

Екатерина Волкова, Екатерина Прудникова

# ШАХМАТЫ С ЕНОТОМ

Рабочая тетрадь № 1

Шахматная доска

Фигуры: ход, нападение, взятие

Шах и мат

ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 3 ЛЕТ



# ОТ АВТОРОВ

## Дорогие родители!

Каждый мечтает видеть своего ребенка успешным. Вот почему многие родители начинают заниматься его всесторонним развитием с самого раннего детства. Немаловажным фактором будущей успешности является развитый интеллект. По мнению ученых, самая интенсивная фаза его развития приходится на возраст от трех до шести лет. Именно в это время происходит скачок в становлении всех познавательных способностей человека.

Если ребенка познакомить с шахматами в этот период, игра станет колоссальным стимулом для развития его мышления. Ведь шахматы — это постоянный мысленный эксперимент, который требует концентрации внимания, хорошей памяти, воображения, умения рассуждать логически, самоконтроля. Навыки, полученные при игре в шахматы, помогут ребенку стать терпеливым, усидчивым, настойчивым в достижении поставленной цели, а во взрослой жизни — планировать свои действия, просчитывать ситуацию на ход вперед, выбирать правильное решение даже в неблагоприятных условиях.

Специально для заботливых родителей и любознательных детей мы разработали комплект рабочих тетрадей. В каждой из них — 25 занятий, которые превратят процесс обучения шахматам в увлекательную игру. Из тетради № 1, которую вы держите в руках, малыш узнает, какие бывают шахматные фигуры и как они ходят, научится правильно расставлять их на доске, поймет, какова цель шахматной игры, и сможет сыграть свою первую настоящую партию!

Некоторые занятия начинаются с небольшого блока теории, которую потом ребенок закрепляет на практике. Остальные занятия полностью практические. На полях мы даем подсказки для родителей. Они помогут лучше понять цель задания и обратить внимание ребенка на важные моменты, а также подскажут, как можно закрепить усвоенный навык.

# СОВЕТЫ

- 1** Предлагайте ребенку заниматься в тетради, когда он полон сил и находится в хорошем настроении. Лучше выполнять по одному занятию в день, но не ограничивайте малыша, если он сам просит поработать еще.
- 2** Помните, что ребенок не должен терять уверенности в своих силах. Во время занятий создайте доброжелательную, творческую атмосферу. Относитесь к ним как к игре и наслаждайтесь совместным времяпрепровождением.
- 3** Не спешите помогать ребенку, не отнимайте у него инициативу. Пусть найдет решение сам, даже если оно будет неверным.
- 4** Не превращайте занятие в урок. Важно, чтобы обучение проходило в форме диалога, ведущую роль в котором играет ребенок, а взрослый слушает, направляет и помогает, но только если ребенок сам об этом просит.
- 5** Если ребенок умеет читать, ваше участие в занятиях будет минимальным, однако каждому человеку жизненно необходима поддержка и признание. Так что не забывайте хвалить малыша почаще, обязательно отмечайте каждое его достижение!

Желаем успеха и первых побед!

*Екатерина Волкова,  
Екатерина Прудникова*

# СОДЕРЖАНИЕ

| Стр. | Занятие |   |
|------|---------|---|
| 2    |         | От авторов                              |
| 6    | 1       | Путешествие в шахматную страну          |
| 12   | 2       | Шахматная доска                         |
| 16   | 3       | Шахматная доска: поля, центр            |
| 20   | 4       | Шахматная доска: горизонтали, вертикали |
| 24   | 5       | Шахматная доска: диагонали              |
| 28   | 6       | Шахматные фигуры                        |
| 32   | 7       | Начальная позиция                       |
| 36   | 8       | Ценность шахматных фигур                |
| 40   | 9       | Король: ход                             |
| 44   | 10      | Король: нападение                       |
| 48   | 11      | Ладья: ход, взятие                      |
| 52   | 12      | Ладья: нападение, шах                   |
| 56   | 13      | Слон: ход, взятие                       |
| 60   | 14      | Слон: нападение, шах                    |

| Стр. | Занятие                                 |
|------|---|
| 64   | <b>15</b> Ферзь: ход, взятие            |
| 68   | <b>16</b> Ферзь: нападение, шах         |
| 72   | <b>17</b> Пешка: ход, взятие            |
| 76   | <b>18</b> Пешка: нападение, шах         |
| 80   | <b>19</b> Превращение пешки             |
| 84   | <b>20</b> Битое поле. Взятие на проходе |
| 88   | <b>21</b> Конь: ход, взятие             |
| 92   | <b>22</b> Конь: нападение, шах          |
| 96   | <b>23</b> Защита                        |
| 100  | <b>24</b> Шах                           |
| 106  | <b>25</b> Мат                           |
| 110  | Ответы                                  |
| 127  | Сертификат                              |

*Привет! Добро пожаловать в Страну шахмат! Страну логики и захватывающих приключений. Я проведу тебя по чёрным и белым полям и познакомлю с местными жителями — шахматными фигурами. А ещё — расскажу, как они ходят и сражаются друг с другом. Тебе интересно узнать, зачем они это делают? Тогда вперёд!*



# ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНУЮ СТРАНУ

## Родителям

*Познакомьте ребенка с одной из легенд о возникновении шахматной игры. Скажите, что легенда — это история о событии, которое случилось давным-давно. Правда, ее так много раз пересказывали, что теперь точно не известно, было ли все именно так.*

## 1 Послушай легенду о происхождении шахмат.

Шахматы — древняя игра, которая появилась в Индии более двух тысяч лет назад. В то время страной правил шах Шерам. Он не прислушивался к советам мудрецов, поступал лишь так, как считал нужным. И вскоре довёл государство до полного разорения.

Тогда один придворный мудрец, Сета, решил научить правителя шахматам — игре, в которой король хоть и является главным, но ничего не может достичь без помощи других фигур.

Игра так понравилась Шераму, что тот решил наградить Сету.

— Ты придумал удивительную игру, мудрец, — сказал Шерам. — Скажи, что ты хочешь за неё, и ты это получишь.

Сета поблагодарил шаха за доброту и попросил время обдумать ответ. На следующий день он вернулся во дворец и с поклоном произнёс:

— Повелитель, прикажи выдать мне за первую клетку шахматной доски одно пшеничное зерно, за вторую клетку — два зерна, за третью — четыре, за четвёртую — восемь, за пятую — шестнадцать, за шестую —...

— Довольно, — прервал его шах. — Ты получишь свои зёрна за все клетки доски согласно твоему желанию: за каждую клетку вдвое больше, чем за предыдущую. Но знай, просьба твоя недостойна моей щедрости. Ступай. Мои слуги вынесут тебе награду.

Шерам решил, что обойдётся всего одним-двумя мешками пшеницы.

Сета улыбнулся и отправился дожидаться своей награды у ворот дворца. Весь день и всю ночь вели подсчёт придворные математики. А закончив, выяснили, что во всём мире не сыскать столько зерна, чтобы выдать его мудрецу. Для этого всю Землю пришлось бы засеять пшеницей, в том числе осушить моря и океаны, растопить льды и снега далёких полюсов. И всё, что родится на этих полях, отдать Сете. Только тогда шах смог бы выполнить своё обещание.

## 2 Посмотри на картинку и ответь на вопросы.

1. Что ты видишь на картинке?
2. Покажи шаха.
3. А где на картинке мудрец?
4. Стоят ли на шахматной доске фигуры?
5. Найди на картинке зёрна пшеницы. Обведи в кружок клетку шахматной доски, на которой лежат четыре зёрнышка.

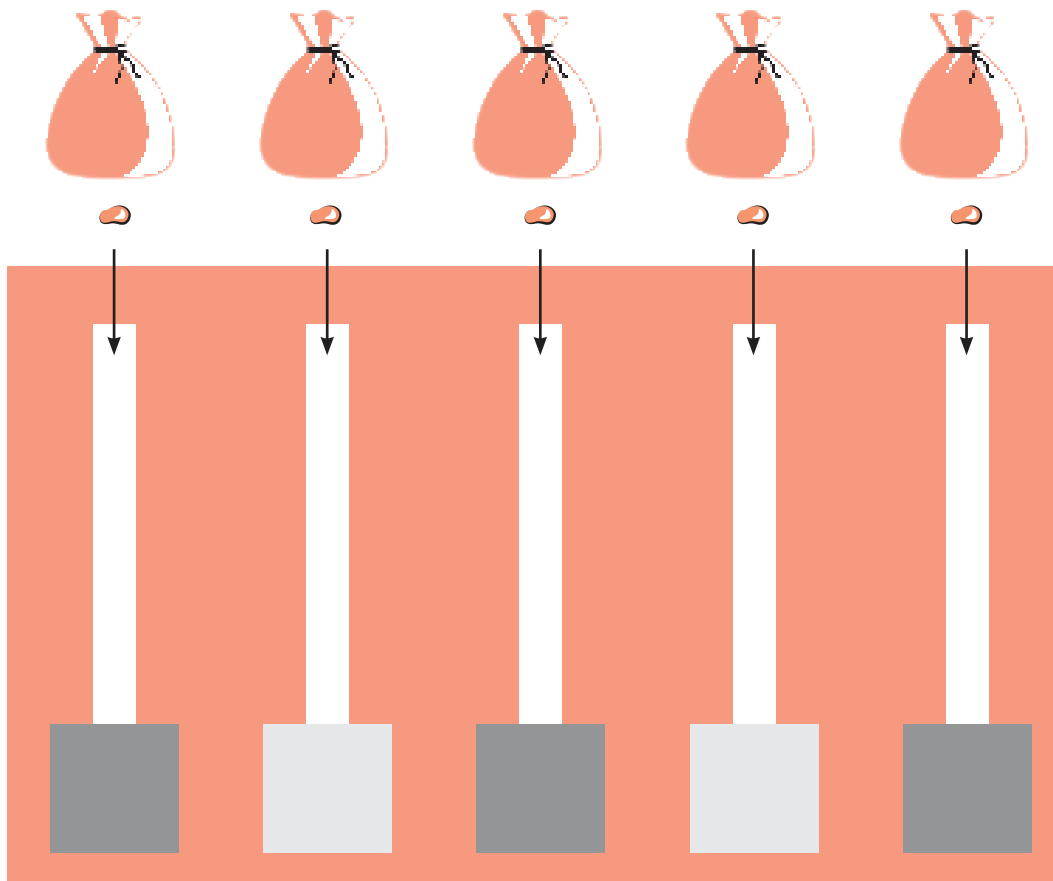


ПРАРОДИТЕЛЕМ ШАХМАТ СЧИТАЮТ ИГРУ ЧАТУРАНГА. В НЕЁ ИГРАЛИ ЧЕТВЕРО ИГРОКОВ ФИГУРАМИ ЧЕТЫРЁХ ЦВЕТОВ: ЧЁРНОГО, ЗЕЛЁНОГО, ЖЁЛТОГО И КРАСНОГО.

**Родителям**

Учим детей рисовать прямые линии, которые пригодятся для работы с диаграммами (плоскими изображениями шахматных досок и фигур на них).

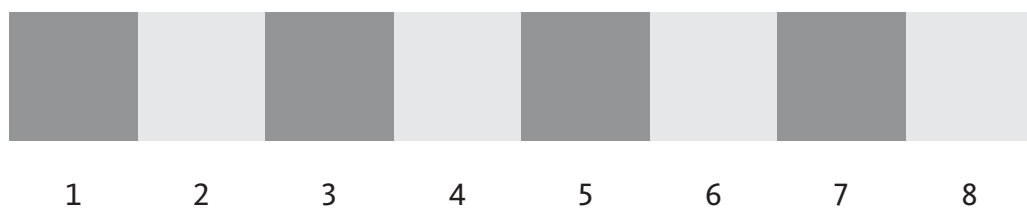
**3** Покажи, как пшеничные зёрна падали на клетки шахматной доски. Проведи прямые линии, не отрывая карандаш от бумаги.



**Родителям**

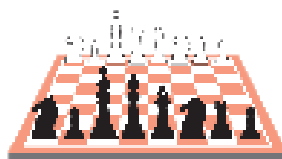
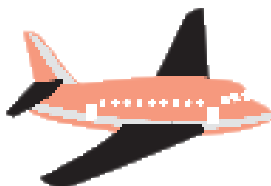
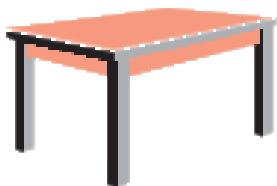
Разрабатываем руку. Упражнения на мелкую моторику улучшают координацию движений, что пригодится при игре в шахматы и работе с диаграммами.

**4** Нарисуй на первой клетке одно зёрнышко, на второй — два зёрнышка, на третьей — четыре, а на четвёртой — восемь.





5 Шахматы появились более двух тысяч лет назад.  
Как ты думаешь, каких предметов, которые есть у нас  
сейчас, в те времена ещё не существовало? Обведи их.



**6** Найди на карте мира шахматную доску. Прочитай, как называется страна — родина шахмат. Раскрась её оранжевым карандашом. Рассмотрите карту. Как ты думаешь, в каких странах зародились хоккей, футбол, баскетбол, бильярд, фигурное катание?



СЕВЕРНЫЙ ЛЕДОВИТЫЙ  
ОКЕАН

ЕВРОПА

АЗИЯ

Франция

8

ТИХИЙ ОКЕАН

АФРИКА

Индия



ИНДИЙСКИЙ  
ОКЕАН

АВСТРАЛИЯ

АНТАРКТИДА

# ШАХМАТНАЯ ДОСКА

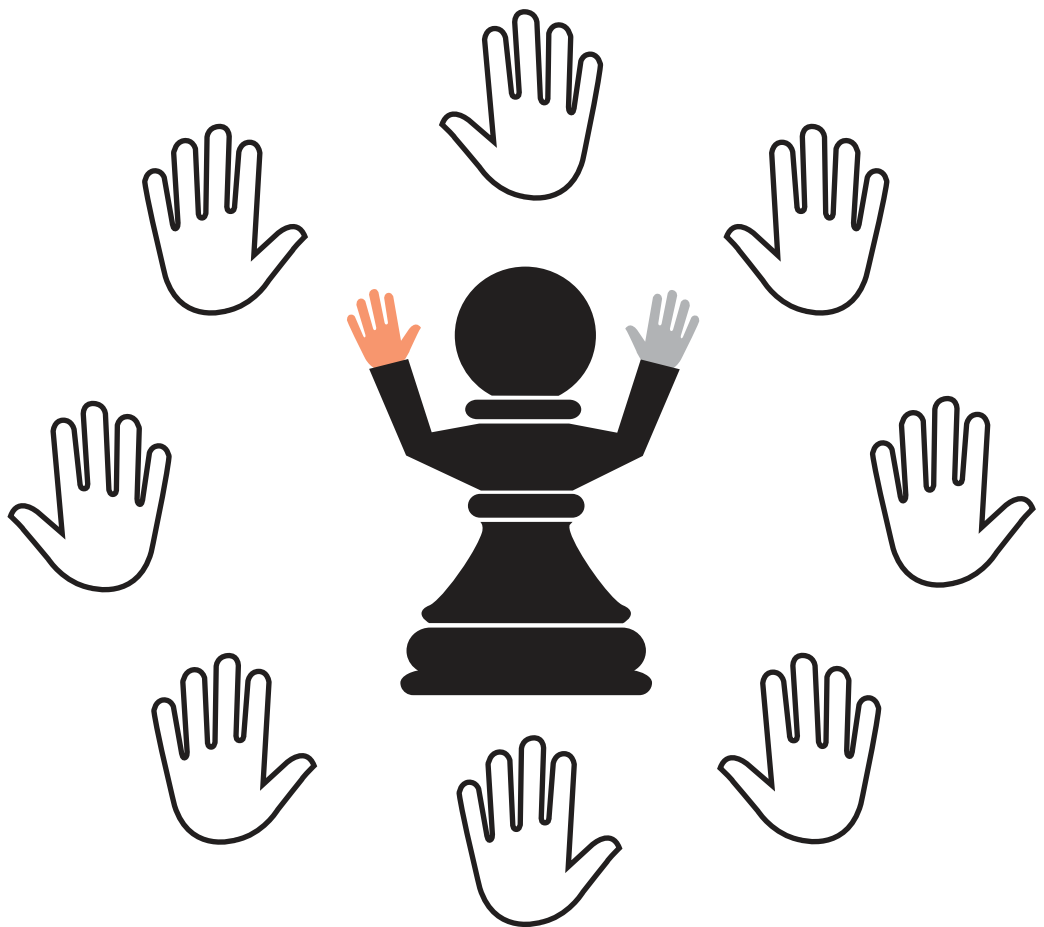
## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

В шахматы играют двое. Шахматная доска располагается между соперниками так, чтобы у каждого в правом нижнем углу оказалась белая клетка (поле).

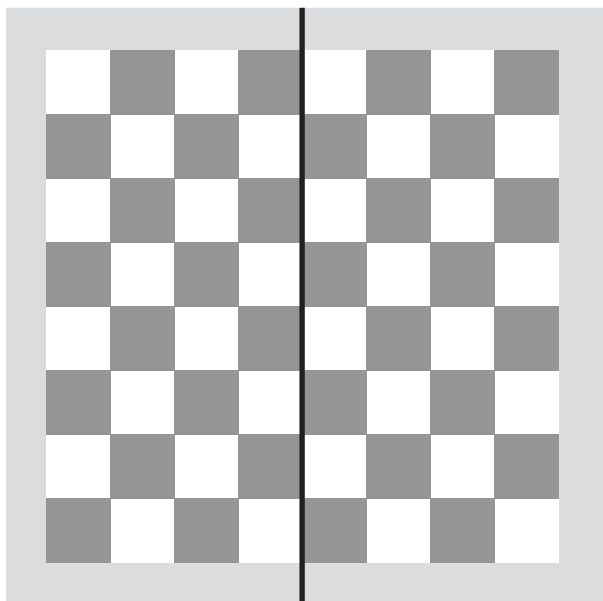
### Родителям

Важно научить ребенка безошибочно определять, где лево, а где право. Это нужно, чтобы правильно располагать шахматную доску. Закрепить полученные при работе с тетрадью знания можно, поиграв в игру «Все на поиск!». Загадочным голосом сообщите, что в комнате спрятаны шахматные фигуры. Продумайте очередность, в которой ребенок должен их найти. Задача ребенка — найти фигуры по вашим подсказкам. Говорите: «сделай шаг вправо», «поверни налево», «в правой части комнаты», «открой левую дверцу шкафа» и т. д.

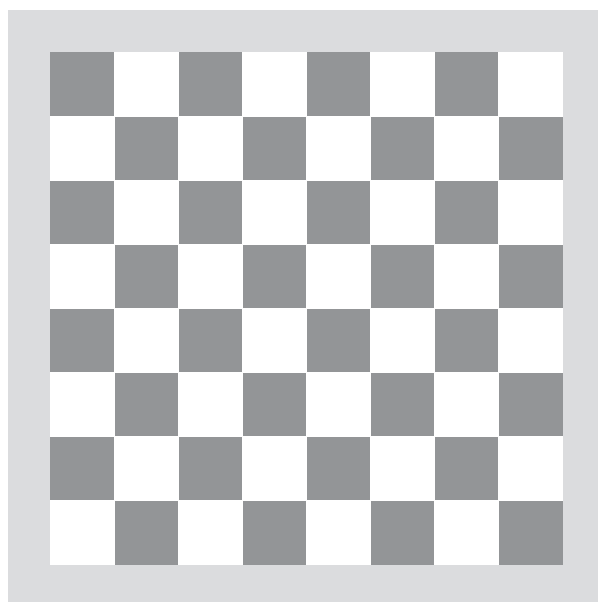
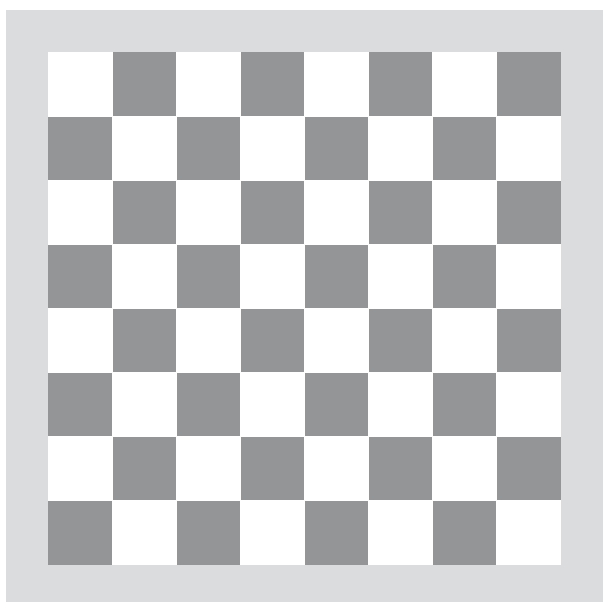
- 1 Раскрась ладошки, которые находятся справа от шахматной фигуры, серым карандашом, а те, что слева, — оранжевым.



- 2 Раскрась правую часть доски синим карандашом, а левую — красным.



- 3 Найди правильно расположенную шахматную доску и обведи её по контуру.

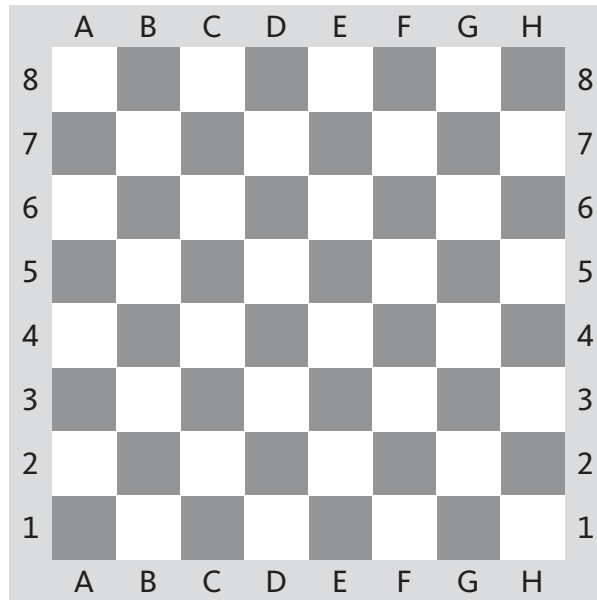


**Родителям**

Обратите внимание ребенка, что по краям доски находятся цифры и латинские буквы. Более подробно тема шахматной нотации рассматривается в занятиях 18 и 19 рабочей тетради № 2.

**4** Рассмотрите шахматную доску и ответьте на вопросы.

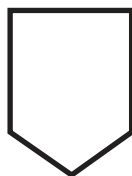
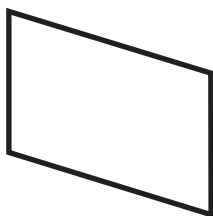
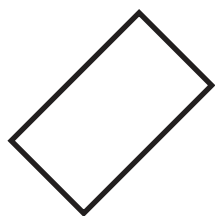
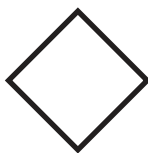
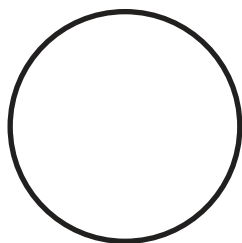
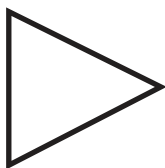
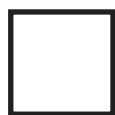
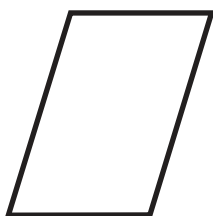
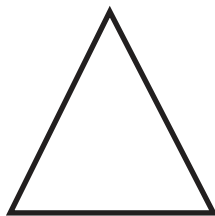
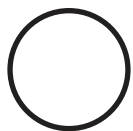
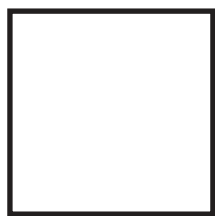
1. Какой формы шахматная доска?
2. Сколько на ней белых клеточек?
3. Сколько на ней чёрных клеточек?
4. Что ещё есть на шахматной доске?



**5** Продолжи штриховать клетки по образцу. Обрати внимание на последовательность рисунка.



6 Раскрась все фигуры, похожие по форме на шахматную доску.



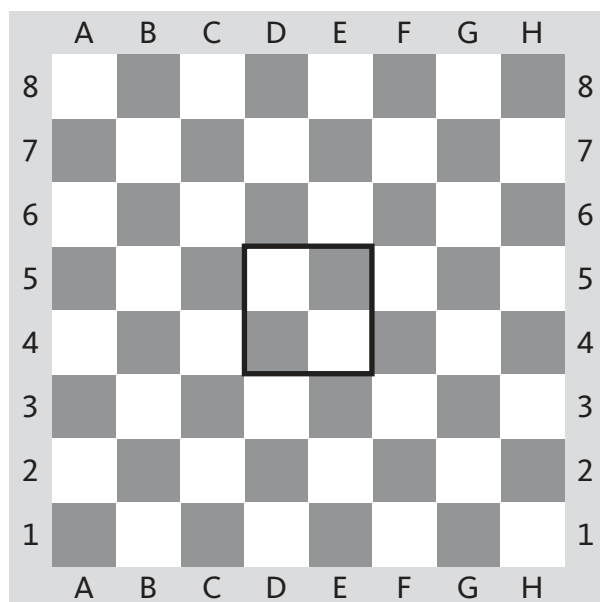
# ШАХМАТНАЯ ДОСКА: ПОЛЯ, ЦЕНТР

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Шахматная доска состоит из клеток, которые называются *шахматными полями*. Четыре поля в центре доски образуют её *центр*. Всего на шахматной доске 32 белых (светлых) и 32 чёрных (тёмных) поля. Они чередуются: за белым следует чёрное, а за чёрным — белое. Такое чередование принято называть *шахматным порядком*.

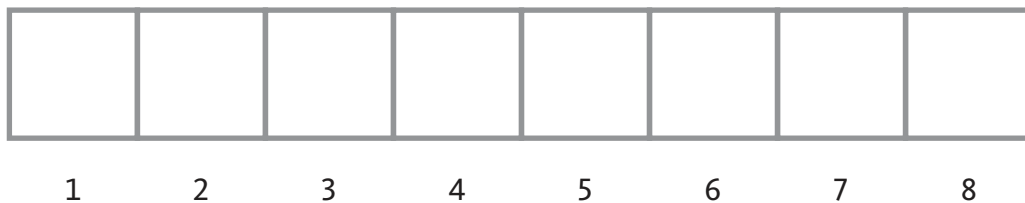
ВСЕГО НА ДОСКЕ 64 ШАХМАТНЫХ ПОЛЯ.

- 1 Раскрась центр шахматной доски.



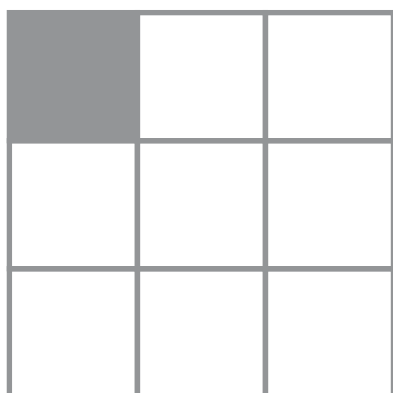


**2** Раскрась клетки так, чтобы они чередовались в шахматном порядке.



1      2      3      4      5      6      7      8

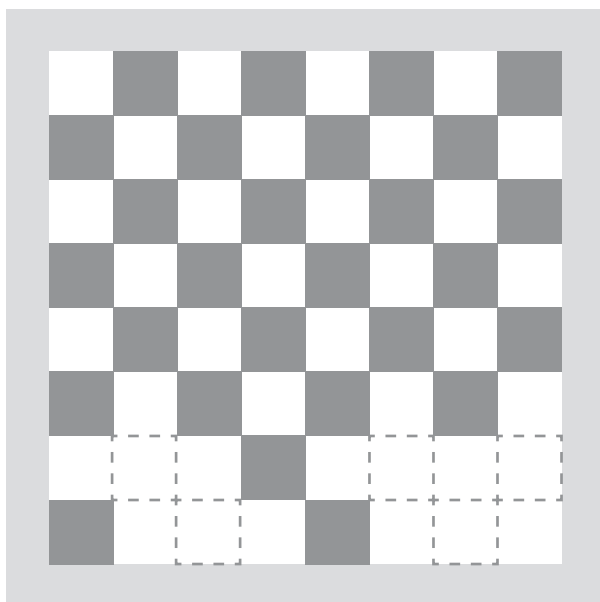
**3** Раскрась клетки в шахматном порядке.



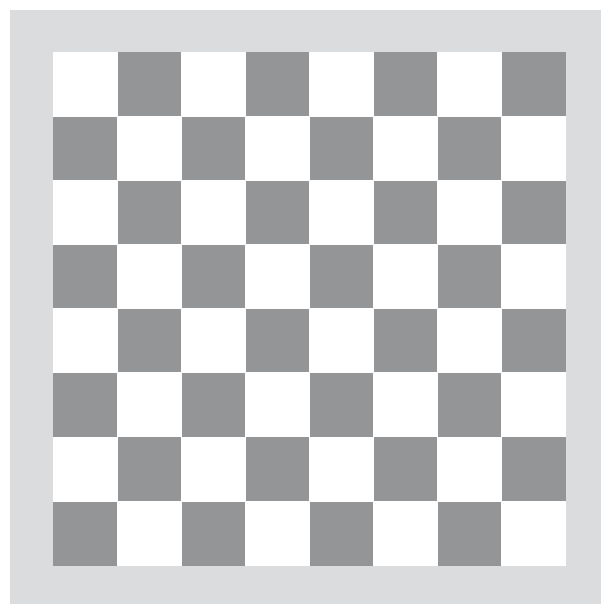
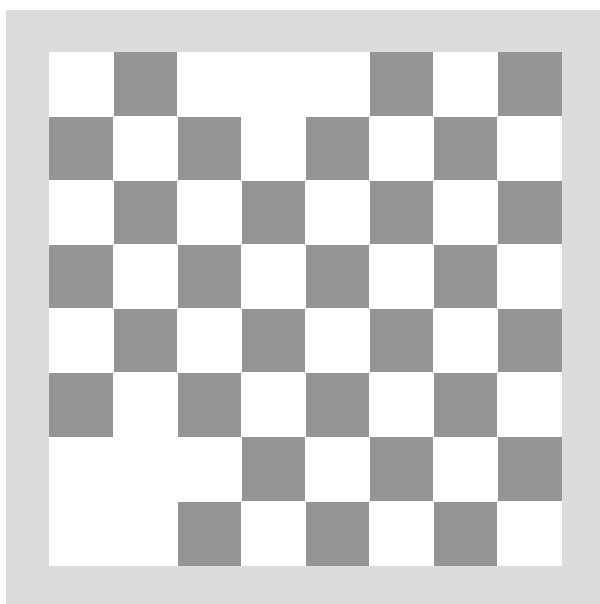
**4** Найди полосу с неверным чередованием шахматных полей и обведи её.



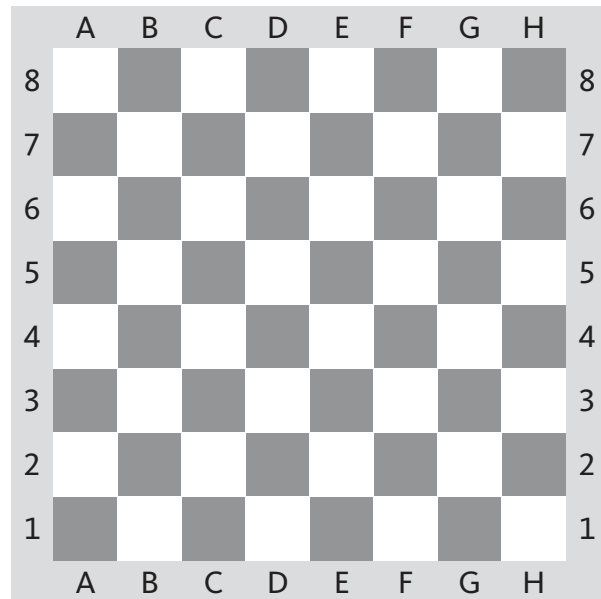
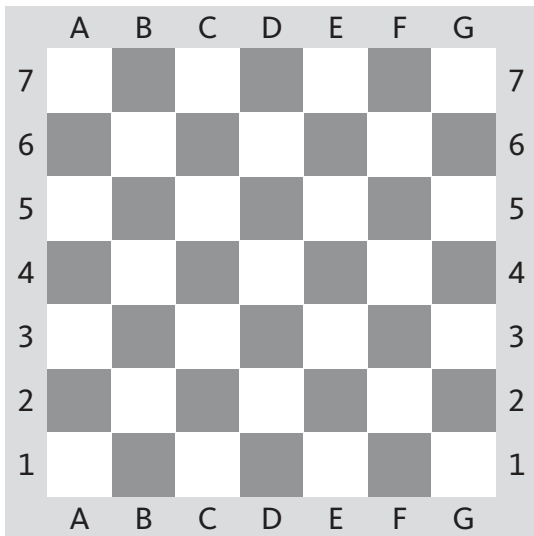
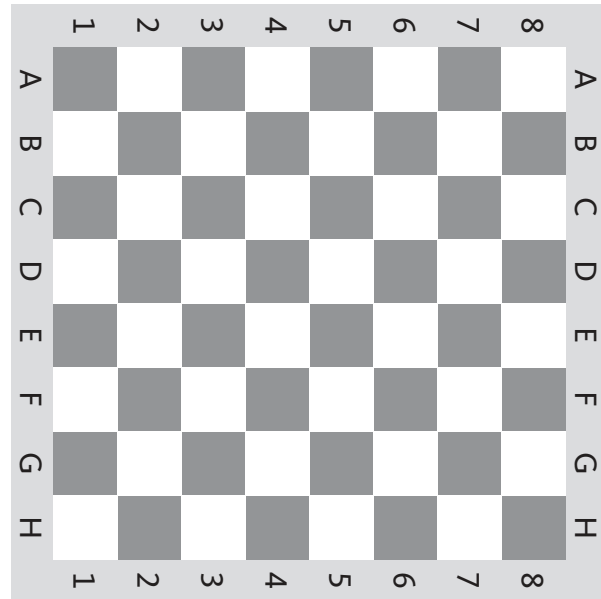
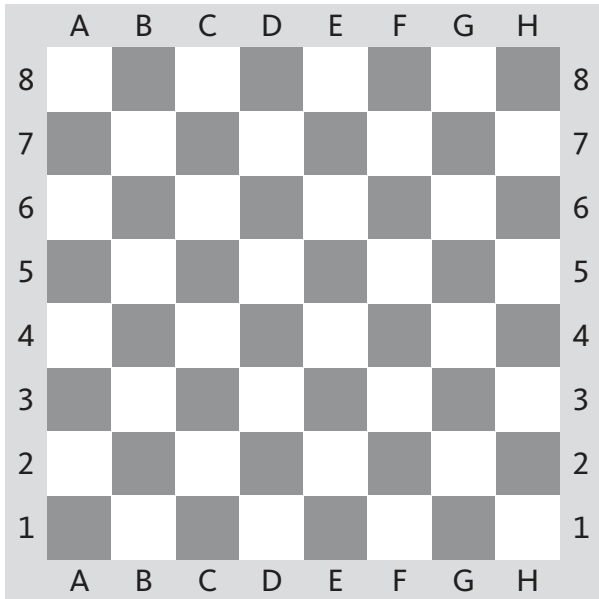
**5** Раскрась шахматные поля, которые должны быть чёрными.



**6** Найди и зачеркни неверно изображённую шахматную доску.



**7** Найди две правильно расположенные шахматные доски. Обведи их.



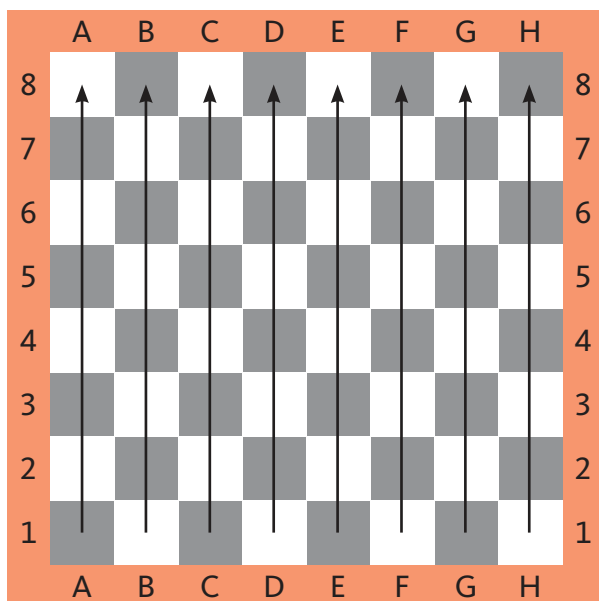
# ШАХМАТНАЯ ДОСКА: ГОРИЗОНТАЛИ, ВЕРТИКАЛИ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

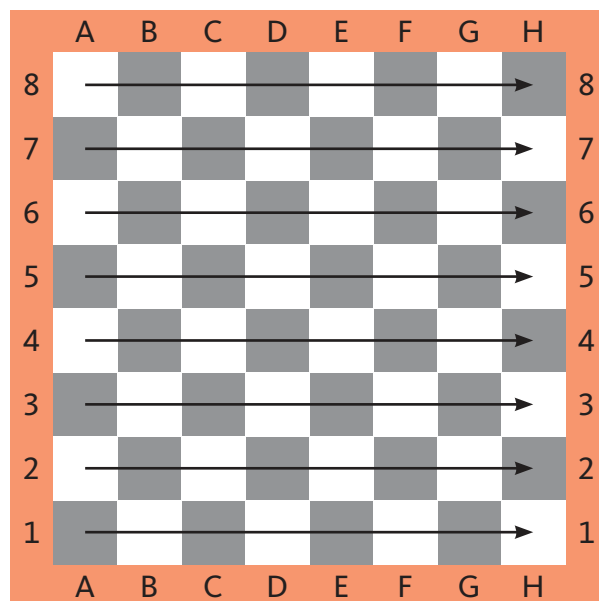
### Родителям

Все шахматные фигуры передвигаются строго по линиям, поэтому важно, чтобы ребенок видел линии, из которых состоит шахматная доска, и отличал их друг от друга.

Чёрные и белые шахматные поля образуют на шахматной доске *линии*. Линии, которые идут от одного соперника к другому (на диаграмме — снизу вверх), называются *вертикалями*. Они обозначаются латинскими буквами (от А до Н). Всего на доске восемь вертикалей. Линии, которые идут слева направо, называются *горизонталями*. Они обозначаются цифрами от 1 до 8, а это значит, что на доске восемь горизонталей.



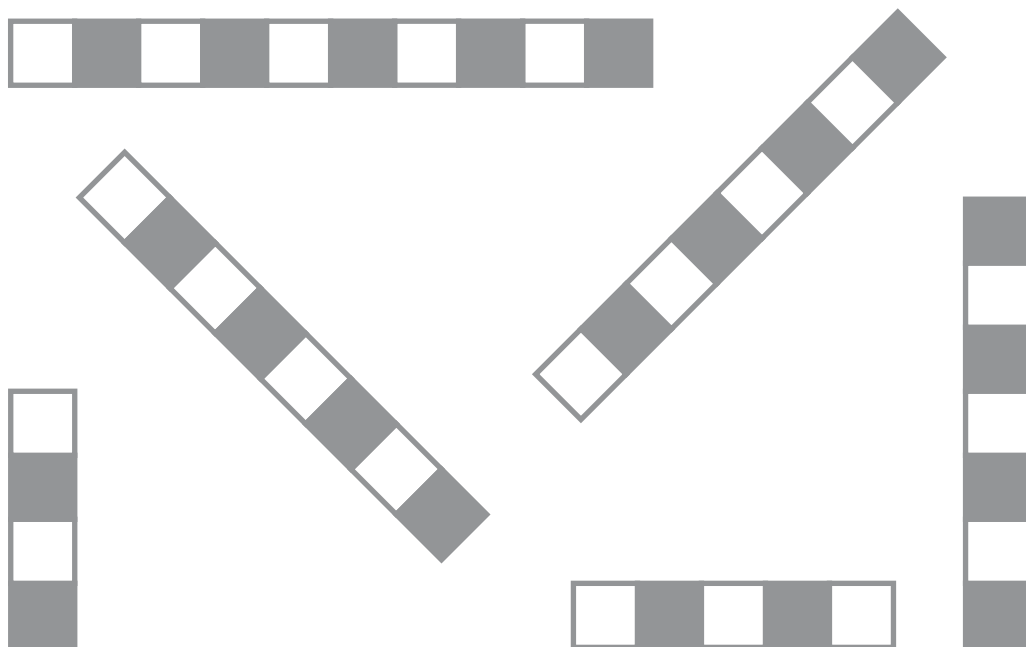
Вертикали



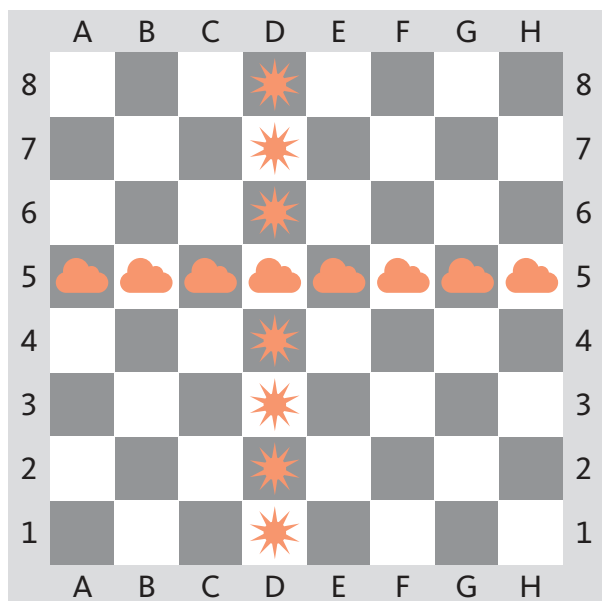
Горизонталы

КАЖДАЯ ВЕРТИКАЛЬ И КАЖДАЯ ГОРИЗОНТАЛЬ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ СОСТОИТ ИЗ ВОСЬМИ ПОЛЕЙ.

**1** Обведи горизонтали красным карандашом, а вертикали — синим.



**2** Обведи карандашом горизонталь из тучек и вертикаль из солнышек.

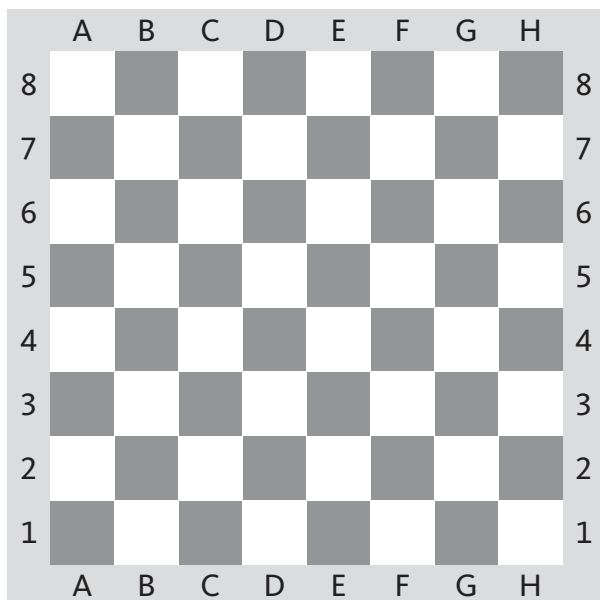


*Родителям*

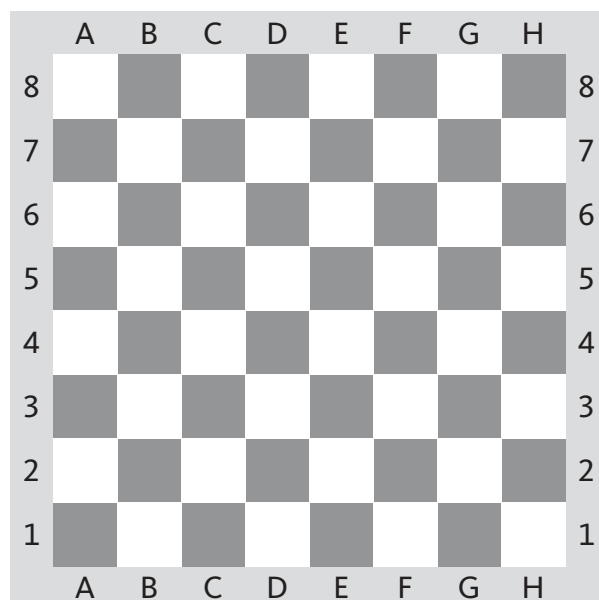
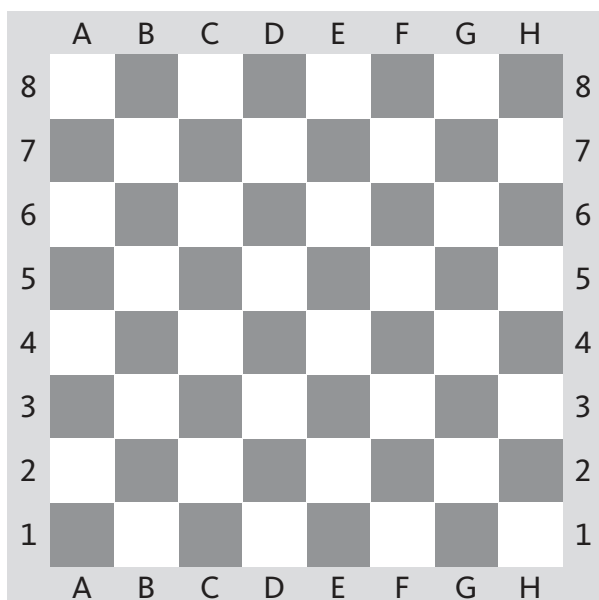
Чтобы помочь ребенку лучше отличать вертикаль от горизонтали, поиграйте с ним в игру на внимательность. Просите его показывать руками то вертикали, то горизонтали, а сами показывайте то же самое вместе с ним, но преднамеренно ошибайтесь.

ДИАГРАММА — ЭТО ИЗОБРАЖЕНИЕ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ НА ПЛОСКОСТИ.

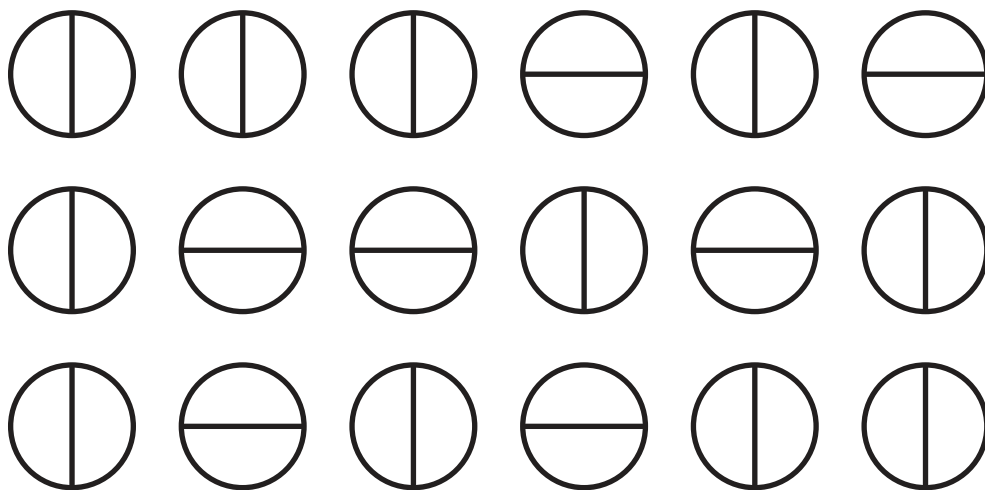
**3** Раскрась на диаграмме ниже одну любую вертикаль и одну любую горизонталь.



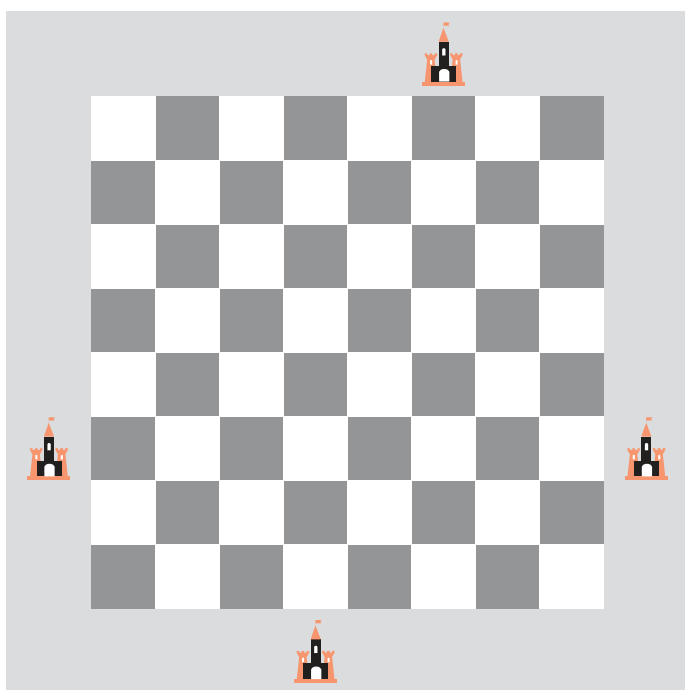
**4** На первой диаграмме отметь линиями красного цвета все вертикали. На второй диаграмме отметь линиями синего цвета все горизонтали.



**5** Мячи с горизонтальной линией посередине подчёркивай, а с вертикальной — зачёркивай.



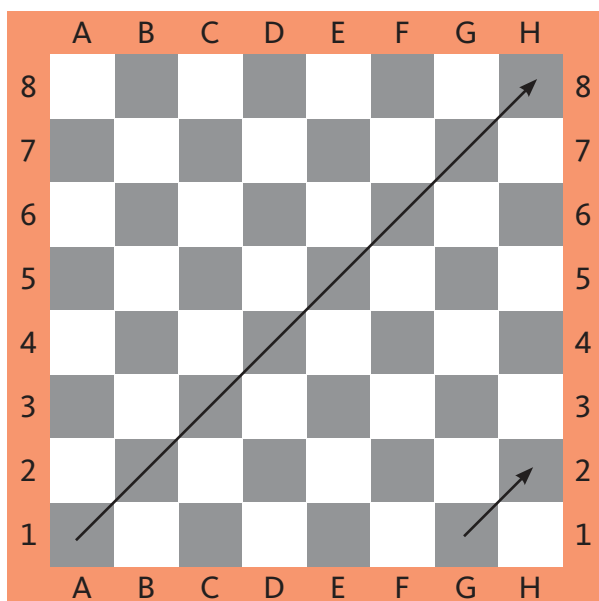
**6** Раскрась на шахматной доске дорогу, которая приведёт тебя во все четыре зámка. Дорога может идти только по горизонтали и вертикали.



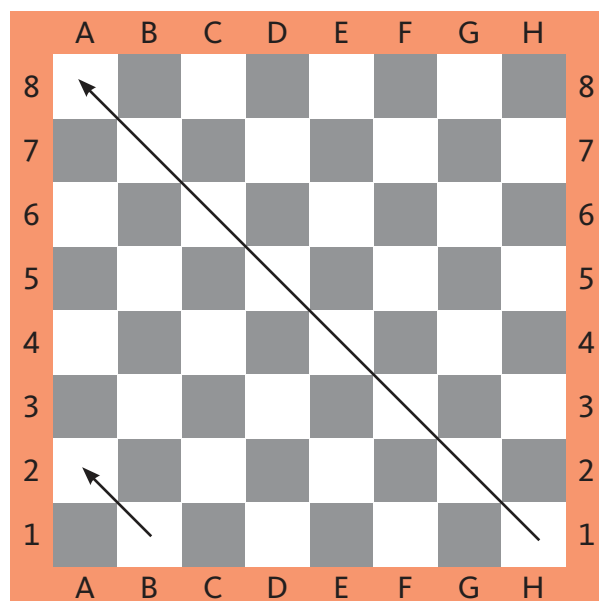
# ШАХМАТНАЯ ДОСКА: ДИАГОНАЛИ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

На шахматной доске кроме уже известных тебе вертикалей и горизонталей есть *диагонали*. Это косые линии, которые состоят из полей одинакового цвета. Если поля белые, то диагональ называют белой, а если чёрные, то чёрной.



Чёрные диагонали

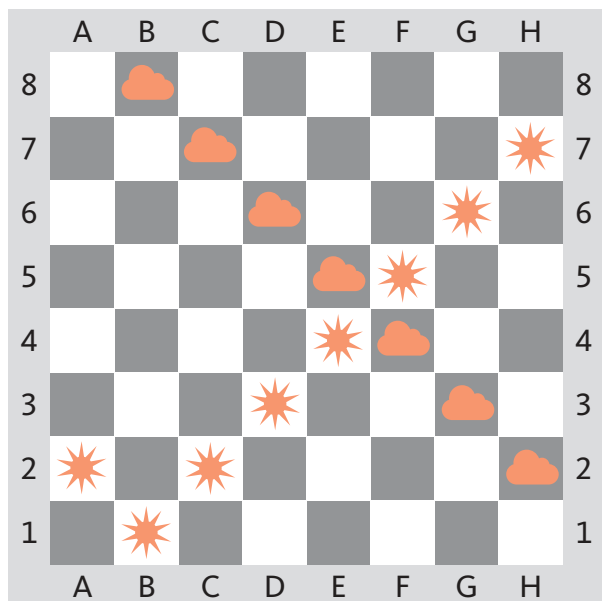


Белые диагонали

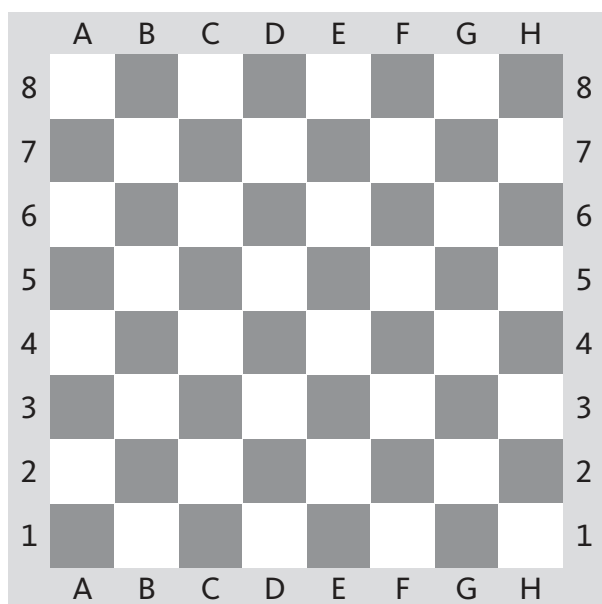
В отличие от горизонталей и вертикалей, в диагоналях может быть разное количество полей. Самые короткие диагонали состоят всего из двух полей, а самые длинные — из восьми.



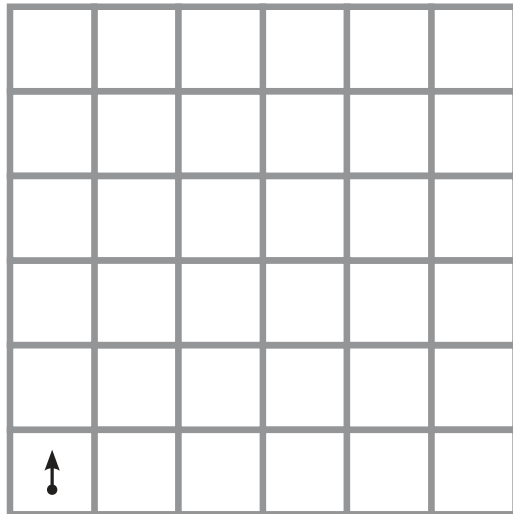
- 1 Обведи белые диагонали с солнышками красным карандашом, а чёрные диагонали с тучками — синим.



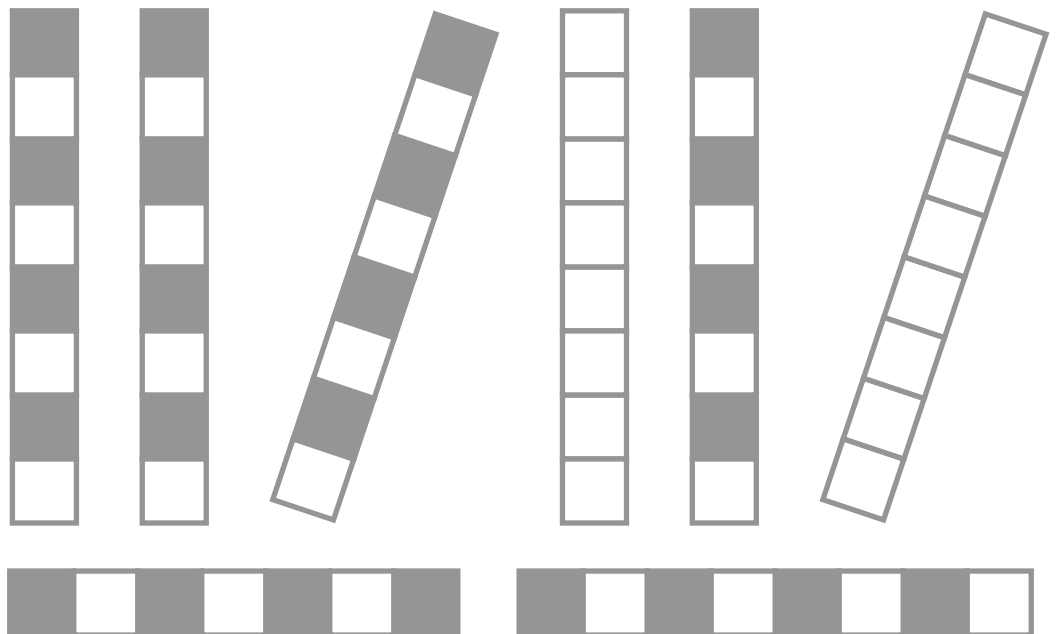
- 2 Раскрась на диаграмме все самые длинные диагонали жёлтым карандашом, а самые короткие — зелёным.



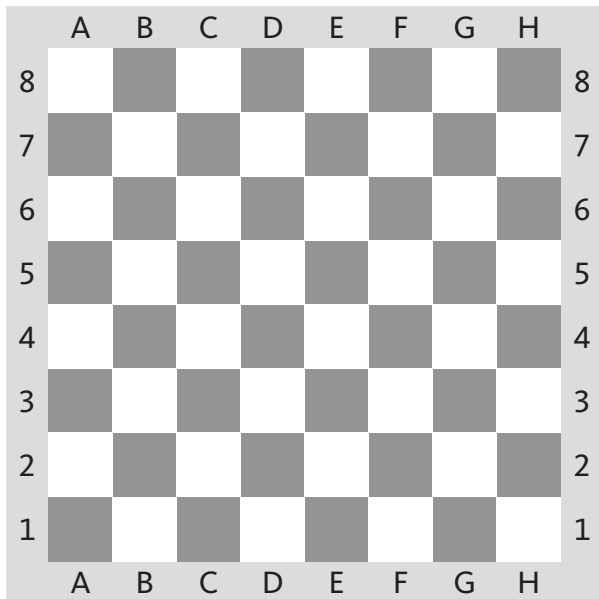
- 3** Проведи дорожку от точки на две клеточки вверх по вертикали, на две клеточки вправо по горизонтали и на две клеточки вверх и вправо по диагонали.



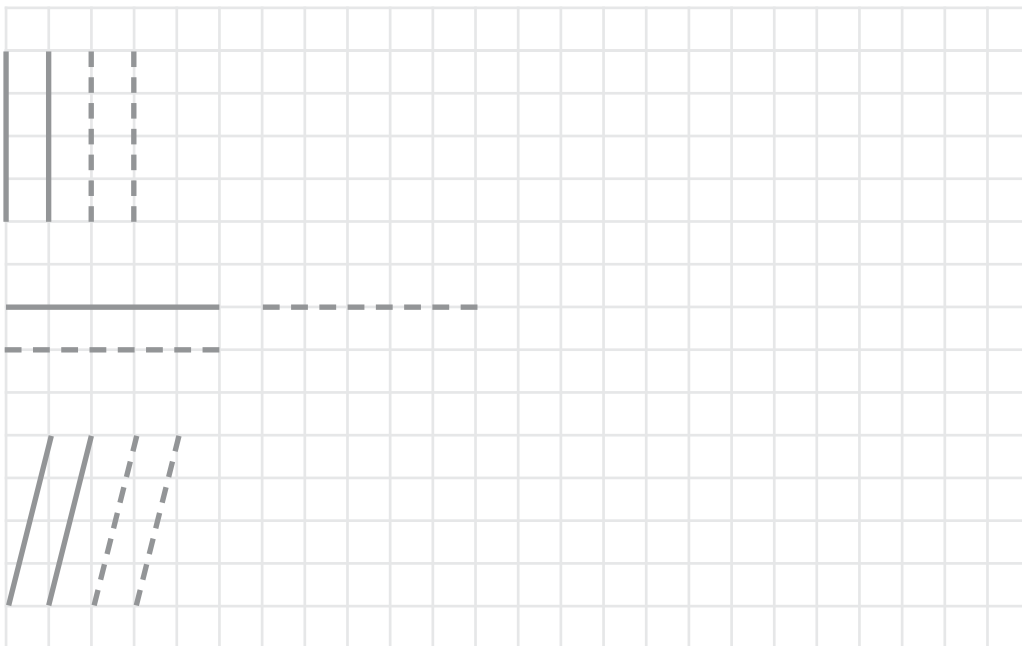
- 4** На картинке зачеркни линии, которые не встретишь на шахматной доске.



**5** Красным карандашом раскрась на доске любую диагональ, синим — горизонталь, зелёным — вертикаль.



**6** Продолжи рисовать вертикальные линии красным карандашом, горизонтальные — зелёным, а диагональные — фиолетовым.



# ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

В шахматы играют *шахматными фигурами*: один игрок — фигурами белого цвета, второй — фигурами чёрного цвета. У каждого игрока перед началом партии есть своя «армия» — одинаковый набор фигур: две ладьи, два коня, два слона, один король, один ферзь и восемь пешек. Вот как они выглядят, называются и схематично обозначаются на диаграммах:

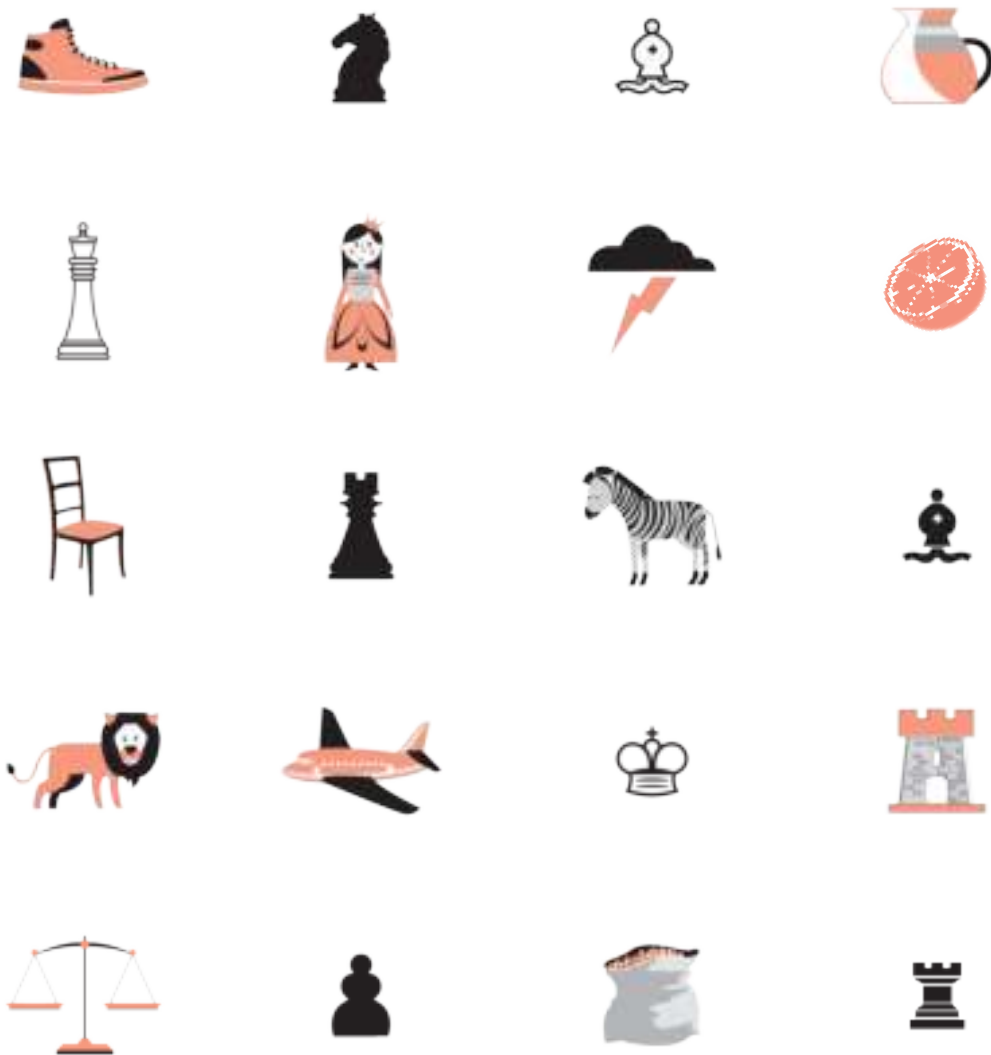


В НАЧАЛЕ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ НА ДОСКЕ НАХОДЯТСЯ 32 ФИГУРЫ — 16 БЕЛЫХ И 16 ЧЁРНЫХ.

**1** На какие шахматные фигуры похожи изображённые предметы (внешне или названием)?



**2** Найди как можно скорее все шахматные фигуры и обведи их.

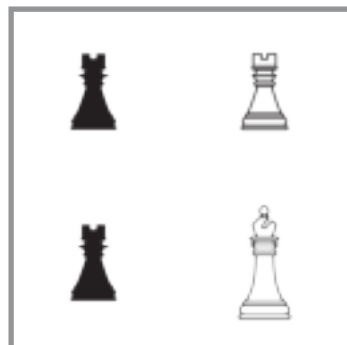
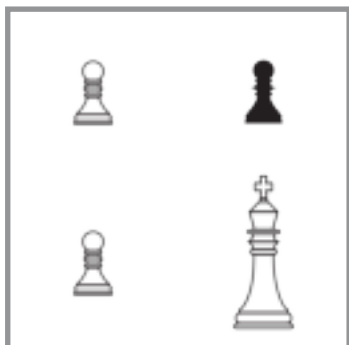


**Родителям**

Запомнить названия фигур помогут игры.

1. «Игра с мячом»: вы кидаете ребенку мяч, а он его возвращает, называя любую шахматную фигуру.
2. «Сундучок»: сложите шахматные фигуры и пешки в коробку. Пусть ребенок достает их оттуда с закрытыми глазами и на ощупь угадывает, что это за фигура.
3. «Найди быстрее»: поставьте перед двумя (или несколькими) детьми все шахматные фигуры. Задача ребенка — быстрее остальных найти названную вами фигуру.

3 Зачеркни в каждой группе лишнюю шахматную фигуру. Объясни свой выбор.



4 Соедини линией одинаковые шахматные фигуры. Назови их.



**5** Обведи всех королей красным карандашом, всех ферзей — синим, всех ладей — зелёным.



**6** Найди в каждой горизонтали спрятавшееся названия шахматных фигур.

*Родителям*

*Задание № 6 предложите ребенку, если он уже умеет читать.*

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| а | с | л | о | н | к | р | о |
| б | е | г | п | е | ш | к | а |
| к | о | н | ь | е | ш | к | а |
| у | к | о | р | о | л | ь | к |
| р | е | п | ф | е | р | з | ь |
| л | а | д | ь | я | с | е | в |

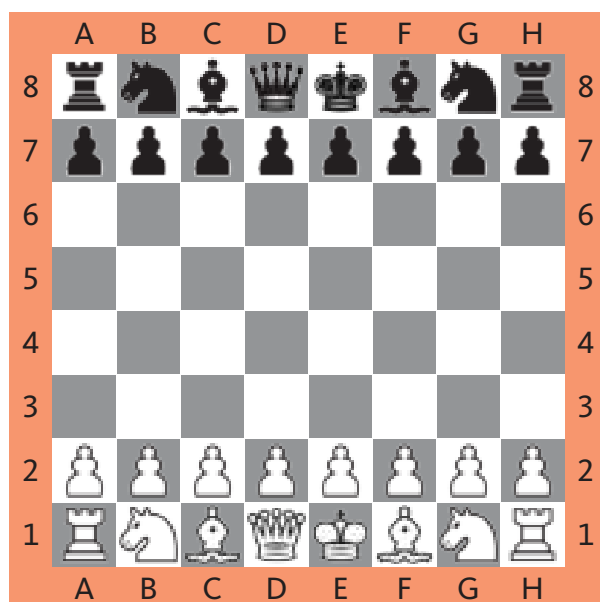
# НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Перед началом партии все шахматные фигуры занимают свои места. Такая расстановка называется *начальной позицией*.

БЕЛЫЕ ФИГУРЫ В НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ ВСЕГДА ЗАНИМАЮТ ПЕРВУЮ И ВТОРУЮ ГОРИЗОНТАЛИ, А ЧЁРНЫЕ — СЕДЬМУЮ И ВОСЬМУЮ. НОМЕР ГОРИЗОНТАЛИ МОЖНО УЗНАТЬ, ПОСМОТРЕВ НА ЦИФРЫ ПО КРАЯМ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ.

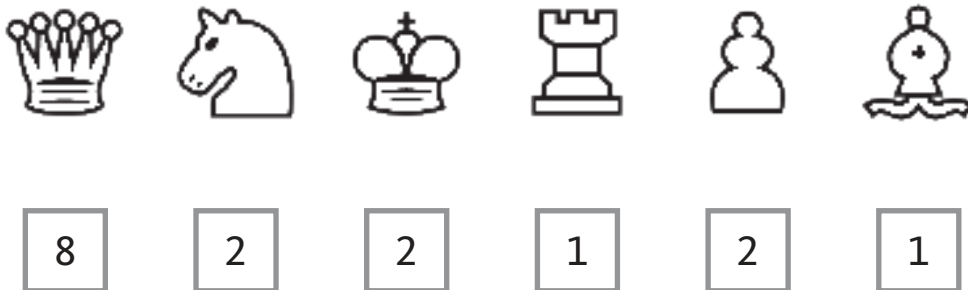
В начальной позиции по краям первой и восьмой горизонталей стоят ладьи. Рядом с ними — кони, потом — слоны. В центре — король и ферзь. Шахматисты говорят: «Ферзь любит свой цвет». Это значит, что белый ферзь в начальной позиции стоит на белом поле, а чёрный ферзь — на чёрном. На второй и седьмой горизонталях располагаются пешки, закрывая собой уже расставленные фигуры.



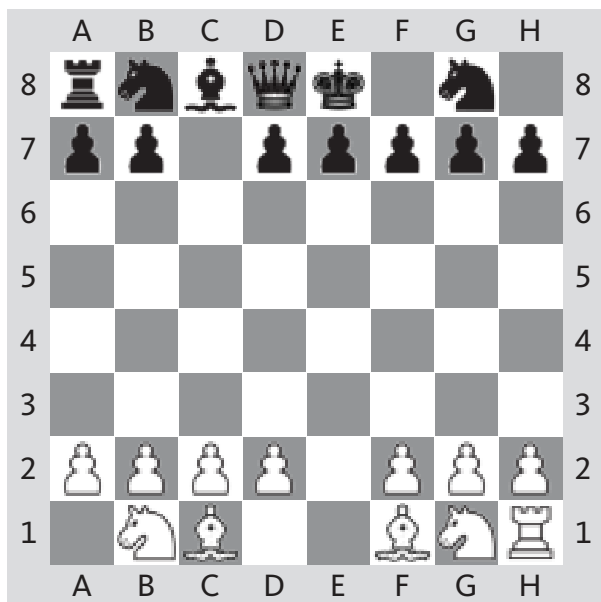
Начальная позиция



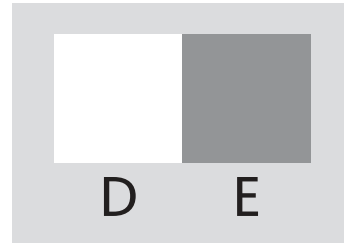
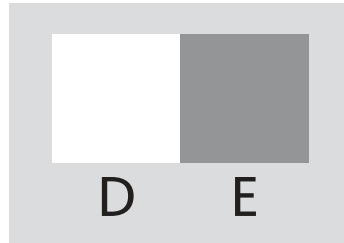
1 Соедини каждую фигуру с цифрой, обозначающей количество этих фигур в начальной позиции.



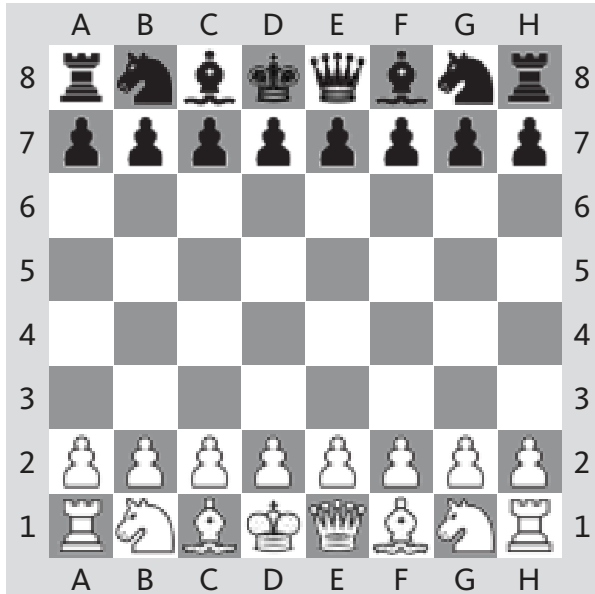
2 Покажи стрелками, какую фигуру на какое поле нужно поставить, чтобы получилась начальная позиция.



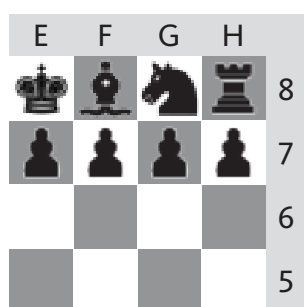
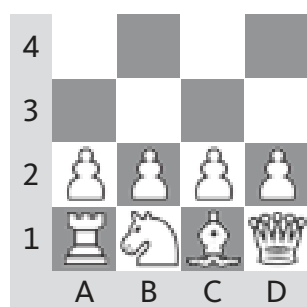
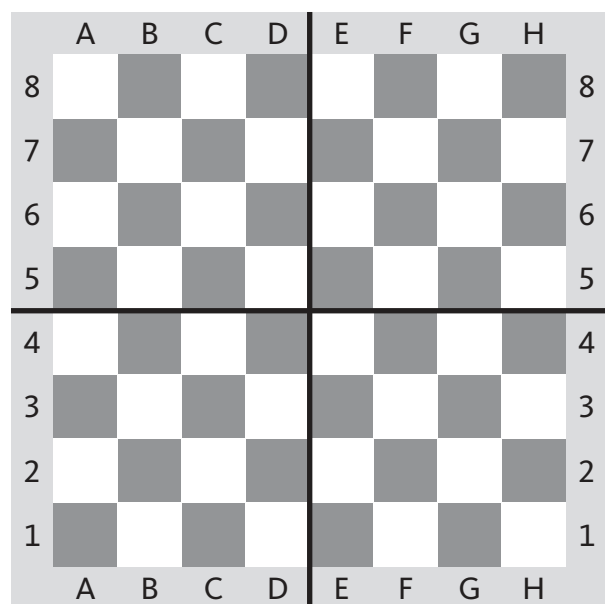
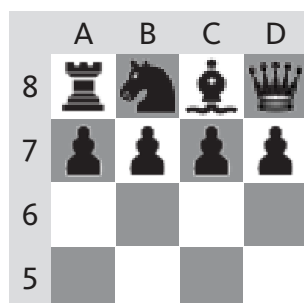
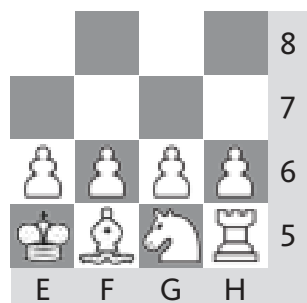
**3** Соедини ферзей с полями, на которых они должны стоять в начальной позиции.



**4** Найди ошибки в расстановке шахматных фигур в начальной позиции. Фигуры, которые стоят не на своём месте, обведи красным карандашом.



**5** Собери пазл так, чтобы получилась диаграмма с начальной позицией. Покажи стрелками место каждой части шахматной доски.



# ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!



Каждая фигура в шахматах имеет свою ценность, или «стоимость». Ценность шахматных фигур измеряют в пешках.



ЕСЛИ ТЫ СЪЕШЬ У СОПЕРНИКА КОНЯ, А ОН У ТЕБЯ СЛОНА, ТО ПРОИЗОЙДЁТ РАВНОЦЕННЫЙ ШАХМАТНЫЙ РАЗМЕН.

### Родителям



Знание ценности шахматных фигур пригодится во время игры, чтобы оценить, стоит ли отдавать сопернику ту или иную фигуру.

 — бесценная фигура

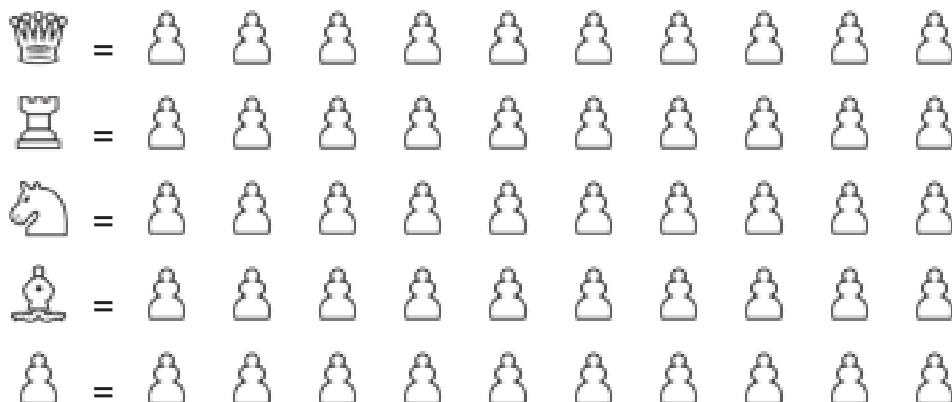
 = 9 

 = 5 

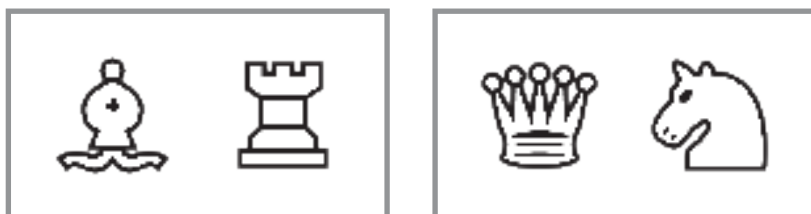
 =  = 3 

 = 1 

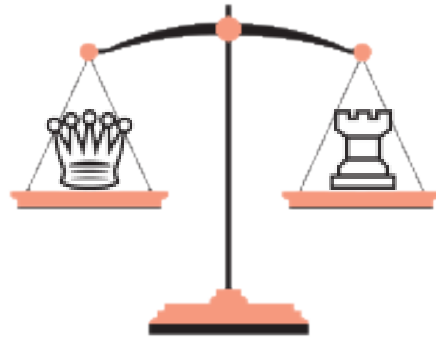
1 Закрась столько белых пешек, сколько стоит указанная фигура.



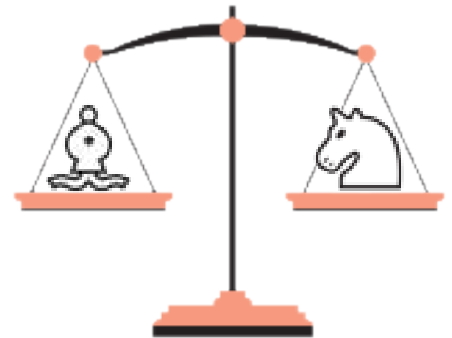
2 Обведи в каждой паре ту фигуру, которую выгоднее съесть у соперника.



**3** Что «легче», а что «тяжелее»? Раскрась менее ценную фигуру жёлтым карандашом, а более ценную — красным. В квадратиках ниже запиши стоимость каждой фигуры в пешках и сравни цифры, поставив между ними знак «больше» (>), «равно» (=) или «меньше» (<).



□ ○ □



□ ○ □



□ ○ □

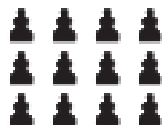


□ ○ □

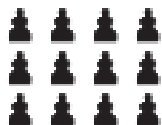
4 Обведи столько пешек, сколько стóит указанная фигура. Соедини её с нужным числом.



3



9



5



3

5 Зная, сколько пешек стóит каждая шахматная фигура, попробуй решить шахматные примеры.

$$\text{bishop} + \text{pawn} = \square \text{ pawn}$$

$$\text{knight} + \text{bishop} = \square \text{ pawn}$$

$$\text{rook} + \text{pawn} = \square \text{ pawn}$$

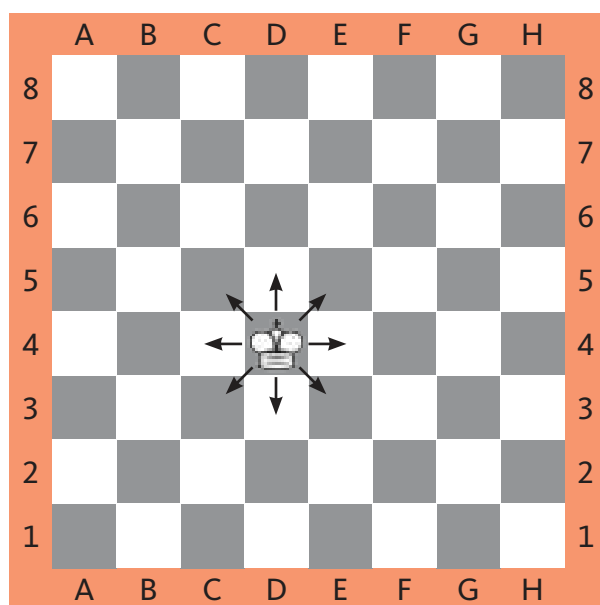
# КОРОЛЬ: ХОД

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

В каждой стране есть свой правитель. И шахматная страна не исключение. Здесь правит король — самая главная фигура на шахматной доске. Цель шахматной игры (*партии*) — поймать короля соперника. То есть так на него напасть, чтобы тому некуда было скрыться. И ни одна фигура его армии не смогла бы короля защитить.

**ХОД — ЭТО ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИГУРЫ С ОДНОГО ПОЛЯ НА ДРУГОЕ ОПРЕДЕЛЁННЫМ ОБРАЗОМ, ПРОПИСАННЫМ В ШАХМАТНЫХ ПРАВИЛАХ.**

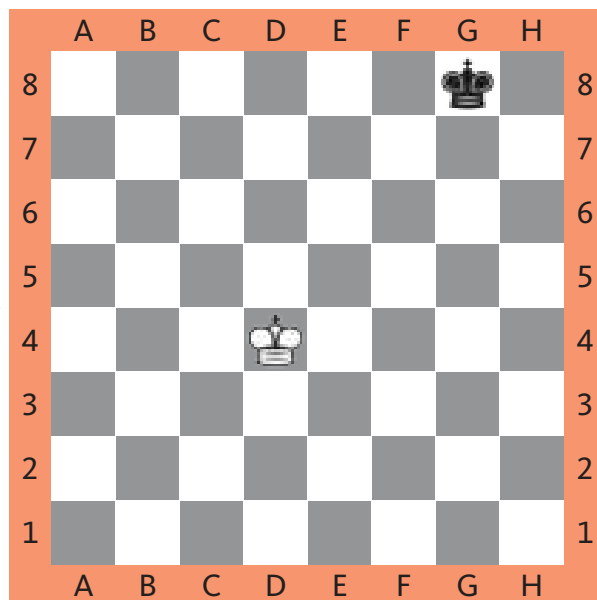
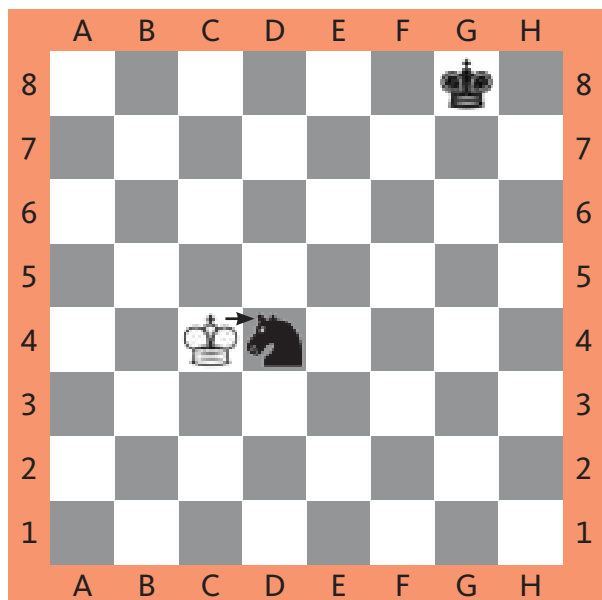
Король может *ходить* на одно поле в любую сторону: по горизонтали, вертикали или диагонали. Вот для чего мы изучали линии на шахматной доске!



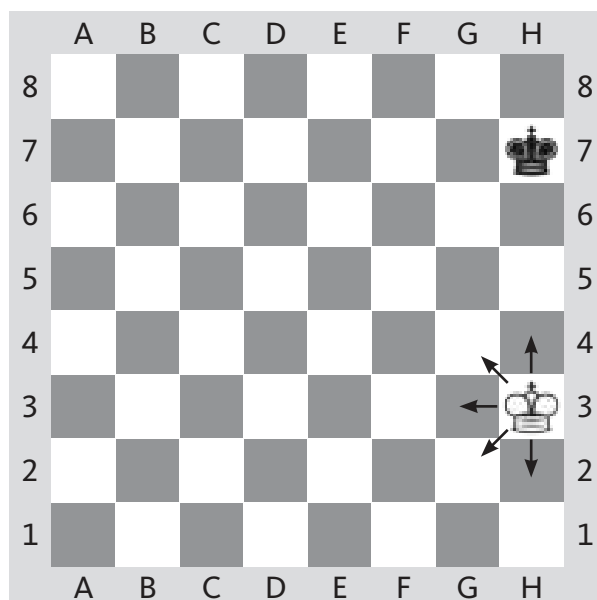
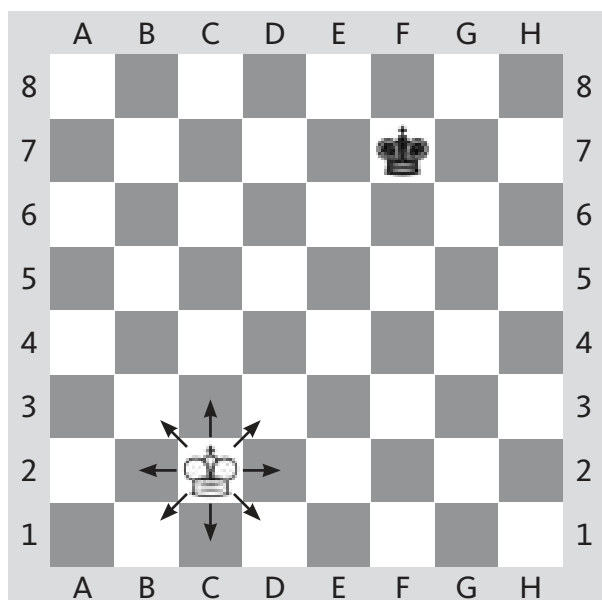
**В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ ФИГУР, КОРОЛЯ НЕЛЬЗЯ СЪЕСТЬ. ОБА КОРОЛЯ ВСЮ ПАРТИЮ ДОЛЖНЫ ОСТАВАТЬСЯ НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ!**



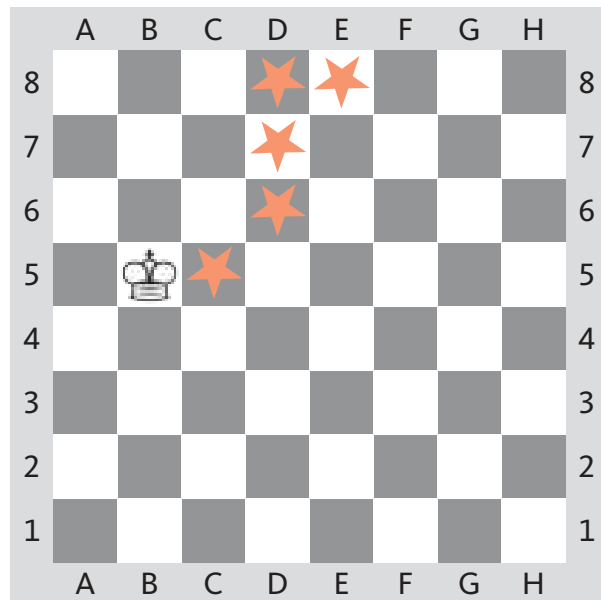
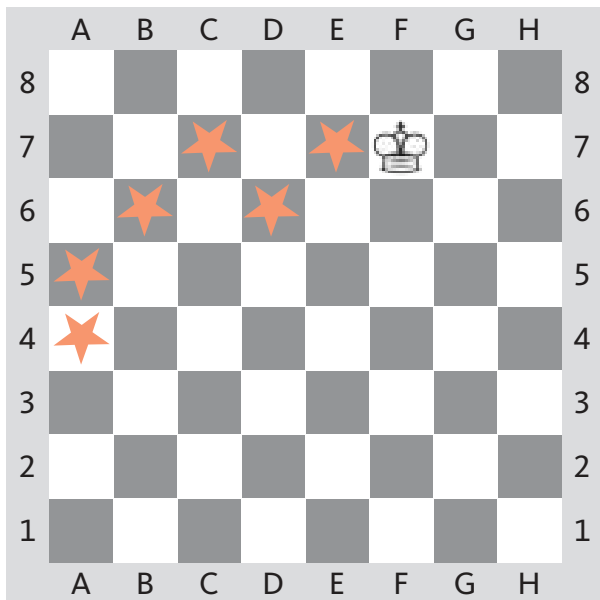
Если на соседнем с королём поле стоит незащищённая фигура соперника, король может эту фигуру съесть (*взять*). Съеденная фигура снимается с доски, а король становится на её место.



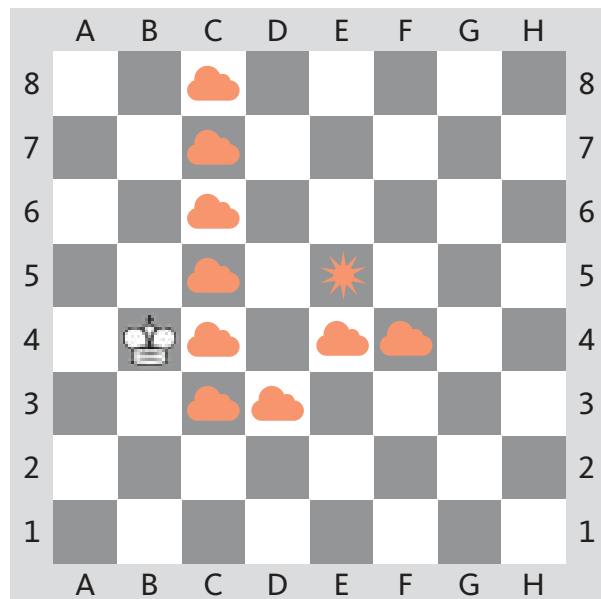
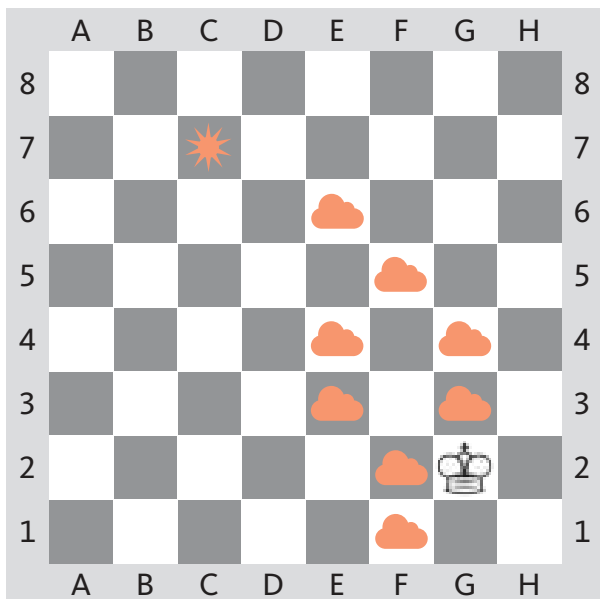
**1** На диаграммах отмечены поля, на которые может пойти белый король. Нарисуй стрелки к тем полям, на которые может пойти чёрный король.



**2** Собери королём все звёздочки. Помни, что за один ход король может сходить только на одну клетку.



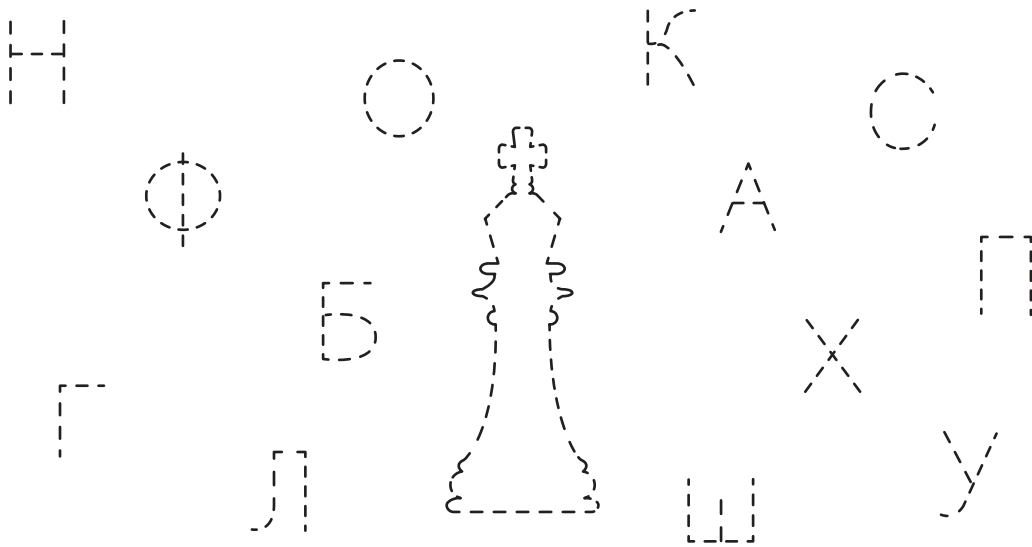
**3** Доберись королём до солнышка, не наступая на облака.



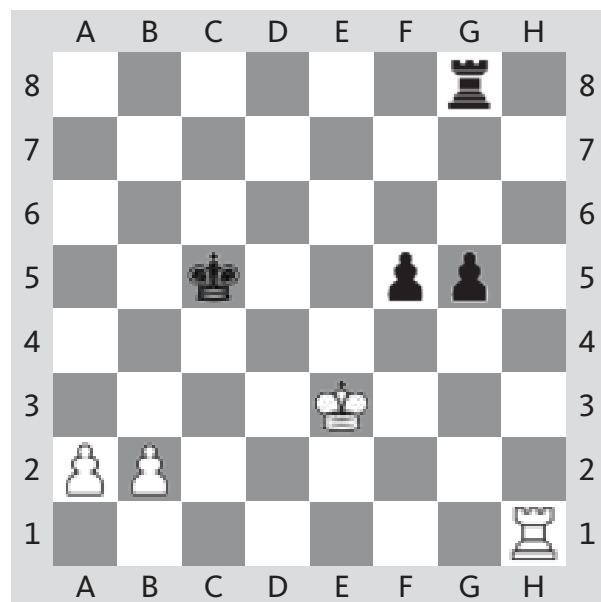
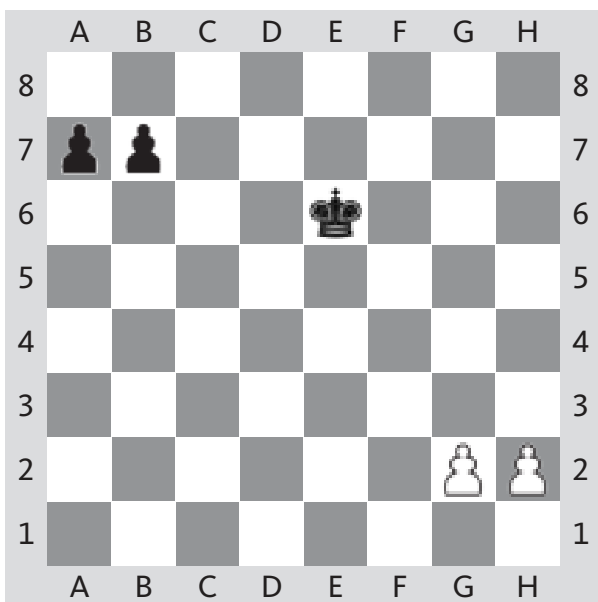
**4** Найди букву, с которой начинается слово «король». Обведи её и самого короля.

*Родителям*

*Ребенку нужно знать, с какой буквы начинается каждая шахматная фигура. Уже скоро это пригодится ему для записи шахматных ходов и партий.*



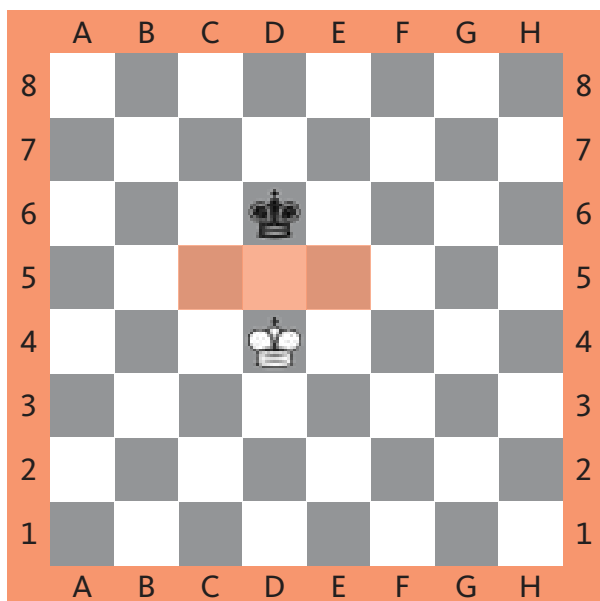
**5** Какая из этих позиций не может встретиться в настоящей партии? Зачеркни её красным карандашом.



# КОРОЛЬ: НАПАДЕНИЕ

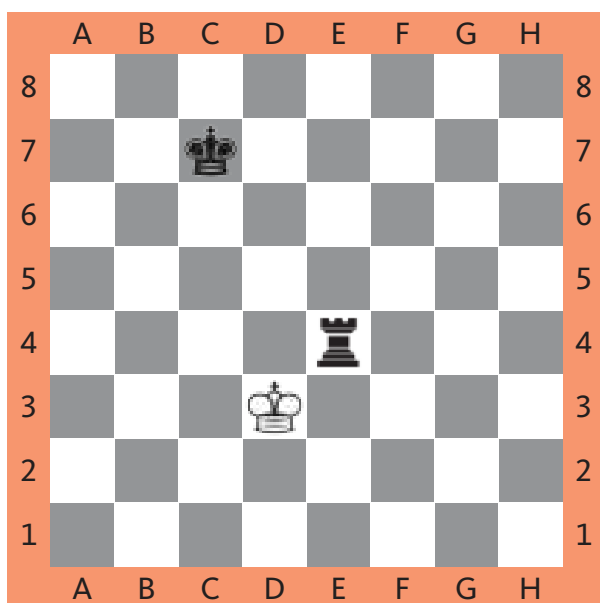
## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Два короля не могут встретиться друг с другом, то есть встать на соседние поля. Между ними всегда должно быть минимум одно поле!



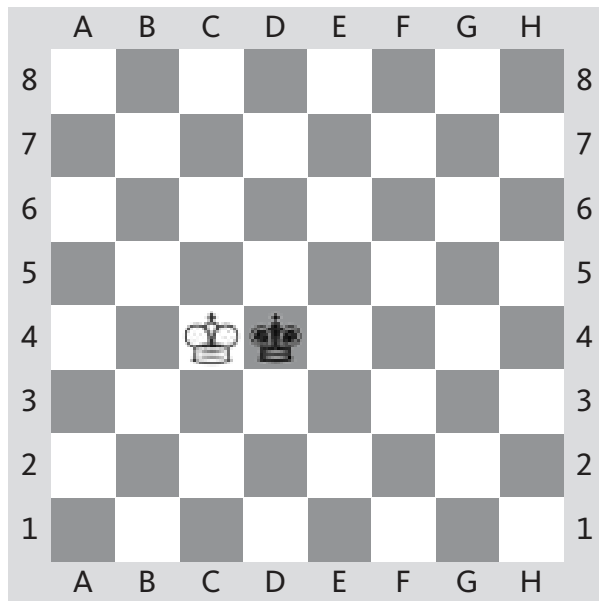
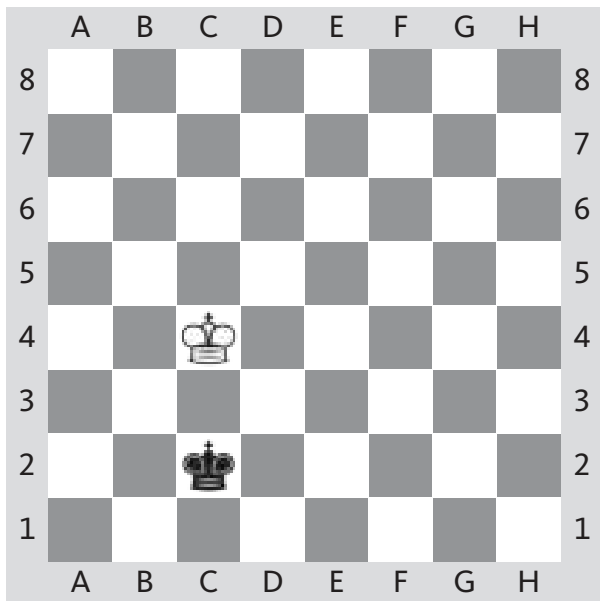
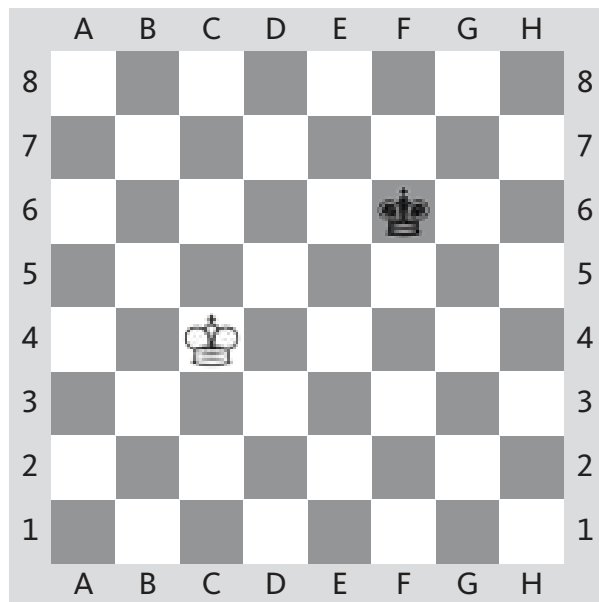
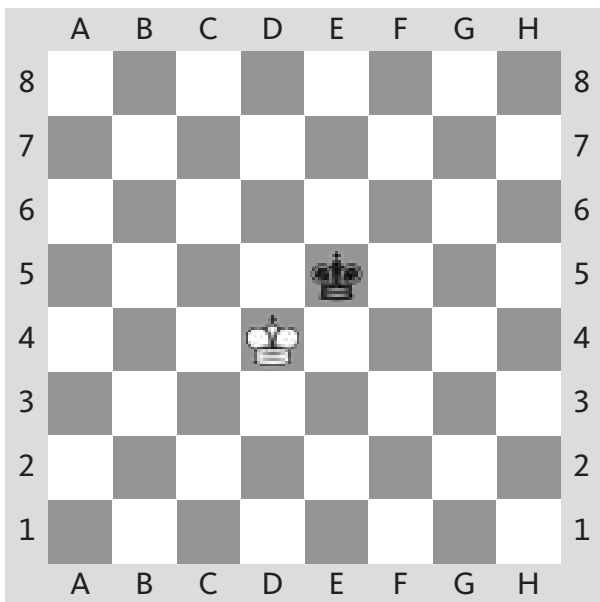
Король может *напасть* на фигуру соперника.

НАПАДЕНИЕ — ЭТО УГРОЗА ВЗЯТЬ ФИГУРУ СОПЕРНИКА СЛЕДУЮЩИМ ХОДОМ.

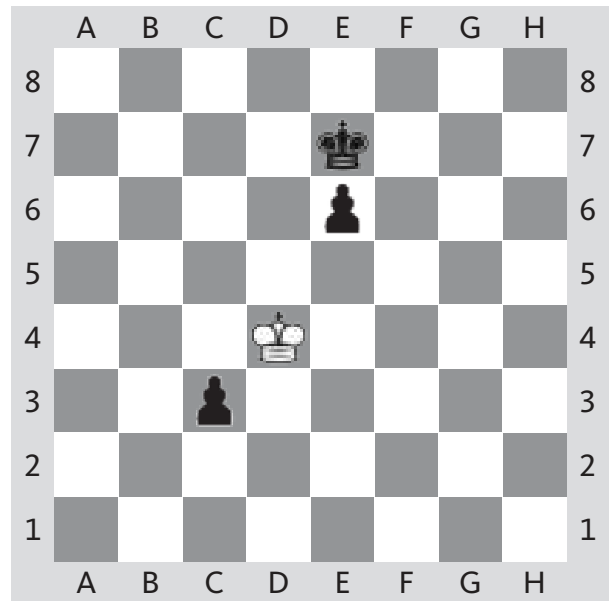
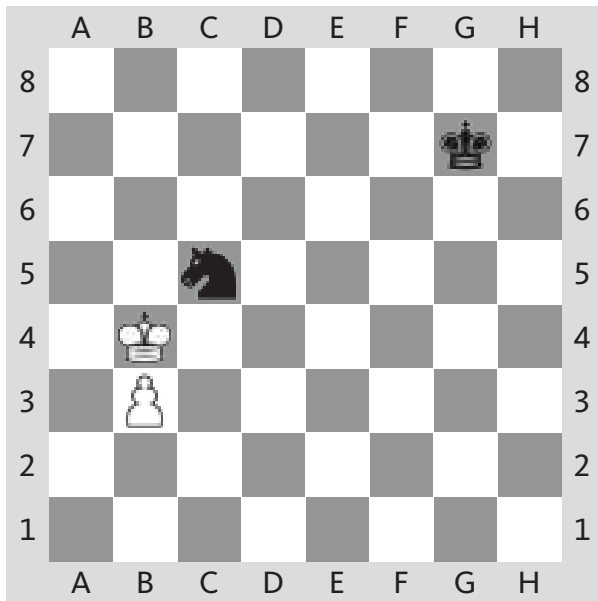


Белый король напал на чёрную ладью

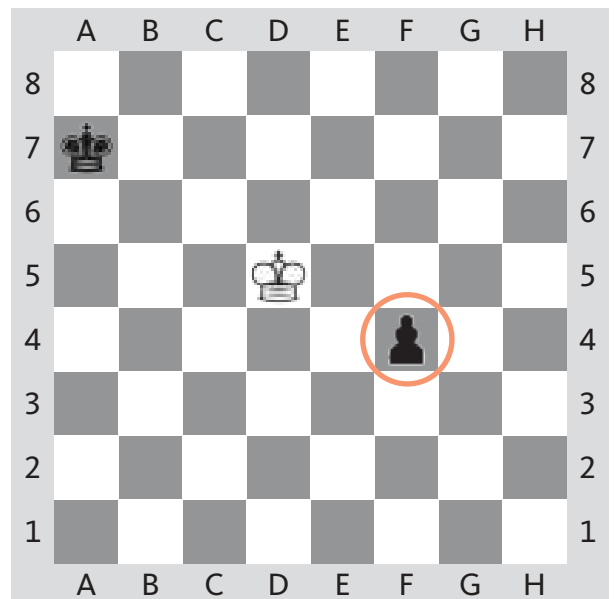
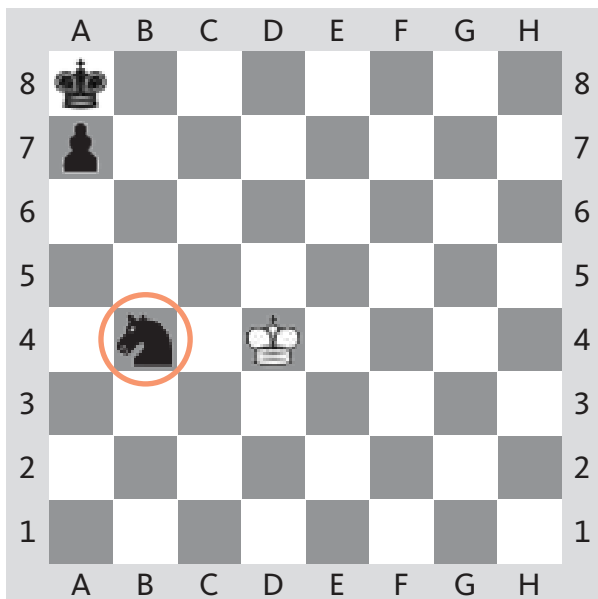
**1** Найди позиции, которые не могут встретиться в шахматной партии. Зачеркни их красным карандашом.



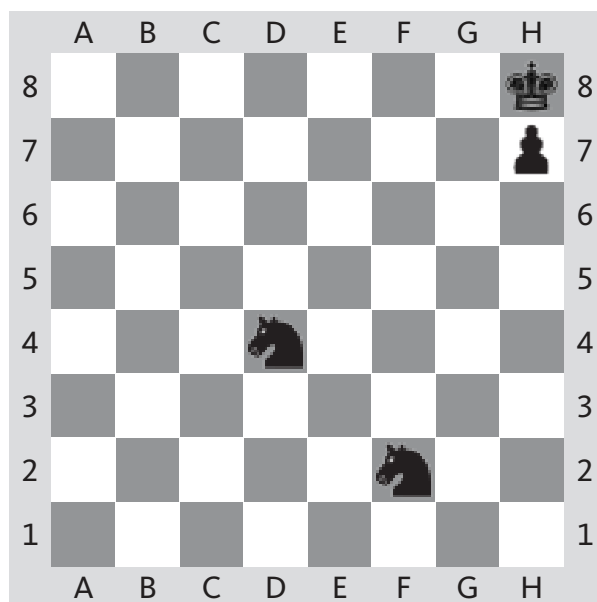
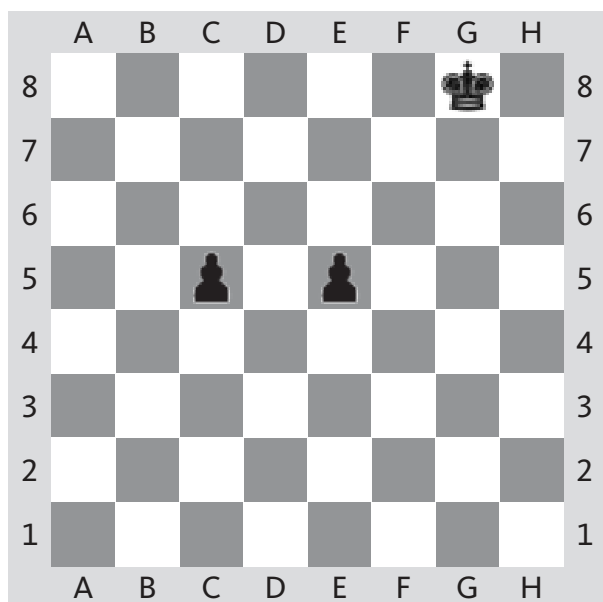
**2** Найди и обведи чёрную фигуру или пешку, на которую напал белый король.



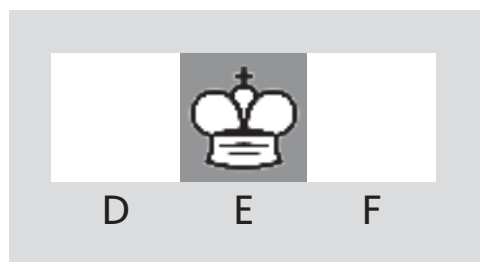
**3** Напади белым королём на чёрную фигуру или пешку, обведённую в кружок. Ход короля покажи стрелкой.



**4** Нарисуй на диаграмме белого короля так, чтобы он напал сразу на две чёрные фигуры или пешки.



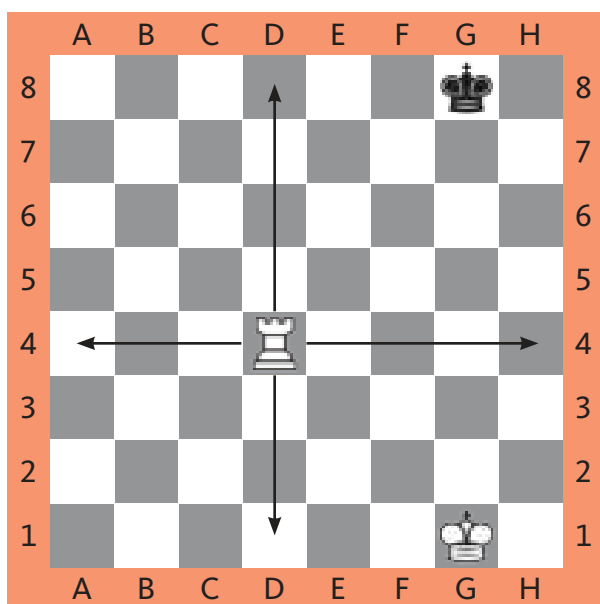
**5** Вспомни, какие фигуры стоят в начальной позиции рядом с королём, и помести их стрелками на свои поля.



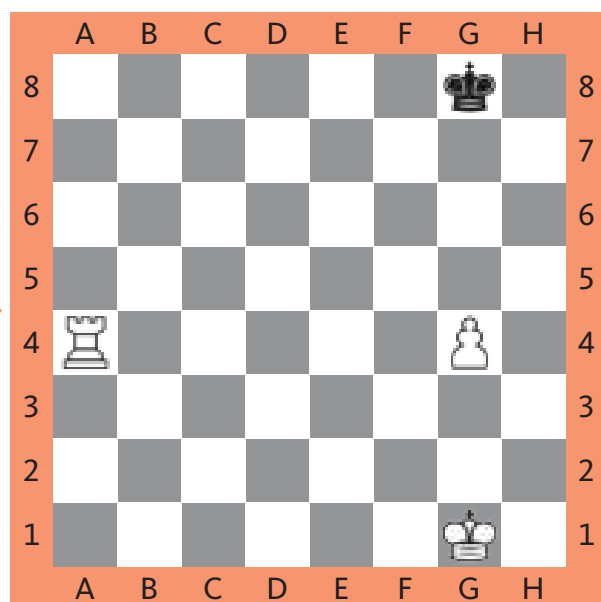
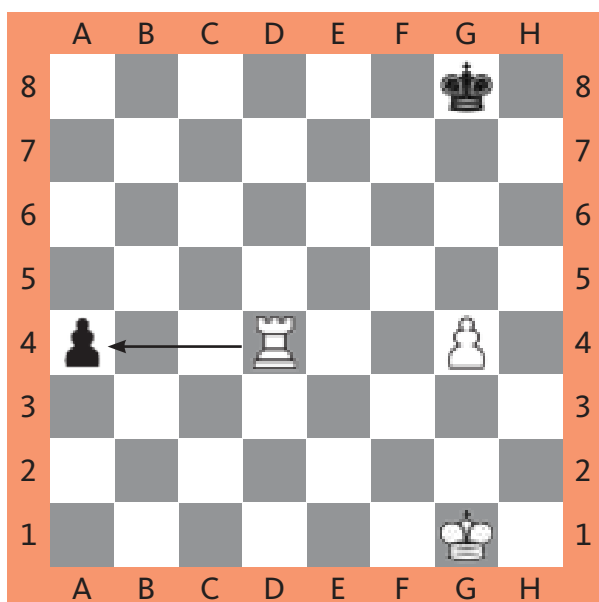
# ЛАДЬЯ: ХОД, ВЗЯТИЕ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям на любое количество свободных полей.



Если на пути ладьи встречается фигура соперника, она эту фигуру может съесть, то есть взять. При этом съеденная фигура снимается с доски, а ладья становится на её место.

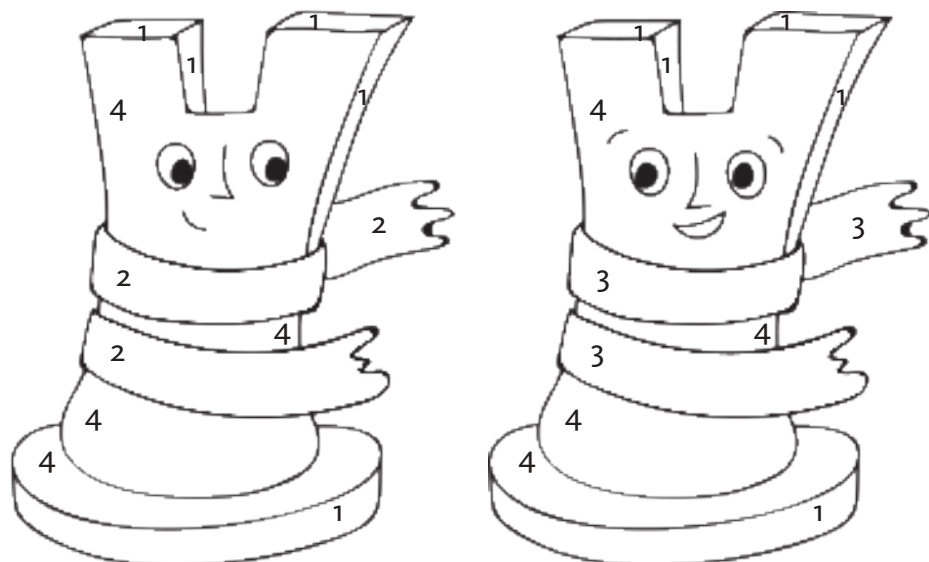




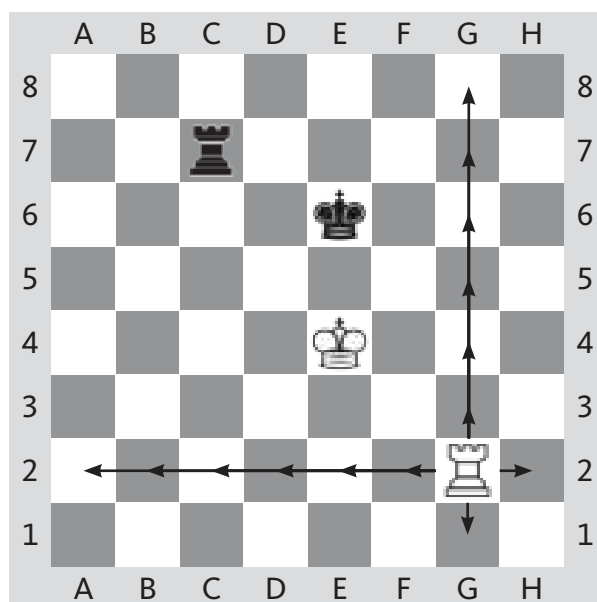
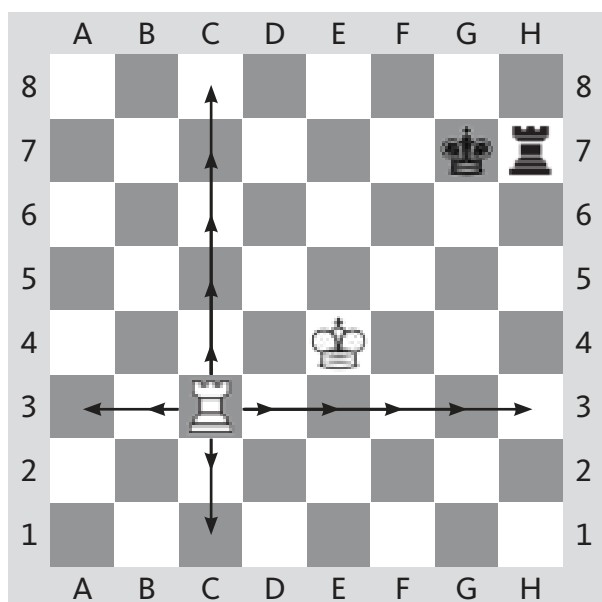
ЛАДЬЯ — ПРЯМОЛИНЕЙНАЯ ФИГУРА. ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ХОДИТ ОНА ТОЛЬКО ПО ПРЯМЫМ ЛИНИЯМ!  
 ЛАДЬЯ НЕ МОЖЕТ ПЕРЕПРЫГИВАТЬ ЧЕРЕЗ ФИГУРЫ И ПЕШКИ.

## 1 Раскрась ладей по цифрам.

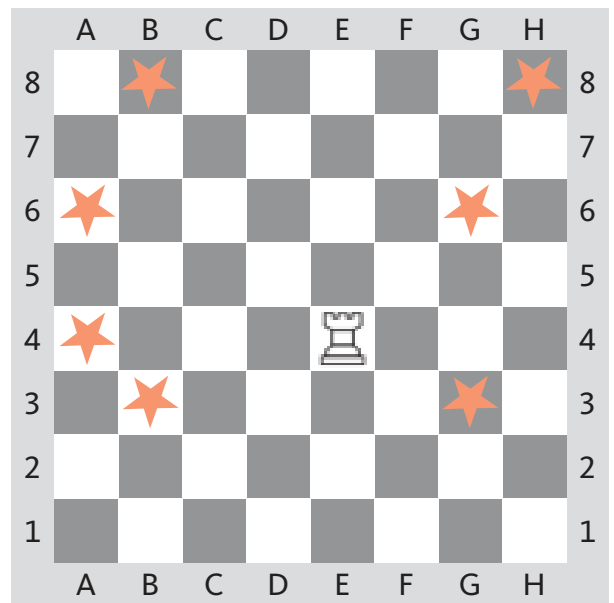
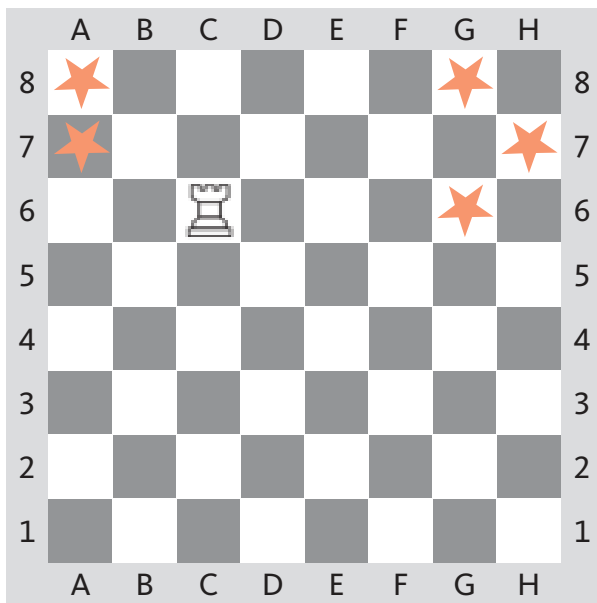
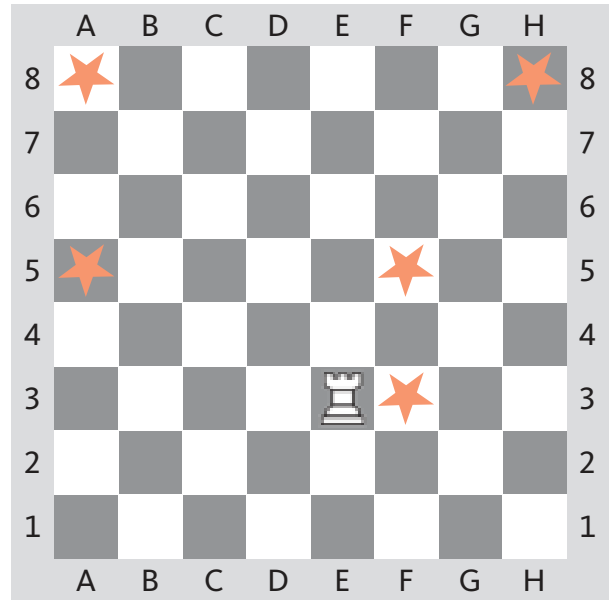
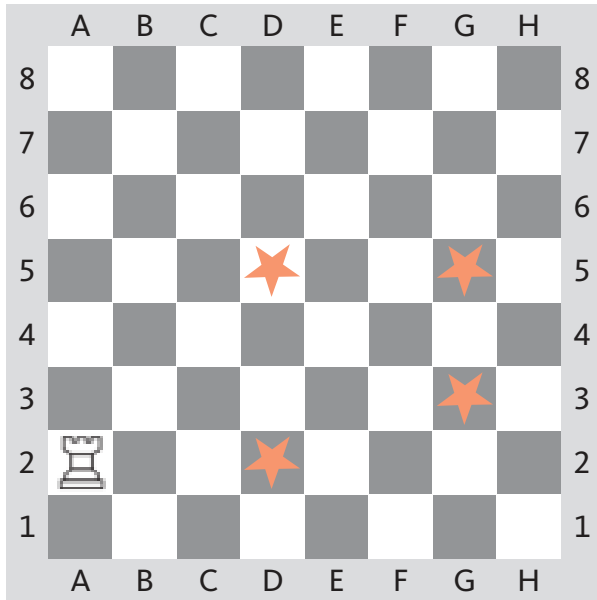
1 — коричневый, 2 — зелёный, 3 — синий, 4 — жёлтый



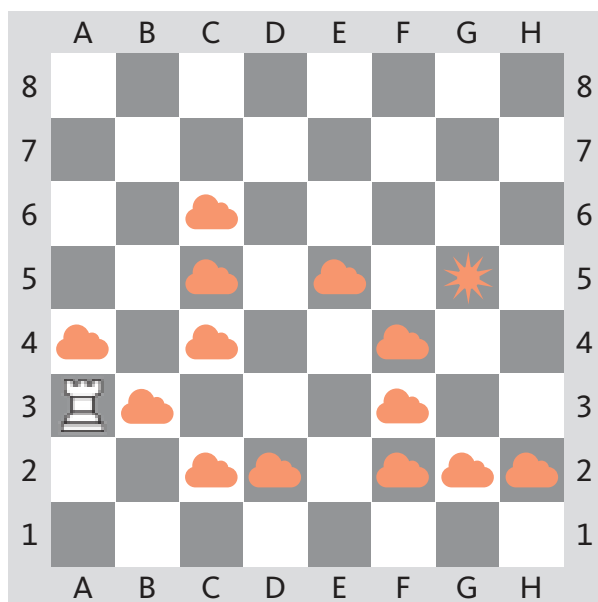
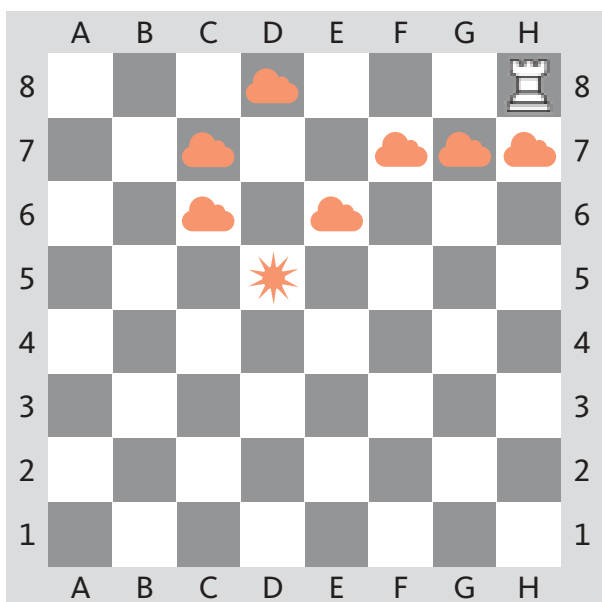
## 2 На диаграммах отмечены поля, на которые может пойти белая ладья. Нарисуй стрелки к тем полям, на которые может пойти чёрная ладья.



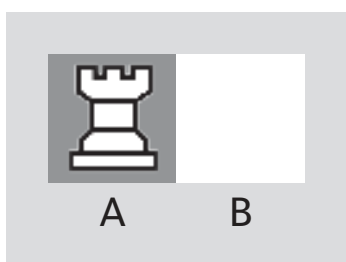
**3** Собери ладьёй все звёздочки.



**4** Доберись ладьёй до солнышка, не наступая на облака.



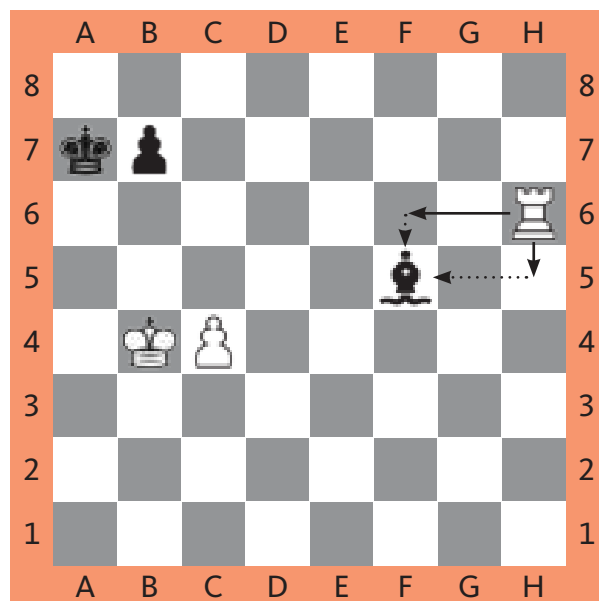
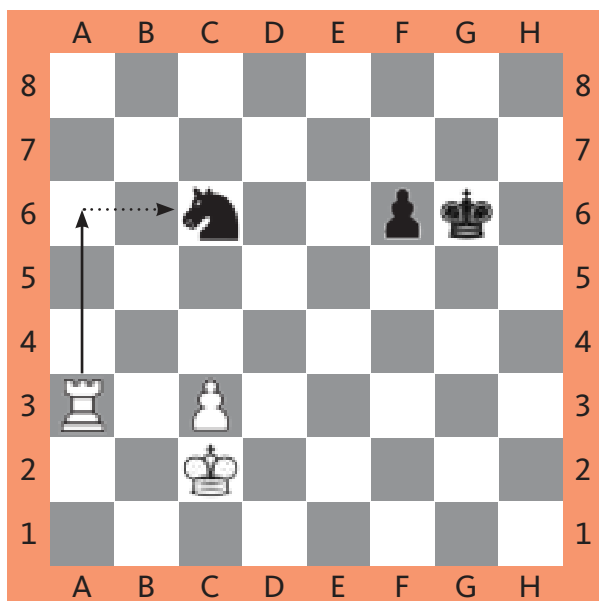
**5** Нарисуй на белом поле значок фигуры — соседа ладьи в начальной позиции.



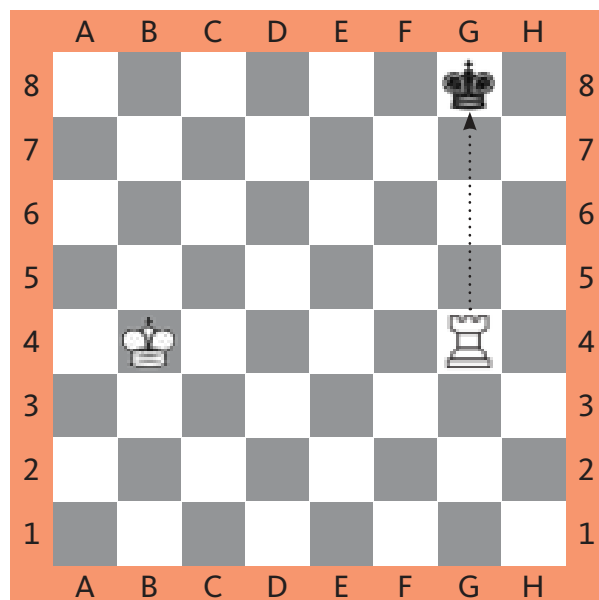
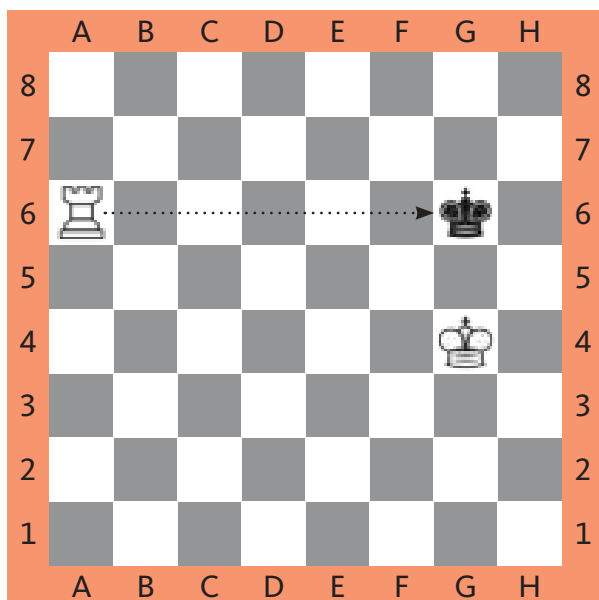
# ЛАДЬЯ: НАПАДЕНИЕ, ШАХ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

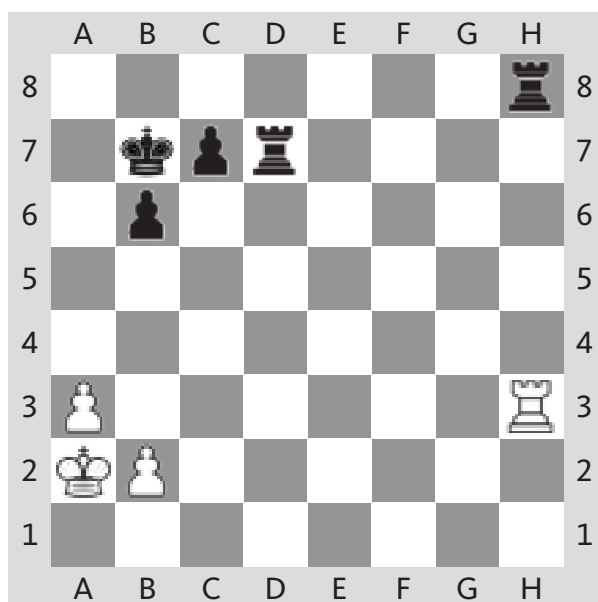
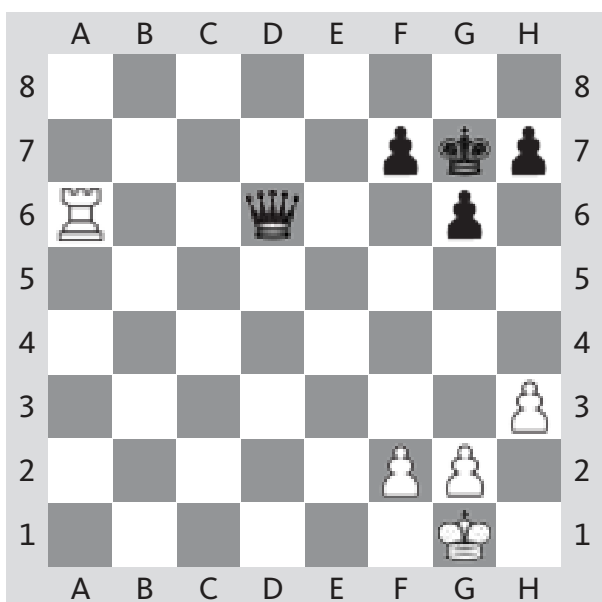
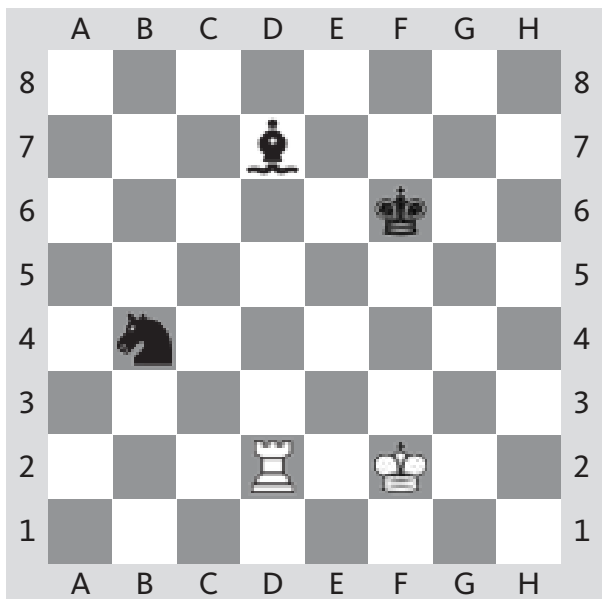
Ладье, чтобы напасть на фигуру соперника, необходимо оказаться с ней на одной линии (горизонтали или вертикали).



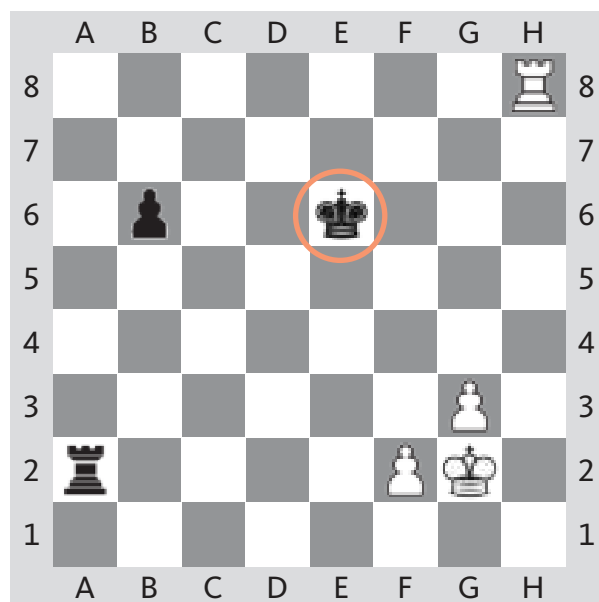
Если ладья (или любая другая фигура) нападает на короля противника, говорят, что королю *шах*.



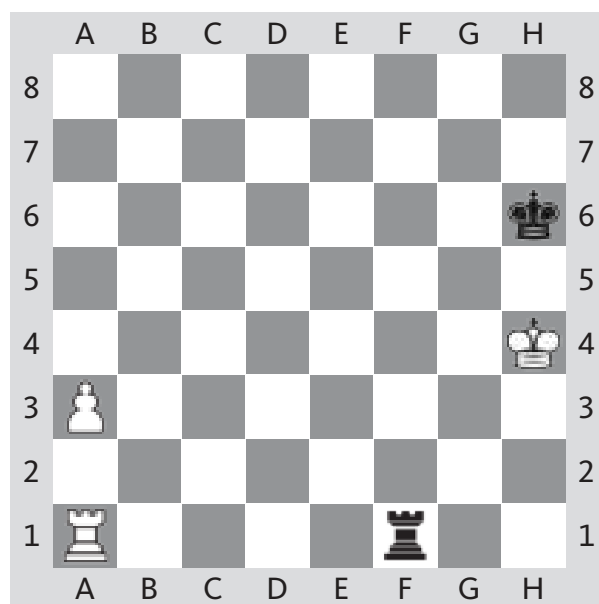
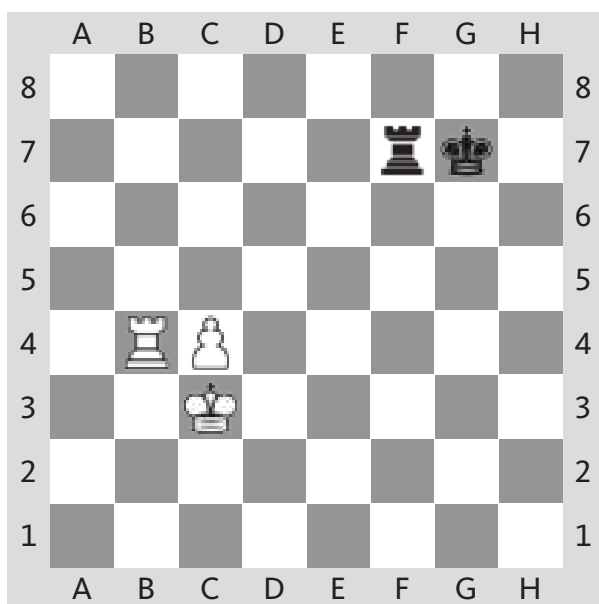
**1** Найди и обведи чёрную фигуру, на которую  
напала белая ладья.



**2** Напеди белой ладьёй на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Ход ладьи покажи стрелкой.



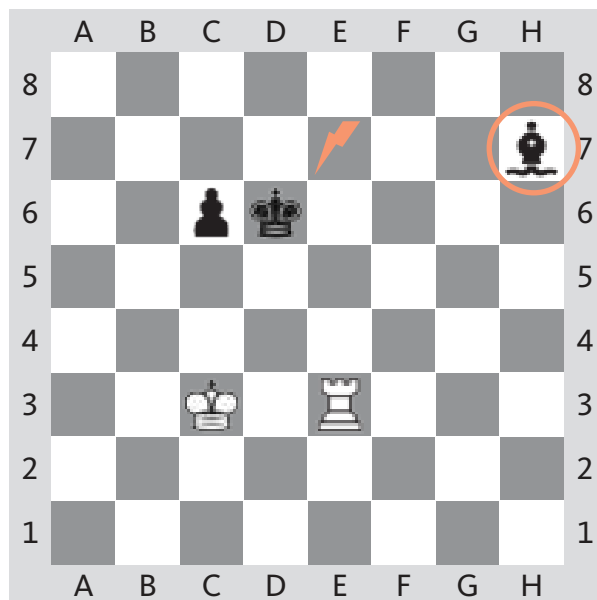
**3** Напеди чёрной ладьёй на белого короля (объяви ему шах).



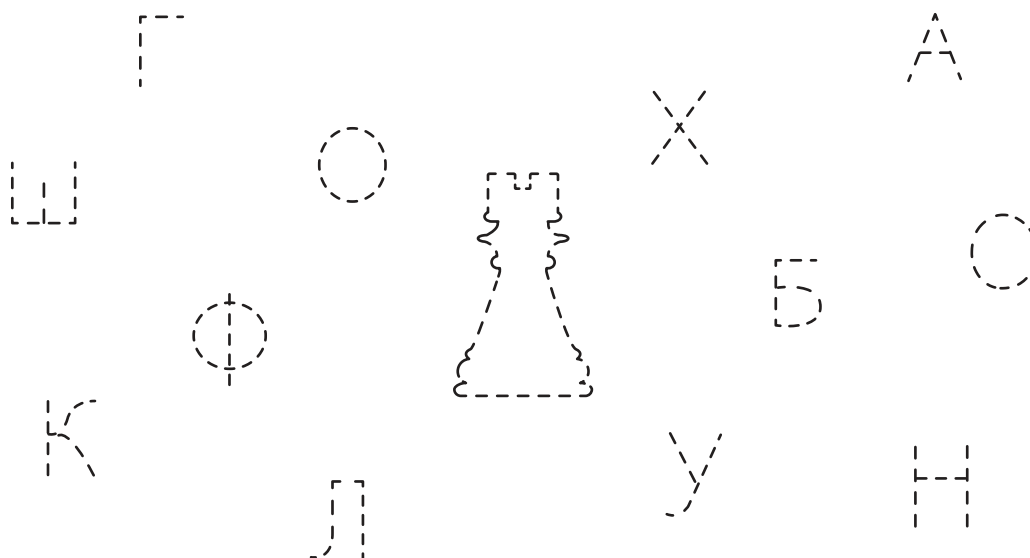
**4** Напади белой ладьёй на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Подумай, почему на некоторых полях нарисована молния.

*Родителям*

*На поле, отмеченное молнией, ходить нельзя, так как там ладью съест король!*



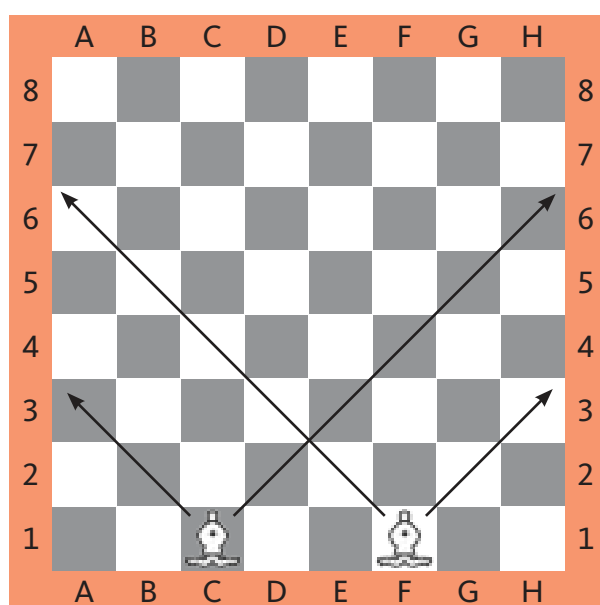
**5** Найди букву, с которой начинается слово «ладья». Обведи её и саму ладью.



# СЛОН: ХОД, ВЗЯТИЕ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Слон ходит по диагоналям на любое количество свободных полей. В начальной позиции у каждого игрока есть два слона: один стоит на белом поле — это *белопольный слон*. Второй — на чёрном поле. Это *чернопольный слон*.

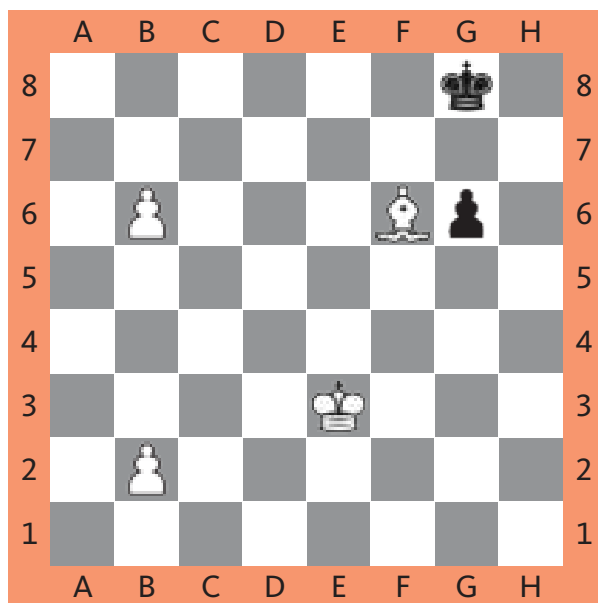
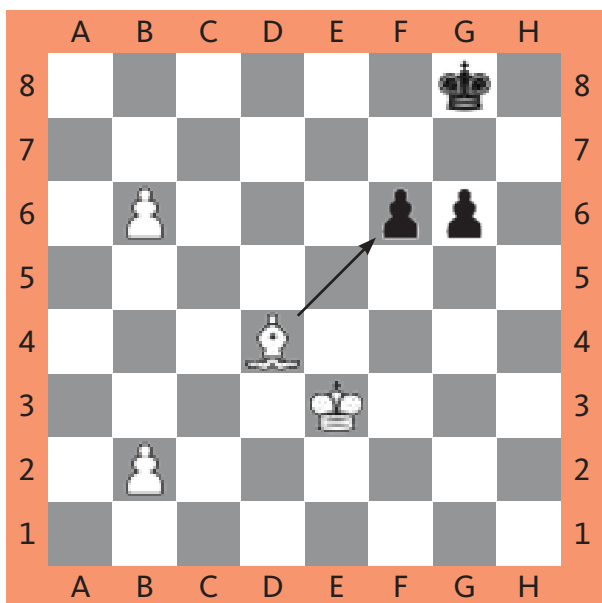


Белопольный и чернопольный белые слоны

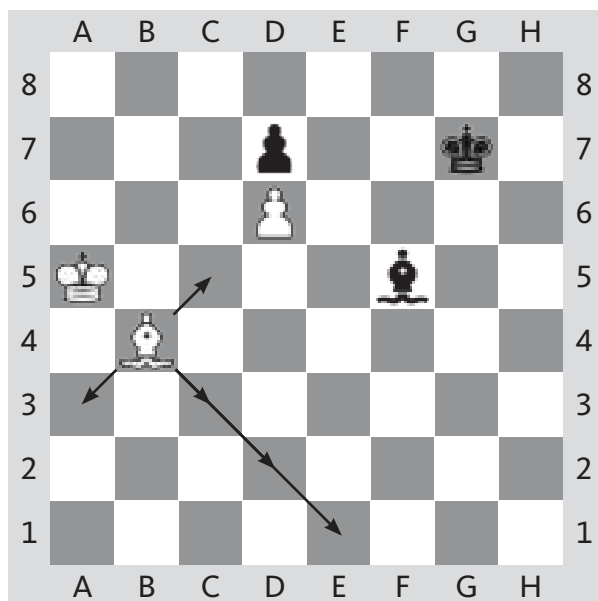
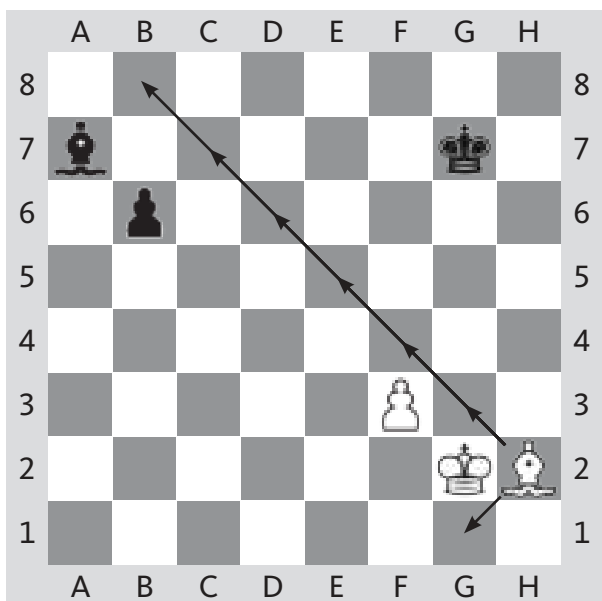
**БЕЛОПОЛЬНЫЙ СЛОН ХОДИТ ТОЛЬКО ПО БЕЛЫМ ПОЛЯМ, А ЧЕРНОПОЛЬНЫЙ — ТОЛЬКО ПО ЧЁРНЫМ.**

Если на пути слона встречается фигура, то путь ему закрыт: слон не может перепрыгивать через фигуры. Однако если это фигура соперника, он может её съесть (взять). Съеденная фигура снимается с доски, а слон становится на её место.





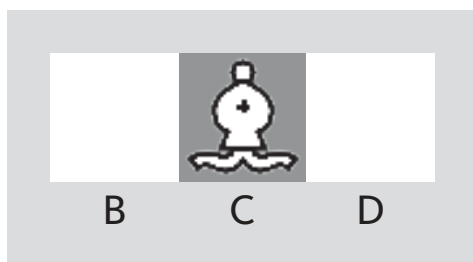
**1** На диаграммах обозначены возможные ходы белого слона. Покажи стрелками все возможные ходы чёрного слона.



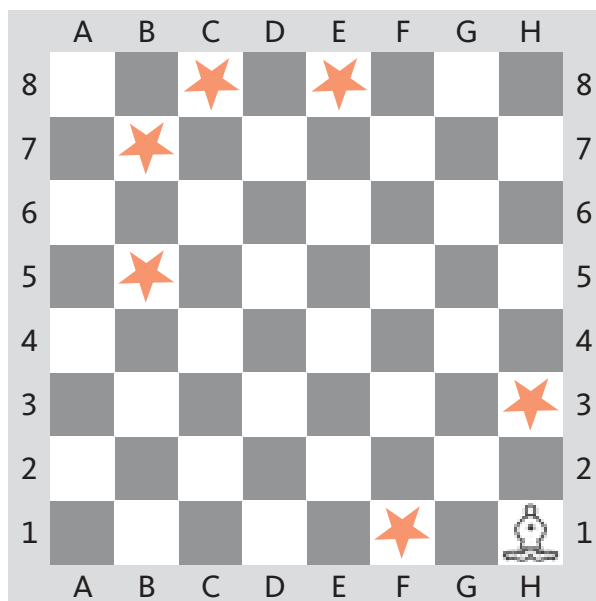
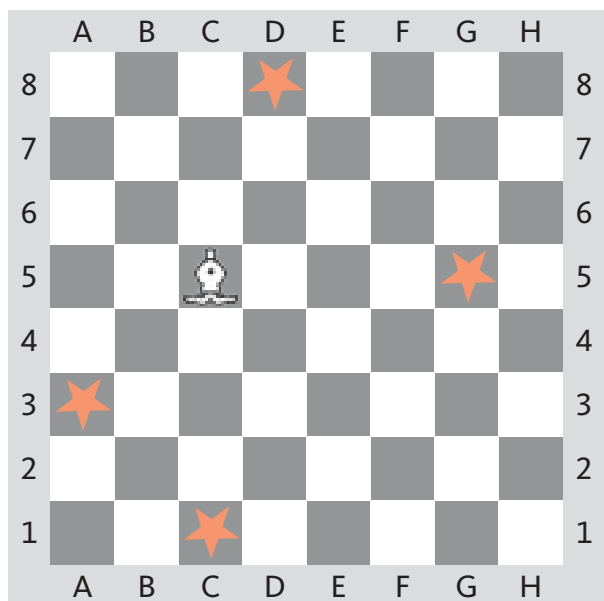
2 Проведи слонов по диагоналям.



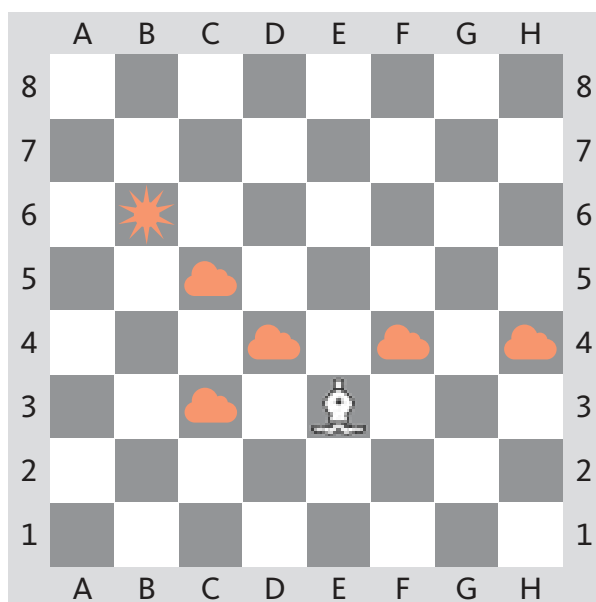
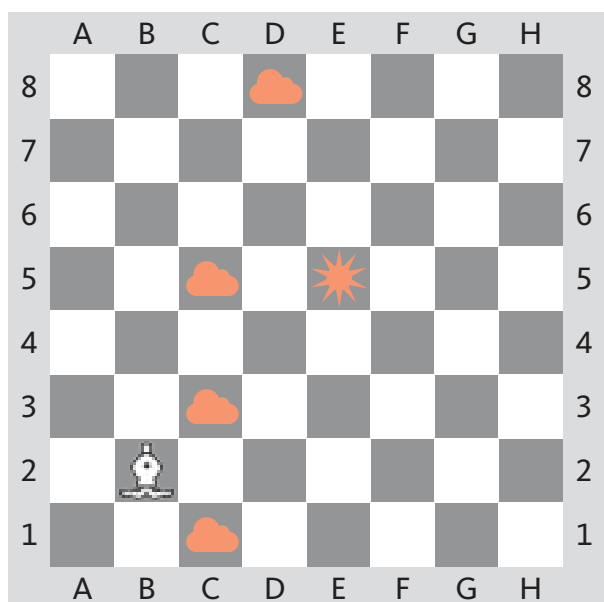
3 Вспомни, какие фигуры стоят в начальной позиции рядом с чернополюсным слоном, и помести их стрелками на свои поля.



**4** Собери слонем все звёздочки.



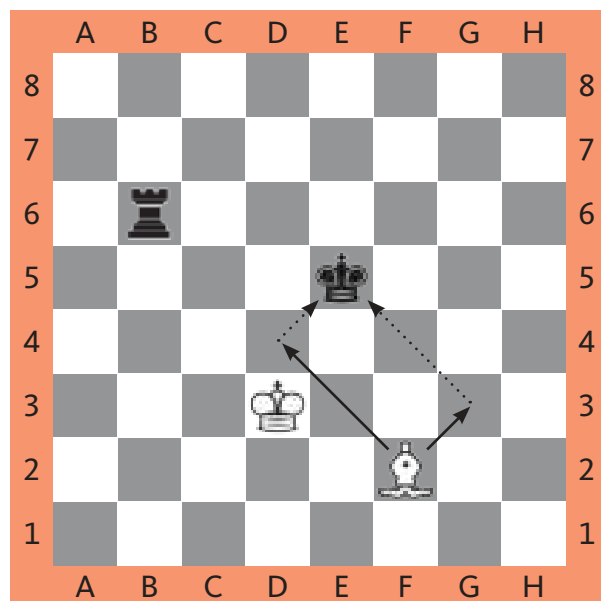
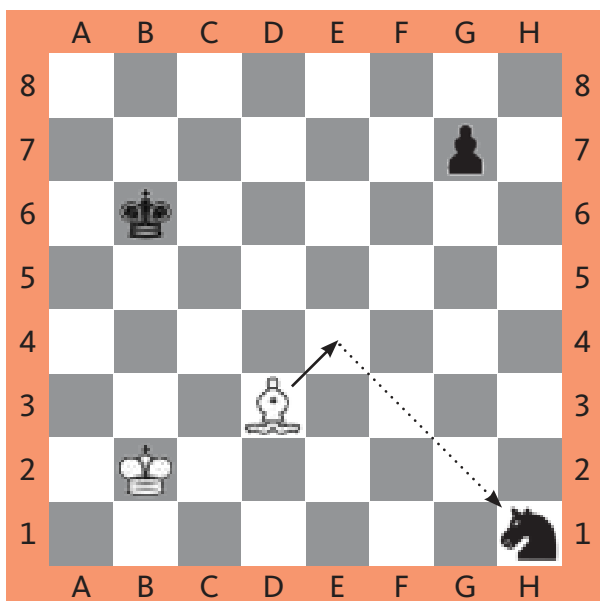
**5** Доберись слонем до солнышка, не наступая на облака.



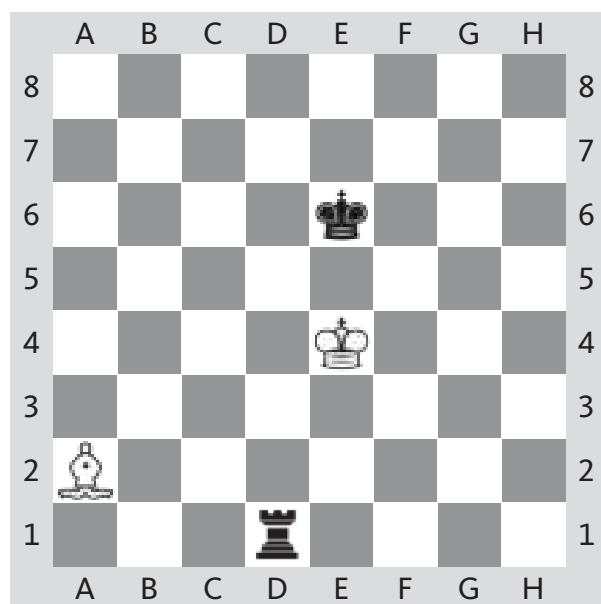
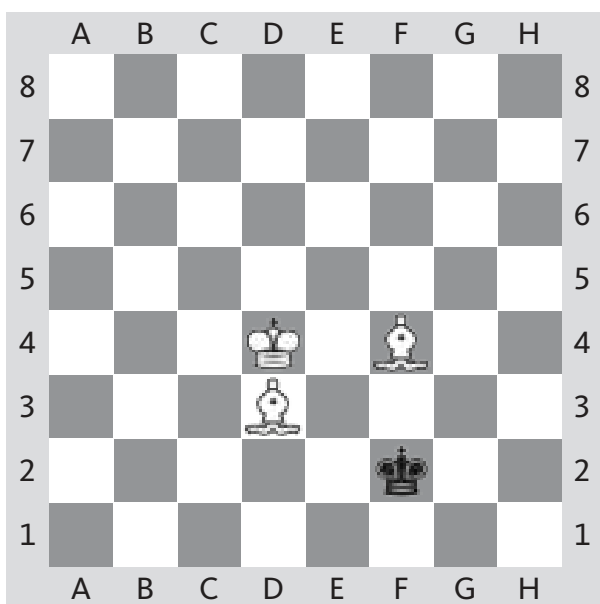
# СЛОН: НАПАДЕНИЕ, ШАХ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

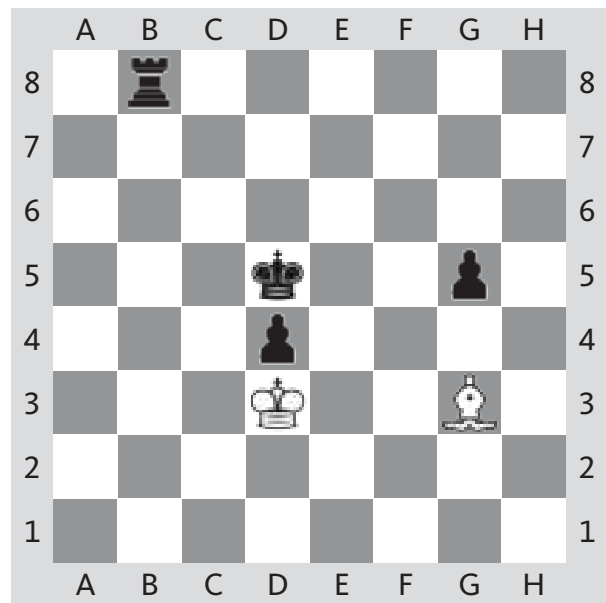
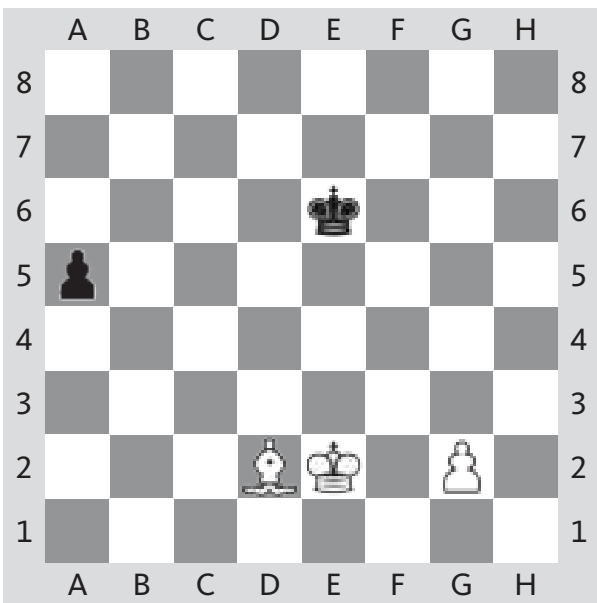
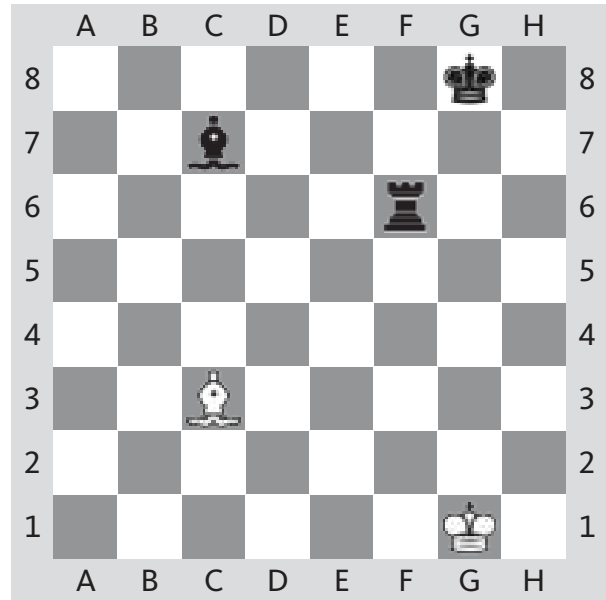
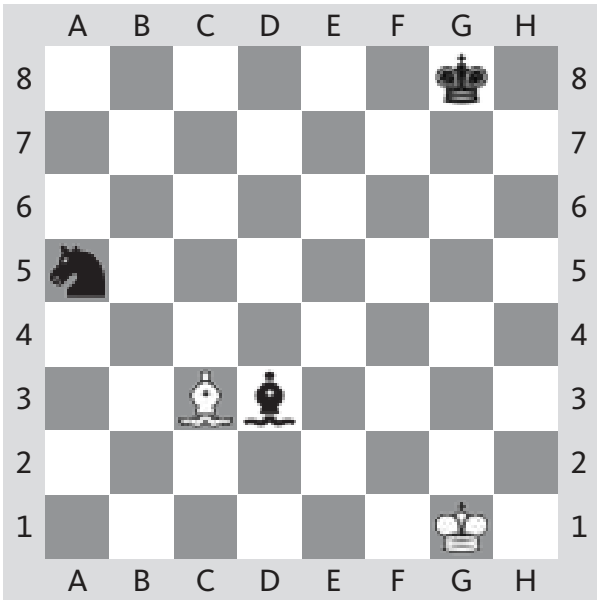
Слону, чтобы напасть на фигуру соперника, необходимо оказаться с ней на одной диагонали. Если слон нападает на короля, говорят, что королю шах.



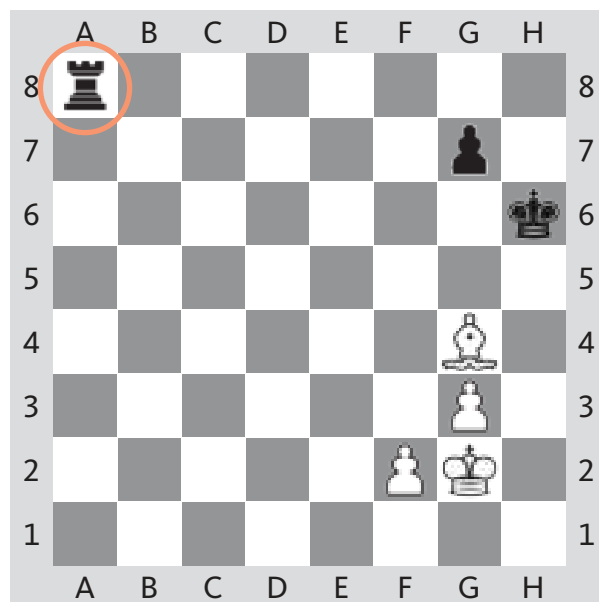
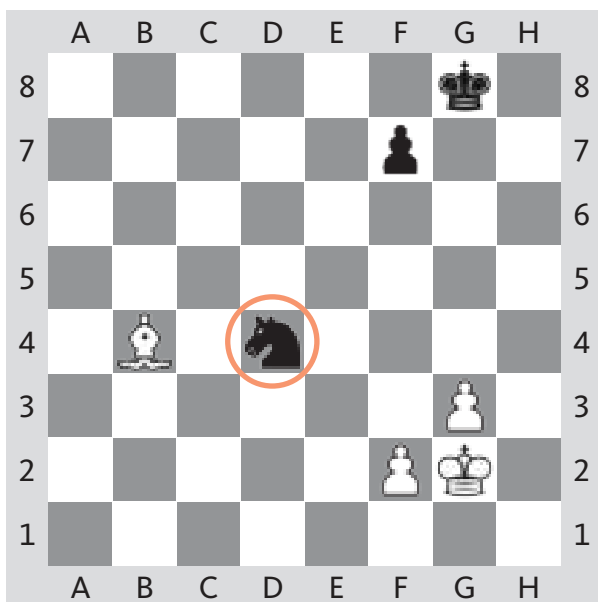
**1** Найди диаграмму, на которой королю объявлен шах, и обведи её синим карандашом.



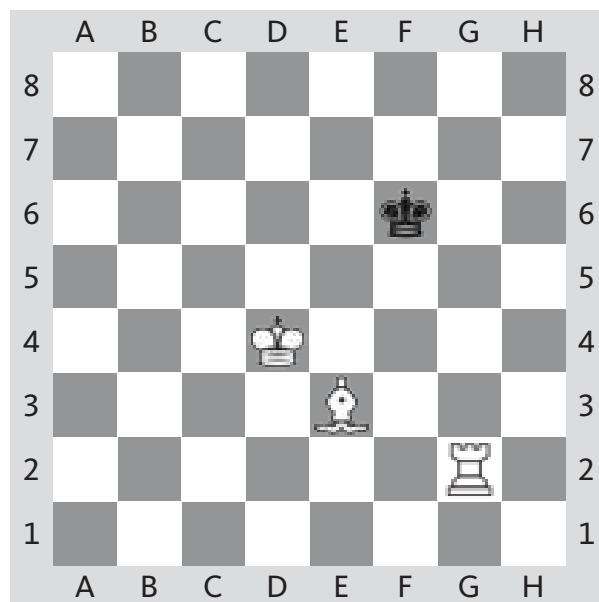
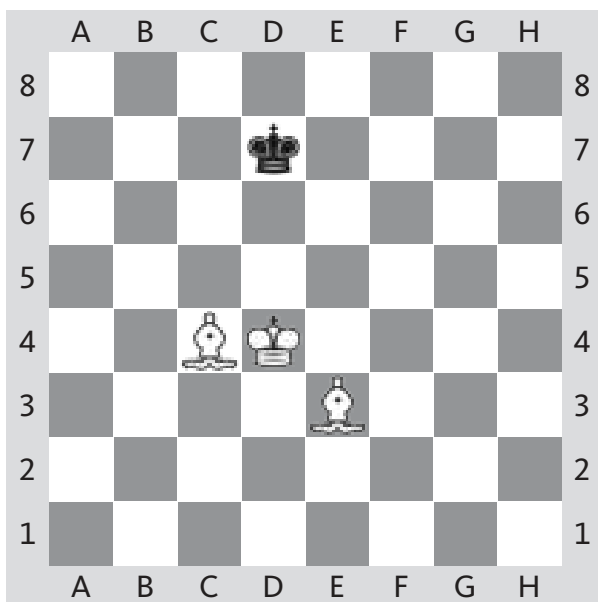
**2** Найди и обведи чёрную фигуру или пешку, на которую попал белый слон.



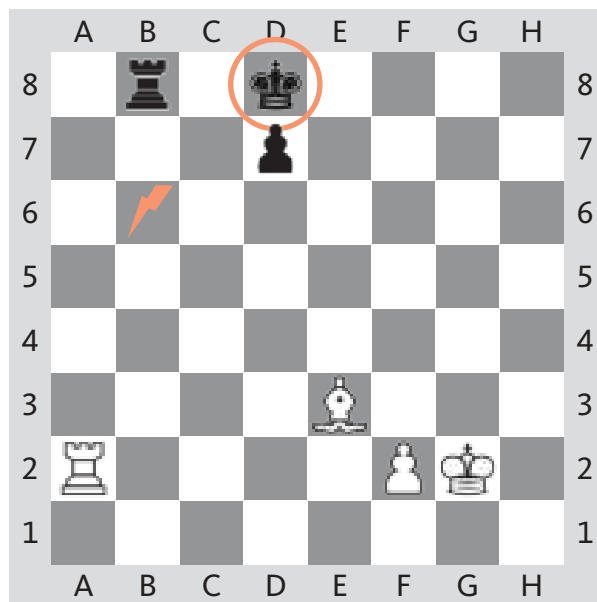
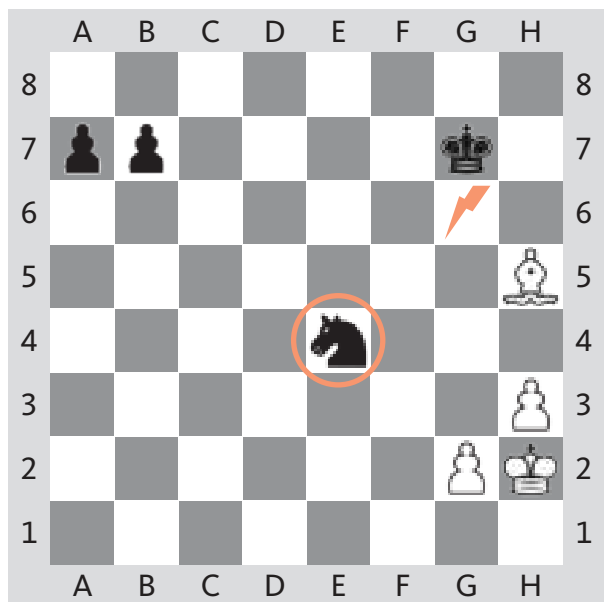
**3** Напади белым слоном на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Ход слона покажи стрелкой.



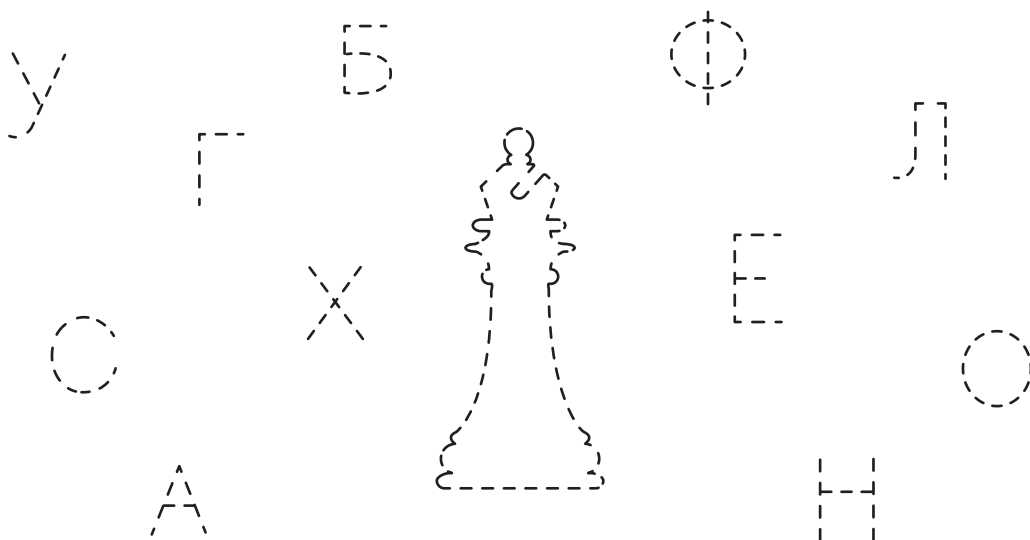
**4** Напади белым слоном на чёрного короля (объяви ему шах). Ход слона покажи стрелкой.



**5** Напади белым слоном на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Подумай, почему на некоторых полях нарисована молния.



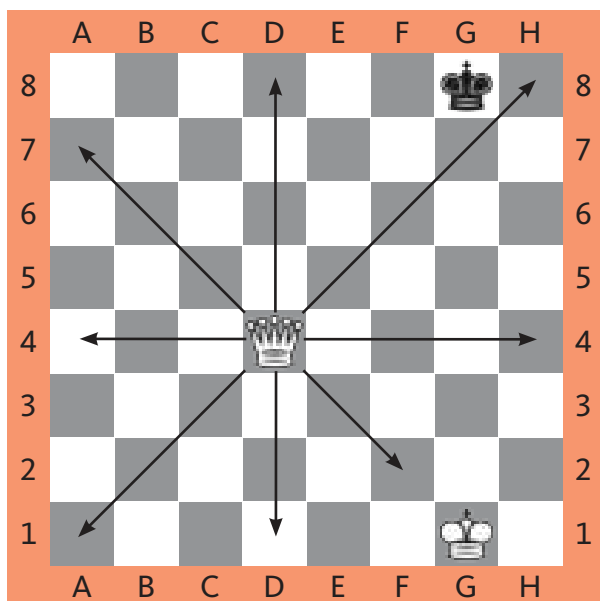
**6** Найди букву, с которой начинается слово «слон». Обведи её и самого слона.



# ФЕРЗЬ: ХОД, ВЗЯТИЕ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

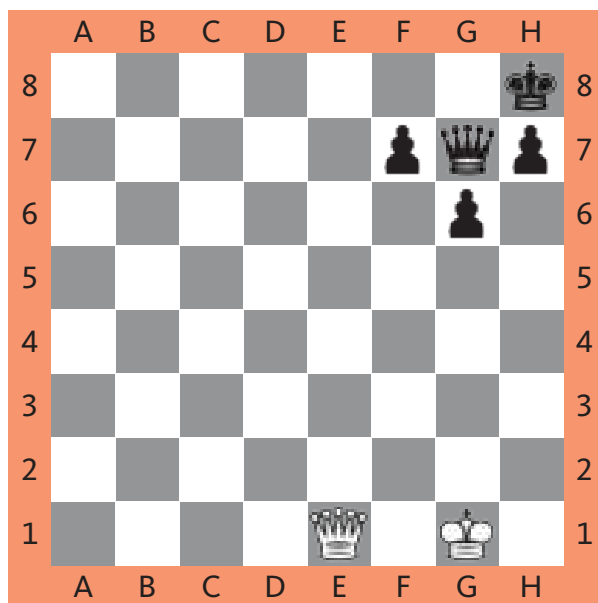
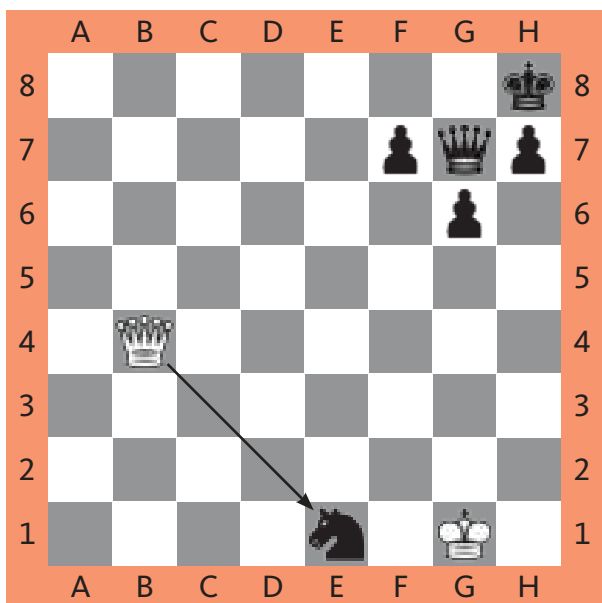
Ферзь — шахматная фигура, которая может ходить по горизонталям, вертикалям и диагоналям на любое количество свободных полей.



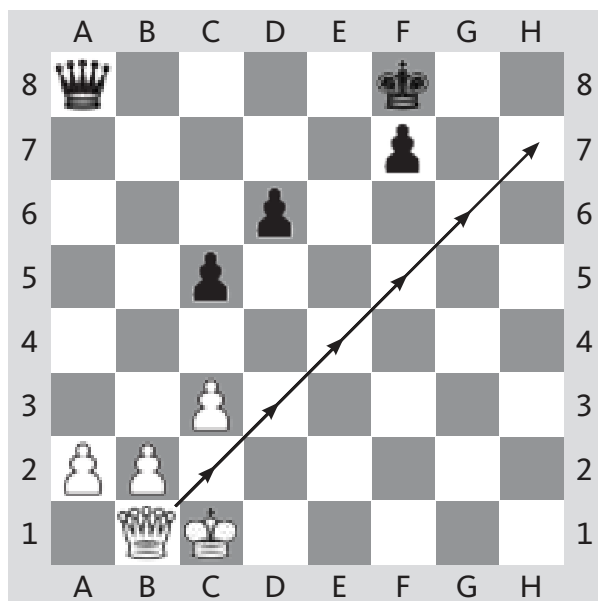
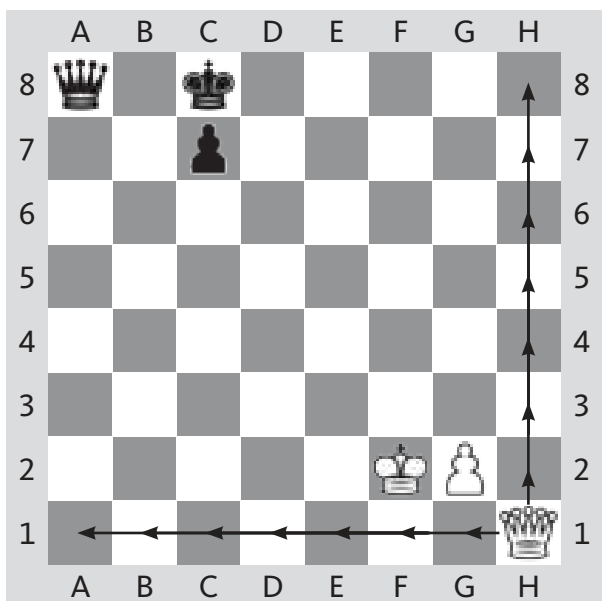
Если на пути ферзя встречается фигура, то путь ему закрыт: ферзь не может перепрыгивать через фигуры. Однако если это фигура соперника, он может её съесть. Съеденная фигура снимается с доски, а ферзь становится на её место.



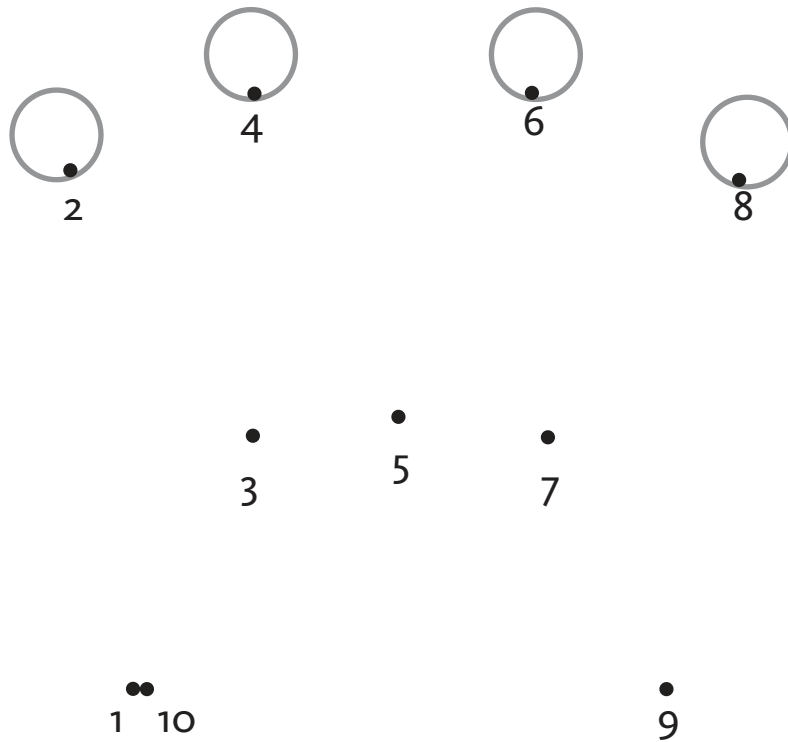




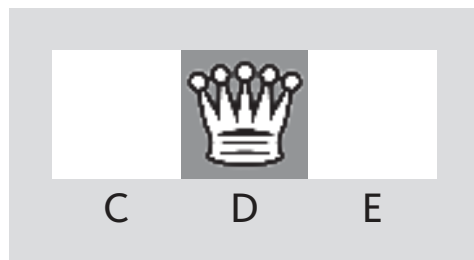
**1** На диаграммах стрелками обозначены возможные ходы белого ферзя. Покажи стрелкой любой ход чёрного ферзя.



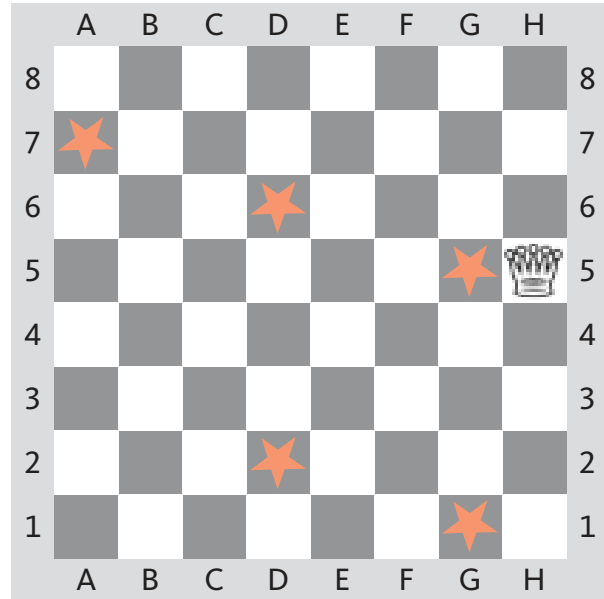
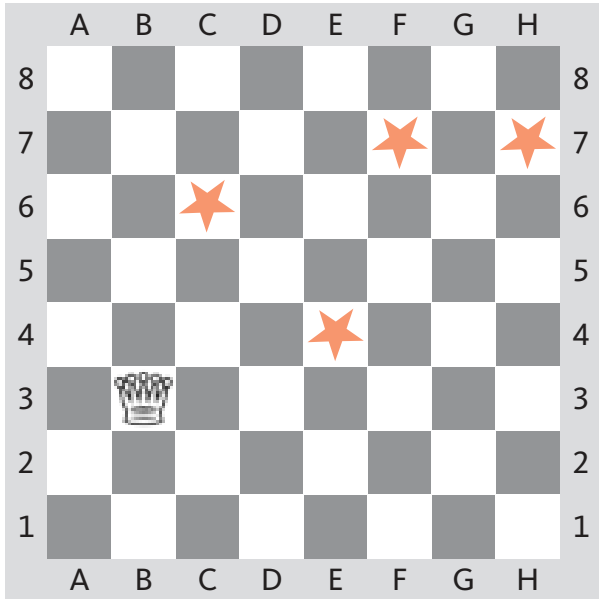
2 Соедини точки по порядку. Раскрась получившуюся шахматную фигуру.



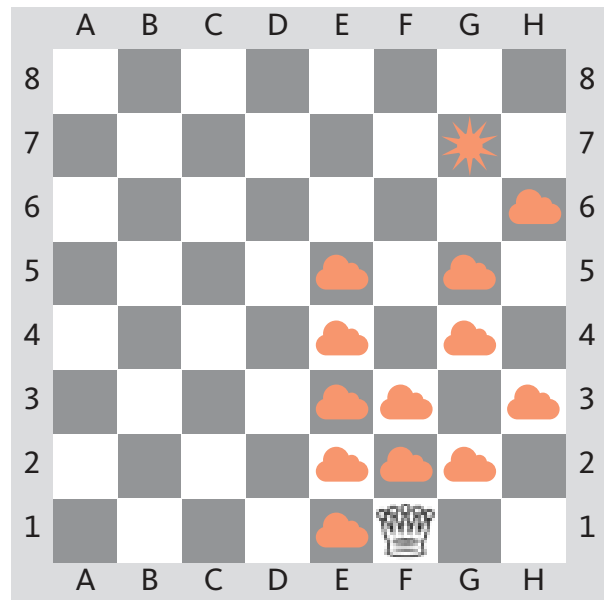
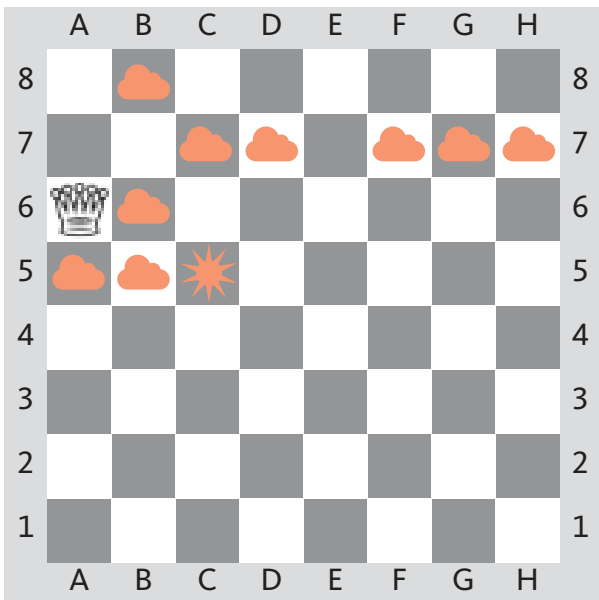
3 Вспомни, какие фигуры стоят в начальной позиции рядом с белым ферзём, и помести их стрелками на свои поля.



**4** Собери ферзём все звёздочки.



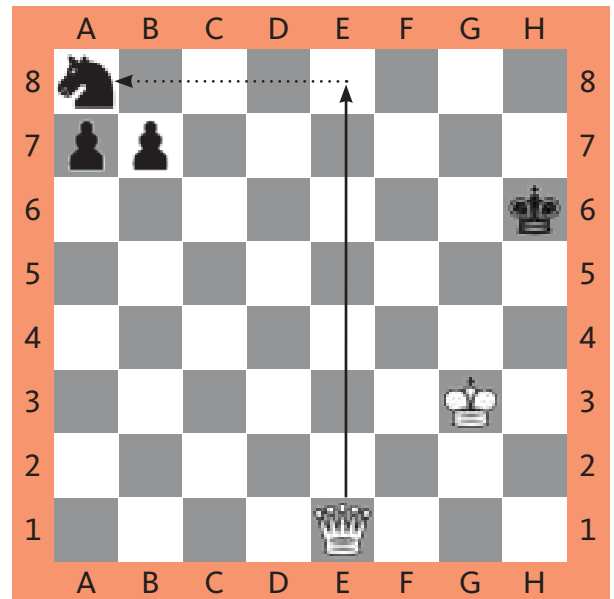
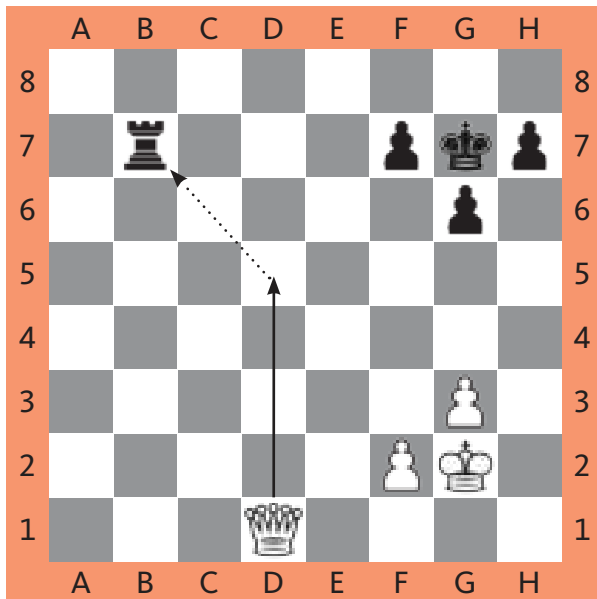
**5** Доберись ферзём до солнышка, не наступая на облака.



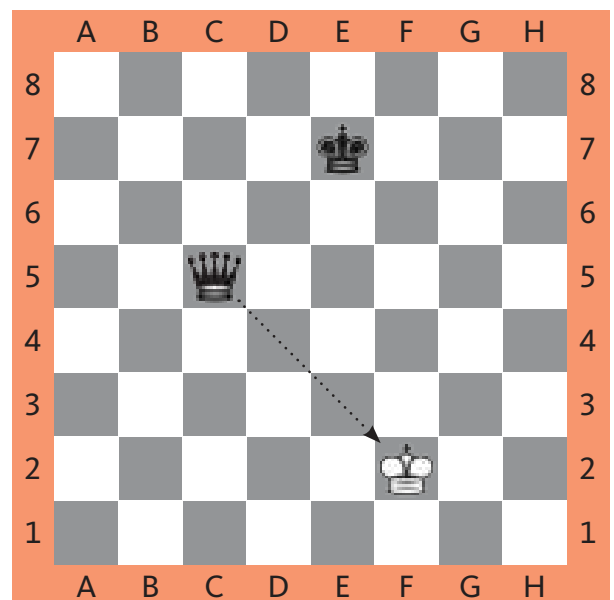
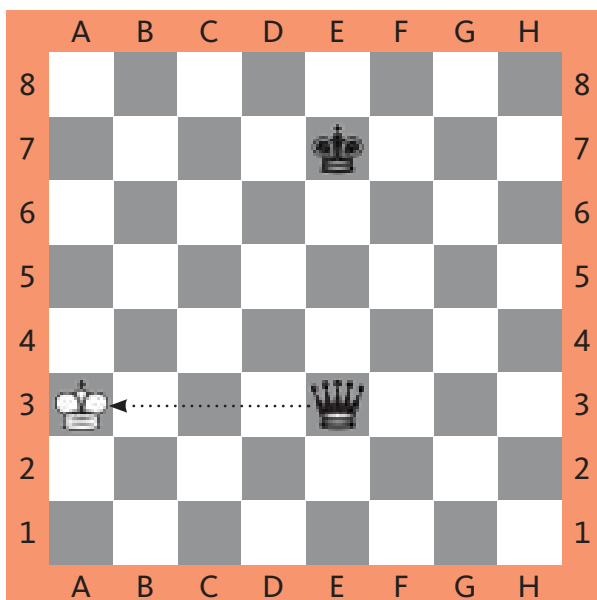
# ФЕРЗЬ: НАПАДЕНИЕ, ШАХ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

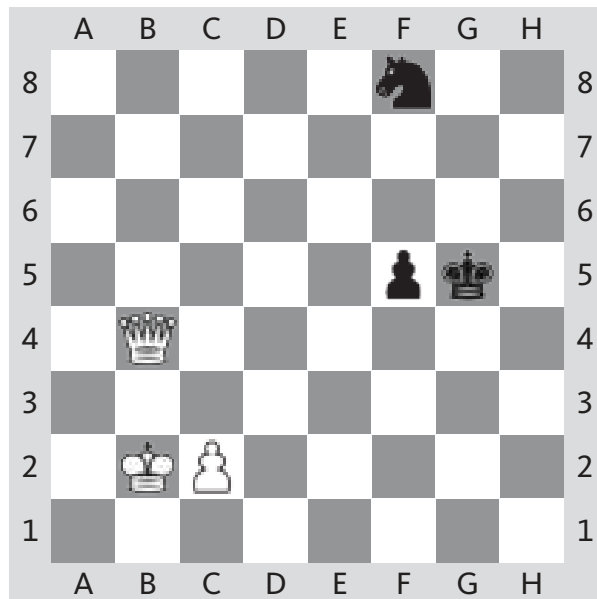
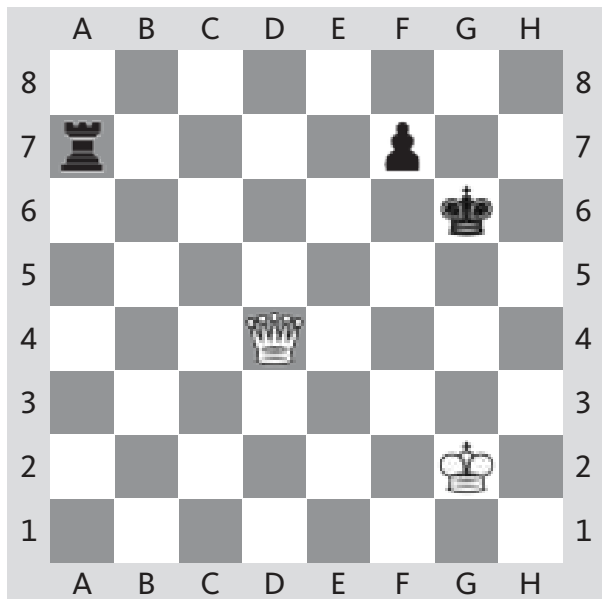
Ферзь, чтобы напасть на фигуру соперника, необходимо оказаться с ней на одной линии (вертикали, горизонтали или диагонали).



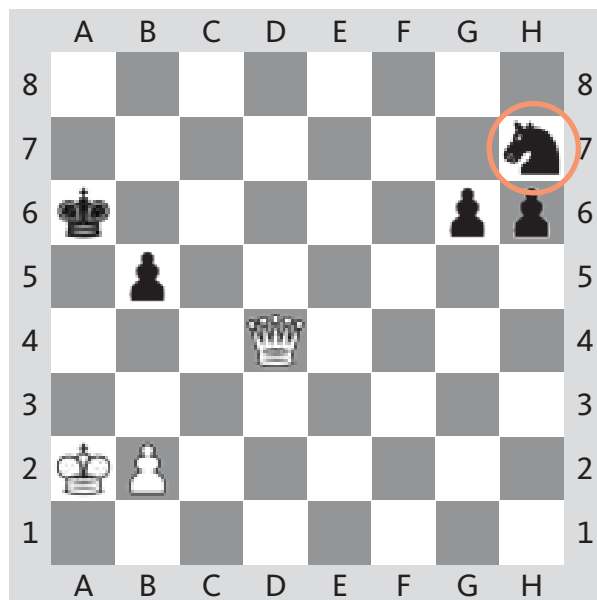
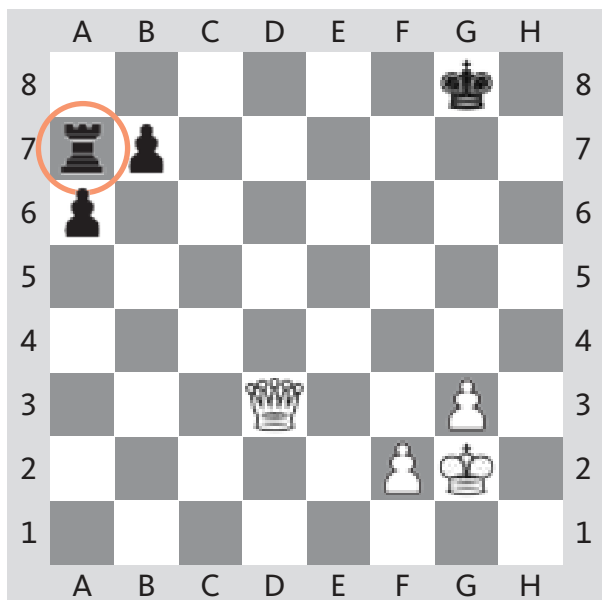
Если ферзь нападает на короля, говорят, что королю шах.



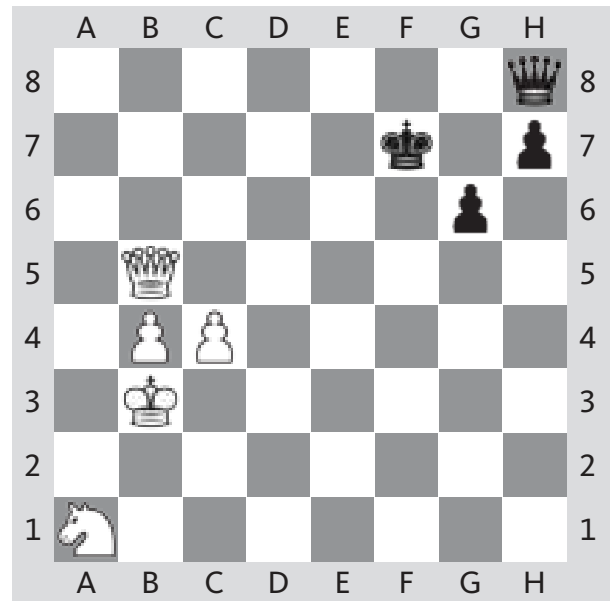
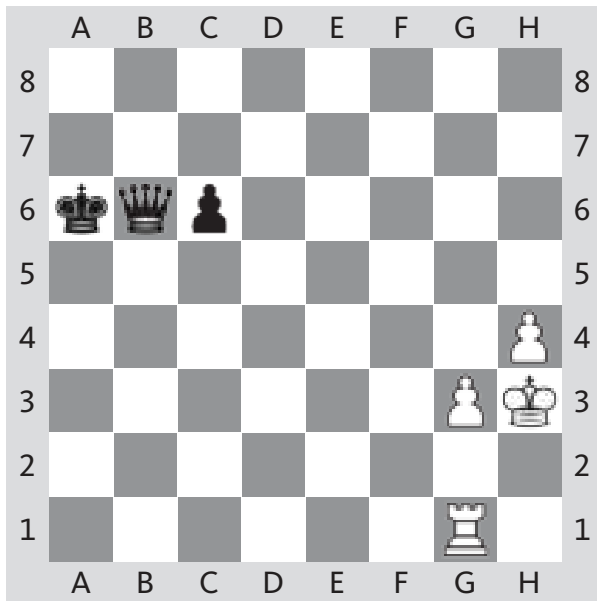
**1** Найди и обведи фигуру или пешку, на которую напал белый ферзь.



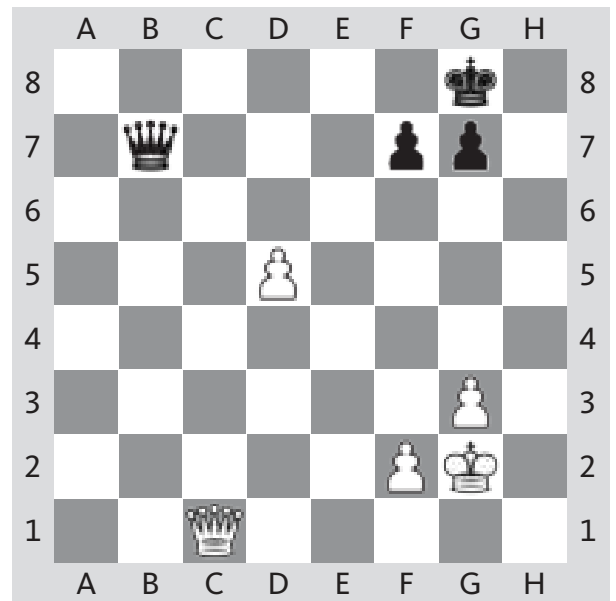
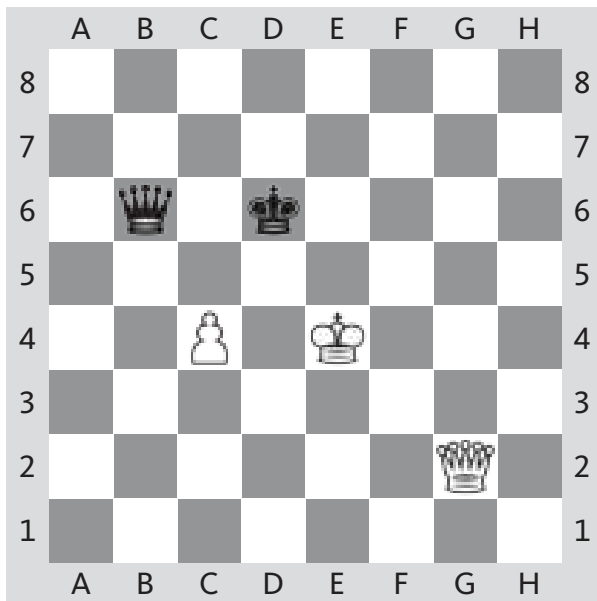
**2** Напай белым ферзём на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Ход ферзя покажи стрелкой.



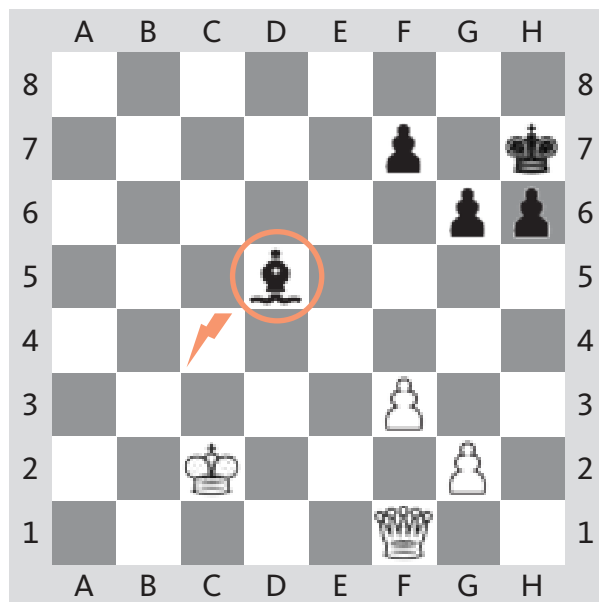
**3** Съешь чёрным ферзём белую фигуру. Ход ферзя покажи стрелкой.



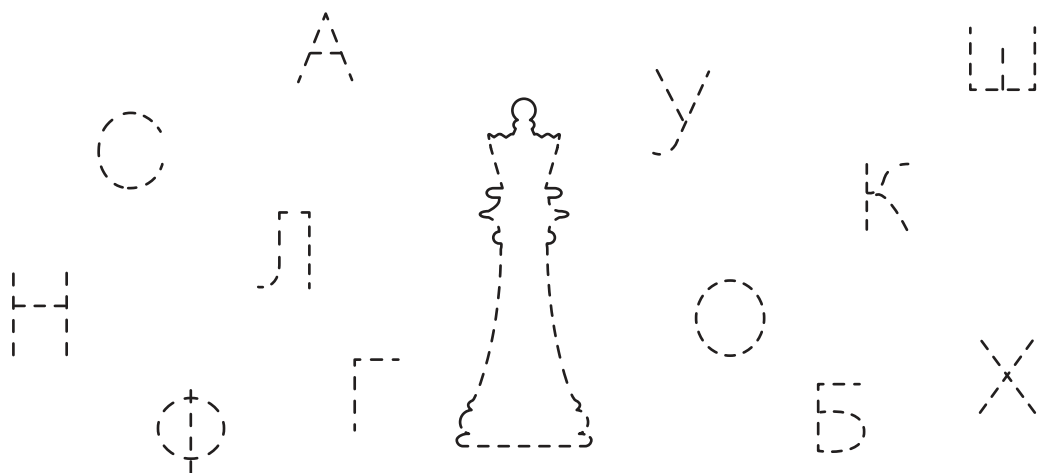
**4** Напади чёрным ферзём на короля соперника (объяви ему шах). Ход ферзя покажи стрелкой.



**5** Напади белым ферзём на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Подумай, почему на некоторых полях нарисована молния.



**6** Найди букву, с которой начинается слово «ферзь». Обведи её и самого ферзя.



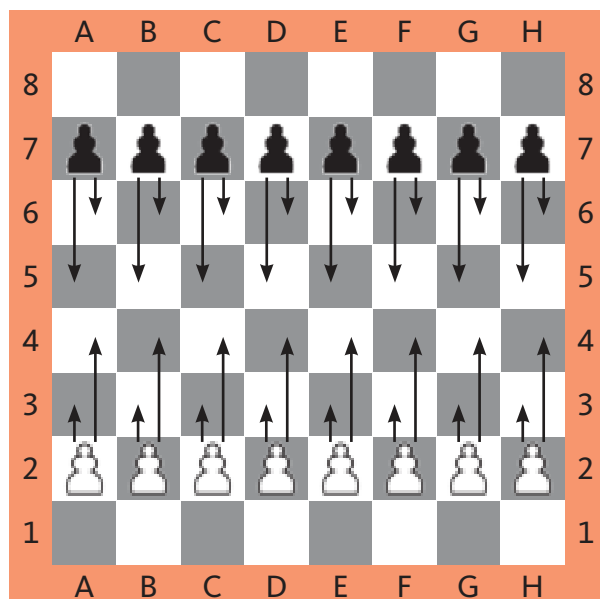
# ПЕШКА: ХОД, ВЗЯТИЕ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Пешка — самая слабая единица во всём шахматном войске. И хотя она наравне со всеми фигурами участвует в шахматной партии, фигурой её называть не принято. У каждого соперника в начальной позиции по восемь пешек. Белые пешки располагаются на второй горизонтали, чёрные — на седьмой. Пешка может ходить только вперёд по вертикали.

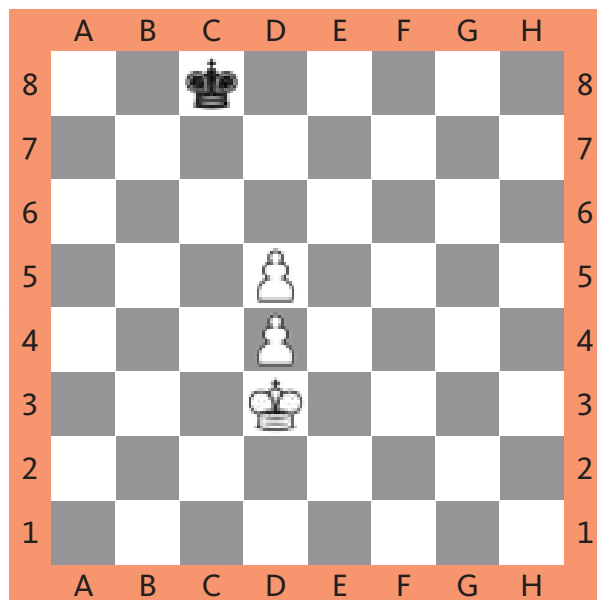
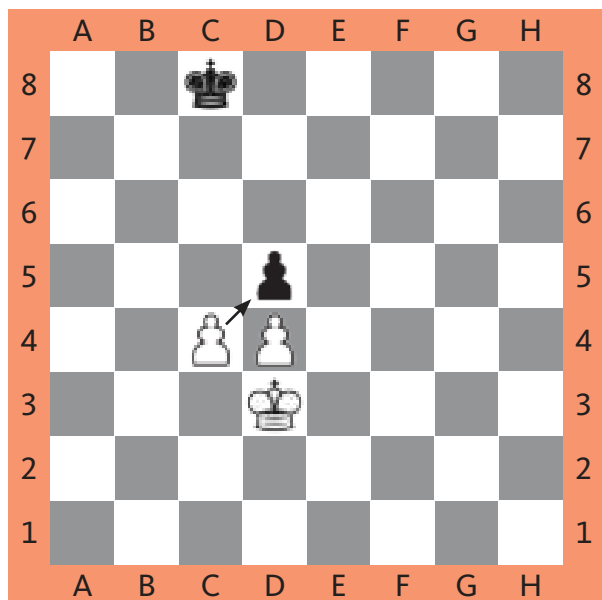
### ПЕШКИ НАЗАД НЕ ХОДЯТ!

В начальной позиции у каждой пешки есть право выбора, какой ход ей сделать: пойти на одно или на два поля вперёд. Как только пешка сделала хоть один ход из начальной позиции, далее она может двигаться только на одно поле вперёд.

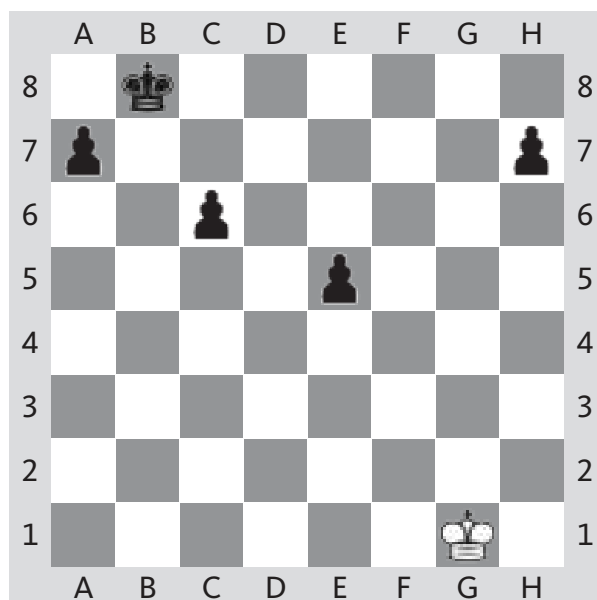
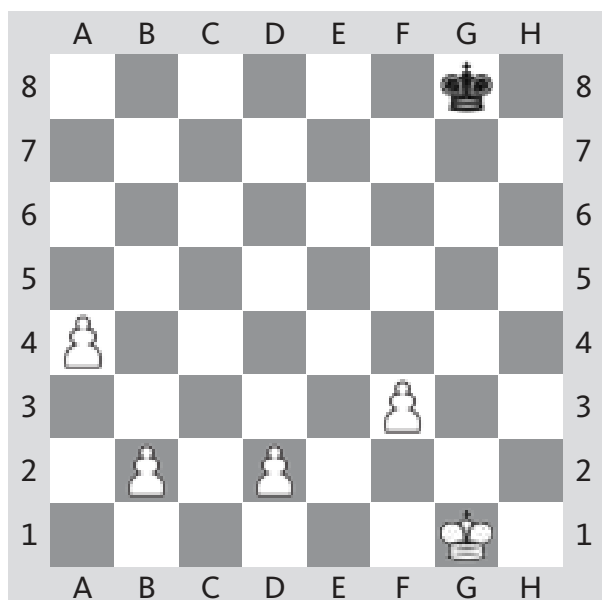




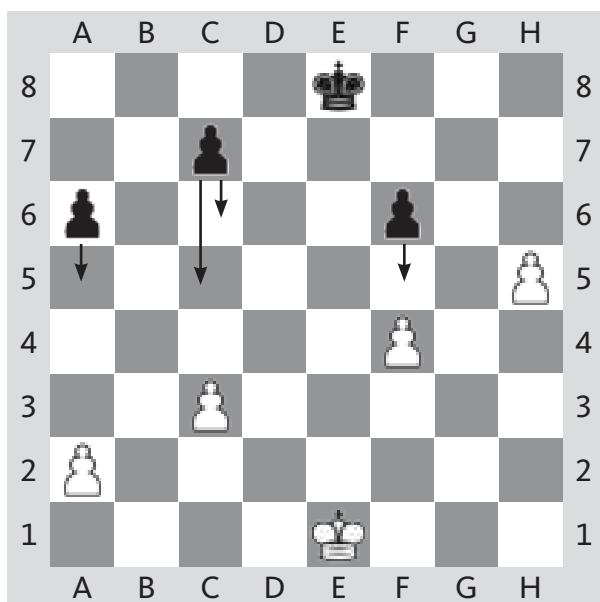
Пешка ходит прямо, а берёт фигуры соперника наискосок, то есть на одно поле вперёд по диагонали. Съеденная фигура снимается с доски, а пешка становится на её место.



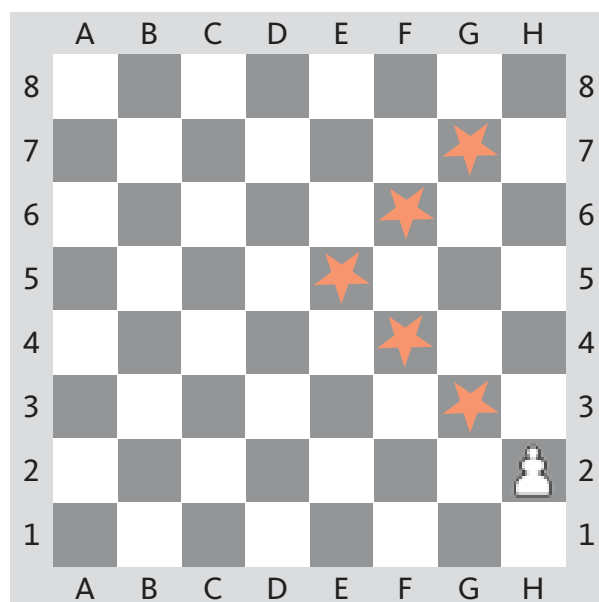
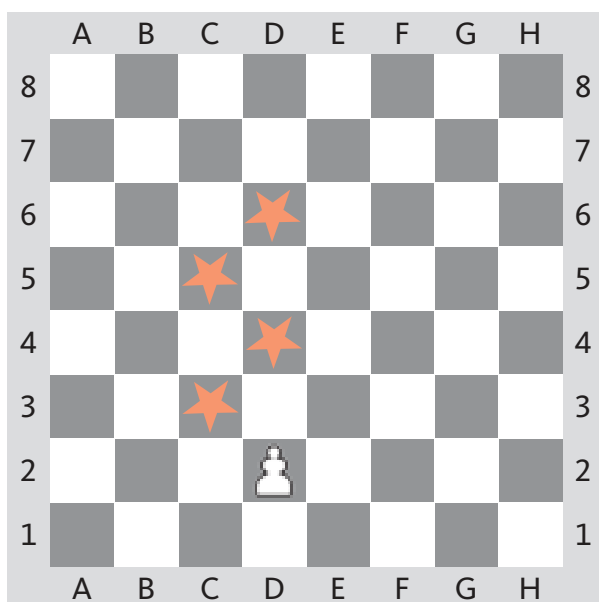
**1** Пешки, которые могут сделать ход на два поля вперёд, обведи красным карандашом, а пешки, которые могут пойти только на одно поле, — зелёным.



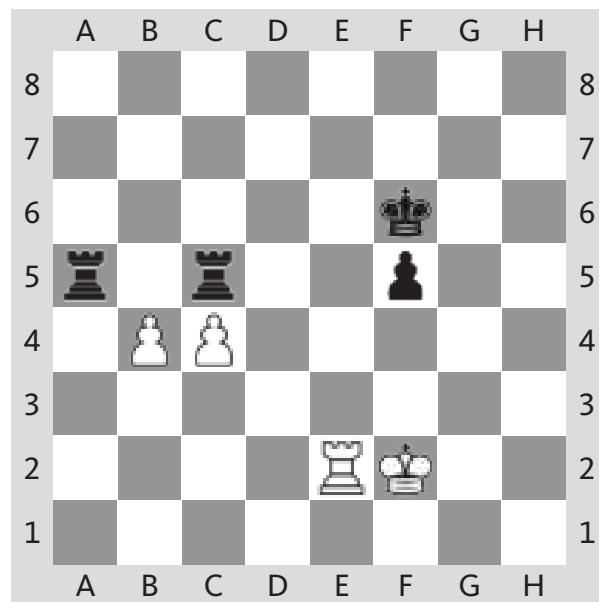
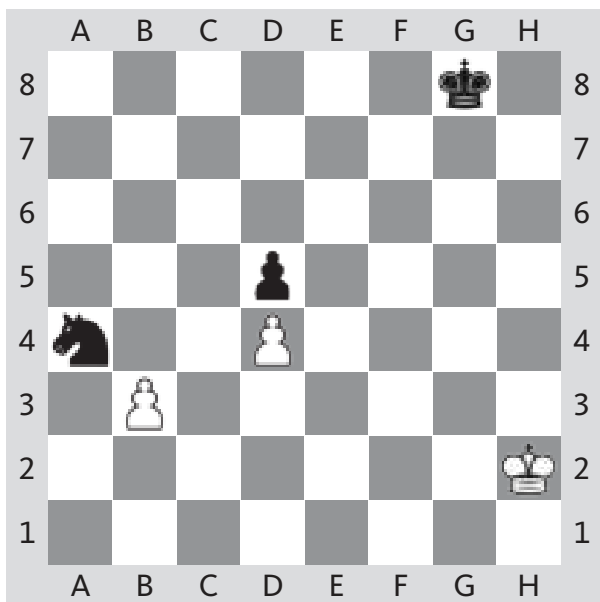
**2** Нарисуй стрелками, какие ходы может сделать каждая белая пешка.



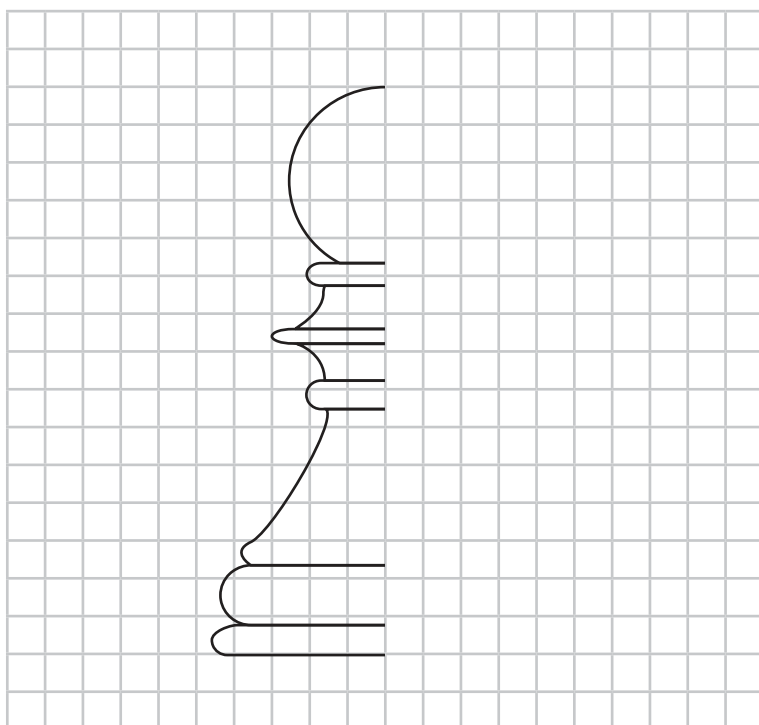
**3** Собери пешкой все звёздочки.



**4** Найди и обведи чёрные фигуры, которые могут съесть белые пешки.



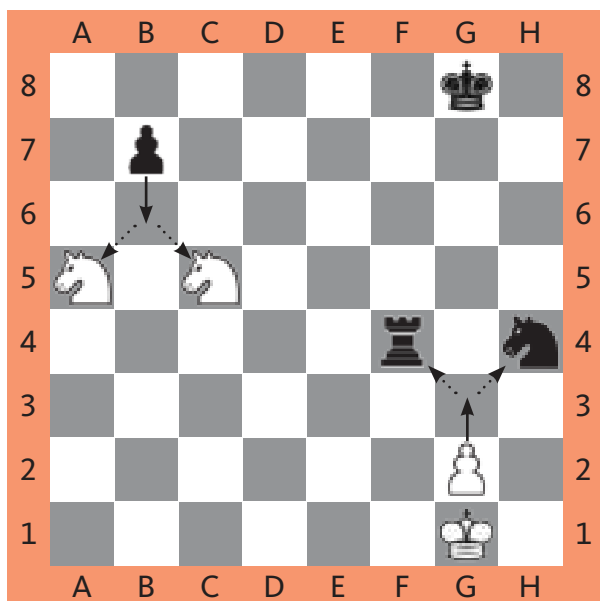
**5** Дорисуй пешку и раскрась её.



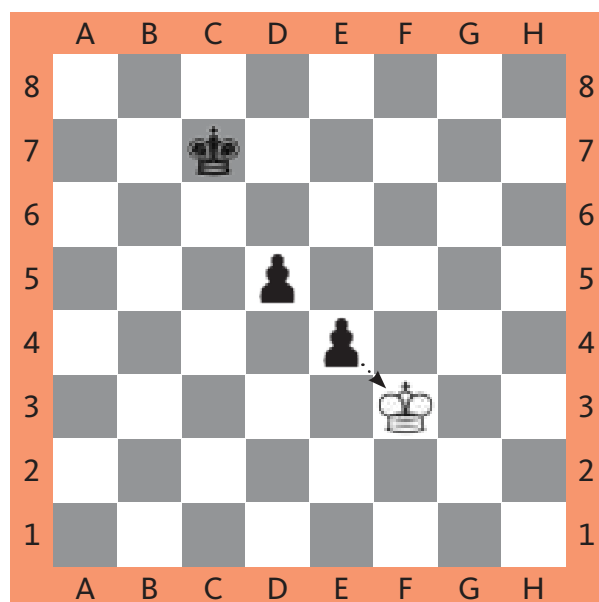
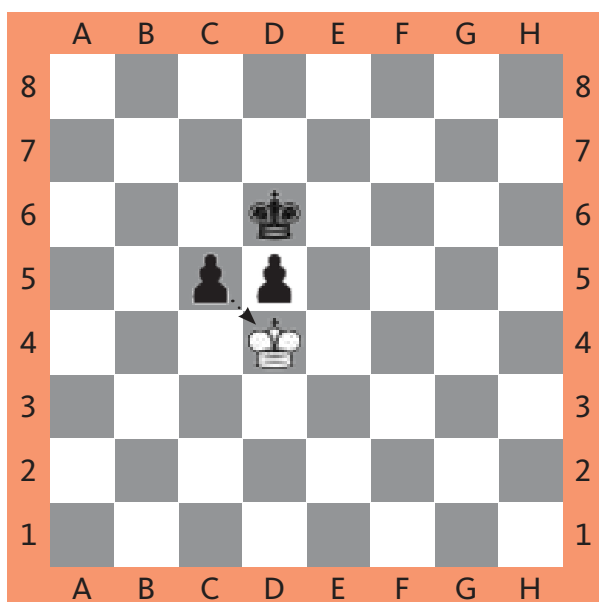
# ПЕШКА: НАПАДЕНИЕ, ШАХ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

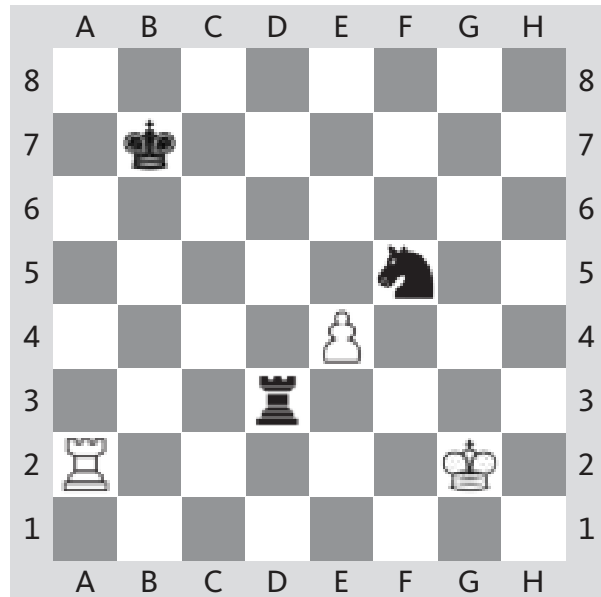
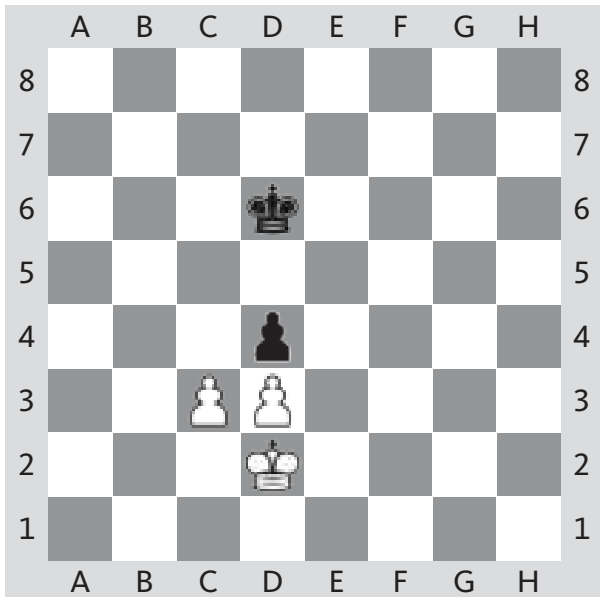
Пешке, чтобы напасть на фигуру соперника, нужно оказаться с ней на соседней вертикали на одно поле наискосок.



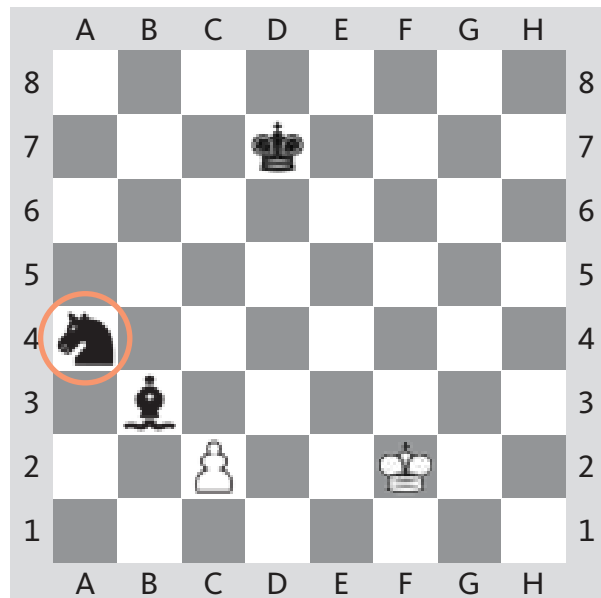
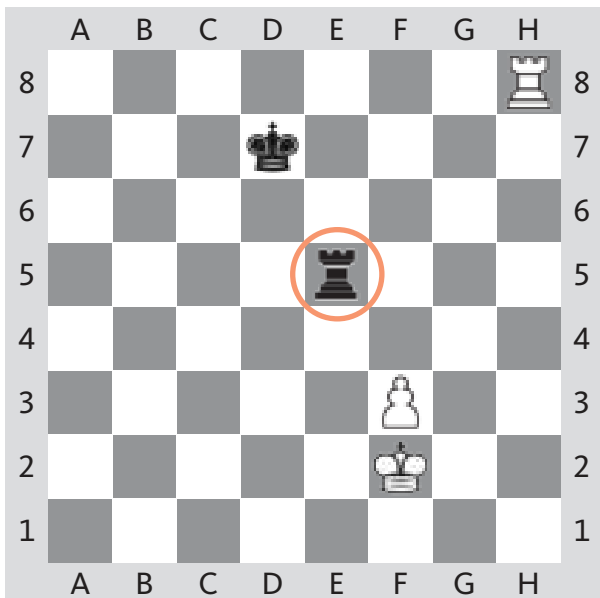
Если пешка нападает на короля соперника, говорят, что королю шах.



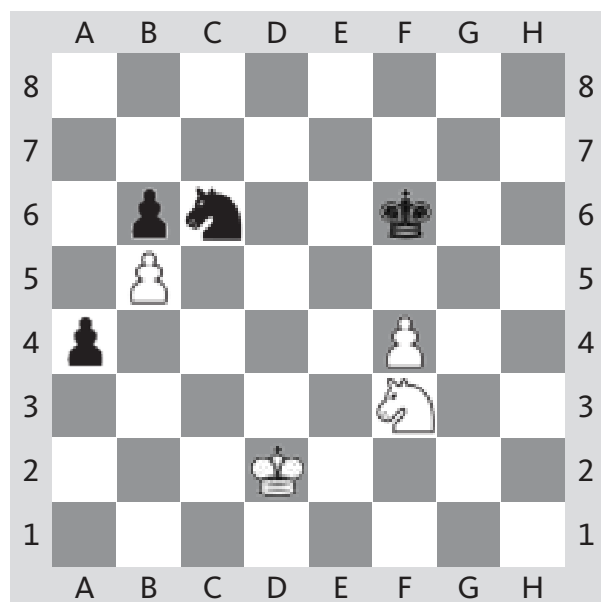
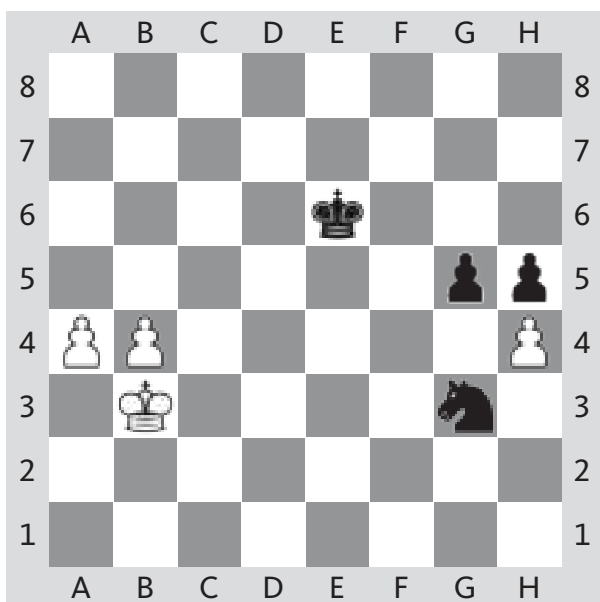
**1** Обведи чёрную фигуру или пешку, на которую напала белая пешка.



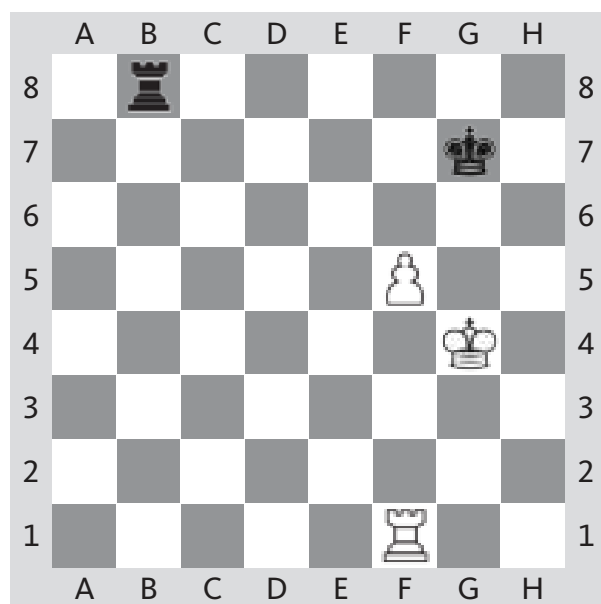
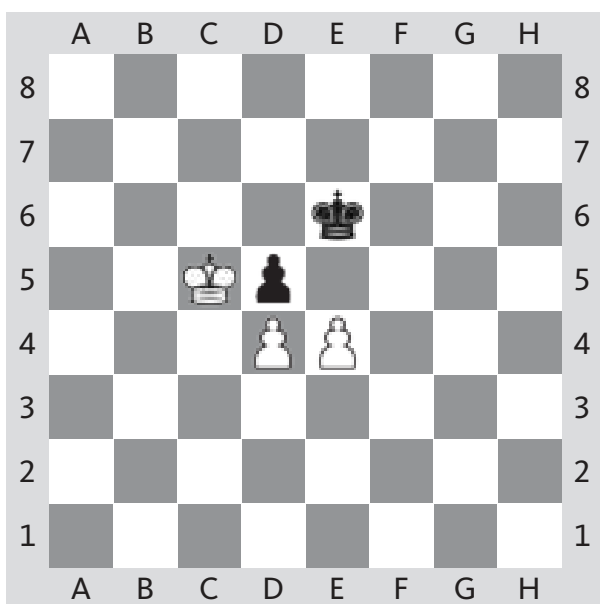
**2** Напеди белой пешкой на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Ход пешки покажи стрелкой.



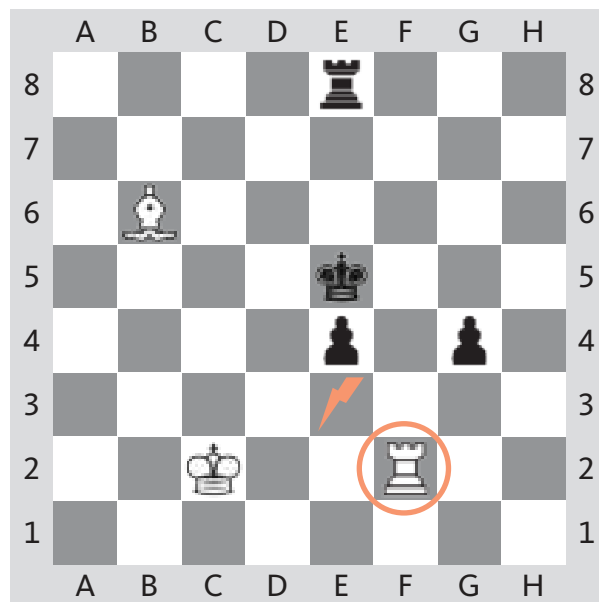
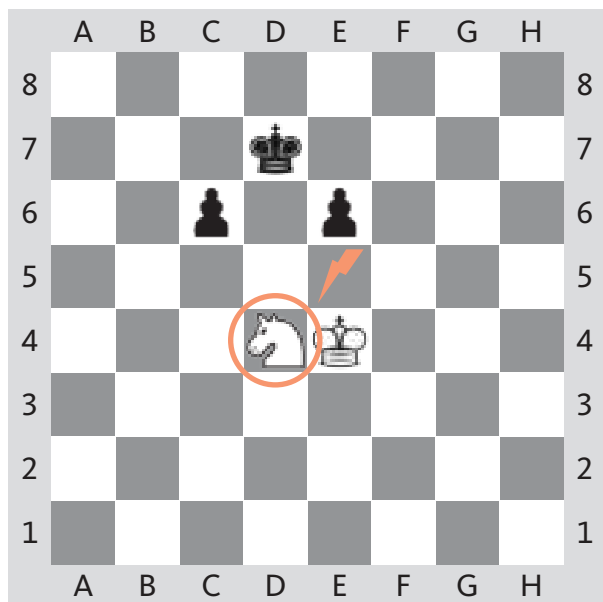
**3** Съешь белой пешкой чёрную фигуру или пешку.  
Ход пешки покажи стрелкой.



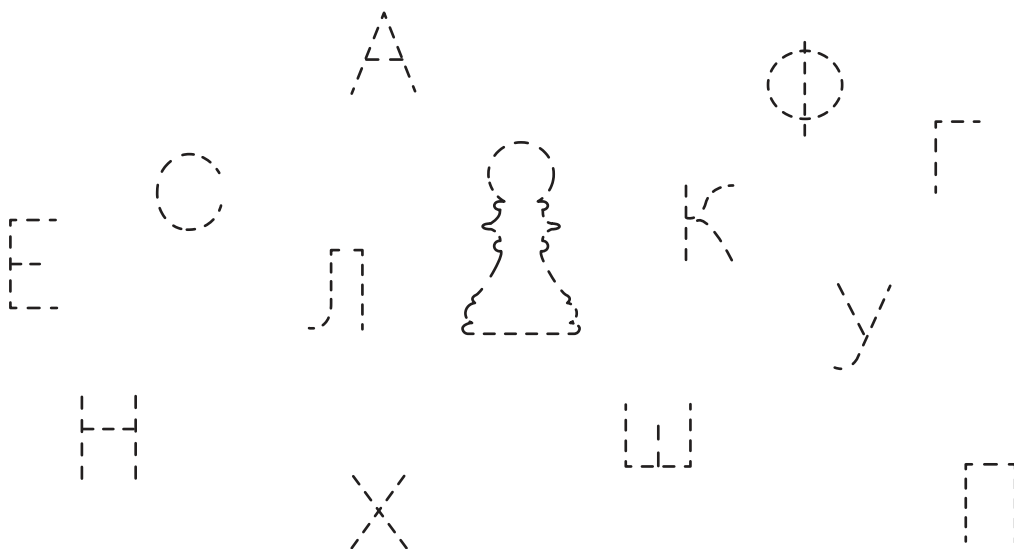
**4** Объяви белой пешкой шах чёрному королю. Ход пешки покажи стрелкой.



**5** Напади чёрной пешкой на белую фигуру, обведённую в кружок. Подумай, почему на некоторых полях нарисована молния.



**6** Найди букву, с которой начинается слово «пешка». Обведи её и саму пешку.

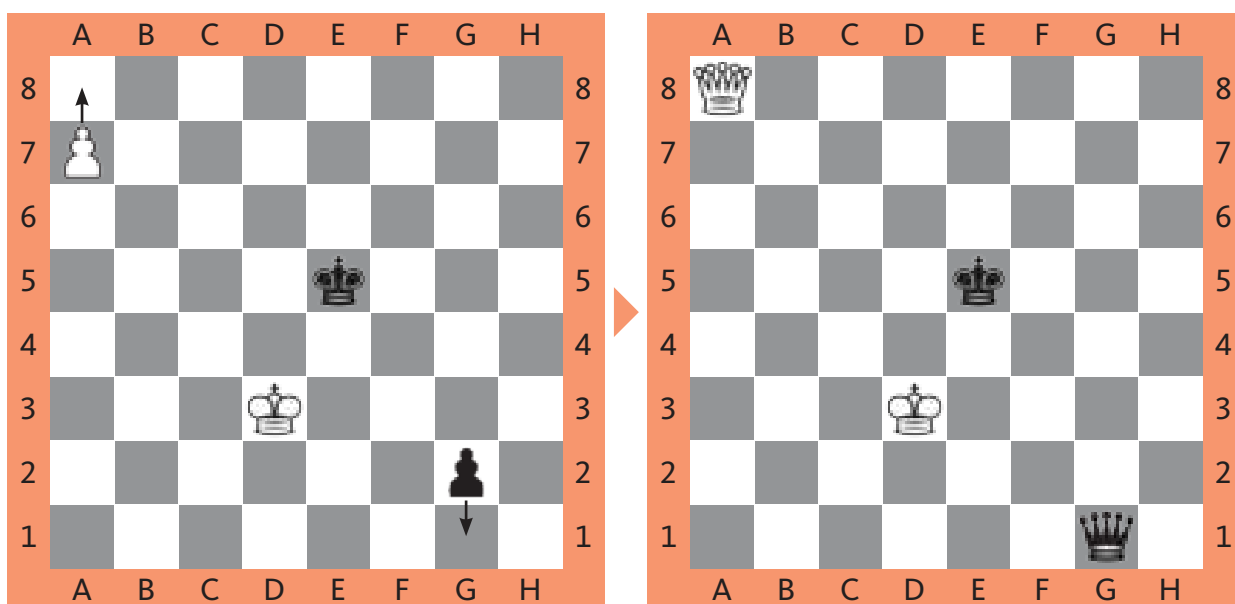


# ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Каждая пешка обладает волшебным свойством: дойдя до последней линии доски, она может превратиться... в любую фигуру! Кроме короля, конечно. При этом остаться пешкой она не может. Чаще всего пешка превращается в ферзя.

**ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРЕВРАЩЕНИЮ ПЕШКИ:** ПРОВЕДИ ПЕШКУ ЧЕРЕЗ ВСЮ ДОСКУ И, ДОЙДЯ ДО ПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ, ПОСТАВЬ ВМЕСТО НЕЁ ЛЮБУЮ СВОЮ ФИГУРУ: ФЕРЗЯ, ЛАДЬЮ, КОНЯ ИЛИ СЛОНА.

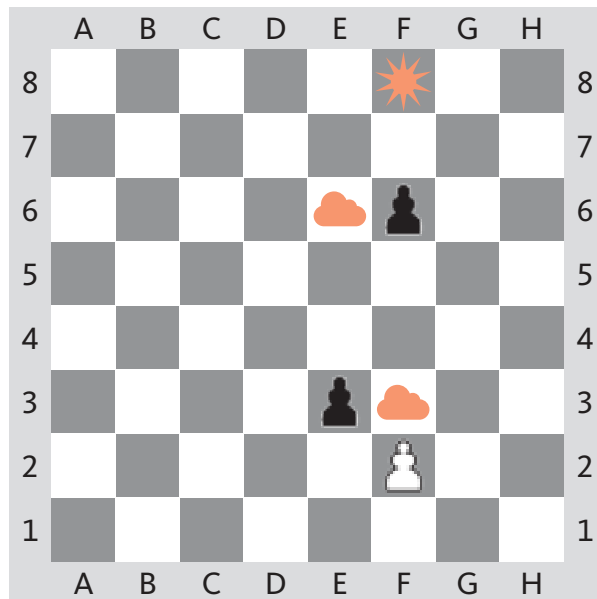
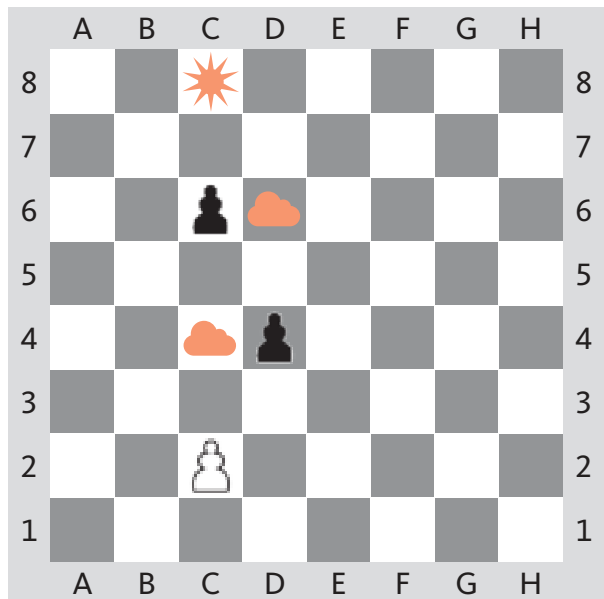


### Родителям

Теоретически на доске может быть и девять ферзей одного цвета, если все восемь пешек дойдут до последней линии доски. Если необходимая для замены пешки фигура еще не съедена соперником, взять ее можно из других комплектов шахмат или временно поставить на это место какой-нибудь мелкий предмет.



**1** Доберись белой пешкой до солнышка на *поле пре-вращения*, не наступая на облака.



**2** На рисунке изображены горизонтали, обозначенные цифрами. Соедини белую и чёрную пешки с теми горизонталями, к которым каждая из них должна стремиться, чтобы превратиться в другую фигуру.



**3** Обведи фигуры, в которые может превратиться пешка, дойдя до последней линии. Сколько этих фигур? Закрась квадратик с нужным числом.







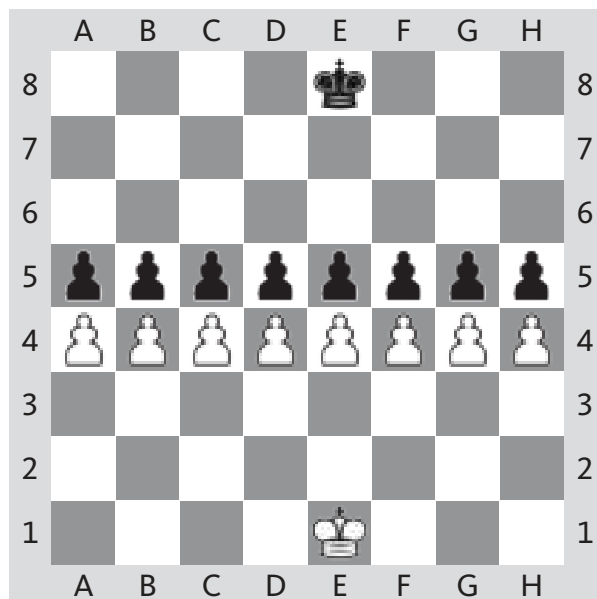
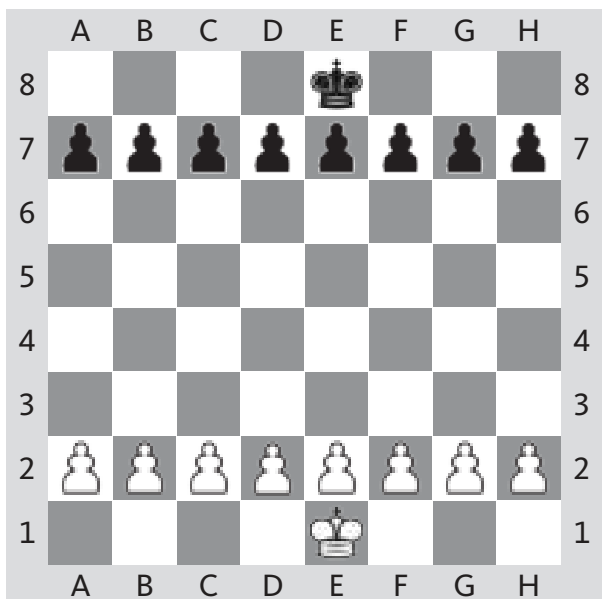

**4** Вспомни ценность шахматных фигур. Под каждой фигурой напиши, сколько пешек стоит каждая из них. Обведи ту фигуру, в которую выгоднее всего превратиться пешке.



**5** В мешок «сложи» все фигуры, в которые пешка может превратиться, дойдя до последней горизонтали, а в коробку — те, в которые она превратиться не может.



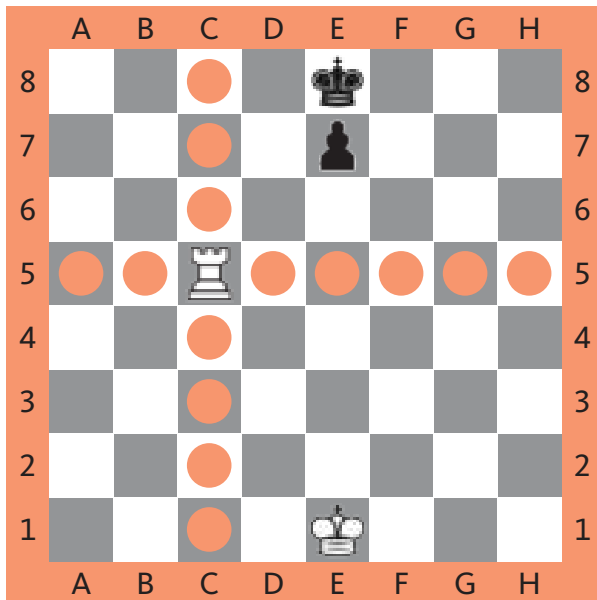
**6** Расставь фигуры на шахматной доске, как показано на диаграммах, и сыграй с другом в «Пешечный бой». Постарайся провести пешку в ферзи.



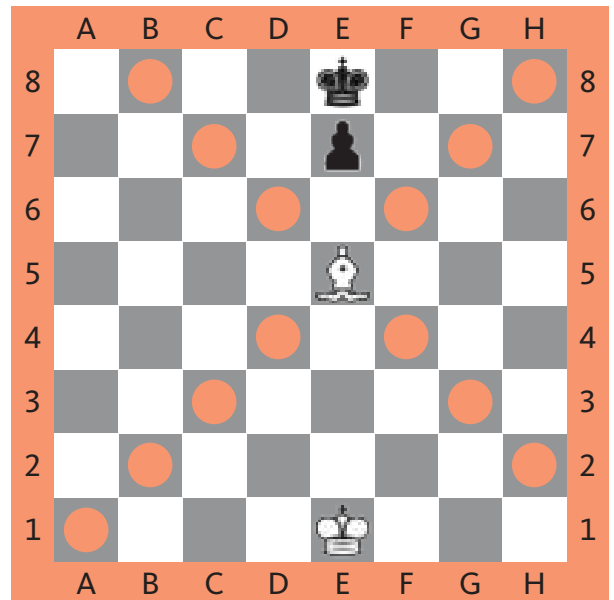
# БИТОЕ ПОЛЕ. ВЗЯТИЕ НА ПРОХОДЕ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

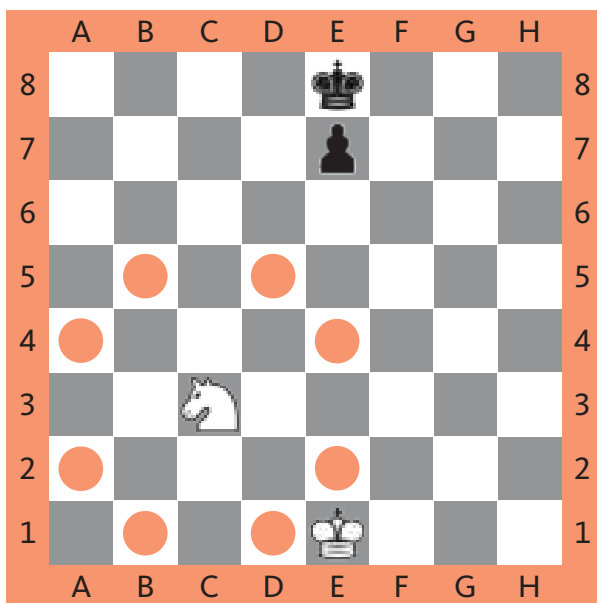
У каждой фигуры есть *битые поля*, то есть поля, на которых она может съесть фигуры соперника.



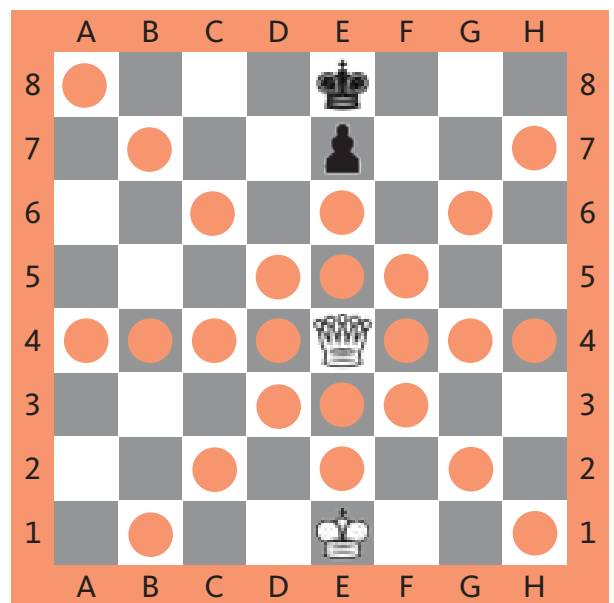
Битые поля ладьи



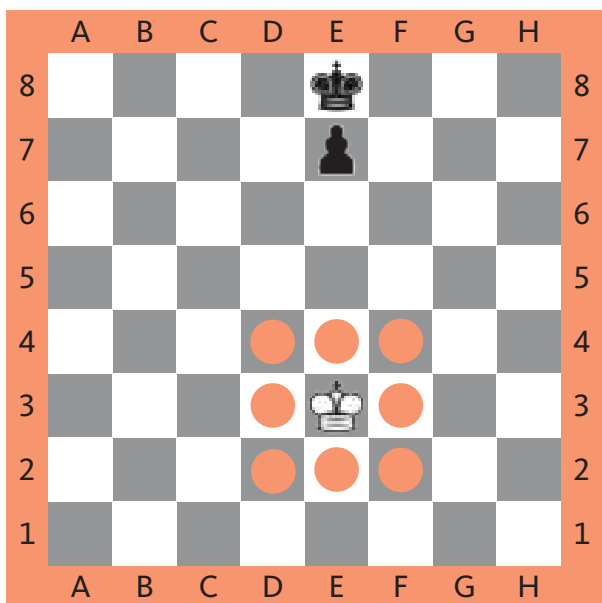
Битые поля слона



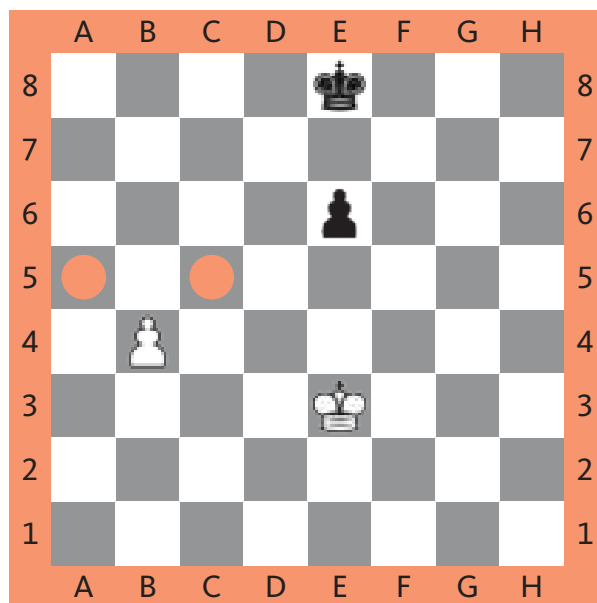
Битые поля коня



Битые поля ферзя

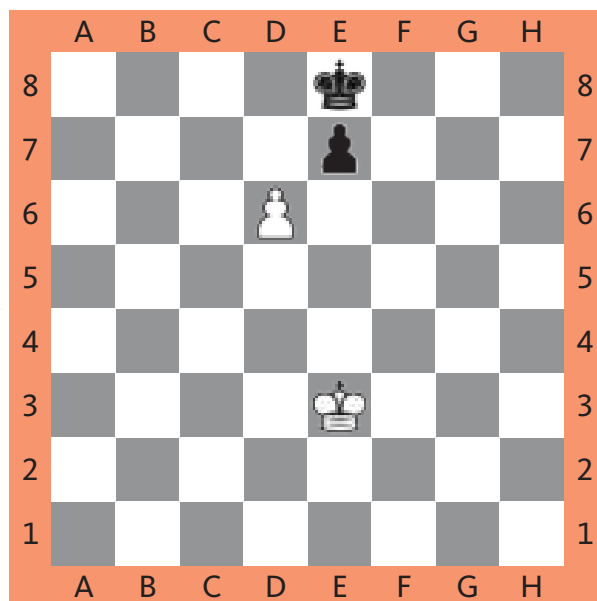
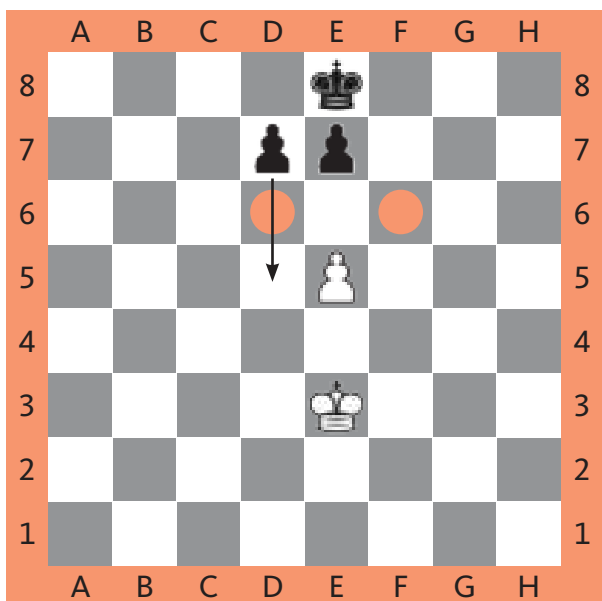


Битые поля короля



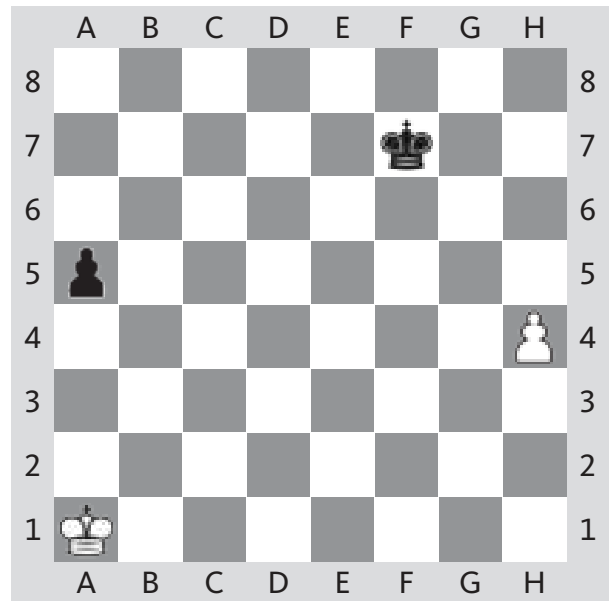
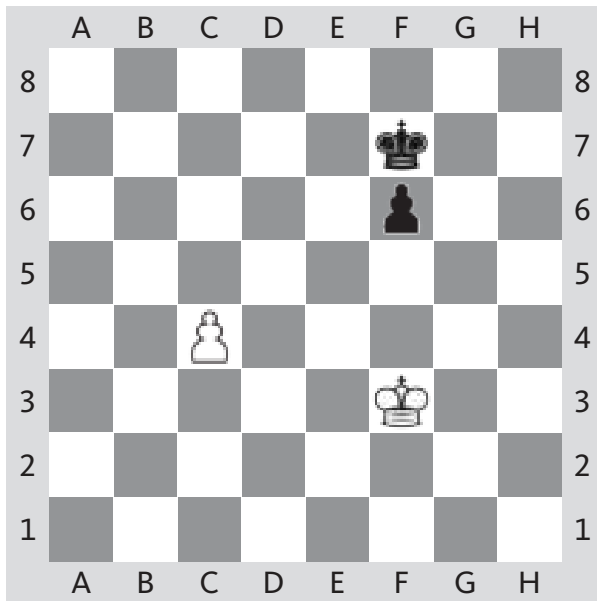
Битые поля пешки

В шахматах существует один особенный ход пешки, связанный с её битыми полями, — это *взятие на проходе*. Если пешка соперника из начальной позиции делает ход на два поля, при этом перепрыгивает через битое поле твоей пешки, ты можешь её съесть. При этом твоя пешка должна встать на битое поле. Запомни, что правило взятия на проходе касается только пешек. Никакая другая фигура воспользоваться им не может!

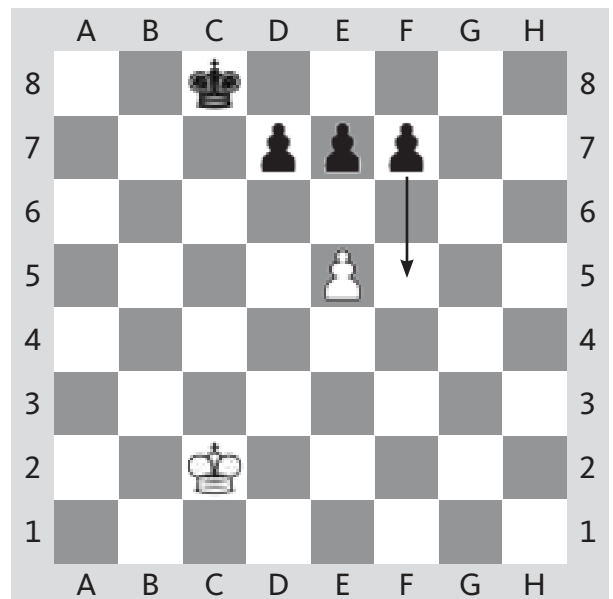
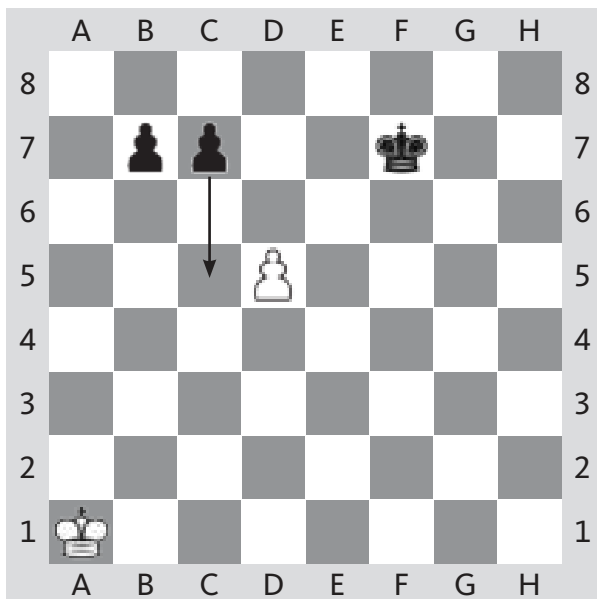


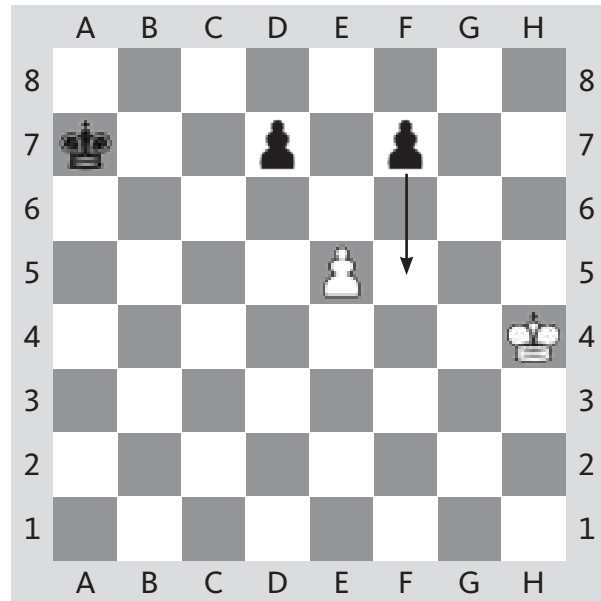
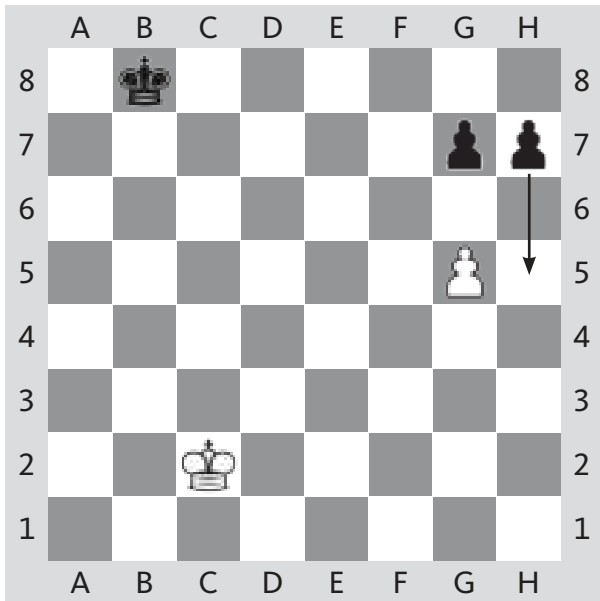
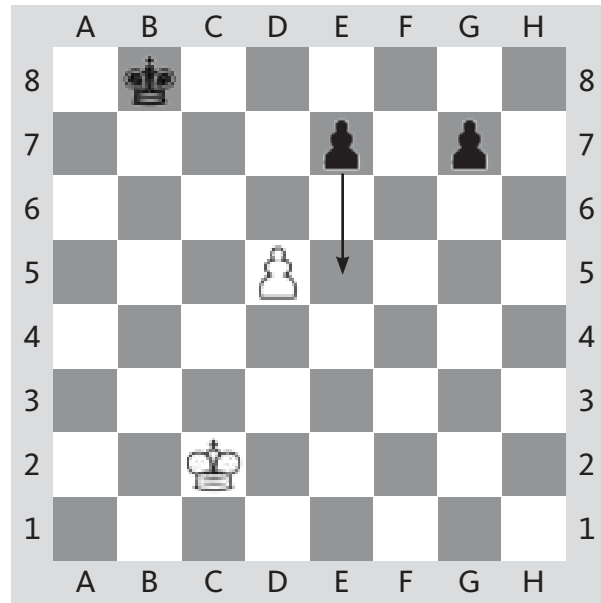
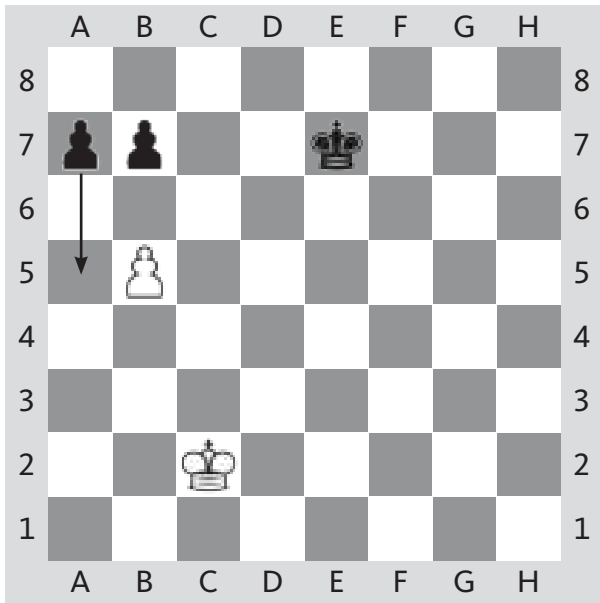
**ВЗЯТЬ ПЕШКУ НА ПРОХОДЕ МОЖЕТ ТОЛЬКО ПЕШКА!**

- 1** Битые поля белой пешки закрась красным карандашом, а чёрной пешки — синим.



- 2** Закрась битые поля белой пешки. Сделай взятие на проходе — покажи стрелкой, на какое поле она встанет. Последний ход чёрных показан стрелкой.



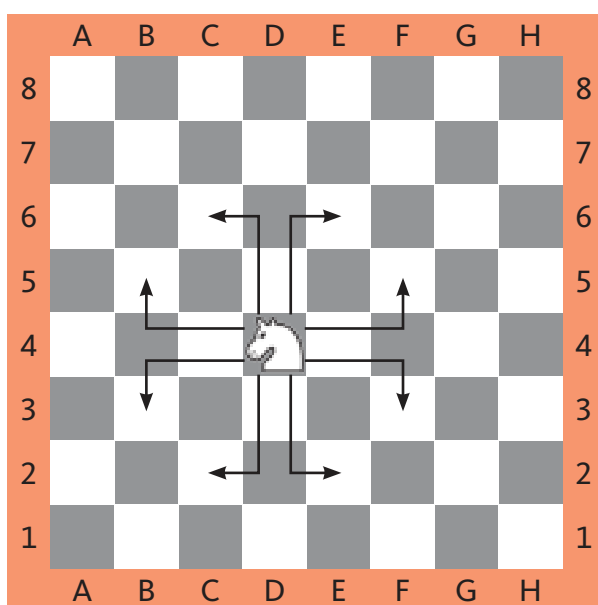


# КОНЬ: ХОД, ВЗЯТИЕ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

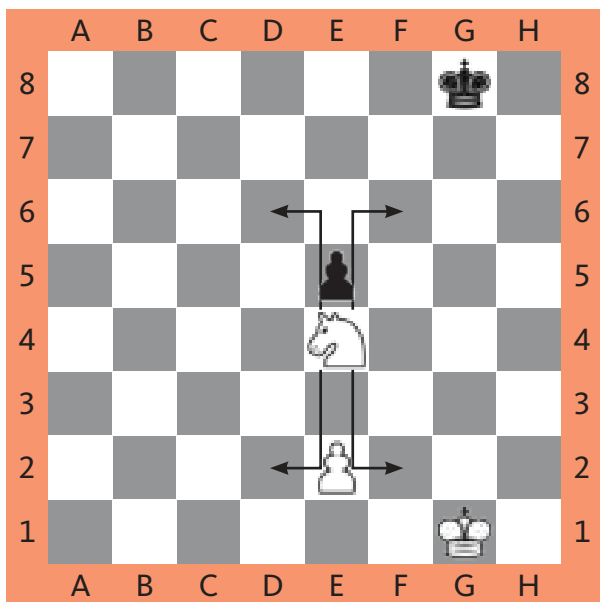
Конь — это единственная шахматная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры и пешки. Запомнить ход коня несложно: он «прыгает» на два поля в любую сторону и поворачивает на одно поле влево или вправо. Можно сказать, что конь ходит буквой Г. При этом он всегда встаёт на поле другого цвета: если стоял на белом поле, то окажется на чёрном, и наоборот.

КОНЬ ХОДИТ ТАК: ПРЫГ, СКОК И ВБОК!

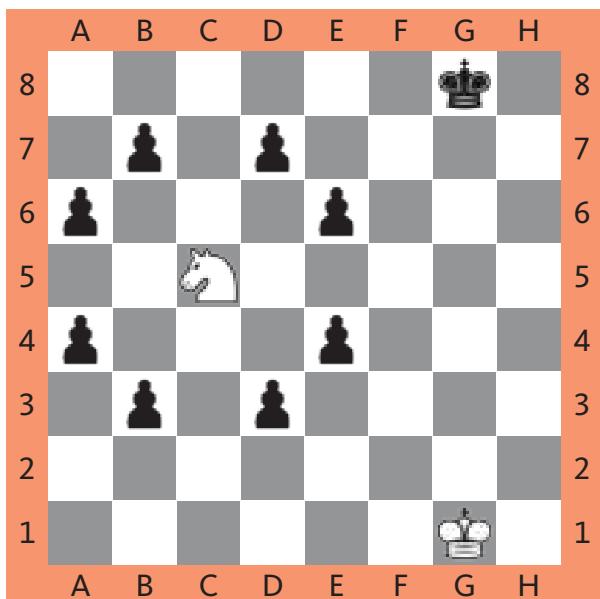




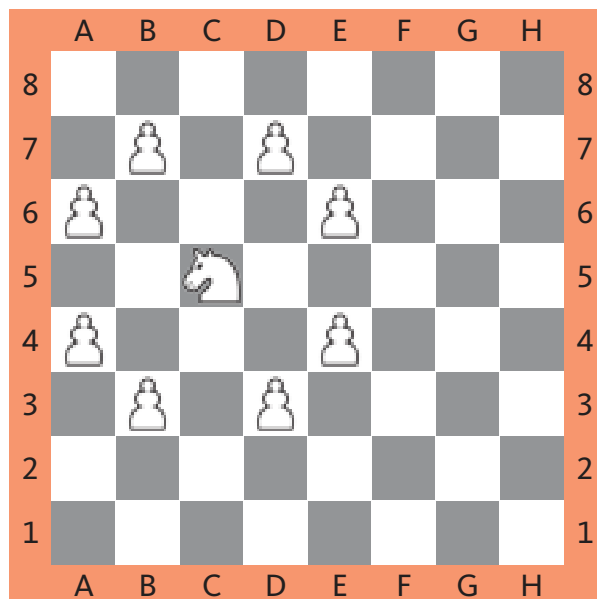
Если на пути коня стоит своя фигура или фигура соперника, при совершении хода конь может через неё перепрыгнуть.



Если поле, на которое хочет пойти конь, занято своей фигурой, ход невозможен. Если это поле занято фигурой соперника, фигуру можно съесть. Тогда съеденная фигура снимается с доски, а конь становится на её место.

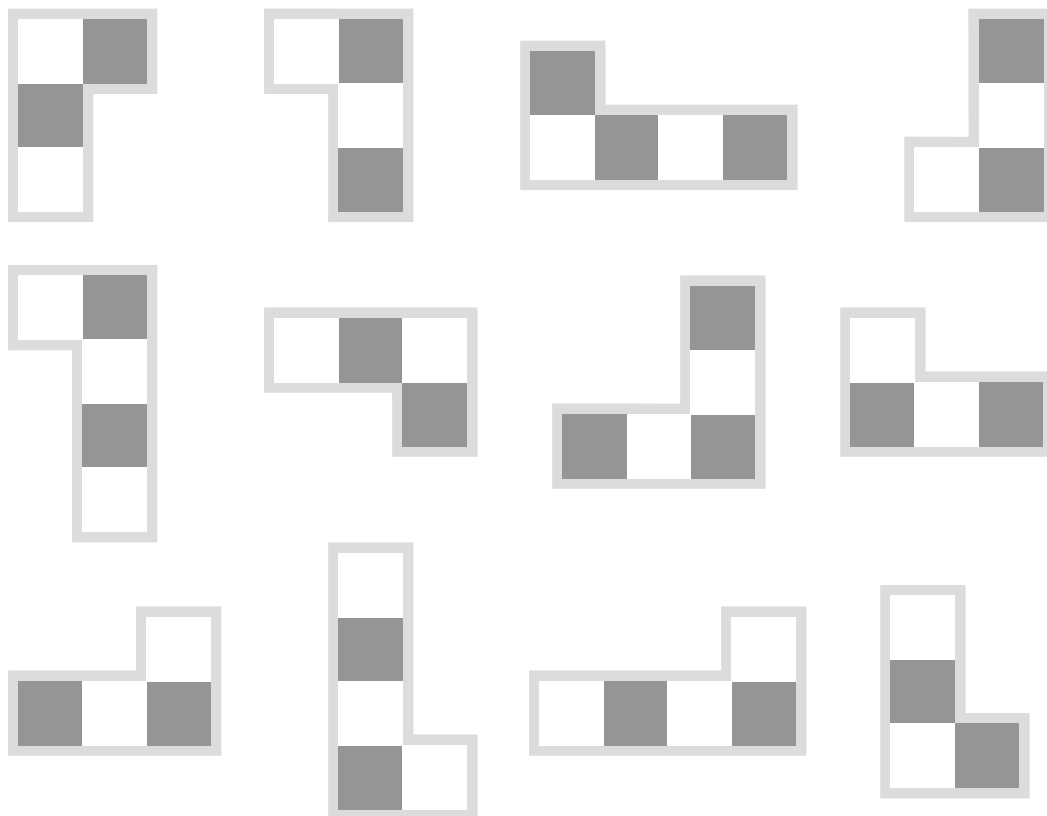


Белый конь может съесть любую чёрную пешку

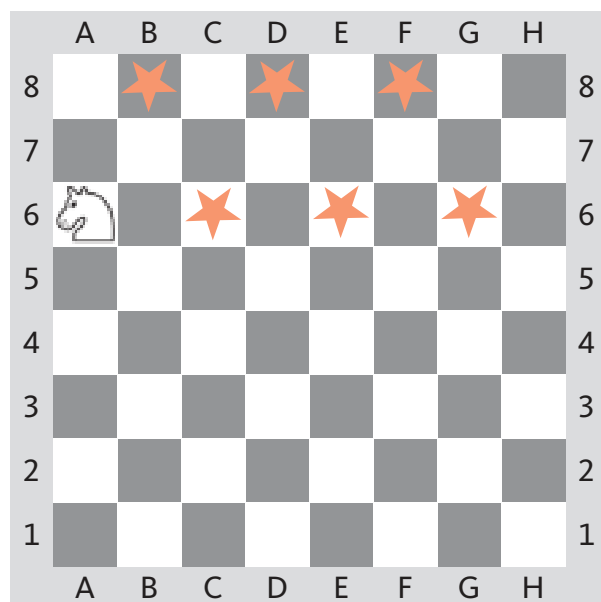
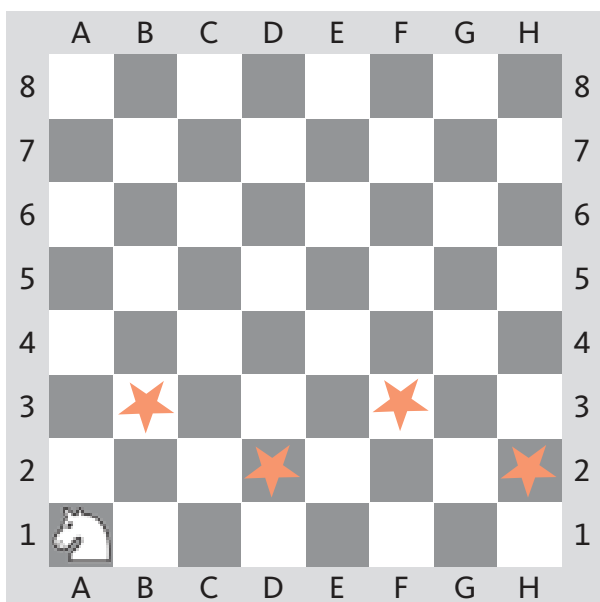


Белому коню некуда ходить

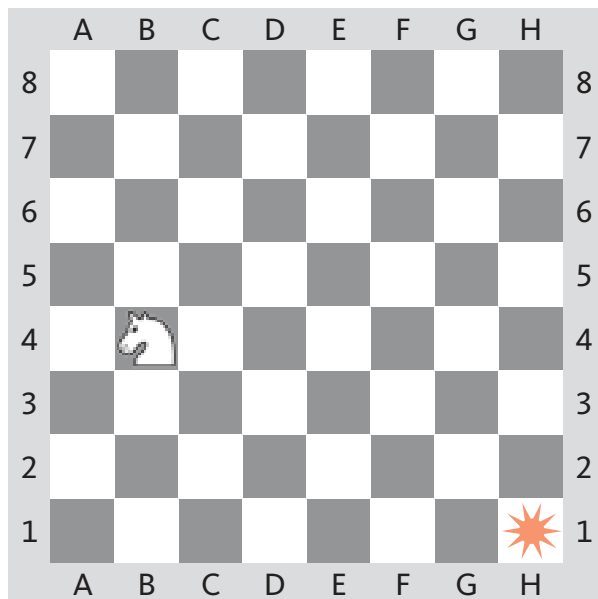
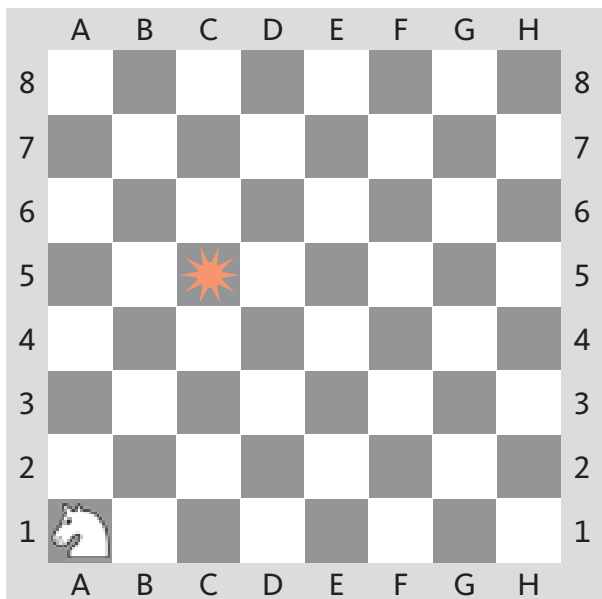
**1** Найди и обведи все фигуры в виде буквы Г, которые обозначают ход коня.



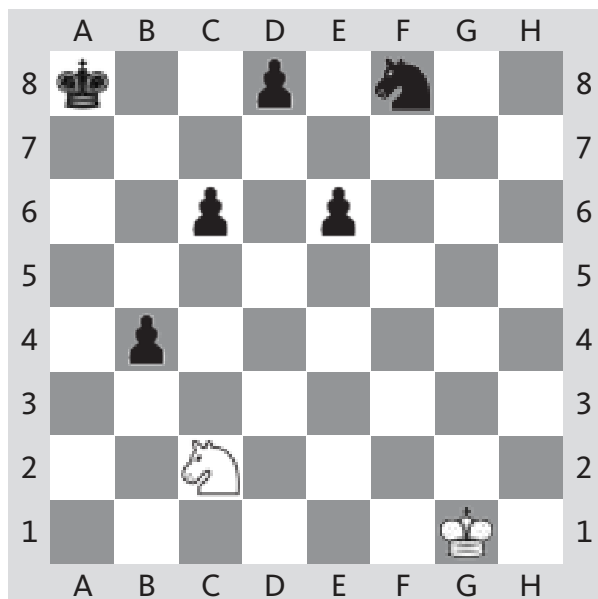
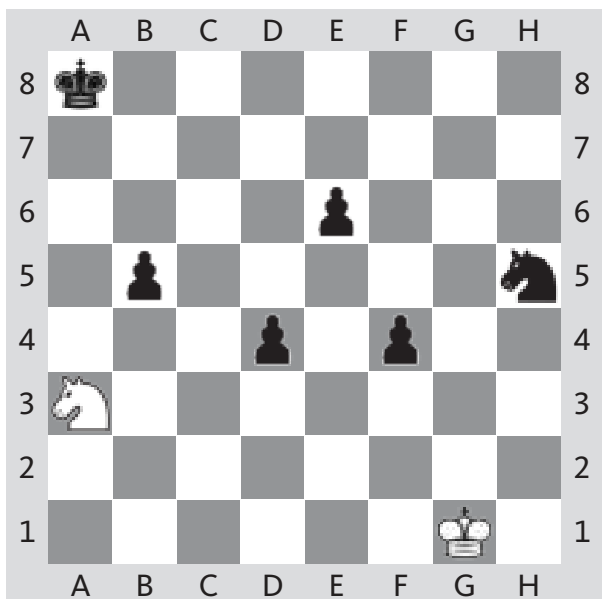
**2** Собери конём все звёздочки.



**3** Доберись конём до солнышка.



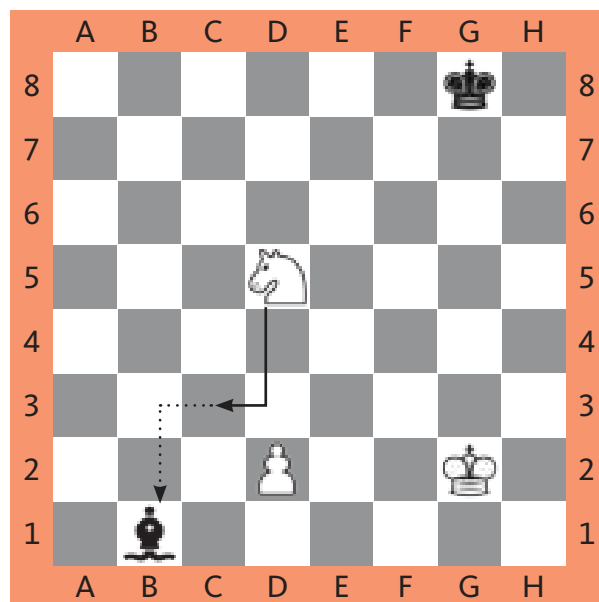
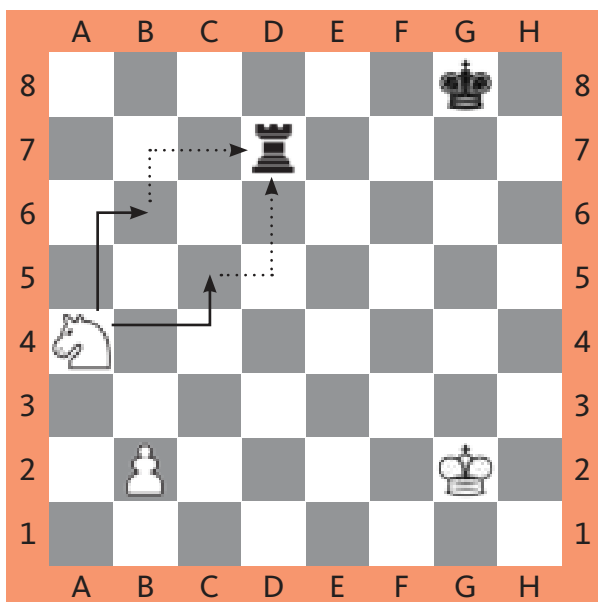
**4** В этом задании ходит только белый конь. Он должен взять все чёрные фигуры или пешки, съедая каждым ходом по одной. Помни: брать короля запрещено. Ходы коня покажи стрелками.



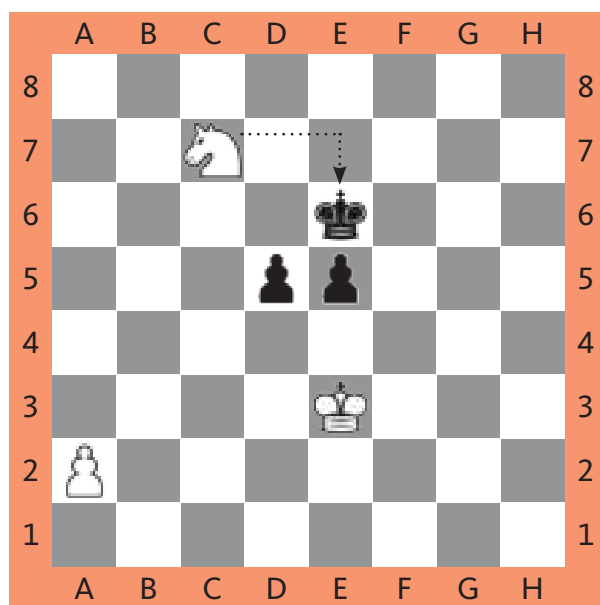
# КОНЬ: НАПАДЕНИЕ, ШАХ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

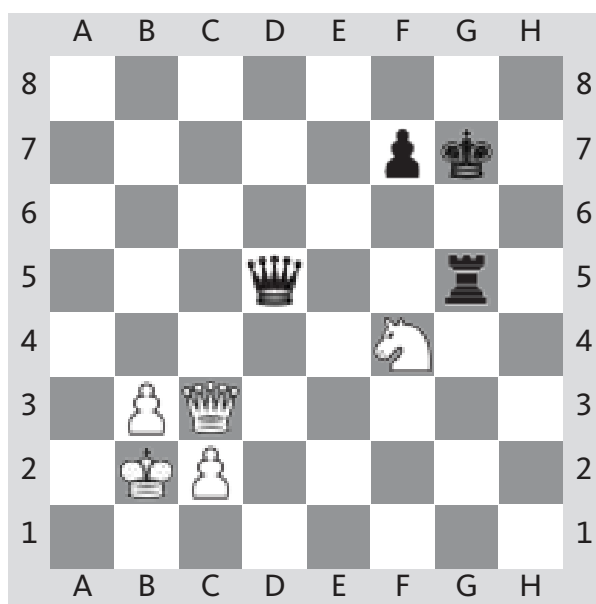
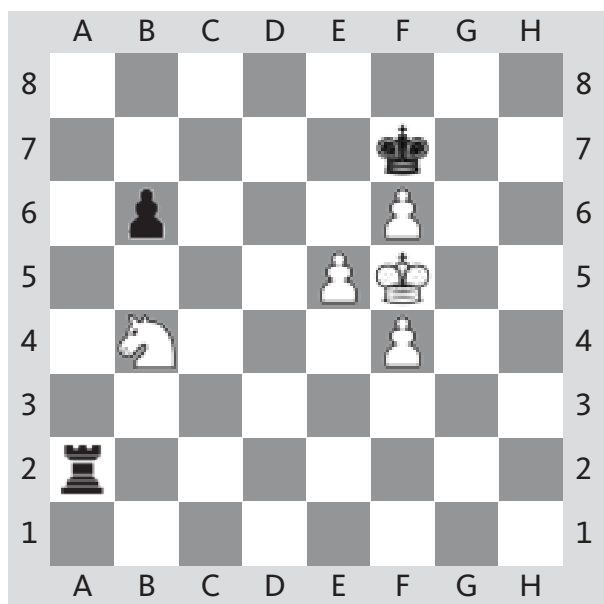
Коню, чтобы напасть на фигуру соперника, нужно встать по отношению к этой фигуре буквой Г.



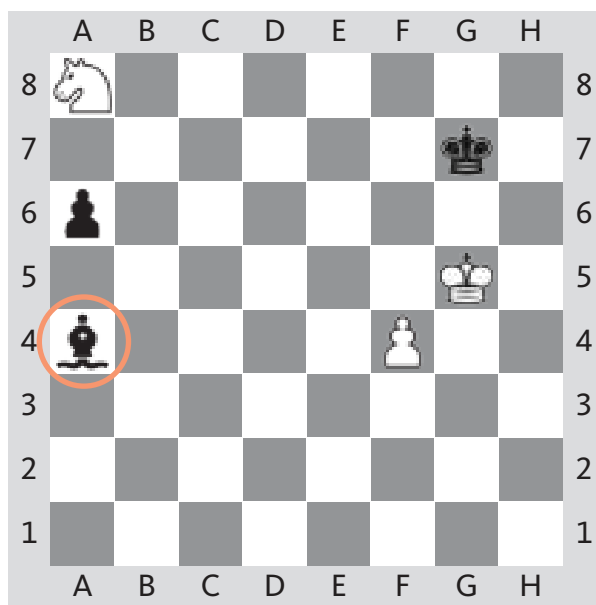
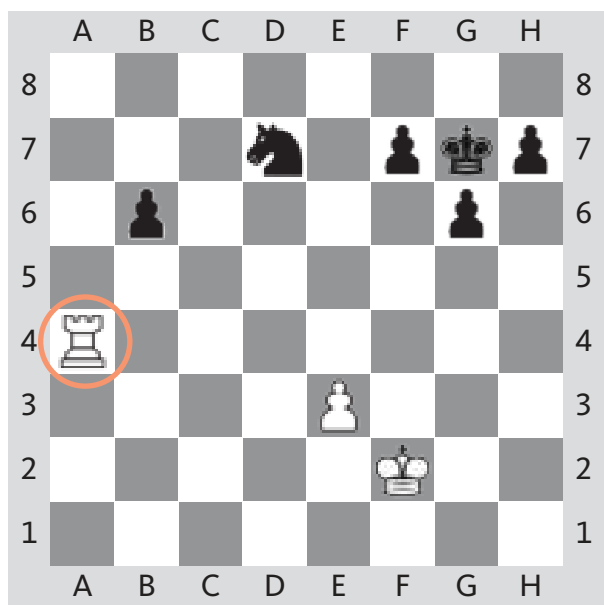
Если конь нападает на короля соперника, то говорят, что королю шах.



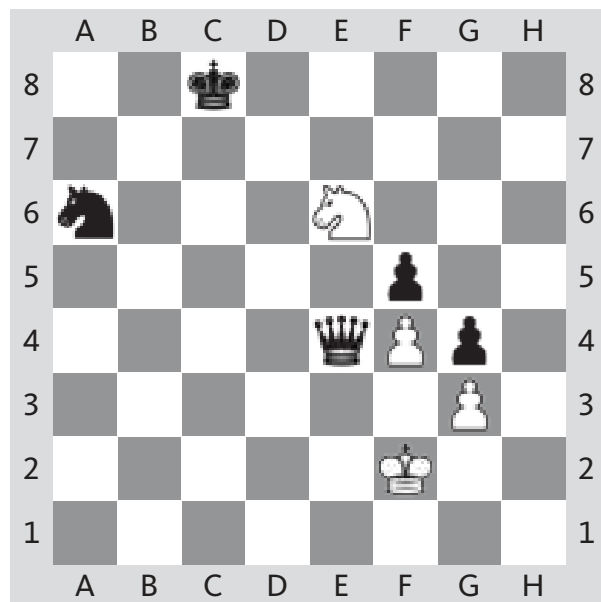
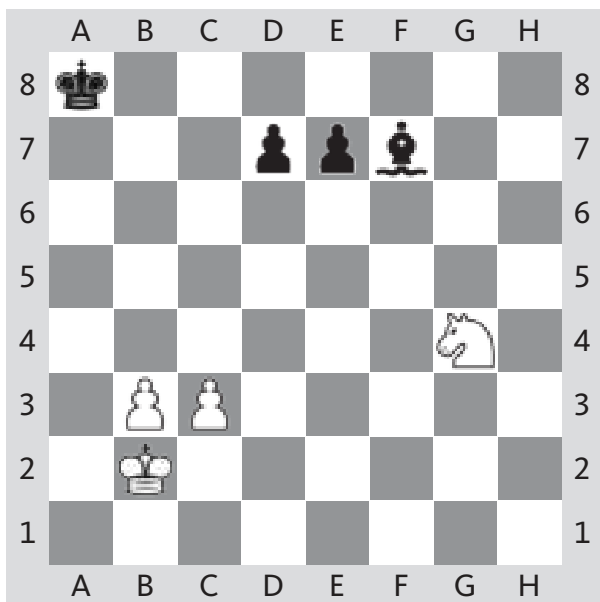
1 На какую фигуру напал белый конь? Обведи её.



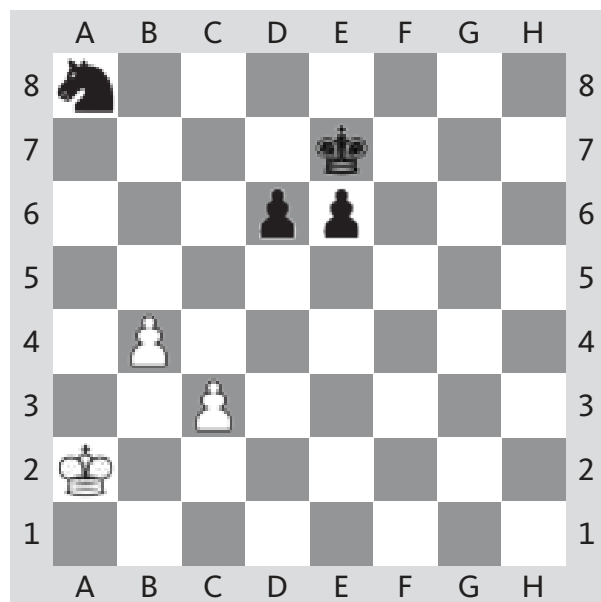
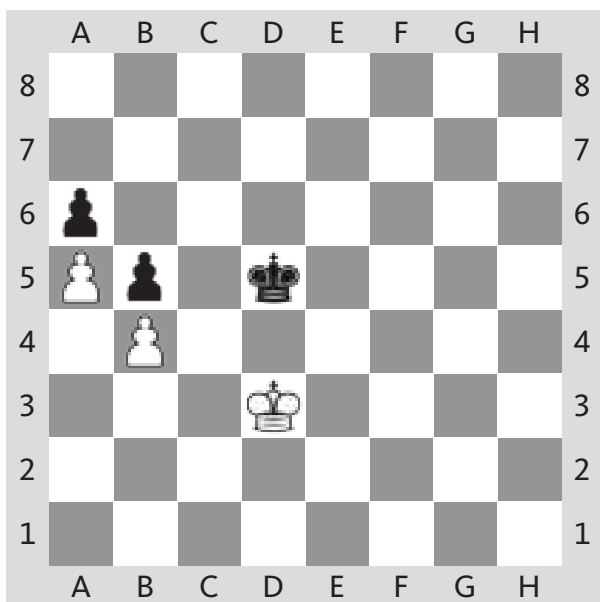
2 Напеди конём на фигуру соперника, обведённую в кружок. Ход коня покажи стрелкой.



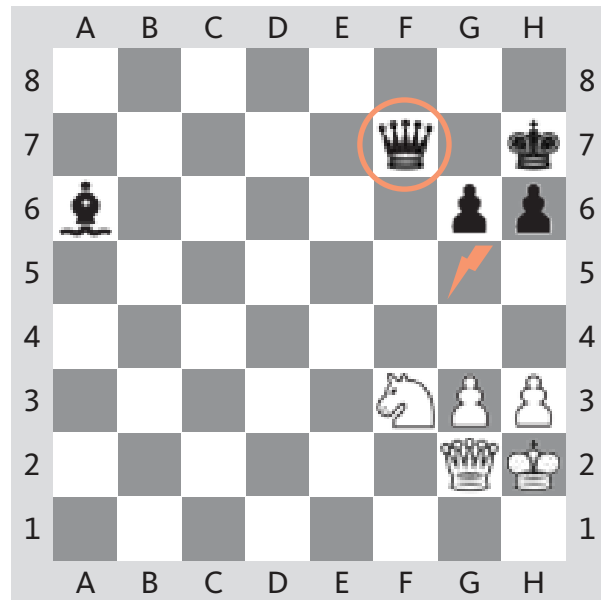
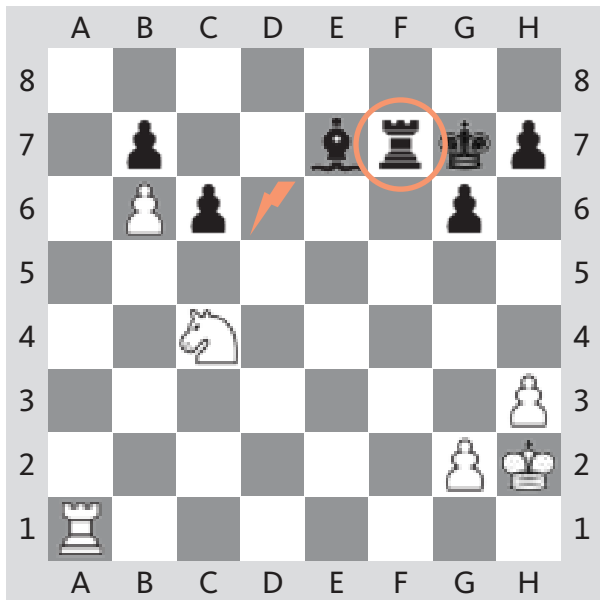
**3** Напади белым конём на любую чёрную фигуру или пешку. Ход коня покажи стрелкой.



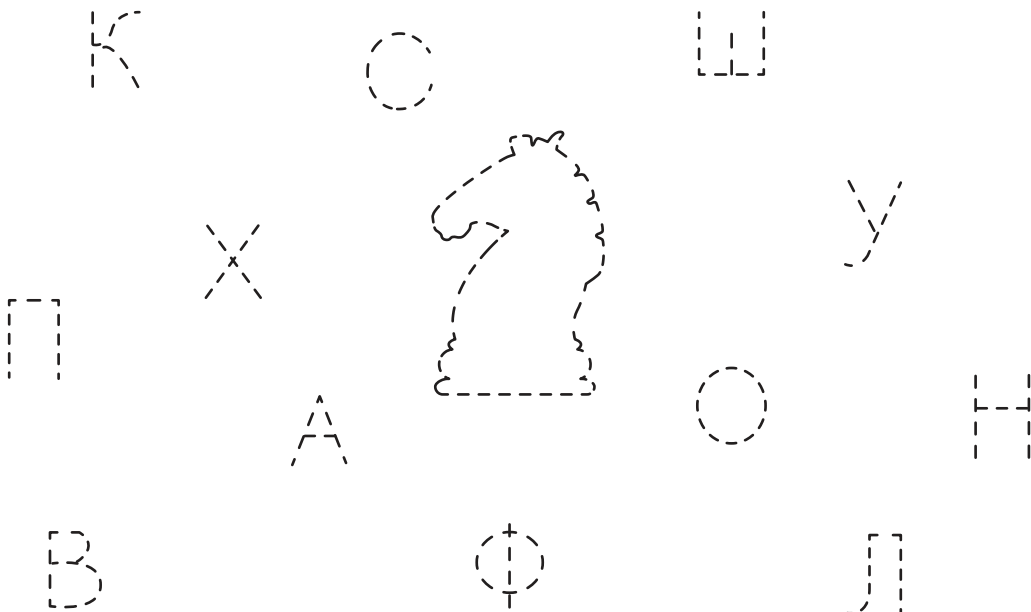
**4** Нарисуй на диаграмме белого коня так, чтобы он объявил шах чёрному королю.



**5** Напади белым конём на чёрную фигуру, обведённую в кружок. Подумай, почему на некоторых полях нарисована молния.



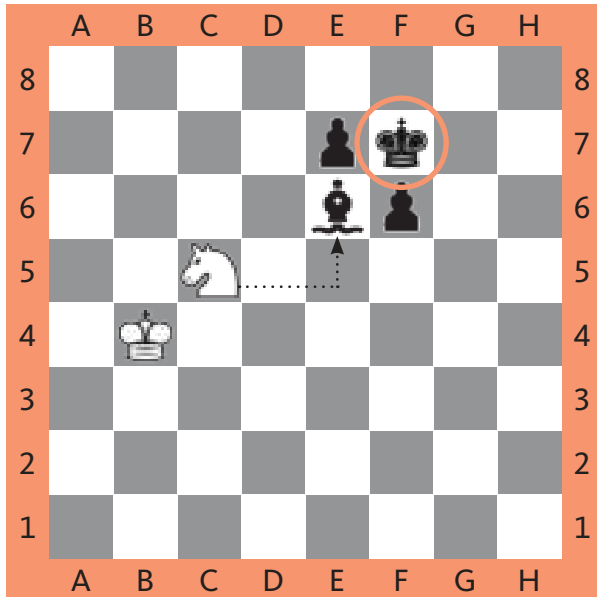
**6** Найди букву, с которой начинается слово «конь». Обведи эту букву и самого коня.



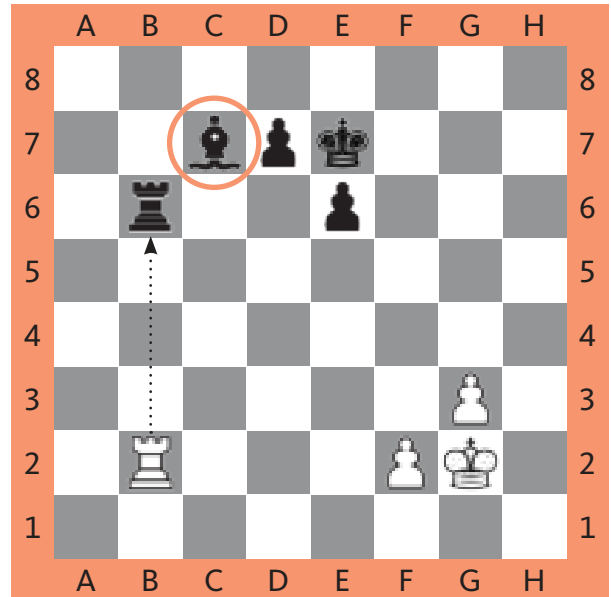
# ЗАЩИТА

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

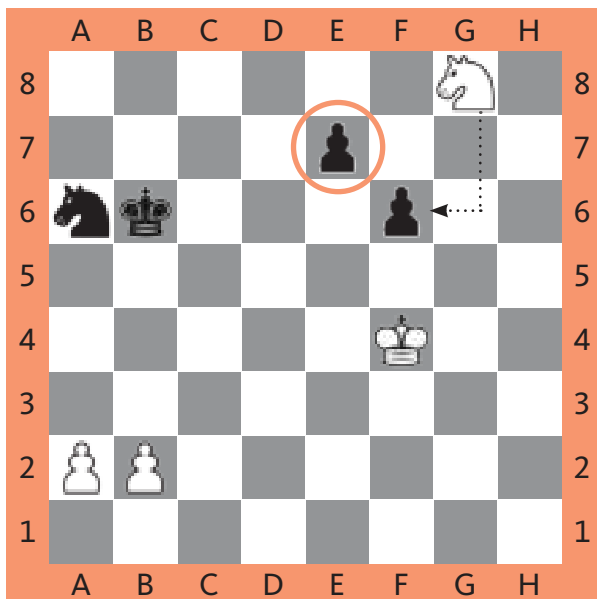
Каждая шахматная фигура может не только нападать на фигуры соперника, но и *защищать* свои фигуры от нападения.



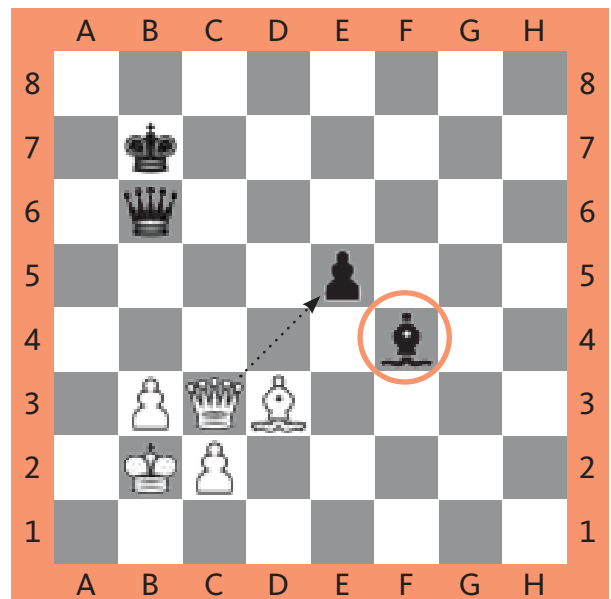
Белый конь может съесть чёрного слона, но тот защищён королём



Белая ладья может съесть чёрную ладью, но та защищена слоном



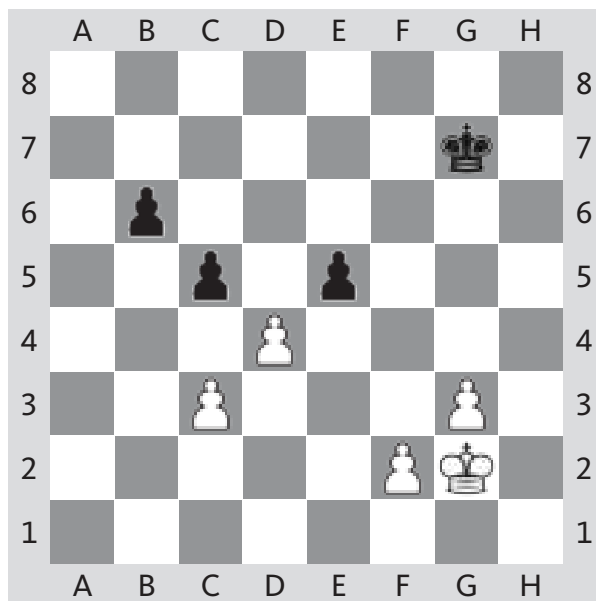
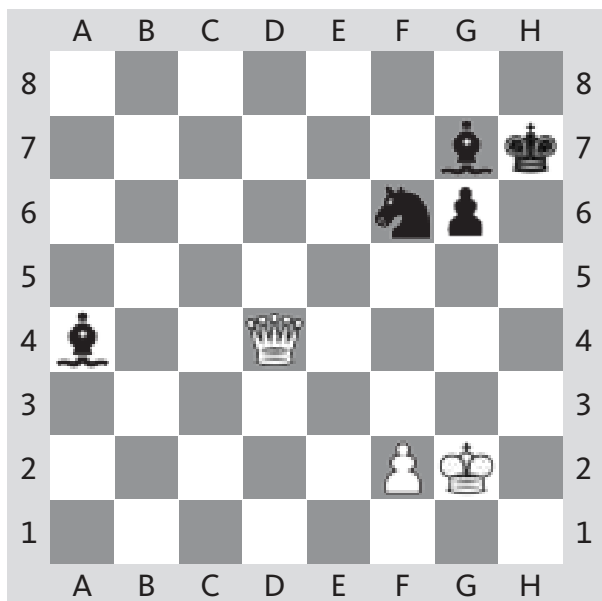
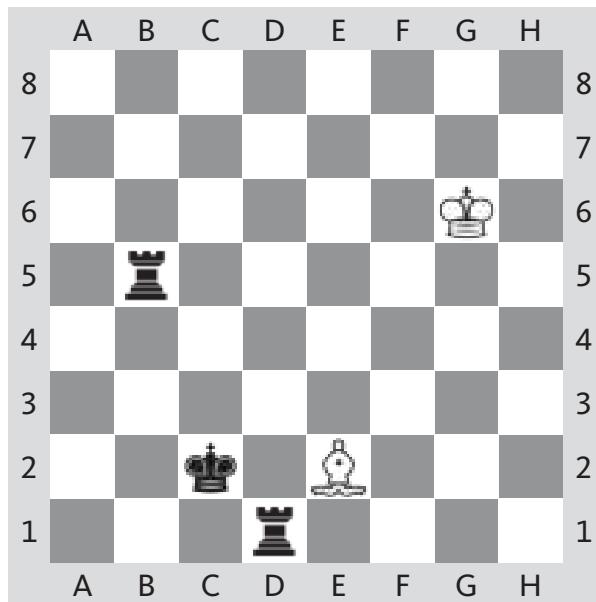
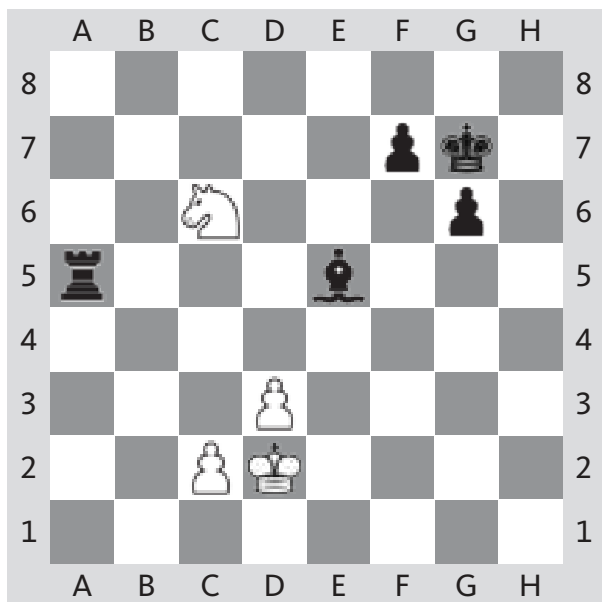
Если белый конь съест чёрную пешку, то его съест другая пешка. И мы отдадим фигуру, которая стóит три пешки, всего за одну пешку соперника

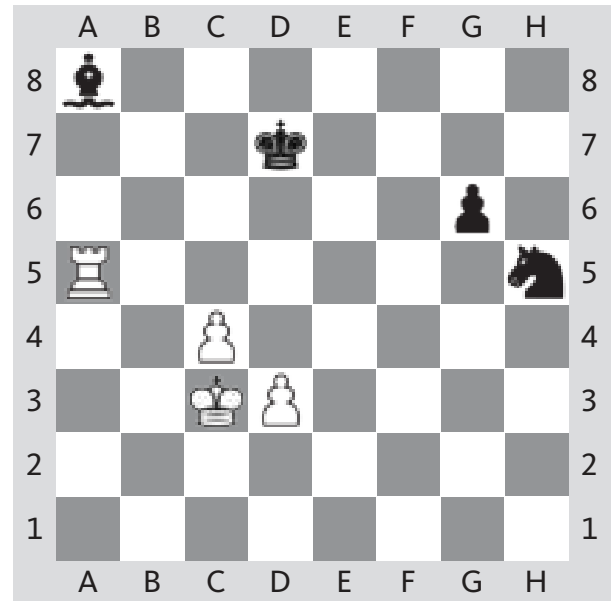
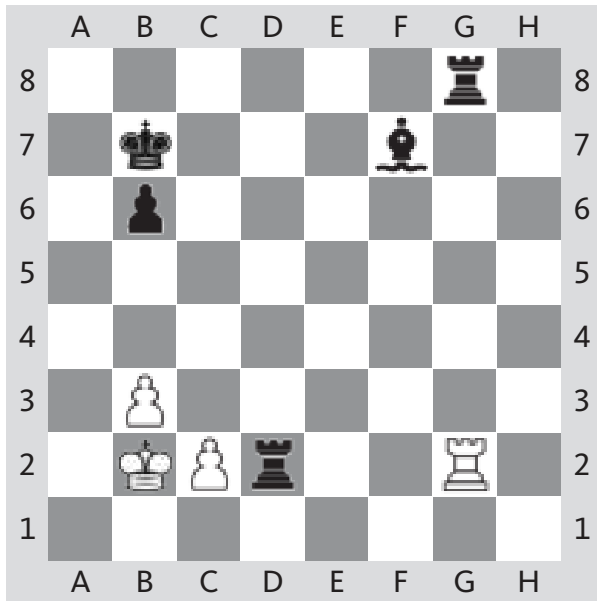


Если белый ферзь съест чёрную пешку, то ферзя съест слон. И мы отдадим фигуру, которая стóит девять пешек, всего за одну пешку соперника

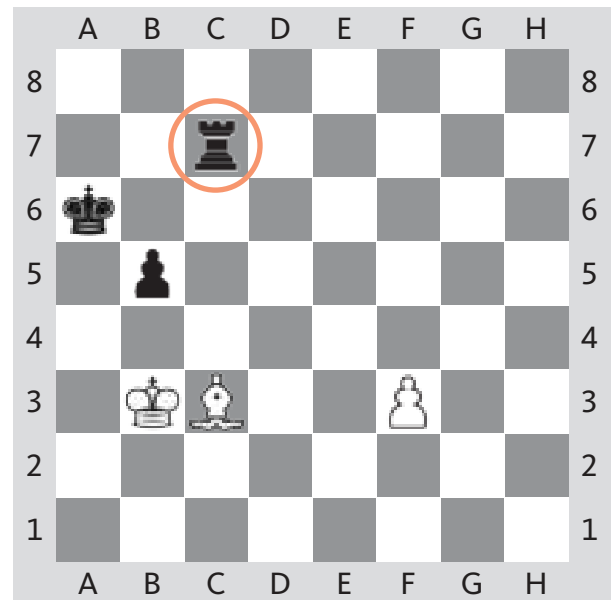


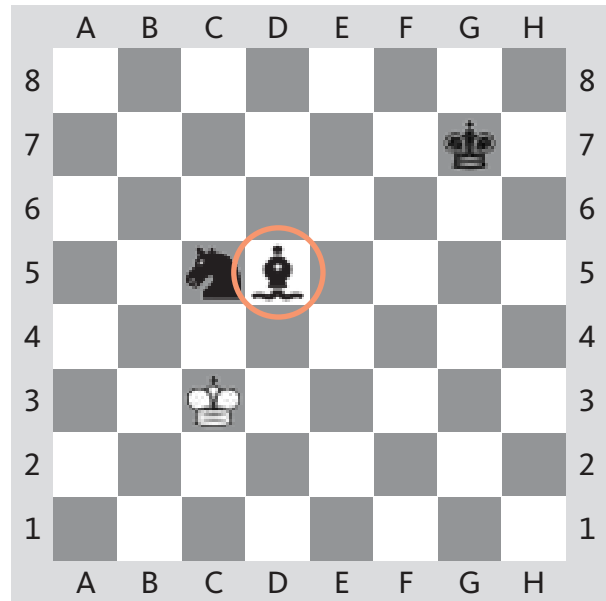
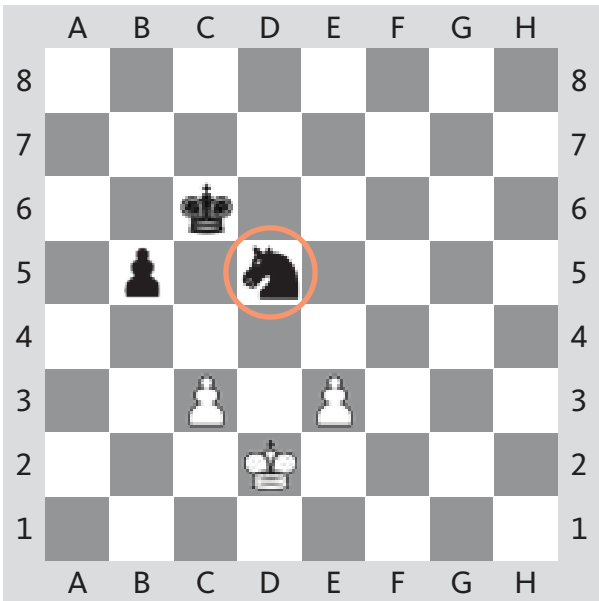
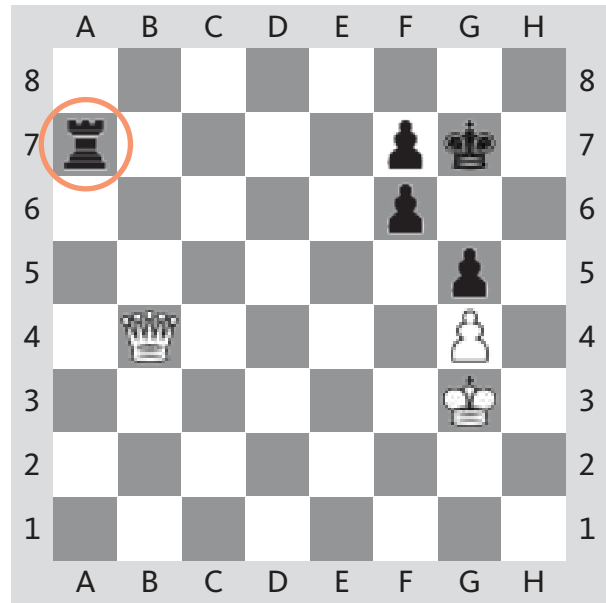
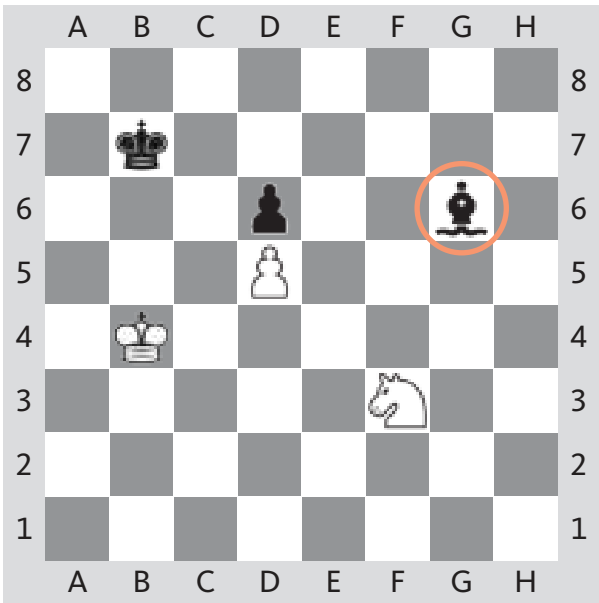
**1** Съешь фигуру или пешку соперника белой фигурой или пешкой так, чтобы твою фигуру не съели в ответ. Ход покажи стрелкой.





**2** Напади на фигуру соперника, обведённую в кружок, так, чтобы твою фигуру не съели в ответ.  
Во всех позициях ход белых.



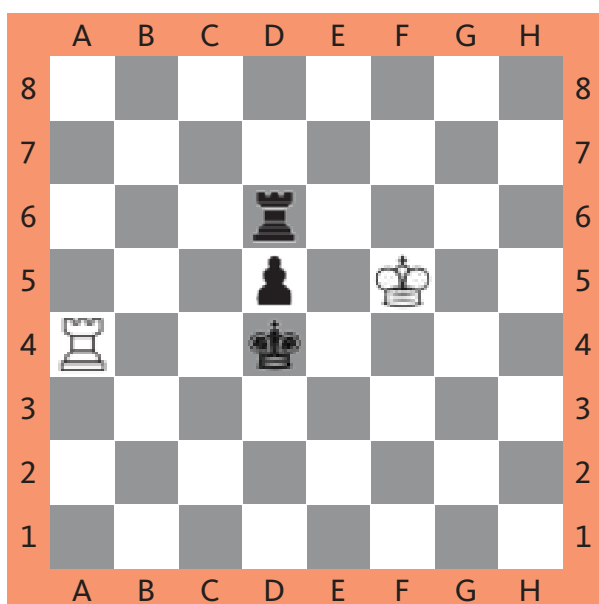


## ШАХ

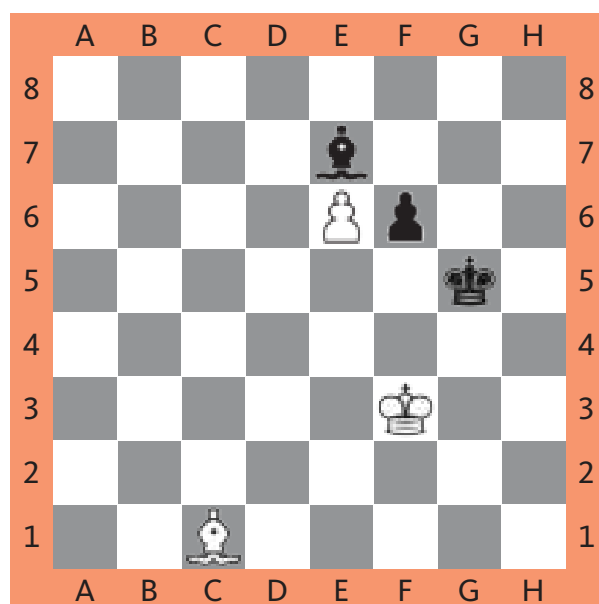
## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

Ты уже знаешь, что любое нападение на короля называется шахом. Другими словами, шах — это позиция на шахматной доске, когда следующим ходом одна или несколько фигур соперника могут съесть короля. Игрок, королю которого объявлен шах, должен от него защититься: оставлять короля под шахом нельзя!

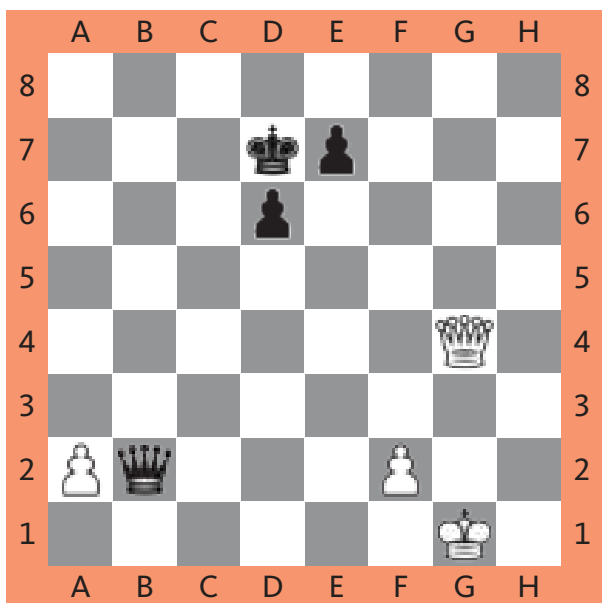
КОРОЛЬ НИКОГДА НЕ СМОЖЕТ ОБЪЯВИТЬ ШАХ ДРУГОМУ КОРОЛЮ.



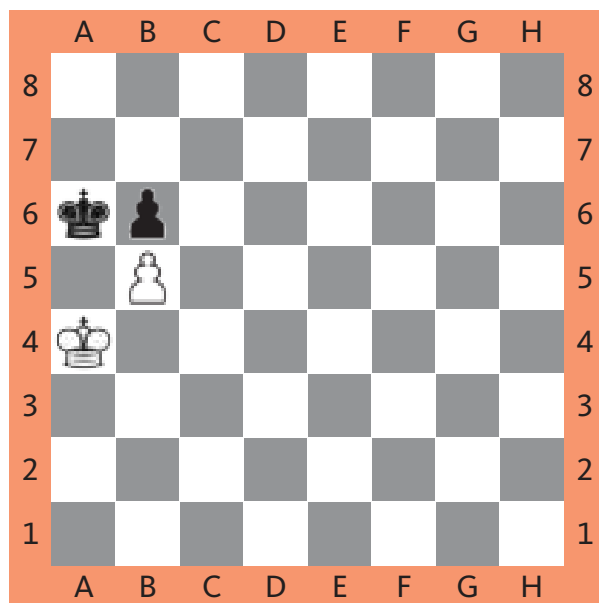
Шах ладьёй



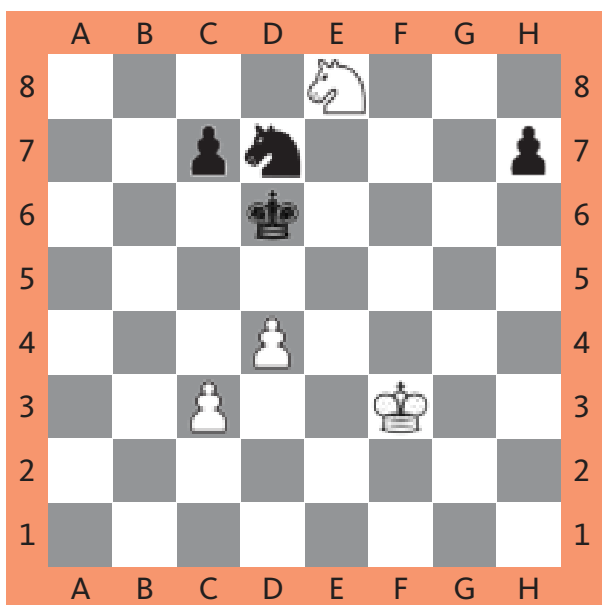
Шах слоном



Шах ферзём



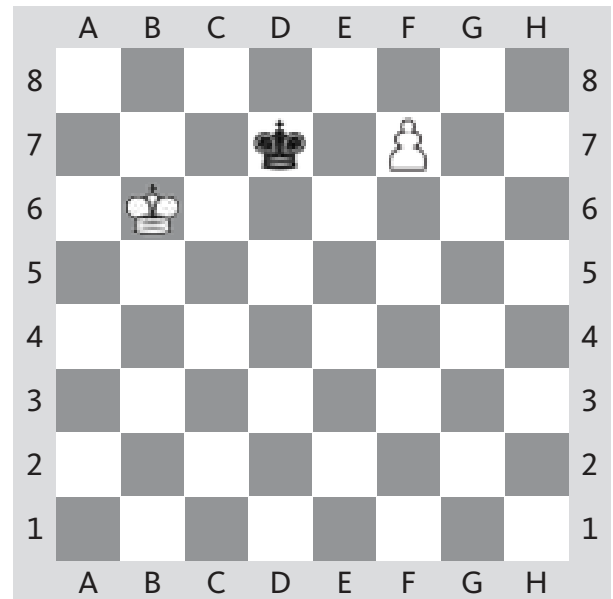
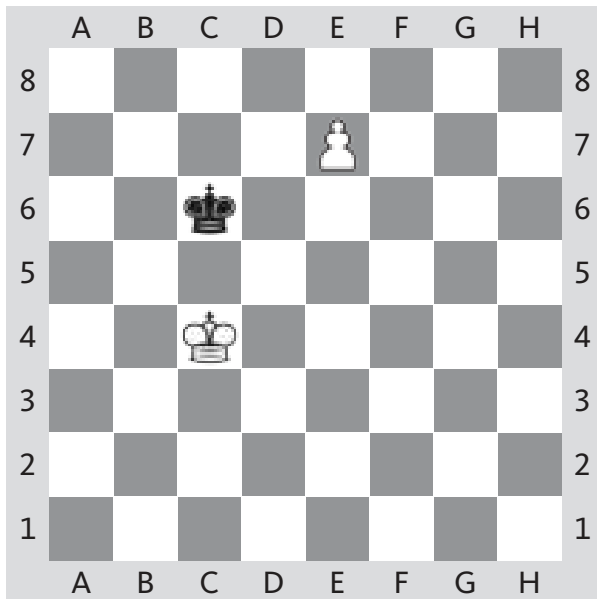
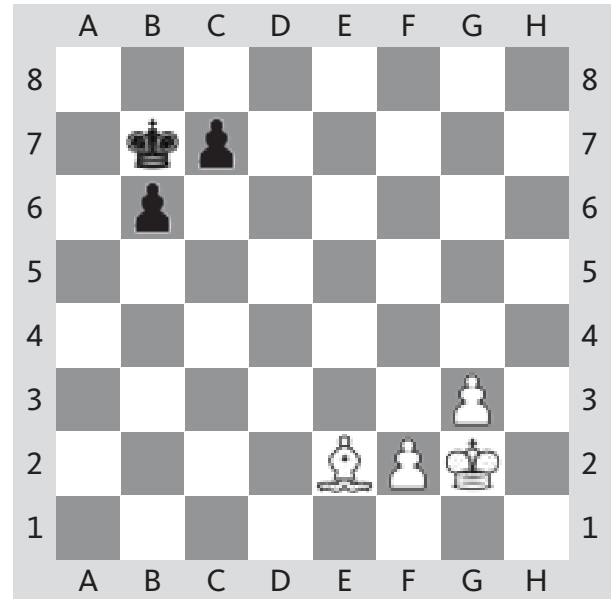
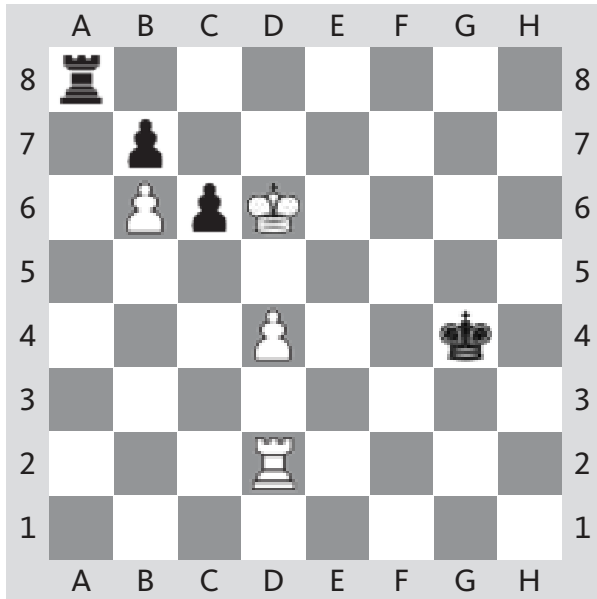
Шах пешкой



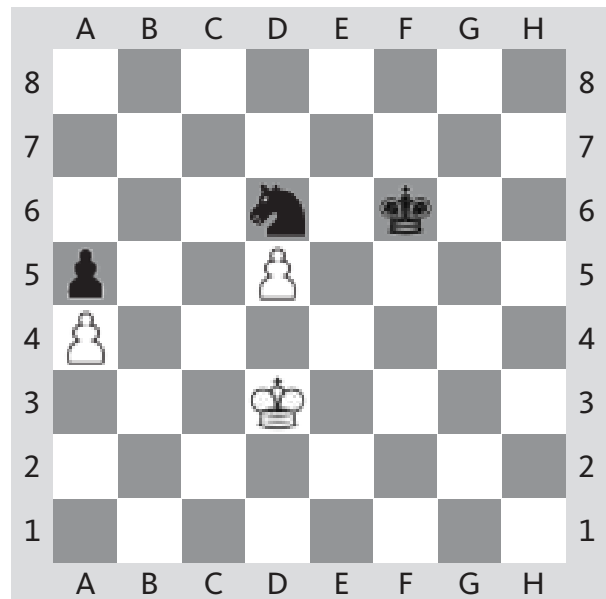
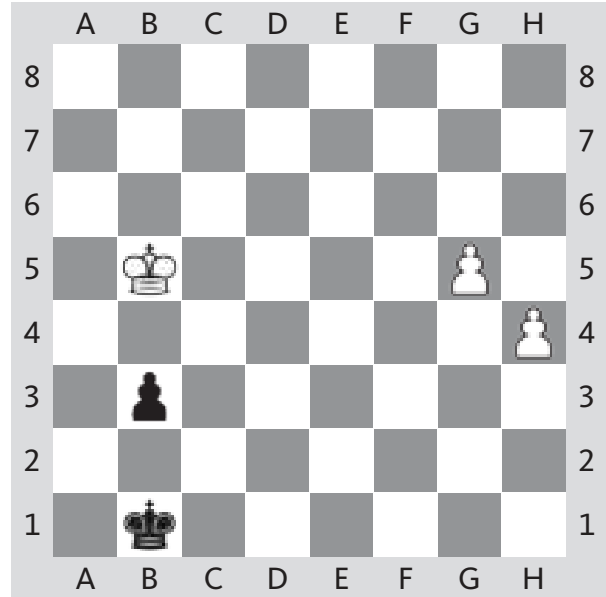
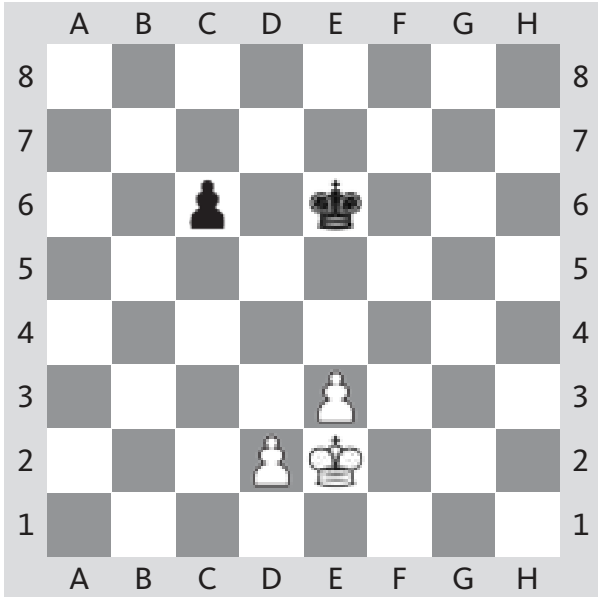
Шах конём



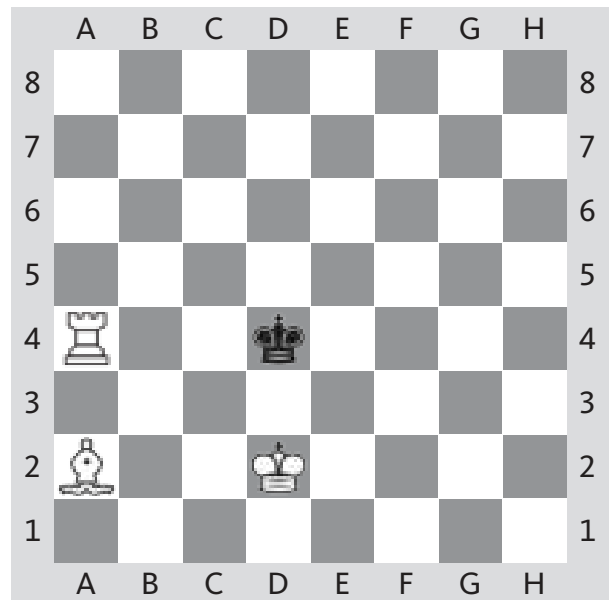
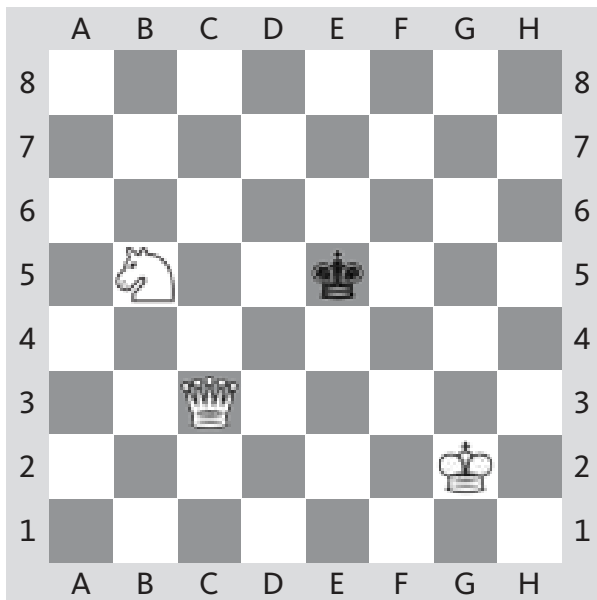
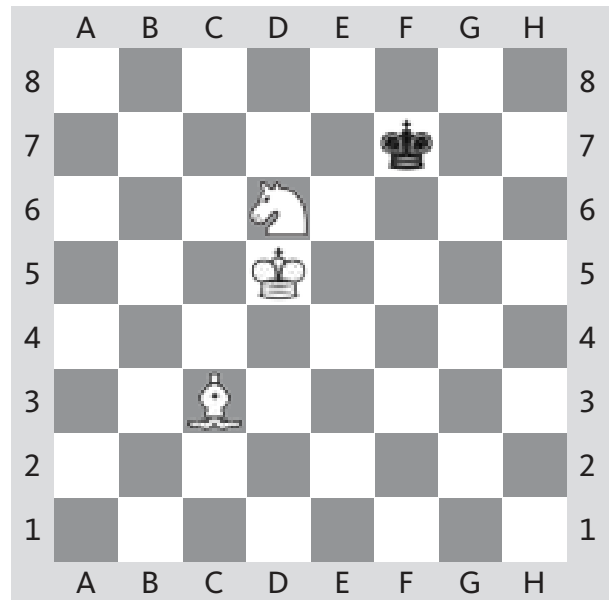
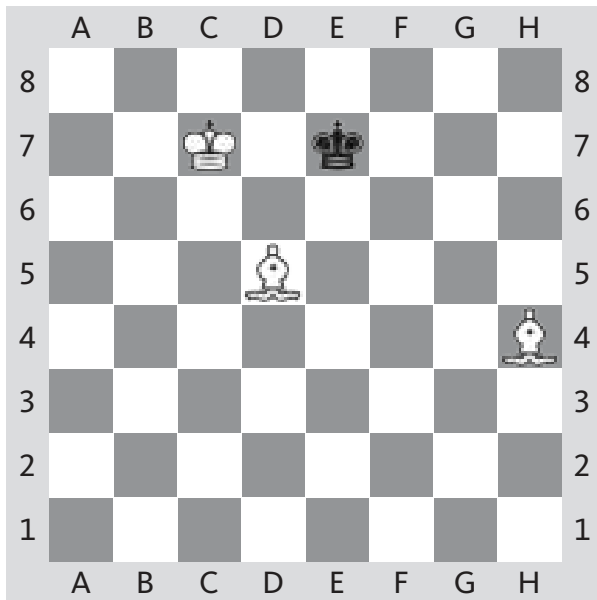
**1** Поставь шах чёрному королю. Ход фигуры покажи стрелкой. Во всех позициях ход белых.



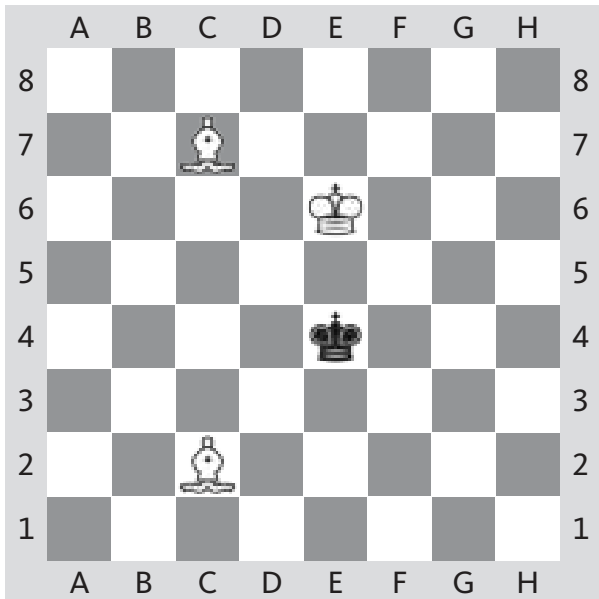
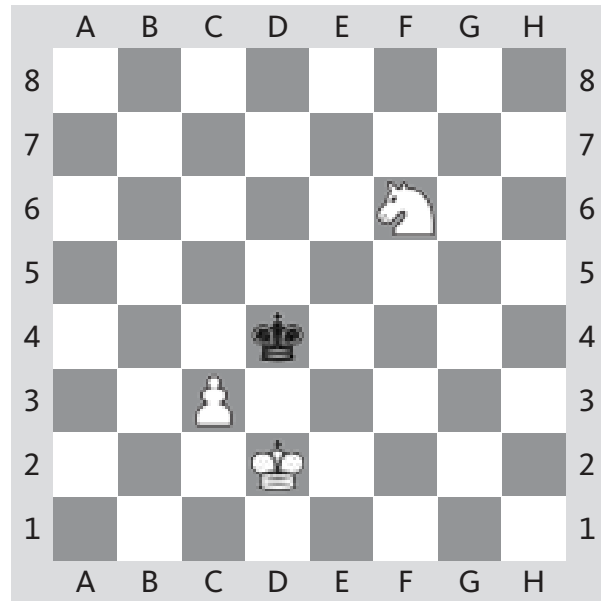
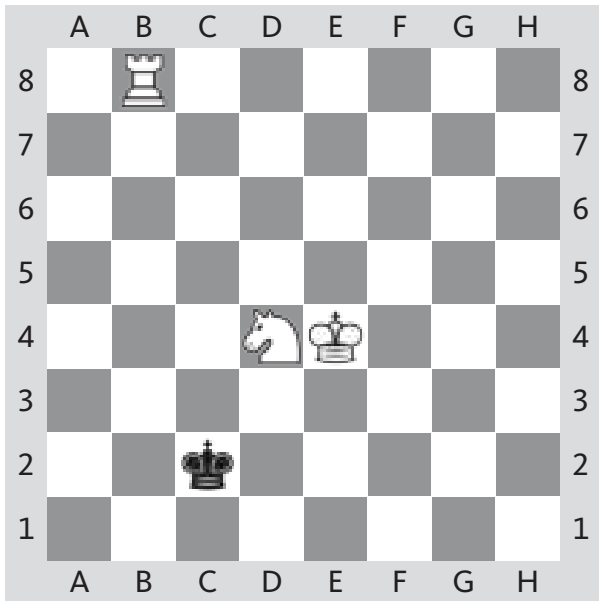
**2** Поставь каждую белую фигуру на одну из четырёх диаграмм так, чтобы она объявила шах чёрному королю и при этом её не съела ни одна чёрная фигура или пешка.



**3** Уведи чёрного короля из-под шаха так, чтобы после совершённого хода он не попал под новый шах. Ход короля покажи стрелкой. Фигуру или пешку, которая объявила шах, обведи.



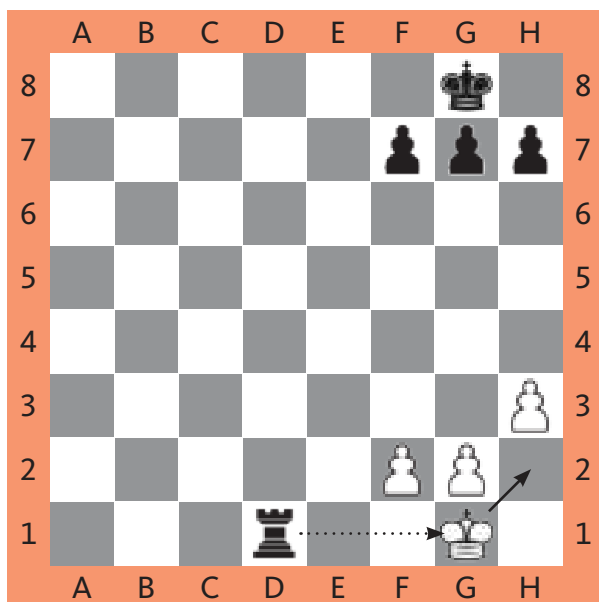




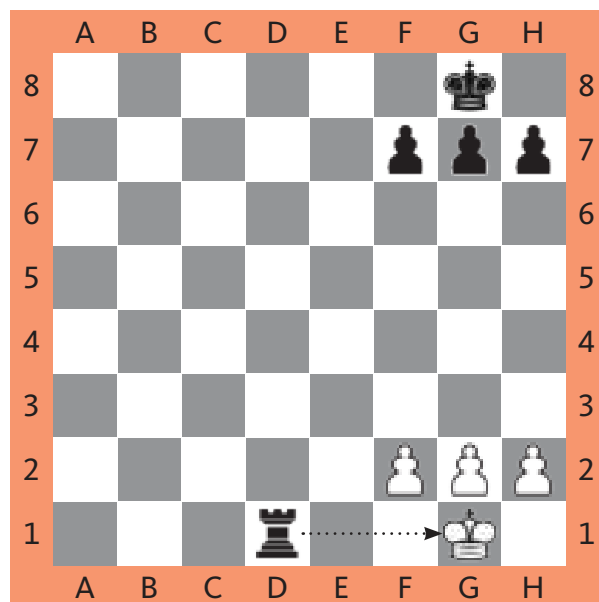
# МАТ

## ЭТО НАДО ЗНАТЬ!

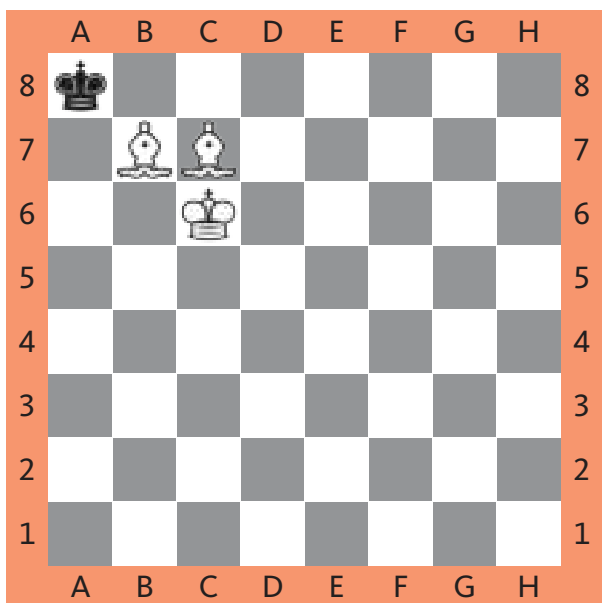
Ты уже знаешь, как называются шахматные фигуры, сколько они стоят и как ходят, умеешь нападать на фигуры соперника и брать их. Но цель шахматной партии состоит не в том, чтобы съесть как можно больше фигур противника, а в том, чтобы напасть на его короля и у того не было бы возможности защититься от нападения. Такая позиция на шахматной доске называется *мат*. Мат — это конец партии. Кто поставил мат — тот и победил.



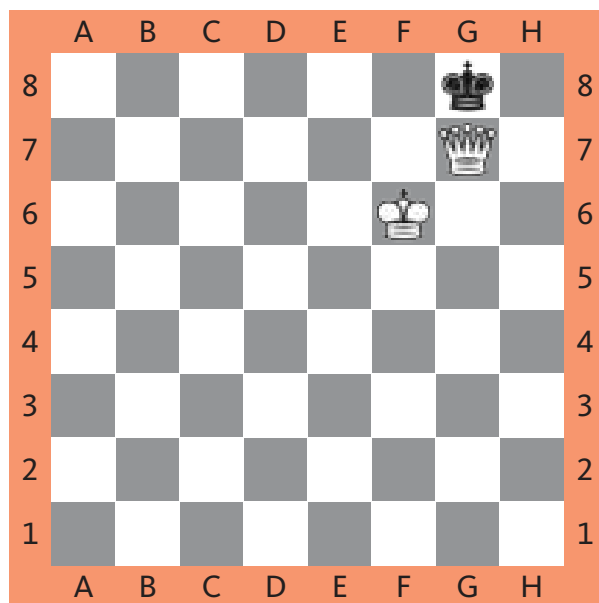
Чёрная ладья напала на белого короля, но король может уйти из-под нападения. Это шах



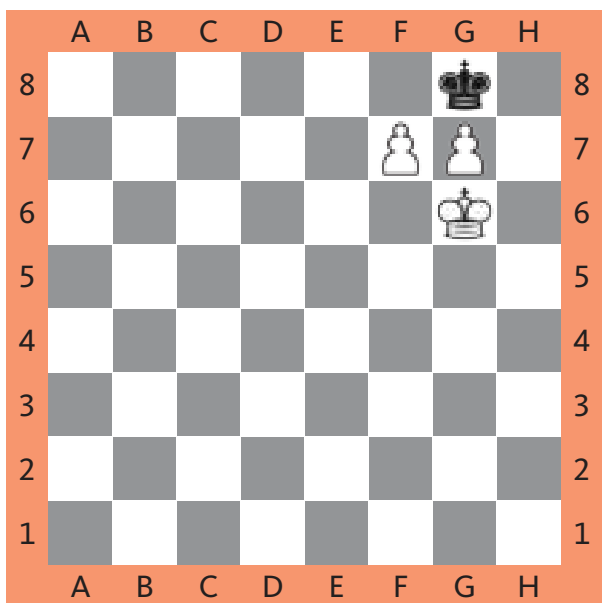
Королю уйти некуда. Это мат



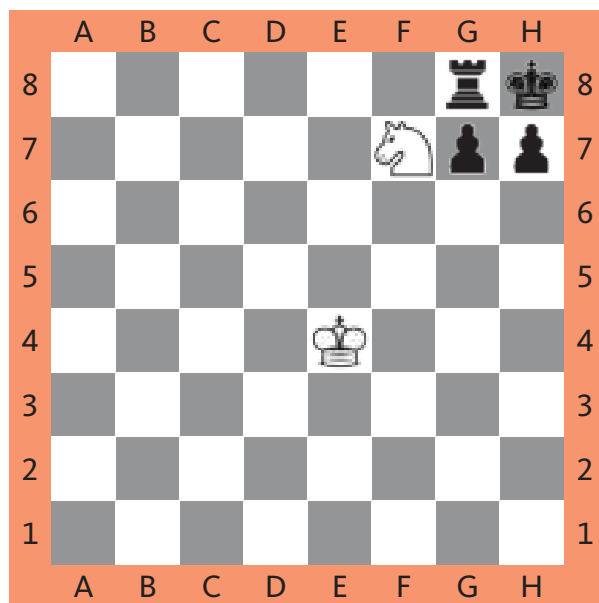
Мат слоном



Мат ферзём



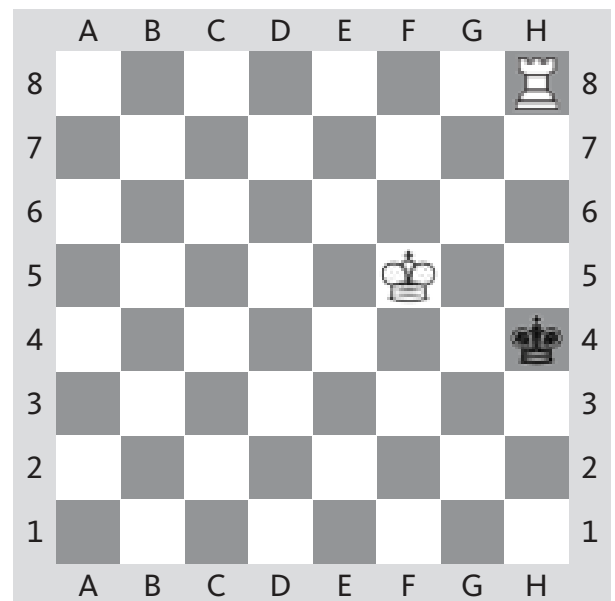
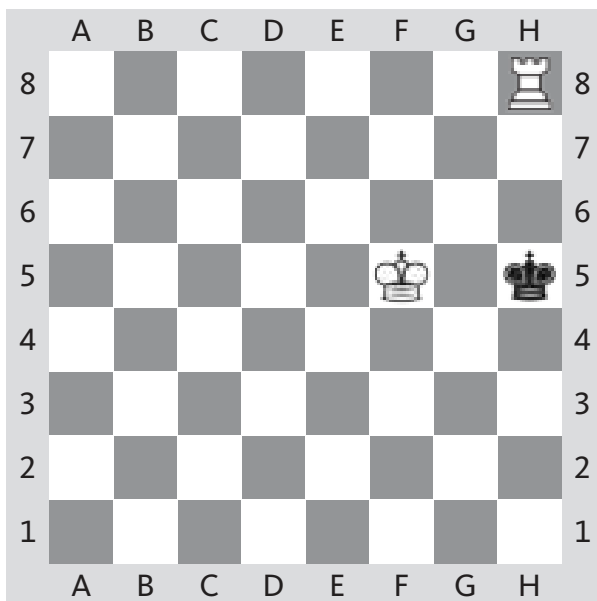
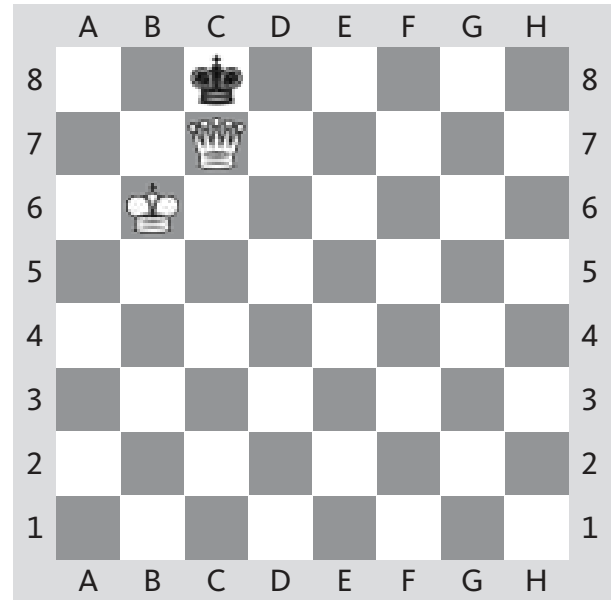
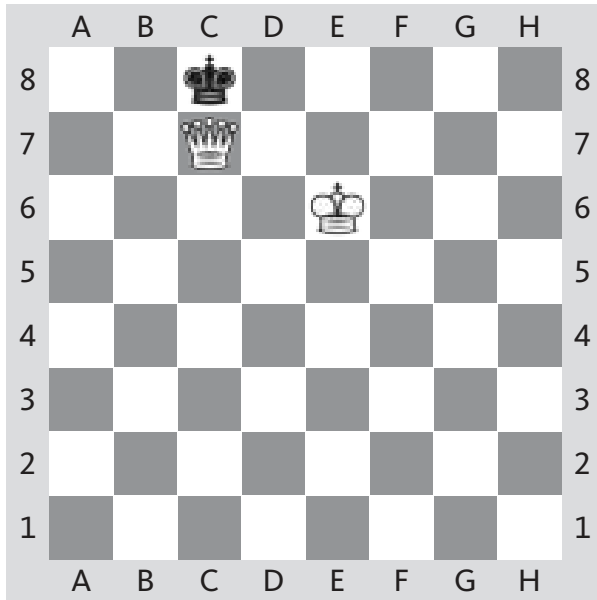
Мат пешкой



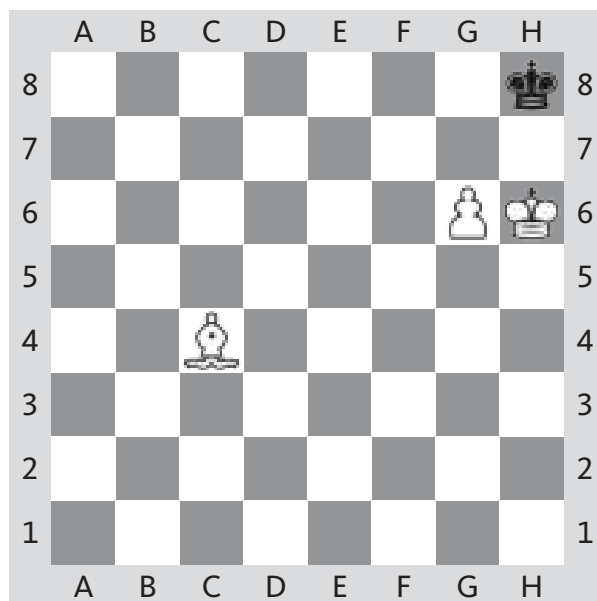
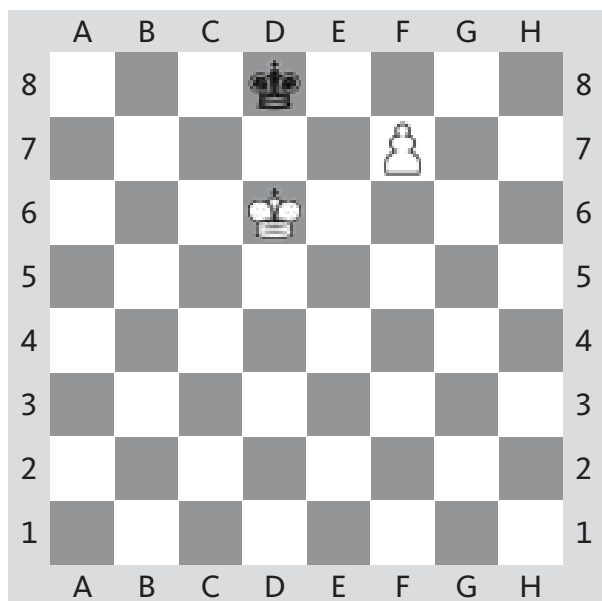
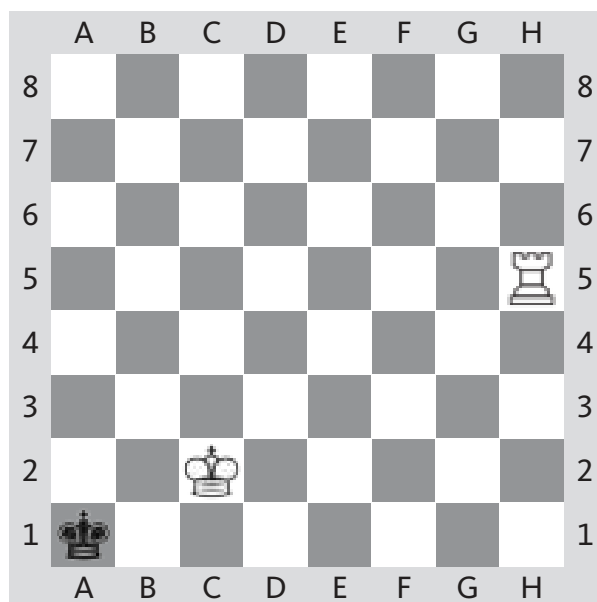
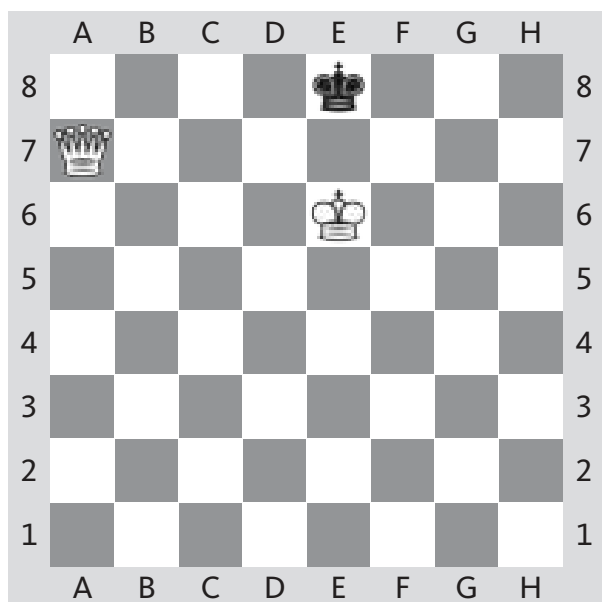
Мат конём

ЕСЛИ У КОРОЛЯ ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ УЙТИ ИЛИ ЗАЩИТИТЬСЯ — ЭТО ШАХ.  
А ЕСЛИ НЕТ — ЭТО МАТ.

**1** Определи, какая позиция на диаграммах, — шах или мат. Диаграммы, на которых чёрному королю объявлен мат, обведи красным карандашом, а диаграммы, на которых чёрному королю объявлен шах, — синим.

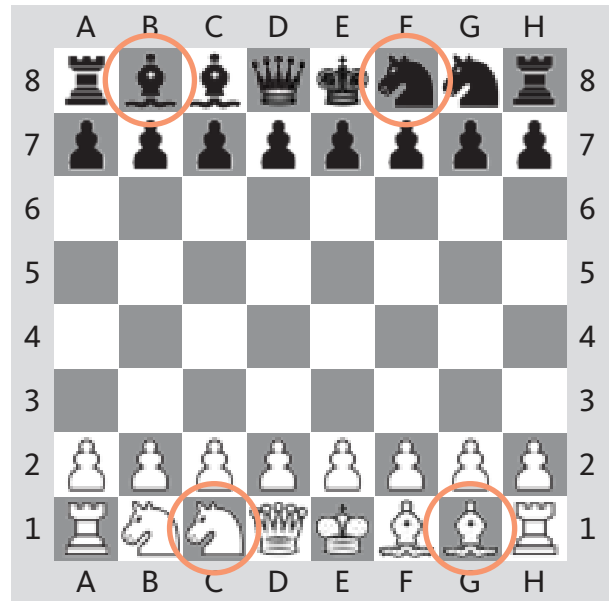
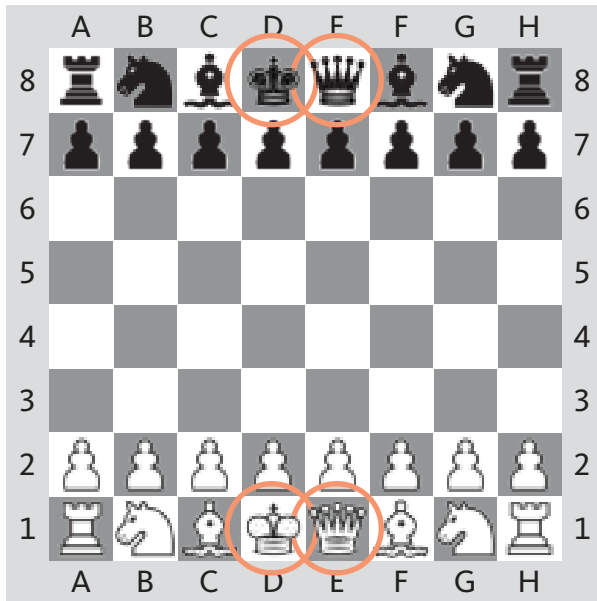


**2** Поставь мат в один ход. Ход фигуры покажи стрелкой. Во всех позициях ход белых.

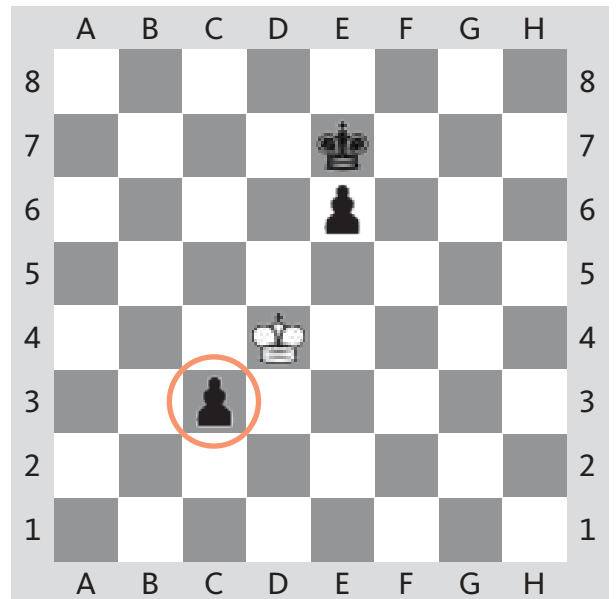
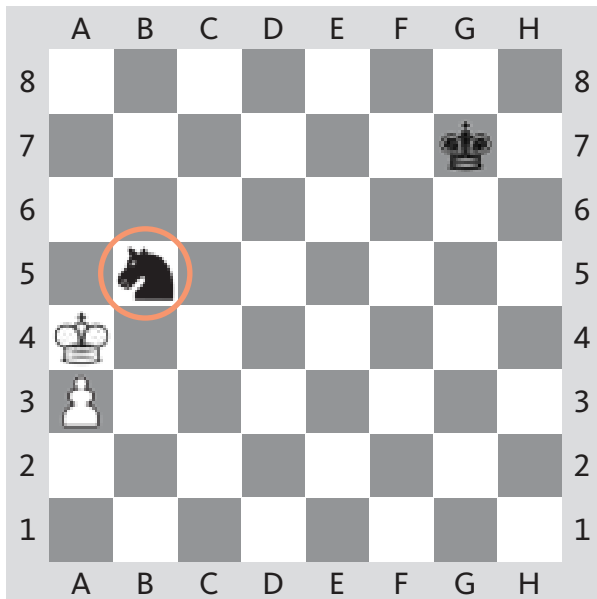


# ОТВЕТЫ

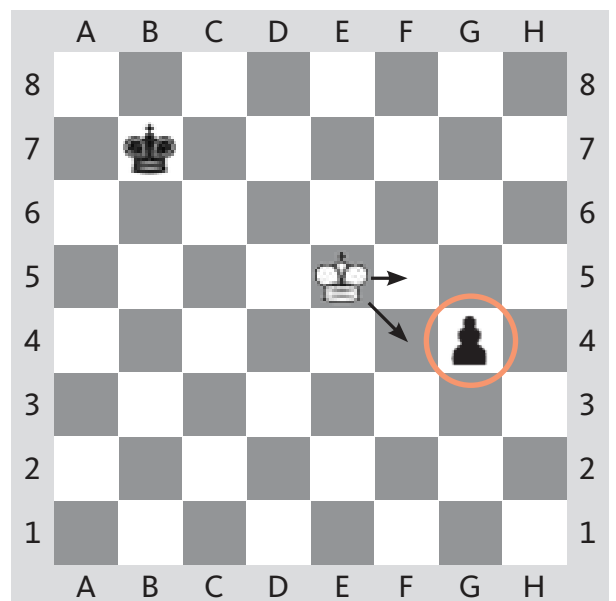
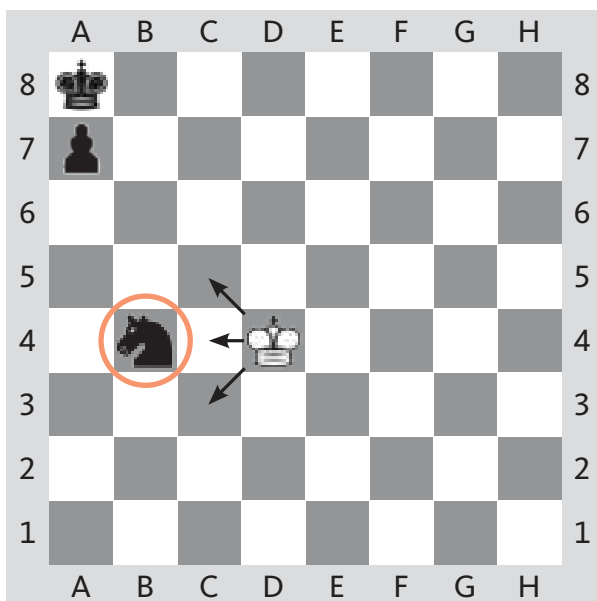
7.4

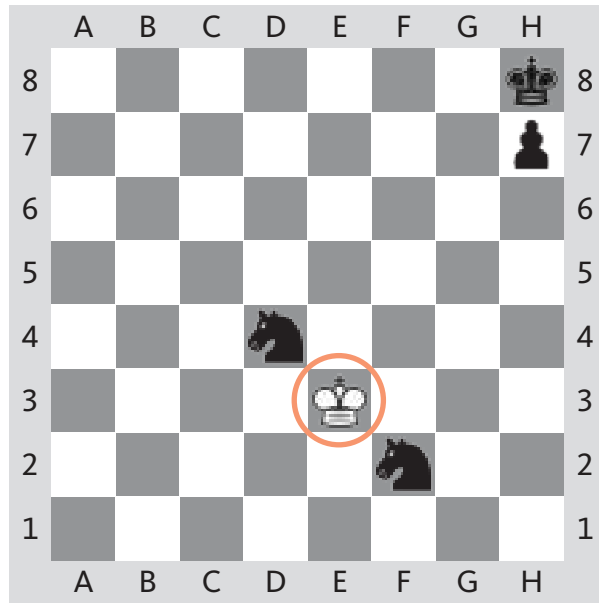
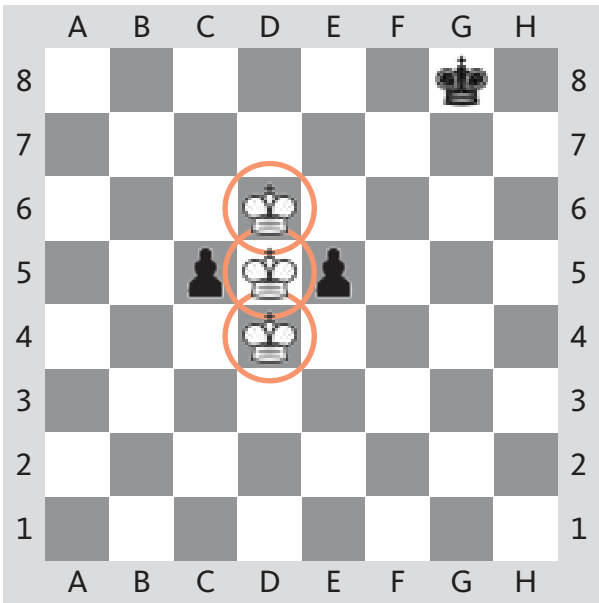


10.2

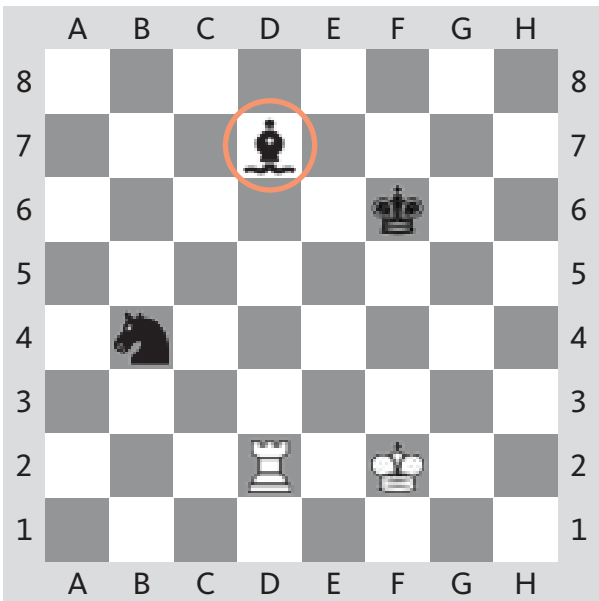


10.3

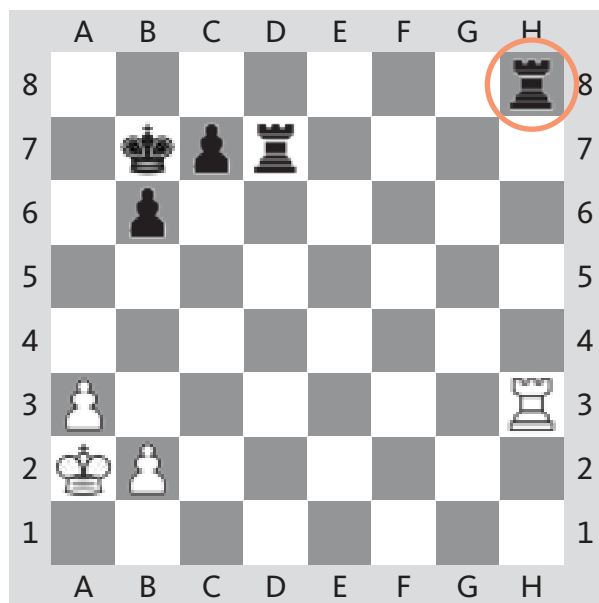
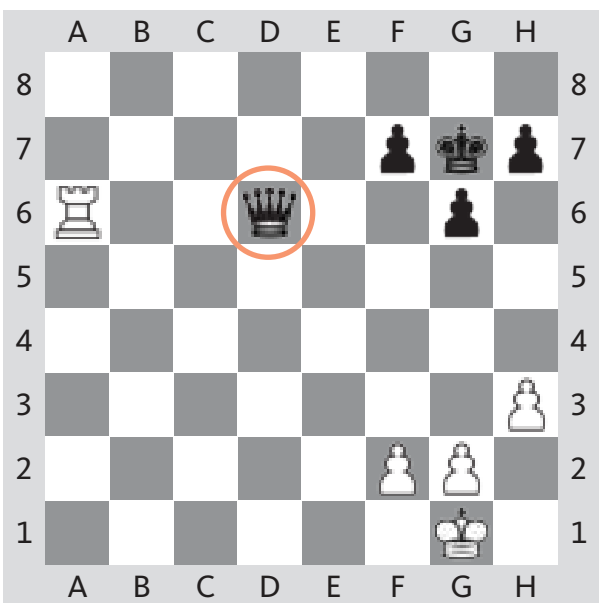




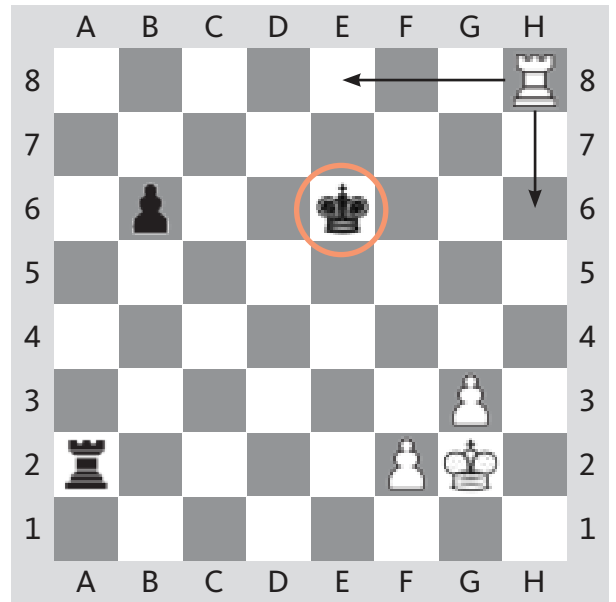
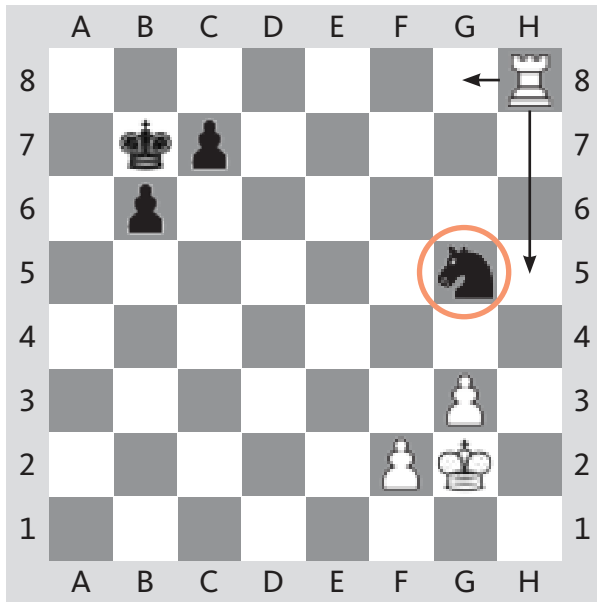
10.4



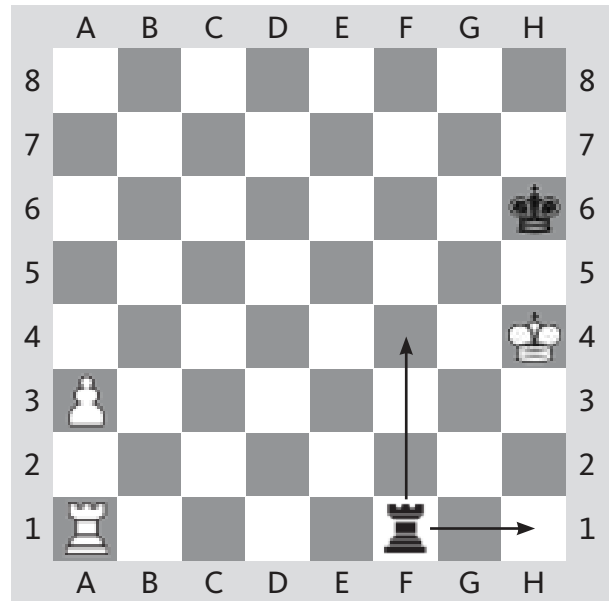
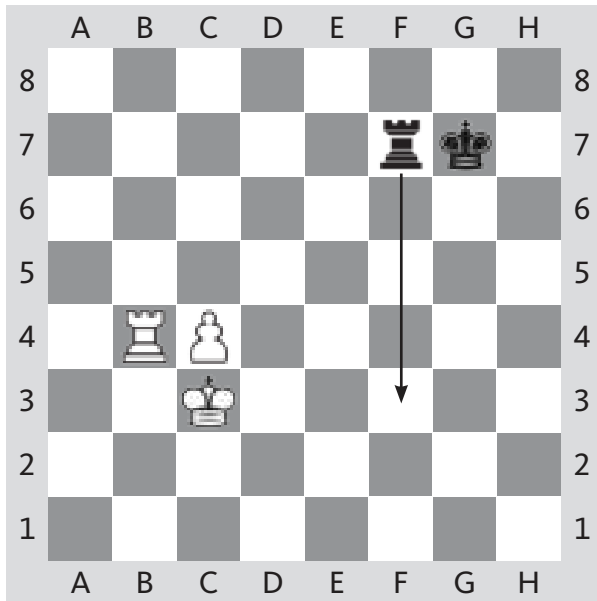
12.1



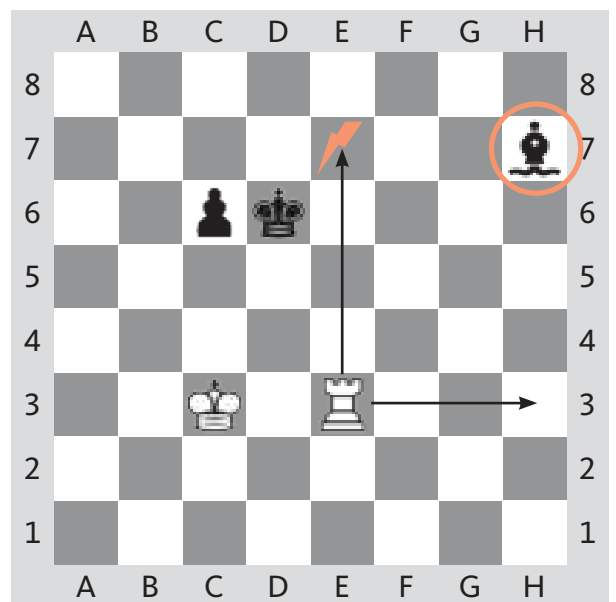
12.2



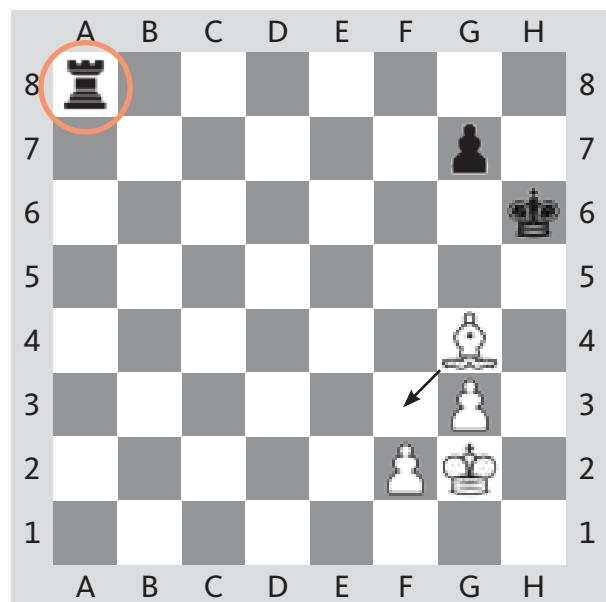
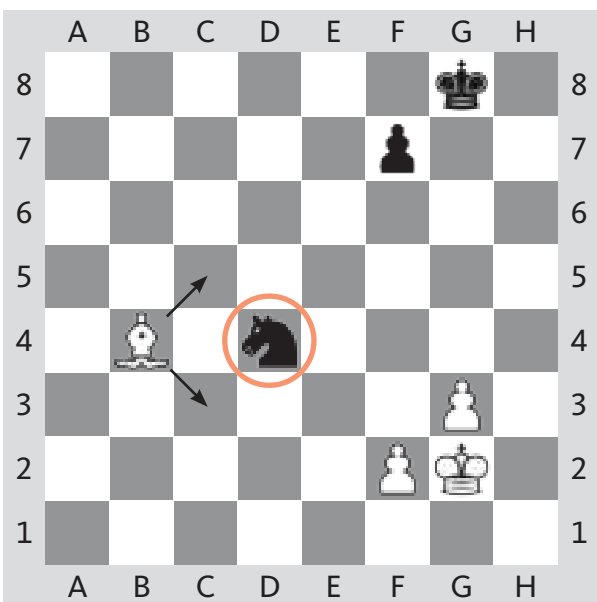
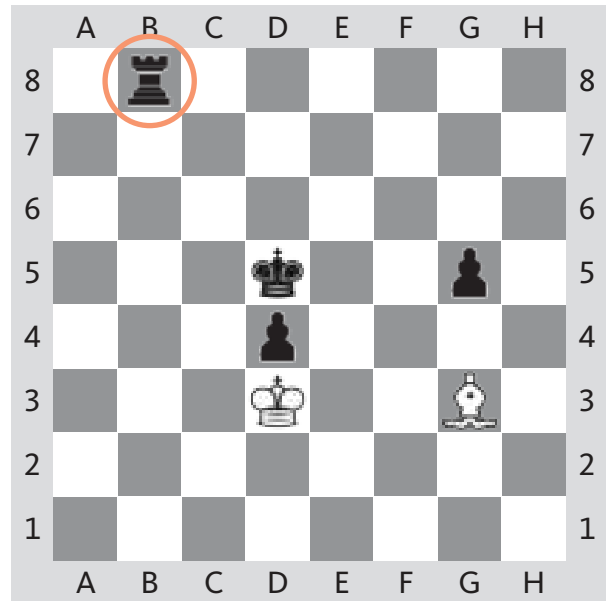
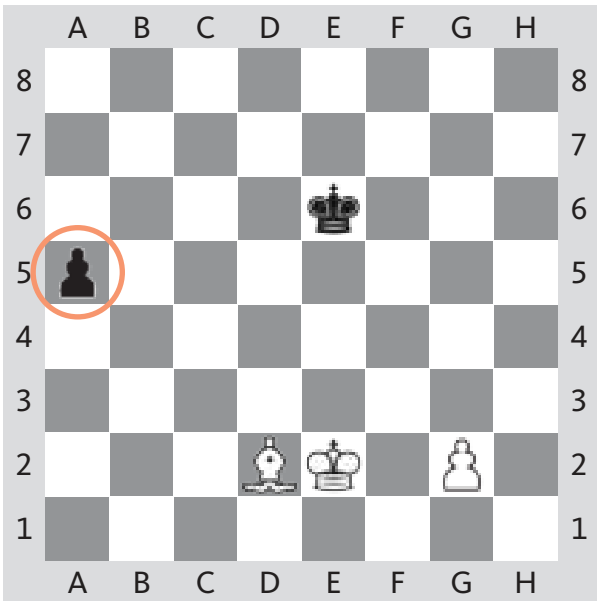
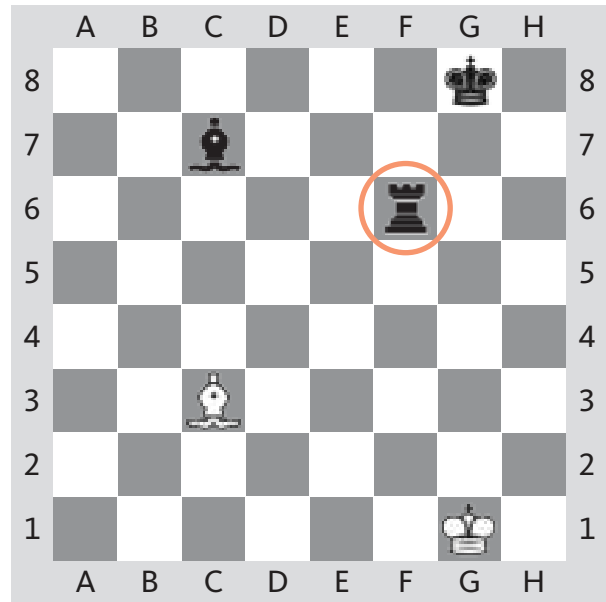
12.3



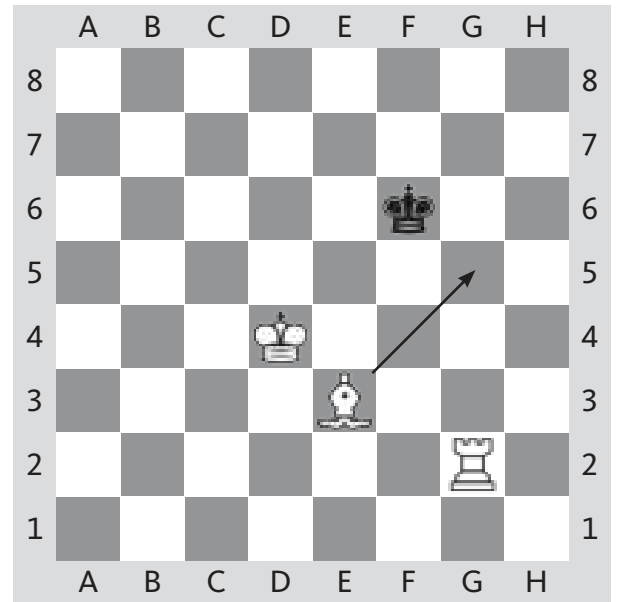
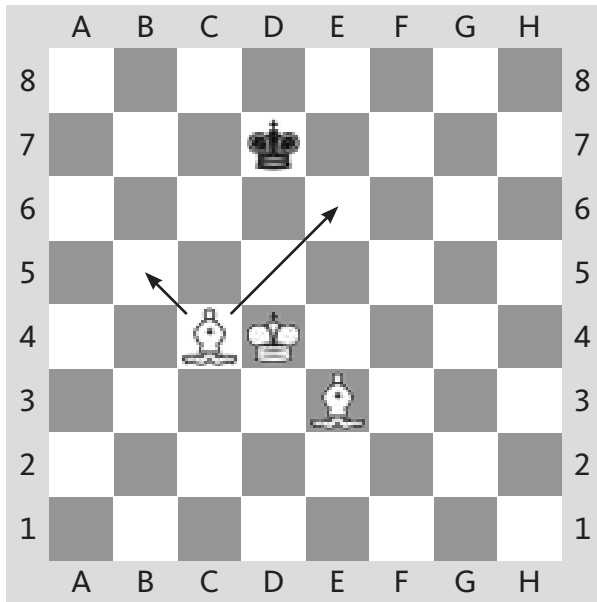
12.4



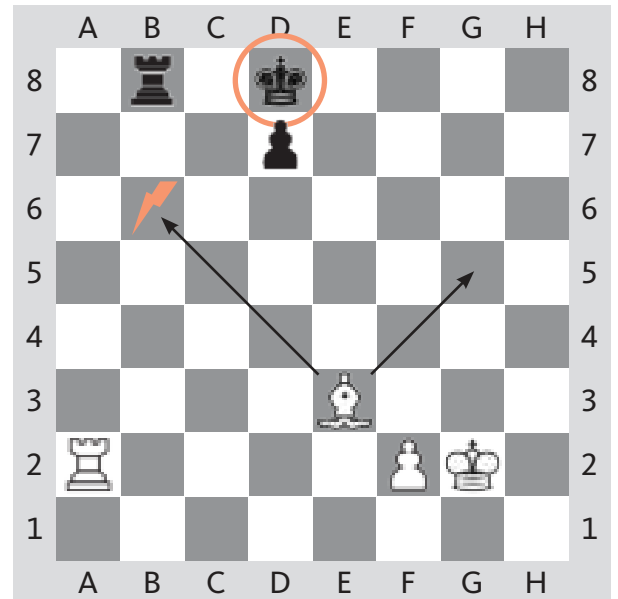
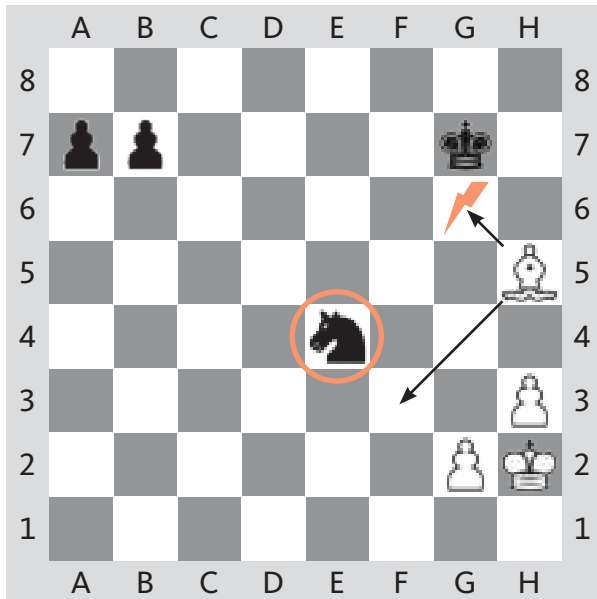




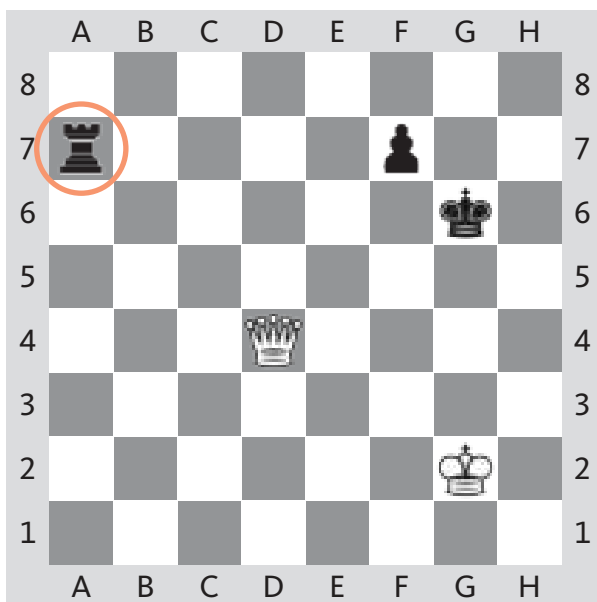
14.4

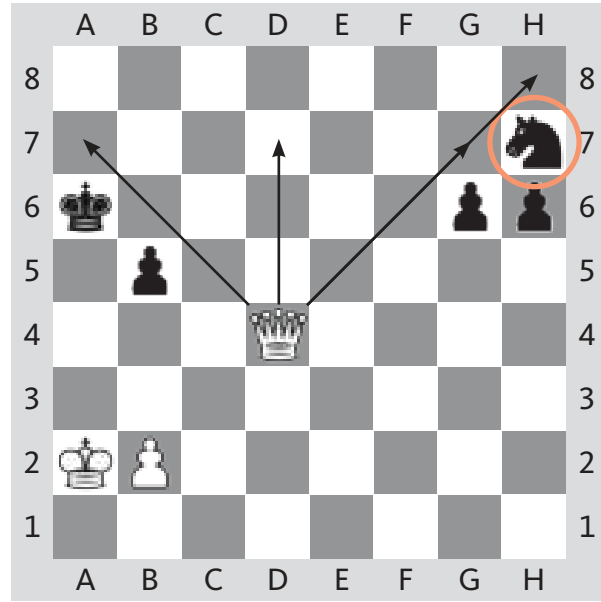
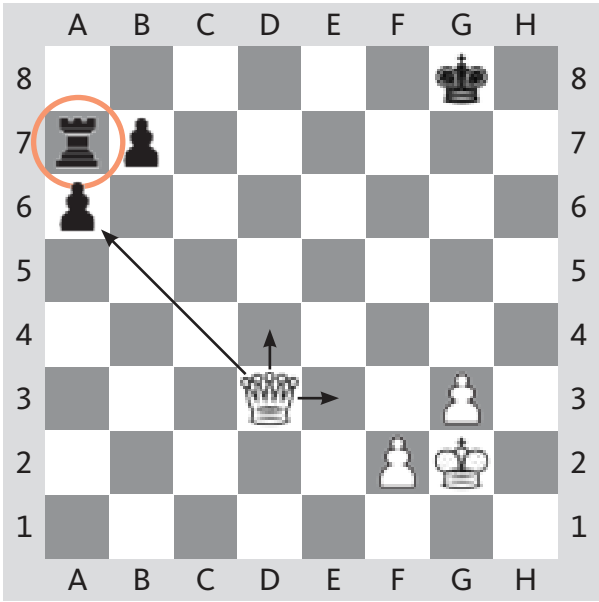


14.5

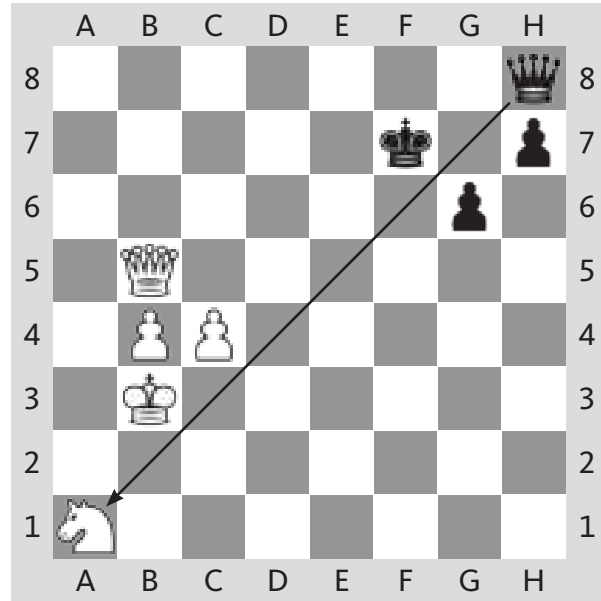
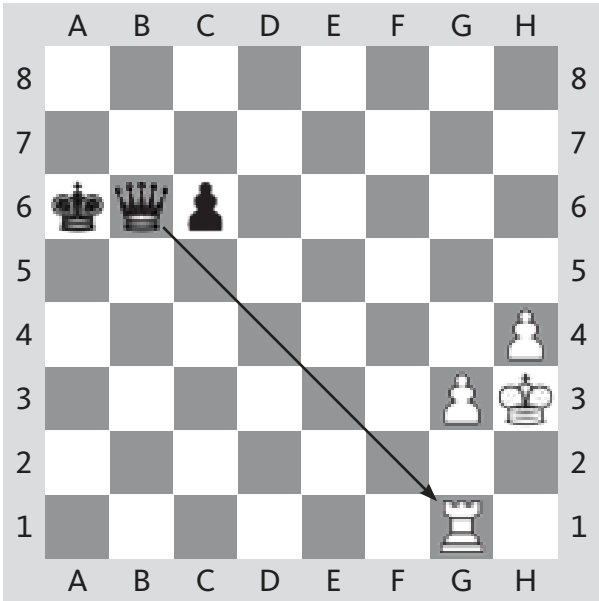


16.1

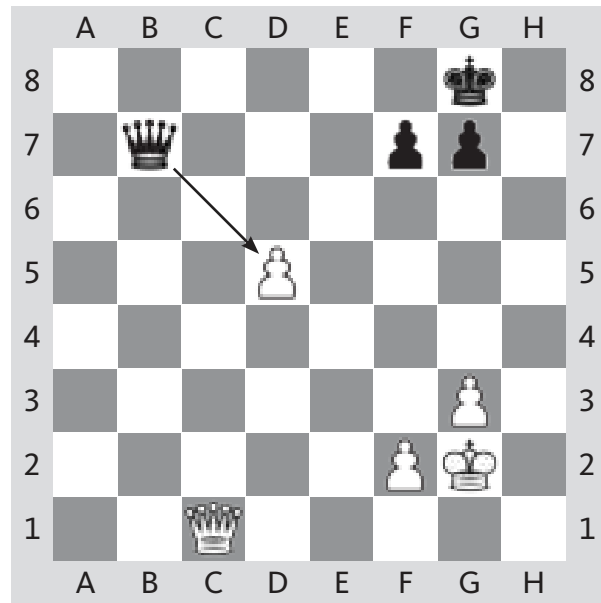
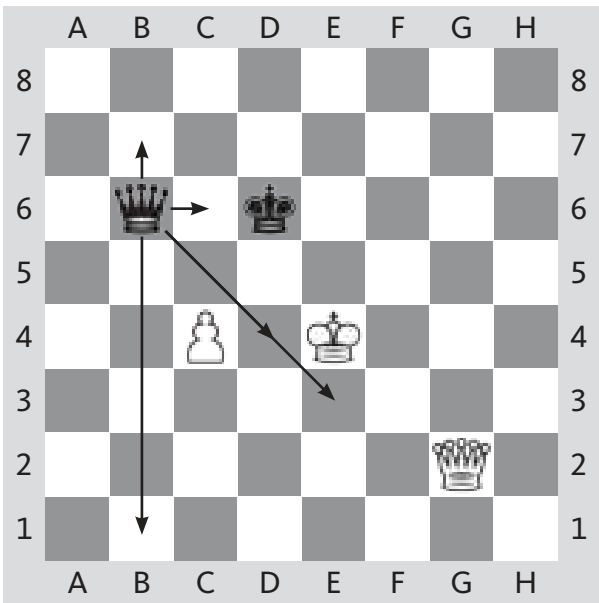




16.2

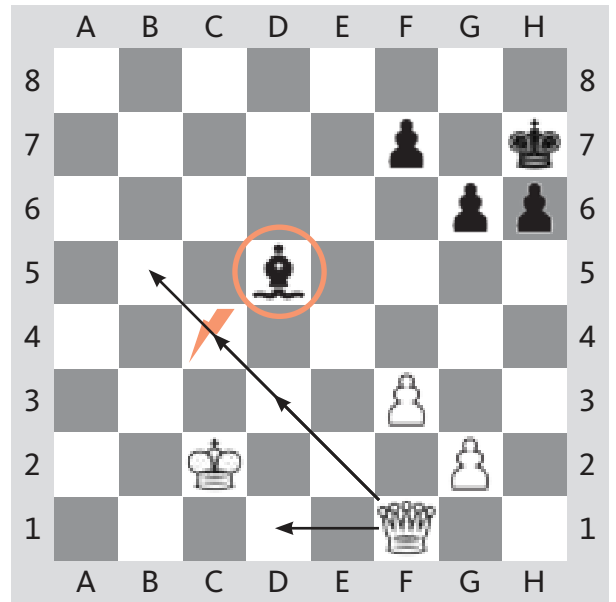
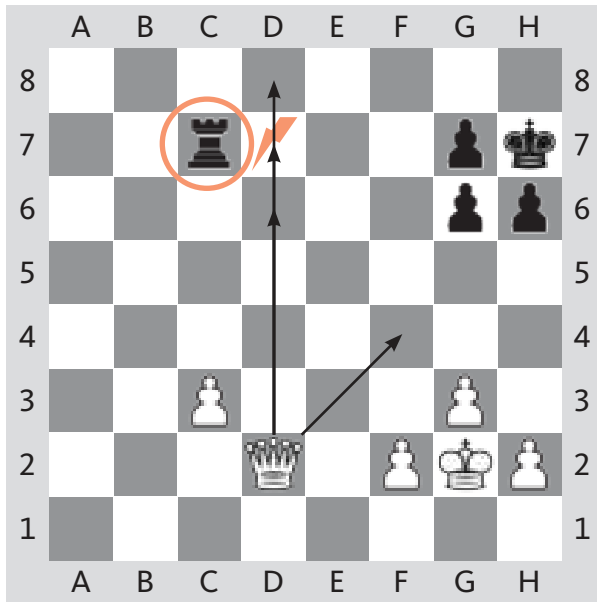


16.3

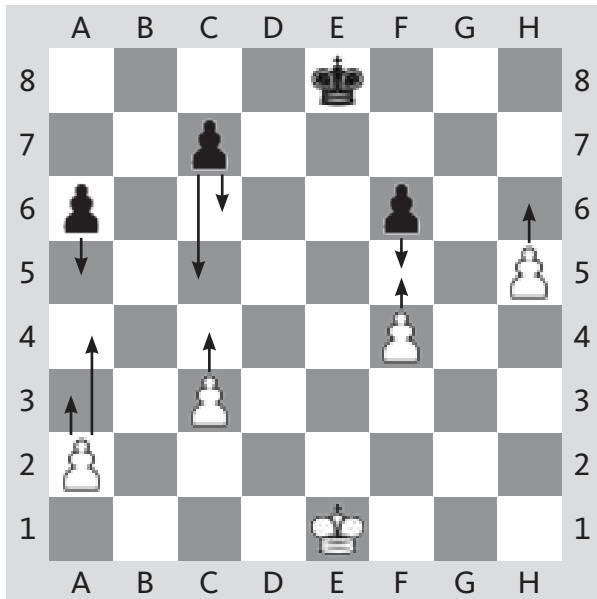


16.4

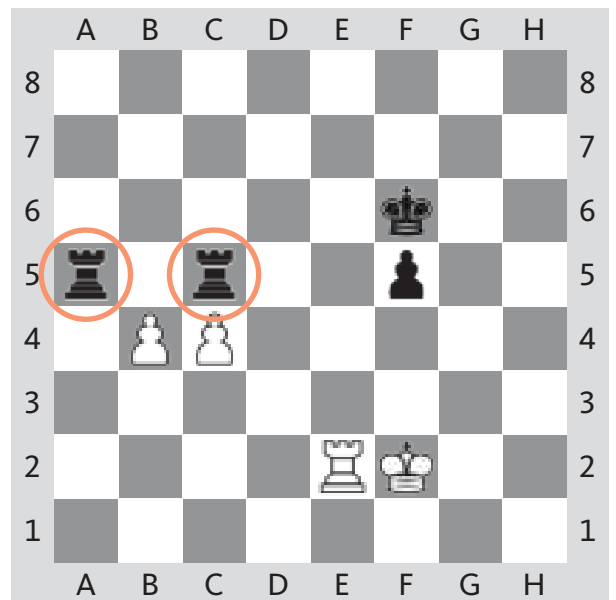
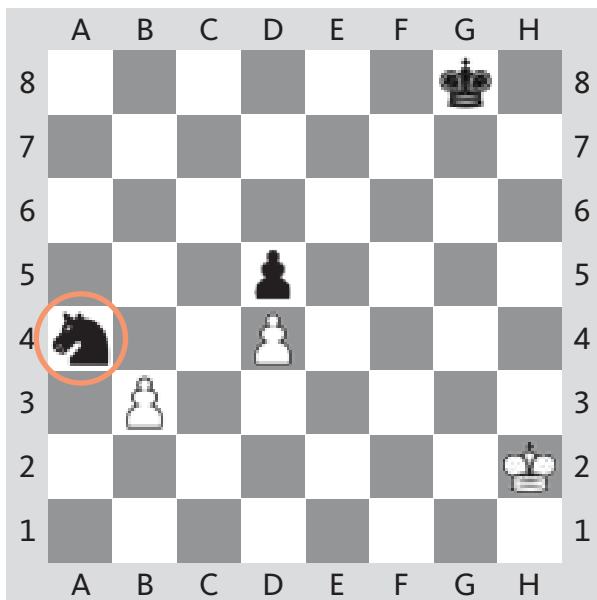
16.5

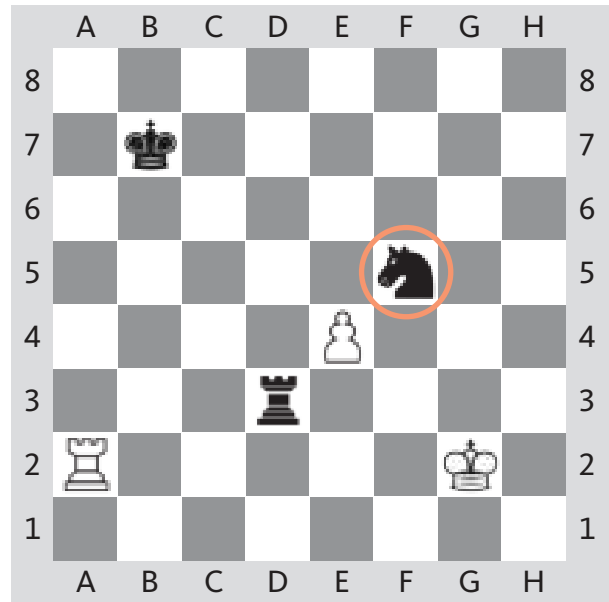
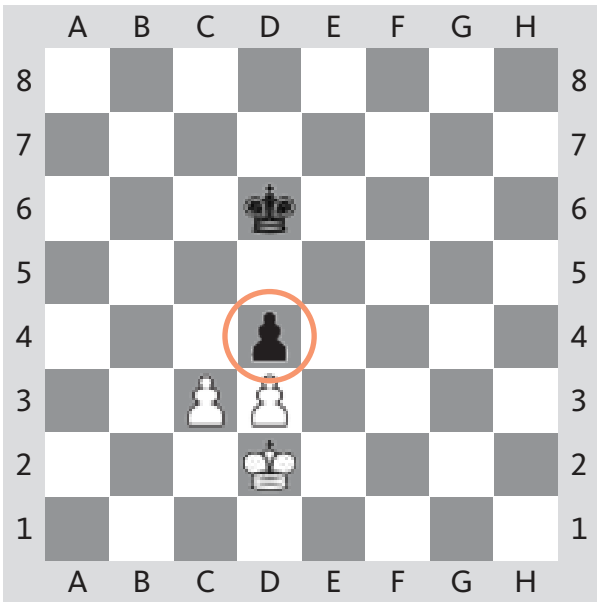


17.2

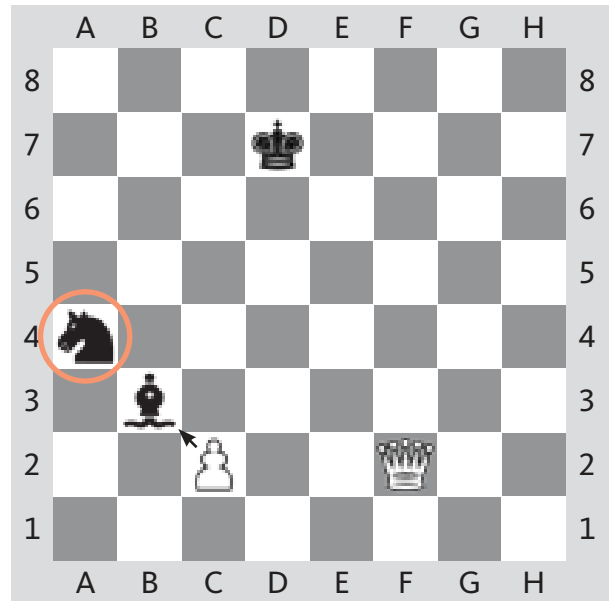
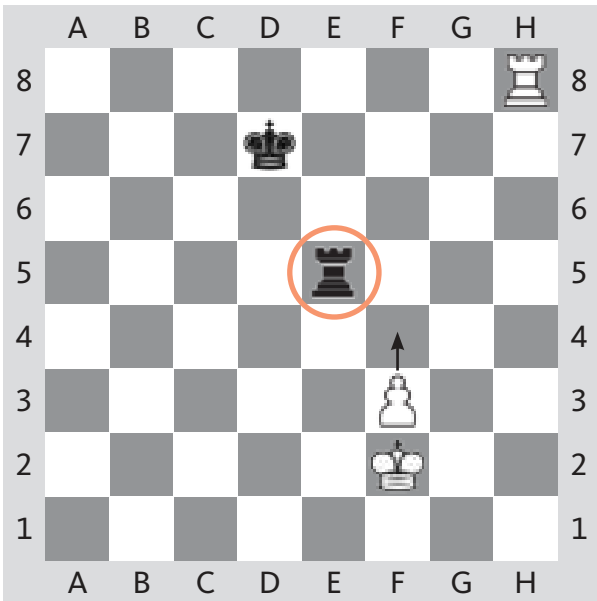


17.4

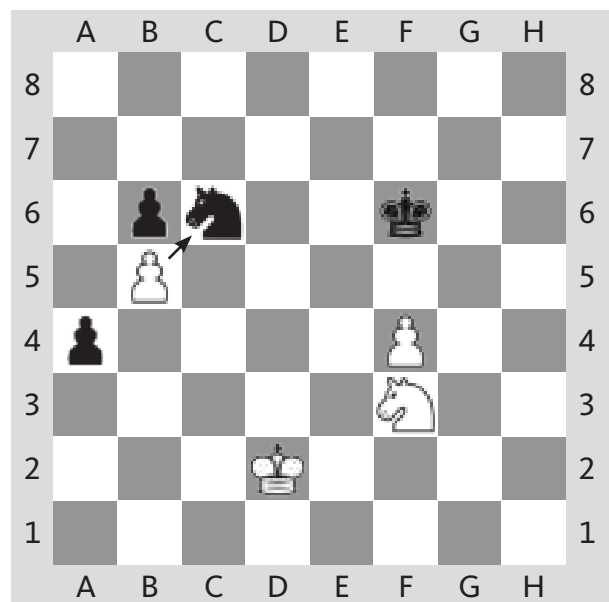
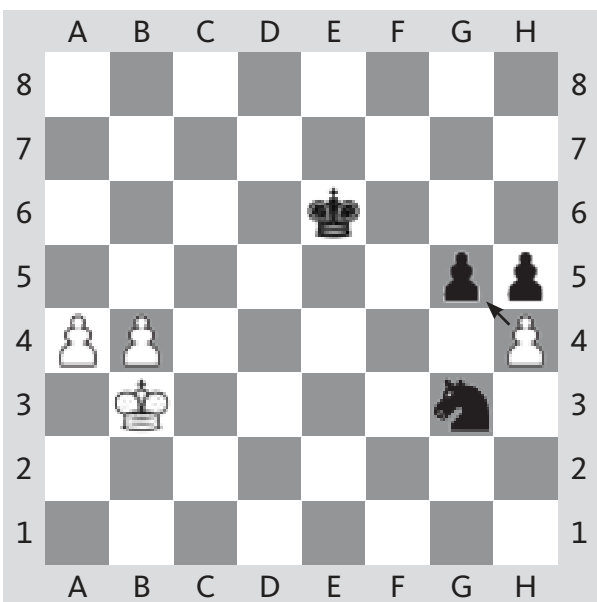




18.1

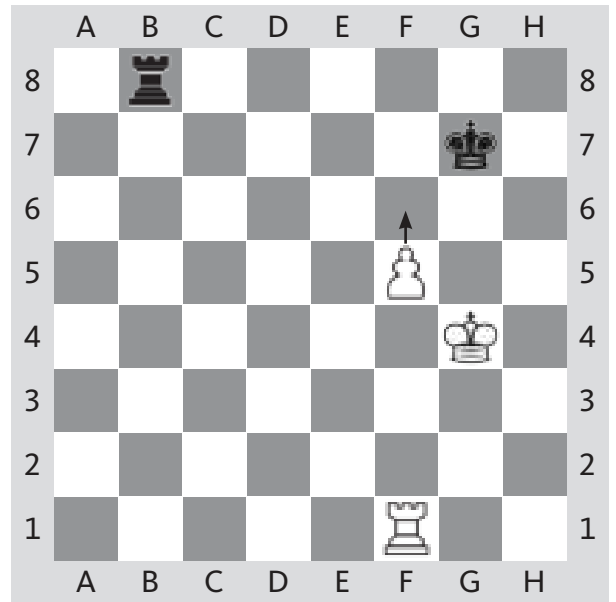
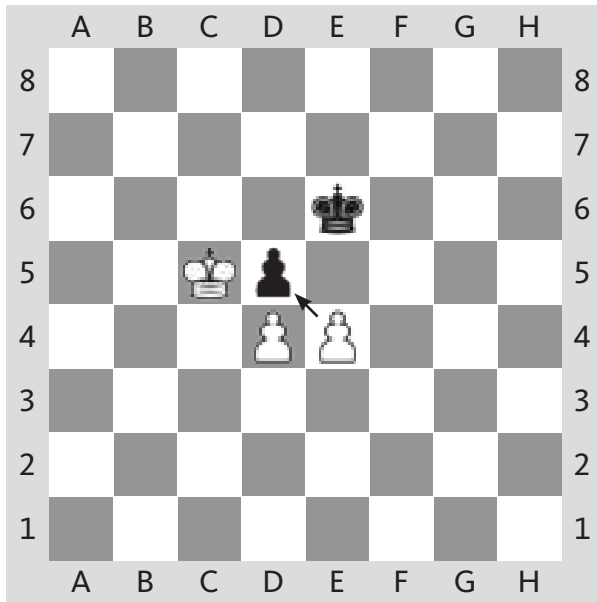


18.2

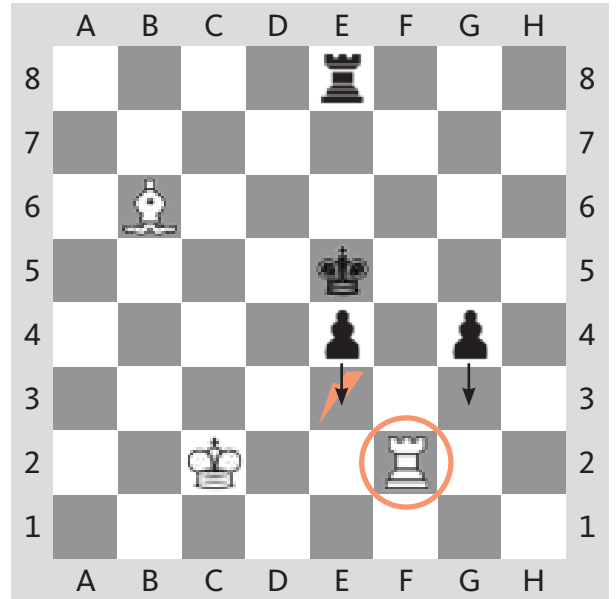
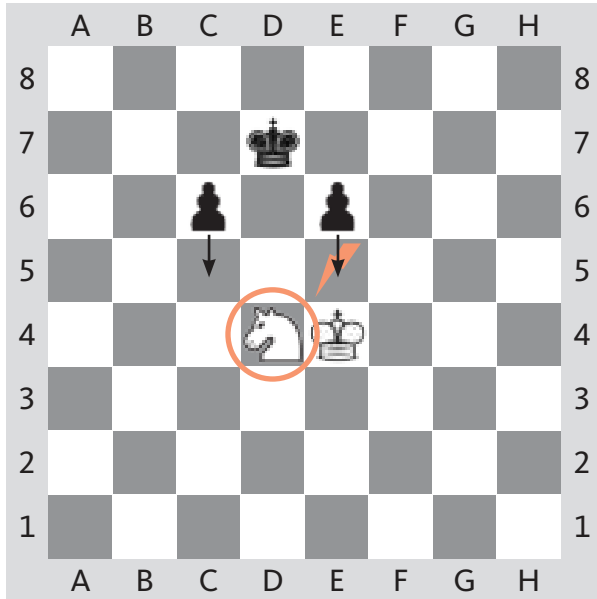


18.3

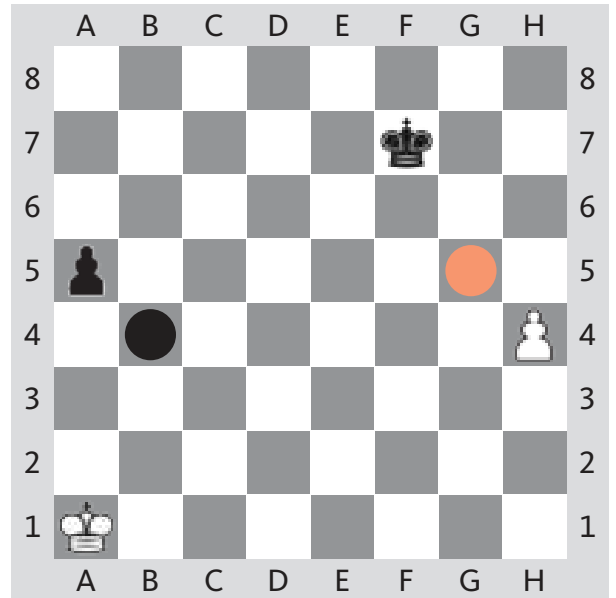
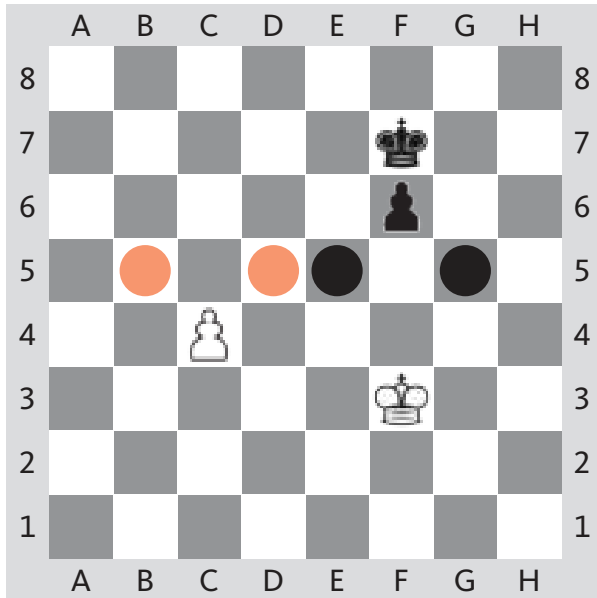
18.4

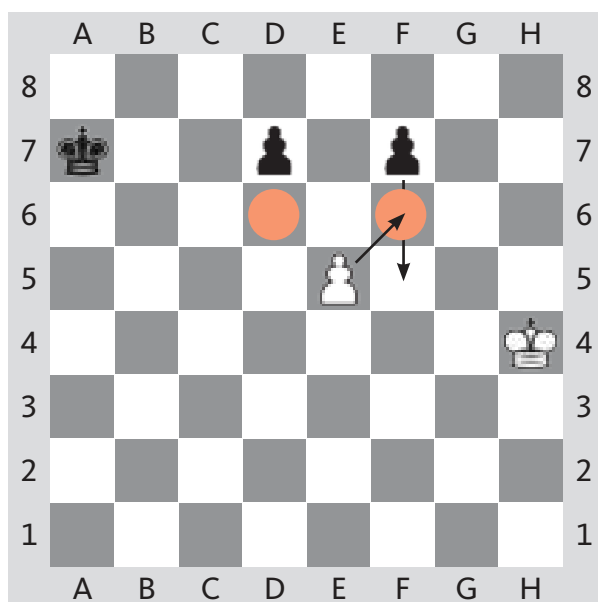
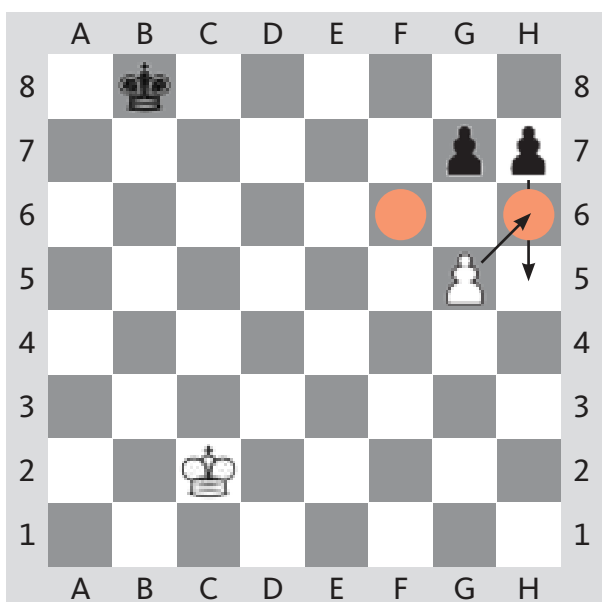
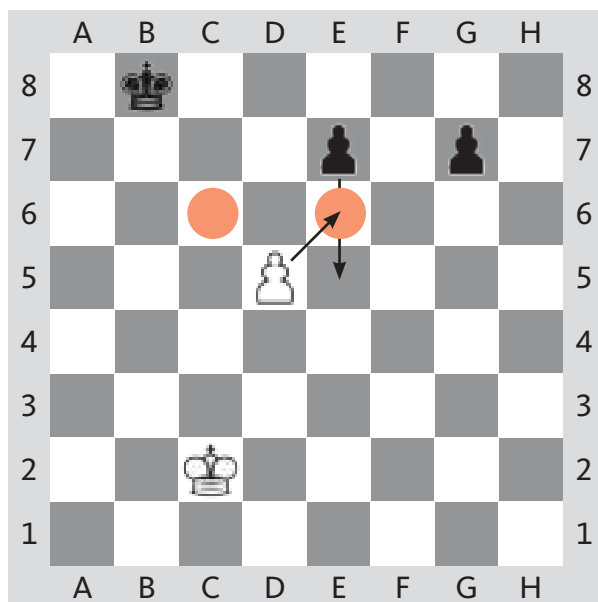
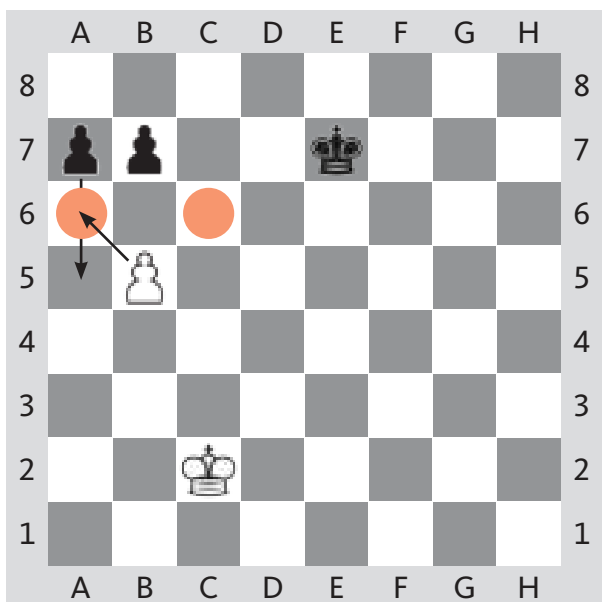
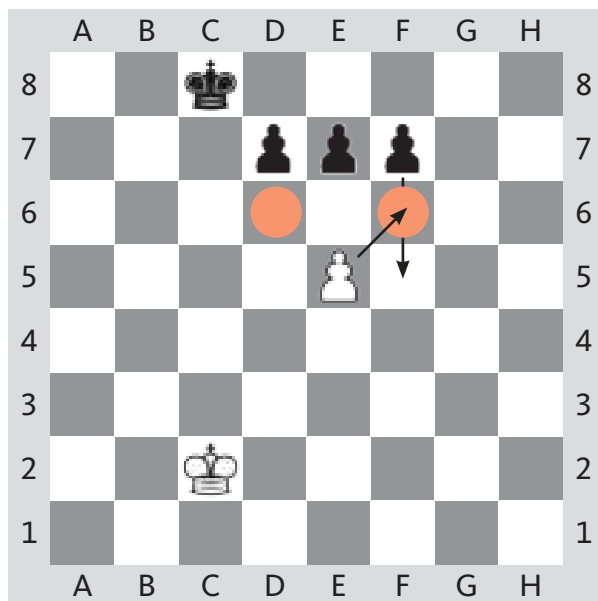
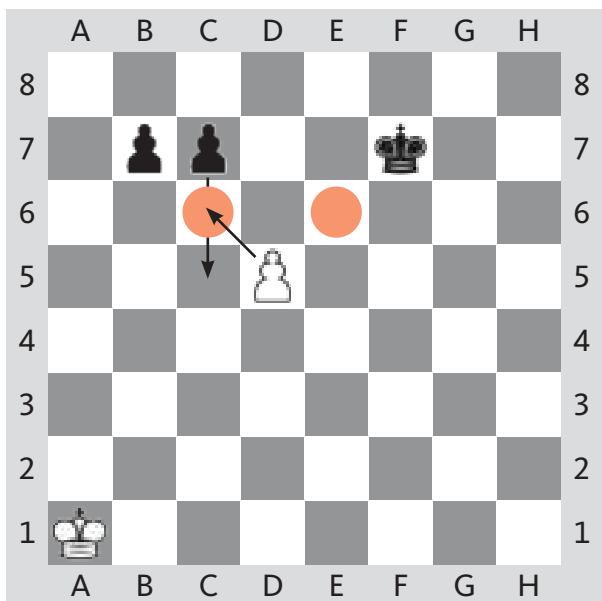


18.5

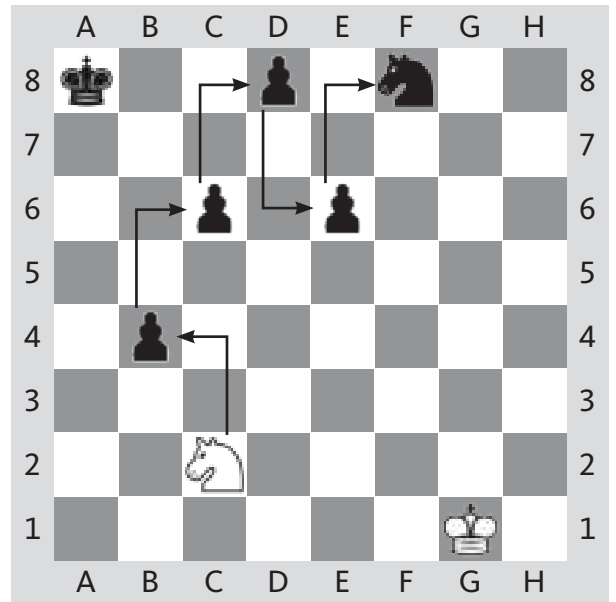
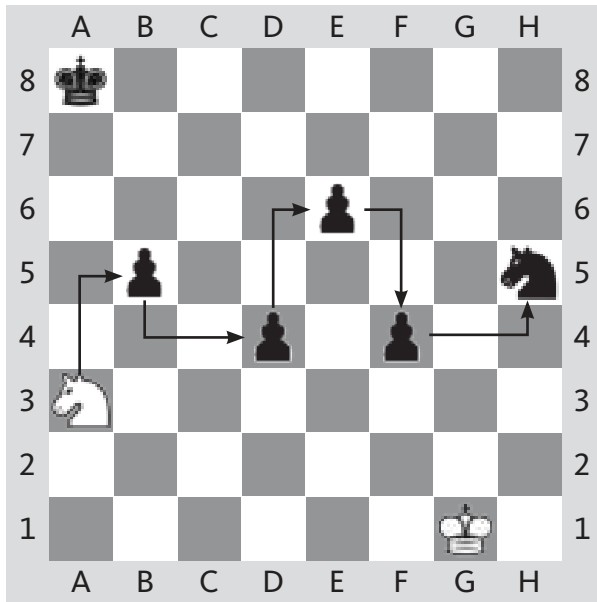


20.1

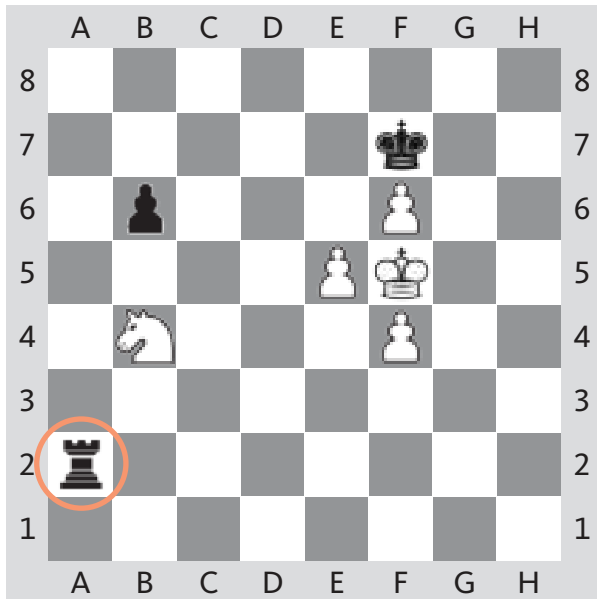




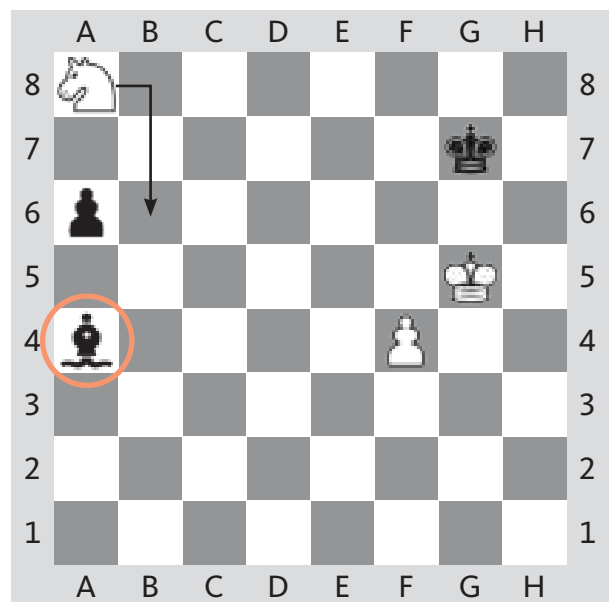
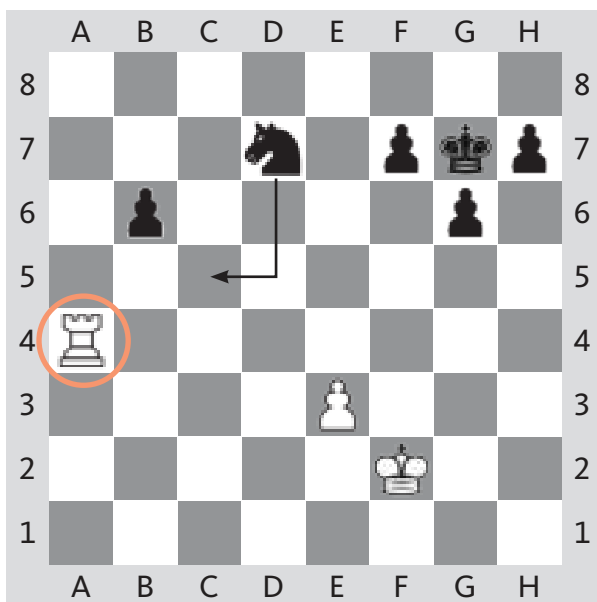
21.4



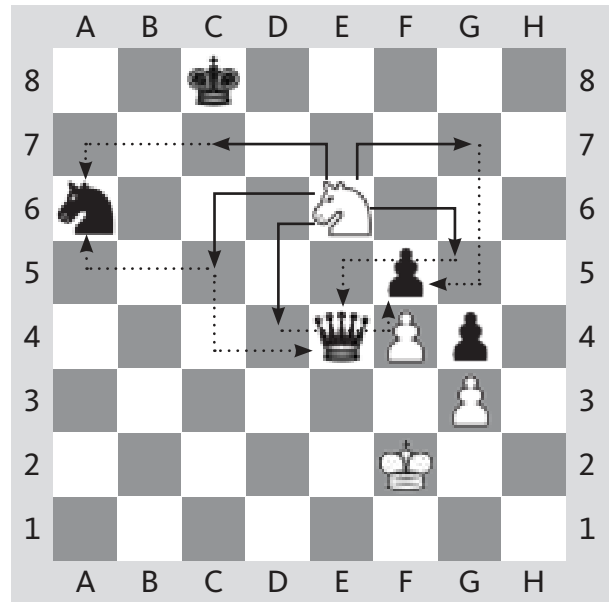
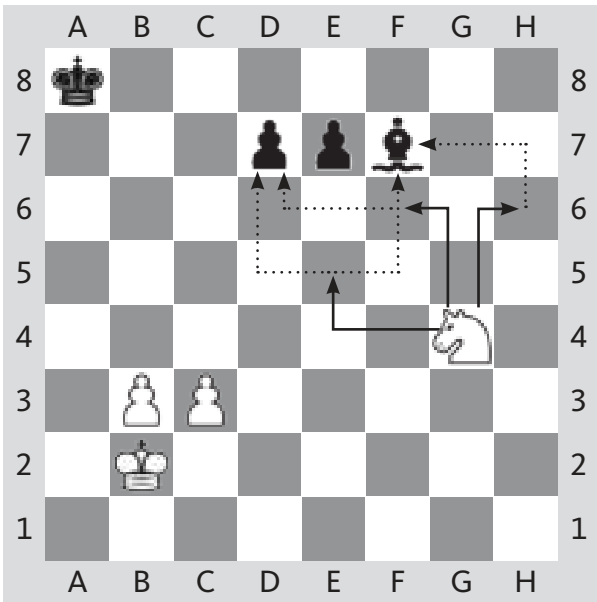
22.1



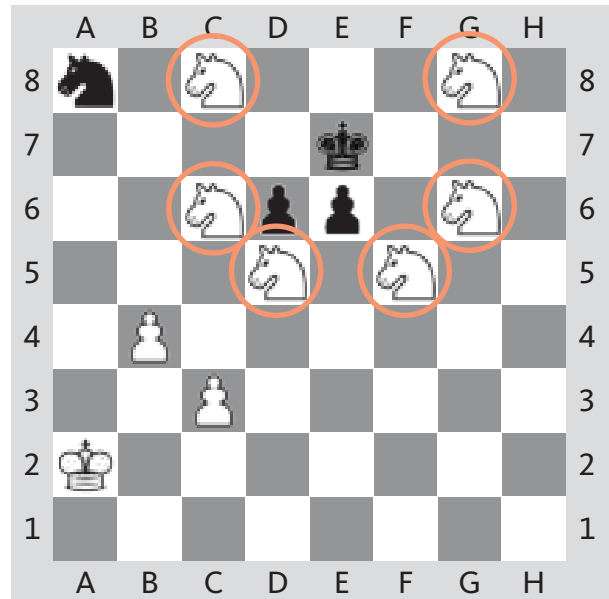
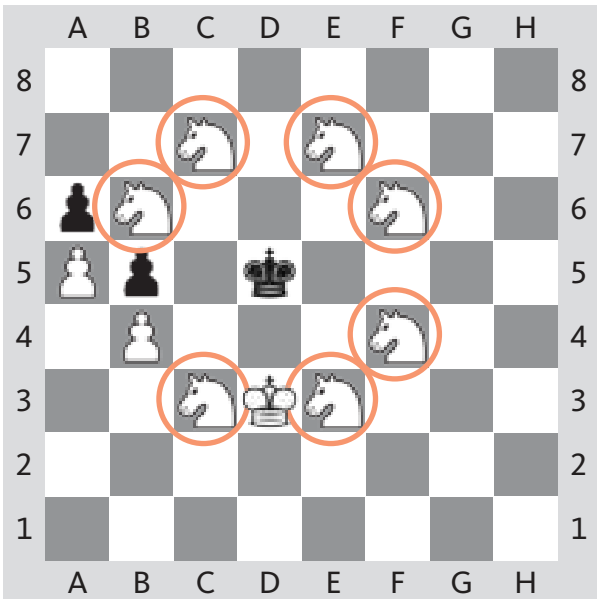
22.2



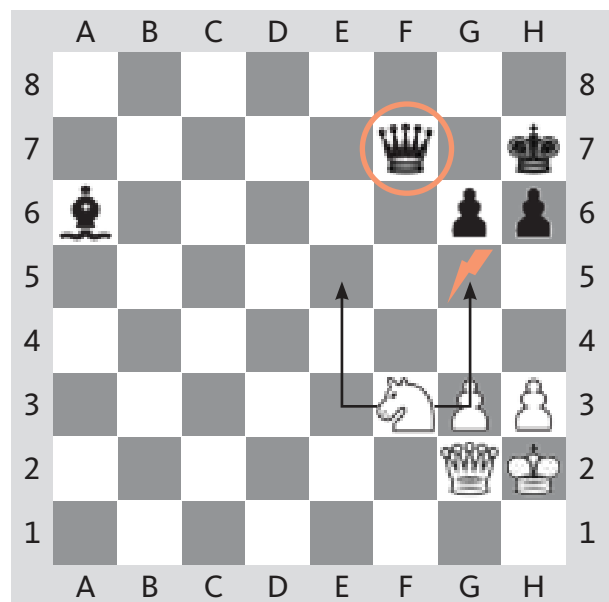
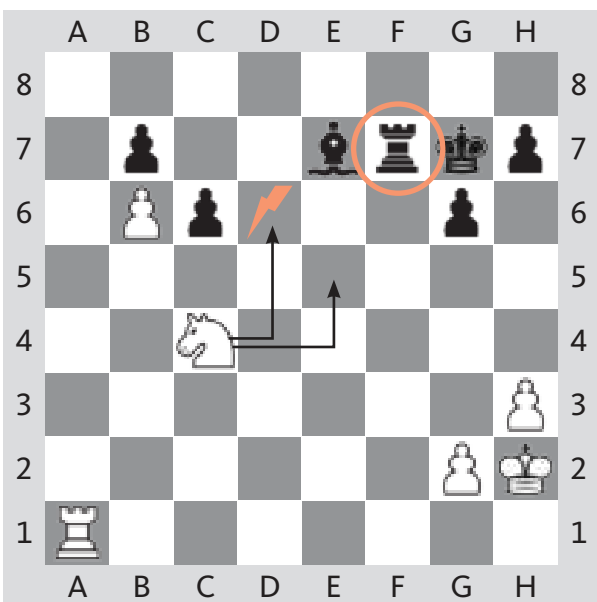




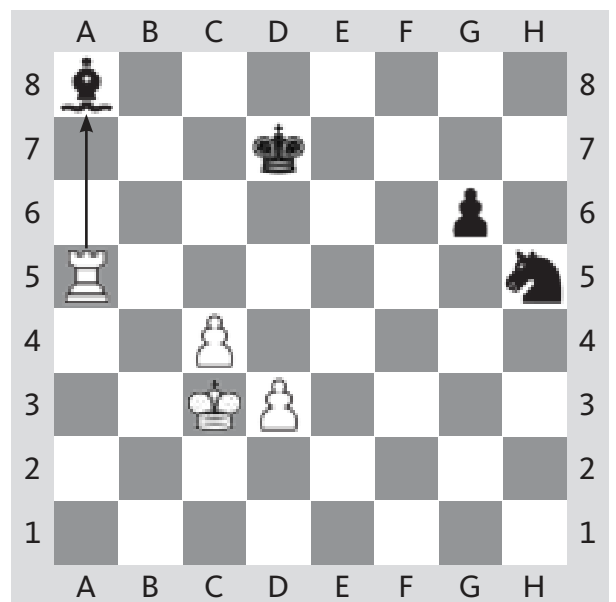
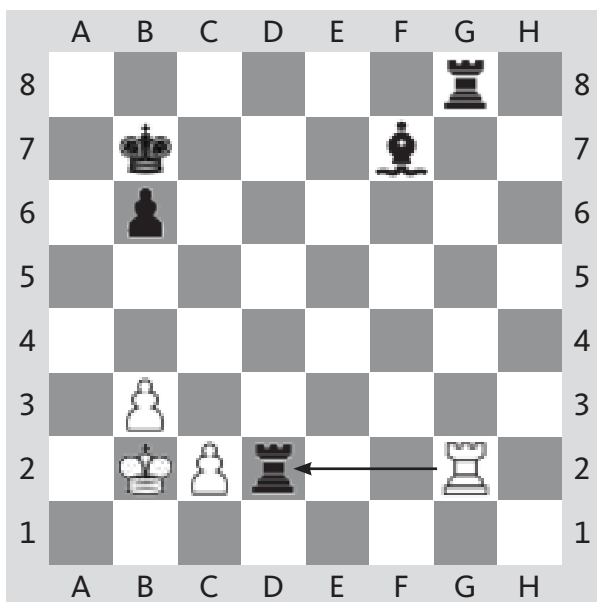
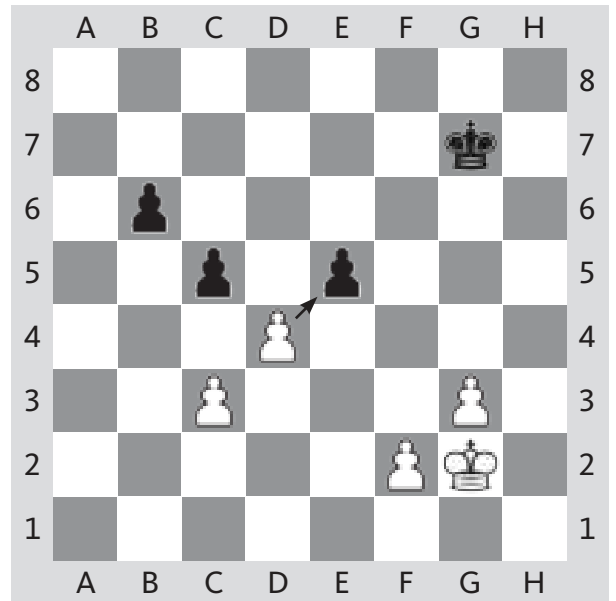
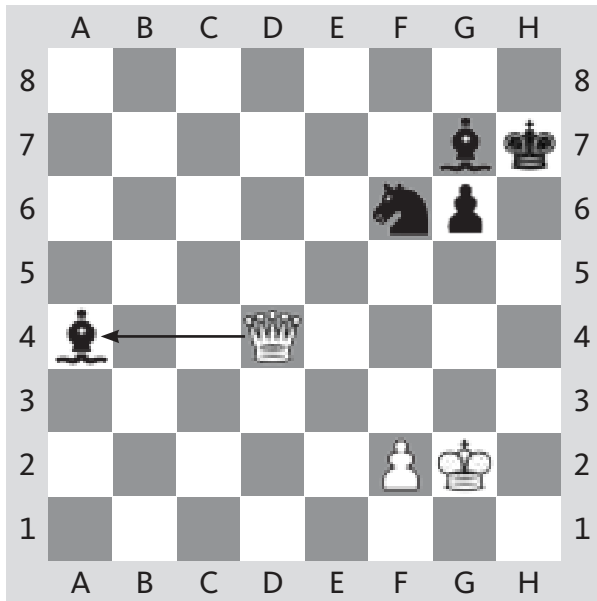
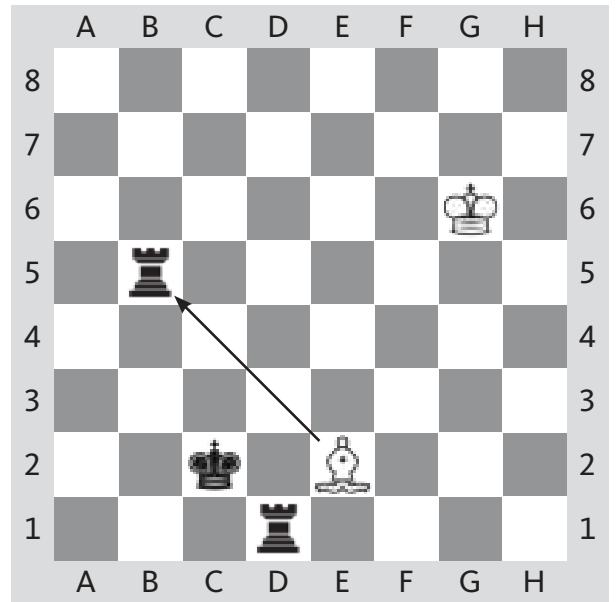
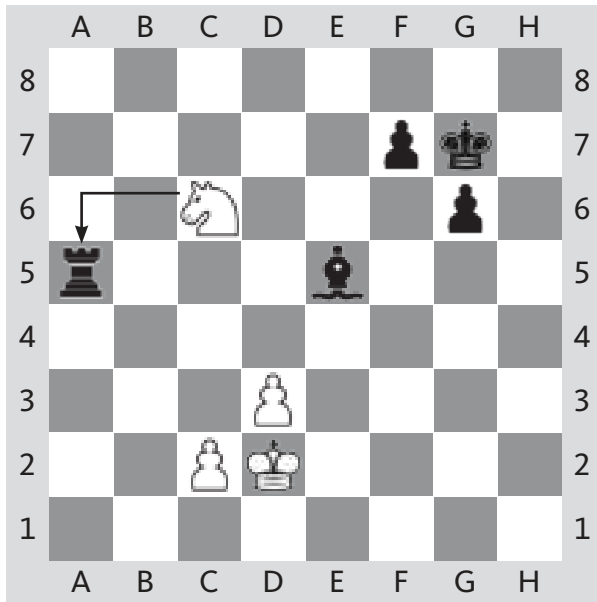
22.3

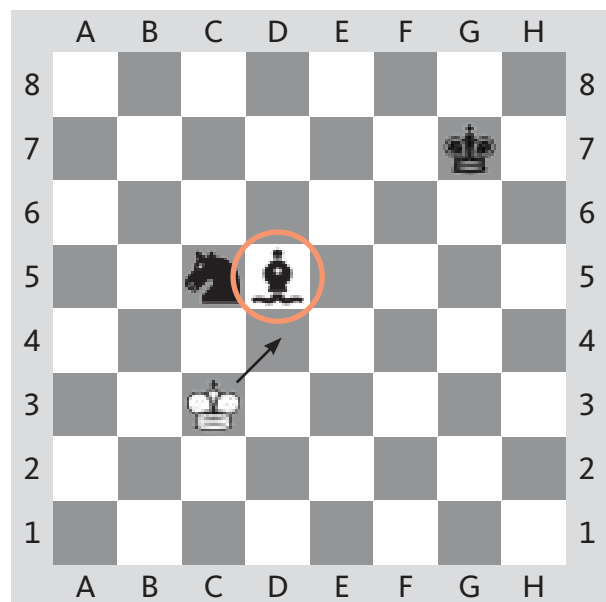
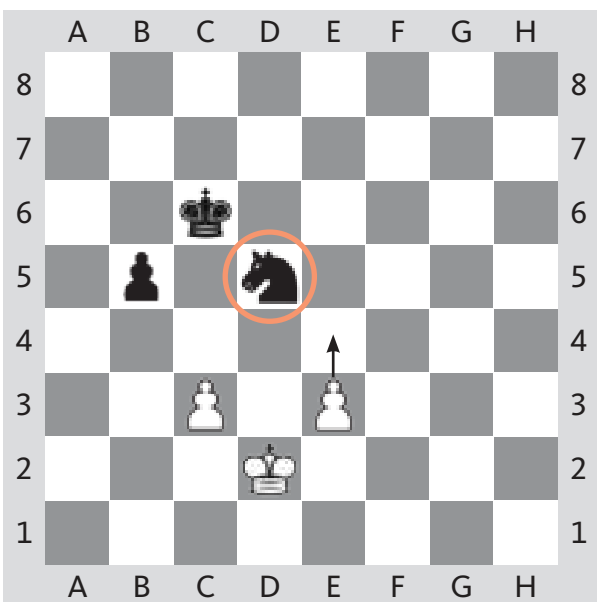
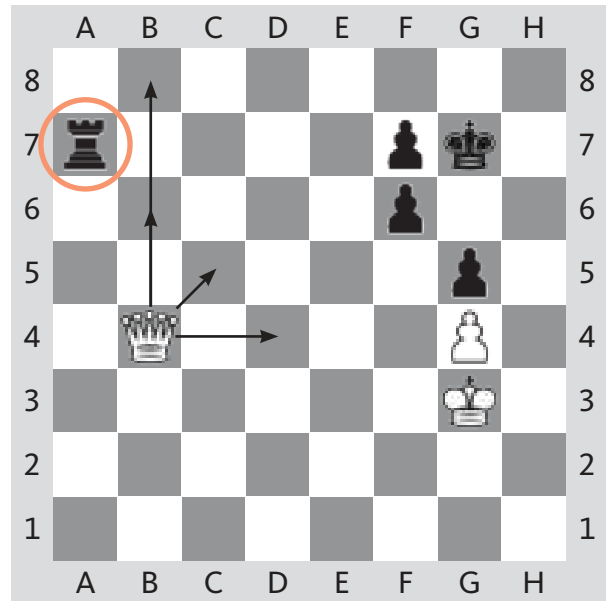
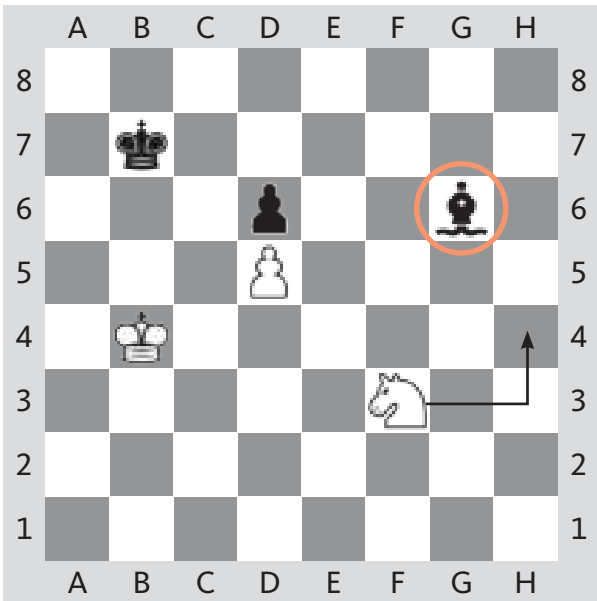
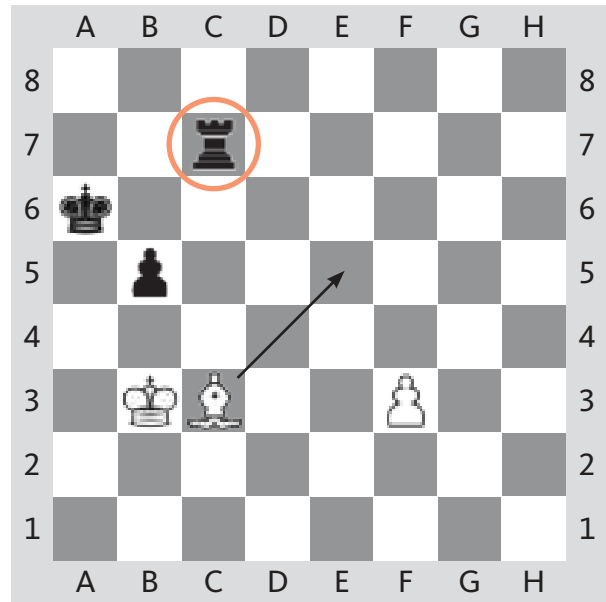


22.4

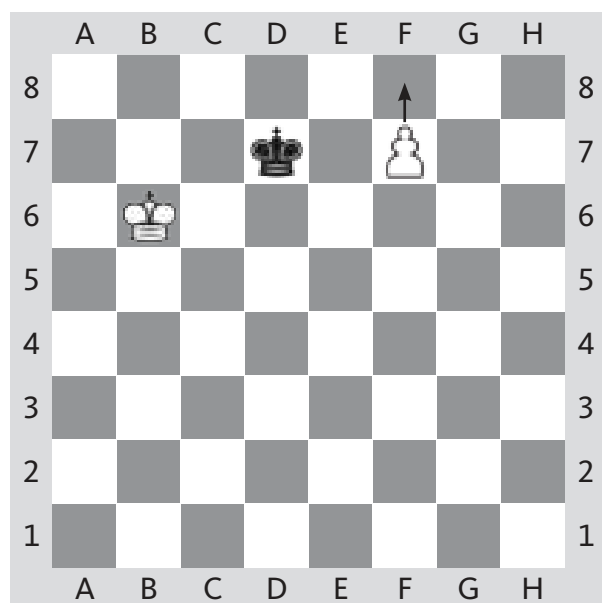
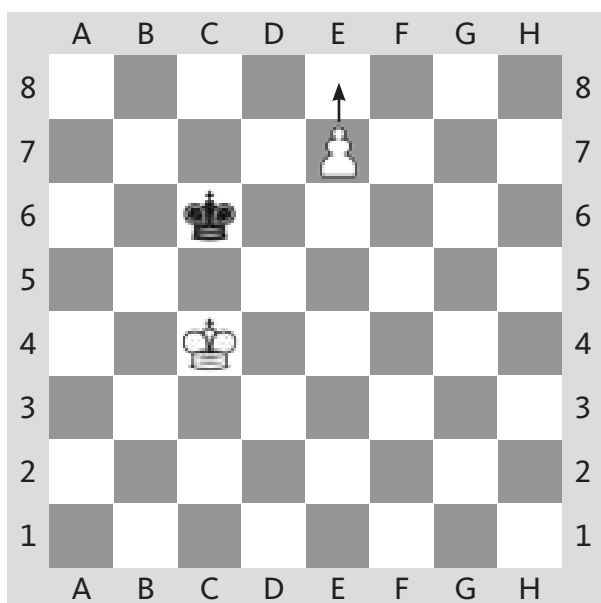
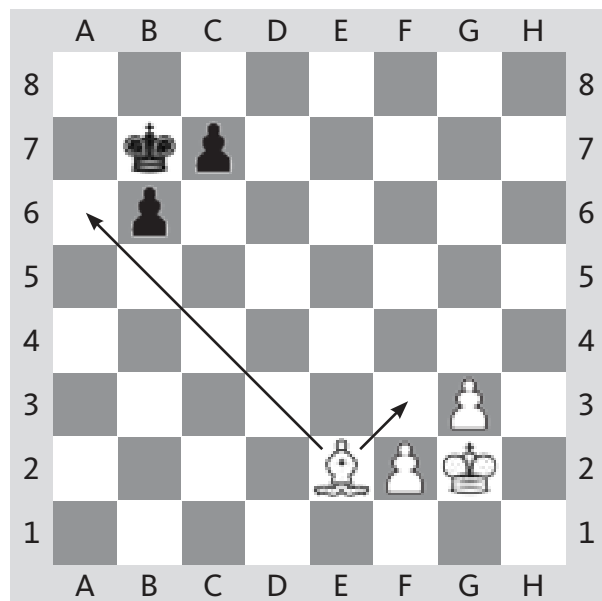
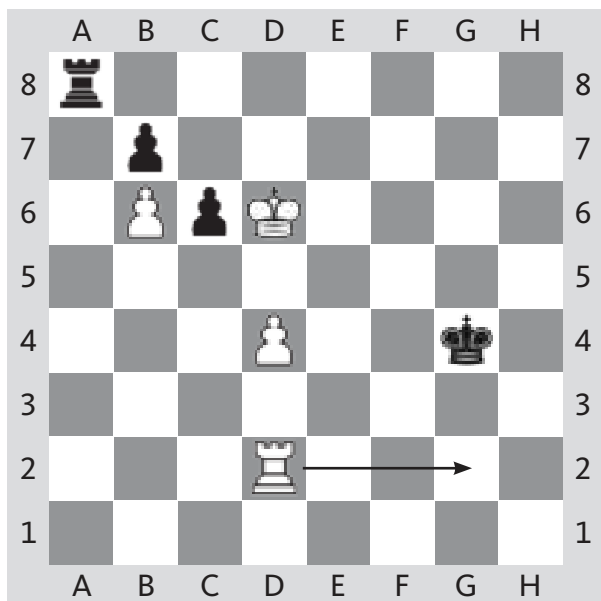


22.5





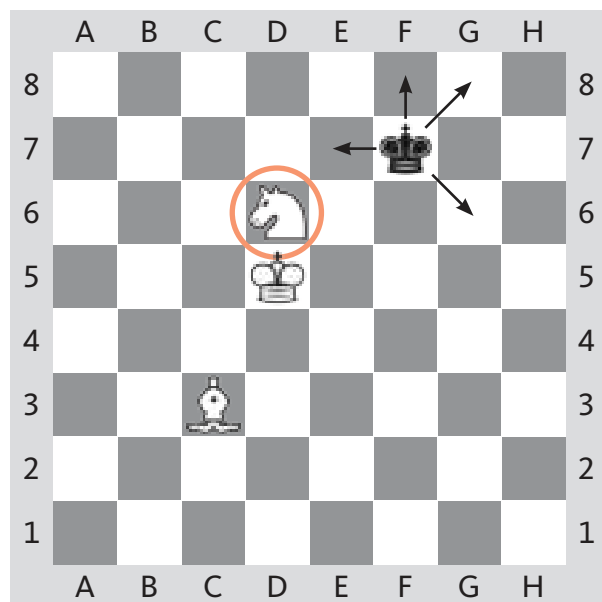
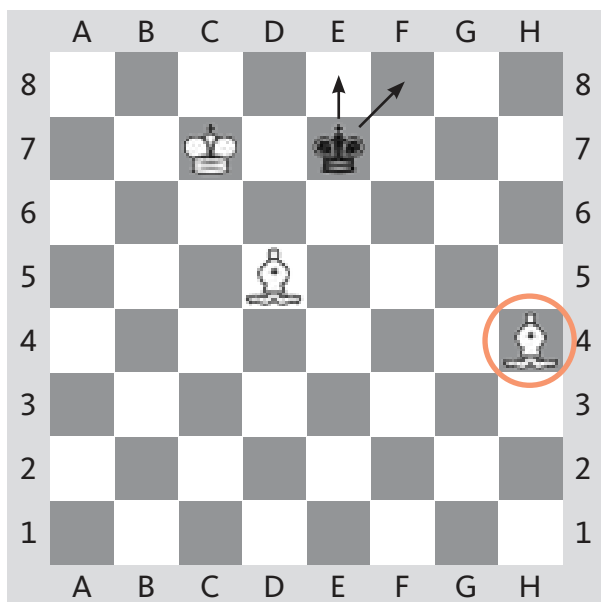
24.1

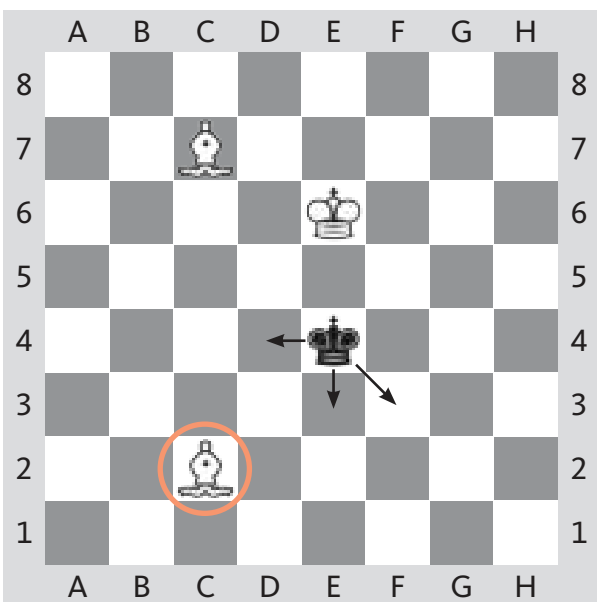
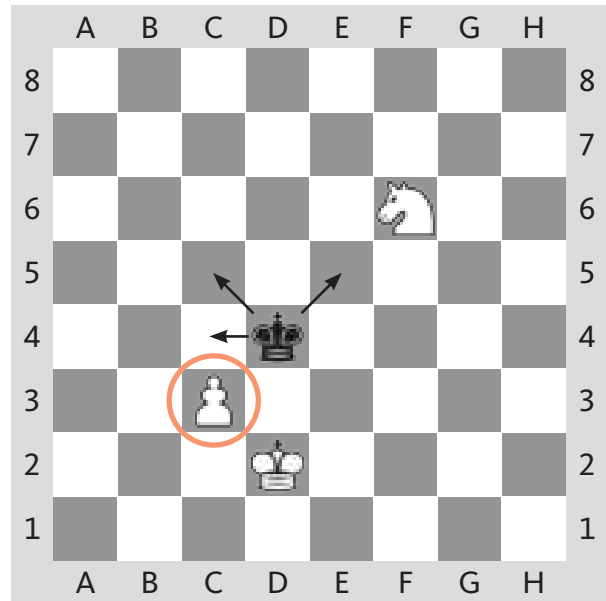
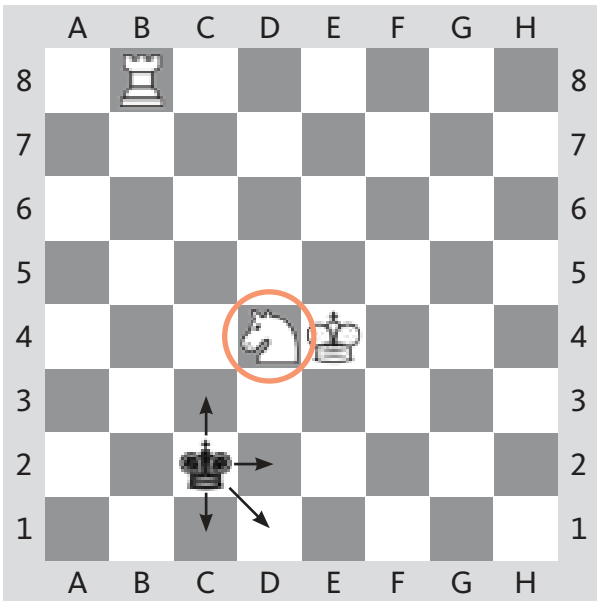
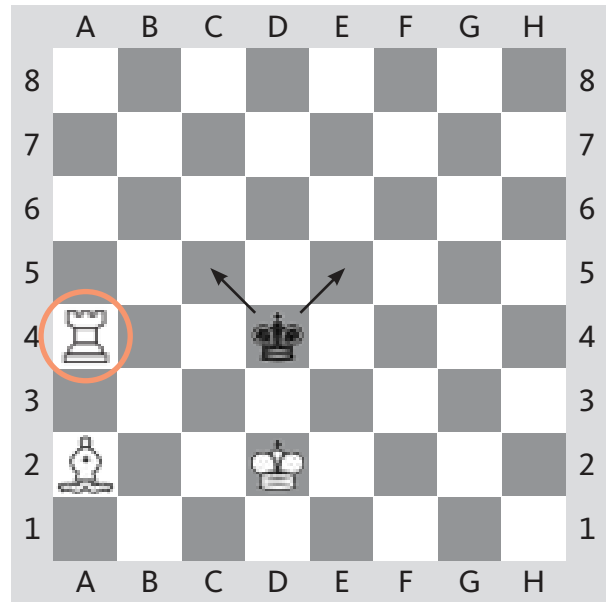
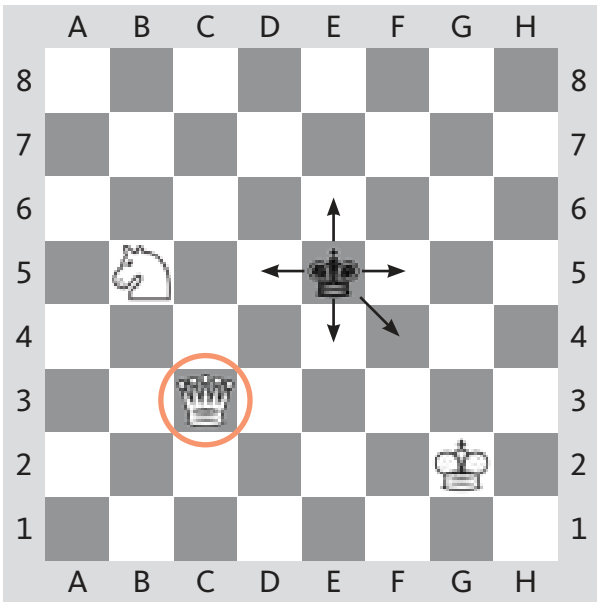


Пешка превращается в ферзя или слона

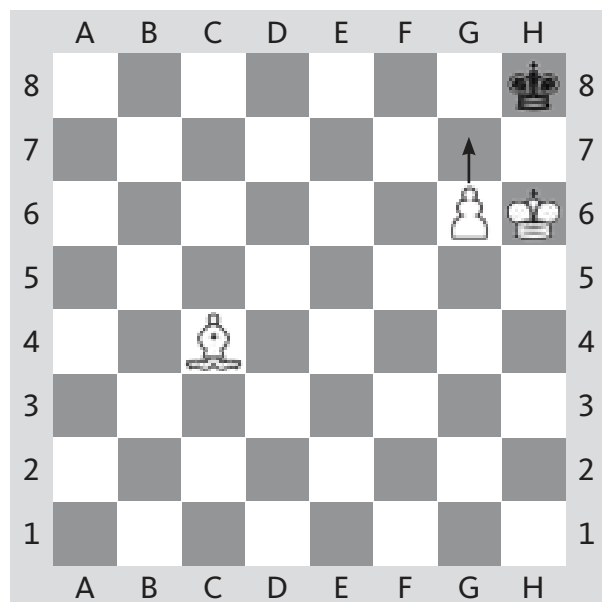
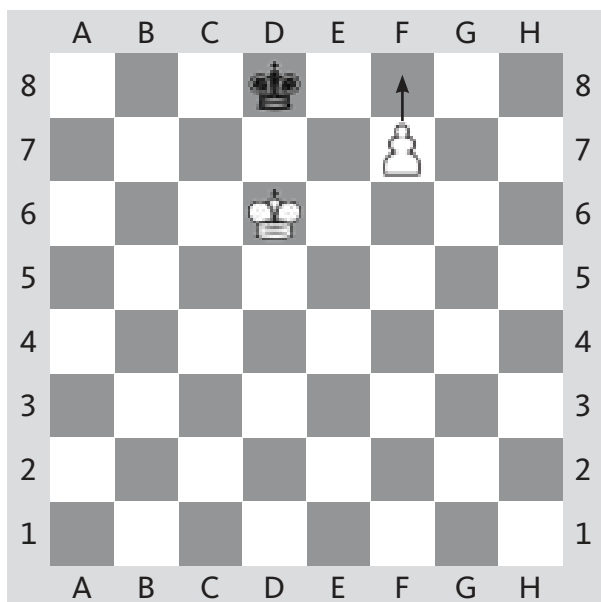
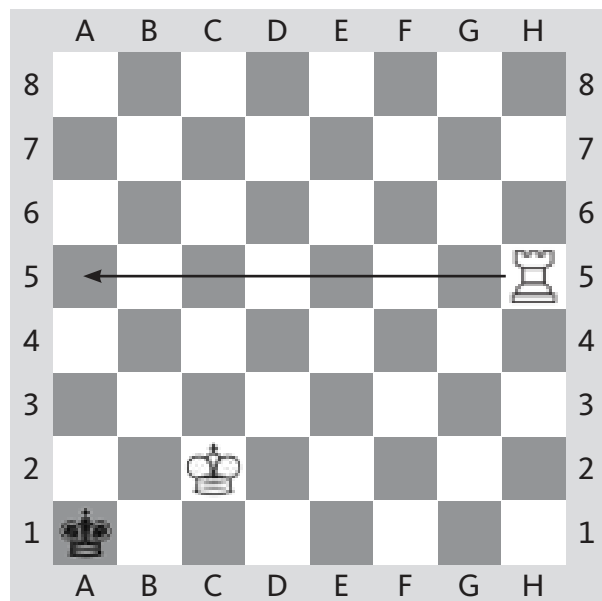
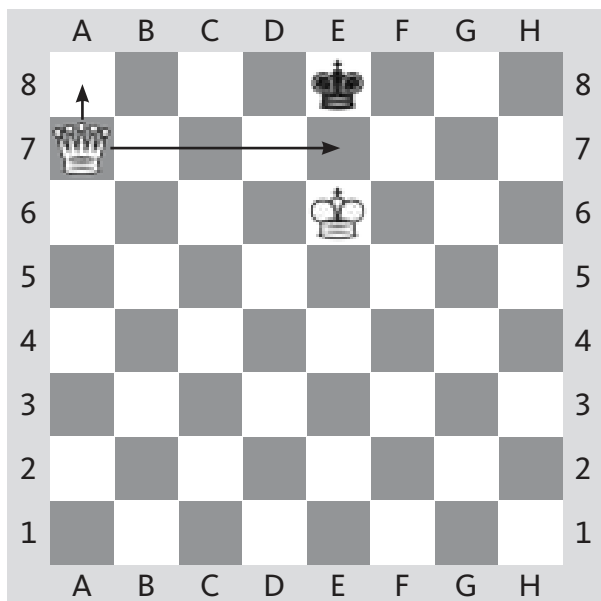
Пешка превращается в коня

24.3





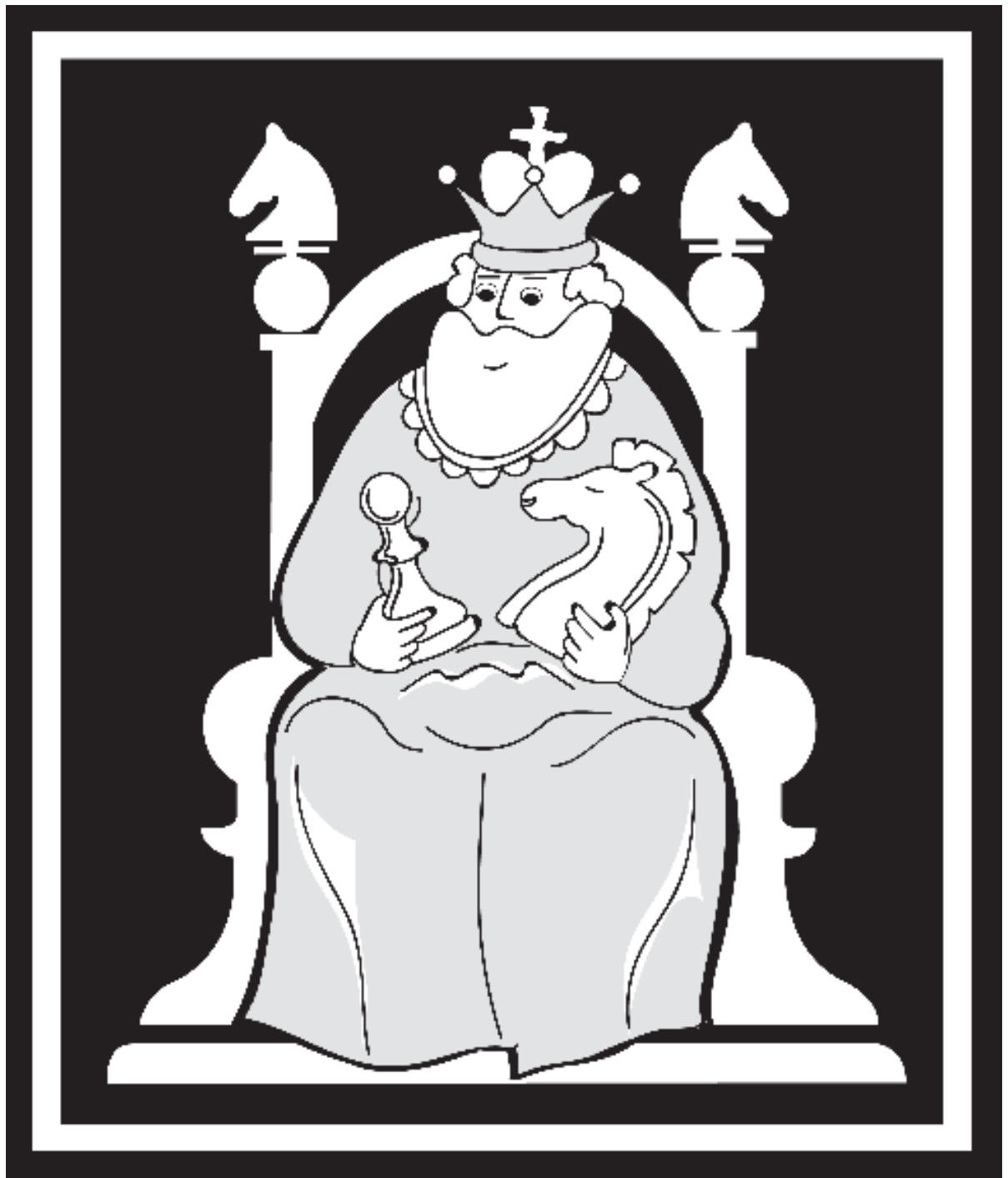
25.2



Пешка превращается в ладью или ферзя

*Понравилось ли тебе путешествие по шахматному королевству? Смог ли ты выполнить все задания? Если так, получи в награду сертификат. Ты этого достоин! А наши приключения продолжаются!*





## СЕРТИФИКАТ

Выдан юному шахматисту

---

---

Подпись: \_\_\_\_\_



**Прудникова  
Екатерина  
Анатольевна** —

кандидат педагогических наук,  
мастер FIDE по шахматам,  
тренер FIDE по шахматам,  
руководитель Школы шахмат  
и интеллектуального развития  
«Мыслитель».

**Волкова  
Екатерина  
Игоревна** —

кандидат в мастера спорта  
по шахматам, тренер FIDE  
по шахматам, спортивный  
судья всероссийской категории,  
исполнительный директор  
Шахматной федерации Москвы.

**В серию входят:**

Рабочая тетрадь № 1.  
Шахматная доска. Фигуры: ход,  
нападение, взятие. Шах и мат.

Рабочая тетрадь № 2.  
Мат разными фигурами.  
Защита. Ничья. Шахматный  
этикет.

Рабочая тетрадь № 3.  
Тактические приемы: двойной  
удар, сяжка, сквозной удар,  
скрытое нападение.

Рабочая тетрадь № 4.  
Сочетание тактических  
приемов. Дебютные ловушки.  
Атака на короля.

Не секрет, что шахматы — это не просто игра, это еще и полезное для ребенка занятие. Шахматы развивают логическое и творческое мышление, тренируют внимание и память, учат мыслить системно и просчитывать ситуацию наперед. А для маленьких детей это еще и удивительный мир, в котором армии фигур сражаются за право называться самыми умными жителями шахматного королевства.

Рабочие тетради «Шахматы с енотом» познакомят юных игроков с этим волшебным миром и объяснят принцип игры через практику, легко и увлекательно. Здесь вы найдете минимум теории и много игровых заданий, выполнив которые ребенок освоит основы шахматной стратегии и сможет сыграть свои первые партии!



«Многим родителям кажется, что шахматы — слишком сложная для маленького ребенка игра. Уверяю вас, это не так. Рабочие тетради серии «Шахматы с енотом» помогут малышу быстро и весело освоить основные правила шахматной игры. Да и взрослые смогут узнать для себя что-то новое. Не отказывайте себе в удовольствии приобщиться к миру шахмат через эти тетради!»

**Сергей Карякин,**  
гроссмейстер, чемпион мира  
по быстрым шахматам



Детские книги на сайте  
[mann-ivanov-ferber.ru](http://mann-ivanov-ferber.ru)

[facebook.com/mifdetstvo](https://facebook.com/mifdetstvo)  
 [vk.com/mifdetstvo](https://vk.com/mifdetstvo)  
 [instagram.com/mifdetstvo](https://instagram.com/mifdetstvo)



ISBN 978-5-00100-917-7



9 785001 009177 >