

В. Касаткина

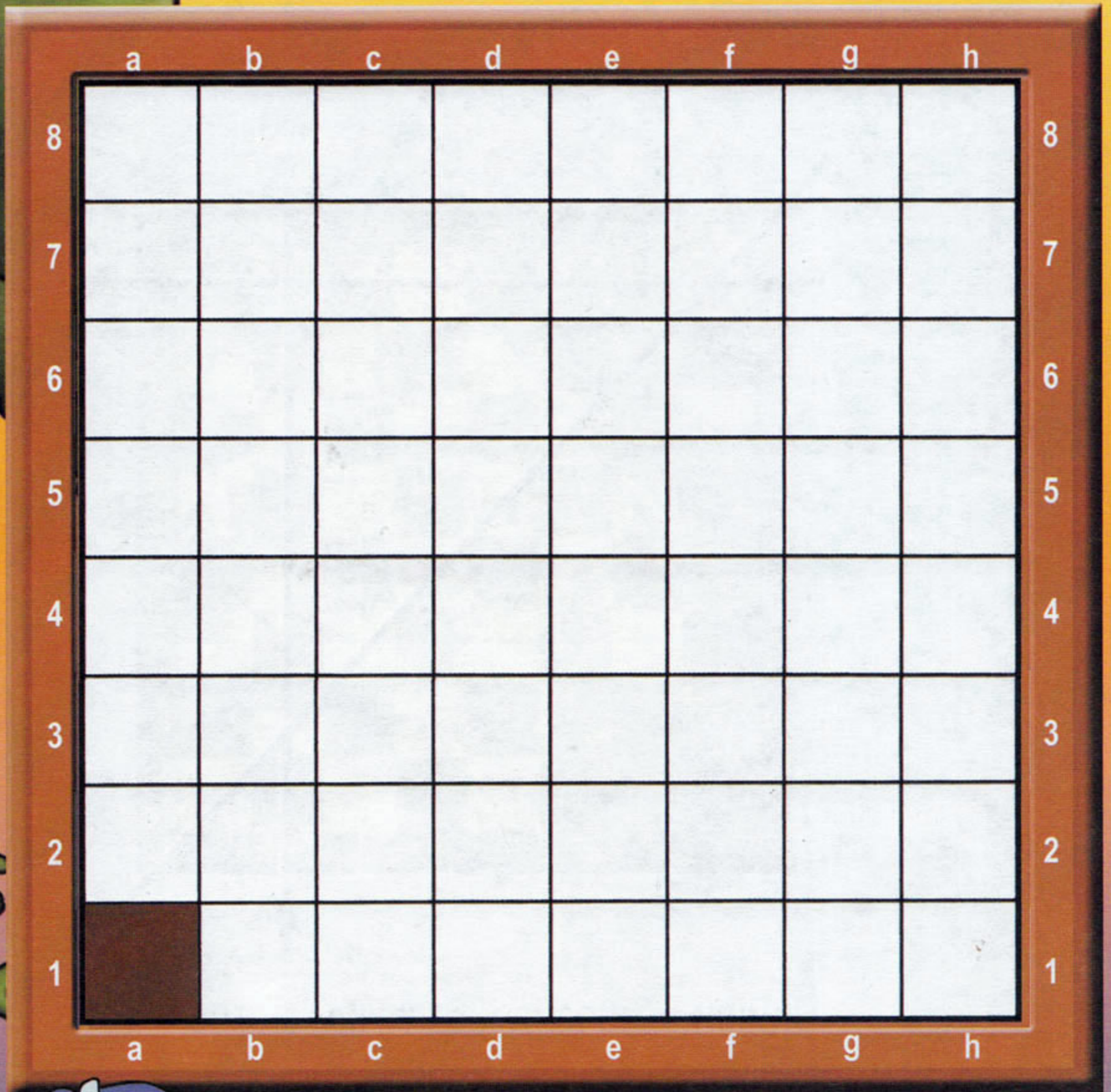


Шахматная тетрадь



Шахматная доска

Раскрась правильно шахматную доску.



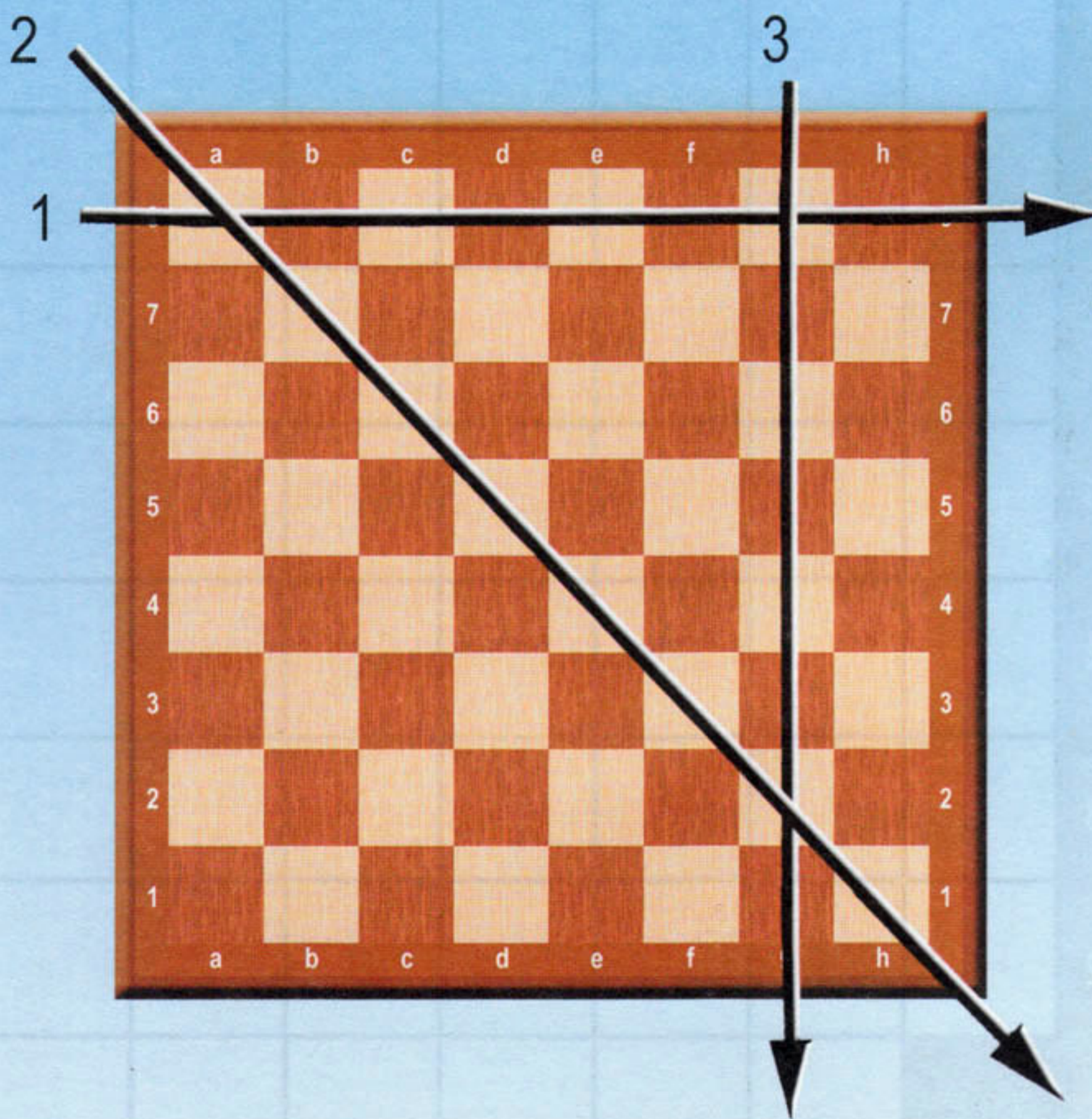
Сколько полей на шахматной доске?

Каких полей больше?

белых

чёрных

поровну



Впиши, что означает каждая стрелка.

1

2

3

Сколько полей в горизонтали?

Сколько полей в вертикали?



Сосчитай и напиши, сколько шахматных вертикалей, горизонталей и диагоналей спрятано на рисунке.

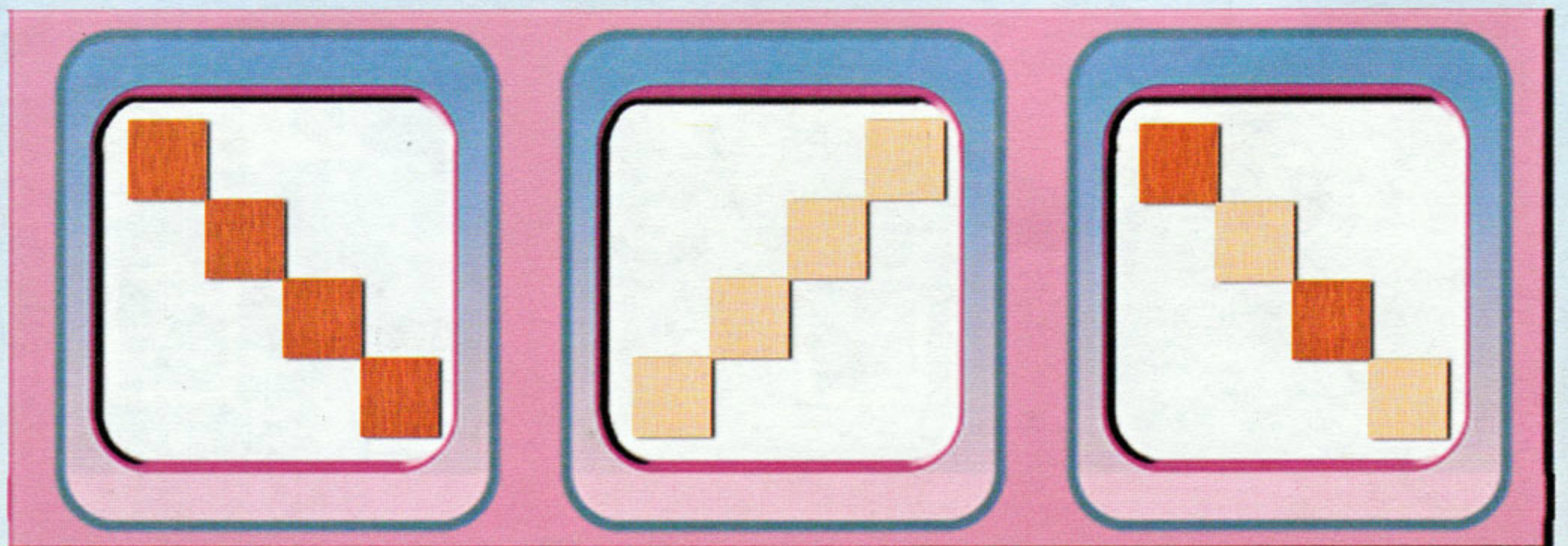
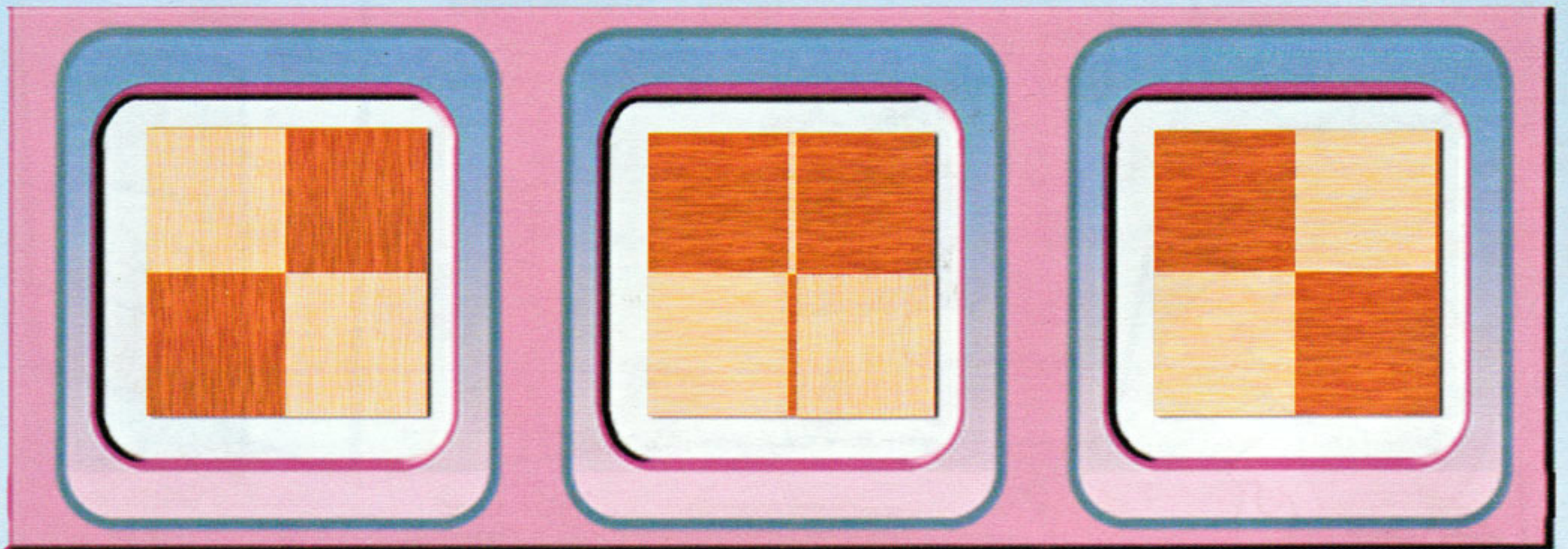
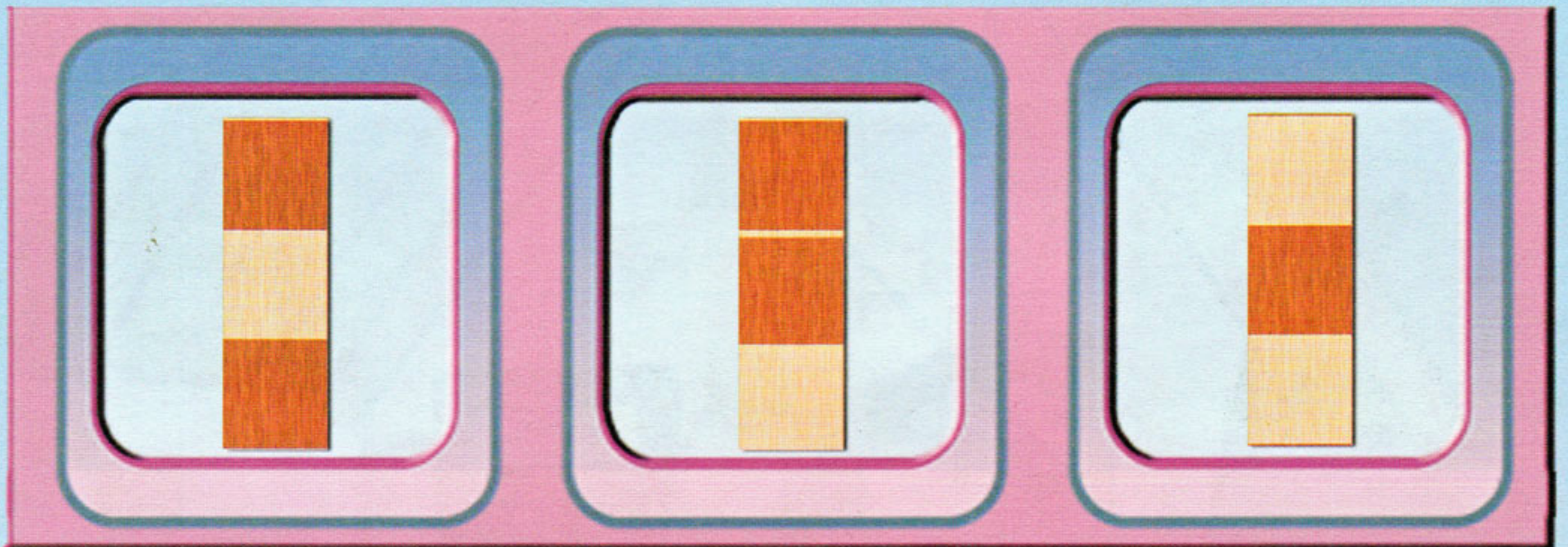
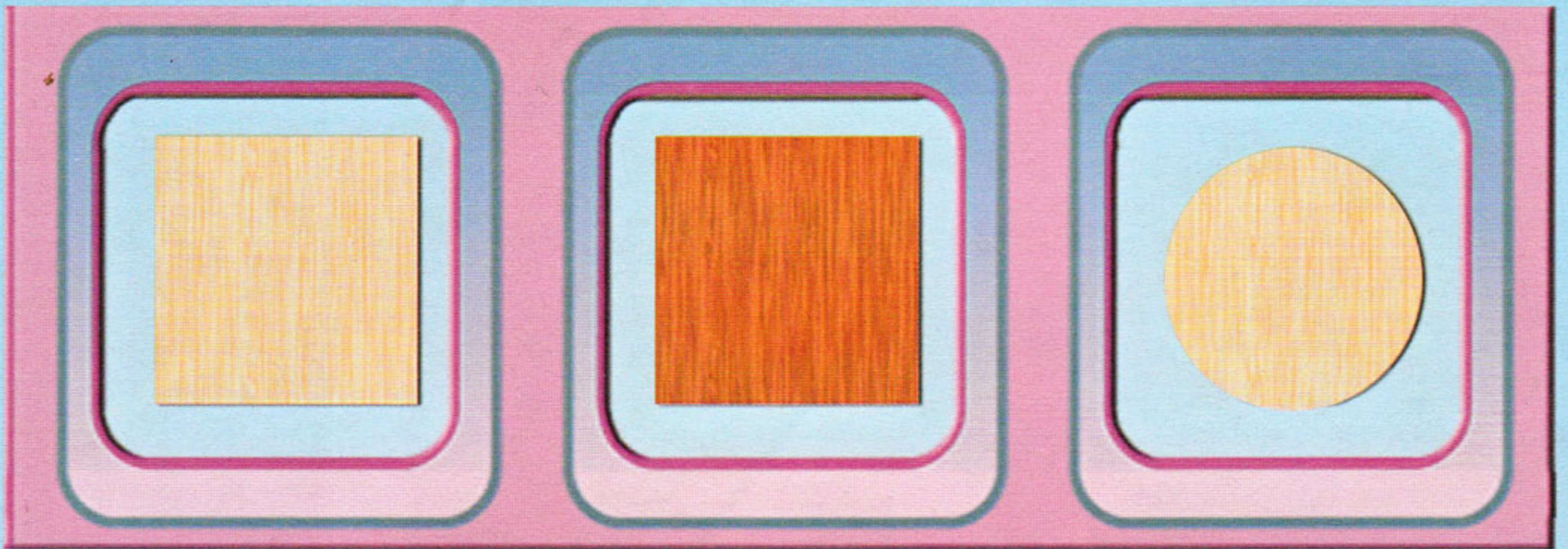


вертикали

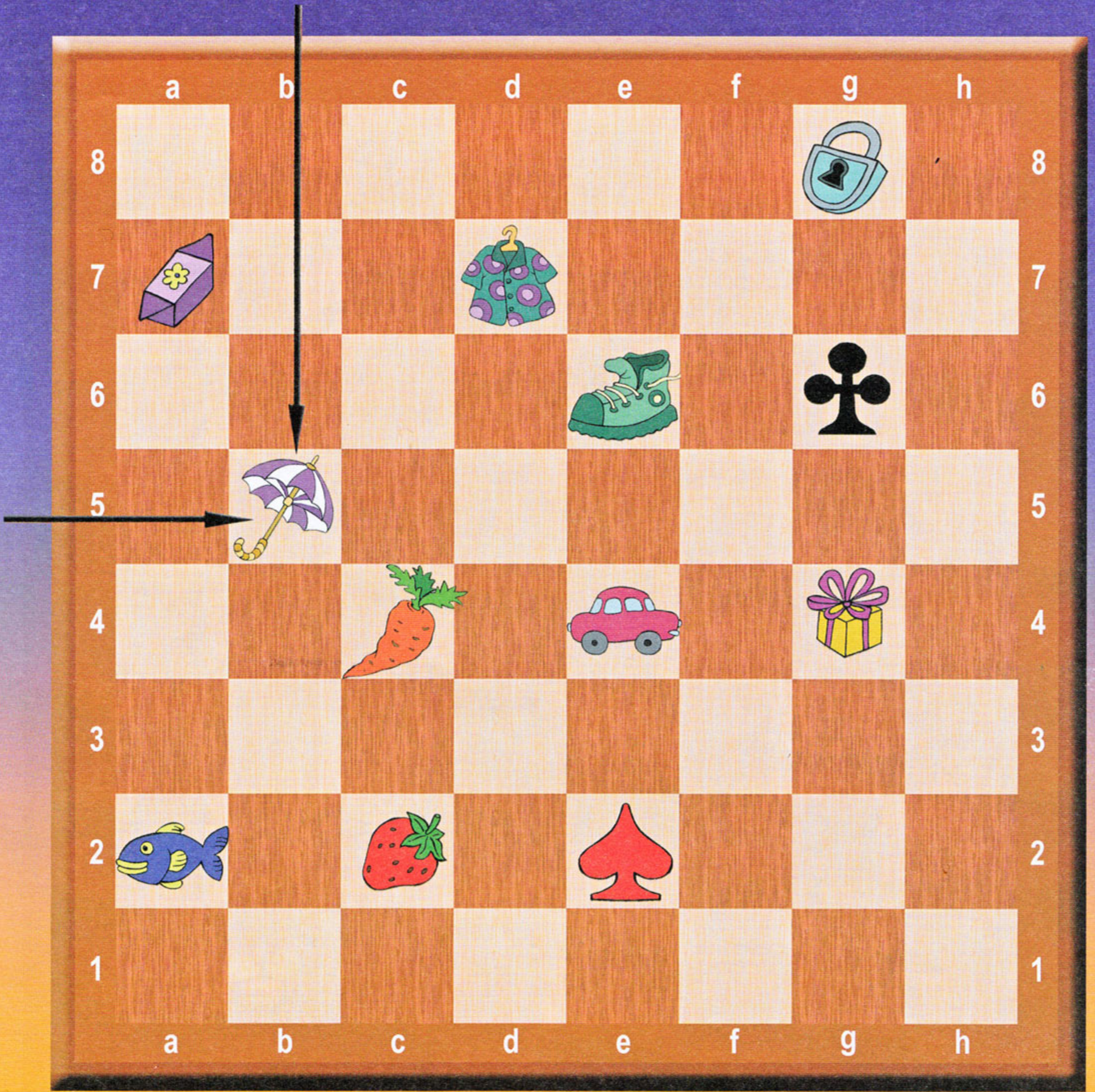
горизонтали













диагонали

В каждом ряду зачеркни картинку, которая не встречается в шахматах.



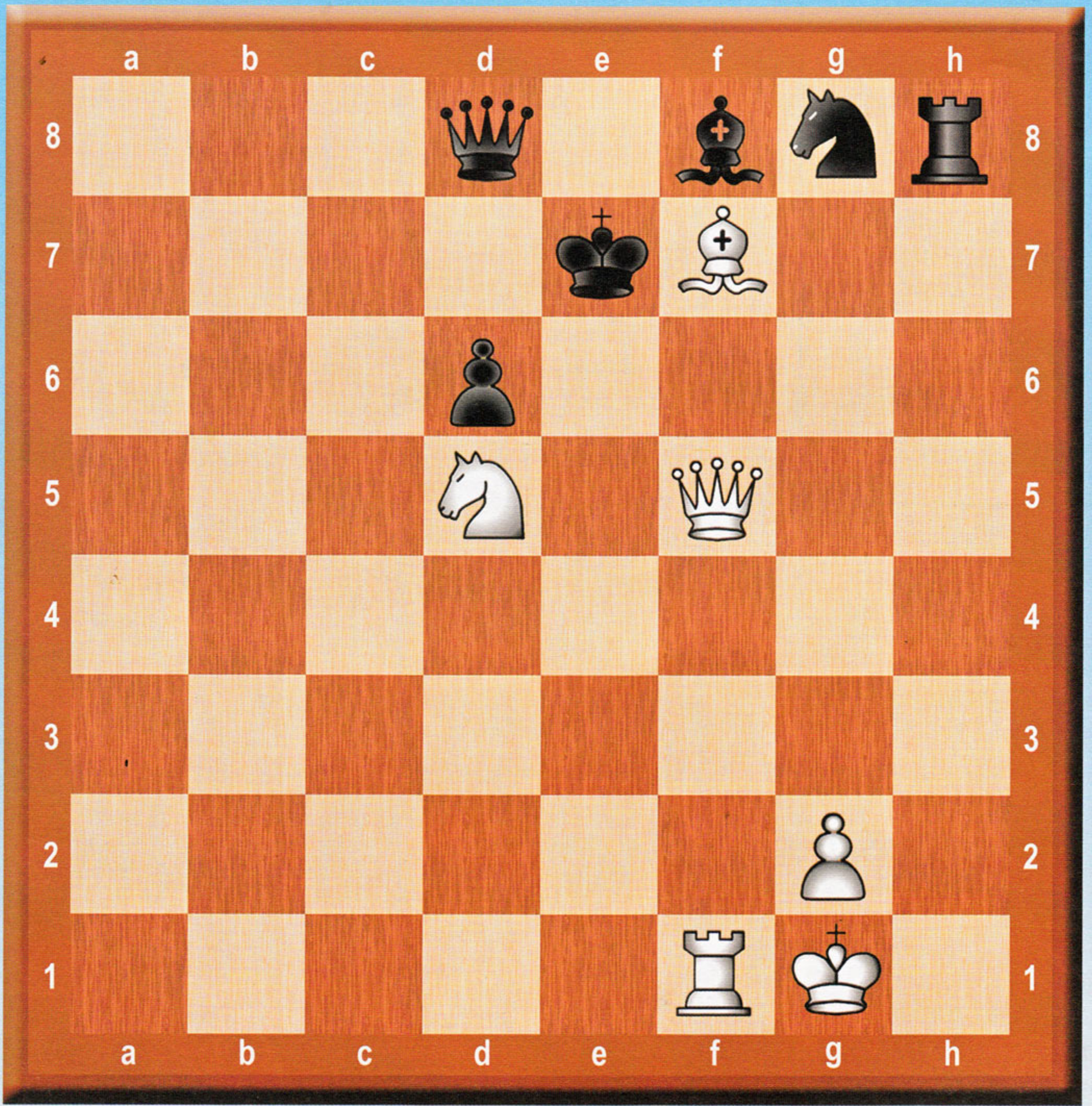
Впиши в клетки "адреса" картинок.



	b5		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>



Впиши в клетки "адреса" фигур.

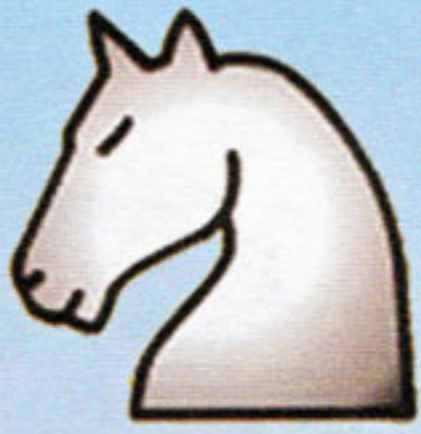
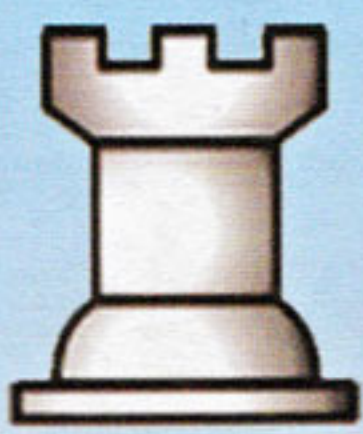


	g1

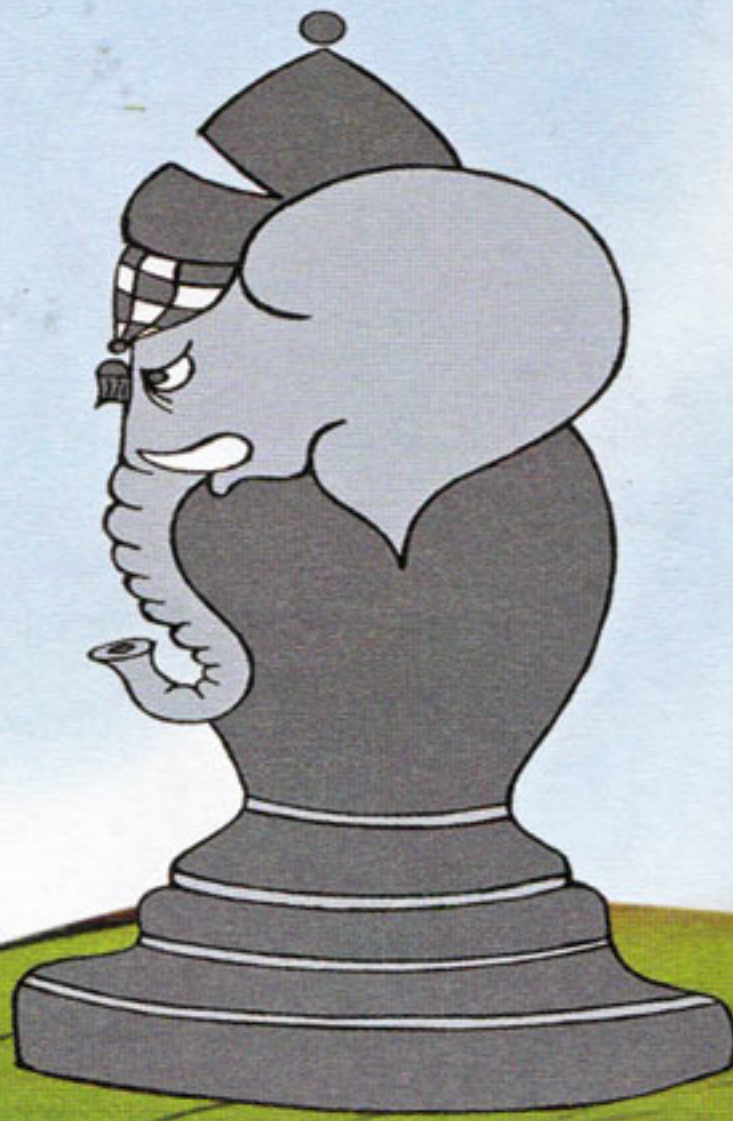


Шахматные фигуры

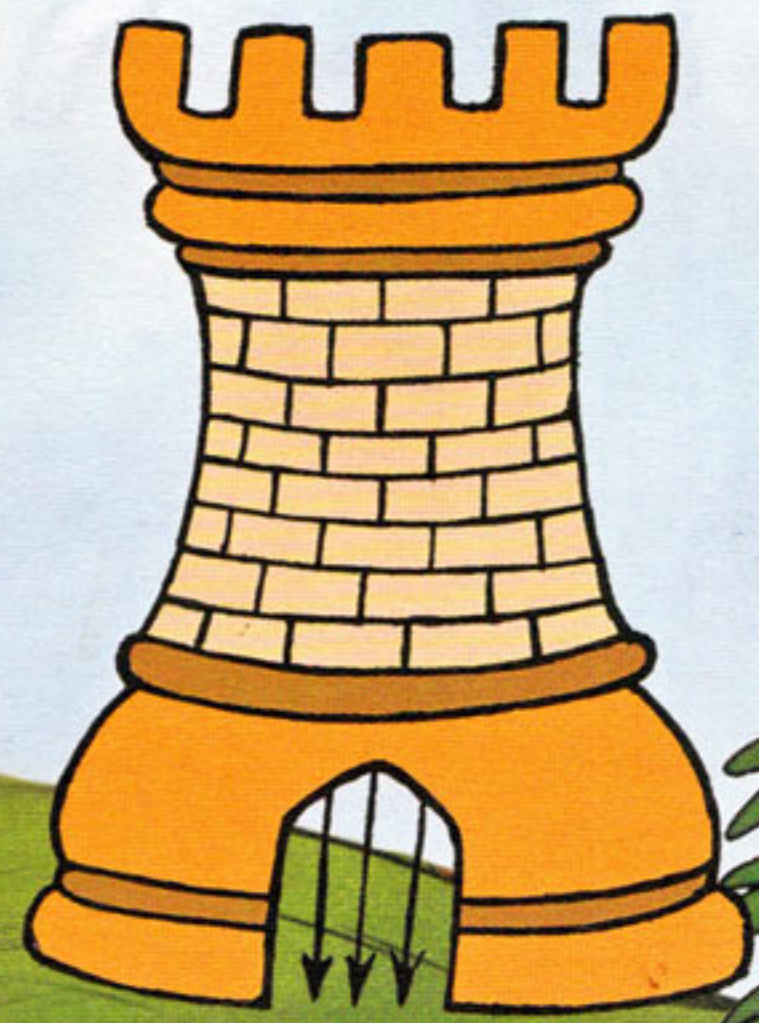
Соедини стрелочками фигуры и их обозначения на шахматной доске.



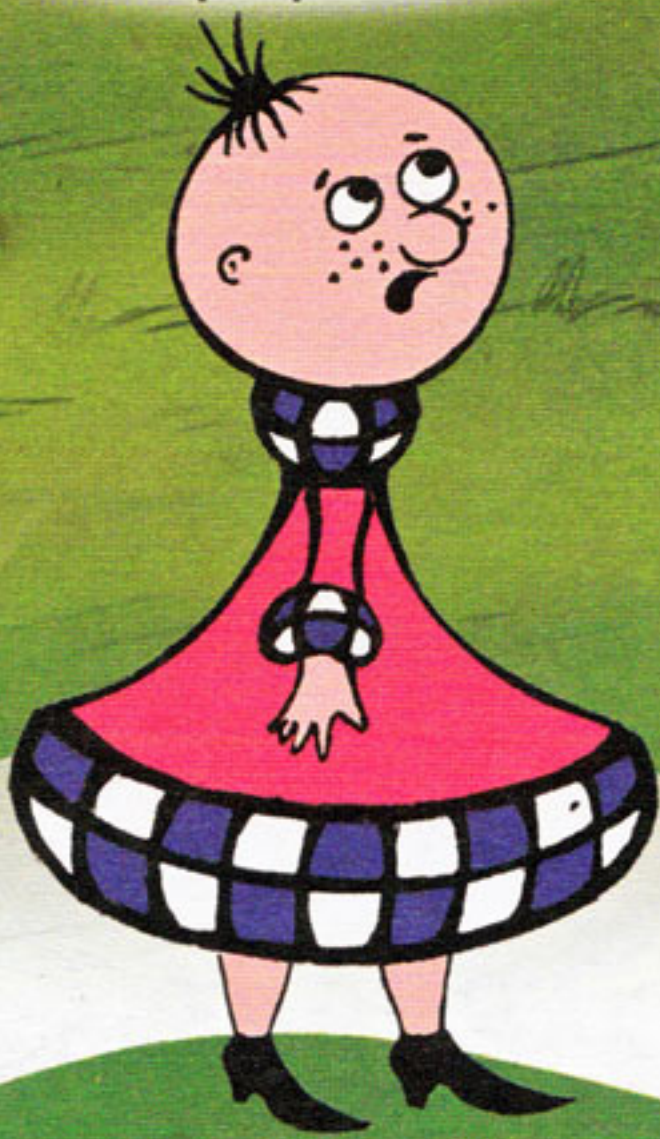
ферзь



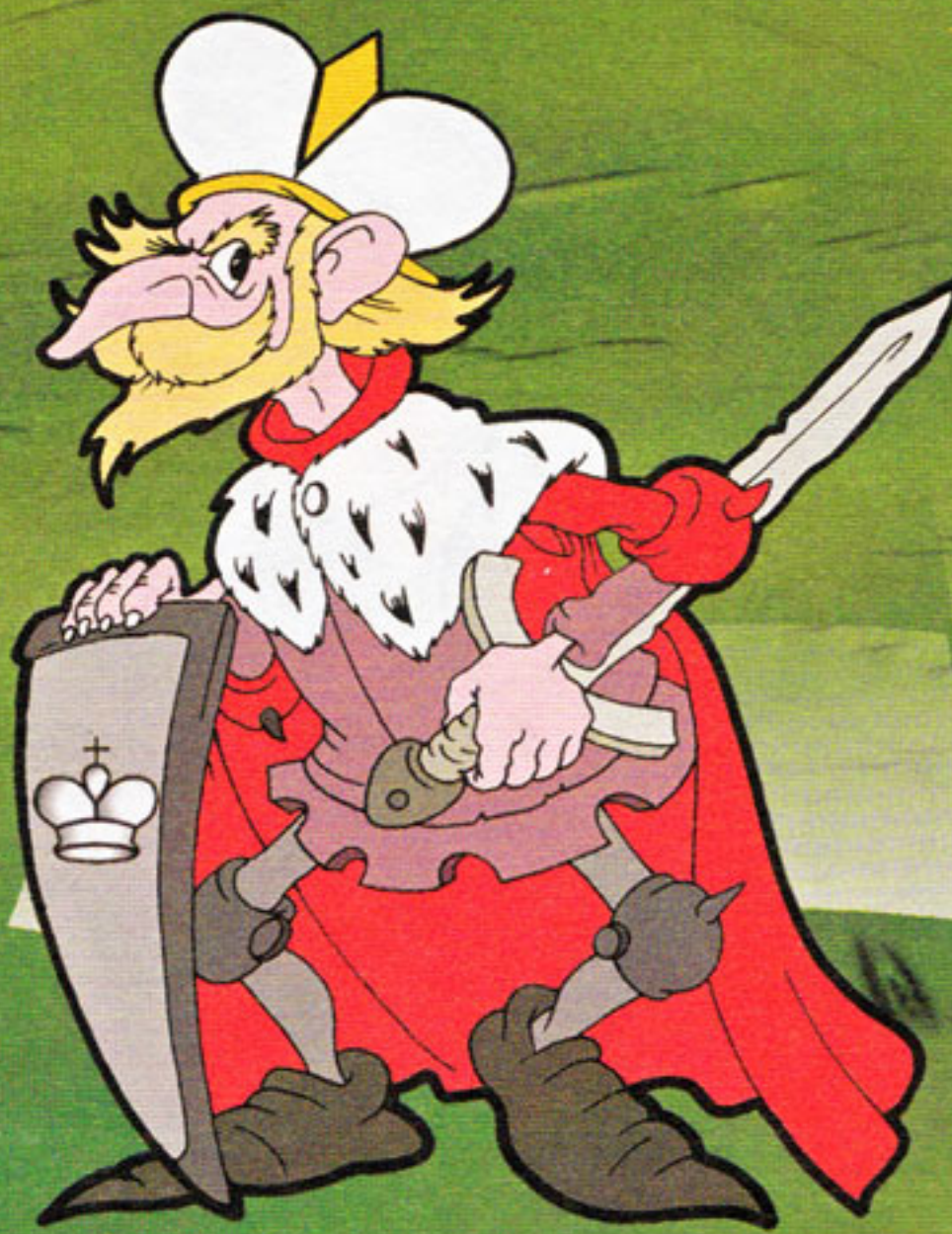
слон



ладья



пешка



король



конь

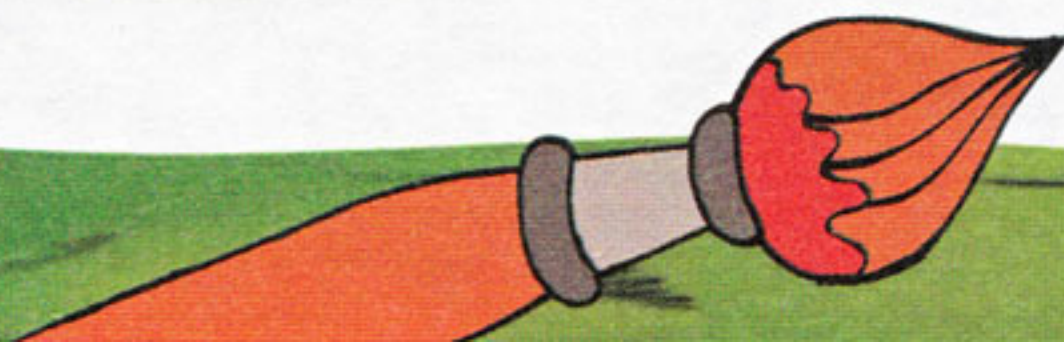
Впиши названия фигур,
не имеющих пары на рисунке.



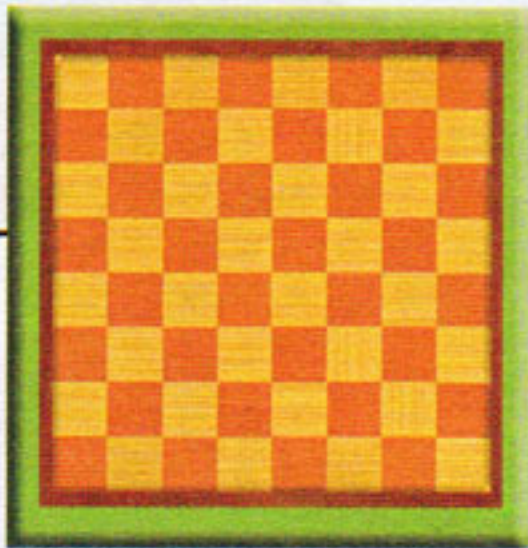
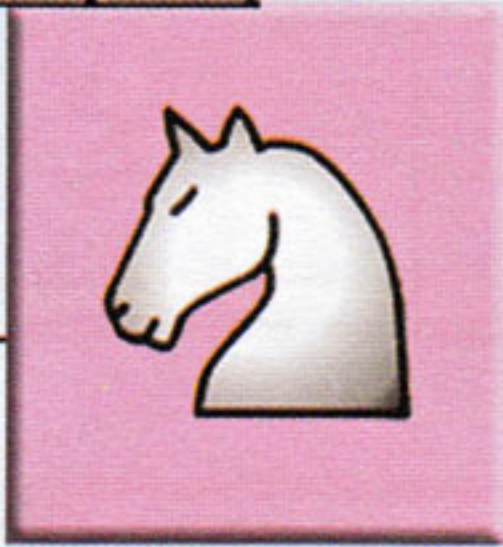
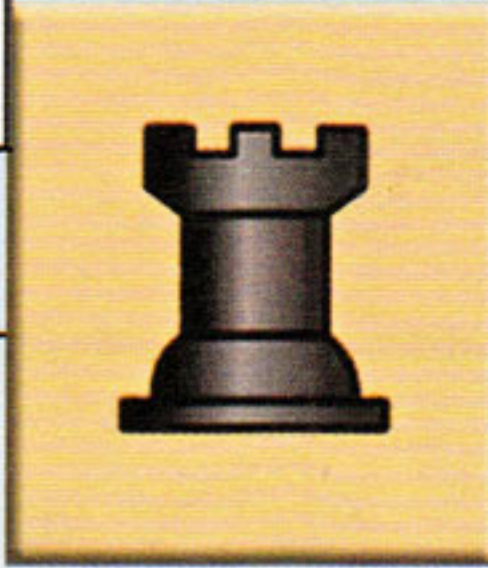
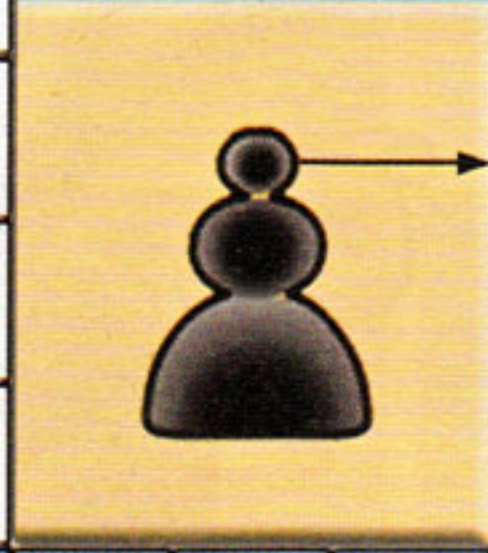
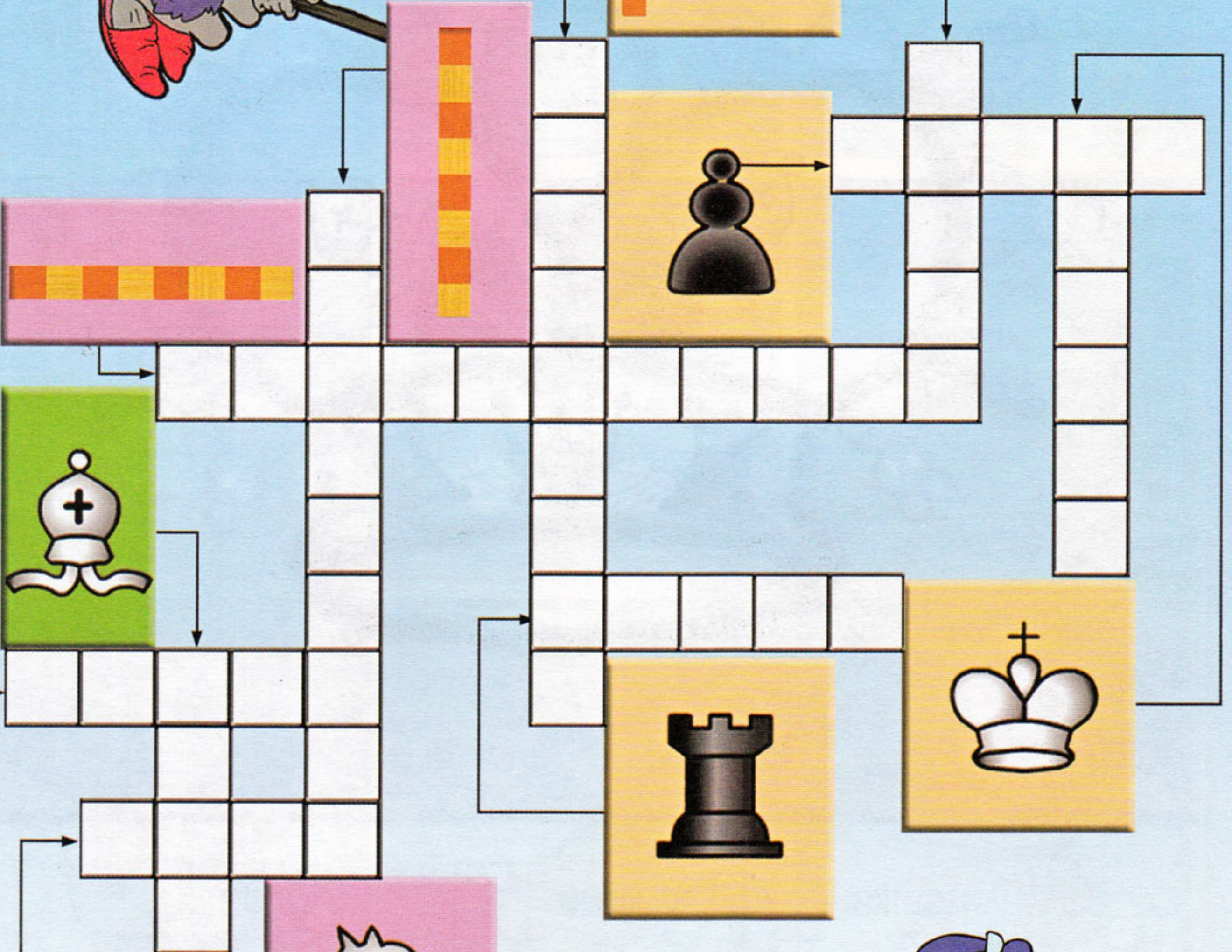
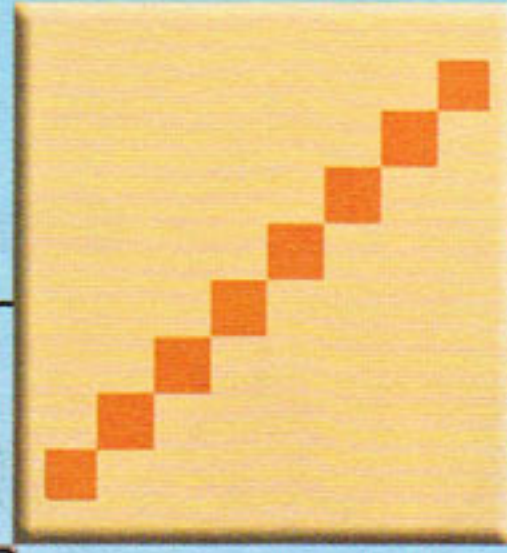
Баба-Яга нарисовала картинку.
Помоги Карвину сосчитать фигуры на картинке.



пешка	<input type="checkbox"/>	конь	<input type="checkbox"/>	слон	<input type="checkbox"/>
король	<input type="checkbox"/>	ферзь	<input type="checkbox"/>	ладья	<input type="checkbox"/>



Реши сканворд в картинках.



Начальное положение

Сколько фигур у каждого игрока в начале игры?



Сосчитай и впиши число белых фигур

пешки

слоны

короли

ладьи

кони

ферзи

Сосчитай и впиши число чёрных фигур

пешки

слоны

короли

ладьи

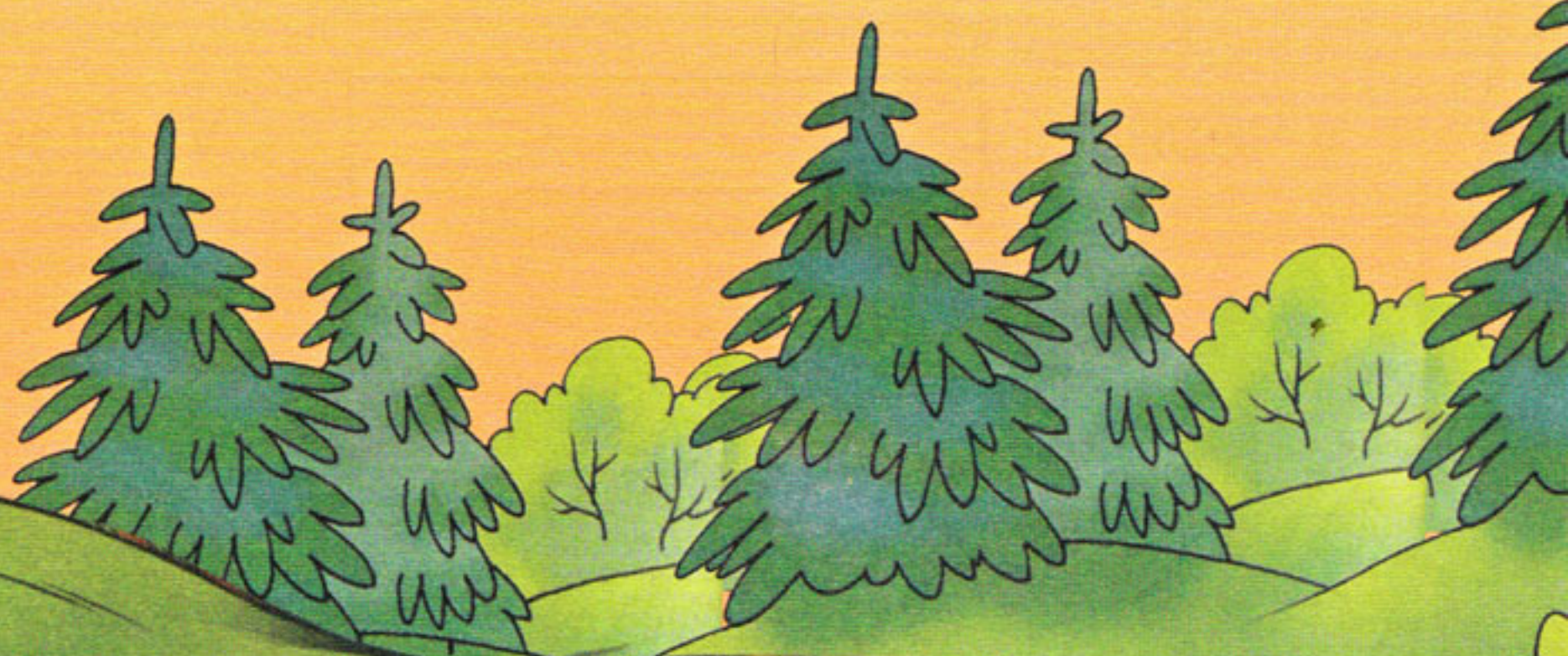
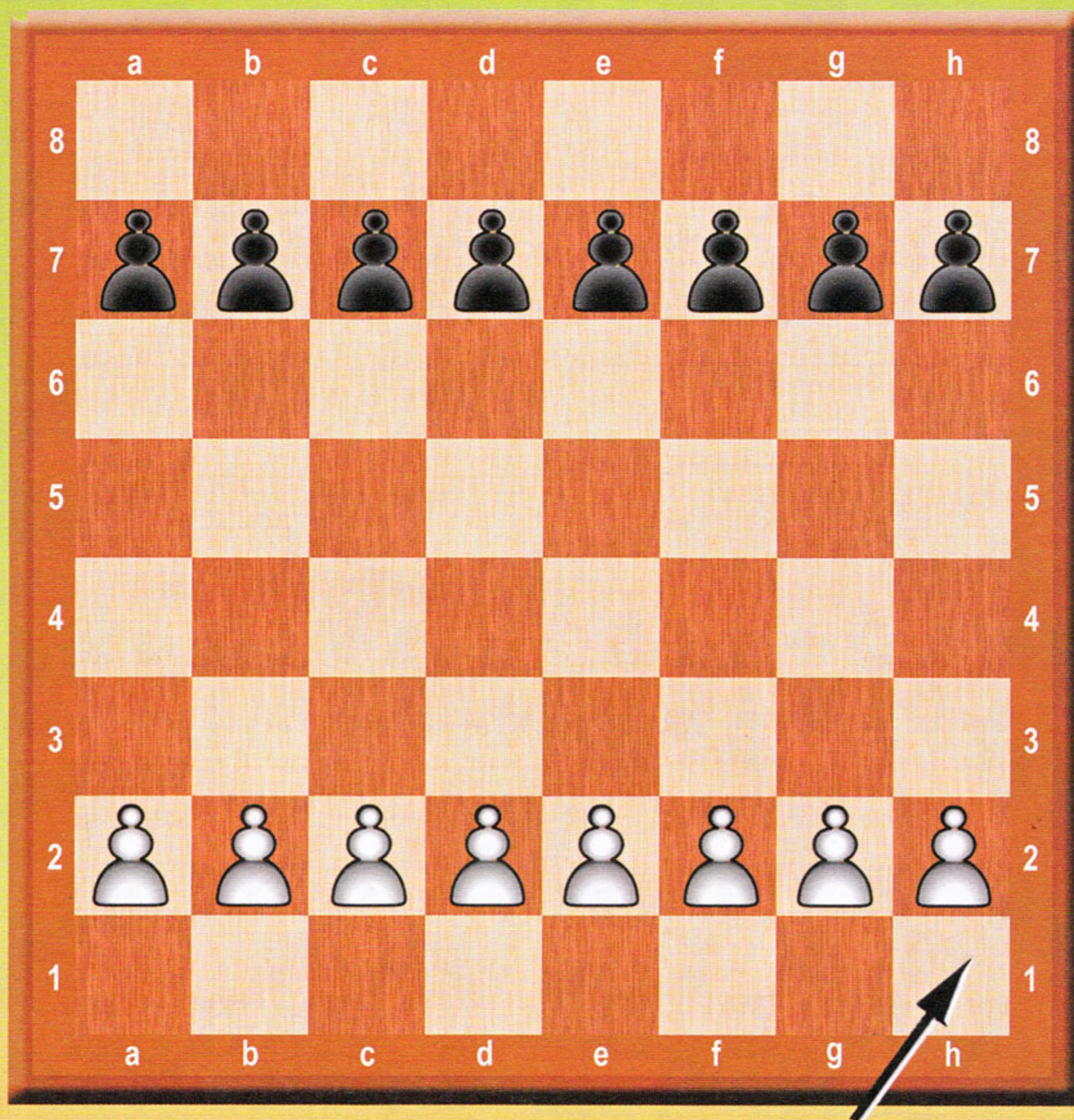
кони

ферзи

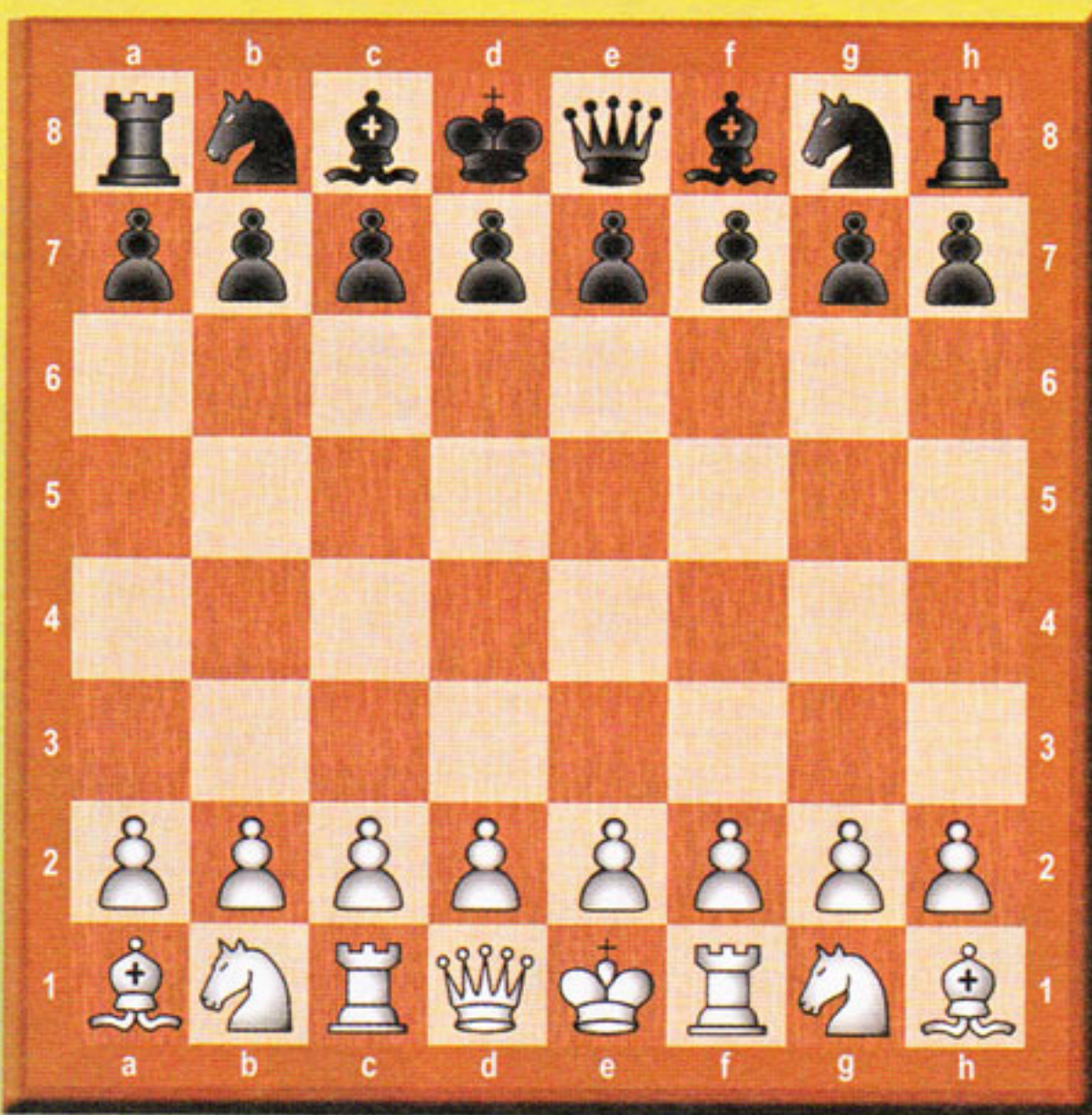
Злой волшебник проглотил фигуры.
Сколько и каких фигур не хватает?



Покажи стрелочками, куда нужно поставить
белые и чёрные фигуры в начале игры.

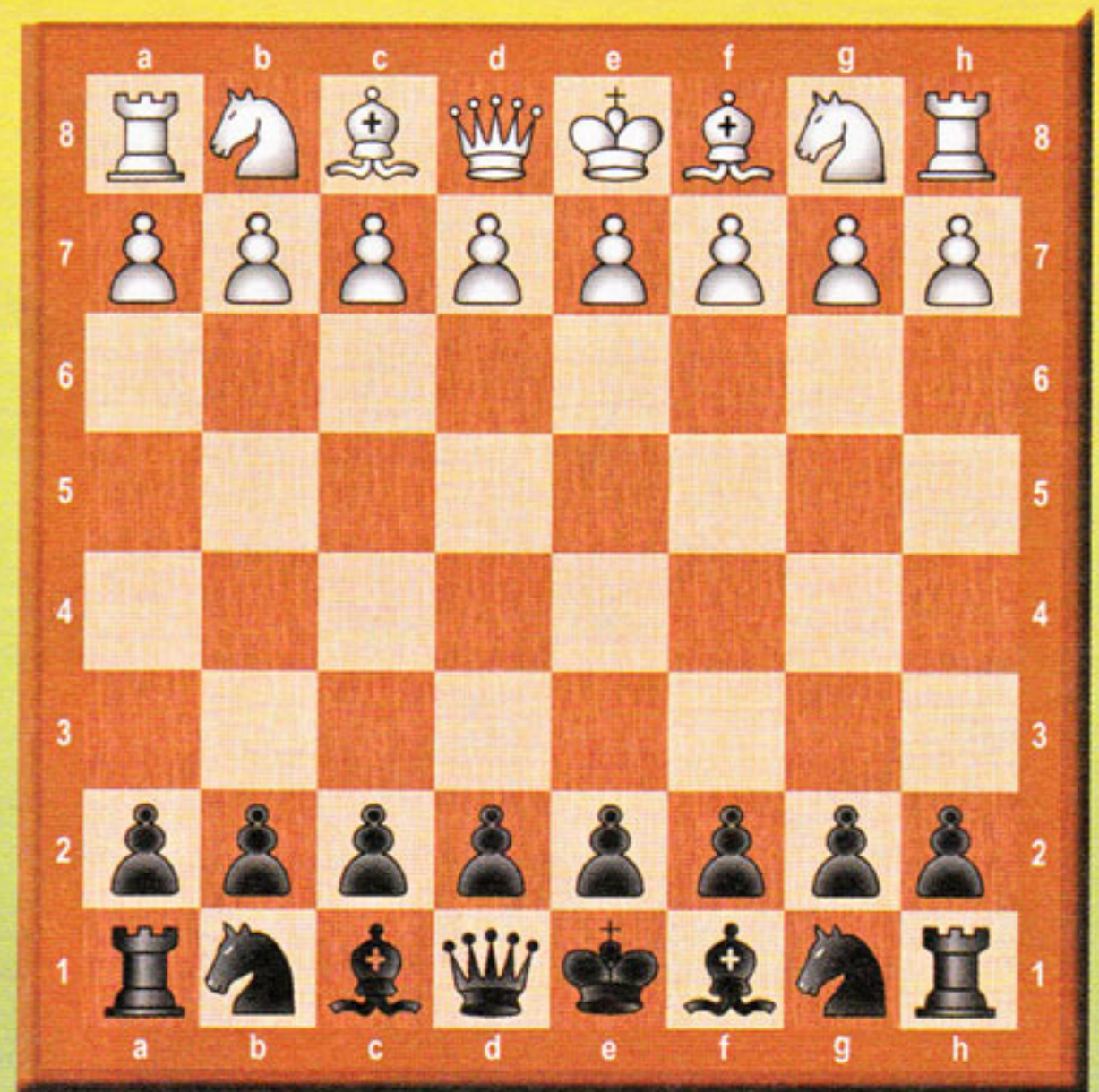


Какие фигуры стоят не на своих местах в начальном положении?



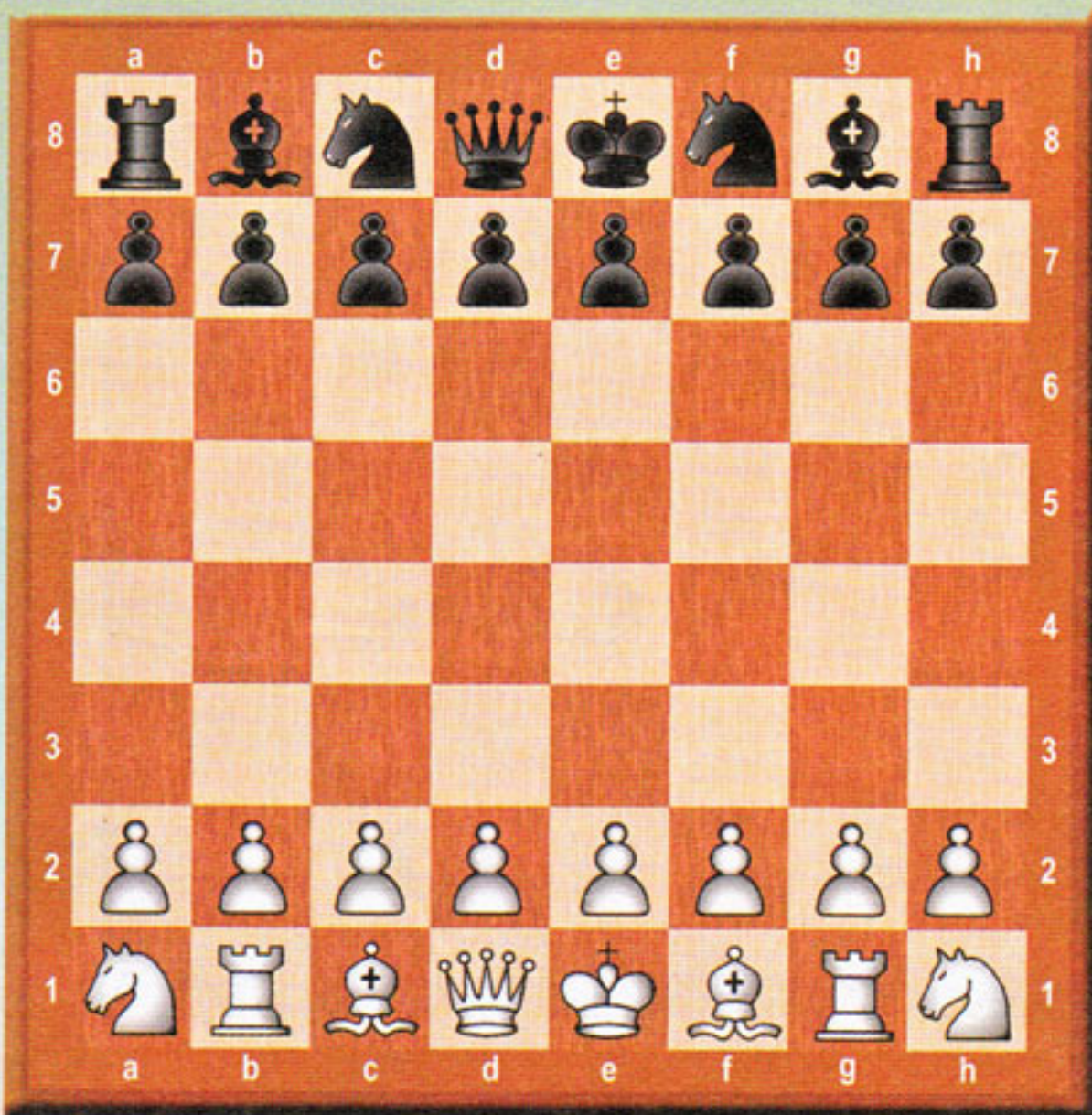
у белых

у чёрных



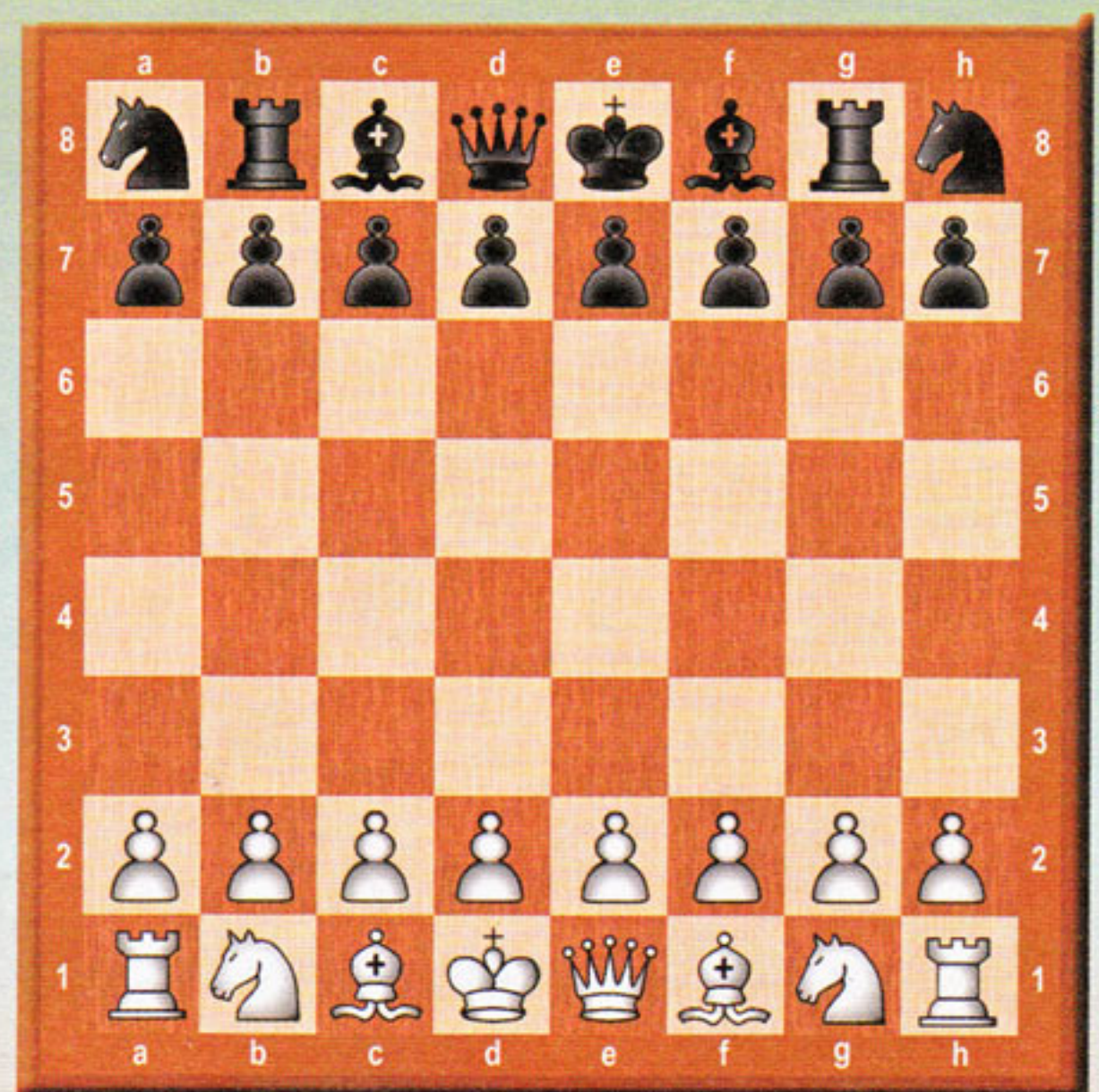
у белых

у чёрных



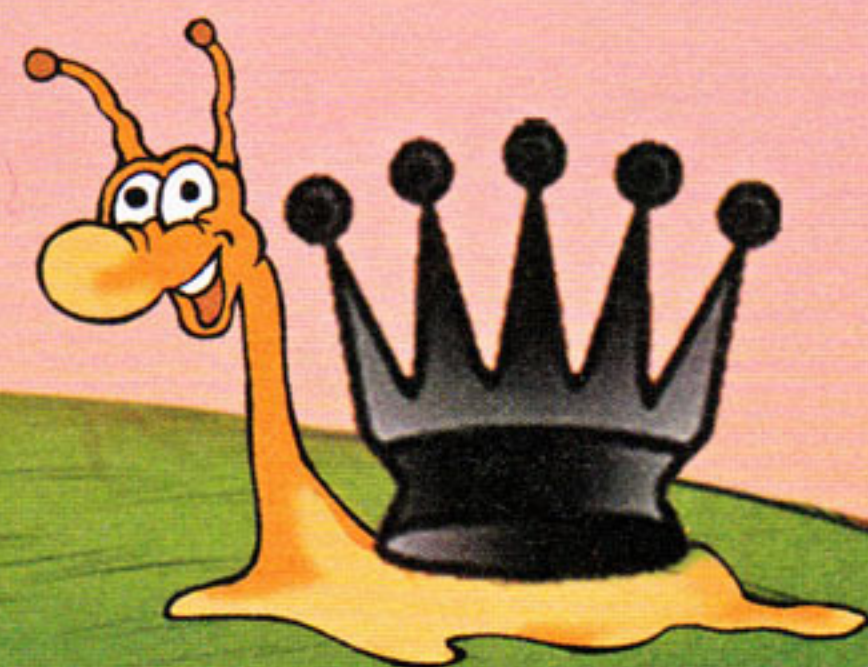
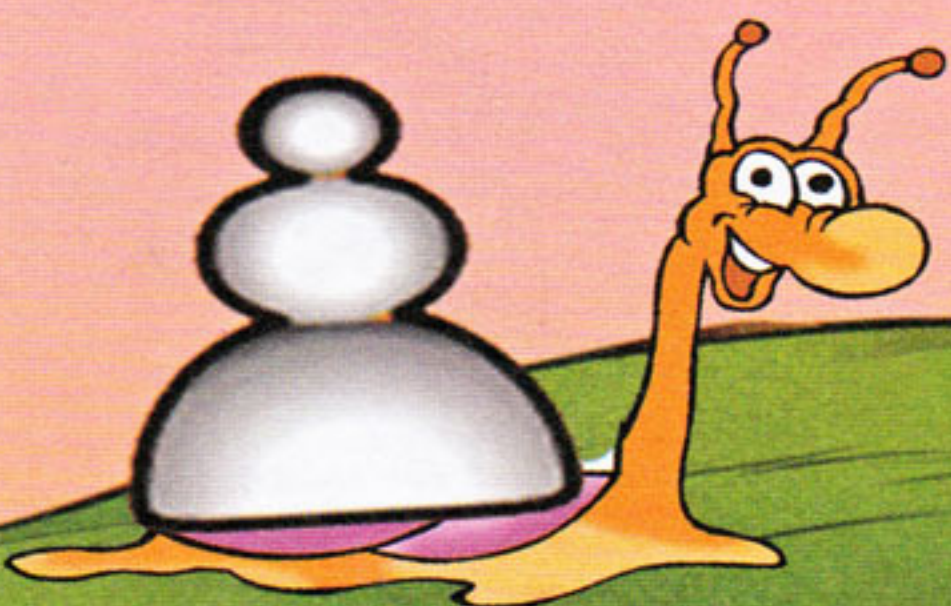
у белых

у чёрных

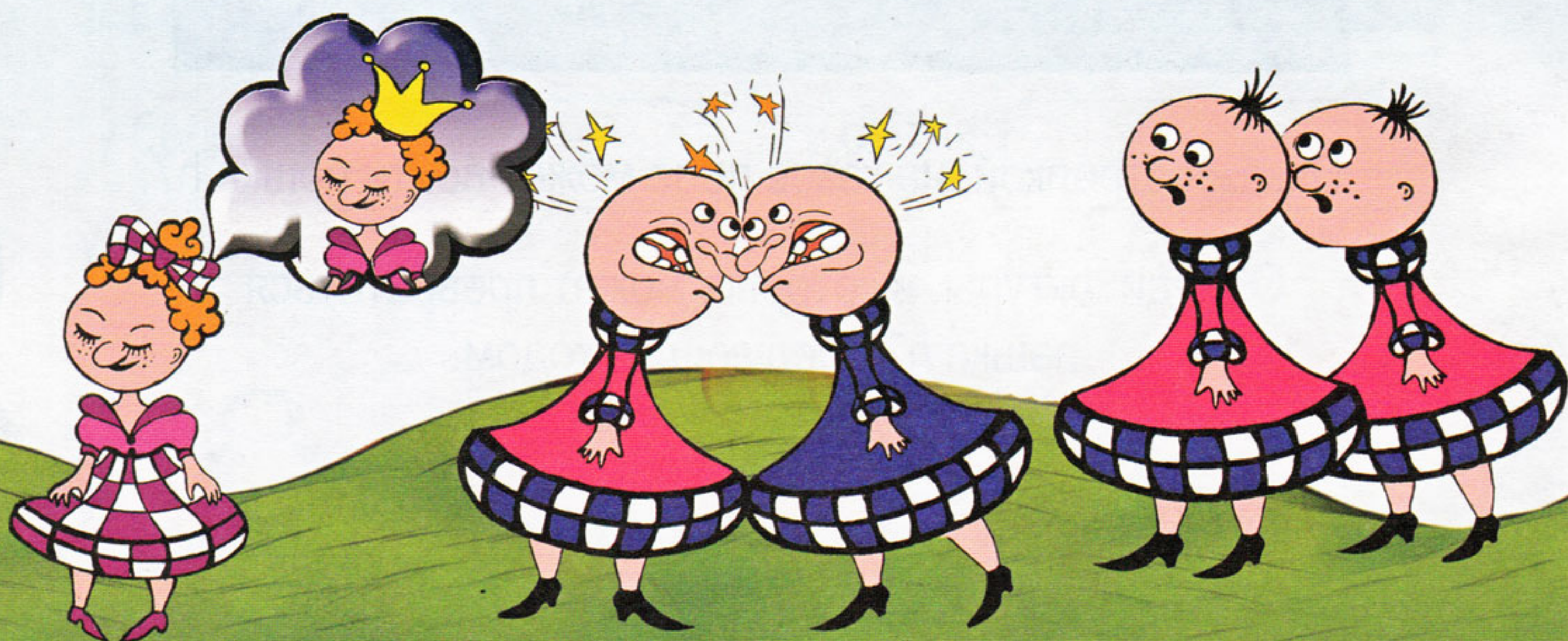
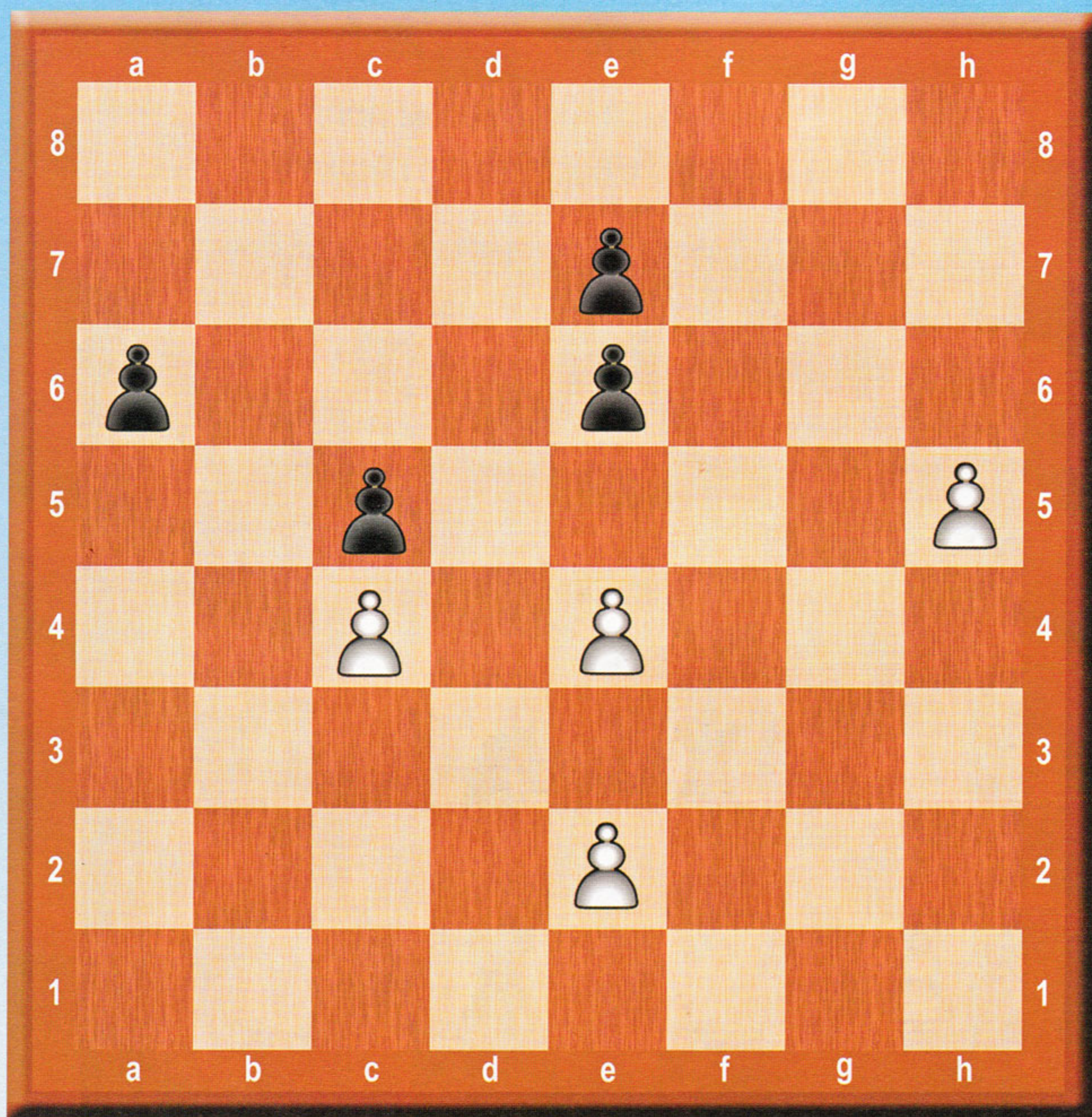


у белых

у чёрных

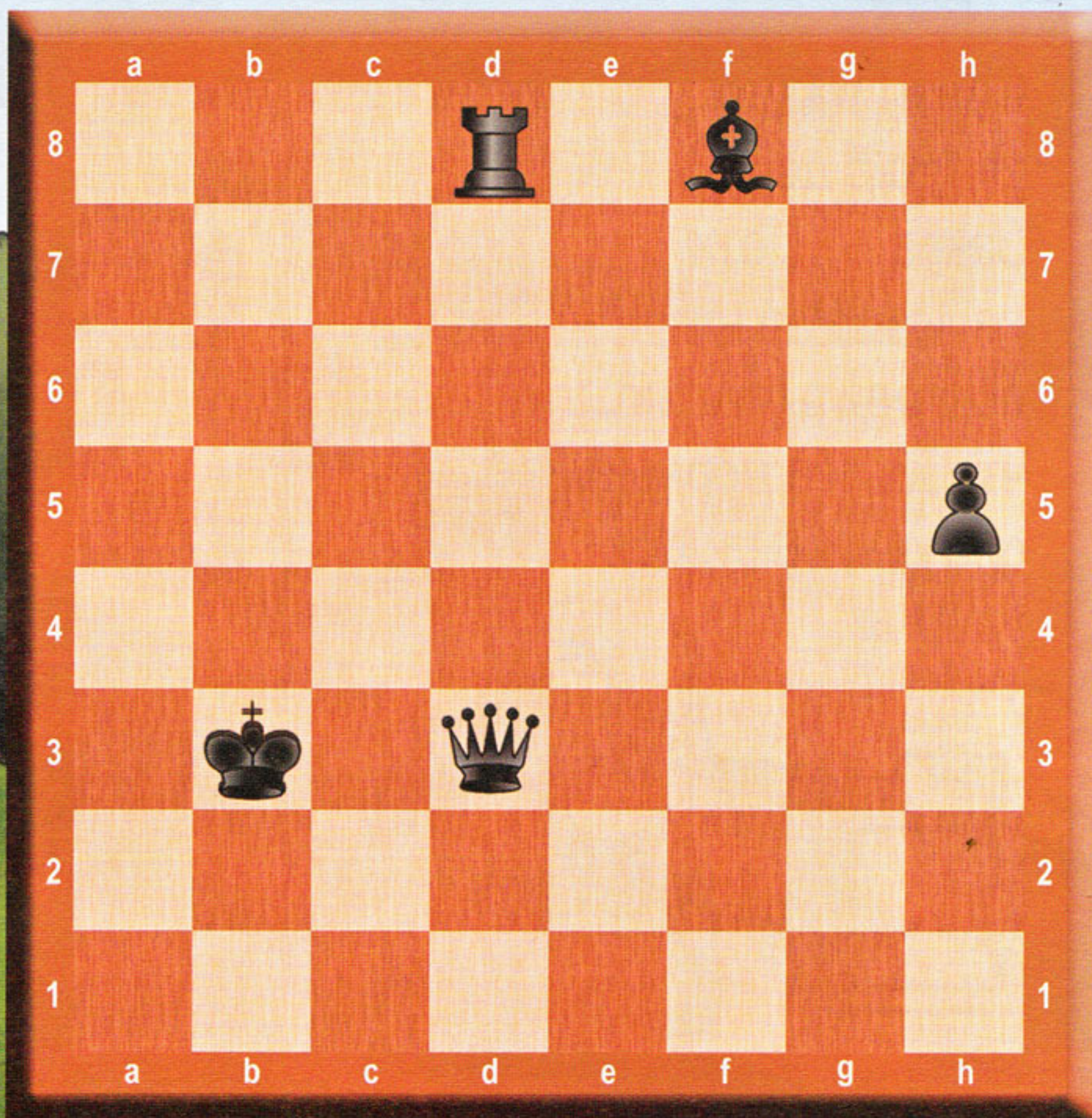
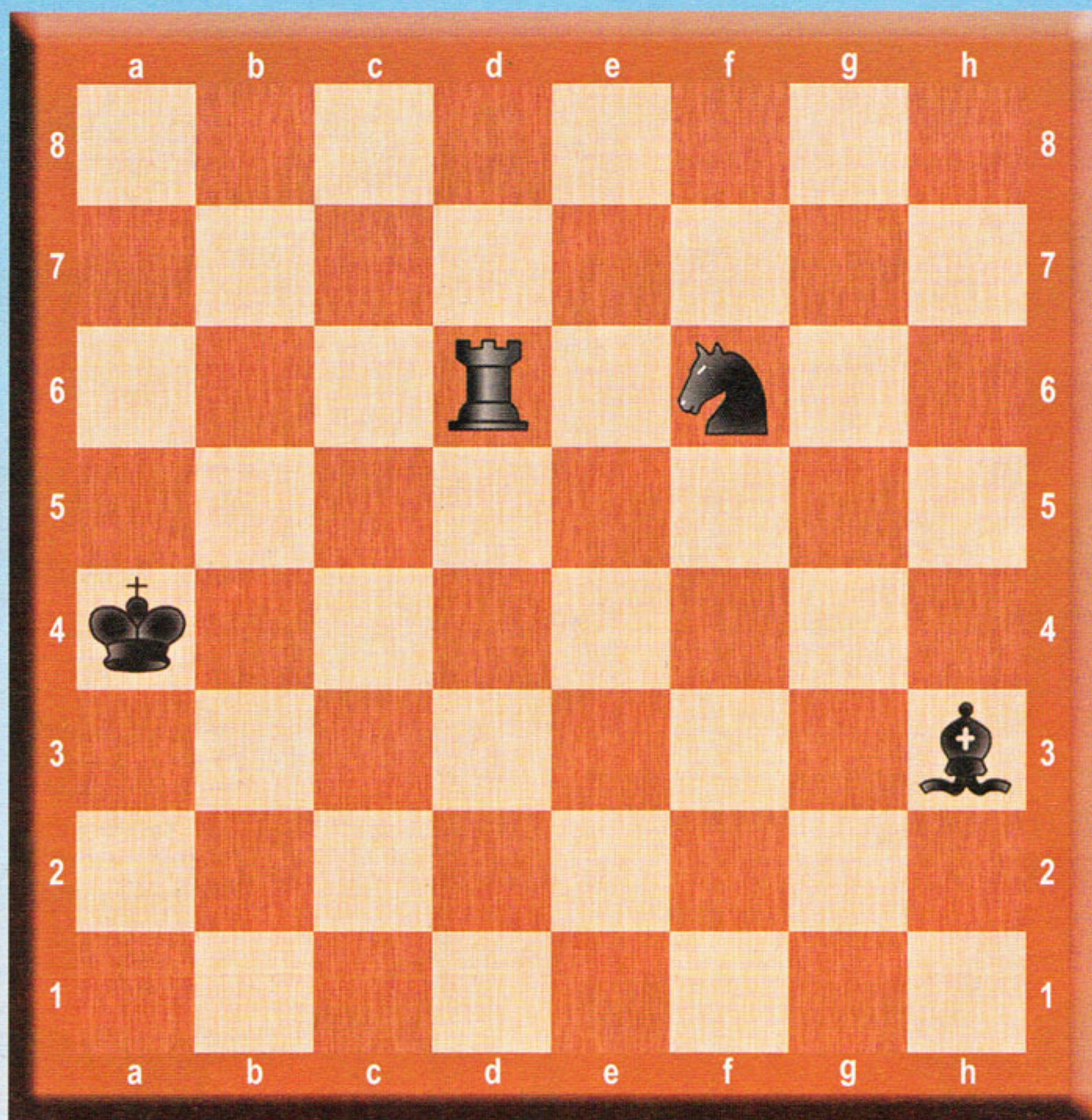


Обведи синим цветом проходные пешки,
чёрным – заблокированные, красным – сдвоенные.



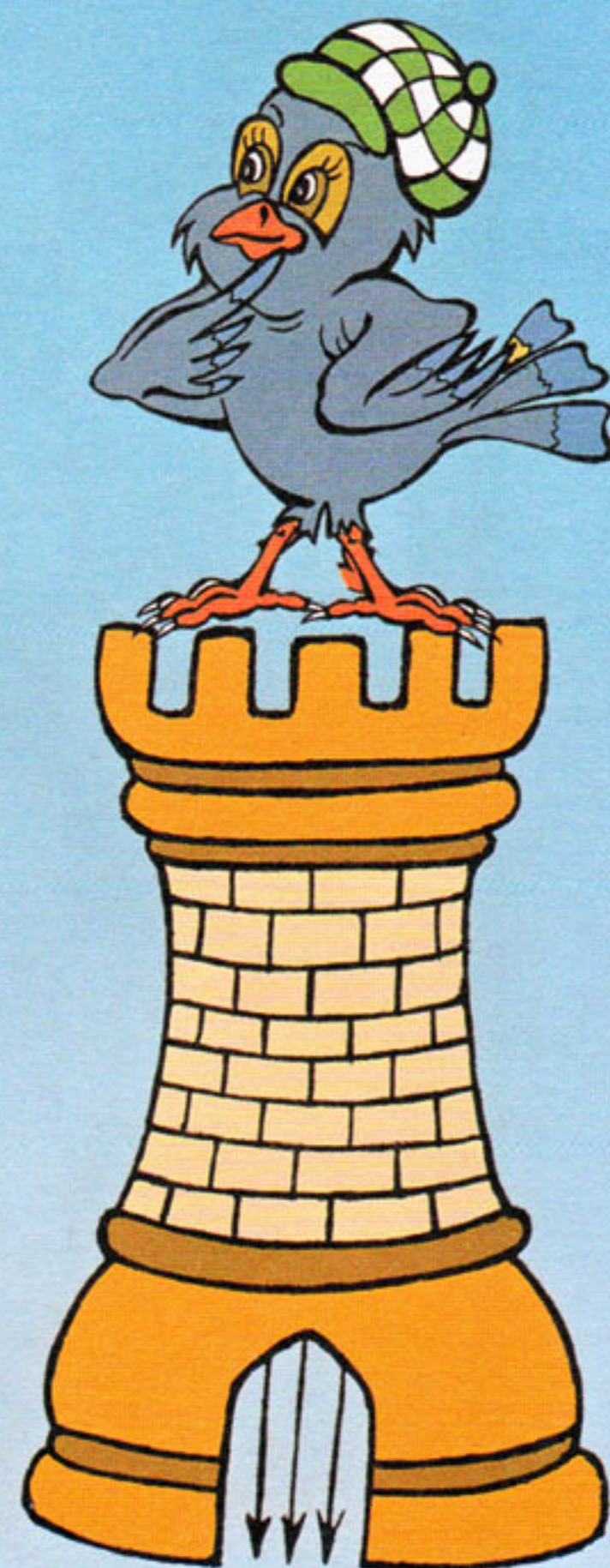
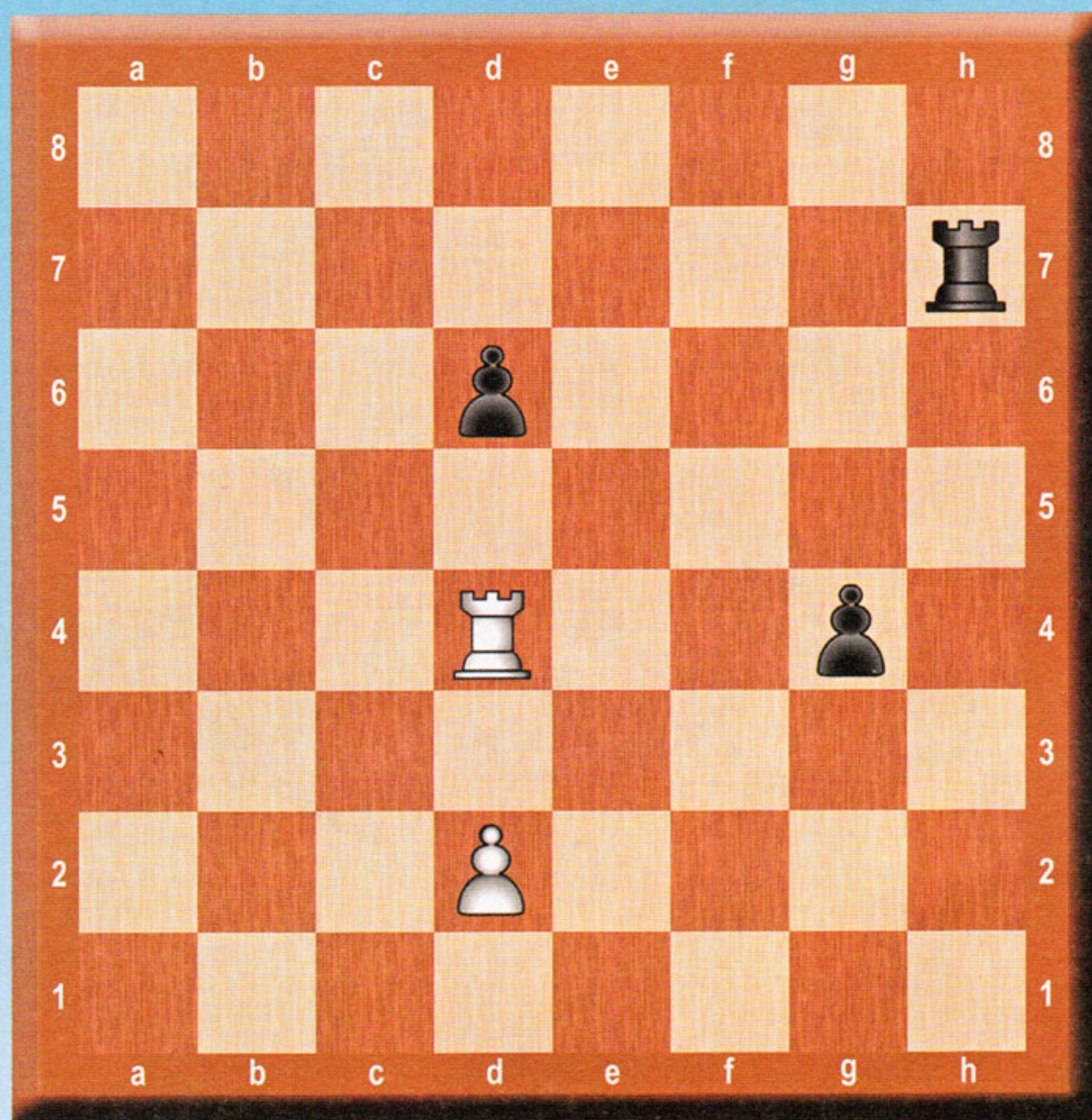
Три белые пешки упали с доски.

Обведи красным цветом поля, на которые нужно поставить белые пешки так, чтобы все чёрные фигуры были под ударом.

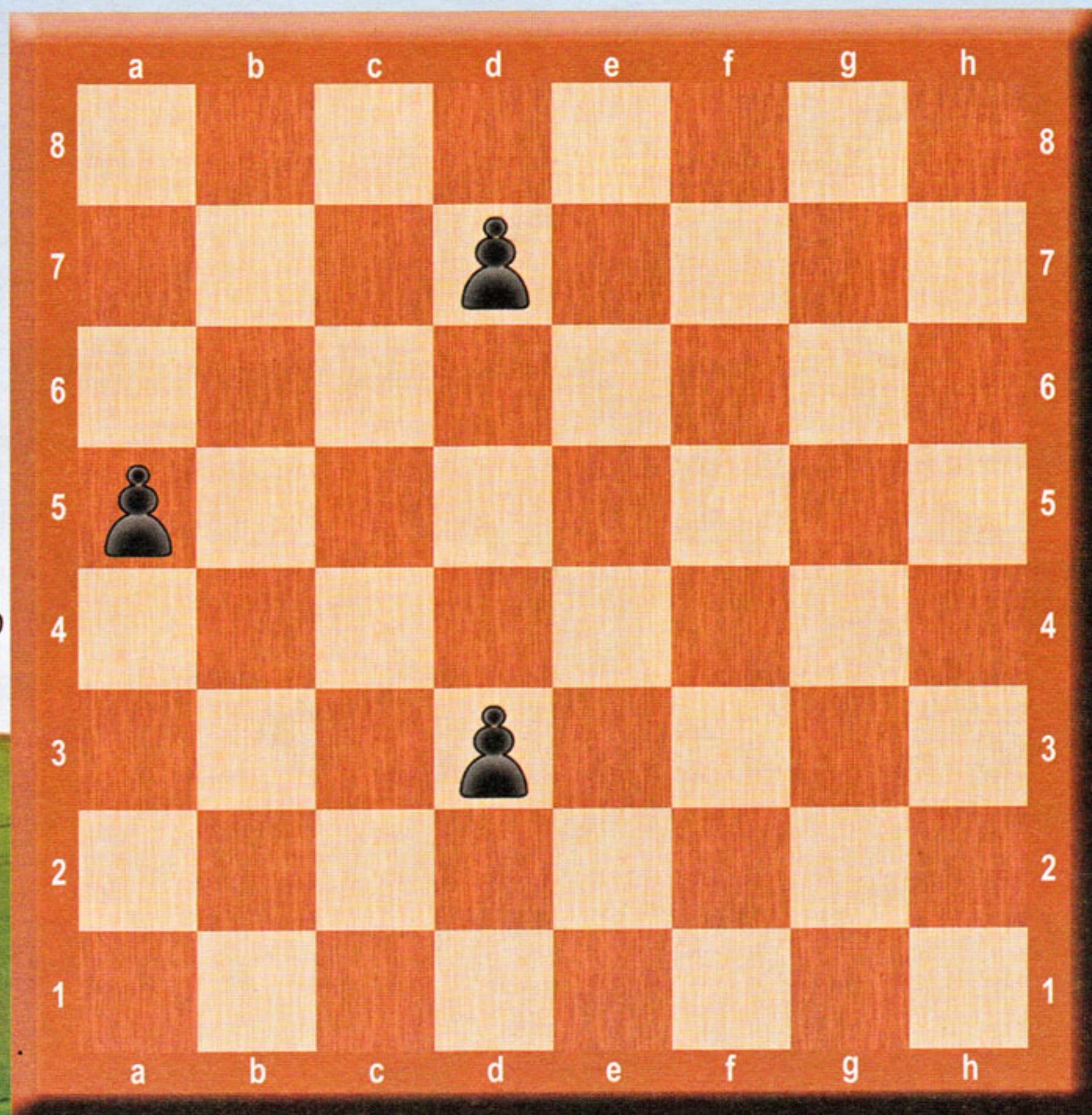


Ладья

Закрась все поля, на которые может пойти чёрная ладья.
Обведи фигуры, которые может взять белая ладья.

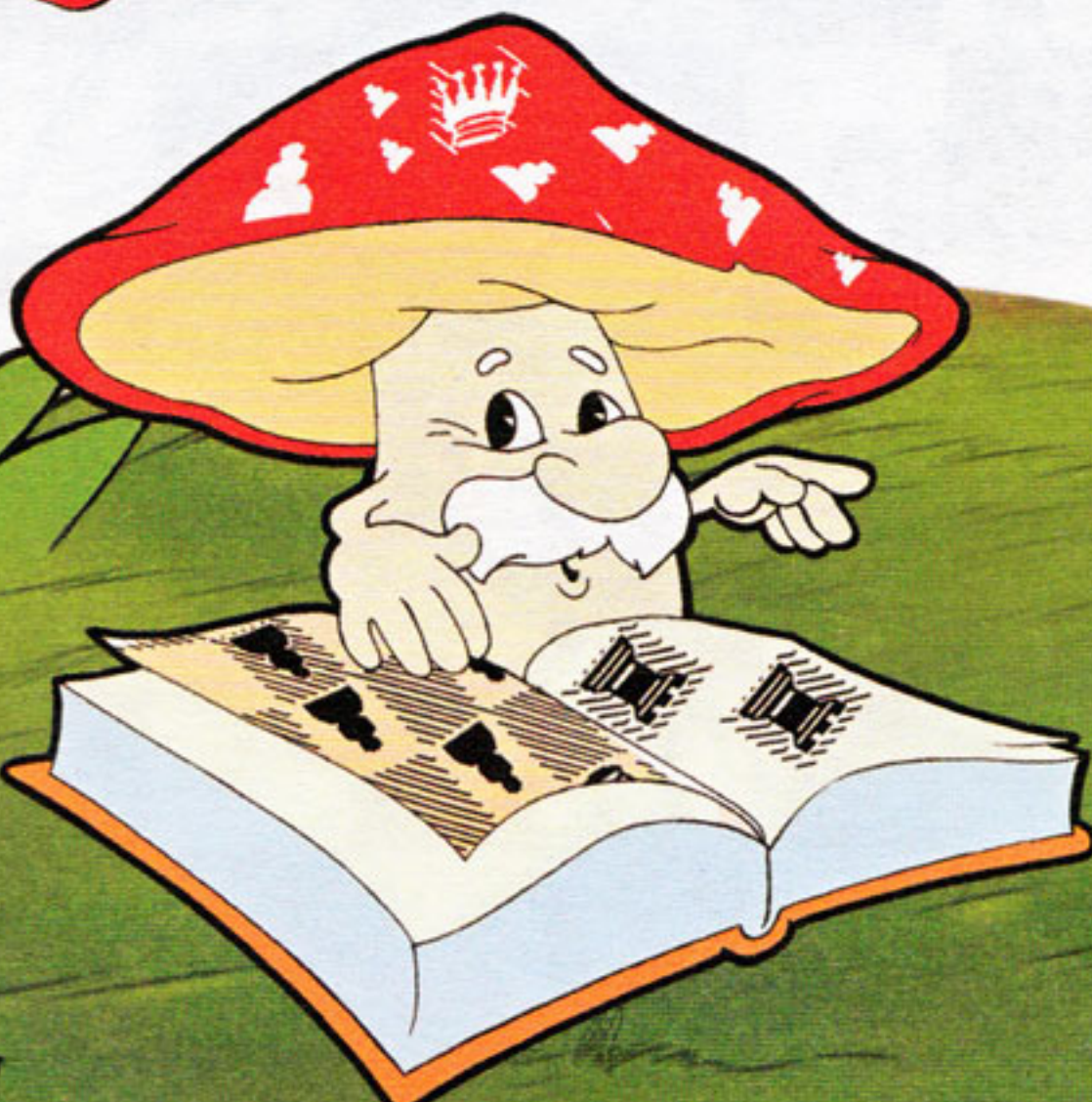
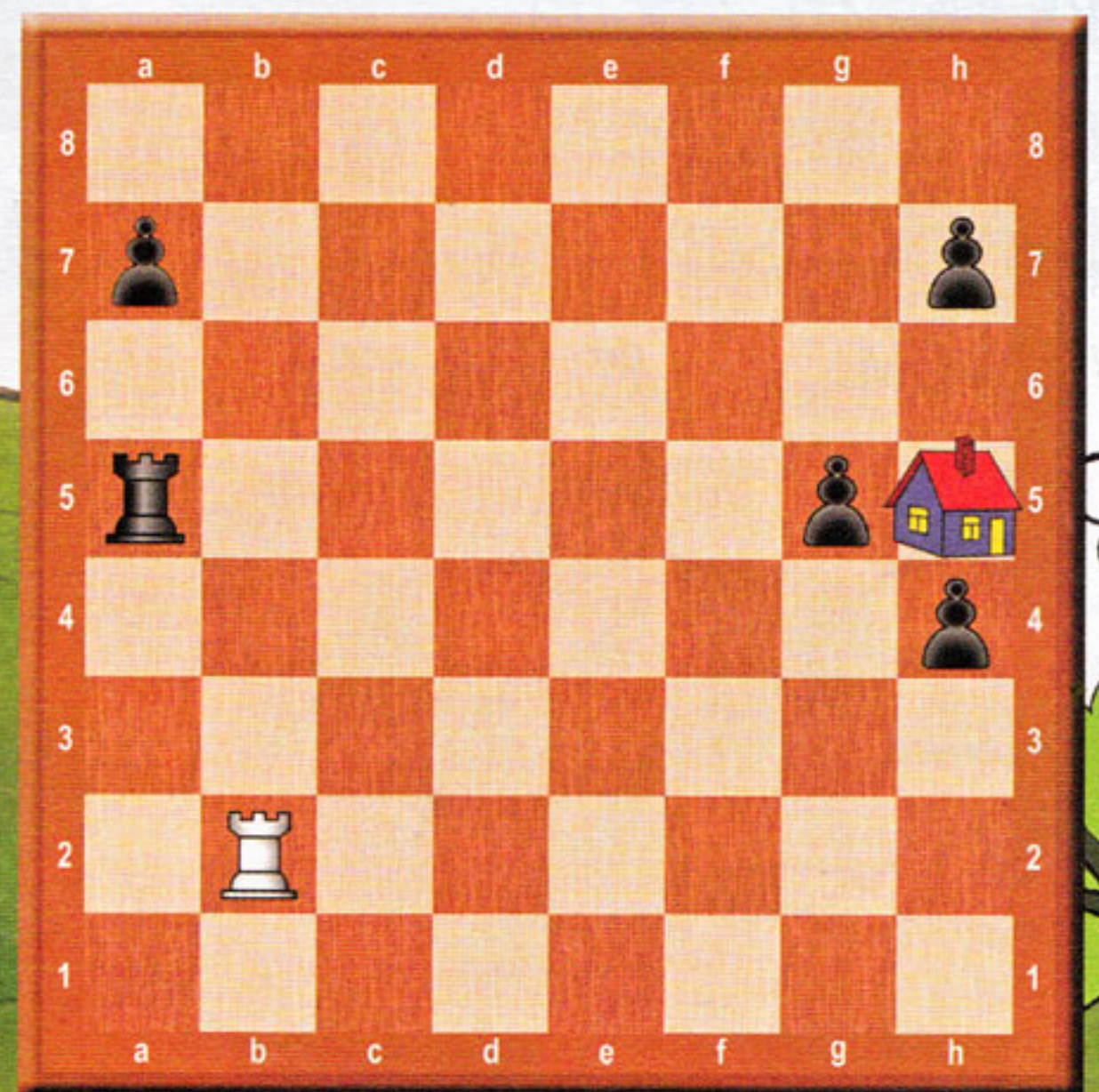
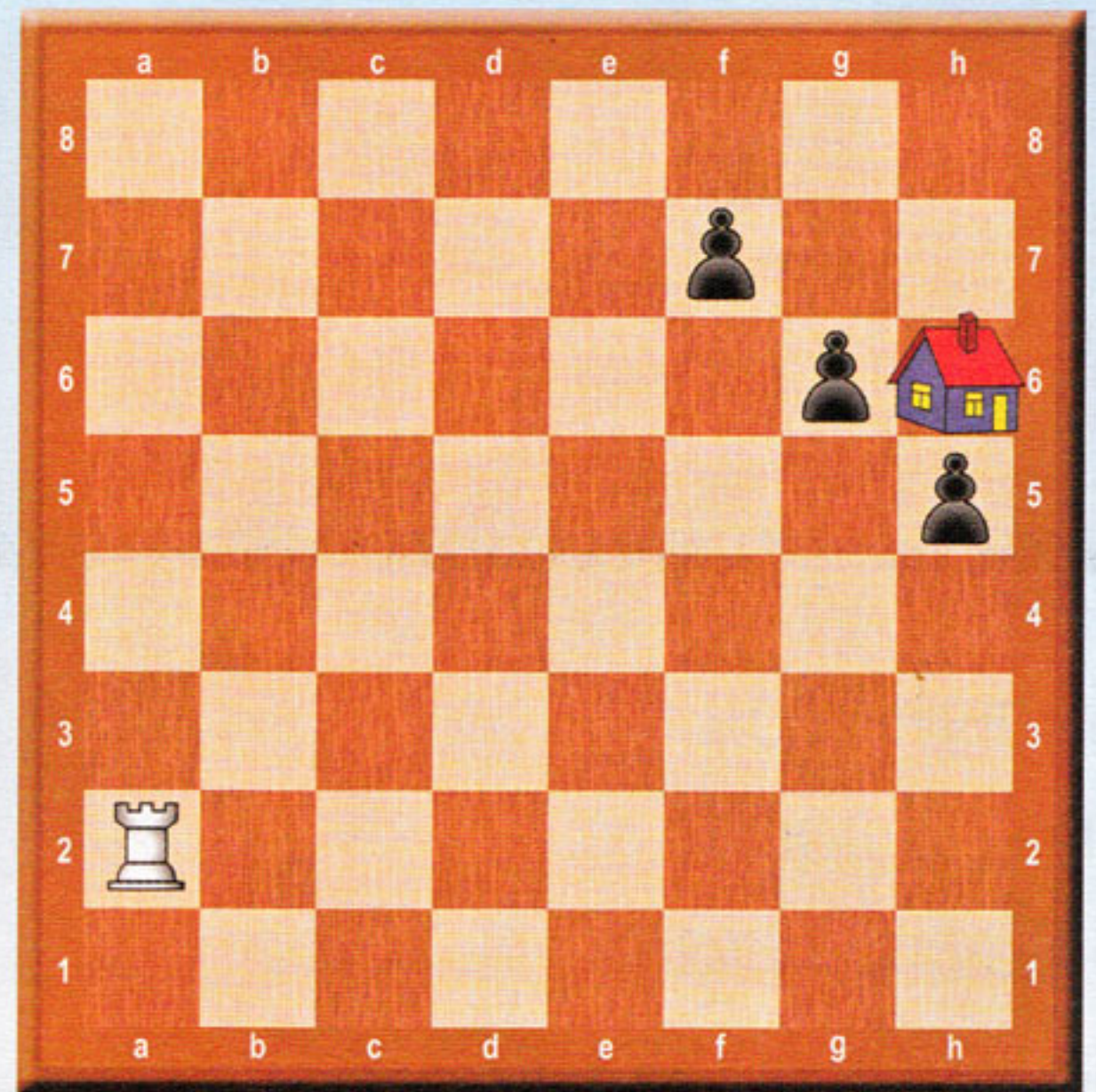
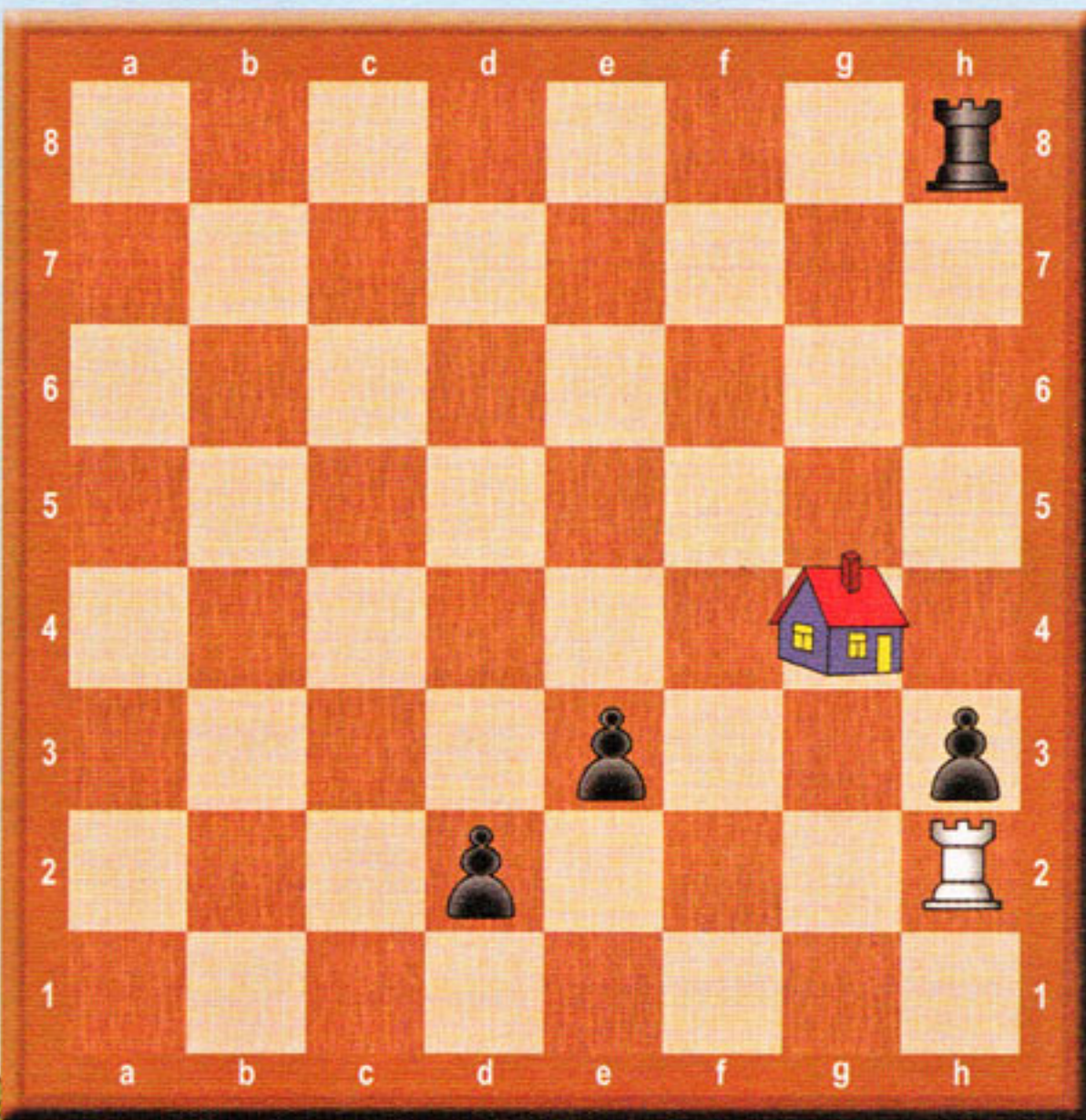
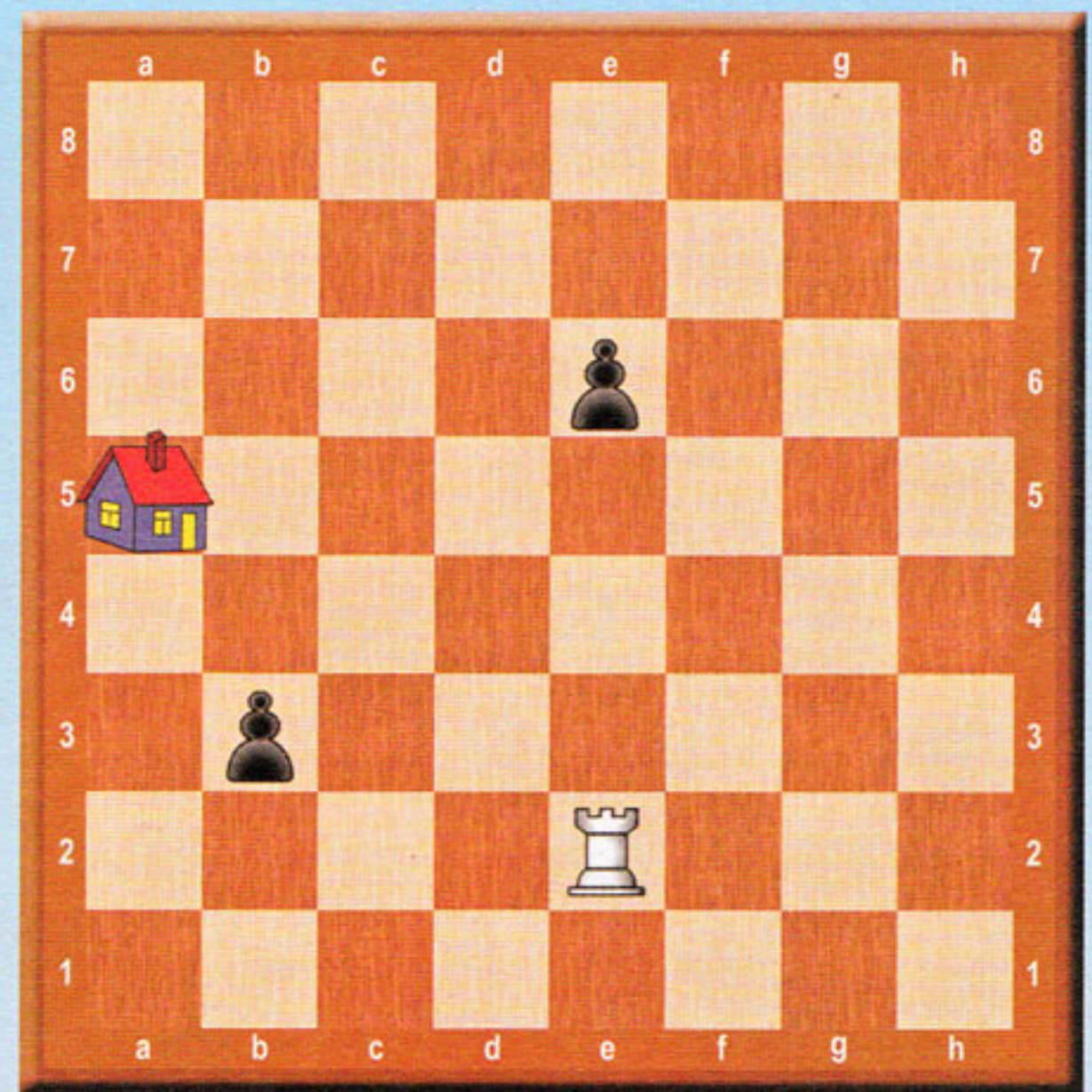
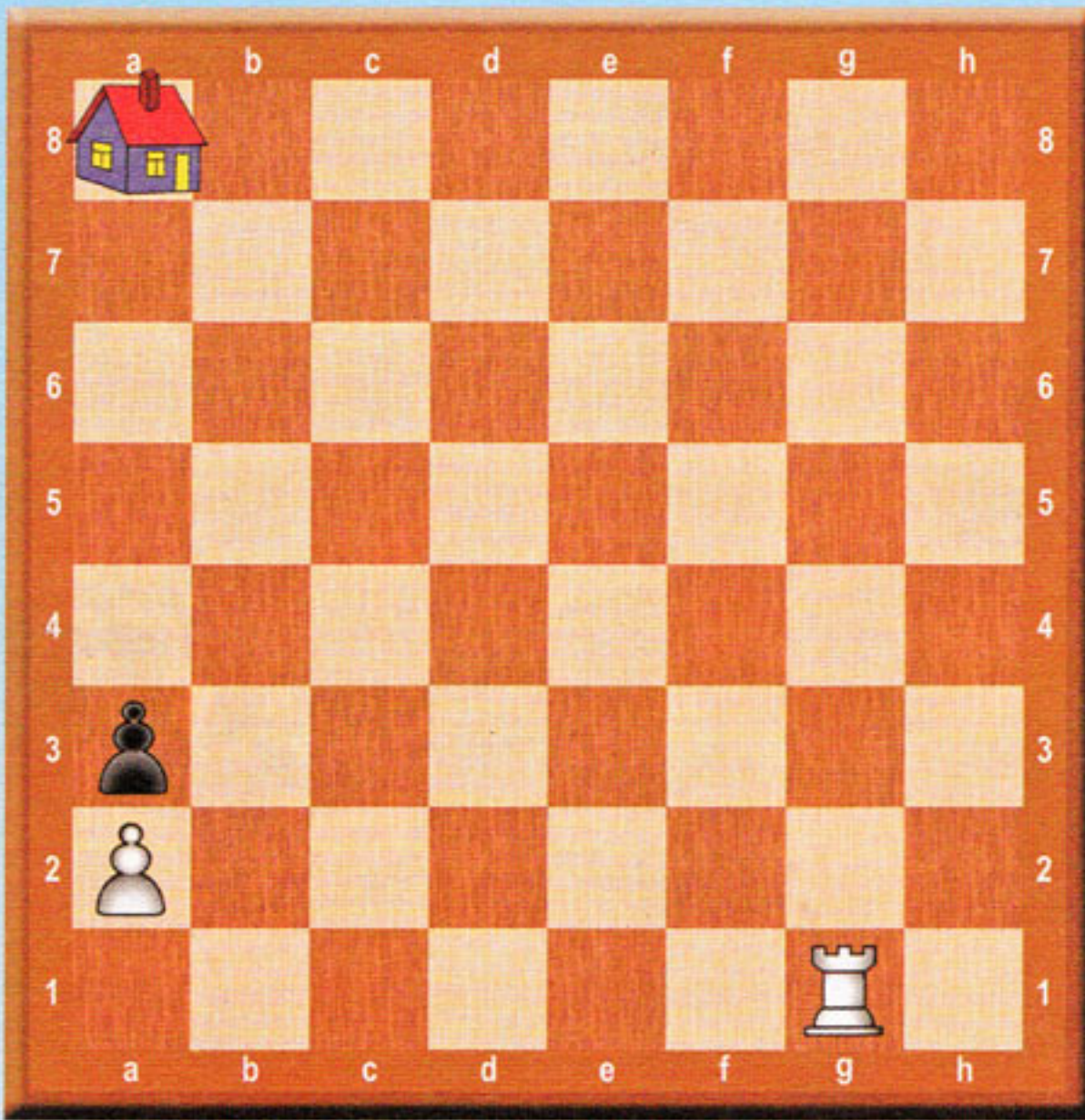


Белая ладья
упала с доски.
Закрась клетку,
на которую нужно
поставить ладью,
чтобы все чёрные
фигуры были под
ударом.



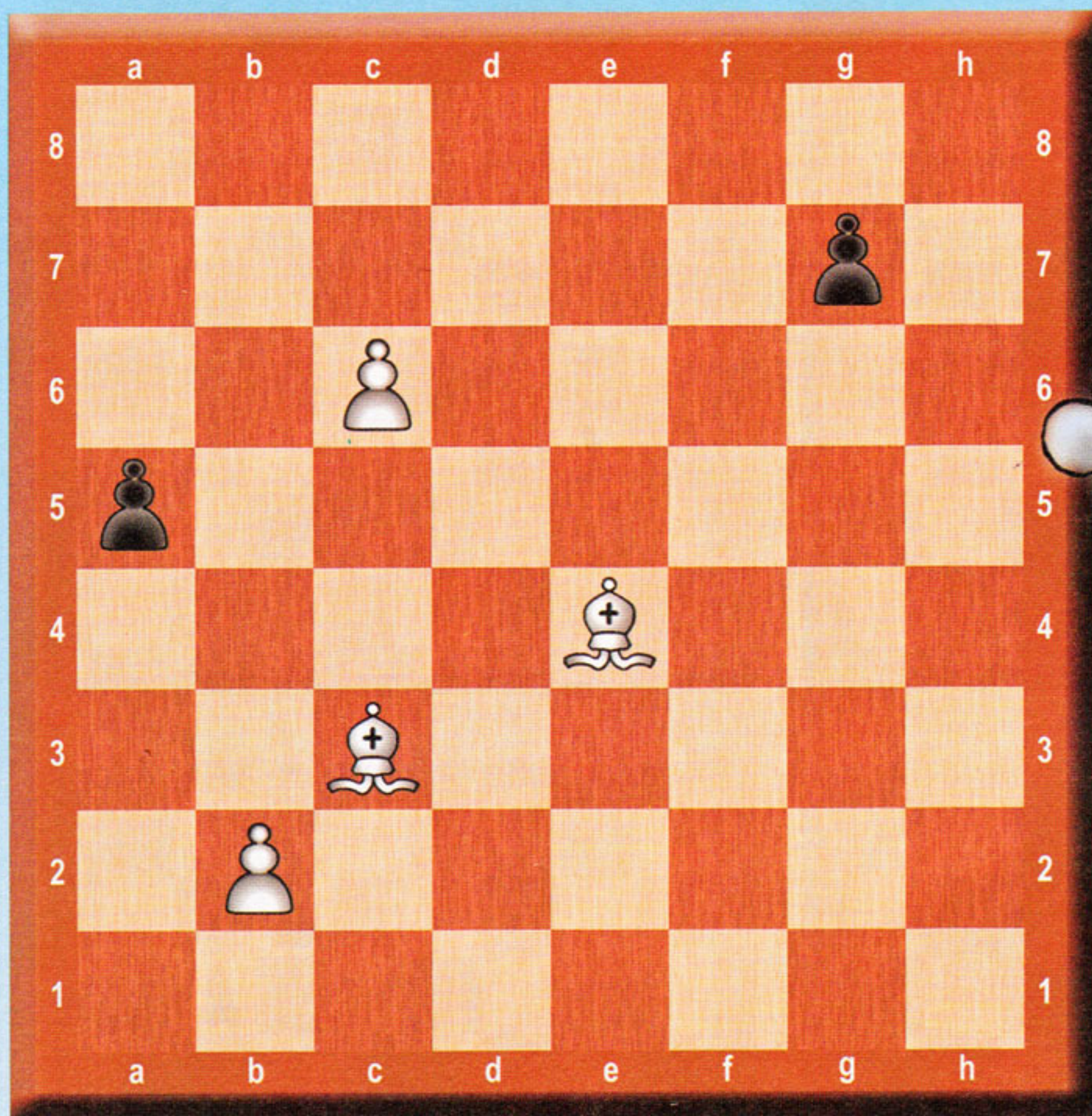
Ходит только белая ладья.

Нарисуй кратчайший путь, по которому ладья может вернуться в домик, не попав под удар чёрных фигур.

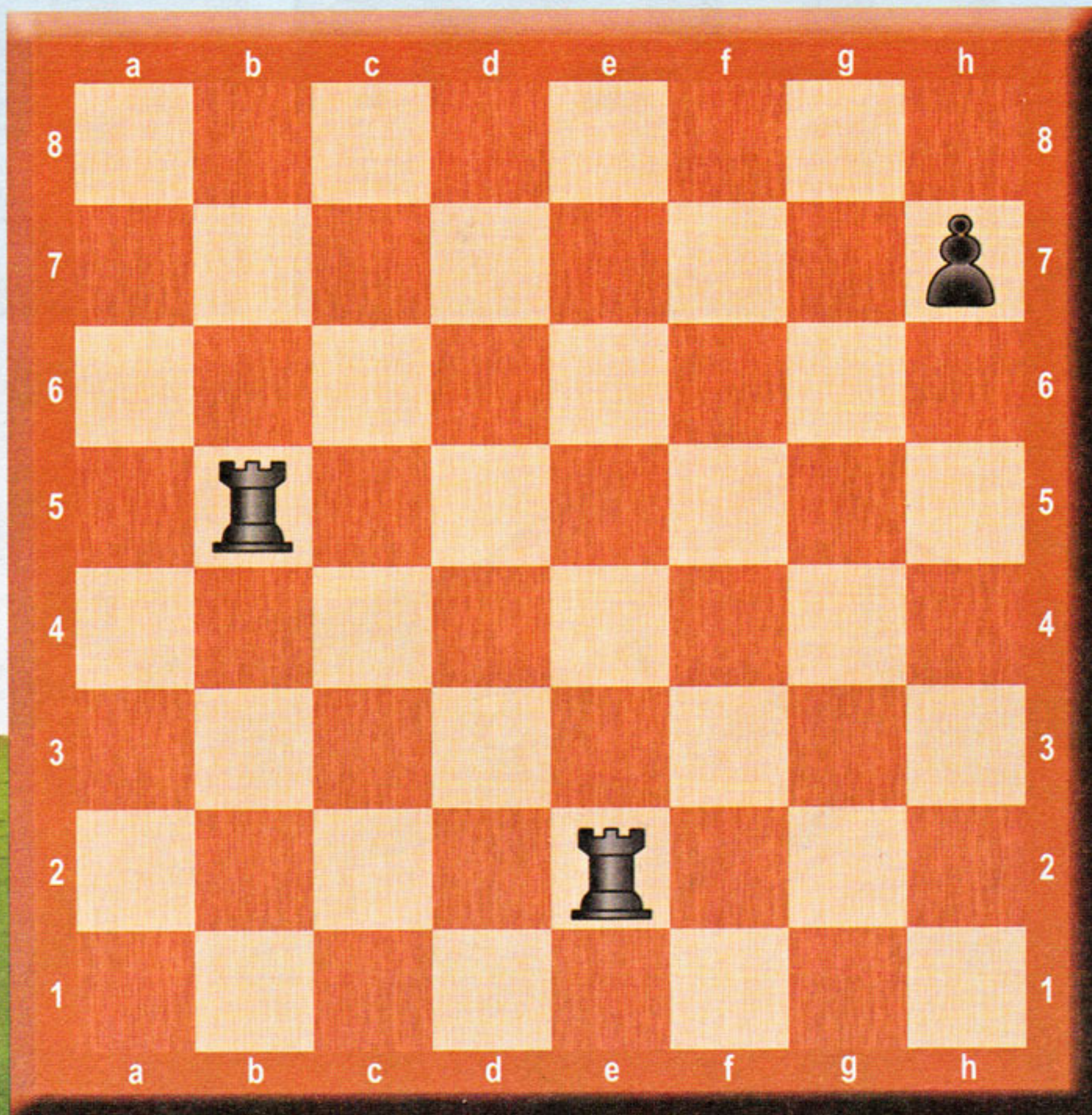


Слон

Закрась все поля, на которые может пойти белопольный слон.
Обведи фигуры, которые может взять чернопольный слон.

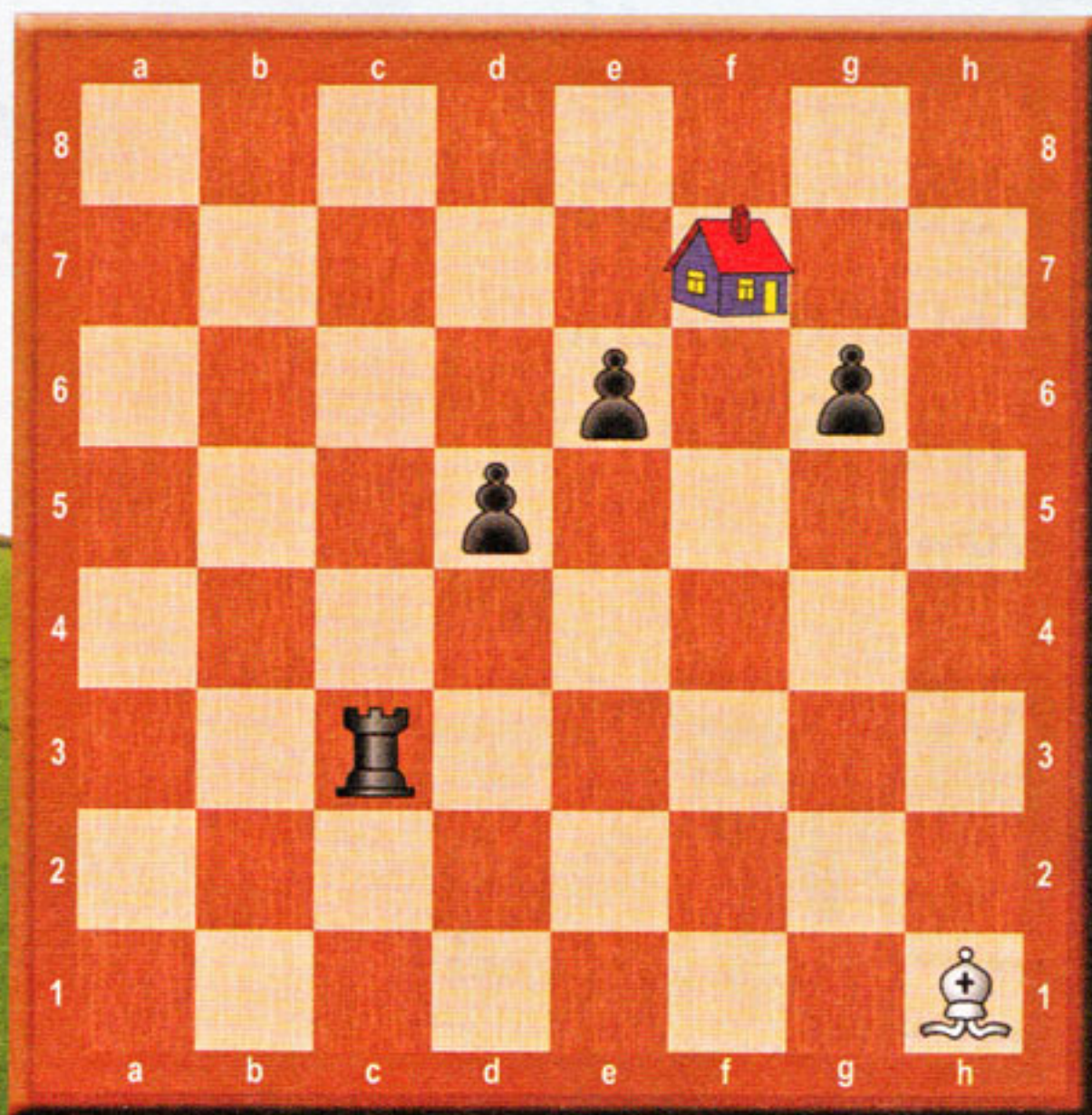
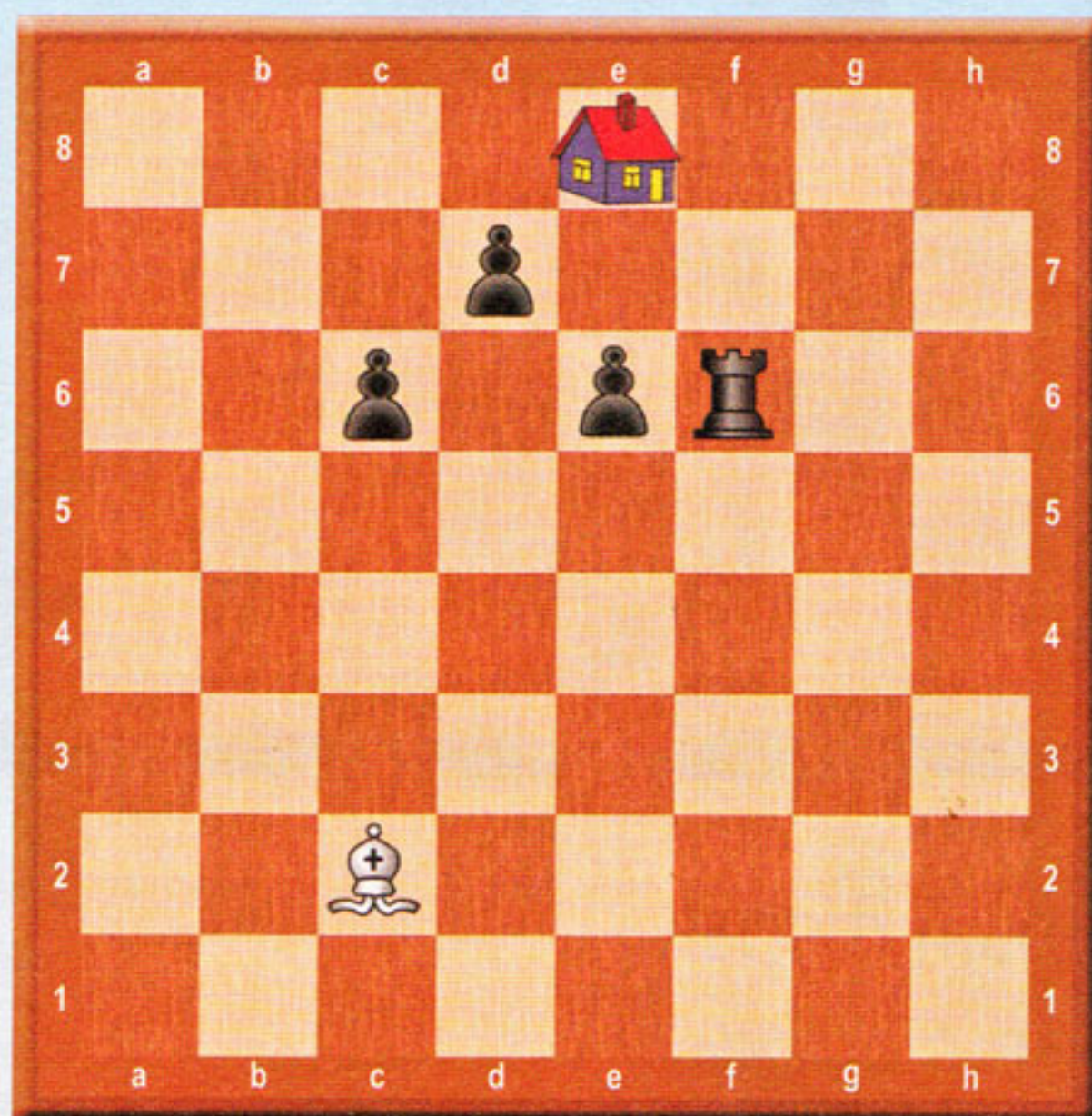
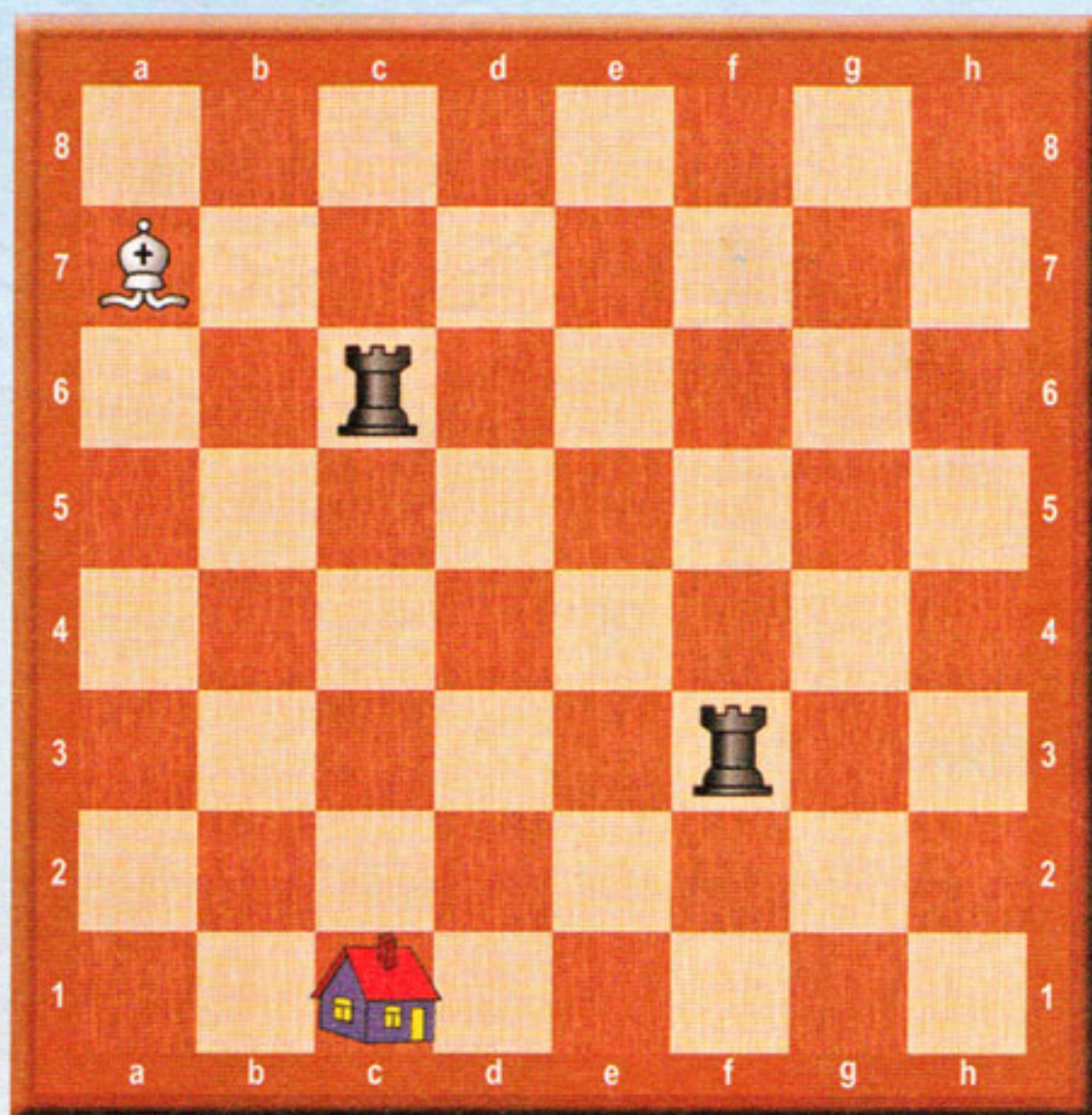
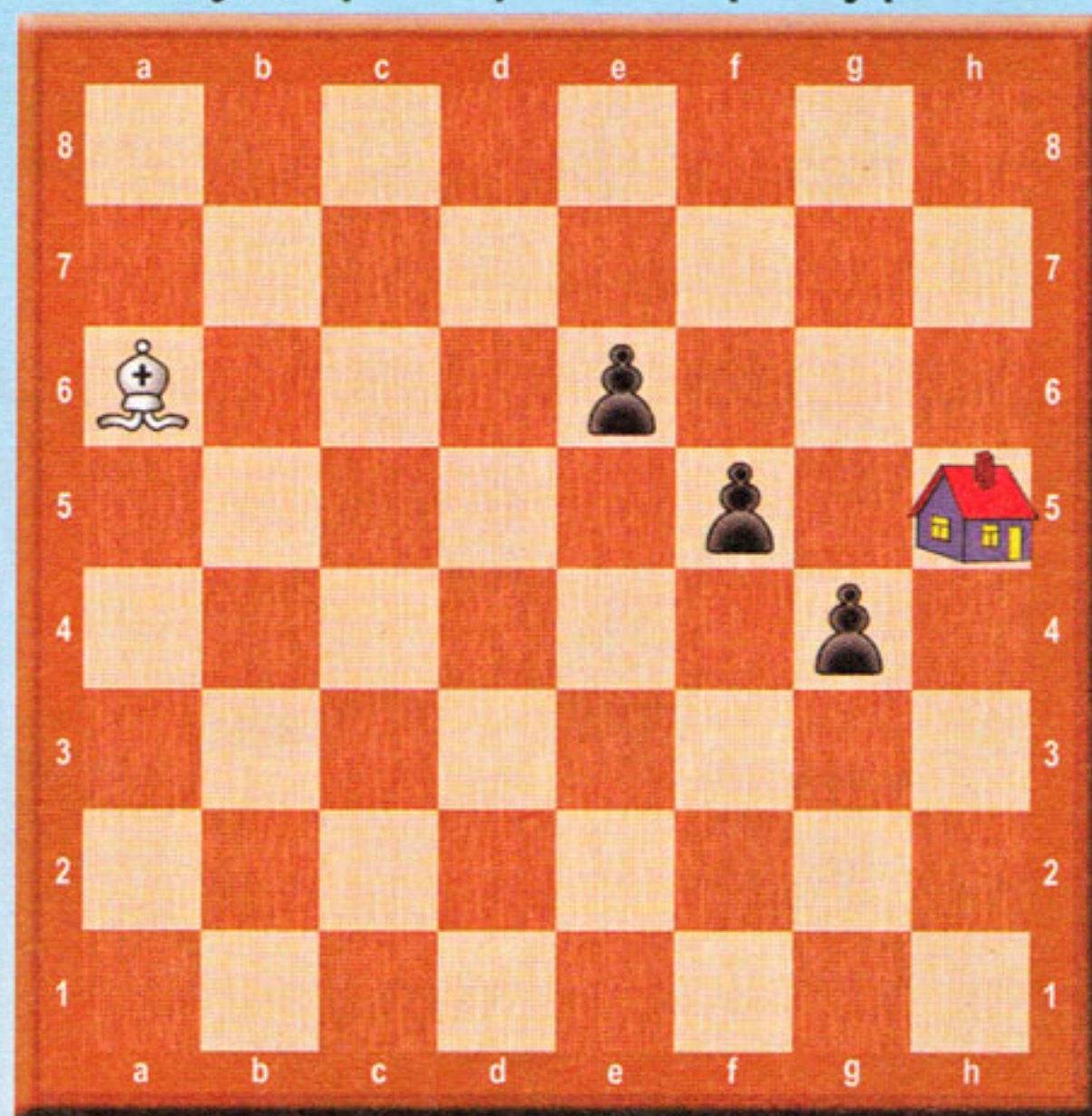
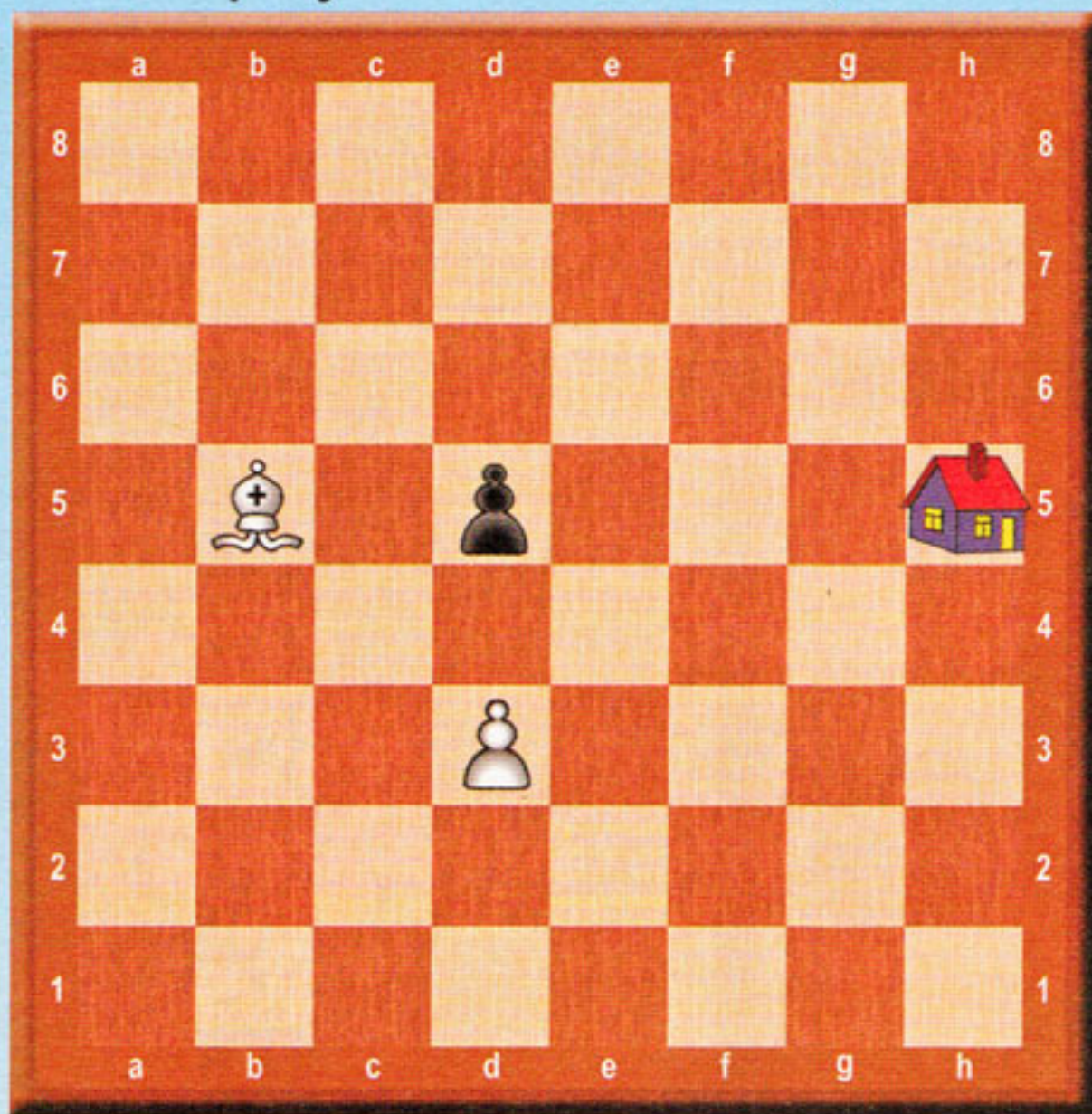


Белый слон упал с доски.
Закрась клетку, на которую нужно поставить слона, чтобы все чёрные фигуры были под ударом.



Ходит только белый слон.

Нарисуй кратчайший путь, по которому слон может вернуться в домик, не попав под удар чёрных фигур.

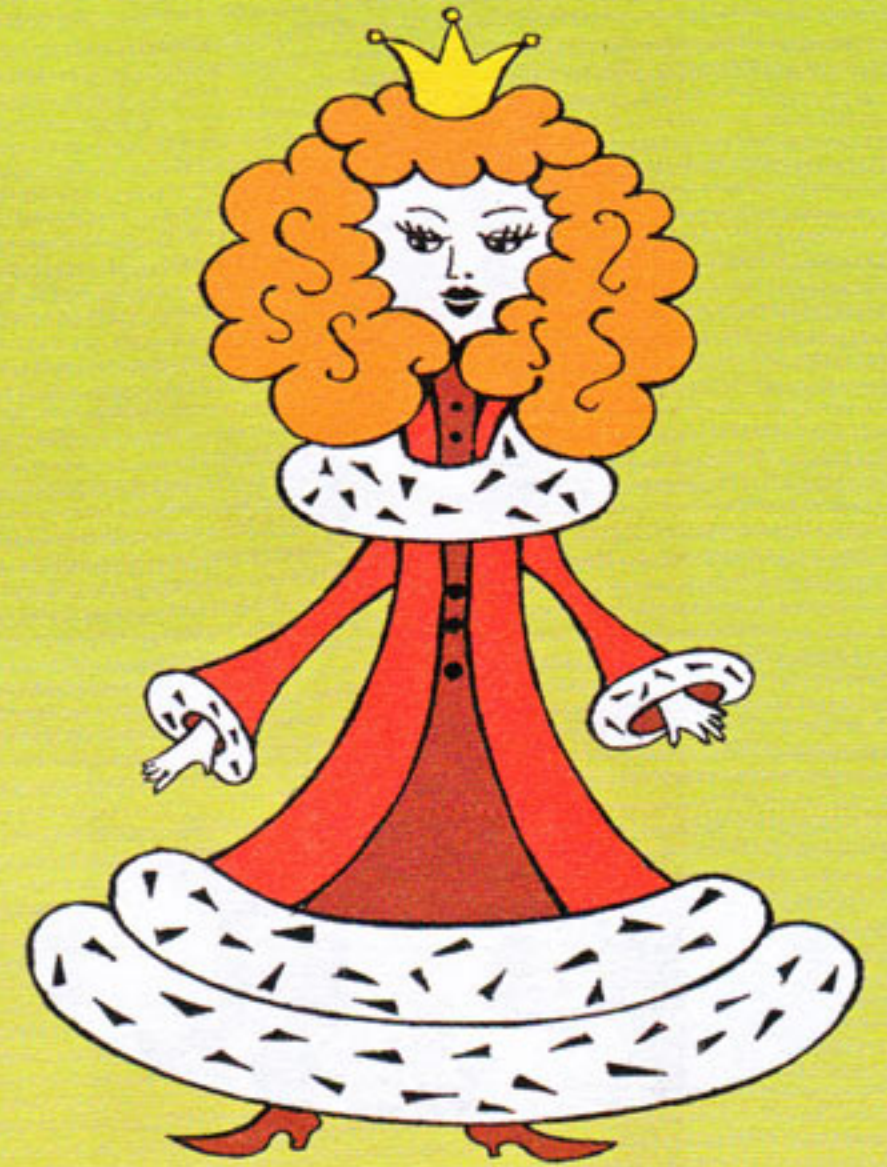
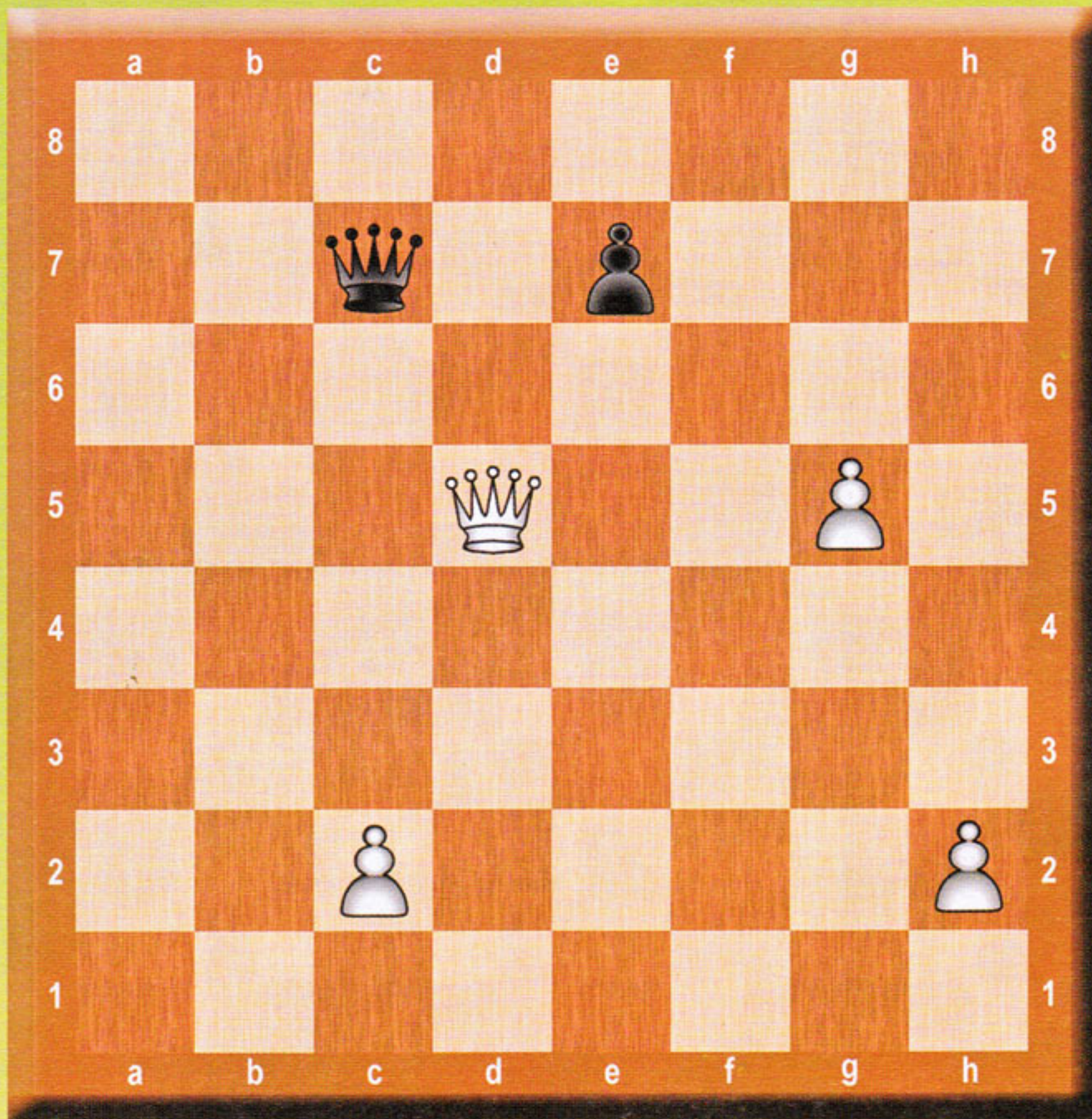


Ферзь

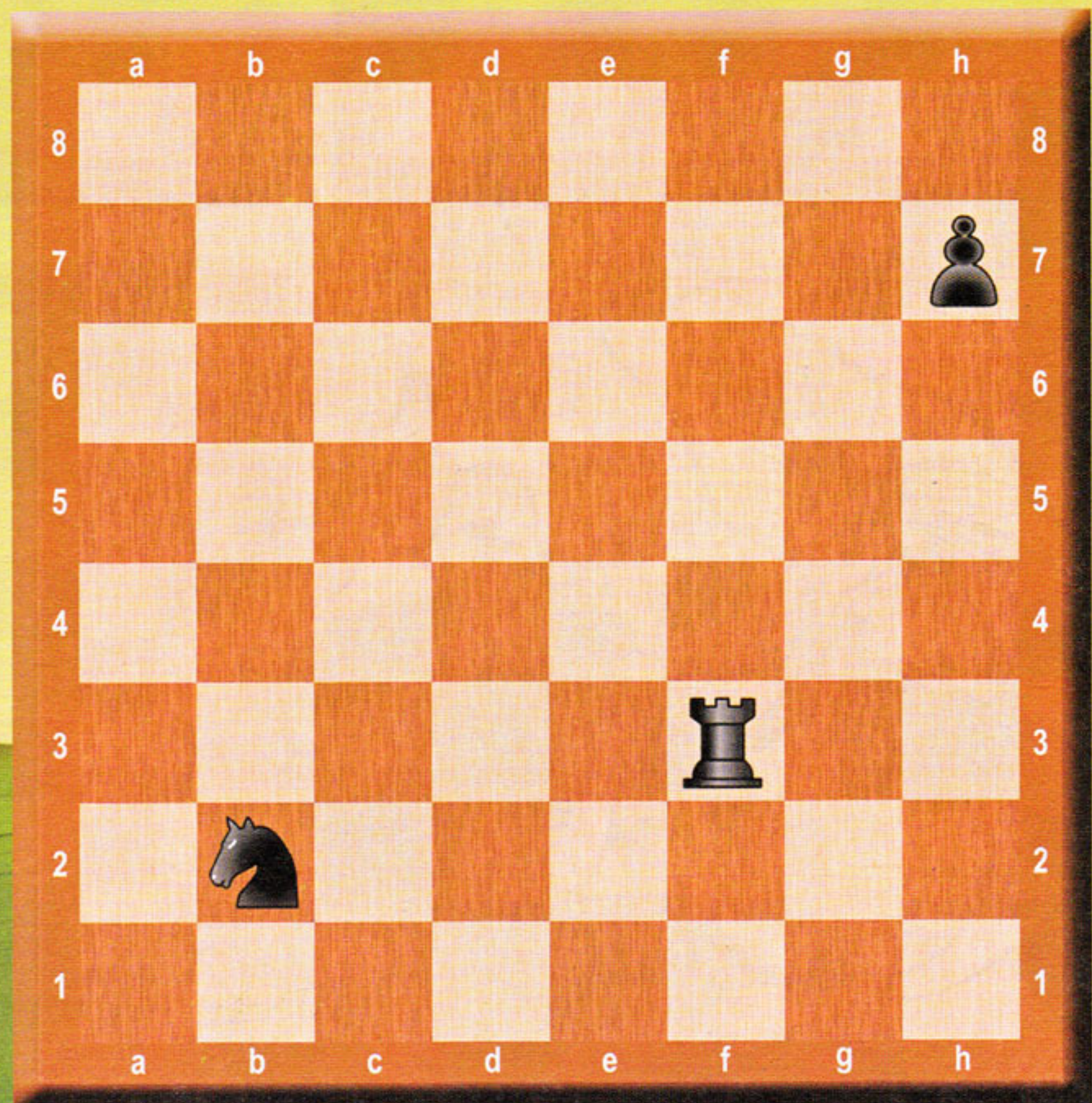
Ходит только белый ферзь.

Закрась все поля, на которые может пойти белый ферзь.

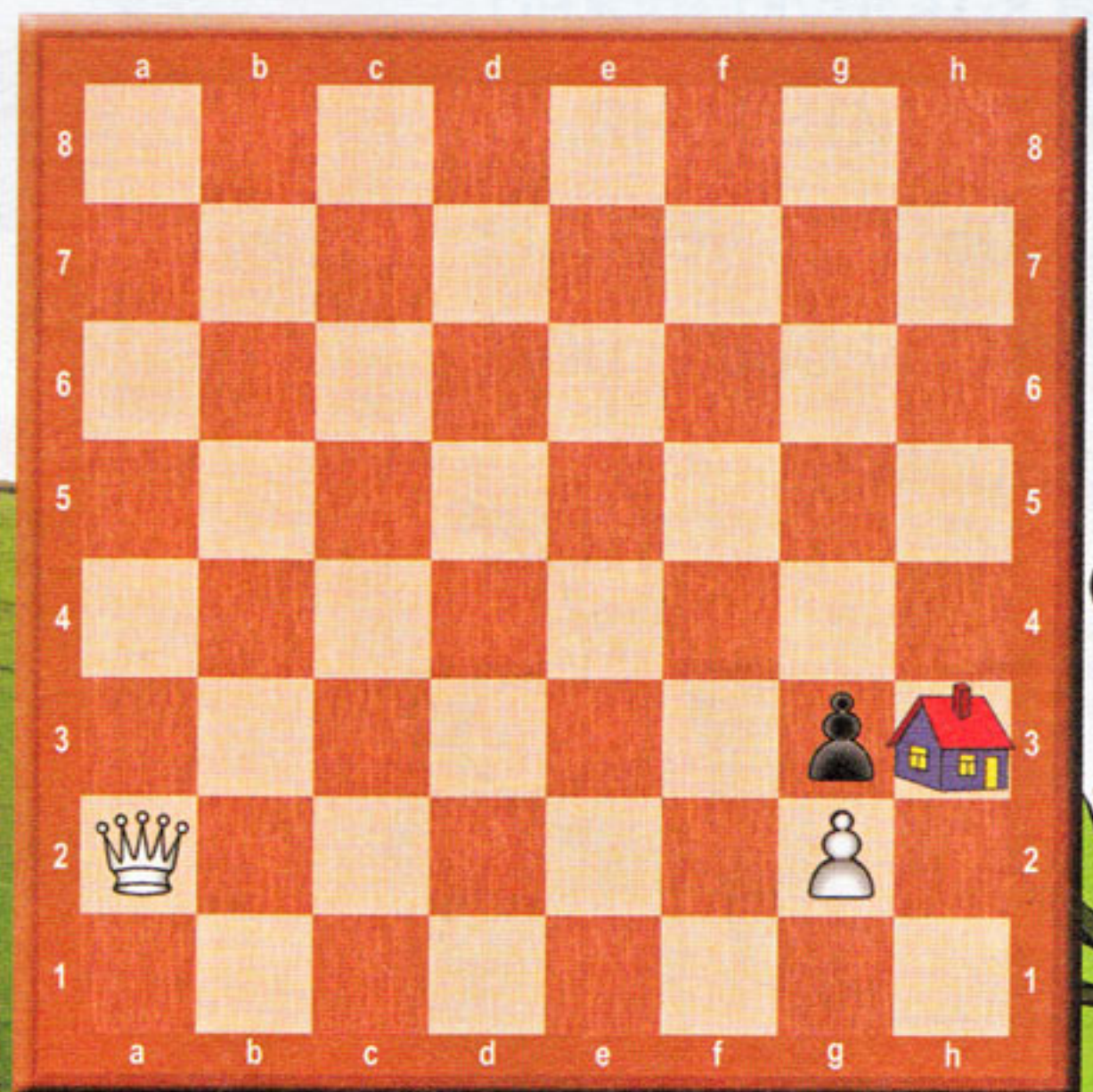
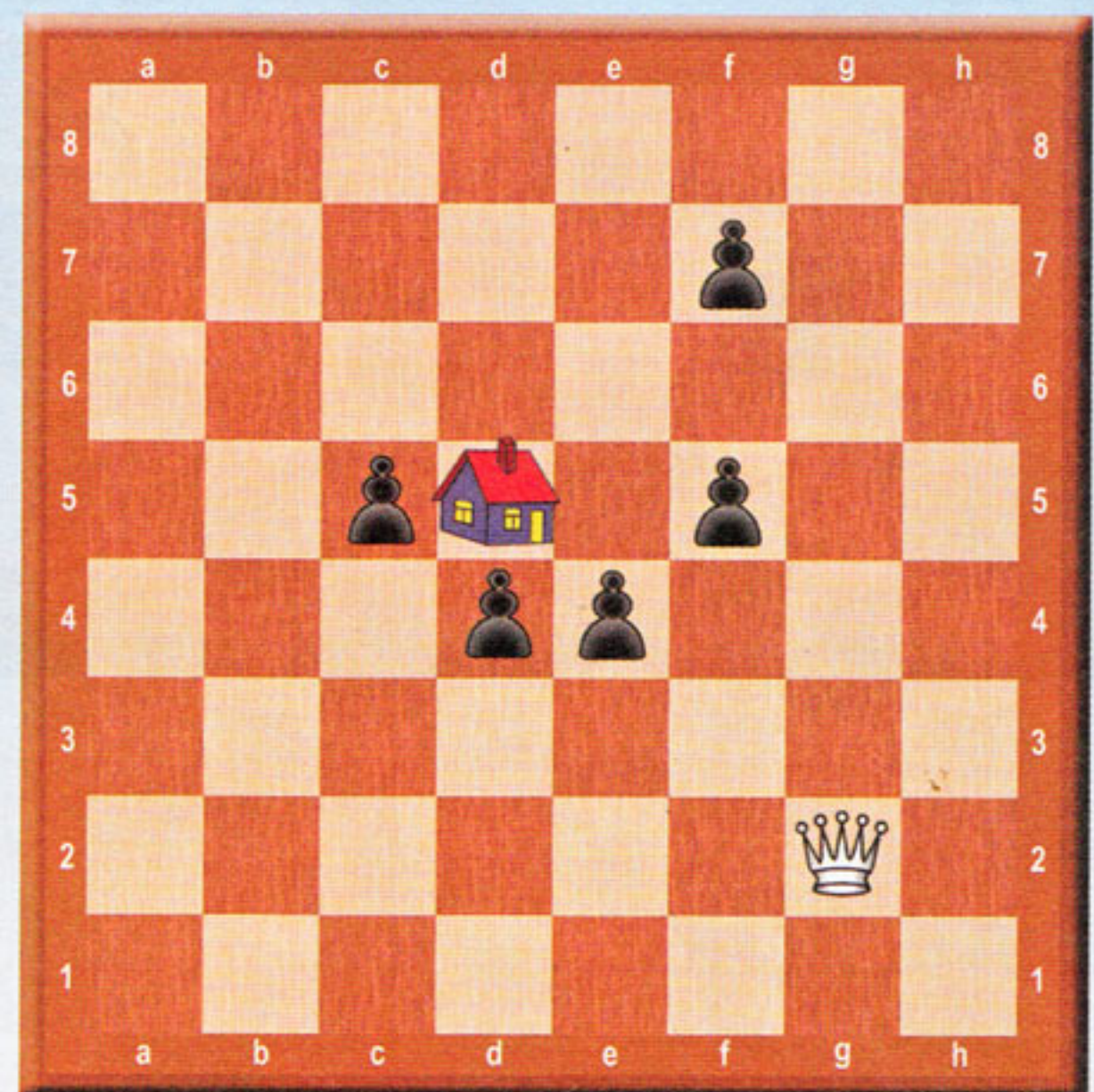
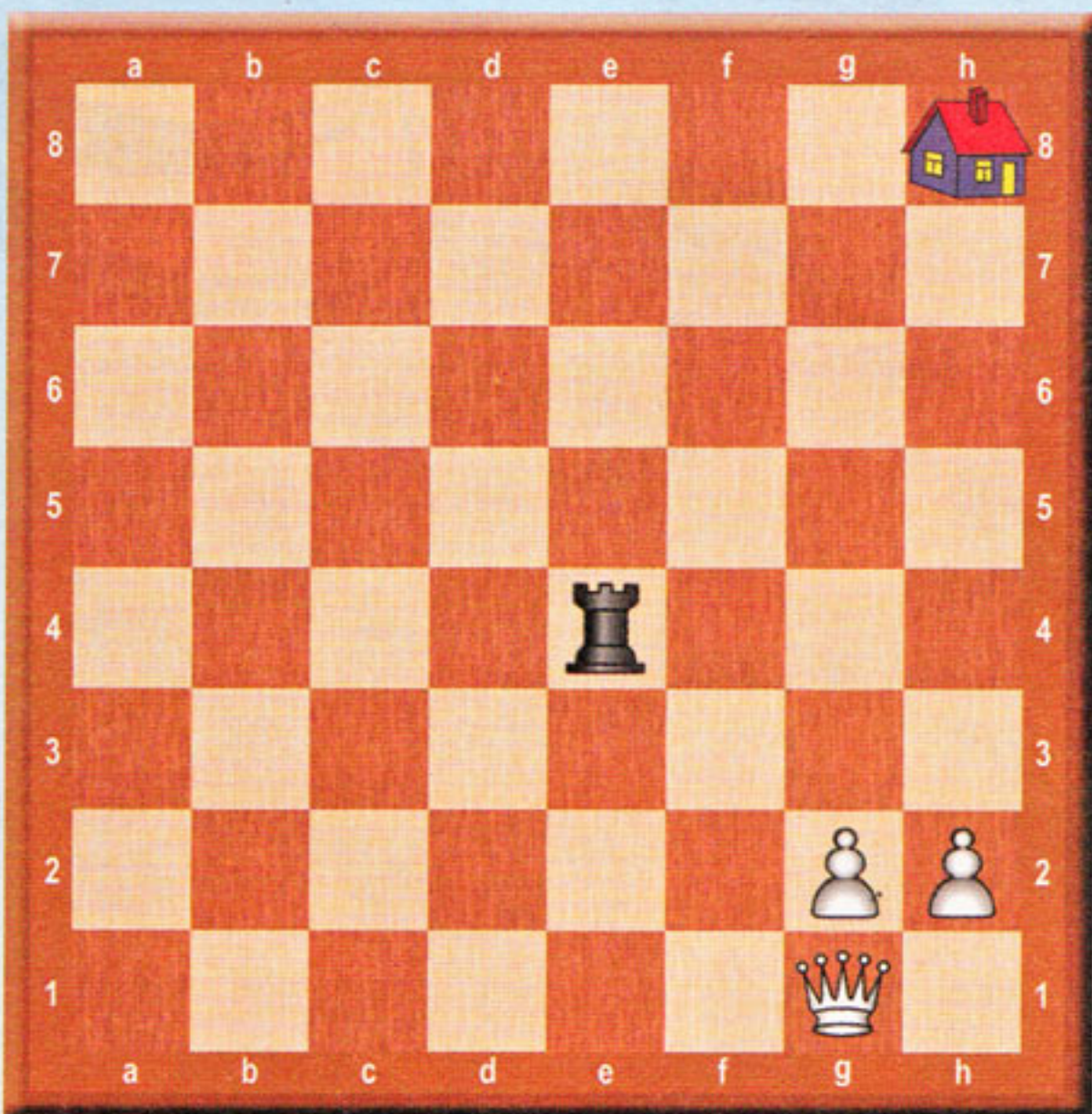
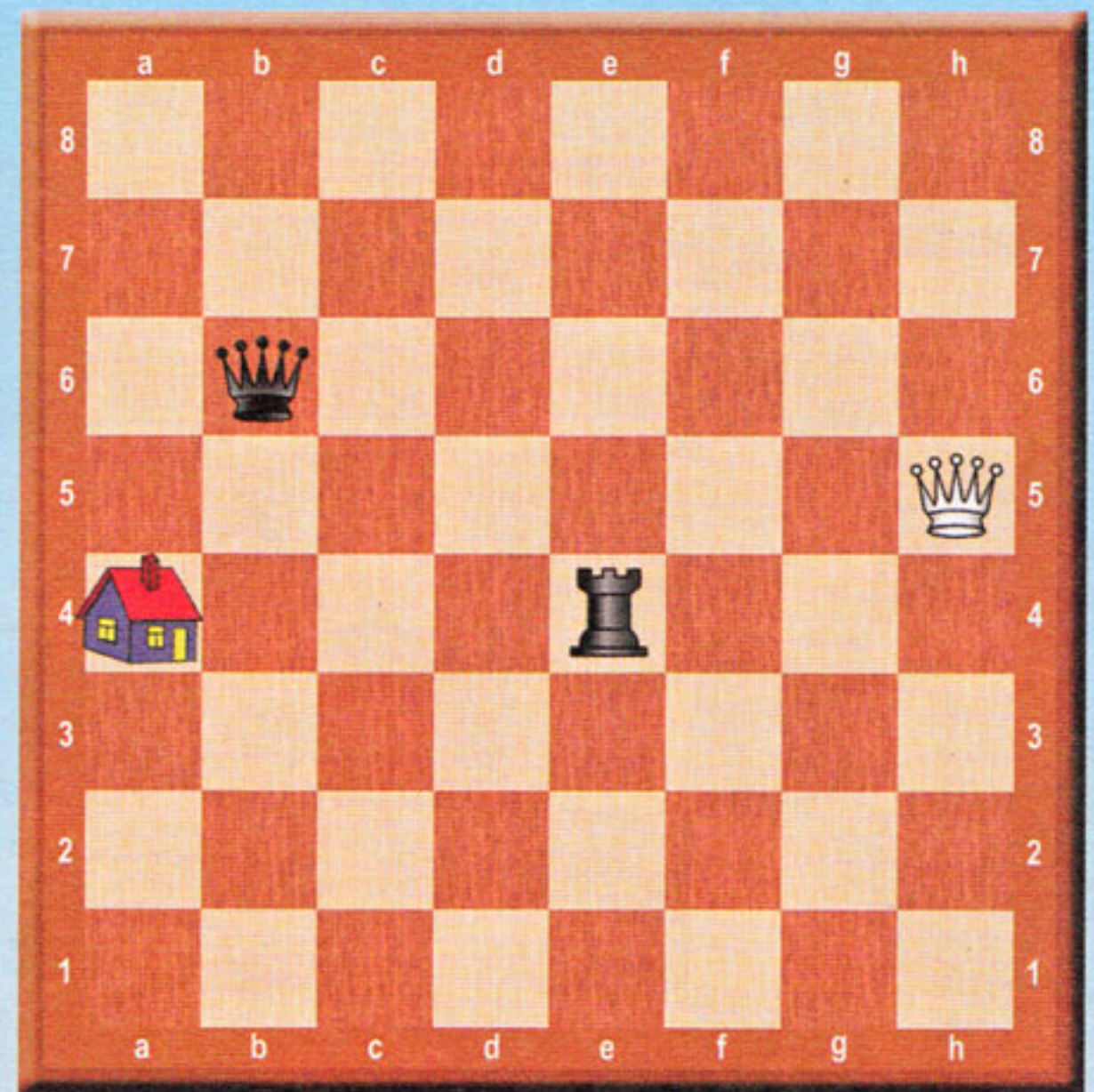
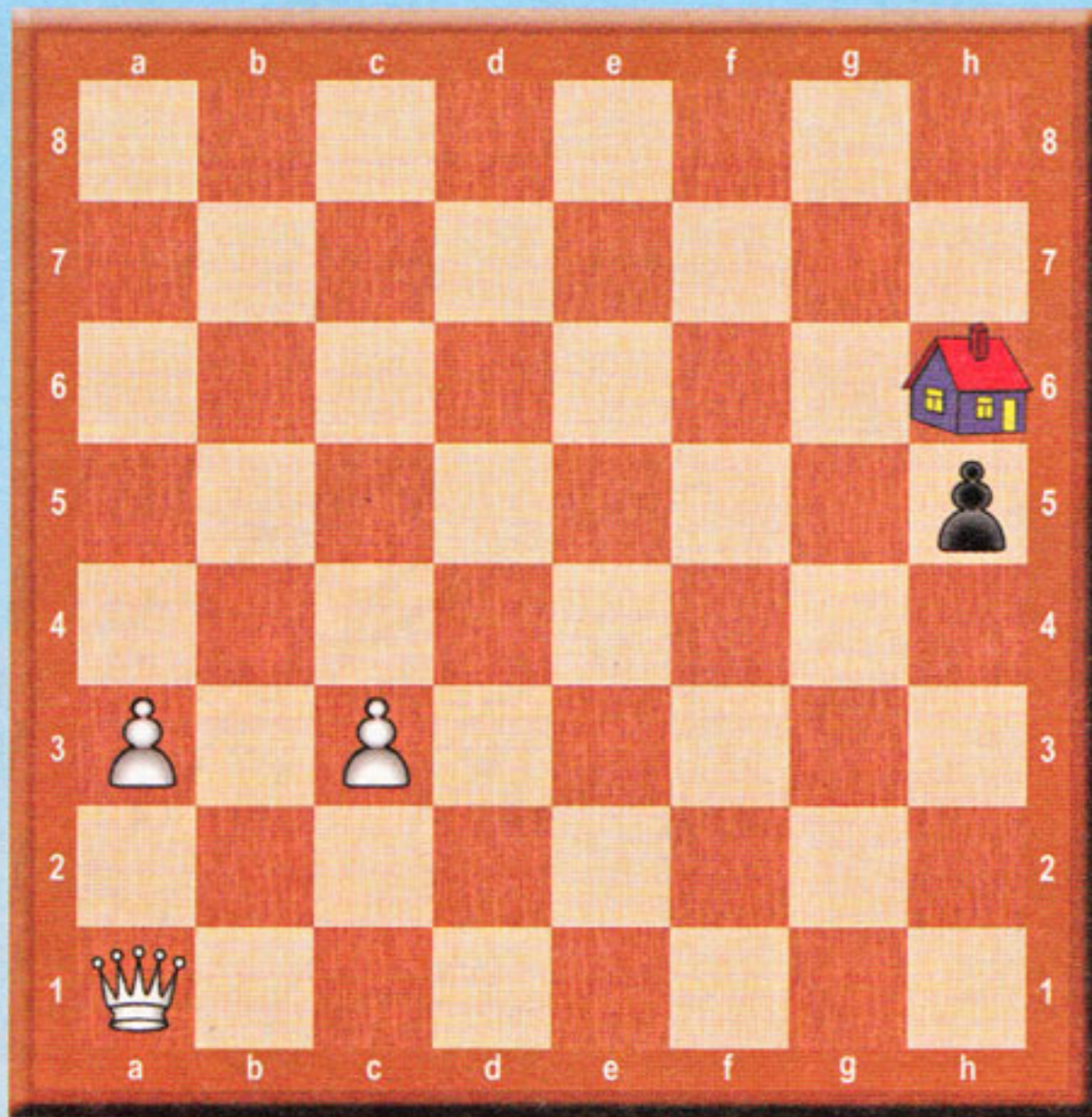
Обведи фигуры, которые может взять чёрный ферзь.



Белый ферзь упал с доски. Закрась клетку, на которую нужно поставить ферзя, чтобы все чёрные фигуры были под ударом.

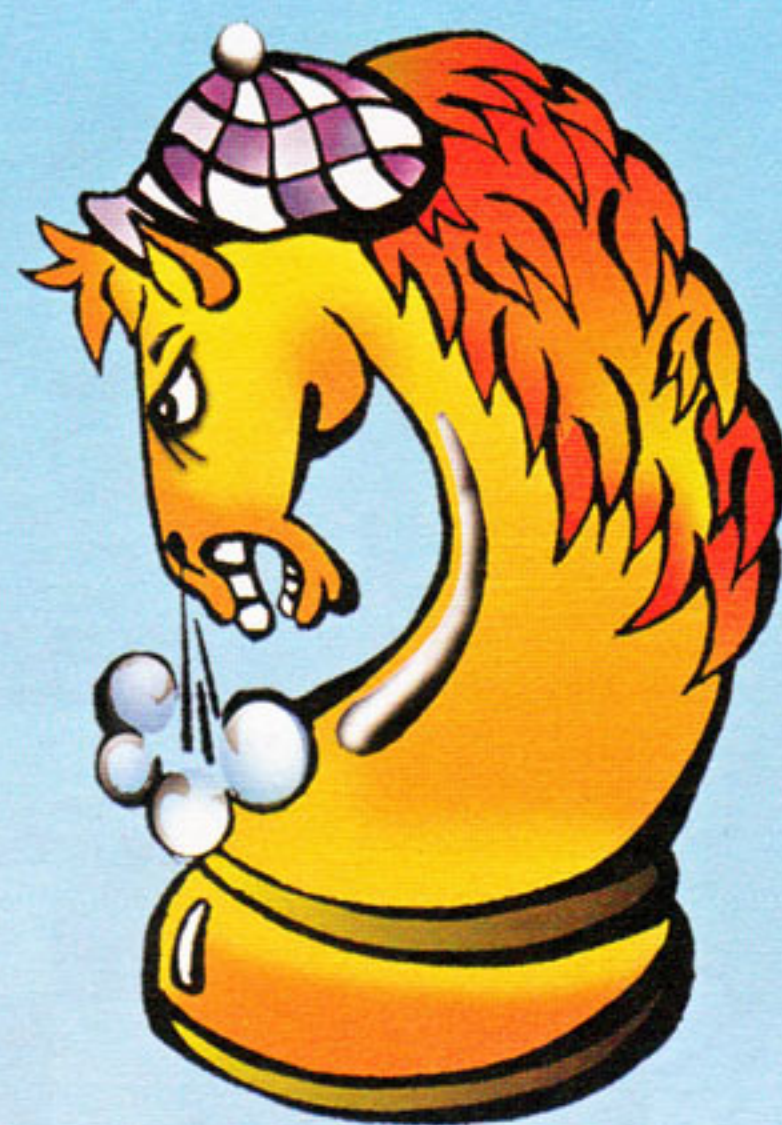
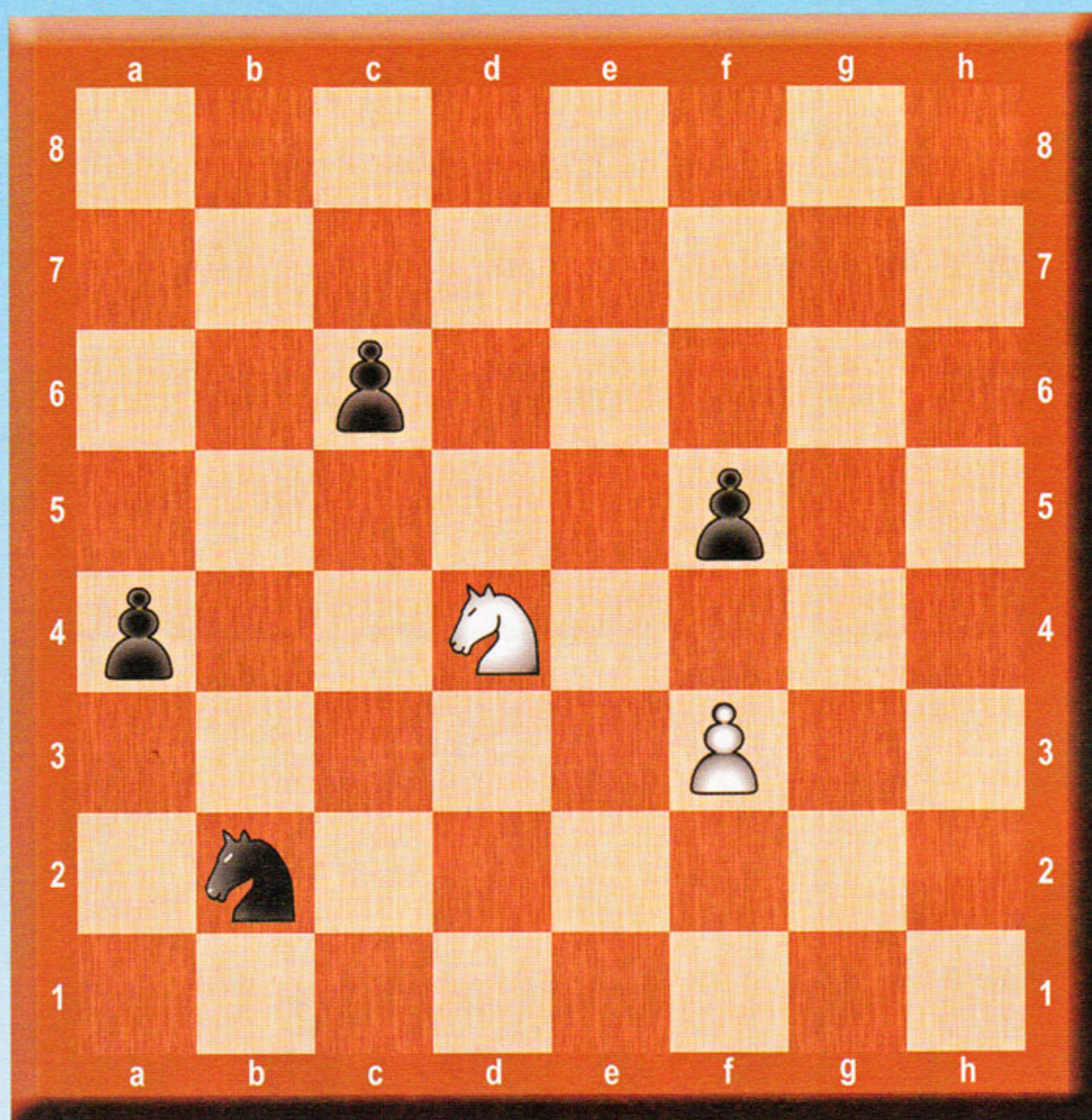


Нарисуй кратчайший путь, по которому белый ферзь может вернуться в домик, не попав под удар чёрных фигур.

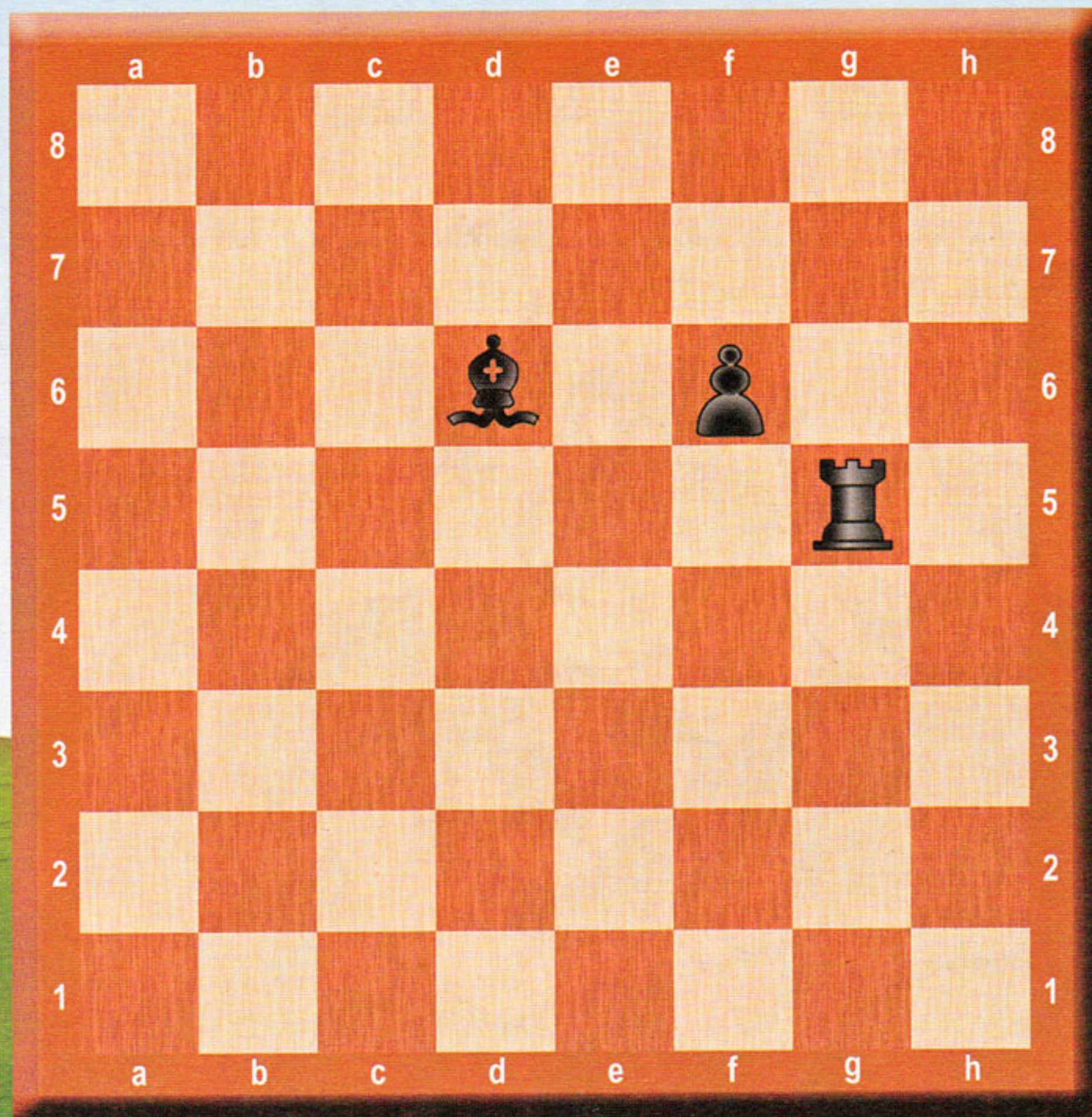


Конь

Закрась все поля, на которые может пойти чёрный конь.
Обведи фигуры, которые может взять белый конь.

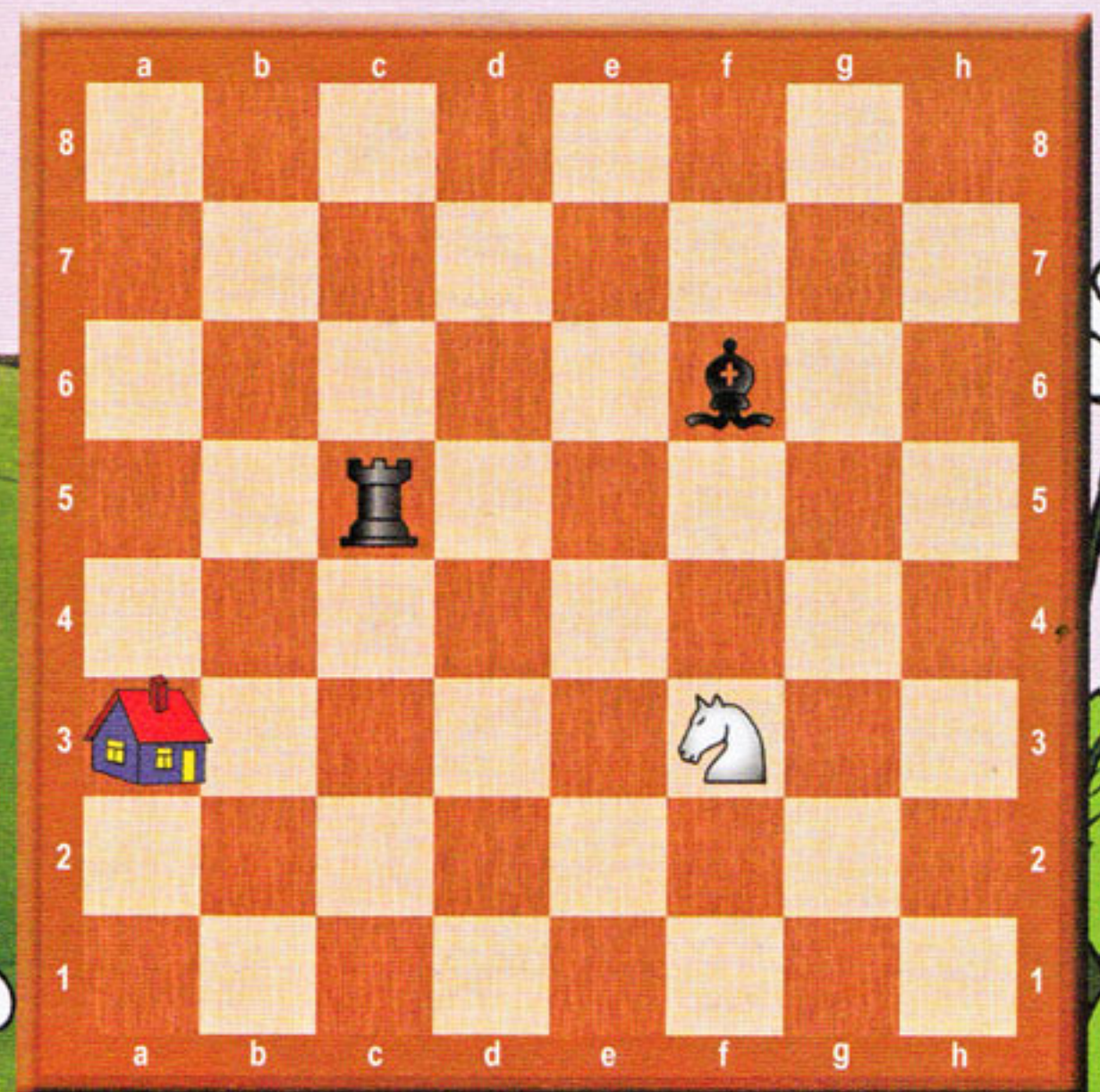
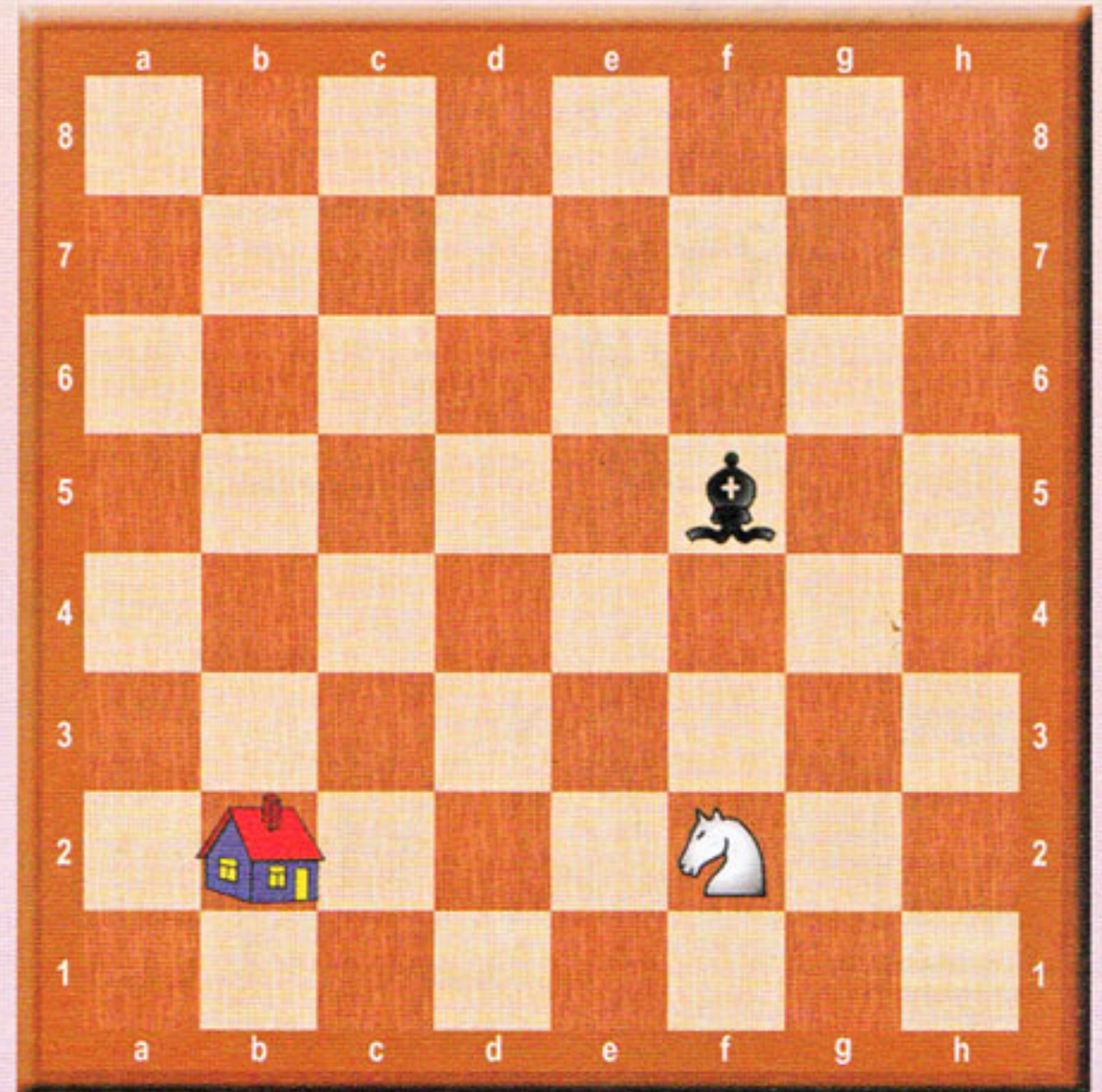
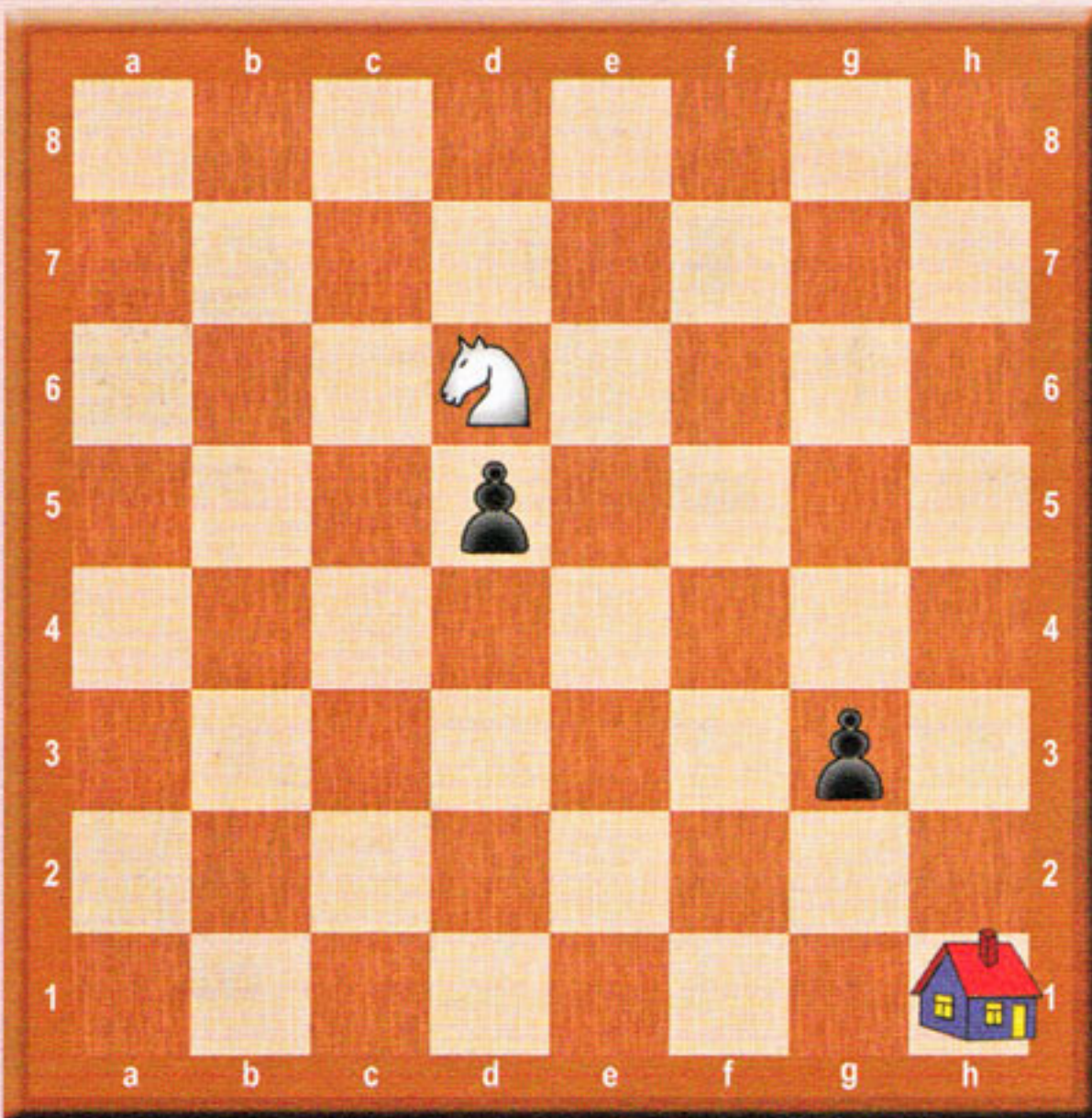
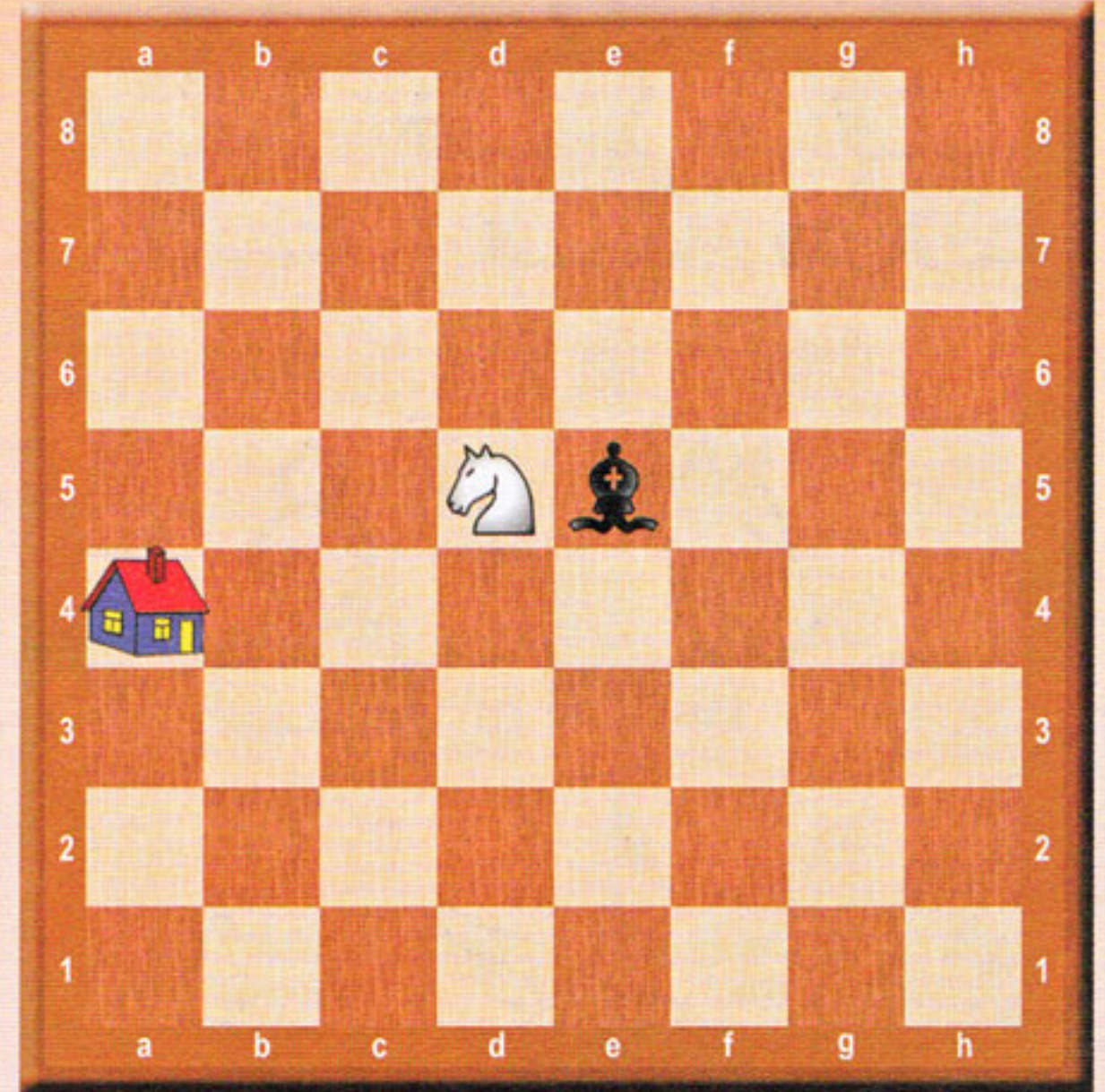
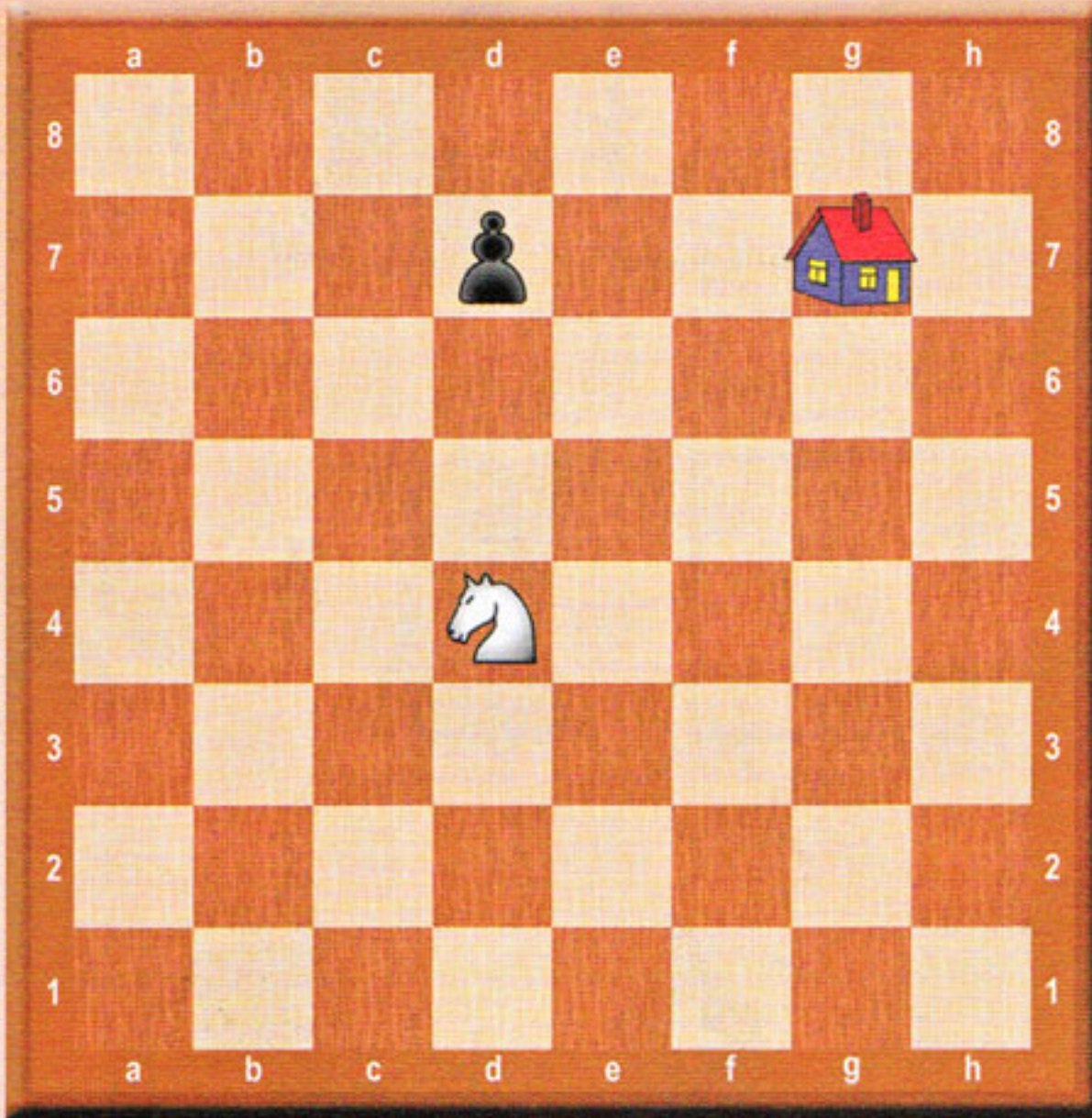


Белый конь упал с доски.
Закрась клетку, на которую нужно поставить коня, чтобы все чёрные фигуры были под ударом.



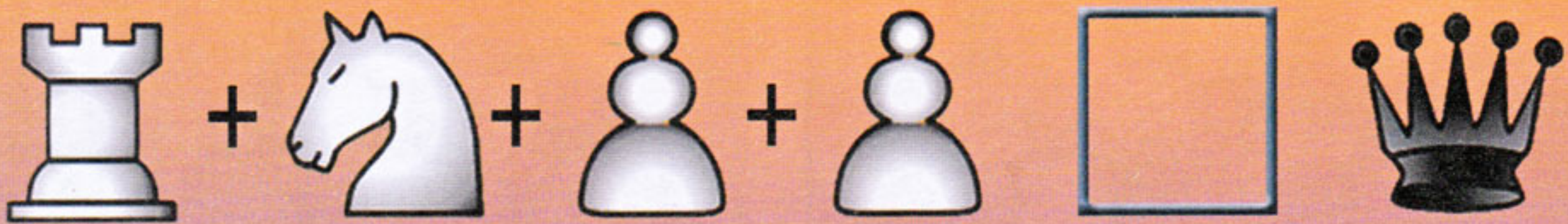
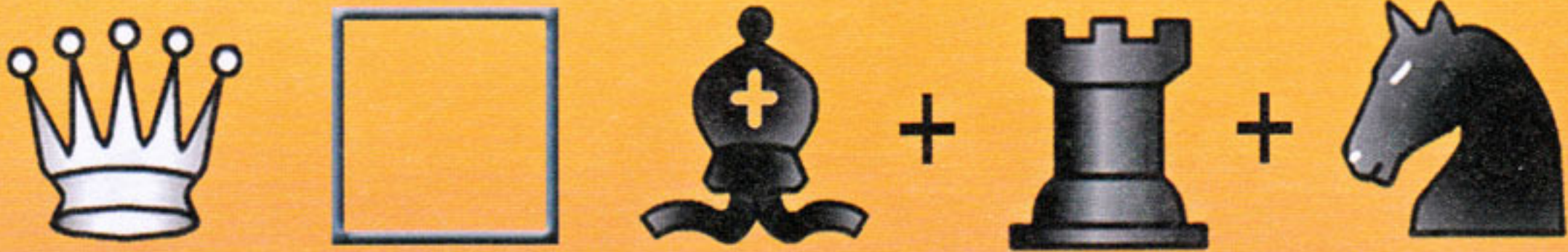
Ходит только белый конь.

Нарисуй кратчайший путь, по которому конь может вернуться в домик, не попав под удар чёрных фигур.

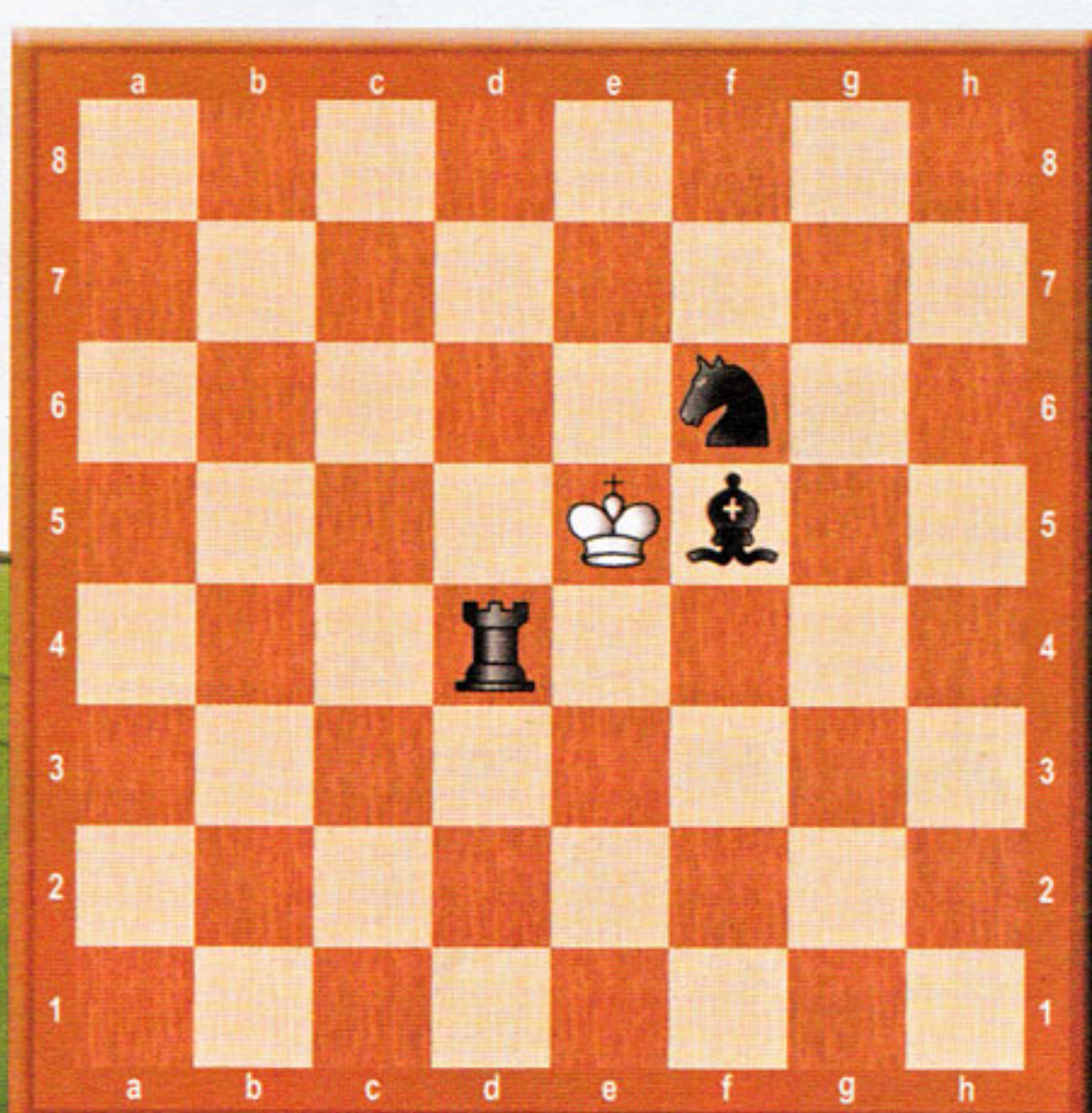
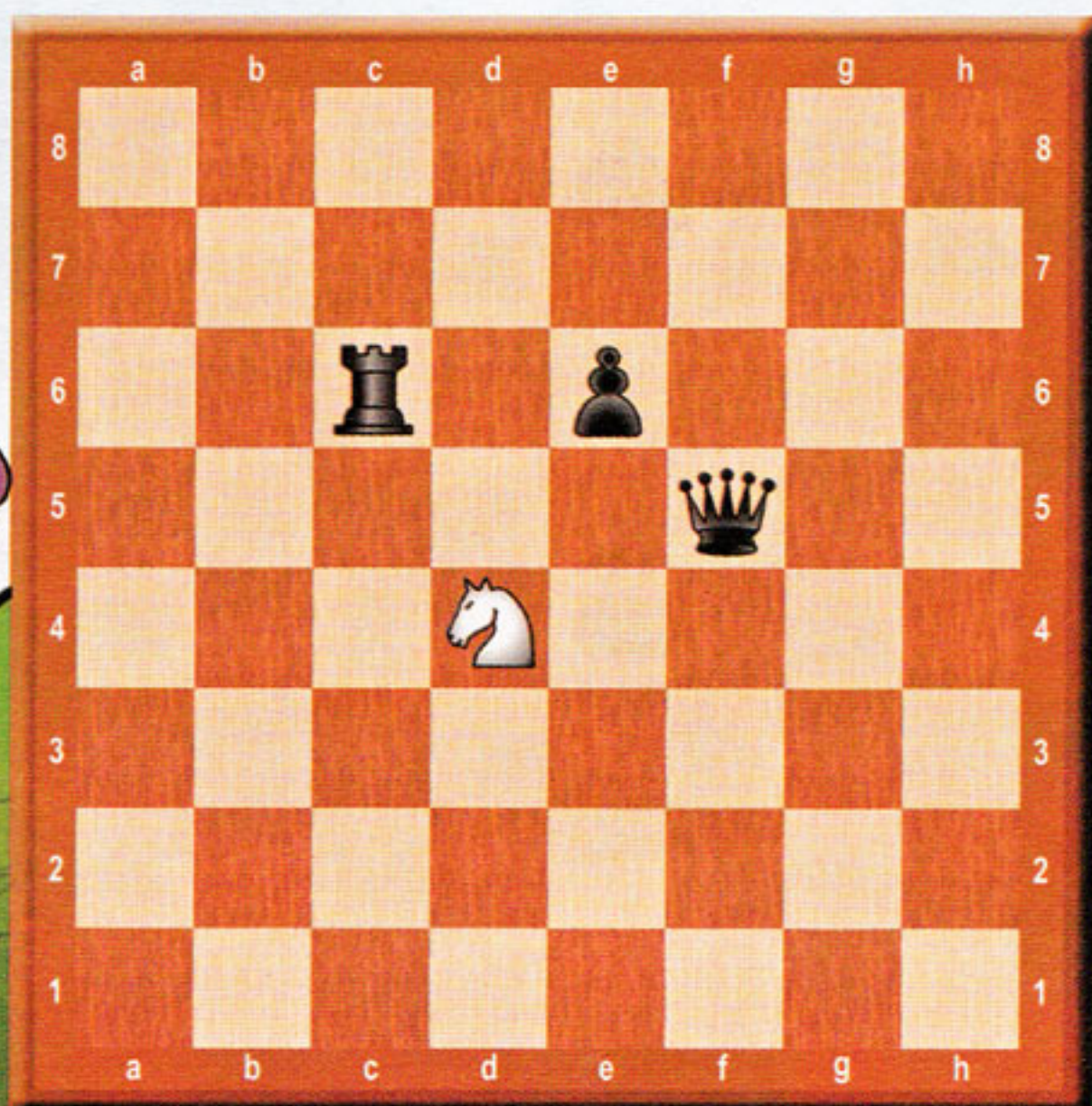
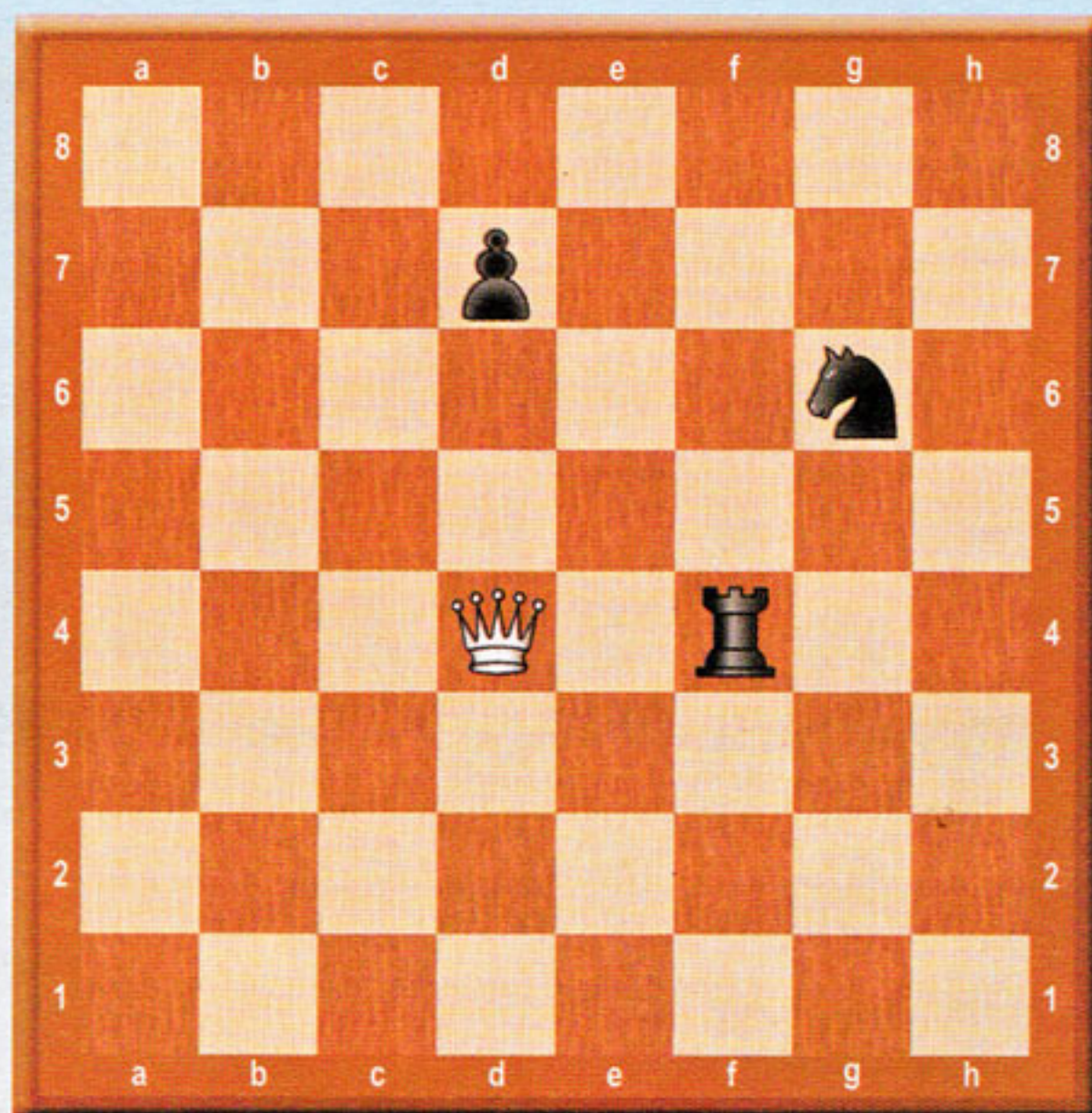
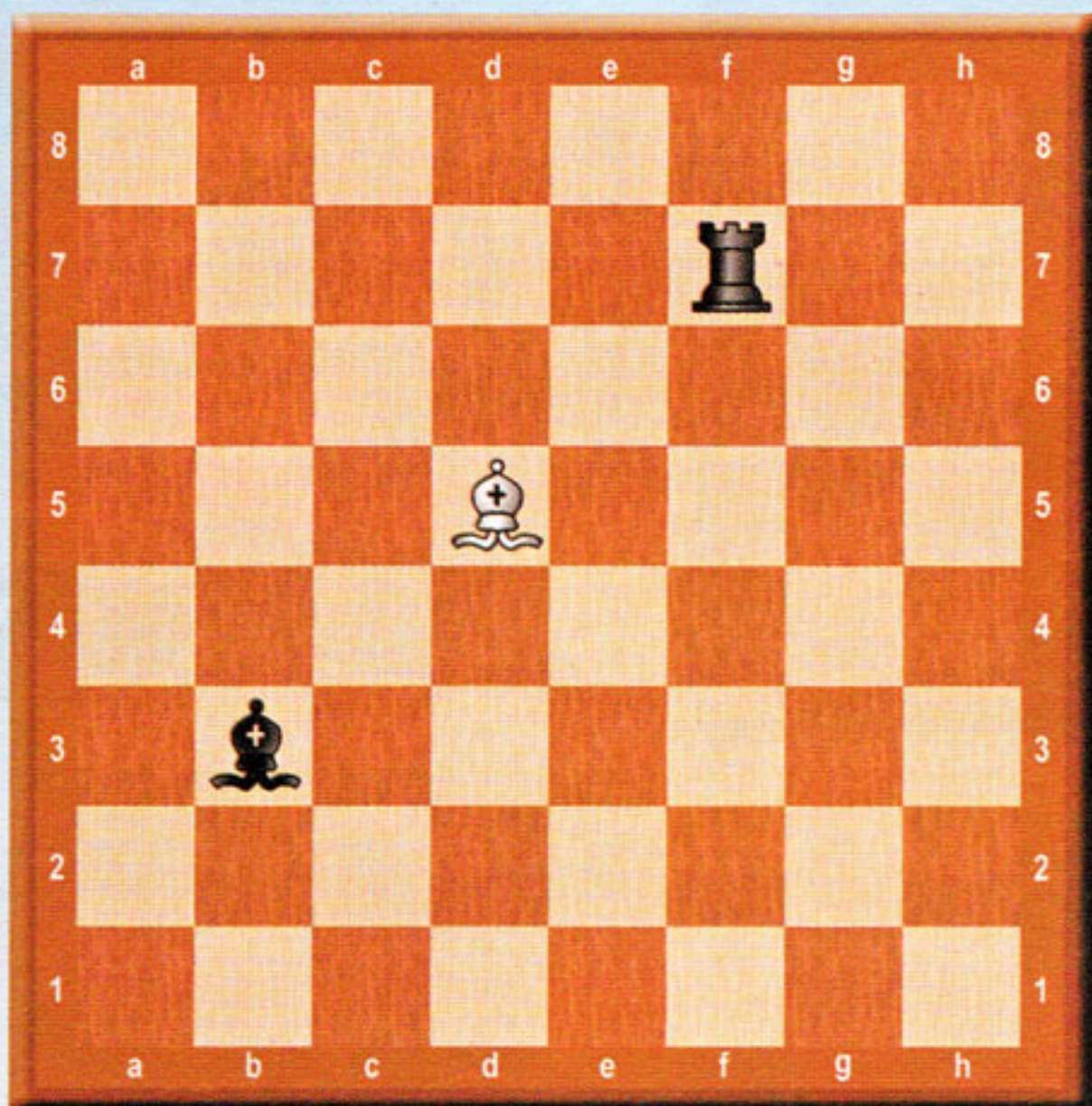
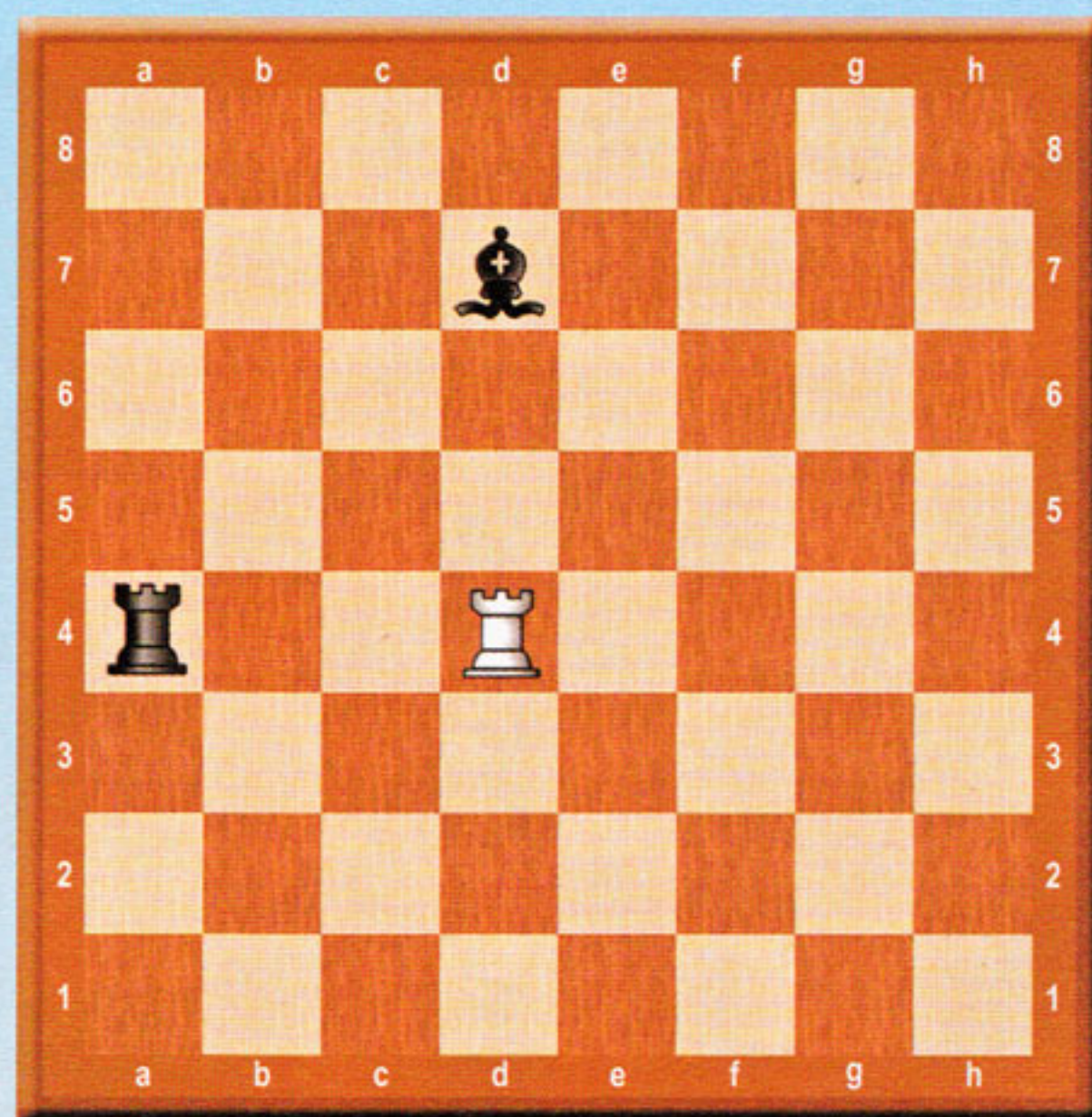
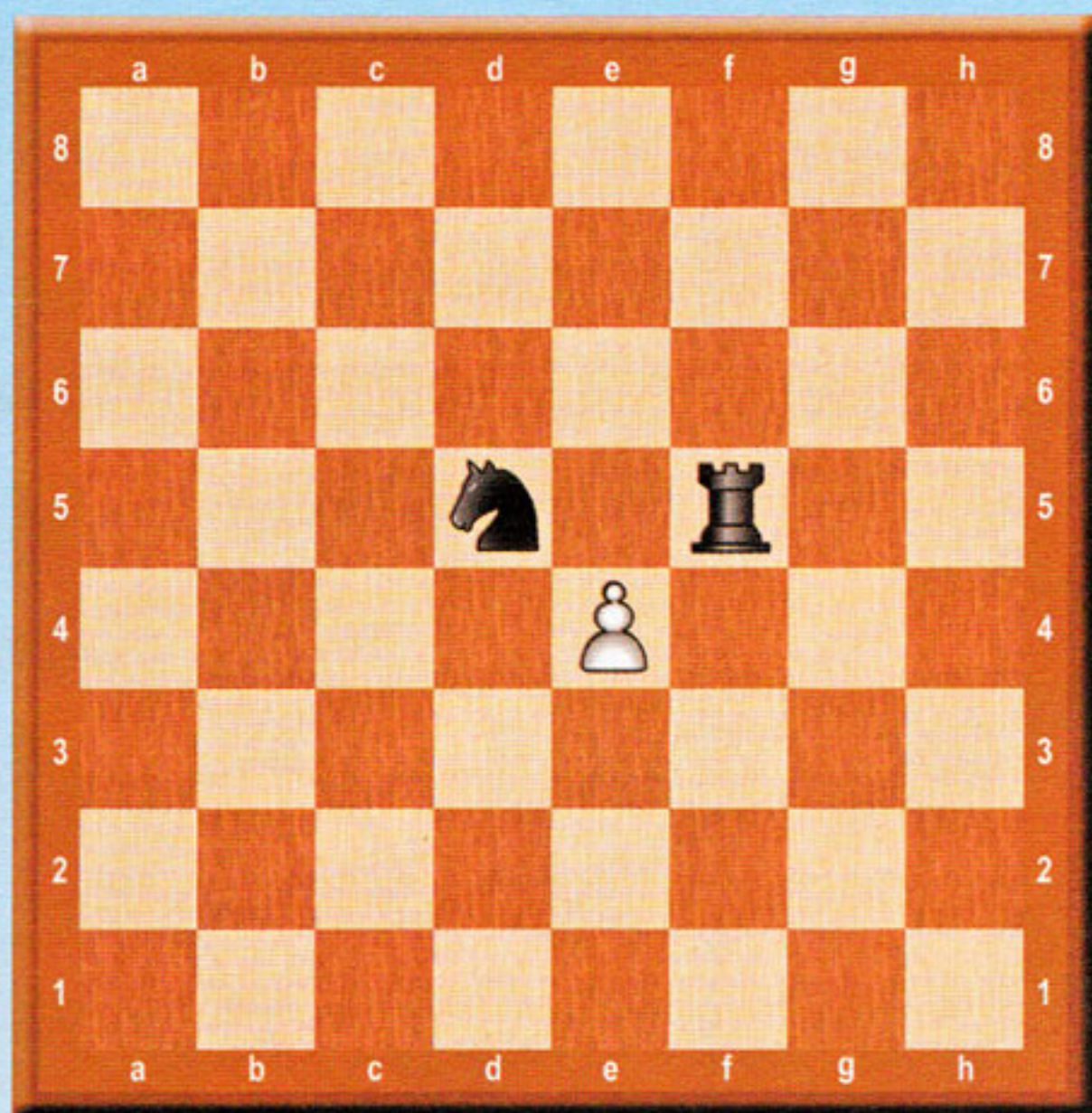


Ценность фигур

Поставь в клетке знак "больше", "меньше" или "равно".

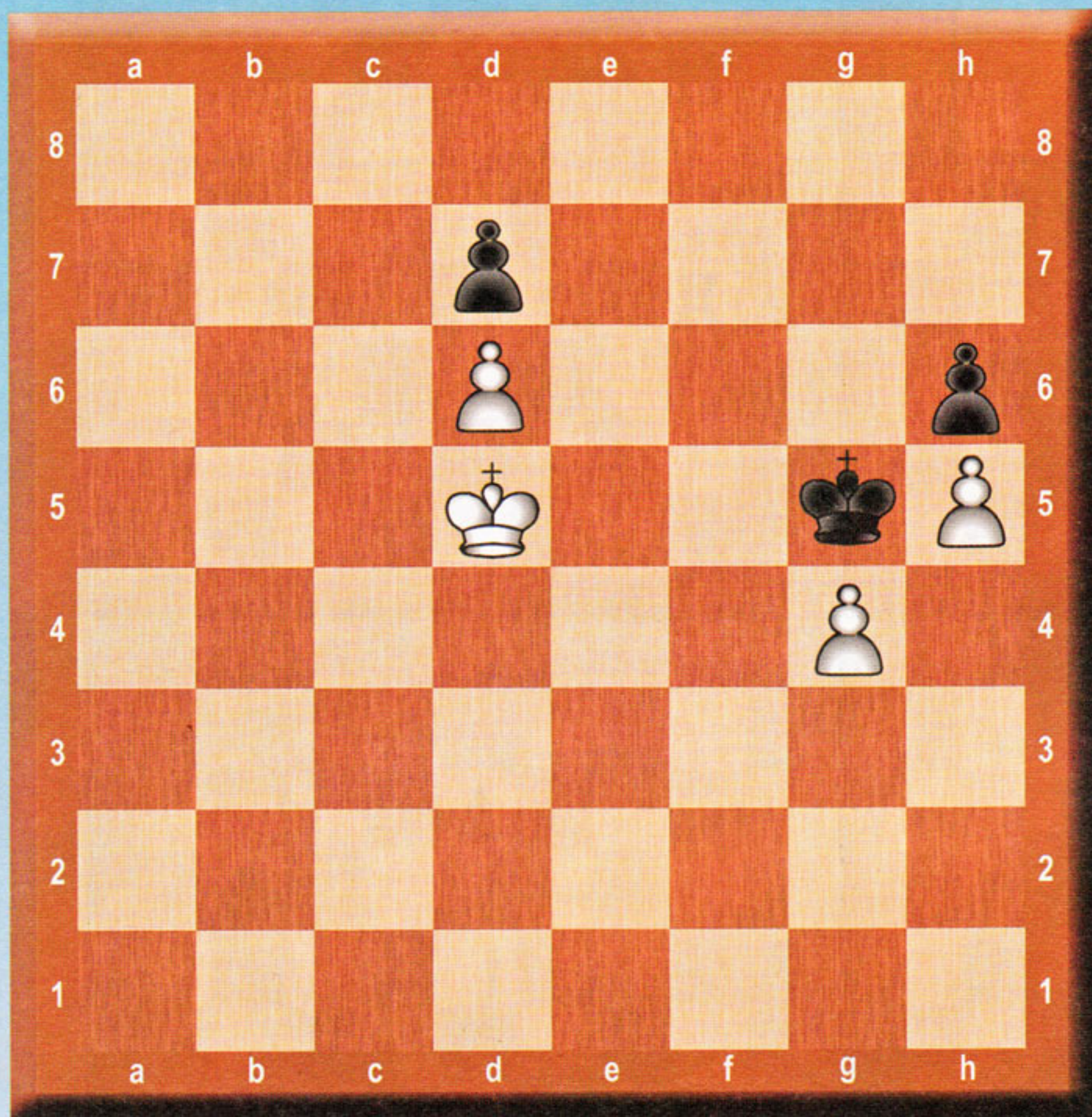


Белые и чёрные фигуры ходят по очереди. Ход белых.
Обведи фигуру, которую белым взять выгоднее.

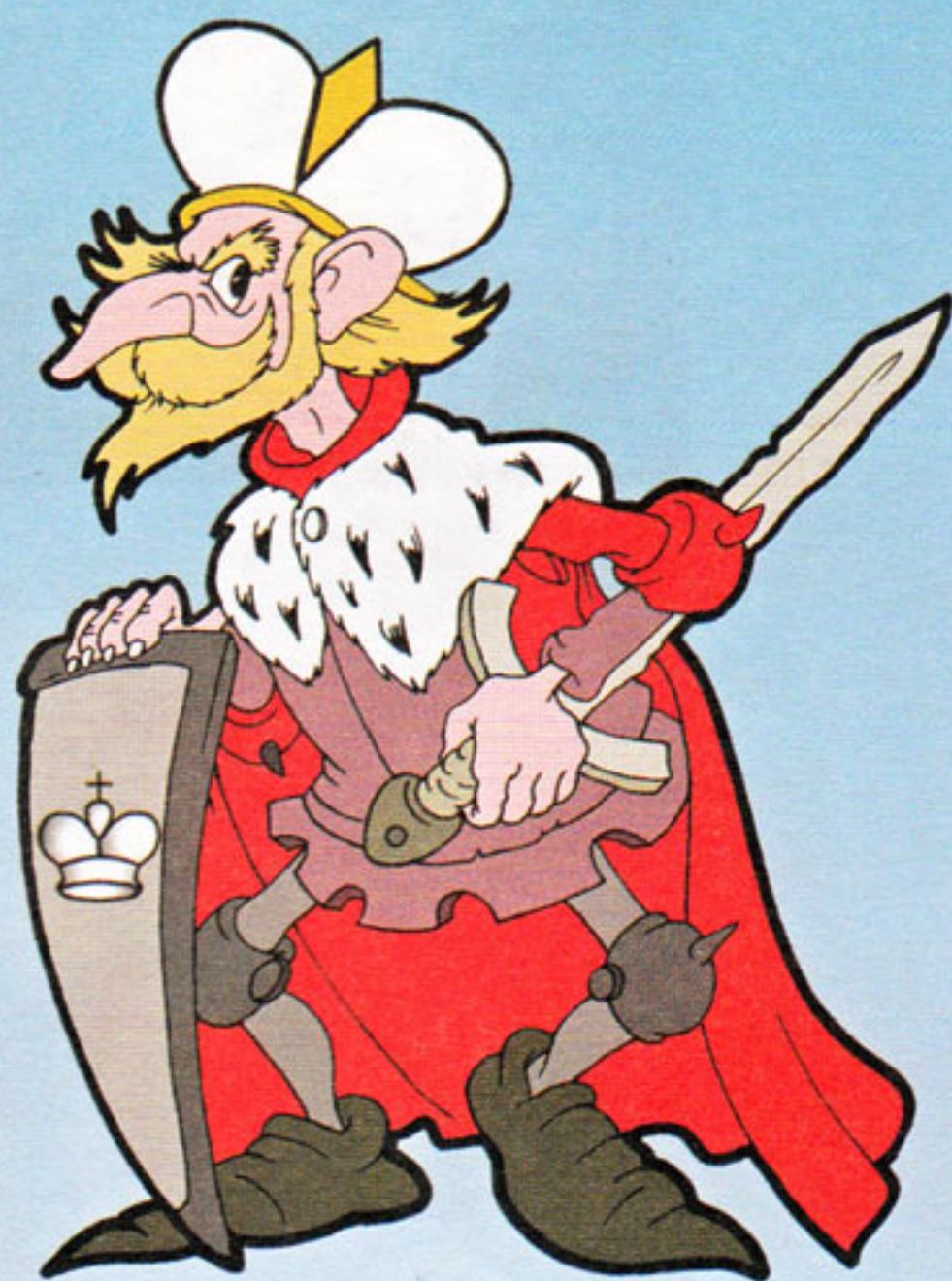


Король

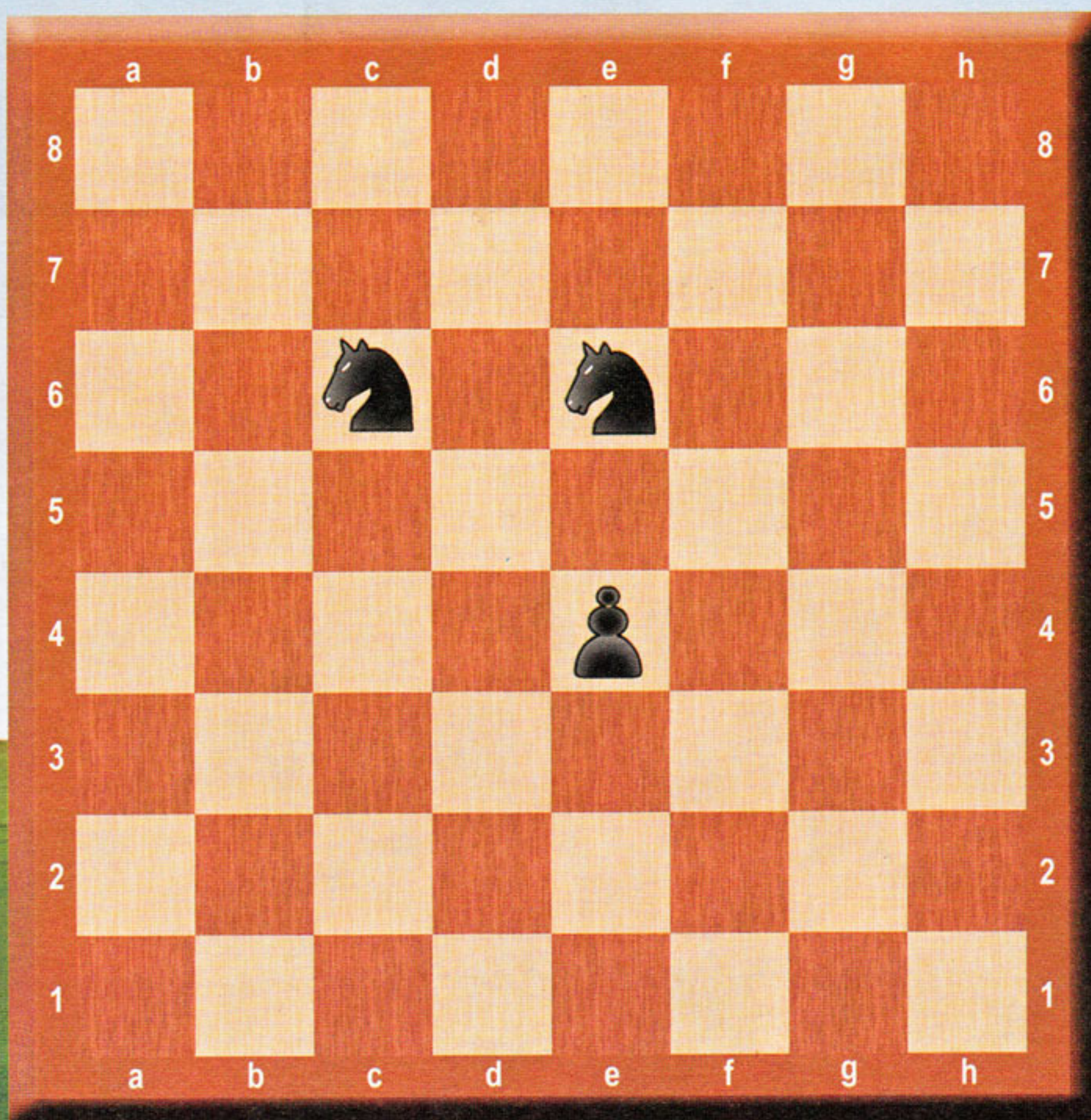
Закрась все поля, на которые может пойти белый король.
Обведи фигуры, которые может взять чёрный король.



Помни, что короля
ставить под бой
нельзя!

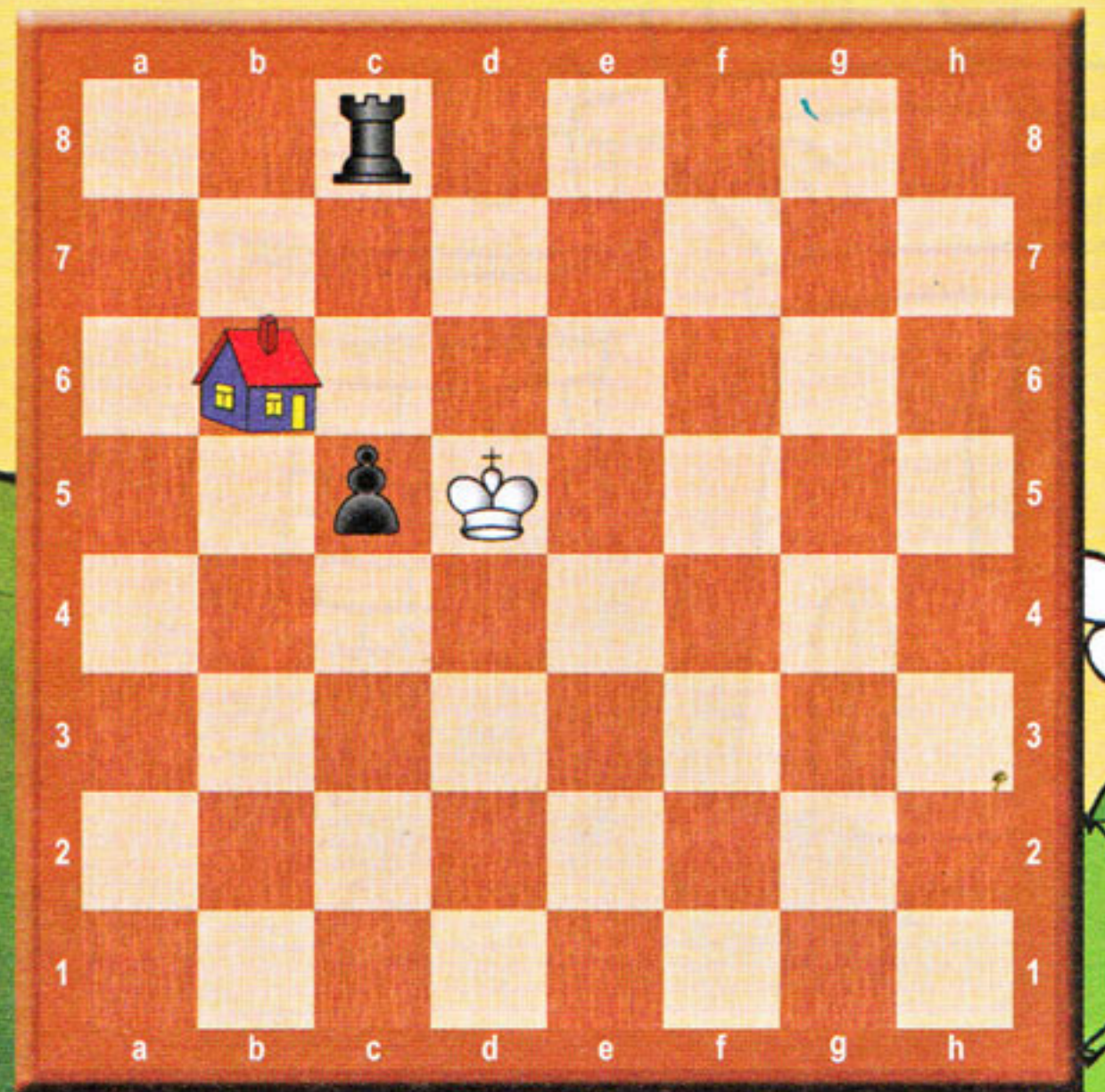
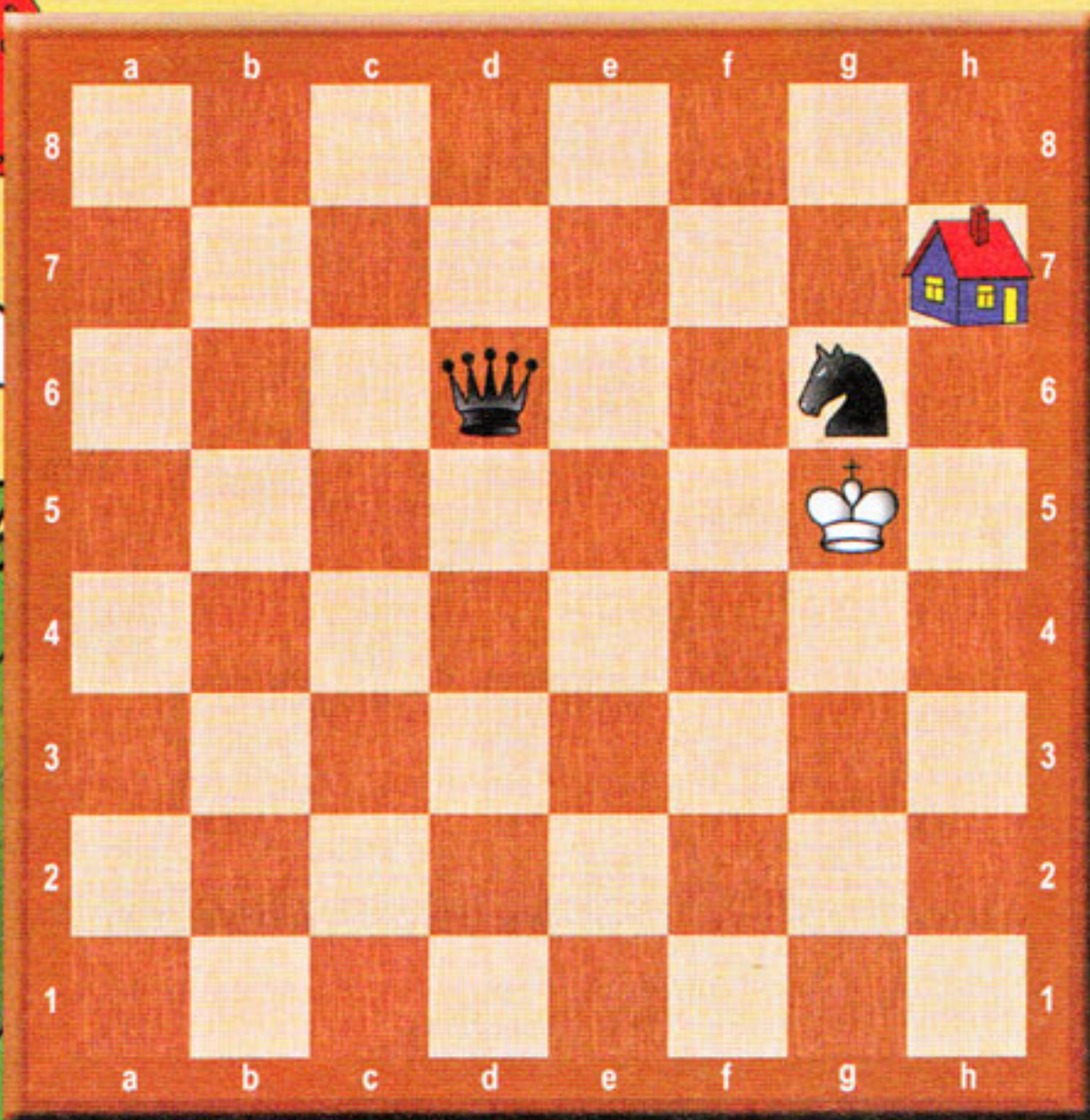
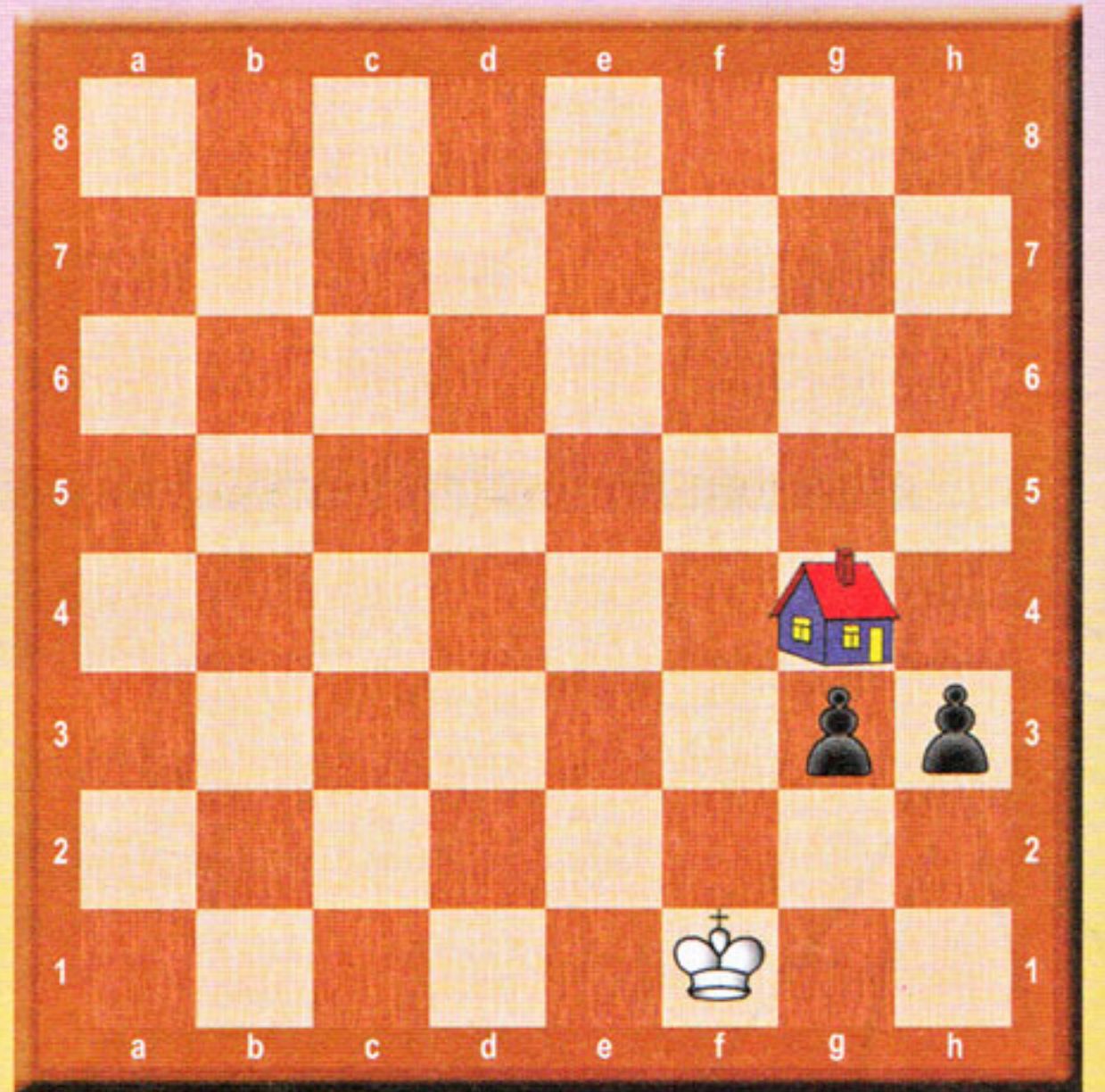
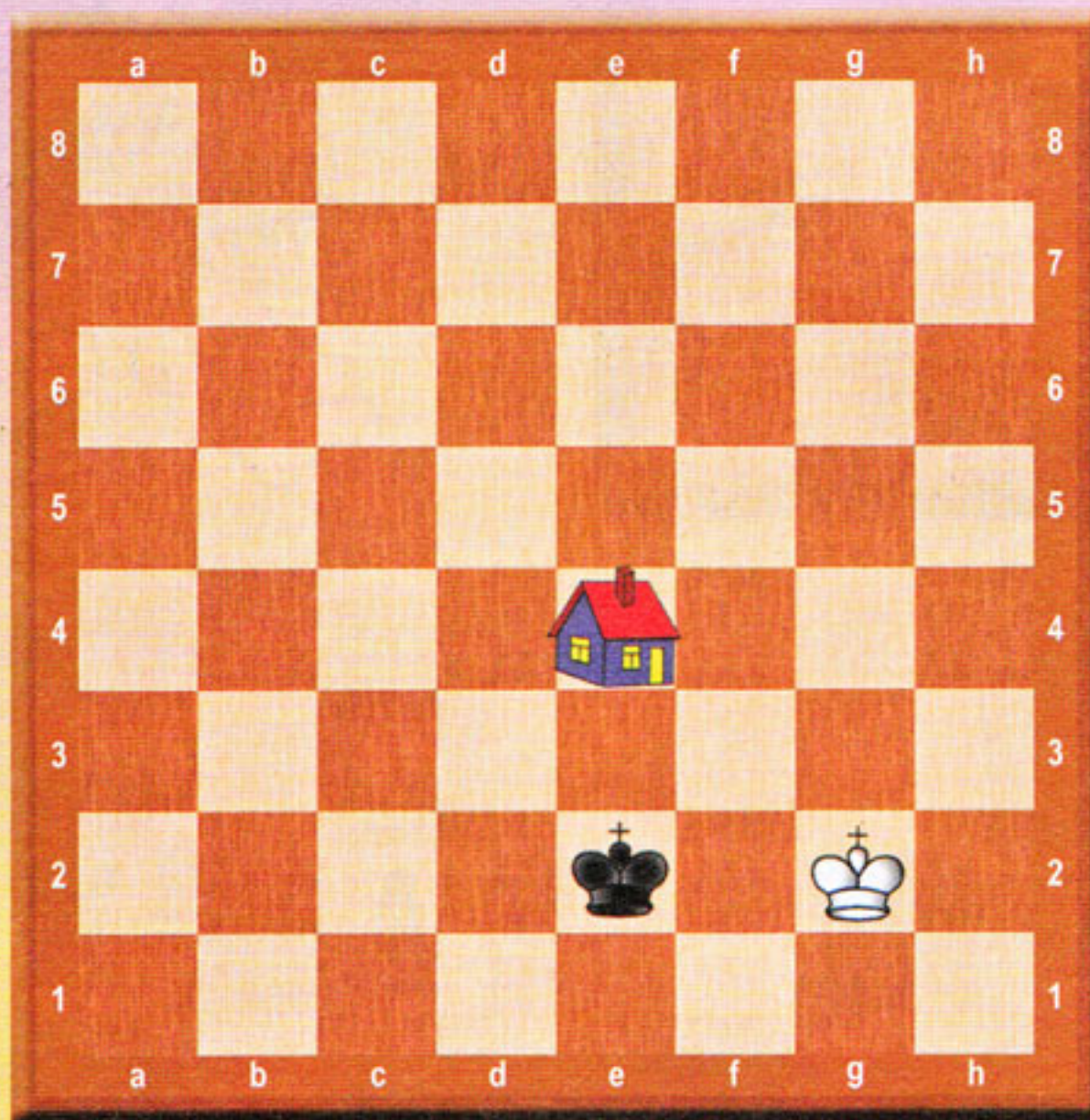
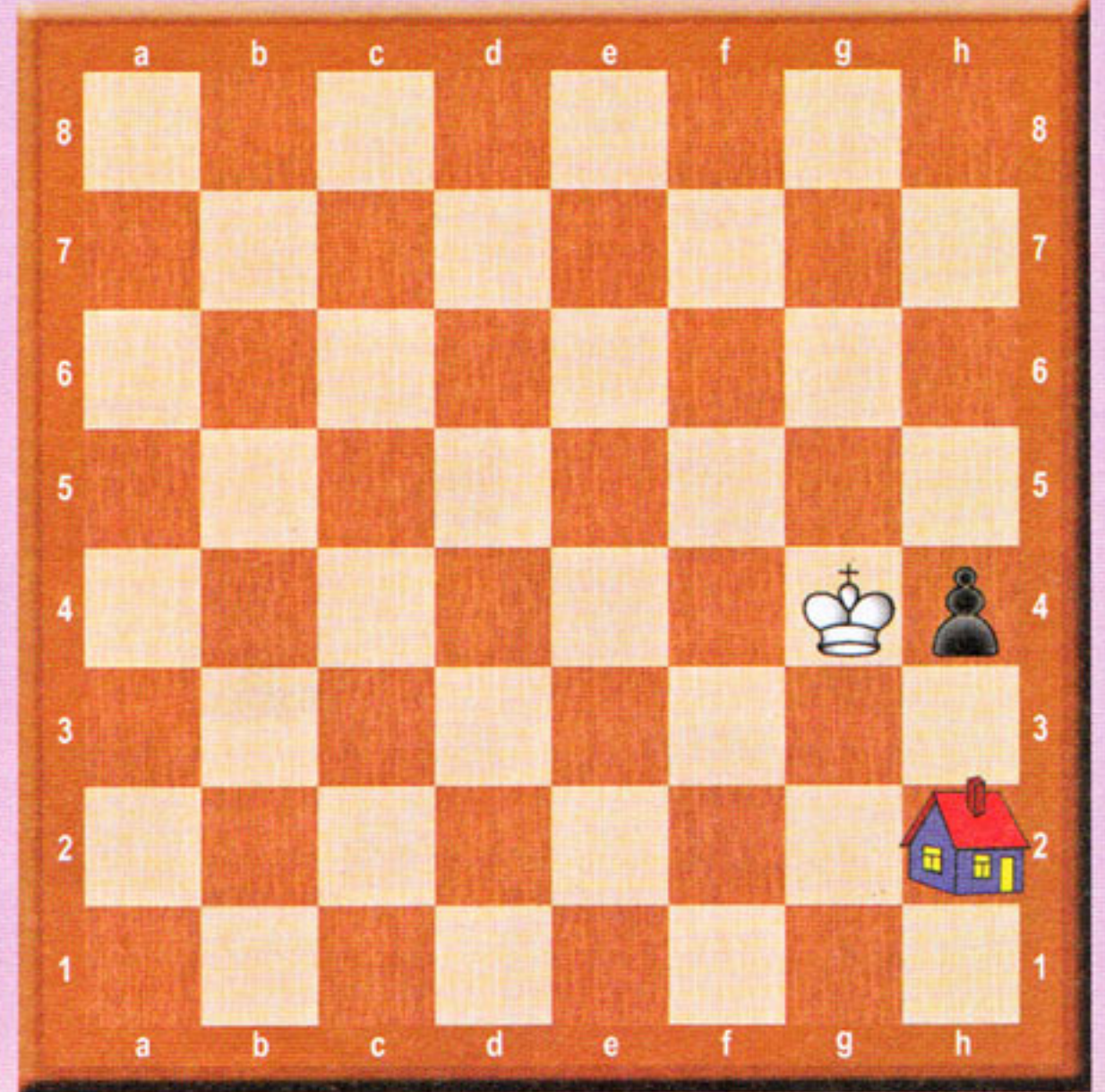
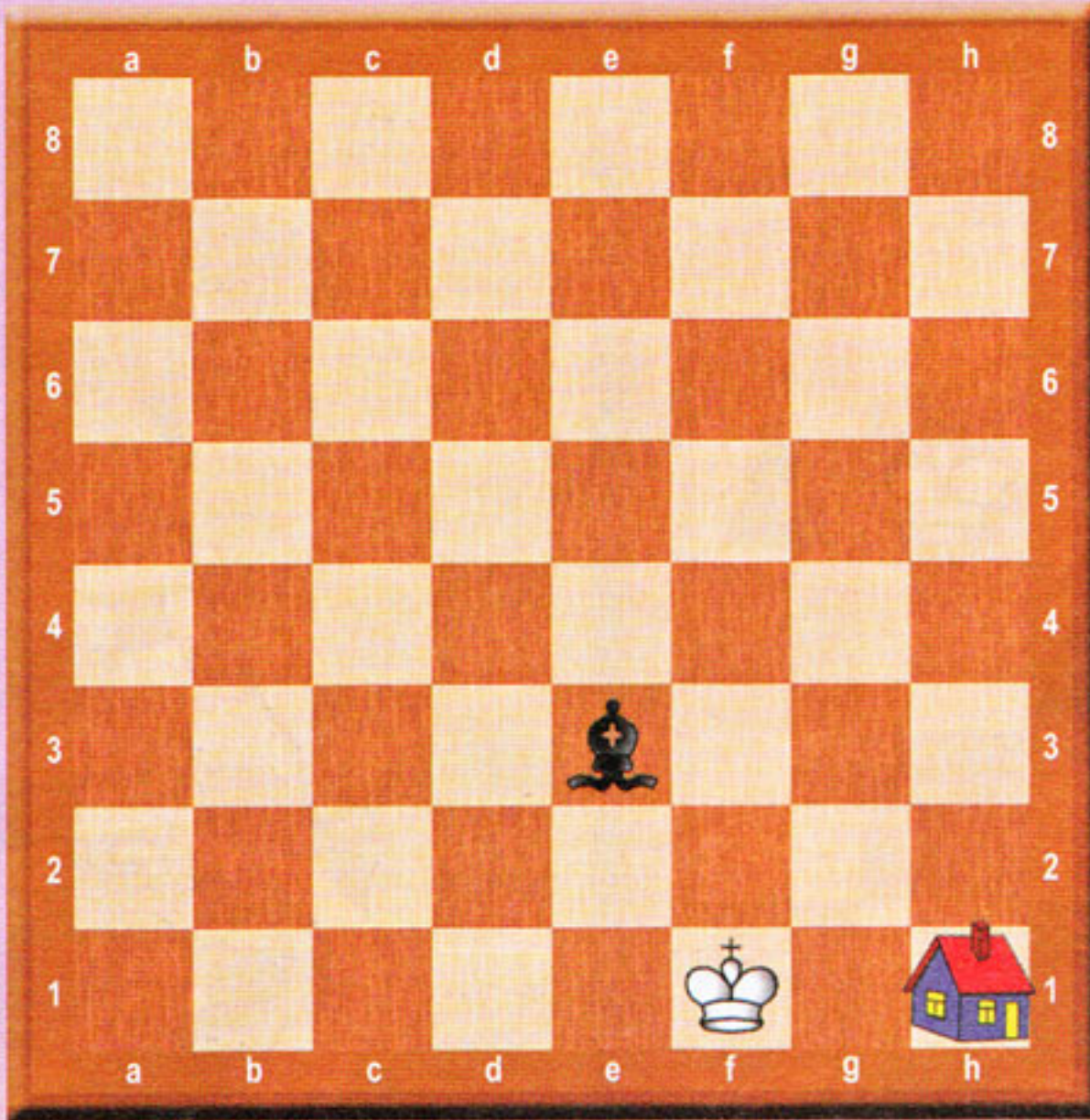


Белый король
упал с доски.
Закрась клетку,
на которую нужно
поставить короля,
чтобы все чёрные
фигуры были под
ударом.



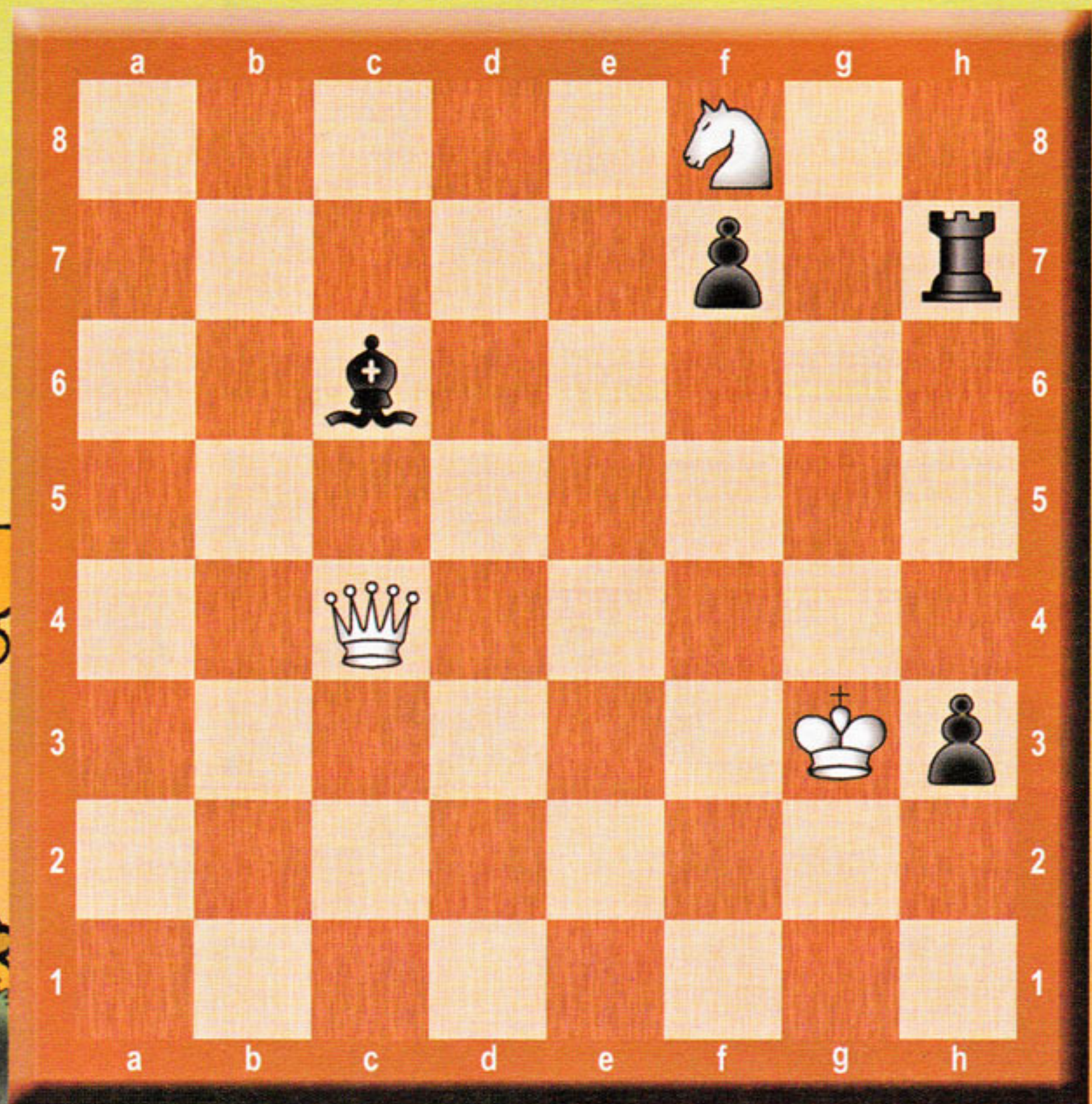
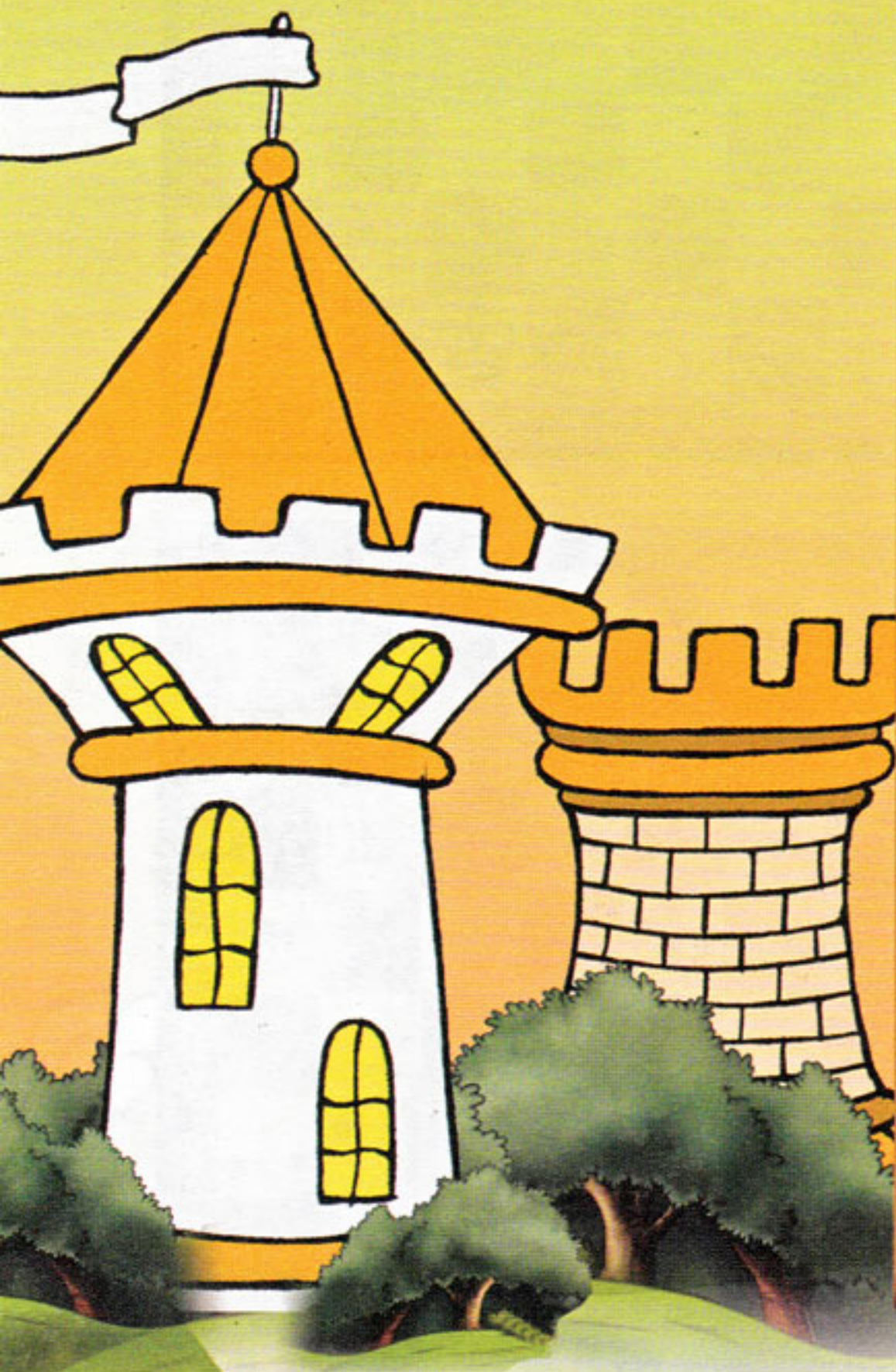
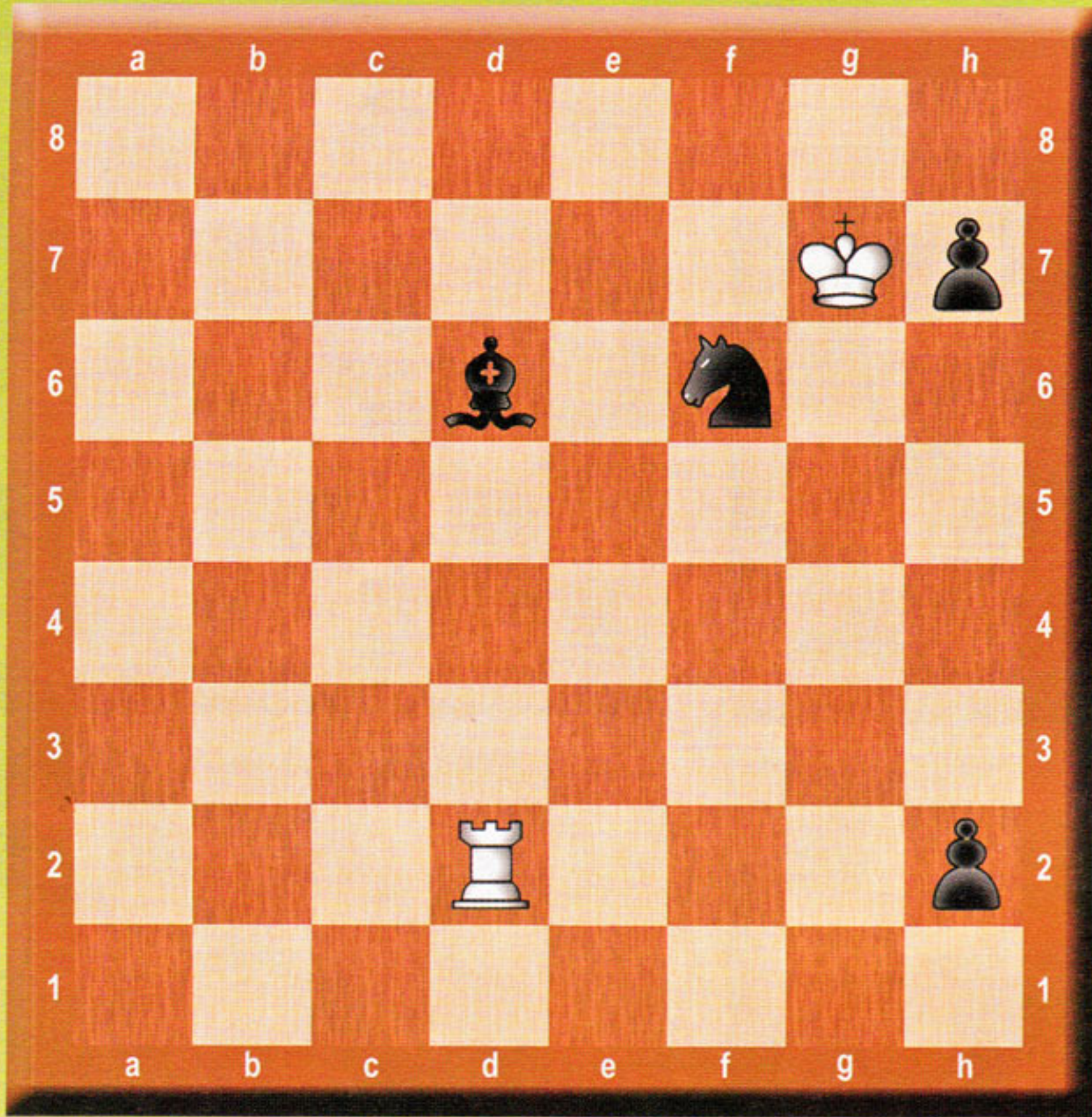
Ходит только белый король.

Нарисуй кратчайший путь, по которому король может вернуться в домик, не попав под удар чёрных фигур.



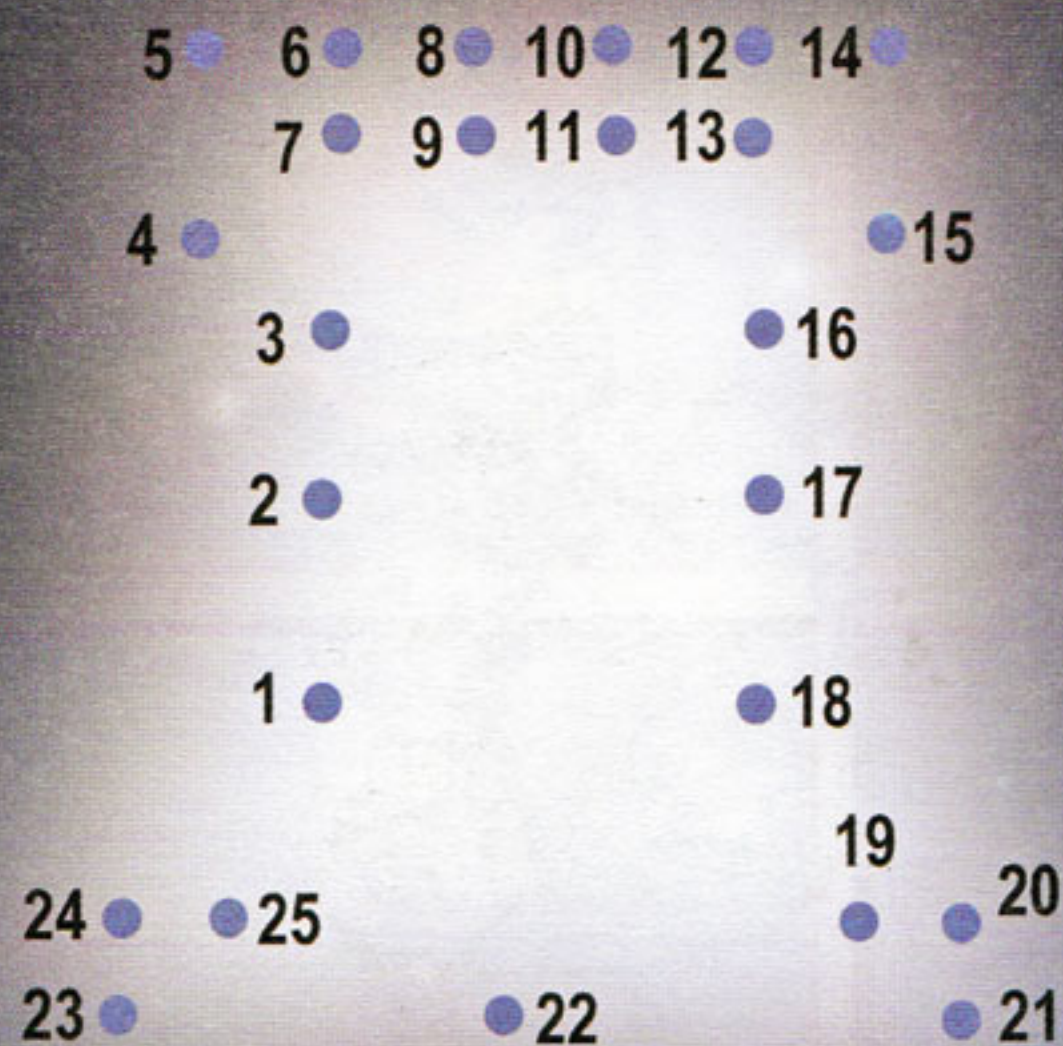
Ход белых.

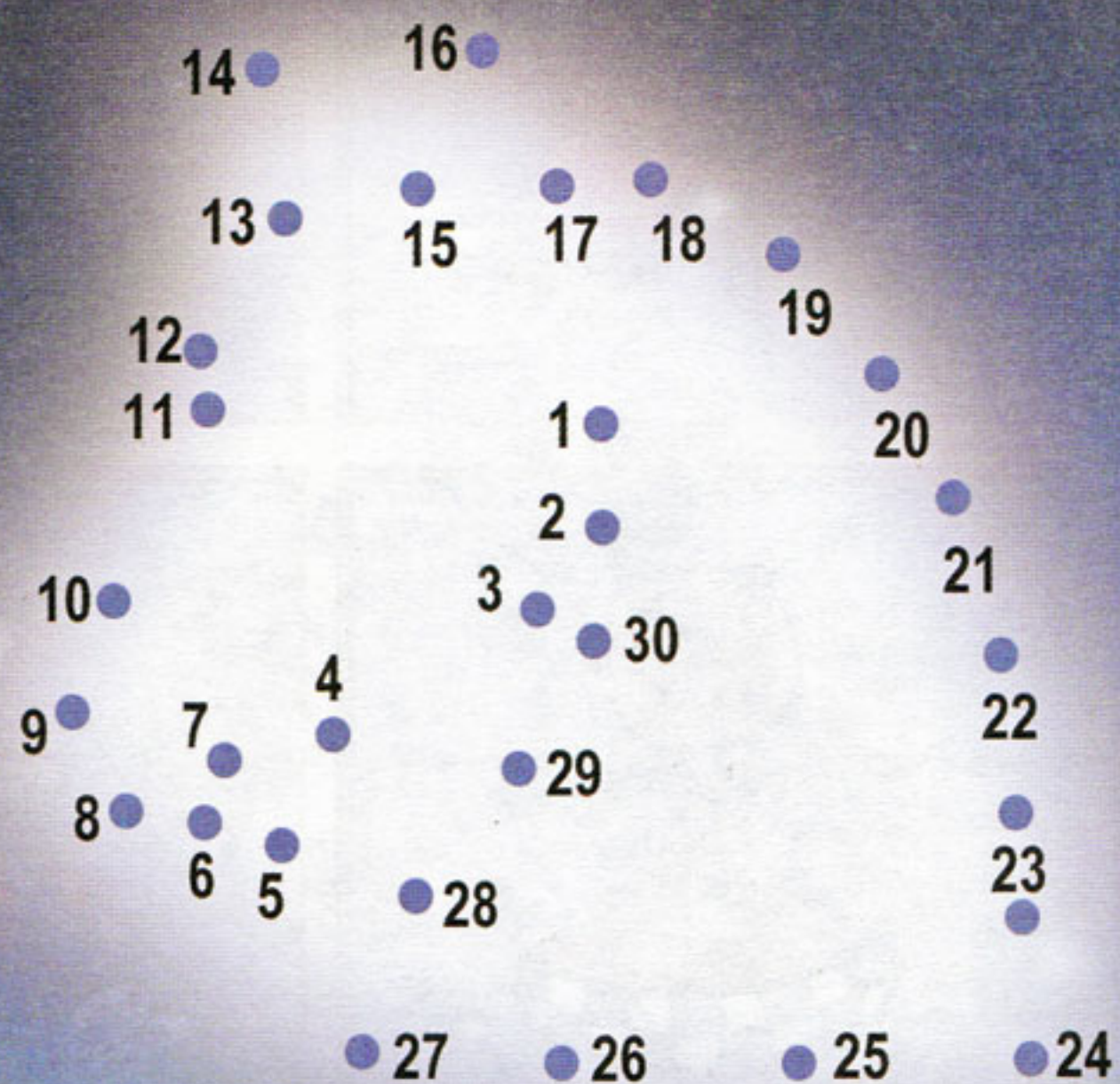
Обведи все фигуры чёрных, которые не защищены.



Звездочёт увидел на небе созвездия в виде шахматных фигур.

Соедини точки и напиши, какие фигуры он увидел.



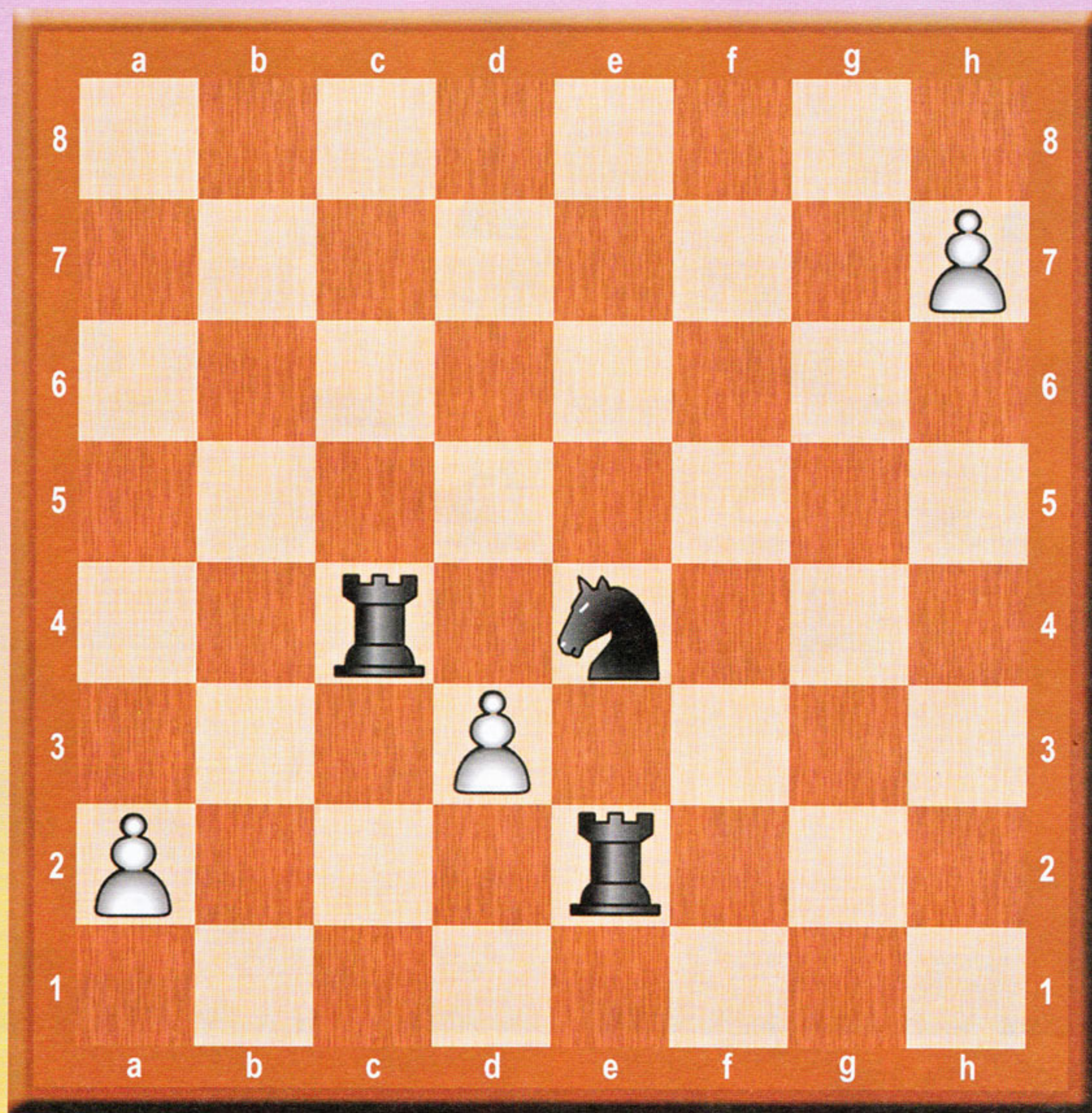




Пешка

Обведи красным цветом фигуры, которые может побить белая пешка на d3.

Закрась синим цветом поля, на которые может пойти пешка a2.



Покажи стрелкой, на какое поле может пойти пешка h7.

Обведи фигуры, в которые может превратиться пешка h7 следующим ходом.





Шахматная тетрадь предназначена для обучения шахматам в общеобразовательной школе и старших группах детского сада. Большое число картинок и увлекательных заданий позволяют проводить обучение шахматам в игровой форме. Шахматная тетрадь является отличным дополнением к учебникам "Карвин в Шахматном лесу" том 1, том 2 и методическому пособию "Шахматы первый год. Методика проведения занятий".

Художник и автор – Вероника Касаткина

© 2009 ООО "Дайв"

Персональный сайт: <http://kasatkina.convekta.com>

Шахматные книги, программы и инвентарь



Шахматный магазин (г. Москва, рядом с метро "Октябрьское поле") предлагает широкий ассортимент шахматных фигур, часов, демонстрационных досок, шахматных компьютеров, книг, компакт-дисков и методических пособий.

Шахматный Интернет-магазин и Игровой сервер:

www.ChessOK.ru

ООО "Дайв", (495) 940-7075, e-mail: chessok@list.ru

ISBN 978-5-85597-097-5



Формат 60×84/8. Печ. л. 4,0. Тираж 5000 экз. Заказ № 103

Отпечатано с готового оригинал-макета
в ОАО «Издательско-полиграфическое предприятие «Правда Севера»
163002, г. Архангельск, пр. Новгородский, 32
Тел./факс (8182) 64-14-54, тел.: 65-38-78, 65-37-65, 20-50-52
E-mail: zakaz@ippps.ru, www.ippps.ru

УДК 794.1
ББК 75.581
К87