



**Шахматное путешествие
вместе с мишками и их друзьями**



Что такое Шахматы?

Шахматы - настольная логическая игра с шахматными фигурами на 64 клеточной доске, сочетающая в себе элементы искусства, науки и спорта.

Виды шахмат: дорожные шахматы, шахматы на троих, китайские шахматы, цилиндрические шахматы.

Первые шахматы появились в Индии



1. В какой стране появились шахматы? Обведи название этой страны.



2. Раскрась ладошки, которые находятся справа от шахматной фигуры, серым фломастером, а те, что слева, — оранжевым.



3. Найди на картинке шахматную доску с фигурами.



Шахматная доска

Размер доски 8x8 клеток (всего 64).

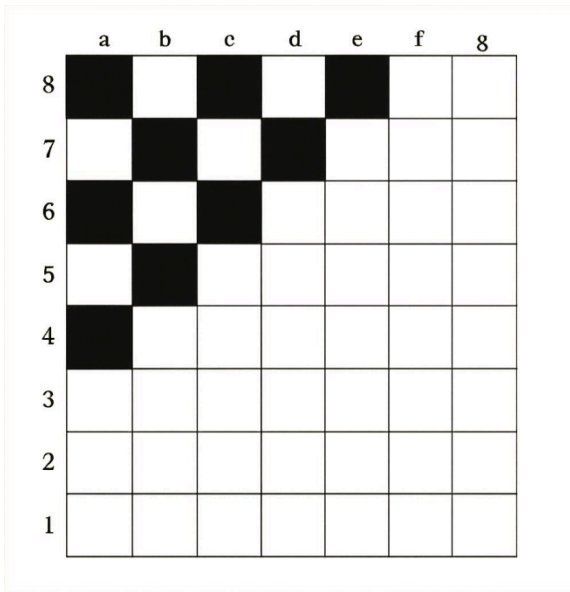
Вертикальные ряды(вертикали) - латинскими буквами от А до Н;

Горизонтальные ряды(горизонтали) - цифрами от 1 до 8.

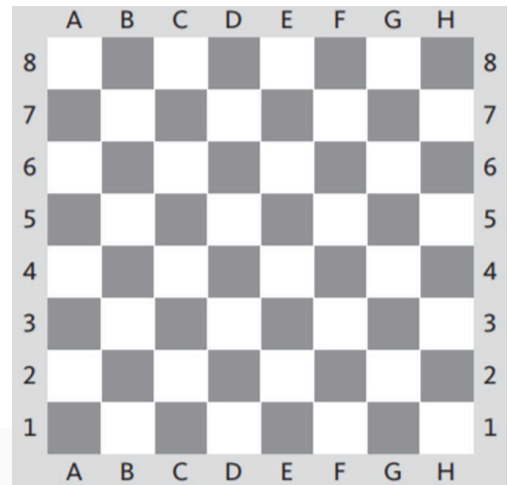
Центр доски 4 клетки (D; E; 5; 4).



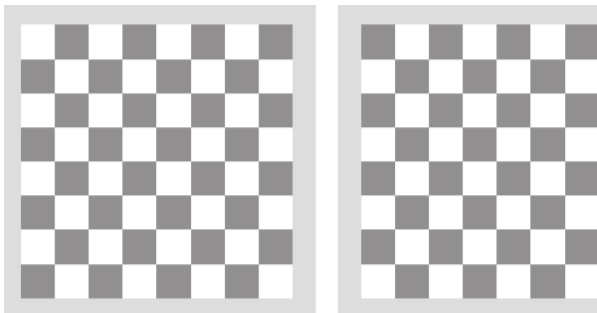
1. Продолжи шахматную доску в правильном порядке.



2. Закрась центр доски зеленым цветом.



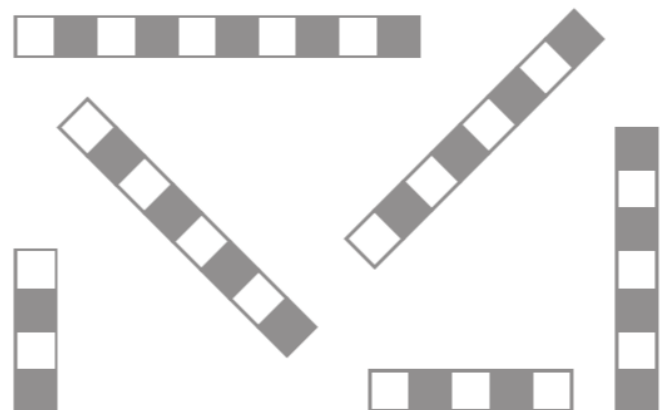
3. Найди правильно расположенную доску



4. Продолжи штриховать клетки по образцу. Обрати внимание на последовательность рисунка.



5. Обведи горизонтали красным карандашом, вертикали — синим, а диагонали зеленым.



1) Шахматные фигуры.

Названия и начальная позиция

2) У каждого короля есть армия: Король, Ферзь, две Ладьи, два Слона, два Коня и восемь Пешек. Запомни, как они выстраиваются в начале пути!



Белые фигуры стоят на 1-й и 2-й горизонталях, чёрные – на 7-й и 8-й. Ладьи по углам, потом кони, потом слоны, а в центре – Король и Ферзь. Ферзь любит свой цвет: белый ферзь на белом поле, чёрный – на чёрном.

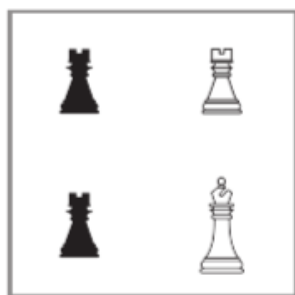
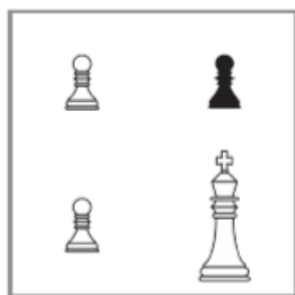
1. На какие шахматные фигуры похожи изображённые предметы?



2. Обведи всех королей красным карандашом, всех ферзей — синим, всех ладей — зелёным.



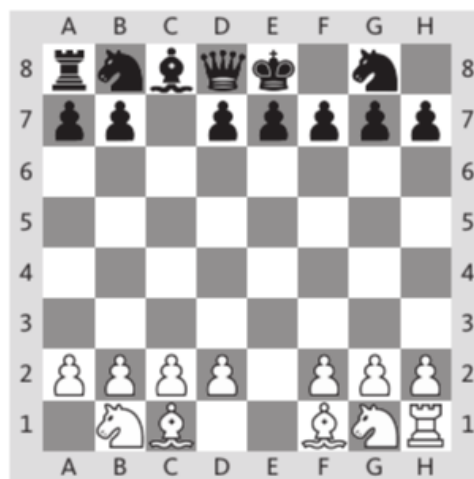
3. Зачеркни в каждой группе лишнюю шахматную фигуру. Объясни свой выбор.



4. Соедини линией одинаковые шахматные фигуры.



5. Покажи стрелками, какую фигуру на какое поле нужно поставить, чтобы получилась начальная позиция.



Шахматные нотации

Адрес:

A(буква) - улица

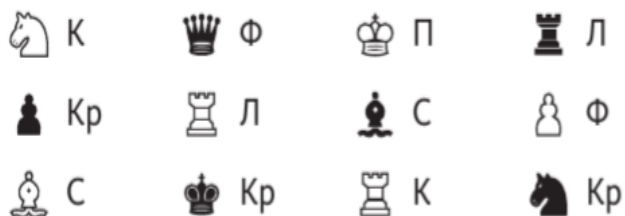


1(цифра) - № дома

Условные обозначения фигур:

Л(ладья); Ф(ферзь); С(слон); К(конь); Кр(король); у пешки нет буквы.

1. Зачеркни неправильные записи фигур.



2. Определи адреса шахматных полей, на которых стоят фигуры, и запиши их под диаграммой.



3. Определи адреса шахматных полей, на которых стоят фигуры, и запиши их под диаграммой.



4. Напиши обозначения фигур на свободных строчках.



5. Определи адреса шахматных полей, на которых стоят фигуры, и запиши их под диаграммой.



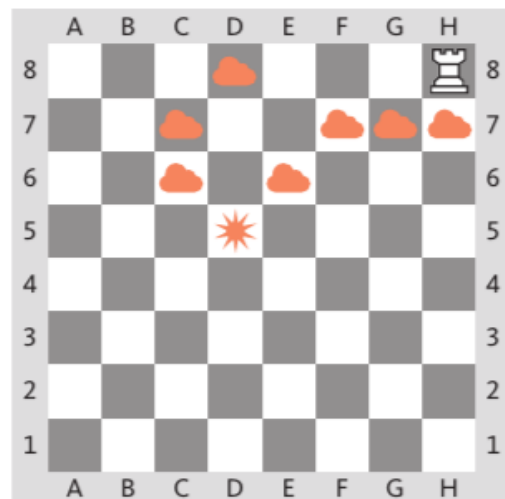
Ладья: ход, взятие, нападение

Ладья ходит только по вертикалям и горизонталям, на любое количество полей.

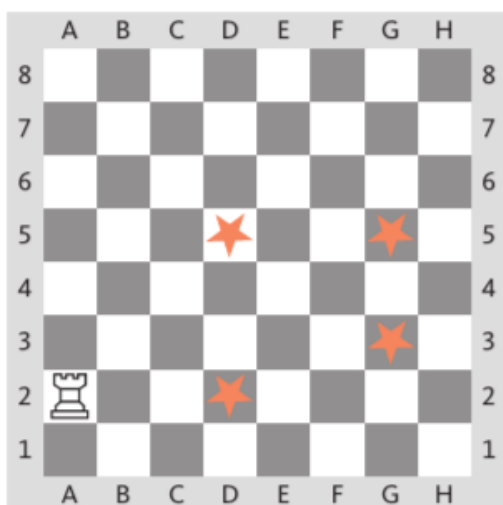
Начальные позиции белых ладей (А1; Н1), чёрных (А8; Н8).



1. Раскрась ладью.



2. Собери ладью все звездочки.



4. Нарисуй на белом поле значок фигуры — соседа ладьи в начальной позиции.



3. Доберись ладью до солнышка, не наступая на облака.



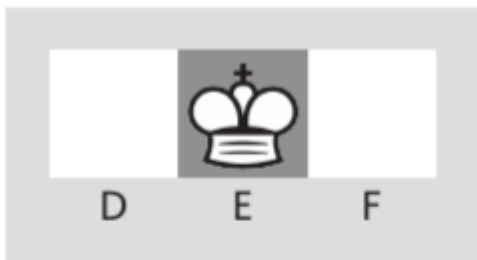
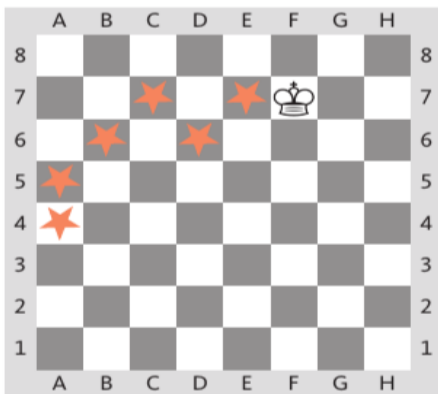
Король: ход, взятие нападение

Король - главная фигура, игра заканчивается, когда нет короля. Король ходит в любом направлении, но только на 1 поле. Все поля вокруг короля называются “битыми”. Встаёт на место съединной фигуры, у короля есть “невозможные ходы”.

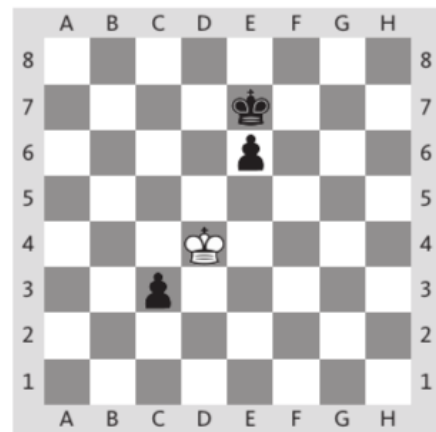
1. Раскрась корону короля.



2. Собери королём все звёздочки.

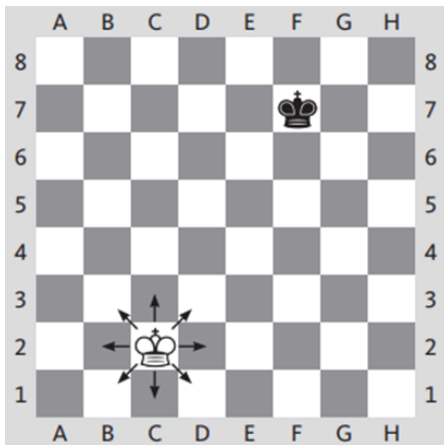


3. Найди и обведи чёрную фигуру или пешку, на которую напал белый король.



4. Вспомни, какие фигуры стоят в начальной позиции рядом с королём, и помести их стрелками на свои поля.

5. Нарисуй стрелки к тем полям, на которые может пойти чёрный король.



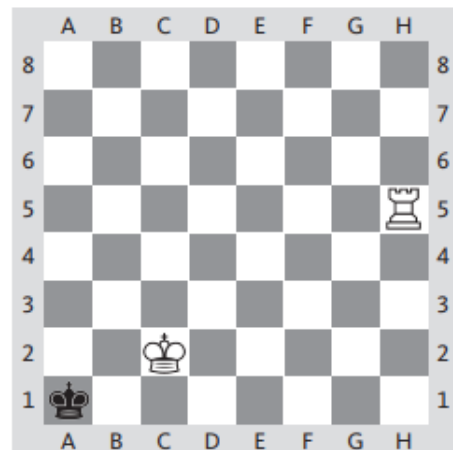
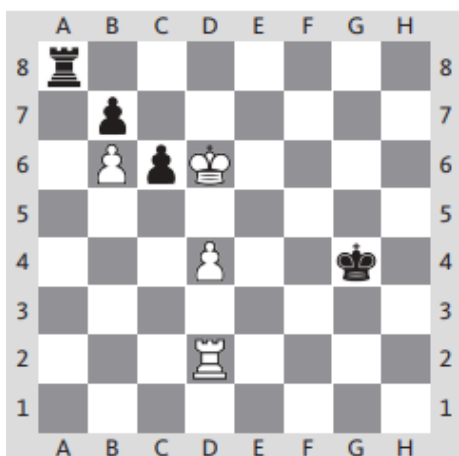
Шах и мат королю

Ты уже знаешь, что любое нападение на короля называется шахом. Другими словами, шах— это позиция на шахматной доске, когда следующим ходом одна или несколько фигур соперника могут съесть короля. Игрок, королю которого объявлен шах, должен от него защититься: оставлять короля под шахом нельзя!

Но цель шахматной партии состоит не в том, чтобы съесть как можно больше фигур противника, а в том, чтобы напасть на его короля и у того не было бы возможности защититься от нападения. Такая позиция на шахматной доске называется мат.

Мат— это конец партии. Кто поставил мат— тот и победил.

1. Поставь шах черному королю.
Ход фигуры покажи стрелкой.



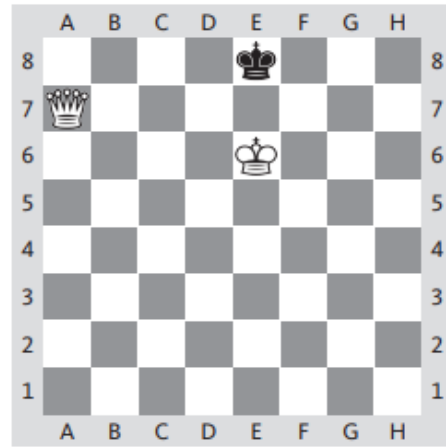
3. Уведи короля из под шаха так, чтобы он не попал под новый шах.

2. Поставь мат в один ход. Ход фигурой покажи стрелкой.



4. Поставь мат в один ход. Ход фигурой покажи стрелкой.

5. Поставь мат в один ход. Ход фигурой покажи стрелкой.



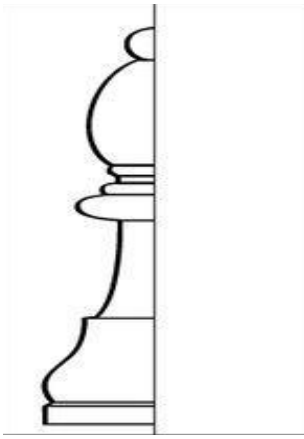
Слон: ход, взятие, нападение

Слон ходит только по диагонали и не может перепрыгивать через фигуры, ходит на неопределённое количество полей. Если слон съел фигуру, то он встанёт на её место.

Есть “белопольные” и “чернопольные” слоны.

1. Дорисуй шахматную фигуру слона.

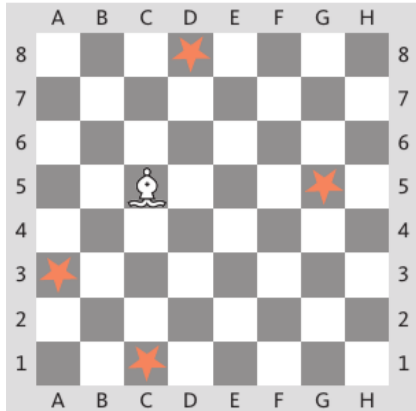




2. Проведи слонов по диагоналям



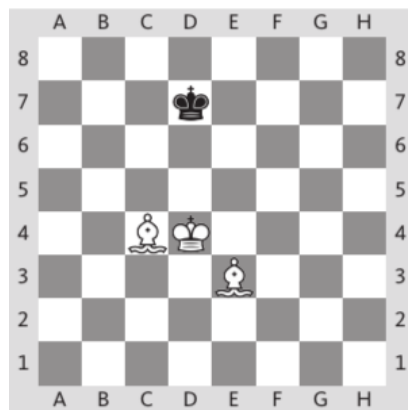
3. Собери слоном все звёздочки.



4. Напади белым слоном на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Ход слона покажи стрелкой.



5. Напади белым слоном на чёрного короля

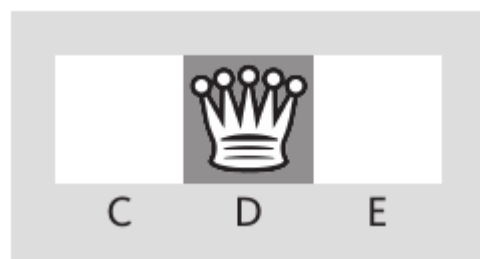


Ферзь: ход, взятие, нападение

Ферзь любит свой цвет. Ферзь сильная фигура, он ходит по всем полям в неограниченном количестве ходов. Срубая фигуру, он встаёт на её место.

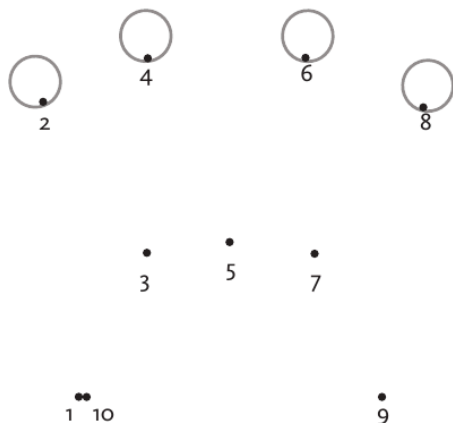


1. Вспомни, какие фигуры стоят в начальной позиции рядом с белым

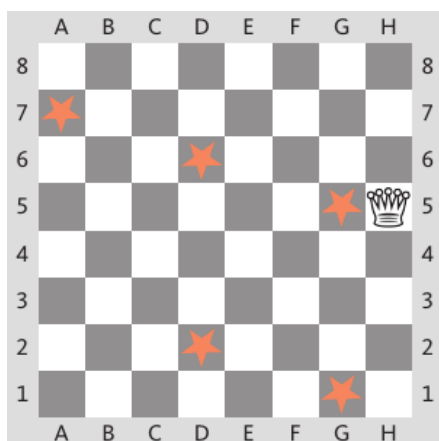


ферзём, и помести их стрелками на свои поля.

2. Соедини точки по порядку.
Раскрась получившуюся шахматную фигуру.



3. Собери ферзем все звездочки.



4. Напеди чёрным ферзём на короля соперника



5. Съешь чёрным ферзём белую фигуру. Ход ферзя покажи стрелкой.

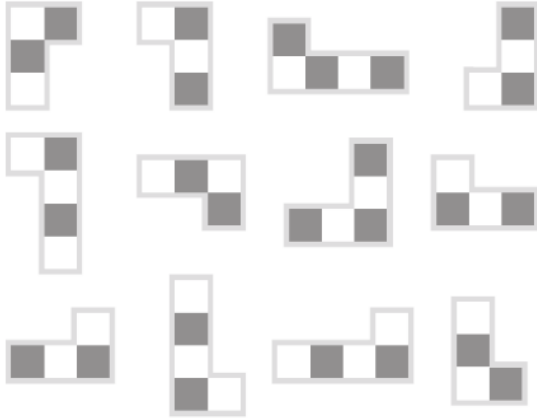


Конь: ход, взятие, нападение

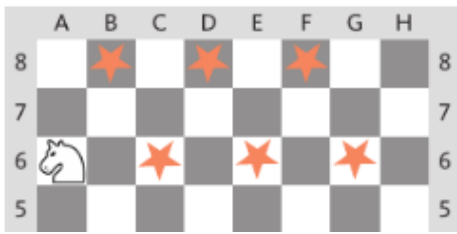
Конь ходит буквой “Г”, может перескакивать через фигуры.
Конём можно делать первый ход в начале партии.
Если на пути коня стоит своя фигура или фигура соперника,
при совершении хода конь может через неё перепрыгнуть.



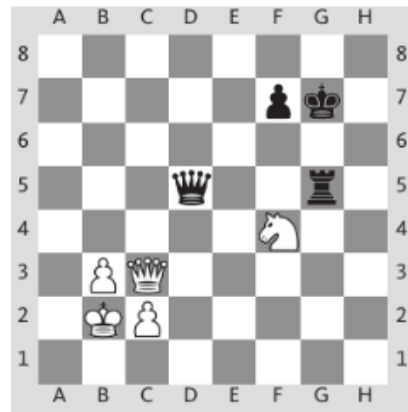
1. Найди и обведи все фигуры в виде буквы Г, которые обозначают ход коня.



2. Собери конем все звездочки.



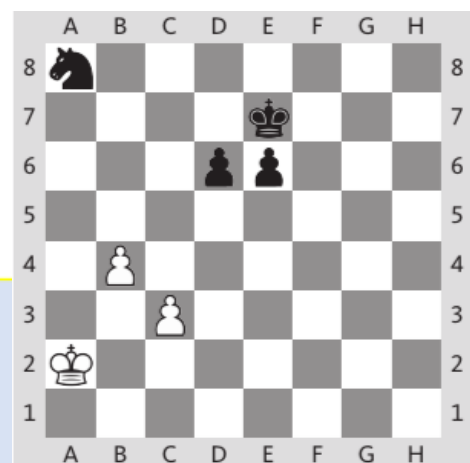
3. Обведи фигуру, на которую напал белый конь.



4. Напеди конём на фигуру соперника, обведённую в кружок. Ход коня покажи стрелкой.



5. Нарисуй на диаграмме белого коня так, чтобы он объявил шах чёрному королю.



Пешка: ход, взятие, нападение.

Необычные ходы пешки:

превращение,

взятие на

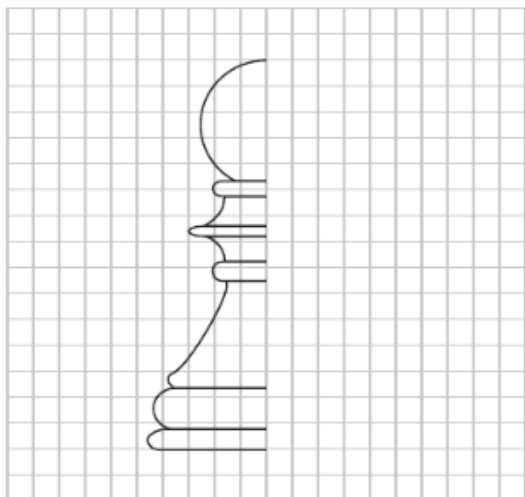
проходе.



Пешка ходит только на 1 поле, НО из начальной позиции может сходить на 2 поля вперёд. Пешка рубит по диагонали вперёд, срубая фигуру она встаёт на её

место. Дойдя до края доски, пешка может стать любой фигурой кроме короля.

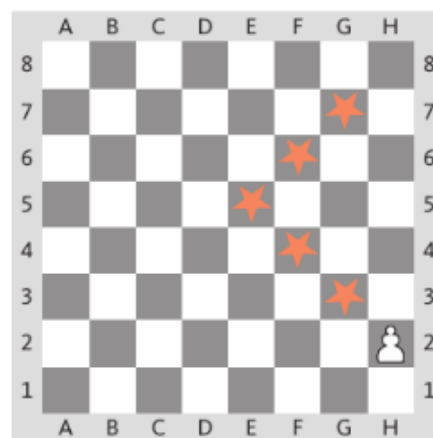
1. Дорисуй и раскрась пешку



2. Найди и обведи черные фигуры, которые может съесть пешка.



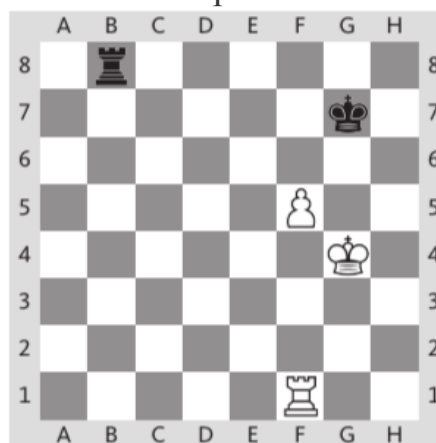
3. Собери пешкой все звезды.



4. Обведи фигуры, в которые может превратиться пешка, дойдя до последней линии. Сколько этих фигур? Закрась квадратик с нужным числом.



5. Объяви белой пешкой шах чёрному королю. Ход пешки покажи стрелкой.



3. Собери пешкой все звезды.

Необычный ход короля и ладьи: рокировка

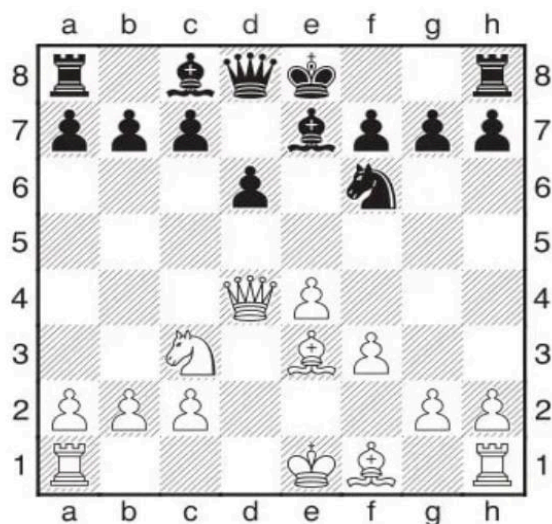
Рокировка делается для защиты короля и чтобы вывести ладью в игру.

Рокировка всегда начинается с короля.

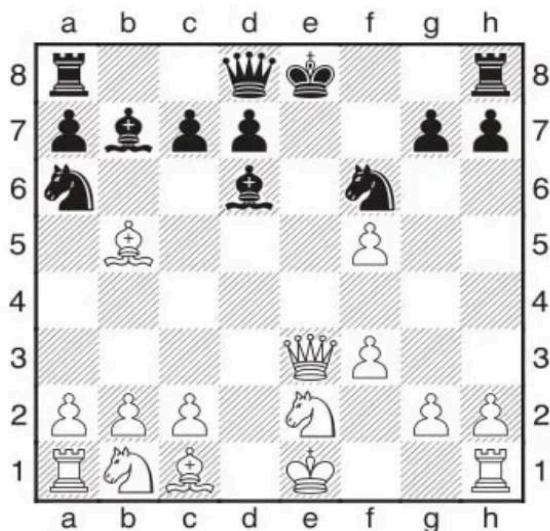
5 случаев когда рокировку делать нельзя:

- 1) Если между ладьёй и королём стоят фигуры.
- 2) Если король или ладья уже сделали ход.
- 3) Если король стоит под “шахом”.
- 4) Если при рокировке, король может попасть под “шах”.
- 5) Когда король проходит “битые” поля противника. (королю нельзя проходить через битые поля противника, а ладье можно).

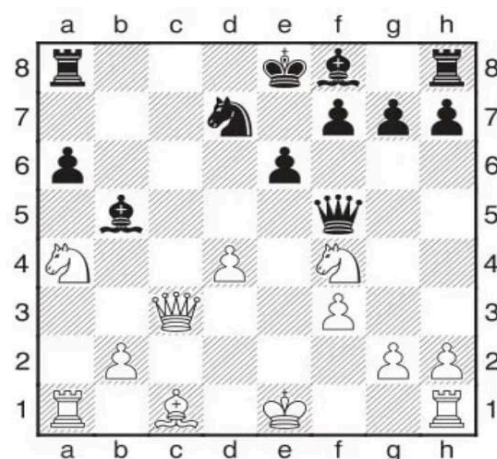
1. Возможна ли в данном случае рокировка, у белого короля?



2. Возможна ли рокировка у чёрного короля?



3. Возможно ли сделать рокировку белому королю?



4. Возможна ли рокировка у чёрного короля?



Ценность фигур

Каждая фигура в шахматах имеет свою ценность, или «стоимость». Ценность шахматных фигур измеряют в пешках. Если ты съешь у соперника коня, а он у тебя слона, то произойдёт равноценный шахматный размен.

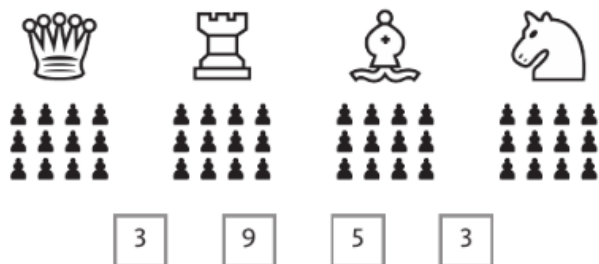
1. Закрась столько пешек сколько стоит эта фигура.



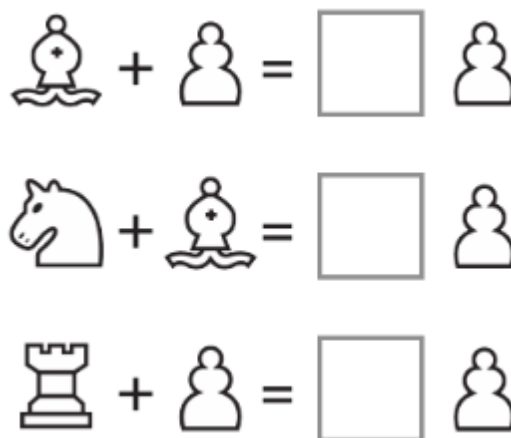
2. Обведи в каждой паре ту фигуру, которую выгоднее съесть у соперника



3. Обведи столько пешек, сколько стоит указанная фигура. Соедини её с нужным числом.



4. Зная, сколько пешек стоит каждая шахматная фигура, попробуй решить шахматные примеры.



5. Что «легче», а что «тяжелее»? Раскрась менее ценную фигуру жёлтым карандашом, а более ценную — красным.



Результат шахматной партии: выигрыш, проигрыш, ничья

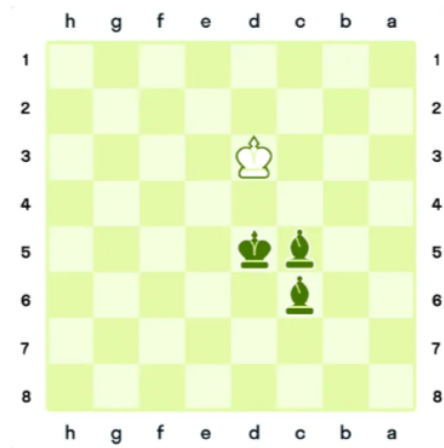
В шахматы играют двое соперников: один руководит белыми фигурами, второй чёрными.

Партию всегда начинают белые, ходы делают по очереди.

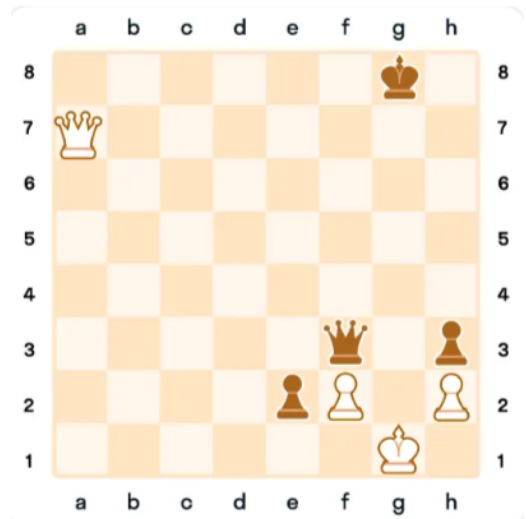
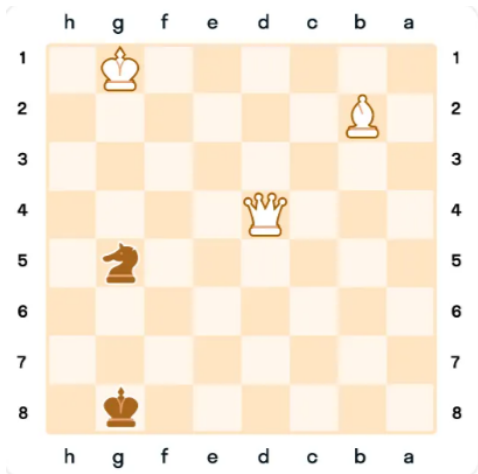
1. Какой будет результат шахматной партии?



2. Какой будет результат шахматной партии?



3. Какой будет результат шахматной партии?



4. Какой будет результат шахматной партии?

Начало партии: дебют

Основные правила игры в дебюте:

1. Захватить центр пешками и фигурами
 2. Обеспечить безопасность короля
- Сначала вывести слонов и коней, а затем ладей и ферзи

«НЕ» в шахматах:

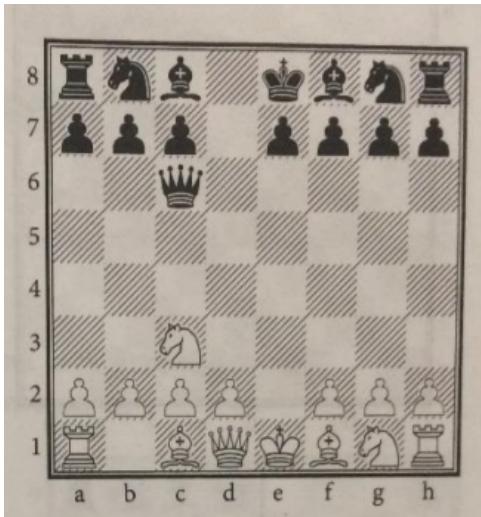
- 3) Не выводи рано в игру ферзя
- 4) Не ходи в начале партии одной фигурой несколько раз
- 5) Не делай бесцельных ходов пешками
- 6) Не выводи коня на край доски



1. Найдите ход белых, чтобы одновременно напасть на ферзя черных и развить свою фигуру.

2. Найдите ход белых, чтобы одновременно напасть на ферзя черных и развить свою фигуру





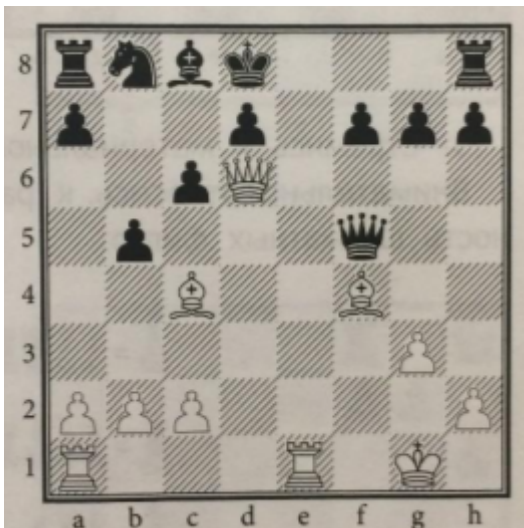
3. Найдите три способа защиты от «детского мата»

Середина партии: миттельшпиль

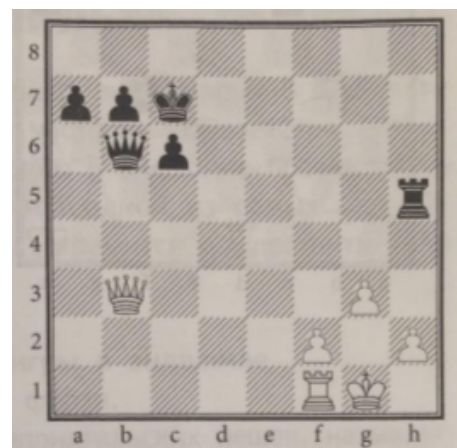
Основные правила игры в миттельшпиль:

1. Создавать угрозы королю противника
2. Создавать угрозы фигурам противника
3. Стремиться к материальному преимуществу
4. Ставить фигуры таким образом, чтобы они защищали свои фигуры и контролировали как можно больше полей на шахматной доске

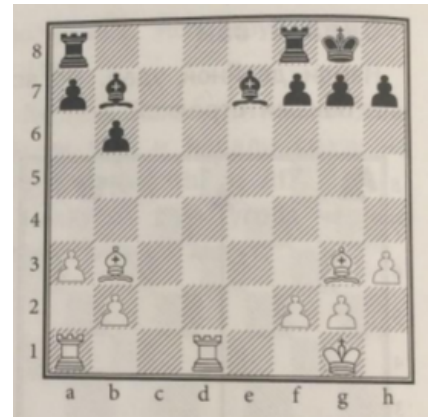
1. Белые ходом ферзя Фd6 напали на два мата: Фе7 и Фс7. Могут ли чёрные защититься в такой ситуации?



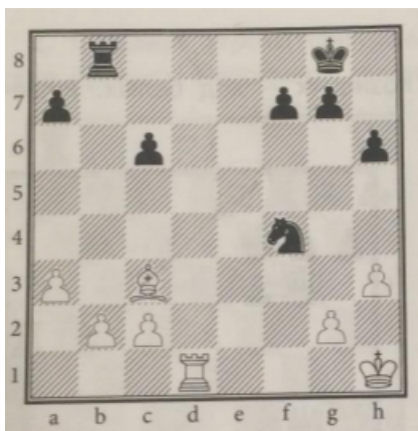
2. Найди двойной удар. Решение покажи стрелкой.



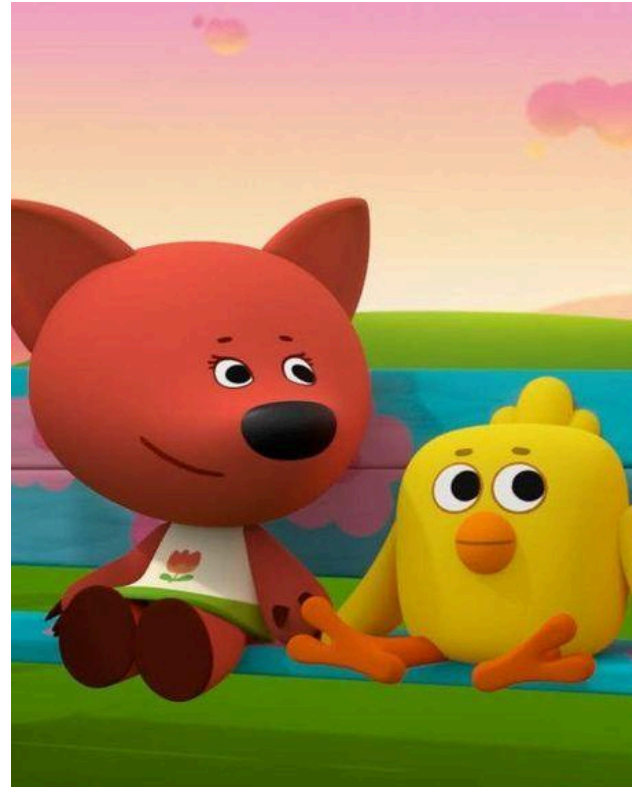
3. Найди двойной удар. Решение покажи стрелкой.



4. Найди двойной удар. Решение покажи стрелкой.



5. Найди двойной удар. Решение покажи стрелкой.

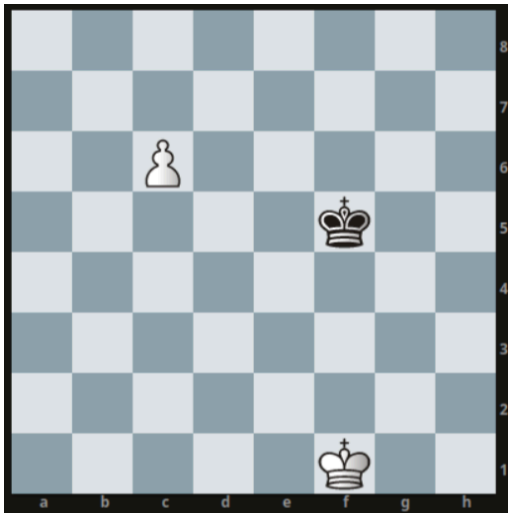


Конец партии: эндшпиль

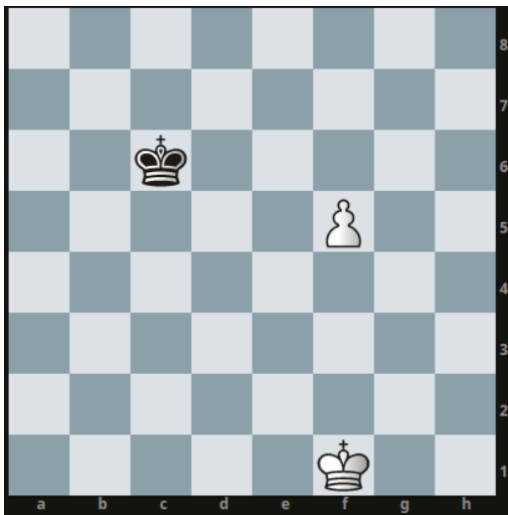
Основные правила игры в эндшпиль:

1. Стремиться провести пешку в ферзи
2. Вести короля в центр доски или на помощь своим пешкам
3. При большом материальном преимуществе ставить мат королю противника
4. При небольшом преимуществе менять фигуры

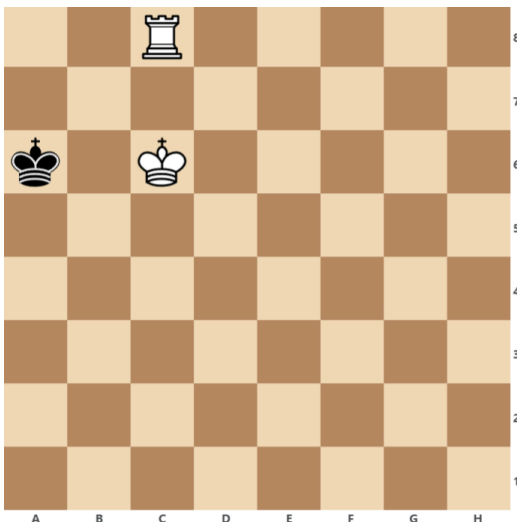
1. Успеет ли черный король догнать белую пешку?



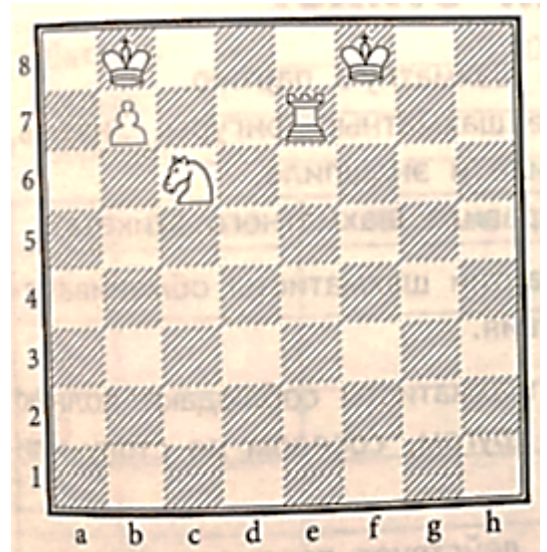
2. Успеет ли черный король догнать белую пешку?



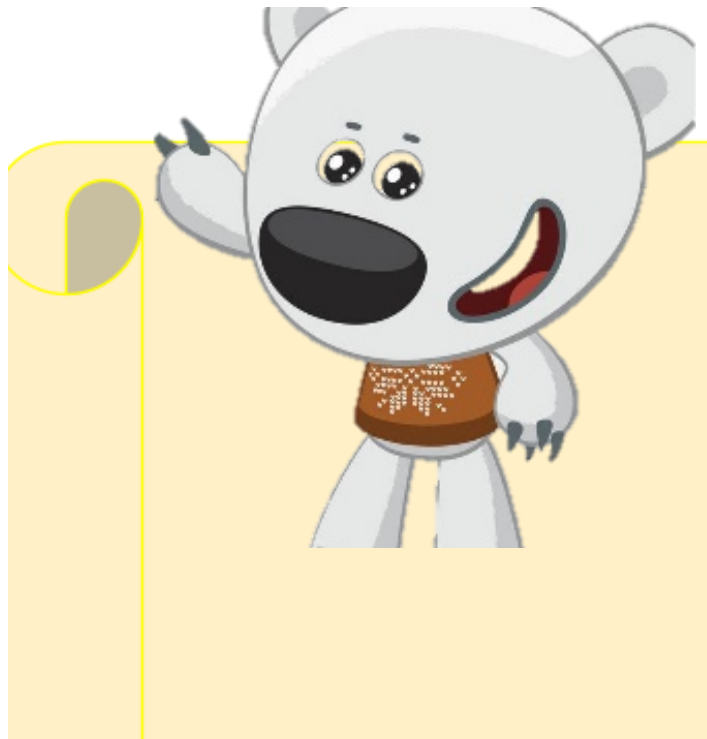
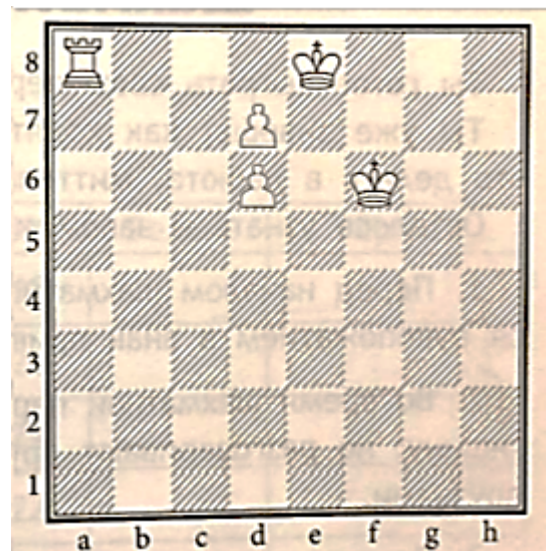
3. Поставь мат в 1 ход.



4. Раскрась фигуры так, чтобы на доске был мат.



5. Раскрась фигуры так, чтобы на доске был мат.



ШАХМАТНЫЙ ЭТИКЕТ

1. Каждый ход делается одной рукой.
2. Нажимать на часы той же рукой, которой делается ход. Двумя руками – невозможный ход.
3. Нажимать на часы, не сделав ход, нельзя.
4. Дотронулся до двух фигур – играть первой.
5. Дотронулся до двух фигур соперника – взять первую.
6. Превращение пешки считается завершённым, когда выбранная фигура коснется доски.
7. Пешку ставить на поле превращения необязательно.
8. Нарушено правило – фигура возвращается на предшествующую нарушению позицию.
9. Если и та позиция неправильная – партия начинается с начала.
10. За первое нарушение сопернику добавляются 2 минуты, второе нарушение – проигрыш.



1. Соедини стрелкой картинку и верную к ней надпись



НАЧАЛО ПАРТИИ

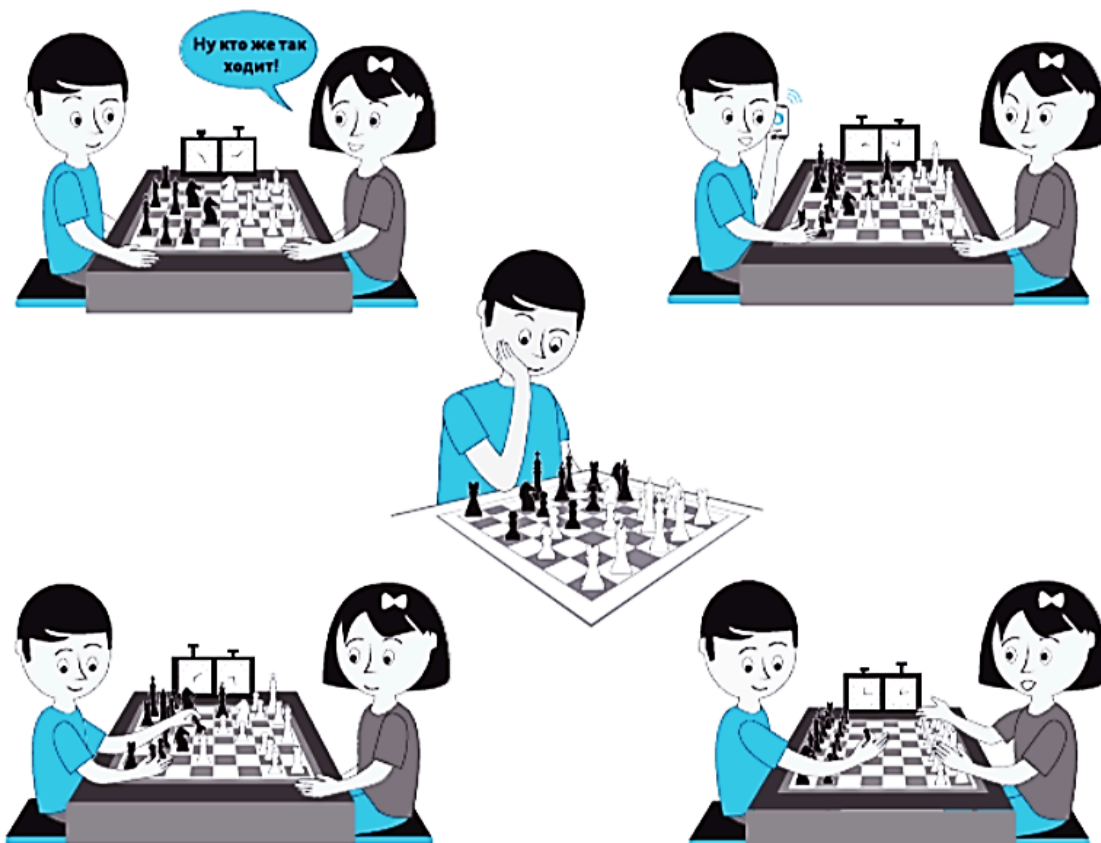


СЕРЕДИНА ПАРТИИ



КОНЕЦ ПАРТИИ

2. Определи, что можно, а что нельзя делать во время шахматной партии.



Поздравляем! Ты прошёл тяжелый путь юного шахматиста вместе с нами! Теперь ты знаешь основы этой увлекательной игры.





ГРАМОТА

награждается