



И. Г. Сухин

Шахматы

ТЕТРАДЬ

Часть 2

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 2

**Обнинск
Духовное возрождение
2014**

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 2. — 6-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2014. — 32 с., ил.

Тетрадь содержит занимательные задания, которые помогут ребёнку освоить основы шахмат. Работая с тетрадью, ребёнок 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 можно показывать только стрелками.

ISBN 978-5-94198-092-5

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

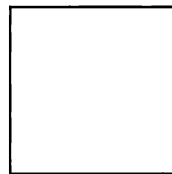
© И.Г. Сухин, 2014

© Издательство «Духовное возрождение», 2014

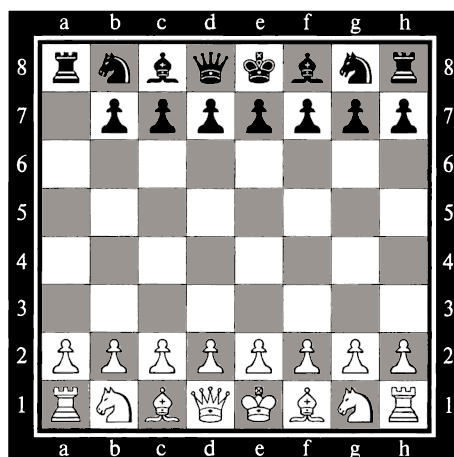
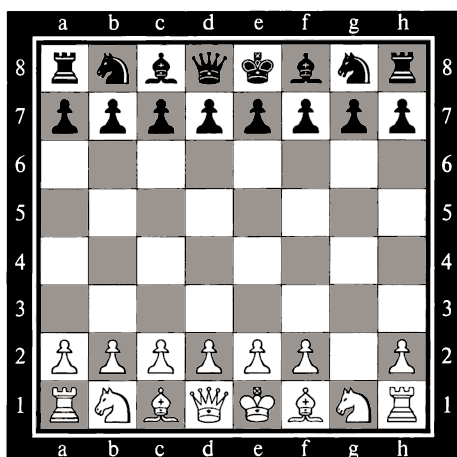
Пешка: ход, взятие

1. Отгадай загадку, а ответ нарисуй.

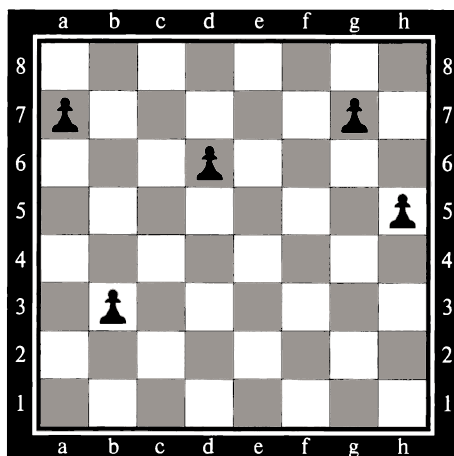
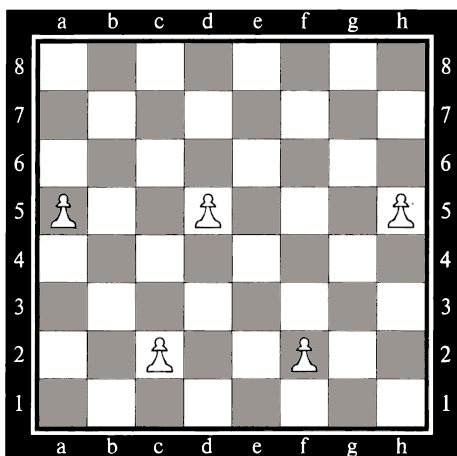
Ни к чему, ребята, спешка —
Потеряться может _____



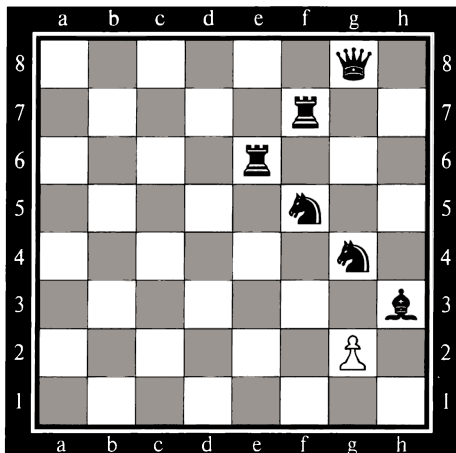
2. Нарисуй на шахматных досках фигуры, которые забыл изобразить рассеянный художник.



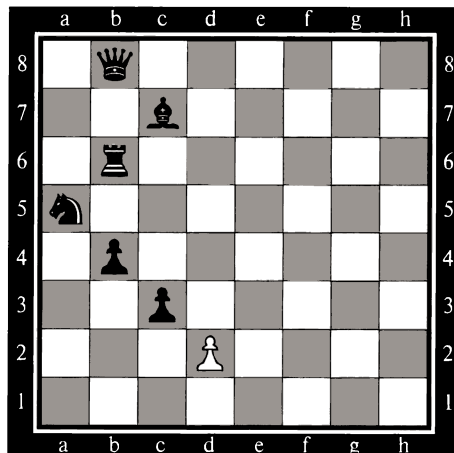
3. Рассеянный художник хотел отметить точками все поля, на которые может пойти за один ход каждая из белых и чёрных пешек, но забыл это сделать. Выручай!



4. «Один в поле воин». Художник заколдовал чёрные фигуры, и им запрещено двигаться. На каждой из двух диаграмм побей белой пешкой все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по одной. Путь белой пешки покажи стрелками. Первые три взятия запиши. Нарисуй фигуры, в которые может превратиться пешка в конце маршрута.

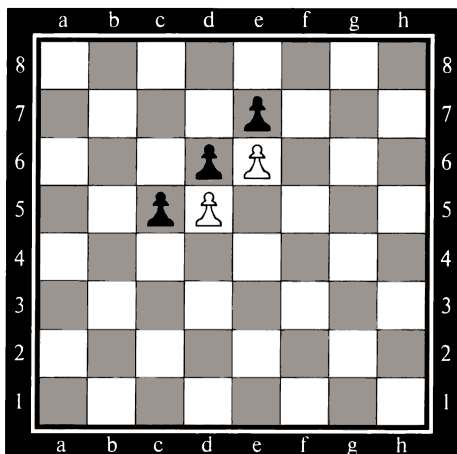


1. _____
2. _____
3. _____

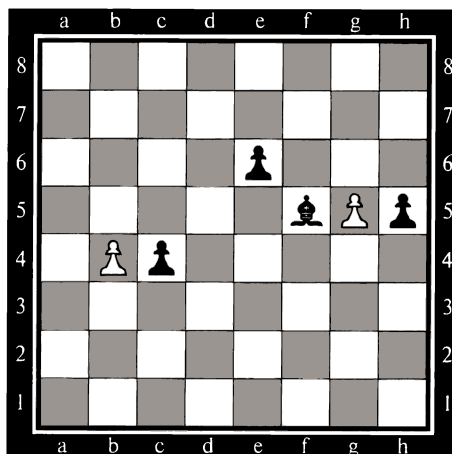


1. _____
2. _____
3. _____

5. «Взятие на проходе». Одна из чёрных пешек только что прыгнула через клетку. Догадайся, какая из белых пешек может выполнить взятие на проходе и как. Ход белой пешки покажи стрелкой и запиши, а взятую чёрную пешку зачеркни.

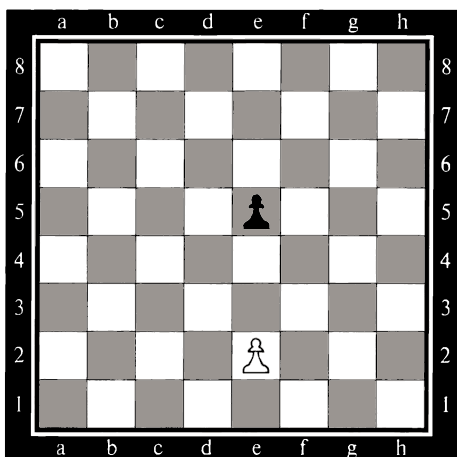


1. _____

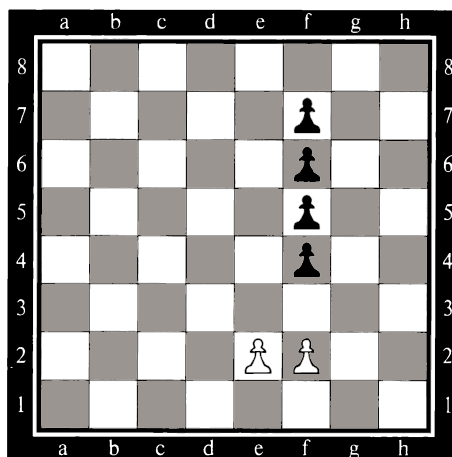


1. _____

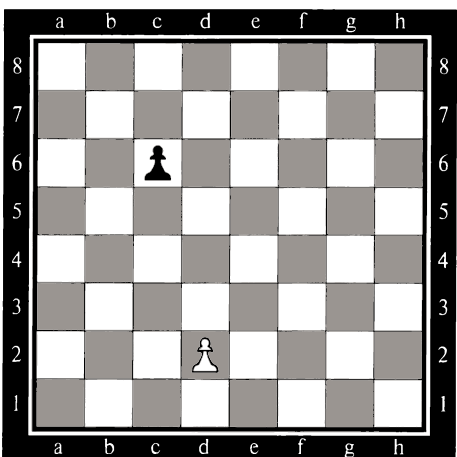
6. «Ограничение подвижности». На следующих четырёх диаграммах белые и чёрные ходят по очереди. Сделай белыми такой ход, чтобы лишить чёрных ходов, или чтобы ответным ходом чёрным пришлось поставить свою пешку под бой. Первый ход белой пешки покажи стрелкой, а решение запиши.



1. _____

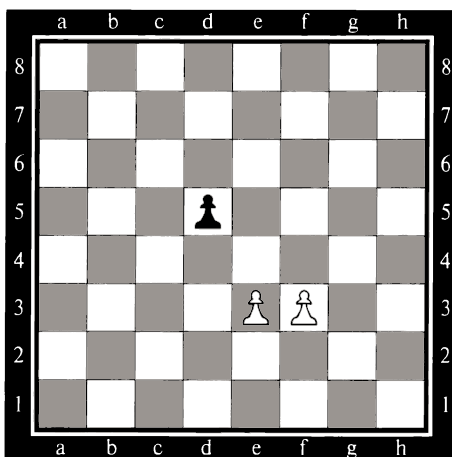


1. _____



1. _____

2. _____

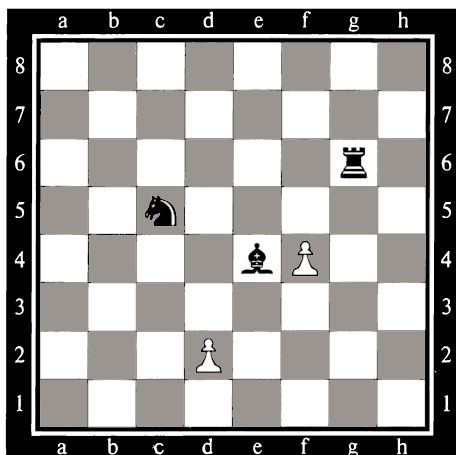


1. _____

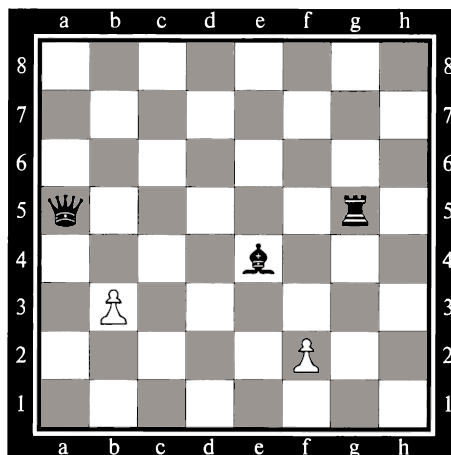
2. _____

Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона

1. «Атака неприятельской фигуры». Напади белыми на одну из неприятельских фигур таким образом, чтобы чёрные не смогли ответным ходом побить белую пешку. Верный ход покажи стрелкой и запиши.

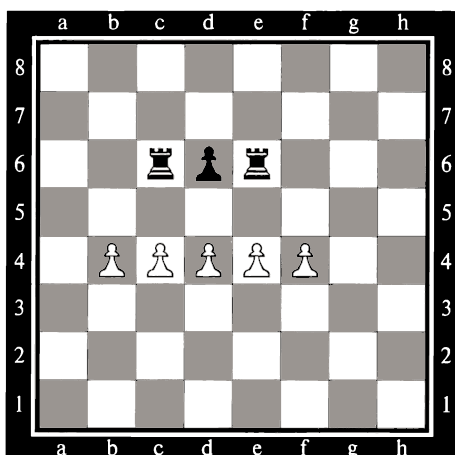


1. _____

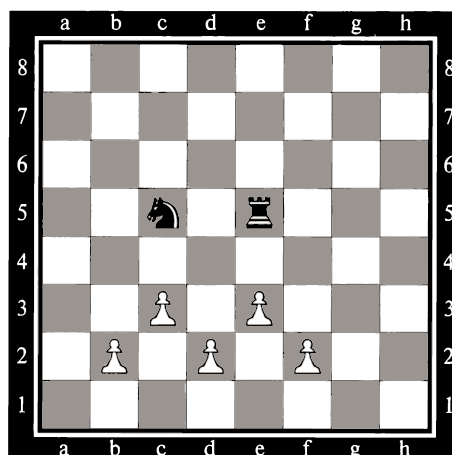


1. _____

2. «Двойной удар». Рассеянный художник не видит, как здесь одна из белых пешек может напасть сразу на две чёрные фигуры. А ты? Стрелкой укажи правильный ход и запиши его.

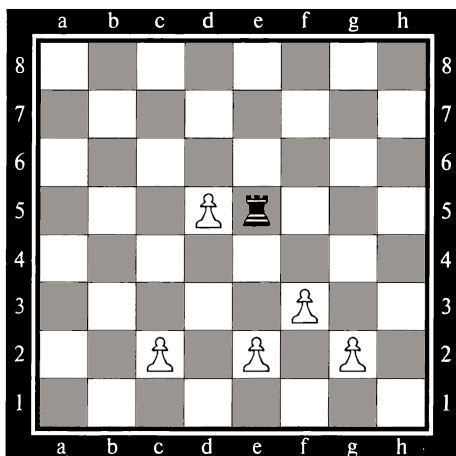


1. _____

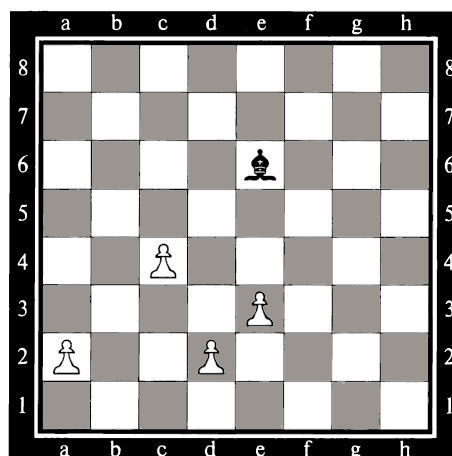


1. _____

3. «Защита». Рассеянный художник полагает, что как бы белые сейчас ни сыграли, чёрные сразу же побьют одну из пешек. Найди сильный ход, который не увидел художник, покажи его стрелкой и запиши.

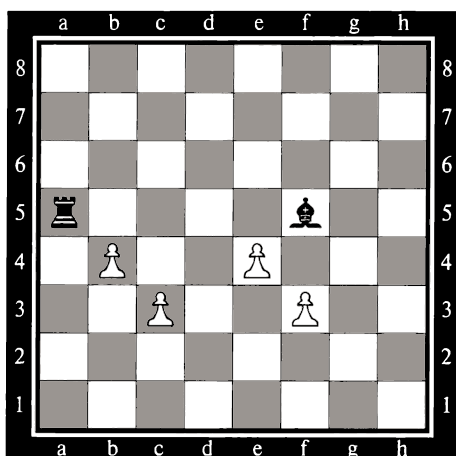


1. _____

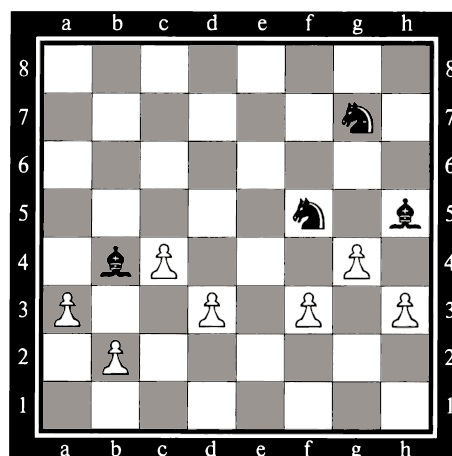


1. _____

4. «Взятие». Побей одной из белых пешек незащищённую чёрную фигуру. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



1. _____



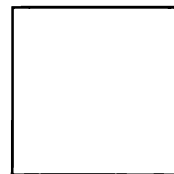
1. _____

Король: ход, взятие

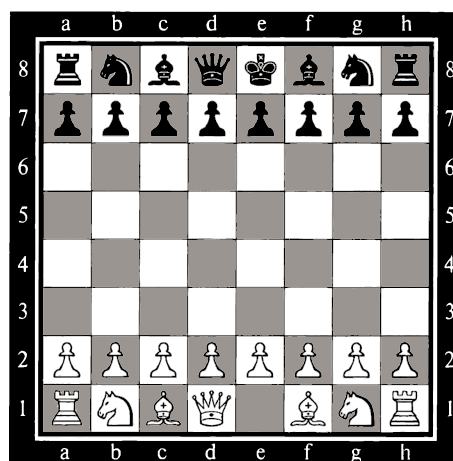
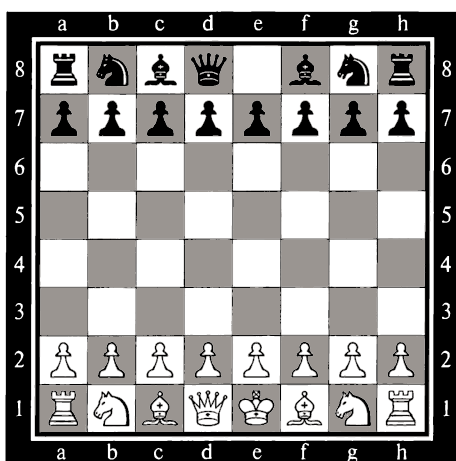
1. Отгадай загадку, придуманную художником, а ответ нарисуй.

Играет непростую роль

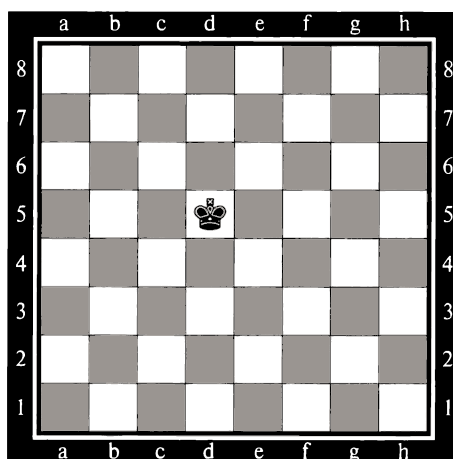
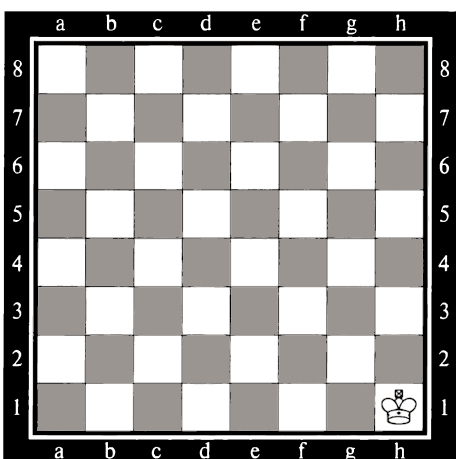
Его Величество _____



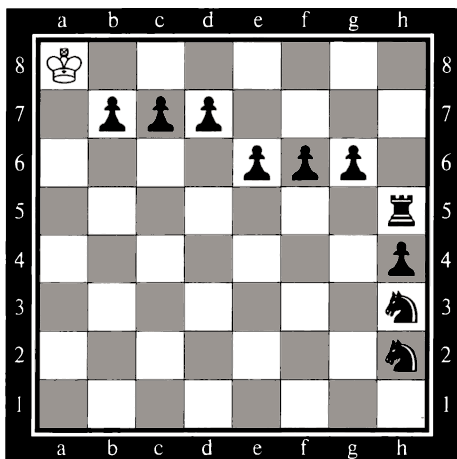
2. Нарисуй на шахматных досках фигуры, которые забыл изобразить рассеянный художник.



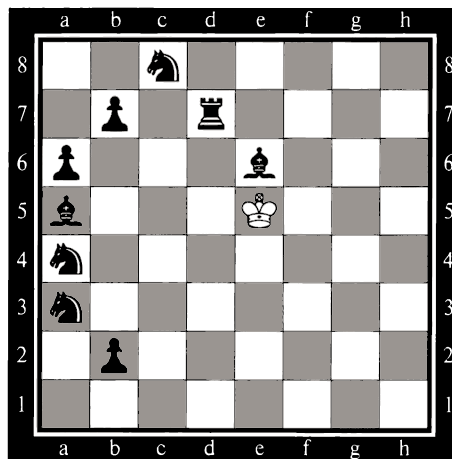
3. Рассеянный художник хотел отметить точками все поля, на которые могут пойти за один ход белый и чёрный короли, но забыл это сделать. Выручай!



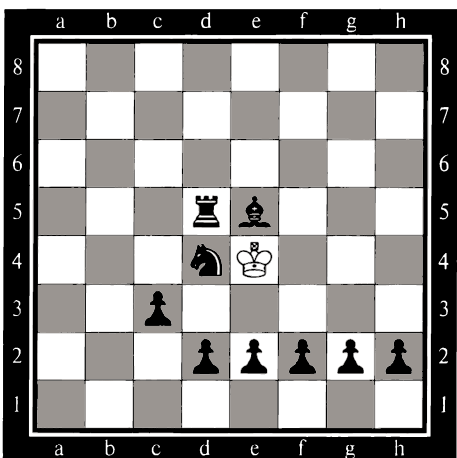
4. «Один в поле воин». Художник заколдовал чёрные фигуры, и им запрещено двигаться. На каждой из четырёх диаграмм побей белым королём все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по одной. Помни: защищённые фигуры бить нельзя! Путь белого короля покажи стрелками. Первые три взятия запиши.



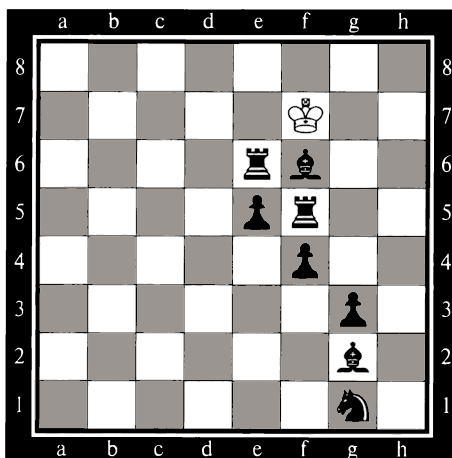
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

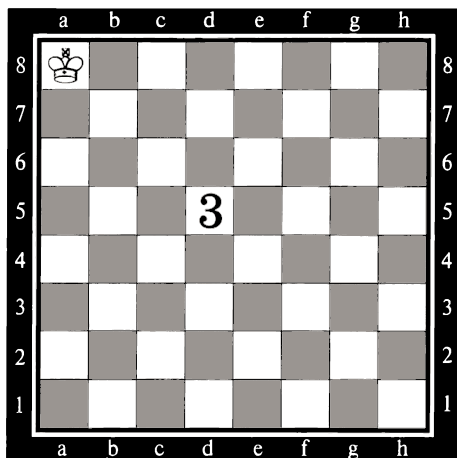


1. _____
2. _____
3. _____

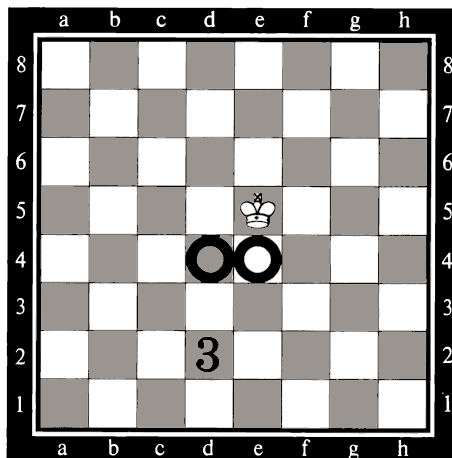


1. _____
2. _____
3. _____

5. «Кратчайший путь». Доберись королём до цифры 3 за наименьшее число ходов. На второй диаграмме художник нарисовал кружочки, через которые королю нельзя перепрыгивать. Путь короля покажи стрелками, решение запиши.



1. _____
2. _____
3. _____



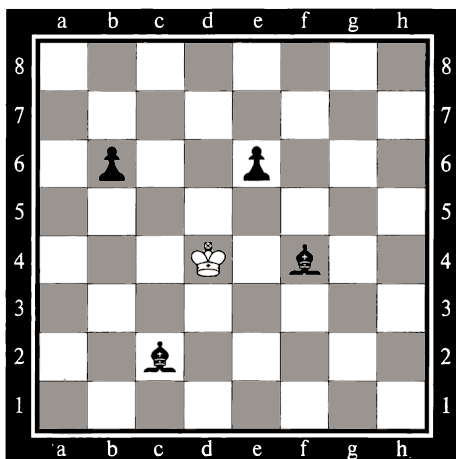
1. _____
2. _____
3. _____

6. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что:

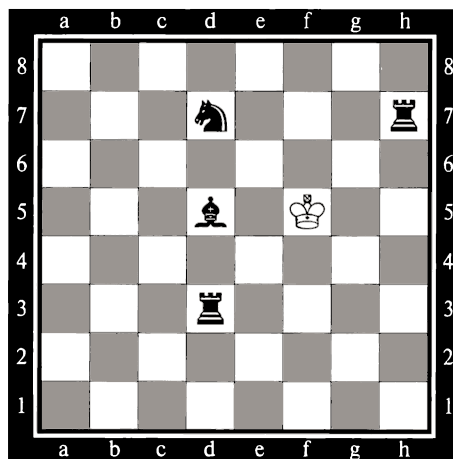
- а) король — самая высокая фигура? _____
- б) короля можно ставить под бой? _____
- в) на шахматной доске два короля? _____
- г) король перепрыгивает через другие фигуры? _____
- д) из угла доски король держит под ударом три поля? _____
- е) белый и чёрный короли могут стоять на соседних полях? _____
- ж) король может бить защищённую фигуру? _____

Король против ферзя, ладьи, слона и пешки

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

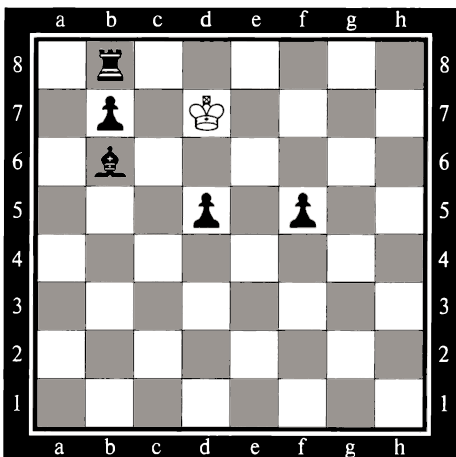


1. _____

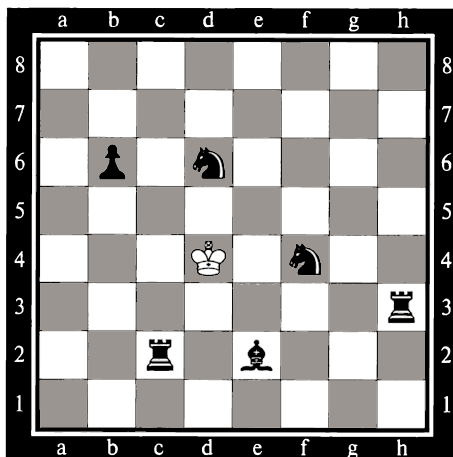


1. _____

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

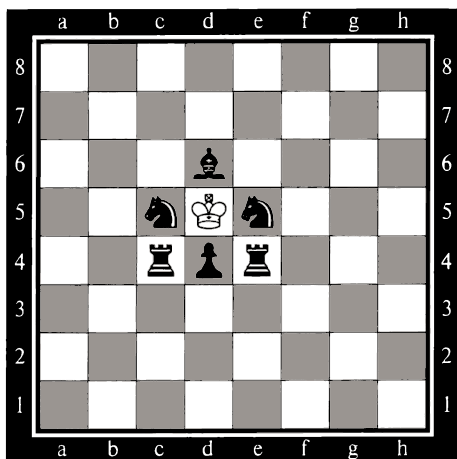


1. _____

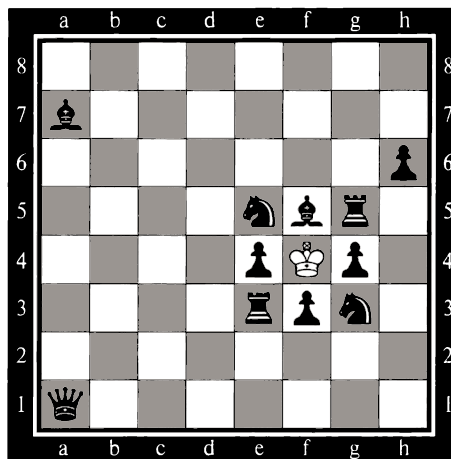


1. _____

3. «Взятие». Рассеянный художник ошибочно полагает, что все фигуры чёрных защищены. Побей белым королём незащищённую фигуру, покажи этот ход стрелкой и запиши.

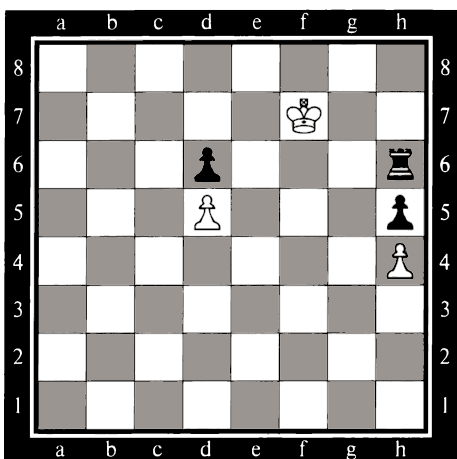


1. _____

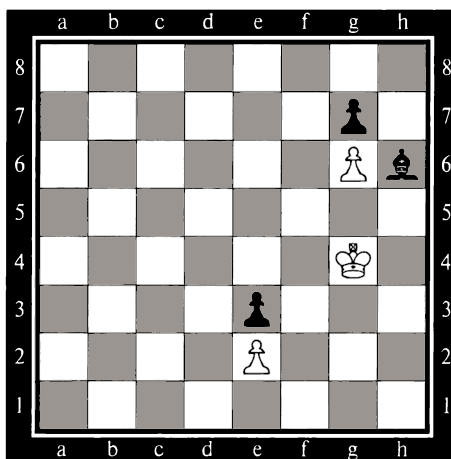


1. _____

4. «Ограничение подвижности». На следующих двух диаграммах белые и чёрные ходят по очереди. Сделай белым королём такой ход, чтобы ответным ходом чёрным пришлось поставить ладью или слона под бой. Ход белого короля покажи стрелкой и запиши.



1. _____



1. _____

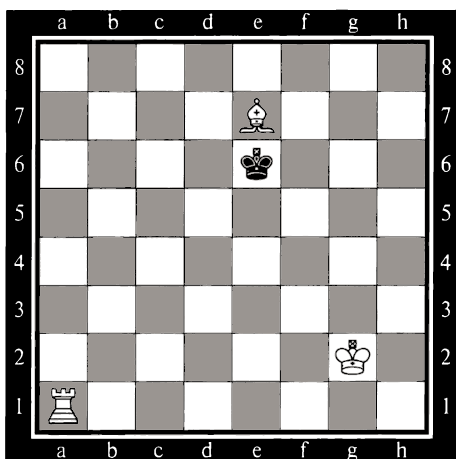
Шах

1. Вставь пропущенную рифму и рядом напиши знак, которым обозначается шах.

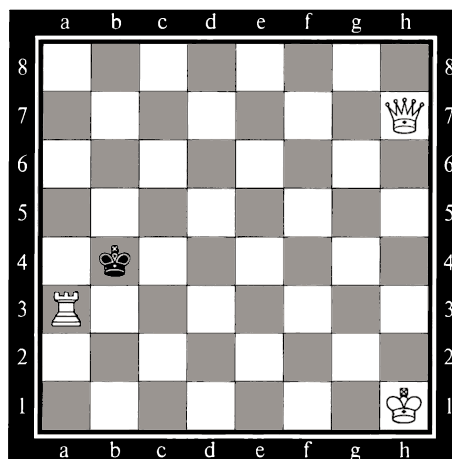
В «шалахах» и в «камышгах»
Я услышал слово _____



2. Чёрный король напал на белую фигуру. Объяви белыми такой шах, чтобы чёрные не могли побить ни одну из фигур. Ход белых покажи стрелкой и запиши.

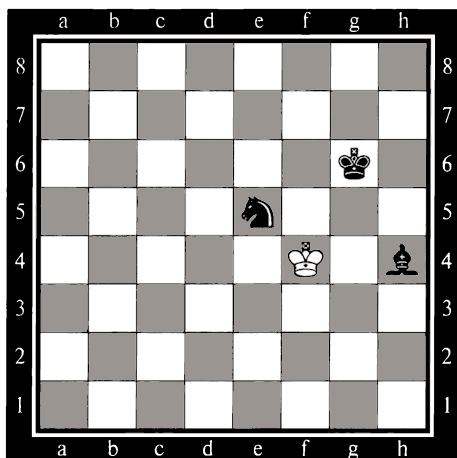


1. _____

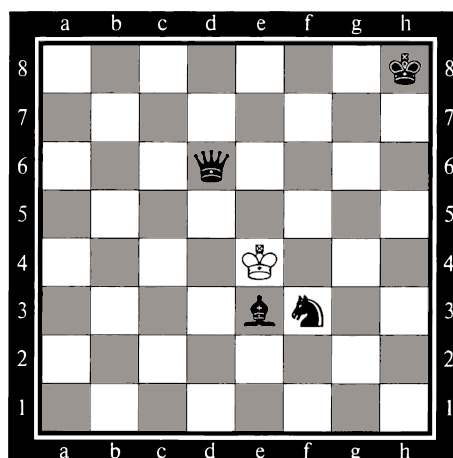


1. _____

3. А здесь ход чёрных. Объяви чёрными такой шах, чтобы белые не могли побить ни одну из фигур. Ход чёрных покажи стрелкой и запиши.

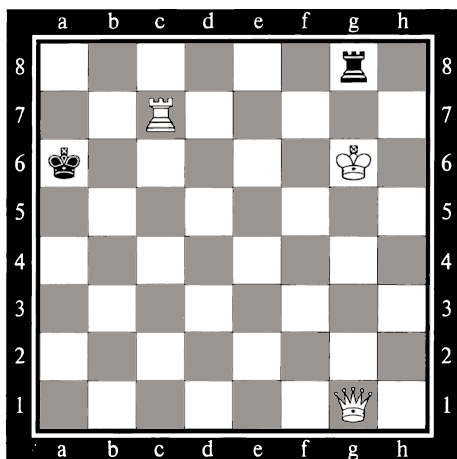


1... _____

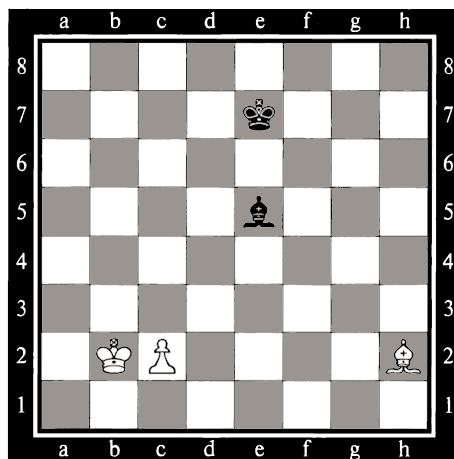


1... _____

4. «Защита от шаха». Чёрные объявили белым шах, и рассеянный художник не знает, что теперь делать. Найди за белых лучшую защиту, покажи стрелкой и запиши.

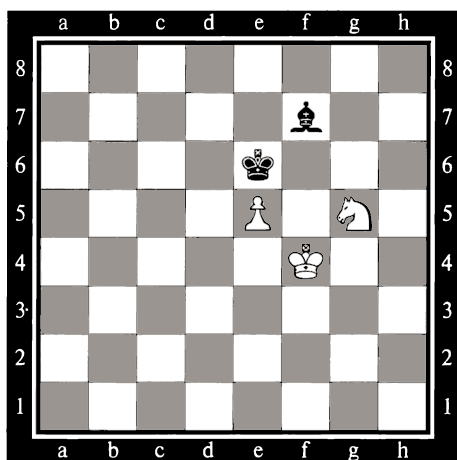


1. _____

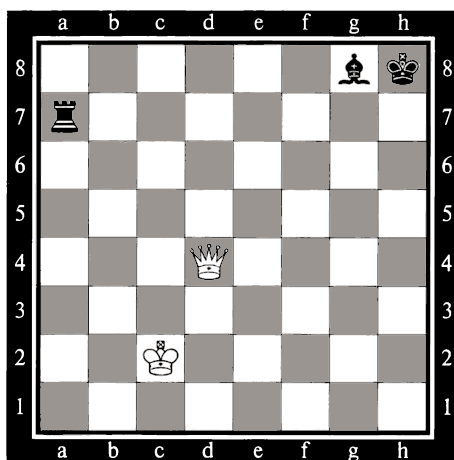


1. _____

5. Белые объявили чёрным шах. Рассеянный художник думает, что теперь одна из чёрных фигур останется беззащитной, но это не так. Найди за чёрных лучшую защиту, покажи стрелкой и запиши.



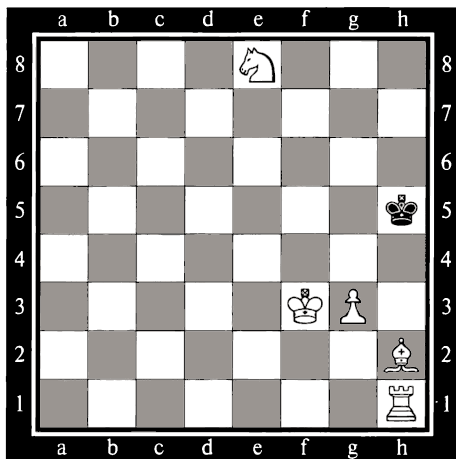
1... _____



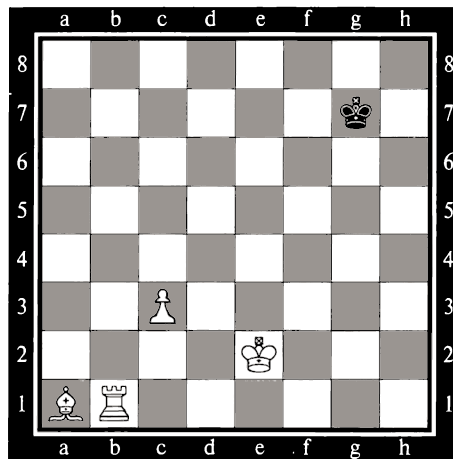
1... _____

Открытый шах. Двойной шах

1. Объяви открытый шах чёрному королю. Рассеянный художник считает, что это невозможно. А ты? Ход белых покажи стрелкой и запиши.

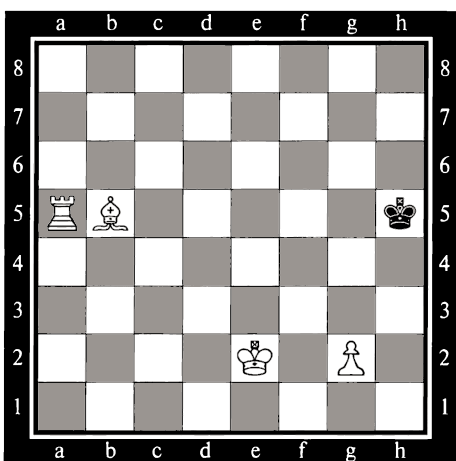


1. _____

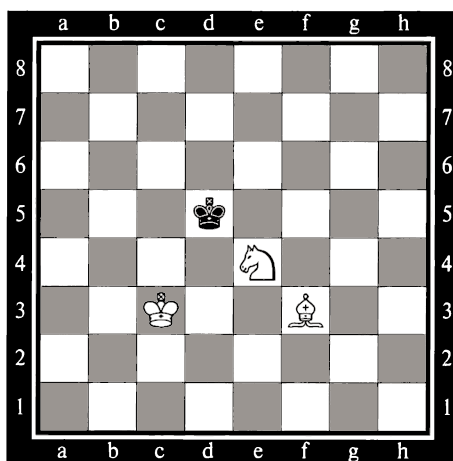


1. _____

2. Объяви двойной шах чёрному королю. Рассеянный художник полагает, что это очень трудно. Поспеши ему на помощь. Ход белых покажи стрелкой и запиши.

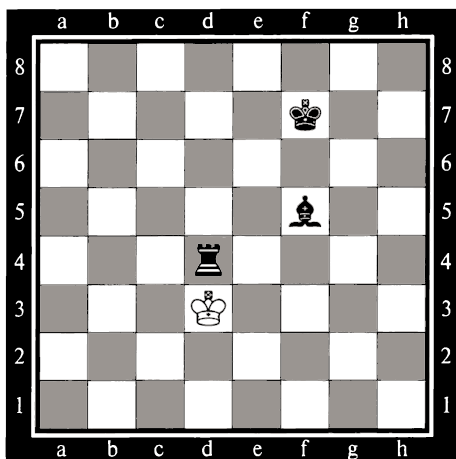


1. _____

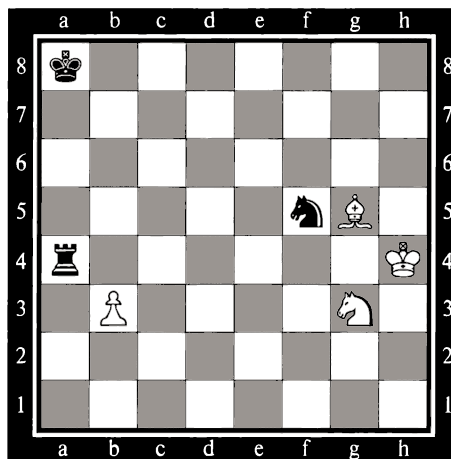


1. _____

3. «Защита от двойного шаха». Чёрные объявили белым шах. Рассеянный художник растерялся и не знает, что делать. Найди за белых лучшую защиту, покажи стрелкой и запиши.

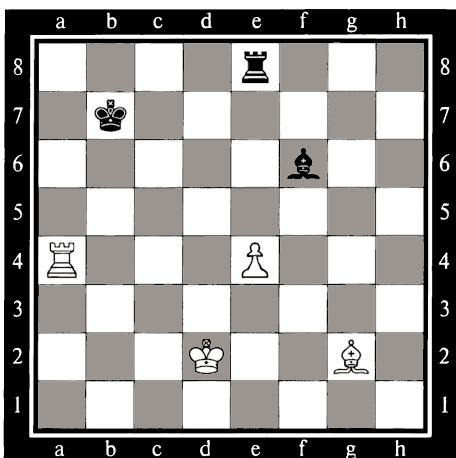


1. _____

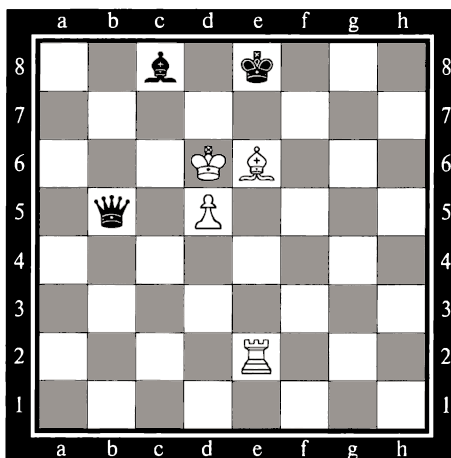


1. _____

4. «Выигрыш фигуры». Белые должны объявить такой шах, чтобы следующим ходом выиграть одну из чёрных фигур. Рассеянный художник этого сделать не смог. А ты? Ход белых покажи стрелкой и запиши.



1. _____



1. _____

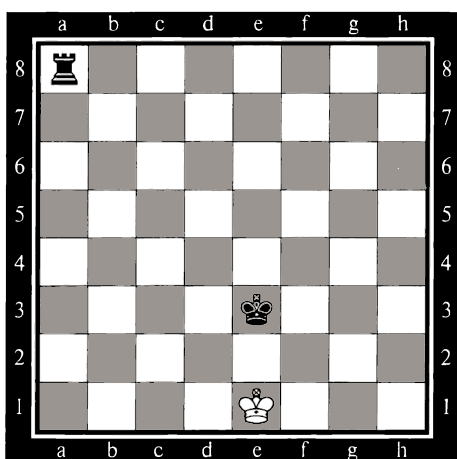
Мат

1. Вставь пропущенную рифму и рядом напиши знак, которым обозначается мат.

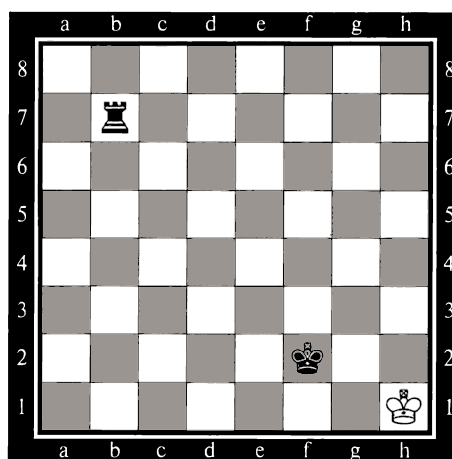
В словах «матрёшка» и «формат»
Я подчеркну не шах, а _____



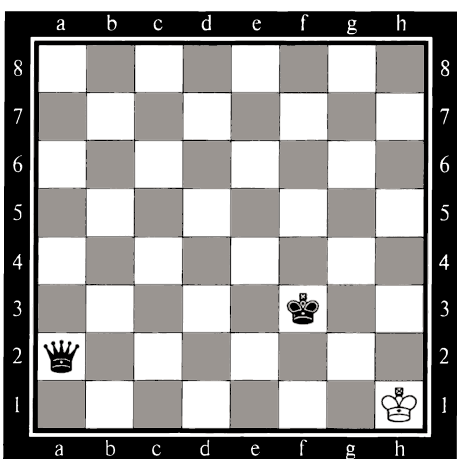
2. Рассеянный художник не верит, что в следующих положениях чёрные могут поставить мат в один ход. Найди верный ход, покажи стрелкой и запиши.



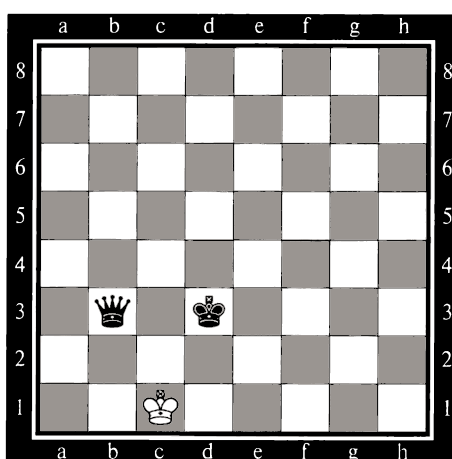
1... _____



1... _____



1... _____



1... _____

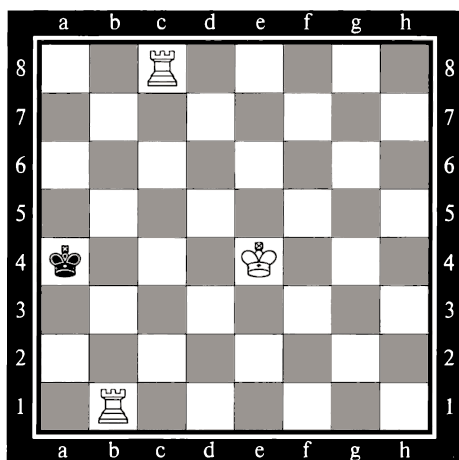
3. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что:

а) в словах «томат», «мать», «матрос» спряталось слово «мат»? _____

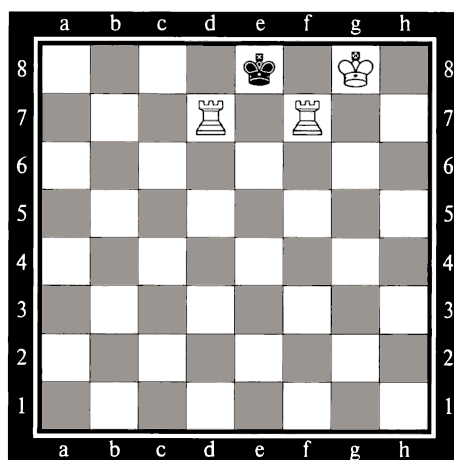
б) ладье можно объявить мат? _____

в) цель игры — поставить мат? _____

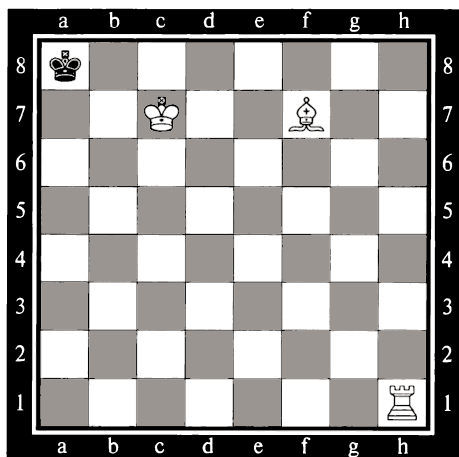
4. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Рассеянный художник доверяет тебе найти верный ход, показать стрелкой и записать.



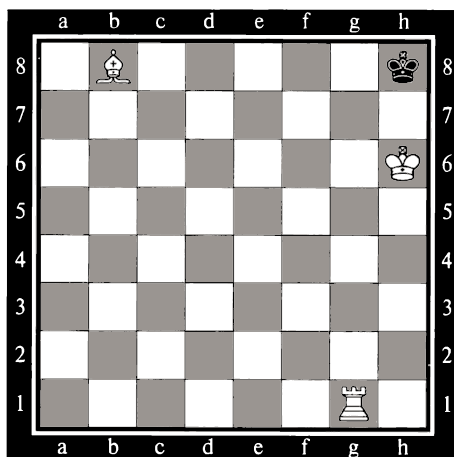
1. _____



1. _____



1. _____

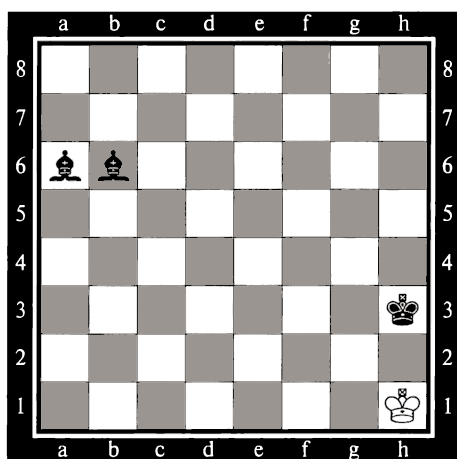


1. _____

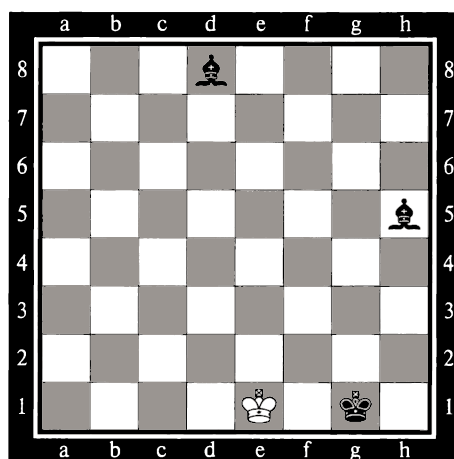
5. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- а) если тебе поставят мат, ты можешь ответным ходом тоже объявить мат? _____
- б) выгоднее объявить шах, чем поставить мат? _____
- в) лучше объявить мат, чем побить ферзя? _____

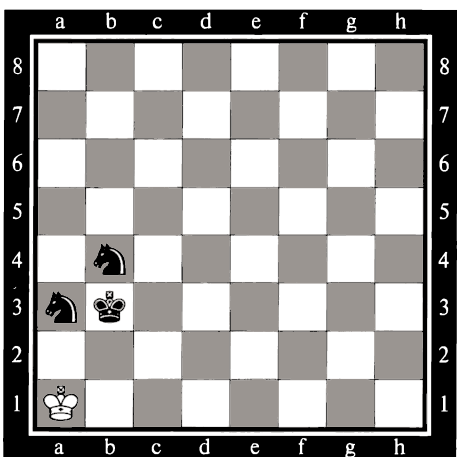
6. Чёрные начинают и объявляют белым мат в один ход. Рассеянный художник просит тебя помочь ему найти верный ход, показать стрелкой и записать.



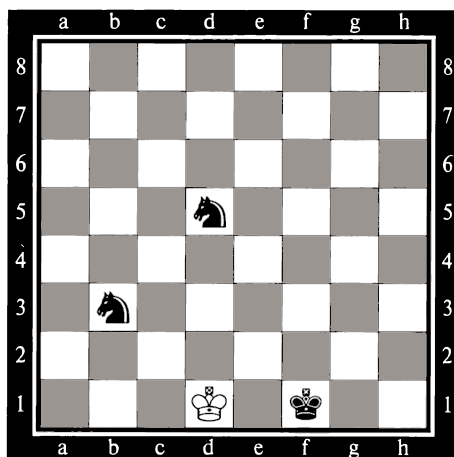
1... _____



1... _____



1... _____

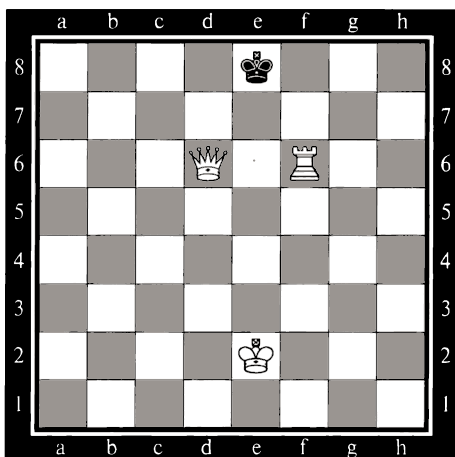


1... _____

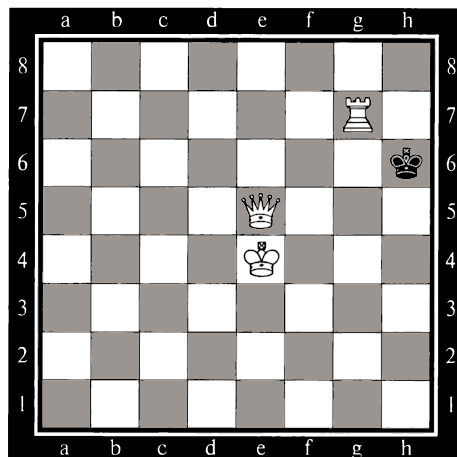
7. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что:

- а) в словах «шах» и «мат» одинаковое количество букв? _____
 б) мат нужно всегда объявлять вслух? _____
 в) если поставили мат, можно продолжать партию? _____

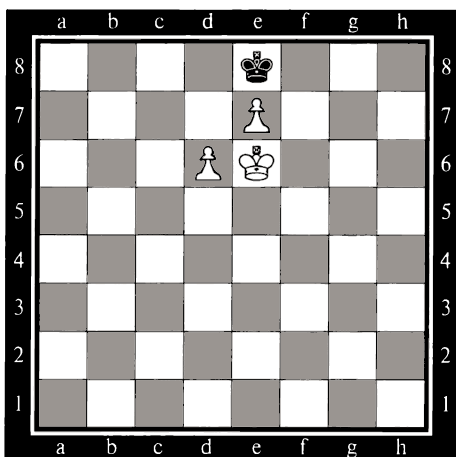
8. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Рассеянный художник просит тебя найти верный ход. Покажи стрелкой и запиши.



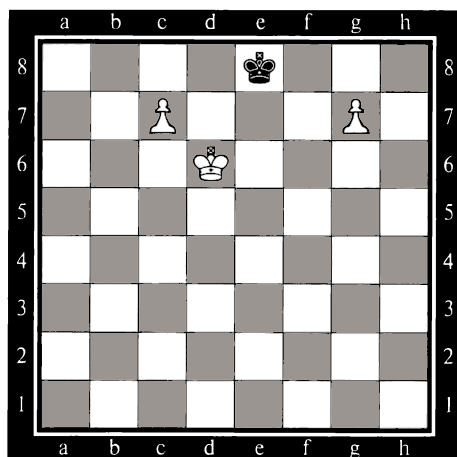
1. _____



1. _____



1. _____



1. _____

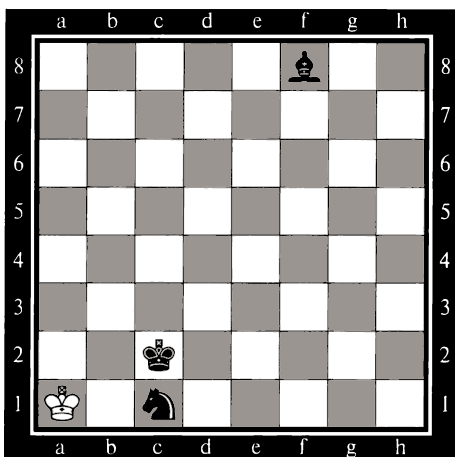
9. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что:

а) мат всегда объявляют белые? _____

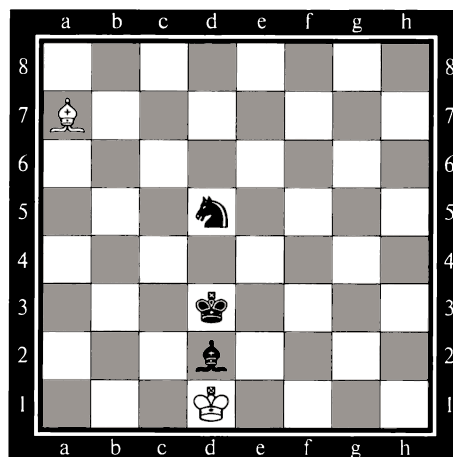
б) тот, кто умеет ставить мат, — молодец? _____

в) мат — это шах, от которого нет защиты? _____

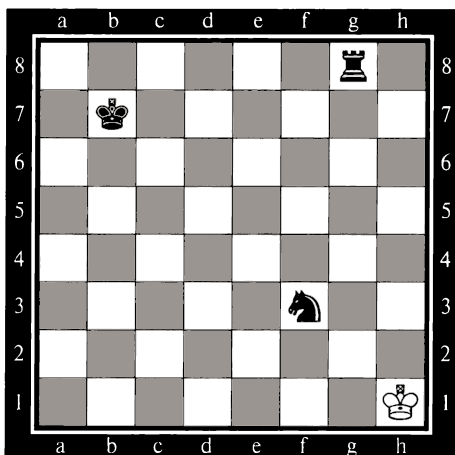
10. Чёрные начинают и объявляют белым мат в один ход. Решение покажи стрелкой и запиши. Не спеши: убедись, что белые не могут защититься.



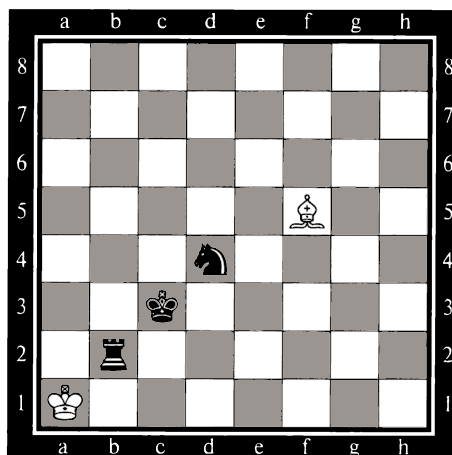
1... _____



1... _____



1... _____



1... _____

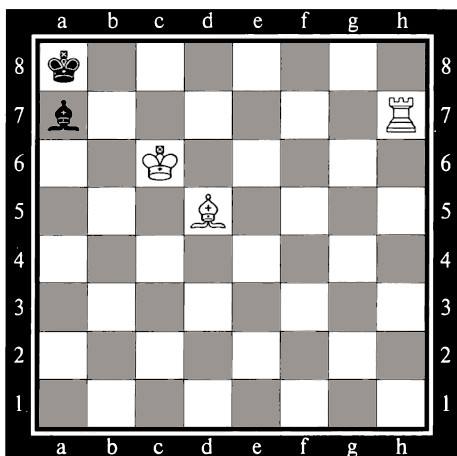
11. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

а) королю мат легче поставить в углу, чем в центре? _____

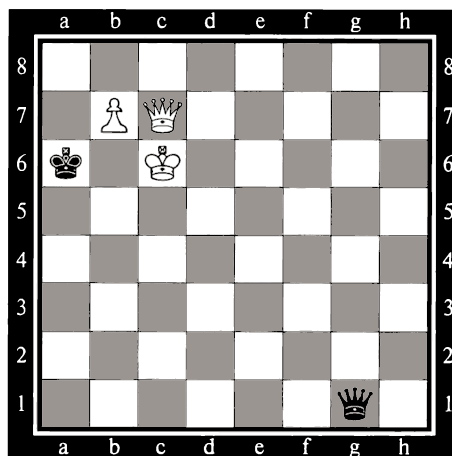
б) важно учиться ставить мат? _____

в) белый король может объявить мат чёрному королю, встав на соседнее с ним поле по горизонтали? _____

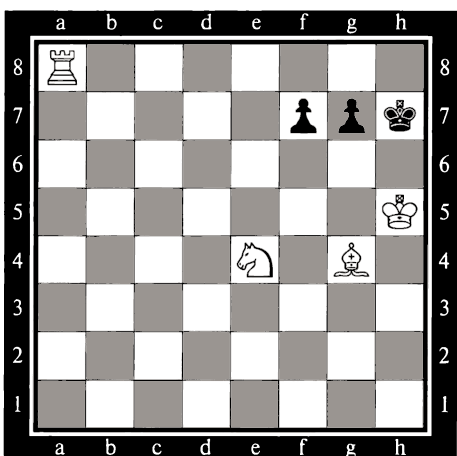
12. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой и запиши. Проверь, не могут ли чёрные защититься.



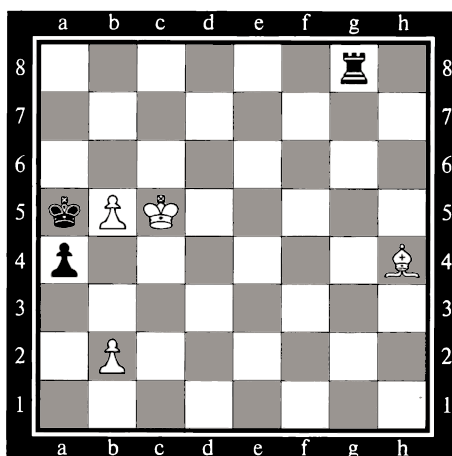
1. _____



1. _____



1. _____



1. _____

Ничья, пат

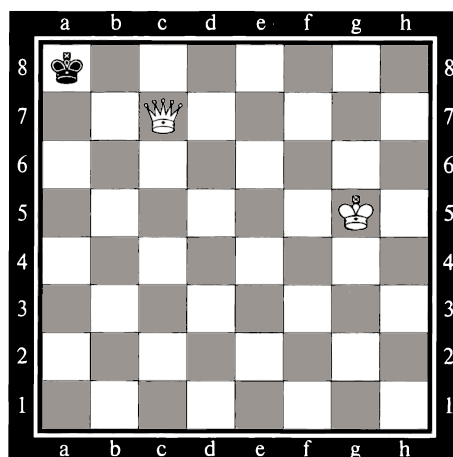
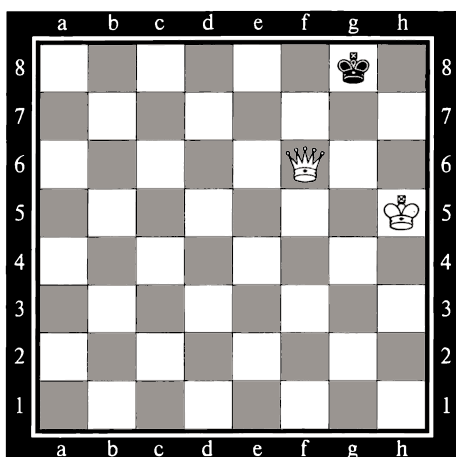
1. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что:

а) если в партии нет победителя, то это ничья? _____

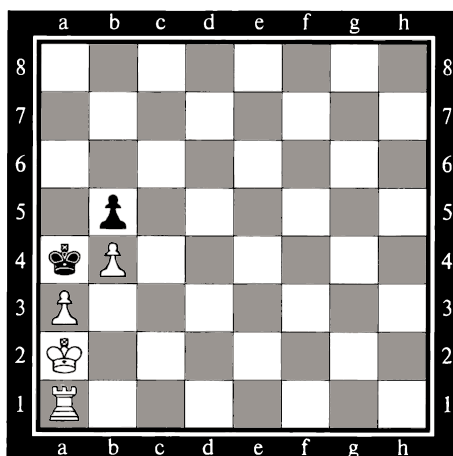
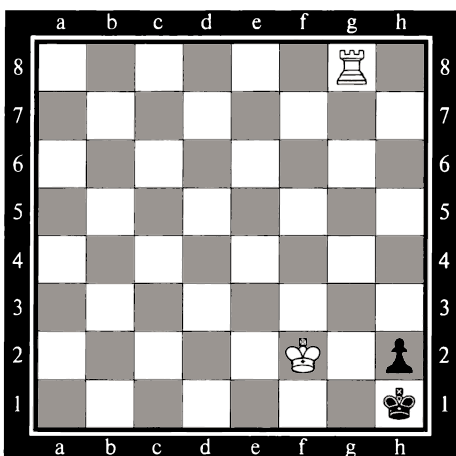
б) пат — это победа? _____

в) в словах «лопата» и «патока» прячется слово «пат»? _____

2. Если в следующих положениях белый король сейчас пойдёт на шестую горизонталь, то получится _____



3. При ходе чёрных — здесь пат чёрному королю. А как белым избежать пата при своём ходе? Рассеянный художник считает, что это невозможно. Найди лучший ход и покажи его стрелкой. Запиши ход белых и ответный ход чёрных.

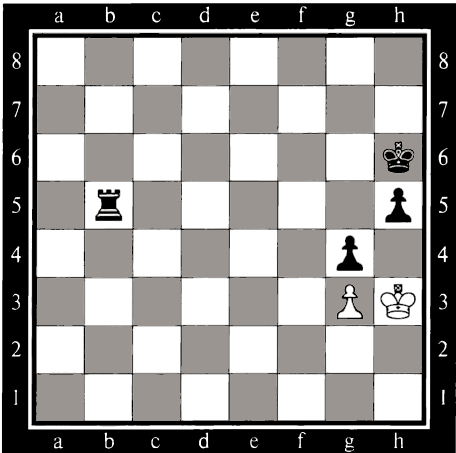


1. _____

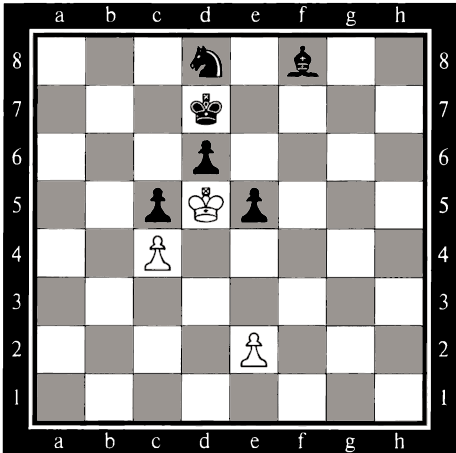
1. _____



4. Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе партнёра белым был бы пат. Покажи верный ход стрелкой и запиши его.

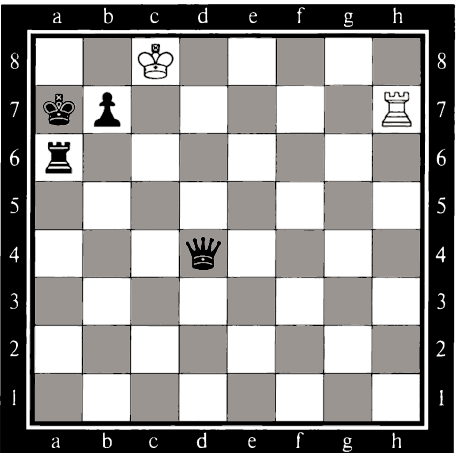


1. _____



1. _____

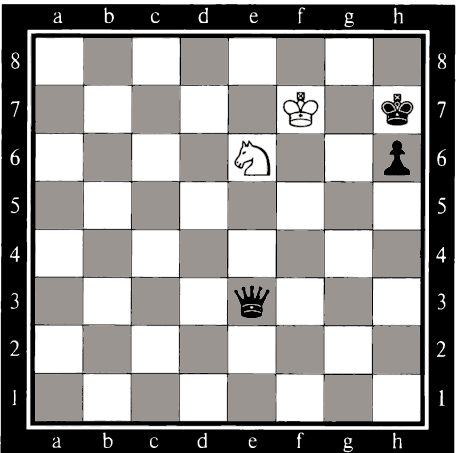
5. Рассеянный художник считает, что здесь чёрные выиграют. Найди за белых путь к ничьей — сделай вечный шах. Покажи первый ход белых стрелкой и запиши три хода белых и три ответа чёрных.



1. _____

2. _____

3. _____



1. _____

2. _____

3. _____

Рокировка

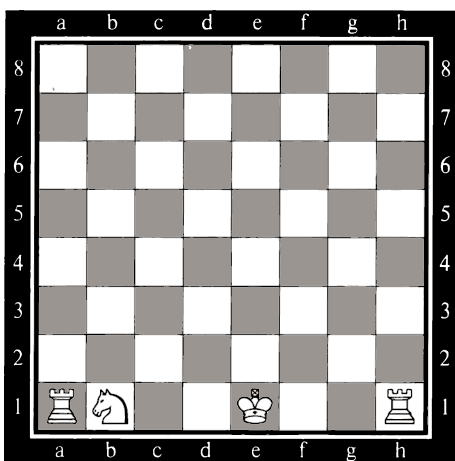
1. Отгадай загадку, придуманную художником, а ответ запиши.

Нужно проявить сноровку,

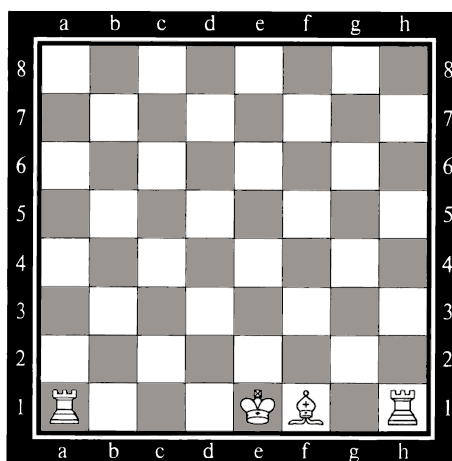
Чтобы сделать _____

2. Короткая рокировка обозначается так: **0-0**. А как ты запишешь длинную рокировку? _____

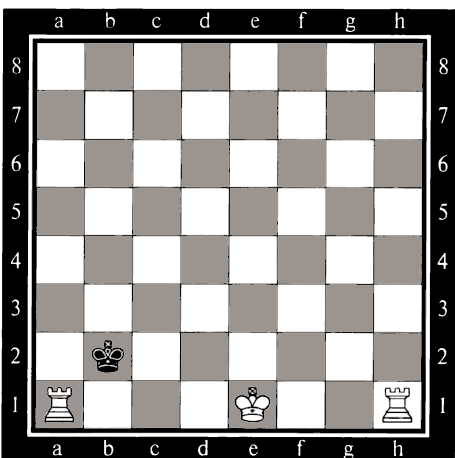
3. Рассеянный художник ошибочно думает, что на следующих четырёх диаграммах можно рокировать в любую сторону. Сообрази, какая рокировка возможна, — короткая или длинная. Правильный ход покажи двумя стрелками и запиши.



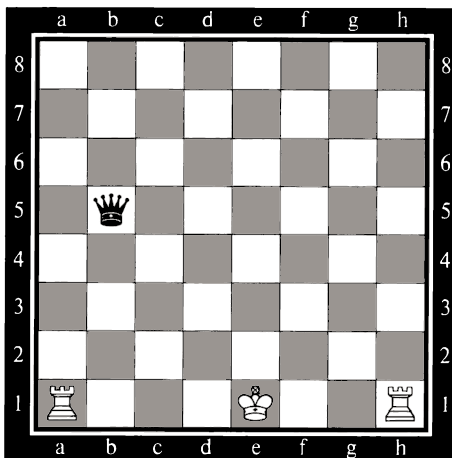
1. _____



1. _____

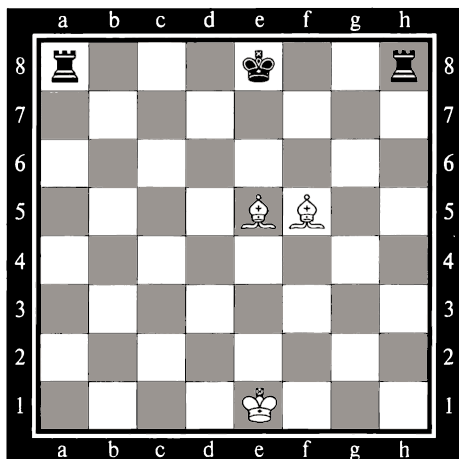


1. _____

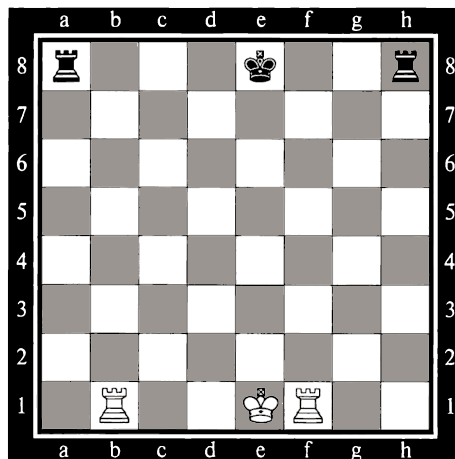


1. _____

4. Определи, в какую сторону могут рокировать чёрные. Правильный ход покажи двумя стрелками и запиши.

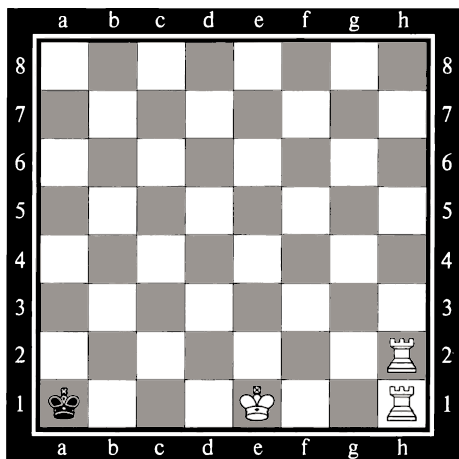


1... _____

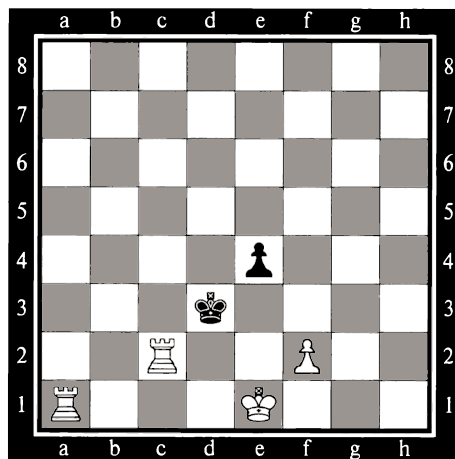


1... _____

5. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелками и запиши.



1. _____



1. _____

6. Ответ: да или нет. Могут ли белые рокировать, если:

а) обе белые ладьи уже ходили? _____

б) король идёт под шах? _____

в) ладья идёт через битое поле? _____

г) король уже ходил? _____

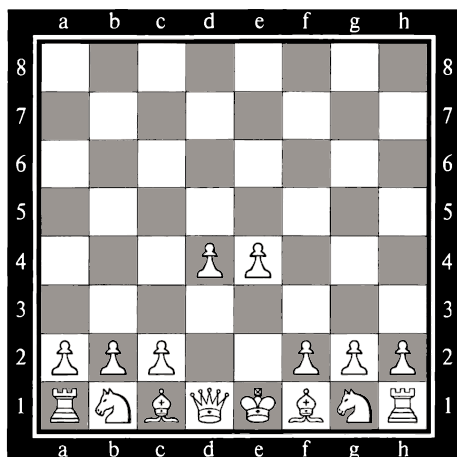
Шахматная партия

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

- а) в шахматы играют молча? _____
- б) если кто-то другой играет, то ты можешь подсказывать?

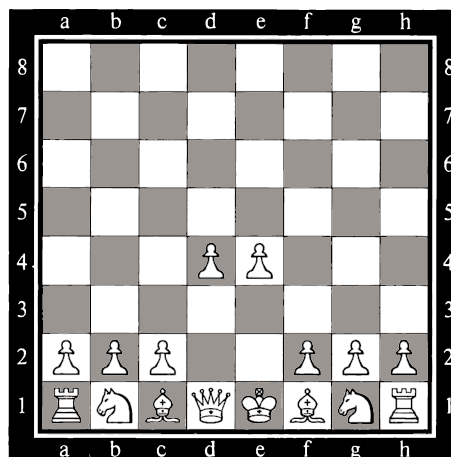
- в) если дотронулся до своей фигуры, то ей нужно сделать ход? _____
- г) если выиграл, нельзя громко выражать свою радость, ведь твоему противнику и так обиден проигрыш? _____
- д) если дотронулся до фигуры партнёра, то её нужно побить (если это возможно)? _____
- е) если проиграл, то не нужно расстраиваться, ведь победа придёт к тебе в другой раз? _____
- ж) нужно мешать противнику думать? _____
- з) если выиграл, то можно насмеяться над противником? _____
- и) когда сделал ход, руку следует отпустить от фигуры? _____
- к) если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, то перехаживать нельзя? _____
- л) если хочешь поставить свою фигуру аккуратнее, то нужно сказать: «Поправляю»? _____
- м) следует хорошенько думать над каждым ходом? _____
- н) побитые фигуры полагается сбросить на пол? _____
- о) делая ход, нужно сильно ударить фигурой по доске? _____
- п) если ты играешь лучше других, то нужно зазнаваться? _____
- р) пока партнёр не отпустил руку от фигуры, нельзя делать ответный ход? _____

2. На каждой из диаграмм сделай белыми два хода подряд. На левой диаграмме выведи на активные позиции коней. Они должны взять под контроль все центральные поля. На правой диаграмме переведи на лучшие позиции слонов. Пусть они атакуют те центральные поля, на которых нет белых пешек. Ходы покажи стрелками и запиши.



1. _____

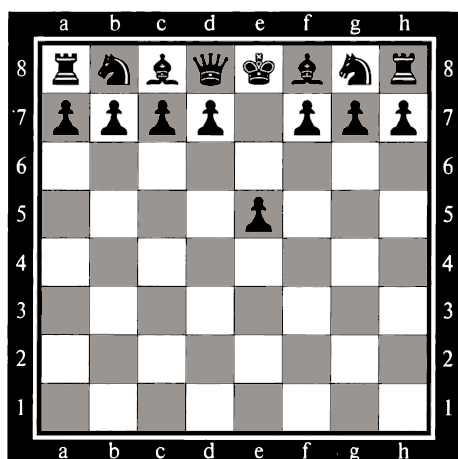
2. _____



1. _____

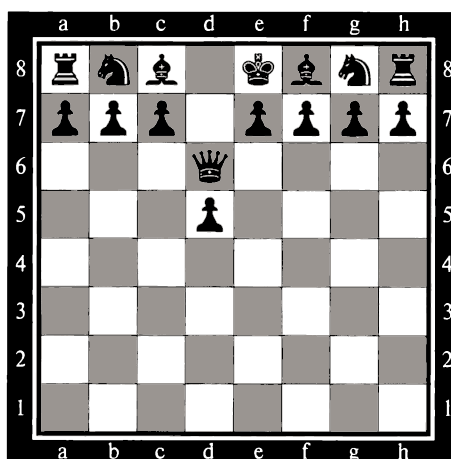
2. _____

3. Сделай чёрными подряд два таких хода, чтобы третьим ходом можно было выполнить рокировку. Лёгкие фигуры выведи на такие же активные позиции, как и в предыдущем задании, начав с коня. Ходы покажи стрелками и запиши.



1... _____

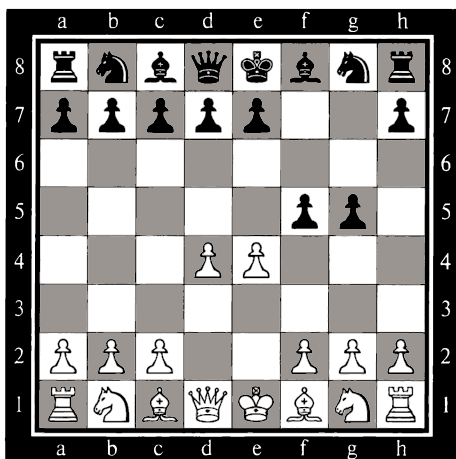
2. _____



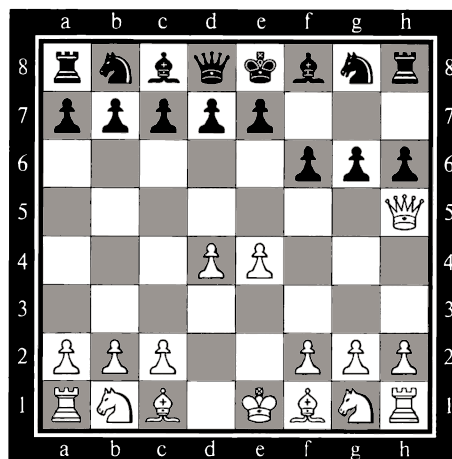
1... _____

2. _____

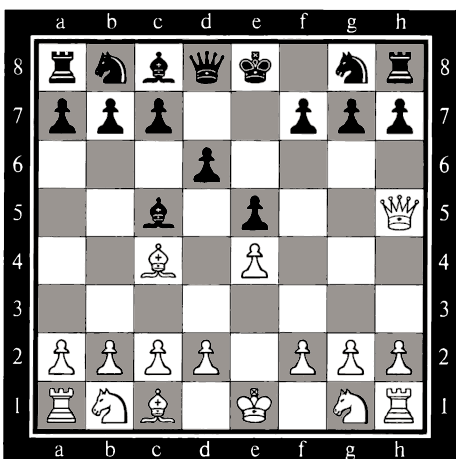
4. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Рассеянный художник просит тебя найти этот ход, показать стрелкой и записать.



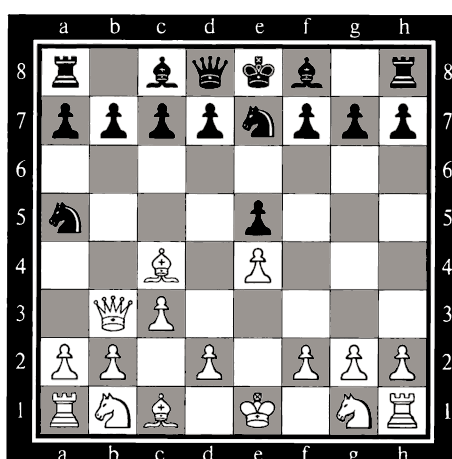
1. _____



1. _____



1. _____



1. _____

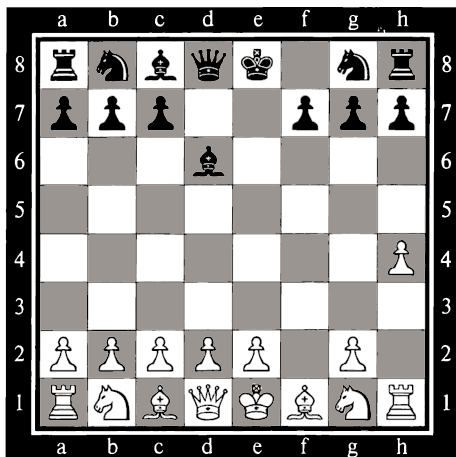
5. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что **в дебюте**:

а) фигуры следует выводить на активные позиции? _____

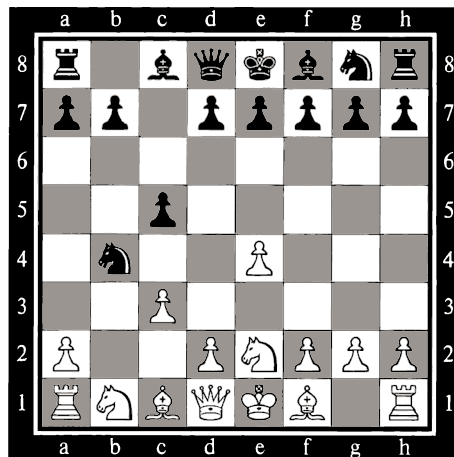
б) нужно играть одним только ферзём? _____

в) лёгкие фигуры следует ставить под удар вражеских пешек?

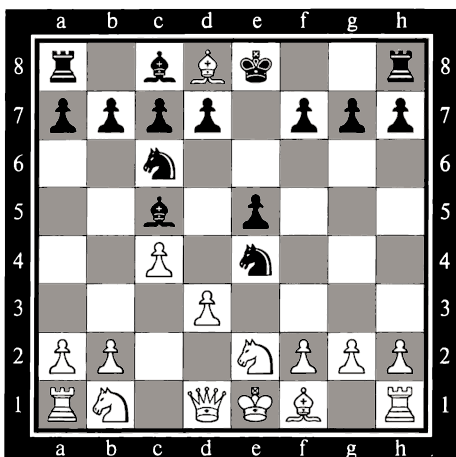
6. Чёрные начинают и объявляют белым мат в один ход. Рассеянный художник не знает, как это сделать. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



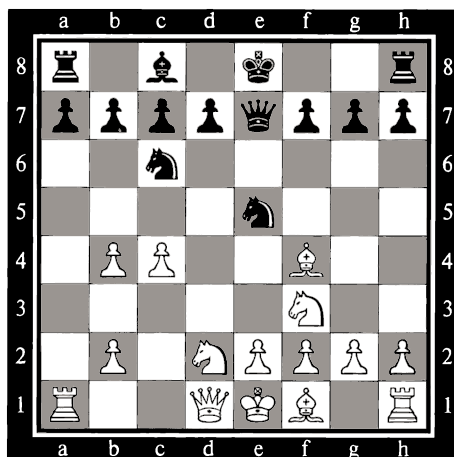
1... _____



1... _____



1... _____



1... _____

7. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что **в дебюте**:

а) лёгкие фигуры следует развивать раньше тяжёлых? _____

б) фигуры должны занимать безопасные позиции? _____

в) нужно играть только пешками? _____

г) желательно сделать рокировку? _____

Повторение программного материала

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

- а) чёрное поле больше, чем белое? _____
- б) шахматная доска меньше, чем шахматное поле? _____
- в) диагоналей больше, чем горизонталей? _____
- г) фигуры правильно называть так: королева, тура, офицер? _____
- д) ладья передвигается только по вертикали? _____
- е) слон ходит по диагонали? _____
- ж) ферзь перемещается и как слон, и как ладья? _____
- з) пешка передвигается по горизонтали? _____
- и) пешке разрешается превращаться в короля? _____
- к) король — самая главная фигура в шахматах? _____
- л) ферзю ставят шах? _____
- м) если на короля не напали, но ему некуда пойти — это мат? _____
- н) если никто не проиграл — это ничья? _____
- о) при рокировке король прыгает через одно поле? _____
- п) в шахматы играют не спеша? _____
- р) на уроке шахмат нужно внимательно слушать учителя? _____

Содержание

Пешка: ход, взятие.....	3
Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.....	6
Король: ход, взятие.....	8
Король против ферзя, ладьи, слона, коня и пешки.....	11
Шах.....	13
Открытый шах. Двойной шах.....	15
Мат.....	17
Ничья, пат.....	23
Рокировка.....	25
Шахматная партия.....	27
Повторение программного материала.....	31

Ответственный редактор *Фетисова М. И.*
Художник *Волков С. А.*

Подписано в печать 25.04.2014
Формат издания 60х90 1/8. Гарнитура Bukvarnaya.
Печать офсетная. Печ. л. 4. Тираж 5000 экз. Заказ 6199.

Издательство «Духовное возрождение» 249033
Калужская обл., г. Обнинск, пр. Ленина, 19/9
тел.: (48439) 9-72-50, тел./факс: (48439) 9-72-30
<http://umo-dv.ru>; e-mail: umo_dv@list.ru



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