



И. Г. Сухин

Шахматы

ТЕТРАДЬ

Часть 1

ТАМ КЛЕТКИ ЧЁРНО-БЕЛЫЕ
ЧУДЕС И ТАИН ПОЛНЫ

1

И. Г. Сухин

**ШАХМАТЫ, ПЕРВЫЙ ГОД,
или
ТАМ КЛЕТКИ ЧЁРНО-БЕЛЫЕ
ЧУДЕС И ТАИН ПОЛНЫ**

**РАБОЧАЯ
ТЕТРАДЬ**

Часть 1

**Обнинск
Духовное возрождение
2016**

УДК 373.167.1:749.1

ББК 75.581я721

С 91

И.Г. Сухин

Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 1. — 6-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2016. — 32 с.

Тетрадь содержит занимательные задания, которые помогут ребенку освоить основы шахматной игры. Работая с тетрадью, ребенок будет помогать рассеянному художнику: исправлять его ошибки, отгадывать загадки.

В рабочую тетрадь включён материал, соответствующий Программе «Шахматы, первый год», учебнику для школьников «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны» и пособию для учителя «Шахматы, первый год, или Учусь и учу», рекомендованным Министерством образования Российской Федерации.

Тетрадь предназначена для первого года обучения в любом классе начальной школы. В случае применения тетради в первом классе, не обязательно выполнять задания, связанные с использованием шахматной нотации и записью, а решения большей части задач следует показывать только стрелками.

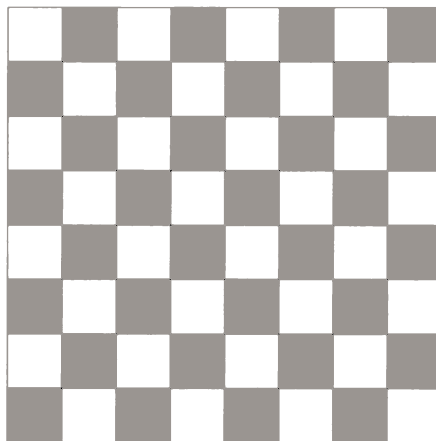
ISBN 978-5-94198-109-0

*Все права защищены. Полное или частичное воспроизведение материалов
возможно только с письменного разрешения издателя*

© И.Г. Сухин, 2016
© Издательство «Духовное возрождение», 2016

Шахматная доска: белые поля, чёрные поля, горизонтали, вертикали

1. Однажды художник захотел раскрасить чёрным цветом большой квадрат, но по рассеянности взял мало краски на работу, и вот что у него вышло:



2. Художник очень расстроился, что не довёл дело до конца. Успокой художника, подскажи, что у него получилась _____ доска.

А клетки эти по-шахматному называются _____

Светлые клетки — это _____ поля.

Тёмные клетки — это _____ поля.

Нужна твоя помощь. Рассеянный художник забыл, что такая шахматная дорожка называется _____



3. Может ли быть в горизонтали два белых поля рядом?

Ответ: да или нет? _____

4. Запиши ответ цифрой.

Сколько белых полей в каждой горизонтали? _____

Сколько чёрных полей в каждой горизонтали? _____

Сколько всего полей в каждой горизонтали? _____

Сколько на шахматной доске горизонталей? _____

5. Зачеркни первые 7 букв в слове «ГОРИЗОНТАЛЬ» и узнаешь фамилию прославленного чемпиона мира по шахматам.

Запиши её: _____

6. Опять требуется твоя помощь. Рассеянный художник забыл, как называется такая шахматная дорожка.



7. Запиши ответ цифрой.

Сколько белых полей в каждой вертикали? _____

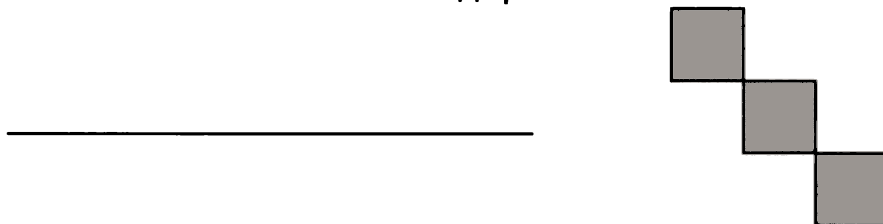
Сколько чёрных полей в каждой вертикали? _____

Сколько всего полей в каждой вертикали? _____

Сколько на шахматной доске вертикалей? _____

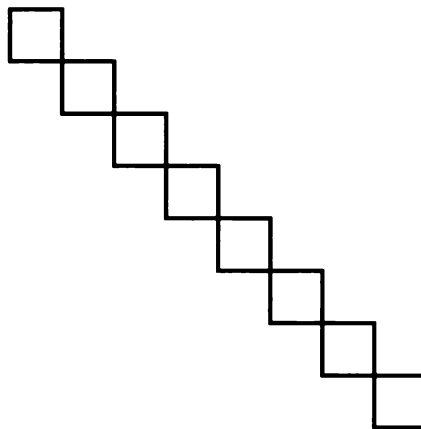
Шахматная доска: диагонали, центр

1. Рассеянному художнику снова нужна твоя помощь. Он забыл, как называется такая шахматная дорожка.



2. Может ли быть в диагонали два белых поля рядом:
да или нет? _____

3. Рассеянный художник изобразил такую диагональ из восьми полей, но забыл, что она называется _____ белая диагональ.



4. Кроме белой, на доске ещё есть большая _____ диагональ.

5. Запиши ответ цифрой.

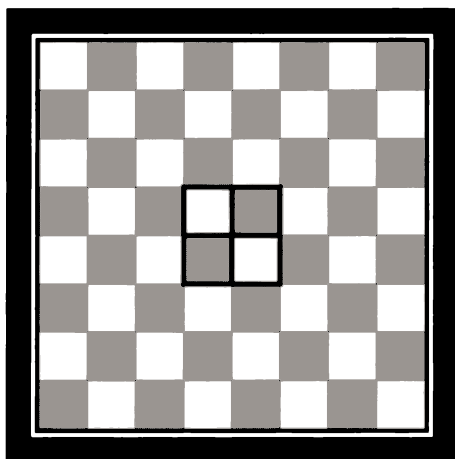
Сколько полей в большой чёрной диагонали? _____

Сколько на доске больших диагоналей? _____

Сколько полей в самой короткой диагонали? _____

Сколько на доске самых коротких диагоналей? _____

6. Рассеянный художник выделил клетки в середине шахматной доски. Объясни художнику, что эти поля называются _____



7. Запиши ответ цифрой.

Сколько полей в центре? _____

Сколько белых полей в центре? _____

Сколько чёрных полей в центре? _____

8. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

Каждая горизонталь проходит через центр? _____

Каждая вертикаль проходит через центр? _____

Большая белая диагональ проходит через центр? _____

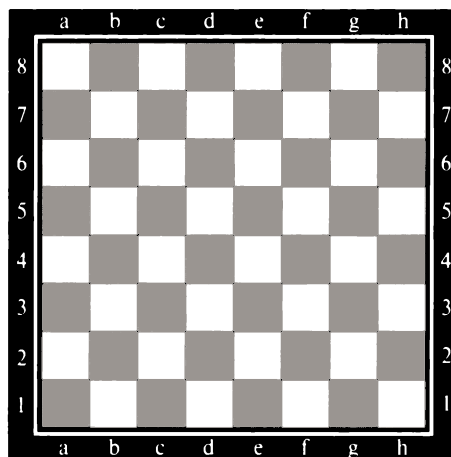
Большая чёрная диагональ проходит через центр? _____

Каждая диагональ проходит через центр? _____

Шахматная доска: нотация

1. Рассеянный художник только что узнал, что все шахматные дорожки и поля имеют свои обозначения. Вертикали обозначаются буквами латинского алфавита — a, b, c, d, e, f, g, h. По-русски они произносятся так: а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш. Чтобы выучить латинские буквы, художник целый день разучивал следующее стихотворение, но так и не смог запомнить его. А ты сможешь?

Мы сидели на крыльце,
Повторяли: «А, бэ, цэ».
А потом спросили: «Где
Буква дэ и буква е?»
Папа, дай нам карандаш,
Мы запишем: «Эф, жэ, аш».



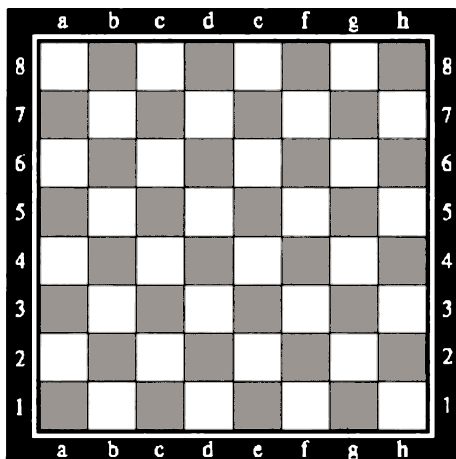
Рассеянный художник решил показать стрелками вертикали «а» и «е», но забыл это сделать. Помогите ему.

2. Для того чтобы лучше запомнить эти латинские буквы, художник собрался написать их по несколько раз, но потерял ручку. Попробуй ему помочь.

[illegible]

3. Горизонтали обозначаются цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и называются *первая горизонталь*, *вторая горизонталь*, *третья* и так далее. Напиши, как называется последняя из них.

_____ горизонталь.



Рассеянный художник решил показать стрелками четвёртую и восьмую горизонтали, но забыл это сделать. Опять вся надежда на тебя.

4. Запиши ответ цифрой.

Сколько полей во второй горизонтали? _____

Сколько белых полей в пятой горизонтали? _____

Сколько чёрных полей в седьмой горизонтали? _____

Сколько полей в вертикали «с»? _____

Сколько белых полей в вертикали «b»? _____

Сколько чёрных полей в вертикали «g»? _____

5. Художник запомнил, что любое поле находится на пересечении вертикали с горизонталью и обозначается буквой с цифрой. Он стал записывать на каждом поле его обозначение, но многие пропустил. Впиши пропущенные буквы и цифры.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	8		c	8		f		h	8
7	7	b		d	e		g	7	7
6	a6		6	d		f	g		6
5	a5	b	c		e		5		5
4	a4	b	c	4	e	f	g	h	4
3	a3	b	3	d		f	g	h	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

6. Художник выписал обозначения различных полей, но где-то по невнимательности поставил цифру перед буквой, а где-то — цифры, которых нет в шахматной нотации. Зачеркни ошибочные записи:

a9 c3 7g b4 e6 h0 5g f8 c1 2f

7. Художник узнал, что диагонали называют и записывают по их крайним полям. Например, диагональ a1-h8 или g8-h7. Но по рассеянности опять все перепутал. Зачеркни неверные записи:

a5-d8 b1-h7 a3-e8 f8-h6 d1-h5 c8-h2 f1-h3

8. Помоги художнику определить цвет некоторых полей.

Поле a1 _____ цвета. Поле c3 _____ цвета.

Поле e8 _____ цвета. Поле h5 _____ цвета.

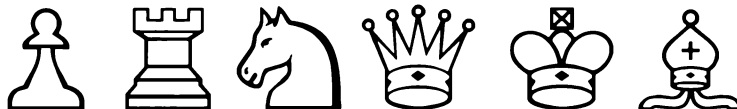
Поле g4 _____ цвета. Поле b7 _____ цвета.

Поле f2 _____ цвета. Поле d6 _____ цвета.



Шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король

1. Рассеянный художник забыл раскрасить 6 различных фигур в чёрный цвет. Сделай это самостоятельно.



2. Около названий шахматных фигур рассеянный художник их нарисовал. Во всех ли случаях с ним можно согласиться? Если какая-нибудь из фигур нарисована неправильно, то зачеркни её, а рядом изобрази нужную.

Это слон 

Это конь 

Это ладья 

Это пешка 

Это ферзь 

Это король 

3. Рассеянный художник узнал, что ладья обозначается буквой Л, слон — С, ферзь — Ф, конь — К, король — Кр, а пешка — п. И всё же при записи он сделал несколько ошибок. Зачерки неверные обозначения, рядом напиши правильные.

король — К

конь — Кр

ферзь — Ф

ладья — С

слон — Л

пешка — п

4. Разгадай загадки, которые не осилил рассеянный художник.

У какого слона нет хобота? Нарисуй его.

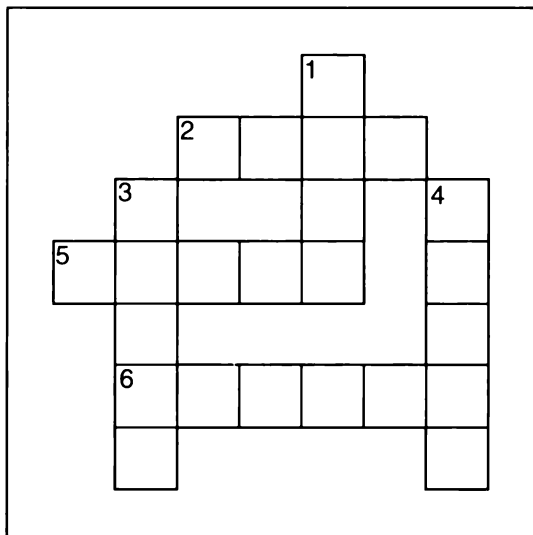
Какой король не умеет говорить? Нарисуй его.

Какая фигура спряталась в слове «СПЕШКА»? Нарисуй её.

Какая фигура спряталась в слове «ЗАСЛОНКА»? Нарисуй её.

Какая фигура спряталась в слове «КОНЬКИ»? Нарисуй её.

4. Специально для тебя рассеянный художник составил кроссворд «От пешки до короля». На этот раз он не ошибся — не ошибись и ты. Переставь буквы таким образом, чтобы получились названия всех шести шахматных фигур, и впиши их в клеточки кроссворда.



По горизонтали:

- 2. СОНЛ
- 5. РЗЕФЬ
- 6. ЛОКЬРО

По вертикали:

- 1. ОНКЬ
- 3. ШАПКЕ
- 4. ЛЬЯДА

5. «Зачёркивание». Рассеянный художник сел на балконе в кресло и стал писать на листочке бумаги названия фигур, но шум, доносившийся с улицы, всё время отвлекал его, и кроме нужных букв он вписал множество ненужных. Закрась лишние буквы в каждой строке таким образом, чтобы оставшиеся буквы образовали слова, обозначающие шахматные фигуры.

КРЕСЛОНОТЫ

БАЛКОНДЕНЬ

УСПЕХШКАФ

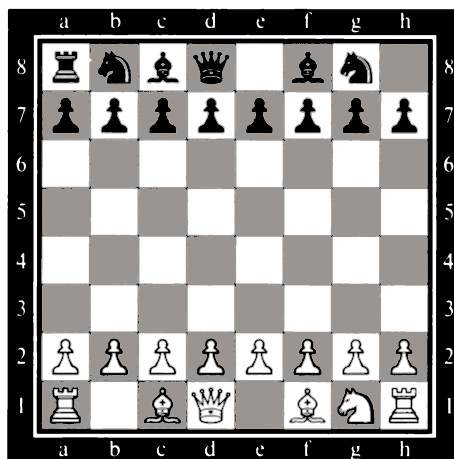
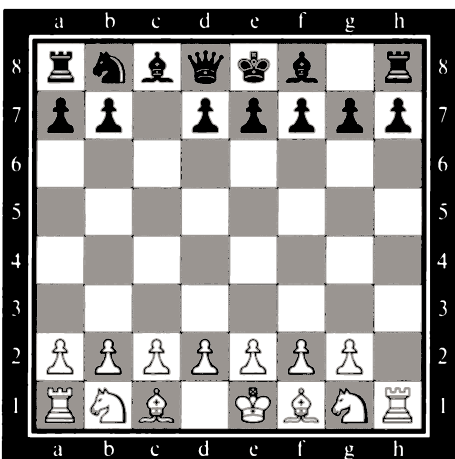
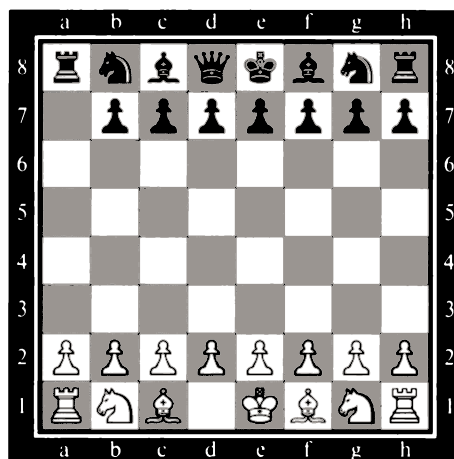
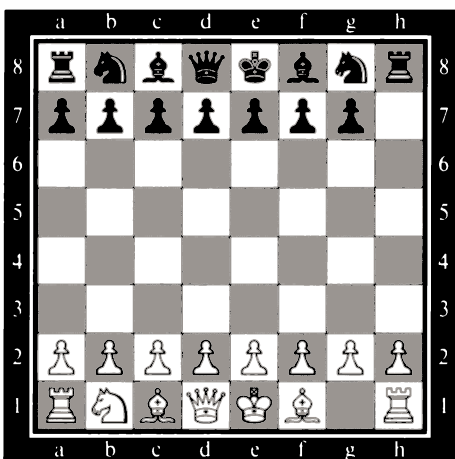
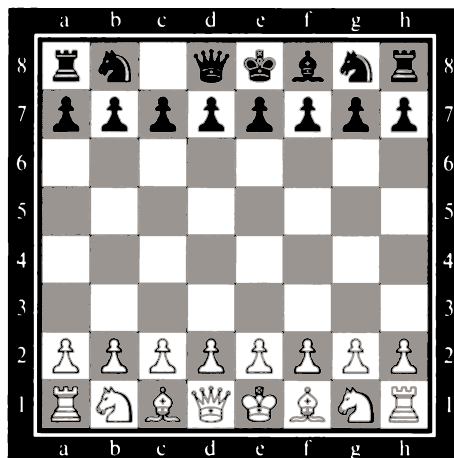
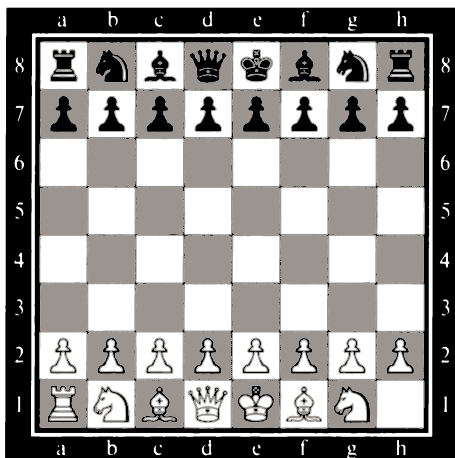
БАЛБАДЬЯ

ФЕРМАКНЯЗЬ

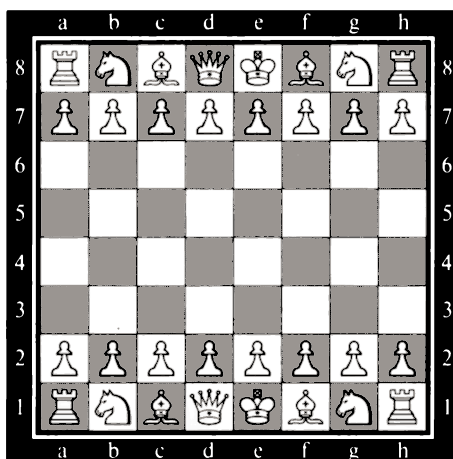
ЛИНКРОЛЬХА

Начальное положение

1. Нарисуй на каждой из шахматных досок фигуры, которые забыл изобразить рассеянный художник.



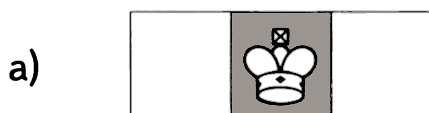
2. В начальном положении рассеянный художник все фигуры нарисовал одним цветом. Исправь ошибки.



3. Рассеянный художник с помощью шахматной нотации записал начальное положение, но сделал несколько ошибок. Зачеркни ошибочные буквы и цифры, рядом напиши те, что нужно.

Белые: Кре1, Фd3, Ла1, Лh1, Сс1, Cf1, Kb5, Kg1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h4. Черные: Kph8, Фd8, Ла8, Ле8, Сс8, Cf8, Kb8, Kg8, пп. a7, b7, c9, d7, e7, f7, g6, h7.

4. Нарисуй слева и справа от изображённых ниже шахматных фигур по одной фигуре, которые стоят рядом в начальном положении. Наш художник не смог этого сделать, вся надежда на тебя.



б)



5. Ответь на вопросы о начальном положении. Запиши ответ цифрой.

Сколько белых фигур стоит на первой горизонтали? _____

Сколько чёрных фигур стоит на пятой горизонтали? _____

Сколько фигур находится на вертикали «е»? _____

Сколько белых фигур расположено на каждой вертикали? _____

Сколько фигур стоит на большой белой диагонали? _____

Сколько фигур находится на самых коротких диагоналях? _____

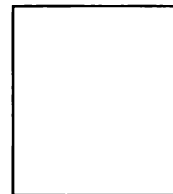
Сколько фигур расположено на диагонали a2-g8? _____

Сколько фигур стоит в центре? _____

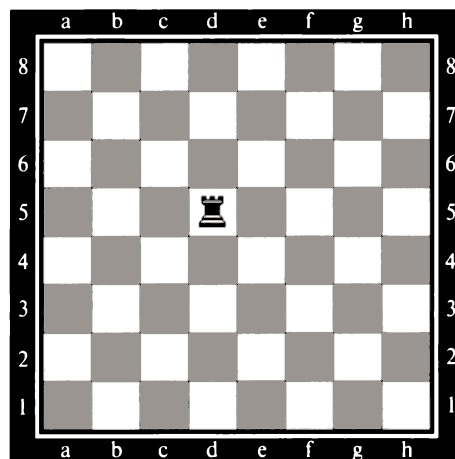
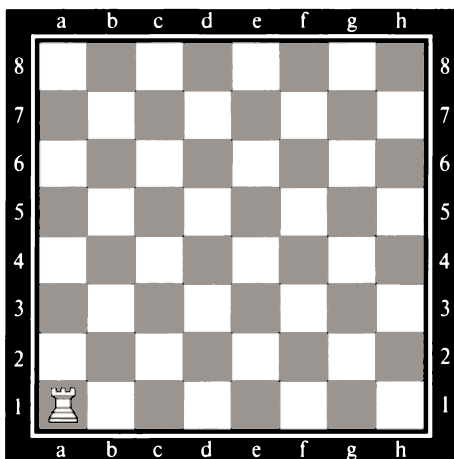
Ладья: ход, взятие

1. Отгадай загадку, придуманную художником, а ответ нарисуй.

Вперёд и назад ходит браво,
Помчится налево, направо.
Ту фигуру знаю я,
Ведь зовут её _____



2. Рассеянный художник хотел отметить точками все поля, на которые могут пойти за один ход белая и чёрная ладьи, но забыл это сделать. Выручай!

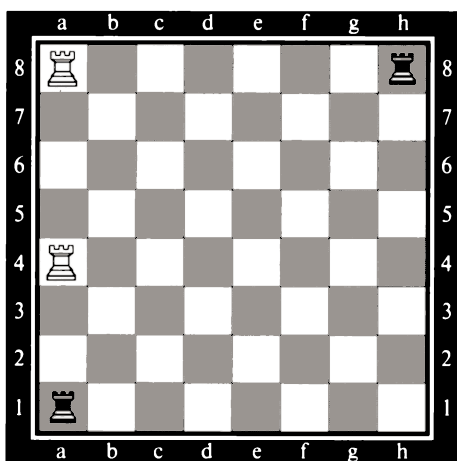


3. Рассеянный художник узнал, что при записи хода белых полной нотацией вначале ставят порядковый номер хода и точку. А при записи хода чёрных вместо точки ставится многоточие. Затем записывают сокращённое наименование фигуры, поле, на котором она стояла, потом тире и поле, на которое она перешла. Например, ход белой ладьи с поля a1 на e1 записывается так: 1. Ла1-e1. А ход чёрной ладьи с поля d5 на поле a5 — так: 1... Лd5-a5. Но вот самый длинный ход белой ладьи с поля a1 по первой горизонтали он записать не сумел. Сделай это за него:

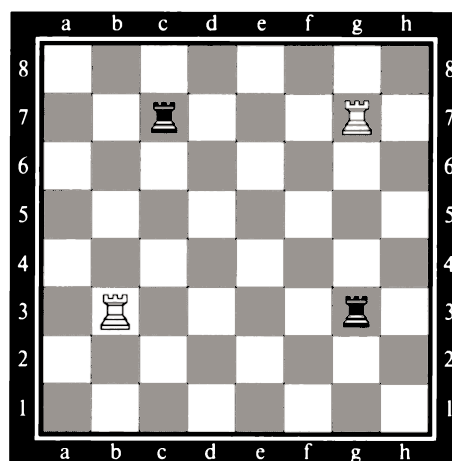
1. _____

4. «Взятие». В шахматах бить неприятельские фигуры не обязательно. Но в этих учебных заданиях фигурам приказано непременно бить фигуры, стоящие под боем, даже если это и невыгодно. Взятие записывается двоеточием. Белые и чёрные здесь ходят по очереди.

Рассеянный художник полагает, что на обеих диаграммах белым безразлично, какую чёрную ладью забирать при своём ходе. А на самом деле в первом положении белые выигрывают только так: 1. Ла4:а1 Лh8:a8 2. Ла1:a8. Сообрази, как белым победить во второй позиции. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши победный двухходовый вариант.

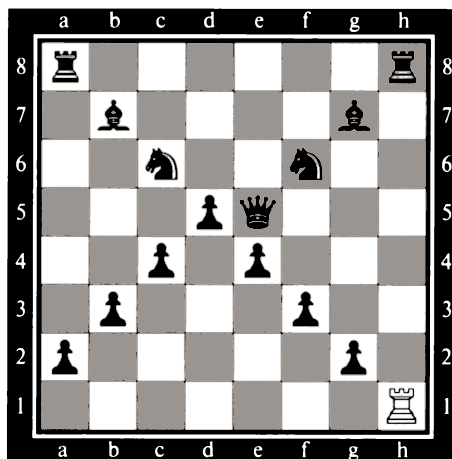
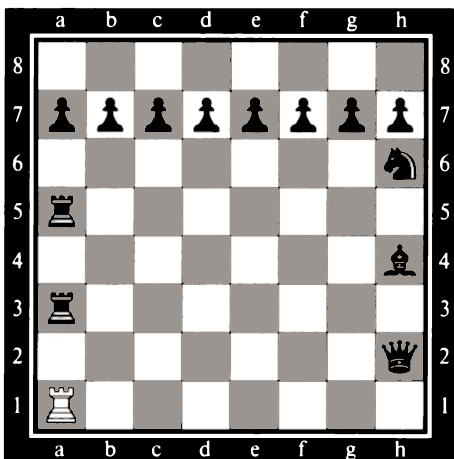


1. Ла4:а1 Лh8:a8
2. Ла1:a8

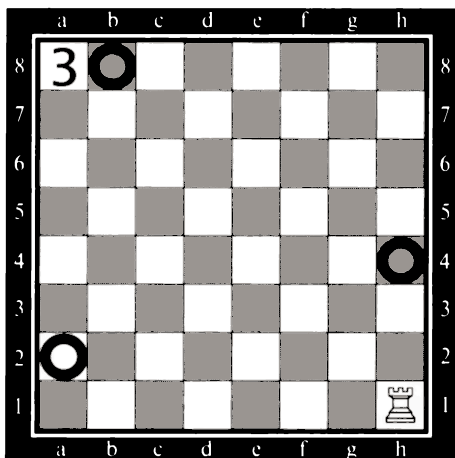


1. _____
2. _____

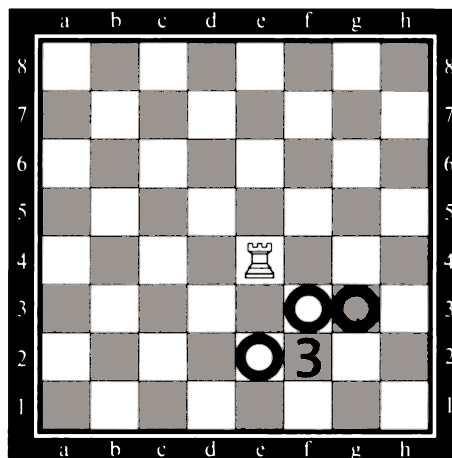
5. «Один в поле воин». Художник заколдовал чёрные фигуры, и им запрещено двигаться. На каждой из двух диаграмм побей белой ладьёй все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по одной из них. Путь белой ладьи покажи стрелками.



6. «Кратчайший путь». На каждой из двух диаграмм художник нарисовал по три кружочка, через которые ладье нельзя перепрыгивать. Доберись ладьёй до цифры 3 за наименьшее число ходов. Путь ладьи покажи стрелками, решение запиши:

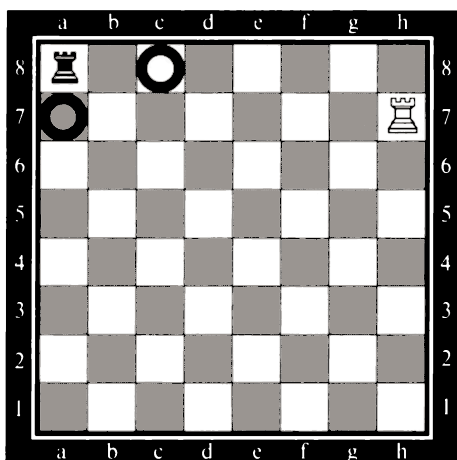


1. _____
2. _____
3. _____

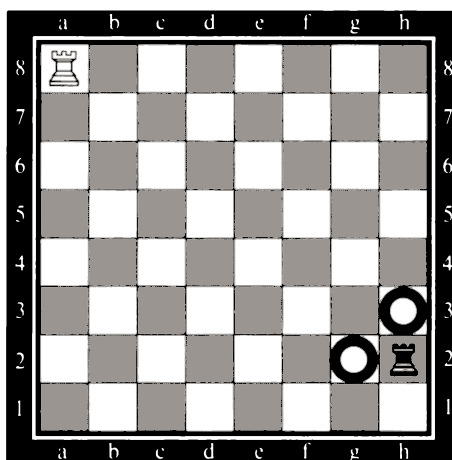


1. _____
2. _____
3. _____

7. «Ограничение подвижности». На следующих двух диаграммах белая и чёрная ладьи ходят по очереди. Сделай белой ладьёй такой ход, чтобы своим ответным ходом чёрным пришлось поставить свою ладью под бой. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши победный двухходовый вариант:



1. _____
2. _____



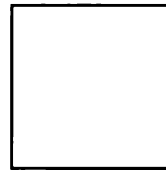
1. _____
2. _____

Слон: ход, взятие

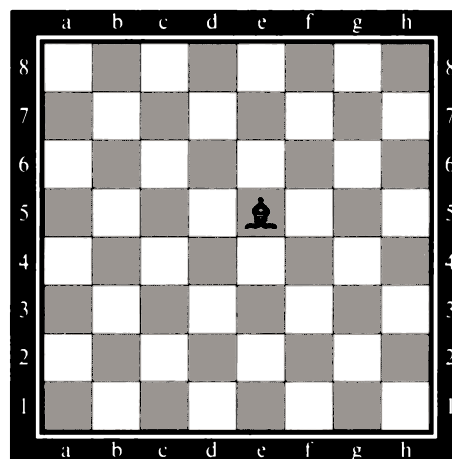
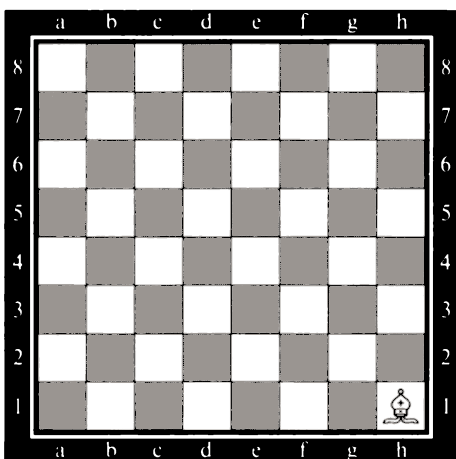
1. Отгадай загадку, придуманную художником, а ответ нарисуй.

Чёрным клеточкам верны

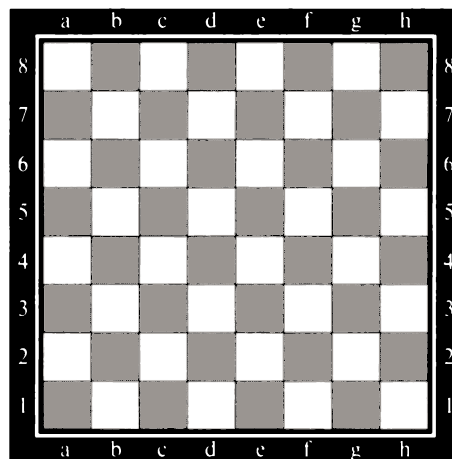
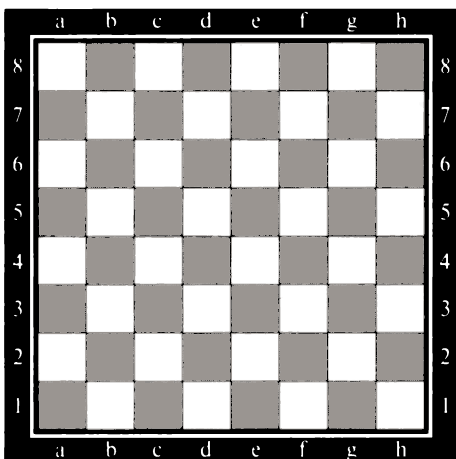
Чернопольные _____



2. Рассеянный художник хотел отметить точками все поля, на которые могут пойти за один ход белый и чёрный слоны, но забыл это сделать. Выручай!

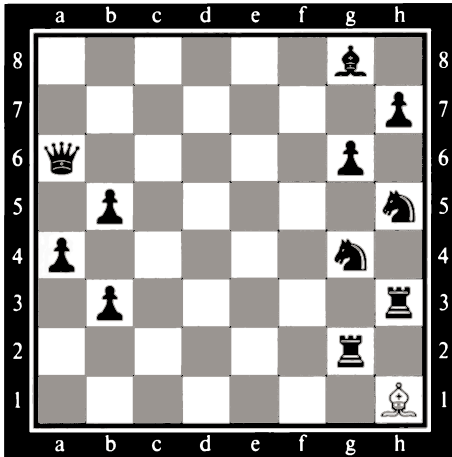


3. Рассеянный художник собрался изобразить на полях a1 и h1 левой диаграммы чёрного белопольного слона и белого чернопольного, а на полях a1 и h8 правой — одноцветных слонов (белый внизу), но забыл это сделать. Постарайся ему помочь: запиши, как на второй диаграмме белые побьют чёрного слона:

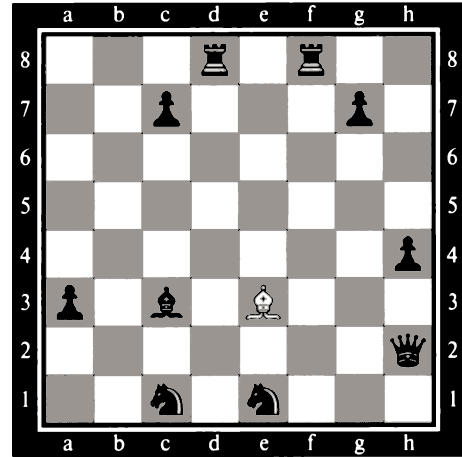


1. _____

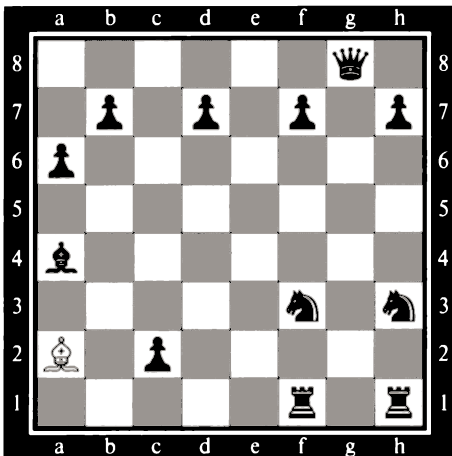
4. «Один в поле воин». Художник заколдовал чёрные фигуры, и им запрещено двигаться. На каждой из четырёх диаграмм побей белым слоном все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по одной из них. Путь белого слона покажи стрелками. Первые три взятия запиши.



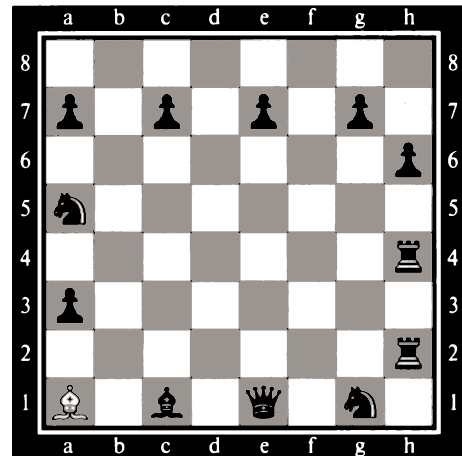
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

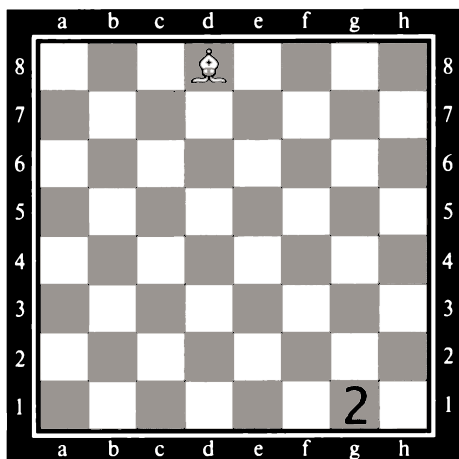


1. _____
2. _____
3. _____



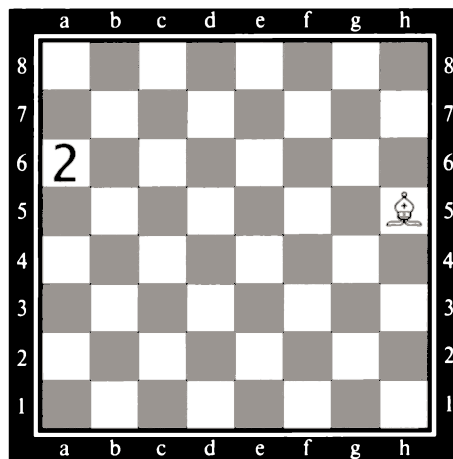
1. _____
2. _____
3. _____

5. «Кратчайший путь». На каждой из двух диаграмм доберись слоном до цифры 2 за наименьшее число ходов. Путь слона покажи стрелками, решение запиши:



1. _____

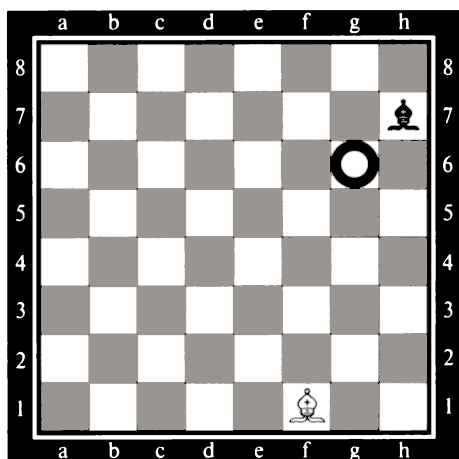
2. _____



1. _____

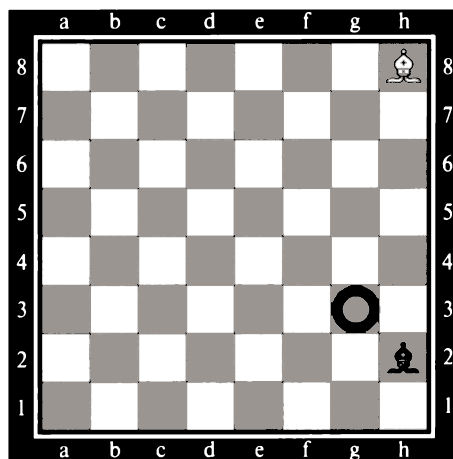
2. _____

6. «Ограничение подвижности». На следующих двух диаграммах белый и чёрный слоны ходят по очереди. Сделай белым слоном такой ход, чтобы своим ответным ходом чёрным пришлось поставить своего слона под бой. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши победный двухходовый вариант:



1. _____

2. _____

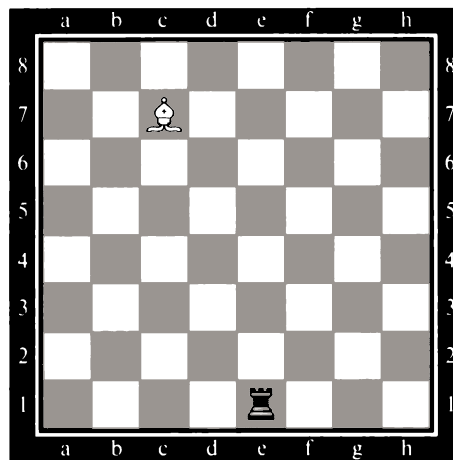
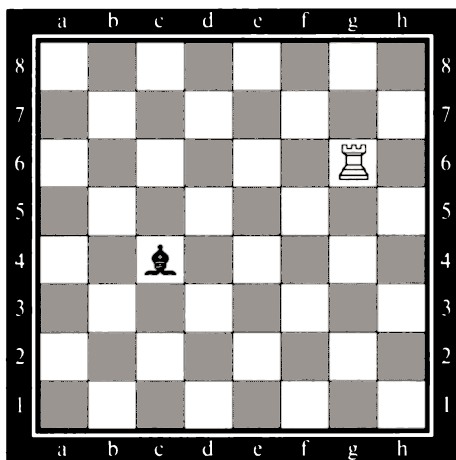


1. _____

2. _____

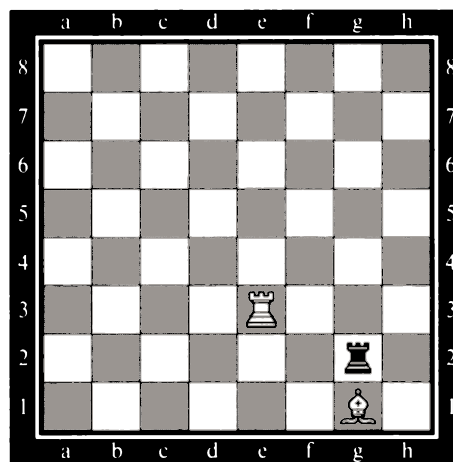
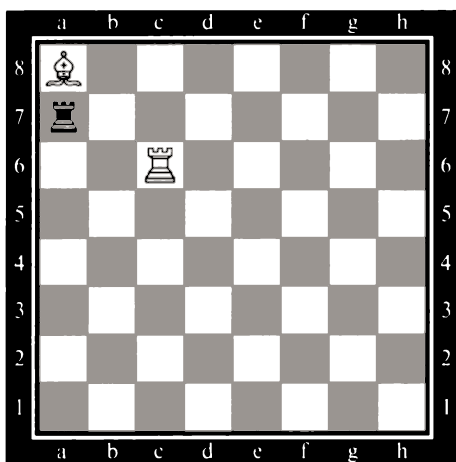
Ладья против слона

1. «Атака неприятельской фигуры». Рассеянный художник считает, что на следующих диаграммах белая фигура не может напасть на неприятельскую. А на самом деле на первой диаграмме при ходе белых ладья может атаковать слона путём 1. Лс6 или 1. Лg4. Покажи эти нападения стрелками. Запиши 2 варианта атаки на второй диаграмме при ходе белых и покажи их стрелками.



1. _____ или 1. _____

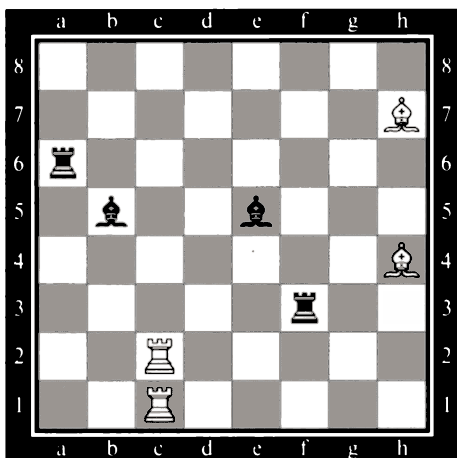
2. «Защита». Художник полагает, что как бы белые сейчас ни сыграли, одну из своих фигур они непременно потеряют. Найди сильный ход, который не увидел художник, и покажи его стрелкой. Решение запиши.



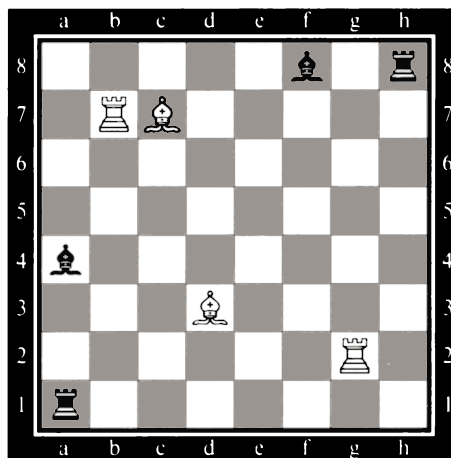
1. _____

1. _____

3. «Двойной удар». Рассеянный художник не видит, как здесь одна из белых фигур может напасть сразу на две чёрные. А ты? Учти, что под бой идти нельзя. Стрелками укажи верный ход. Решение запиши.

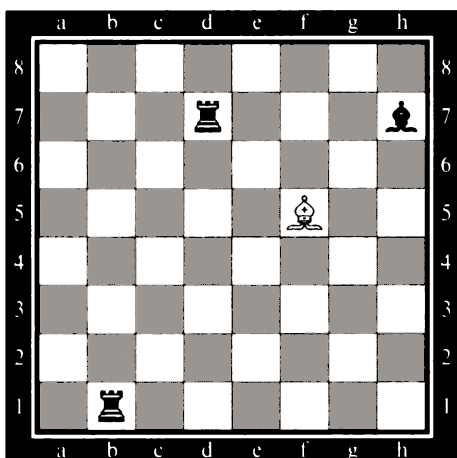


1. _____

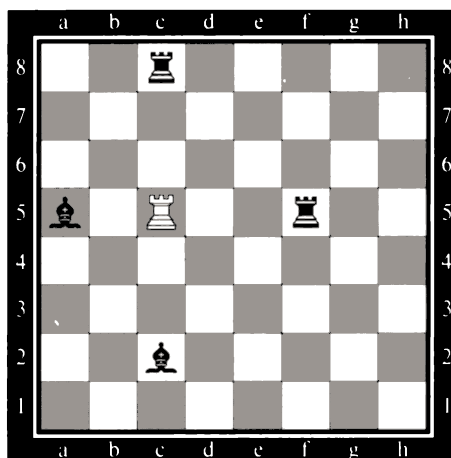


1. _____

4. «Взятие». Художнику кажется, что какую бы чёрную фигуру он сейчас белыми ни брал, ответным ходом противник побьёт белую фигуру. Прав ли он? Побей белыми незащищённую фигуру, покажи этот ход стрелкой и запиши его.



1. _____



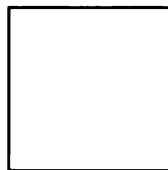
1. _____

Ферзь: ход, взятие

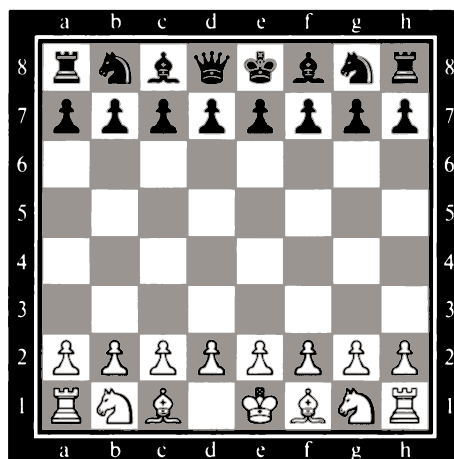
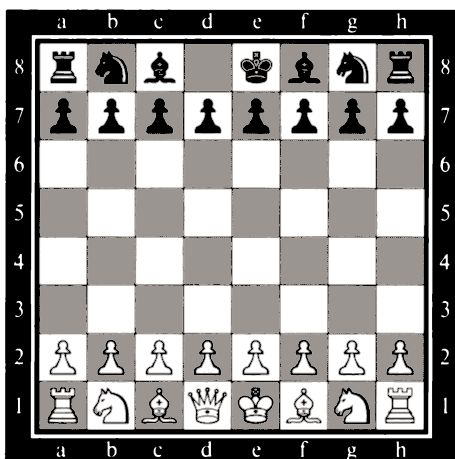
1. Отгадай загадку, придуманную художником, а ответ нарисуй.

В начале партии нельзя

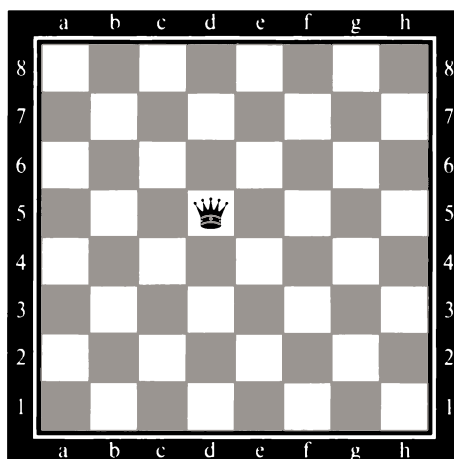
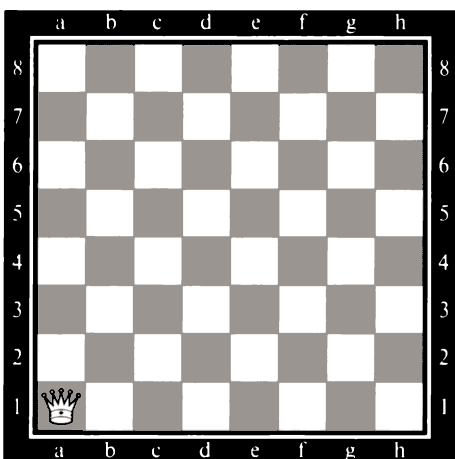
Спешить вводить в игру _____



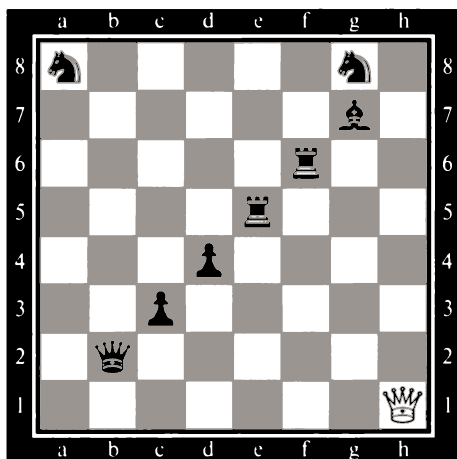
2. Нарисуй на каждой из двух шахматных досок фигуры, которые забыл изобразить рассеянный художник.



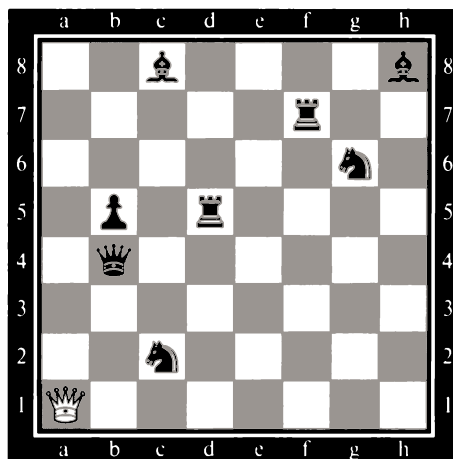
3. Рассеянный художник хотел отметить точками все поля, на которые могут пойти за один ход белый и чёрный ферзи, но забыл это сделать. Выручай!



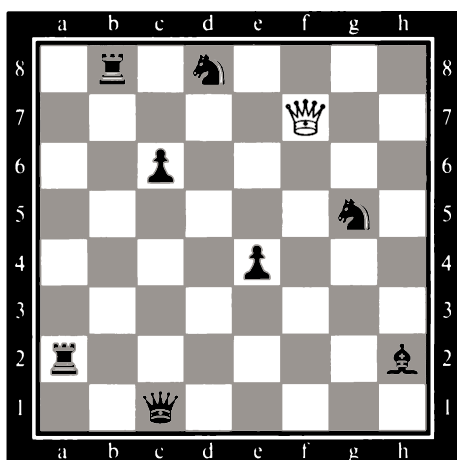
4. «Один в поле воин». Художник заколдовал чёрные фигуры, и им запрещено двигаться. На каждой из четырёх диаграмм побей белым ферзём все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по одной из них. Путь белого ферзя покажи стрелками. Первые три взятия запиши.



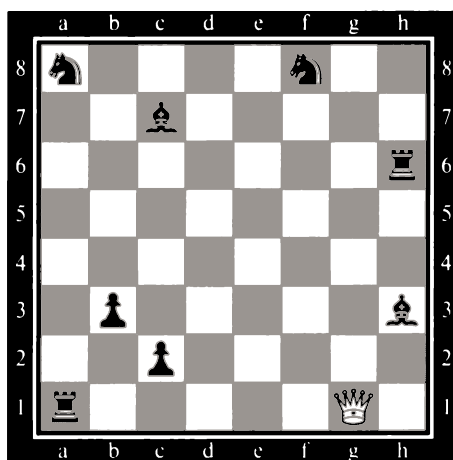
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

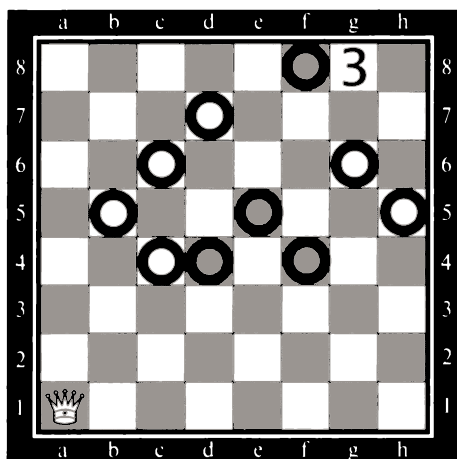


1. _____
2. _____
3. _____

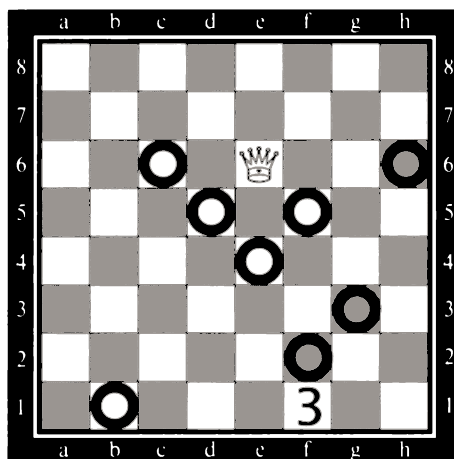


1. _____
2. _____
3. _____

5. «Кратчайший путь». На каждой из двух диаграмм художник нарисовал несколько кружочков, через которые ферзю нельзя перепрыгивать. Доберись ферзём до цифры 3 за наименьшее число ходов. Путь ферзя покажи стрелками, решение запиши.

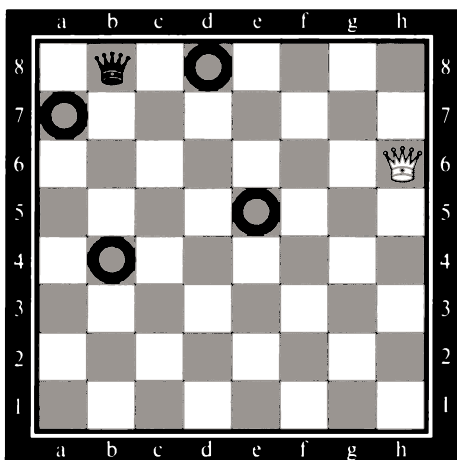


1. _____
2. _____
3. _____

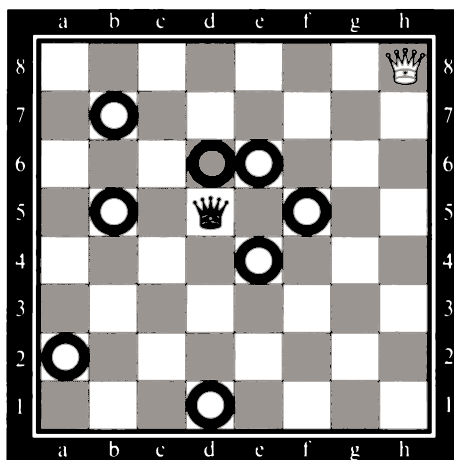


1. _____
2. _____
3. _____

6. «Ограничение подвижности». На следующих двух диаграммах белый и чёрный ферзи ходят по очереди. Сделай белым ферзём такой ход, чтобы своим ответным ходом чёрным пришлось поставить своего ферзя под бой. Ход белого ферзя покажи стрелкой и запиши.



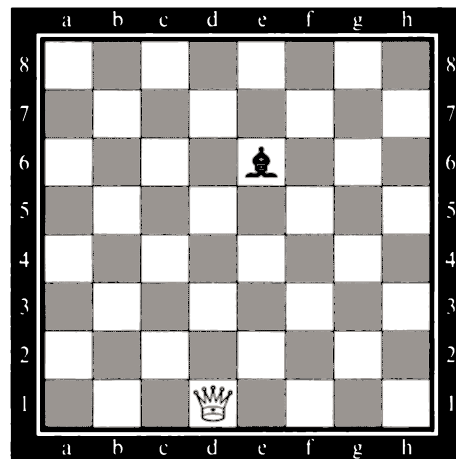
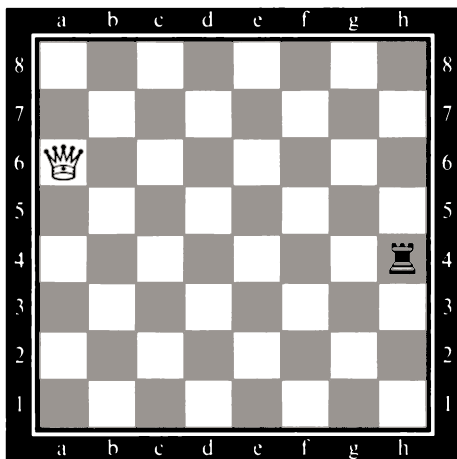
1. _____



1. _____

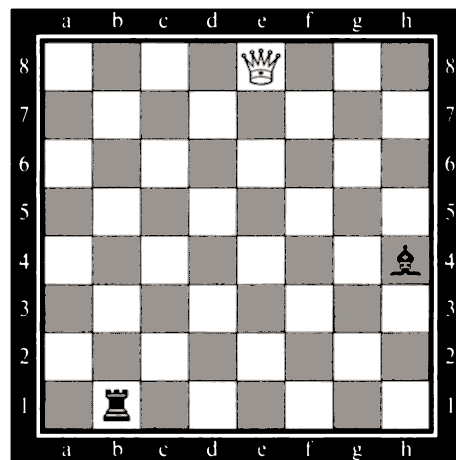
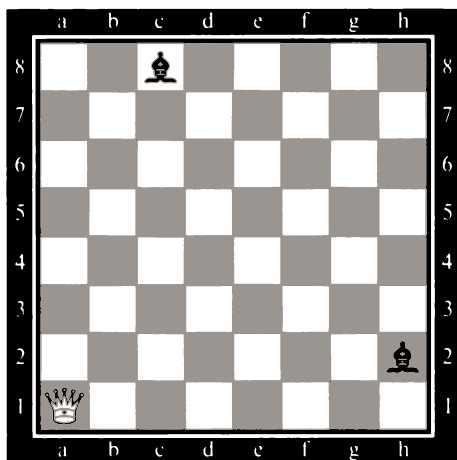
Ферзь против ладьи и слона

1. «Атака неприятельской фигуры». Рассеянный художник считает, что на следующих диаграммах белая фигура не может напасть на чёрную. А ты как думаешь? Под бой фигуры ставить нельзя. Стрелками укажи все способы атаки и запиши их.



1. _____ 1. _____ или 1. _____ или 1. _____

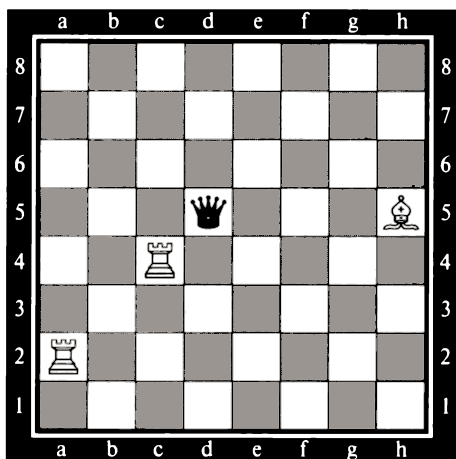
2. «Двойной удар» Рассеянный художник не видит, как здесь ферзь может напасть сразу на две чёрные фигуры. А ты? Учти, что под бой идти нельзя. Стрелками укажи ходы белого ферзя и запиши решение. Могут ли чёрные после верного хода белых избежать потери фигуры (да или нет)? _____



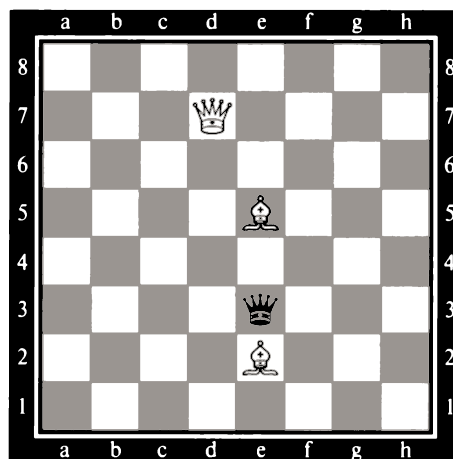
1. _____

1. _____

3. «Защита». Рассеянный художник полагает, что как бы белые сейчас ни сыграли, одну из своих фигур они непременно потеряют. Найди сильный ход, которого не увидел художник, покажи его стрелкой и запиши.

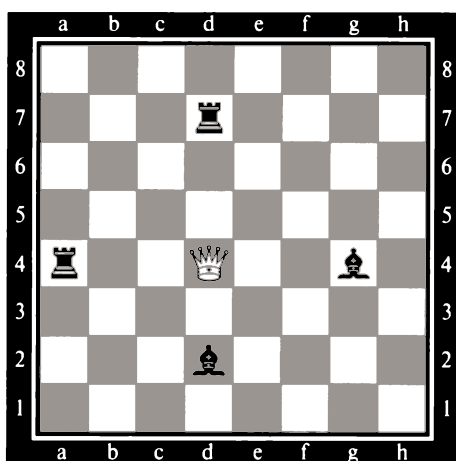


1. _____

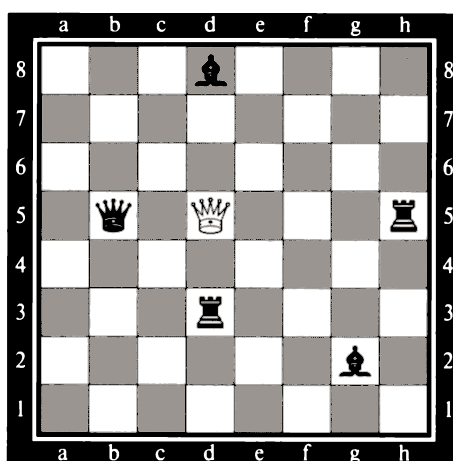


1. _____

4. «Взятие». Художнику кажется, что какую бы чёрную фигуру он сейчас белыми ни взял, ответным ходом противник побьёт белую фигуру. Прав ли он? Побей белыми незащищённую фигуру, покажи этот ход стрелкой и запиши его.



1. _____



1. _____

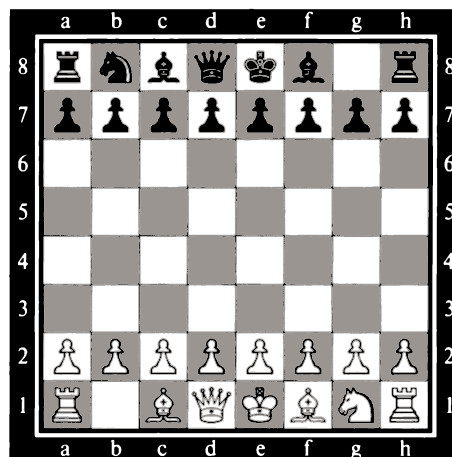
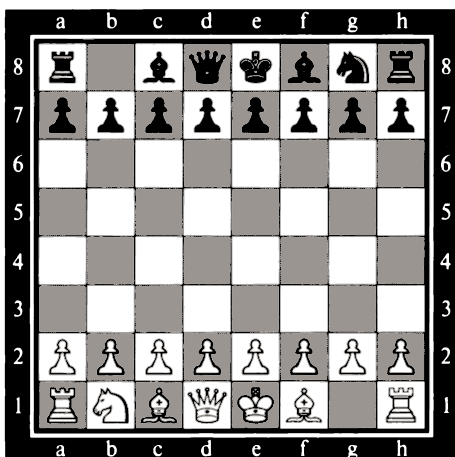
Конь: ход, взятие

1. Отгадай загадку, придуманную художником, а ответ нарисуй.

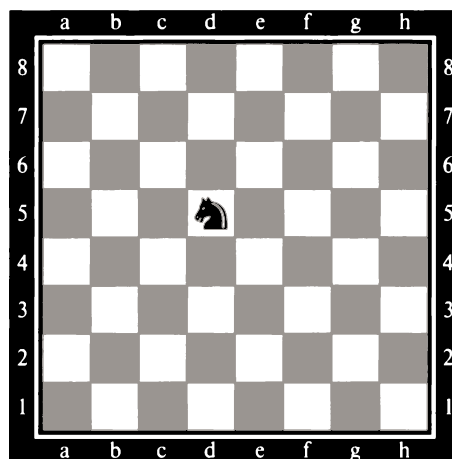
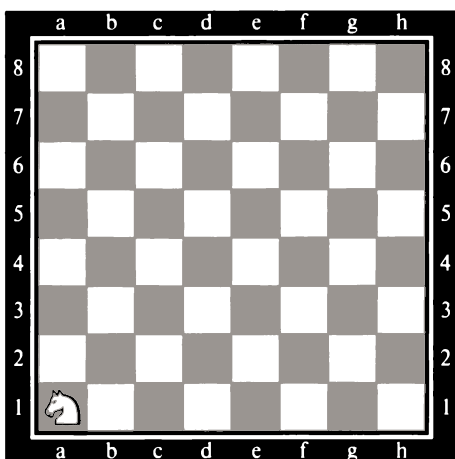
Он на одной стоит ноге,
А ходит только буквой «Г».



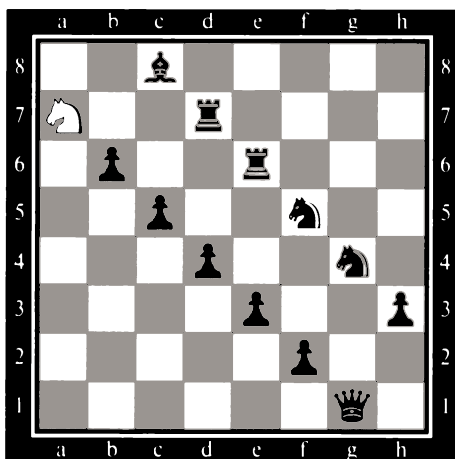
2. Нарисуй на каждой из двух шахматных досок фигуры, которые забыл изобразить рассеянный художник.



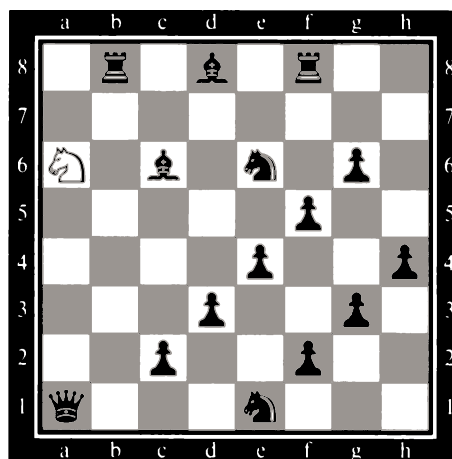
3. Рассеянный художник хотел отметить точками все поля, на которые могут пойти за один ход белый и чёрный кони, но забыл это сделать. Выручай!



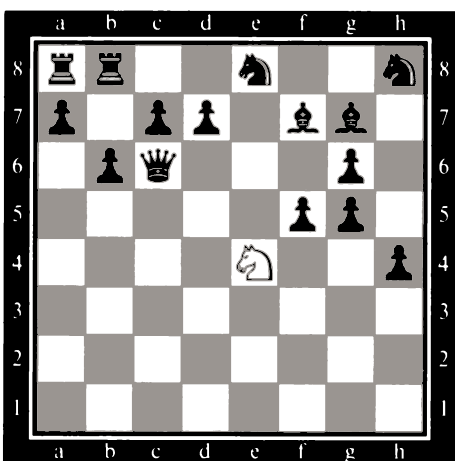
4. «Один в поле воин». Художник заколдовал чёрные фигуры, и им запрещено двигаться. На каждой из четырёх диаграмм побей белым конём все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по одной из них. Путь белого коня покажи стрелками. Первые три взятия запиши.



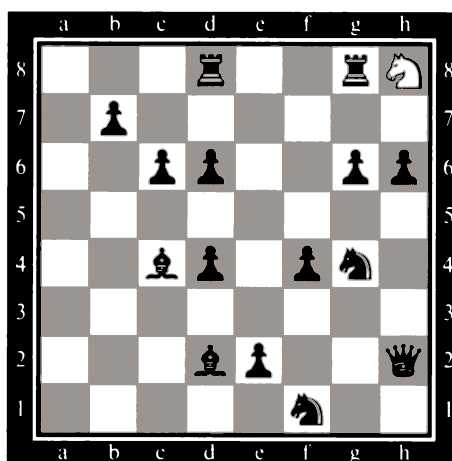
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

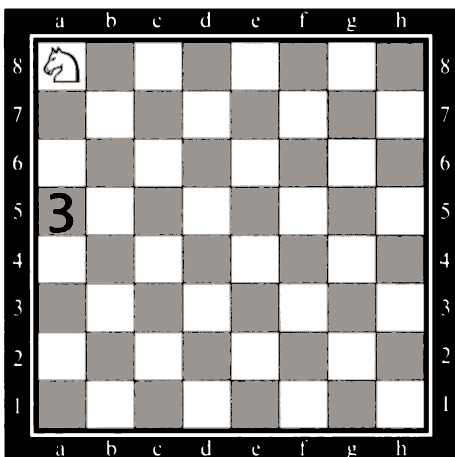


1. _____
2. _____
3. _____

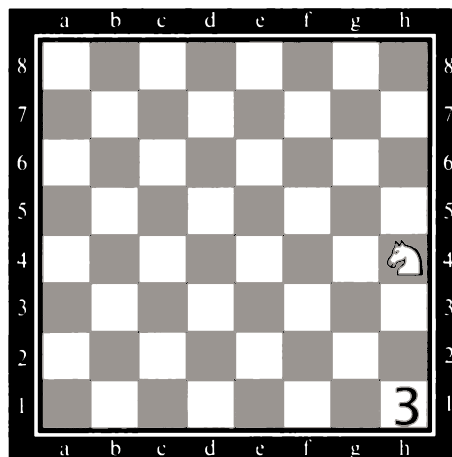


1. _____
2. _____
3. _____

5. «Кратчайший путь». Доскачи конём до цифры 3 за наименьшее число ходов. Путь коня покажи стрелками, решение запиши.

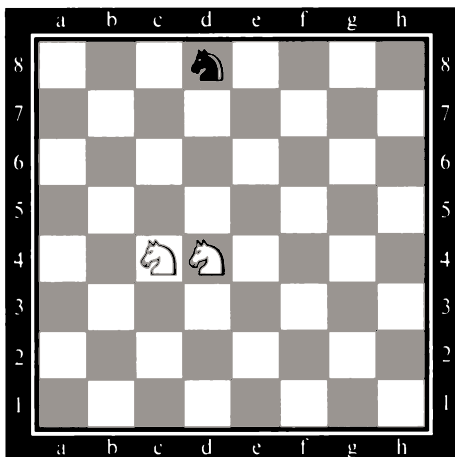


1. _____
2. _____
3. _____

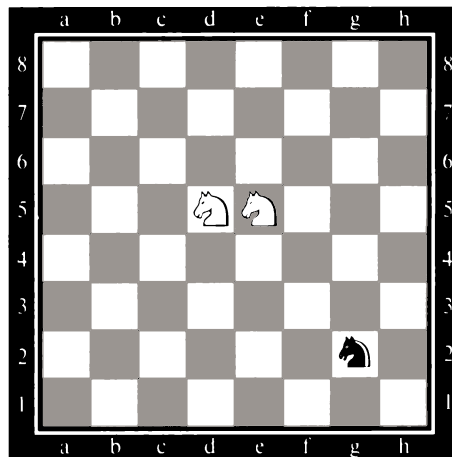


1. _____
2. _____
3. _____

6. «Ограничение подвижности». На следующих двух диаграммах белые и чёрные ходят по очереди. Сделай одним из белых коней такой ход, чтобы своим ответным ходом чёрным пришлось поставить свою фигуру под бой. Ход белого коня покажи стрелкой и запиши.



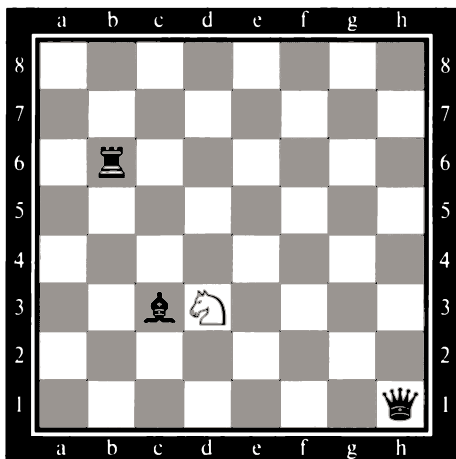
1. _____



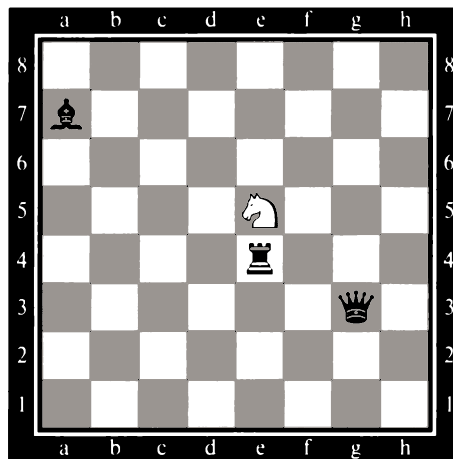
1. _____

Конь против ферзя, ладьи, слона

1. «Атака неприятельской фигуры». Рассеянный художник считает, что на следующих диаграммах белый конь при своём ходе не может напасть ни на одну из чёрных фигур. А ты как думаешь? Ход коня покажи стрелкой и запиши.

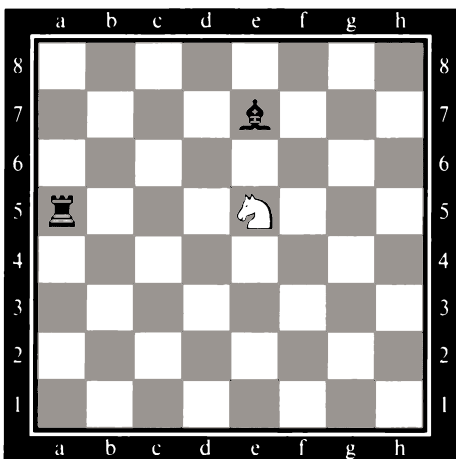


1. _____

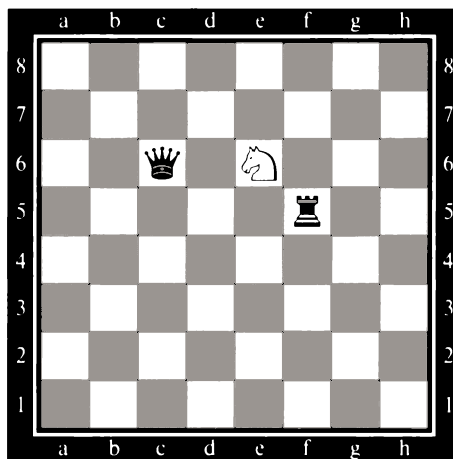


1. _____

2. «Двойной удар». Рассеянный художник не видит, как здесь конь может напасть сразу на две чёрные фигуры. А ты? Стрелками покажи прыжок белого коня, и этот ход запиши.

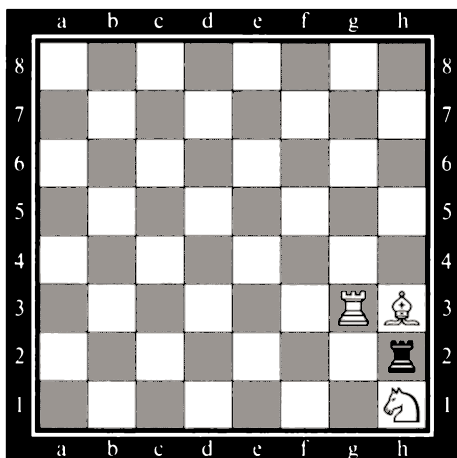


1. _____

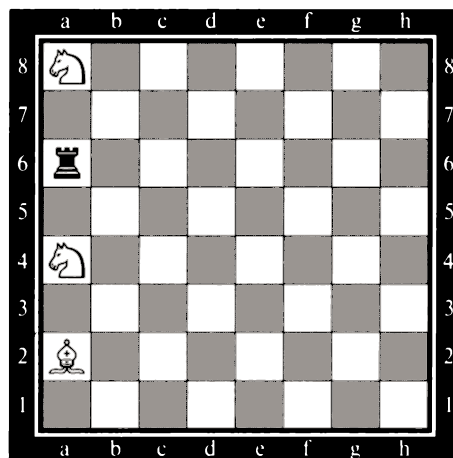


1. _____

3. «Защита». Рассеянный художник полагает, что как бы белые сейчас ни сыграли, одну из своих фигур они непременно потеряют. Найди верный ход, которого не увидел художник, покажи его стрелкой и запиши.

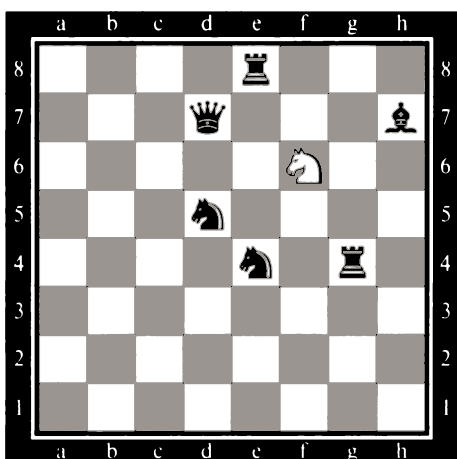


1. _____

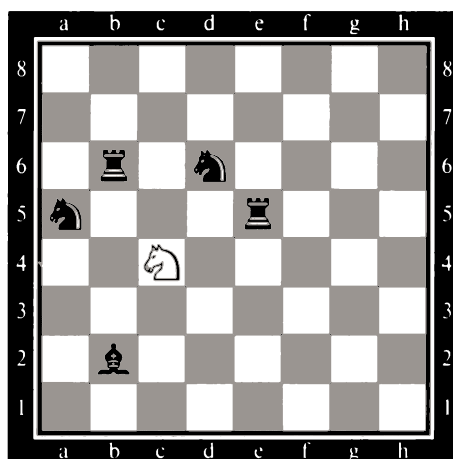


1. _____

4. «Взятие». Рассеянному художнику кажется, что какую бы чёрную фигуру он сейчас белыми ни взял, ответным ходом противник побьёт белую фигуру. Прав ли он? Побей белыми незащищённую фигуру, покажи этот ход стрелкой и запиши его.



1. _____



1. _____

Содержание

Шахматная доска: белые поля, чёрные поля, горизонтали, вертикали.....	3
Шахматная доска: диагонали, центр.....	5
Шахматная доска: нотация.....	7
Шахматные фигуры.....	10
Начальное положение.....	12
Ладья: ход, взятие.....	14
Слон: ход, взятие.....	17
Ладья против слона.....	20
Ферзь: ход, взятие.....	22
Ферзь против ладьи и слона.....	25
Конь: ход, взятие.....	27
Конь против ферзя, ладьи, слона.....	30

Ответственный редактор *Фетисова М. И.*

Художник *Волков С. А.*

Компьютерная верстка: *Дыцков В. М.*

Подписано в печать 23.06.2016

Формат издания 60х90 1/8. Гарнитура Bukvarnaya.

Печать офсетная. Печ. л. 4. Тираж 3000 экз. Заказ 3155.

Издательство «Духовное возрождение»

249033, Калужская обл., г. Обнинск, пр. Ленина, 19/9,

тел.: (48439) 9-72-30, (48458) 3-80-60

<http://umo-dv.ru>, e-mail: umo_dv@list.ru



Отпечатано в ОАО «Можайский полиграфический комбинат»
143200, г. Можайск, ул. Мира, 93

www.oaoimk.ru, www.oaoimk.ru тел. (495) 745-84-28, (49638) 20-685

“Моя суперидея состоит в том, чтобы вернуть шахматам былую популярность, причём добиться введения шахмат в школьную программу. Если наша мечта осуществится, и в каждой школе шахматы станут обязательным предметом, это будет не меньшим завоеванием, чем шахматная корона”.

А. Е. Карпов,
многократный чемпион мира по шахматам