

И.Г. Сухин



# ШАХМАТЫ

ИГРАЕМ И ВЫИГРЫВАЕМ

ТЕТРАДЬ

Часть 2

2

**И. Г. Сухин**

**ШАХМАТЫ,  
ВТОРОЙ ГОД,  
или  
ИГРАЕМ И ВЫИГРЫВАЕМ**

**РАБОЧАЯ  
ТЕТРАДЬ**

**Часть 2**

**Обнинск  
Духовное возрождение  
2019**

УДК 373.167.1:749.1

ББК 75.581я721

С 91

**И.Г. Сухин**

**Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем:** Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 2. — 9-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2019. — 32 с., ил.

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

В рабочую тетрадь включён материал, соответствующий Программе «Шахматы, второй год», учебнику для школьников «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем» и пособию для учителя «Шахматы, второй год, или Учусь и учу».

Тетрадь предназначена для второго 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 978-5-94198-150-2 (Часть 2)**

**ISBN 978-5-94198-132-8 (Комплект из двух частей)**

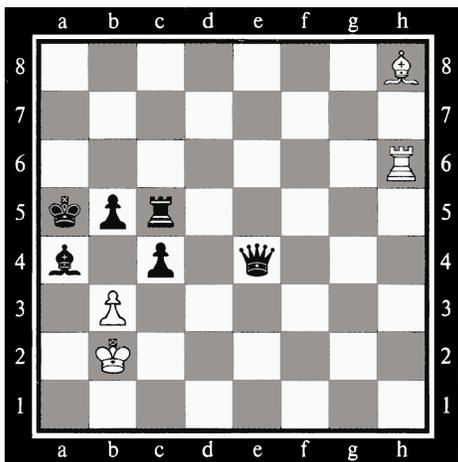
*Все права защищены. Полное или частичное воспроизведение материалов  
возможно только с письменного разрешения издателя.*

© И.Г. Сухин, 2019

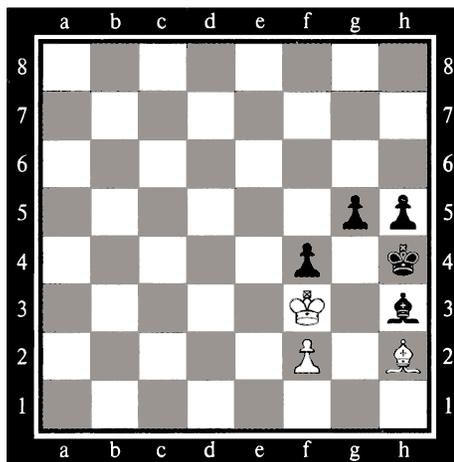
© Издательство «Духовное возрождение», 2019

# ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ: МАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ Тема завлечения

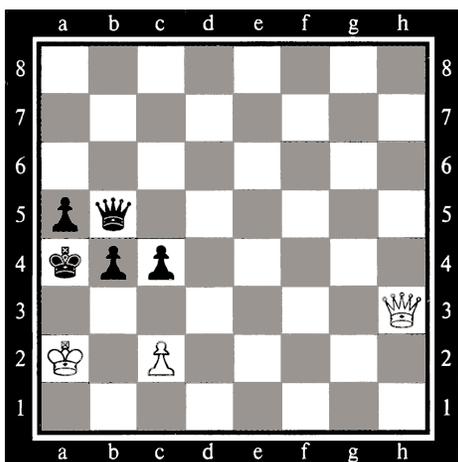
1. Белые начинают и объявляют мат в два хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



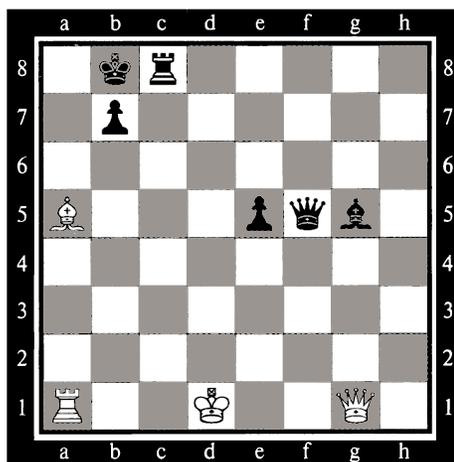
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

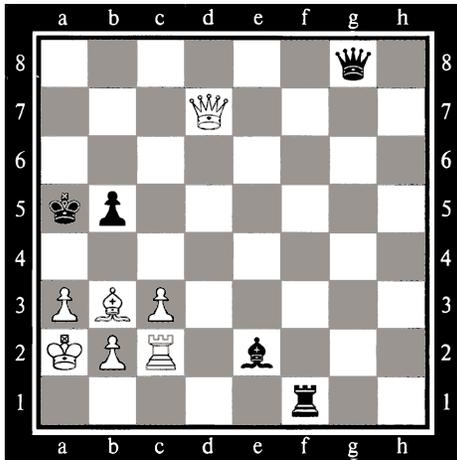


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

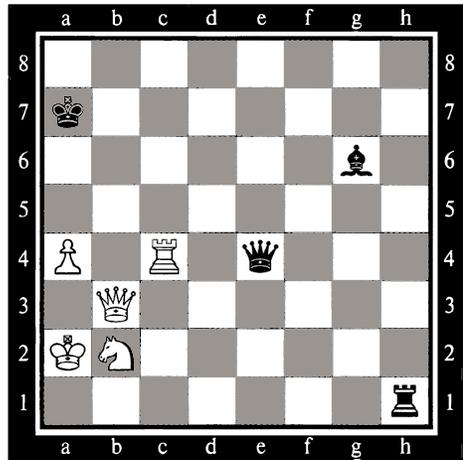
4



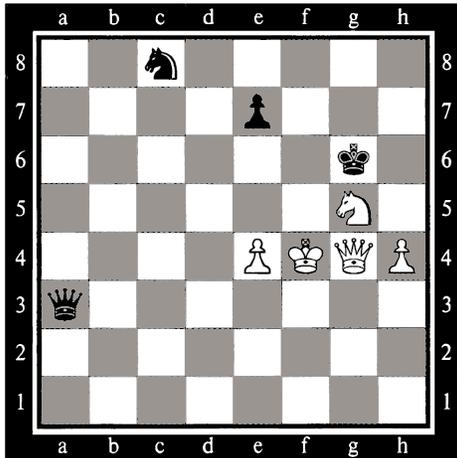
2. Чёрные начинают и объявляют мат в два хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



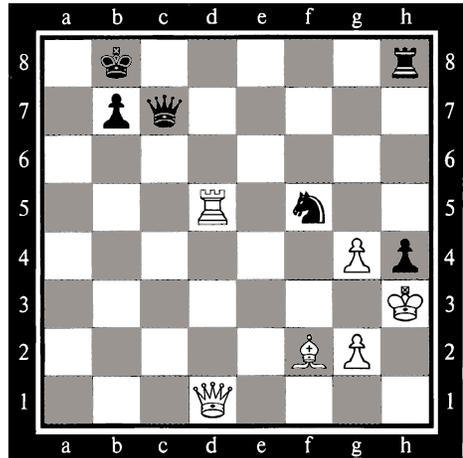
1... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

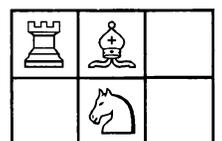


1... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



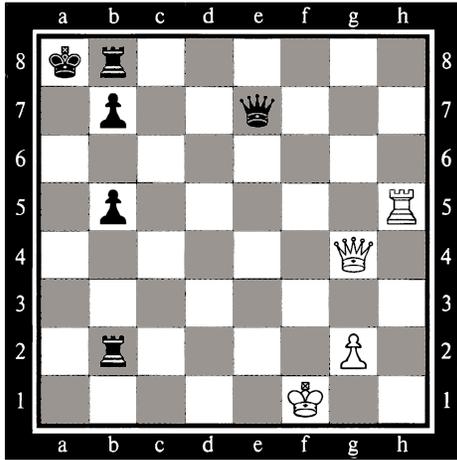
1... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

3. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения ладей, коней и слонов так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали не было одинаковых фигур. Закончи работу. Если не умеешь рисовать — не беда, обозначь фигуры буквами.

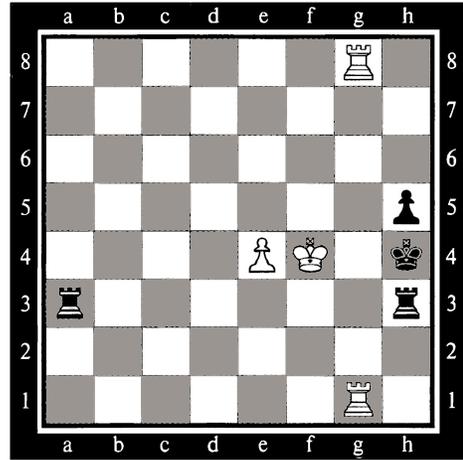


## Тема отвлечения

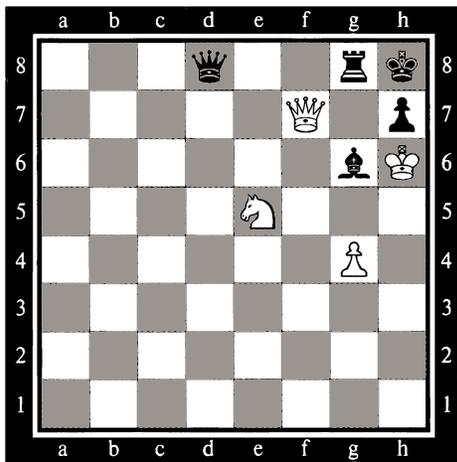
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



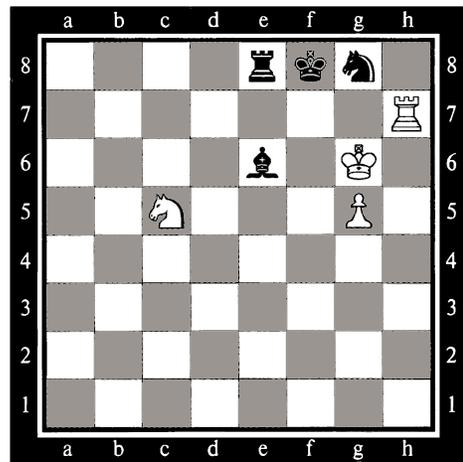
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

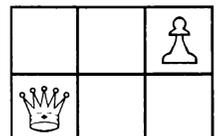


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

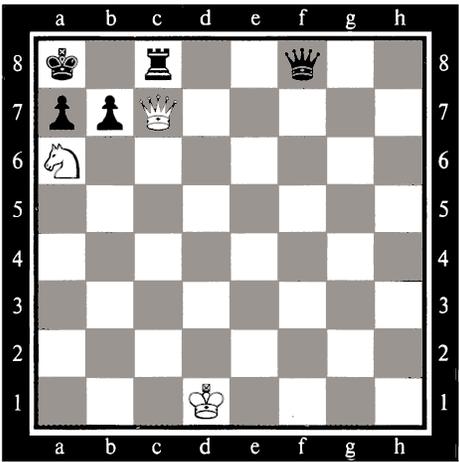
2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения пешек, ферзей и королей так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали они не повторялись. Закончи работу.



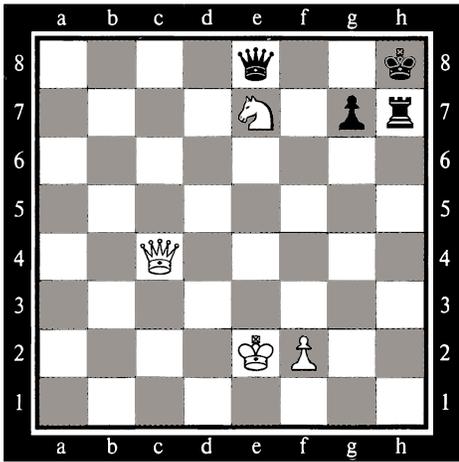


### Тема блокировки

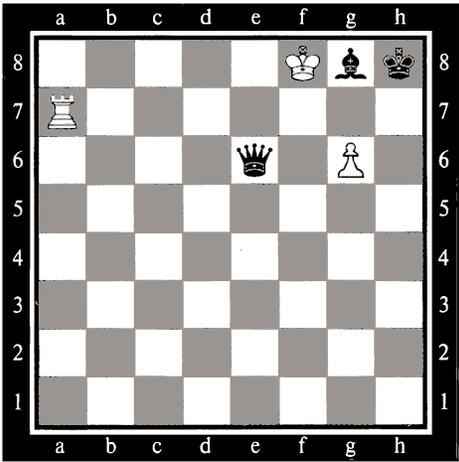
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Найди решение. Покажи стрелками и запиши.



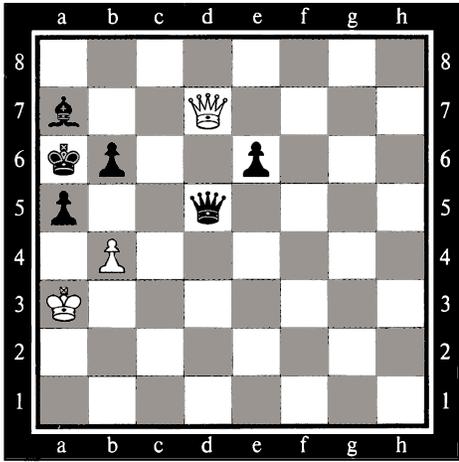
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

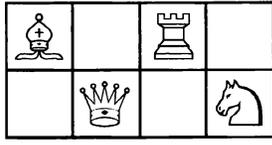


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



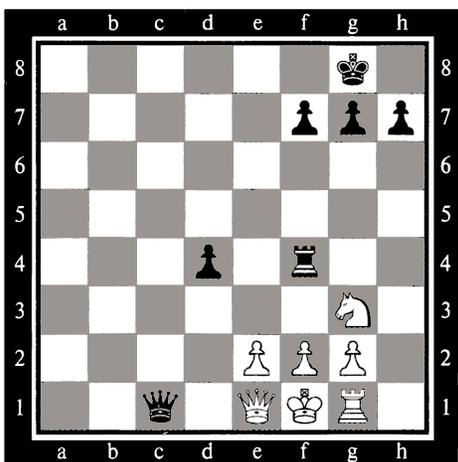
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения ферзей, слонов, ладей и коней так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали фигуры не повторялись. Закончи работу.



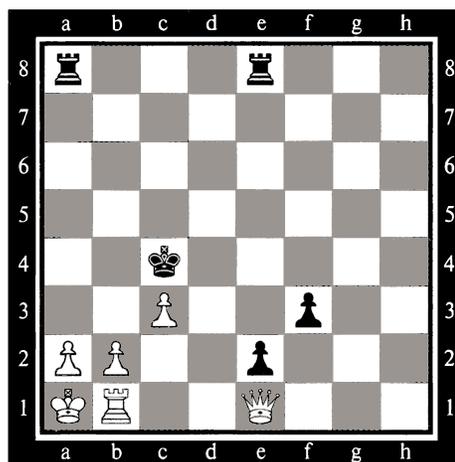
## Тема разрушения пешечного прикрытия короля

1. Чёрные начинают и объявляют белым мат в два хода. Рассеянный художник просит тебя найти решение. Покажи стрелками и запиши.



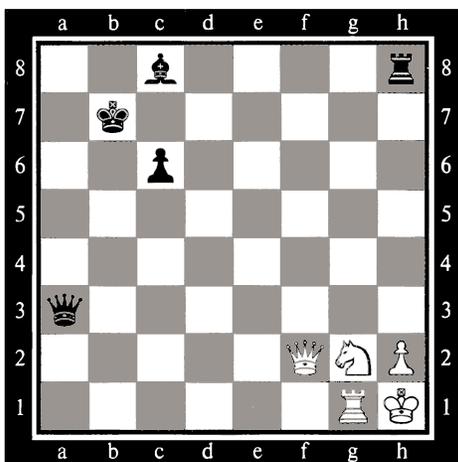
1... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



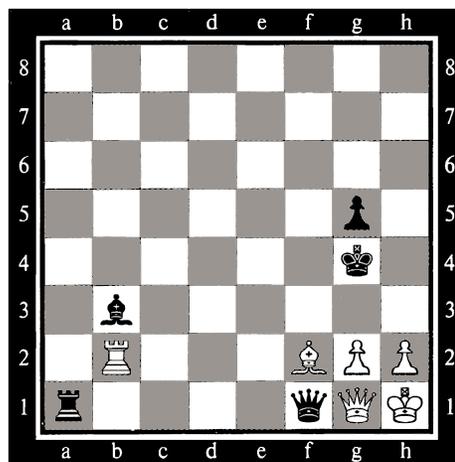
1... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1... \_\_\_\_\_

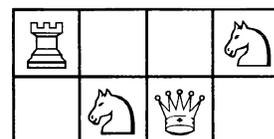
2. \_\_\_\_\_



1... \_\_\_\_\_

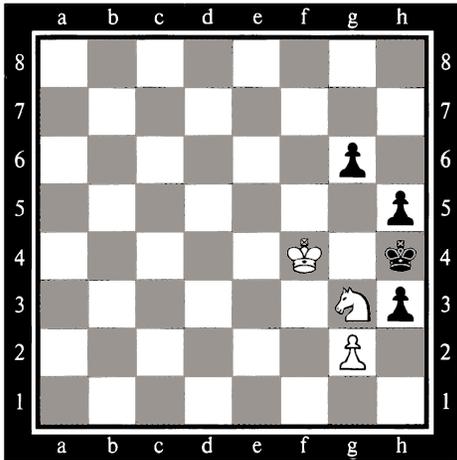
2. \_\_\_\_\_

2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения ферзей, слонов, ладей и коней так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали фигуры не повторялись. Закончи работу.

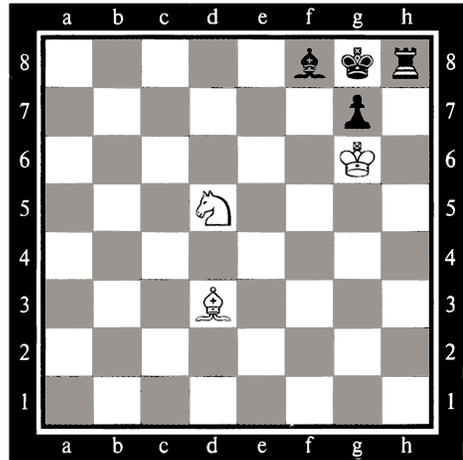


## Тема освобождения пространства

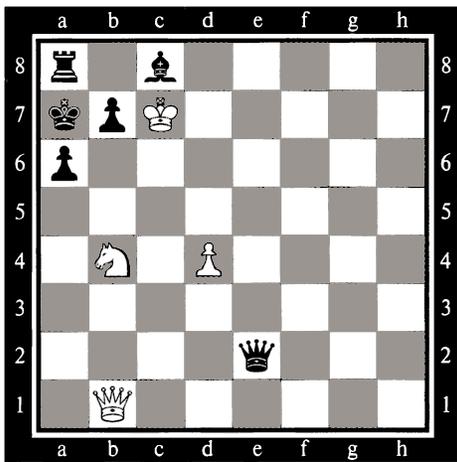
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



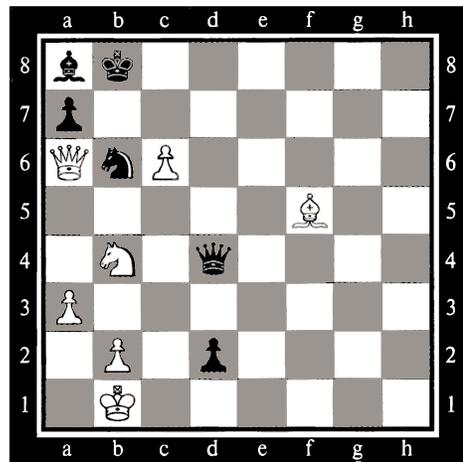
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

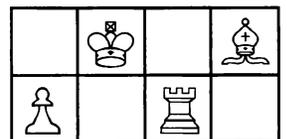


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



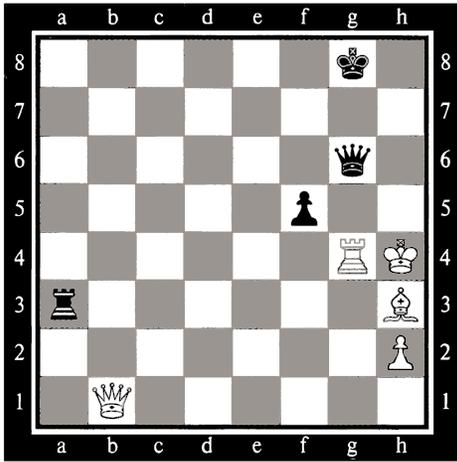
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения королей, слонов, ладей и пешек так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали фигуры не повторялись. Закончи работу.



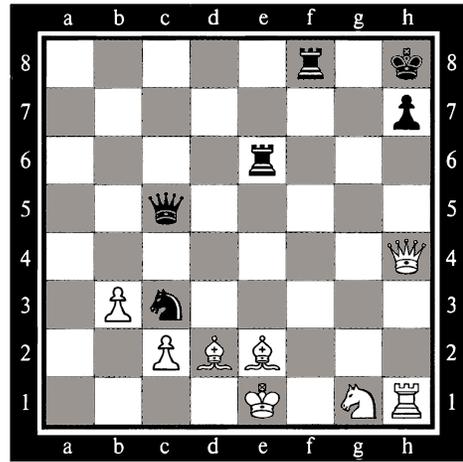
## Тема уничтожения защиты

1. Чёрные начинают и объявляют белым мат в два хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



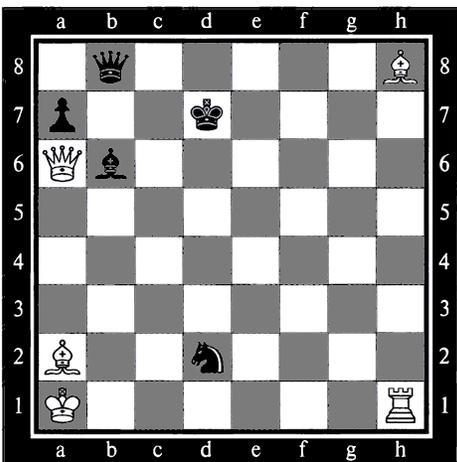
1... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



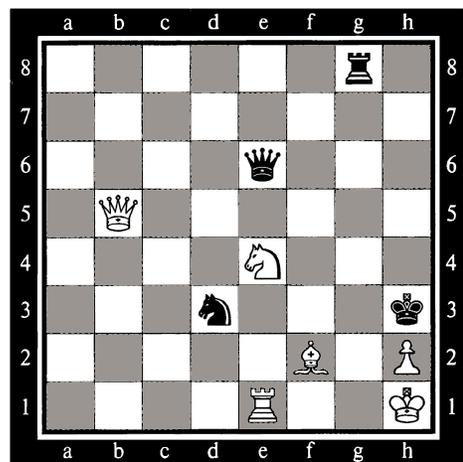
1... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1... \_\_\_\_\_

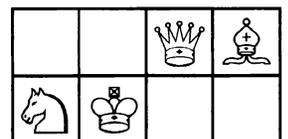
2. \_\_\_\_\_



1... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

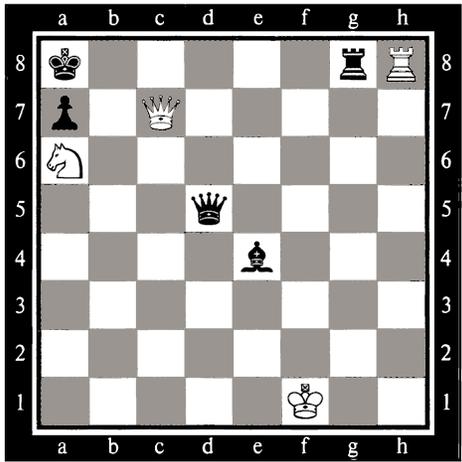
2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения ферзей, слонов, королей и коней так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали фигуры не повторялись. Закончи работу.



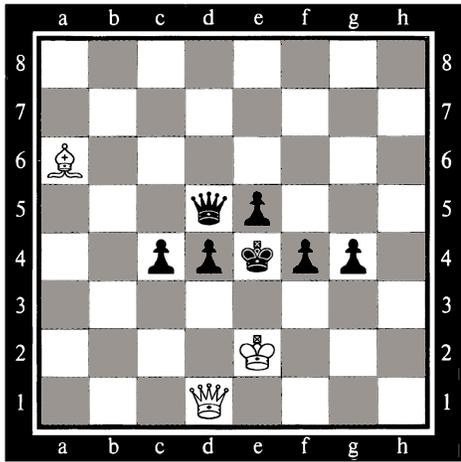


### Тема «рентгена»

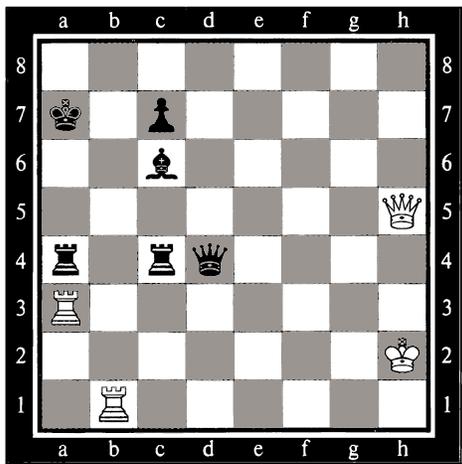
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



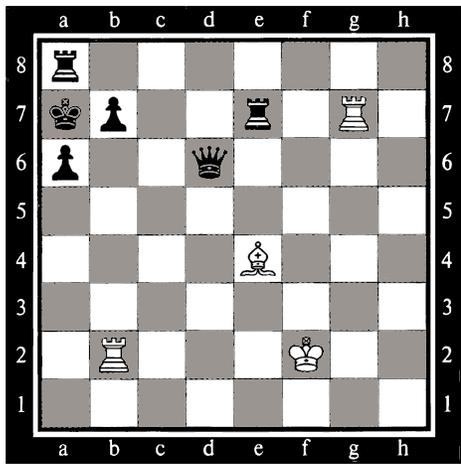
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

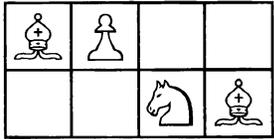


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



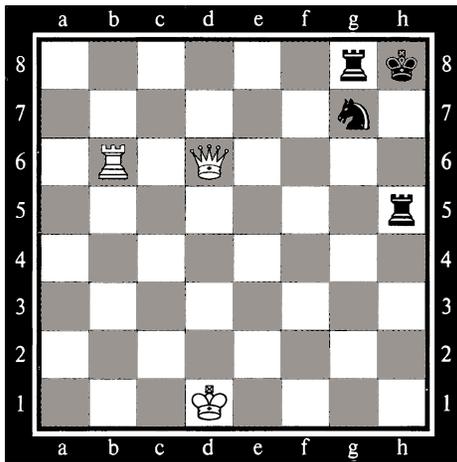
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения пешек, слонов, ладей и коней так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали фигуры не повторялись. Закончи работу.

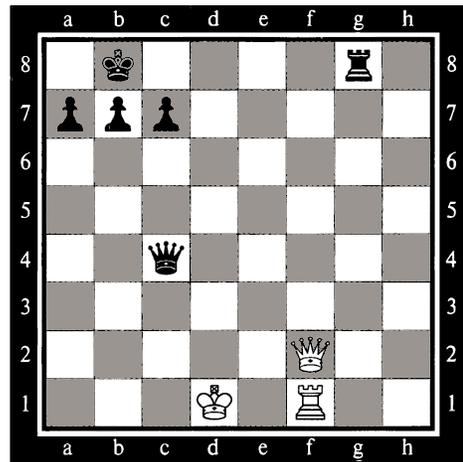


## Тема батареи

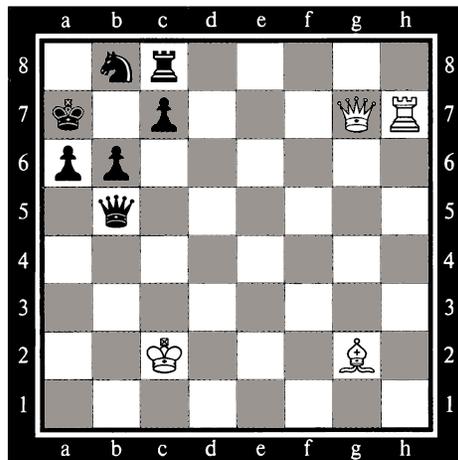
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



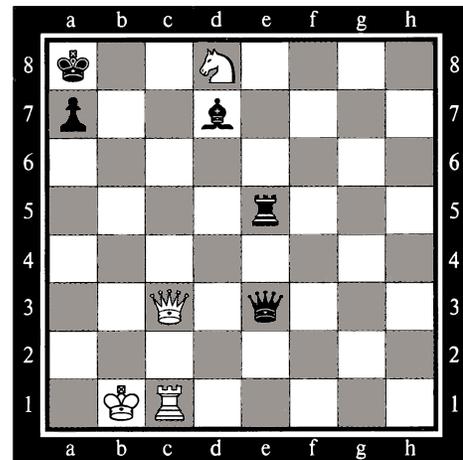
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

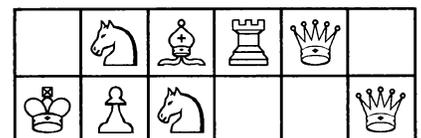


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

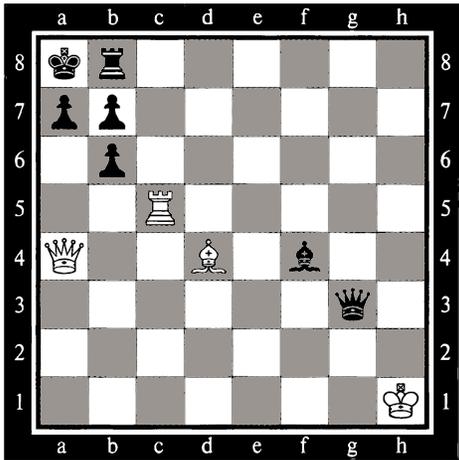
2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения фигур так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали они не повторялись. Закончи работу.



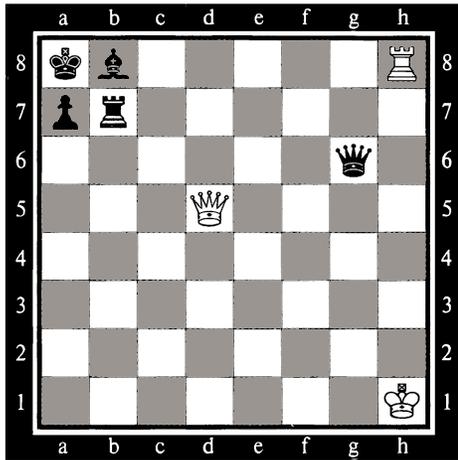


### Тема связки

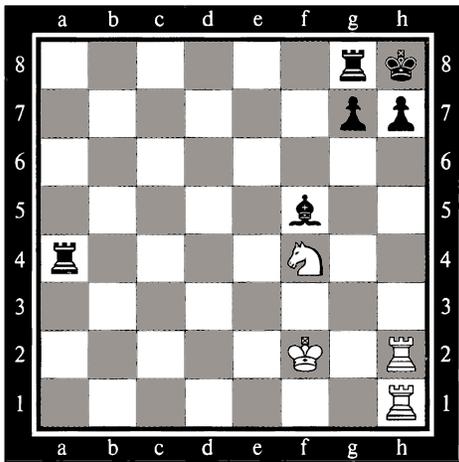
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Найди решение. Покажи стрелками и запиши.



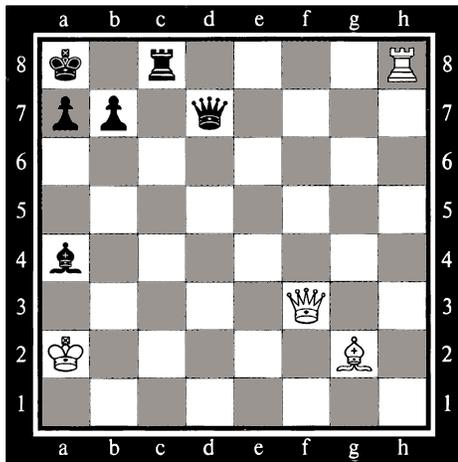
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

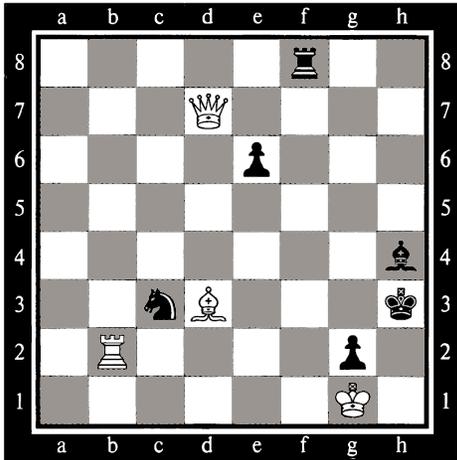


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

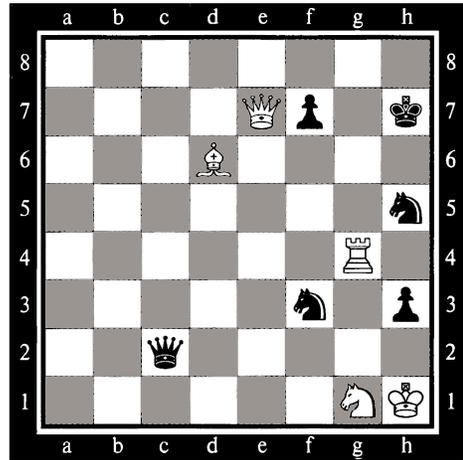
2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения фигур так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали они не повторялись. Закончи работу.


## Тема перекрытия

1. Чёрные начинают и объявляют белым мат в два хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать первый ход чёрных стрелкой и записать два варианта.

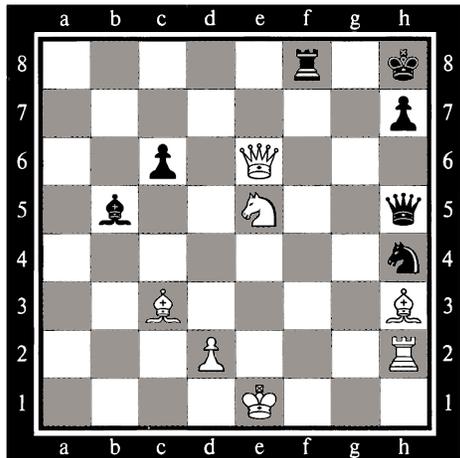


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

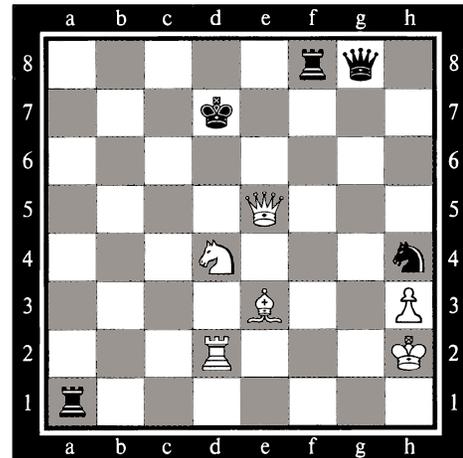


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

или



1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_



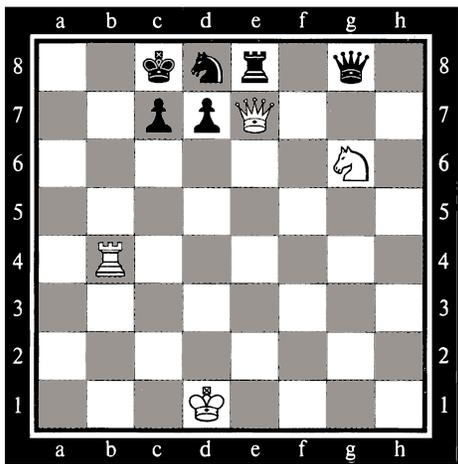
1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

или

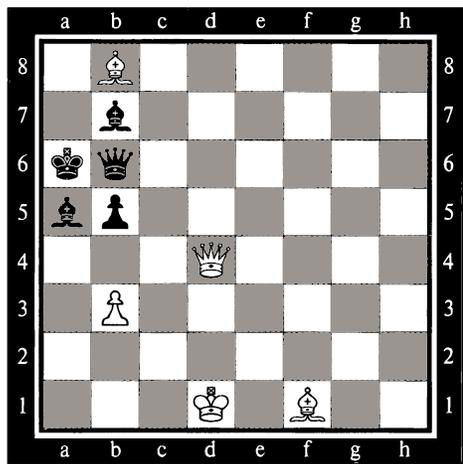


## Сочетание тематических приёмов

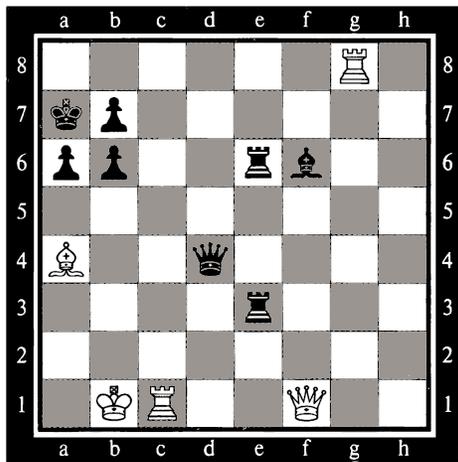
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать первый ход белых стрелкой и записать два варианта.



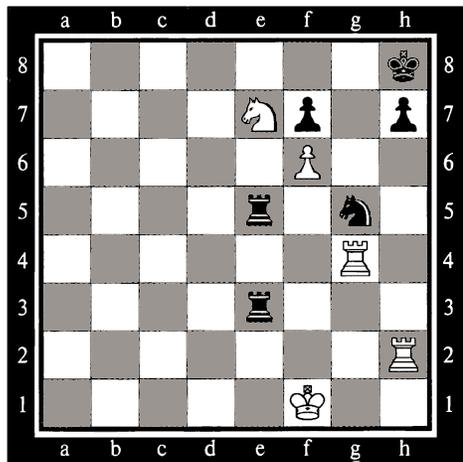
1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 или  
 1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 или  
 1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 или  
 1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

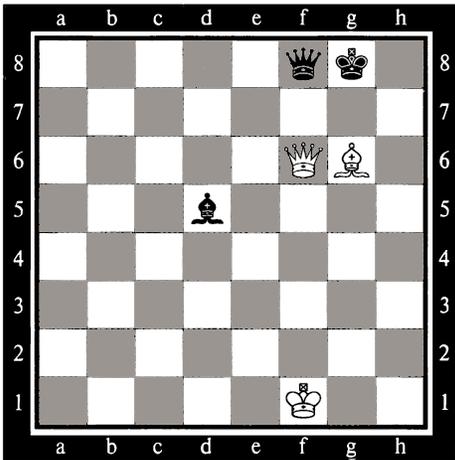


1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 или  
 1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

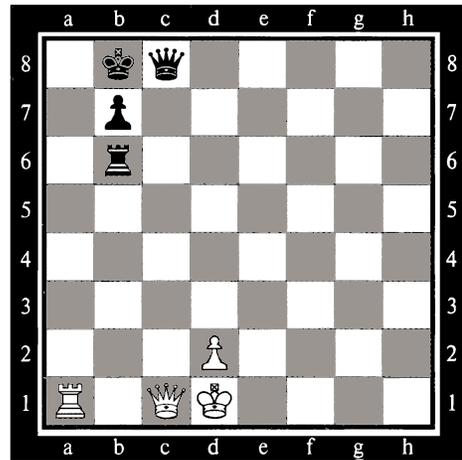
# КОМБИНАЦИИ, ВЕДУЩИЕ К ДОСТИЖЕНИЮ МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА

## Тема отвлечения

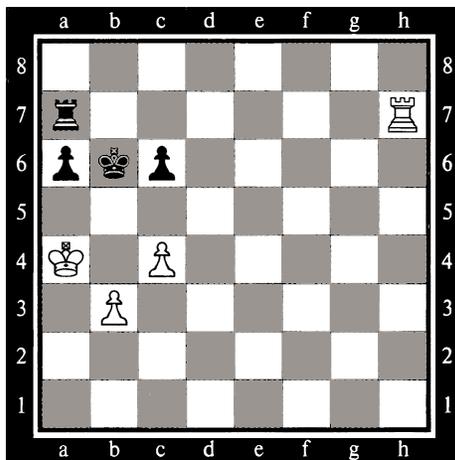
1. Белые начинают и добиваются материального перевеса. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



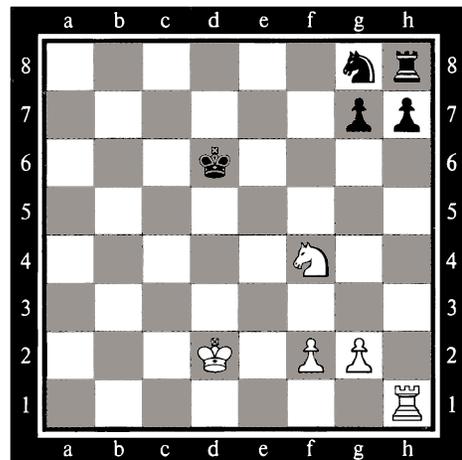
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

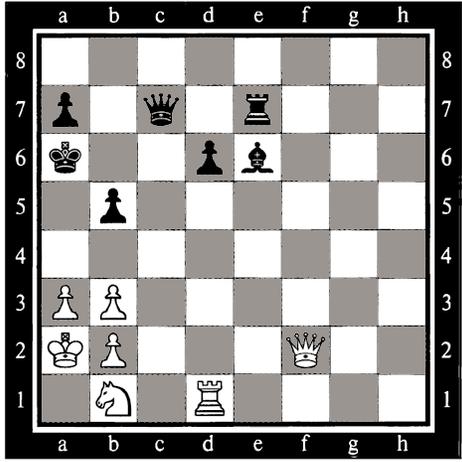


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

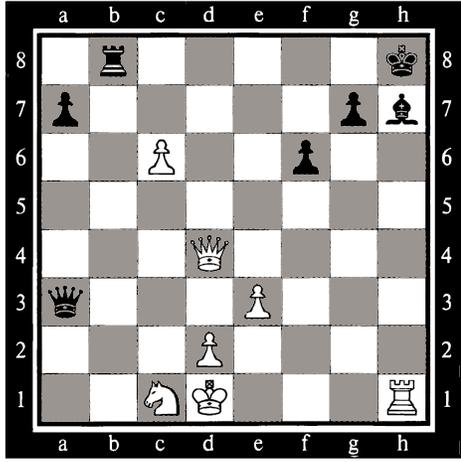


### Тема завлечения

1. Чёрные начинают и добиваются материального перевеса. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать первый ход чёрных стрелкой и записать два варианта. В одном из вариантов белые теряют материал, а в другом — получают мат.

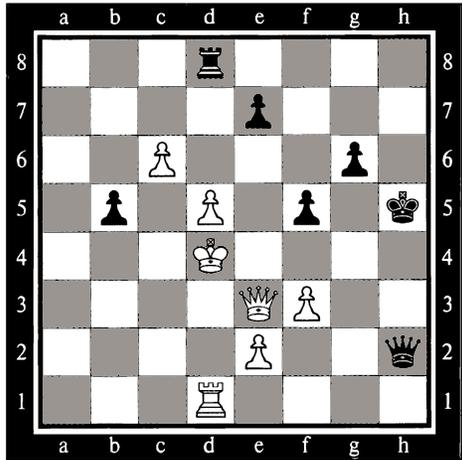


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

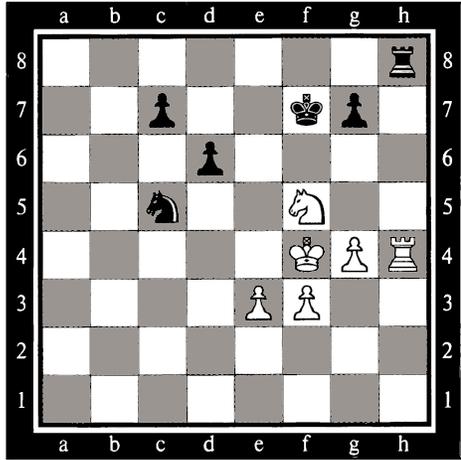


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

или



1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

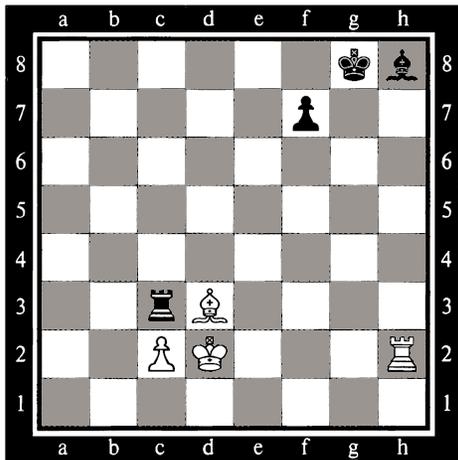


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

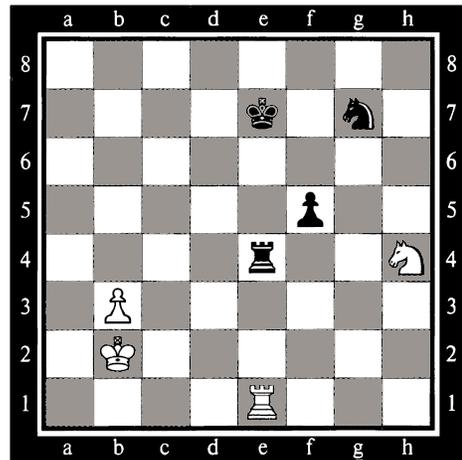
или

## Тема уничтожения защиты

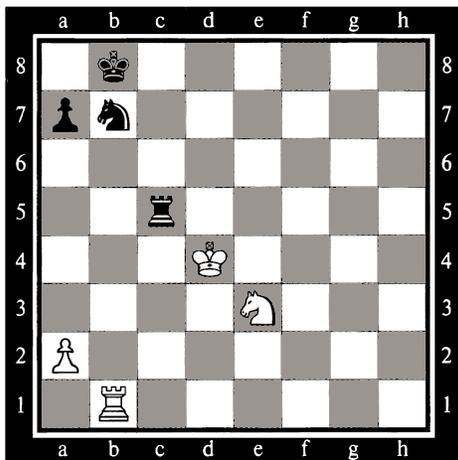
1. Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



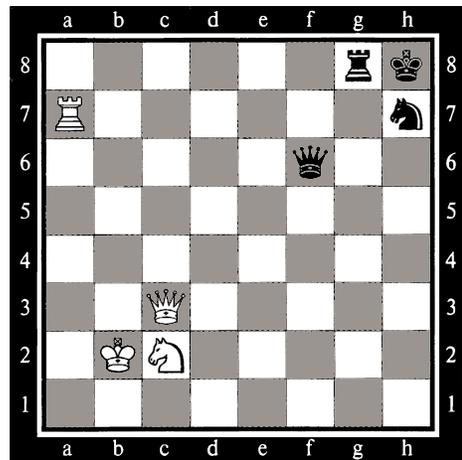
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

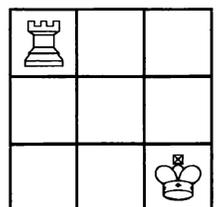


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

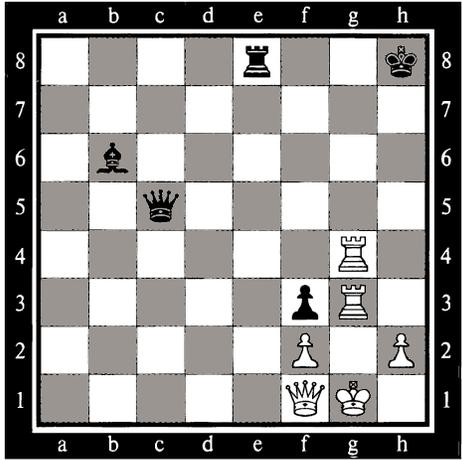
2. Рассеянный художник начал вписывать в пустые клетки изображения королей, ферзей и ладей так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали они не повторялись. Закончи работу.



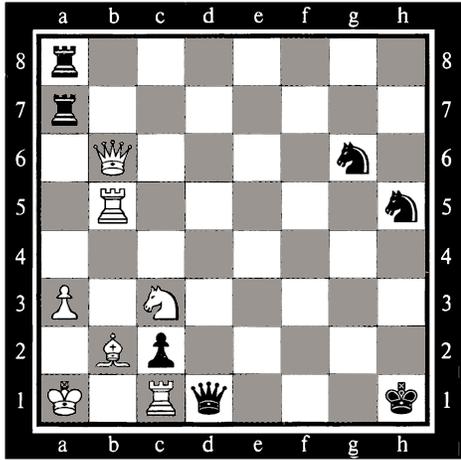


### Тема связки

1. Чёрные начинают и добиваются материального перевеса. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать первый ход чёрных стрелкой и записать два варианта. В одном из вариантов белые теряют материал, а в другом — получают мат.

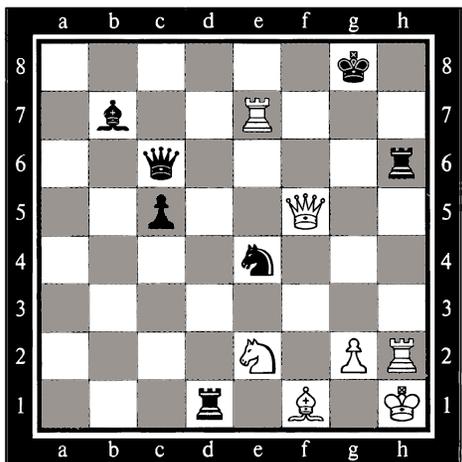


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

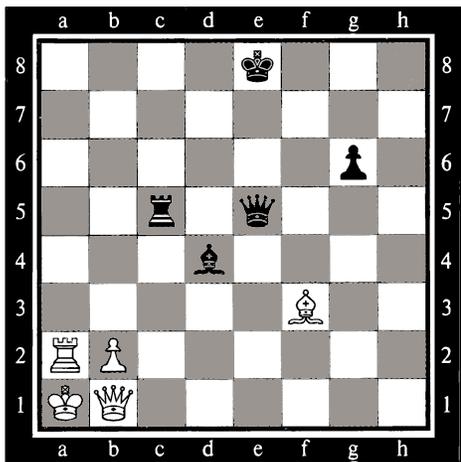


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

или



1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

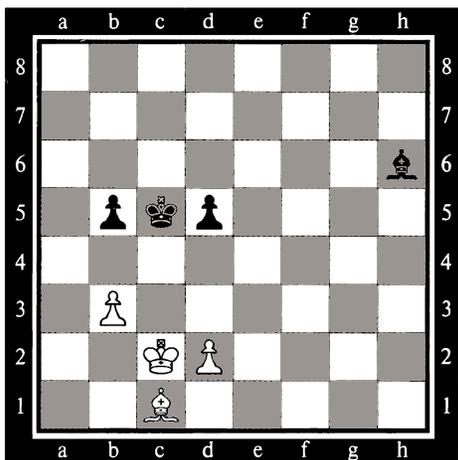


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

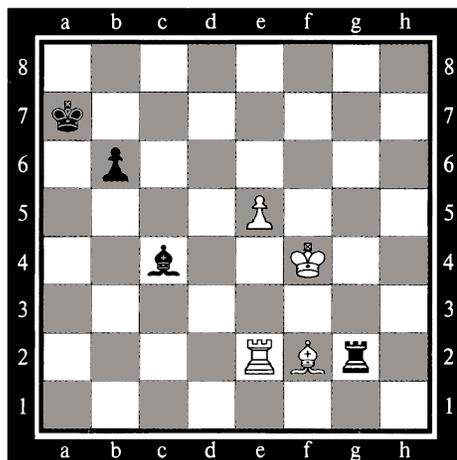
или

## Тема освобождения пространства

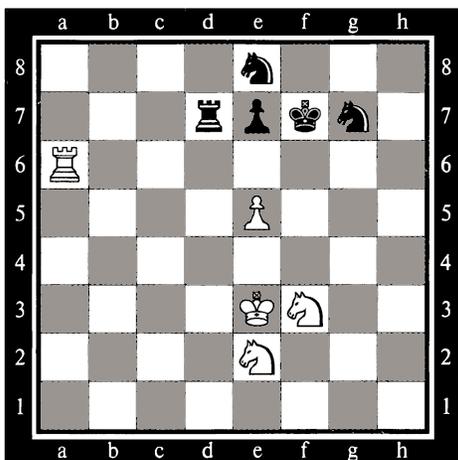
1. Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение, покажи первый ход белых стрелкой и запиши главный вариант, в котором чёрные принимают жертву.



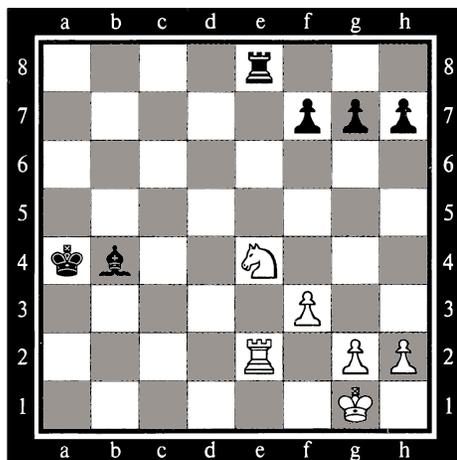
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

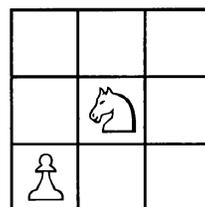


1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

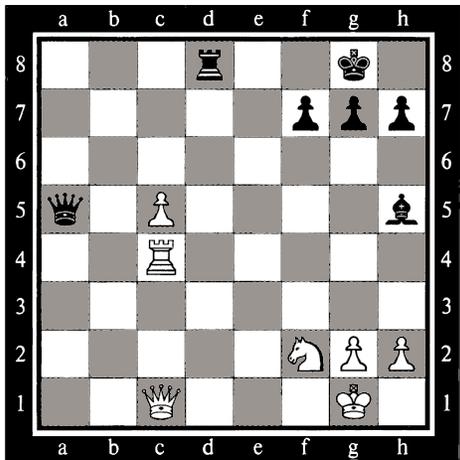
2. Впиши в пустые клетки изображения коней, слонов и пешек так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали они не повторялись.



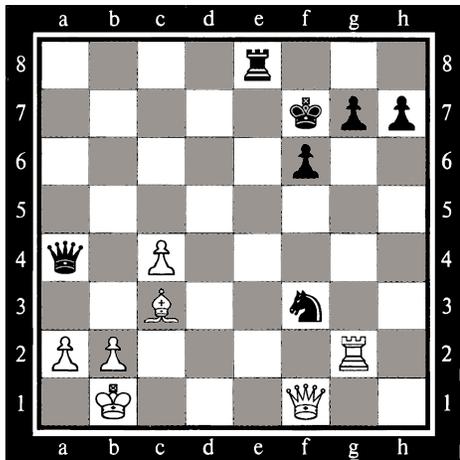


## Тема перекрытия

1. Чёрные начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение, покажи первый ход чёрных стрелкой и запиши два варианта. В одном из вариантов белые теряют материал, а в другом — получают мат.



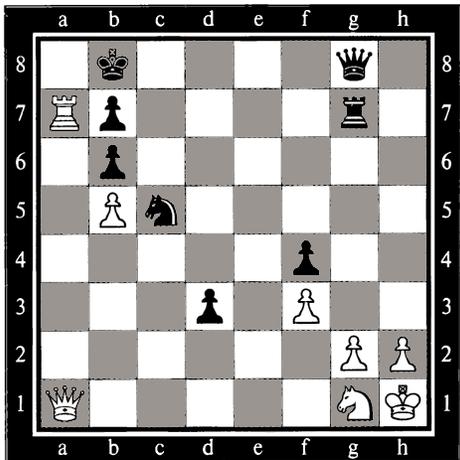
1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_



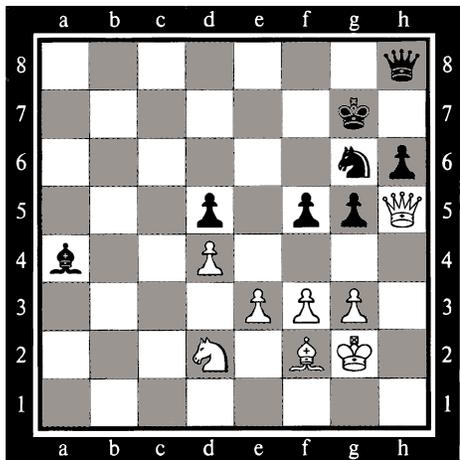
1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

или

2. Чёрные начинают и получают материальный перевес. Покажи первый ход чёрных стрелкой и запиши его.



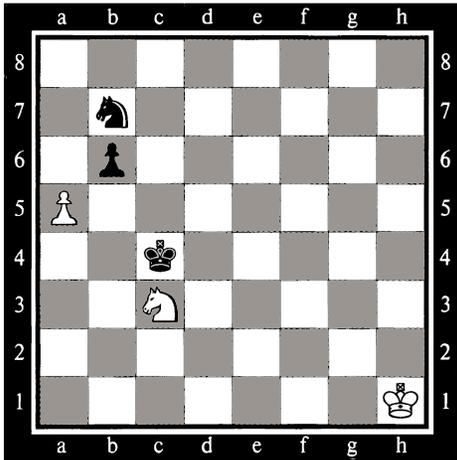
1... \_\_\_\_\_



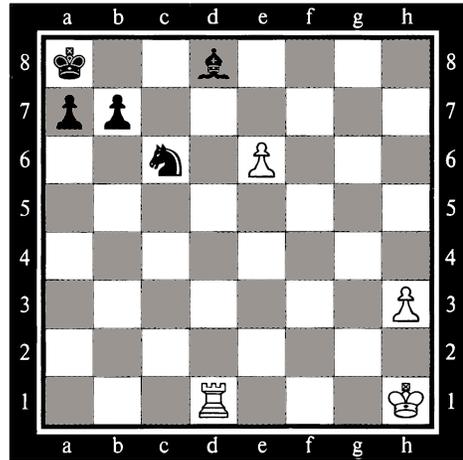
1... \_\_\_\_\_

## Тема превращения пешки

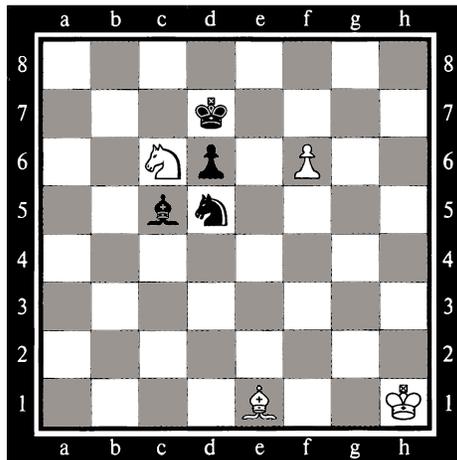
1. Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение, покажи стрелкой первый ход белых и запиши его.



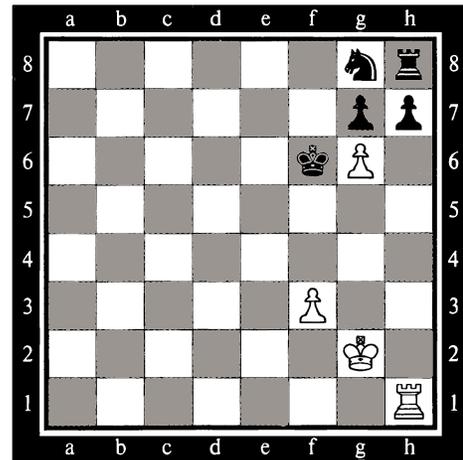
1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

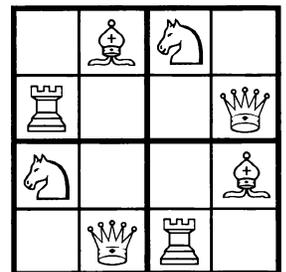


1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

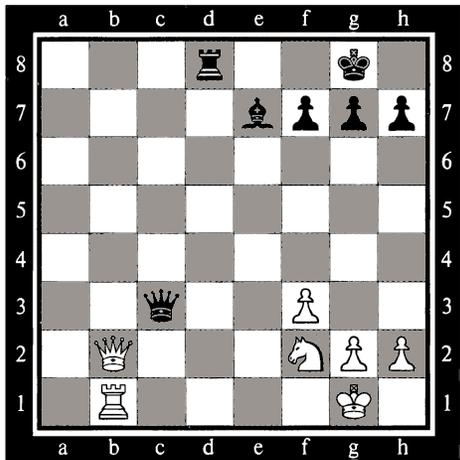
2. «Судоку». Художник начал вписывать в пустые клетки изображения ферзей, ладей, слонов и коней так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали они не повторялись. Внутри каждого из четырёх выделенных малых квадратов фигуры также не должны повторяться. Закончи работу.



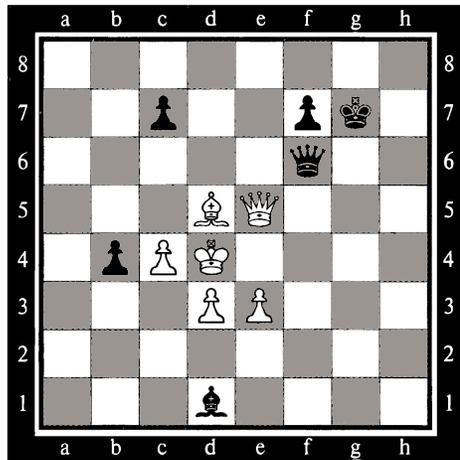


## Сочетание тематических приёмов

1. Чёрные начинают и добиваются материального перевеса. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать первый ход чёрных стрелкой и записать два варианта. В одном из вариантов белые теряют материал, а в другом — получают мат.

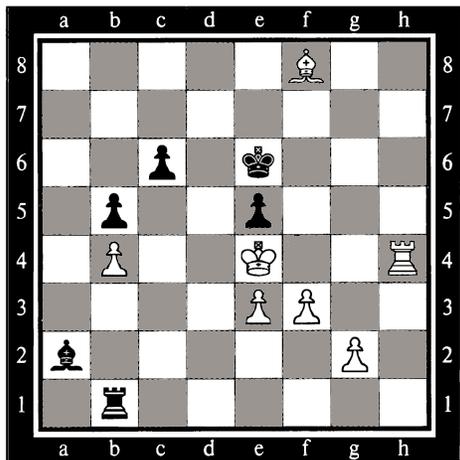


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

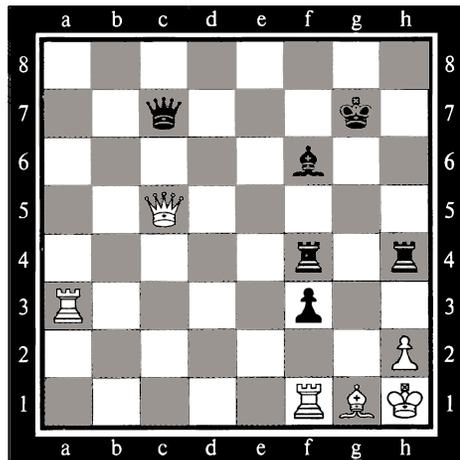


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

или



1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

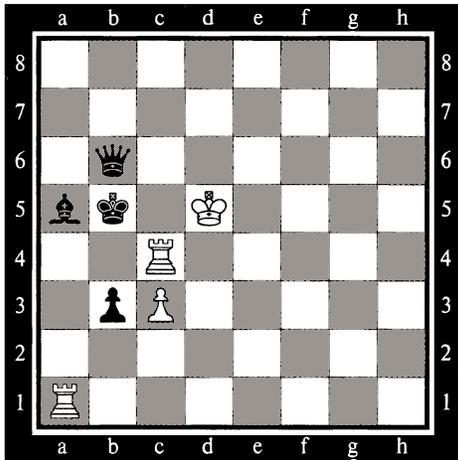


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

или

## Сочетание тематических приёмов

1. Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение, покажи первый ход белых стрелкой и запиши два варианта. В одном из вариантов чёрные теряют материал, а в другом — получают мат.



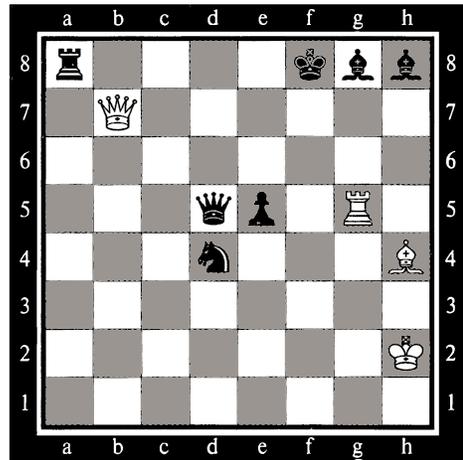
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

или

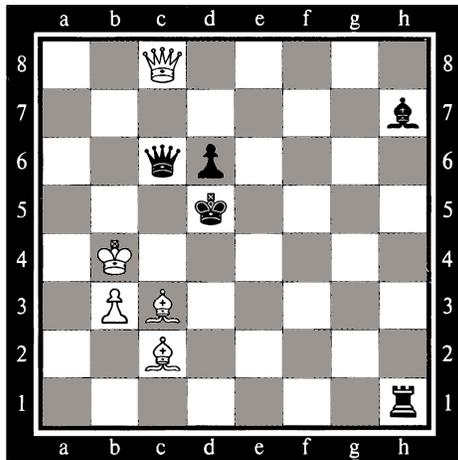
1... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



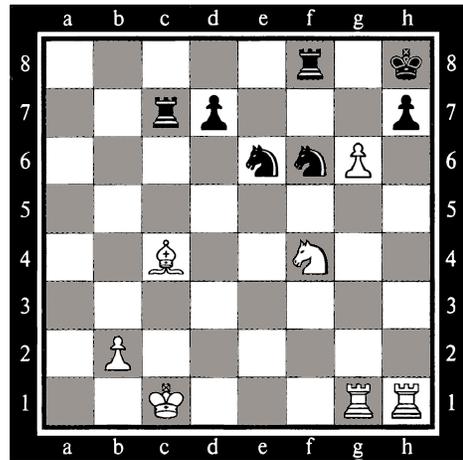
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

или

1... \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

1... \_\_\_\_\_

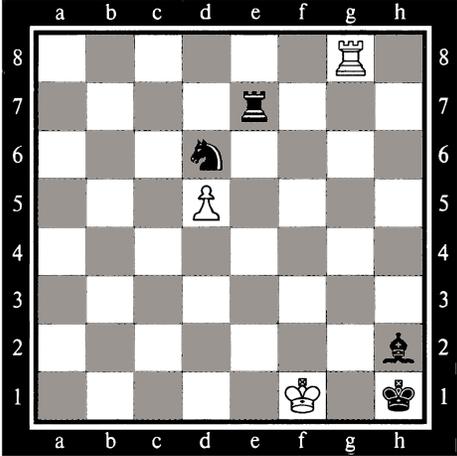
2. \_\_\_\_\_



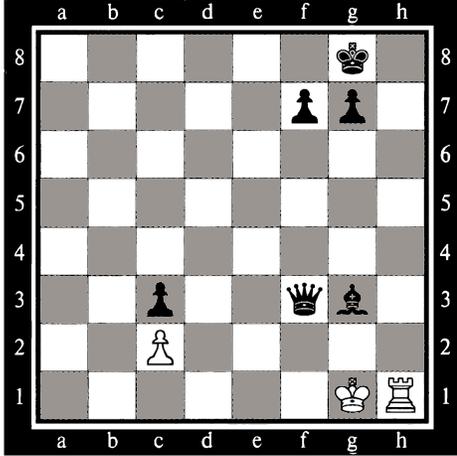
# КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ НИЧЬЕЙ

## Патовые комбинации

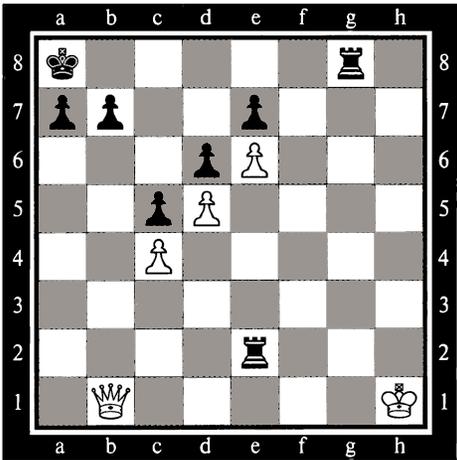
1. «Пат». Белые начинают и с помощью комбинации добиваются ничьей. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



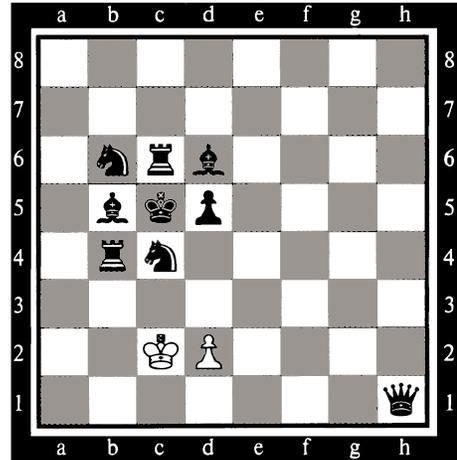
1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

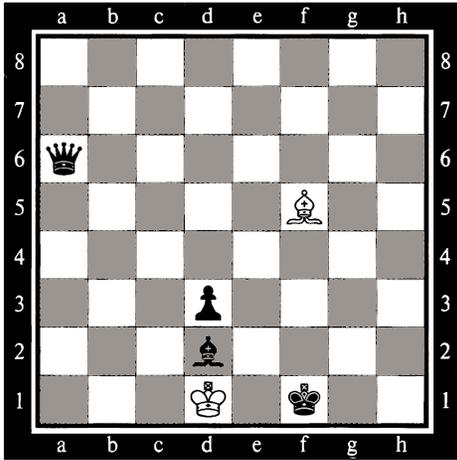


1. \_\_\_\_\_

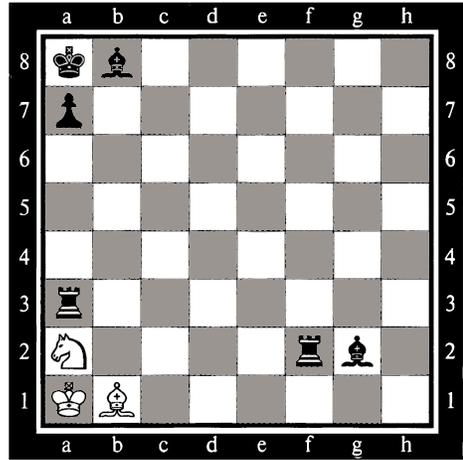


1. \_\_\_\_\_

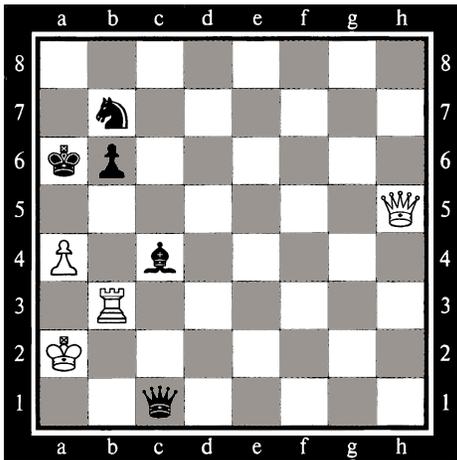
2. «Пат». Белые начинают и с помощью комбинации добиваются ничьей. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелкой первый ход белых и записать его.



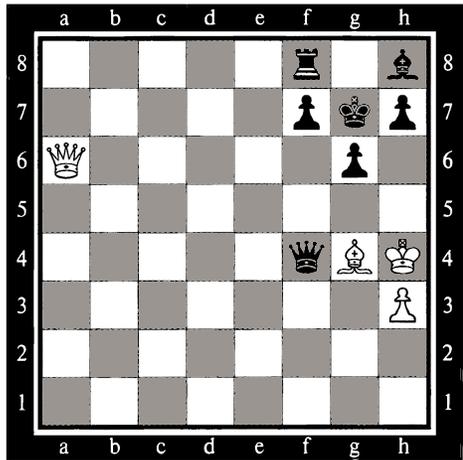
1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

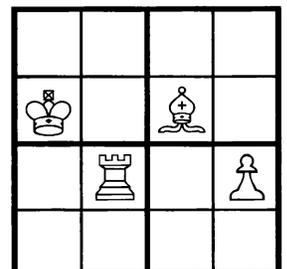


1. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

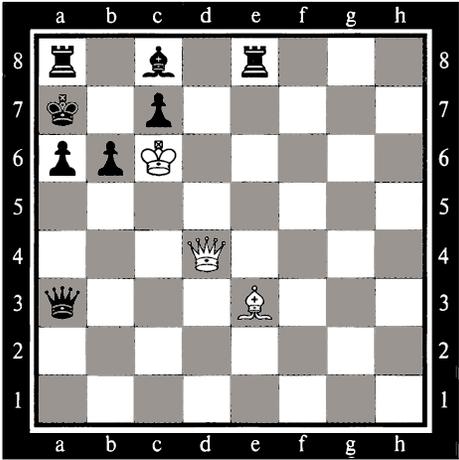
3. «Судоку». Художник начал вписывать в пустые клетки изображения королей, ладей, слонов и пешек так, чтобы ни по горизонтали, ни по вертикали они не повторялись. Внутри каждого из четырёх выделенных малых квадратов фигуры также не должны повторяться. Закончи работу.



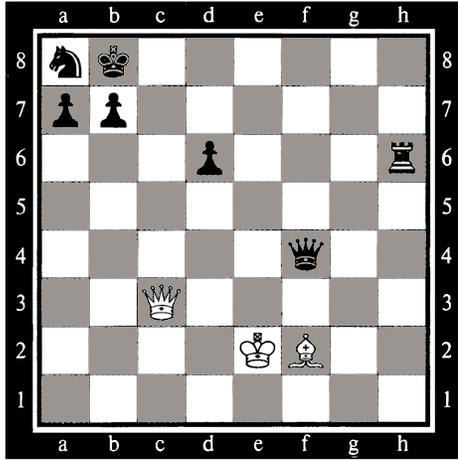


### Комбинации на вечный шах

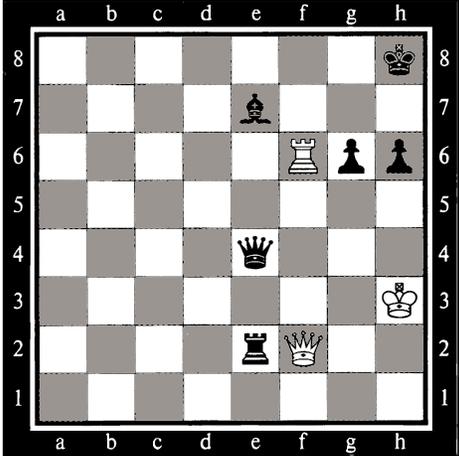
1. «Вечный шах». Белые начинают и с помощью комбинации добиваются ничьей. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать по три хода белых и чёрных.



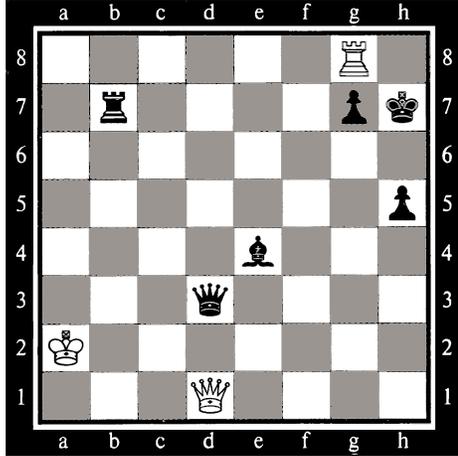
- 1. \_\_\_\_\_
- 2. \_\_\_\_\_
- 3. \_\_\_\_\_



- 1. \_\_\_\_\_
- 2. \_\_\_\_\_
- 3. \_\_\_\_\_



- 1. \_\_\_\_\_
- 2. \_\_\_\_\_
- 3. \_\_\_\_\_

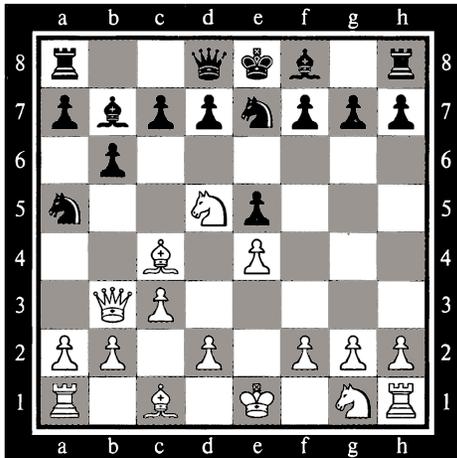


- 1. \_\_\_\_\_
- 2. \_\_\_\_\_
- 3. \_\_\_\_\_

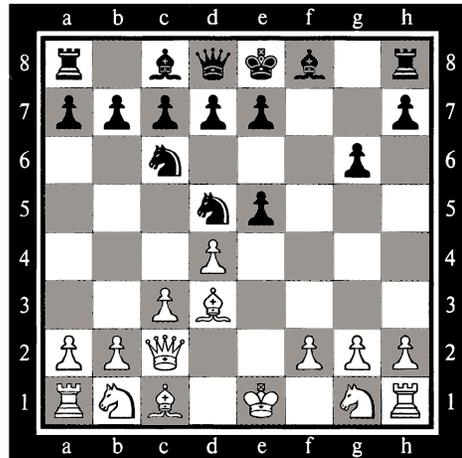
# ТИПИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ В ДЕБЮТЕ

## Матовые комбинации в дебюте

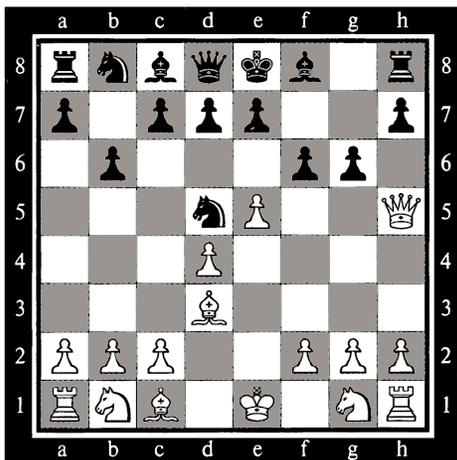
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши. На нижних диаграммах укажи по два решения.



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



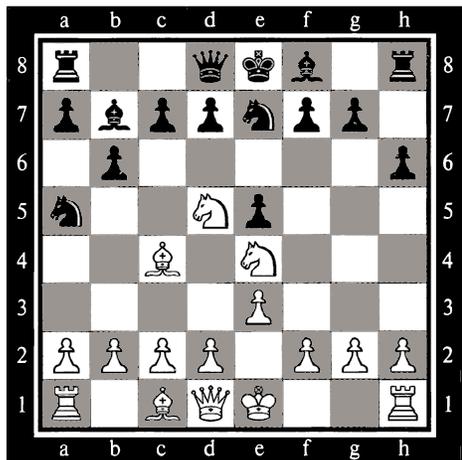
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

или

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

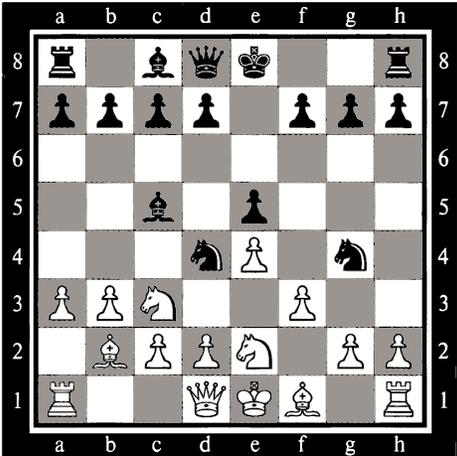


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

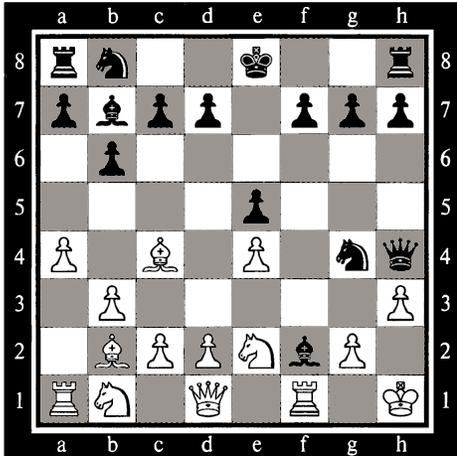
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



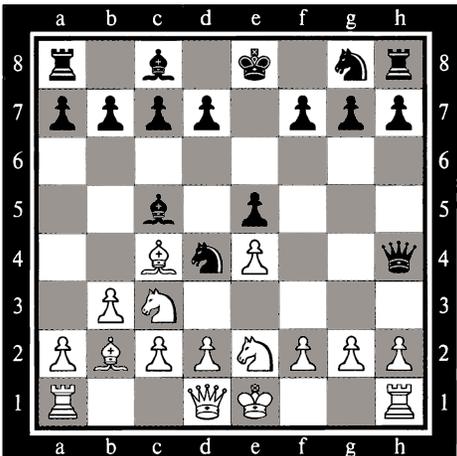
2. Чёрные начинают и объявляют белым мат в два хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать. Под последней диаграммой после первого хода чёрных запиши два любых ответа белых из четырёх возможных и матующий ход чёрных.



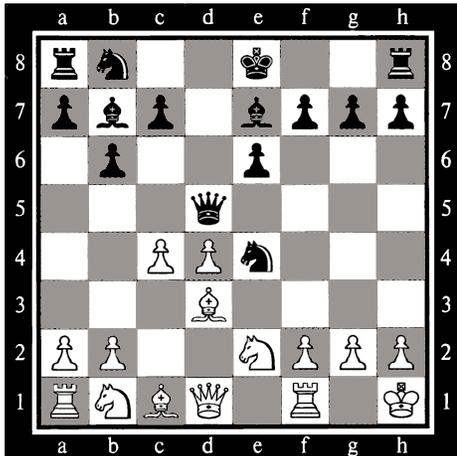
1... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

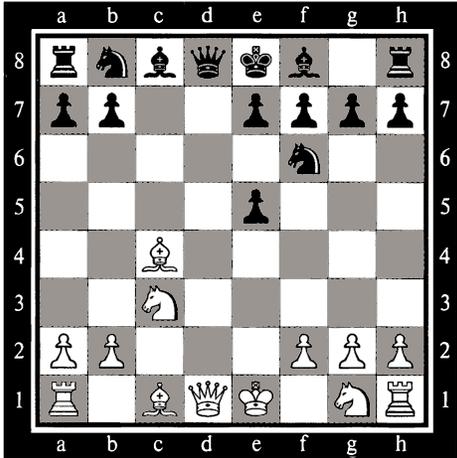


1... \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

или

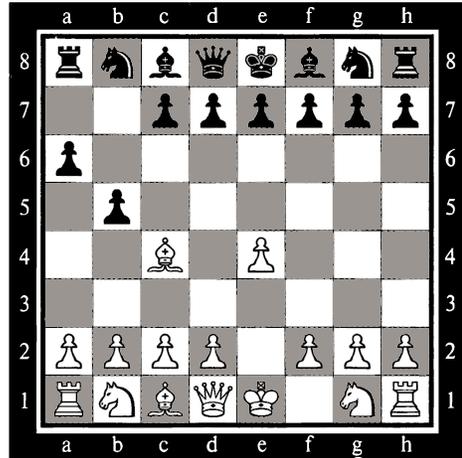
## Комбинации на выигрыш материала в дебюте

1. Белые начинают и добиваются материального перевеса. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать первый ход белых стрелкой и записать главный вариант.



1. \_\_\_\_\_

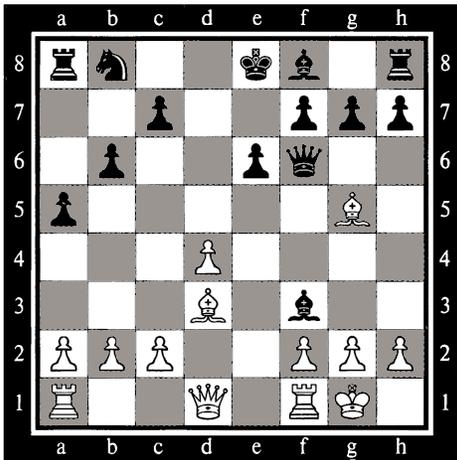
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

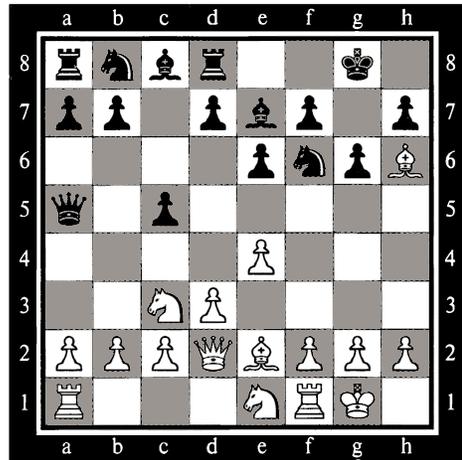
3. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



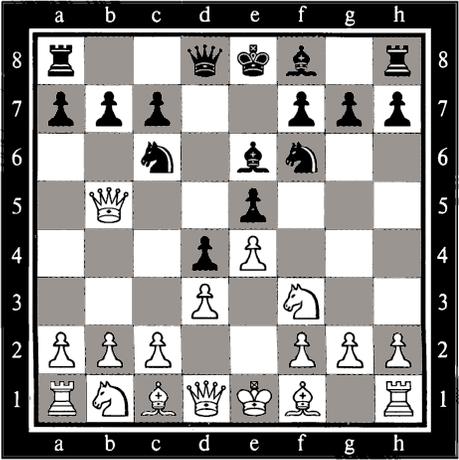
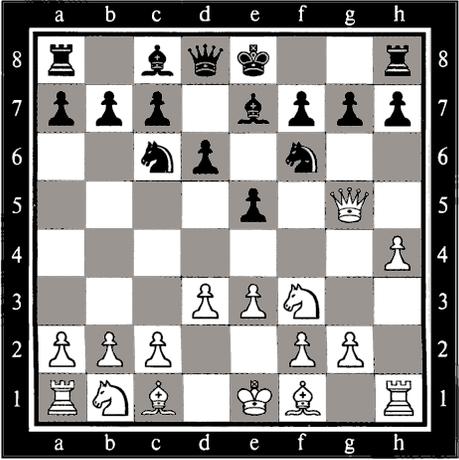
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



2. Чёрные начинают и ловят белого ферзя в капкан. Рассеянный художник доверяет тебе найти и записать решение, а первый ход чёрных показать стрелкой.

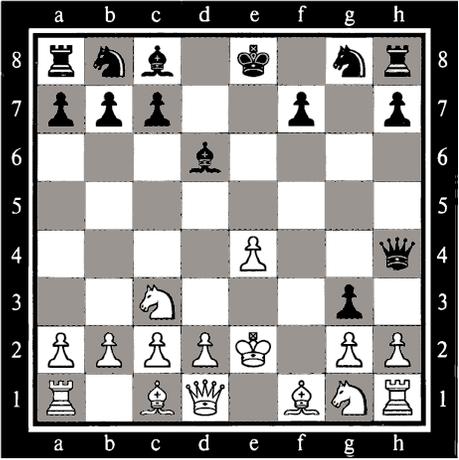
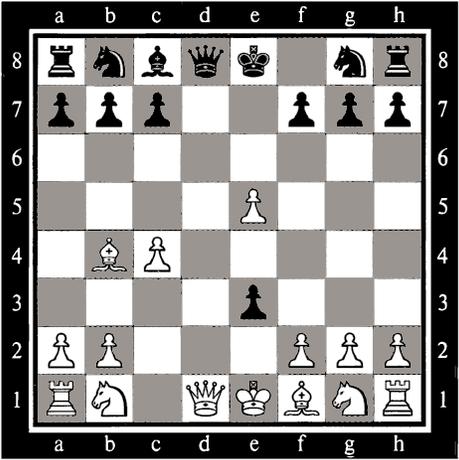


1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

или

1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

3. Чёрные начинают и проводят комбинацию. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать первый ход чёрных стрелкой и записать главный вариант.



1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_

1... \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_