

Э. Э. Уманская  
Е. И. Волкова  
Е. А. Прудникова

# ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ

## ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Учебное пособие  
для общеобразовательных  
организаций

Москва  
«Просвещение»  
2017



УДК 373.167.1:794

ББК 75.581я72

У52

Иллюстративный и фотоматериал предоставлен Фондом поддержки внедрения шахматного всеобщего начального обучения «Шахматы в школе».

*«Фонд поддержки внедрения шахматного всеобщего начального обучения «Шахматы в школе» – организация, которая призвана внедрять шахматы в образовательный процесс в России и способствовать интеллектуальному развитию нации.*

*Фонд «Шахматы в школе» для выполнения своих задач взаимодействует с образовательными, правительственными институтами и другими организациями.*

*Фонд «Шахматы в школе» поддерживает и использует в своей работе новейшие методики в сфере образования, разрабатывает учебные пособия, обеспечивает методическую и техническую подготовку преподавательского состава, создаёт инфраструктуру, необходимую для скорейшей интеграции шахмат в образовательный процесс.*

*Проект осуществляется при поддержке некоммерческого партнёрства содействия развитию интеллектуального и творческого потенциала молодёжи «Лифт в будущее».*

### **Уманская Э. Э.**

У52 Шахматы в школе. Первый год обучения : учеб. пособ. для общеобразоват. организаций / Э. Э. Уманская, Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. — М. : Просвещение, 2017. — 175 с. : ил. — ISBN 978-5-09-049787-9.

Настоящее издание открывает линию учебных пособий по шахматам для учащихся начальных классов общеобразовательных организаций и знакомит детей с основами шахматной игры. Школьники получают представление об истории возникновения шахмат, познакомятся с фигурами и их ходами, разучат некоторые тактические приёмы, узнают основные правила игры в шахматы и научатся делать запись шахматной партии.

Учебное пособие предназначено для первого года обучения.

**УДК 373.167.1:794**  
**ББК 75.581я72**

**ISBN 978-5-09-049787-9**

© Издательство «Просвещение», 2017  
© Художественное оформление.  
Издательство «Просвещение», 2017  
Все права защищены

## Дорогие ребята!

В школьной программе появился новый предмет — шахматы. Существуют разные точки зрения на то, что же это такое. Одни считают шахматы наукой, другие — великим искусством, третьи причисляют их к спорту. Как бы то ни было, шахматы — это целый мир, загадочный и интересный. И мы очень рады приоткрыть для вас в него двери.

На шахматном пути вас будем сопровождать мы — Катя и Саша. За этот год вы узнаете основные правила игры в шахматы, познакомитесь с шахматными фигурами и их ходами. А к концу года каждый из вас сможет сыграть настоящую шахматную партию.

Желаем вам ярких побед!



Саша



Катя

Шахматы — это не просто игра, шахматы — это увлекательный мир, с которым вам предстоит познакомиться. Благодаря шахматам у вас появится много новых друзей, так как во время игры происходит живое общение, выявляются общие интересы, передаются секреты мастерства.

В шахматы можно играть везде: кто-то предпочитает сесть за шахматную доску во дворе или в парке, в спортивном клубе, а кто-то устраивает виртуальные сражения, расположившись перед экраном планшета или компьютера. Такая возможность появилась у нас благодаря созданию специальных шахматных программ.

Меня играть в шахматы научил мой дедушка. Помню, как я гонял по двору мяч, а он позвал меня и предложил: «Давай играть в шахматы!» Я согласился, о чём с тех пор ни разу не пожалел. Игра сразу же увлекла меня, я пошёл в секцию, а к пятнадцати годам возглавил взрослую сборную Республики Калмыкия по шахматам.





**Кирсан Илюмжинов в детстве за игрой в шахматы.  
Москва, 1978 г.**

Вы в начале пути. По мере движения вам будут открываться всё новые и новые тонкости игры, сохраняющей актуальность на протяжении многих тысячелетий. Путь этот хоть и увлекателен, но непрост и полон препятствий. Однако, как сказал второй

чемпион мира по шахматам Эмануил Ласкер, «без ошибок не может быть блестящих побед».

Я желаю вам удачи! Уверен, что шахматы откроют перед вами новые горизонты и станут залогом побед не только за шахматной доской, но и в жизни. Надеюсь в скором времени сыграть с вами партию в шахматы и постараюсь не проиграть, ведь шахматисты всегда играют «на победу».

Gens una sumus — таков девиз Международной шахматной федерации, что в переводе с латинского означает: «Мы все одна семья».

Президент  
Международной шахматной федерации

**Кирсан Илюмжинов**

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:



Запомни



Обрати внимание



Выполни задание устно



Выполни задание на шахматной доске



Выполни задание в рабочей тетради



Шахматный словарь



Интересные факты



Ход белых



Ход чёрных

## СОДЕРЖАНИЕ

Урок 1	Шахматы — мои друзья. История возникновения шахмат.....	10
Урок 2	Шахматная доска .....	16
Урок 3	Горизонталь .....	18
Урок 4	Вертикаль.....	22
Урок 5	Диагональ .....	26
Урок 6	Шахматная нотация .....	32
Урок 7	Шахматные фигуры и начальная позиция .....	36
Урок 8	Ладья .....	42
Урок 9	Слон .....	48
Урок 10	Ферзь .....	54
Урок 11	Конь .....	60
Урок 12	Пешка.....	66
Урок 13	Превращение пешки .....	72

<b>Урок 14</b>	Король.....	<b>76</b>
<b>Урок 15</b>	Ценность фигур .....	<b>82</b>
<b>Урок 16</b>	Нападение .....	<b>88</b>
<b>Урок 17</b>	Взятие. Взятие на проходе.....	<b>96</b>
<b>Урок 18</b>	Шах и защита от шаха .....	<b>102</b>
<b>Урок 19</b>	Мат .....	<b>106</b>
<b>Урок 20</b>	Пат — ничья .....	<b>112</b>
<b>Урок 21</b>	Рокировка .....	<b>118</b>
<b>Урок 22</b>	Основные принципы игры в начале партии .....	<b>122</b>
<b>Урок 23</b>	Мат двумя ладьями одинокому королю.....	<b>126</b>
<b>Урок 24</b>	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю .....	<b>134</b>
<b>Урок 25</b>	Мат ферзём и королём одинокому королю .....	<b>142</b>
<b>Урок 26</b>	Материальное преимущество .....	<b>150</b>
<b>Урок 27</b>	Нарушение основных принципов игры в начале партии .....	<b>156</b>
<b>Урок 28</b>	Партии-миниатюры .....	<b>160</b>
<b>Урок 29</b>	Запись шахматной партии .....	<b>166</b>
<b>Урок 30</b>	Шахматный этикет .....	<b>170</b>



# УРОК 1



## Шахматы — мои друзья. История возникновения шахмат



Шахматы были придуманы в Индии предположительно более 2000 лет назад. Древний вариант шахмат назывался «чатуранга», а главное отличие этой игры от современных шахмат состояло в том, что в ней участвовали не два игрока, а четыре. Фигуры были четырёх цветов: чёрные, зелёные, жёлтые и красные.

В переводе на русский язык слово «шахматы» означает «конец королю»: «шах» — это король, «мат» — это конец.



Существует несколько версий происхождения шахмат.





## **ЗАДАНИЕ 1**

Прочитай текст.

Родина шахмат — Индия. Согласно одной из легенд шахматы придумал мудрец, который с помощью этой игры помирил двух царевичей-братьев, воевавших между собой за возможность управлять королевством. По обычаям того времени престол по наследству передавался от отца к старшему сыну. Но младший брат тоже хотел стать царём и управлять страной. Братья забыли про свою дружбу, стали собирать войска. И быть войне, если бы не придворный мудрец. Он пришёл к братьям-царевичам и сказал им: «Зачем же воевать? Я знаю одну игру, которая вас помирит. Она называется «шахматы». Посмотрите, здесь есть и поле боя — шахматная

доска, и армии белых и чёрных фигур, есть и конница, и пехота, и крепостные башни, и боевые слоны. Я научу вас играть в эту игру, и вскоре вы забудете про все ваши ссоры».

Так и вышло. Братья-царевичи настолько увлеклись игрой, что просиживали за шахматными сражениями дни и ночи напролёт, забыв про все свои раздоры и распри.

На Русь шахматы пришли в VII–IX веках от восточных соседей, имевших торговые связи с Индией, и стали неотъемлемой частью жизни наших предков. Об этом свидетельствуют изделия мастеров древнерусских ремёсел и произведения фольклора.

В наше время шахматы не менее популярны, чем в древности: по ним проводятся турниры и чемпионаты, издаются журналы и книги, работают шахматные клубы и школы. Любители шахмат во всех уголках мира могут играть друг с другом по Интернету и следить за поединками между выдающимися чемпионами современности.

**ЗАДАНИЕ 2**

Нарисуй картинку-иллюстрацию к легенде о возникновении шахмат.

**ЗАДАНИЕ 3**

Расскажи о себе. В какие игры ты любишь играть?



**Партнёры**



В шахматы играют два партнёра. Начинают партию белые. Ходы делаются строго по очереди.

**ЗАДАНИЕ 4**

Рассмотри рисунок и придумай рассказ.

**ЗАДАНИЕ 5**

Выполни задания из урока 1 в рабочей тетради.



**Партнёр** — участник совместной деятельности.

**Шахматы** — игра специальными фигурами на шахматной доске для двух партнёров.

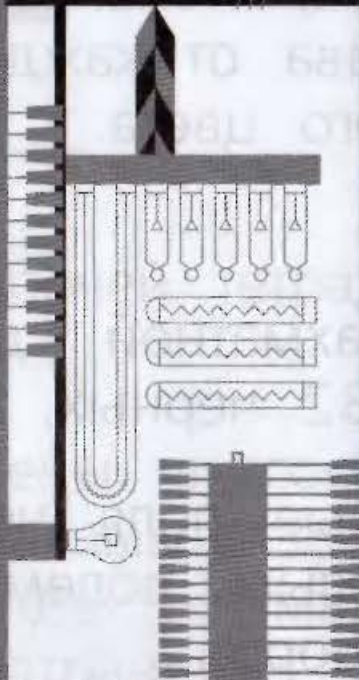
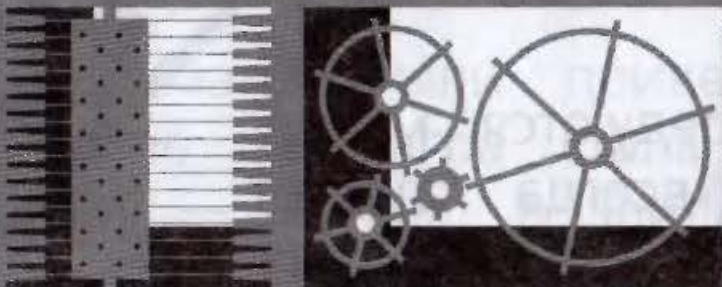
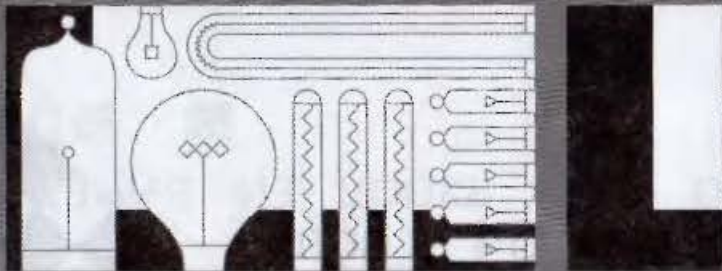
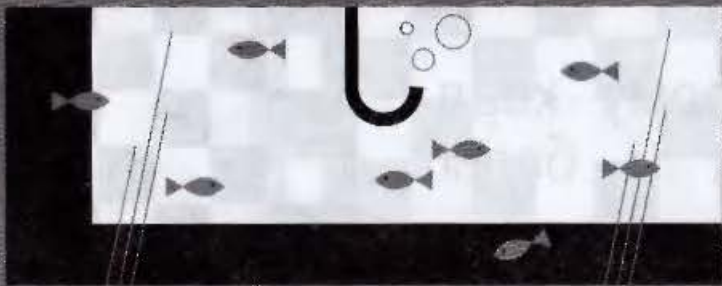




## ЗАДАНИЕ 6

Этот рисунок — ассоциация на тему возникновения шахмат. Глядя на него, пофантазируй, что хотел сказать художник.





# УРОК 2

## Шахматная доска



Шахматная доска имеет форму квадрата и состоит из чёрных и белых полей.

Во время игры шахматную доску располагают так, чтобы нижнее угловое поле справа от каждого партнёра было белого цвета.



Всего на шахматной доске 64 поля: 32 белых и 32 чёрных.

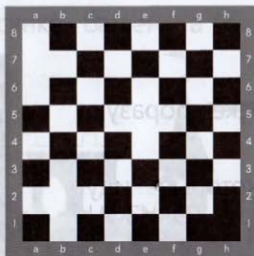
Белые и чёрные поля чередуются между собой. За белым полем всегда следует чёрное и наоборот.





## ЗАДАНИЕ 1

Рассмотри шахматную доску и найди ошибки в расположении шахматных полей.



## ЗАДАНИЕ 2

Выполни задания из урока 2 в рабочей тетради.



Из Индии шахматы были привезены в соседние страны. В Китае эта игра стала называться «сянци», в Японии — «сёги», в Таиланде — «макрук». А персы и арабы называли её «шатрандж».



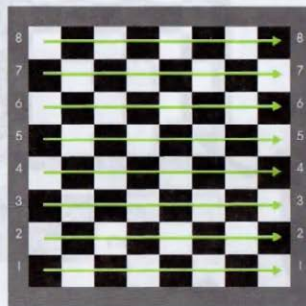
# УРОК 3

## Горизонталь



Поля на шахматной доске образуют линии.

8 линий на доске, которые идут слева направо, называют ГОРИЗОНТАЛЯМИ.



**Горизонталь** — это восемь полей, расположенных слева направо.



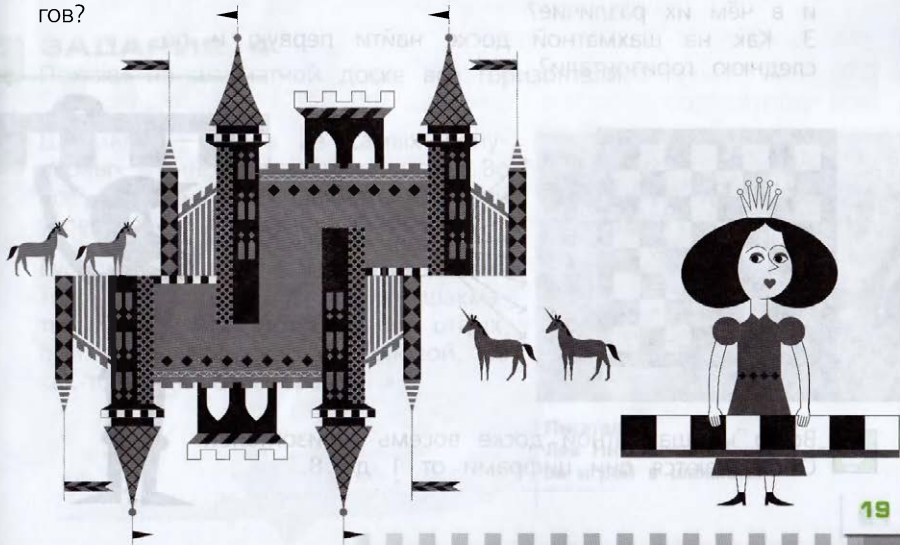




## ЗАДАНИЕ 1

Рассмотри рисунок и ответь на вопросы:

1. Сколько шахматных горизонталей изображено на замке?
2. Сколько на рисунке башен, а сколько единорогов?

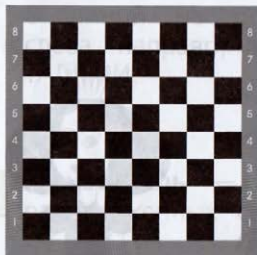




## ЗАДАНИЕ 2

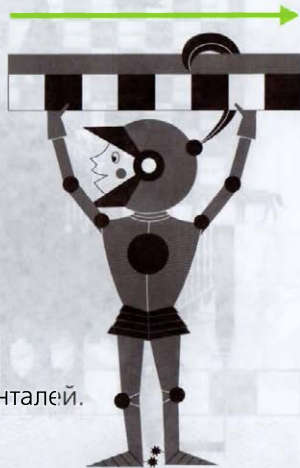
Ответь на вопросы:

1. Каких полей на шахматной доске больше — белых или чёрных?
2. Что общего между соседними горизонталями и в чём их различие?
3. Как на шахматной доске найти первую и последнюю горизонтали?



8-я  
7-я  
6-я  
5-я  
4-я  
3-я  
2-я  
1-я

горизонтали



Всего на шахматной доске восемь горизонталей. Обозначаются они цифрами от 1 до 8.

**ЗАДАНИЕ 3**

Выполни задания из урока 3 в рабочей тетради.



**Поле** — одна из 64 клеток шахматной доски.

**ЗАДАНИЕ 4**

Покажи на шахматной доске все горизонтали.



Шахматы — одна из самых популярных интеллектуальных игр. Во все времена в шахматы играли успешные и образованные люди.

Русский писатель Лев Николаевич Толстой говорил: «Я люблю шахматы потому, что это хороший отдых; они заставляют работать головой, но как-то очень своеобразно...»



**Писатель  
Лев Николаевич Толстой (слева)  
за игрой в шахматы**

# УРОК 4

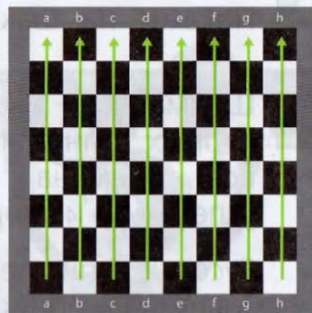
## Вертикаль



Если внимательно посмотреть на шахматную доску, можно заметить, что чёрные и белые поля на ней чередуются не только слева направо, но и снизу вверх. Такие линии на шахматной доске называют **ВЕРТИКАЛЯМИ**.



**Вертикаль** — это восемь полей, расположенных снизу вверх.





## ЗАДАНИЕ 1

Рассмотри рисунок и ответь на вопросы:

1. Сколько шахматных вертикалей изображено на замке?
2. Сколько голов у сказочного дракона?





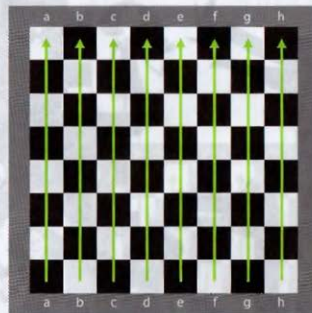


Обозначают вертикали латинскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h.

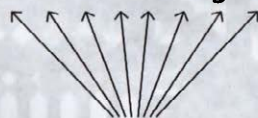
По-русски буквы произносят так:



- a** [ а ]
- b** [ бэ ]
- c** [ цэ ]
- d** [ дэ ]
- e** [ е ]
- f** [ эф ]
- g** [ жэ ]
- h** [ аш ]



**a b c d e f g h**



вертикали



Всего на шахматной доске восемь вертикалей.



## ЗАДАНИЕ 2

Выполни задания из урока 4 в рабочей тетради.



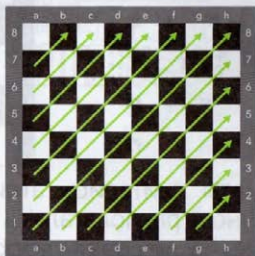
Во все времена шахматы считались атрибутом знатности, поэтому обычно располагались на самых видных местах в доме, а игровая доска и фигуры изготавливались из различных дорогостоящих материалов.

# УРОК 5

## Диагональ



На шахматной доске, кроме горизонталей и вертикалей, есть косые линии, проходящие через поля одного цвета. Такие линии называются ДИАГОНАЛЯМИ.



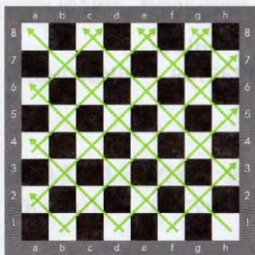
**Диагональ** — это ряд из полей одного цвета, идущий по косой линии.



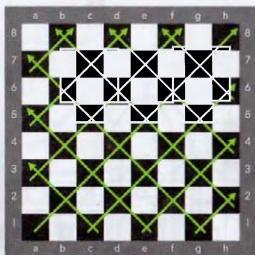


## Шахматные диагонали

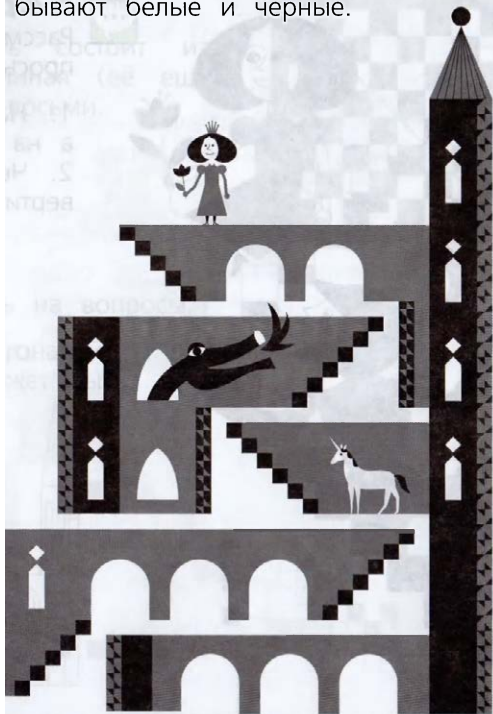
### Белые диагонали



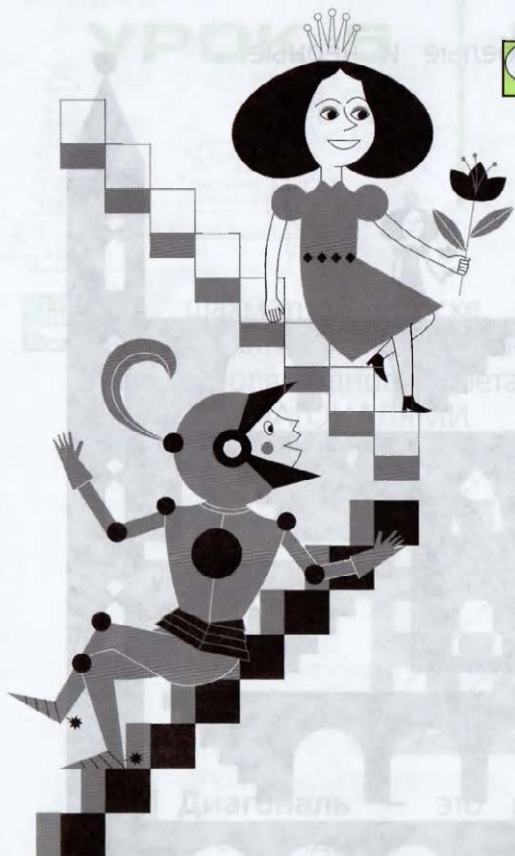
### Чёрные диагонали



бывают белые и чёрные.



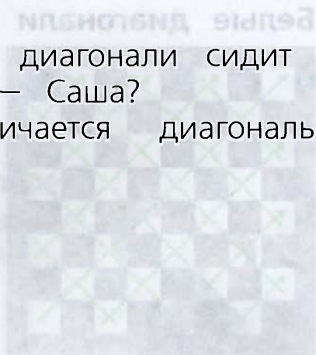




## ЗАДАНИЕ 1

Рассмотри рисунок и ответь на вопросы:

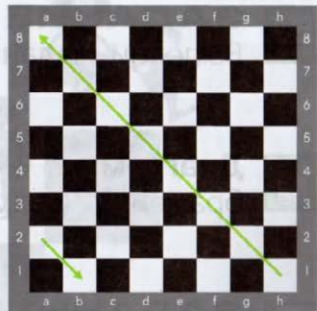
1. На какой диагонали сидит Катя, а на какой — Саша?
2. Чем отличается диагональ от вертикали?





Диагонали бывают разные по длине.

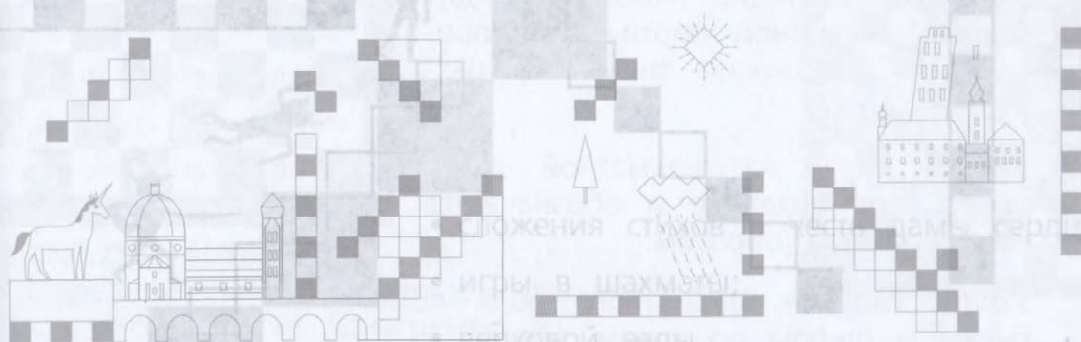
Самая короткая диагональ состоит из двух полей, а самая длинная (её ещё называют большой) — из восьми.



## ЗАДАНИЕ 2

Рассмотри рисунок и ответь на вопросы:

1. Сколько шахматных диагоналей ты видишь?
2. Какой диагонали не может быть?





### ЗАДАНИЕ 3

Выполни задания из урока 5 в рабочей тетради.

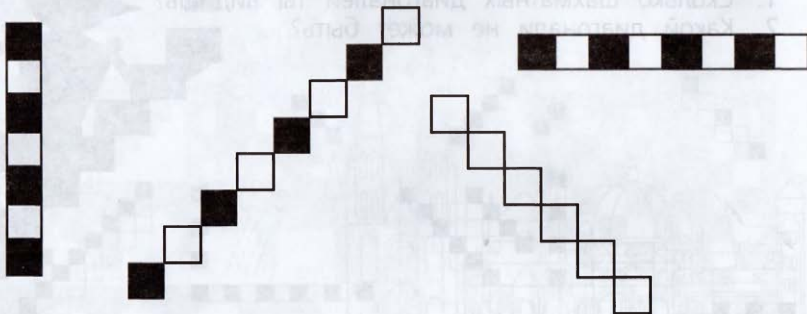


**Диаграмма** — напечатанное или нарисованное изображение шахматной доски.



### ЗАДАНИЕ 4

Найди линии, которых не существует на шахматной доске.





В Средние века рыцарское воспитание подразумевало приобретение молодым человеком семи обязательных навыков. Он должен был овладеть искусством:

- плавания;
- ведения соколиной охоты;
- владения копьём;
- фехтования;

- сложения стихов в честь дамы сердца;
- игры в шахматы;
- верховой езды.



# УРОК 6

## Шахматная нотация



**Шахматная нотация** — специальная система записи ходов шахматной партии, её фрагментов или расположения фигур на шахматной доске.

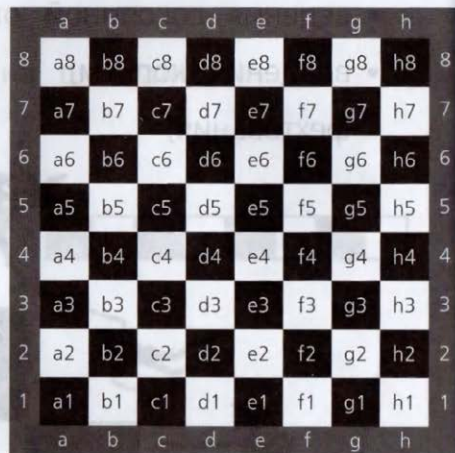


Шахматная нотация необходима для записи шахматной партии или обозначения положения фигур на шахматной доске.



Каждое поле на шахматной доске имеет своё название и обозначается определённым образом.

Узнать «адрес» шахматного поля помогут буквы и цифры по краям доски.

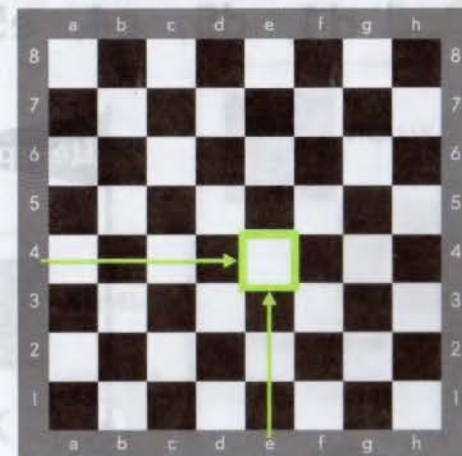




Пересечение вертикали и горизонтали даёт нам координаты шахматного поля (диаграмма 1).

Адрес выделенного поля — **e4**.

**Диаграмма 1**



### **ЗАДАНИЕ 1**

Прочитай и повтори вслух шахматные буквы:

**a** — [ а ]

**b** — [ бэ ]

**c** — [ цэ ]

**d** — [ дэ ]

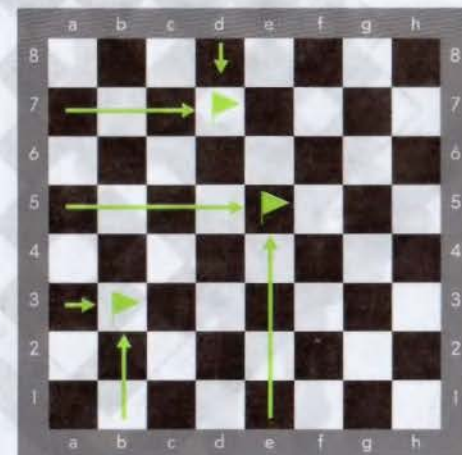
**e** — [ е ]

**f** — [ эф ]

**g** — [ жэ ]

**h** — [ аш ]

**Диаграмма 2**

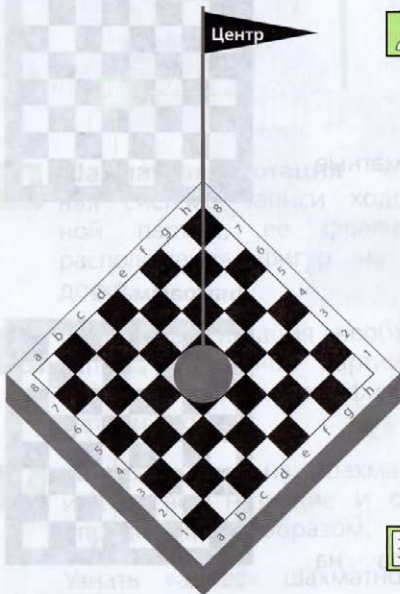


### **ЗАДАНИЕ 2**

Определи местоположение флажков на шахматной доске (диаграмма 2).



**Центр доски** — это четыре поля:  
**d4, d5, e4, e5.**



### **ЗАДАНИЕ 3**

Найди поля **a1, c7, f3, b4, g6, h8, e5, d2.**

Как ты думаешь, для чего нужны обозначения полей?



### **ЗАДАНИЕ 4**

Выполни задания из урока 6 в рабочей тетради.



Фигуры для сокращённой записи обозначаются так:



Для обозначения пешек никакие символы не используются.



Кто сильнее: человек или компьютер? Компьютер превосходит человека по скорости обработки информации и расчётов, но проигрывает в оценке нестандартных позиций. Сегодня шахматные программы, в памяти которых миллионы шахматных позиций и партий, часто используются игроками для улучшения своей игры.



# УРОК 7

## Шахматные фигуры и начальная позиция



**Шахматными фигурами** в шахматах принято называть короля, ферзя, ладью, слона, коня и пешку.



У каждого партнёра (не важно, белыми или чёрными фигурами он играет) в начале партии имеется по 16 фигур:

- 8 пешек,
- 2 ладьи,
- 2 слона,
- 2 коня,
- 1 король,
- 1 ферзь.



### Символические обозначения шахматных фигур:



— чёрный король



— белый король



— чёрный ферзь



— белый ферзь



— чёрная ладья



— белая ладья



— чёрный слон



— белый слон



— чёрный конь



— белый конь



— чёрная пешка



— белая пешка



На диаграмме справа все фигуры стоят в **НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ**.



**Позиция** — расположение фигур на шахматной доске.

**Начальная позиция** — расположение шахматных фигур в начале партии до первого хода.



В начальной позиции белые занимают 1-ю и 2-ю горизонтали, чёрные — 7-ю и 8-ю.

Ферзь «любит» свой цвет: белый ферзь в начальной позиции расположен на белом поле **d1**, чёрный ферзь в начальной позиции расположен на чёрном поле **d8**.

Каждая партия начинается с начальной позиции.



**Один ход** — это перемещение одной из своих фигур с одного поля на другое.



## ЗАДАНИЕ 1

Расставь шахматные фигуры в начальную позицию по образцу (см. диаграмму на с. 37).

Сколько фигур у белых? Сколько у чёрных? Каких фигур больше всего? Каких меньше всего?



## ЗАДАНИЕ 2

Выучи стихотворение.



### Шахматная доска и расстановка фигур



Прежде чем игру начать,  
Много правил надо знать!  
Помни: справа от тебя  
Клетка белой быть должна.  
Приготовь всё для игры:  
По краям стоят ладьи,  
Рядом конница шагает,

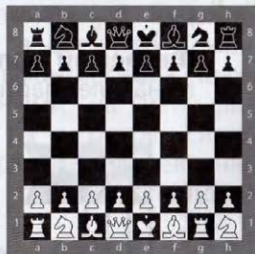


Слон коней тех охраняет.  
Вот осталось поля два —  
Для ферзя и короля.  
Пешки — смелые натуры,  
Прикрывают все фигуры.  
Заняли свои места,  
Начинается игра!

И. А. Шнайдер

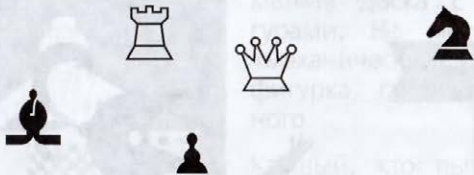


Диagramma 1



## ЗАДАНИЕ 3

Рассмотри диаграммы 1–4 и найди среди них неправильные. Объясни свой выбор.



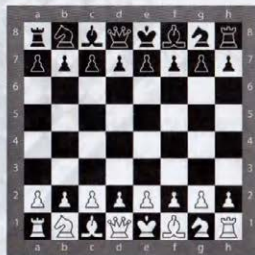
Диagramma 2



Диagramma 3



Диagramma 4





**Королевский фланг** — половина доски, на которой в начале партии расположены короли.

**Ферзевый фланг** — половина доски, на которой в начале партии расположены ферзи.



#### **ЗАДАНИЕ 4**

Выполни задания из урока 7 в рабочей тетради.



В 1769 году венгерский барон Вольфганг фон Кемпелен изобрёл шахматную механическую машину. Она имела вид большого ящика, в верхнюю крышку которого была искусно вмонтирована шахматная доска с расставленными на ней фигурами. На месте одного из игроков сидел «механический гроссмейстер» — деревянная фигурка, стилизованная под турецкого подданного.

Каждый, кто пытался сразиться с этой машиной, неизменно оказывался в проигрыше. Однако никакого волшебства тут не было. Несмотря на изобилие шестерёнок, рычагов и клапанов, которыми была снабжена машина, в действие её приводил сильный шахматист, сидящий внутри ящика.

Этот автомат пользовался большой популярностью у публики и с успехом гастролировал по Европе, Англии и России.

В 1808 году шахматная машина, уже после смерти её создателя, сразилась с французским императором Наполеоном I Бонапартом.

# УРОК 8

## Ладья



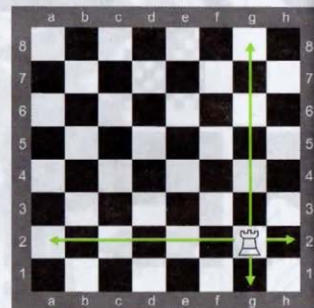
Ладья может ходить прямо по горизонталям и вертикалям на любое число свободных полей.

У каждого партнёра в начале партии по две ладьи.



На диаграмме 1 белая ладья стоит на поле **g2**. С этого поля она может пойти вправо — на поле **h2**, влево — на любое поле по 2-й горизонтали, вверх — на любое поле по вертикали g, вниз — на поле **g1**.

Диаграмма 1







Если на пути ладьи встречается фигура партнёра, то ладья может её «съесть». В этом случае ладья занимает поле взятой фигуры. «Съеденная» фигура партнёра снимается с доски (диаграммы 2, 3).



Диаграмма 2

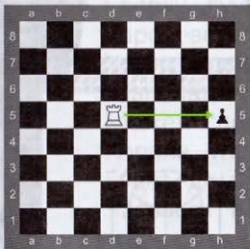


Диаграмма 3

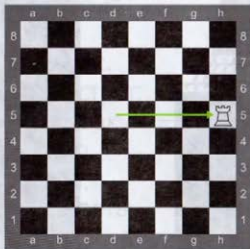
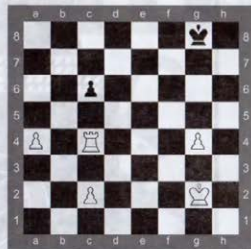


Диаграмма 4



### ЗАДАНИЕ 1

Воспользовавшись диаграммой 4, расскажи обо всех возможных ходах белой ладьи с помощью шахматной нотации.

**Ладья** — самая «прямолинейная» шахматная фигура.



**Чёрная ладья**



**Белая ладья**



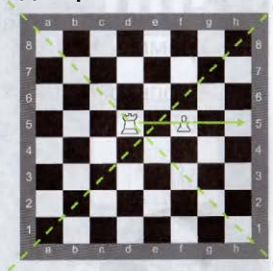
При совершении хода ладья не может перепрыгивать ни через свои фигуры, ни через фигуры партнёра. На диаграмме 5 показан невозможный ход.

### Ладья

А ладья-то тяжела —  
 Раньше башнею была.  
 Сверху лучник там стоит,  
 Королевство сторожит.  
 Ходит вдоль и поперёк.  
 Шаг ладьи тяжёл и строг.  
 Может сделать рокировку —  
 Короля упрятать ловко.  
 Будет домик охранять,  
 Часовым в дверях стоять.

И. А. Шнайдер

Диаграмма 5



**Ход** — перемещение фигуры на свободное поле, взятие.

**Невозможный ход** — ход, выполненный с нарушением правил игры.



## ЗАДАНИЕ 2

Рассмотри внимательно позицию на диаграмме 6.

Сколько чёрных фигур атакует белая ладья?



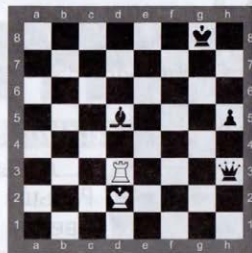
## ЗАДАНИЕ 3

Выполни задания из урока 8 в рабочей тетради.



Изначально в Индии шахматная фигура ладьи выглядела как колесница и носила такое название. В Персии ладью называли именем сказочной птицы Рух и изображали в виде неё. А на Руси эта фигура имела вид парусного судна и называлась «ладья». В эпоху Петра I облик ладьи поменялся

## Диаграмма 6





принятый: она превратилась  
в замок, но название осталось  
тем же.



Русское судно --  
ладья на Руси

Птица Рух --  
фигура ладьи  
в Персии

Ф  
В

# УРОК 9



## Слон



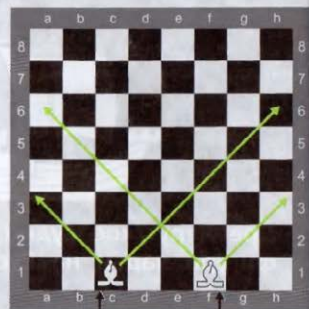
Слон может ходить по диагоналям на любое число свободных полей. В начале игры у каждого партнёра по два слона: один ходит только по белым полям (белопольный), а другой — только по чёрным полям (чернопольный).



На диаграмме 1 белый белопольный слон может пойти на любое поле на диагоналях **f1—a6** и **f1—h3**.

Белый чернопольный слон может пойти на любое поле на диагоналях **c1—a3** и **c1—h6**.

Диаграмма 1



Чернопольный слон

Белопольный слон



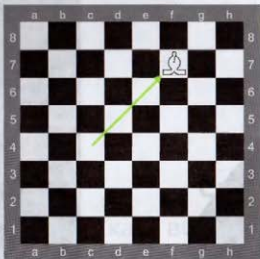


Если на пути слона встречается фигура партнёра, то слон может её «съесть». В этом случае слон занимает поле взятой фигуры. «Съеденная» фигура снимается с доски (диаграммы 2, 3).

**Диаграмма 2**



**Диаграмма 3**



**Диаграмма 4**



**ЗАДАНИЕ 1**

Воспользовавшись диаграммой 4, расскажи обо всех возможных ходах белого белопольного слона с помощью шахматной нотации.



**ЗАДАНИЕ 2**

Найди шахматные слова в строчках:

ВОСЛОНАЗБИМО  
 АПВЛАДЬЯЯОИАБ  
 ПРИШАХМАТЫСВ

Слон — самая



Чёрный слон

«диагональная» шахматная фигура.

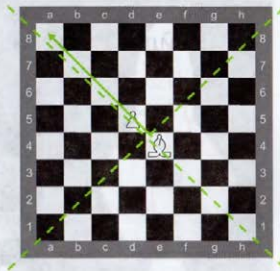


Белый слон



При совершении хода слон не может перепрыгивать ни через свои фигуры, ни через фигуры партнёра. На диаграмме 5 показан невозможный ход.

Диаграмма 5



## Слон

Слон как воин на доске  
 Важен в шахматной игре.  
 Белопольный, чернопольный  
 Слон, конечно, подневольный.  
 Ходит он наискосок,  
 Делает большой бросок.  
 Но слонов двоих пути  
 Пересечься не должны.

И. А. Шнайдер



### ЗАДАНИЕ 3

Саша нарисовал шахматную диаграмму. Найди ошибки, которые он допустил.



### ЗАДАНИЕ 4

Выполни задания из урока 9 в рабочей тетради.



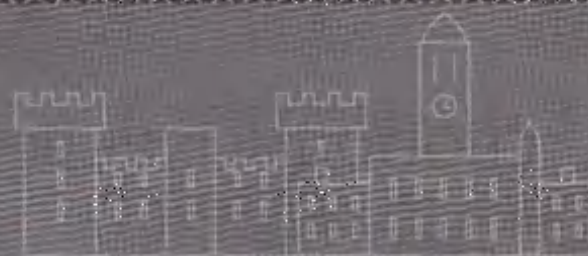
В Индии фигуру слона изображали в виде боевого слона с наездником. Когда шахматы появились на Руси, название перевели дословно, получилось «слон». Позже в разных странах эта фигура, при-



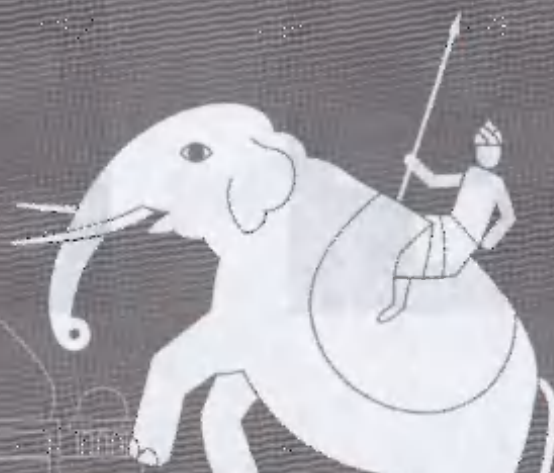
к королю, получила более почет-  
ния: «епископ» в Англии, «офицер»  
и Греции.



—  
лона  
ми



Епископ —  
фигура слона  
в Англии



Боевой слон



# УРОК 10

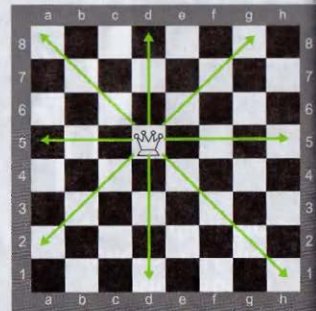
## Ферзь



Ферзь может ходить по свободным вертикалям, горизонталям и диагоналям на любое число полей. У каждого партнёра по одному ферзю в начале партии.



Диаграмма 1



На диаграмме 1 белый ферзь может пойти на любое поле диагоналей **h1—a8** и **a2—g8**, вертикали d и 5-й горизонтали.



Если на пути ферзя встретится фигура партнёра, то ферзь может эту фигуру «съесть». В этом случае ферзь занимает поле взятой фигуры. «Съеденная» фигура снимается с доски (диаграммы 2, 3).

Диаграмма 2

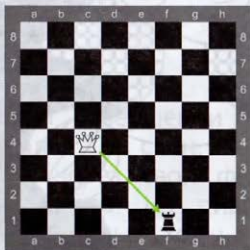


Диаграмма 3

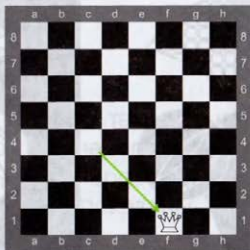
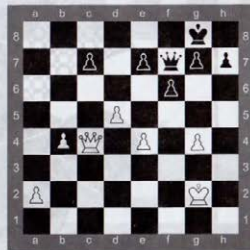


Диаграмма 4



### ЗАДАНИЕ 1

Воспользовавшись диаграммой 4, расскажи обо всех возможных ходах белого ферзя с помощью шахматной нотации.

**Ферзь** — самая сильная шахматная фигура.



**Чёрный ферзь**



**Белый ферзь**



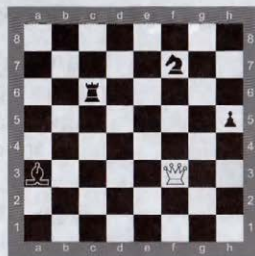
Слово «ферзь» в переводе с персидского языка означает «советник», «полководец».



### ЗАДАНИЕ 2

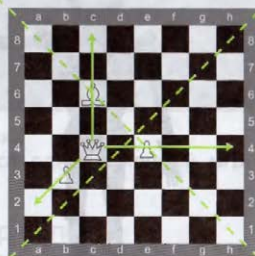
На сколько фигур напал белый ферзь на диаграмме 5?

### Диаграмма 5



При совершении хода ферзь, так же как ладья и слон, не может перепрыгивать ни через свои фигуры, ни через фигуры партнёра. На диаграмме 6 показаны невозможные ходы.

### Диаграмма 6



### ЗАДАНИЕ 3

Выполни задания из урока 10 в рабочей тетради.



**Тяжёлые фигуры** — общее название для ферзей и ладей.

**Дальнобойные фигуры** — фигуры, ударность которых распространяется по всей линии (по вертикали, горизонтали или диагонали). Такими фигурами являются ферзь, ладья, слон.

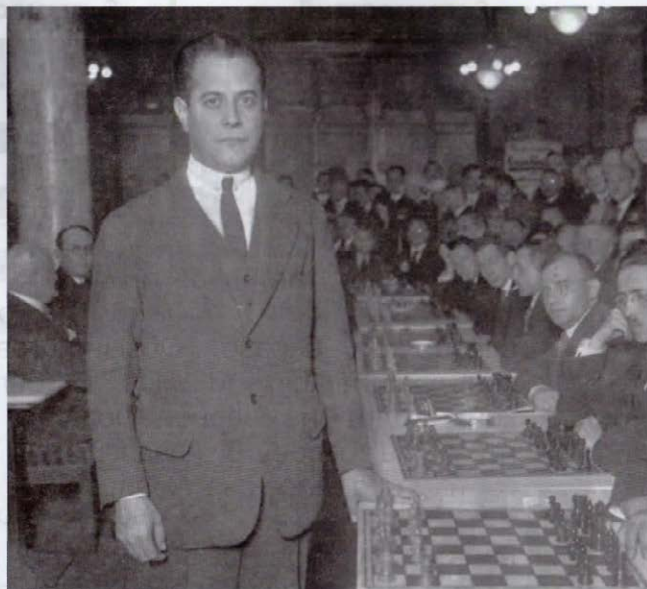


### **Ферзь**

Представляю вам ферзя —  
Он помощник короля.  
У него своя игра:  
Под контролем вся доска.  
Но вступать в бой не спешит —  
За позицией следит.  
После конницы, слонов  
Он начать войну готов.

И. А. Шнайдер





**Хосе Рауль Капабланка  
перед началом сеанса одновременной игры**



Хосе Рауль Капабланка, третий чемпион мира по шахматам, писал: «Научиться играть в шахматы легко, но трудно научиться играть хорошо».



# УРОК 11

## Конь

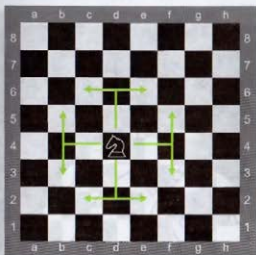
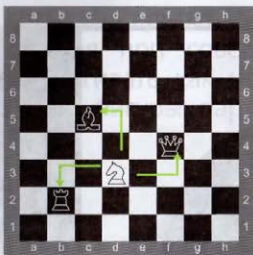


Конь ходит на два поля по вертикали или горизонтали, а затем на одно поле влево или вправо. Обычно говорят, что конь ходит буквой «Г». С белого поля конь ходит на чёрное поле, а с чёрного — на белое. В начале игры у каждого партнёра по два коня.



Конь в центре доски может пойти на любое из восьми полей (диаграмма 1). Конь бьёт фигуры партнёра так же, как и ходит: с доски снимается фигура, стоящая на поле, на которое идёт конь. Белый конь в позиции, показанной на диаграмме 2, может взять любую из трёх чёрных фигур.

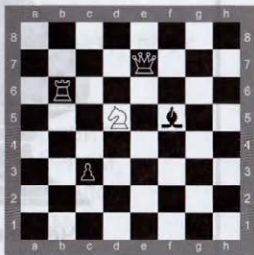


**Диаграмма 1****Диаграмма 2****Диаграмма 3****ЗАДАНИЕ 1**

Воспользовавшись диаграммой 3, расскажи обо всех возможных ходах белого коня с помощью шахматной нотации.

**ЗАДАНИЕ 2**

На сколько фигур напал белый конь на диаграмме 4?

**Диаграмма 4**

**Конь** — самая интересная шахматная фигура.



**Чёрный конь**



**Белый конь**

Диаграмма 5

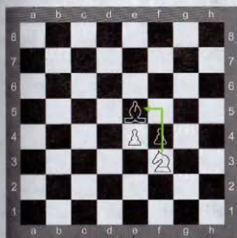


Конь — единственная шахматная фигура, которая при совершении хода может перепрыгивать как через свои фигуры, так и через фигуры партнёра (диаграммы 5, 6).



Конь

Диаграмма 6



Конь — коварная фигура,  
У него своя натура.  
Прыг да скок — и сразу вбок,  
Через головы прыжок!  
Делает такой кульбит —  
Взвиться в небо норовит!  
Вот стоял на поле белом,  
Перепрыгнул между делом —  
Поле чёрное под ним...  
За конём следи чужим!

И. А. Шнайдер



### ЗАДАНИЕ 3

Выполни задания из урока 11 в рабочей тетради.



### ЗАДАНИЕ 4

Найди на флагах всадников названия шахматных фигур. Слова могут быть написаны как слева направо, так и справа налево.



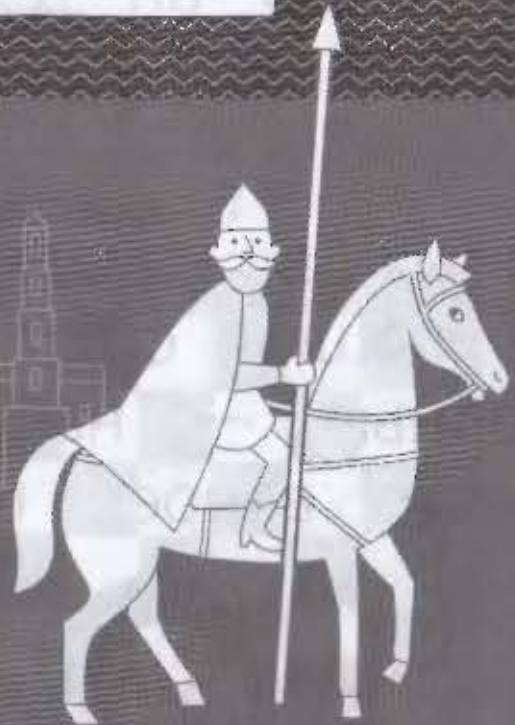
**Лёгкие фигуры** — общее название для слонов и коней.



В Индии коня изображали в виде воина-кавалериста — всадника на коне. Во многих европейских языках шахматного коня продолжают называть на-



или, как в Англии, рыцарем.  
Эта шахматная фигура называ-  
ется «кnight».



Кавалер —  
фигура коня  
в Европе



## УРОК 12



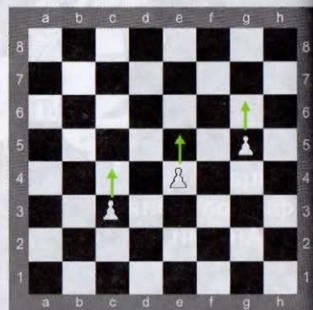
## Пешка



У белых и чёрных в начале партии по 8 пешек. Белые пешки стоят на 2-й горизонтали, а чёрные — на 7-й. Ходить пешки могут только вперёд по вертикали (диаграмма 1).



Диаграмма 1



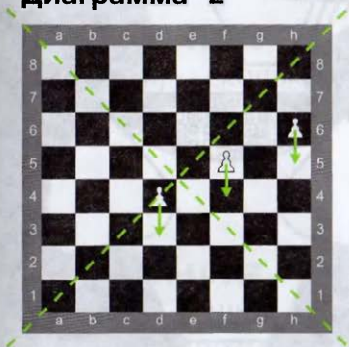


Назад пешки не ходят!!! На диаграмме 2 показан невозможный ход пешек.

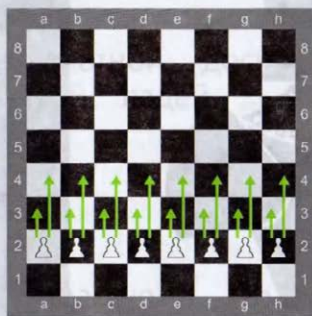


За один ход пешка может продвинуться всего на одно поле. Но в начале партии у каждой пешки есть выбор — пойти вперёд на одно или два поля (диаграмма 3).

**Диаграмма 2**

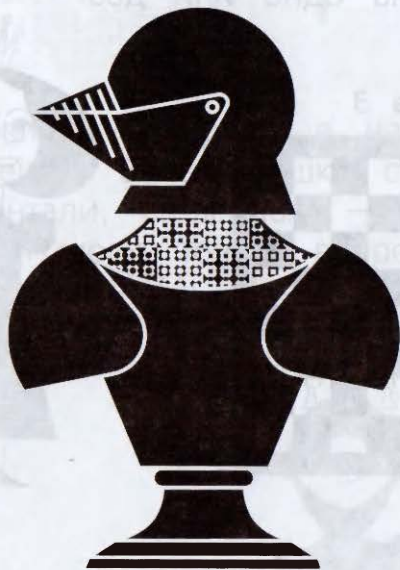


**Диаграмма 3**

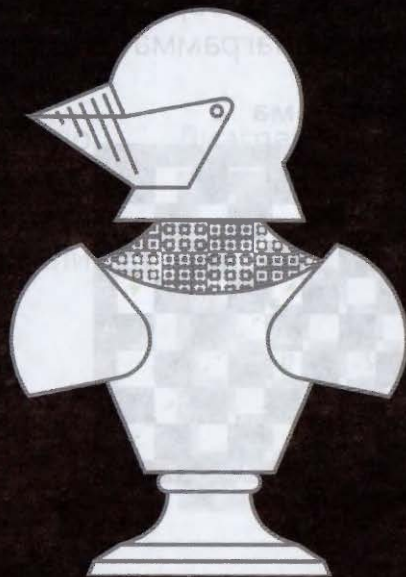


Пойти сразу на два поля может каждая пешка, но только один раз в партии и только из начальной позиции.

**Пешка** — самая массовая шахматная фигура.



**Чёрная пешка**



**Белая пешка**



Пешка ходит прямо по вертикали, а бьёт фигуры партнёра строго по диагонали на одну клетку вперёд (диаграмма 4).

ХОДИТ ПРЯМО, БЬЁТ НАИСКОСОК!



### ЗАДАНИЕ 1

Вспомни, сколько на шахматной доске пешек, коней, слонов, ферзей, ладей.



### ЗАДАНИЕ 2

Расставь пешки как на диаграмме 5. Покажи все возможные их ходы.



**Сдвоенные пешки** — две пешки одного цвета, находящиеся на одной вертикали.

Диаграмма 4

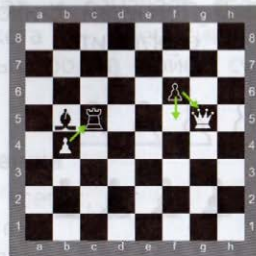
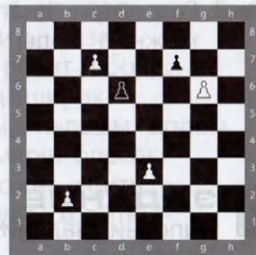


Диаграмма 5





### ЗАДАНИЕ 3

Прочитай стихотворение и подумай, как его можно озаглавить.



Не теряй напрасно пешки,  
Пешки — это не орешки.  
Потеряешь и поймёшь:  
Их обратно не вернёшь.  
Не решайте дело спешкой  
И всегда считайтесь с пешкой.



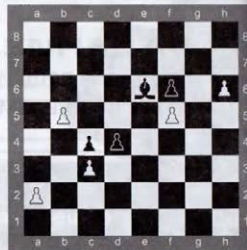
И. А. Бареев



### ЗАДАНИЕ 4

Рассмотри диаграмму 6 и укажи все возможные ходы белых пешек.

Диаграмма 6



### ЗАДАНИЕ 5

Выполни задания из урока 12 в рабочей тетради.





Пешка



Пехота



Слово «пешка» имеет общий корень со словом «пехота» и означает «пеший солдат». Пехота — древнейший и один из главных родов войск сухопутной армии.

### Пешка

А пехота, как всегда,  
Впереди идёт она!  
Рядышком, к плечу плечом  
Пешки движутся пешком.  
Все мечтают как одна  
Дослужиться до ферзя!  
Одному лишь я не рад —  
Ей нельзя ходить назад.  
Ходит прямо, рубит вбок,  
Не бывает ход широк.  
Лишь однажды, первым ходом,  
Через клетку марш-бросок.  
На проходе может сбить.  
Будут знать, куда ходить!

И. А. Шнайдер

# УРОК 13

## Превращение пешки



Пешка, которая достигает дальнего края доски (8-й горизонтали для белых, 1-й — для чёрных), должна быть заменена на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета. Это является частью хода. Действие новой фигуры начинается сразу. В зависимости от позиции игрок сам определяет, в какую фигуру превратить пешку.



### ЗАДАНИЕ 1

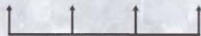
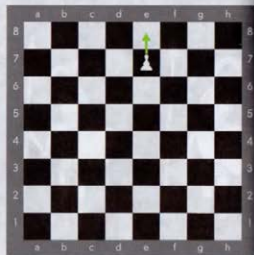
Выбери правильный ответ.

Если пешка доходит до последней горизонтали, она:

- превращается в короля,
- идёт обратно,
- превращается в любую фигуру, кроме короля и пешки.



Пешка





## ЗАДАНИЕ 2

Прочитай стихотворение и ответь на вопросы.



Разве это так уж плохо,  
Что она, такая кроха,  
Удивляя весь народ,  
Рвётся до конца вперёд?  
Если выполнит задание,  
То её повысят в звании.  
Чуда ждёт она заранее  
И придёт без опоздания.  
В путь пускаясь  
без задержки,  
От подружек  
ждёт поддержки.  
Быстрота — не значит спешка.  
Кто же это?  
Это ... !

И. А. Бареев

Что ты знаешь о пешках? В какие фигуры можно превратить пешку? Когда сильнее пешка: в начале партии или в конце?

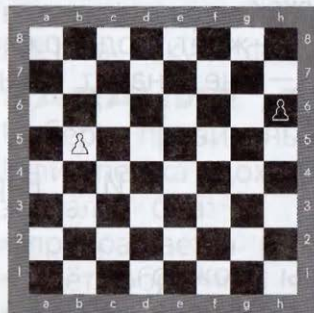


### ЗАДАНИЕ 3

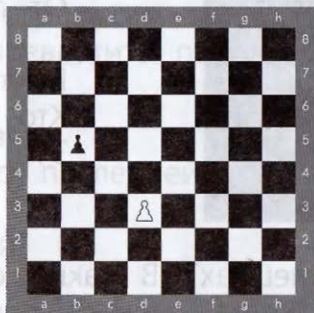
Рассмотри диаграммы 1–4 и определи, на какой из них какая пешка первой дойдёт до поля превращения. Объясни свой выбор.



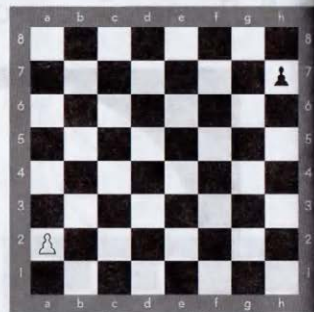
#### Диаграмма 2



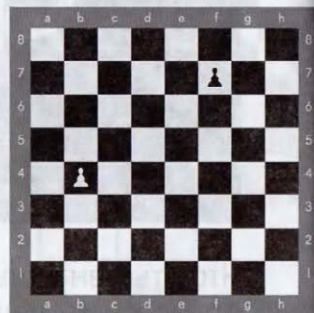
#### Диаграмма 3



#### Диаграмма 1



#### Диаграмма 4







**Проходная пешка** — пешка, расположенная так, что на вертикали перед ней отсутствуют пешки партнёра, а на соседних вертикалях или нет пешек партнёра, или они не держат под боем поля, через которые пешка должна пройти до поля пре- вращения.



#### **ЗАДАНИЕ 4**

Выполни задания из урока 13 в рабочей тетради.



В 2012 году президент Российской Федерации Владимир Владимирович Путин, приветствуя гостей и участников матча за звание чемпиона мира по шахматам, отметил: «Шахматы — это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценить сложившуюся ситуацию, просчитать поступки на несколько ходов вперёд. А главное, воспитывают характер». Матч проходил в Москве, в Государственной Третьяковской галерее.



# УРОК 14

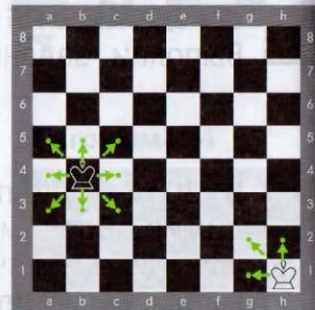
## Король



Король ходит по вертикали и горизонтали, но строго на одно свободное поле (диаграмма 1).



Диаграмма 1





Чёрный и белый короли не дружат, встретиться они никогда не смогут. Король не может напасть на короля партнёра. На диаграммах 2, 3 показаны позиции, которых на шахматной доске быть не может.

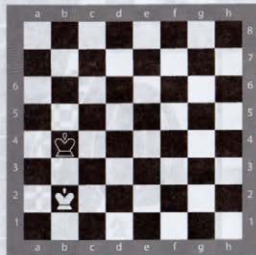
Диаграмма 2



Диаграмма 3



Диаграмма 4



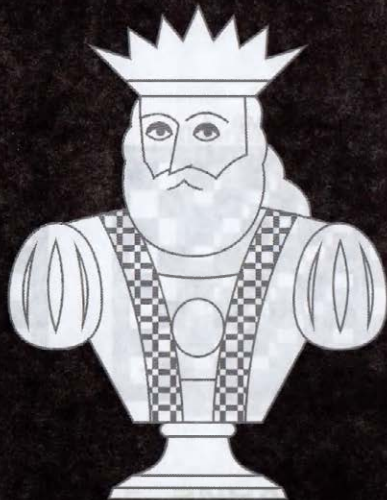
### ЗАДАНИЕ 1

Расставь фигуры так же, как на диаграмме 4. Покажи все возможные ходы королей.

Король — самая главная шахматная фигура.



Чёрный король



Белый король



Король не может встать на то поле, где его могут «съесть».



На диаграмме 5 белый король не может пойти на поле **d4**, так как это поле атаковано чёрным слоном, а чёрный король не может пойти на поле **e7**, так как это поле атаковано белым слоном.

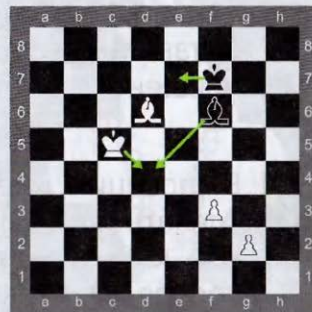


Король не может взять защищённую пешку или фигуру.

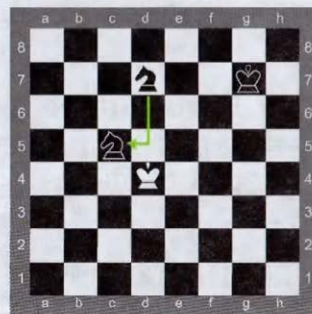


На диаграмме 6 белый король не может «съесть» чёрного коня на поле **c5**, так как конь защищён вторым чёрным конём с поля **d7**. При взятии коня король попадает под удар, а это строго-настрога запрещено!

### Диаграмма 5



### Диаграмма 6







Короля нельзя «съесть». Если на короля напали, его нужно немедленно защищать. Оставлять короля под ударом также запрещено!



В позиции, показанной на диаграмме 7, сделать ход может только белый король, так как чёрная ладья на него напала, а короля оставлять под ударом запрещено.



## ЗАДАНИЕ 2

Рассмотри диаграмму 8 и назови все возможные ходы белого короля.



**Битое поле** — это поле, которое находится под боем своей фигуры или фигуры партнёра.



## ЗАДАНИЕ 3

Выполни задания из урока 14 в рабочей тетради.

Диаграмма 7

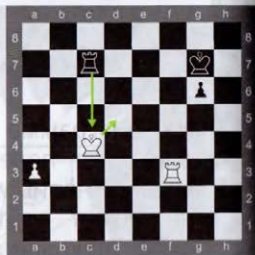


Диаграмма 8



на фигура короля обо-  
вного правителя, а по-  
хматная фигура в том  
государстве называлась  
как её глава.


Султан —  
фигура короля  
в Персии



# УРОК 15



## Ценность фигур

 **Ценность фигур** — относительная сила каждой шахматной фигуры, измеряемая в пешках.

Пешка — единица измерения ценности фигуры.



Пешка



Конь



Слон



Ладья




Ферзь



Король —

бесценная  
фигура

 Король — самая главная фигура в шахматах. С потерей короля партия сразу заканчивается! Поэтому король бесценен.

 Реальная сила фигуры зависит от того, где она стоит и на сколько полей нападает.


 **ЗАДАНИЕ 1**  
Зная ценность фигур, определи, какую фигуру белым выгоднее «съесть» (диаграммы 1, 2).



Диаграмма 1

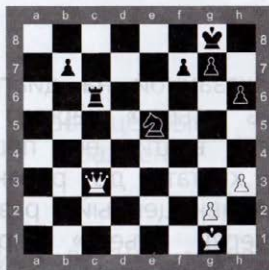
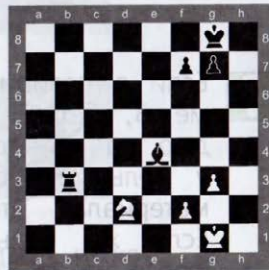


Диаграмма 2





Если в партии стороны обменялись равноценными фигурами, например ферзями, или обменяли слона на коня, значит произошёл **РАВНОЦЕННЫЙ РАЗМЕН**.



## ЗАДАНИЕ 2

На какую фигуру можно поменять коня? ладью? ферзя? слона? пешку? короля?



Если в ходе партии игрок за свою фигуру получил фигуру или несколько фигур меньшей суммарной ценности, значит произошёл **НЕРАВНОЦЕННЫЙ РАЗМЕН**.



Если в позиции, показанной на диаграмме 3, белый ферзь «съест» чёрную ладью на **g5**, то после взятия его пешкой у белых не будет хватать до равенства материала. Это неравноценный размен! Если же белый ферзь «съест» чёрного ферзя на **c5**, будет равноценный размен.

Диаграмма 3







Неравноценный  
размен →



Неравноценный  
размен →



Равноценный  
размен →



Равноценный  
размен →



**Качество** — разница в силе между ладьёй и конём (или слоном).



### ЗАДАНИЕ 3

Прочитай стихотворение и подумай, как его можно озаглавить.



Как-то раз коня спросили:  
— С кем сравнить тебя по силе?  
Может быть, ты равен пешке?  
— Не хочу терпеть насмешки!  
При всей скромности своей  
Пешек все же я сильней.  
Чтоб со мною им тягаться,  
Надо им втроём собраться.  
У меня и у слона  
По три пешечки цена.  
Вот ладья меня сильней,  
Трудно мне поспорить с ней.  
Это крепенький орешек,  
У неё цена — пять пешек.  
Забывать нельзя, друзья,  
Про могучего ферзя.  
С ним, однако, не шути:  
Пешкам равен девяти.  
Чтобы в шахматы играть,  
Эти силы надо знать.

И. А. Бареев

**ЗАДАНИЕ 4**

Выполни задания из урока 15 в рабочей тетради.



Четвёртый чемпион мира по шахматам Александр Алехин писал: «С помощью шахмат я воспитал свой характер».



Александр Алехин (слева)  
и Хосе Рауль Капабланка (справа)  
на шахматном турнире.  
Петербург, 1914 г.

# УРОК 16

## Нападение



**Нападение** — создание угрозы «съесть» незащищённую или более ценную фигуру партнёра.

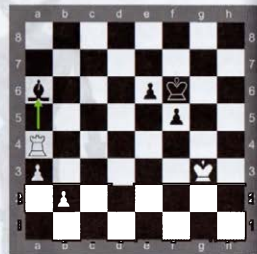


Каждая из шести шахматных фигур может совершать нападение, то есть создавать угрозу взятия фигуры партнёра.



Белая ладья напала на чёрного слона на поле **а6** (диаграмма 1). Слон стоит на пути движения ладьи и не защищён своей фигурой. При своём ходе ладья может «съесть» слона. В этой позиции ладья нападает на слона.

Диаграмма 1



Нападение ладьёй

Ладья не нападёт на чёрного слона, так как слон защищён своей же ладьёй (диаграмма 2).

Диаграмма 2

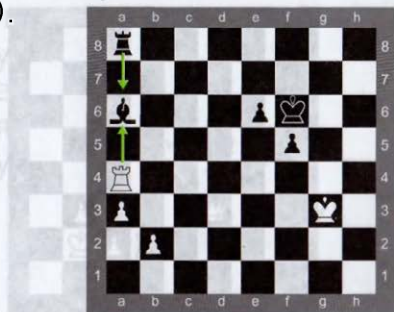
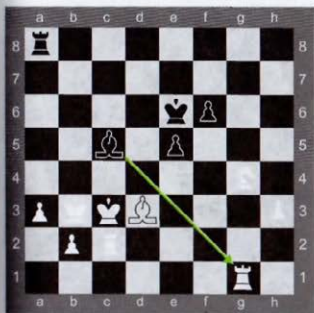


Диаграмма 3

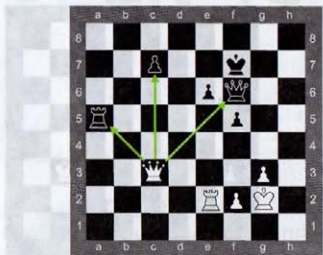


Чёрный слон напал на белую ладью на поле **g1** (диаграмма 3). Ладья стоит на пути движения слона, на диагонали **g1–a7**. При своём ходе слон может «съесть» ладью. Можно сказать, что в этой позиции слон нападает на ладью.

Нападение слоном



## Диаграмма 4



В позиции, показанной на диаграмме 4 ферзь нападёт только на две незащищённые фигуры чёрных: ладью на поле **a5** и пешку на поле **c7**. Также белый ферзь может «съесть» и ферзя партнёра на поле **f6**. Но ферзь защищён своим королём.

## Нападение ферзём

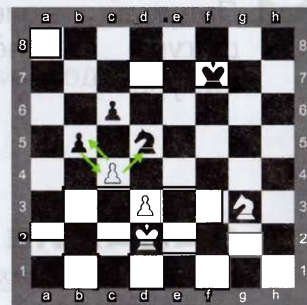
Конь белых напал на незащищённого слона на поле **d3** (диаграмма 5). Также конь может «съесть» чёрную пешку на поле **d5**. Но это будет невыгодный размен, так как пешка защищена своим королём.

## Диаграмма 5



## Нападение конём

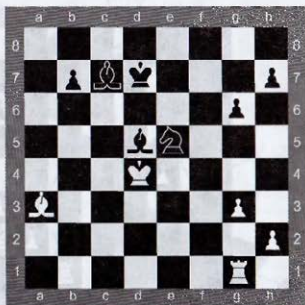
Диagramма 6



Нападение пешкой

На диаграмме 6 при ходе белых белая пешка **c4** может «съесть» чёрную пешку **b5** и коня на поле **d5**. Но ей выгоднее «съесть» коня. При ходе чёрных чёрная пешка с поля **b5** может «съесть» пешку **c4**.

Диagramма 7



Нападение королём

Белый король напал на незащищённого чёрного слона. Но коня на поле **e5** он «съесть» не может, так как он защищён.



## ЗАДАНИЕ 1

Подумай, почему важно научиться нападать на фигуры партнёра и видеть нападения на свои фигуры?



## ЗАДАНИЕ 2

На диаграммах 8–10 найди фигуры чёрных, которые находятся под нападением.

Диаграмма 8

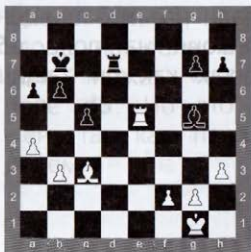


Диаграмма 9

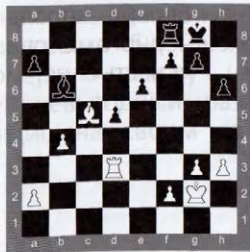
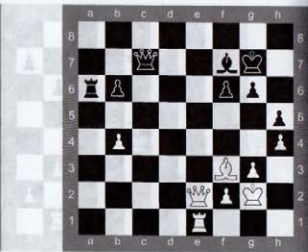


Диаграмма 10





Чем больше нападений будешь создавать в партии, тем сложнее партнёру будет защищаться!

Если на твою фигуру напали, убери её из-под нападения! Следи за угрозами партнёра!



### ЗАДАНИЕ 3

Во всех позициях на диаграммах 11 и 12 ход белых. Напеди на чёрного ферзя.



Диаграмма 11



Диаграмма 12





**Гарде** — раньше так называли нападение на ферзя. В современных шахматах этот термин не используется.



#### **ЗАДАНИЕ 4**

Выполни задания из урока 16 в рабочей тетради.



**Вильгельм Стейниц (1836–1900)** — австрийский шахматист, первый в истории шахмат чемпион мира.

Шахматный литератор Ройбен Файн писал, что Стейниц был уникальной фигурой сразу по нескольким причинам: он был первым, кто официально завоевал титул чемпиона мира по шахматам, и первым, кто создал шахматное теоретическое учение. Стейниц разработал принципы позиционной игры, которые с тех пор стали азбучными истинами для шахматистов.


Вильгельм Стейниц — первый профессиональный шахматный мастер, который посвятил этой игре всю свою жизнь.






## Взятие. Взятие на проходе


Диаграмма 1

 **Взятие** — это ход на поле, занятое фигурой партнёра, при котором эта фигура снимается с доски.



 В шахматной нотации взятие обозначается знаком «:».



 Чёрная ладья может совершить взятие слона на поле **c2** (диаграмма 1).

В этом случае слон снимается с доски, а ладья становится на поле **c2** (диаграмма 2).

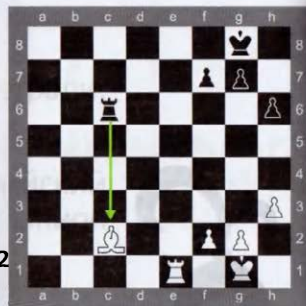
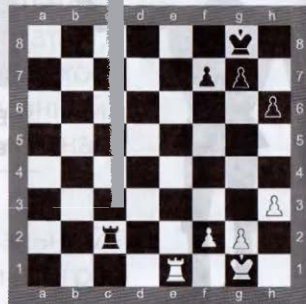


Диаграмма 2





Взятие в шахматах не обязательно! Взятие может быть выгодным и невыгодным.



**Выгодное взятие** — это взятие, при котором у партнёра выигрывается какая-либо фигура или сохраняется материальное соотношение фигур на доске.

**Невыгодное взятие** — это взятие, при котором отдаётся своя более ценная фигура за менее ценную фигуру партнёра.



Диаграмма 3

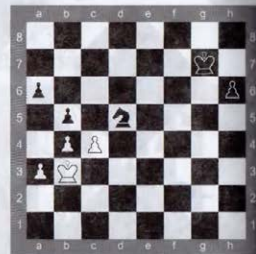
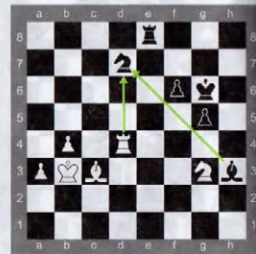


Диаграмма 4



Белая пешка совершает выгодное взятие коня на поле **d5**, тем самым сделав равным материальное соотношение фигур (диаграмма 3).

Если ладья белых «съест» чёрного коня на поле **d7**, то её «съест» чёрный слон, и это будет невыгодное взятие, так как отдаётся более ценная фигура — ладья за менее ценную фигуру — коня (диаграмма 4).



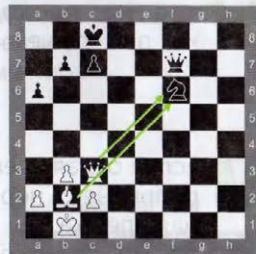
При взятии всегда нужно считать количество ударов своих фигур на фигуру партнёра и количество защит этой фигуры со стороны партнёра.

Диagramма 5



У белых два нападения на чёрного коня на поле **f6**: нападёт ферзь, а за ферзём нападёт ещё и слон (диаграмма 5).

У чёрных же всего одна защита в виде ферзя. Для белых это будет выгодное взятие.

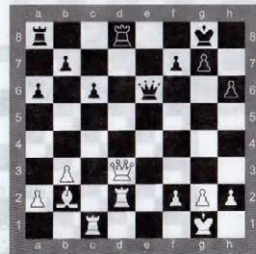
**ЗАДАНИЕ 1**

Рассмотри диаграмму 6 и определи, выгодно ли для белых взятие чёрной ладьи.

**ЗАДАНИЕ 2**

Выполни задания из урока 17 в рабочей тетради.

Диagramма 6







В шахматах существует особый вид взятия — **взятие на проходе**. Этот вид взятия приемлем только для пешек.



Если белая пешка пойдёт на поле **e4**, то она перепрыгнет через поле **e3**, которое атакует чёрная пешка. В этом случае ответным ходом пешка **f4** может «съесть» белую пешку точно так же, как если бы она пошла только на одно поле — **e3** (диаграммы 7–9).



Диаграмма 7



Диаграмма 8

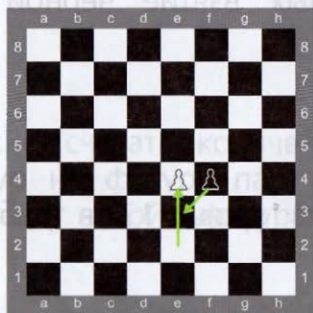
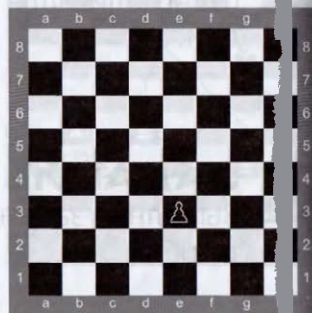



Диаграмма 9



 Взятие на проходе действует только в течение одного хода! После того как партнёр передвинул пешку на два поля, нужно сейчас же решить, брать её на проходе или нет. Последующими ходами брать эту пешку будет уже запрещено.


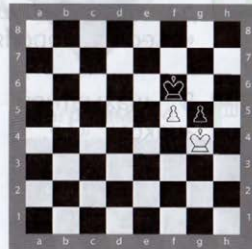

 **ЗАДАНИЕ 3** Воспользовавшись диаграммой 10, покажи и расскажи правило взятия на проходе. На какое поле встанет белая пешка, если последний ход чёрных: **1. ...g5**.

Диаграмма 10



 Правило «взятие на проходе» было введено в шахматы в XV веке одновременно с другим правилом, которое разрешало делать первый ход пешкой сразу на два поля вперёд.

# УРОК 18

## Шах и защита от шаха



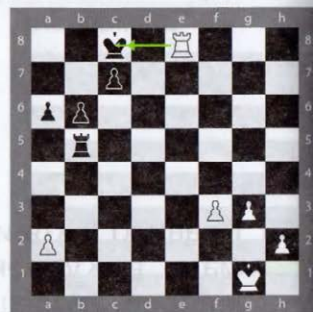
**Шах** — это положение на шахматной доске, когда какая-нибудь фигура грозит следующим ходом «съесть» короля (диаграмма 1).



В шахматной нотации шах обозначают знаком «+».



Диаграмма 1





Оставлять короля под шахом нельзя!



Есть три способа защиты от шаха:

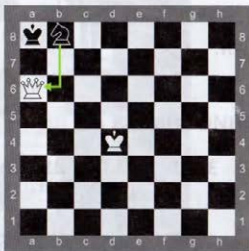
1. Увести короля из-под боя (диаграмма 2).
2. Побить фигуру, которая нападает на короля (диаграмма 3).
3. Перекрыть линию удара (диаграмма 4).



**Диаграмма 2**



**Диаграмма 3**



**Диаграмма 4**





### ЗАДАНИЕ 1

Расставь на доске позицию так же, как на диаграмме 5. Найди лучшую защиту от шаха.



### ЗАДАНИЕ 2

Белая ладья объявила шах чёрному королю (диаграмма 6). Какими способами чёрные могут защитить своего короля от нападения? Выбери лучший из них.



Нельзя ходить королём на поле, где он окажется под шахом!



### ЗАДАНИЕ 3

Закончи предложения.

Король с королём не ...

Шах — это нападение на ...

Назови три способа защиты от шаха.



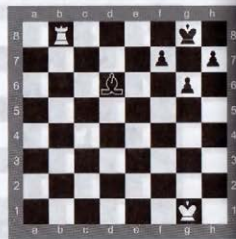
### ЗАДАНИЕ 4

Выполни задания из урока 18 в рабочей тетради.

Диаграмма 5



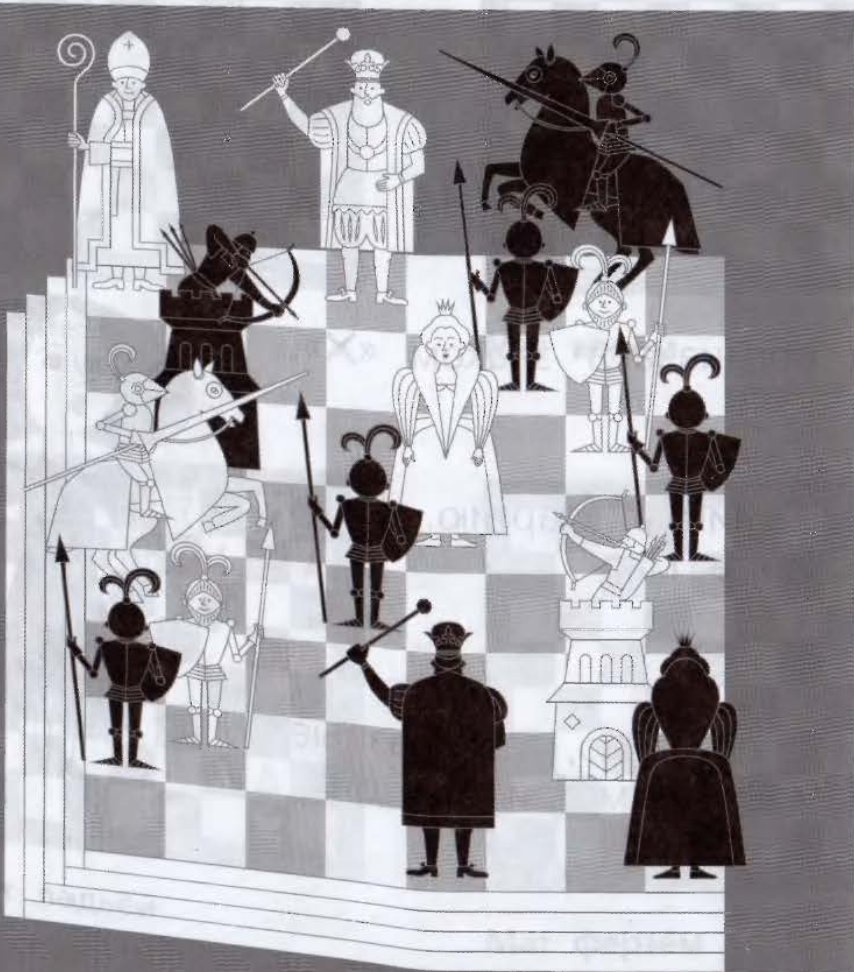
Диаграмма 6







В XV веке на городской площади в Испании впервые была сыграна партия в «живые» шахматы. Роли фигур исполняли люди.



# УРОК 19

## Мат



**Мат** — это шах, от которого нет защиты.



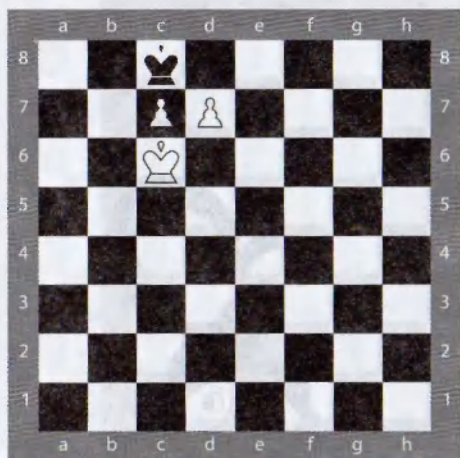
При записи партии мат обозначают знаком «X».



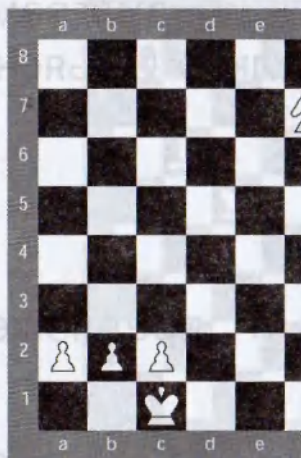
Кто поставил мат, тот и выиграл партию. Цель игры в шахматы — поставить мат.

На диаграммах на с. 107 показано, как разные фигуры могут поставить мат. Рассмотрите эти диаграммы.

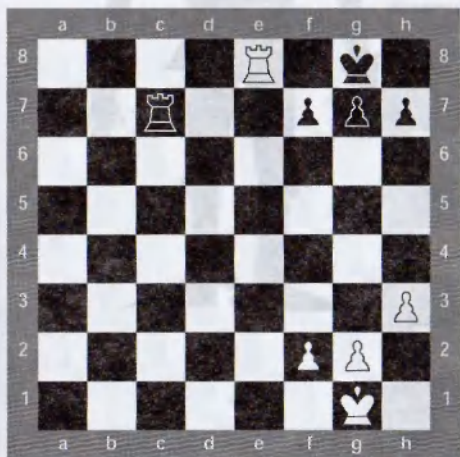




**Мат пешкой**



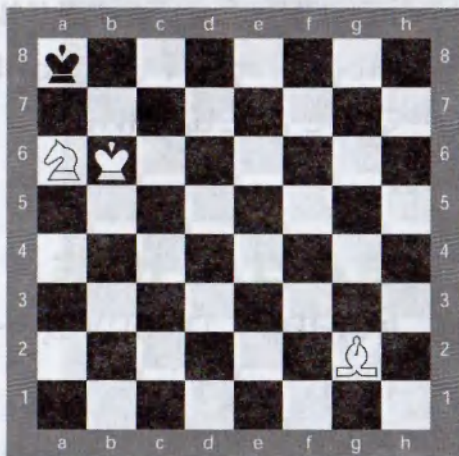
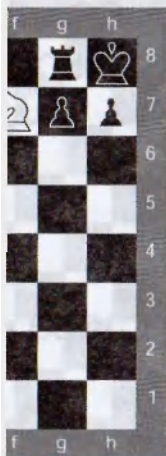
**Мат конём**



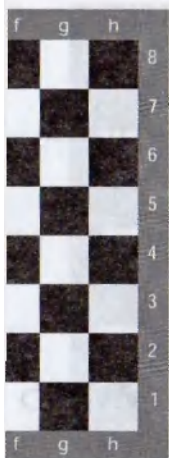
**Мат ладьёй**



**Мат ферзём**



## Мат слоном







### ЗАДАНИЕ 1

Расставь позиции по образцу (диаграммы 1–4). Объяви мат королю. Объясни своё решение.



### ЗАДАНИЕ 2

Вставь пропущенные слова в предложение.

Мат — это такое нападение на ... , от которого нет ... .

Выигрывает тот, кто поставит ... .



### ЗАДАНИЕ 3

Выполни задания из урока 19 в рабочей тетради.



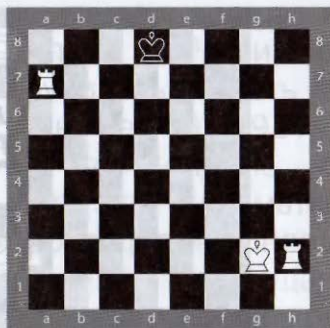
### ЗАДАНИЕ 4

Посмотри на диаграмму 5 и определи, могут ли чёрные в этой позиции поставить мат в один ход белому королю.





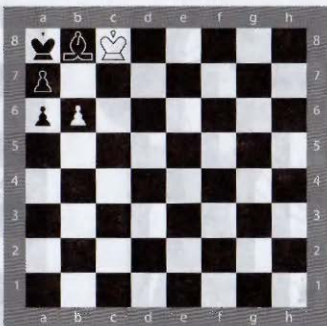
Диаграмма 1



Диаграмма



Диаграмма 4



2

Диаграмма 3

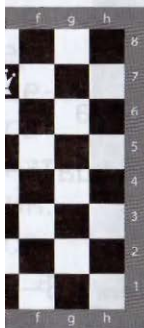
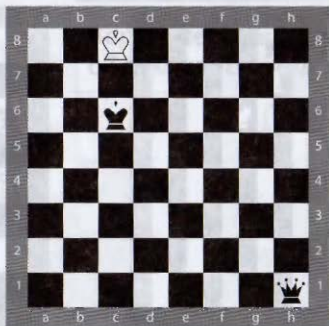


Диаграмма 5





Партнёр, который выиграл партию, получает одно очко. Проигравший получает ноль очков.

Обозначение выигрыша — «1».

Обозначение проигрыша — «0».



### ЗАДАНИЕ 5

Рассмотри диаграммы 6–9 и укажи, на каких из них чёрному королю объявлен мат. Объясни свой выбор.

Диаграмма 6



Диаграмма 7



Диаграмма 8

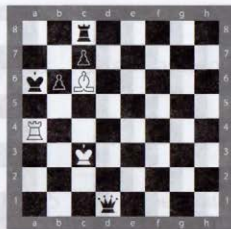
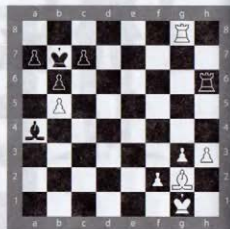


Диаграмма 9





Вера — Менчик, первая в истории чемпионка мира по шахматам, родилась в России в 1906 году. Вера научилась играть в шахматы в девять лет. В 1927 году она выиграла в Лондоне первый чемпионат мира по шахматам среди женщин. Впоследствии неоднократно и убедительно защищала свой титул в многочисленных турнирах и матчах. Вера Менчик оставалась чемпионкой мира до конца своей жизни.

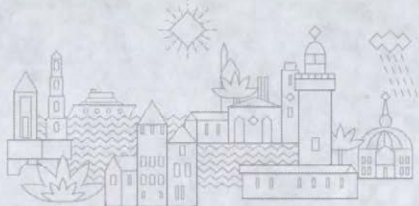




**Вера Менчик  
обдумывает ход**



## УРОК 20



На шахматной доске пат возникает, если нет угрозы королю и при своём ходе ни король, ни другие фигуры не имеют хода (диаграммы 1, 2).



Диаграмма 1

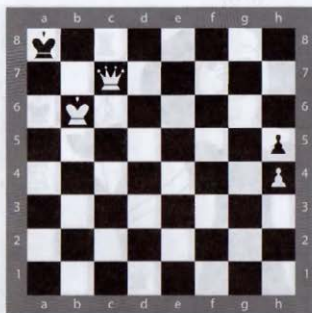
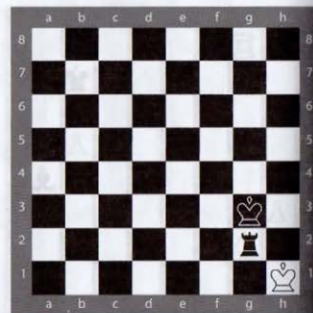


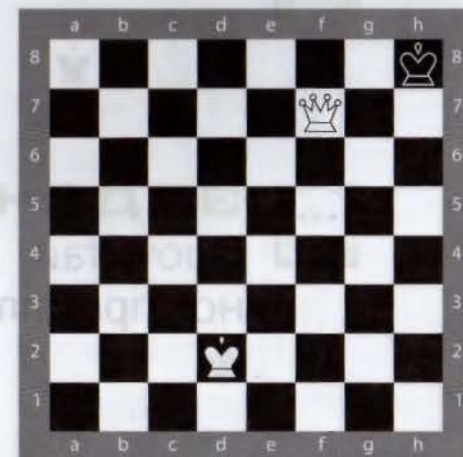
Диаграмма 2





**Пат** — положение, при котором игрок не имеет разрешённого правилами хода, а его король не находится под шахом.

**Диаграмма 3**



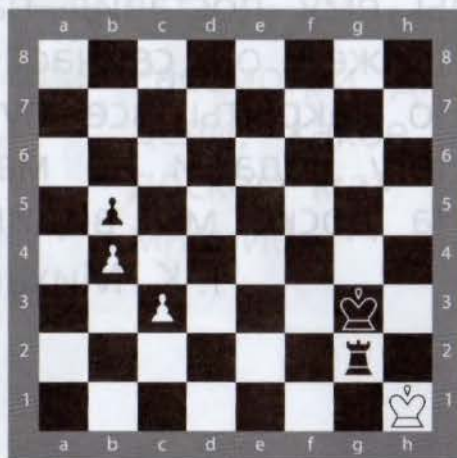
**ЗАДАНИЕ 1**

Рассмотри диаграммы 3–6 и определи, на какой из них пат. Объясни свой выбор.

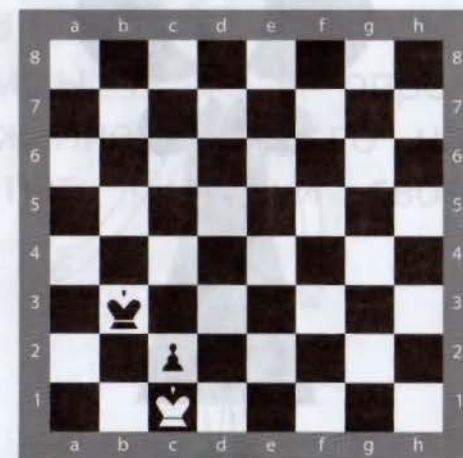
**Диаграмма 4**



**Диаграмма 5**



**Диаграмма 6**





Если на доске пат, то никто не выиграл — ничья!



## ЗАДАНИЕ 2

Прочитай стихотворение. О чём оно? Как его можно проиллюстрировать?



Отчего противник рад?  
Ты ему поставил пат!  
Должен он сейчас пойти,  
Но закрыты все пути:  
Нету хода и не мат —  
На доске мы видим пат!

Г. К. Михайленко



Диаграмма 7

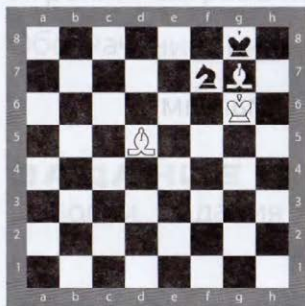


Диаграмма 8

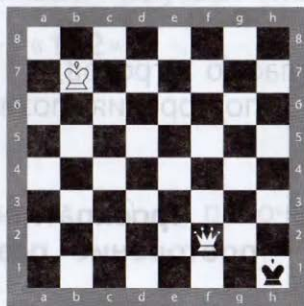


Диаграмма 9

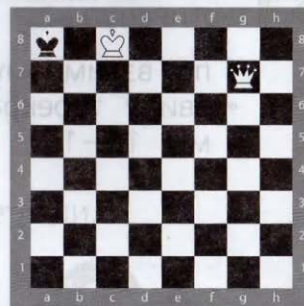
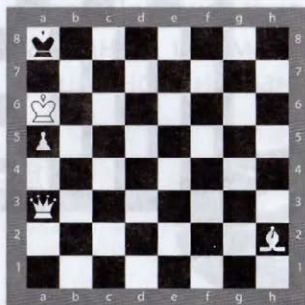


Диаграмма 10

**ЗАДАНИЕ 3**

Рассмотри диаграммы 7–10 и определи, какое положение возникло на доске: мат или пат. Обоснуй своё мнение.





Ничья в шахматной партии, помимо пата, может возникнуть:

- по взаимному согласию игроков;
- ввиду троекратного повторения позиции (диаграммы 11–13).

### Троекратное повторение позиции

Диаграмма 11



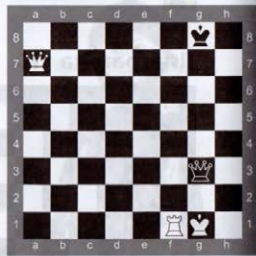
1. ...Фg3+
2. Kph1

Диаграмма 12



2. ...Фh3+
3. Kpg1

Диаграмма 13



3. ...Фg3+
- и так далее





Игроки, сыгравшие вничью, получают по пол-очка.

Обозначение ничьей — «1/2».



#### ЗАДАНИЕ 4

Выполни задания из урока 20 в рабочей тетради.




Международный день шахмат отмечается 20 июля. В этот день в 1924 году в столице Франции городе Париже была создана Международная шахматная федерация (сокращённое название — ФИДЕ).




# УРОК 21

## Рокировка



 **Рокировка** — это одновременный ход короля и ладьи, при котором король движется через одно поле по направлению к ладье, а ладья перепрыгивает через короля и становится рядом.

 Сделать рокировку в ходе партии белые и чёрные могут только один раз. Существует два вида рокировки: короткая и длинная.

### Короткая рокировка



### Длинная рокировка



В шахматной нотации короткая рокировка обозначается **0—0**, а длинная — **0—0—0**.



Рокировка делается, если:

- король и ладья ни разу не ходили;
- между королём и ладьёй нет фигур;
- король не стоит под шахом;
- поле, через которое перепрыгивает король, не находится под ударом;
- по окончании рокировки король не оказывается под шахом.



### ЗАДАНИЕ 1

Рассмотри диаграммы 1, 2 и определи, какую рокировку могут сделать белые, чёрные. Объясни свой выбор.



### ЗАДАНИЕ 2

Найди ошибки в предложениях. Исправь их.

Рокировка — это когда король и ферзь меняются местами.

Рокировка бывает большая и маленькая.

Диаграмма 1

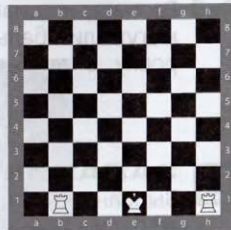
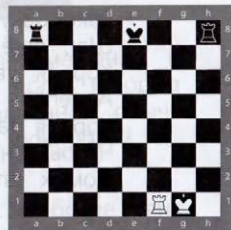


Диаграмма 2





### ЗАДАНИЕ 3

Рассмотри диаграммы 3, 4 и определи, могут ли белые сделать короткую рокировку в этих позициях.



### ЗАДАНИЕ 4

Выполни задания из урока 21 в рабочей тетради.

### Рокировка

Рокировку делай смело:  
Шаг, ещё один шагок —  
Короля вводим вбок.  
А теперь ладьёй шагаем,  
Короля так прикрываем,  
Чтобы он спокоен был —  
Домик штабом послужил.

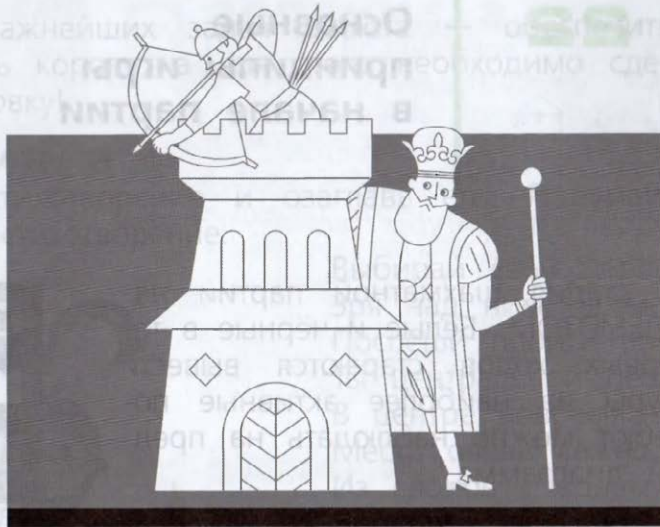
И. А. Шнайдер

Диаграмма 3



Диаграмма 4





**Искусственная рокировка** — это перемещение в несколько ходов короля и ладьи на поля, которые они заняли бы при рокировке, выполненной обычным способом. Цель искусственной рокировки — максимальная защита короля.



Рокировка появилась в XIV–XV веках. В более ранних версиях шахмат такого хода не было.



## УРОК 22



### Основные принципы игры в начале партии



Начальная стадия шахматной партии называется ДЕБЮТОМ. Белые и чёрные в течение первых ходов стараются вывести свои фигуры на наиболее активные позиции. Дебют можно наблюдать на представленной диаграмме.



**Дебют** — вступительная стадия партии, состоящая из 5–10 ходов.



#### ЗАДАНИЕ 1

Ответь на вопрос:

Какие фигуры нужно вывести, чтобы король мог сделать рокировку?





Одна из важнейших задач дебюта — обеспечить безопасность короля, а для этого необходимо сделать рокировку!



## ЗАДАНИЕ 2

Прочитай стихотворение и озаглавь его. Подумай, о чём это стихотворение.



Выбирай свой первый ход,  
Зря над ним не мешкай,  
Поспеши пройти вперёд  
Ты центральной пешкой!  
В центре вовремя занять  
Место очень важно,  
Из слонов с конями рать  
Действует отважно —  
Не желает отставать,  
Радуюсь походу.  
Каждому старайся дать  
Сделать хоть по ходу.  
Проявить теперь изволь  
Чудеса сноровки —  
В безопасности король  
После рокировки.

И. А. Бареев



Соблюдай основные правила дебюта:

1. Старайся вывести как можно больше фигур! Если они будут стоять в начальной позиции, то не смогут принять участие в партии.
2. Выводи пешки на центральные поля.
3. Выводи лёгкие фигуры (коней, слонов).
4. Сделай рокировку.
5. Старайся выводить фигуры так, чтобы они поддерживали и защищали друг друга. Беззащитные фигуры станут лёгкой добычей для твоего партнёра.



Cc4+

...Kpg6

e4 e5

...K:e5 fe

Kf3 f6

Фf7X

Фh5+ Kpe7

h4 d6

Фf5+

...Kph6



d4+ g5

Ф:e5

...Kpf7



### ЗАДАНИЕ 3

Найди правильное продолжение фразы и объясни свой выбор.

В начале игры я...

- захватываю центр пешками;
- делаю ходы крайними пешками;
- вывожу лёгкие фигуры;
- вывожу сразу ферзя и угрожаю им партнёру поставить мат;
- делаю рокировку;
- не делаю рокировку.



### ЗАДАНИЕ 4

Выполни задания из урока 22 в рабочей тетради.



Игра в шахматы вслепую — это вариант игры, при которой игрок делает все ходы, не глядя на шахматную доску. Одним из рекордсменов игры в шахматы вслепую был венгерский шахматист Янош Флеш, сыгравший одновременно с 52 противниками и выигравший 32 партии.

# УРОК 23

## Мат двумя ладьями одинокому королю

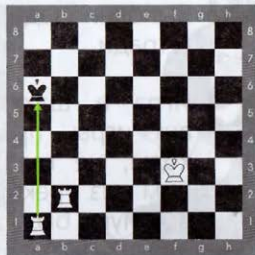


Мат двумя ладьями одинокому королю ставится без помощи короля методом оттеснения ладьями короля партнёра на край доски (диаграммы 1, 2).

Диаграмма 1



Диаграмма 2





## План матования одинокого короля двумя ладьями:

1. Выбрать край доски, куда будет оттесняться король.
2. Отнять у неприятельского короля свободные поля по вертикали или горизонтали. Ладьи оттесняют короля методом «лесенки» на край доски: одна ладья сторожит, другая нападает (диаграмма 3).
3. Если король партнёра приближается вплотную к атакующей ладье, то последнюю перебрасывают на дальний от короля край доски. Король чёрных угрожает «съесть» ладью белых — снять с доски «сторожа» (диаграмма 4).

Диаграмма 3



Диаграмма 4



Ладья уходит от нападения, но продолжает сторожить горизонталь **a7–h7** (диаграмма 5). На любой ход чёрного короля, например **Кре8**, ладья с поля **b6** пойдёт на поле **b8** и нападёт на короля.

4. После оттеснения короля на край доски ладьи ставят мат (диаграмма 6).



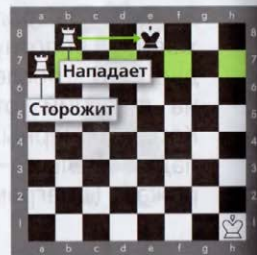
При матовании двумя ладьями остерегайся патовых позиций!



Диаграмма 5



Диаграмма 6



Мат

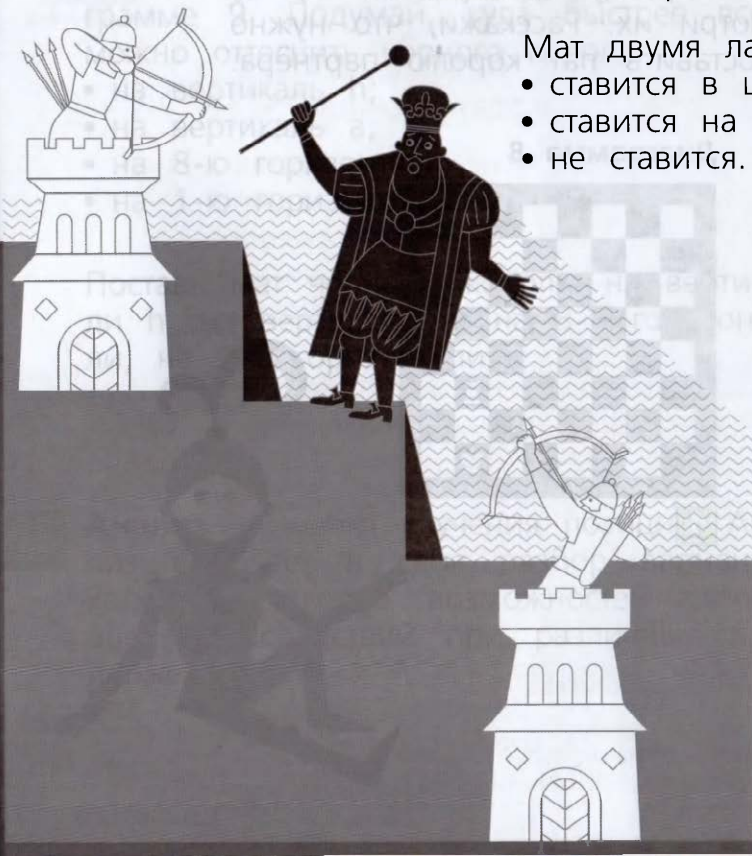


## ЗАДАНИЕ 1

Найди правильное продолжение фразы.

Мат двумя ладьями...

- ставится в центре доски;
- ставится на краю доски;
- не ставится.





## ЗАДАНИЕ 2

Расставь позиции по образцу (диаграммы 7, 8) и внимательно рассмотри их. Расскажи, что нужно сделать, чтобы не поставить пат королю партнёра.

Диаграмма 7

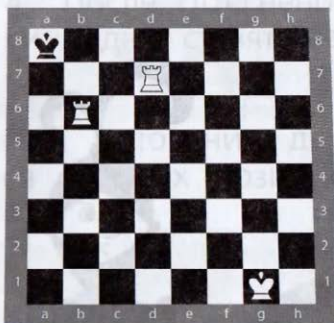
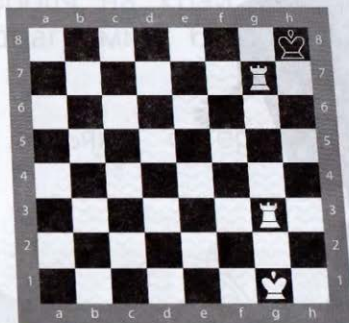


Диаграмма 8





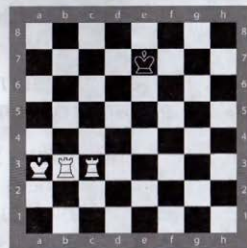
**ЗАДАНИЕ 3**

Расставь позицию так же, как на диаграмме 9. Подумай, куда быстрее всего можно отеснить чёрного короля:

- на вертикаль h;
- на вертикаль a;
- на 8-ю горизонталь;
- на 1-ю горизонталь.

Поставь мат чёрному королю на вертикали h, на вертикали a, на 8-й горизонтали, на 1-й горизонтали.

Диаграмма 9



**Анализ** — метод изучения позиции. Анализ включает в себя разбор вариантов ходов, выявление возможностей сторон, оценку последствий при различных продолжениях.



**ЗАДАНИЕ 4**

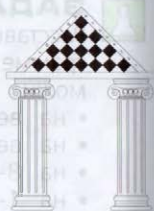
Выполни задания из урока 23 в рабочей тетради.

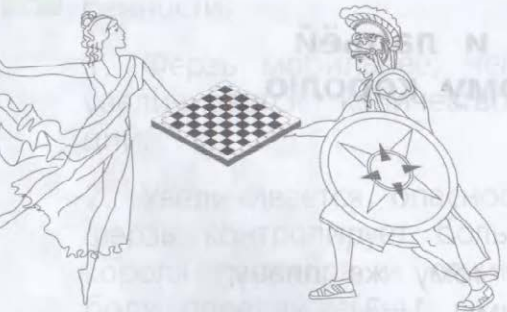


Благодаря английскому писателю Уильяму Джонсу шахматы обрели свою музу и покровительницу.

В 1763 году У Джонс написал поэму о шахматах под названием «Каисса». Так звали главную героиню этого произведения, которая по замыслу автора была одной из нимф Олимпа (горы, на которой согласно древнегреческой мифологии обитали боги). Однажды бог войны Марс, увидев прекрасную Каиссу, пленился её красотой. Но не так-то просто было завоевать сердце неприступной красавицы. На помощь Марсу пришла одна из нимф, которая посоветовала ему изобрести новую игру. Марс осуществил задуманное и преподнёс Каиссе игру под названием «Шах и Мат», чем очень растрогал возлюбленную.

Долгое время поэма Уильяма Джонса оставалась малоизвестной. Популярность она приобрела в середине XIX века. С тех пор героиня поэмы, прекрасная Каисса, считается богиней шахмат.





Уильям Джонс —  
британский филолог, востоковед и переводчик

# УРОК 24

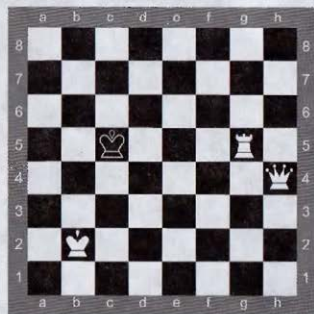


## Мат ферзём и ладьёй одинокому королю



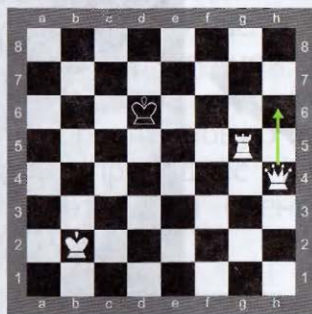
Мат ферзём и ладьёй ставится по тому же плану, что и мат двумя ладьями (диаграммы 1–3).

Диаграмма 1



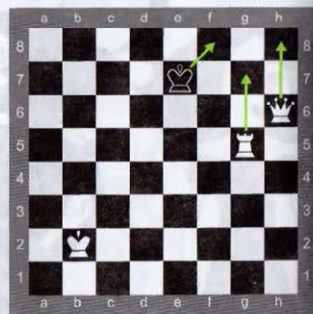
1. Лg5

Диаграмма 2



1. ...Крd6  
2. Фh6+

Диаграмма 3



2. ...Кре7  
3. Лg7+ Крf8  
4. Фh8X



Необходимо учитывать две важные особенности:

1. Ферзь мобильнее, чем ладья, поэтому увеличивается количество матовых позиций.
2. Увеличивается опасность пата, так как ферзь контролирует больше полей вокруг короля партнёра и отнимает у него свободу передвижения.

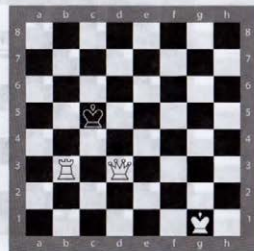


Диаграмма 4



### ЗАДАНИЕ 1

В одной из партий возникло положение, показанное на диаграмме 4. Белые могут поставить мат чёрному королю различными способами. Поставь мат известным тебе способом.

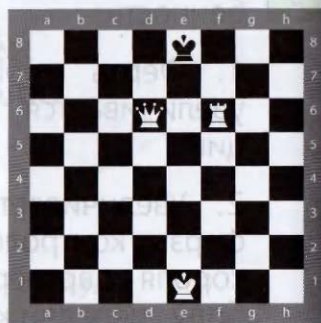






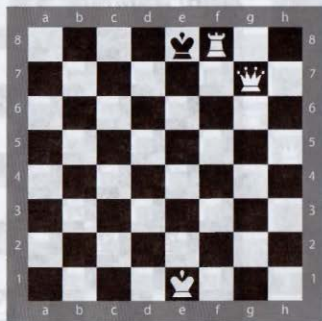
При матовании ферзём и ладьёй остерегайся патовых позиций (диаграмма 5)!

Диаграмма 5

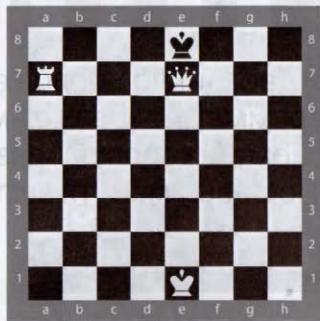


Запомни важные позиции, как на диаграммах внизу страницы.

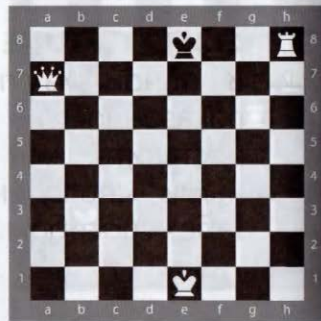
Патовая позиция




Ферзь защищает при матовании ладью



Ладья защищает при матовании ферзя



Мат ферзём и ладьёй «лесенкой»

Диаграмма 6 

**ЗАДАНИЕ 2**

Рассмотри диаграммы 6–9 и поставь мат ферзём и ладьёй. Объясни своё решение.

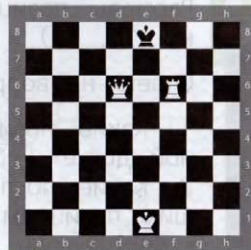


Диаграмма 7

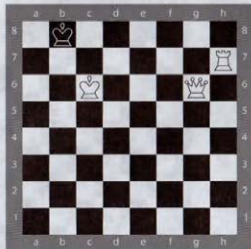


Диаграмма 8

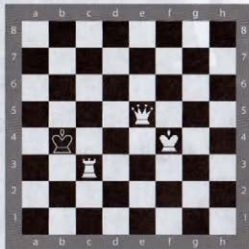


Диаграмма 9





### ЗАДАНИЕ 3



Расставь позиции по образцу (диаграммы 10, 11) и внимательно рассмотри их.

Ответь на вопросы:

1. Какие позиции возникли на шахматной доске?

2. Какие пословицы подходят к возникшим позициям?

- Тише едешь — дальше будешь.
- Как снег на голову.
- Семь раз отмерь, один раз отрежь.

Объясни почему.



Главная причина пата — торопливость и невнимательность сильнейшей стороны при оттеснении короля.

Диаграмма 10

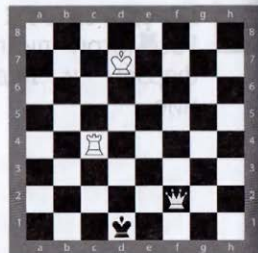
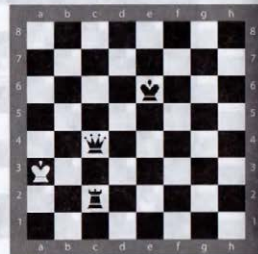


Диаграмма 11







## ЗАДАНИЕ 4

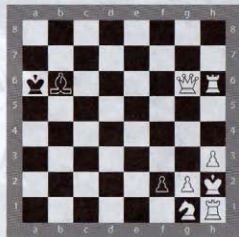
Рассмотри диаграммы 12, 13 и ответь на вопрос:

В какую фигуру нужно превратить пешку, чтобы поставить мат?

Диаграмма 12



Диаграмма 13



**Матовое поле** — поле, на котором король получает мат.





**ЗАДАНИЕ 5**

Выполни задание из урока 24 в рабочей тетради.

16-й чемпион мира по шахматам Магнус Карлсен обыграл одного из создателей компании «Майкрософт» Билла Гейтса в прямом эфире скандинавского телеканала «Эн-ар-кей».

На все ходы в этой партии Биллу Гейтсу было отведено 2 минуты, а Карлсену всего 30 секунд. С самого начала норвежскому шахматисту пришлось применить агрессивную тактику игры. Победы он достиг за 9 ходов, на которые у него ушло 11 секунд.

## УРОК 25



## Мат ферзём и королём одинокому королю



Мат ферзём и королём ставится одинокому королю на краю доски не позже десятого хода из любой позиции при правильной игре сильнейшей стороны.

### План игры:

1. Выбрать край доски.
2. Оттеснить ферзём на край доски короля партнёра (не давая шахов, ферзь встаёт в положение хода коня по отношению к королю партнёра и, отнимая поля, направляет его к нужному краю — диаграмма 1).



Диаграмма 1Д



Ход коня

Диаграмма 2



Два поля  
для манёвров

Диаграмма 3



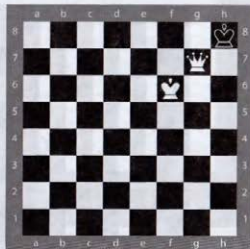
Король-помощник

3. Оставить королю партнёра для манёвров два поля (диаграмма 2).

4. Подвести на помощь своего короля (диаграмма 3).

5. Ферзь под защитой короля ставит мат (диаграмма 4).

Диаграмма 4



Мат

Диаграмма 5



**ЗАДАНИЕ 1**

Расставь позиции так же, как на диаграммах 5–8, и поставь мат в один ход.



Диаграмма 6



Диаграмма 7



Диаграмма 8









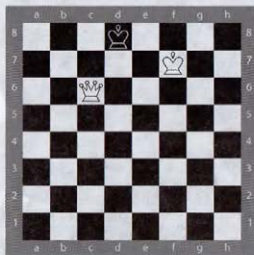
## ЗАДАНИЕ 2

Саша учился ставить мат ферзём и королём одинокому королю, но угодил в патовые ловушки (диаграммы 9, 10). Какие правила забыл Саша?

Диаграмма 9



Диаграмма 10



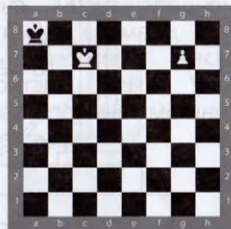
**ЗАДАНИЕ 3**

Рассмотри диаграмму 11 и найди самый быстрый способ матования ферзём и королём.

Покажи и прокомментируй этот способ.

**Диаграмма 11****ЗАДАНИЕ 4**

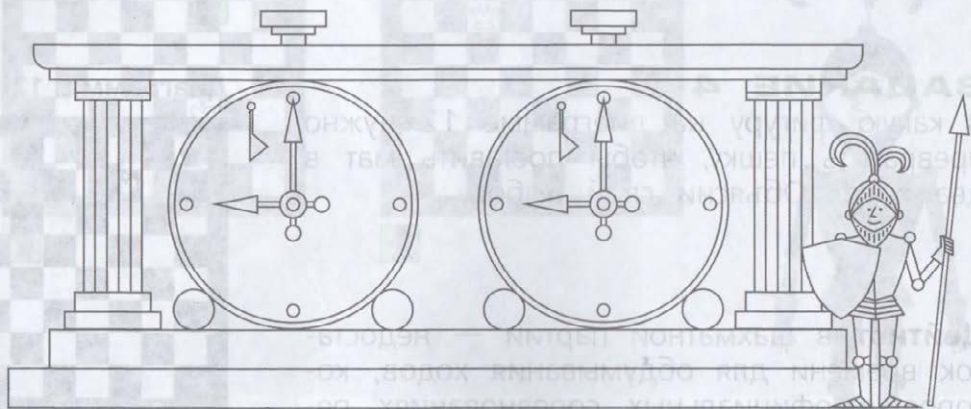
В какую фигуру на диаграмме 12 нужно превратить пешку, чтобы поставить мат в два хода? Объясни свой выбор.

**Диаграмма 12**

**Цейтнот** в шахматной партии — недостаток времени для обдумывания ходов, которое в официальных соревнованиях регламентируется.



**Шахматные часы** — устройство с двумя часовыми механизмами, каждый из которых имеет свой циферблат. Эти механизмы вмонтированы в один корпус и включаются попеременно нажатием на одну из двух кнопок, расположенных со стороны каждого партнёра. На каждом из механизмов устанавливается лимит времени, отведённый игроку. Когда лимит подходит к концу, часы сигнализируют об этом.







**ЗАДАНИЕ 5**

Выполни задания из урока 25 в рабочей тетради.

До XIX века в шахматных турнирах не было ограничения по времени. Партия могла длиться до двадцати часов, обдумывание одного хода нередко составляло два с половиной часа. Бывали случаи, когда игроки засыпали во время партии.

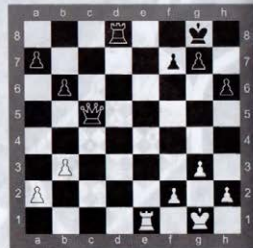
В 1852 году на международном турнире для контроля времени стали использовать песочные часы. В 1883 году британец Томас Уилсон сконструировал первые механические шахматные часы.

## Материальное преимущество



В партии один из партнёров имеет материальное преимущество, то есть у него больше фигур, чем у его соперника.

Диаграмма 1



В позиции, показанной на диаграмме 1, материальное преимущество на стороне чёрных, так как у них одной фигурой

Диаграмма 2



Изменение материального соотношения в партии чаще всего происходит в нескольких случаях.

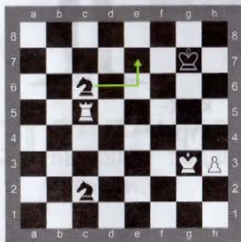
1. Если один из партнёров ставит под удар свою фигуру.

В позиции на диаграмме 2 белые решили, что ходом **1. Ла8** они ставят мат, но не заметили **1. ...Кpg7**.

2. Если один из партнёров не отражает созданную противником угрозу.

В позиции на диаграмме 3 чёрные не отразили созданную белой ладьёй угрозу и сделали ход **1. ...Ke7**. Пойдя **1. ...Kd4**, чёрные сохранили материальное равенство.

Диаграмма 3



**Зевок** — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.



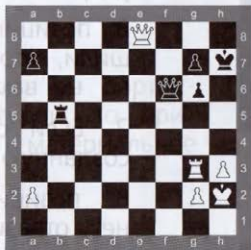
## ЗАДАНИЕ 1

Рассмотри диаграммы 4, 5 и определи, какие угрозы создали белые.

### Диаграмма 4



### Диаграмма 5



## ЗАДАНИЕ 2

Подумай, на какую фигуру можно поменять каждую из приведённых ниже фигур. Дай по три ответа в каждом отдельном случае.





### ЗАДАНИЕ 3

Рассмотри диаграммы 6, угрозы создали белые.

#### Диаграмма 6



### ЗАДАНИЕ 4

Выполни задания из урока тетради.



7 и определи, какие

### Диаграмма 7



26 в рабочей





**Материальное преимущество** — это превосходство в фигурах у одной из сторон.

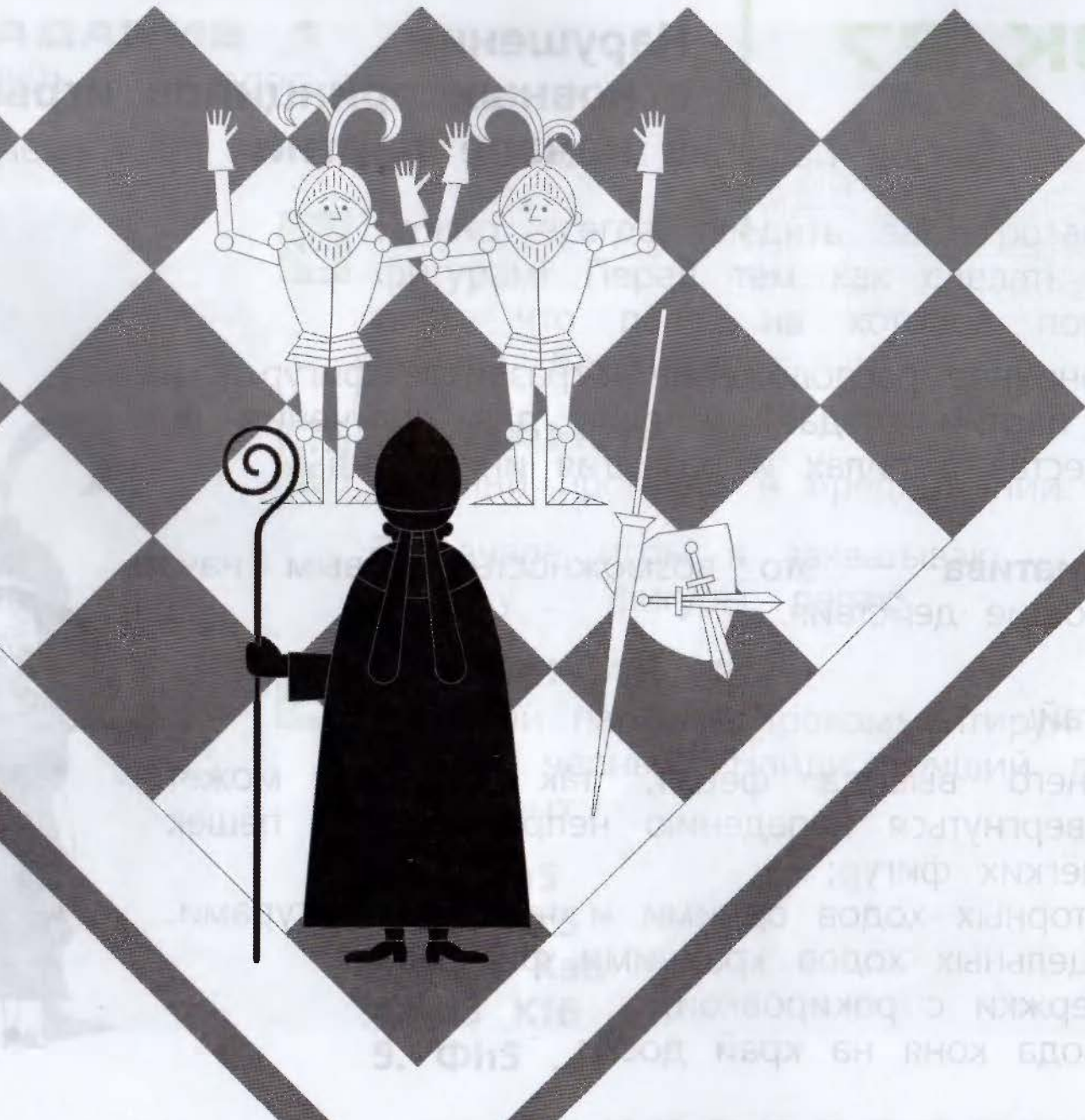
**Позиционное преимущество** — это лучшее расположение фигур у одной из сторон.



**Этюд** — это искусственная позиция, близкая к окончанию реальной партии, в которой за белых или за чёрных необходимо найти путь к выигрышу или ничьей.

Задача отличается от этюда более строгими условиями: она точно задаёт требуемый исход (мат, ничья, вечный шах, пат) и количество ходов, за которые этот исход должен быть достигнут.





## УРОК 27

### Нарушение основных принципов игры в начале партии



Гармоничное расположение и развитие фигур в начале партии создаёт условие для получения преимущества в силах и развития инициативы.



**Инициатива** — это возможность первым начать атакующие действия.



Избегай:

- раннего вывода ферзя, так как он может подвергнуться нападению неприятельских пешек и лёгких фигур;
- повторных ходов одними и теми же фигурами;
- бесцельных ходов крайними фигурами;
- задержки с рокировкой;
- вывода коня на край доски.



**ЗАДАНИЕ 1**

Ответь на вопрос:

Почему коня не следует выводить на край доски?



Нужно всегда следить за угрозами своим фигурам! Перед тем как сделать ход, убедись, что поле, на которое пойдёт твоя фигура, безопасно!

**ЗАДАНИЕ 2**

Заполни пропуски в предложении.

В начале игры я захватываю ... пешками, вывожу ... фигуры, делаю ... .

**ЗАДАНИЕ 3**

Разыграй партию. Прокомментируй ходы белых и чёрных. Найди лучший пятый ход за чёрных.

1. e4 e5
2. a4 Cc5
3. Cc4 Ka6
4. d3 Kf6
5. Фh5 ...!







#### ЗАДАНИЕ 4

Выполни задания из урока 27 в рабочей тетради.



Всемирные интеллектуальные игры — комплексные соревнования в интеллектуальных видах спорта. Первые Всемирные интеллектуальные игры прошли в Пекине в 2008 году. Спортсмены соревновались в пяти дисциплинах: шахматы, бридж, го (настольная логическая игра, возникшая в Древнем Китае), шашки, китайские шахматы — сянци.





## УРОК 28



## Партии-миниатюры



Самая короткая шахматная партия состоит всего из двух ходов!

Проанализируй партию, показанную на диаграмме 1.

**1. f4 e6**

**2. g4 Фh4X**

Как ты думаешь, в чём причина быстрого проигрыша белых?

**ЗАДАНИЕ 1**

«Детский мат» часто встречается среди новичков. Разбери партию, показанную на диаграмме 2.

Прокомментируй ходы белых и чёрных.

**1. e4 e5**

**2. Фh5 Kc6**

**3. Cc4 Kf6**

**4. Ф:f7X**

Диаграмма 1



Проверь себя!

**2. Фh5?** Плохой ход. Ферзя, выведенного в начале партии, легко атаковать. При правильной защите чёрные будут опережать белых в развитии.

**3. ...Kf6??** В этом случае лучшими являются ходы **g6** или **Фe7**, защищающие пешку **f7**.

Диаграмма 2



**Мат Легалья** — шахматная матовая комбинация, впервые применённая в 1750 году в партии Легаль де Кермюр — Сен-Бри.

Этот мат в начале партии считается одной из самых знаменитых ловушек.





## ЗАДАНИЕ 2

Разыграй партию Легаль де Кермюр — Сен-Бри.  
Поставь мат чёрному королю (диаграмма 3).

1. e4 e5
2. Kf3 d6
3. Cc4 Cg4
4. Kc3 g6
5. K:e5 C:d1??
6. C:f7 Kpe7
7. ...

Диаграмма 3





### Диаграмма 4



1. **Фe2—Kf6**



### ЗАДАНИЕ 3

Рассмотри диаграммы 4, 5. Проанализируй, к чему может привести повторение ходов за партнёром.

В позиции на диаграмме 4 чёрные уже не могут повторить ход **Фe7**, так как потеряют коня на **e4**.

### Диаграмма 5



1. **Kc6**

В позиции на диаграмме 5 ферзь объявил шах чёрному королю и одновременно конь нападает на чёрного ферзя.

Короля нужно спасать, а в таком случае терется ферзь!



Начинающие шахматисты любят повторять ходы своего соперника — это плохая тактика.



**Жертва** — намеренная отдача партнёру фигуры с целью получения материального или позиционного преимущества.



#### **ЗАДАНИЕ 4**

Выполни задания из урока 28 в рабочей тетради.





Что такое шахматы. — спорт, игра, наука, искусство?

Вот что говорили о шахматах чемпионы мира разных времён.

**Хосе Рауль Капабланка:** «Шахматы — нечто большее, чем просто игра».

**Макс Эйве:** «Шахматы не только способствуют росту интеллекта, они дисциплинируют ум человека».

**Михаил Таль:** «Шахматы — это прежде всего искусство».

**Тигран Петросян:** «В шахматах я ценю прежде всего логику».

**Борис Спасский:** «Меня привлекает в шахматах неисчерпаемое богатство возможностей».

**Роберт Фишер:** «Шахматы — это сила».

## УРОК 29

### Запись шахматной партии



По ходу игры партнёры обязаны вести запись партии. Запись производится на специальном бланке, куда игроки вписывают ходы — свои и партнёра.

Записывать шахматную партию необходимо в связи с тем, что:

- сыгранную партию можно проанализировать и найти допущенные ошибки;
- её можно доиграть на следующем уроке или занятии, если партия тренировочная.



Шахматный ход записывается следующим образом: сначала указывается фигура, которая делает ход, а затем — поле, на которое эта фигура перемещается.



## ЗАДАНИЕ 1

Назови расположение белых фигур на диаграмме 1.



Запомни, в каком порядке надо записывать положение фигуры на доске:

**фигура — буква — цифра**

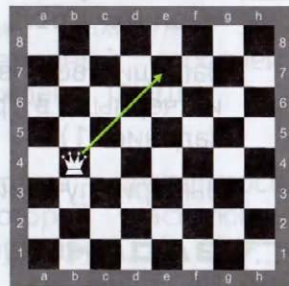
Ход, показанный стрелкой на диаграмме 2, записывается так: **1. Фе7.**



## Диаграмма 1



## Диаграмма 2





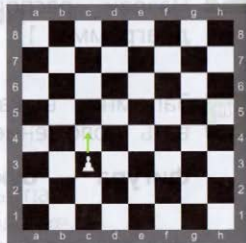


Если ход делает пешка, то записывается только поле, на которое она идёт.

Ход, показанный стрелкой на диаграмме 3, записывается так: **1. c4**.

Если пешка совершает взятие, то указывается вертикаль, на которой она стояла, и вертикаль, на которой она «съела» фигуру партнёра, например **cd**.

Диаграмма 3



## ЗАДАНИЕ 2

Расставь на доске позицию.



Белые: **Кре5, Кс7, б7**.

Чёрные: **Крб8, Лд4, Сf5**.

Запиши все возможные ходы за белых и чёрных в рабочей тетради (урок 29, задание 1).

Выбери лучший ход за белых.



## ЗАДАНИЕ 3

Не глядя на доску, скажи, какого цвета поля **а5, е2, f8, h4**.



**ЗАДАНИЕ 4**

Выполни задания 2 и 3 из урока 29 в рабочей тетради.



Международная шахматная федерация — это спортивная организация, объединяющая национальные шахматные федерации и всех шахматистов во всём мире. ФИДЕ занимается популяризацией шахмат, организацией международных соревнований, в том числе чемпионатов мира по шахматам. Девиз ФИДЕ — «Мы все одна семья». В состав ФИДЕ входит более 180 стран.



**Гроссмейстер** — высшее шахматное звание. Звание «международный гроссмейстер» официально учреждено ФИДЕ.



**Соревнование** — форма деятельности (работы, игры), при которой участвующие стремятся превзойти друг друга.



Игра в шахматы требует соблюдения ряда правил:

1. Перед началом партии и после её окончания партнёры пожимают друг другу руки. Проиграл — пожми партнёру руку и поздравь его с победой!

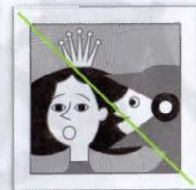
2. «Взялся за фигуру — ходи!» Если взялся за фигуру, то должен сделать ход этой фигурой. Если дотронулся до фигуры партнёра — обязан побить её любым возможным способом.



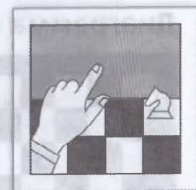
3. «Отпустил руку — ход сделан!» Если сделал ход фигурой и отпустил руку — ход сделан. Если у тебя неровно стоят фигуры и ты хочешь поставить их аккуратно, то при своём ходе нужно сказать: «Поправляю».



4. Во время партии запрещается разговаривать с партнёром, отвлекать его и беспокоить. Не шуми и не мешай думать!



5. Если во время партии у тебя возник вопрос — подними руку!



6. Во время обдумывания своего хода запрещается передвигать фигуры по доске. Все варианты нужно считать в уме.



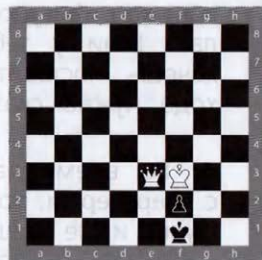


## ЗАДАНИЕ 1

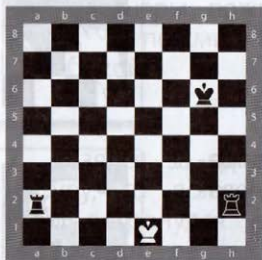
Реши шахматные задачи.

Во всех позициях на диаграммах 1–4 ставится мат в один ход. Объясни свои решения.

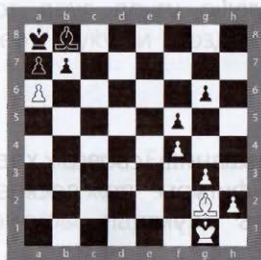
### Диаграмма 1



### Диаграмма 2



### Диаграмма 3



### Диаграмма 4

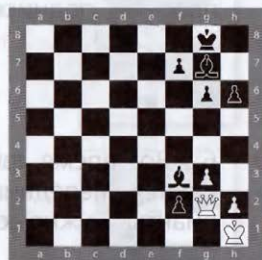
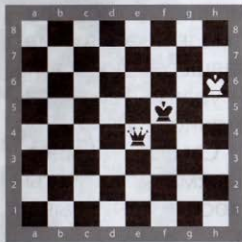




Диаграмма 5



Диаграмма 6

**ЗАДАНИЕ 2**

Рассмотри диаграммы 5, 6 и поставь мат одинокому королю ферзём и королём. Вспомни план игры.



**Шахматный кодекс** — свод правил игры и проведения шахматных соревнований.

**ЗАДАНИЕ 3**

Выполни задания из урока 30 в рабочей тетради.



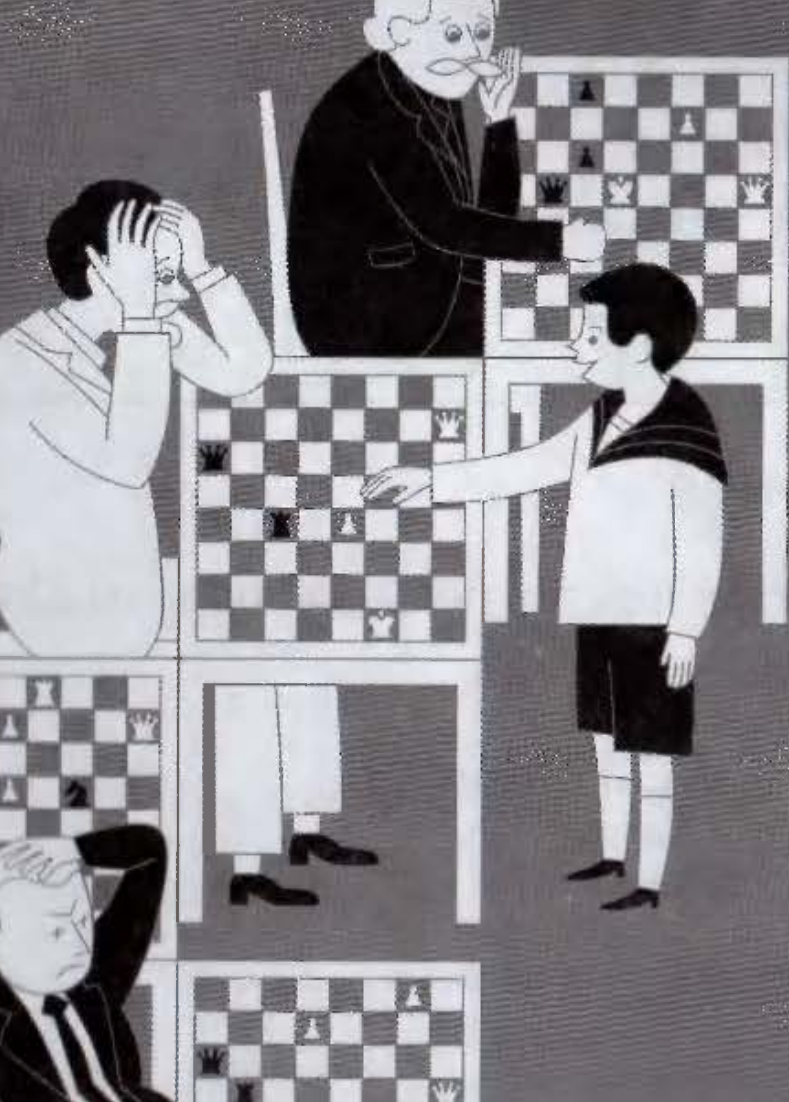
В 1920-х годах в печатных изданиях многих стран можно было увидеть фотографию мальчика в матроске, еле достававшего до стола с шахматными фигурами во время сеанса одновременной игры. Это был восьмилетний Самуэль Решевский, освоивший шахматы в четыре года. Он с лёгкостью выигрывал у взрослых игроков.



#### ЗАДАНИЕ 4

Найди ошибки на рисунке. Какие шахматные позиции не могли возникнуть в партиях юного Самуэля Решевского?





Учебное издание

**Уманская** Эльвира Энзировна  
**Волкова** Екатерина Игоревна  
**Прудникова** Екатерина Анатольевна

# ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ

## Первый год обучения

Учебное пособие для общеобразовательных организаций

Руководитель Центра художественно-эстетического  
и физического образования *Л. Н. Колычева*  
Заведующий редакцией ОБЖ и физической культуры *А. А. Казакова*  
Редактор *Н. В. Быкова*  
Младшие редакторы *Л. С. Дмитриева, А. Н. Вольская*  
Художник *Р. Манихин*  
Художественный редактор *Н. Л. Жигулина*  
Дизайнеры *О. П. Богомолова, В. А. Любушкина*  
Техническое редактирование и компьютерная вёрстка *В. В. Верженской*  
Корректор *В. С. Фавстова*

Налоговая льгота – Общероссийский классификатор продукции ОК 005-93–953000. Изд. лиц. Серия  
ИД № 05824 от 12.09.01. Подписано в печать 11.10.16. Формат 84×108 1/16. Бумага офсетная.  
Гарнитура FreeSetC. Печать офсетная. Уч.-изд. л. 9,16. Доп. тираж 8000 экз. Заказ № 2734.

Акционерное общество «Издательство «Просвещение».  
127521, Москва, 3-й проезд Марьиной рощи, 41.

Отпечатано по заказу АО «ПолиграфТрейд» в филиале «Тверской  
полиграфический комбинат детской литературы» ОАО «Издательство «Высшая школа».  
170040, г. Тверь, проспект 50 лет Октября, д. 46. Тел.: +7(4822) 44-85-98. Факс: +7(4822) 44-61-51



ISBN 47485-2710-1 ISBN-Russia 5-05005806-0/16



**Завершённая предметная линия учебников «Шахматы в школе»:**

- **Шахматы в школе. Первый год обучения**
- Шахматы в школе. Второй год обучения
- Шахматы в школе. Третий год обучения
- Шахматы в школе. Четвёртый год обучения

**Состав УМК «Шахматы в школе» для первого года обучения:**

- Рабочие программы. 1–4 годы обучения
- **Учебник**
- Рабочая тетрадь
- Методические рекомендации



  
**ПРОСВЕЩЕНИЕ**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
[www.prosv.ru](http://www.prosv.ru)





Ш А Х М

В

Ш К



А Т Ы

О Л Е

Э. Э. Уманская  
Е. И. Волкова  
Е. А. Прудникова

ПЕРВЫЙ  
ГОД  
ОБУЧЕНИЯ

