



РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ФЕНИКС ШАХМАТЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

ЗАНЯТИЕ 1

Закатилось красно Солнышко.
Выползла тьма непроглядная.
Стало тоскливо и холодно.
Только Месяц тихонечко
из-за туч выглянул,
заглянул в чащу дремучую,
осветил Вежу-башню дальнюю.
Средь болота топкого увидал
Алёнушку и услыхал её песенку:
«Погулять из дома вышла
И попала я в беду.
Ты пошли мне лучик звёздный,
А не то я пропаду...»

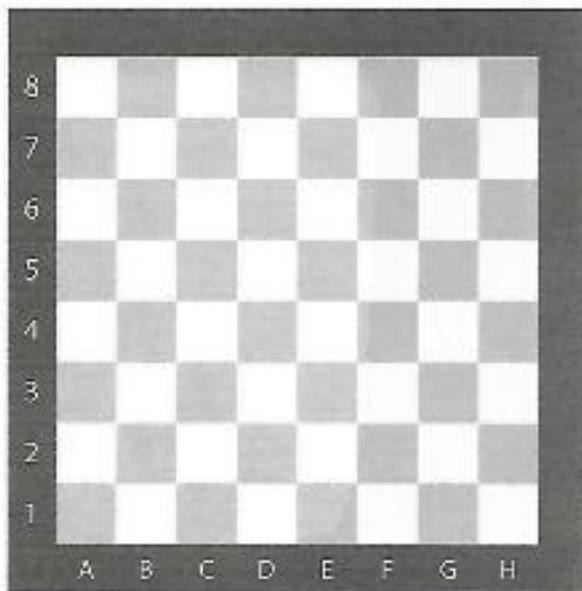


И случилось диво дивное: лучик о землю ударился, превратился в дорожку хрустальную. Побежала по ней Алёнка прямо в башню высокую. А была та Вежа-башня восьми уровней. Увидела Алёнка там птицу Феникс – невольницу, золотым огнём окольцованную, а внизу огромного Дракона-охранника, цепью к чёрно-белой доске прикованного. Обратилась к нему Алёнушка:

— Эй, Дракон, Дракон!
Ты же должен знать:
Птице надо петь
И ещё летать.
Отпусти её —
Очень я прошу,
А за это я
Все задачи твои
Постараюсь, решу.

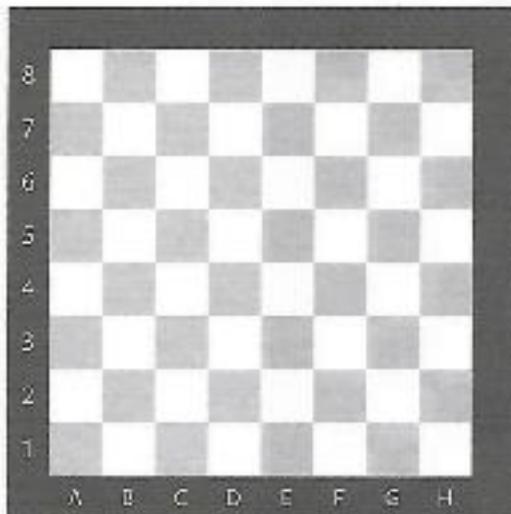


Поглядел Дракон на Алёнку и подвинул ей доску чёрно-белую, на квадраты расчерченную. Ступила на неё Алёнка — сосчитала квадраты белые, сосчитала квадраты чёрные. Оказалось их поровну.

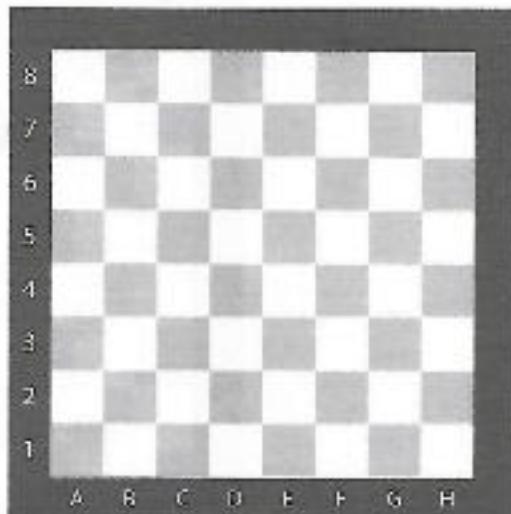


Закрась половину шахматной доски.

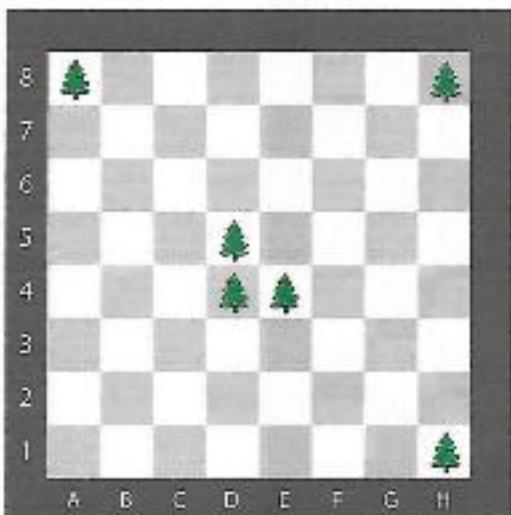
ЗАНЯТИЕ 2



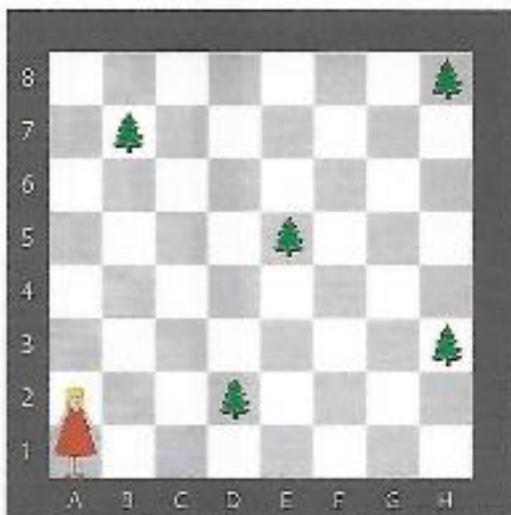
Закрась угловые
клетки.



Закрась четыре клетки,
расположенные в центре доски.

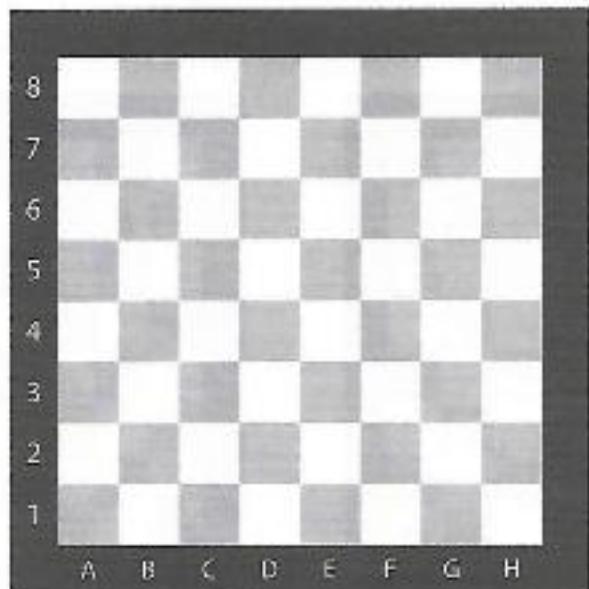
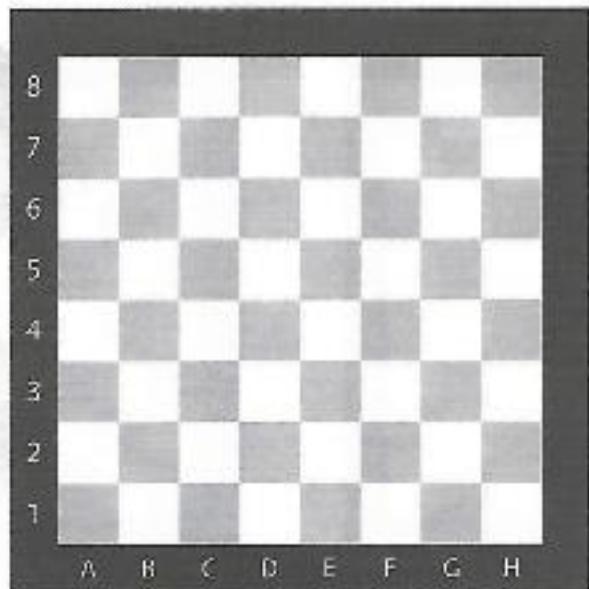


Дорисуй две ёлочки так,
чтобы все угловые и центральные
клетки доски были заняты.



Проведи Алёнку к ёлочке,
которая расположена
ближе всего к центру доски.

Закрась разными способами
половину на каждой шахматной доске.



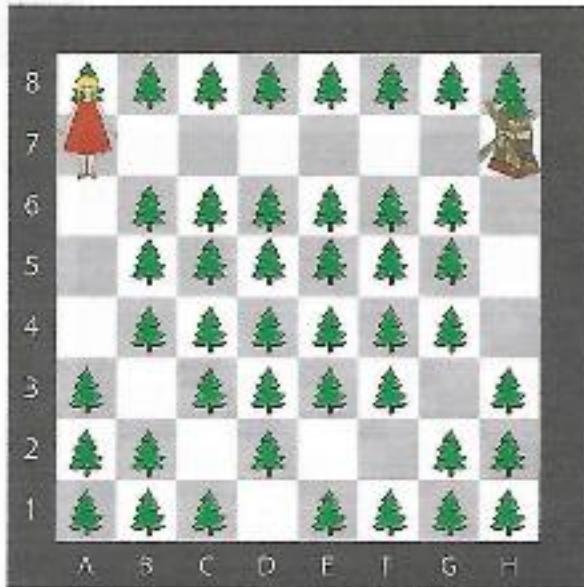
Вопрос для дискуссии:

Каких полей больше – белых или чёрных?

ЗАНЯТИЕ 3

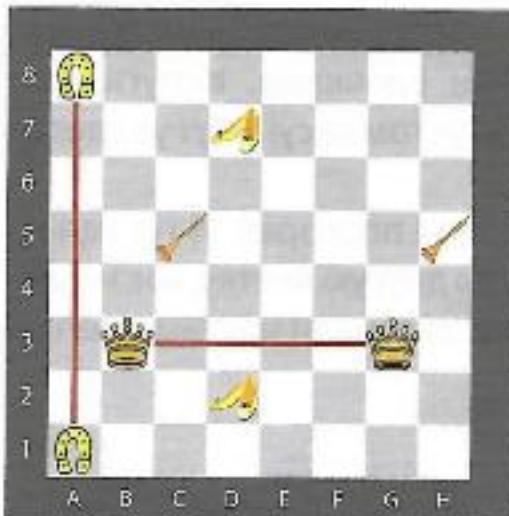
А пока Алёнка квадраты считала-пересчитывала, доска волшебная покрылась зелёными ёлочками. Испугалась девочка: как бы не заблудиться в густом лесу! И тут увидела вдалеке мельницу.

Кто там живёт? Надо добраться туда поскорее. И тут начались чудеса! Едва ступит Алёнка на другую клетку, как мельница в другом месте оказывается. И ёлочки местами меняются, путают Алёнку.

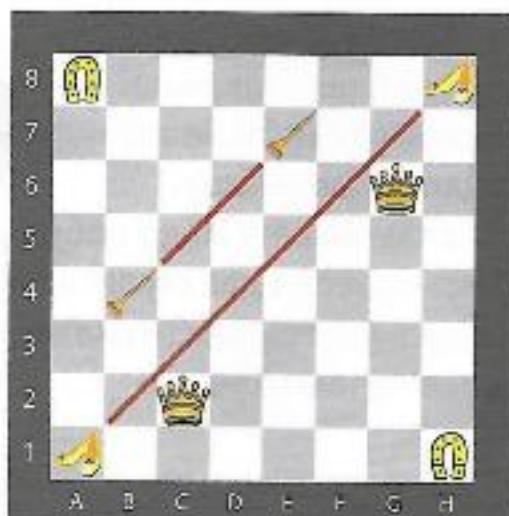


Проведи Алёнку к мельнице по прямой тропинке.

Найди и соедини одинаковые предметы прямыми линиями.



Найди и отметь самые длинные тропинки (вертикали и горизонтали).



Найди и отметь самые длинные тропинки (диагонали).



ЗАНЯТИЕ 4

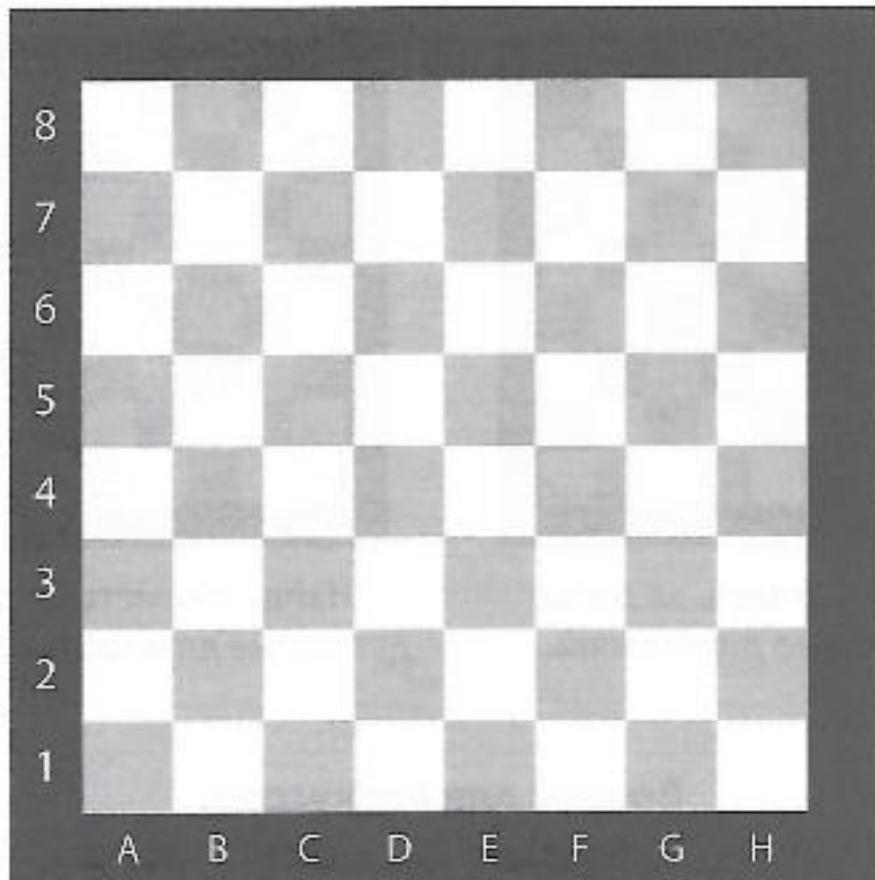
Это шахматная доска. Рассмотри её повнимательнее. Она квадратная, состоит из 64 клеток: 32 белого и 32 чёрного цвета.

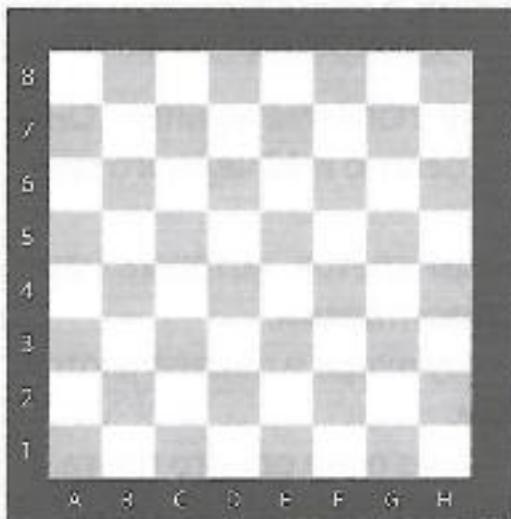
Цифрами от 1 до 8 обозначены ряды клеток, которые идут слева направо. Они называются горизонталями.

Восемь столбиков, которые идут снизу вверх и обозначаются латинскими буквами, – это вертикали.

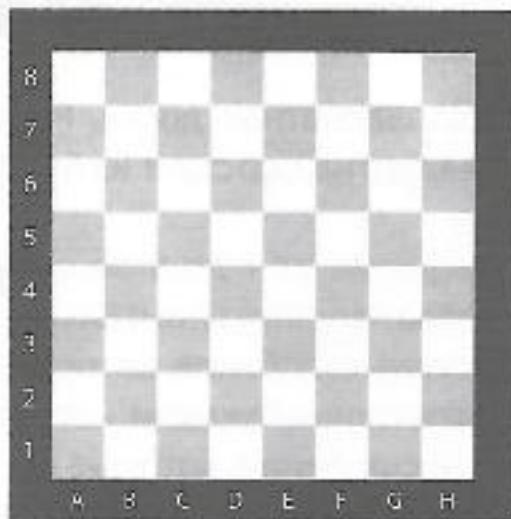
А косые линии, которые проходят через поля одного цвета, в шахматах называются диагоналями.

Поле A1 должно находиться под левым локтем у того, кто играет белыми фигурами. Оно всегда чёрного цвета.

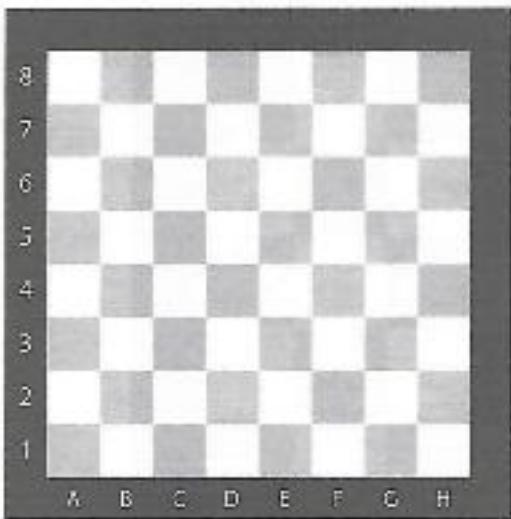




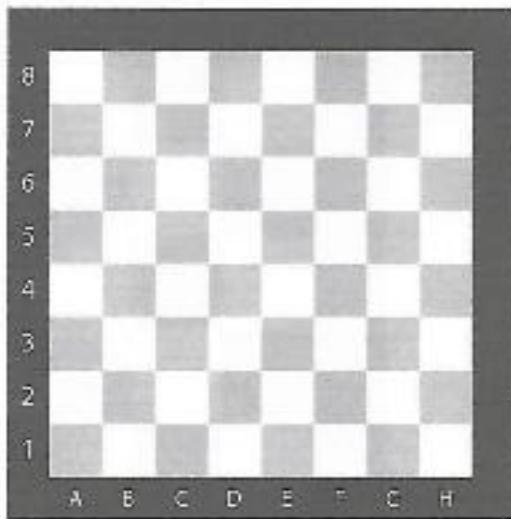
Найди и отметь на доске
несколько длинных горизонталей.



Найди и отметь на доске
несколько длинных вертикалей.



Найди и отметь на доске
несколько диагоналей.



Найди и отметь на доске
две самые длинные диагонали.

Вопрос для дискуссии:

Может ли поле A1 находиться под левым локтем у того,
кто играет чёрными фигурами?

ЗАНЯТИЕ 5

Всё выучила Алёнка старательная. Правильно выполнила все задания. Разомкнулась цепь на одно кольцо, и тотчас же птица Феникс возрадовалась, а Дракон чуть истаял, уменьшился. Сразу выпустил на доску фигуры загадочные, чёрно-белые, никогда их Алёнка раньше не видела. А вы, ребята?

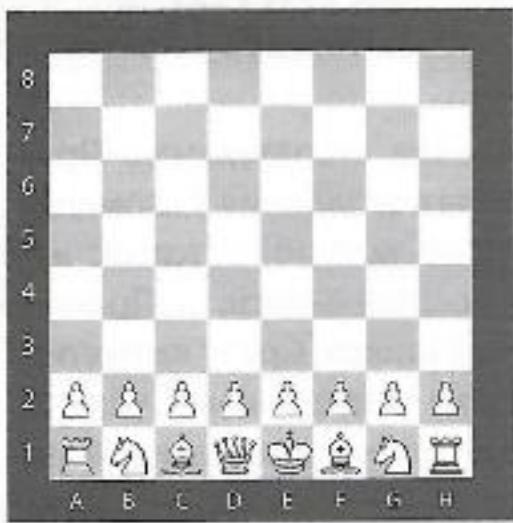


Шахматная партия играется двумя соперниками.

- Король
- Ферзь
- Ладья
- Слон
- Конь
- пешка

Найди каждую фигуру на шахматной доске.

Ребята, пусть Алёнка с вашей помощью разберётся, что же здесь за игра такая, и ещё с фигурами познакомится.



Первый ход всегда делает игрок,
у которого белые фигуры.



Ходы осуществляются по очереди,
по одному ходу.

Вопросы для дискуссии:
Какая фигура самая главная?
Почему?

ЗАНЯТИЕ 6

Все ходы-дорожки, все клетки запомнила Алёнка внимательная. А Дракон вдруг нахмурился, загремел хвостом, огнём выдохнул. На восьмом, верхнем уровне появился его друг Паук – злое чудище. Опустил Паук на паутинке золотой ключик Дракону грозному. Повертел Дракон ключиком, и все уровни вмиг отворились.



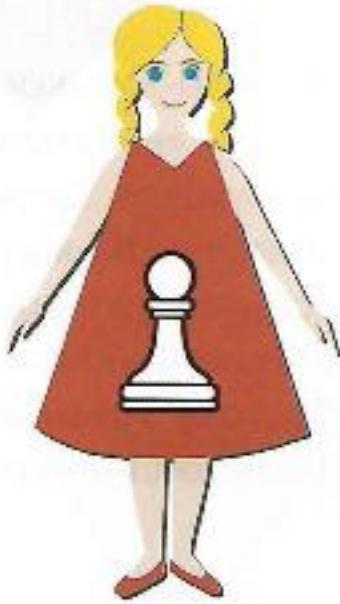
Прилетели фигуры странные, узнала их Алёнка. Каждая фигура заняла свою клетку, и начался бой-сражение – игра непонятная. Расстроилась Алёнушка, закручинилась. А Дракон ухмыльнулся да и спать завалился в стороночке.

ЭТУТ Алёнка ножкой топнула и в ладоши тихо хлопнула. Выглянуло сверху злое чудище, Паучище грозный, пригрозил он лапой мохнатую и ещё дальше ключик упрятал. Опустила Алёнка головушку и увидела золотое пёрышко. Подняла находку случайную – отворилась дверца тайная.



Вдруг услышала Алёнка песню
задорную, удалую:

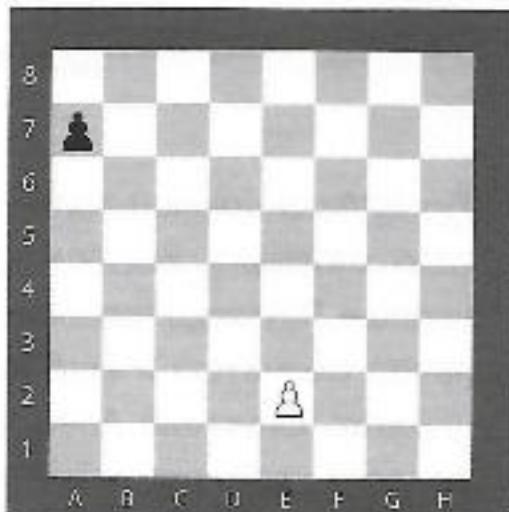
– Мы пешки – ходим прямо,
Наискосок мы бьём.
Вы дорожите нами,
И мы не подведём.



Познакомилась Алёнка с пешками, всё о жизни их узнала
и сама пешкою стала.



Пешка назад не ходит,
а двигается только вперёд
по направлению к сопернику.



Если пешка стоит на исходной
позиции, то она может пойти
или на одну, или на две
клетки вперёд.

ЗАНЯТИЕ 7



Пешка не имеет права ходить, если перед ней стоит своя или вражеская фигура.



Какая пешка может сделать ход?



Пешка съедает наискосок и встаёт на место фигуры соперника.



Пешка – обжора. Съешь белой пешкой все фигуры соперника (соперник не ходит).



Отмечены пешки без защиты.



Отметь пешку без защиты.



Отметь пешки без защиты.



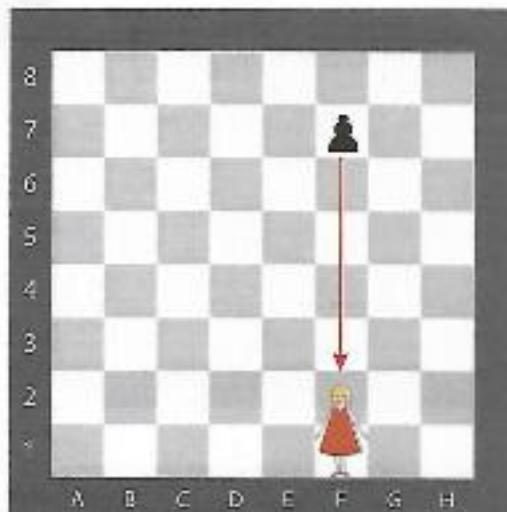
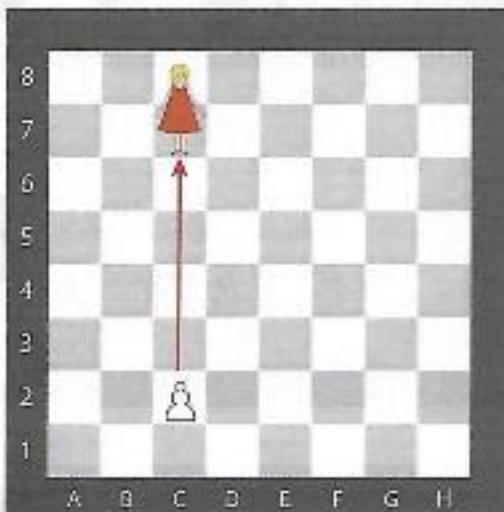
Какую чёрную пешку лучше съесть белой пешкой?

Вопросы для дискуссии:

Сколько фигур может защитить пешка?
Почему?

ЗАНЯТИЕ 8

Оказалась Алёнка одна на пустой доске.
Только вдали стоит единственная пешка.
И очень надо ей до Алёнки добраться.



Дойди пешкой до Алёнки.

Подготовка к соревнованию.

Правила поведения во время шахматной партии:

1. Соблюдай тишину.
2. Уважай соперника.
3. Избегай невозможных ходов.

Невозможный ход – ход, сыгранный не по правилам.

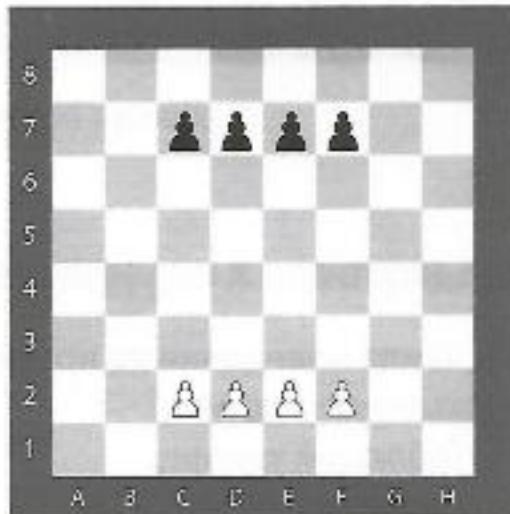
Если соперник сделал невозможный ход, то нужно позвать судью.

4. После партии обязательно расставь фигуры на начальную позицию и сообщи результат судье.



Соревнование:

Кто первым проведёт пешку до конца доски
(ходы делаются по очереди).



Запела птица Феникс звонким голосом:

– Чудо чудное свершается, золотая цепь размыкается, а
Дракон во сне всё уменьшается.
Помогли вы, деточки, нашей Алёнке. О, как славно мы
потрудились, всё путём у нас получилося!

ЗАНЯТИЕ 9

А Дракон, хоть меньше стал, всё спит да спит.

Возле спящего Дракона увидела Алёнка то ли искорку, то ли стёклышко, а пригляделась — гранатовое зёрнышко.

Запищало это зёрнышко:

— Хоть я маленькое, но удаленькое.

Подними меня, подними,

Куда надо — попади.



Подняла Алёнка зёрнышко
и оказалась перед Ладьями,
мощными и опасными.
По краю стоим Ладьи ладные,
И могучие, и отважные.
Ходим прямо мы во все стороны,
Прочь летят от нас злые вороны.
Если встанем в центр —
Мощь прибавляется,
А враг бежит, спотыкается.

Поклонилась им Алёнушка: «Научите уму-разуму, объясните, что бы это всё значило и кто вы? Как ходите по доске?». Отвечали ей Ладьи ладные: «Мы охранники, на краю стоим, отражаем атаки неприятеля и храним тайну тайную. А тебе посоветуем — всегда действуй по правилам. Если загаданное сбудется, то Паук, злое чудище, превратится в мотылька звёздного, а Дракон станет невидимым, сам себе будет хозяином. Если же ты оступишься — быть тогда тебе липою, может статься, болотною кочкою. Видишь, в чащё дубы могучие — это молодцы невезучие».

Встала Алёнка в нижний уголок доски и стала ждать да смотреть, как до неё Ладья доберётся. Потом перебралась в верхний уголок. А Ладья всё так же ходит, к Алёнке приближается.

Ладья ходит по вертикалям и горизонталям.



Нарисуй, как ходит Ладья.



Отметь, как может пойти Ладья.



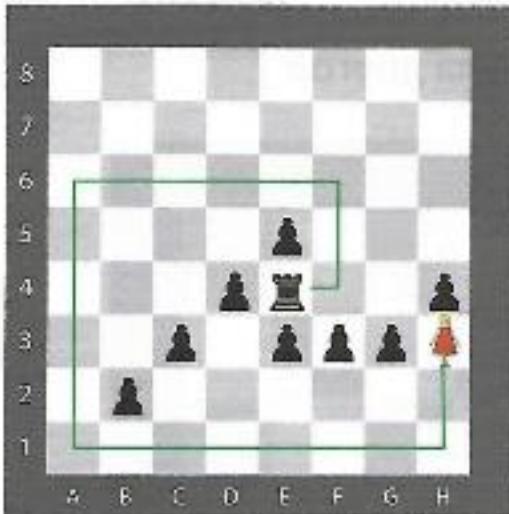
Доберись до Алёнки (ходит только Ладья).

Вопрос для дискуссии:

Ладья сильнее на угловых или центральных клетках?

ЗАНЯТИЕ 10

А всё-таки побаивается Алёнка Ладьи. Куда ни встанет девочка, почти везде её Ладья догоняет да уму-разуму учит.



Доберись до Алёнки.
Ходит только Ладья
(соперник не ходит).



Отметь пешку без
защиты и съешь её
(соперник не ходит).

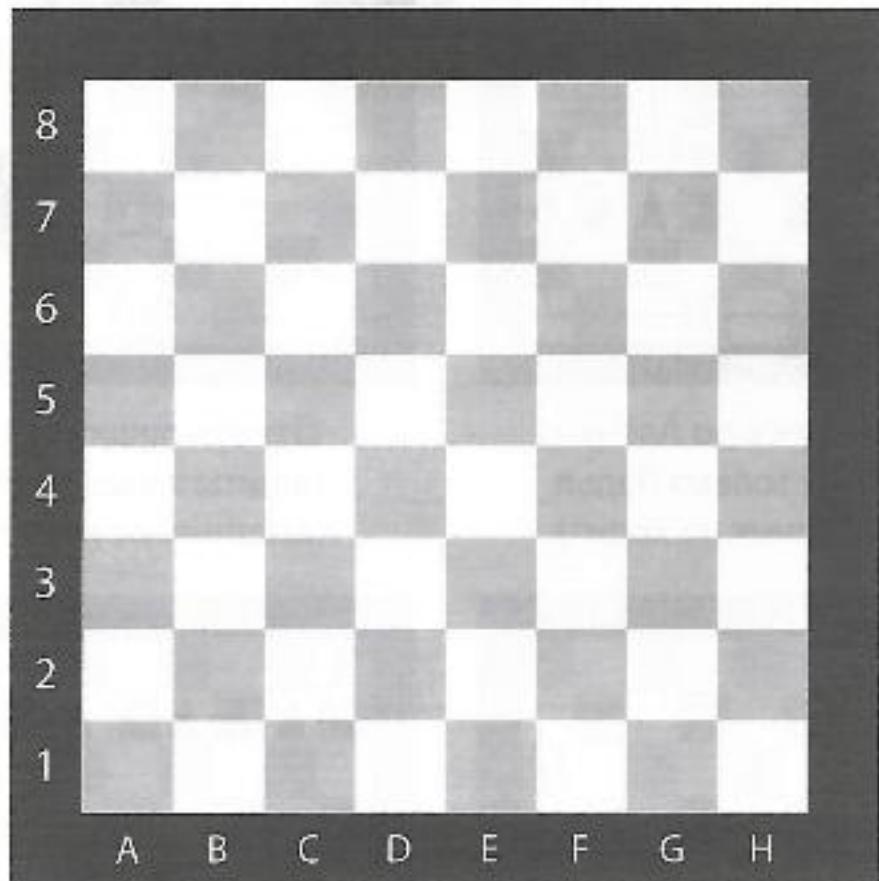


Отметь пешку без защиты и
съешь её (соперник не ходит).
Ест Ладья так же, как и ходит.



Может Ладья добраться до
Алёнки? Почему?

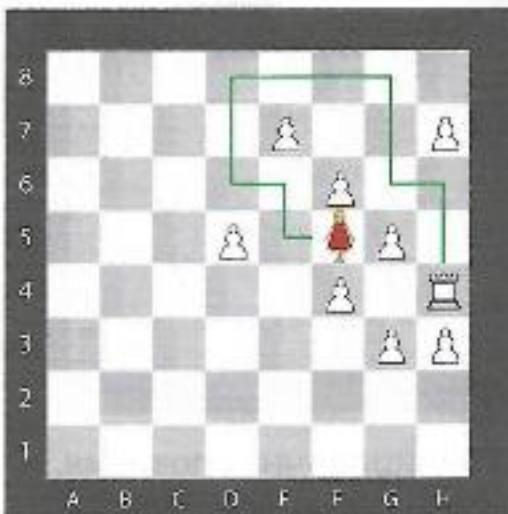
Поставь восемь Ладей так, чтобы ни одна из них не угрожала другой.



Вопрос для дискуссии:

Могут ли фигуры мешать ходу других своих фигур?

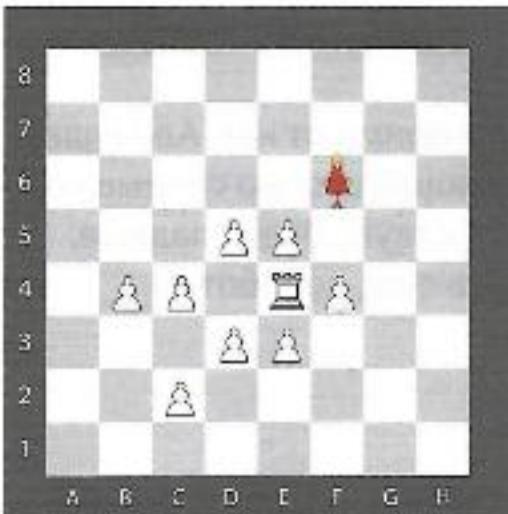
ЗАНЯТИЕ 11



Доберись до Алёнки.
Ходит только Ладья.



Съешь Ладьёй пешку
без защиты.



Может ли Ладья добраться
до Алёнки? Почему?



Что будет, если сделает ход
белая Ладья?



Тренировочная позиция.
Кто первый съест все пешки
соперника, тот и побеждает
(ходы делаются по очереди).



Тренировочная позиция.
Кто первый съест Ладью
соперника, тот и побеждает
(ходы делаются по очереди).



— Для защиты прими от нас, Алёнушка,
Щит, сверкающий, словно солнышко.
— Благодарствую, Ладьи ладные,
Поучусь ещё, поработаю.

Вопрос для дискуссии:

Бывают ли в шахматах такие ситуации,
когда все ходы плохие?

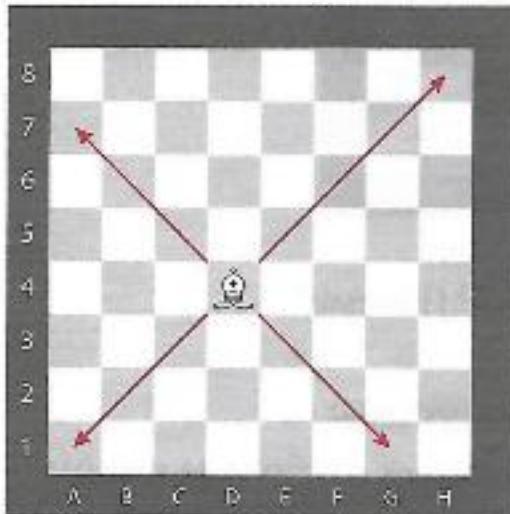
ЗАНЯТИЕ 12

Затрубили вдруг трубы громкие, земля-доска зашаталася. Это боевые Слоны притопали, адъютанты Её величества.

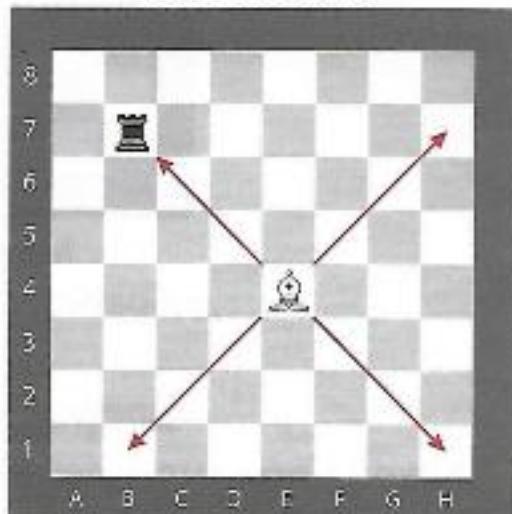
— Мы Слоны смелые, боевые,
Любим диагонали важные, угловые.
Если в связке с кем-то мы нападаем,
То всегда, конечно же, побеждаем.

И продолжилось обучение — диагонали открылись все. Алёнка смотрела, запоминала, как ходят Слоны, сравнивала, оценивала боевые силы противников. Потом встала на одну из чёрных клеток, чтобы посмотреть, как белый Слон дойдёт до неё.

Слон ходит по диагоналям во все стороны. Если Слон стоит на чёрном поле, то он ходит по чёрным диагоналям и его называют чернопольным.



Если Слон стоит на белом поле, то он ходит по белым диагоналям и называется белопольным. Ест Слон так же, как и ходит.



Отметь все клетки, куда может пойти Слон.

Если на пути Слона стоит своя фигура,
то Слон не может перепрыгнуть через неё.



Отметь клетки куда
может пойти Слон.



Может ли Слон
добраться до Алёнки? Почему?

Вопрос для дискуссии:

Какой Слон сильнее: который ходит по белым полям
или который ходит по чёрным полям?

ЗАНЯТИЕ 13

Понравилось Алёнке играть со Слонами.
Встала она на белую клетку, и игра продолжилась.



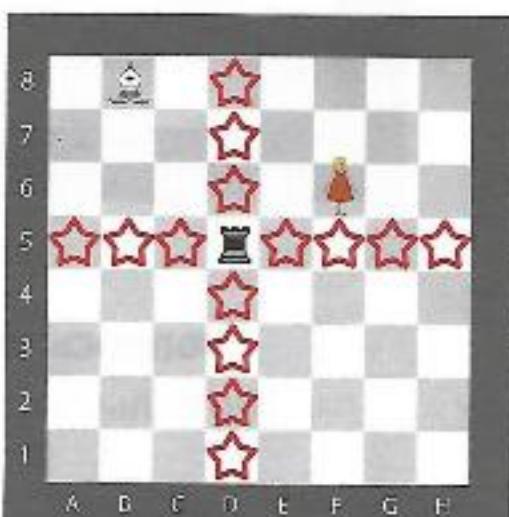
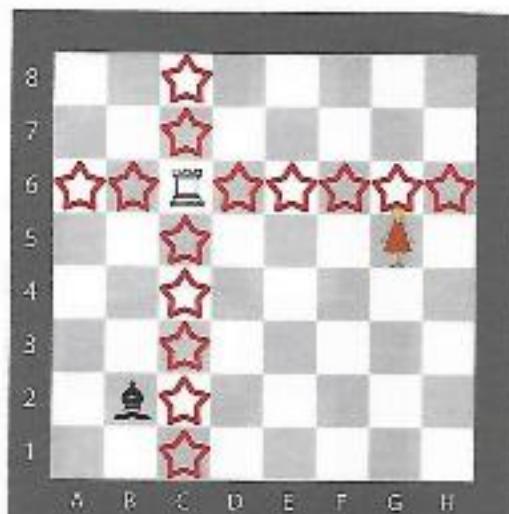
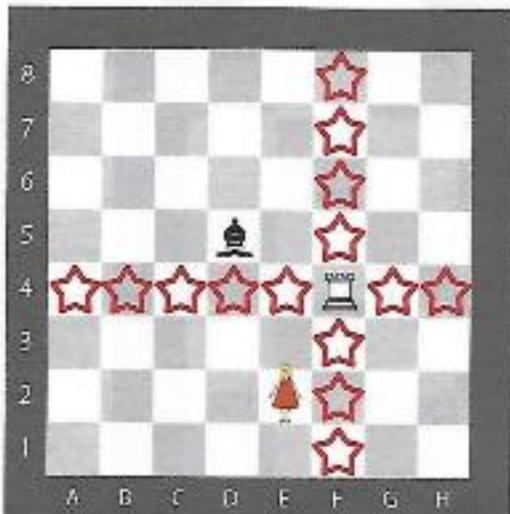
Доберись до Алёнки. Ходит только Слон.



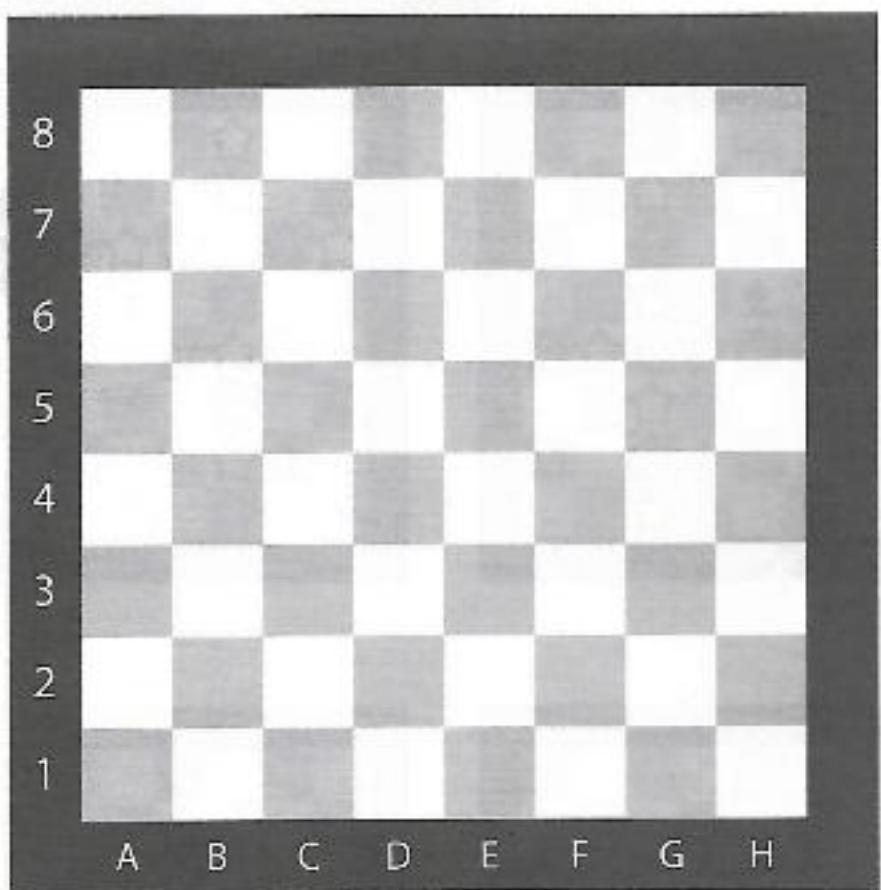
Отметь пешки без защиты и съешь их Слонами
(соперник не ходит).

ЗАНЯТИЕ 14

Доберись до Алёнки. Ходит только Слон.
Ставить Слона под бой нельзя (соперник не ходит).



Поставь семь белопольных Слонов так, чтобы
ни один из них не угрожал другому.



Вопросы для дискуссии:

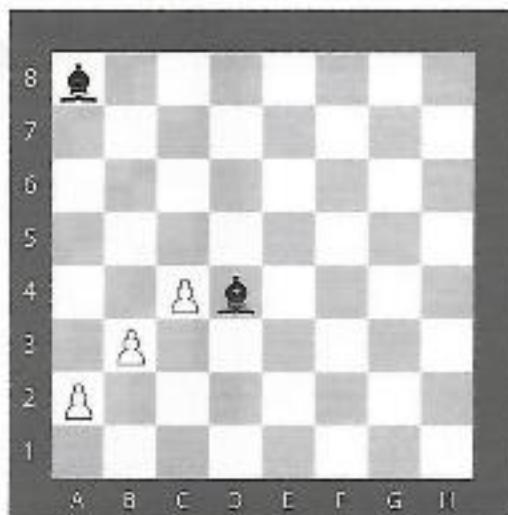
Кто сильнее – Слон или Ладья?
Почему?

ЗАНЯТИЕ 15

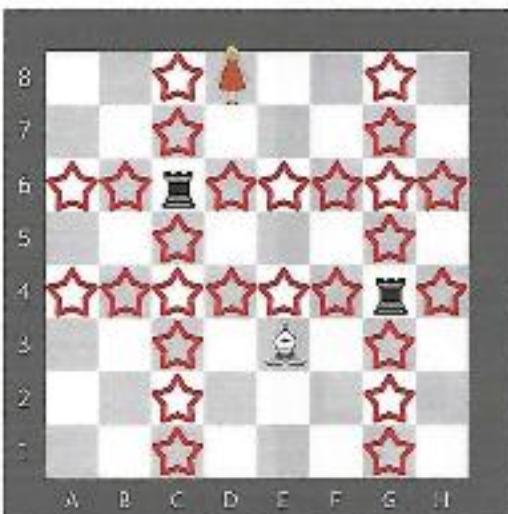
Алёнке понравилось играть со Слонами в прятки.
Куда ни встанет — Слон достанет. Вот и сейчас примостилась Алёнка
с самого краешка доски. Ждёт: что будет?



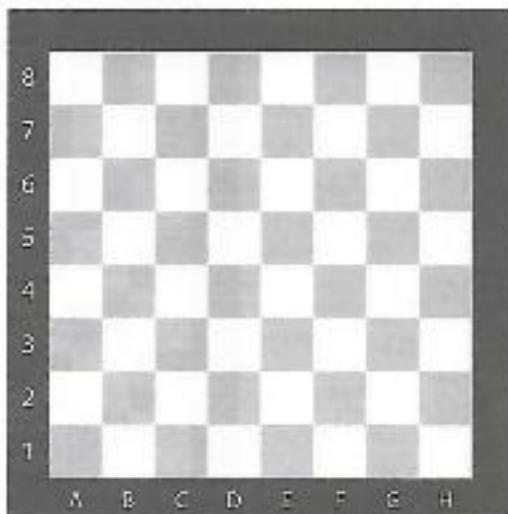
Доберись до Алёнки
(ходит только Слон).



Отметь пешку без защиты и съешь
её Слоном (соперник не ходит).



Доберись до Алёнки. Ходит
только Слон. Ставить Слона под
бой нельзя (соперник не ходит).



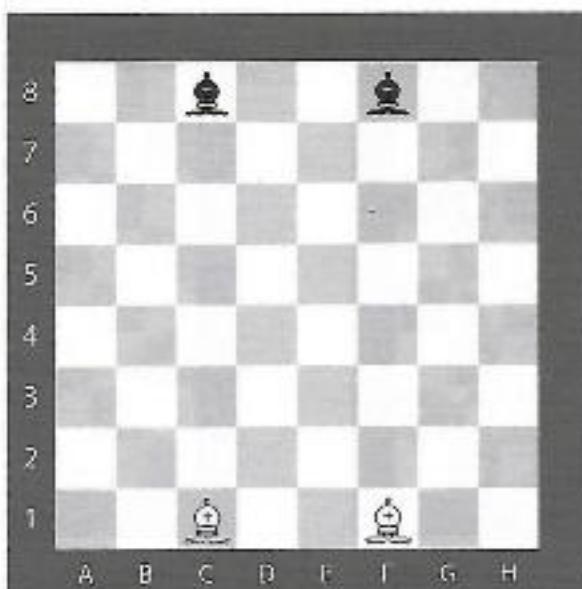
Нарисуйте Слонов,
Ладьи и пешки
на начальной позиции.

Тренировочные позиции



Задача белых: съесть или обездвижить все пешки противника.

Задача чёрных: дойти пешкой до конца доски
(ходы делаются по очереди).



Кто первым съест Слона соперника,
тот и побеждает (ходы делаются по очереди).

ЗАНЯТИЕ 16

Тренировочные позиции



Сможет ли Слон остановить пешки белых? Почему?



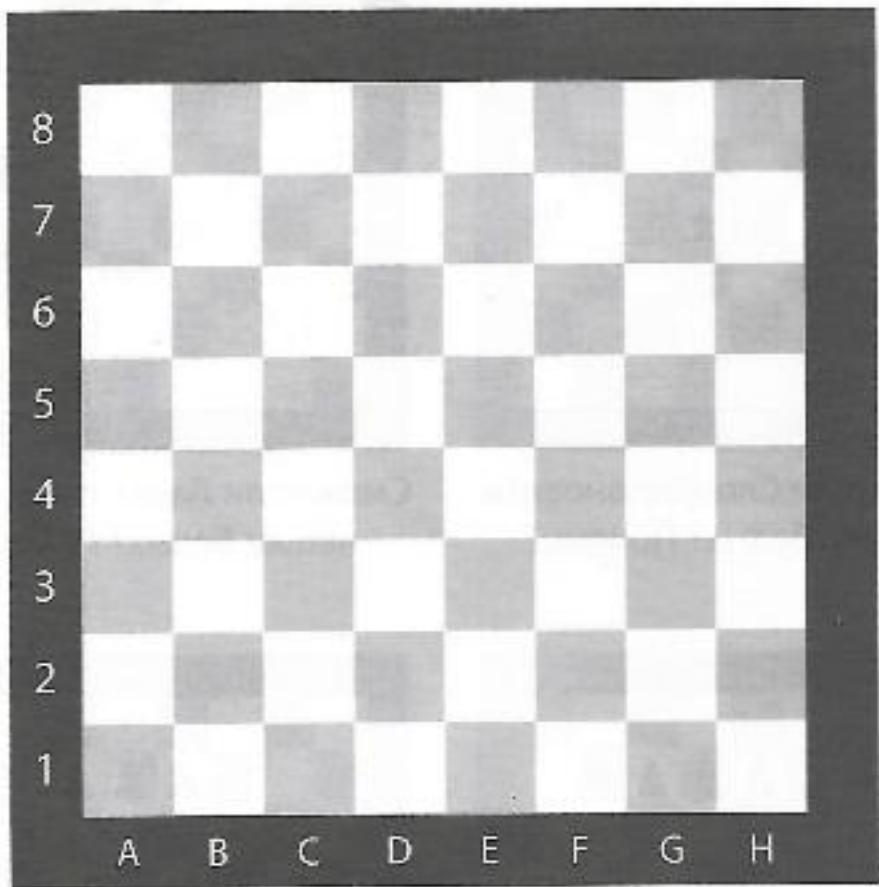
Сможет ли Ладья остановить пешки белых? Почему?



Задача белых: съесть или обездвижить все пешки соперника.
Задача чёрных: дойти пешкой до конца доски.



Поставь десять Слонов так, чтобы ни один из них не угрожал другому.



Вопросы для дискуссии:

Кто сильнее – два Слона или шесть пешек?
Почему?

ЗАНЯТИЕ 17

Подготовка к соревнованию

Правила поведения во время шахматной партии:

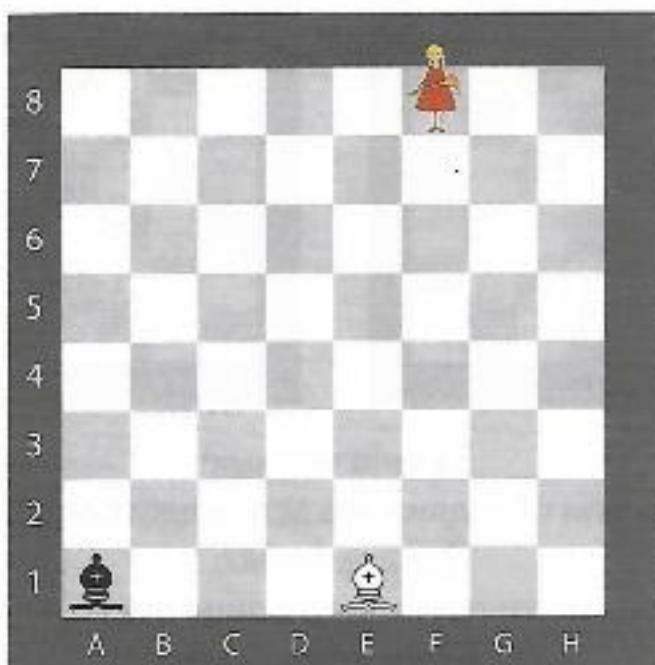
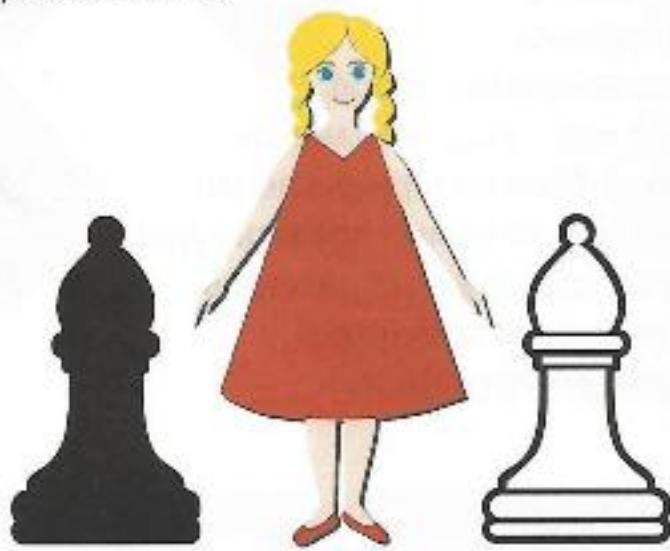
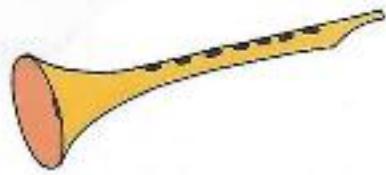
1. Соблюдай тишину.
2. Уважай соперника.
3. Избегай невозможных ходов.
Невозможный ход – ход, сыгранный не по правилам. Если соперник сделал невозможный ход, то нужно позвать судью.
4. После партии обязательно расставь фигуры на начальную позицию и сообщи результат игры судье.



Задача чёрных:
съесть или обездвижить все пешки соперника.

Задача белых:
дойти пешкой до конца доски
(ходы делаются по очереди).

Слонам тоже понравилось разыскивать
Алёнку по всей доске. А за то, что она
терпеливо ждала их да ходы запоминала,
подарили Слоны Алёнушке звонкую
золотую дудочку. Обещали на зов откликнуться,
сразу помочь оказывать.

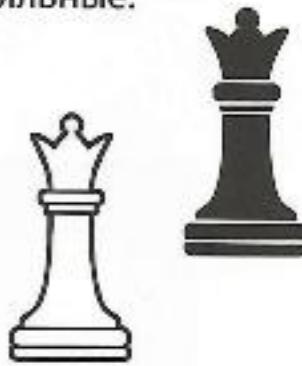


Помоги Слонам добраться до Алёнки.

ЗАНЯТИЕ 18

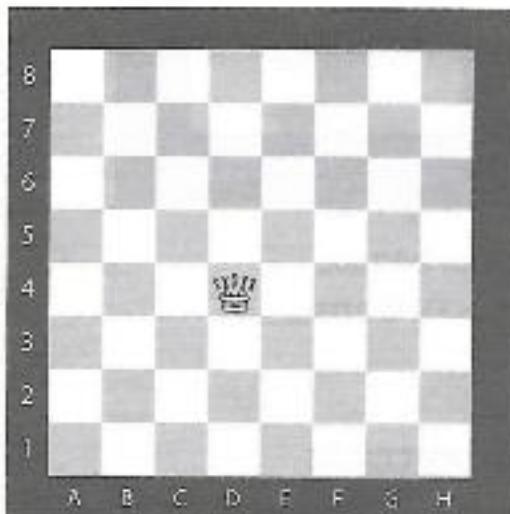
Засверкали зарницы дальние, на мгновенье всё замерло — на доску Ферзи пожаловали в белой и чёрной мантиях и коронах сверкающих, самые могучие и сильные.

— Меня зовут Ферзь — Её величество,
Достоинств у меня несчтное количество.
Главное — не бездействовать,
А нападать, угрожать, действовать.

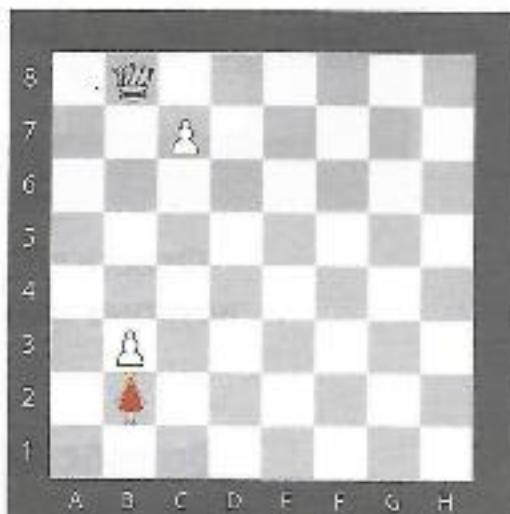


Оробела Алёнка, забоялася,
да только виду не показывала.
На выучку попросилася.
Училась действовать-властвовать.

Ферзь совмещает в себе умения Ладьи и Слона,
поэтому является самой сильной шахматной фигурой.



Отметь все клетки,
куда может пойти Ферзь.



За два хода дойди Ферзём до
Алёнки (ходит только Ферзь).

Если на пути Ферзя стоит своя фигура, то Ферзь
уже не может её съесть или перепрыгнуть через неё.
Ест Ферзь так же, как и ходит.



Отметь все фигуры белых,
которые может съесть Ферзь.

Вопрос для дискуссии:

Может ли Ферзь сразу съесть две фигуры?

ЗАНЯТИЕ 19



За три хода дойди
Ферзём до Алёнки
(ходит только Ферзь).



Каждым ходом нужно
съедать фигуру соперника.
Отметь ходы Ферзя
(соперник не ходит).



Каждым ходом нужно
съедать фигуру соперника.
Отметь ходы Ферзя
(соперник не ходит).



Может ли Ферзь
съесть и пешку, и Слона?
Почему?

Отметь фигуры чёрных,
которые может съесть Ферзь.



Вопросы для дискуссии:

Кто сильнее – Ферзь или две Ладьи?
Почему?

ЗАНЯТИЕ 20



Напади Ферзём на
две фигуры.



Напади Ферзём на
две фигуры.

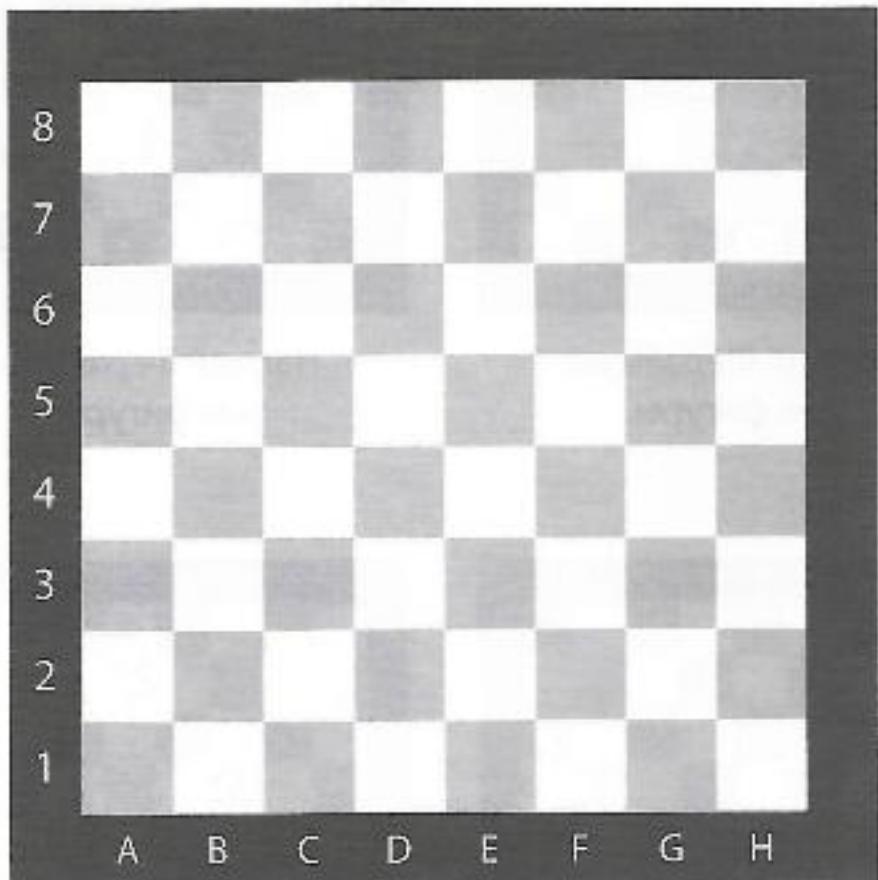


Напади Ферзём на
две фигуры.



Напади Ферзём на
две фигуры.

Поставь четыре Ферзя так, чтобы ни один из них не угрожал другому.



Вопрос для дискуссии:

Может ли Ферзь напасть на две фигуры сразу?

ЗАНЯТИЕ 21

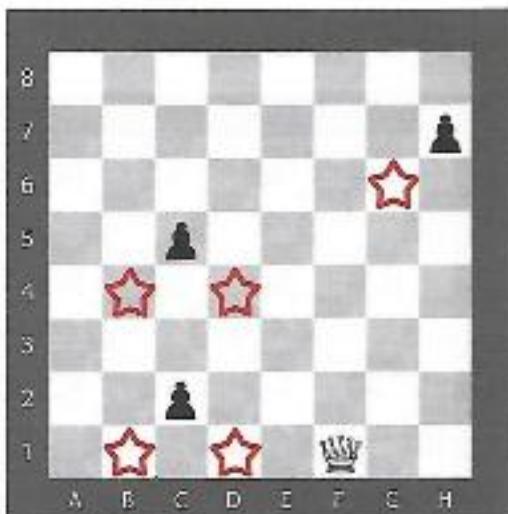
Так Алёнка с Ферзями познакомилась и в игру с ними вступила. Встала с краешка доски да пешками загородилась. И зовёт Ферзя. Долго ему пришлось до Алёнки добираться, зато показал свою силу и могущество!



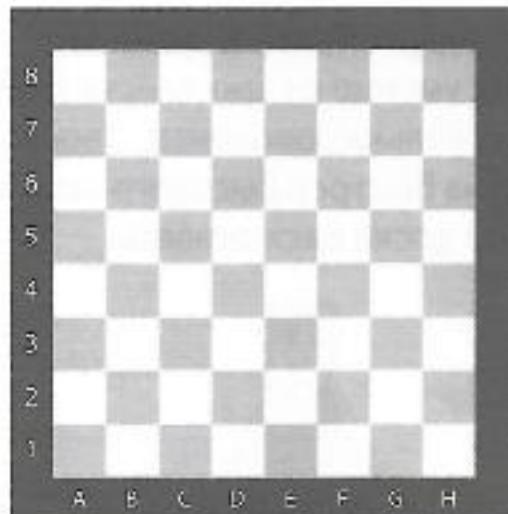
За три хода дойди Ферзём
до Алёнки
(ходит только Ферзь).



Отметь путь Ферзя — каждым ходом нужно съедать фигуру соперника (соперник не ходит).



Напади Ферзём
на три фигуры соперника.



Нарисуй Ферзя, Слонов, Ладьи и пешки на начальной позиции.

ЗАНЯТИЕ 22

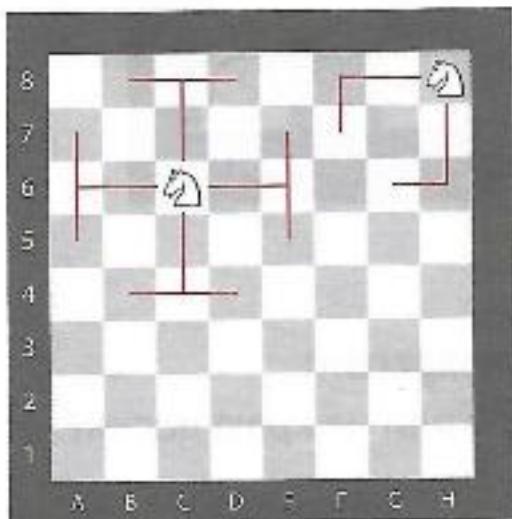
Вдруг заржали-появились Кони златогривые:

– Через фигуры прыгаем –
И каждый это знает.
Что шаг Конём, как правило,
Проблемы все решает.
Буквой «г» – бегать, буквой «г» – бить.
Вам без нас не победить.



Стала расчёсывать Алёнка гривы золотистые, угощать Коней сахарком сладеньkim, приговаривать: «Вы унесите меня в высоты поднебесные, научите меня делать шаг Конём в самый трудный час». И умчали Кони Алёнку в высоты поднебесные, научили её всему, что знали-ведали.

Конь передвигается на две клетки вперёд и на одну в сторону. Прыг-скок и вбок!



Отметь, куда могут пойти Кони.

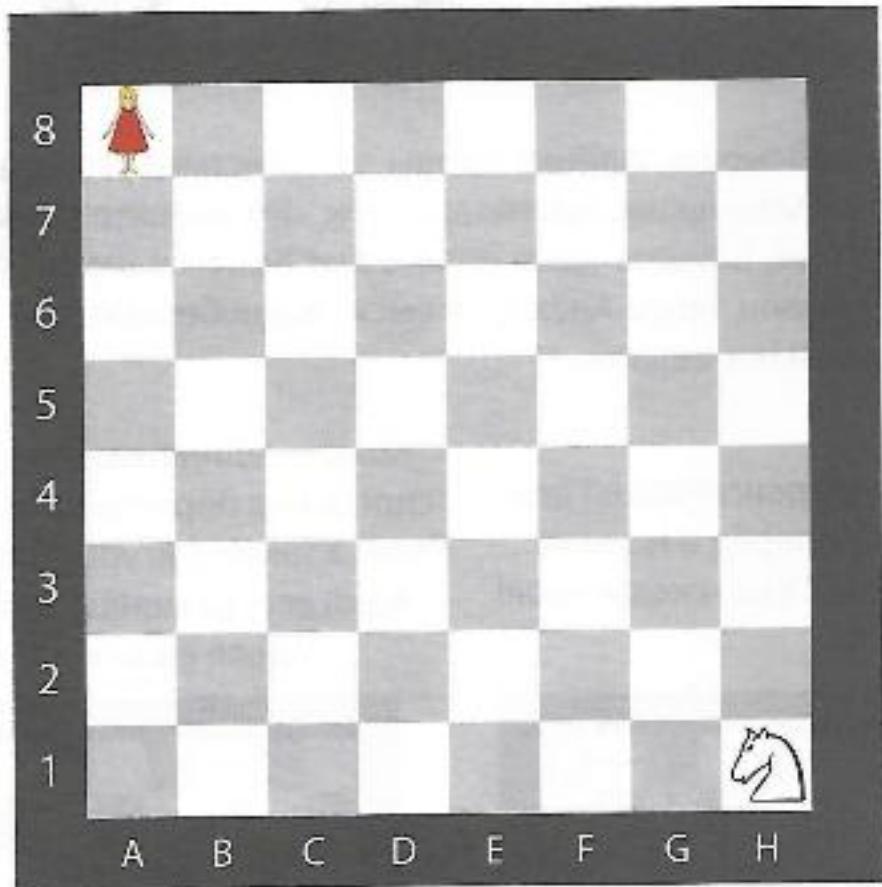
Конь — единственная фигура, способная перепрыгивать через свои, а также фигуры противника.

Конь всегда меняет цвет поля после своего хода.



Отметь, куда могут пойти Кони.

Доберись до Алёнки
(ходит только Конь).



Вопросы для дискуссии:

Какой Конь сильнее: в центре или на краю доски?
Почему?

ЗАНЯТИЕ 23

Встала Алёнка в угол доски. Стоит, волнуется.
Вот Конь златогривый рядышком. Только руку протяни. Да нельзя.
Конь должен своим ходом до девочки добраться.



Отметь путь Коня – каждым ходом нужно съедать фигуру соперника (соперник не ходит).



Отметь путь Коня – каждым ходом нужно съедать фигуру соперника (соперник не ходит).

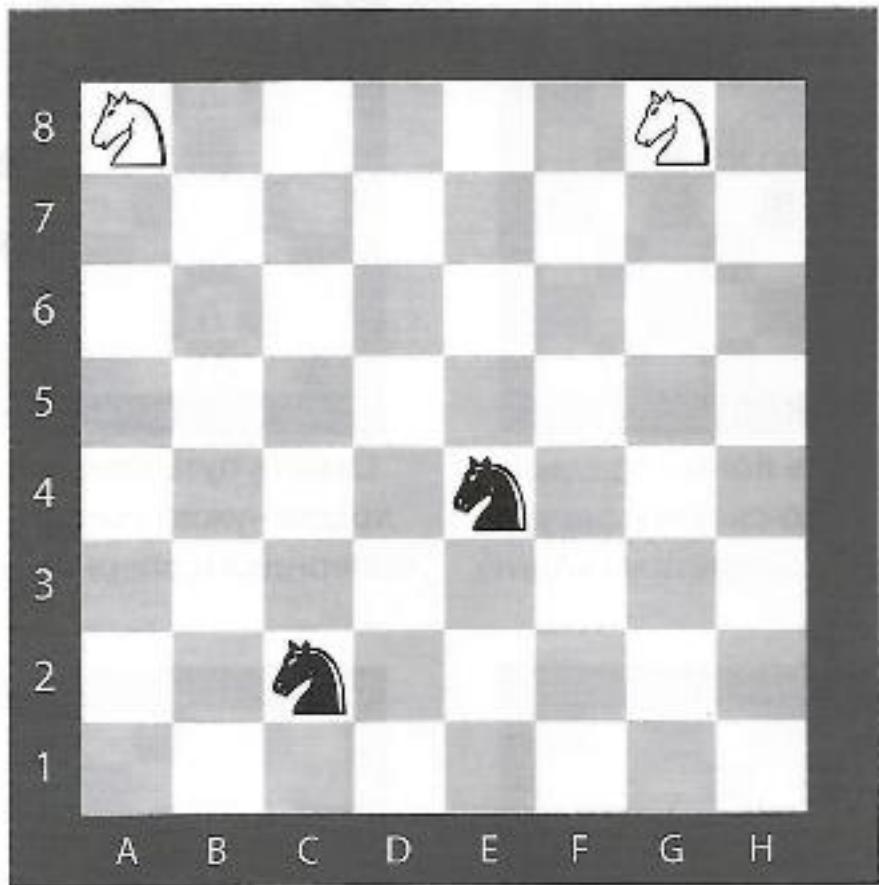


Доберись до Алёнки
(ходит только Конь).



Может ли Конь
добраться до Алёнки?
Почему?

Какой Конь сильнее?
Почему?



Вопросы для дискуссии:
Кто сильнее – Конь или Ладья?
Почему?

ЗАНЯТИЕ 24



Поставь Коня так, чтобы он угрожал сразу двум фигурам.



Поставь Коня так, чтобы он угрожал сразу трём фигурам.



Поставь Коня так, чтобы он угрожал сразу шести фигурам.

ЗАНЯТИЕ 25



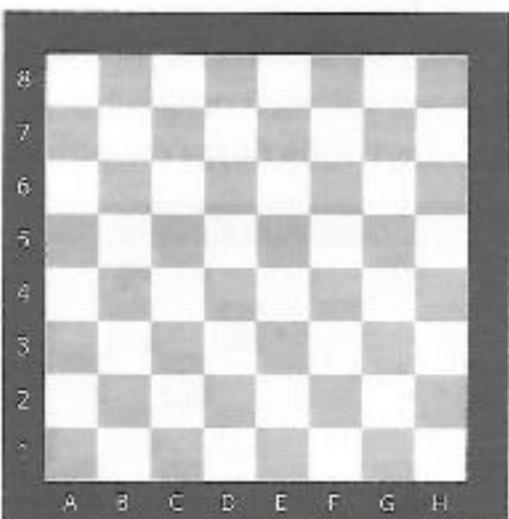
Съешь пешку и
добрись до Алёнки
(ходит только Конь).



Съешь Конём
все фигуры соперника
(соперник не ходит).



За два хода напади Конём
на две фигуры соперника
(соперник не ходит).



Нарисуй Коней, Ферзей,
Слонов, Ладьи
на начальной позиции.

Тренировочные позиции

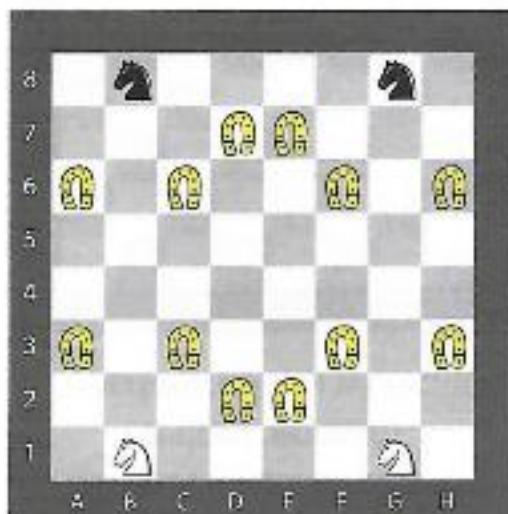


Задача белых: съесть или обездвижить все пешки соперника.

Задача чёрных: дойти пешкой до конца доски
(ходы делаются по очереди).

Здесь запела птица Феникс:

– Эй, Алёнка, возвращайся,
Обучение закончить постараися.
Возьми у Коней подковку звонкую,
Обойдут тебя беды сторонкою.



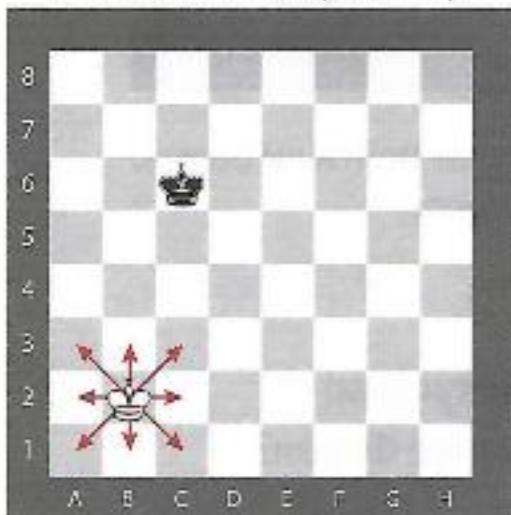
ЗАНЯТИЕ 26

Все фигуры собрались в почтении и замерли.
Птица Феникс крылья расправила, Королей
приветствуя в их сиянии-великолепии, и
запела песню величальную:

– Игра без Короля – абсурд.
Побить его нельзя, нельзя!
Я громко-громко заявлю,
Что нет игры без Короля.

Перед Королями Алёнушка склонила голову
— главные они в шахматной партии. Думай,
учись, наша девочка.

Короля можно сравнить со стареньkim, но мудрым и важным дедушкой, так как он ходит во все стороны, но лишь на одну клетку.

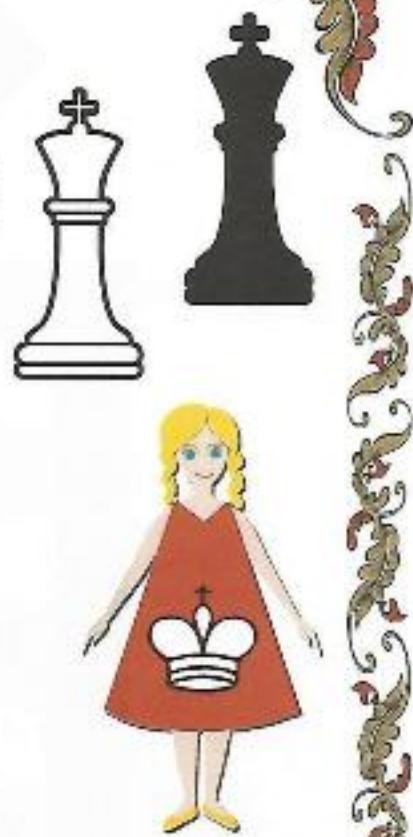


Отметь все клетки, куда может пойти чёрный Король.

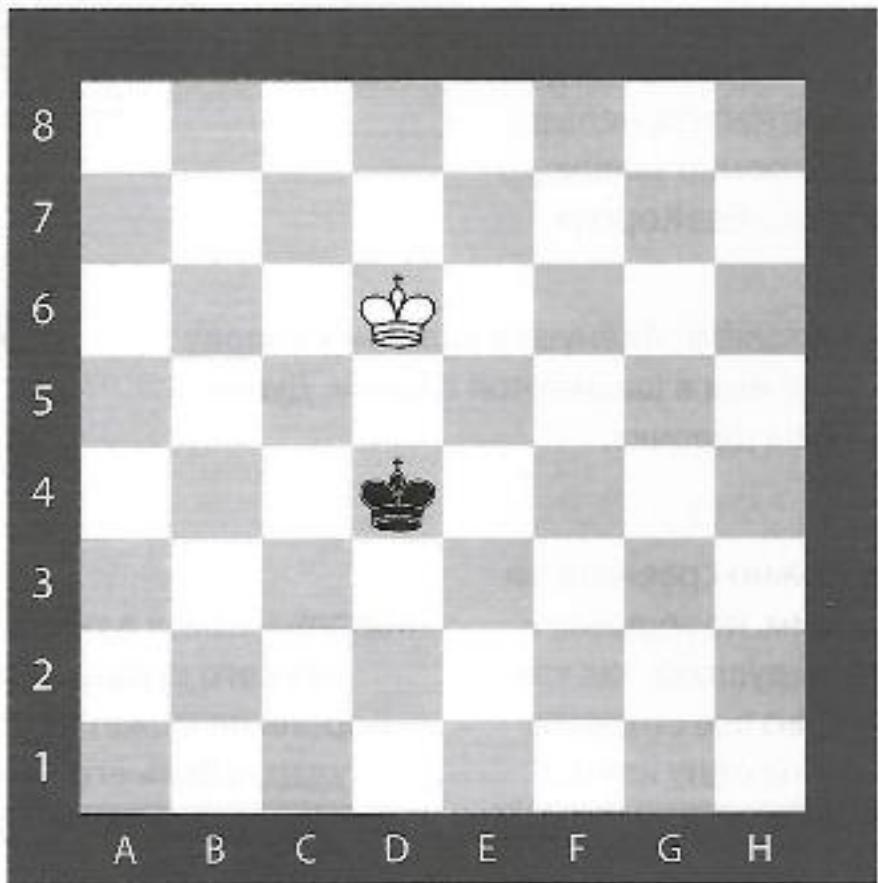
Король — самая важная фигура, без него играть нельзя.
Король не может встать под удар, и бить его нельзя.



Отметь все клетки, куда могут пойти Короли.



Король с Королём не встречаются.



Отметь, на какие поля не может пойти ни белый,
ни чёрный Король.

Вопрос для дискуссии:
Почему Король важнее Ферзя?

ЗАНЯТИЕ 27



За семь ходов дойди
Королём до Алёнки
(ходит только Король).



За шесть ходов дойди
Королём до Алёнки
(ходит только Король).

Тренировочные позиции

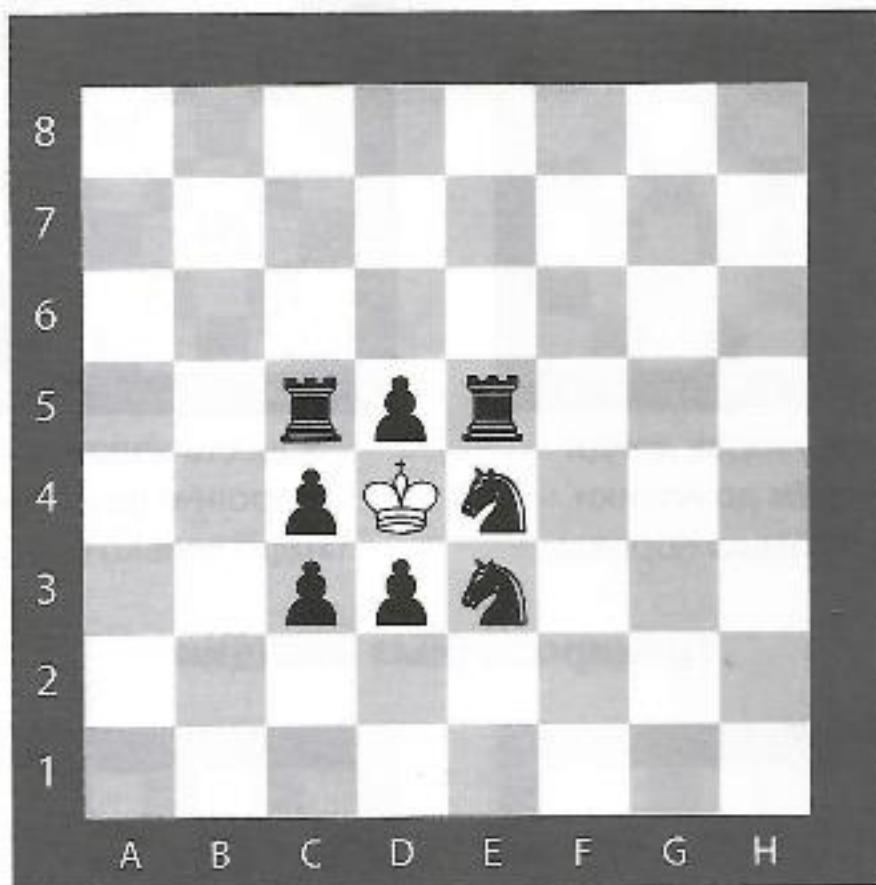


Останови Королём пешку
(ходы делаются по очереди).



Останови Королём пешку
(ходы делаются по очереди).

Определи по картинке, какую фигуру может съесть Король.



Вопрос для дискуссии:

Кого больше всех боится Король?

ЗАНЯТИЕ 28

Тренировочные позиции

(Король с Королём не встречаются)



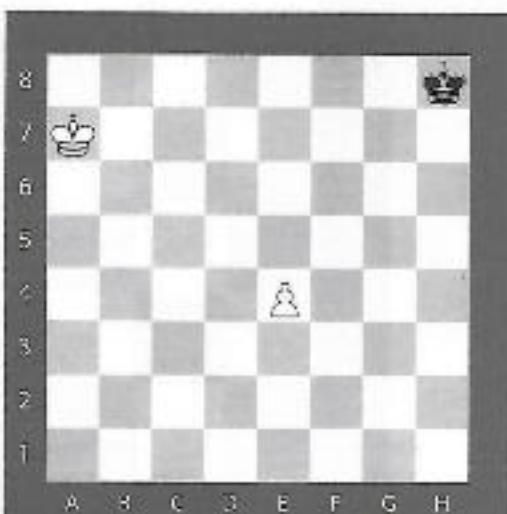
Останови Королём пешку
(ходы делаются по очереди).



Останови Королём пешку
(ход чёрных).

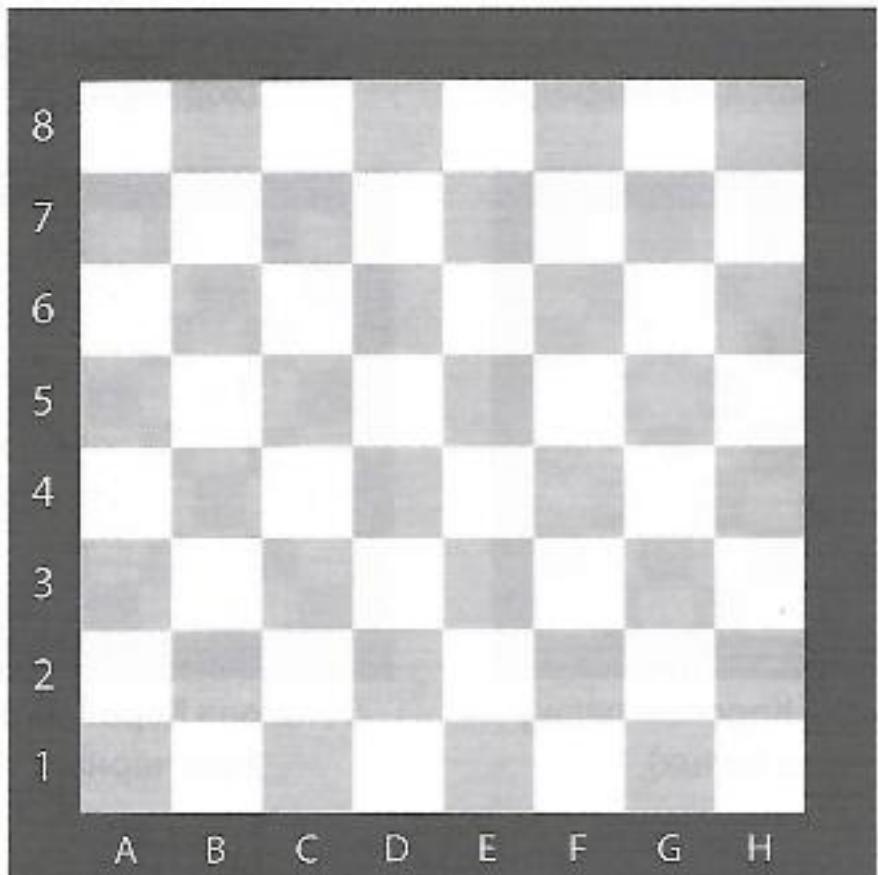


Останови Королём пешку
(ход белых).



Останови Королём пешку
(ход чёрных).

Короли короновали Алёнку золотою
короною звёздною. За старания, за
умения и за смелый нрав, волю к
победе негасимую.



Нарисуй все шахматные фигуры на доске.

ЗАНЯТИЕ 29

Задумалась Алёнка: так много узнать пришлось. И все шахматные фигуры её уму-разуму учили. А как бы сообразить, какая из них сильная или слабая, какой из них выгодно ходить в том или ином случае?

$$\text{Пешка} = 1$$

$$\text{Ладья} = 3$$

$$\text{Верблюд} = 3$$

$$\text{Ферзь} = 5$$

$$\text{Король} = 9$$

$\text{Корона} = \text{бесценный}$



$$2 \text{ Пешки} = ?$$

$$1 \text{ Ладья} + 1 \text{ Пешка} = ?$$

$$1 \text{ Ферзь} + 1 \text{ Пешка} = ?$$

$$1 \text{ Король} + 1 \text{ Ладья} = ?$$

Ценность фигур.

Сколько стоит?



Какую фигуру выгоднее съесть белым Слоном?



Какую фигуру выгоднее съесть чёрным Ферзём?



Какую фигуру выгоднее съесть чёрными?



Какую фигуру выгоднее съесть белым Конём?

Вопросы для дискуссии:

Какую фигуру нельзя ставить под удар?
Почему?

Понятия «шах» и «мат».

ЗАНЯТИЕ 30

Алёнка крепко-накрепко усвоила, что самая главная фигура в шахматной игре — Король. Как бы узнать о нём побольше?

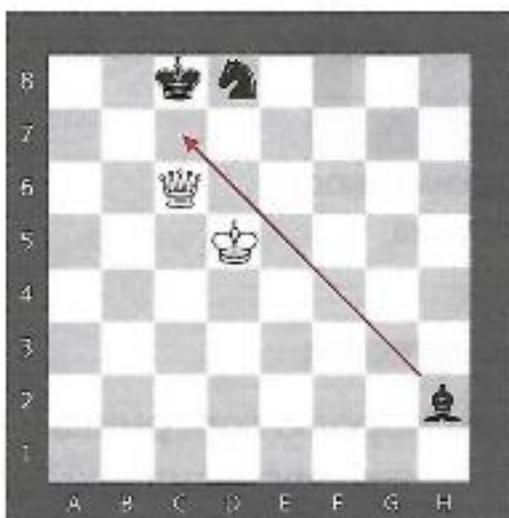
Шах — нападение на Короля.
Оставлять Короля под шахом нельзя.



Есть три способа защиты от шаха:



1. Съесть нападающего.



2. Перекрыться.



3. Уйти Королём.

ЗАНЯТИЕ 31



Найди и отметь все возможные шахи Королю (ход белых).



Найди и отметь все возможные шахи Королю (ход чёрных).



Найди и отметь все возможные шахи Королю (ход белых).



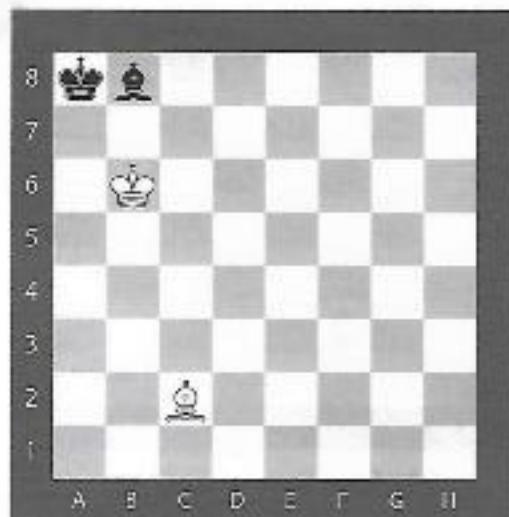
Найди и отметь все возможные шахи Королю (ход чёрных).

Целью игры является победа над соперником.
А цель шахматной партии – поставить мат.

Мат – такое нападение на Короля, от которого нет защиты.



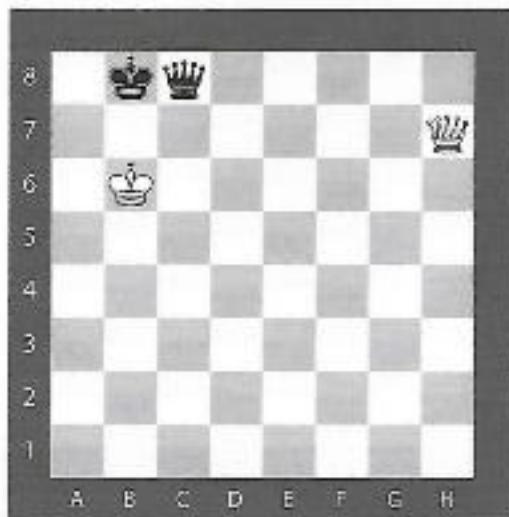
Белые выиграли!
Пешка матует Короля чёрных.



Поставь мат в один ход
(ход белых).

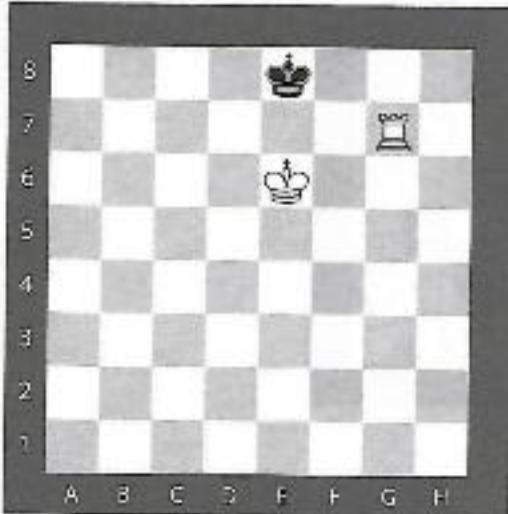


Найди и отметь все возможные
шахи чёрному Королю.



Поставь мат в один ход
(ход белых).

ЗАНЯТИЕ 32



Поставь мат в один ход
(ход белых).



Поставь мат в один ход
(ход чёрных).



Поставь мат в один ход
(ход белых).



Поставь мат в один ход
(ход чёрных).

На доске мат или нет? Почему?



На доске мат или нет? Почему?



Вопросы для дискуссии:

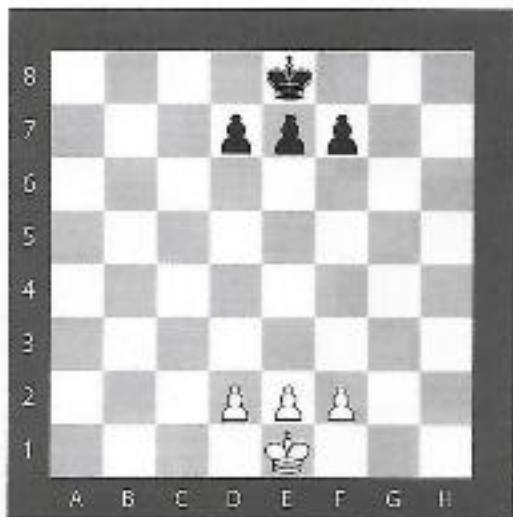
В чём разница между шахом и матом?
Можно сделать ход одной фигурой,
а мат объявит другая фигура?

ЗАНЯТИЕ 33

Тренировочные позиции

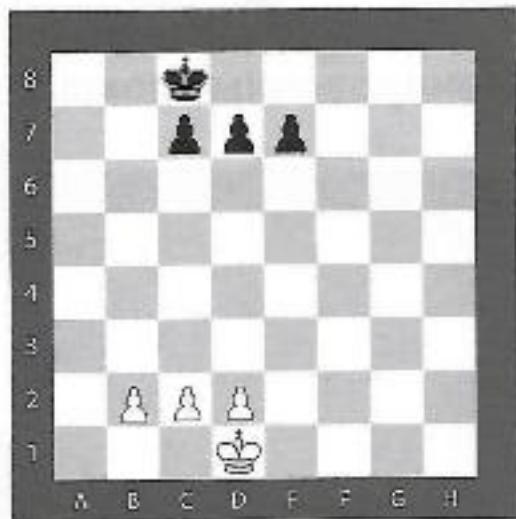


Займи поле, на котором стоит Конь соперника,
или съешь Коня соперника.

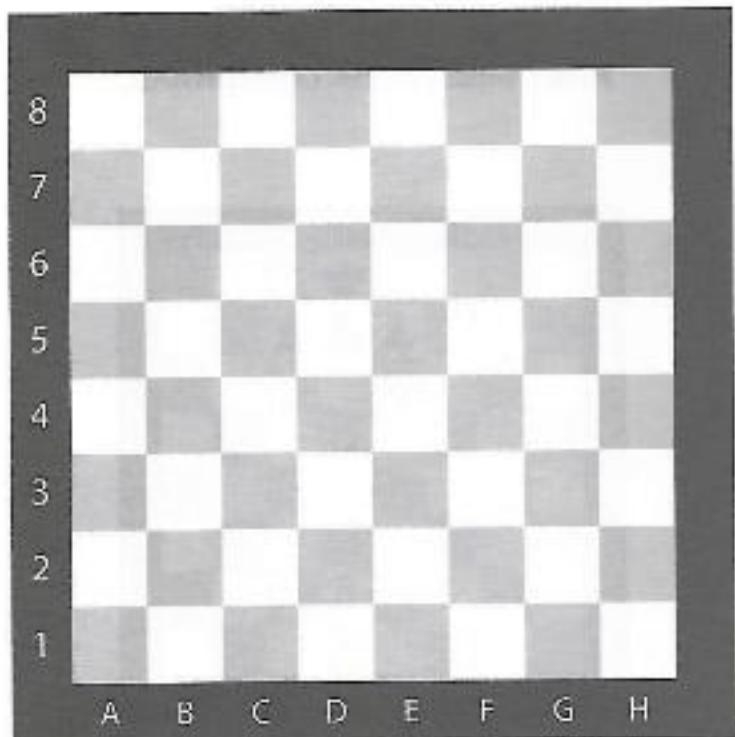


Дойди пешкой до конца доски.

Тренировочные позиции



Дойди пешкой до конца доски.



Расставь шесть Ферзей так,
чтобы ни один из них не угрожал другому.

ЗАНЯТИЕ 34

Тренировочные позиции

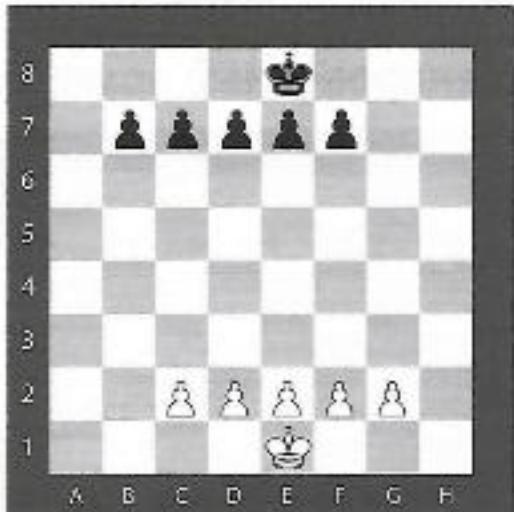


Съешь неподвижную пешку соперника и займи поле, на котором стоит Конь соперника.

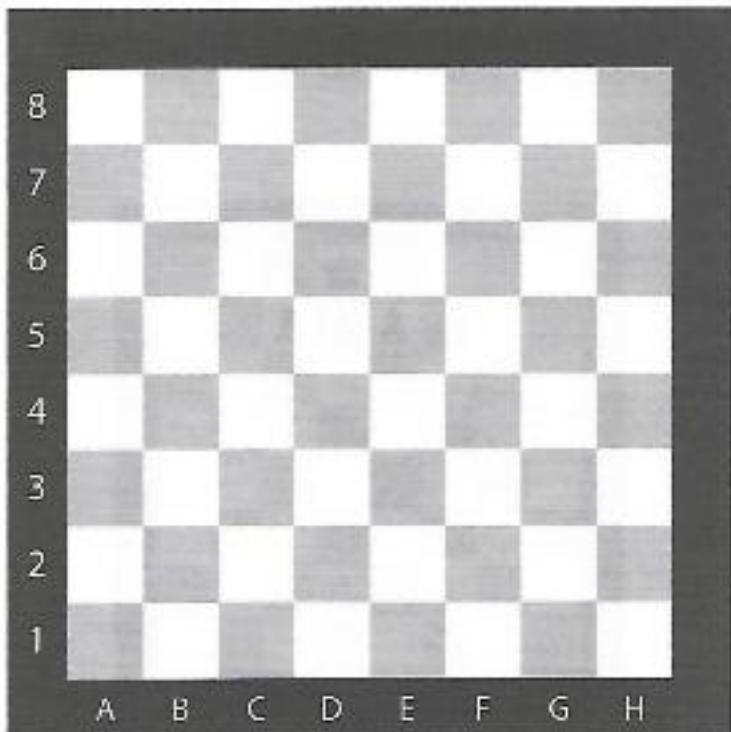


Дойди пешкой до конца доски.

Тренировочные позиции



Дойди пешкой до конца доски.



Расставь восемь Ферзей так,
чтобы ни один из них не угрожал другому.

ЗАНЯТИЕ 35

Внимательно следила Алёнка за тем, как играют ребята, как сложные задания выполняют. Теперь пришёл и её черёд сразиться с Драконом и злющим Пауком. Вот уже Дракон просыпается и готовится к сражению, на подмогу ему злой Паук спешит.



– Ты готова к сражению, Алёнушка? Будет битва нелёгкая, смертная.

Отвечала Алёнка скороговоркою:

– Не боюсь пропасть, боюсь птицу Феникс не вызволить.
Боюсь, что молодцы дубами останутся, а девицы — кочками.
И спасибо ясному Месяцу за дорожку хрустальную,
Веже — за свет, Фениксу — за пёрышко и зёрнышко.
Всем учителям спасибо за науку-ученье и подарочки.
Начинаем бой-сражение!

Повертел Дракон ключиком — и фигуры вмиг по местам расставились. И с Алёнкой Дракон начал партию.

А Паук – злое чудище всё запутывал-перепутывал,
в липкий кокон Алёнку закатывал.

Тьма ползучая из леса заколдованного
укрывала всё непроглядными
покрывалами.



Только щит, сверкая, как солнышко,
охранял нашу Алёнку.



Разгоняла мрак звонкая дудочка, а подковка
золочёная отгоняла злое чудище.



Волшебные туфельки быстрые позволяли
нападать, угрожать, действовать.



А корона сверкающая разрывала
покрывала непроглядные.

И Дракон уменьшался всё, но до последнего
полыхал огнём и молнией.

ЗАНЯТИЕ 36

СПОРТИВНОЕ СОРЕВНОВАНИЕ

1. Соблюдай тишину.
2. Уважай соперника.
3. Избегай невозможных ходов.
Невозможный ход – ход, сыгранный не по правилам. Если соперник сделал невозможный ход, то нужно позвать судью.
4. После партии обязательно расставь фигуры на начальную позицию и сообщи результат игры судье.

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ

№ ПП	ИМЯ ФАМИЛИЯ	1 ТУР	2 ТУР	3 ТУР	4 ТУР	5 ТУР	МЕСТО	ПРИМЕЧАНИЕ
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

Конец тренировочного периода



Собрала Алёнка все силы — знания да умения.
«Шах и мат», — победно вымолвила.
Полыхнул тотчас в Веже синий свет, а за ним золотой
и серебряный — это птица Феникс вспыхнула. И
погасли все кольца огненные. Возродилась птица
Феникс из пепла и воссияла пуще прежнего.

Позвала она Алёнку в голубое небо высокое.
Подхватила Алёнка доску-шахматы, да вместе они из башни
и выпорхнули. Вместо леса дремучего увидали города
Гардарики с улицами мощёными и с резными теремами
высокими. И играли там добры молодцы да красны девицы
в разные игры затейливые.
Ох, как птица Феникс возрадовалась!
Полетели они с Алёнкой по огромному свету белому,
обучая всех играм разума.



Иногда, спустившись на паутиночке, к ним звёздный
мотылёк заглядывает вместе с другом своим невидимым.
Они затеять хотят игру-развлеченье, продолжаются
приключения.

Словарик шахматных понятий

Атака — планомерное или внезапное наступление на неприятельского короля.

Белопольный слон — слон, который может перемещаться только по белым полям.

Вертикаль (в шахматах) — поля, обозначенные одной буквой (например, A), столбики клеток на шахматной доске, идущие снизу вверх.

Горизонталь (в шахматах) — поля, обозначенные одной цифрой (например, 1), ряды клеток на шахматной доске, идущие слева направо.

Диагонали — косые линии доски, проходящие через поля одного цвета. Диагональ, проведенная проведённая из одного угла доски в другой, называется большой диагональю.

Диагональ (в шахматах) — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Защита — отражение наступательных действий соперника.

Защита от шаха — отражение угрозы нападения на короля.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом, а игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать.

Нападение — создание угрозы сбить неприятельскую фигуру.

Начальная позиция — расстановка фигур в начале партии.

Обездвиженная пешка — пешка, которая не может ходить (заперта).

Обездвижить фигуру — лишить её возможности сделать ход.

Проходная пешка — пешка, на вертикали которой, а также смежных с ней вертикаллях нет неприятельских пешек.

Ставить под бой — поставить свою фигуру под нападение неприятельской фигуры.

Съесть фигуру — переместить свою фигуру на поле, занятое фигурой соперника (чужая фигура снимается с доски, а на её место ставится своя фигура).

Тренировочная позиция — позиция для тренировки перед соревнованием.

Угловые поля — a1, a8, h1, h8.

Угроза — нападение на один из объектов позиции неприятеля с созданием реальной опасности для его положения.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое.

Ценность фигуры — значение фигуры в шахматной борьбе.

Центр — поля e4, d4, e5, d5.

Чернопольный слон — слон, который может перемещаться только по чёрным полям.

Шах — ситуация в шахматах, когда король находится под боем, то есть на следующем ходу хотя бы одна фигура противника сможет взять короля.

Краткий толковый словарик

Абсурд — нелепость, бессмыслица.

Адъютанты — ранее — воинское звание, позднее — должность обер-офицера, который состоял при военачальнике или при штабе того или иного формирования для исполнения служебных поручений или для выполнения штабной работы.

Вежа-башня — замок, высотное здание.

Выгодно — с пользой или прибылью; приносит благо, пользу, прибыль.

Гарда́рики — древнескандинавское название Руси и Древнерусского государства, известное в Северной Европе в Средние века, в том числе в скандинавских сагах. Термин переводится как «страна городов».

Зарница — мгновенная световая вспышка, озаряющая горизонт вечером или ночью, вроде молнии, но без грома; отблеск дальней грозы.

Кокон — оболочка, в которой гусеница превращается в куколку.

Ладья — парусно-вёсельное морское и речное судно, предназначенное для гражданских и военных целей.

Мантia — широкая длинная одежда в виде плаща.

Невольница — пленница, заключённая.

Песня величальная — песня для поздравления, воспевания кого-нибудь.

Птица Феникс — мифологическая птица, обладающая способностью сжигать себя и затем возрождаться.

Разомкнуться — разъединиться, стать разорванным.

Терем — в Древней Руси — жилое помещение в верхней части здания или отдельный дом в виде башни.