10. Назовите все фигуры, которые есть в шахматах.

ВОПРОСЫ 3

1. Сколько белых ферзей на шахматной доске в начале игры?
2. Какие фигуры стоят на угловых позициях?
3. Можно ли найти диагонали, на которых располагаются две, три, четыре шахматные фигуры?
4. Какие фигуры вместе образуют своеобразный «забор»?

5. Сколько белых ладей в начале партии?
6. Какие фигуры располагаются в центре доски, за пешками?
7. Какие фигуры стоят рядом с ладьями?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 3

Лучшим способом закрепления нового материала для ребёнка являются игры. Предлагаем Вашему вниманию некоторые из них:

1. «Ошибся!». Сложите все шахматные фигурки в мешочек из плотной, непросвечивающей ткани. Предложите Вашему ребёнку доставать их по одной и расставлять на доске в начальном положении. Если он ошибётся – заберите у него мешочек и поставьте пару фигурок сами. Потом «ошибитесь» так, чтобы он это заметил, и позвольте ему забрать у Вас мешочек. И так до тех пор, пока все фигурки не будут построены.
2. «Правильно-неправильно». Выберите две любые шахматные фигурки и попросите Вашего ребёнка ответить, стоят ли они рядом на доске в начальном положении. Потом попросите его выбрать две фигурки и задать тот же вопрос Вам.
3. «Лови!». Возьмите в руки мячик, и, объяснив ему, что ловить его надо только в том случае, когда то, что Вы говорите верно, скажите где стоит какая-нибудь из фигурок и бросьте ему мяч. Например, Вы говорите: «Белые ладьи стоят в разных углах первой горизонтали» и бросаете мяч. Это верно и он должен его поймать. Потом мяч будет бросать он.
4. «Что выпало?». Возьмите гладкий, без рисунков, кубик и разлинуйте каждую его грань несколькими клеточками. Внутри каждой клеточки нарисуйте шахматные фигурки. Затем бросайте кубик по очереди с ребёнком. Тот, кто бросает, отвечает, правильно ли расположены фигуры на смотрящей вверх грани кубика относительно их начального положения.
5. «Вот так классики!». Нарисуйте на асфальте большие клеточки – 8 в длину и 2 в ширину. В клетках изобразите шахматные фигурки по их начальному положению в игре. Предложите ребёнку поиграть в «классики», прыгая по клеткам и называя фигурки, нарисованные в тех клетках, на которые он прыгает.

Кроме всех вышеперечисленных игр, закреплению нового материала очень помогут самостоятельные творческие действия Вашего ребёнка.

Дайте ему пластилин и предложите вылепить из него все шахматные фигурки и расставить их точно в начальном положении.

Дайте ему листок из тетради в клеточку и предложите нарисовать на нём шахматные фигурки в начальном положении перед игрой.

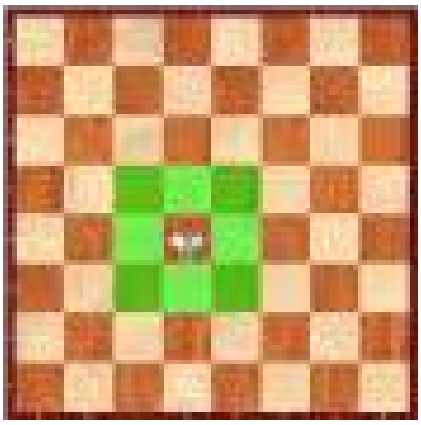
Дайте ребёнку достаточное количество кубиков с шахматными фигурками на каждой грани и попросите его выстроить их в начальном положении.

И, наконец, предложите ему самостоятельно выстроить настоящие шахматные фигурки в начальном положении на шахматной доске.

«Шахматы, как любовь и музыка, обладают способностью делать человека счастливым».

Зигберт Тарраш

УРОК 4. КОРОЛЬ



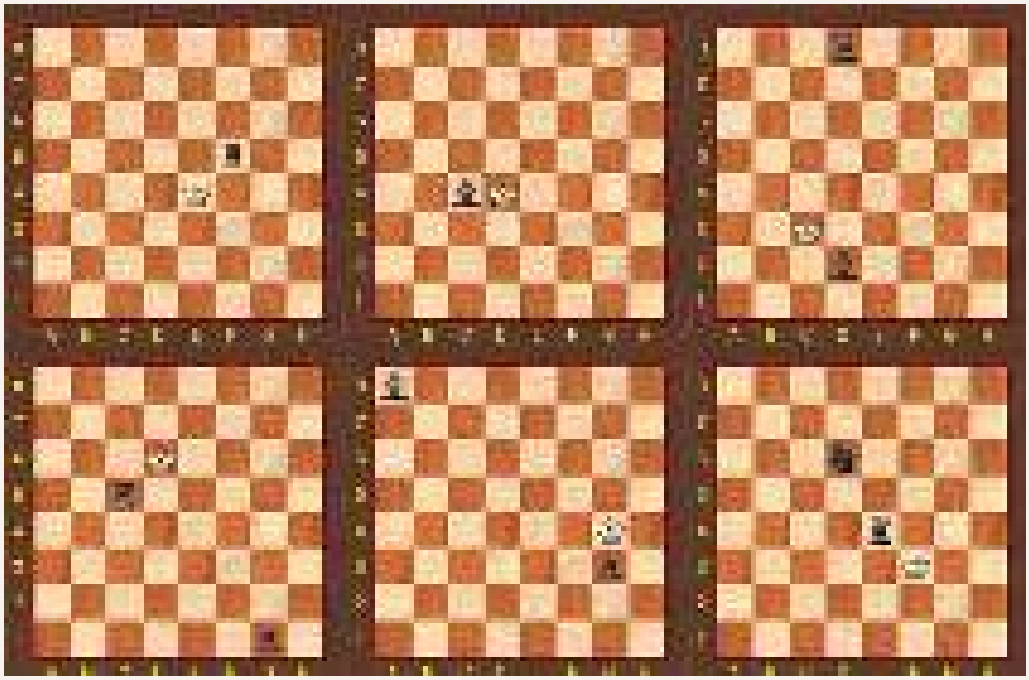
Король – самая главная фигура. Он не имеет номинальной стоимости. Его нельзя разменивать, держать под боем фигур соперника. Он требует постоянной защиты. Но это не потому, что король слишком уж слабый как фигура, а потому, что если он погибает, то партия для играющего проиграна.

С другой стороны, король также может передвигаться и бить фигуры соперника. В конце игры, когда фигур на доске на порядок меньше, и прямых угроз королю не так много, его сила оценивается примерно как сила легкой фигуры (коня или слона).

Король, как и ферзь, **ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на одну клетку.**

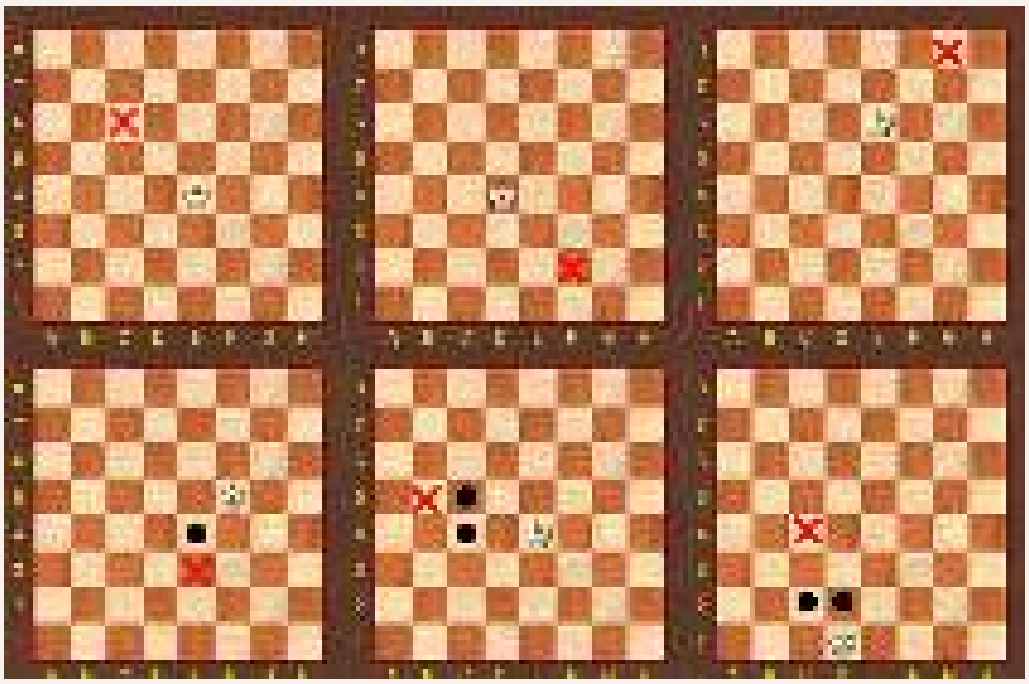
ЗАДАЧИ 4

1. «Побейте незащищенную фигуру соперника». В каких из следующих положений белый король может побить черную фигуру?

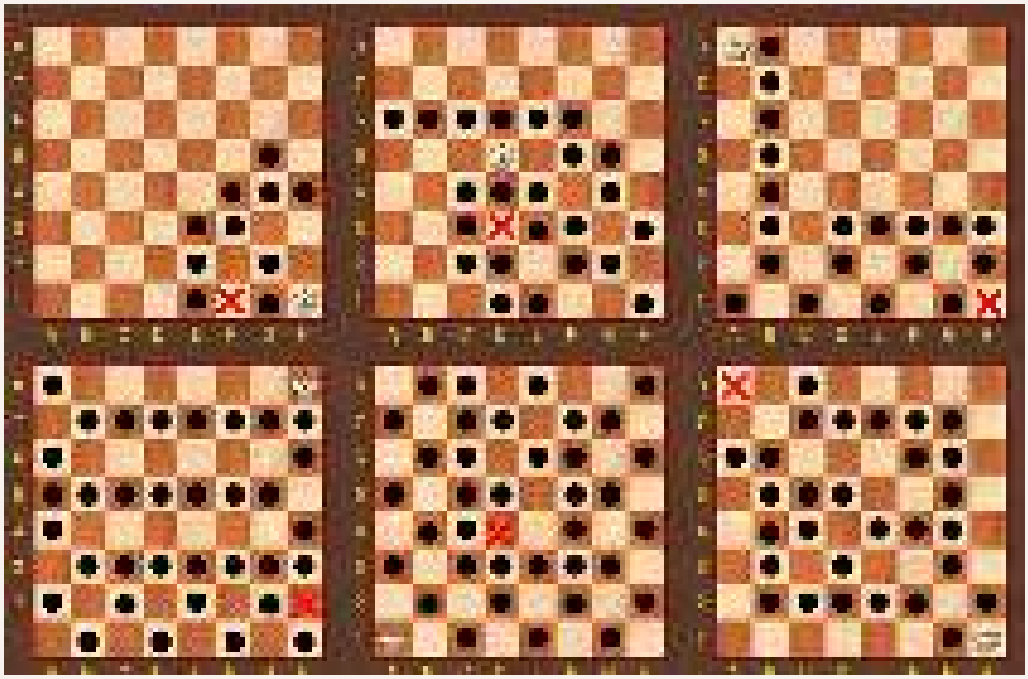


2. «Побейте все черные фигуры разным путем». Необходимо при каждом ходе брать белым королем по одной черной фигуре (черные фигуры при этом недвижимы).

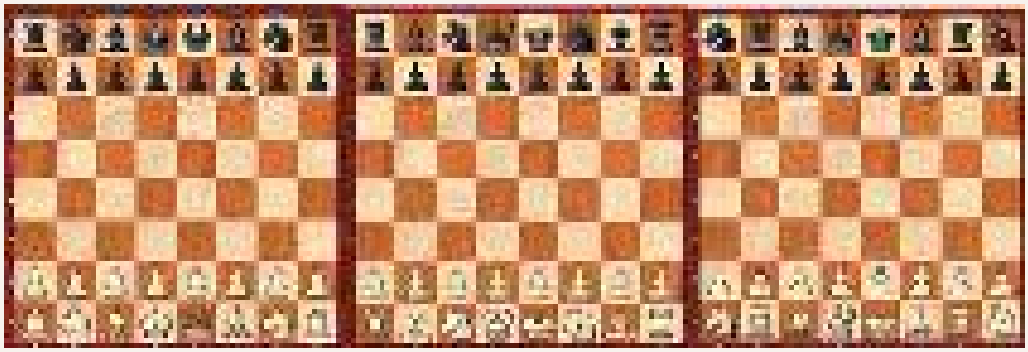
3. «Быстрая дорога». Пройдите королем до крестика наиболее быстрым способом.



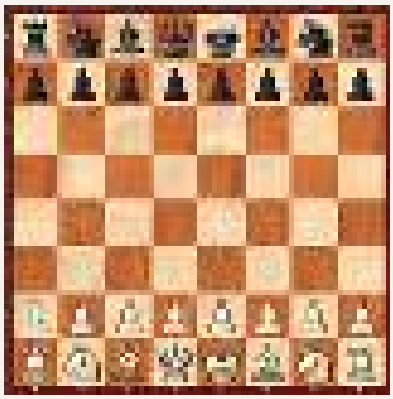
4. «Лабиринт». Доберитесь белым королем до места, помеченного крестиком, обходя черные кружочки, т.е. не становясь и не перепрыгивая их.

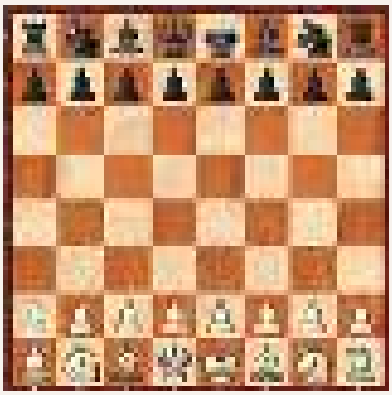


5. Найдите ошибки в расстановке фигур на шахматных досках



6. Назовите все клетки, на которых стоят ладьи, ферзи и пешки.





7. Назовите фигуры стоящие на самой длинной белой диагонали.

ВОПРОСЫ 4

1. Сколько путей есть у короля из центра шахматной доски? А из края доски?
2. Может ли король перепрыгнуть через фигуры?
3. Возможно, ли чтоб король мог первым сделать самый первый ход?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 4

Познакомившись с королём, Ваш ребёнок должен твёрдо усвоить, что шахматных королей не бьют, и их нельзя ставить под удар. Напоминайте ему об этом, играя с ним королём против других шахматных фигур. В играх, в которых король выступает против слона, коня или ладьи, если оба противника ходят правильно, на доске 8х8 клеточек, ни одна из фигур не попадает под удар. В том случае, если ребёнок, по неопытности, будет подставлять своего короля под удар, надо каждый раз напоминать ему о недопустимости этого действия. Особый интерес представляет поединок между королём и ферзём, поскольку ферзь, при правильном маневрировании, может загнать короля в угол и, тем самым, лишить его возможности сделать следующий ход. А вот при игре с пешкой король может быстро её побить, но только если она не успеет пройти в ферзи.

Обо всех этих играл лучше вспомнить в тот момент, когда будут изучены все остальные фигуры.

На досках с уменьшенным количеством клеток король очень силён. Так, например, на доске размером 2х2 клеточки он так же силён, как и ферзь. А на доске размером 3х3 клеточки король может побить любую фигуру, кроме ферзя.

Предлагаем Вам разыграть с ребёнком следующие позиции, пред-

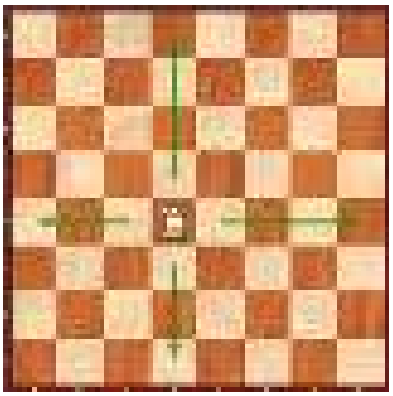
назначенные для досок размером 2х2 и 3х3 клеточки.

Все позиции, кроме №№ 1, 2 и 7, желательно разыгрывать и с первым ходом у чёрных и с первым ходом у белых. В позициях №№ 1, 2, и 7 чёрным начинать нельзя, в противном случае – сразу прямое поражение королю. Позиции с 1-й по 12-ю интересны тем, что, при правильной игре обоих партнёров, победу одержит тот из них, у которого есть король. А вот в позициях №№ 13 и 14 поединки королей приведут к ничьей.

«Главное в шахматах это не то, на сколько ходов вперед ты думаешь, а то, как ты анализируешь те-кущую ситуацию».

Гарри Каспаров

УРОК 5. ЛАДЬЯ



Ладья наравне с ферзем, считается тяжелой фигурой. Её номинальная стоимость 5 очков (о силе фигур будет подробный урок). Ладья считается сильной, но при этом прямолинейной и не очень маневренной фигурой.

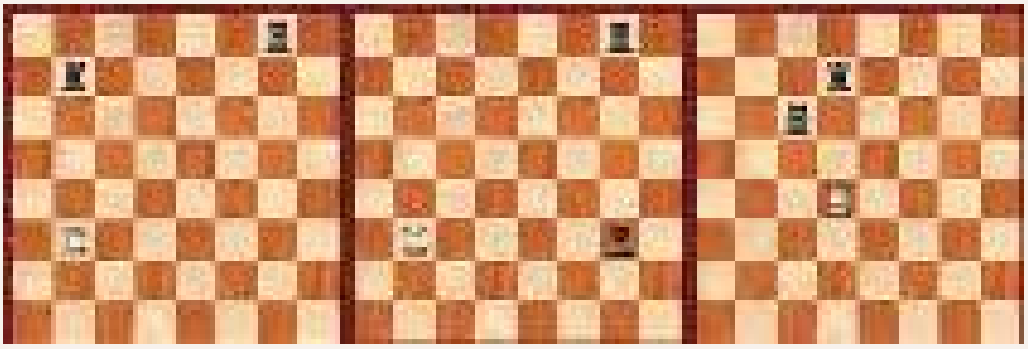
«Эту фигуру в войне можно сравнить с пушкой. Стреляет сильно и далеко. Ввиду её высокой номинальной стоимости лучше её беречь и держать немного оттянуто, не пуская в гущу событий», такое лирическое отступление о ладье приводит один из итальянских шахматных преподавателей.

Итак, ладья ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны (вперед, назад, вправо и влево). Не может перепрыгивать через другие фигуры.

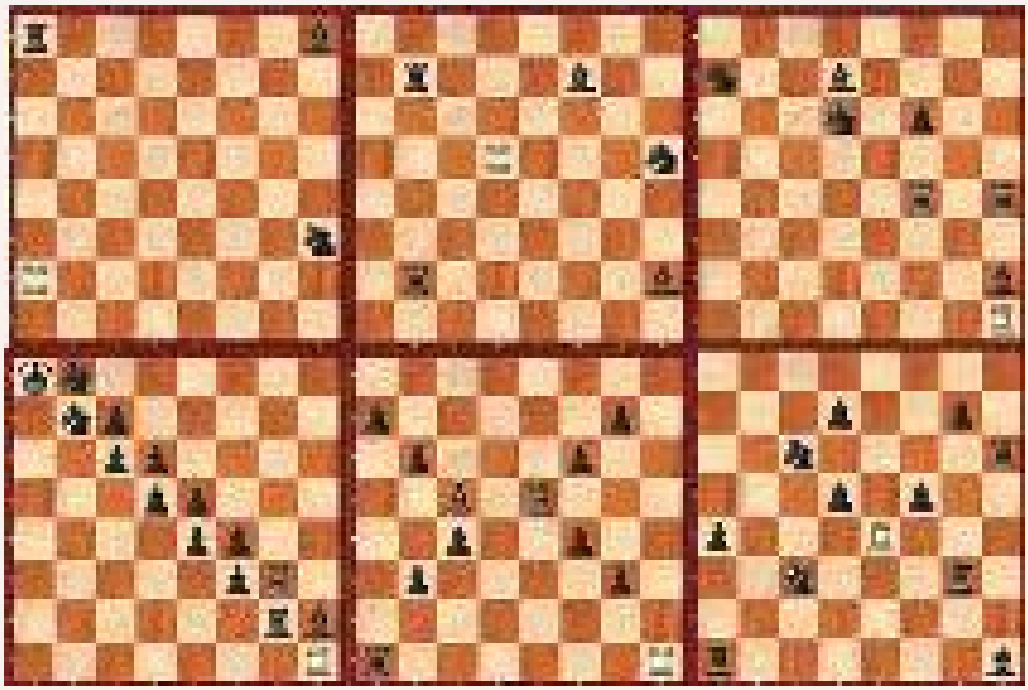
Таким образом, для того чтобы ладья приносила максимальную пользу её желательно ставить на открытые вертикали.

ЗАДАЧИ 5

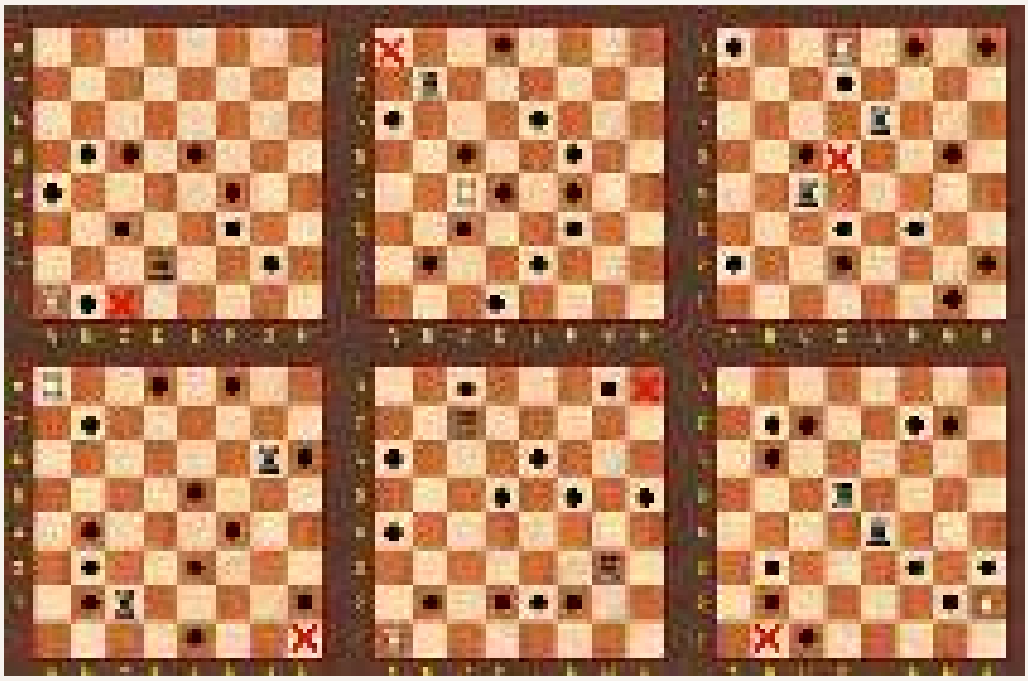
1. «Побейте незащищенную фигуру соперника». Стоит ли в следующих двух положениях брать черную ладью, при условии, что белым не выгодно потерять свою единственную фигуру.



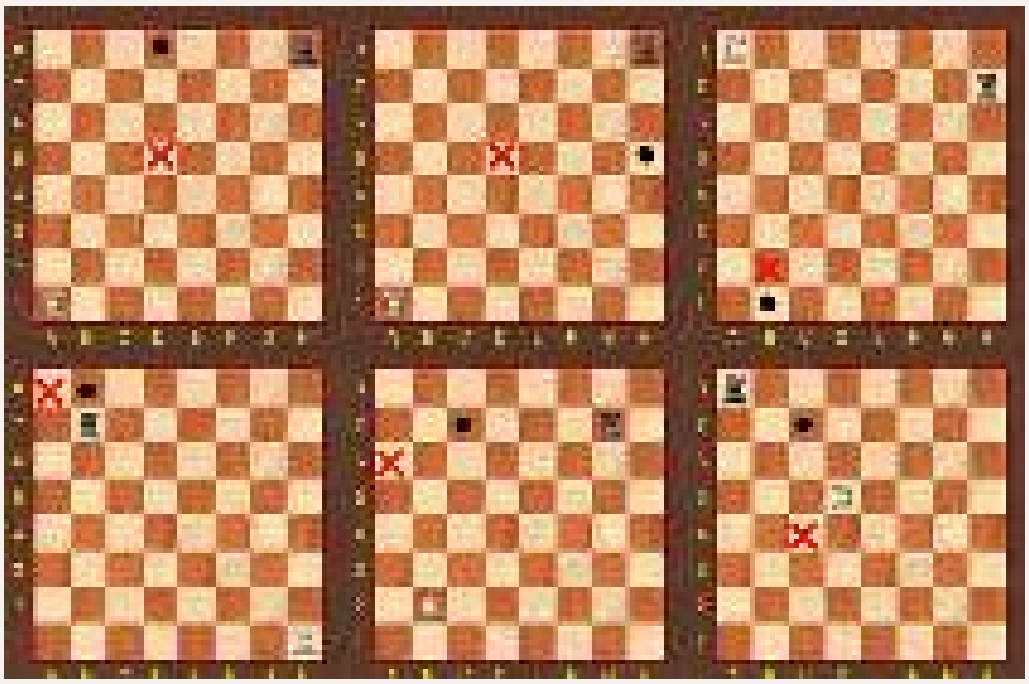
2. «Побейте все черные фигуры разным путем». Необходимо при каждом ходе брать белой ладьей по одной черной фигуре (черные фигуры при этом недвижимы).



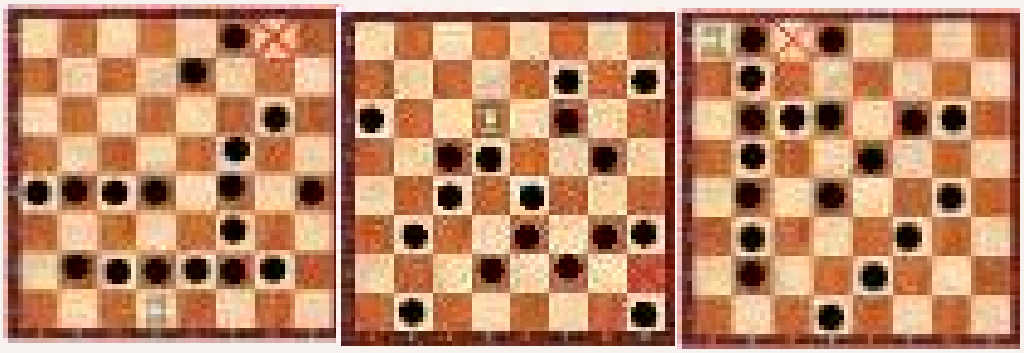
3. «Шпион». Доберись белой ладьей до клетки с крестиком, избегая клетки атакованные черными фигурами.



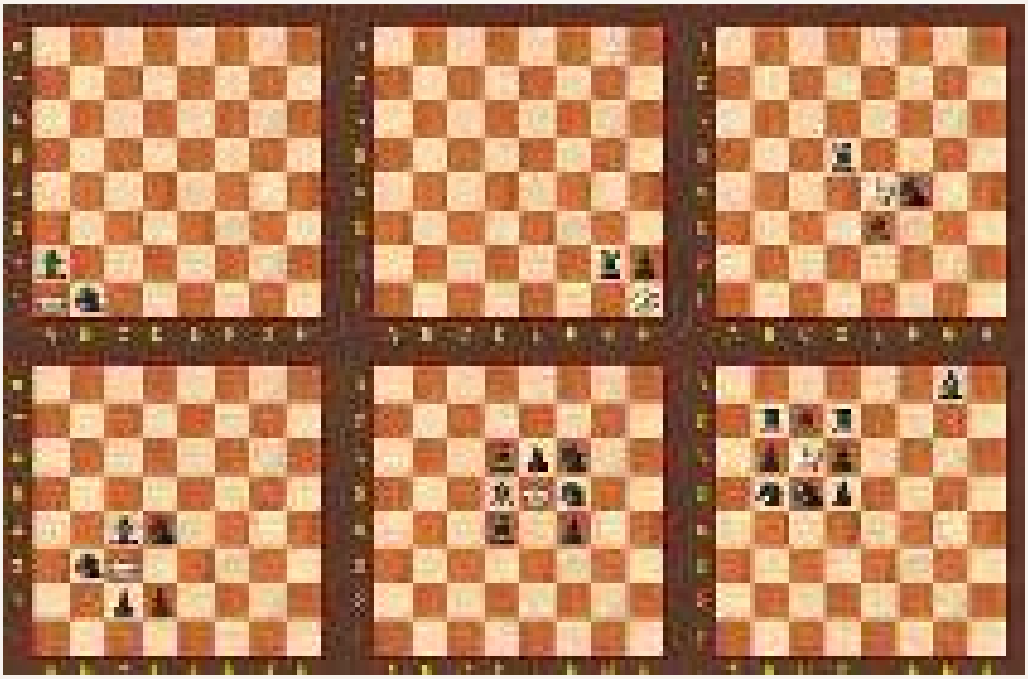
4. «Захват ключевого пункта». Нужно за два хода добраться до помеченного места (при этом черные и белые ходят по очереди, черная фигура старается помешать белой добраться до крестика, и фигуры нельзя ставить под удар).



5. Лабиринт.



6. «Побейте незащищенную фигуру соперника».



ВОПРОСЫ 5

1. Ладья ходит только по белым клеткам или по черным?
2. Через сколько клеток может перепрыгнуть ладья?
3. Находясь в угловом поле, сколько горизонтальных путей может использовать ладья?
4. Сколько нужно сделать ходов ладье чтоб обойти вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам?
5. Сколько различных ходов по диагонали может сделать ладья из центрального положения?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 5

Вы познакомили Вашего ребёнка с возможностями ладьи. Теперь, для того, чтобы он всё хорошо усвоил необходимо поиграть с ним. Предлагаем Вашему вниманию несколько вариантов таких игр.

1. «Шаг вперёд». Предлагайте вашему ребёнку «шагнуть» ладьёй на соседнее по горизонтали или по вертикали поле. При этом объясняйте ему, что фигурку нужно обязательно ставить точно в середину клеточки.
2. «Попрыгаем?». Теперь предложите вашему ребёнку перепрыгивать ладьёй через клеточку по вертикали или по горизонтали так, чтобы она всё время оказывалась только в клеточках одного и того же цвета.
3. «Двойной прыжок». Предложите ребёнку перескакивать сразу через две клеточки по вертикали или по горизонтали и сами тоже включайтесь в игру – ходите по очереди.
4. «Прыгаем дальше». Условия такие же, как в предыдущей игре, но ладья перескакивает через 3, 4, 5 и 6 клеточек.
5. «В другую сторону». Вы делаете свой ход ладьёй, а затем Ваш ребёнок делает ход своей ладьёй в перпендикулярном направлении.
6. «Куда пойти?». Сядьте рядом со своим ребёнком и расположите шахматную доску перед собой. Скажите ребёнку, в каком направлении и на сколько полей (клеточек) он должен пойти. Выполнив это, он указывает Вам, куда и как ходить.
7. «Верни на место!». Вы делаете любой ход ладьёй, а ребёнок возвращает её на место. Потом ход делает он, а возвращаете ладью Вы.
8. «Крутой прыжок». Ребёнок должен из любого указанного Вами положения сходить на максимальное количество полей (клеточек).

С ребёнком постарше можно провести игру на шахматной доске – белая ладья против чёрной. Условие игры – побить противника. При этом не надо подгонять Вашего ребёнка. Предоставьте ему возможность выбрать цвет ладьи и хорошенько продумать, куда её поставить. Если его ладья будет попадать под удар Вашей, предлагайте ему ещё раз подумать – правильно ли он собрался сходить? Попробуйте поставить под удар свою ладью. Если он не заметит этого, поинтересуйтесь – можно ли её побить? Выигрыш в этом сражении может не только порадовать ребёнка, но и укрепить его желание играть в шахматы.

Такие учебные игры надо проводить как можно чаще. Закрепив его навыки в игре «ладья на ладью», можно слегка усложнить игру, введя ещё по одной ладье. И опять Вам надо будет незаметно поддаваться, иногда выигрывая. Это тоже необходимо, поскольку позволит вам, во-первых, выяснить отношение вашего ребёнка к неудачам, чтобы потом правильно чередовать выигрыши и проигрыши, не ослабляя его интереса к игре, во-вторых, даст возможность ему считать Вас достаточно сильным противником. При слишком тяжёлом отношении Вашего ребёнка к проигрышам, предложите ему считать, что играете не вы сами, а какие-нибудь хорошо известные ему персонажи сказок или мультфильмов. Если они будут проигрывать, это не будет восприниматься не так остро.

Если освоение игры проходит слишком тяжело, то лучше предложить ребёнку доску поменьше (2x2 или 4x4 клетки).

Игра на таких маленьких досках тоже может быть очень увлекательной. Можно просто прикрыть «лишние» поля листами бумаги, а можно сделать картонный кубик, на грани которого нанести 2x2, 2x3, 2x4, 3x3, 3x4 и 4x4 клетки. На таких маленьких досках тоже можно проводить игры так, что они произведут неизгладимое впечатление на Вашего ребёнка. И, наконец, можно нарисовать такие малоклеточные доски на асфальте, а фигурками в таких играх будете вы сами.

Предлагаем Вашему вниманию несколько положений для игр на досках 2x2 и 3x3 клетки.

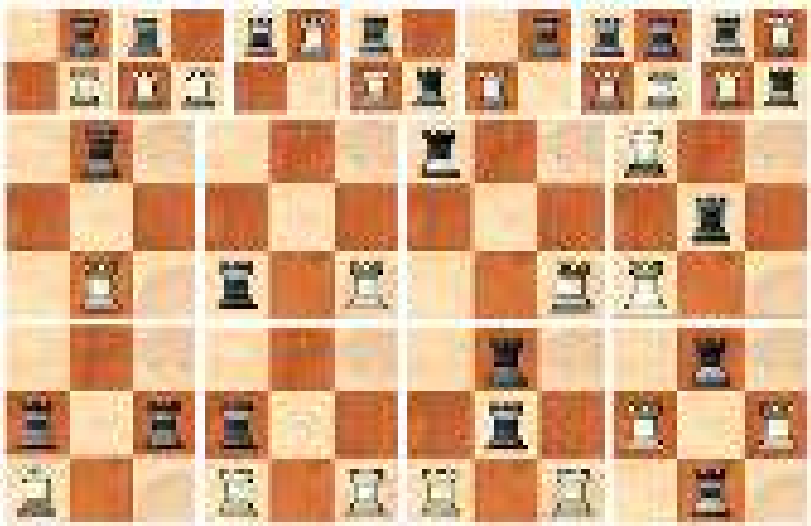
Во всех этих положениях начинают белые. Это игры на поражение противника. Необходимо заранее предупредить ребёнка о том, что в шахматной игре нельзя брать ход обратно и, дотронувшись до своей фигурки, ею обязательно нужно ходить, а дотронувшись до фигурки противника, её, если позволяет расстановка, надо побить. Кроме того, ребёнок

должен знать, что, если он просто захочет аккуратней поставить фигурку в клеточке, он, при этом, обязательно должен сказать: «Поправляю».

Среди предложенных нами позиций, самыми простыми являются № 1, № 2, № 3 и № 9. Во всех этих позициях белые выигрывают первым же ходом. При правильных ходах они выигрывают и в положениях № 4, № 8, № 12, № 14. А вот в позиции № 11, если все ходы обоими игроками сделаны верно, то обе ладьи остаются не попавшими под удар. Во всех этих позициях надо предоставить ребёнку возможность поиграть белыми ладьями и почувствовать вкус победы.

Для игры чёрными ладьями лучше выбрать для него позиции № 5, № 6, № 13 и № 15. В этих позициях первый ход также за белыми, но, при правильных ходах, выиграть должны чёрные. Если, при этом, ребёнку захочется, чтобы начинали чёрные, можете согласиться, но результат будет противоположным во всех позициях, кроме № 13.

При играх на маленьких досках (2х2 клетки), ребёнок быстро догадывается, у какого цвета больше шансов на победу.

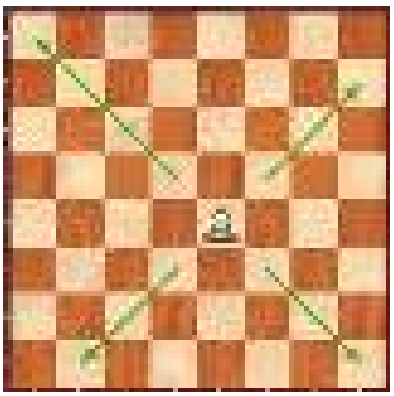


И тем не менее, если на досках 2х2 и 3х3 клетки белые, имея две ладьи против 1-й у чёрных, всегда выигрывают, то на досках 2х3, 2х4, 3х4 и 4х4 клетки у чёрных, даже при таком раскладе, есть шанс на выигрыш.

«Хороший игрок, проигравший в шахматы, искренно убежден, что его проигрыш произошел от его ошибки, и он отыскивает эту ошибку в начале своей игры, но забывает, что в каждом его шаге, в продолжение всей игры, были такие же ошибки, что ни один его ход не был совершенен.»

Лев Тослстой

УРОК 6. СЛОН



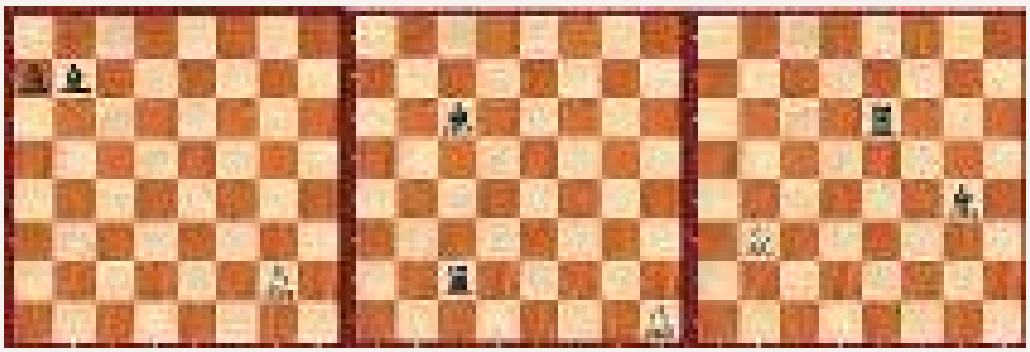
Слон – это сильная, дальнобойная фигура. Слон примерно равноценен коню. Его номинальная ценность составляет 3,5 очка. Однако их тяжело сравнивать. Считается, что слон чуть сильнее коня. Но здесь многое зависит от характера играющего и от требований позиции на доске.

Слон ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние как показано на рисунке.

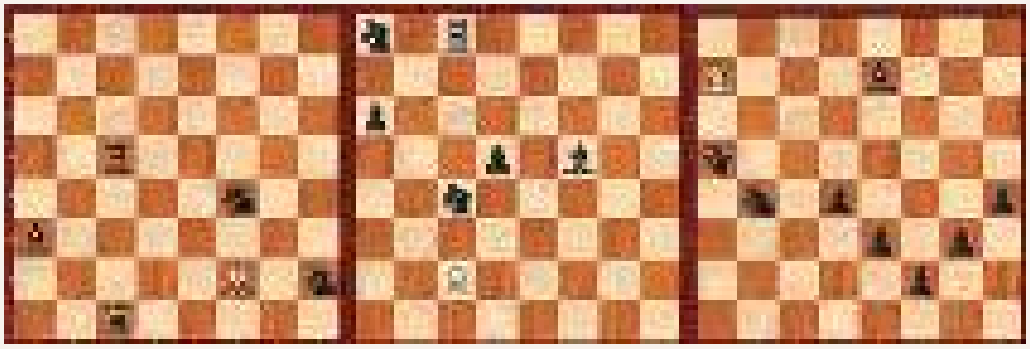
Слон не может перепрыгивать через фигуры. Таким образом, если на пути слона стоят другие фигуры, его действие ограничено.

ЗАДАЧИ 6

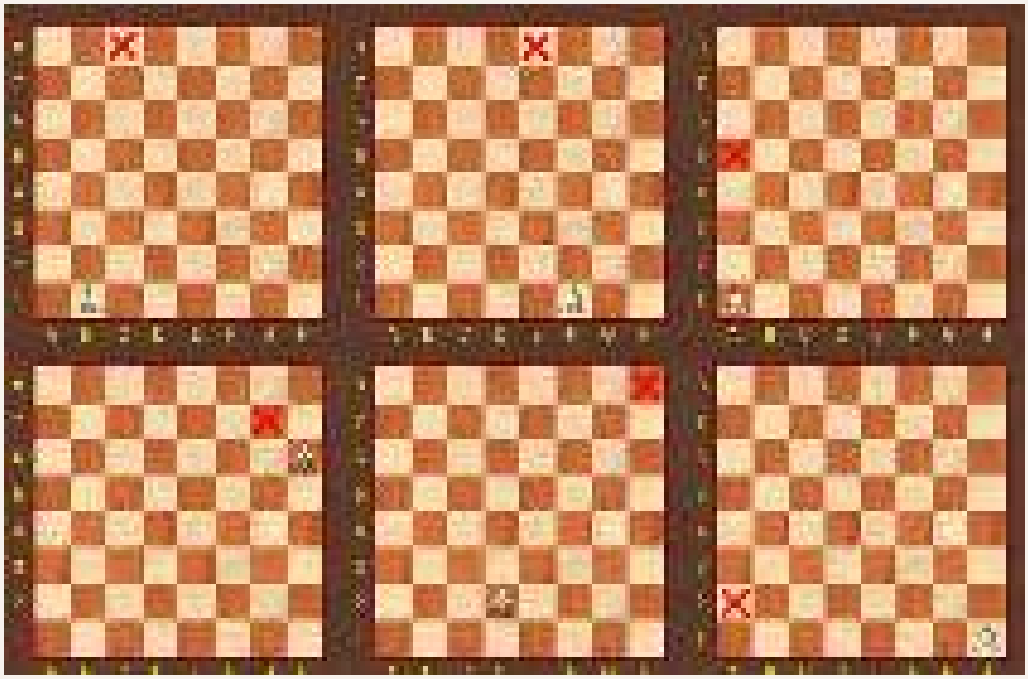
1. Побейте незащищенную фигуру соперника.



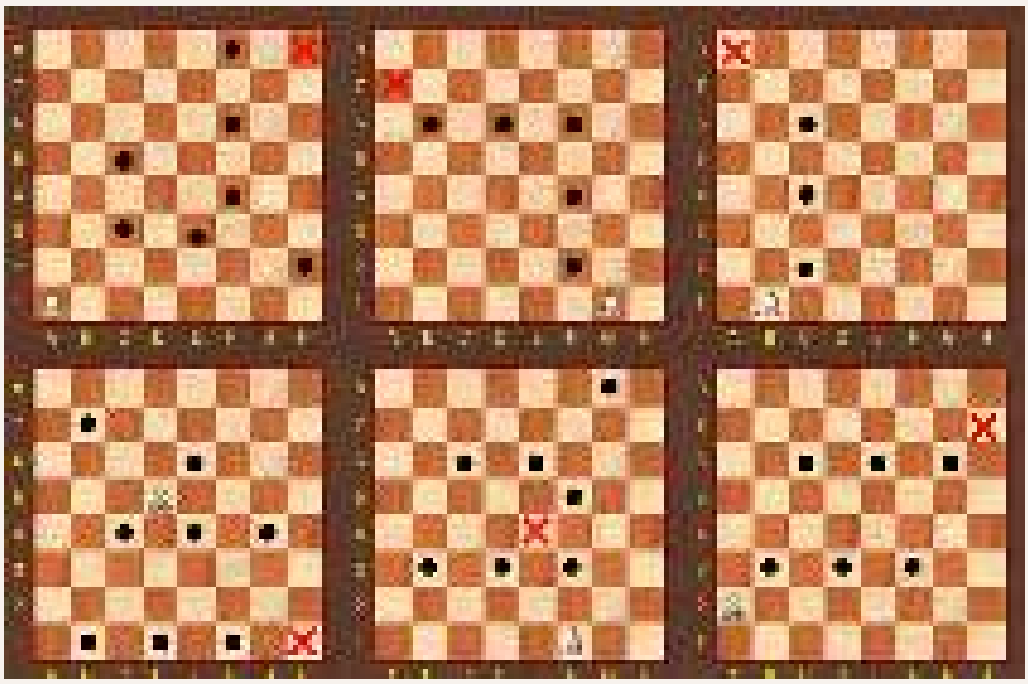
2. «Побейте все черные фигуры по цепочке». Необходимо при каждом ходе брать белым слоном по одной черной фигуре (черные фигуры при этом недвижимы).



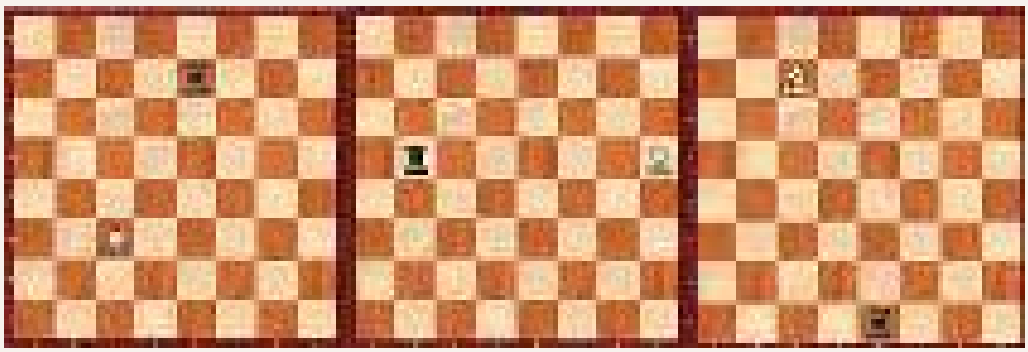
3. «Кратчайший путь». Пройдите слоном до крестика наиболее быстрым способом.



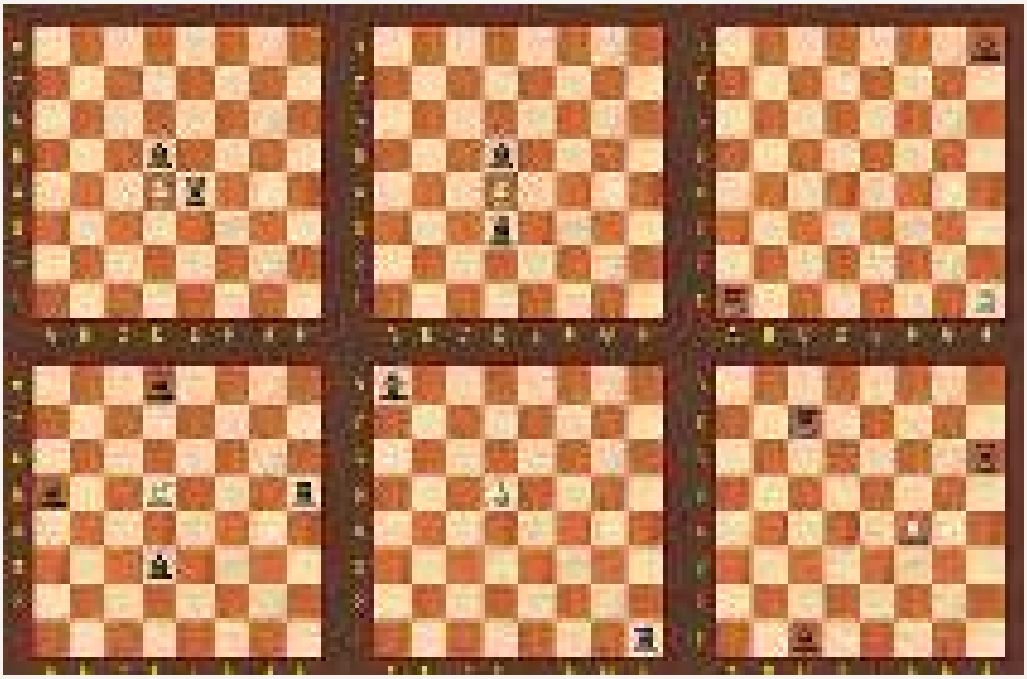
4. «Лабиринт». Доберитесь белым слоном до места, помеченног крестиком, обходя черные кружочки, т.е. не становясь и не перепрыгивая их.



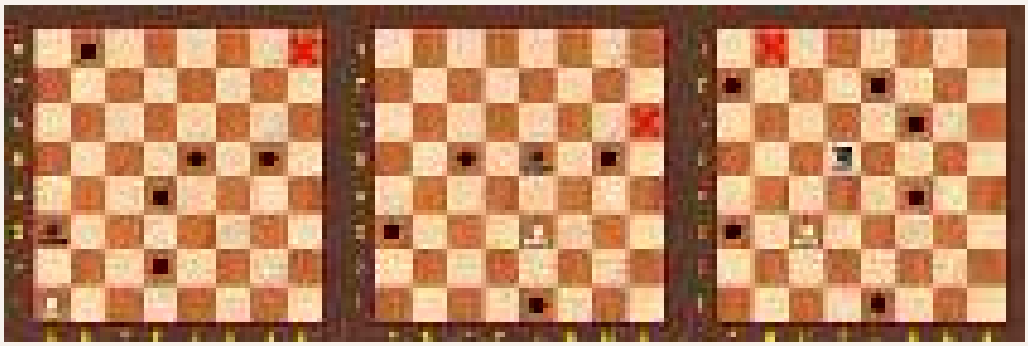
5. «В Атаку». Напади белым слоном на черную ладью двумя способами.



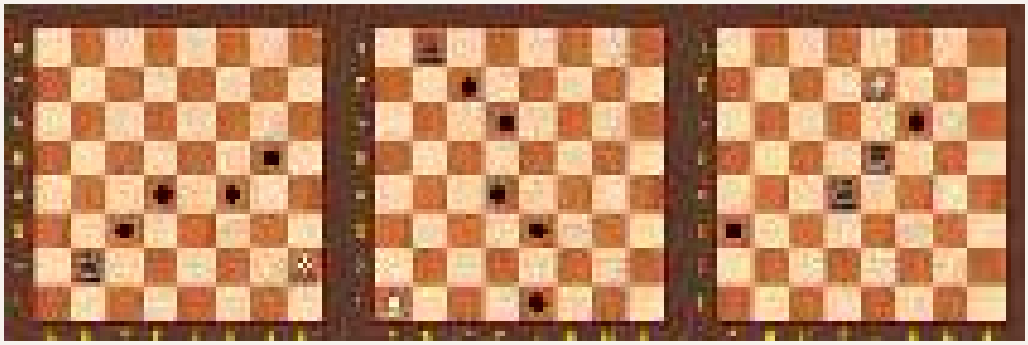
6. Побей беззащитную черную фигуру.



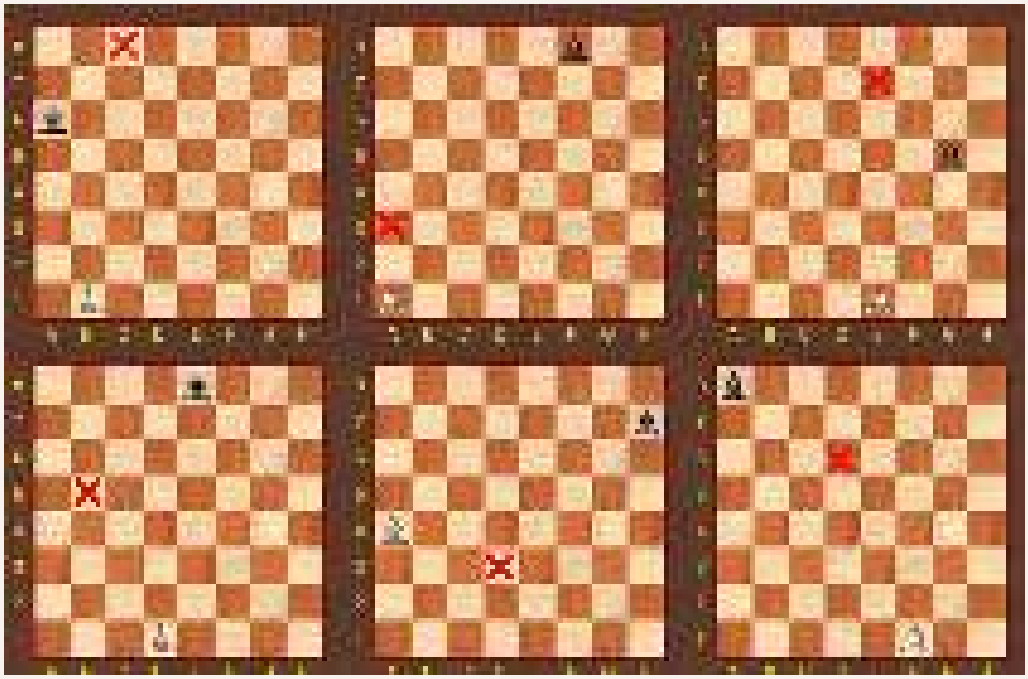
7. «Шпион». Доберись белой фигурой до клетки с крестиком, избегая клетки атакованные черными фигурами.



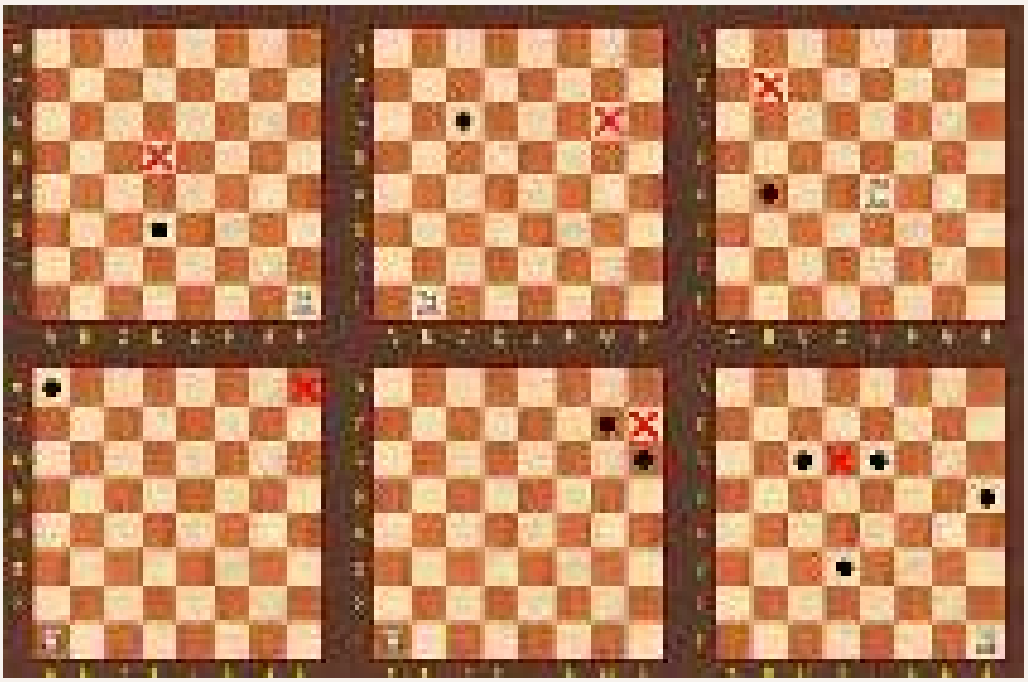
8. «Джеймс Бонд». Побей черные фигуры одну за другой, избегая «опасных» клеток.



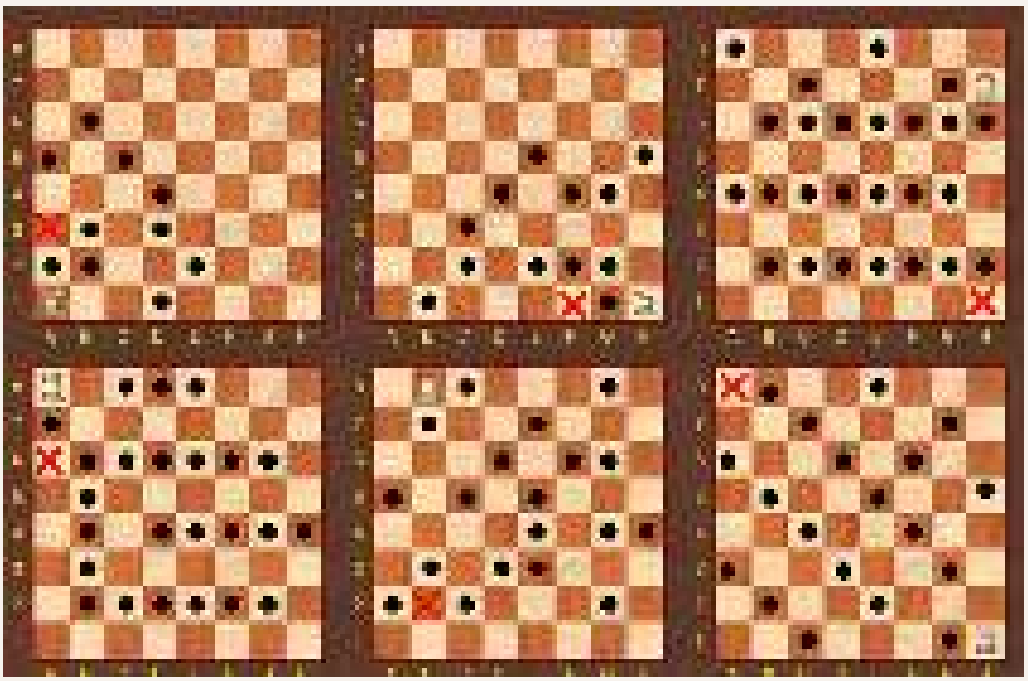
9. «Защита ключевого пункта». Перекрой белым слоном путь черным, так чтоб они не могли занять помеченную позицию. Помни нужно сохранить белого слона.



10. «Быстрая дорога». Пройдите белой ладьей до крестика наиболее быстрым способом.



11. «Лабиринт». Доберитесь белой ладьей до места, помеченное крестиком, обходя черные кружочки, т.е. не становясь и не перепрыгивая их.



ВОПРОСЫ 6

1. Возможен ли для слона переход с черной на белую клетку?
2. Может ли слон пройти через 7 полей?
3. Стоит ли брать ладью за слона?
4. Ладья «сильнее» слона?
5. Сколько альтернативных ходов по горизонтали, вертикали и диагонали есть у слона из угловой позиции?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 6

Вместе с ребёнком играйте слонами, при этом можно задействовать слонов разных цветов, слонов одного цвета, а можно поиграть и всеми четырьмя слонами сразу. Наиболее простой является игра слонами разных цветов, поскольку ни один из них под удар не попадает. Игра слонами одного цвета, при правильном выборе ходов, тоже приведёт к ничьей. И даже игра всеми четырьмя слонами, имеет все шансы закончиться вничью: даже если один слон ребёнка окажется под ударом, он сможет не проиграть, правильно выбирая ходы для второго слона.

Поиграйте так, чтобы Вы ходили ладьёй, а ребёнок слоном, а потом обменяйтесь фигурками. Это поможет ребёнку понять, что ладья сильнее слона, потому что под её ударом находится большее количество полей (клеточек), и она может в любом положении напасть на слона, причём не одним, а двумя способами, поскольку других фигур на шахматной доске нет. В то же время слон, при тех же условиях, отнюдь не в любой позиции способен напасть на ладью. Например, если слон находится на белом поле, то ладье достаточно лишь занять любую позицию на чёрном поле, и слон не сможет на неё напасть. Но даже при условии нахождения ладьи тоже на белом поле, у слона не всегда есть возможность напасть на неё двумя способами. Зачастую он может атаковать ладью только одним способом.

Однако, несмотря на то, что ладья сильнее слона, на полноценной шахматной доске у него есть шанс избежать поражения, а вот на её уменьшенных вариантах такого шанса почти нет. Среди всех вариантов уменьшенных шахматных досок, возможность уйти от ладьи у слона есть только на доске 3x3 клетки (если он попадёт на центральное поле) и на доске 4x4 клетки (если захватит большую диагональ).

Предлагаем Вашему вниманию несколько начальных позиций для обучающих игр на досках 2x2 и 3x3 клетки.

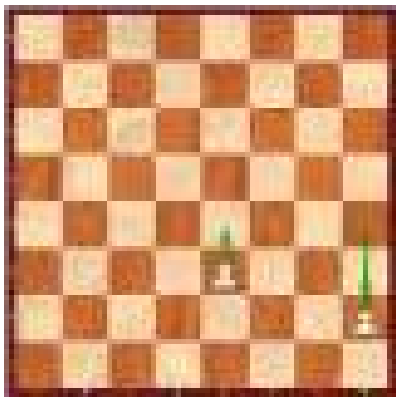
В этих играх также победителем считается игрок, побивший все фигурки противника. В том случае, если все ходы обоих сторон были хорошо продуманы, белые начинают и выигрывают в позициях №№ 1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 14, 15, а чёрные побеждают в позициях 9, 11. При этом белые практически непобедимы в позициях с 1-й по 7-ю и совершенно непобедимы в 1-й, 2-й и 4-й. Таким образом, если Вы разыграете в матче только эти семь позиций, и Ваш ребёнок будет играть белыми, то, как бы слабо он ни играл, он непременно победит.

«Благодарю, душа моя, что в шахматы учишься. Это непременно нужно во всяком благоустроенном семействе» .

Александр Пушкин

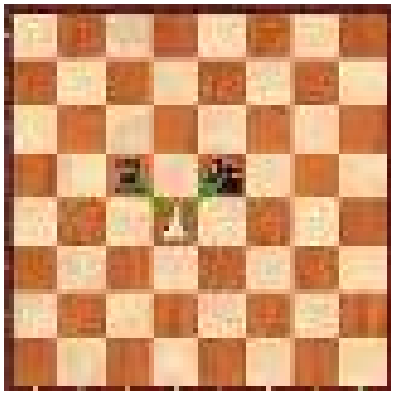
УРОК 7. ПЕШКА

Ходят пешки только вперед. Это единственная фигура, которая НЕ может ходить и наносить удар назад или по горизонтали. Когда пешка находится в начальной позиции (2-я горизонталь для белых, 7-я для черных) своим первым ходом она может по желанию играющего пойти на одно или на два поля вперед.



После своего первого хода пешка передвигается только на одну клетку вперед за один ход.

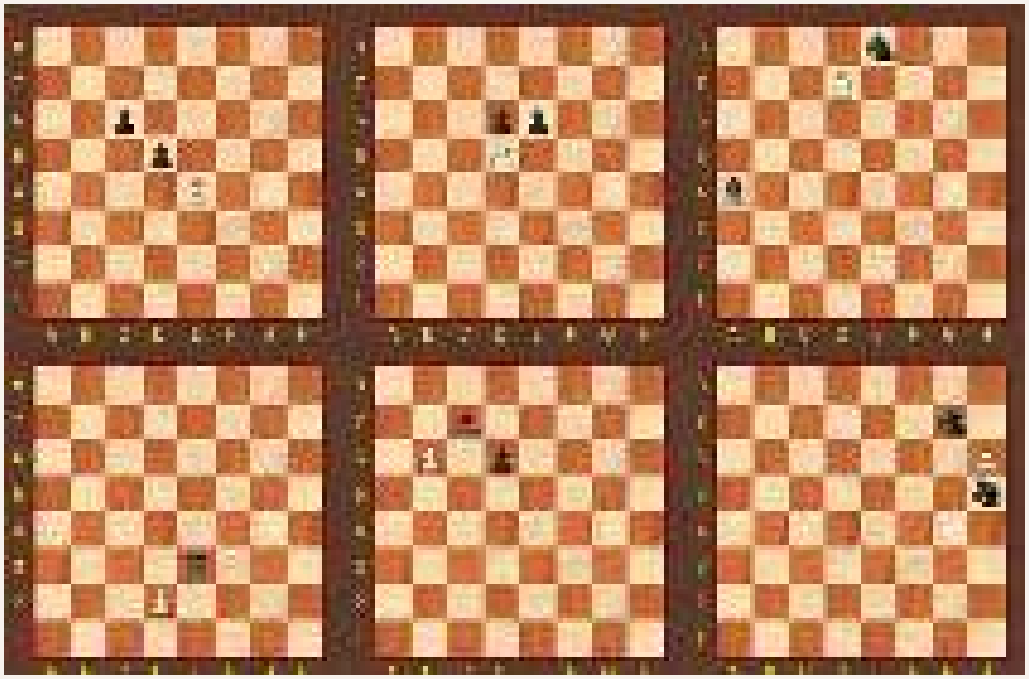
Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали вправо и влево.



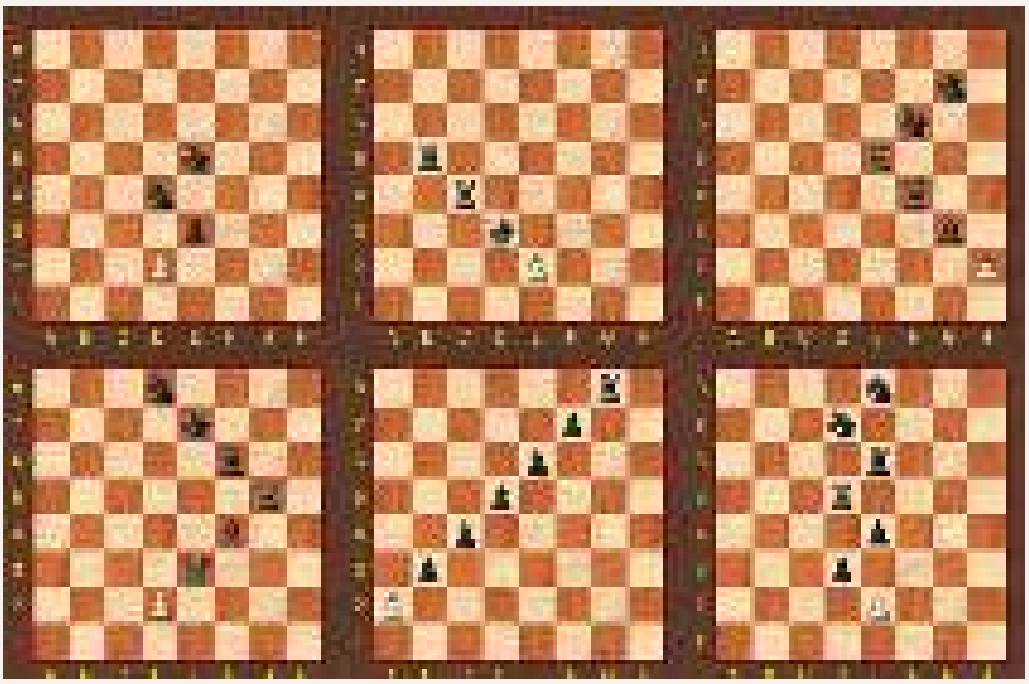
Таким образом, пешка ходит вперед, а бьет по диагонали на одну клетку. Это единственная фигура в шахматах которая ходит по одному правилу, а наносит удар по другому.

ЗАДАЧИ 7

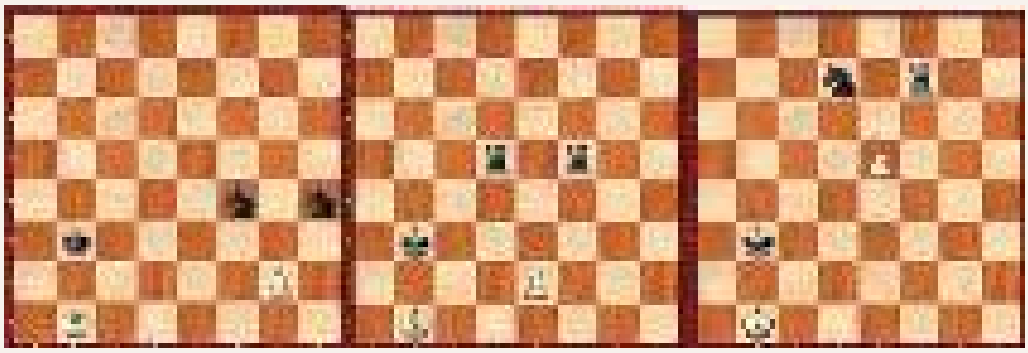
1. «Взятие». Побей беззащитную черную фигуру белой пешкой.



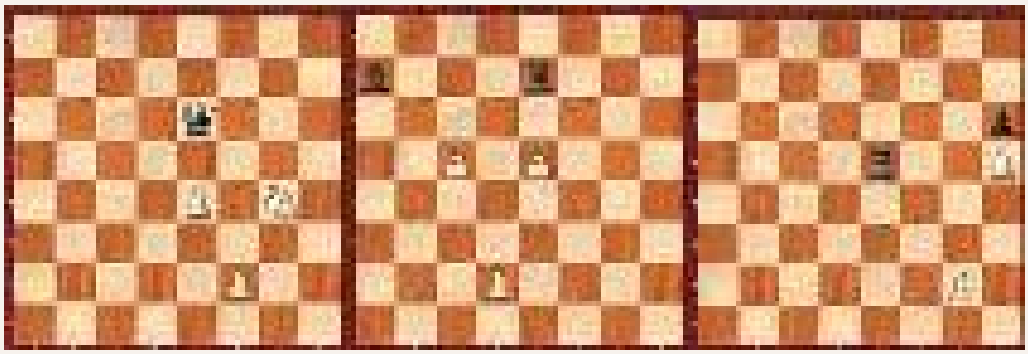
2. «Побейте все черные фигуры разным путем». Необходимо при каждом ходе брать белой пешкой по одной черной фигуре (черные фигуры при этом недвижимы).



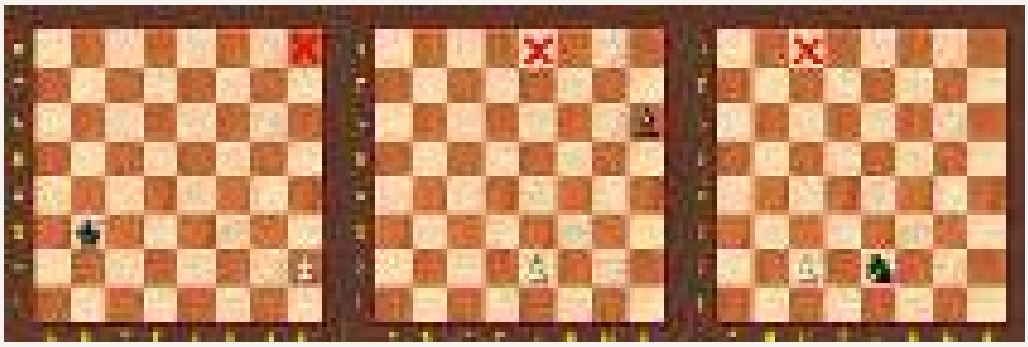
3. Вилка.



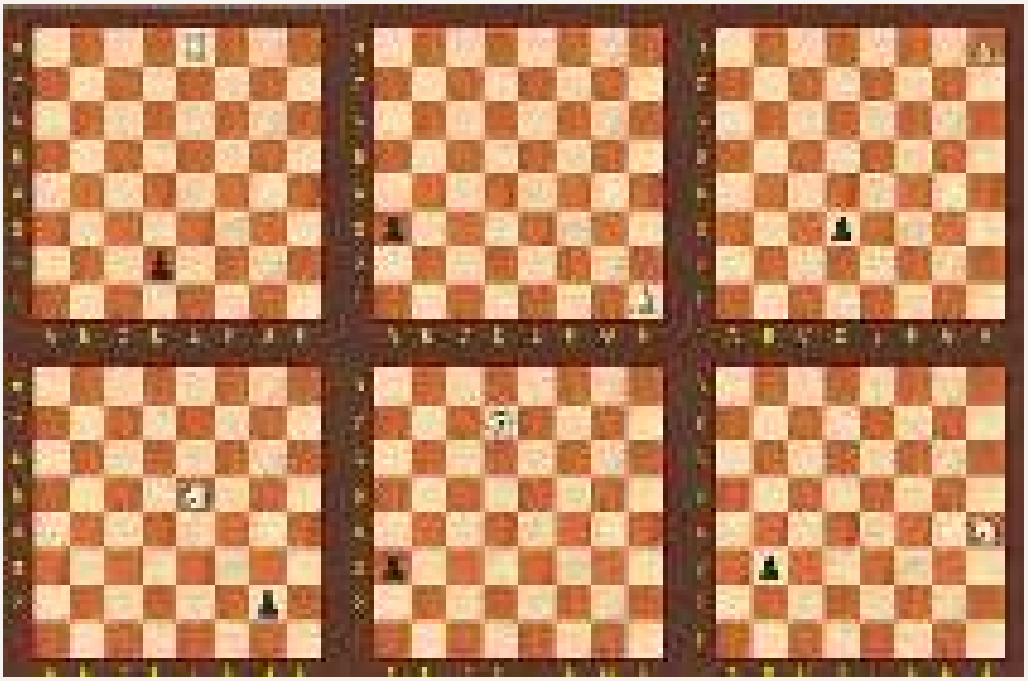
4. Защитник.



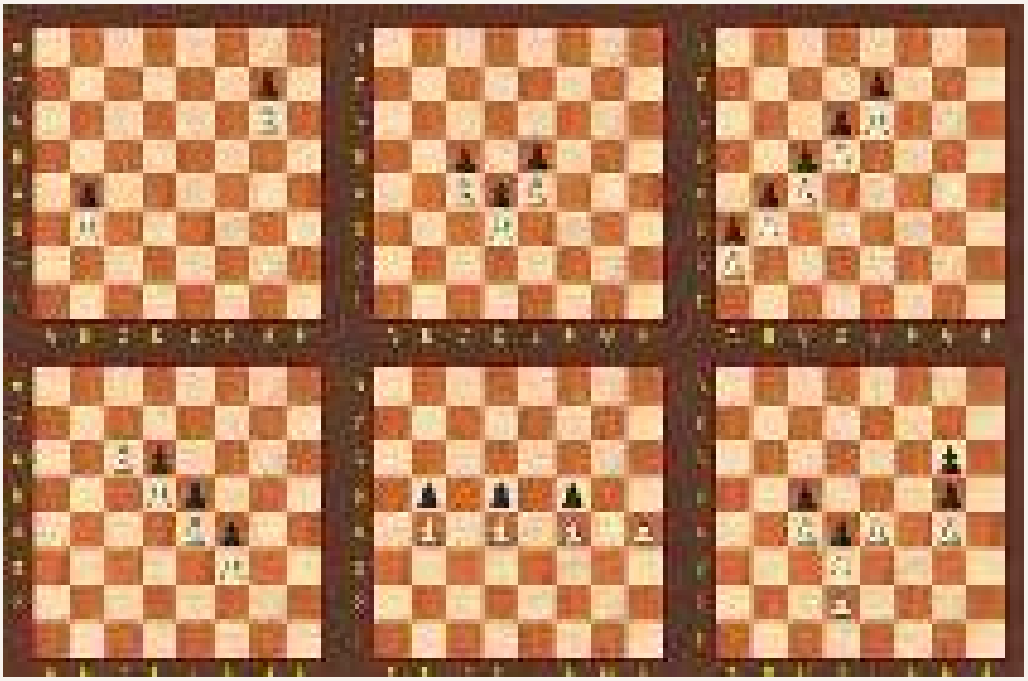
5. Шпион.



6. Преграда. Возьмите под контроль поле, на которое хочет пойти пешка



7. Можно ли сделать ход хоть какой нибудь пешкой?



ВОПРОСЫ 7

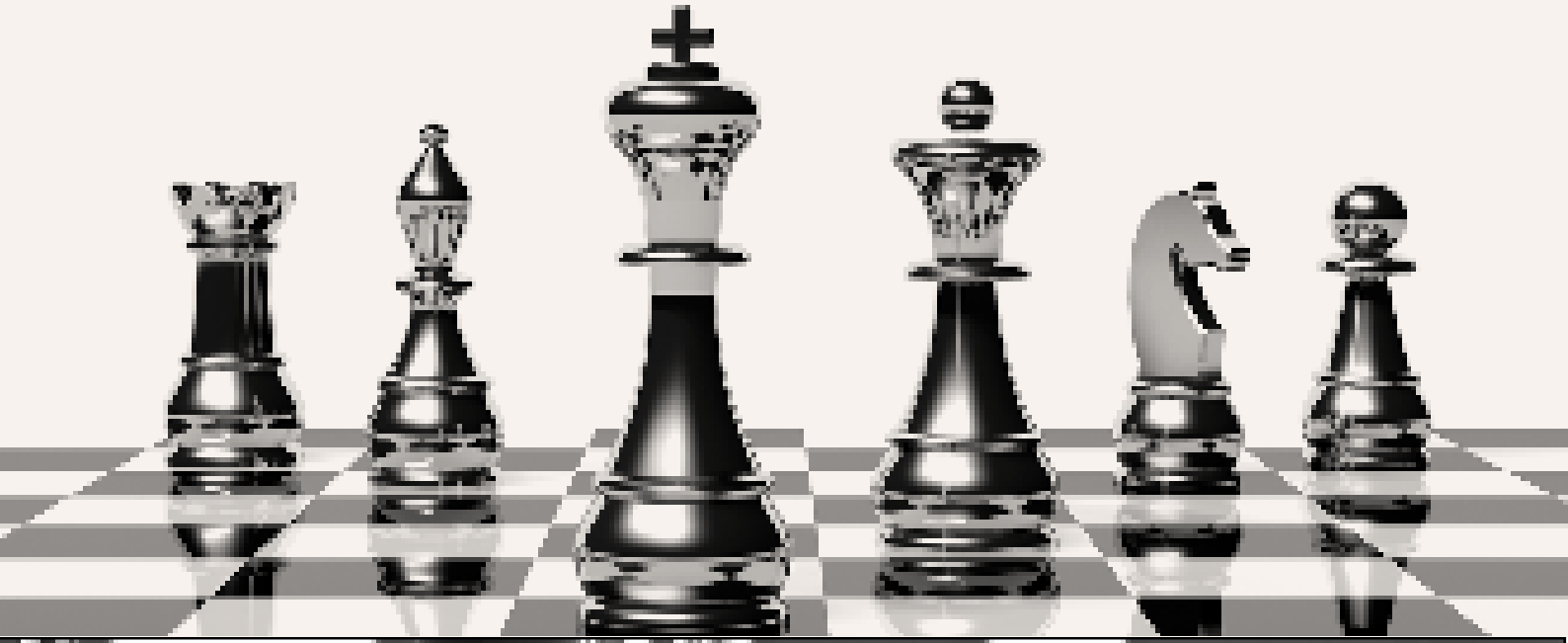
1. Каким словом заканчивается стишок?
   «Ни к чему такая спешка»
   -Поучала Васю …..
2. По клеткам какого цвета ходят пешки: белого или черного?
3. Может ли пешка пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное?
4. Может ли пешка перепрыгивать через фигуры?
5. По какой линии ходит пешка?
6. На сколько сторон может бить пешка?
7. Могут ли на одной вертикали оказаться две белые пешки? А три белые пешки?
8. Бьет ли пешка так же, как и ходит?
9. Сколько на доске ладейных пешек? Слоновых? Королевских?
10. Может ли ладейная пешка бить на две стороны?
11. Может ли слоновая пешка побить коневую?
12. Может ли пешка бить с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное?
13. Ходят ли пешки назад?
14. Бьют ли пешки назад?
15. Передвигается ли пешка по горизонтали?
16. Может ли пешка ходить на 2 клетки вперед?
17. Сколько ходов у пешки в начальном положении?
18. Может ли белая пешка ходить на две клетки вперёд с третьей горизонтали?
19. Может ли черная пешка ходить на две клетки вперёд с седьмой горизонтали?
20. Может ли пешка есть фигуру соперника находящиеся от неё через одну клетку?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 7

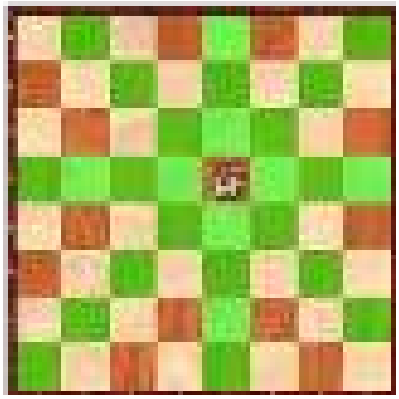
Значение пешек в шахматах просто неоценимо. Известный всему миру шахматист XVIII века Ф.Филидор называл их «душою шахмат». И овладение умением играть пешками сродни овладению каким-либо видом искусства. Отставьте в сторонку все остальные фигурки и основательно поиграйте с ребёнком только пешками.

Предлагаем Вам поставить белую пешку в одну из клеточек второй горизонтальной линии, а чёрную – в одну из клеточек вертикальной линии, проходящей через клеточку с белой пешкой. Поражение ожидает того, кто будет не в состоянии сделать очередной ход, поскольку пешка не может обходить преграды. Не менее эффективной для восприятия игровых особенностей пешек будет и такая игра: нужно поставить белую и чёрную пешки на соприкасающихся вертикальных линиях. Выигрывает тот, кто сможет побить пешку противника. Кроме того, было бы неплохо провести ряд игр только пешками, начав с двух против двух и увеличивая количество пешек с каждой последующей игрой на одну с обеих сторон. После этого проведите следующий ряд игр, в которых ваша пешка будет поочерёдно сражаться с ферзём, ладьёй, и слоном Вашего ребёнка до тех пор, пока он не побьёт её или не преградит ей дорогу.

«Пешки — душа партии».
Франсуа Филидор



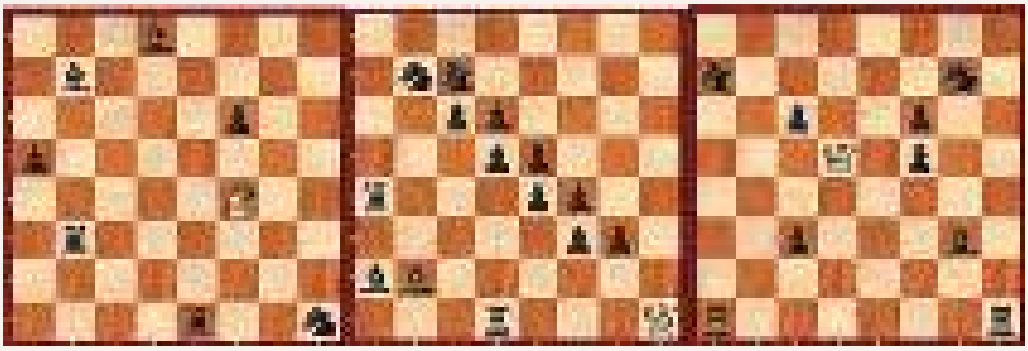
УРОК 8. ФЕРЗЬ



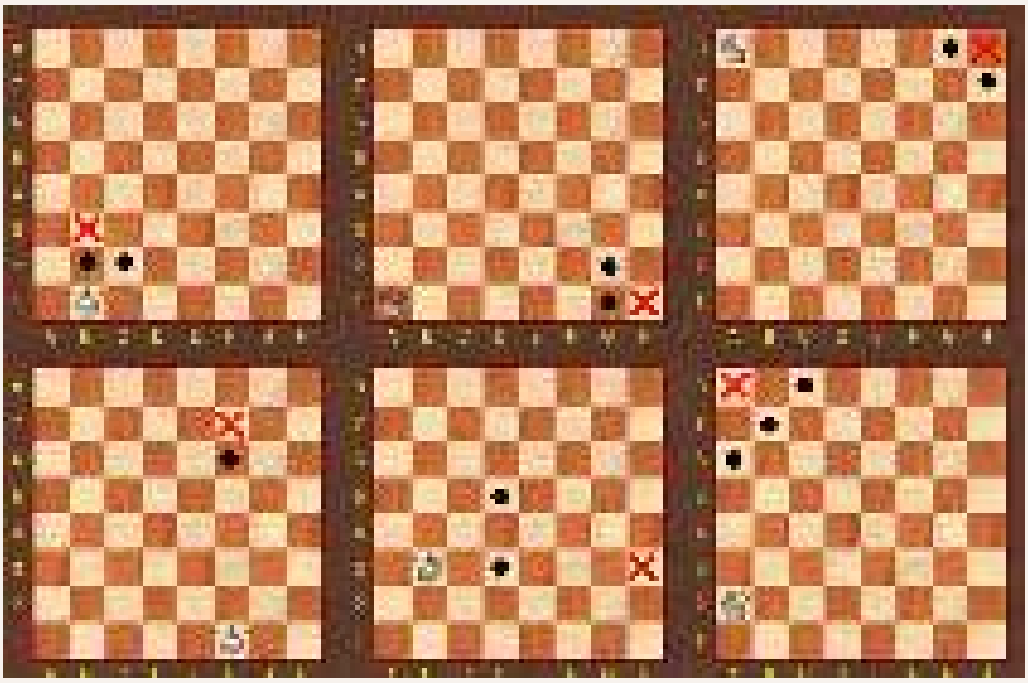
Ферзь – это ладья и слон в одном лице. Он ходит и бьёт по горизонталям, вертикалям, белым и черным диагоналям.

ЗАДАЧИ 8

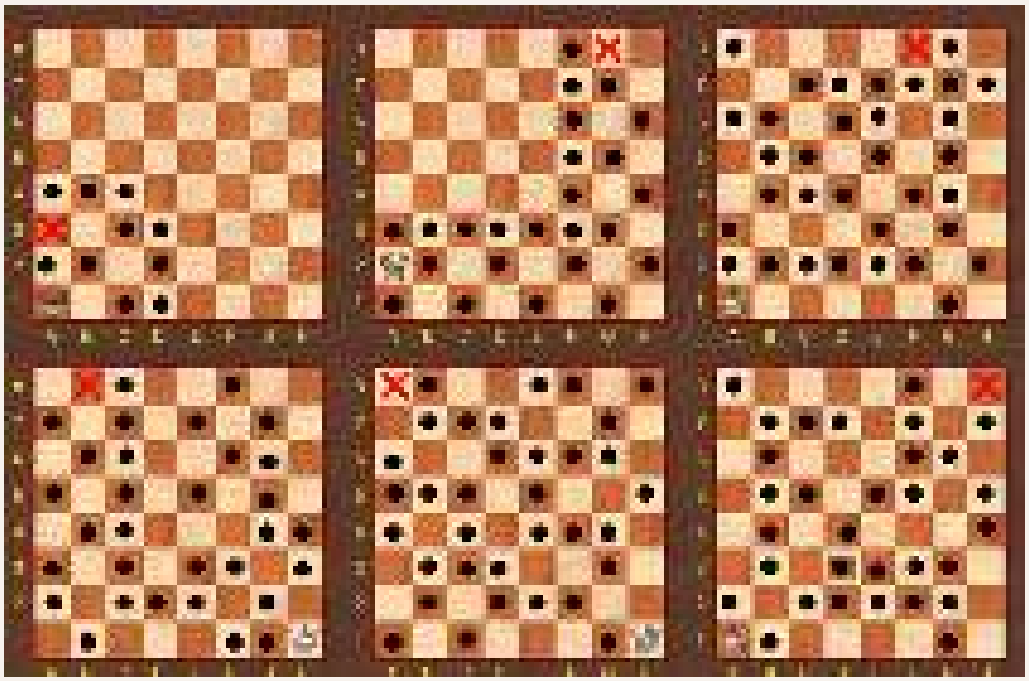
1. Побейте все чёрные фигуры по цепочке.



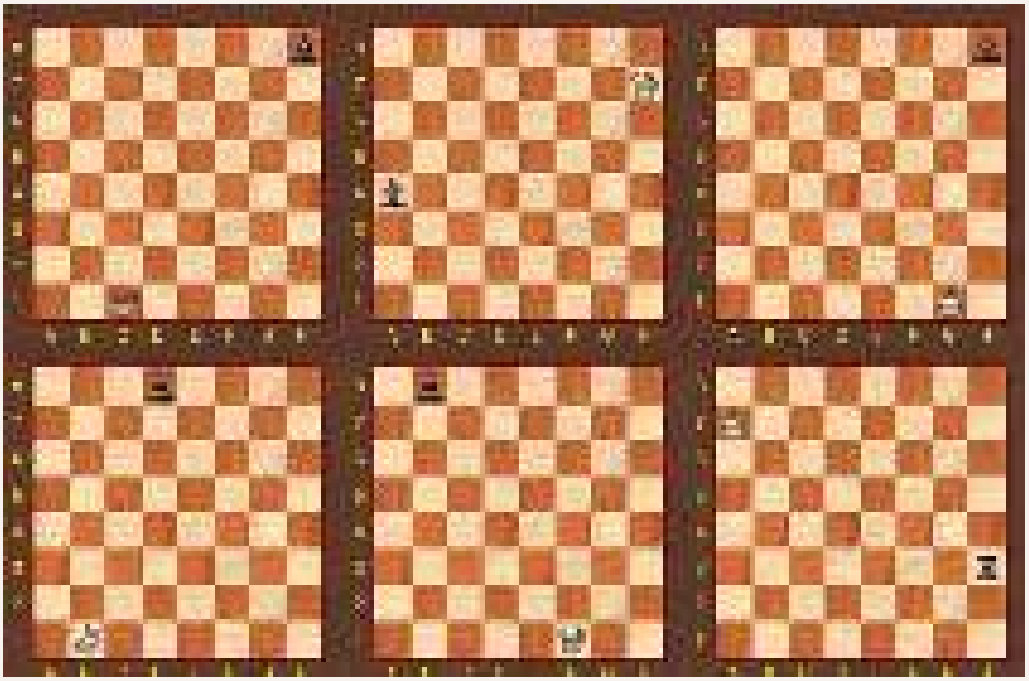
2. Быстрая дорога (кратчайший путь).



3. Лабиринт.

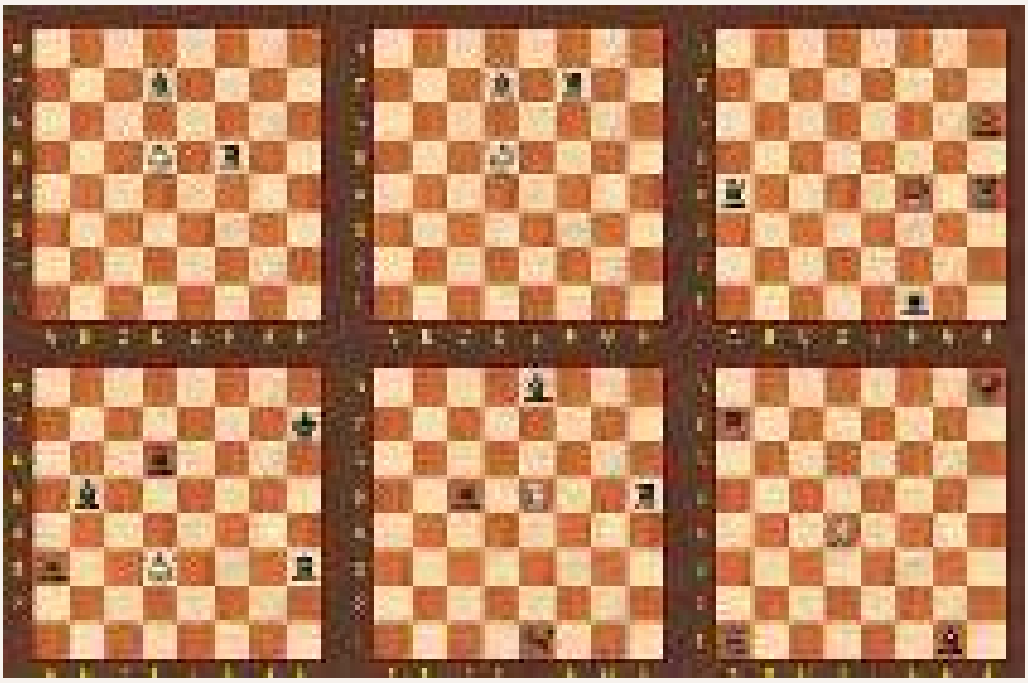


4. В Атаку! Нападите на черного слона и ладью минимум 3 способами.

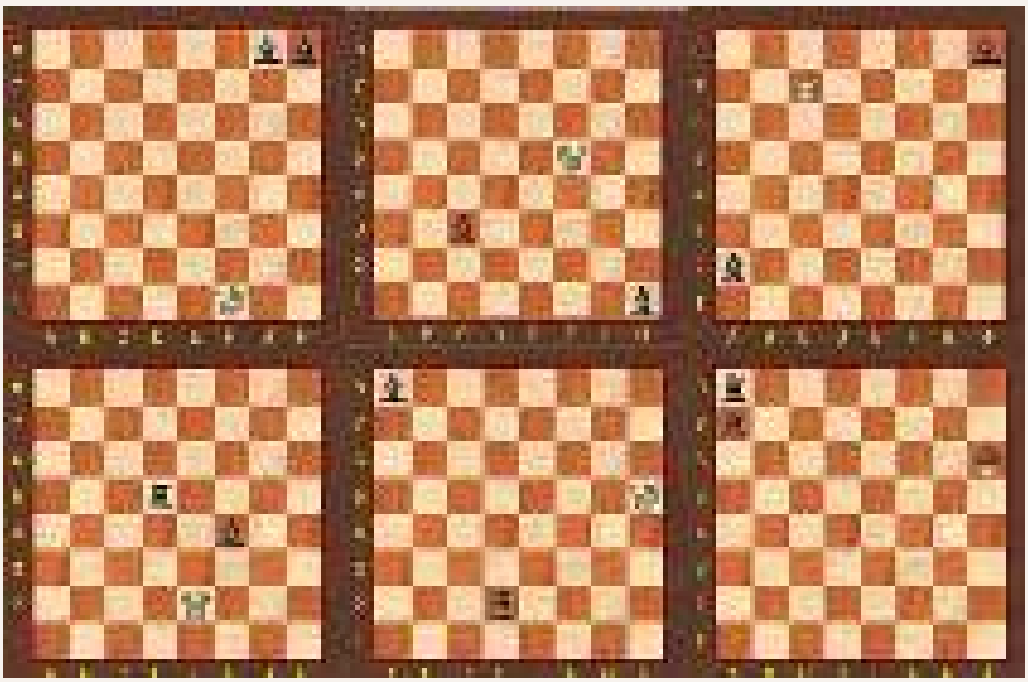


5. Вилка.

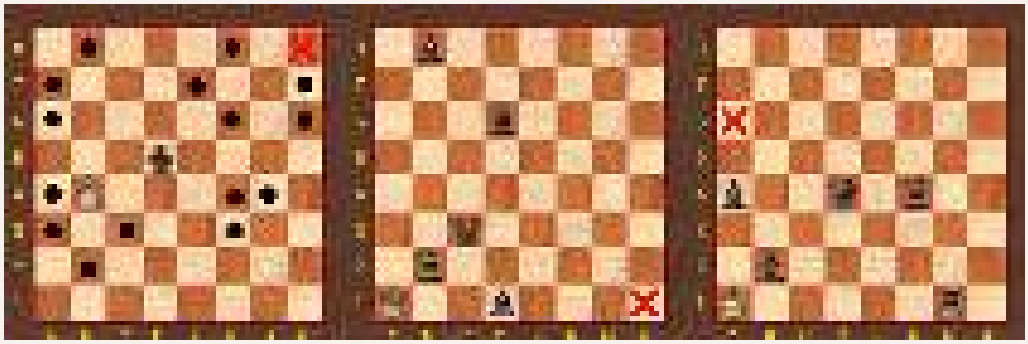
6. Побейте незащищенную черную фигуру.



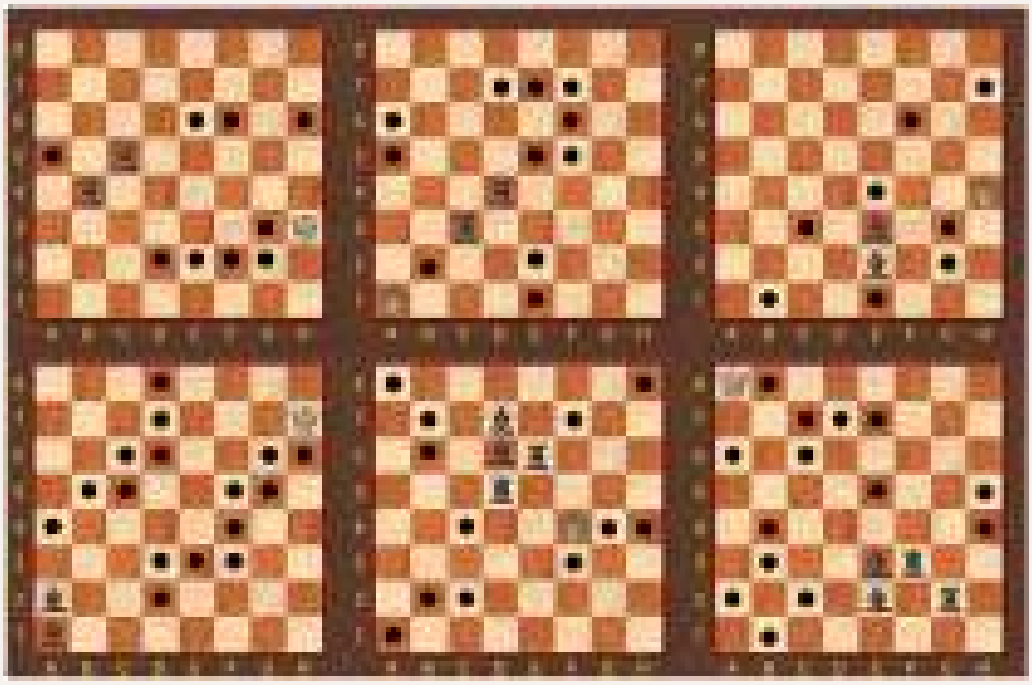
7. Выигрыш фигуры.



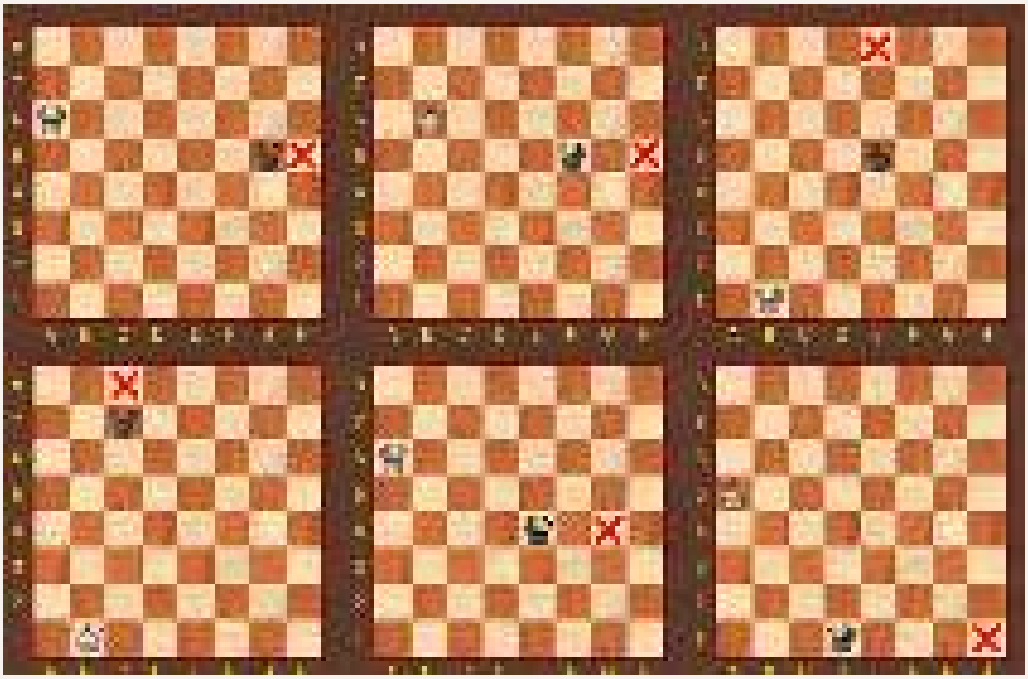
8. Шпион.



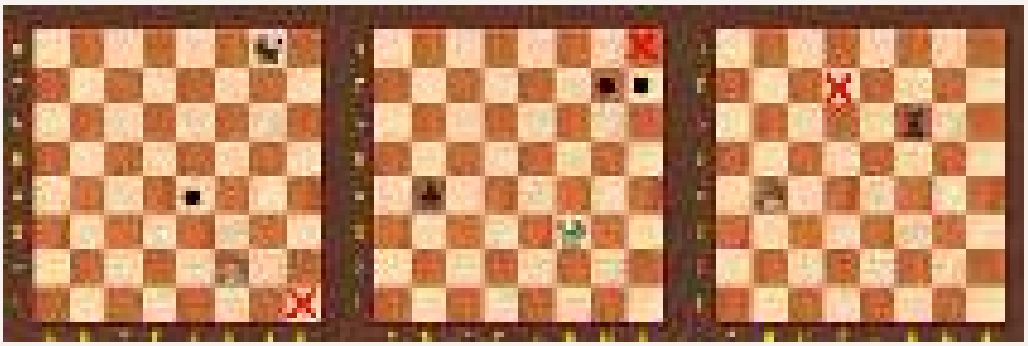
9. Джеймс Бонд.



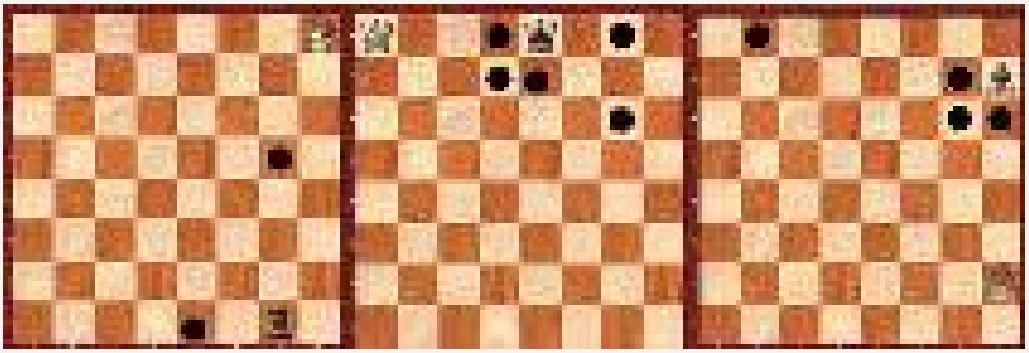
10. Защита ключевого пункта. Защитите белым ферзём поле выделенное клеточкой, но не подадая под удары черного ферзя.



11. Захват ключевого пункта .



12. Тиски .



ВОПРОСЫ 8

1. Учит клеточка «Нельзя,
   спешить вводить в игру ….»

2. По полям какого цвета ходит ферзь: белым или черным?
3. Может ли ферзь пойти на одно поле? Через одно поле? Через два поля? Через три поля? Через четыре поля? Через пять полей? Шесть? Семь?
4. Перепрыгивает ли ферзь через слона? Ладью? Пешки?
5. Ходит ли ферзь с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное?
6. На сколько сторон может пойти ферзь с угла доски? А с центра?
7. Сколько ходов из угла доски может сделать ладья? Слон?
8. Сколько ходов по вертикали может сделать ферзь с угла доски? А слон? А Ладья?
9. Найдите путь ферзя, который вырисовывал бы квадрат, прямоугольник, треугольник и буквы Е, Н, П, Т, У, Ш, Ч .

10. Может ли белый ферзь побить белого слона? А черного слона?
11. Расположите 2-3-4 ферзя на доске так, чтобы ни один из них не стоял на пути другого
12. Существует ли белопольный ферзь? А чернопольный?
13. Как думаете, сильнее ферзь или ладья? Ферзь или слон?
14. Всегда ли белый ферзь способен напасть на чёрного слона, на доске свободной от других фигур? А на чёрную ладью?
15. Чернопольный слон стоит в начальном положение возле какого ферзя, белого или черного?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 8

Для того, чтобы Ваш ребёнок раскрыл для себя все возможности ферзя, устройте ему тренировочные игры: ферзь против ферзя, ферзь против каждой из уже изученных фигурок порознь, ферзь против слона и ладьи одновременно. Необходимо, чтобы ребёнок усвоил главное: нападать на эти фигуры надо противоположно тому, как они ходят (на ладью – по диагонали, а на слона – по вертикальным и горизонтальным линиям). На уменьшенных досках и ладье и слону очень сложно не потерпеть поражение от ферзя. Так, например, если Вы играете на досках 2x2, 2x3, 2x4 и 3x3 клеточки, то ферзь очень легко одержит победу над ладьёй, а без труда победить слона он сможет не только на всех этих досках, но и на досках размером 3x4 и 4x4 клетки.

Для закрепления этого материала предлагаем Вашему вниманию следующие позиции.

Если оба игрока делают все свои ходы правильно, то белые делают первый ход и выигрывают в положениях №№ 1, 2, 3, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, но их, при прочих равных условиях, ожидает проигрыш в позициях №№ 4, 6, 9. Что же касается

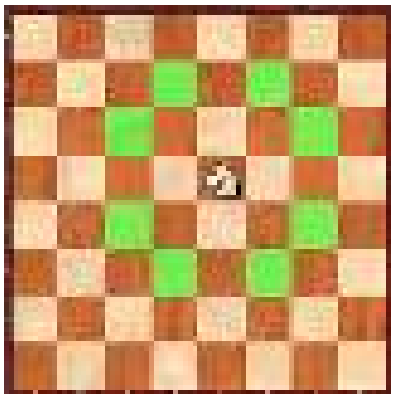
противостояния ферзей в позициях 15 и 16, то здесь игроков ожидает ничья.

Рекомендуем Вам разыграть все эти положения и при условии, что начинают чёрные.

«Разбрасываться пешками нельзя – рискуешь потерять грядущего ферзя».

Анатолий Карпов

УРОК 9. КОНЬ



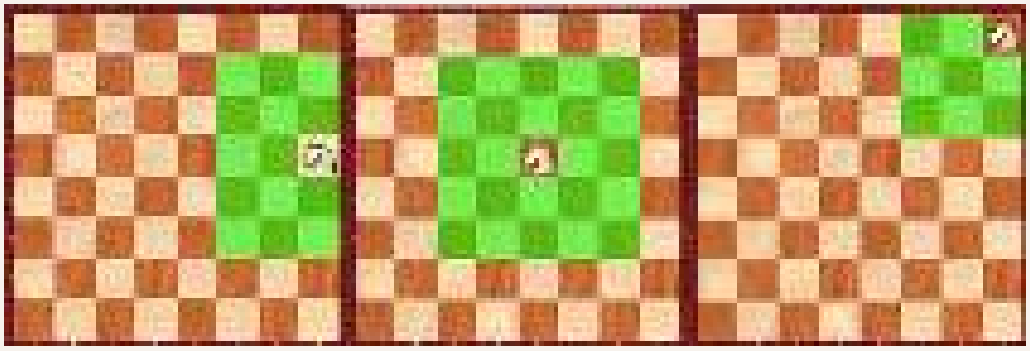
Конь – это единственная фигура, которая может перепрыгивать как через свои, так и через чужие фигуры.

Конь ходит своеобразной буквой «Г».

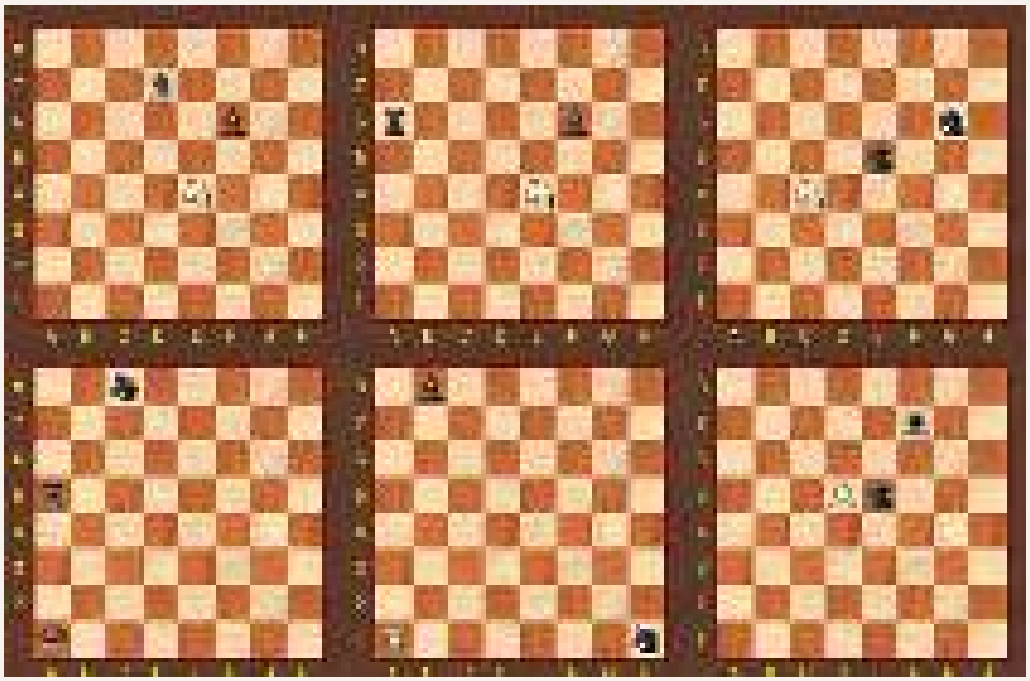
Когда конь делает ход, он всегда меняет цвет поля, на котором находится, т.е. с белого поля переходит на черное, и наоборот.

ЗАДАЧИ 9

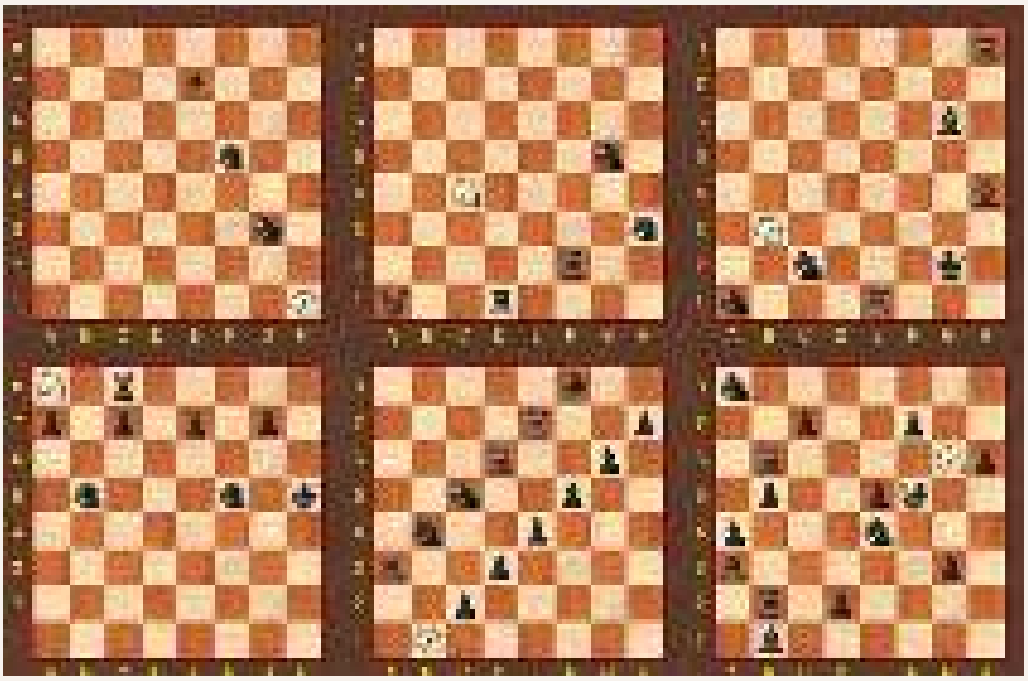
1. Скакун. Сходите конём на все выделенные поля.



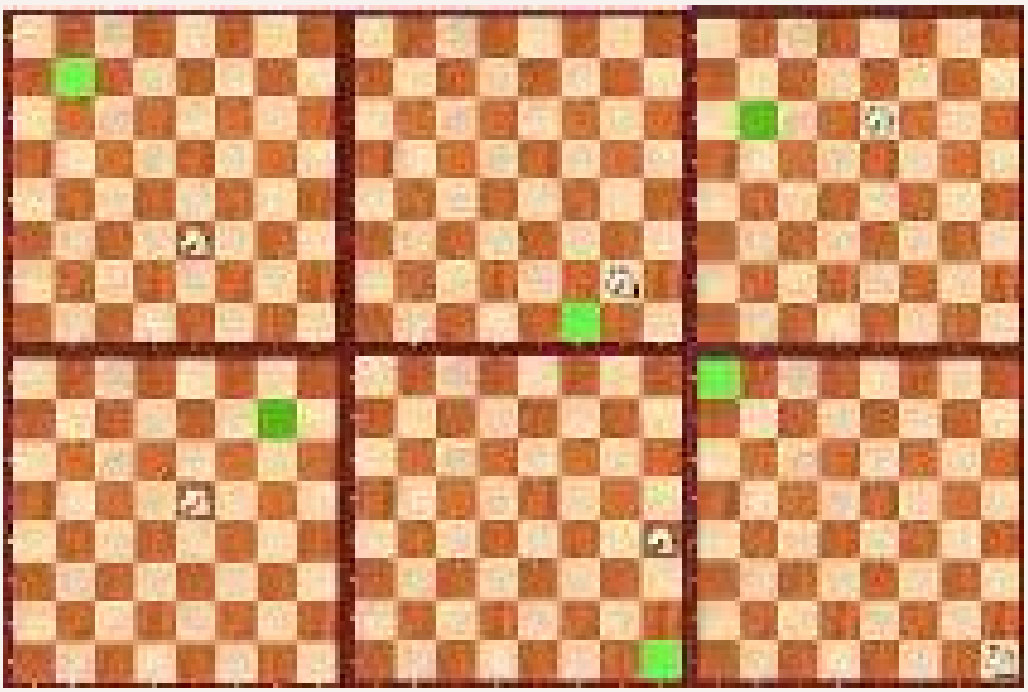
2. Взятие. Побейте незащищенную фигуру соперника.



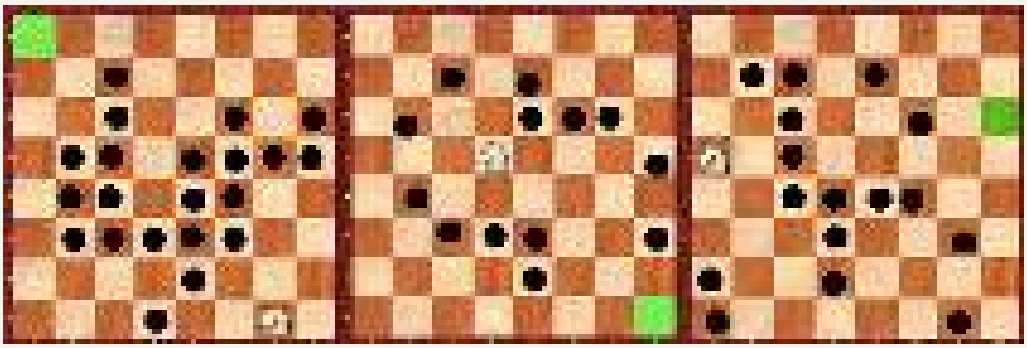
3. Побейте все фигуры черных по цепочке.



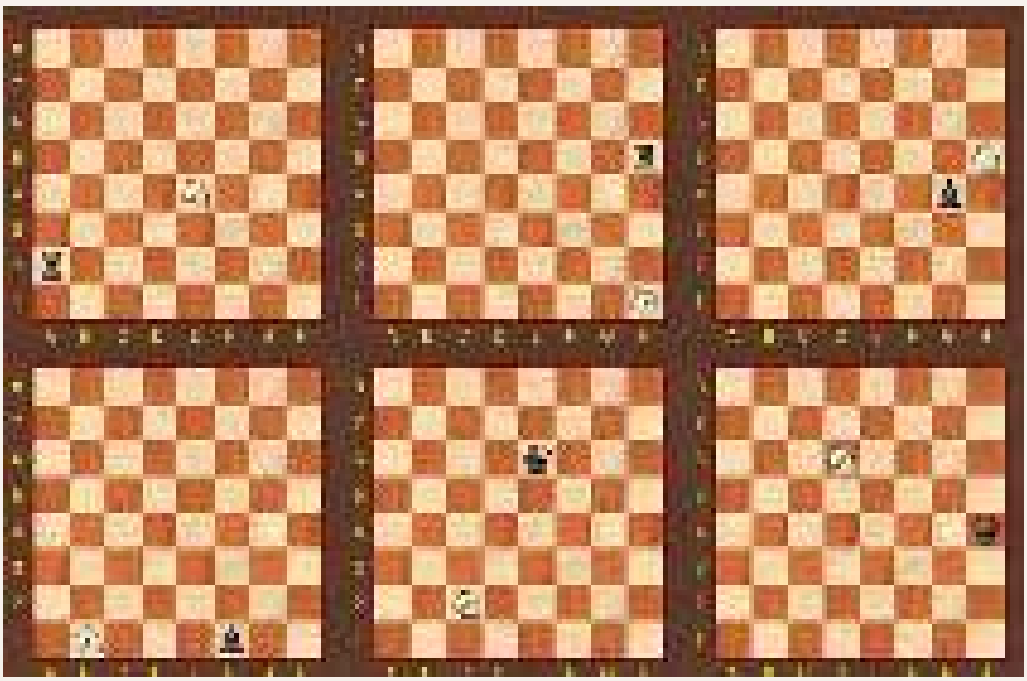
4. Быстрая дорога.



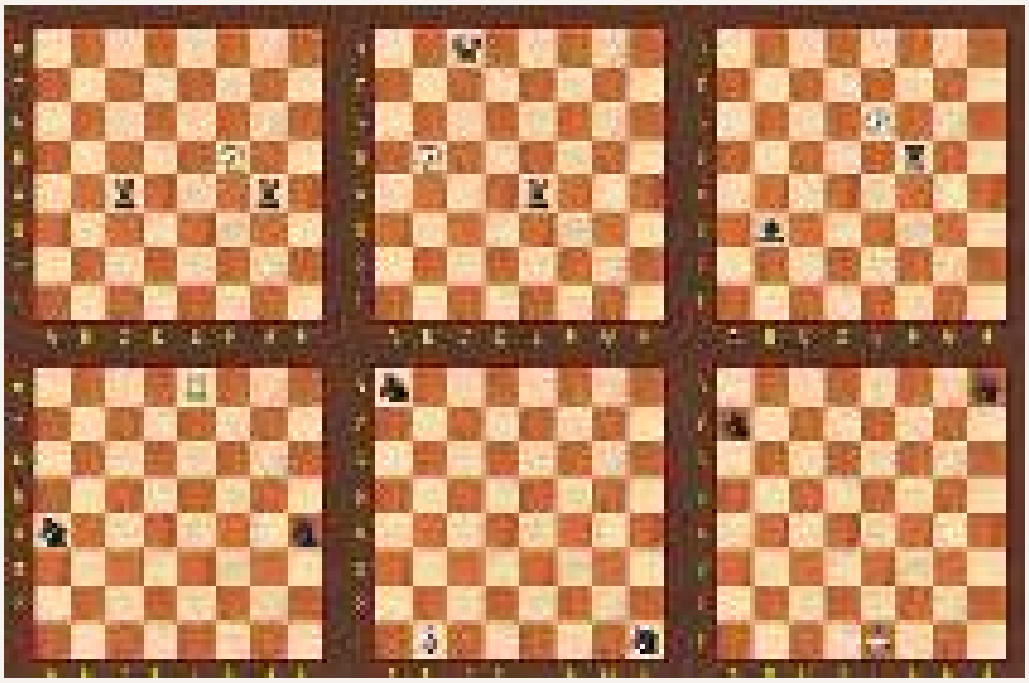
5. Лабиринт.



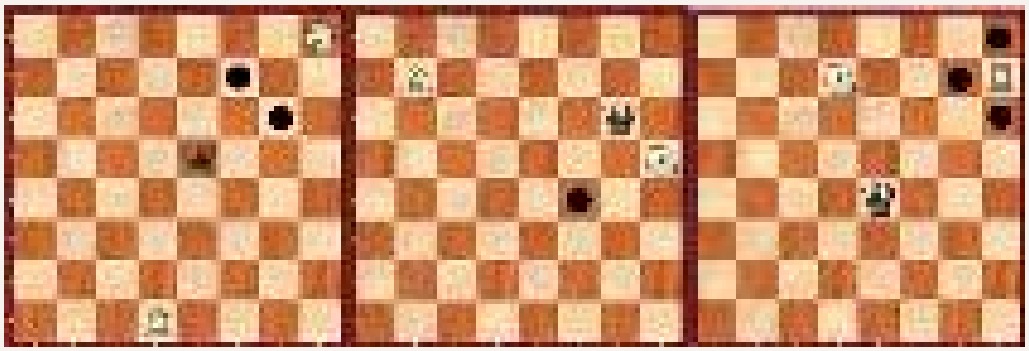
6. В Атаку!



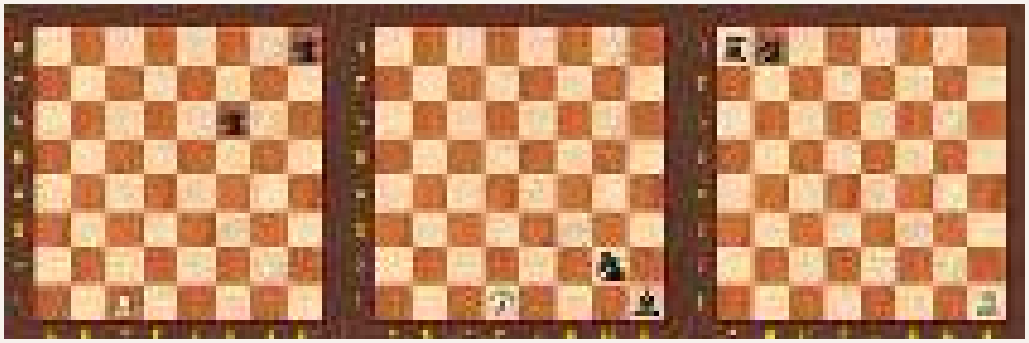
7. Вилка.

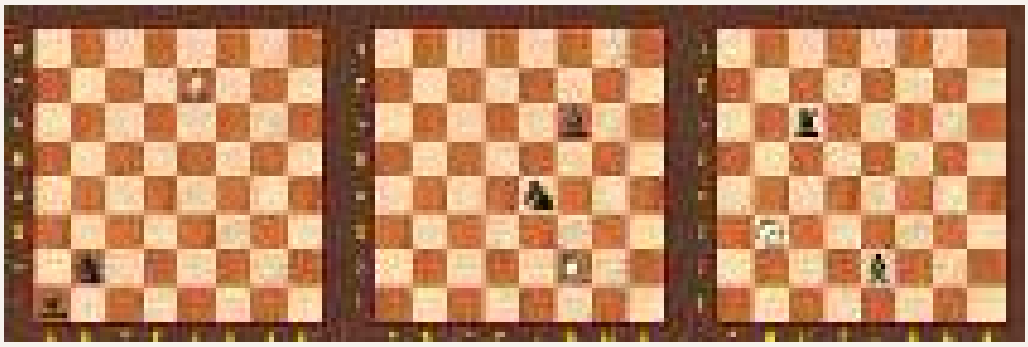


8. Защитник. Защитите свою фигуру.

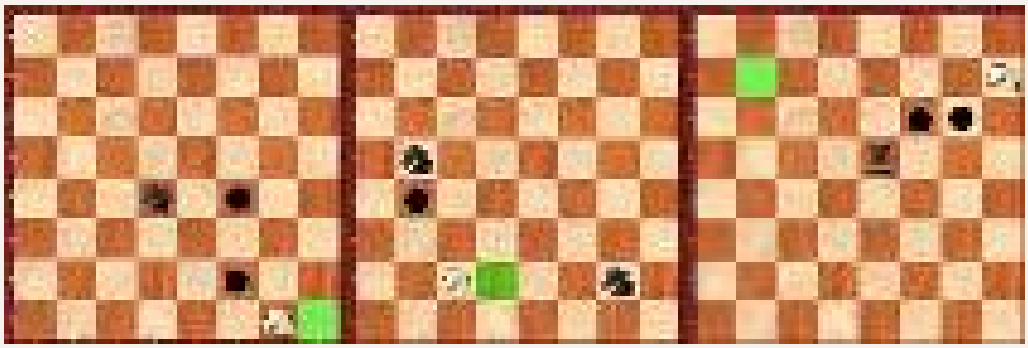


9. Выигрыш фигуры.

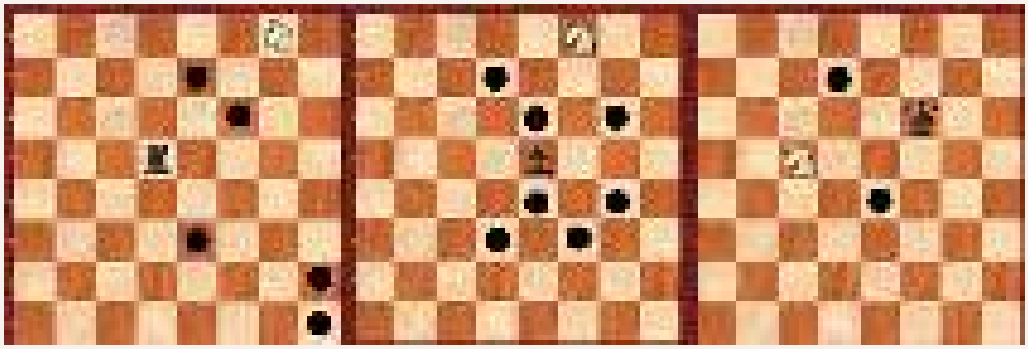




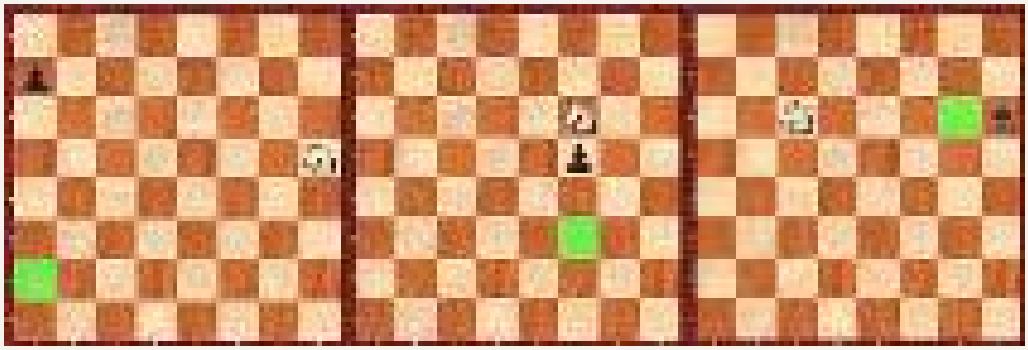
10.Шпион .



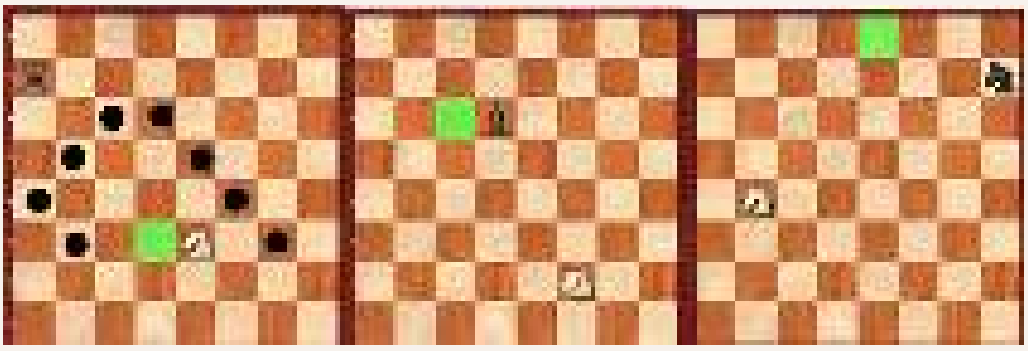
11.Джеймс Бонд .



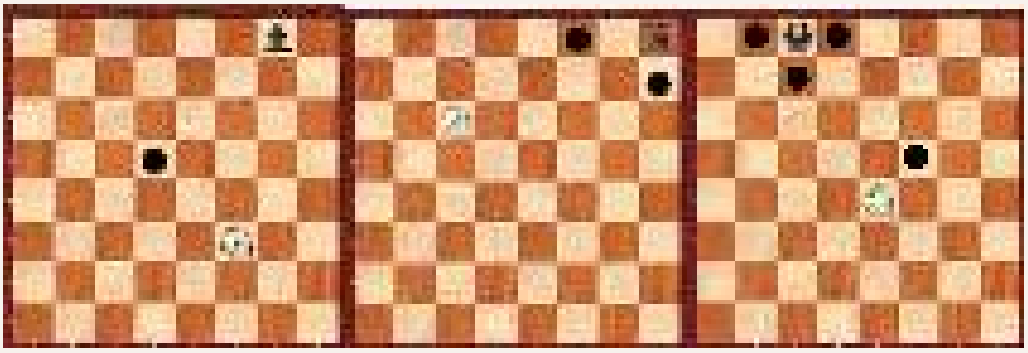
12.Защита ключевого пункта .



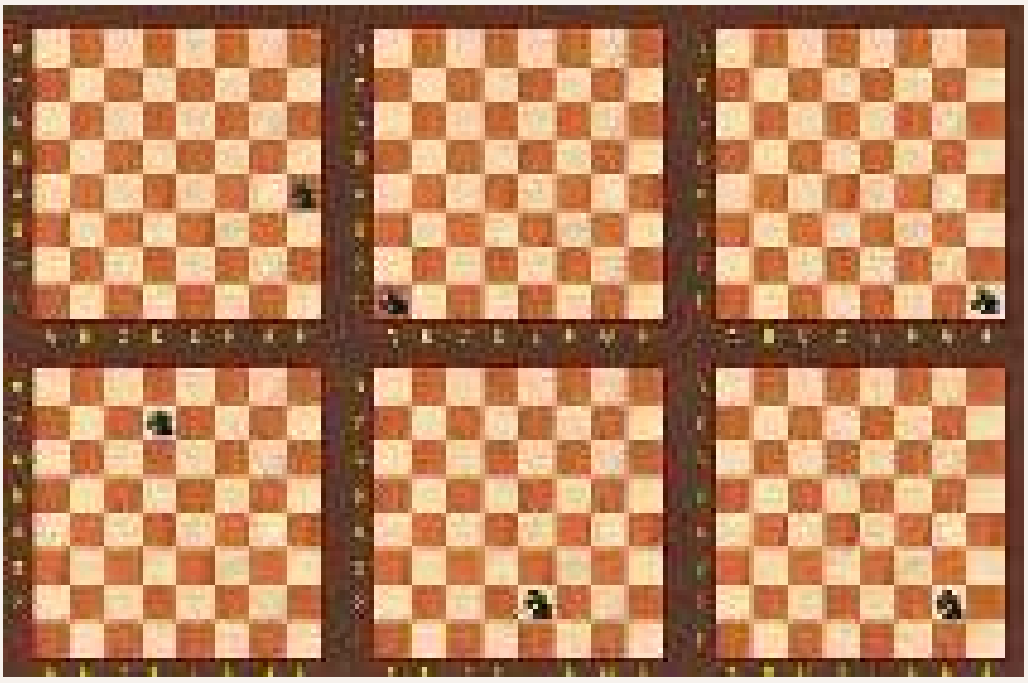
13.Захват ключевого пункта .



14.Тиски .



15.Ловушка для коня (укрощение черного скакуна)



ВОПРОСЫ 9

1. Каким словом заканчиваются стихотворные строчки?
   Или мне снится, иль чудится мне,
   Будто скачу я на быстром ….
2. По клеткам какого цвета прыгают кони: белого или черного?
3. Может ли конь пойти с белого поля на черное? С черного на белое?
4. Перепрыгивает ли конь через фигуры?
5. Доскачите конем с первой горизонтали до последней. За сколько ходов это можно сделать быстрее всего?
6. Попробуйте пройти конём из черного углового поля доски в противоположное черное угловое поле. Сколько ходов займёт кратчайший путь?
7. За сколько ходов конь доберётся до соседнего по горизонтали поля? А до соседнего по вертикали?
8. Сколько ходов займёт путь коня из центрально поля на соседнее поле по диагонали?
9. Сколько ходов займёт путь коня из углового поля на соседнее поле по диагонали?
10. Может ли конь побить фигуру соперника на соседней с ним клетке?
11. Может ли черный конь побить черного ферзя? А белый конь белого слона?
12. Конь бьёт на тех же полях, на которых ходит, или нет?
13. Может ли конь в начальном положении, когда все фигуры расставлены, сделать хоть один ход?
14. Где у коня больше возможных полей: в центре, или в углу?
15. Может ли чернопольный слон напасть на неприятельского коня, расположенного на белом поле?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 9

Особенно внимательно необходимо изучать с ребёнком ход коня. Освоение этого замысловатого хода даётся ему нелегко. Для того, чтобы ускорить этот процесс и сделать его легче, лучше всего вырезать из ватмана или картона Г-образную фигуру с заранее нанесёнными на неё клеточками. Крайние клеточки пометьте крестиками.

Размер клеточек должен совпадать с их размером на Вашей шахматной доске. При объяснении хода коня, надо наложить одну из помечен-

ных крестиками клеточек, на изготовленном Вами шаблоне, на поле, на котором стоит конь. В этом случае вторая помеченная клеточка будет указывать на то поле, на которое он сможет пойти.

После этого можно применить предлагаемый нами шаблон. Его центральное чёрное поле надо наложить на ту клеточку, в которой стоит конь. В этом случае помеченные клеточки укажут все возможности коня из этой позиции.

Конь – фигурка скрытная и не любит раскрывать свои тайны. Он показывает свой характер, и ребёнку справиться с ним очень трудно. В связи с этим, проводя с ребёнком игры конями на доске 8х8 клеточек, необходимо быть очень терпеливым. Обязательно проведите игры, в которых кон Вашего ребёнка будет сражаться с ладьёй, слоном и ферзём и наоборот. При этом надо учитывать не только то, что лишь ферзь может загнать коня на край шахматной доски и победить его, но и то, что одолеть своим ферзём Вашего коня могут только очень способные дети дошкольного возраста.

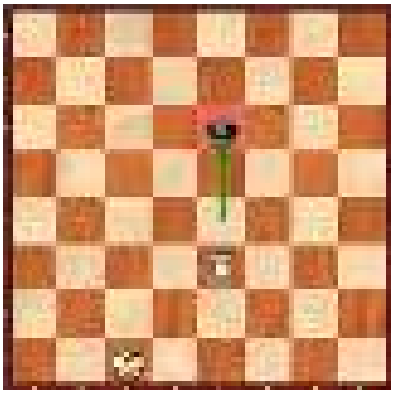
Предлагаем Вашему вниманию следующие позиции для доски 3х3 клетки, причём, проводя эти игры, Вам не следует забывать о том, что, проиграв их с первым ходом у белых, необходимо проиграть их и с первым ходом у чёрных.

При грамотной игре, белые, начиная, одержат победу в позициях №№ 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, причём в позициях №№ 1, 2, 4 и 5 белый конь выиграет первым же ходом. В позиции № 12 белых, при любых сделанных ими ходах, ожидает поражение. А вот позиции №№ 3 и 10, при безошибочных ходах обоих сторон, приведут к ничьей.

«Не говорите шахматисту, что мечтаете о принце на белом коне. Он будет долго думать на какого коня ему сесть: «b1» или «g1».

Ашот Наданян

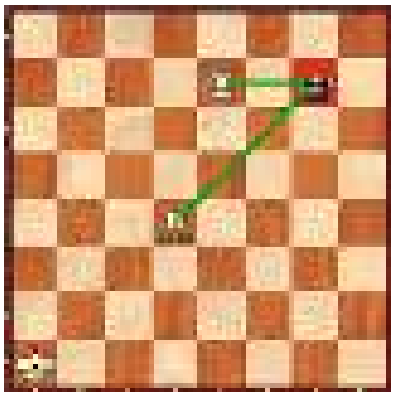
УРОК 10. ШАХ И МАТ



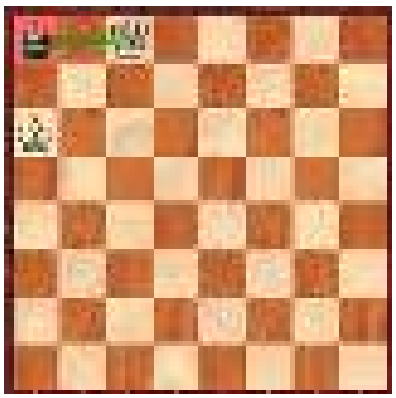
Шах – это нападение на короля.
Оставаться под шахом король не может!
Есть три способа защиты от шаха:

1. Уйти королем на доступное поле;
2. Взять неприятельскую фигуру, напавшую на короля;
3. Закрыться – т.е. поставить свою фигуру между неприятельской дальнобойней фигурой (ферзем, ладьей, слоном) напавшей на короля, и самим королем.

Двойной шах – когда две фигуры дают шах одновременно.



От двойного шаха есть единственный способ защиты – уйти королем.
Мат – это шах, от которого нет защиты

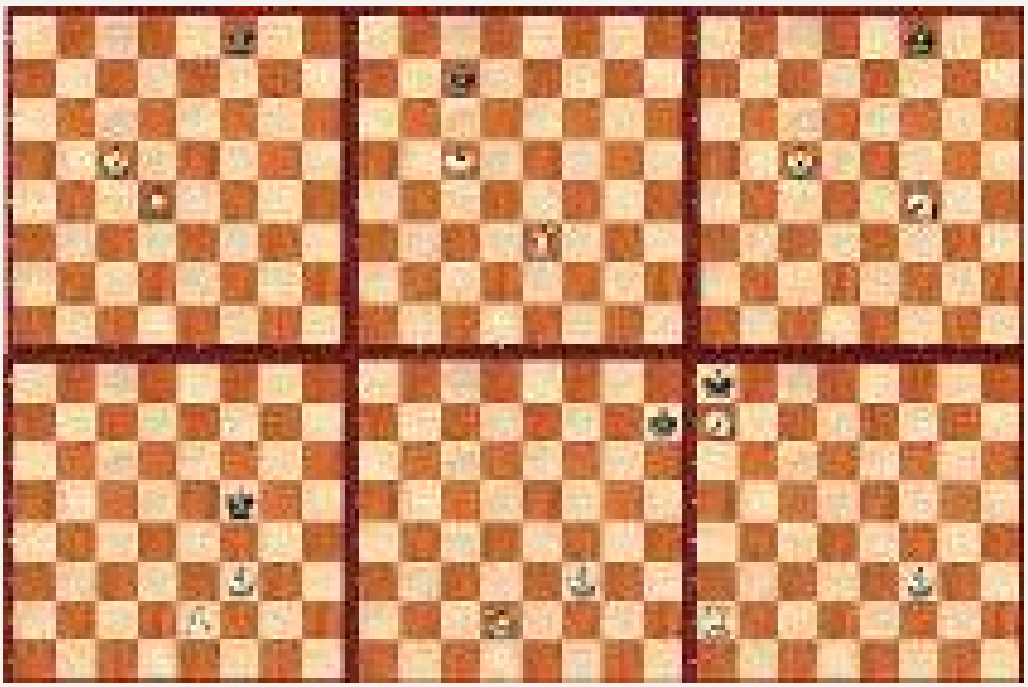


Создать неотразимую угрозу королю соперника, т.е. поставить ему мат – это главная цель игры!

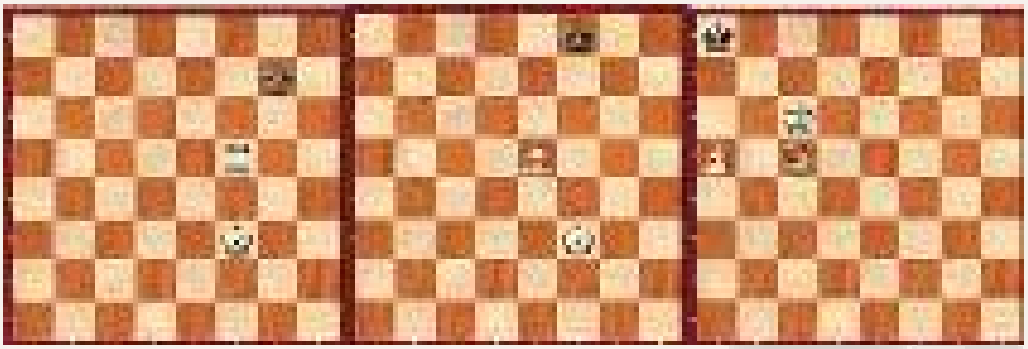
Кто поставил мат – тот и выиграл!

ЗАДАЧИ 10

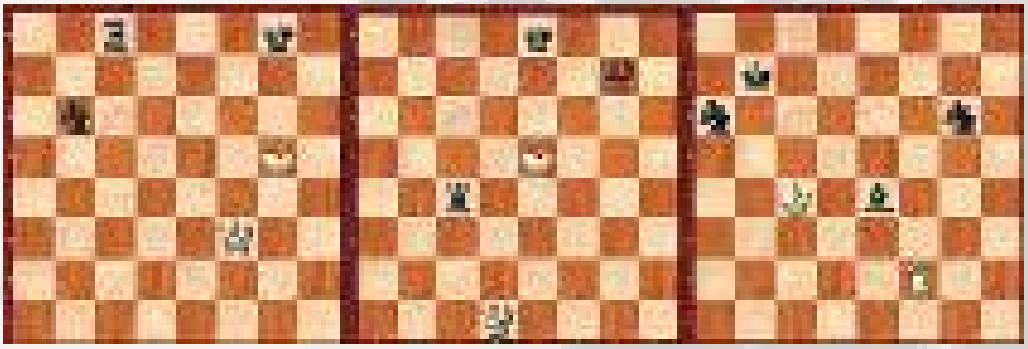
1. Поставьте шах.



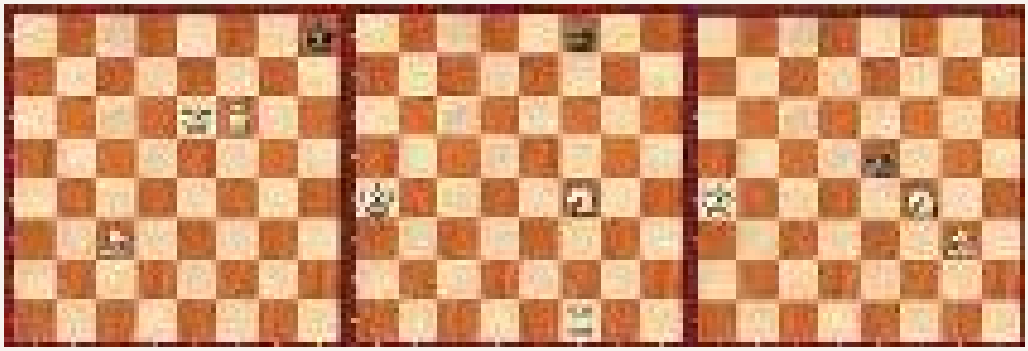
2. Поставьте грамотный шах. Это шах, при котором вас не съест король.



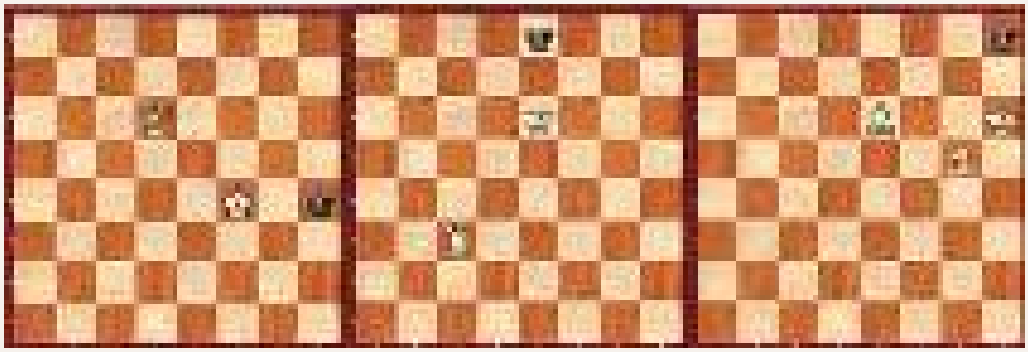
3. Поставьте «очень» грамотный шах. Это шах, при котором вас не съест ни одна фигура.



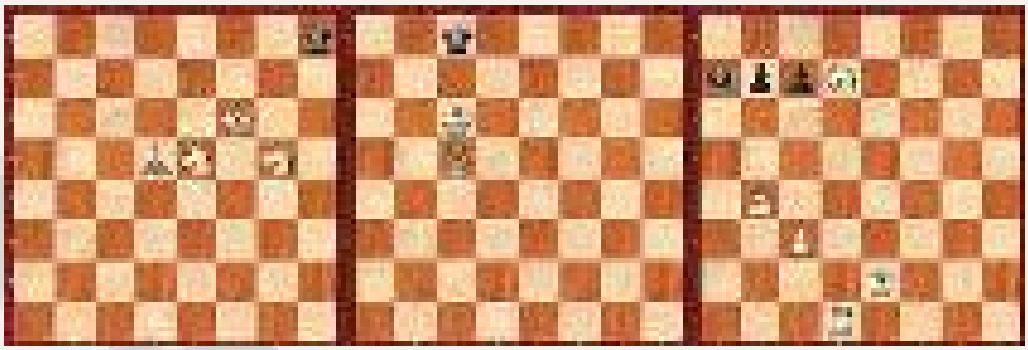
4. Поставьте двойной шах.



5. Поставьте мат в 1 ход.



6. Поставьте мат в 1 ход.



7. Поставьте мат в 1 ход.

ВОПРОСЫ 10

1. Какое слово пропущено в стишке?
   Бежал соперник в попыхах
   И объявить пытался ….
2. Какое слово пропущено в стишке?
   Взял на игру он автомат
   Через 3 хода ставит …
3. Что выгоднее, дать шах или мат?
4. Какова главная задача в шахматах?
5. Придумайте задачу на мат в один ход.
6. Придумайте задачу, где можно дать шах 3-мя разными способами.
7. Могут ли белые объявить мат ходом пешки? Коня? Слона? Ладьи? Ферзя? Короля?
8. Если один из соперников даст партнёру мат, имеет ли право его противник следующим ходом тоже поставить мат?
9. На доске черный король, белый король, и две белых ладьи. Расставьте их так, чтобы получился мат.
10. На доске чёрный король, белый король и белый ферзь. Расставьте их так, чтобы получился мат.

11. На доске черный король, белый король, и белая ладья. Расставьте их так, чтобы получился мат.
12. Можно ли дать шах своему королю?
13. Через сколько ходов из начального положения, можно дать шах?
14. Что лучше: поставить 5 шахов, или 1 мат?
15. Могут ли короли дать шах друг-другу?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 10

Бесспорно «шах» играет очень важную роль в шахматной терминологии, и всё же не стоит переоценивать значение этой ситуации. Ребёнок должен научиться его объявлять, но он должен знать, что далеко не каждый шах принесёт ему пользу в игре. Сейчас, на официальных турнирах, шах вслух не объявляют, но, если Вы не будете этого делать в процессе обучения, он не научится замечать шаховых ситуаций. Наши практические наблюдения показывают, что дети дошкольного возраста, играя друг с другом, не замечают того, что оба их короля под шахом и продолжают сражаться, как ни в чём не бывало. Чтобы избежать таких ситуаций, мы настоятельно советуем Вам, во время каждой учебной игры, объявлять шах вслух и, кроме того, проводить со своим ребёнком специальные тренинги на объявление шаха.

Потренируйте Вашего ребёнка на доске размером 8х8 клеток такими играми как ваши король с ферзём против короля с ферзём ребёнка, король с ладьёй против короля с ладьёй, затем ваши король со слоном против его короля со слоном, король с конём против короля с конём и так далее. Такие игры надо проводить до первого шаха – объявивший его будет считаться победителем.

После этого снова потренируйтесь на досках с малым числом клеток. Очень эффективен повторный розыгрыш всех предыдущих игр с королём. Играть надо сначала до первого шаха, а потом до полной победы с объявлением шаха вслух. Это необходимо для того, чтобы ребёнок прочувствовал, что шаха можно добиться с помощью многих шахматных фигур, но иногда результатом шаха является лишь выбывание из строя фигуры, которая атакует короля.

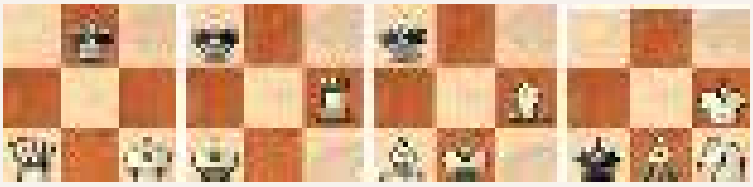
После того, как ребёнок освоит шах – необходимо перейти к освоению мата.

С объявлением мата шахматная партия заканчивается, т.к. цель игры считается достигнутой. Матовые позиции на протяжении всех времён

считались венцом шахматного творчества. Как сказал третий чемпион мира, Хосе Рауль Капабланка «Изучая элементарные маты, следует комбинировать разными фигурами, увеличивая и уменьшая их число, чтобы овладеть особенностями их действия и ознакомиться с силой тех или иных фигур, атакующих короля». Матование для детей дошкольного возроста – дело не очень простое. Даже простой мат в один ходит находится после многочисленных проб и ошибок. Поэтому этой теме уделите особое внимание и затратьте не одно и не два занятия, а гораздо больше.

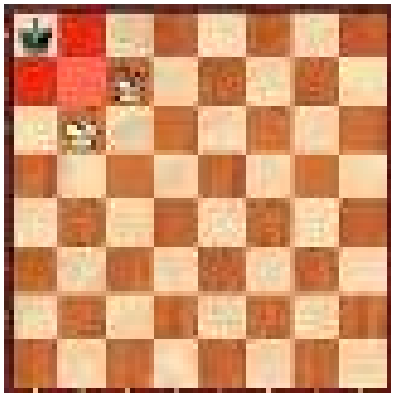
В дальнейшем, на протяжение тренинга будут давать задачи на постановку мата, т.к. этот навык необходимо привить как можно раньше.

Если несмотря на все ваши старания, ребёнок не научится ставить мат, прервите на время шахматные занятия – пусть малыш немного повзрослеет. Или ещё раз «пробегитесь по всему пройденному материалу». Ещё один путь – предложите ребёнку порешать задачи на мат в один ход не на 64-клеточной доке, а на ее фрагментах. Это, пожалуй, наиболее эффективный приём. Исходные позиции вы легко придумаете самостоятельно, для примера здесь приводится 4 позиции.



«От великого до смешного - один шах».
Аркадий Арканов

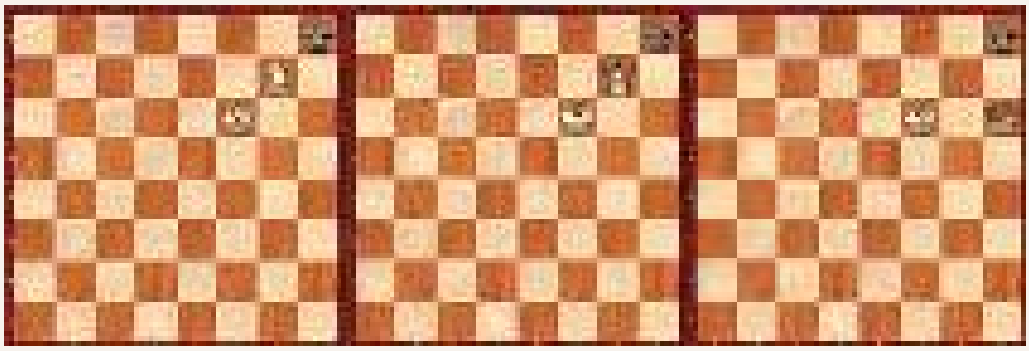
УРОК 11. ПАТ



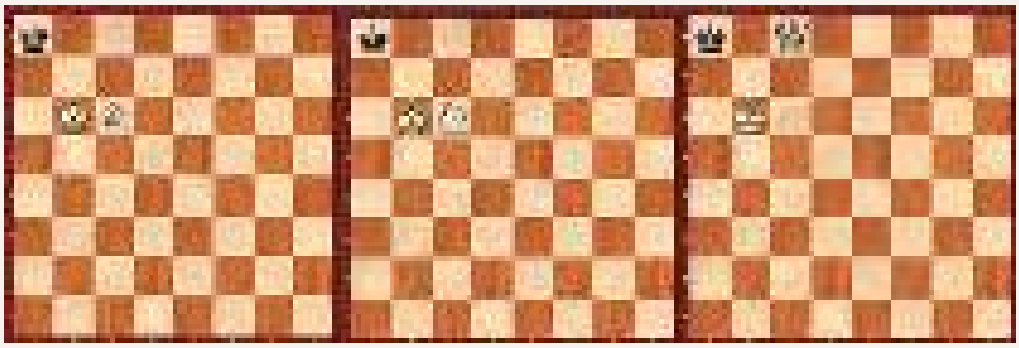
Пат – это когда королю не объявлен шах, и нету не одного возможного хода. Как только возникает пат, партия считается закончившейся в ничью. Сильнейшей стороне, важно следить за тем, чтобы не допустить пат!

ЗАДАЧИ 11

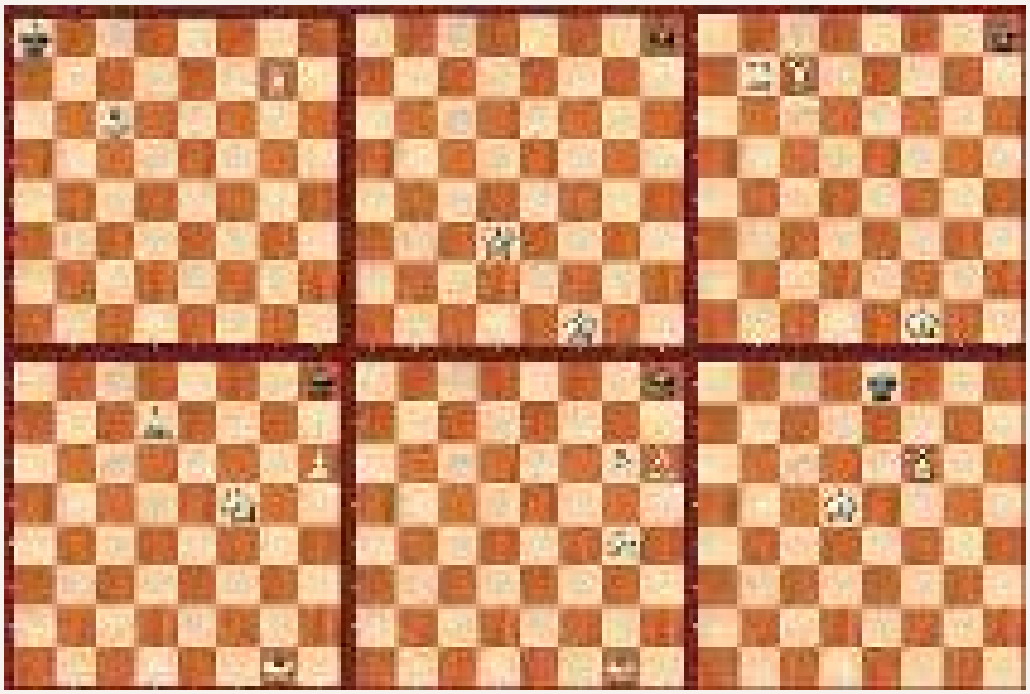
1. На какой диаграмме изображён пат?



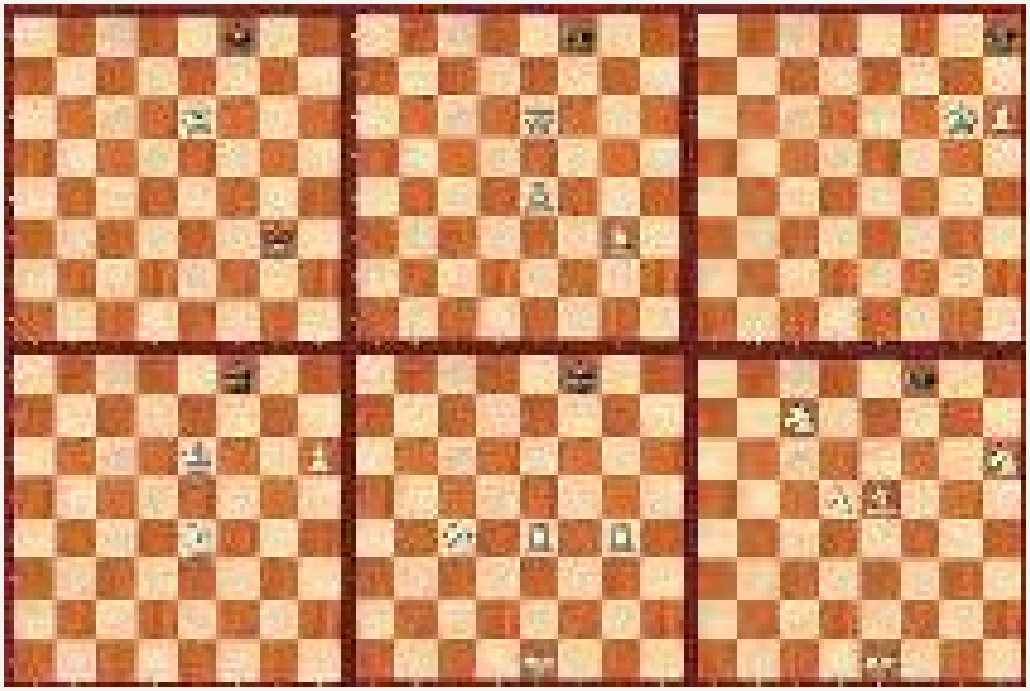
2. На какой диаграмме изображён пат?



3. Поставьте пат в 1 ход.



4. Поставьте пат в 1 ход.



ВОПРОСЫ 11

1. Что выгоднее, дать шах или пат?
2. Что выгоднее, дать мат или пат?
3. Какой результата партии в случае пата?

4. Придумайте задачу, где можно дать пат 3-мя разными способами
5. Могут ли белые объявить пат ходом пешки? Коня? Слона? Ладьи? Ферзя? Короля?
6. Если один из соперников даст партнёру пат, имеет ли право его противник следующим ходом тоже поставить пат?
7. На доске черный король, белый король, и две белых ладьи. Расставьте их так, чтобы получился пат.
8. На доске чёрный король, белый король и белый ферзь. Расставьте их так, чтобы получился пат.
9. На доске черный король, белый король, и белая ладья. Расставьте их так, чтобы получился пат.
10. Можно ли поставить пат своему королю?
11. Можно ли дать пат, при наличии фигур у соперника?
12. Выгодно ли получить пат, когда вы проигрываете?
13. Выгодно ли поставить пат, когда вы выигрываете?
14. Можно ли поставить пат, когда у белых король и конь, а у черных только король?
15. Можно ли поставить пат, когда у белых король и конь, а у черных король и пешка?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 11

После того, как ребёнок освоил шах и мат, достаточно легко объяснить ему, что такое пат. Тут даже не нужно приводить никаких рекомендаций, просто объясните своими словами. Технология точно такая-же, как и при объяснении мата.

Если ребенку не удается сразу усвоить, что такое пат, можете использовать мини-диаграммы ниже, для простоты усвоения.

«Вы можете узнать гораздо больше из проигранной игры, чем от выигранной. Вы должны проиграть сотни игр, прежде чем стать хорошим игроком».

Хосе Рауль Капабланка

УРОК 12. ГЛАВНЫЕ ЦЕЛИ ИГРЫ

Создать неотразимую угрозу королю соперника, т.е. поставить ему мат – это главная цель игры!

Кто поставил мат – тот и выиграл!

Путем уничтожения фигур и пешек соперника - нужно стараться заматовать короля!

Если видите возможность безнаказанно съесть фигуру соперника – сделайте это!

Не давайте сопернику безнаказанно есть Ваши фигуры!

ЗАДАЧИ 12

1. Съешьте незащищенную фигуру соперника.

2. Съешьте незащищенную фигуру соперника.

3. Поставьте мат в 1 ход.

4. Поставьте мат в 1 ход.

ВОПРОСЫ 12

1. Какая главная цель игры?
2. Выгодно ли съедать фигуры соперника?
3. Что лучше, съесть ферзя, или поставить мат?
4. Нужно ли съедать фигуру соперника, если есть возможность это сделать безнаказанно?
5. Можно ли отдавать свои фигуры, если не видно конкретно ради чего?
6. К чему надо стремиться, к постановке мата, или шаха?
7. Нужно ли защищать свои фигуры, если соперник грозит их съесть?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 12

В этом и в следующем уроке будут приведены последние советы для родителей, т.к. на основе предыдущих уроков вы уже обладаете необходимыми знаниями для обучения своих детей, и в дальнейшем вы можете полагаться лишь на индивидуальные особенности вашего ребёнка.

Если он гиперактивен – покажите цели игры ему в активно форме (Показать, что в футболе надо забить гол, а в шахматах таким голом является мат. По пути надо преодолеть защиту. В футболе – это обводка игроков, а в шахматах – это уничтожение фигур соперника), и вы сами можете придумать множество подобных метафор, которые упростят

восприятие информации.

Используйте то, что сейчас популярно у детей (драконы, покемоны и всё остальноё, чтобы сделать процесс более интересным .

Стоит ещё раз упомянуть, что многие дети могут и самостоятельно изучать информацию, с помощью видеоуроков из нашего тренинга и заданий к нему, но самым маленьким (дошкольникам) лучше поначалу помочь – это позволит быстрее прийти к результату.

Большинство великих шахматистов начинали заниматься с 7 лет, многие с 6, ну есть и уникумы, которые начинали с 4 лет. Вы лучше знаете себя и своих детей, и должны сами почувствовать, когда им стоит начинать.

К примеру, Левон Аронян, один из лидеров современных шахмат, начал заниматься только в 9 лет, а уже в 12 лет стал чемпионом мира в своей возрастной категории.

Выполняйте задание, и до встречи в следующем уроке!

«Шахматы рождены для интернета, а интернет рожден для шахмат».

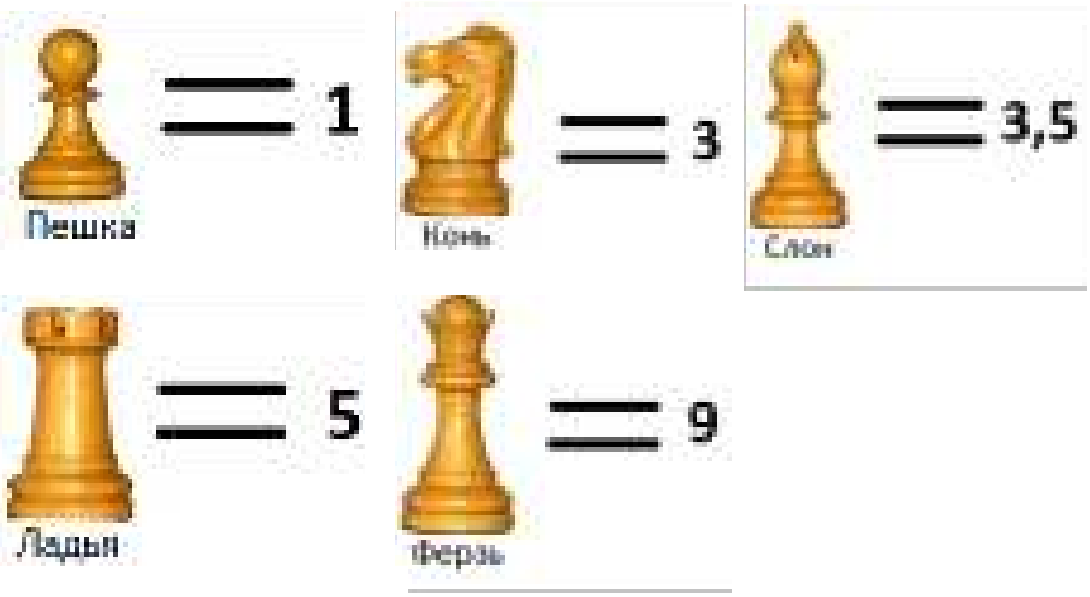
Анатолий Карпов, рассказывая о пользе дистанционного обучения.

УРОК 13. ОТНОСИТЕЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ ФИГУР

Чем на большее количество полей может сходить фигура – тем она сильнее. В шахматах существует относительная ценность каждой фигуры, которая считается в пешках.

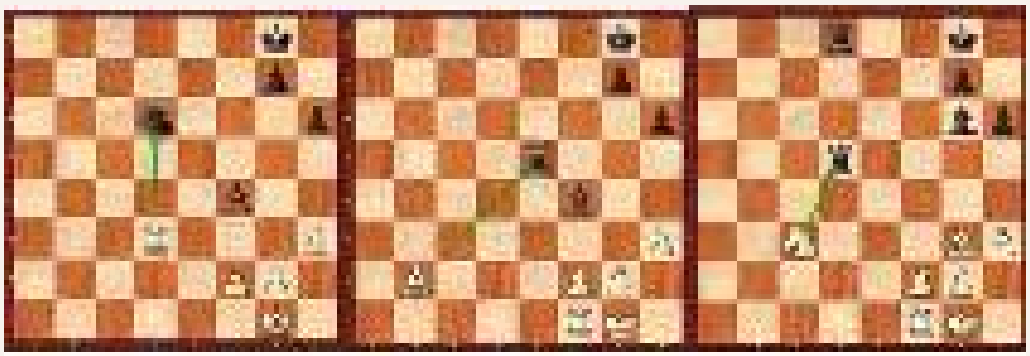
Знание относительной ценности фигур очень важно при принятии решения – менять фигуру, или не менять.

Король не оценивается, т.к. его нельзя разменять.



ЗАДАЧИ 13

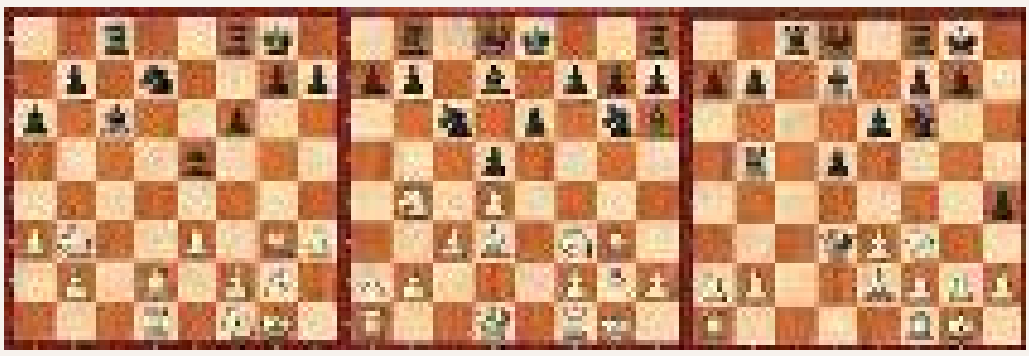
1. Выгоден ли размен белым?

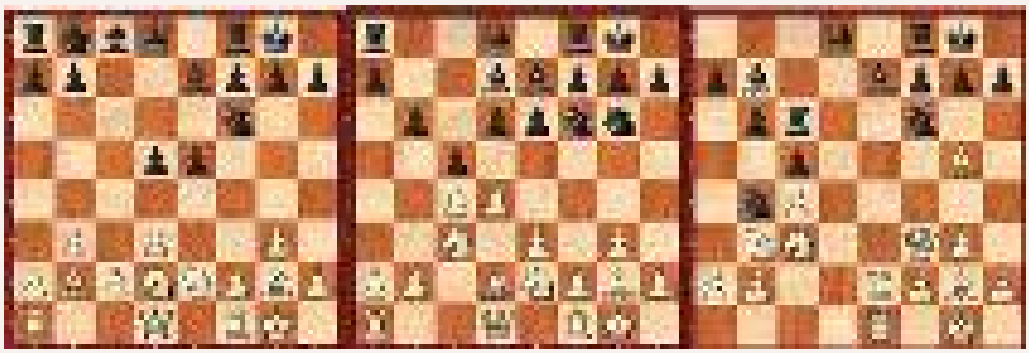


2. Выгоден ли размен белым?

3. Выгоден ли размен белым?

4. Найдите выигрыш материала. Это может быть выгодный для вас размен.





5. Найдите выигрыш материала. Это может быть выгодный для вас размен.

ВОПРОСЫ 13

1. Во сколько пешек оценивается: Конь? Пешка? Слон? Ладья? Ферзь? Король?
2. Выгодно ли разменять коня на слона?
3. Выгодно ли разменять слона на ладью?
4. Выгодно ли разменять ладью на коня?
5. Выгодно ли разменять две пешки на слона?
6. Выгодно ли разменять ферзя на ладью и пешку?
7. Выгодно ли разменять ферзя на две ладьи?
8. Выгодно ли разменять ферзя на двух слонов и пешку?
9. Выгодно ли разменять пешку на слона?

10. Выгодно ли разменять ладью на двух коней?
11. Выгодно ли разменять ладью на коня и две пешки?
12. Для чего нужно знать относительную ценность фигур?
13. В любой ситуации ферзь сильнее коня, или бывают исключения?
14. Что лучше, выиграть ферзя и ладью, или поставить мат?
15. Что лучше, выиграть ферзя и ладью, или поставить пат?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ 13

В этом уроке у вас поистине безграничный полёт для фантазии. Проводите аналогии при размене денег, яблок, машин и всего, что вы сами посчитаете интересным.

К примеру, вы можете объяснить, что конь стоит 3 рубля, а ладья 5 рублей, и спросить у ребёнка «Если я тебе дам 3 рубля, а ты мне 5 рублей, тебе это выгодно?» И в таком стиле вы можете проработать абсолютно все сравнения ценности фигур.

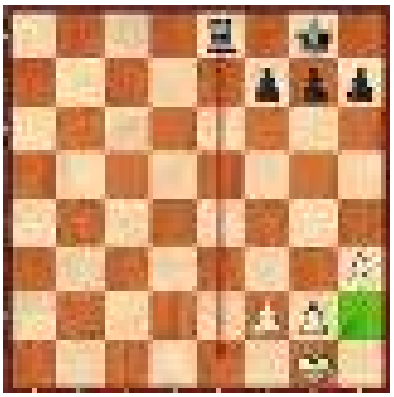
На этом рубрика «советы для родителей» заканчивается, и я уверен, что на основе уже усвоенное информации вы легко поможете своим детям погрузиться в удивительный мир шахмат!

Всё просто, действуйте!

«В шахматах выигрывает каждый. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно».

Давид Бронштейн

УРОК 14. МАТ ПО 1 И 8 ГОРИЗОНТАЛИ



Мат по 1 и 8 горизонтали происходит по причине того, что у короля нету полей на следующей горизонтали.

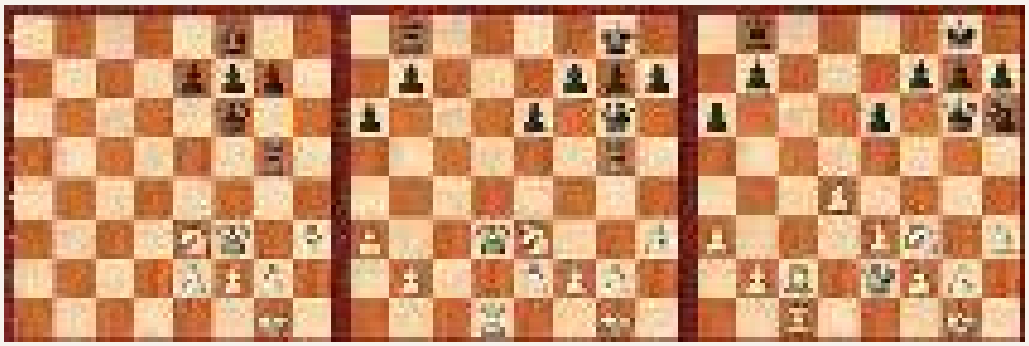
Самые простые способы защититься от мата по 1 и 8 горизонтали:

1. Защитить 1 или 8 горизонталь;
2. Сделать форточку.

Форточка выглядит следующим образом:

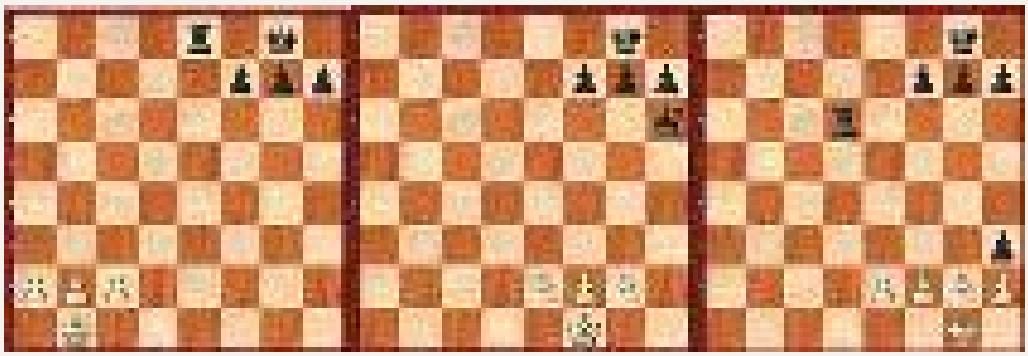
ЗАДАЧИ 14

1. Поставьте мат по 8 горизонтали.

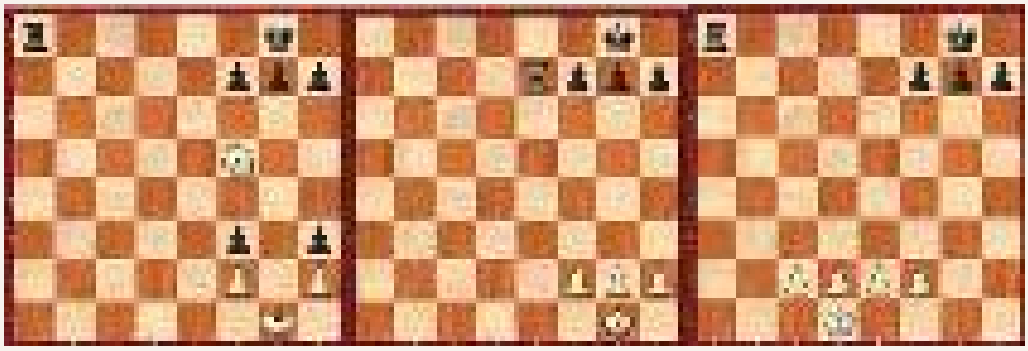


2. Поставьте мат по 8 или 1 горизонтали.

3. Сделайте «форточку».



4. Как защититься от мата?



ВОПРОСЫ 14

1. Какие есть способы защиты от мата по 1 и 8 горизонтали?
2. Что такое «форточка» в шахматах?
3. Выгодно ли путём жертвы ферзя поставить мат по 8 горизонтали?
4. Что делать, если слаба 1-я горизонталь в своём лагере?
5. Какими фигурами можно поставить мат по 1 и 8 горизонтали?

«Шахматы — это гимнастика для мозгов».

Блез Паскаль

УРОК 15. ХИТРАЯ ПЕШКА

Правило взятия на проходе: если пешка, двигаясь на два поля, проходит через поле, находящееся под ударом чужой пешки, то противник ответным ходом имеет право взять пешку, сделавшую ход на два поля, своей пешкой, как в случае, если бы пешка пошла на одно поле.

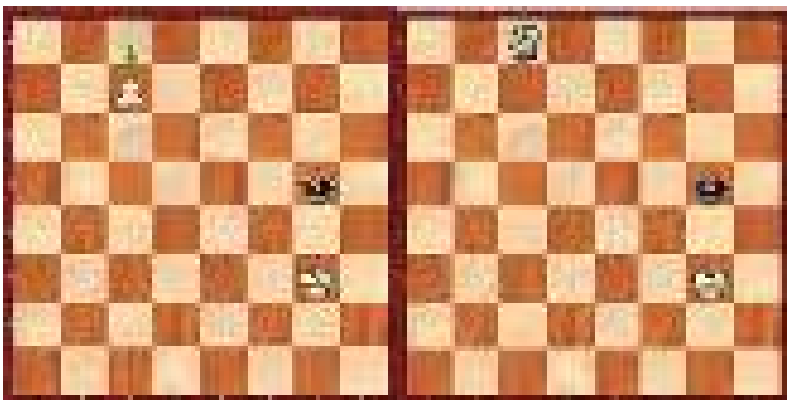
Взять на проходе можно только сразу, ответным ходом. Уже на следующем ходу эта возможность теряется. Иногда спрашивают, можно ли взять на проходе слоном или другой фигурой – Нет, на проходе берет только пешка.

Стоит заметить, что на проходе могут брать только черные пешки, стоящие на четвертой горизонтали, и белые, стоящие на пятой.

Правило превращения пешки

Достигнув последней горизонтали (для белых последней считается восьмая, для черных - первая), пешка обязательно снимается с доски и заменяется по выбора игрока на ферзя, ладью, слона или коня своего цвета (пешка не может превращаться в короля).

То есть белая пешка превращается в белую фигуру, черная пешка в черную.

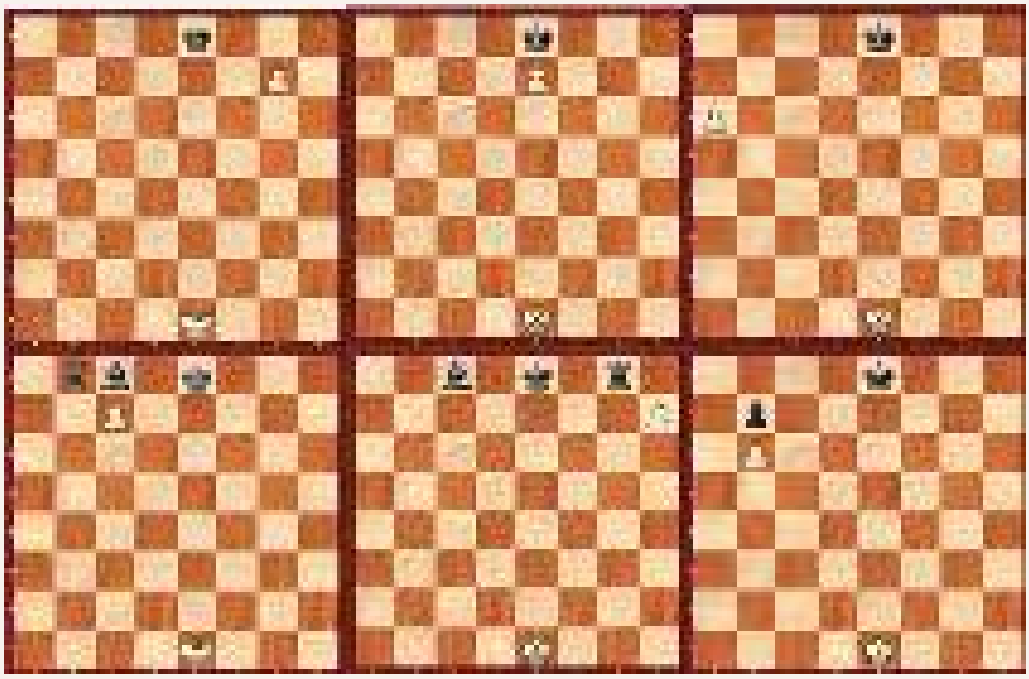


Так как ферзь – это самая сильная фигура, то в 99% случаев пешку превращают в ферзя. Поэтому существует такое выражение «Провести пешку в ферзи».

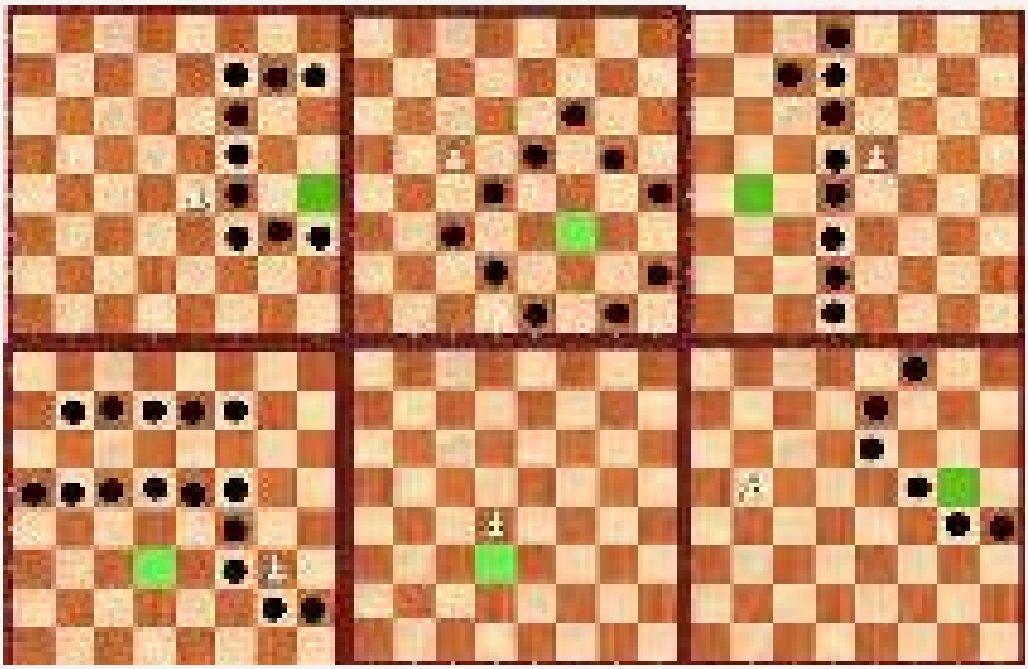
ЗАДАЧИ 15

1. Можно ли взять на проходе? Красной стрелкой выделен последний ход черных.

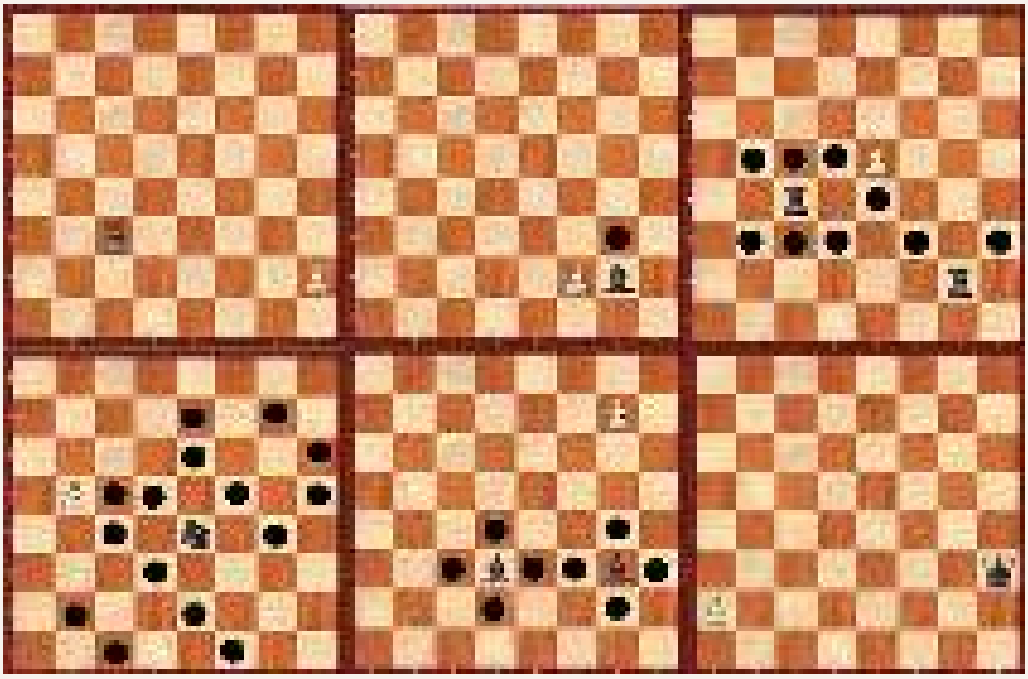
2. Можно ли превратить пешку в ферзя?



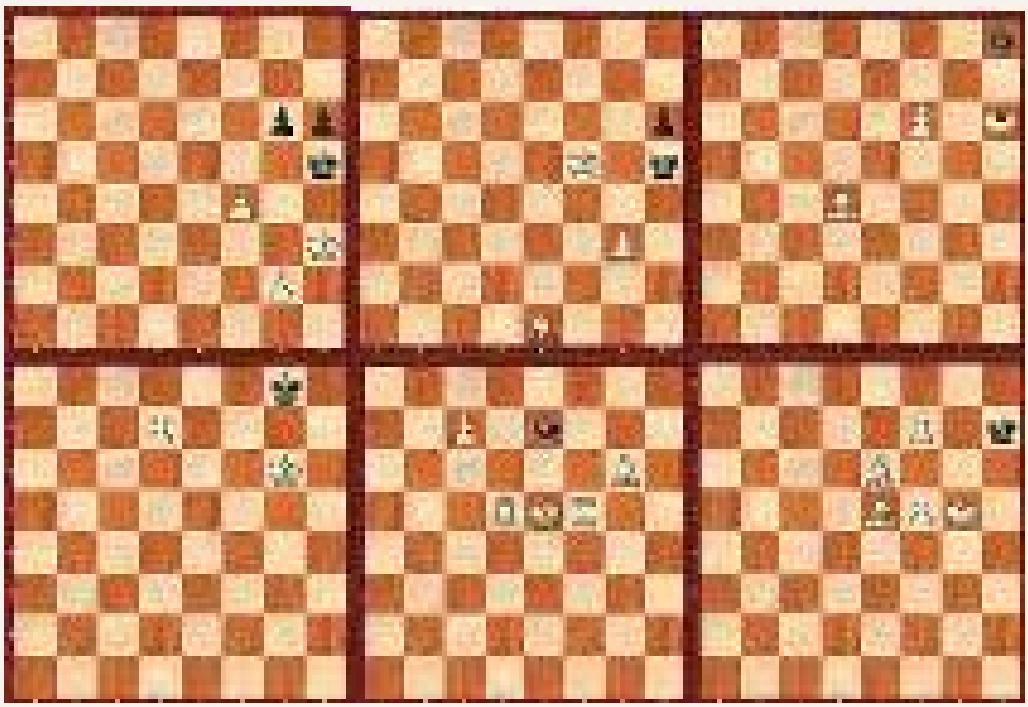
3. Лабиринт. Доберитесь пешкой до выделенного поля.



4. Шпион. Доберитесь пешкой до выделенного поля, не попадая под удары соперника.



5. Поставте мат в 1 ход.



ВОПРОСЫ 15

1. Может ли пешка бить на проходе?
2. В каких случаях возможно взятие на проходе?
3. В какие фигуры можно превратить пешку?
4. В какую фигуру в 99% случаев выгодно превращать пешку?
5. За сколько ходов пешка может дойти до поля превращения с начальной позиции?
6. Можно ли бить на проходе следующим ходом, а не сразу?
7. На какой горизонтали должна стоять белая пешка, чтобы иметь возможность взять на проходе чёрную?

«Женщина никогда не будет играть в шахматы на равных с мужчинами, потому что она не может пять часов сидеть за доской молча».

Пауль Керес

УРОК 16. РОКИРОВКА

Рокировка – это единственный ход, когда одновременно передвигаются две фигуры – король и ладья. Рокировка считается ходом короля, поэтому сначала надо переставить короля, а потом ладью.

Возможна рокировка двух типов – короткая и длинная.

Коротка рокировка делается следующим образом:

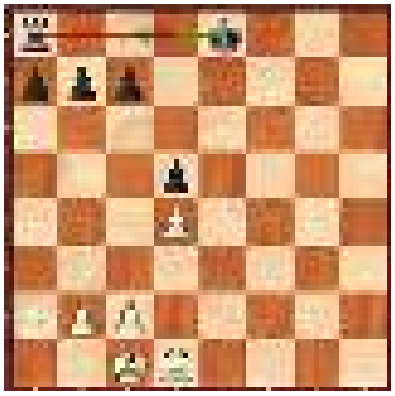
За белых: сначала переставляем короля на поле g1, а затем ладью на поле f1 .

За черных: сначала переставляем короля на поле g8, а затем ладью на поле f8 .

Длинная рокировка делается следующим образом:

За белых: сначала переставляем короля на поле c1, а затем ладью на поле d1 .

За черных: сначала переставляем короля на поле c8, а затем ладью на поле d8



Есть ситуации, в которых нельзя делать рокировку:

1. Если король ранее сделал хотя бы один ход (в данном случае король не может делать рокировку до конца партии).
2. Если король атакован неприятельской фигурой (находится под шахом).
3. Если при выполнении рокировки король переходит через битое поле.

4. Если между ладьей и королем есть свои и чужие фигуры.
5. Если ладья ранее ходила, то рокировать в ее сторону также нельзя до конца партии.

ЗАДАЧИ 16

1. Можно ли сделать рокировку?

2. Можно ли сделать рокировку?

3. Кто быстрее сделает рокировку?

4. Поставьте мат в 1 ход.

ВОПРОСЫ 16

1. Какие бывают виды рокировки?
2. На сколько ходов передвигается ладья в случае короткой рокировки?
3. На сколько ходов передвигается ладья в случае длинной рокировки?
4. Какую рокировку можно быстрее сделать из начального положения, короткую или длинную?
5. Можно ли делать рокировку, когда король находится под шахом?
6. Можно ли делать рокировку, когда между ладьей и королем есть свои фигуры?
7. Можно ли делать рокировку, когда между ладьей и королем есть фигуры соперника?
8. Рокировка считается ходом короля, или ладьи?
9. Можно ли делать рокировку, когда поле через которое переходит король находится под боем вражеской фигуры?
10. Есть ли позиция, в которой можно делать рокировку, когда поле через которое переходит ладья находится под боем вражеской фигуры?
11. Можно ли делать рокировку, когда под боем находится ладья?

«Слабости характера обычно проявляются во время шахматной партии».

Гарри Каспаров

УРОК 17. МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

Ладьи легко ставят линейный мат без помощи своего короля. Сначала необходимо оттеснить короля на край доски.

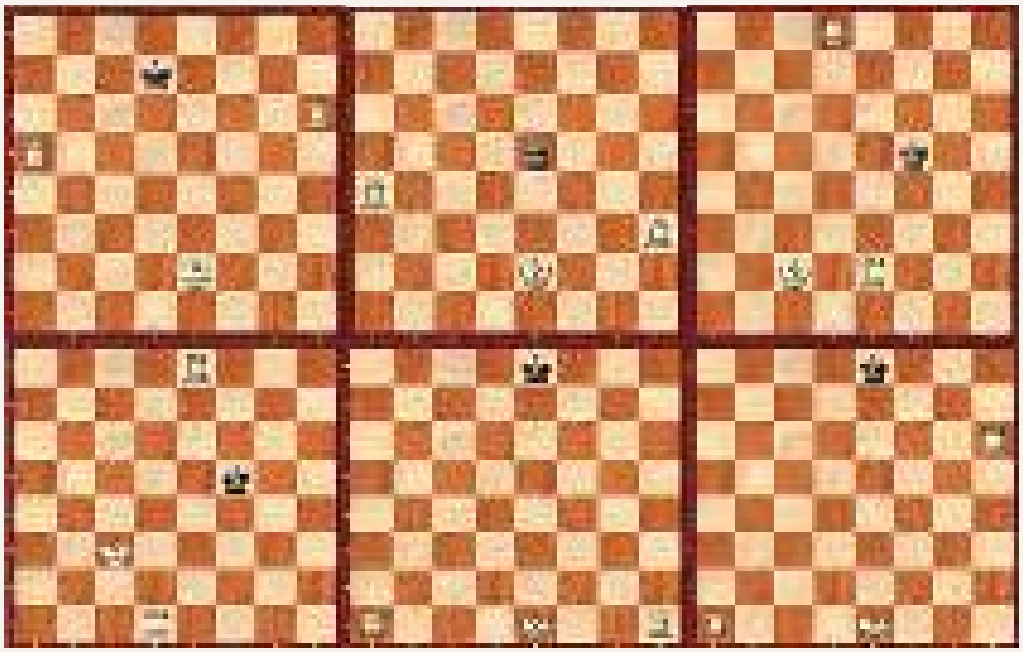
1. Лa4 Крc5 2.Лh5+ Крb6 3.Лg4: ладья перебрасывается на другой фланг, подальше от короля.

3. ... Крc6 4.Лg6: одна ладья контролирует пятую горизонталь, другая шахует по соседней

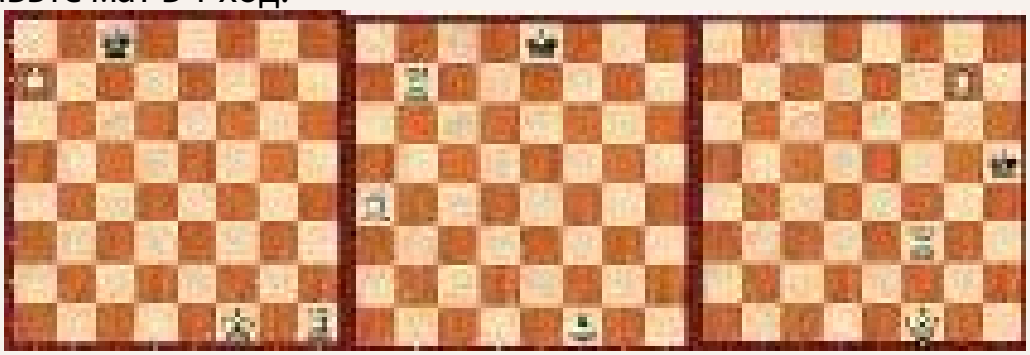
4. ... Крd7 5.Лh7+ Крe8 6.Лg8#

ЗАДАЧИ 17

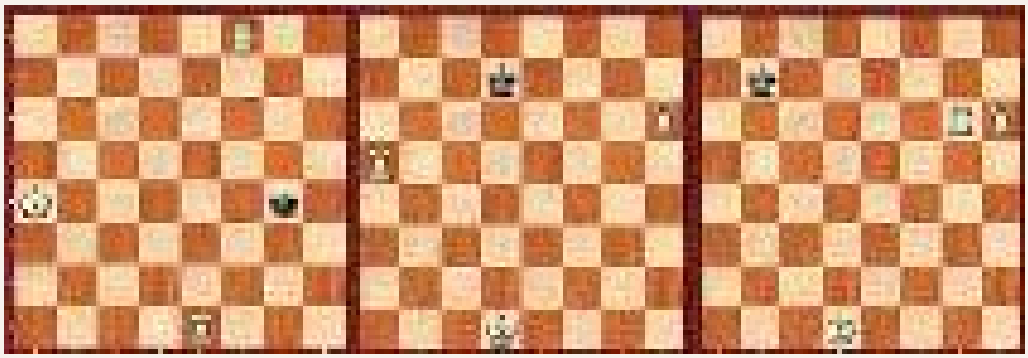
1. Как нужно сыграть белым?



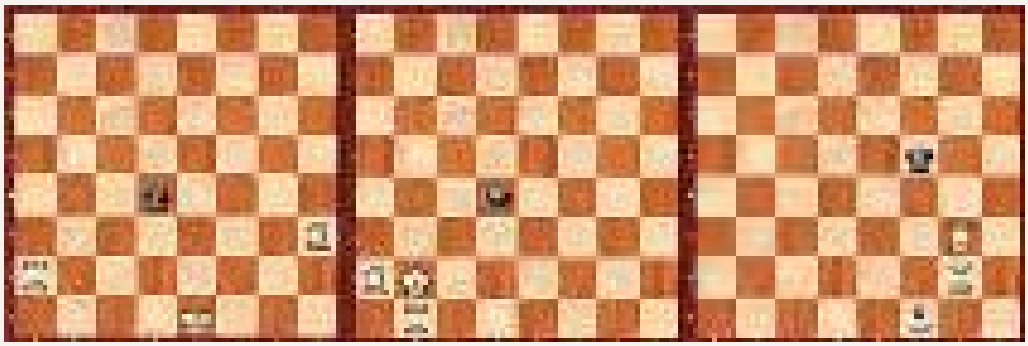
2. Поставьте мат в 1 ход.



3. Поставьте мат в 2 хода.



4. Поставьте мат черному королю. Количество ходов не ограничено.



ВОПРОСЫ 17

1. Какая стоит первостепенная задача, при постановке мата 2-мя ладьями?
2. Что нужно делать, если король подходит к ладье вплотную?
3. На каком расстоянии от короля выгодно располагать ладьи, дальнем или ближнем?
4. Какую функцию выполняет ладья «Страж»?
5. Можно ли поставить мат 2-мя ладьями королю соперника, без помощи своего короля?

«Шахматы - это пробный камень человеческого ума.»

Иоганн Вольфгант Гёте

УРОК 18. МАТ ФЕРЗЕМ И КОРОЛЁМ

Ферзь один, или совместно с королём оттесняет короля соперника на край доски, и затем ферзь с королем ставят мат.

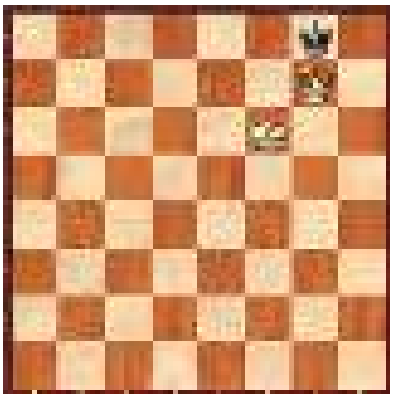
Вот как ферзь может самостоятельно оттеснить короля:

1. Фd5+: первым же ходом белый ферзь старается как можно дальше оттолкнуть короля соперника от центра

2. … Крf6 2.Фе4 Крg7 3.Фf5: каждым ходом ферзь располагается по отношению к королю соперника на расстоянии хода коня, и король вынужден всё ближе и ближе отходить к краю доски.

3. … Крg8 4.Фd7: король соперника отрезан по последней горизонтали, теперь можно подводить своего короля.

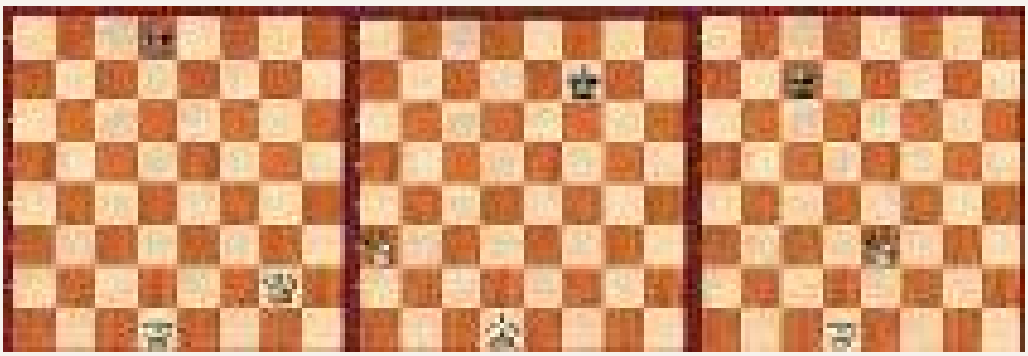
4. … Крf8 5.Крd5 Крg8 6.Кре6 Крh8 7. Крf6 Крg8 8.Фg7 #



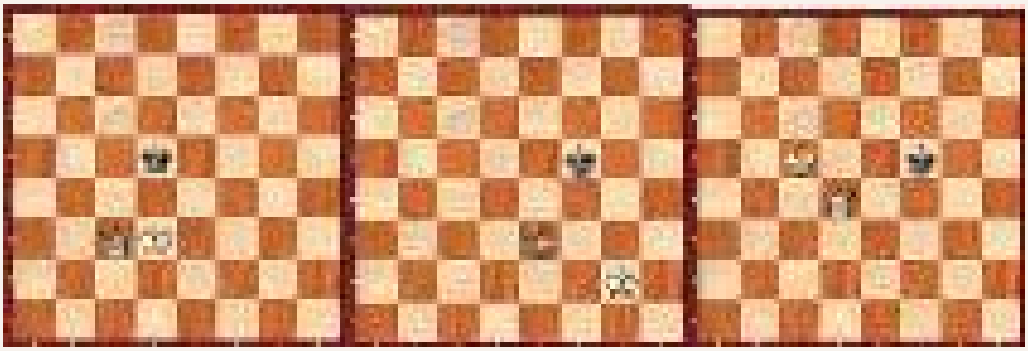
Прекрасный пример взаимодействия короля и ферзя.

ЗАДАЧИ 18

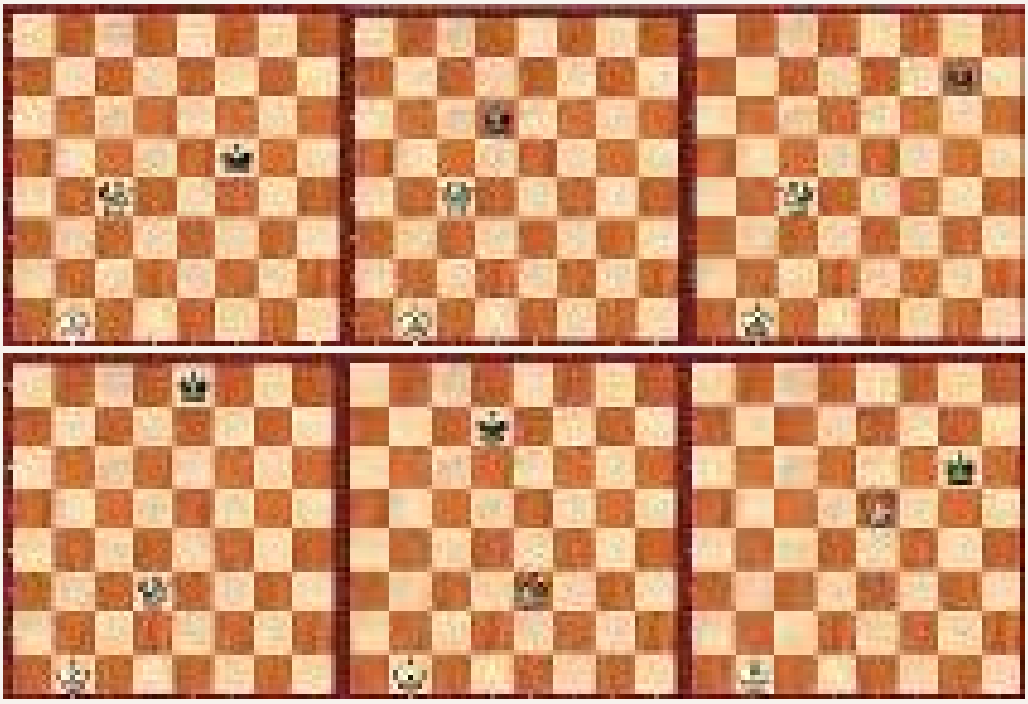
1. Оттесните короля только ферзём.



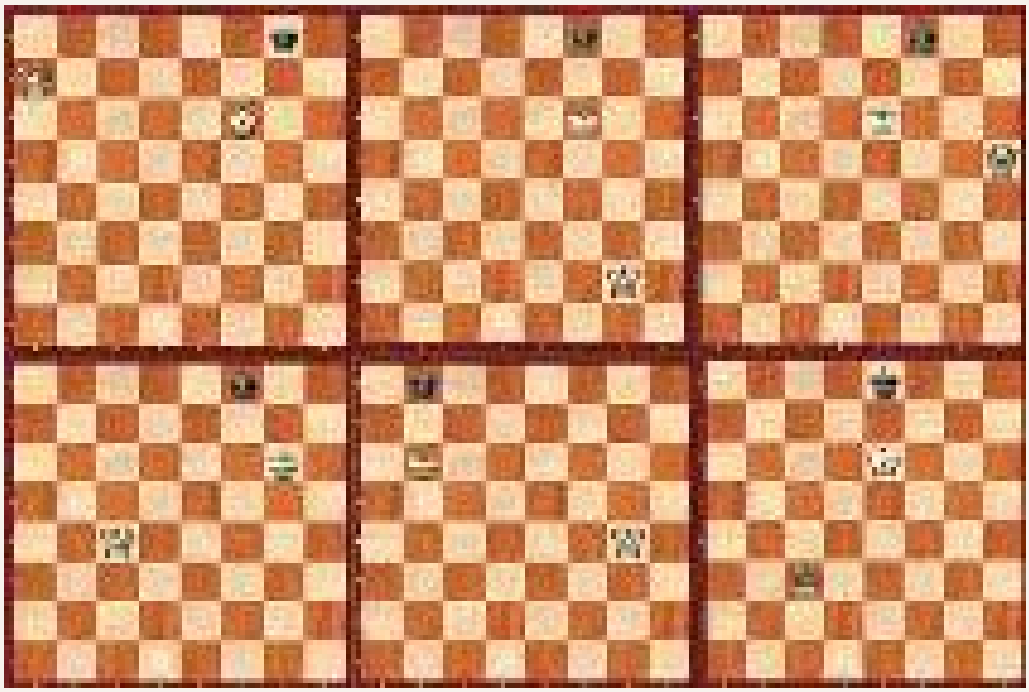
2. Оттесните короля соперника, ферзём и королём.



3. Как нужно сходить ферзём, чтобы наиболее эффективно оттеснить короля?



4. Поставьте мат в 1 ход.



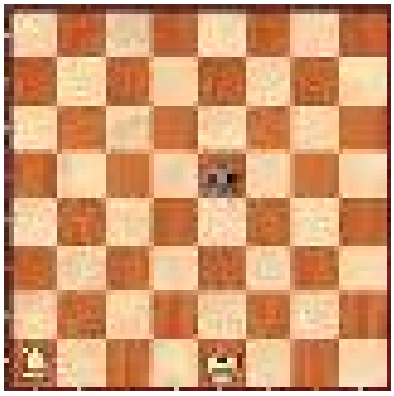
ВОПРОСЫ 18

1. Какая стоит первостепенная задача, при постановке мата ферзём?
2. На расстоянии какой фигуры по отношению к королю соперника должен располагаться ферзь, чтобы оттеснить его максимально быстро?
3. Как лучше оттеснять короля соперника: только ферзём, или ферзем при поддержке своего короля?
4. Можно ли поставить мат ферзем, без помощи своего короля?
5. Можно ли заматовать вражеского короля с помощью ферзя в центре доски?

«Шахматы — игра королей. Цивилизованная и стратегическая, и абсолютно непресекаемая».

Морган Фриман

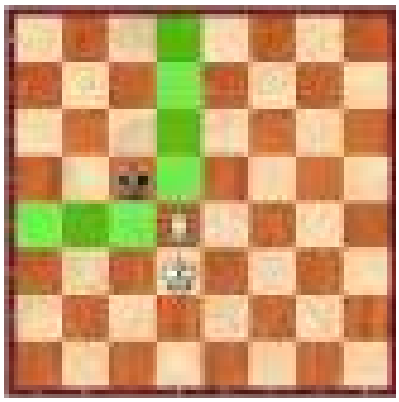
УРОК 19. МАТ ЛАДЬЕЙ И КОРОЛЁМ



Ни ладья ни король не могут в одиночку оттеснить короля соперника на край доски. Только совместная работа этих фигур способна достичь цели.

1. **Лa4 Ладья отрезает короля по 4 горизонтали.**

2. **... Крd5 2.Крd2 Крc5 3.Крd3 Крb5 4.Лh4 Крc5 5.Лd4**: вырезаем короля и по горизонтали, и по вертикали.

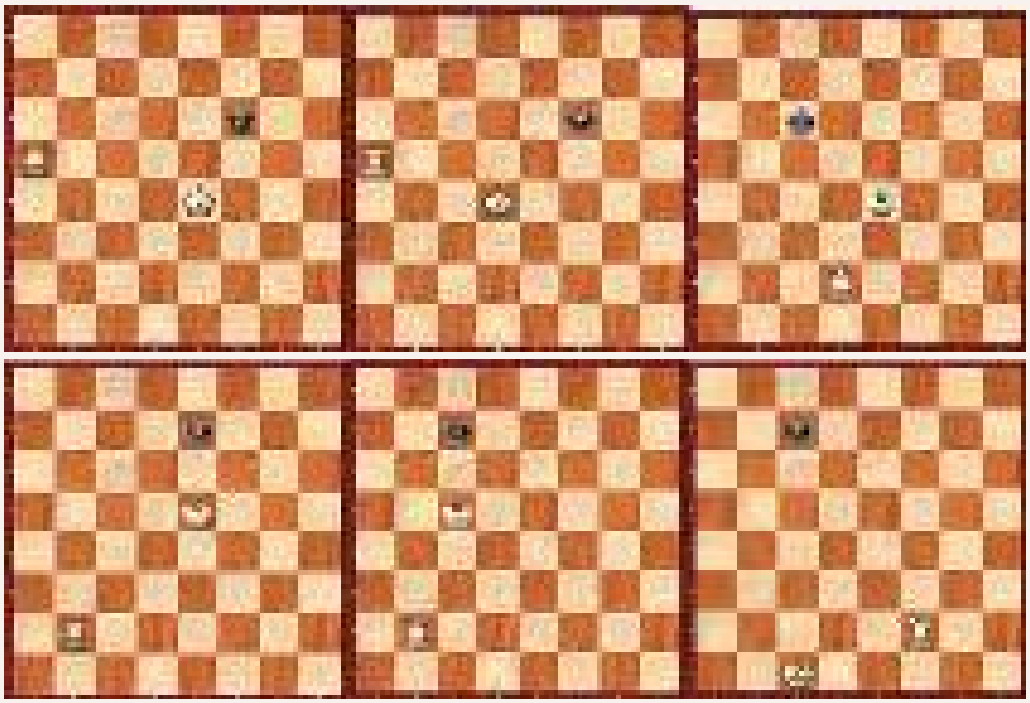


3. **... Крb5 6.Лc4 Крb6 7.Крd4 Крb5 8.Крd5 Крb6 9.Лc5**: ещё больше отрезаем короля, постепенно прижимая к углу.

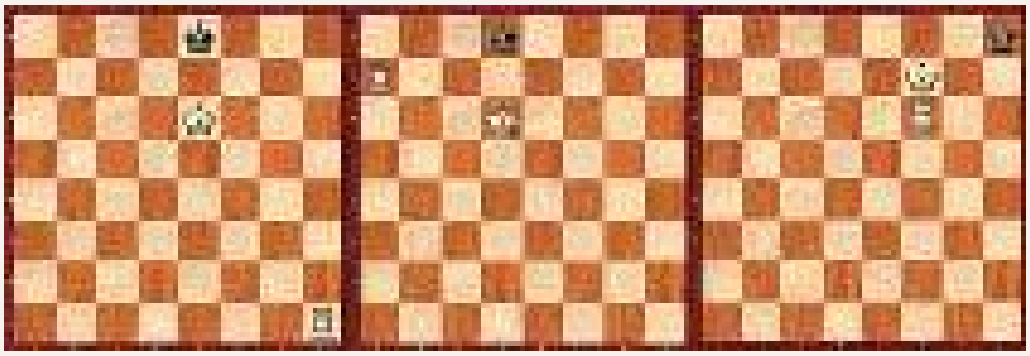
4. **... Крb7 10.Лc6 Крb8 11.Крc5 Крb7 12.Крb5 Крa7 13.Лb6 Крa8 14.Крc6 Крa7 15.Крc7 Крa8 16.Лa6 #**

ЗАДАЧИ 19

1. Оттесните короля ладьей.

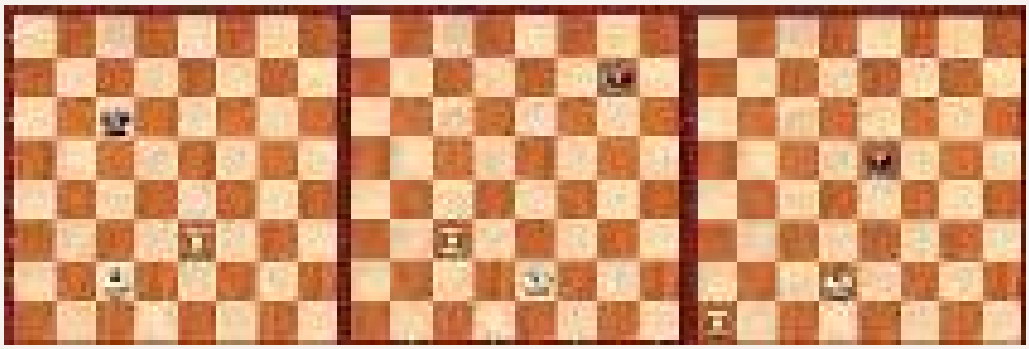


2. Поставьте мат в 1 ход.



3. Поставьте мат в 2 хода, используя «цугцванг».

4. Поставьте мат черному королю. Количество ходов не ограничено.



ВОПРОСЫ 19

1. Какая стоит первостепенная задача, при постановке мата ладьей и королем?
2. Можно ли одним королём оттеснить вражеского короля на край доски?
3. Можно ли одной ладьей оттеснить вражеского короля на край доски?
4. Какая самая быстра тактика: отрезать короля по горизонтали вертикали, или только по вертикали?
5. Что такое цугцванг?

«В шахматах можно лишь тогда стать большим мастером, когда осознаёшь собственные ошибки и слабости. Точно как в жизни».

Александр Алехин

УРОК 20. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ

Начальная стадия партии называется «дебютом».

Главные цели дебюта:

1. Развитие Фигур
2. Борьба за центр
3. Борьба с замыслами соперника

1. Развитие фигур. Развивать фигуры рекомендуется в следующем порядке. Важно понимать, что это лишь примерный «шаблон», и не во всех случаях нужно развиваться строго в таком порядке. На первом уровне мастерства рекомендуется не изобретать велосипед, и в 95% случаев развиваться именно по такой схеме:

1. **Кони**
2. **Слоны**
3. **Рокировка**
4. **Ферзь**
5. **Ладьи**
6. **Важно формировать хорошую пешечную структуру в процессе развития**

«Главный дебютный принцип – быстрое и эффективное развитие. Помните, что выводя фигуры, необходимо ставить их на нужные позиции».

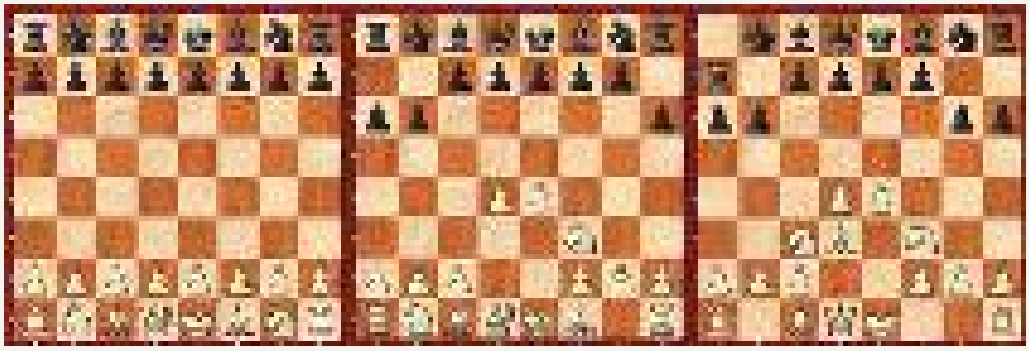
Хосе Рауль Капабланка, третий чемпион мира

Что нужно избегать в дебюте:

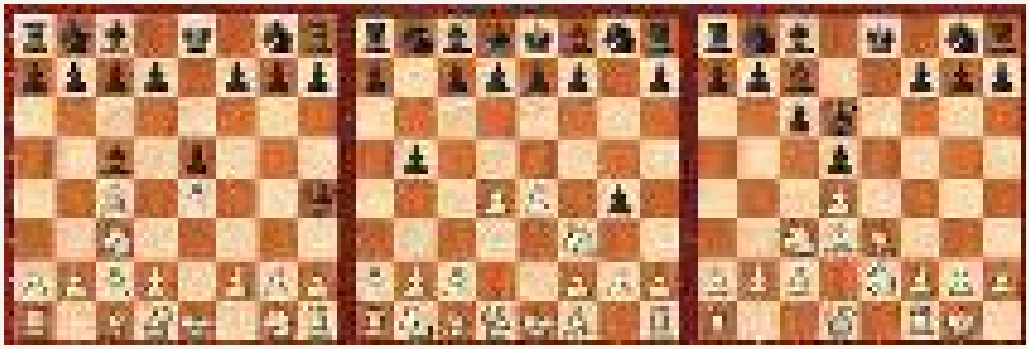
1. Раннего вывода ферзя
2. Повторных ходов одними и теми же фигурами
3. Бесцельных ходов крайними пешками
4. Задержки с рокировкой
5. Игнорирование планов соперника

ЗАДАЧИ 20

1. Какой лучший развивающий ход в позиции за белых? А за черных?

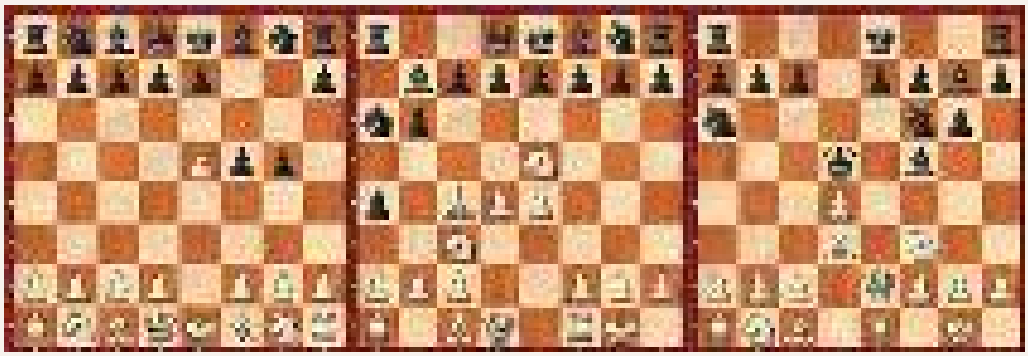


2. Как надо помешать планам соперника? (примеры, когда нападают, и когда рано выводят ферзя).



3. Каким ходом лучше всего бороться за владение центром?

4. Поставьте мат в 1 ход.



ВОПРОСЫ 20

1. Какие главные три цели дебюта?
2. В каком порядке нужно выводить фигуры?
3. Чего нужно избегать в дебюте?
4. Каким первым ходом лучше начинать партию?
5. Почему плохо рано выводить ферзя в игру?
6. Можно ли игнорировать планы соперника в дебюте?
7. Что лучше: развить фигуру, или сделать ход крайней пешкой?
8. Нужно ли делать повторные ходы одними и теми же фигурами? Если нет, то почему?
9. Стоит ли задерживаться с рокировкой?
10. Что развивается раньше: Ладья или слон?
11. Что развивается раньше: Конь или слон?
12. Что развивается раньше: Ферзь или ладья?
13. Что развивается раньше: слон или ферзь?
14. Что развивается раньше: пешки или ферзь?
15. Нужно ли развивать пешки в гармонии с фигурами, или можно ходить только фигурами?

«В шахматах в одиночку не создают шедевров. Нужен соперник высшего уровня».

Гарри Каспаров