

## Учимся играть в шахматы играючи

Алыпов Евгений Леонидович

педагог дополнительного образования

*Учить ребёнка играть в шахматы играючи – задача не из простых. Как всегда, на помощь придёт сказка. "Королевства Белых и Чёрных полей" Эта сказка поможет нам познакомиться с «Игрой двух королей».*

Всякая игра имеет свои правила. Вот правила нашей игры, которая так и называется **"Игра двух королей"**.

1. Количество участников игры должно быть не менее двух: ребёнок и взрослый (родители, бабушка, дедушка, братья или сёстры и др., умеющие немного играть в шахматы).

2. Во время игры могут присутствовать и другие желающие.

3. Внимательно читается задание.

4. Первым правом решения задачи обладает ребёнок, обучающийся игре в шахматы. В случае ошибочного ответа, он может использовать и другие попытки.

5. Побеждает тот, кто дал больше правильных ответов.

1 тур

*Время шло быстро, короли возмужали, и настала пора жениться. Женами королей стали воинствующие женщины-полководцы. В королевстве им было позволено передвигаться на любое число полей по прямой или диагонали во всех направлениях. За воинствующий вид королев стали величать "Ферзями". Одна стала Ферзём Белого Короля, другая - Ферзём Чёрного Короля.*

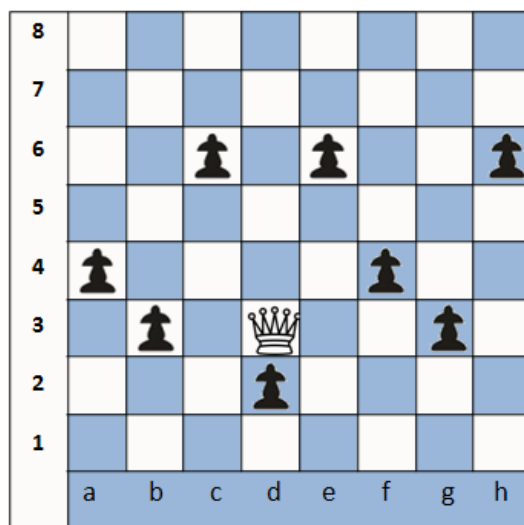


Диаграмма 1

К полям превращения двигаются чёрные пешотинцы. Задача Ферзя, начиная, не пропустить их к заветным полям и не попасть под бой пешек (диаграмма 1).

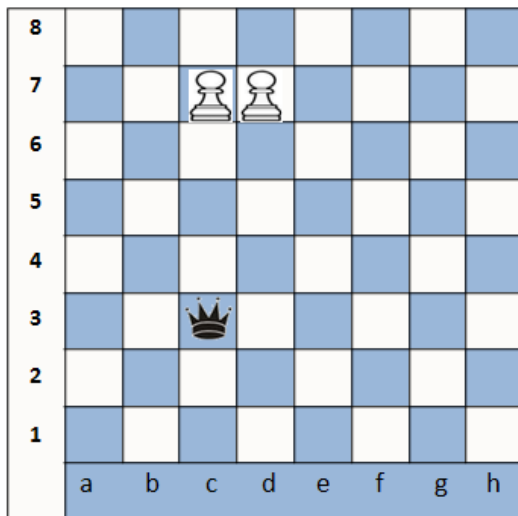


Диаграмма 2

Сможет ли одна из пешек достичь поля превращения? Если сможет, то укажите этот ход (диаграмма 2).

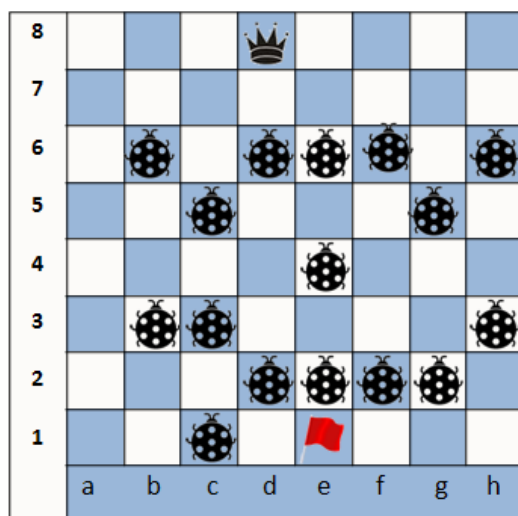


Диаграмма 3

На диаграмме 3 ферзь должен дойти до флажка и захватить его. Стрелками обозначьте эти пути. Какой путь оказался самым коротким?

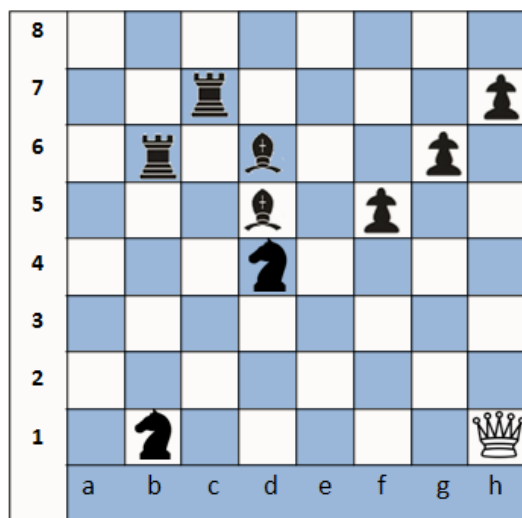


Диаграмма 4

Не попадая под бой, ферзь должен срубить все фигуры соперника (диаграмма 4).

## 2 тур

*Вскоре люди принялись создавать пешие отряды. Этим пехотинцев потом так и называли "Пешки". Их много, но это самые слабые фигуры королей. Правда, если пешки соберутся вместе и начнут двигаться, то с их силой не смогут справиться самые сильные фигуры.*

Какой силой и хитростью обладают пешки, мы сейчас увидим в этой игре.

На шахматную доску перенесите положение фигур, представленное на *диаграмме 56*. Задание 1: пешка b4 угрожает королю a5 и ферзю c4. Так как король не может остаться на битом поле и брать пешку он тоже не может, поскольку она защищена, то ему остаётся только отойти, например, на b5. Итак, 1... Кр b5 2.b4: c5 g: f 4. Из-за потери чёрного ферзя, позиция ими проиграна.

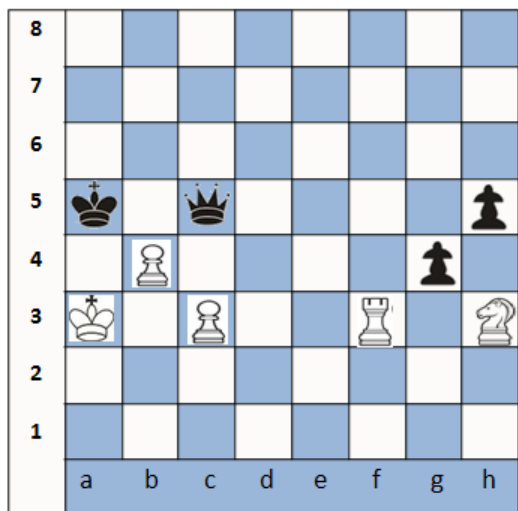


Диаграмма 5

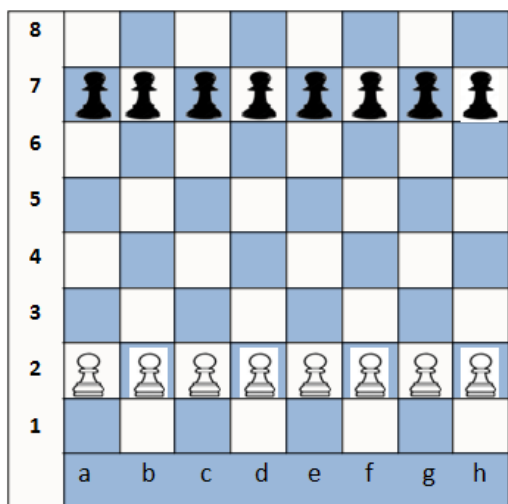


Диаграмма 6

Задание 2. На *диаграмме 6* расставлены все пешки соперников: 8 белых и 8 чёрных. Условие игры такое: кто первым сумеет превратить свою пешку в ферзя, тот и выиграл. Эту игру можно повторять по несколько раз.

Задание 3. На *диаграмме 7* и *диаграмме 8* совершенно равная ситуация: у соперников по две пешки. Но какой ход нужно сделать белой пешкой, чтобы дойти до поля превращения.

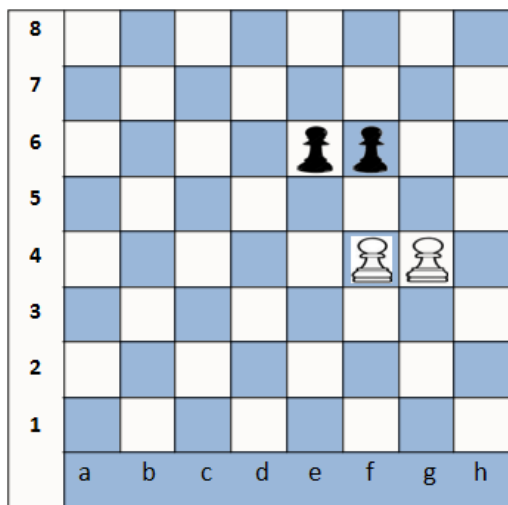


Диаграмма 7

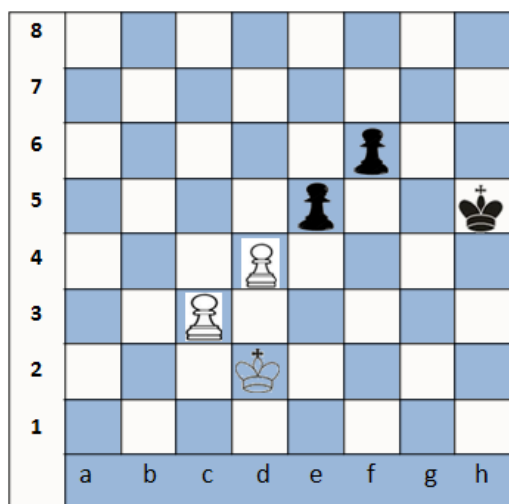


Диаграмма 8

### Загадка

*Кто она?*

*Разве это так уж плохо,  
Что она, такая кроха,  
Удивляя весь народ,  
Рвётся до конца вперёд?  
Если выполнит задание,  
То её повысят в званье.  
Чуда ждёт она заранее  
И придёт без опоздания.  
В путь пускаясь без задержки,  
От подружек ждёт поддержки.  
Быстрота - не значит спешка.  
Кто же это? Это - ... (пешка).*

### 3 тур

*Отрядами чаще командовали офицеры, потом их стали называть "Слонами". Один слон отвечал за диагональ белых полей, другой - за диагональ чёрных полей. Также задачей слонов была защита других важных фигур королевства.*

Смогут ли слоны перехитрить коварных жуков (диаграммы 9, 10) и добраться до флажка? Ведь задача осложняется тем, что этих жуков нельзя "собирать" (рубить).

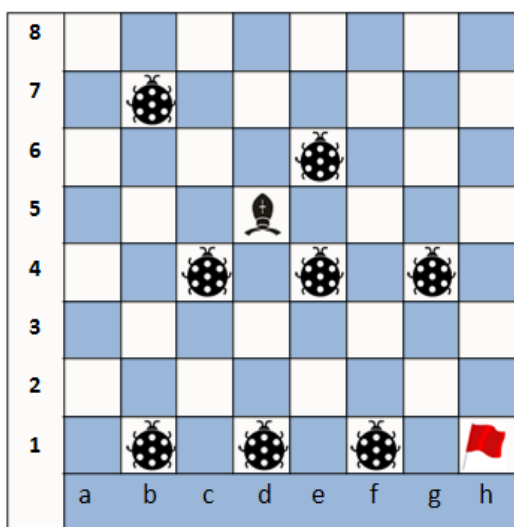


Диаграмма 9

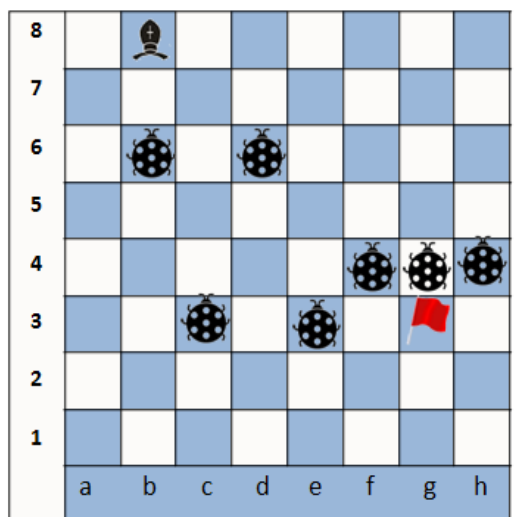


Диаграмма 10

Есть ли способ вырваться из окружения слонам, расположенным на диаграммах 11 и 12?

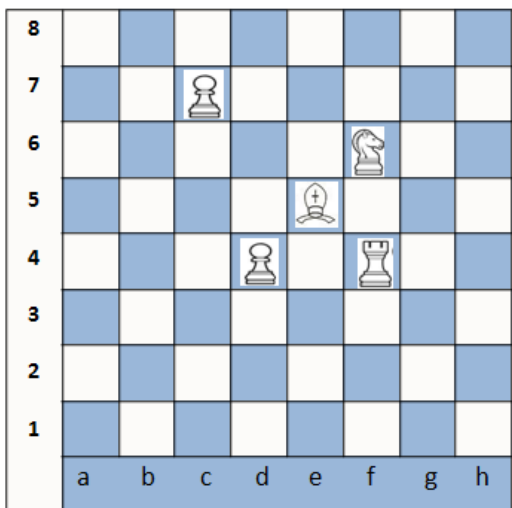


Диаграмма 11

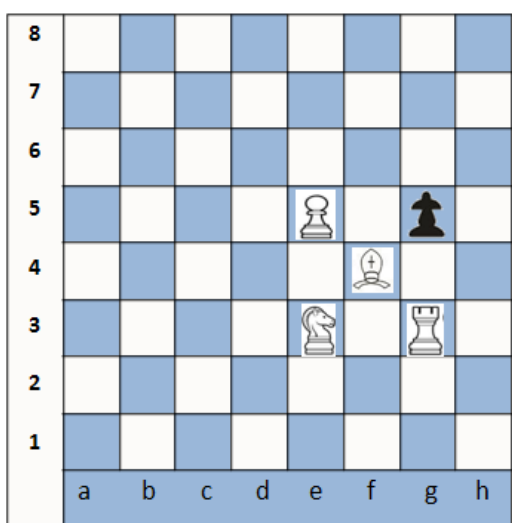


Диаграмма 12

### Загадка

*Обитает не в саванне,  
И не так огромен он,  
Но такое же названье  
У фигуры этой - ... (слон)*

4 тур

*По углам границ возносились кирпичные "Ладьи", отчего поля становились более защищенными. Удары ладьями наносились как по вертикалям, так и по горизонталям.*

*Видимо, ладья упряма, если ходит только прямо,  
Не петляет - прыг да скок, не шагнёт наискосок.  
Так от края и до края может двигаться она.*

*Это башня боевая неуклюжа, но сильна.  
Шаг тяжёлый у ладьи, в бой скорей её веди.*

На какие поля нельзя становиться чёрной ладье, если она первой начинает ходить? (диаграмма 13)

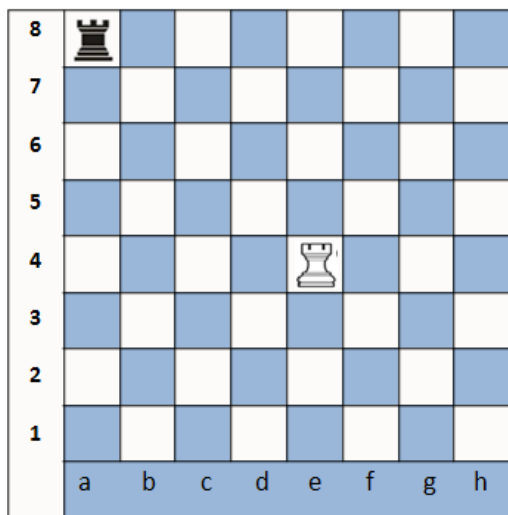


Диаграмма 13

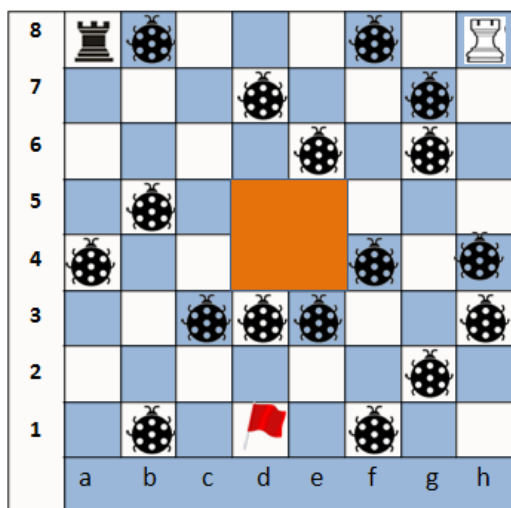


Диаграмма 14

Какая ладья (диаграмма 14) доберётся первой до флажка, та и одержит победу. Шахматный центр пересекать нельзя. Становиться под бой другой ладьи тоже нельзя.



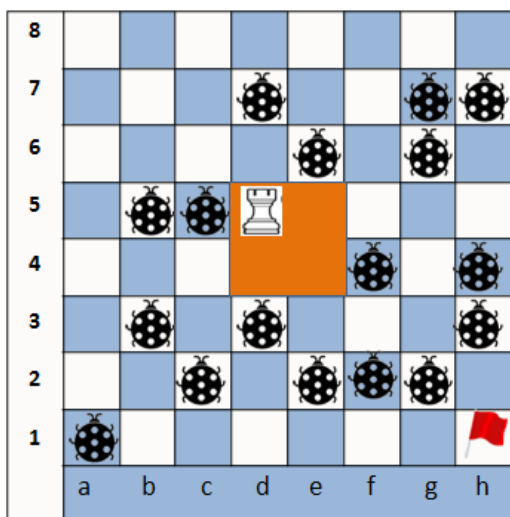


Диаграмма 15

В центре шахматной доски находится белая ладья. Для выхода из центра у неё есть четыре пути (d6, c4, e3, f5). Найдите самый короткий. Стрелочками отметьте этот путь.

5 тур

*"Кони", приобретённые для быстроты и неожиданности маневров, становились лёгкими и ценными фигурами в армии каждого королевства. Ходить кони могли по-особому: сначала два поля по вертикали или горизонтали, затем - на одно противоположное поле. Конь может совершать ход, даже если на промежуточных полях есть фигуры. Ход конём становился для врага часто непредсказуемым, смертельным.*

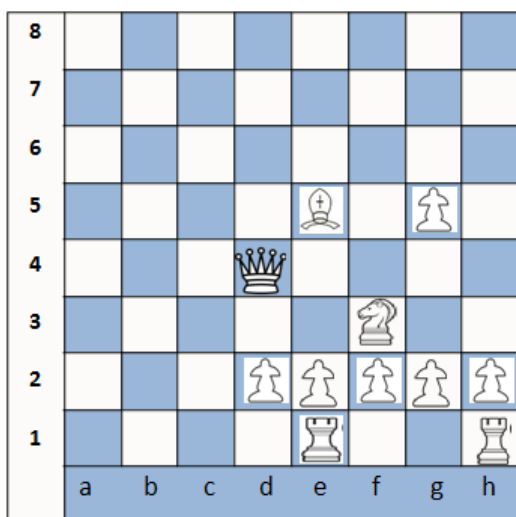


Диаграмма 16

Белый конь (диаграмма 16) окружён своими фигурами, но всё-таки выходы есть, найдите их.

### Загадка

Он не цокает, конечно, но легко перешагнёт  
Через ряд фигур и пешек этим шахматным ... (конём)

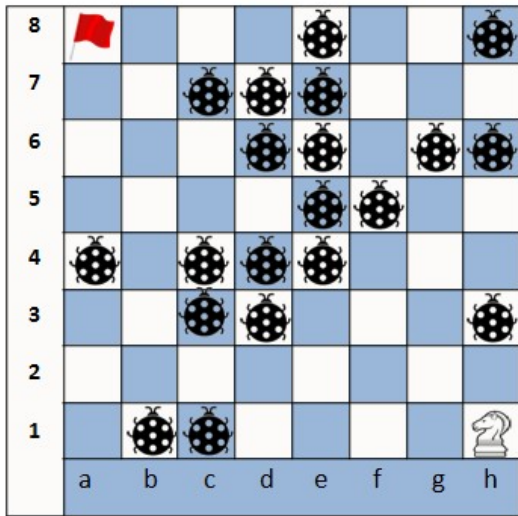


Диаграмма 17

Ходит только конь. На клетки с жуками становиться нельзя. Конечный пункт - захват красного флага (диаграмма 17).

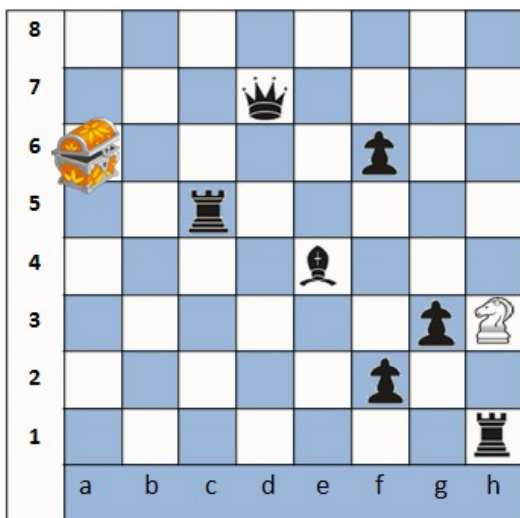


Диаграмма 18

Сколько монет может принести конь в ларец (диаграмма 18), если пешка стоит одну монету, слон -3, ладья -5, ферзь - 9? Постарайтесь собрать все фигуры, и тогда вы наполните ларец монетами.

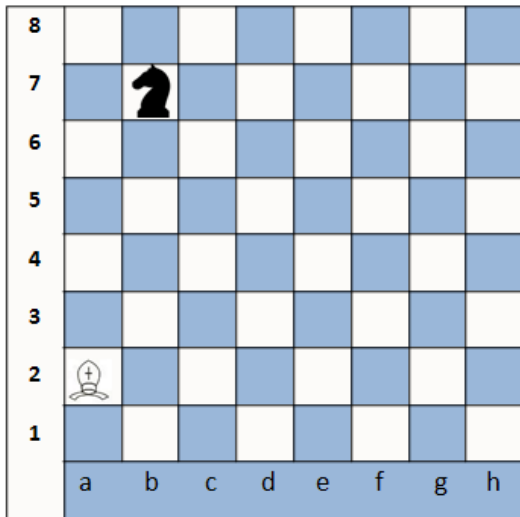


Диаграмма 19

Чёрный конь спокойно уходит от белого слона, но он даже не подозревает, какая ждёт его опасность (диаграмма 19). Найдите, какая опасность подстерегает коня. Есть ли у него выход? (ход слона на d5!) Любой последующий ход коня (например, a5) ведёт к тому, что следующий его ход - белые поля, которые легко перекрывает слон...

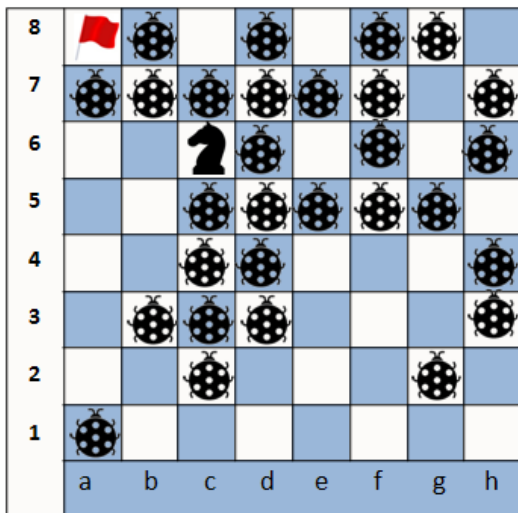


Диаграмма 20

За сколько ходов чёрный конь доберётся до красного флага. На клетки с жуками становиться нельзя. Стрелками обозначьте ходы коня (диаграмма 20).

6 тур

*Однажды Белый Король узнал, что его брат тайно собирается напасть и захватить Королевство Белых Полей, тогда он приказал своим придворным подготовить свою армию к битве. Как только армия была подготовлена, Белый Король первым напал на армию Чёрного Короля...*

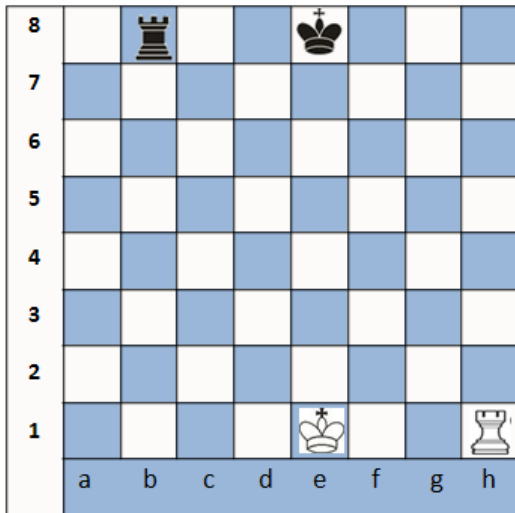


Диаграмма 21

Чей ход, того и преимущество. Объясни, почему? (диаграмма 21)

**Загадка.**

*Их на поле всего два,*

*Из-за них идёт война.*

*Одного поймать в "ловушку"-*

*Прекращается игра (король).*

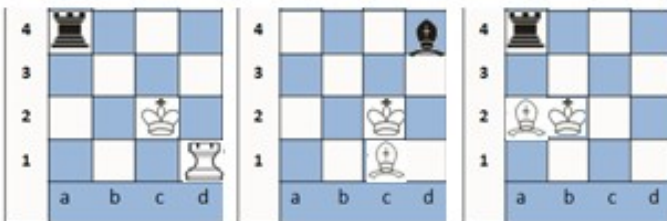
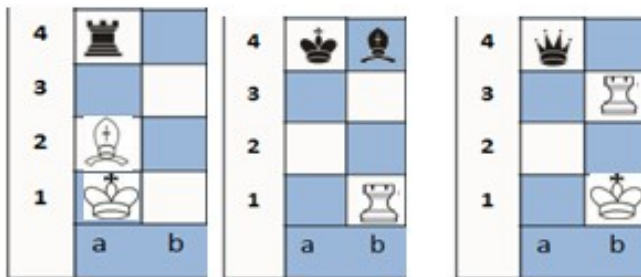


Диаграмма 22

Одержите победу (диаграмма 22).

*Мы знаем точно, что сражения между Королевствами Белых и Чёрных Полей продолжаются и по сей день. Кто станет победителем, покажет время.*