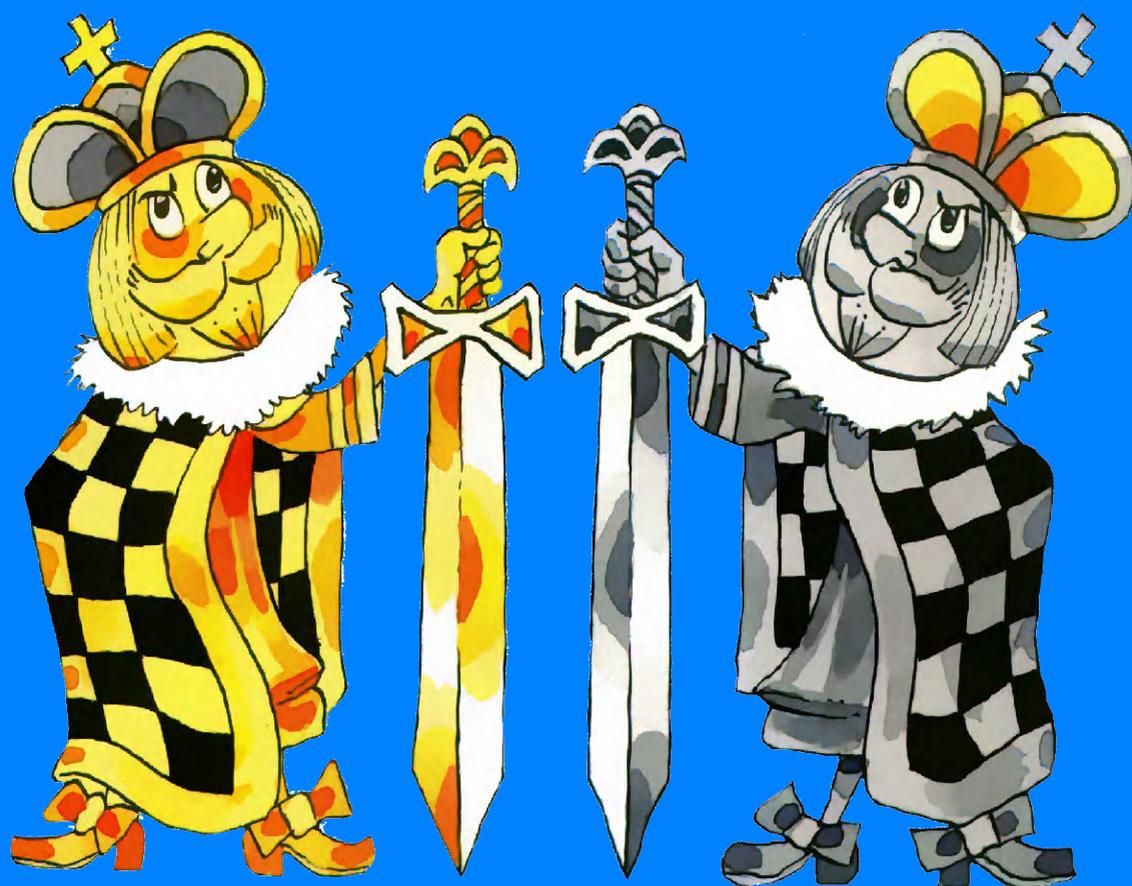


И.Г. Сухин



ШАХМАТЫ

ТАЙНЫ

КОРОЛЕВСКОЙ ИГРЫ

ТЕТРАДЬ

Часть 2

3

УДК 373.167.1:749.1

ББК 75.581я721

С 91

И. Г. Сухин

Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Рабочая тетрадь. В двух частях. Часть 2. — 4-е изд. — Обнинск: Духовное возрождение, 2015. — 32 с.

Тетрадь содержит занимательные задания, которые помогут детям освоить основы шахматной игры. Работая с тетрадью, ученик будет решать шахматные задачи, помогая рассеянному художнику, а также выполнять занимательные задания.

В рабочую тетрадь включён материал, соответствующий Программе «Шахматы, третий год», учебнику для школьников «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры» и пособию для учителя «Шахматы, третий год, или Учусь и учу», рекомендованным Министерством образования Российской Федерации.

Тетрадь предназначена для третьего года обучения в третьем или четвёртом классе начальной школы.

ISBN 978-5-94198-101-4

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

Подписано к печати 10.06.2015
Формат издания 60x90 1/8. Гарнитура Bukvarnaya.
Печать офсетная. Печ. л. 4. Тираж 3000 экз. Заказ № 9621.

Издательство «Духовное возрождение» 249033
Калужская обл., г. Обнинск, пр. Ленина, 19/9
тел./факс: (484) 399-72-30, тел.: (484) 58-38-060,
e-mail: umo_dv@mail.ru; umo-dv.ru



Отпечатано в ОАО «Можайский полиграфический комбинат».
143200, г. Можайск, ул. Мира, 93.
www.oaompk.ru, www.oaompk.pф тел.: (495) 745-84-28, (49638) 20-685

© И. Г. Сухин, 2015

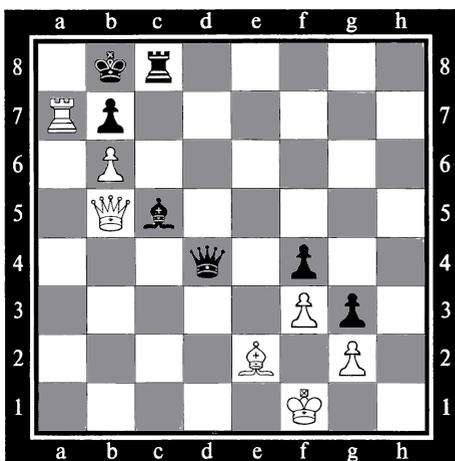
© Издательство «Духовное возрождение», 2015

ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

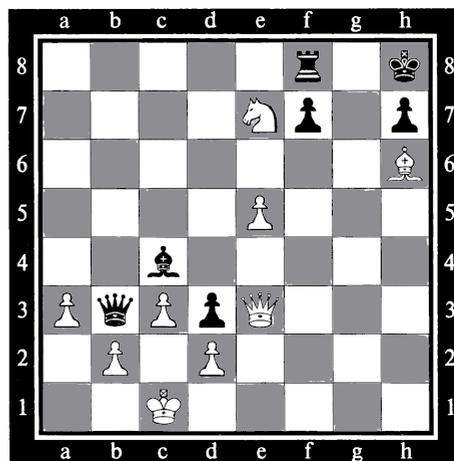
МАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

Тема завлечения

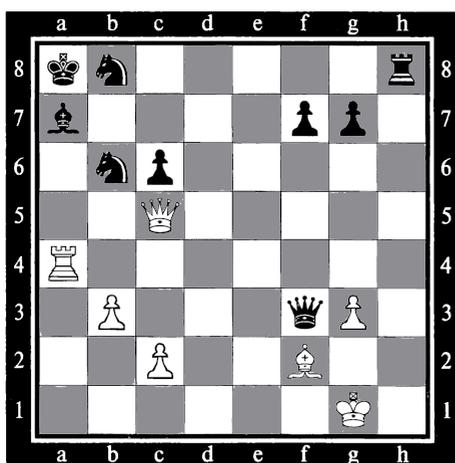
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в три хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



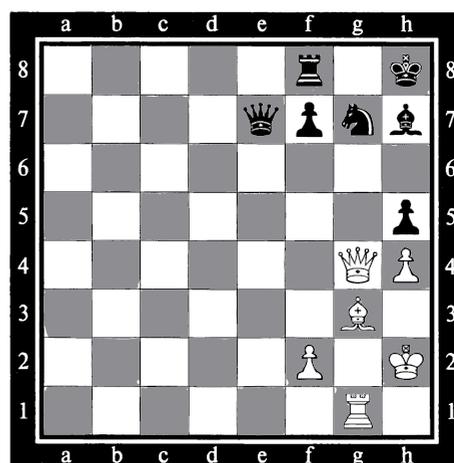
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____



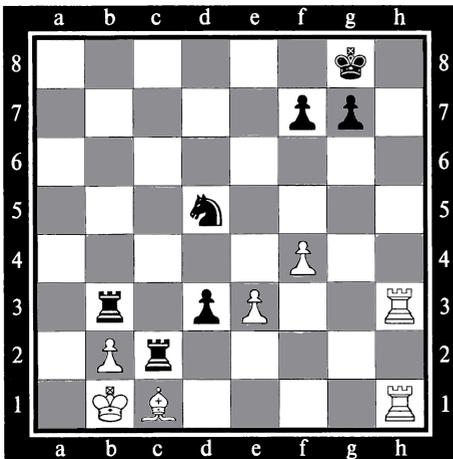
1. _____
2. _____
3. _____



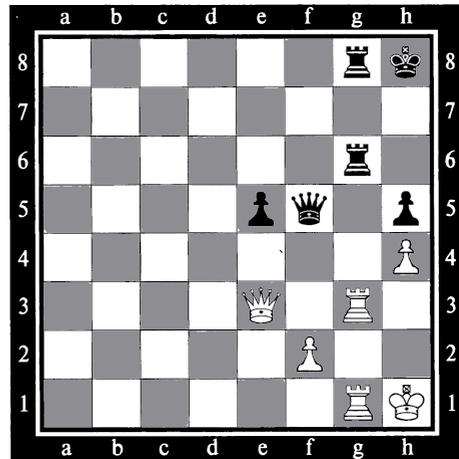
1. _____
2. _____
3. _____

Тема отвлечения

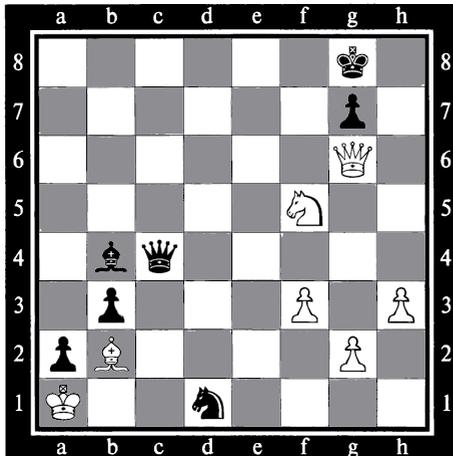
1. Чёрные начинают и объявляют мат в три хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



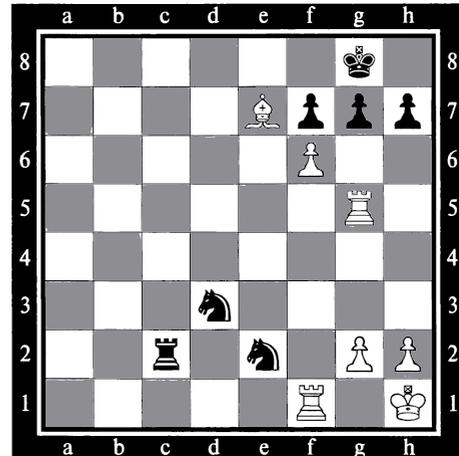
1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____

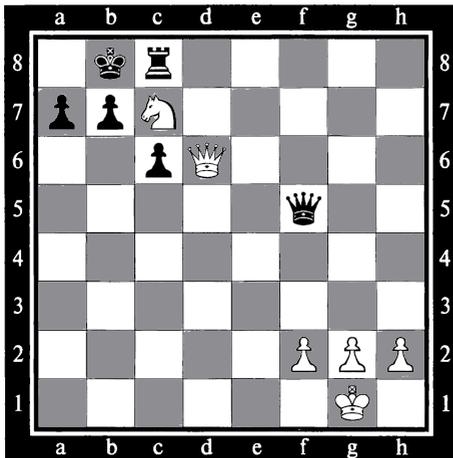
2. «Шахматное сложение и вычитание». ЗАЛ - Л + ЩИТ + А = ?
Задание решается так: от слова ЗАЛ нужно «отнять» букву Л, а затем добавить ЩИТ и А. Получится «шахматное» слово ЗАЩИТА. Теперь сам реши новое задание, и ответ впиши в клетки.

ЯК - Я + СОН - С + Ъ = ?

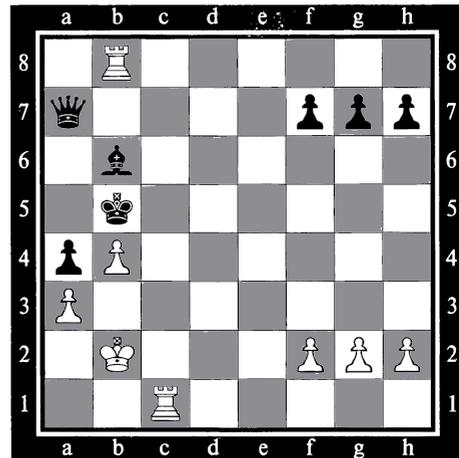
--	--	--	--

Тема блокировки

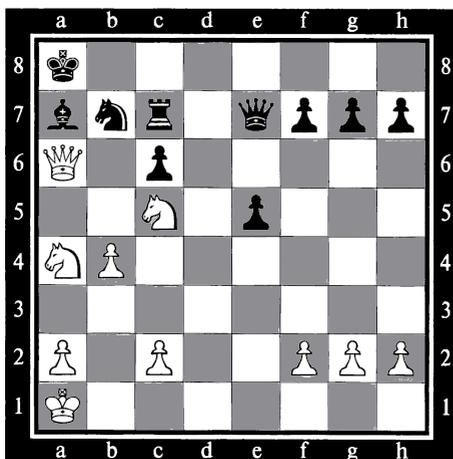
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в три хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



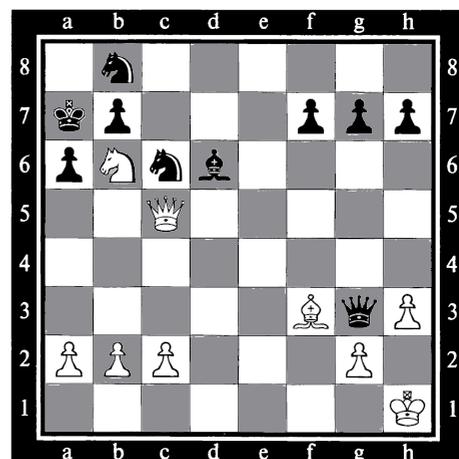
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

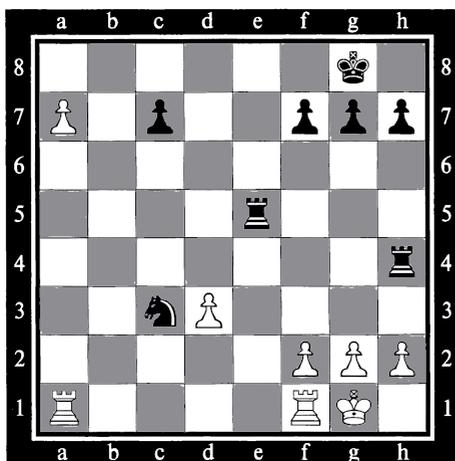


1. _____
2. _____
3. _____

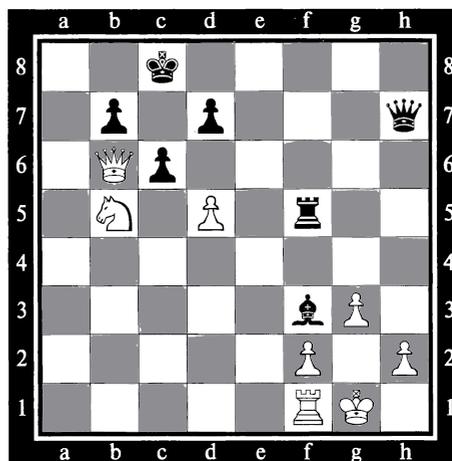


Тема разрушения пешечного прикрытия короля

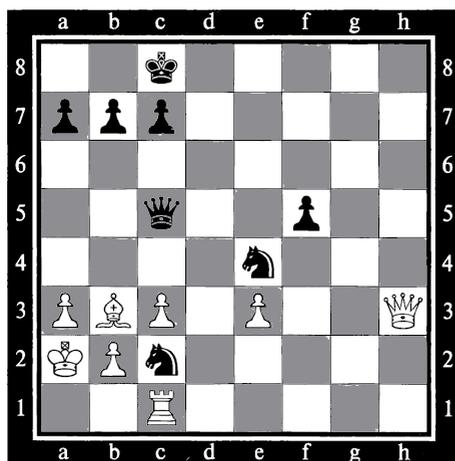
1. Чёрные начинают и объявляют мат в три хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



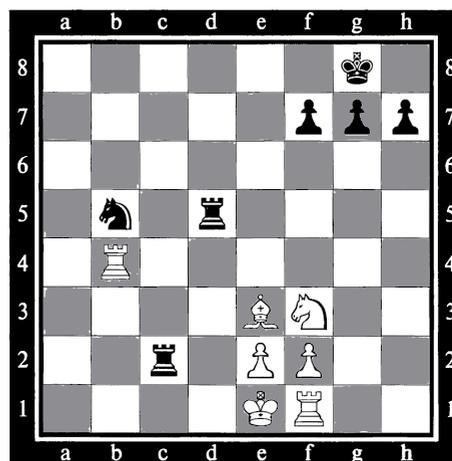
1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____

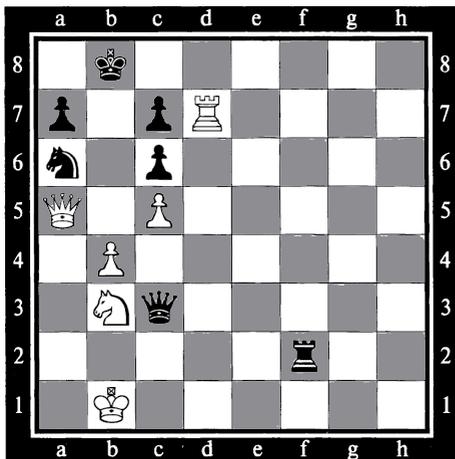
2. «Шахматное сложение и вычитание». Реши головоломку и найдёшь слово, связанное с шахматами. Ответ впиши в клетки.

$$\text{СЛЁТ} - \text{ЁТ} + \text{КОНЬ} - \text{КЬ} = ?$$

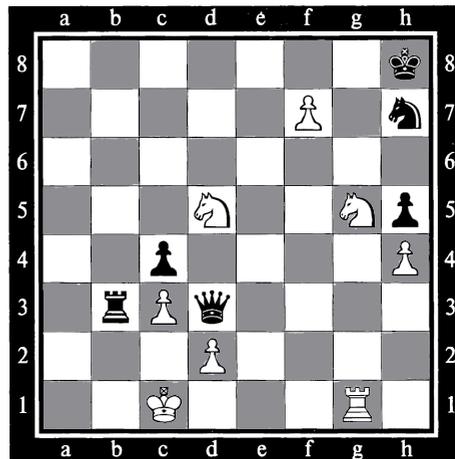
--	--	--	--

Тема освобождения пространства

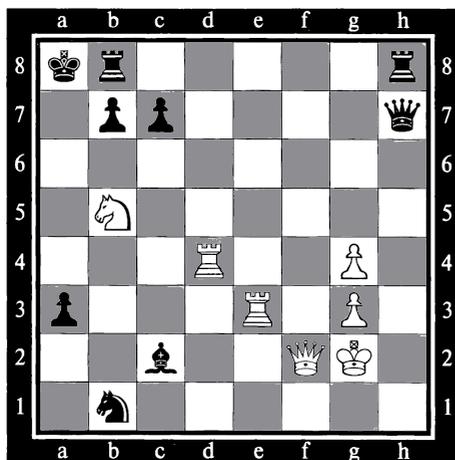
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в три хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



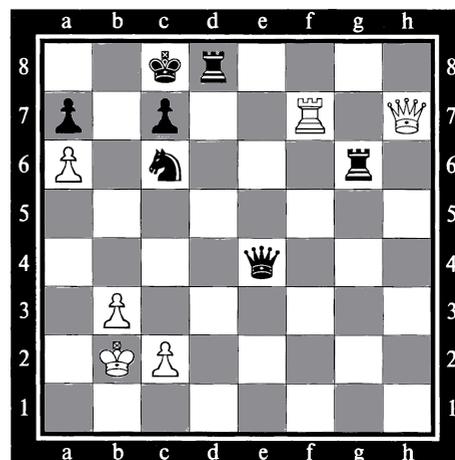
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

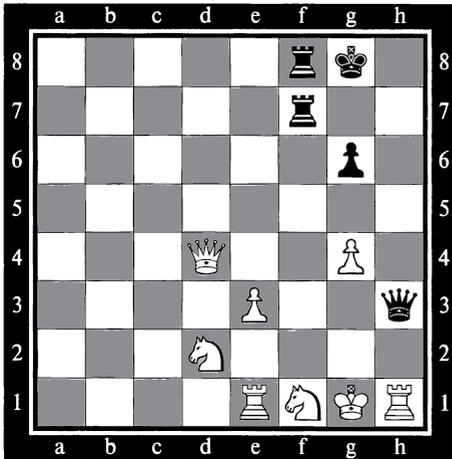


1. _____
2. _____
3. _____

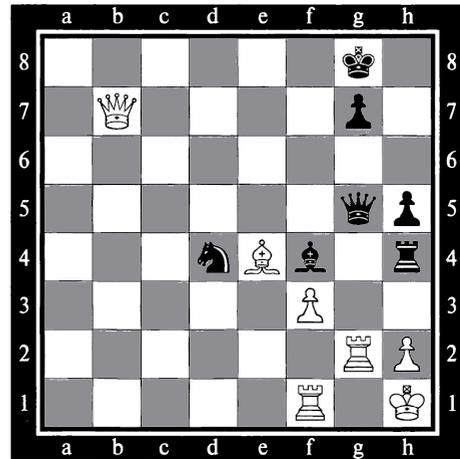


Тема уничтожения защиты

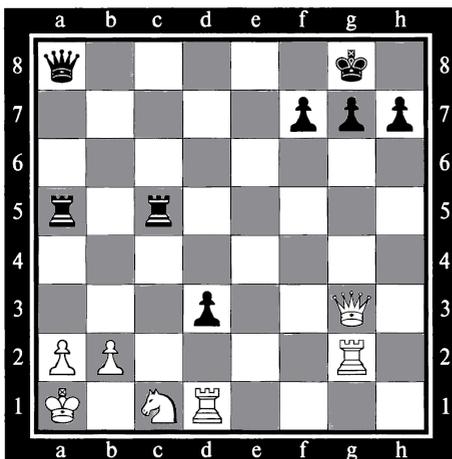
1. Чёрные начинают и объявляют мат в три хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



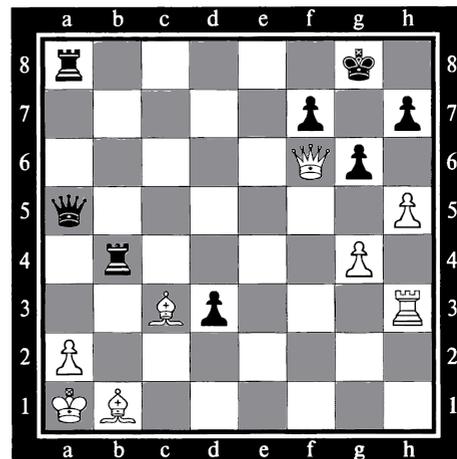
1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____

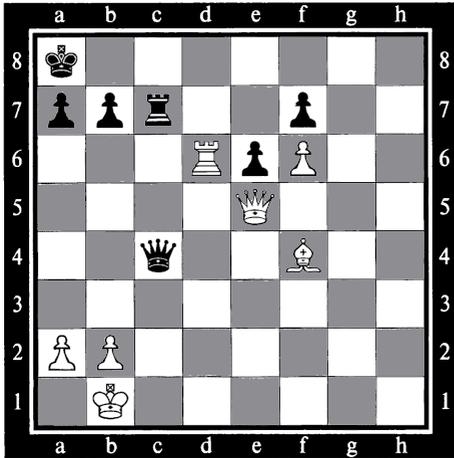
2. «Шахматное сложение и вычитание». Реши головоломку и найдёшь слово, связанное с шахматами. Ответ впиши в клетки.

$$\text{ЮЛА} - \text{Ю} + \text{ДЬЯК} - \text{К} = ?$$

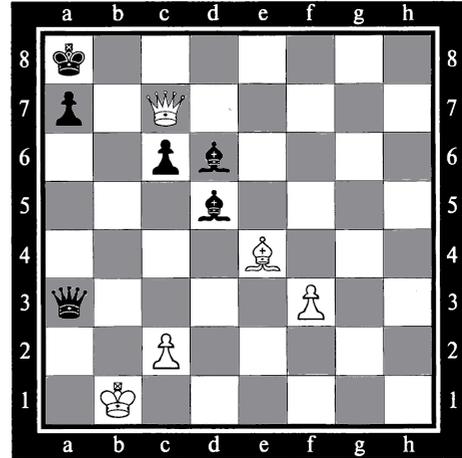
--	--	--	--	--

Тема «рентгена»

1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в три хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение. Покажи стрелками и запиши.



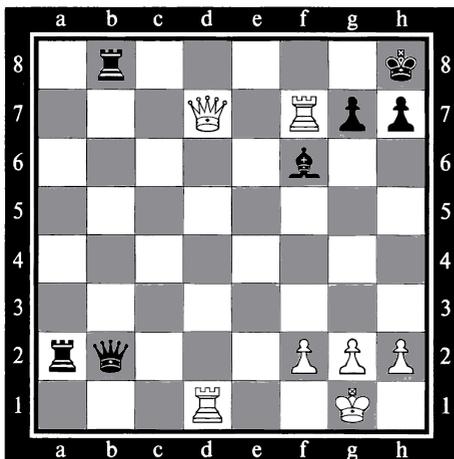
1. _____
2. _____
3. _____



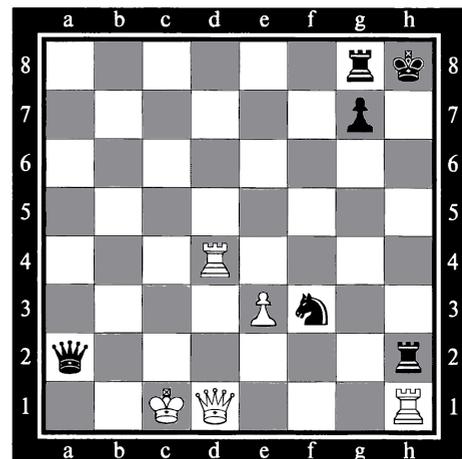
1. _____
2. _____
3. _____

Тема перекрытия

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



1. _____
2. _____
3. _____

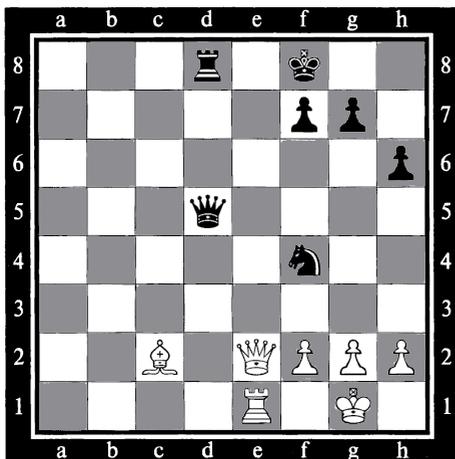


1. _____
2. _____
3. _____

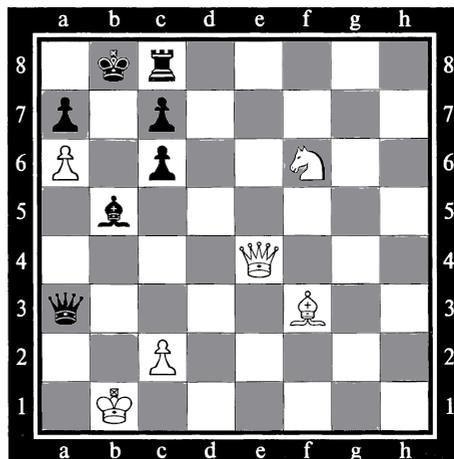


Тема батареи

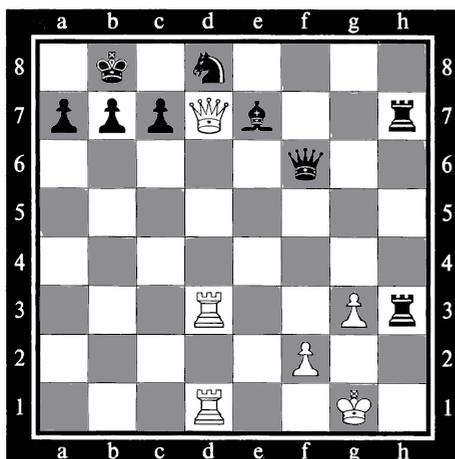
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в три хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



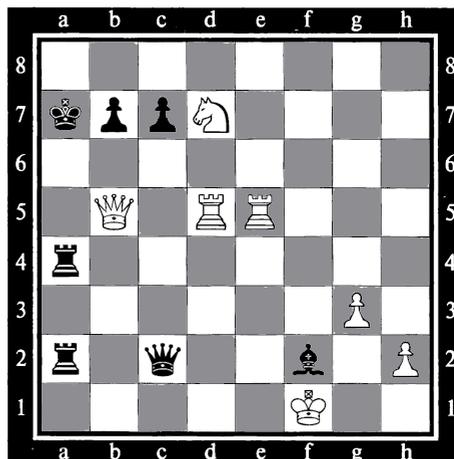
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

2. «Шахматное сложение и вычитание». Реши головоломку и найдёшь слово, связанное с шахматами. Ответ впиши в клетки.

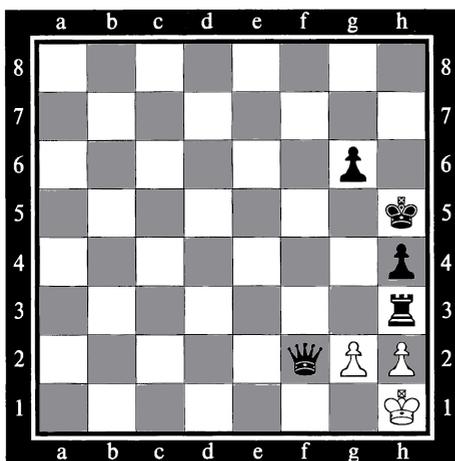
$$\text{ПЕРО} - \text{РО} + \text{ШКАФ} - \text{Ф} = ?$$

--	--	--	--

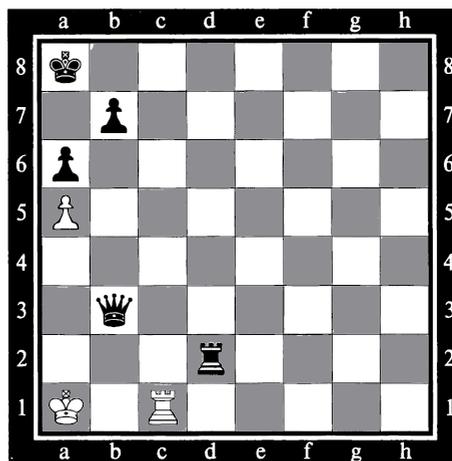
КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ НИЧЬЕЙ

Патовые комбинации

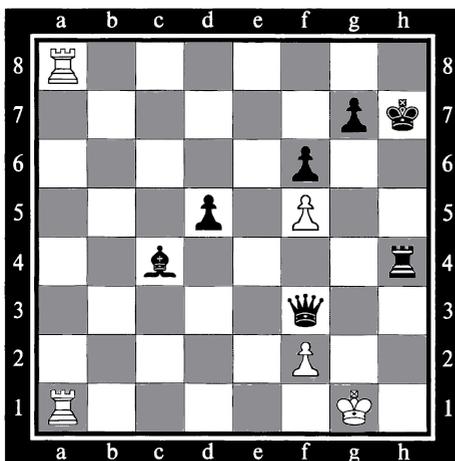
1. Белые начинают и делают ничью с помощью пата. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



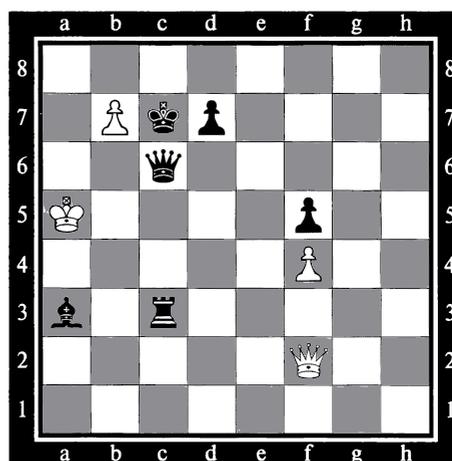
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



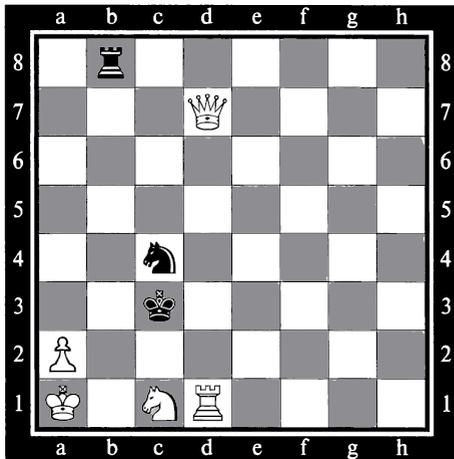
1. _____
2. _____
3. _____



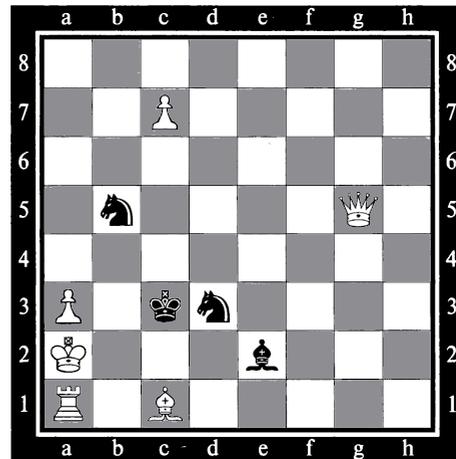
1. _____
2. _____
3. _____

Комбинации на вечный шах

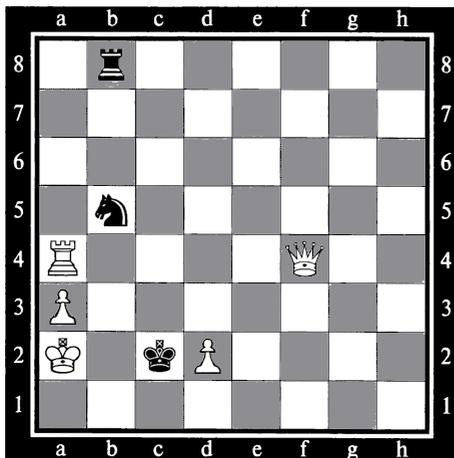
1. Чёрные начинают и достигают ничьей с помощью вечного шаха. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



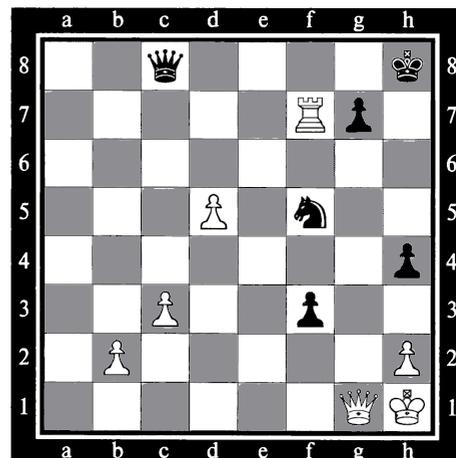
1... _____
 2. _____
 3. _____



1... _____
 2. _____
 3. _____



1... _____
 2. _____
 3. _____



1... _____
 2. _____
 3. _____

2. «Шахматное сложение и вычитание». Реши головоломку и найдёшь слово, связанное с шахматами. Ответ впиши в клетки.

КОФЕ – КО + ГРЯЗЬ – ГЯ = ?

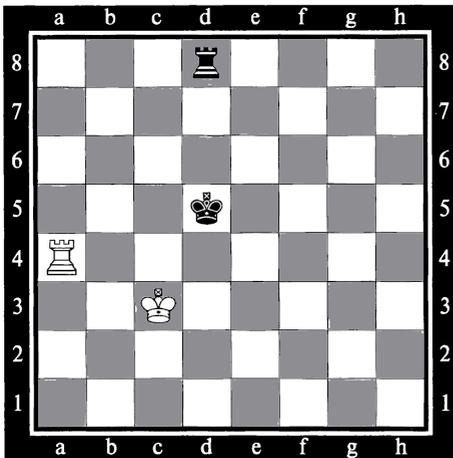
--	--	--	--	--



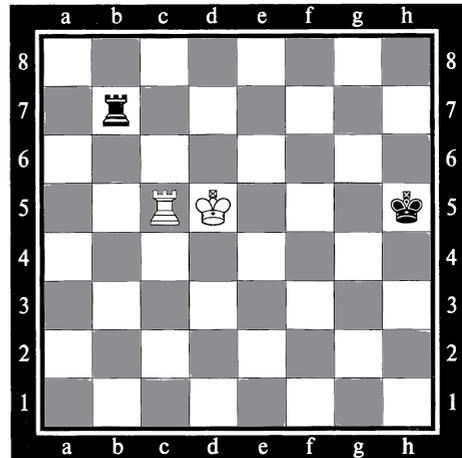
ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

Король и ладья против короля и ладьи

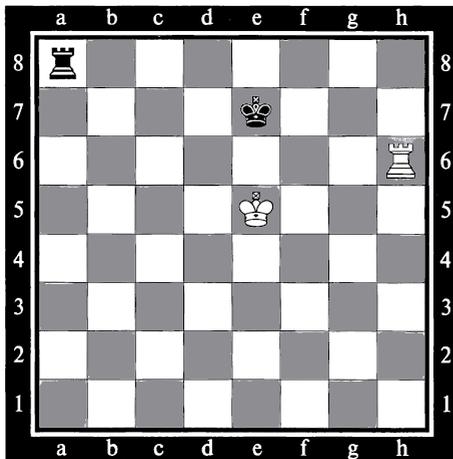
1. Белые начинают и выигрывают ладью. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



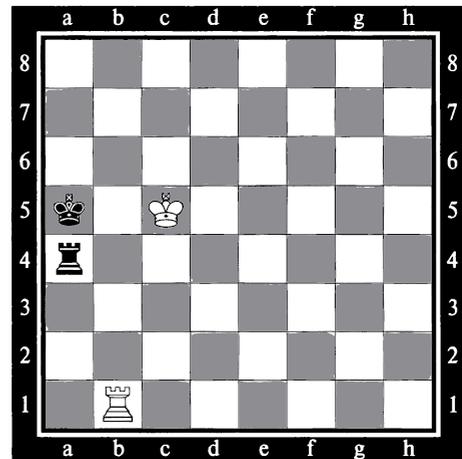
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____
3. _____

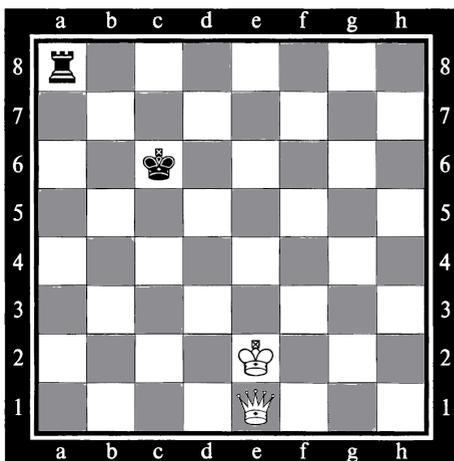


1. _____
2. _____
3. _____

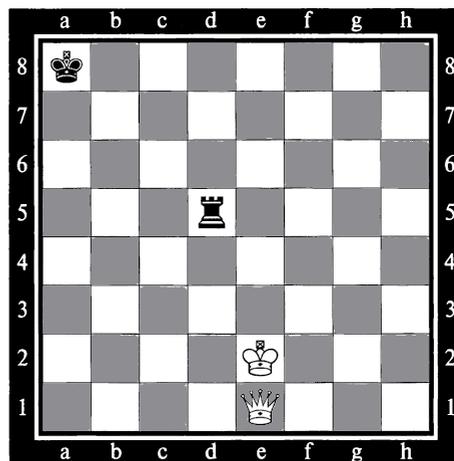


Король и ферзь против короля и ладьи

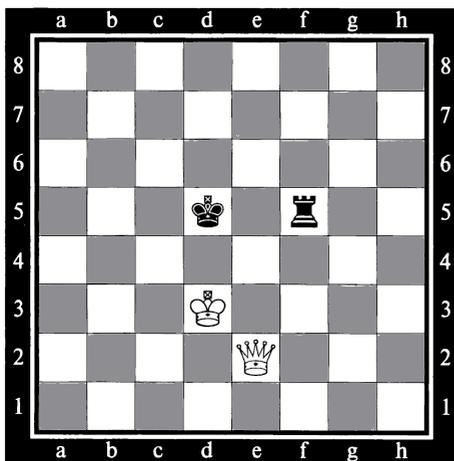
1. Белые начинают и вторым ходом выигрывают ладью. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



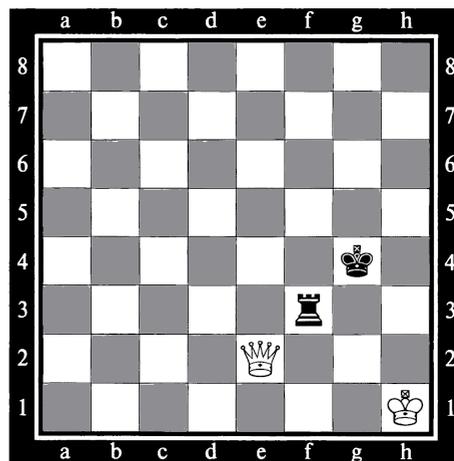
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



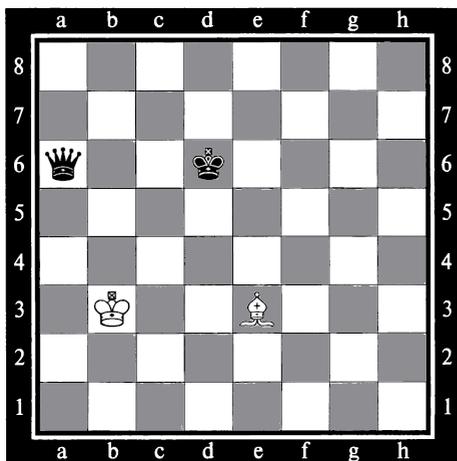
1. _____
2. _____

2. «Занимательные задания». Подчеркни слова, в которых спрятались названия шахматных фигур:

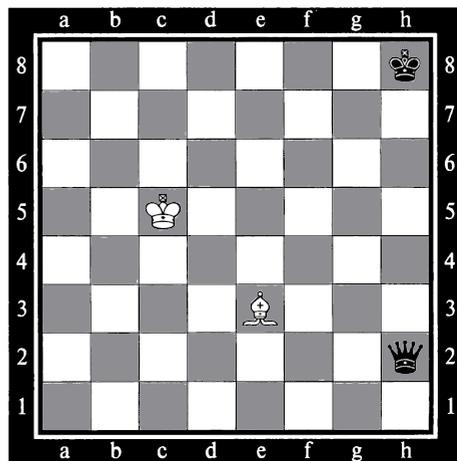
**ПАРТИТУРА, ЗАСЛОНКА, ИКОТА, ОЛАДЬИ,
КОРОЛЕВСТВО, КОНЬКИ, СПЕШКА**

Король и ферзь против короля и слона

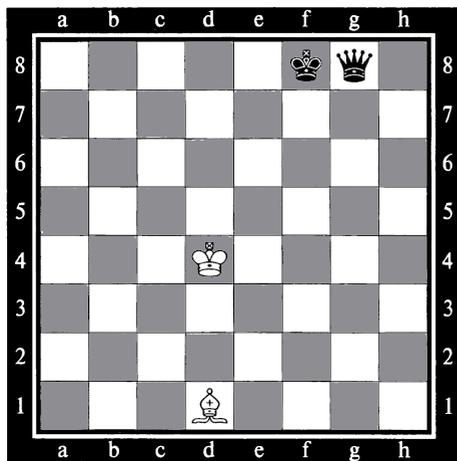
1. Чёрные начинают и вторым ходом выигрывают слона. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



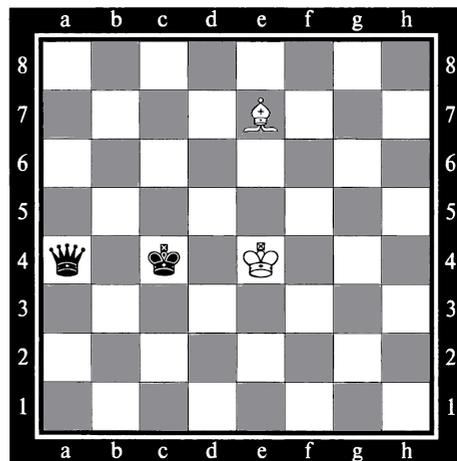
1... _____
2. _____



1... _____
2. _____



1... _____
2. _____



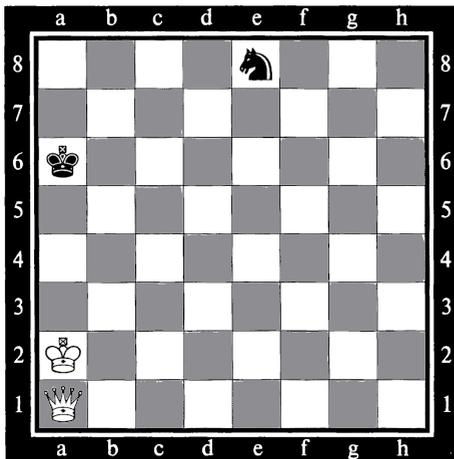
1... _____
2. _____

2. «Занимательные задания». Подчеркни слова, которые отличаются от названий шахматных фигур только одной буквой:

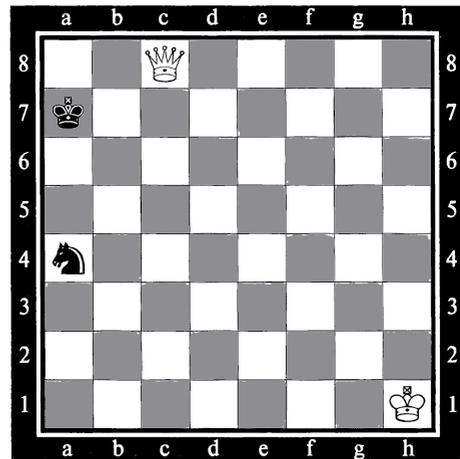
БАНКА, ПЕНКА, ЯКОРЬ, КОРЬ, БАШНЯ, БАДЬЯ, СТОЛ, СТОН

Король и ферзь против короля и коня

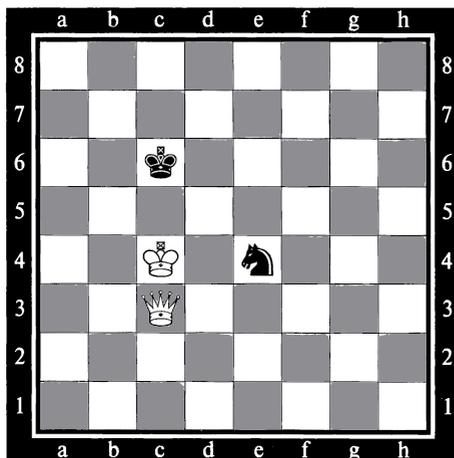
1. Белые начинают и вторым ходом выигрывают коня. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



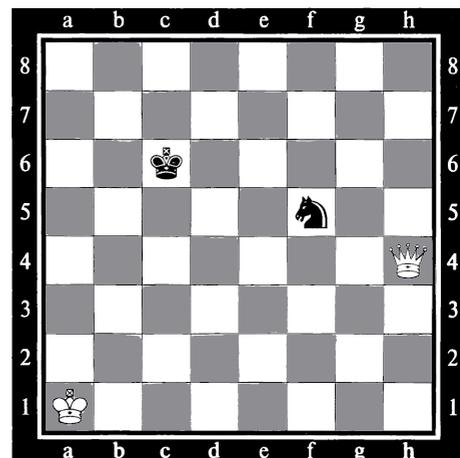
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



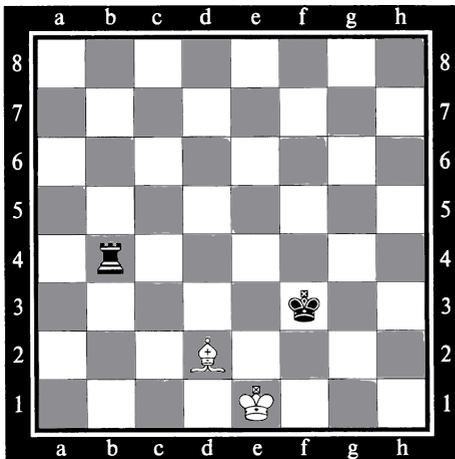
1. _____
2. _____

2. «Занимательные задания». Подчеркни слова, которые отличаются от названий шахматных фигур двумя буквами:

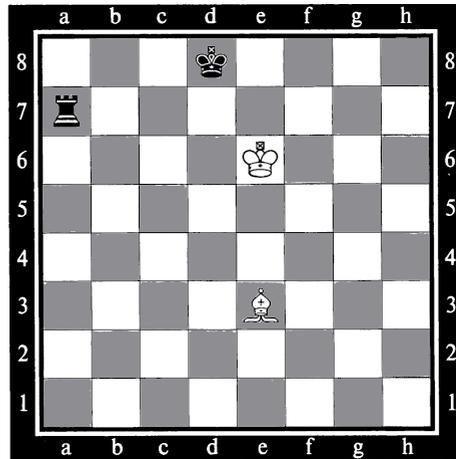
ГОРКА, ПОЛКА, СЕРНА, УРОК, СРОК, ПЫЛЬ, СОЛЬ, СОБАКА, СОБОЛЬ, ЛЕЙКА, ЛАЙКА, ЗЕБРА, ФЕРМА

Король и ладья против короля и слона

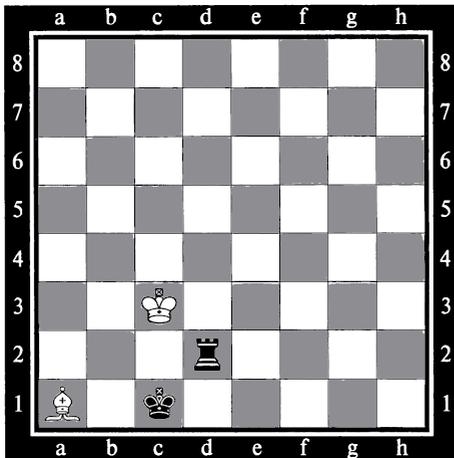
1. Чёрные начинают и вторым ходом выигрывают слона. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



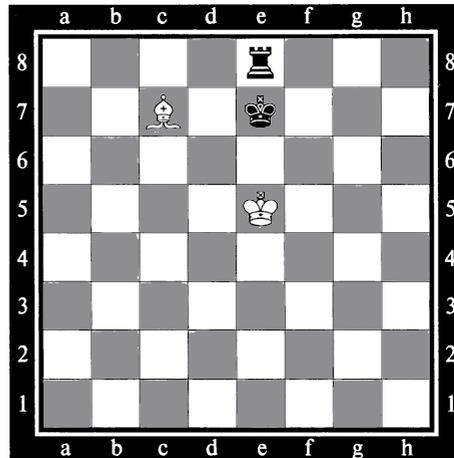
1... _____
2. _____



1... _____
2. _____



1... _____
2. _____



1... _____
2. _____

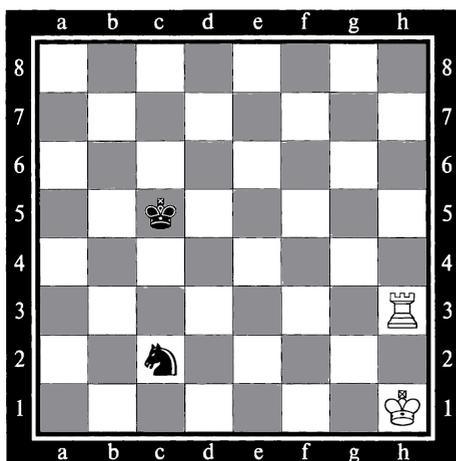
2. «Занимательные задания». Вычеркни все одинаковые буквы, и из оставшихся букв сложится название шахматной фигуры:

ЕНОТ СЛОН СТАДО ТЕНЬ ЯК СОК

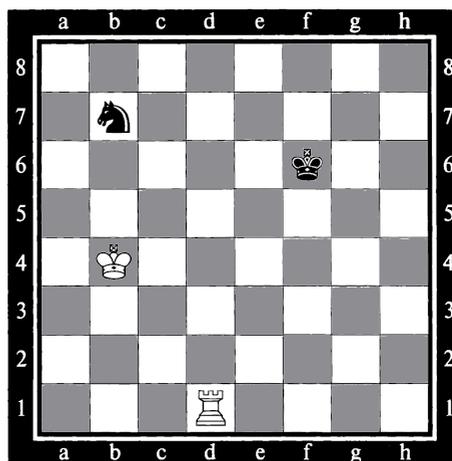


Король и ладья против короля и коня

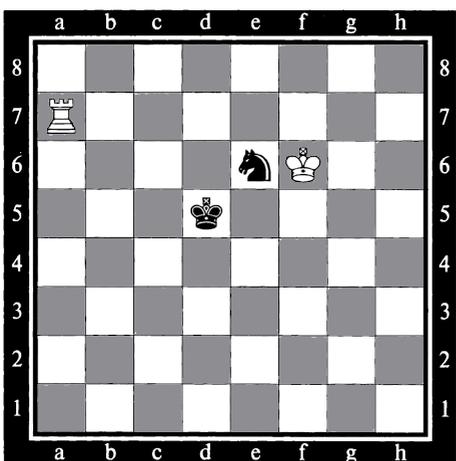
1. Белые начинают и вторым ходом выигрывают коня. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



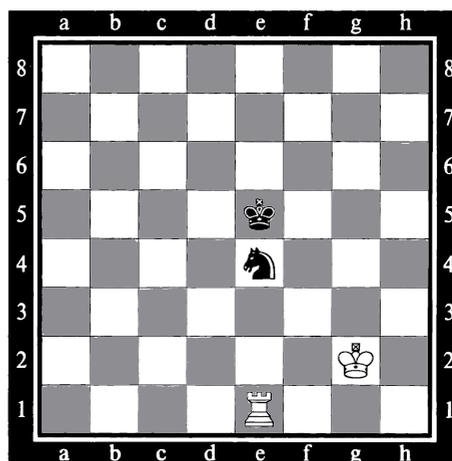
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



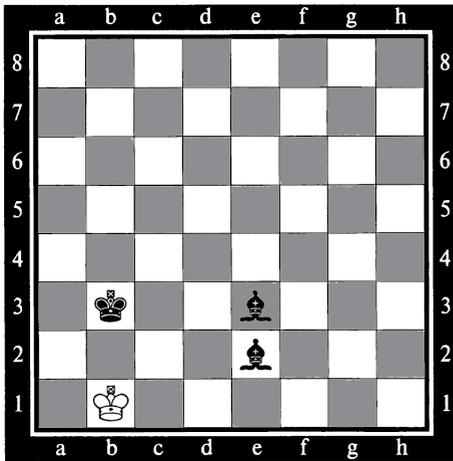
1. _____
2. _____

2. «Занимательные задания». Вычеркни все одинаковые буквы, и из оставшихся букв сложится название шахматной фигуры:

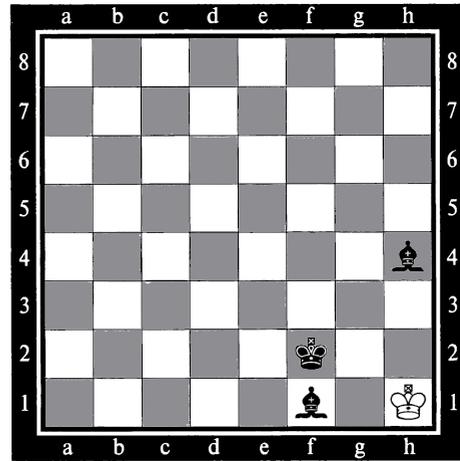
БАС БАЛ КОН БАК

Король и два слона против короля

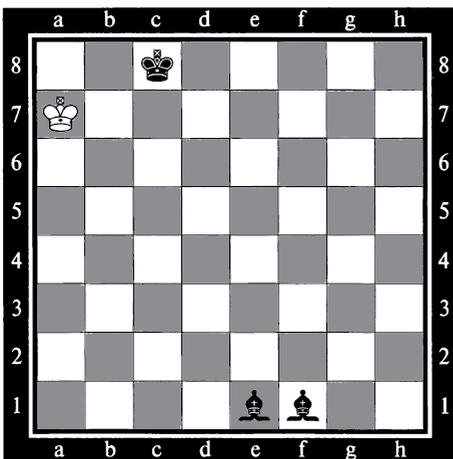
1. Чёрные начинают и объявляют мат в два хода. Найди решение, покажи стрелками и запиши.



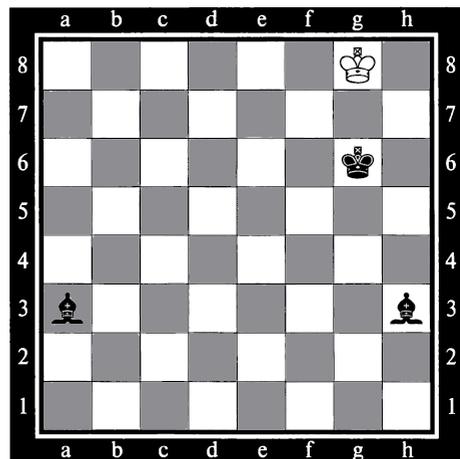
1... _____
2. _____



1... _____
2. _____



1... _____
2. _____



1... _____
2. _____

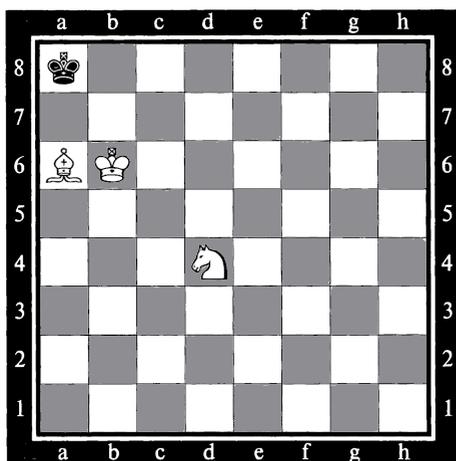
2. «Занимательные задания». Вычеркни все одинаковые буквы, и из оставшихся букв сложится название шахматной фигуры:

САЛАТ ЛАК СЛОН СТАЛЬ

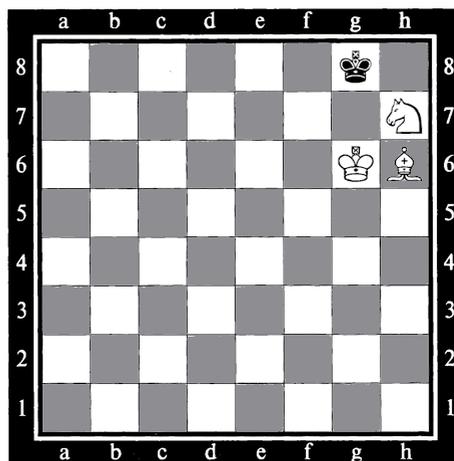


Король, слон и конь против короля

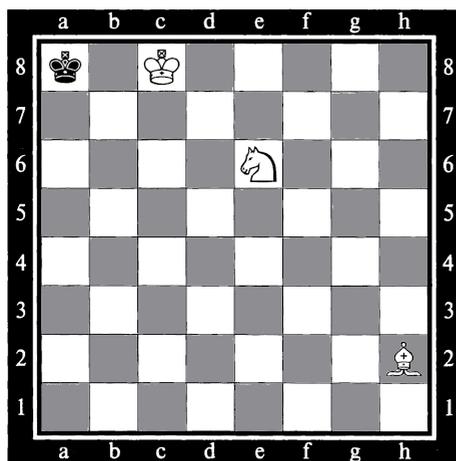
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать.



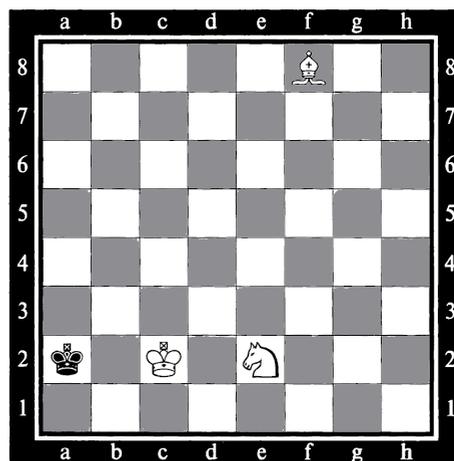
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

2. «Занимательные задания». Вычеркни все одинаковые буквы, и из оставшихся букв сложится название шахматной фигуры:

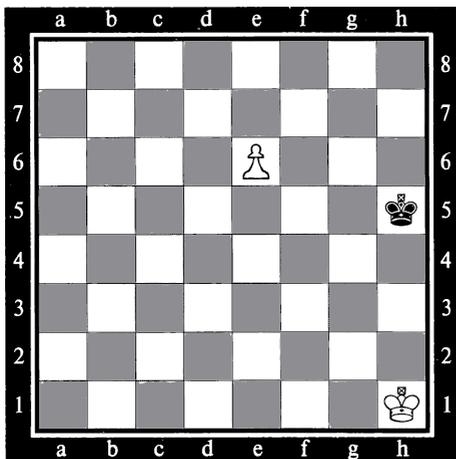
ТОПОЛЬ ЛЕТО СУШКА СТУЛ ЛОСЬ



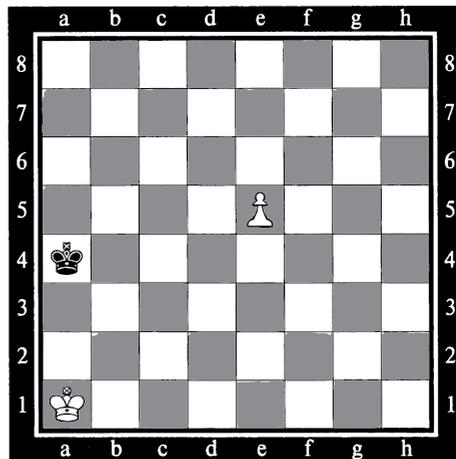
КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

Правило «квадрата»

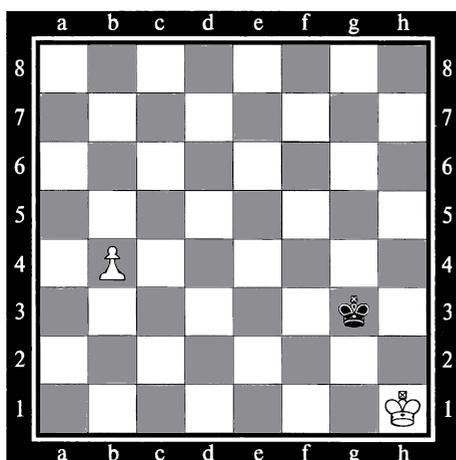
1. Чёрные начинают и делают ничью. Первые три хода решения запиши. Пусть белые ходят только пешкой, стремясь пройти ею в ферзи.



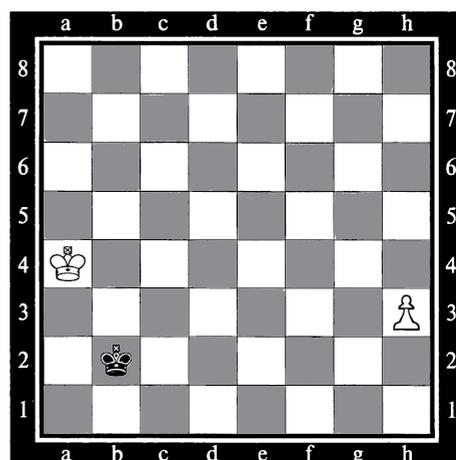
1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____

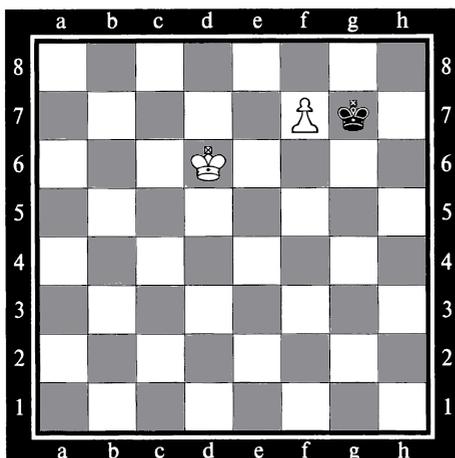


1... _____
2. _____
3. _____

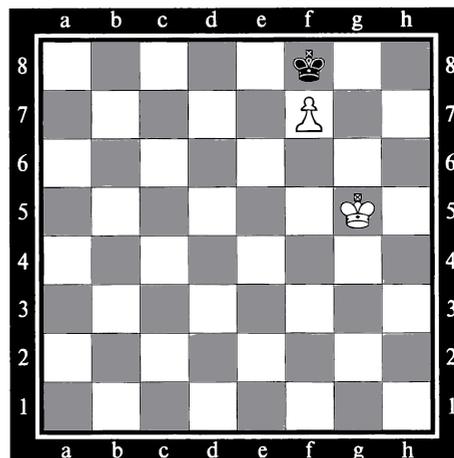


Белая пешка на седьмой горизонтали (или чёрная на второй)

1. Белые начинают и выигрывают. Рассеянный художник доверяет тебе найти решение, показать стрелками и записать первые два хода.

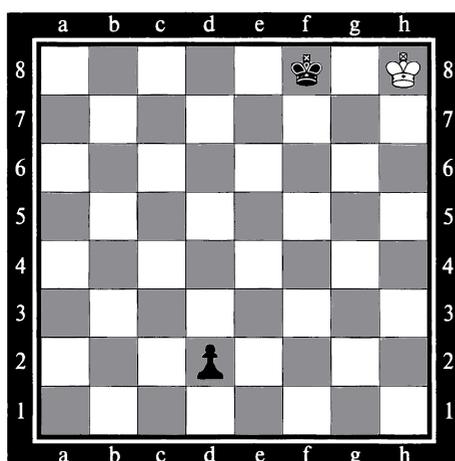


1. _____
2. _____

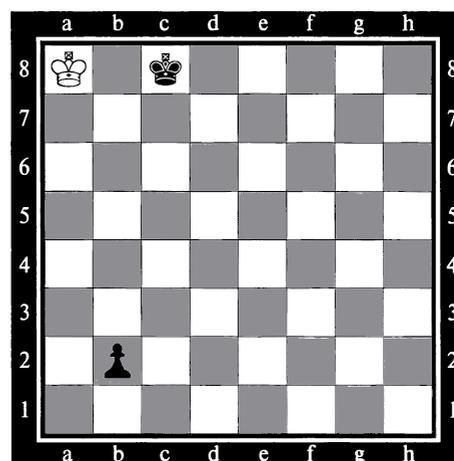


1. _____
2. _____

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



1... _____
2. _____

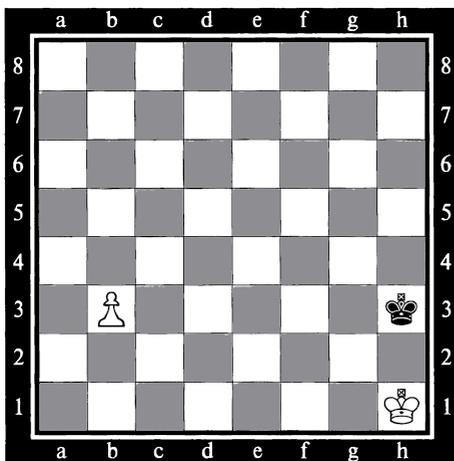


1... _____
2. _____

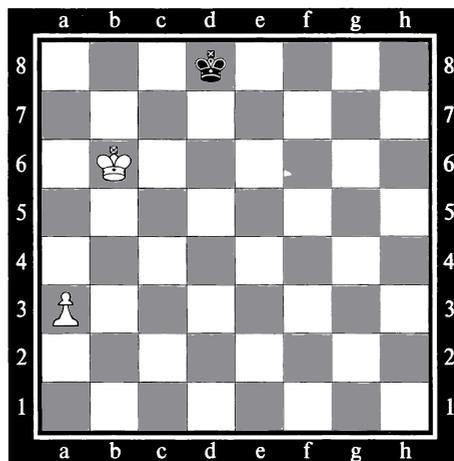


Белая пешка на третьей горизонтали

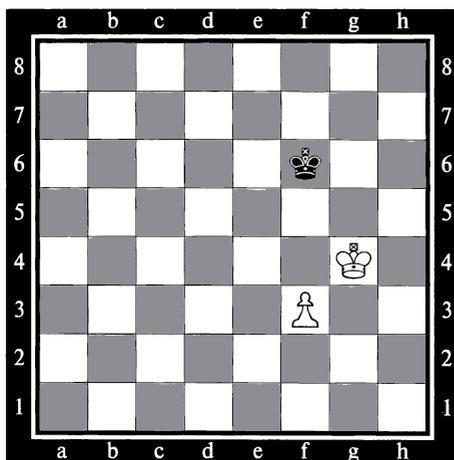
1. Белые начинают и выигрывают. Первые три хода решения запиши.



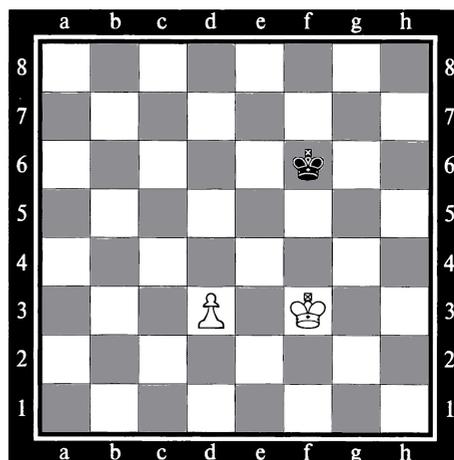
1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____



1. _____
2. _____
3. _____

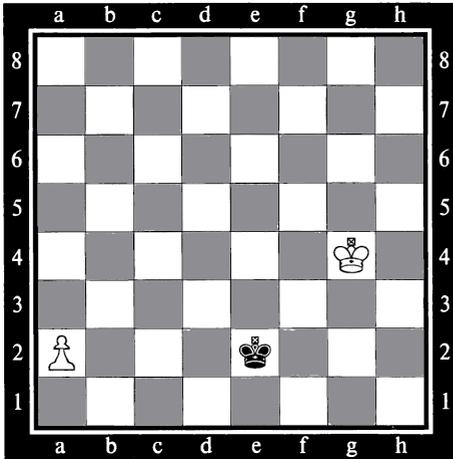
2. «Шахматное сложение и вычитание». Реши головоломку и найдёшь слово, связанное с шахматами. Ответ впиши в клетки.

ЦЕНА – А + ТИР – И = ?

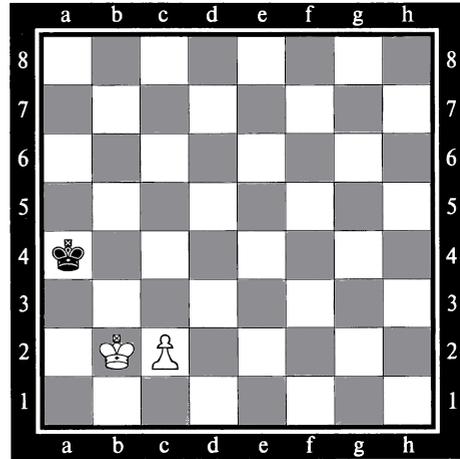
--	--	--	--	--

Белая пешка на второй горизонтали

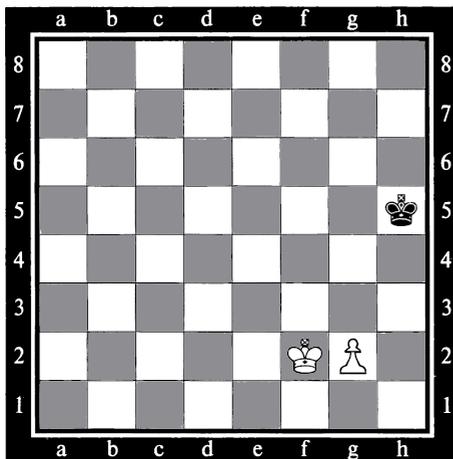
1. Белые начинают и выигрывают. Первые три хода решения запиши.



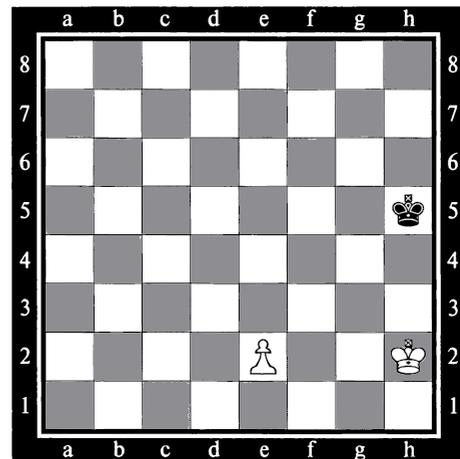
- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____



- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____



- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____



- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____

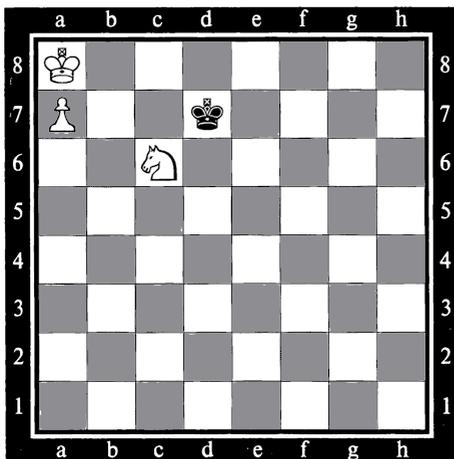
2. «Занимательные задания». Вычеркни все одинаковые буквы, и из оставшихся букв сложится название шахматной фигуры:

КОНФЕТА РОЗА ТКАНЬ

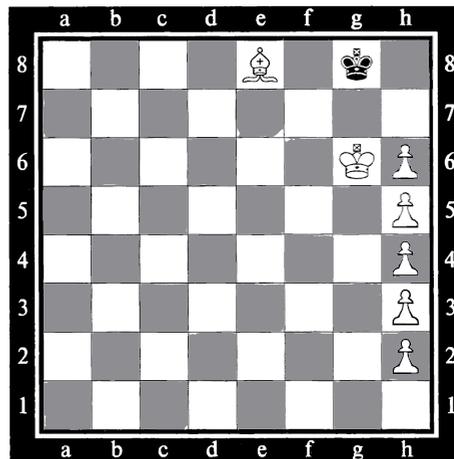
УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Удивительные ничейные положения

1. Чёрные начинают и делают ничью. Найди решение и запиши.



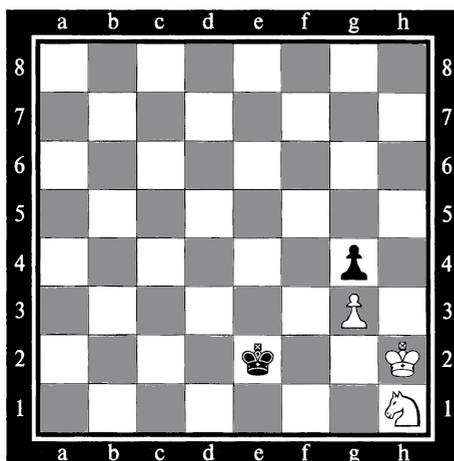
1... _____
2. _____



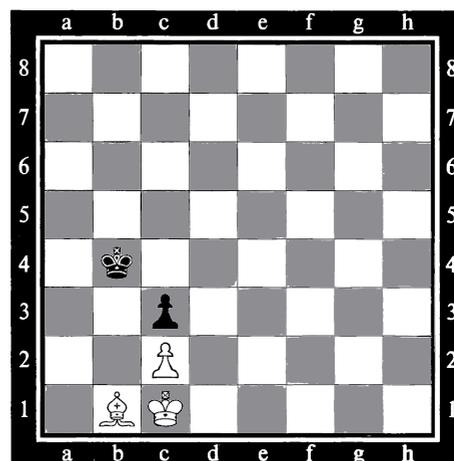
1... _____
2. _____

Удивительные выигрышные положения

1. Чёрные начинают и выигрывают. Найди решение и запиши.



1... _____
2. _____
3. _____



1... _____
2. _____
3. _____

Повторение пройденного материала

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

Можно поймать неприятельского ферзя? _____

От «детского мата» нет защиты? _____

Если чёрные будут повторять ходы белых, то белые могут поставить мат уже на четвёртом ходу? _____

Нужно сначала вводить в игру тяжёлые фигура, и только потом лёгкие? _____

Желательно быстрее сделать рокировку? _____

Чёрные на втором ходу партии могут поставить мат? _____

Белые на втором ходу партии могут поставить мат? _____

2. Ответ: да или нет. Согласен ли ты, что в миттельшпиле:

С помощью связки можно выиграть фигуру? _____

С помощью двойного удара нельзя выиграть фигуру? _____

С помощью открытого шаха можно выиграть фигуру? _____

С помощью двойного шаха нельзя выиграть фигуру? _____

С помощью комбинации можно поставить мат в три хода?

С помощью пата можно выиграть партию? _____

С помощью вечного шаха нельзя выиграть партию? _____

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

Слон сильнее ладьи? _____

Король и конь могут поставить мат одинокому неприятельскому королю? _____

Король и ладья могут поставить мат одинокому неприятельскому королю? _____

Король и слон могут поставить мат одинокому неприятельскому королю? _____

Король и пешка всегда одолеют одинокого неприятельского короля? _____



Содержание

ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

МАТОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

Тема завлечения	3
Тема отвлечения	4
Тема блокировки	5
Тема разрушения пешечного прикрытия короля	6
Тема освобождения пространства	7
Тема уничтожения защиты	8
Тема «рентгена»	9
Тема перекрытия	9
Тема батареи	10
Сочетание тематических приёмов	11

КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ НИЧЬЕЙ

Патовые комбинации	12
Комбинации на вечный шах	13

ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

Король и ладья против короля и ладьи	14
Король и ферзь против короля и ферзя	15
Король и ферзь против короля и ладьи	16
Король и ферзь против короля и слона	17
Король и ферзь против короля и коня	18
Король и ладья против короля и слона	19
Король и ладья против короля и коня	20
Король и два слона против короля	21
Король, слон и конь против короля	22

КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

Правило «квадрата»	23
Белая пешка на седьмой горизонтали	24
Белая пешка на шестой горизонтали	25
Белая пешка на пятой горизонтали	26
Белая пешка на четвёртой горизонтали	27
Белая пешка на третьей горизонтали	28
Белая пешка на второй горизонтали	29

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	30
Повторение пройденного материала	31