

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД «АИСТ»

Шахматные пятиминутки для педагогов

«Как научиться играть в шахматы!»

*в рамках реализации инновационного
проекта «Здоровей-ка»
направления «Здоровей-ка – Шахматист»*

*Подготовила воспитатель
Багманян М.М.*

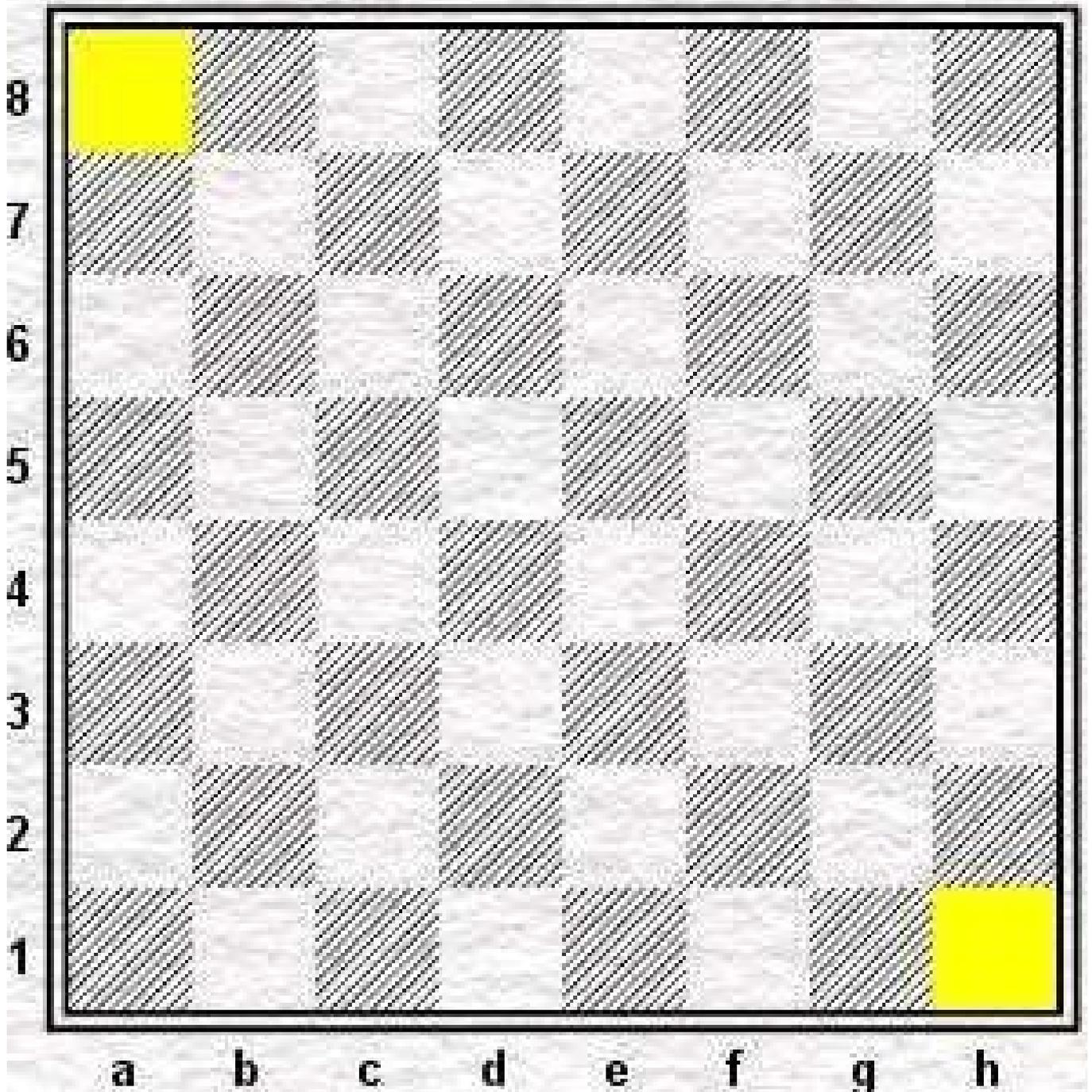
п.Солнечный, 2023г.

Содержание:

Правила шахмат.....	3
Положение доски между партнерами.....	3
Расстановка фигур.....	3
Фигуры.....	4
Правило превращения.....	8
Взятие на проходе.....	9
Шах.....	11
Мат.....	13
Рокировка.....	14
Сравнительная ценность фигур.....	18
Результат партии, Случаи ничьи.....	19
3 важнейших принципа игры.....	22
3 типичные ошибки начинающих.....	27
3 правила мышления шахматиста.....	29
Как выигрывать?.....	30

Правила шахмат.

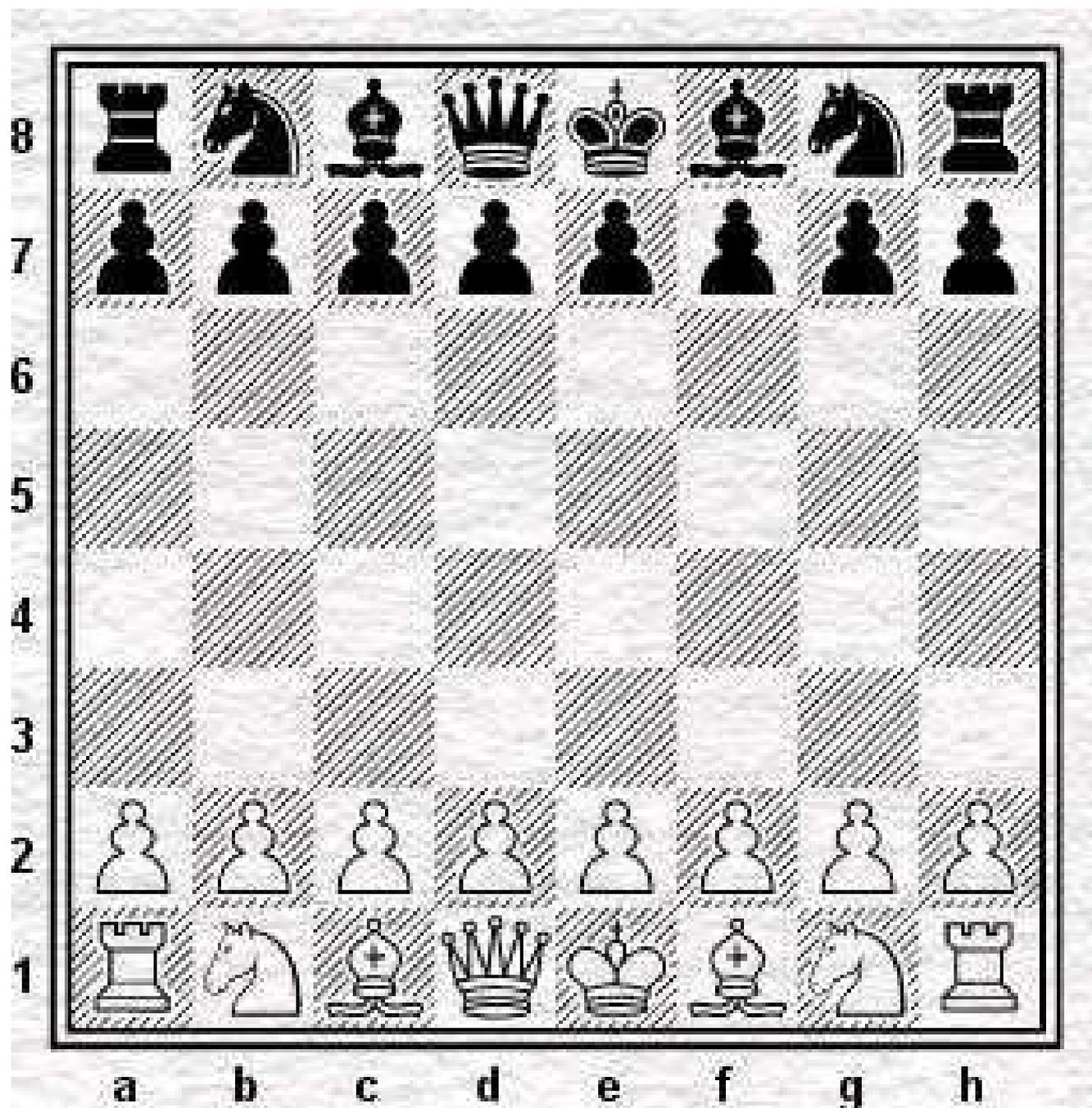
1) Положение доски между партнерами:



Справа от вас всегда должно быть белое поле. Перед вами – буквы, по бокам – цифры.

2) Расстановка фигур.

Начальное положение:

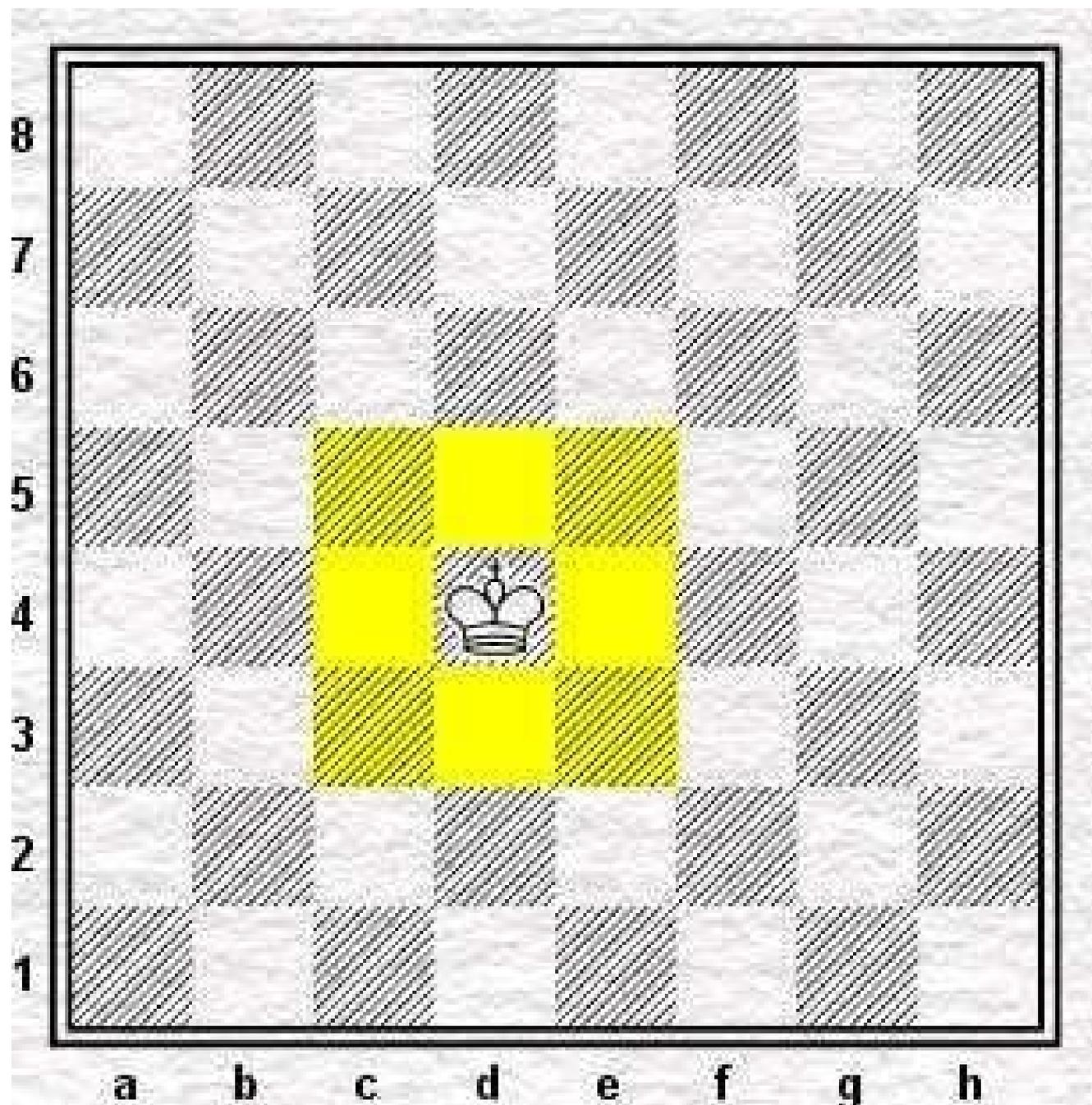


Белые фигуры стоят на 1 и 2 ряду, черные – на 7 и 8.

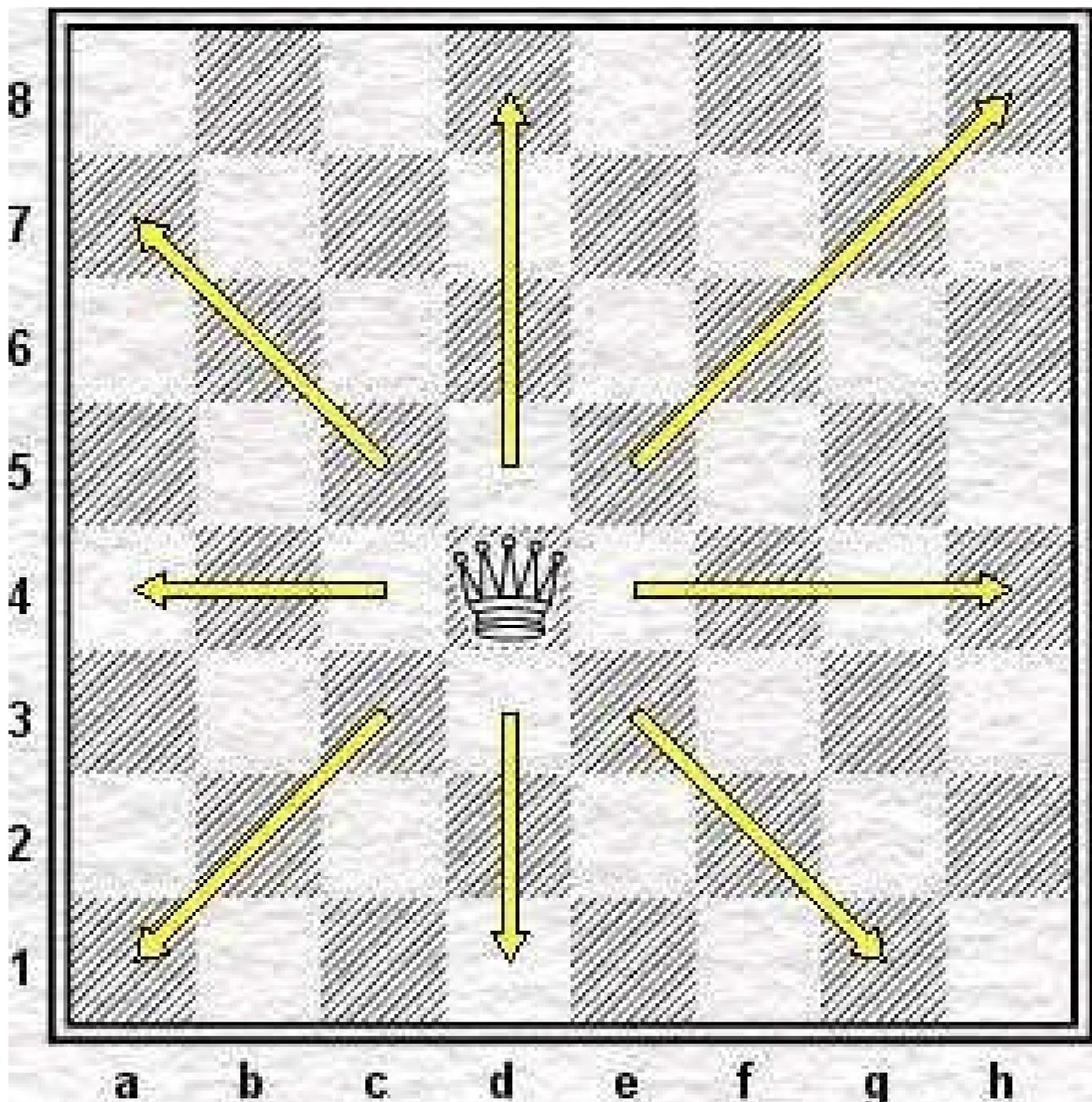
3) Фигуры.

Король: самая главная фигура.

Ходит и ест в любую сторону на 1 клетку.

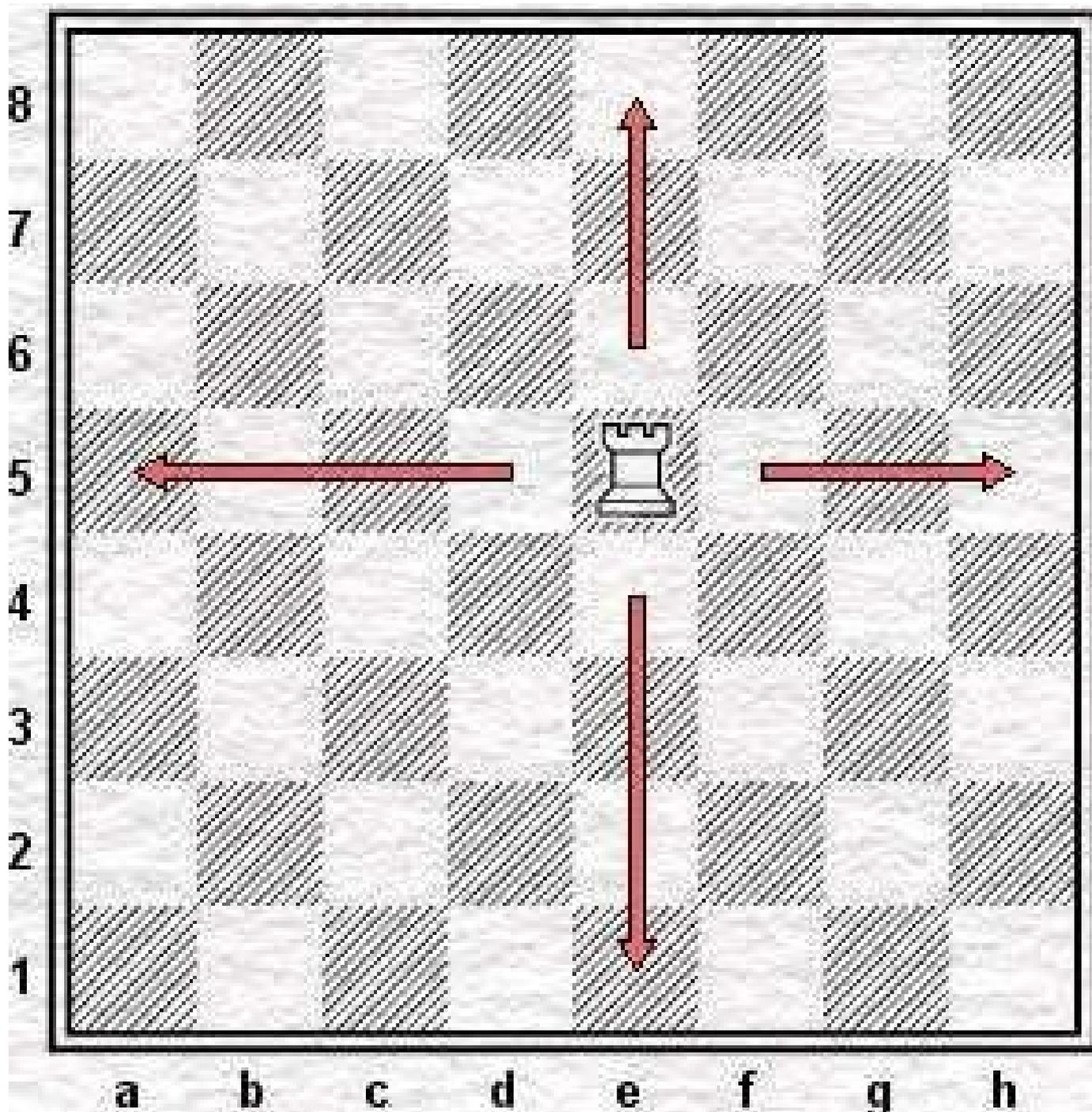


Ферзь: (НЕ дама и НЕ королева!) самая сильная фигура.
Ходит и ест по прямым линиям и по диагоналям на любое количество клеток.



Ладья: (НЕ тура!)

Ходит и ест по прямым линиям на любое количество клеток.

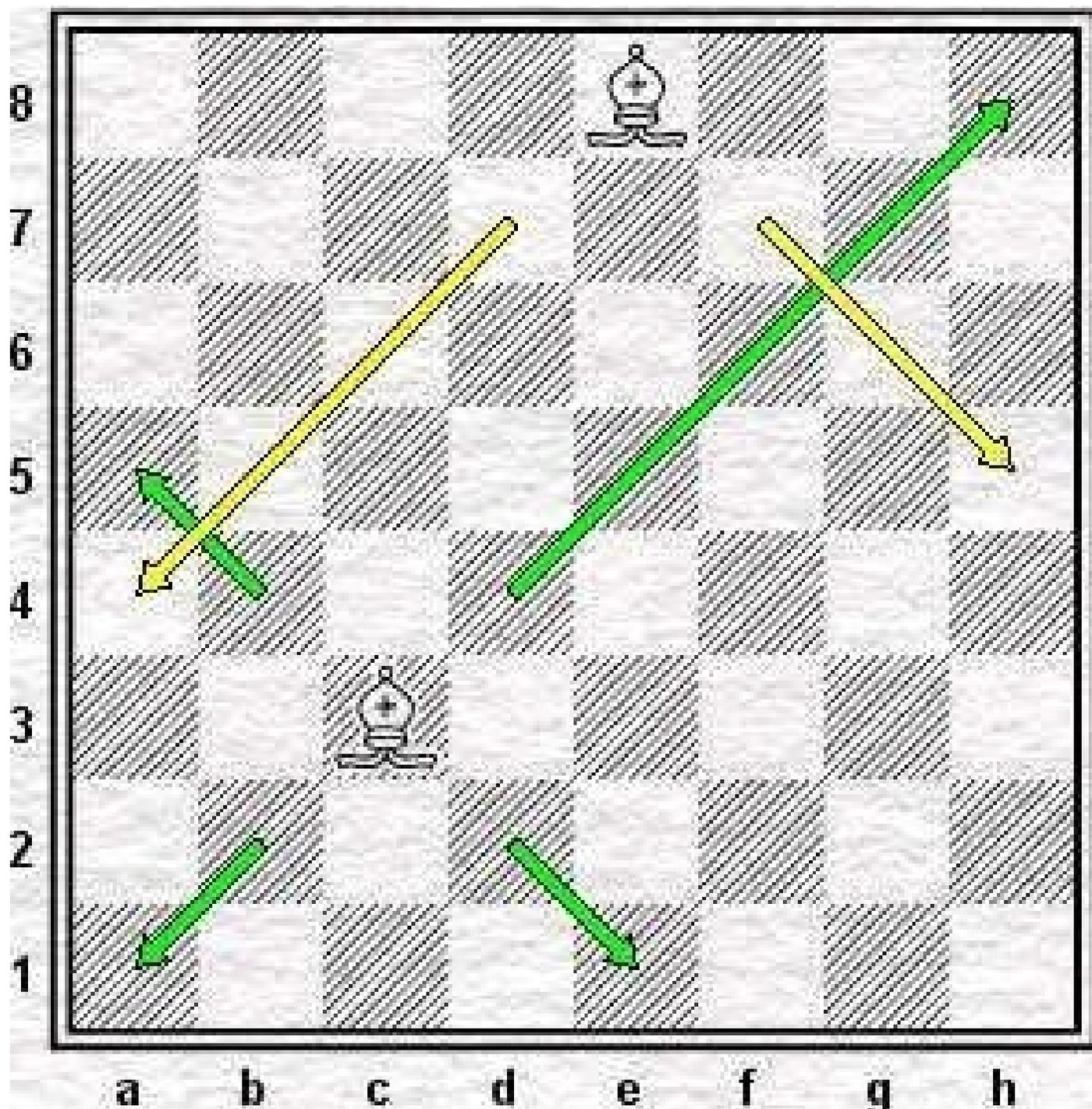


Слон: (НЕ офицер!)

Ходит и ест по диагоналям на любое количество клеток.

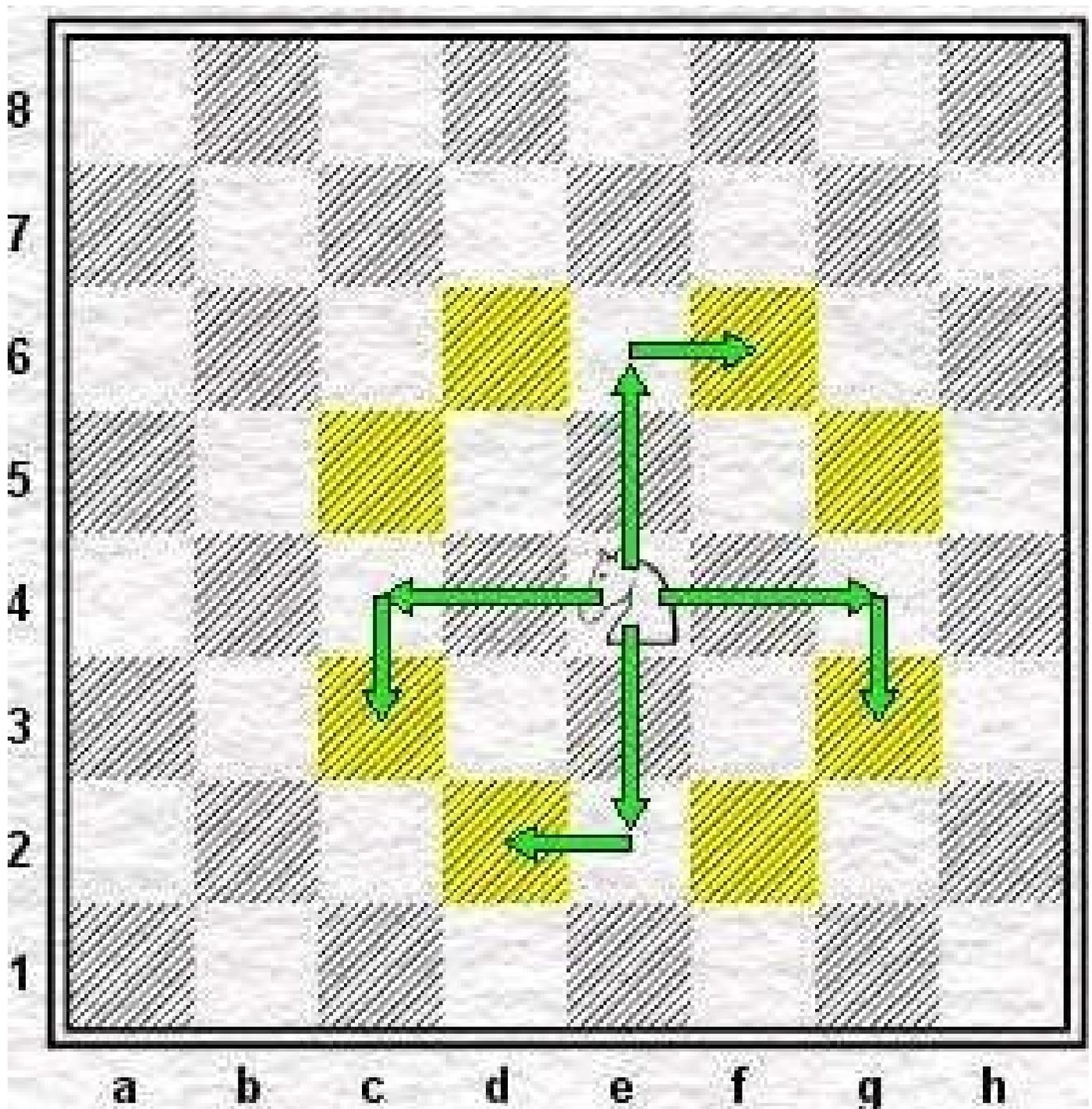
Если слон стоит на белом поле – значит, он может ходить только белым полям (**белопольный слон**).

Если слон стоит на черном поле – он может ходить только по черным полям (**чернопольный слон**).



Конь:

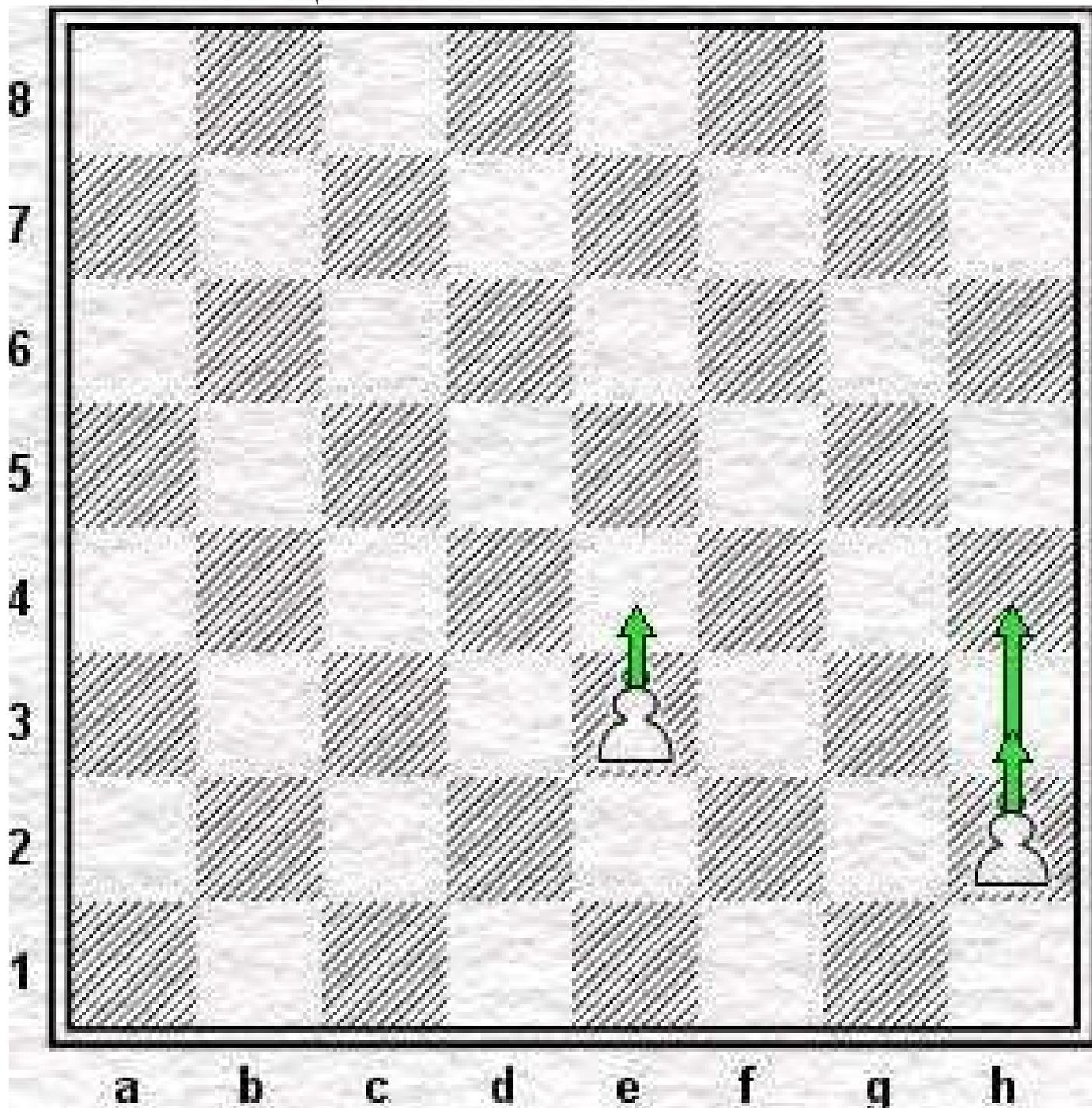
Его ход напоминает букву “Г”:



Желтым цветом отмечены все поля, куда может пойти конь в данной позиции.

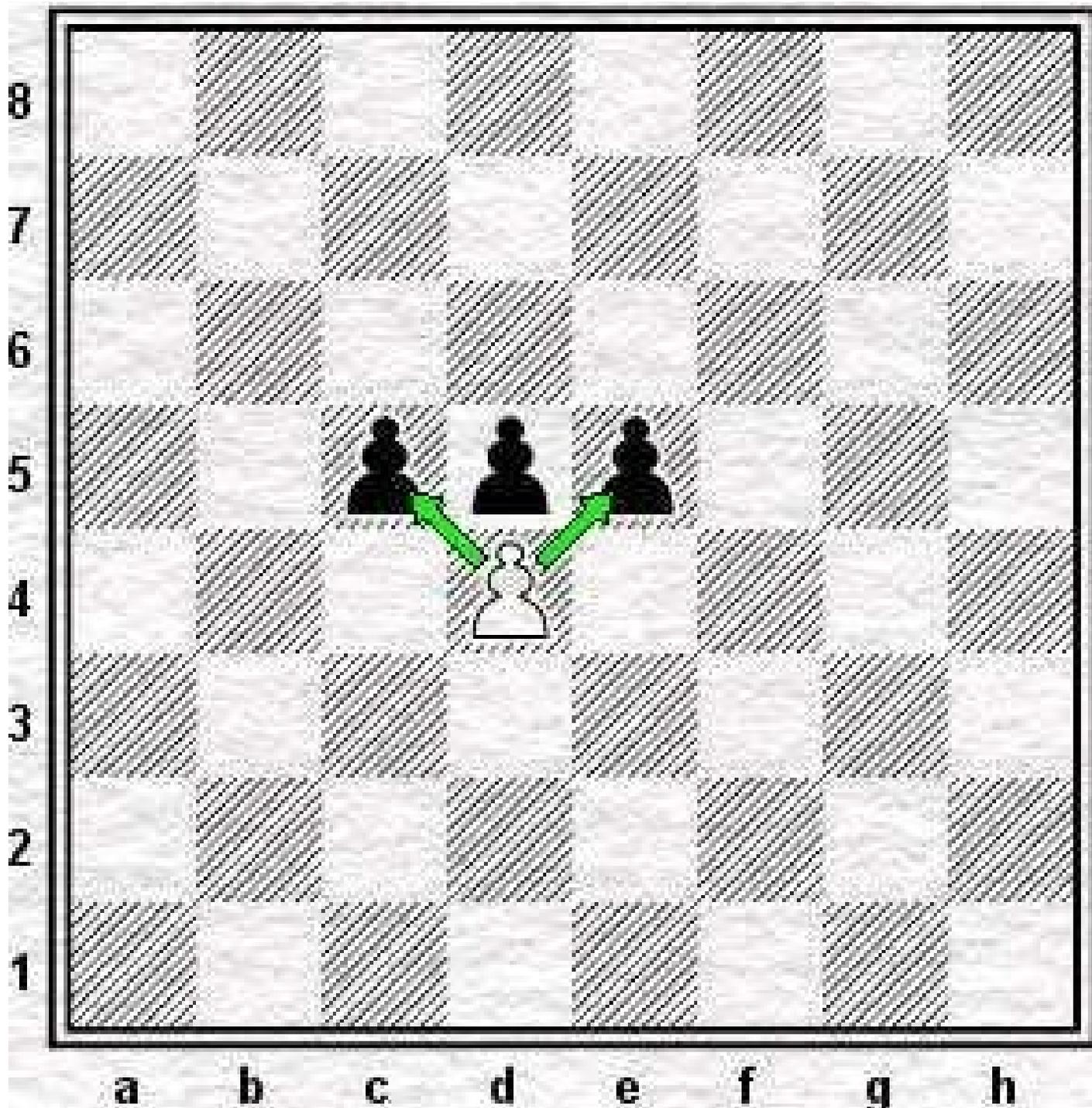
Пешка:

Ходит только на ОДНУ клеточку и только ВПЕРЕД. Исключение – из начальной позиции можно пойти на 2 поля.



В данном случае:
пешка “h” может пойти как на одно, так и на 2 поля (потому что она находится в начальной позиции);
пешка “e” – только на одно поле вперед.

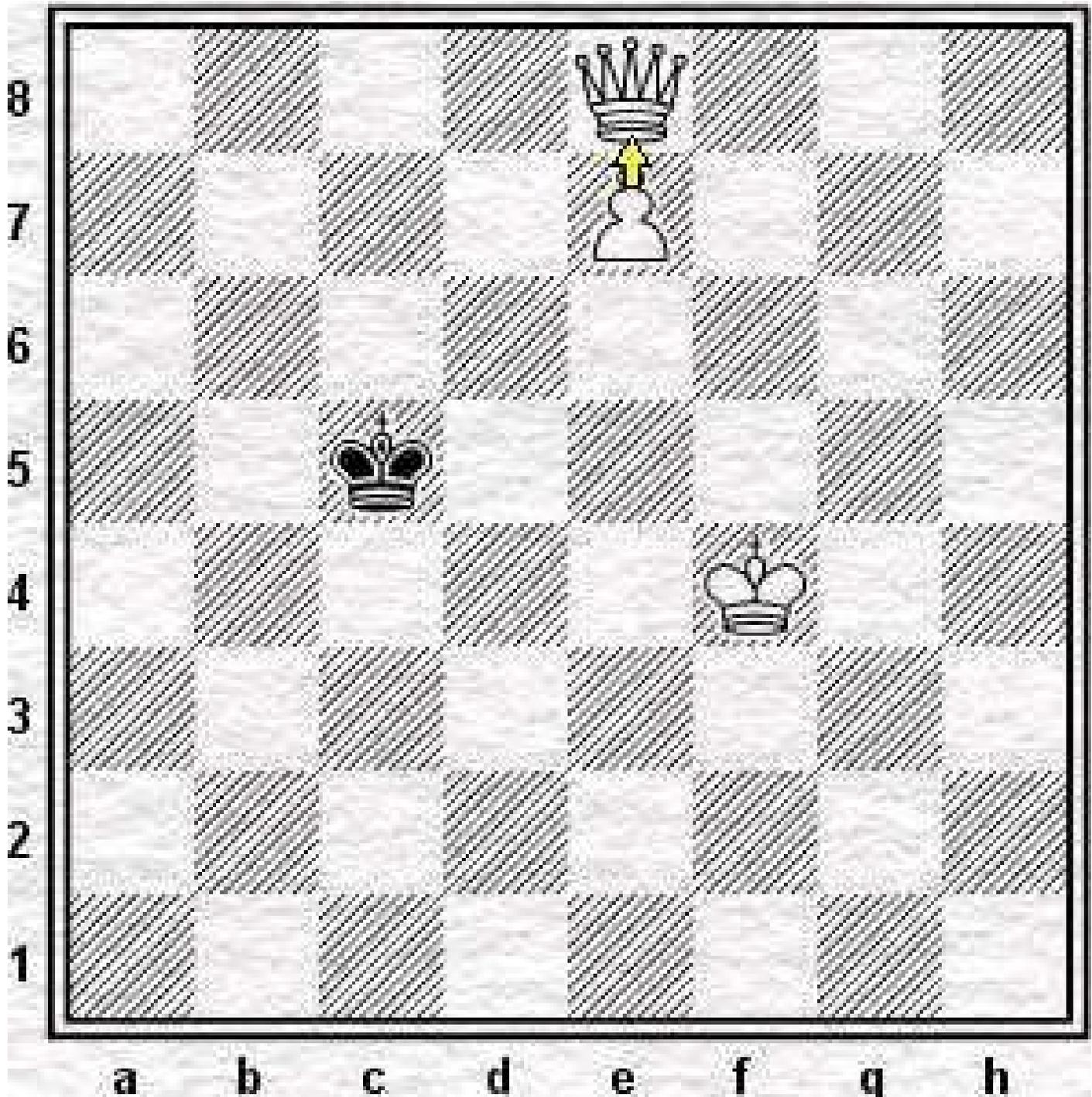
Едят пешки не так, как ходят. Едят они на одно поле по диагонали:



В этом случае белая пешка может съесть либо черную пешку “c5”, либо “e5”. А вот пешку “d5” съесть нельзя.

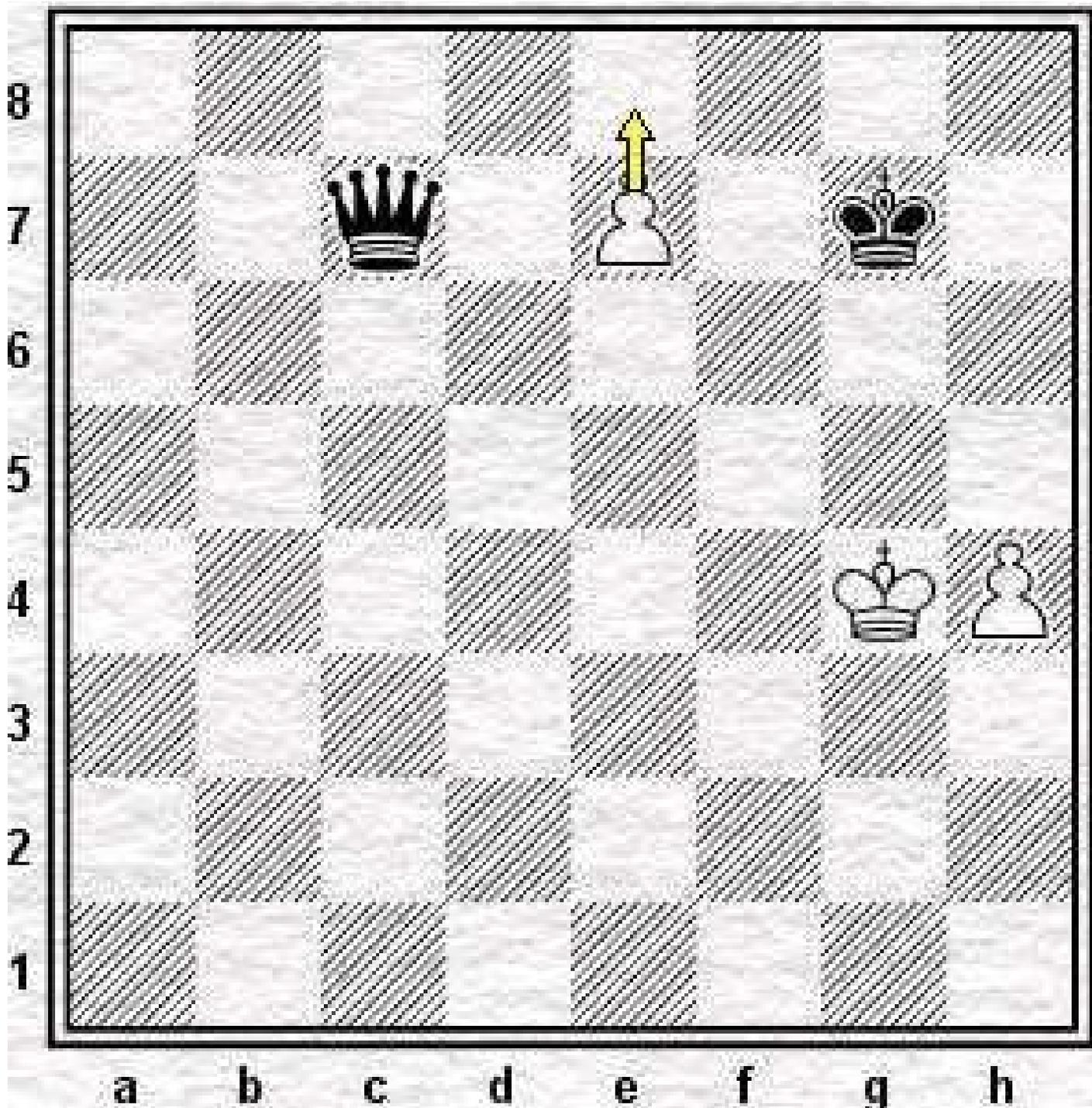
Правило превращения:

Если пешка доходит до последней горизонтали (8 для белых и 1 для черных) – она превращается В ЛЮБУЮ фигуру КРОМЕ короля. Поскольку самая сильная фигура – ферзь, обычно ставят именно его:



Как это происходит: вы ставите пешку на восьмой ряд, потом снимаете ее с доски, а на ее место ставите ферзя.

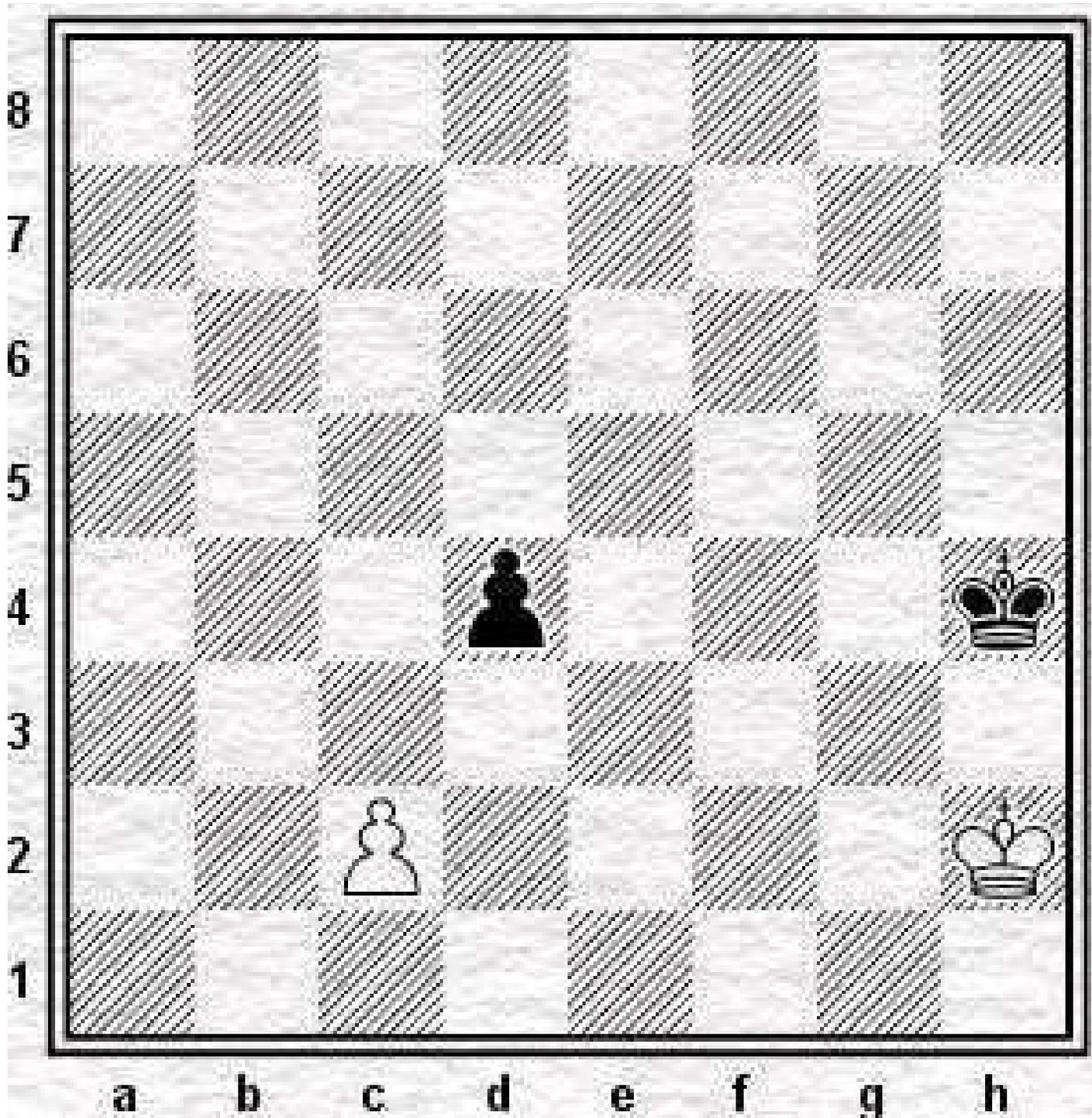
Хотя иногда бывают ситуации, когда выгоднее поставить более слабую фигуру, но это случается крайне редко. Пример:



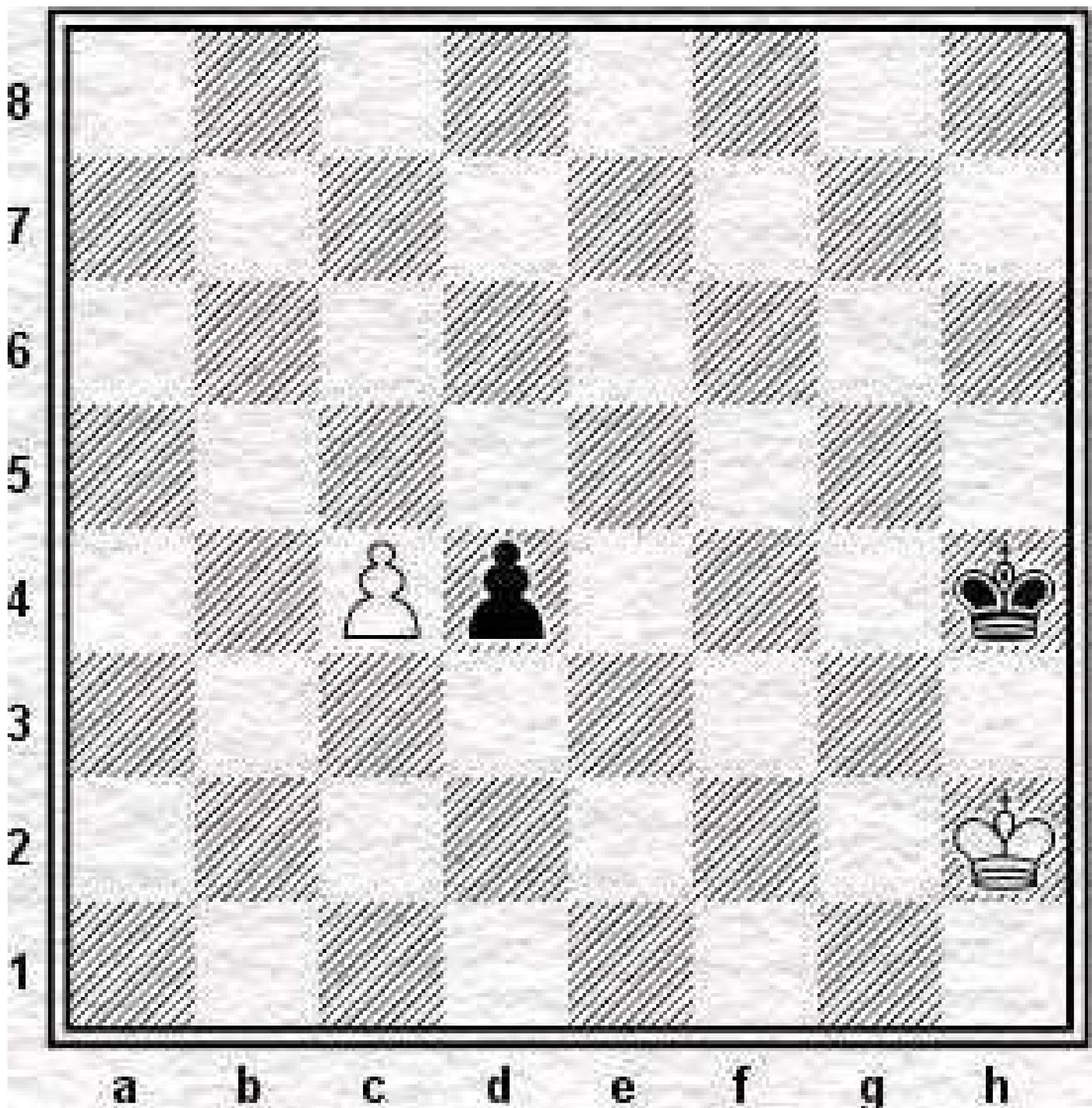
Очевидно, что в этом случае белым выгодно поставить коня, чтобы следующим ходом съесть черного ферзя (такой прием называется “вилка” – когда конь нападает одновременно на 2 фигуры соперника)

Правило “взятие на проходе”.

Предположим, получилась такая позиция:



Белая пешка ходит на 2 поля вперед:



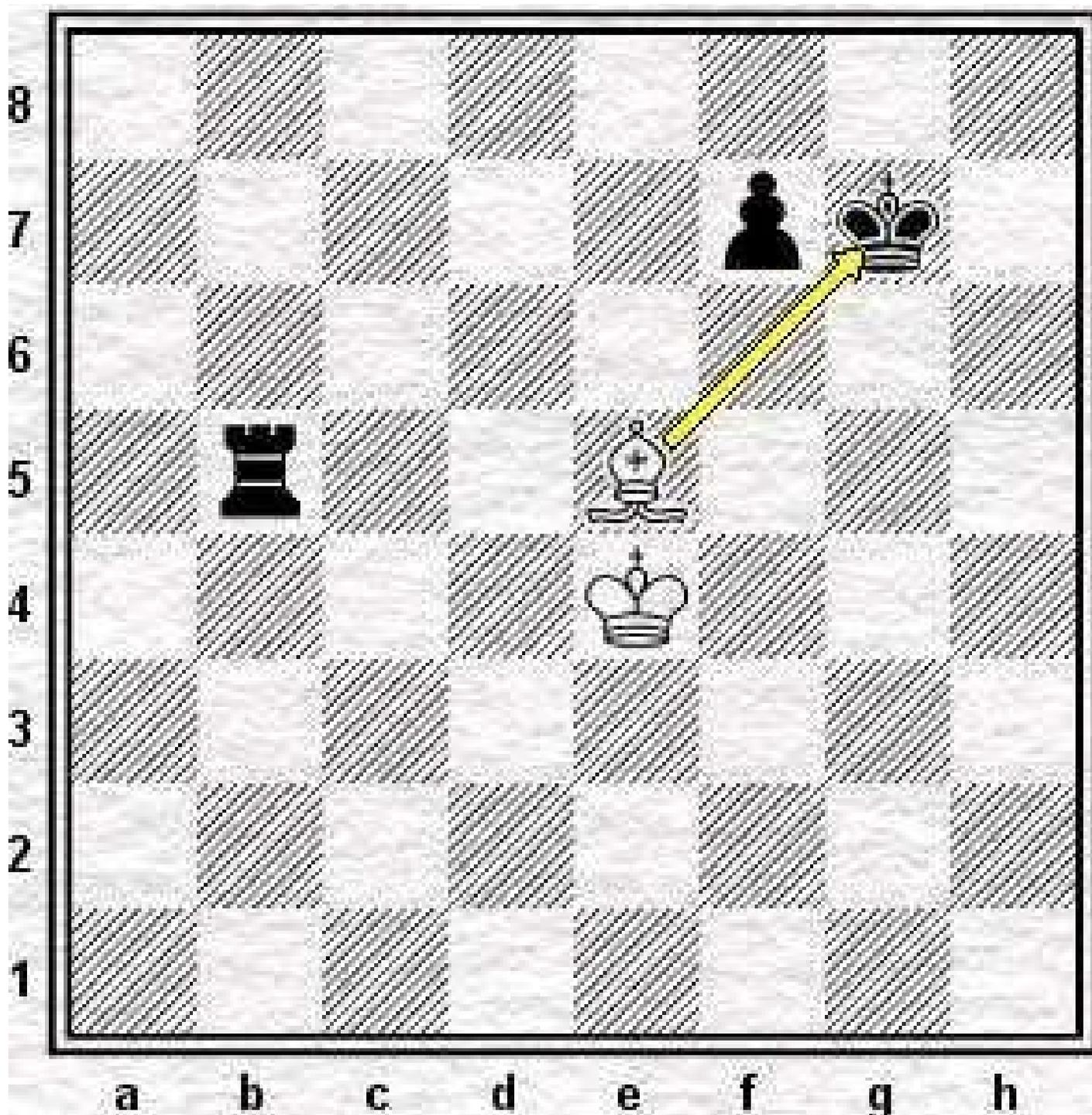
Черная пешка съедает белую так, как будто бы та пошла только на 1 клетку вперед:

Еще раз: если пешка перепрыгивает через поле, атакованное пешкой соперника – соперник может съесть нашу пешку так, как будто бы она пошла только на 1 клетку вперед.

Важно: съесть эту пешку можно только сразу, на следующем ходу эта возможность пропадет.

Шах.

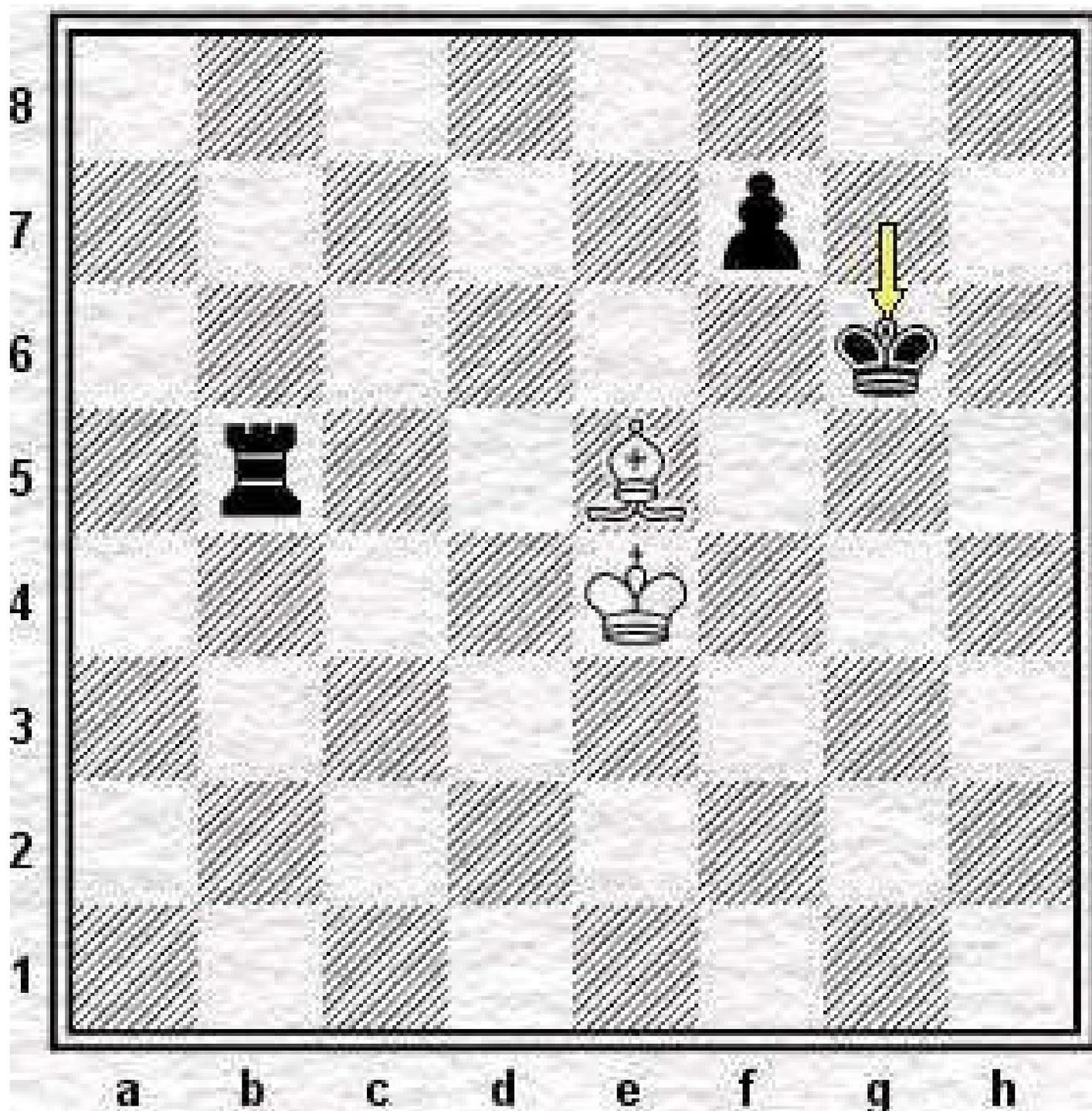
Шах – это нападение на короля:



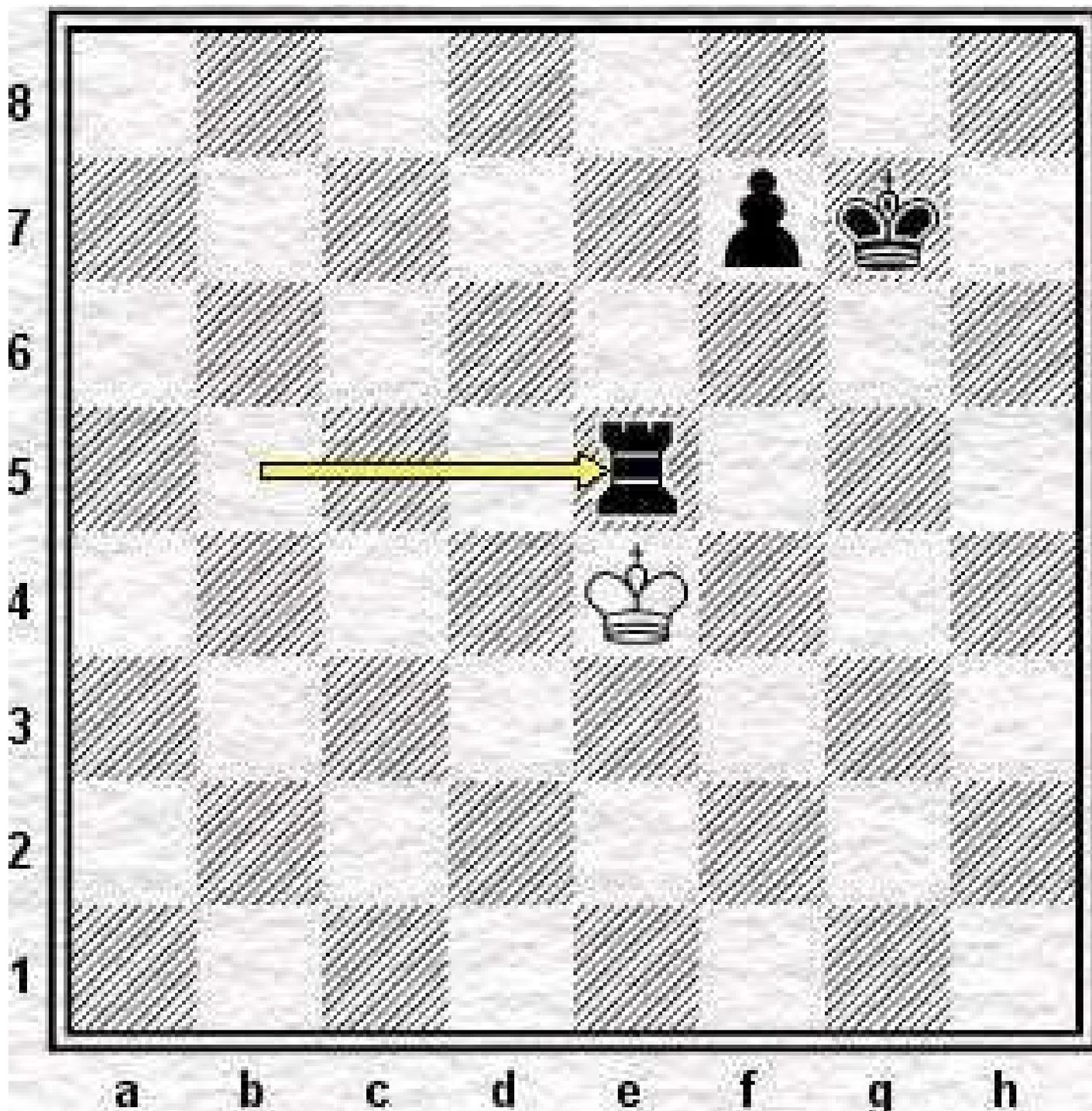
В позиции на диаграмме белый слон напал на черного короля, поставил ему шах.

Король не имеет права оставаться под **шахом**. От шаха нужно обязательно защититься.

А) Либо уйти королем на свободное поле:

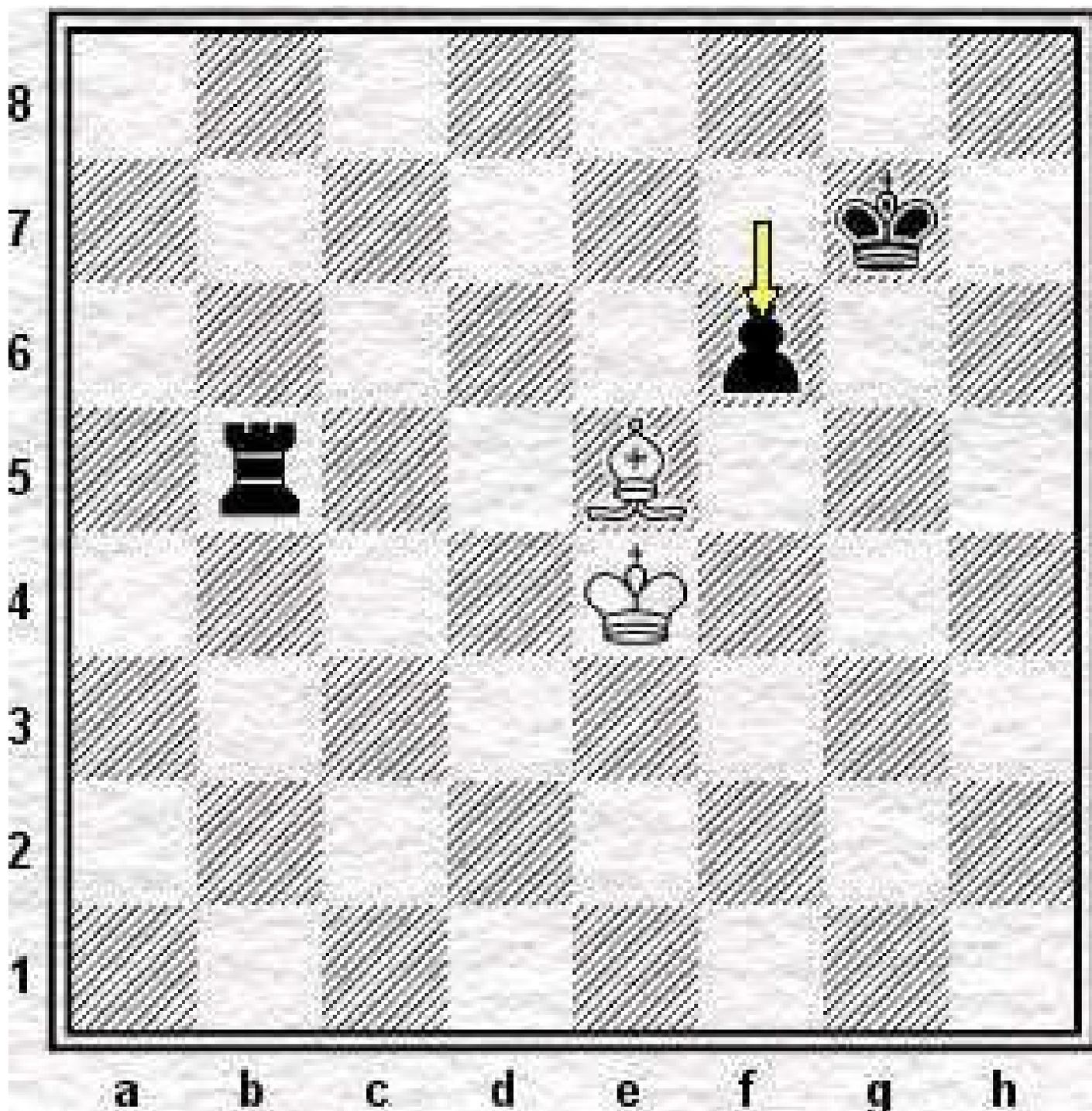


Б) Либо съест слона ладьей:



И теперь шах уже белому королю;

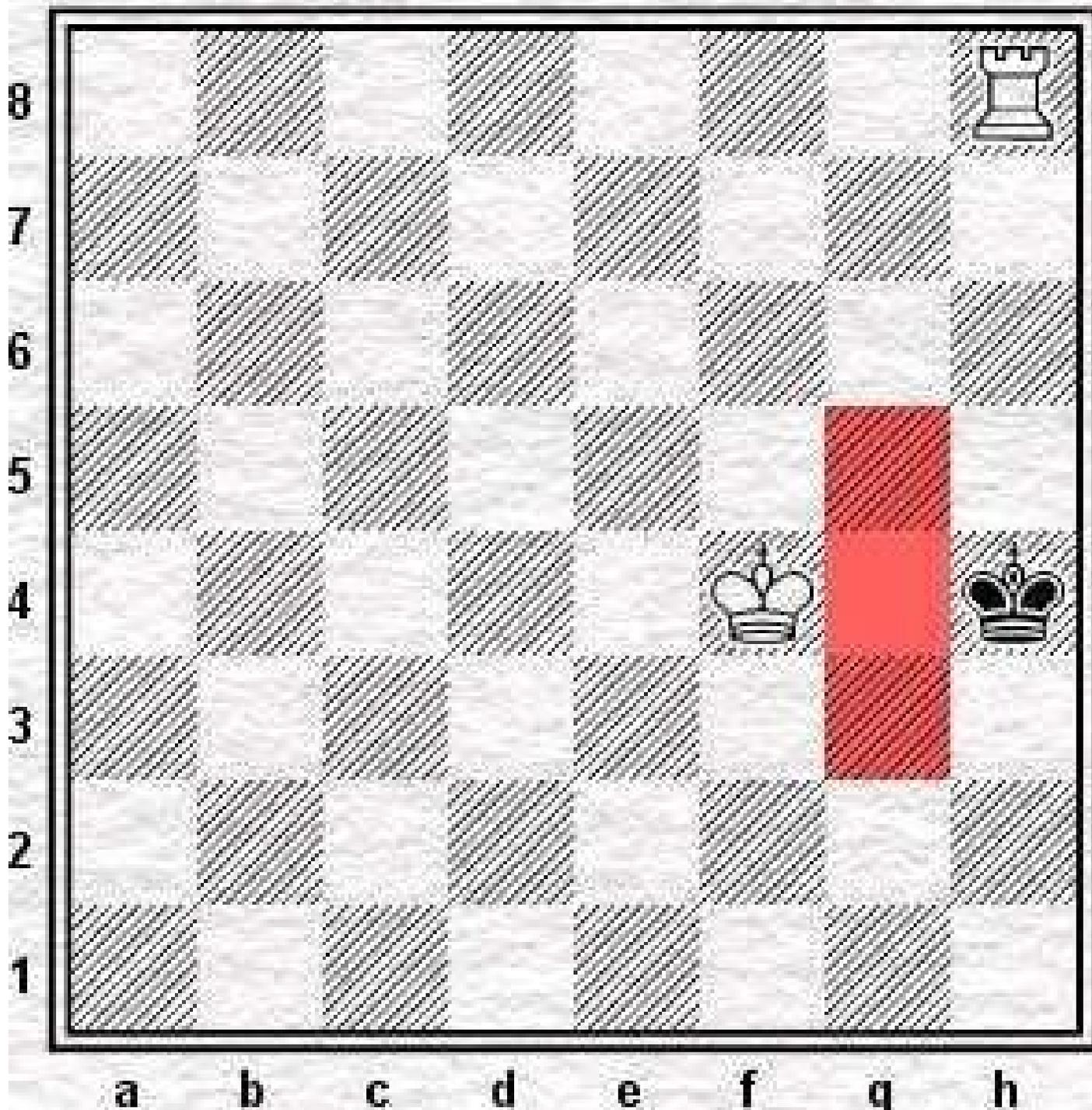
В) Либо закрыться от шаха пешкой:



Шах сам по себе не смертелен. После него игра продолжается.

Мат.

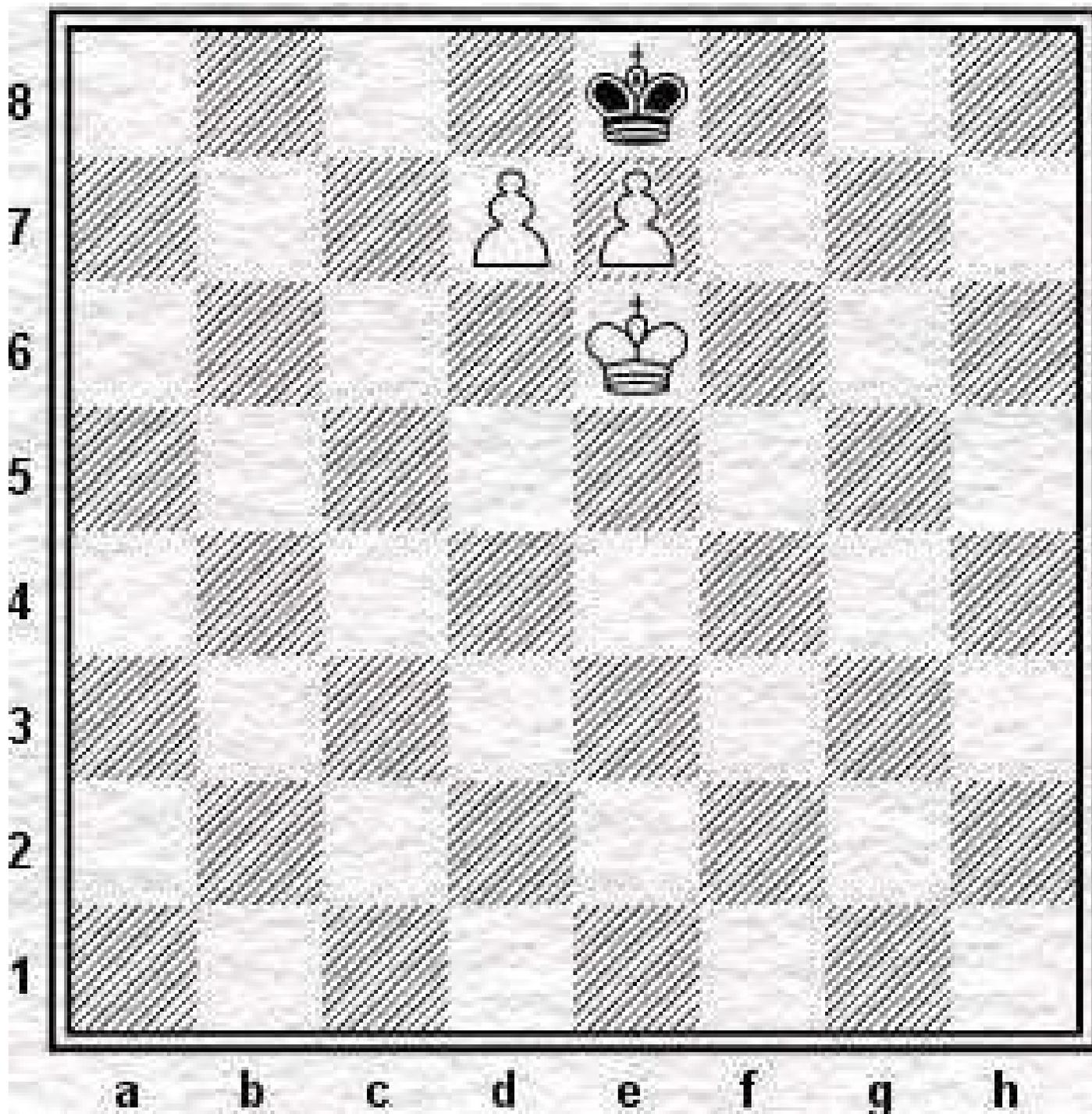
Мат – это уже конец игры. Кто поставил мат, тот и выиграл.
Поставить мат королю соперника – **ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА** в шахматах.
Мат – это шах, от которого нет защиты.



В позиции на диаграмме черному королю **МАТ**.

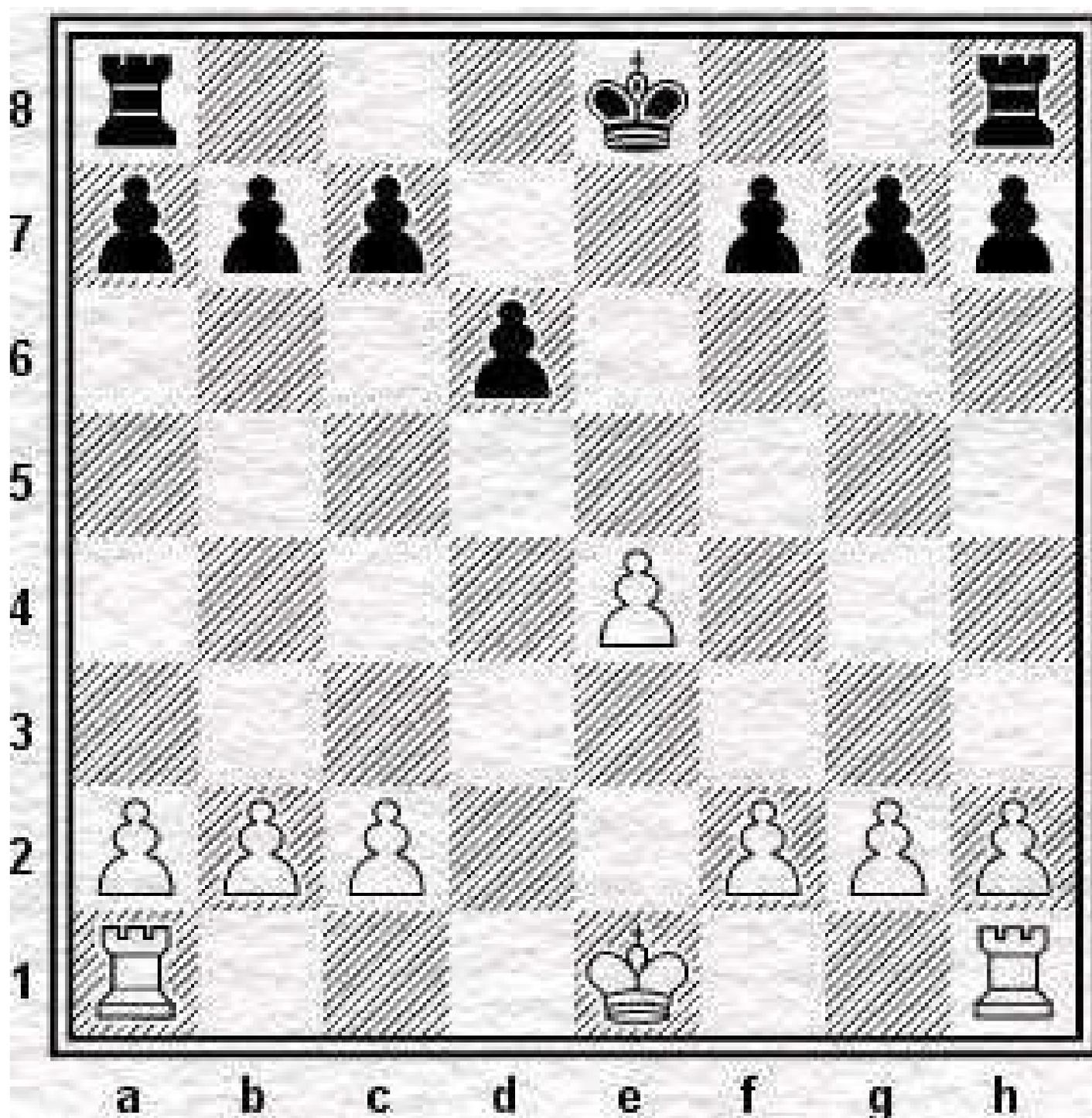
На него напала белая ладья и ходить некуда (поля g3, g4, g5 контролирует белый король, а по правилам шахмат короли не могут находиться на соседних клетках).

Мат может поставить любая фигура (кроме короля), даже пешка:

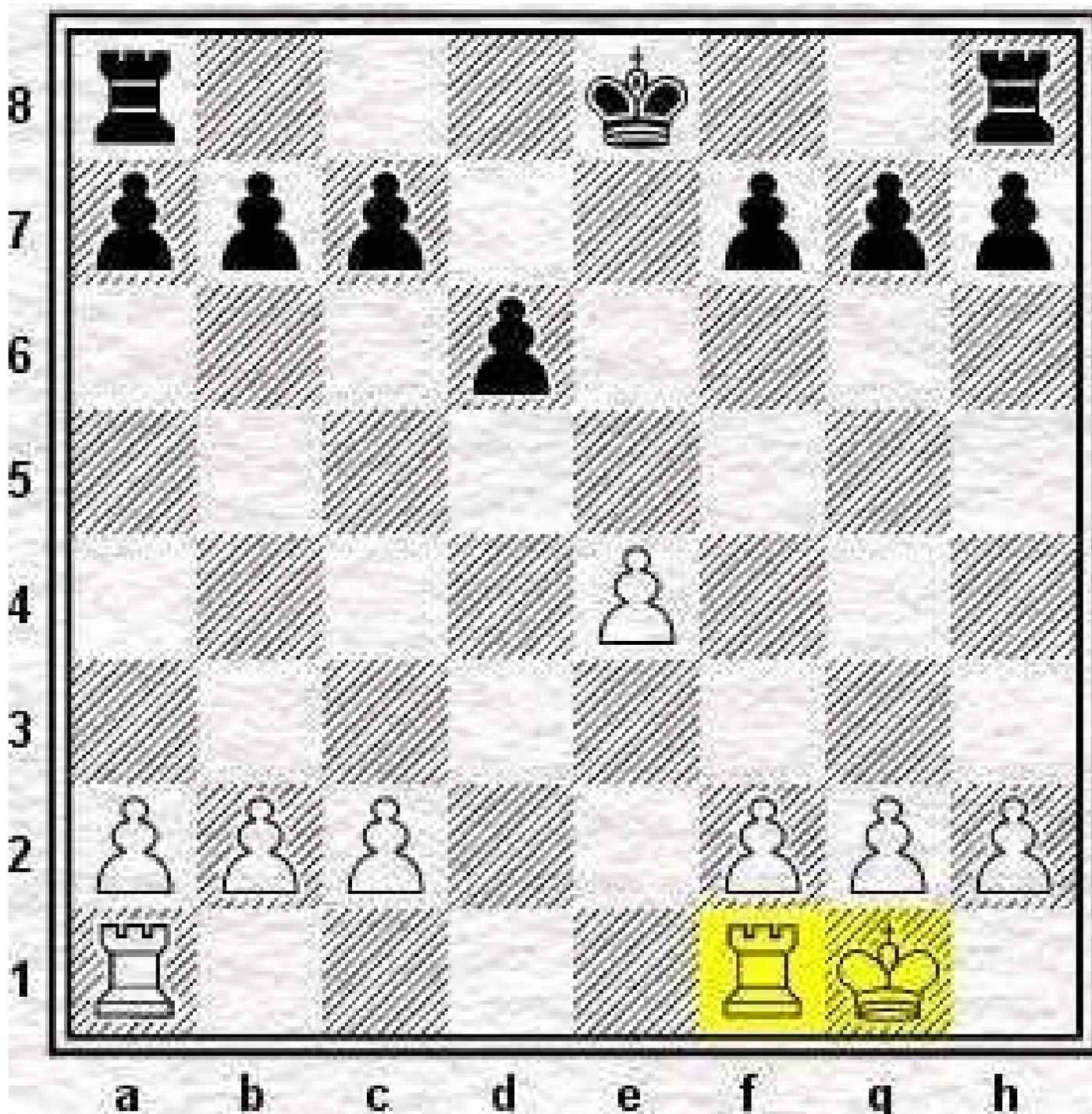


Рокировка.

Особенный ход, в котором участвуют сразу 2 фигуры – ладья и король.



Рокировка бывает **короткая** (когда между королем и ладьей 2 свободных поля):

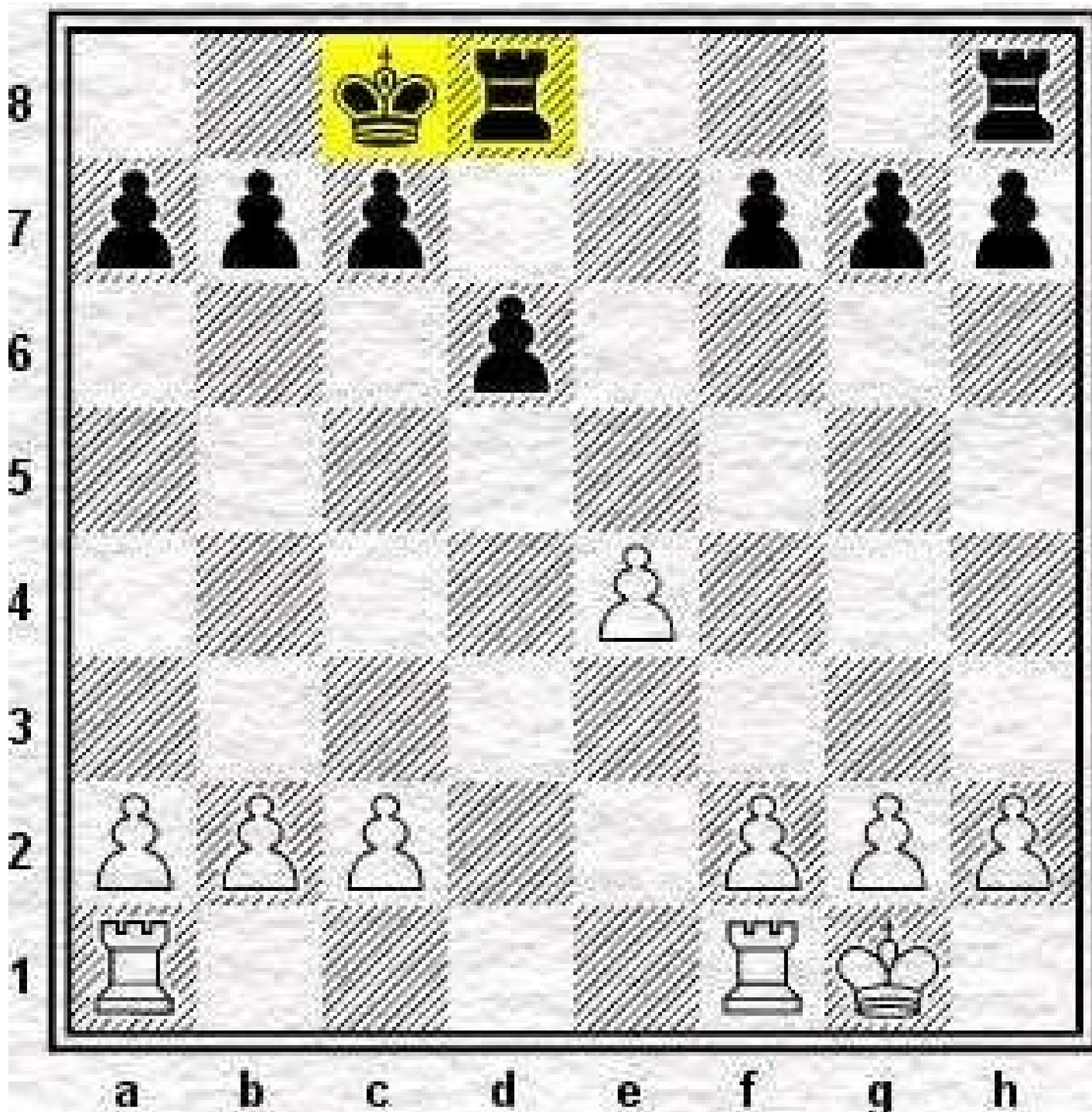


Зачем нужна рокировка?

- 1) Чтобы обезопасить своего короля;
- 2) Чтобы ввести в игру ладью.

Рокировку можно делать только **ОДИН** раз за партию.

И длинная (когда между королем и ладьей 3 свободных поля):



Зачем нужна рокировка?

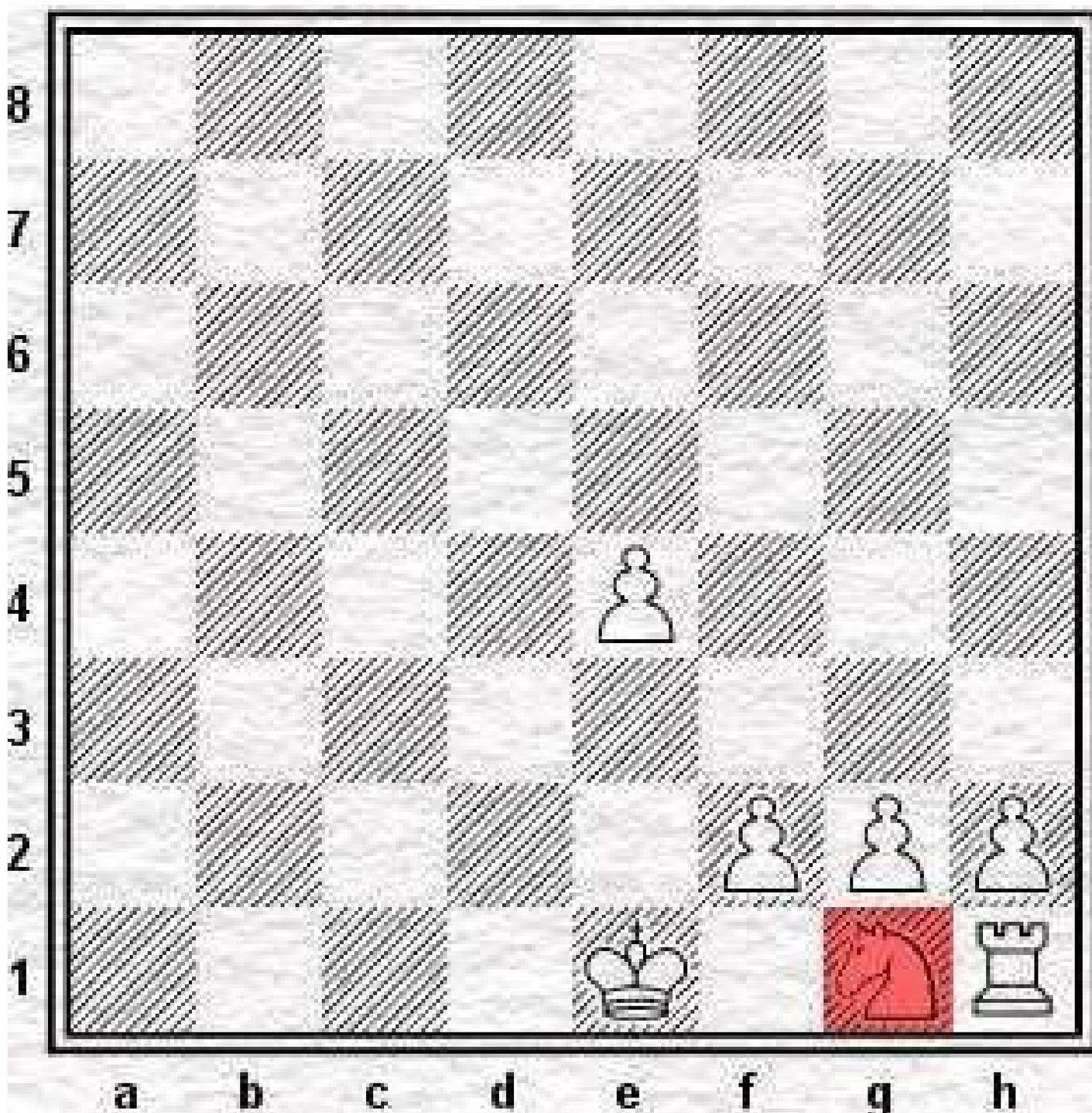
3) **Чтобы обезопасить своего короля;**

4) **Чтобы ввести в игру ладью.**

Рокировку можно делать только **ОДИН** раз за партию.

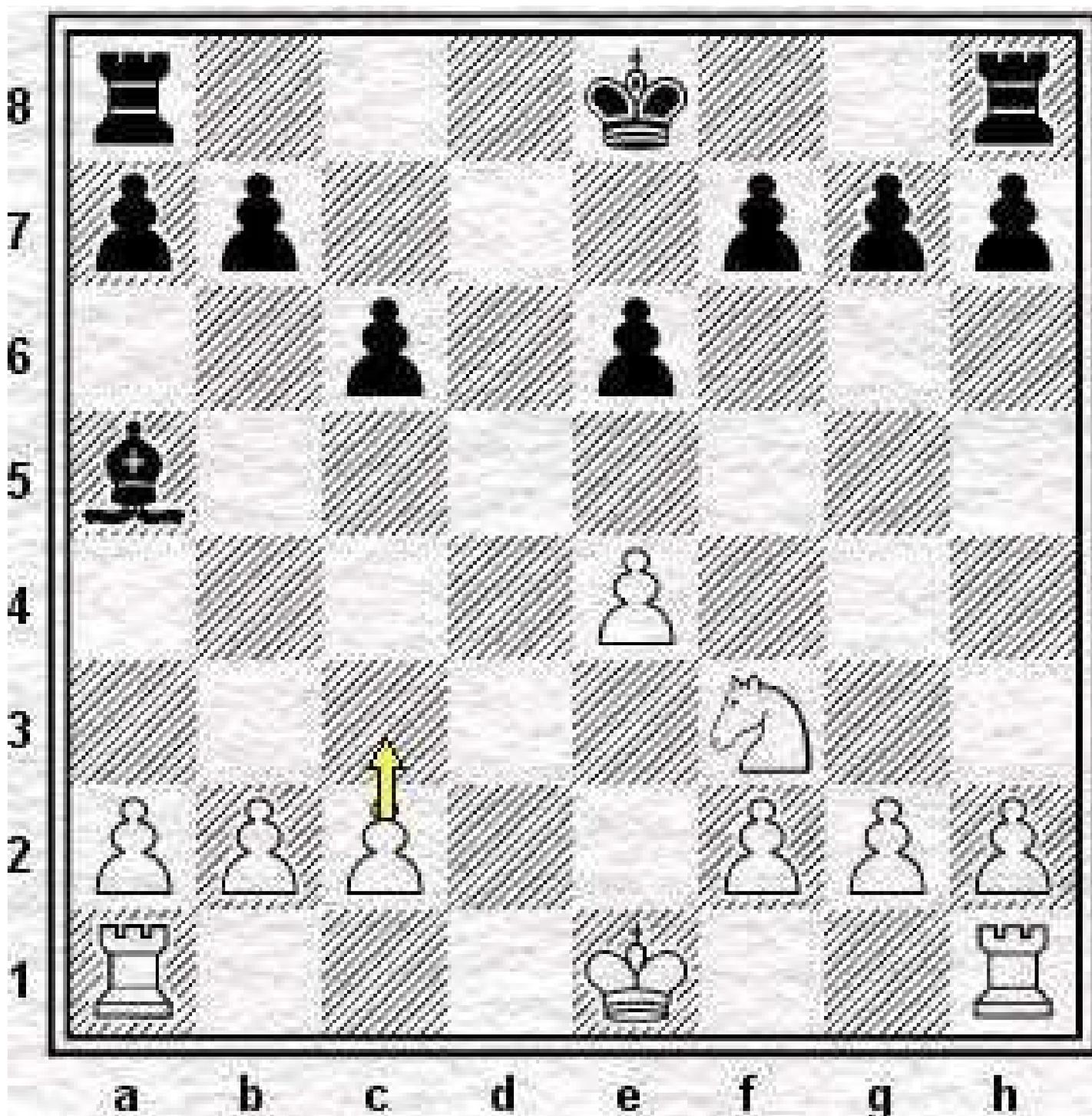
Случаи, когда рокировка невозможна.

1) Между королем и ладьей находится какая-то другая фигура:



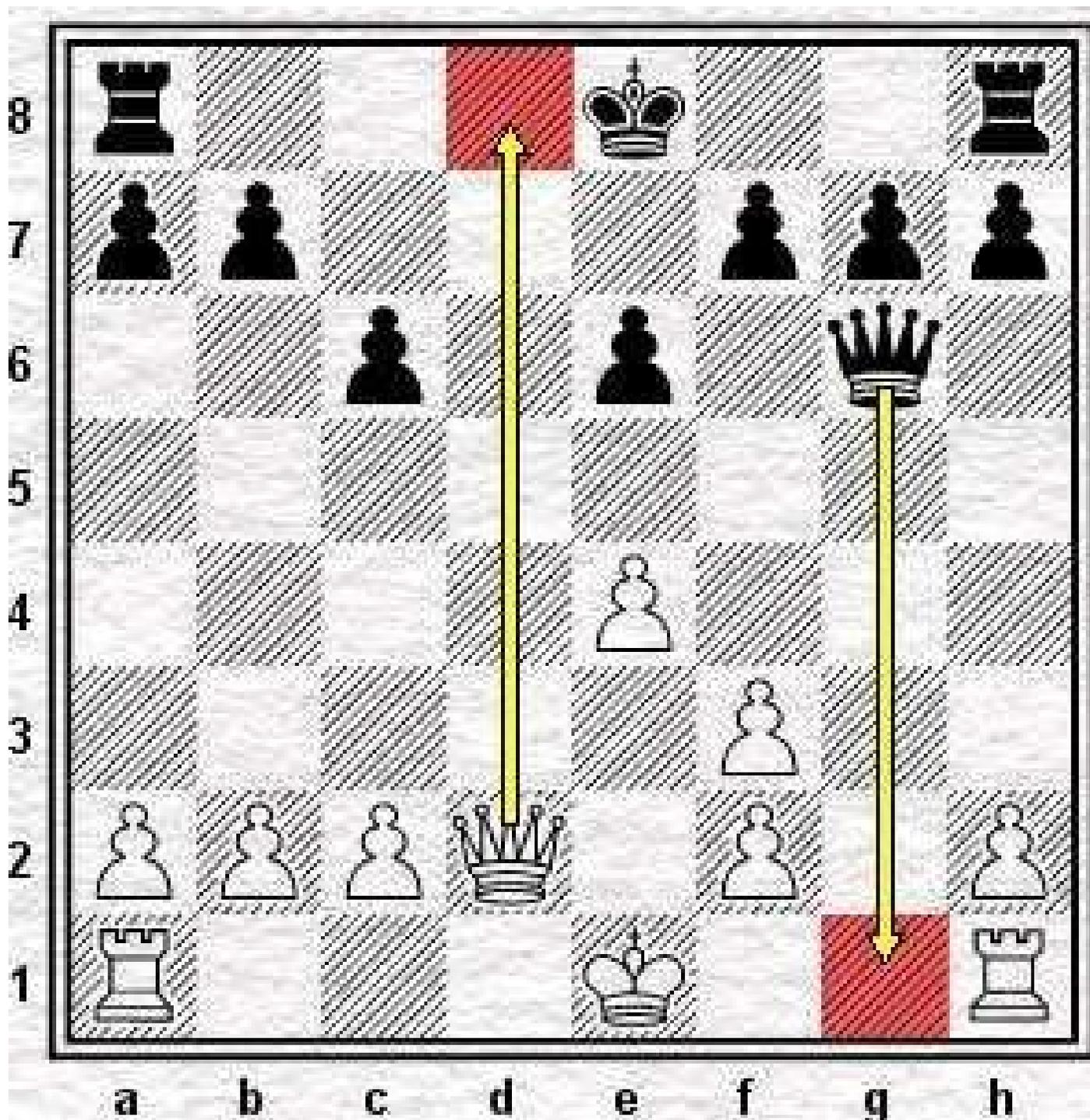
Сначала нужно убрать коня, и только потом можно будет рокировать.

1) Король находится под шахом:



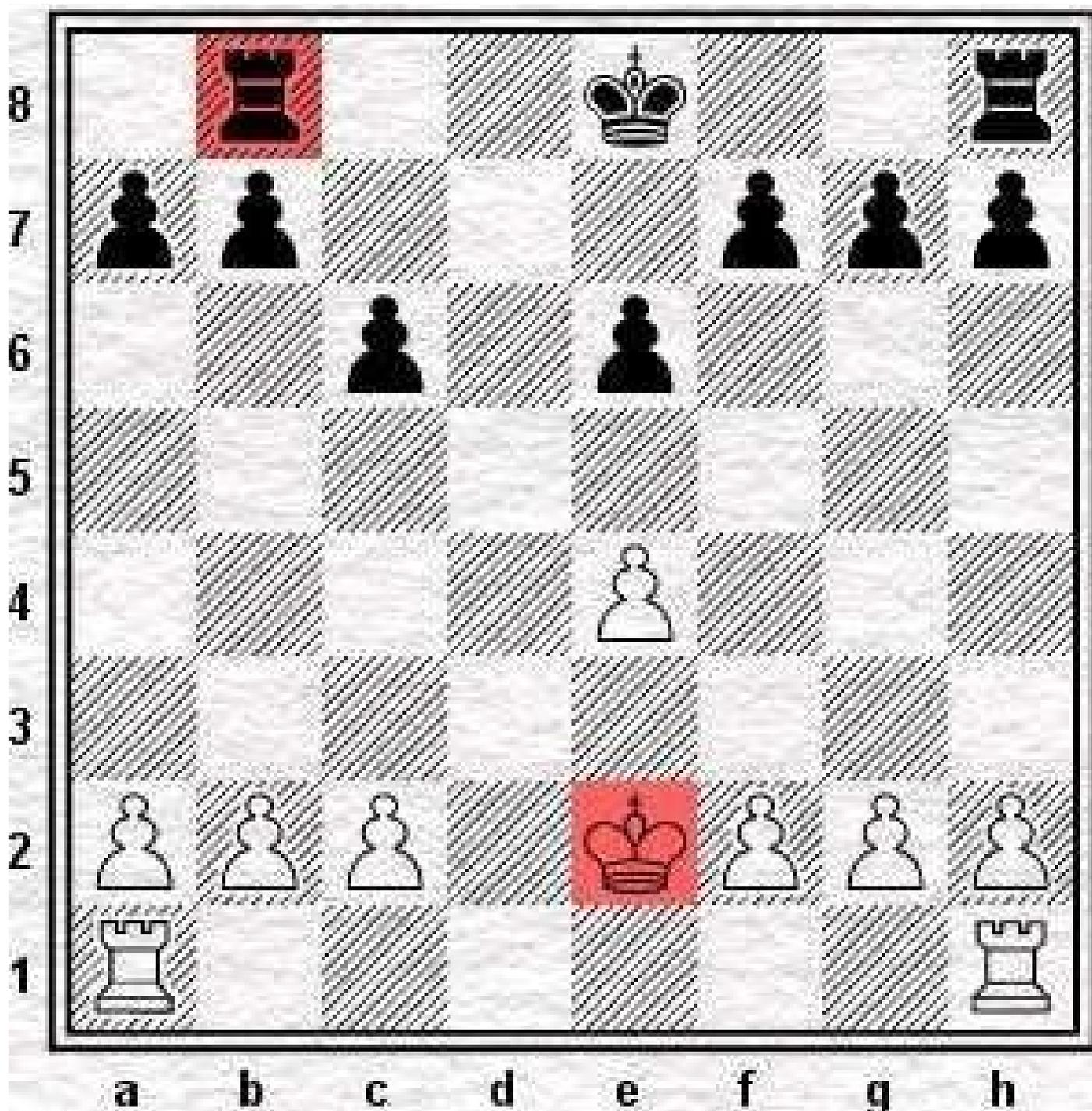
Сначала нужно защититься от шаха (например, пешкой), и следующим ходом можно будет сделать рокировку.

1) Если поле, через которое король должен перепрыгнуть, или поле, куда король должен встать после рокировки, атаковано неприятельской фигурой:



Белым нельзя делать короткую рокировку, а черным – длинную.

1)Если король или ладья уже ходили:



Белый король сделал ход, и даже если он вернется обратно, право на рокировку уже потеряно.

Черная ладья сделала ход – значит, черный король может рокировать только в короткую сторону (с ладьей, которая еще не ходила).

Сравнительная ценность фигур.

Ценность фигур измеряется в пешках:

КОНЬ – стоит 3 пешки

СЛОН – стоит 3 пешки

ЛАДЬЯ – стоит 5 пешек

ФЕРЗЬ – стоит 9 пешек

КОРОЛЬ – в пешках не измеряется.

Что это значит?

- 1) Это значит, что ферзь дороже, чем ладья, а ладья, в свою очередь, дороже, чем слон или конь.
- 2) Это значит, что невыгодно отдавать своего коня, который стоит 3 пешки, за 1 пешку соперника. Или отдавать ферзя за слона и коня соперника.

ТАБЛИЦА ЦЕННОСТИ ФИГУР



Ферзь = 9 пешек



Ладья = 5 пешек



Конь = 3 пешки



Слон = 3 пешки



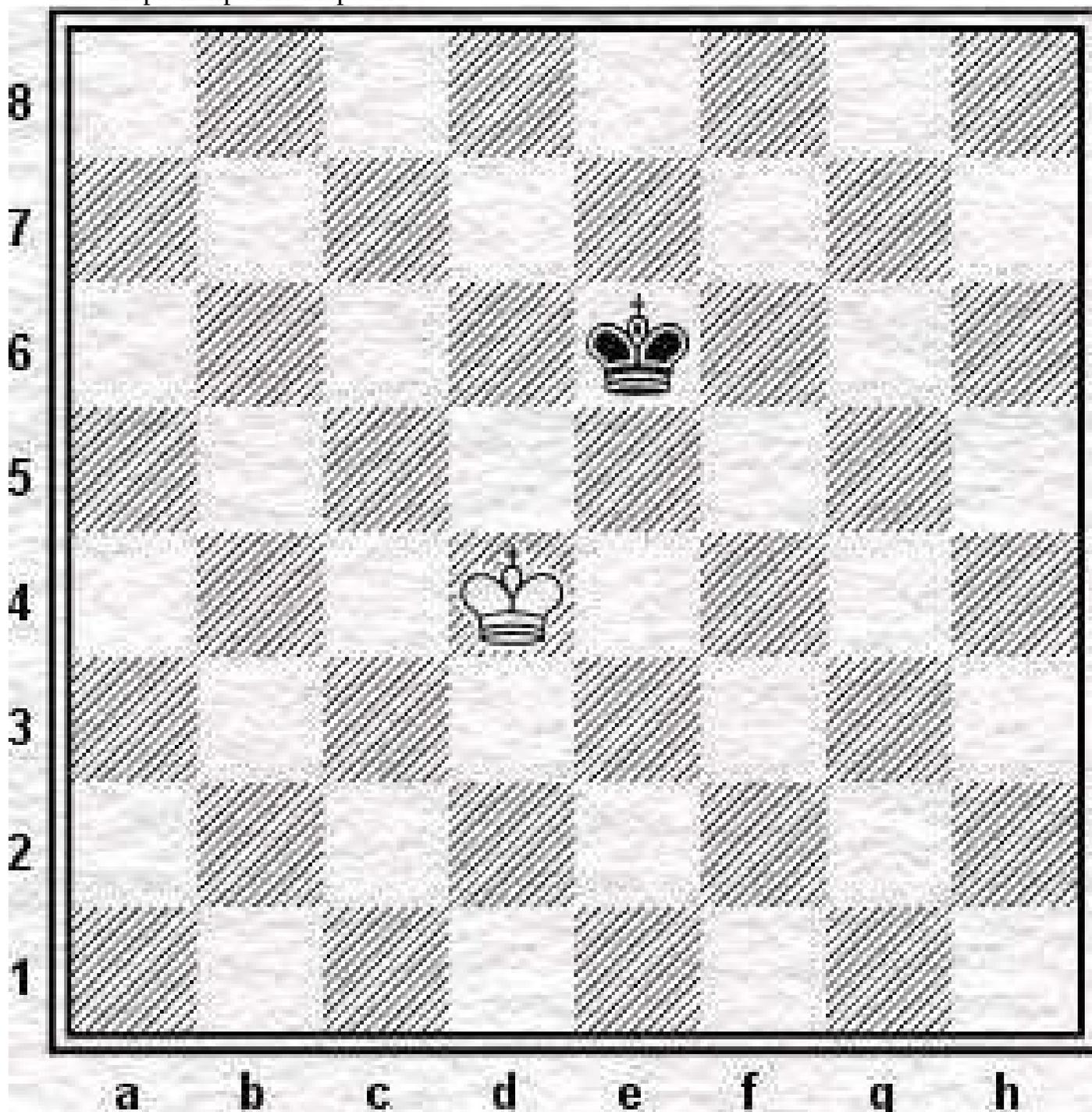
Пешка = 1 пешка

Результат партии.

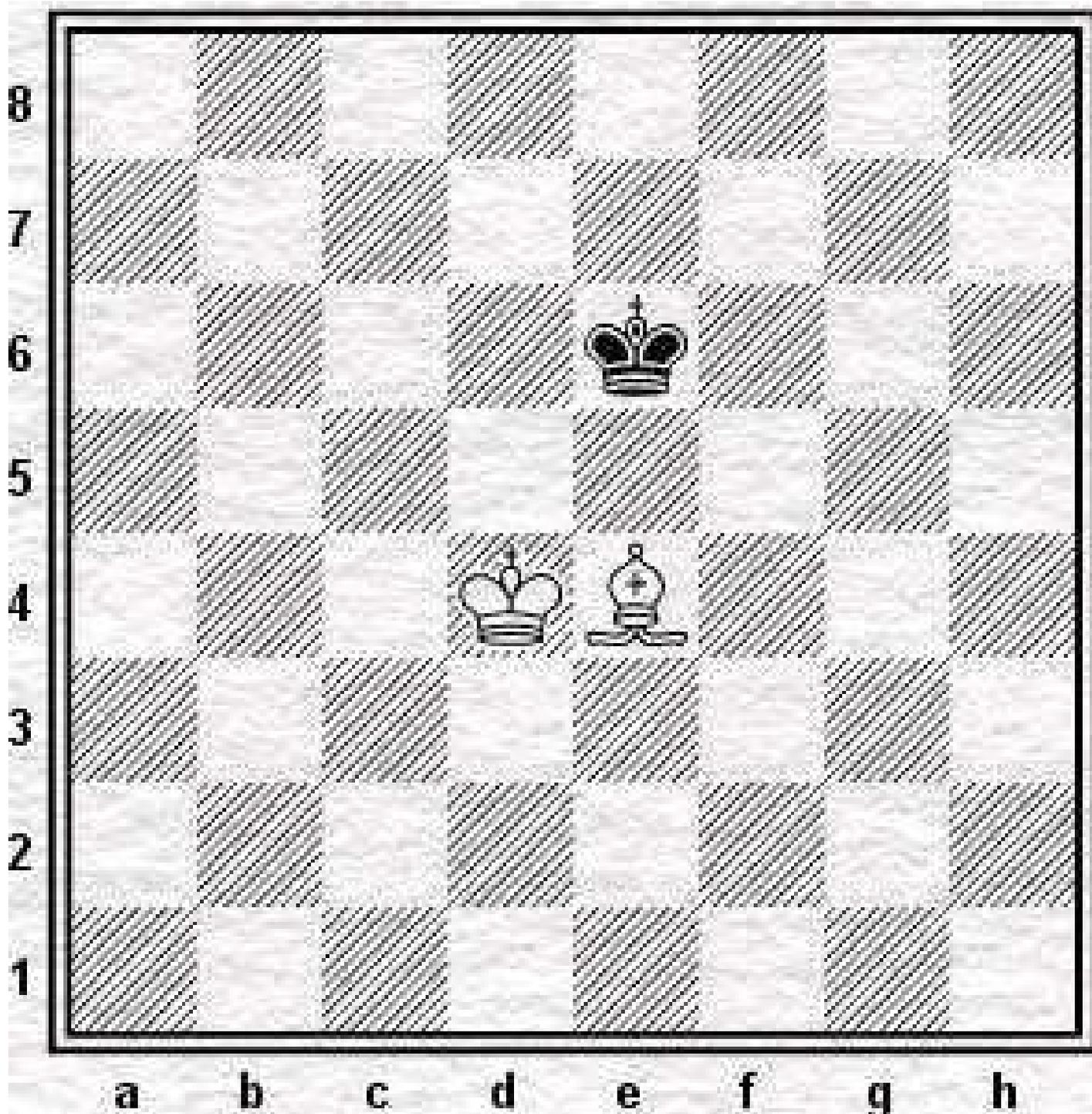
Для того чтобы партию выиграть – нужно поставить **МАТ**. Но иногда получаются позиции, в которых мат поставить невозможно. Тогда получается **НИЧЬЯ**,

Случаи ничьи:

- 1) Теоретически ничейные позиции.
Король против Короля



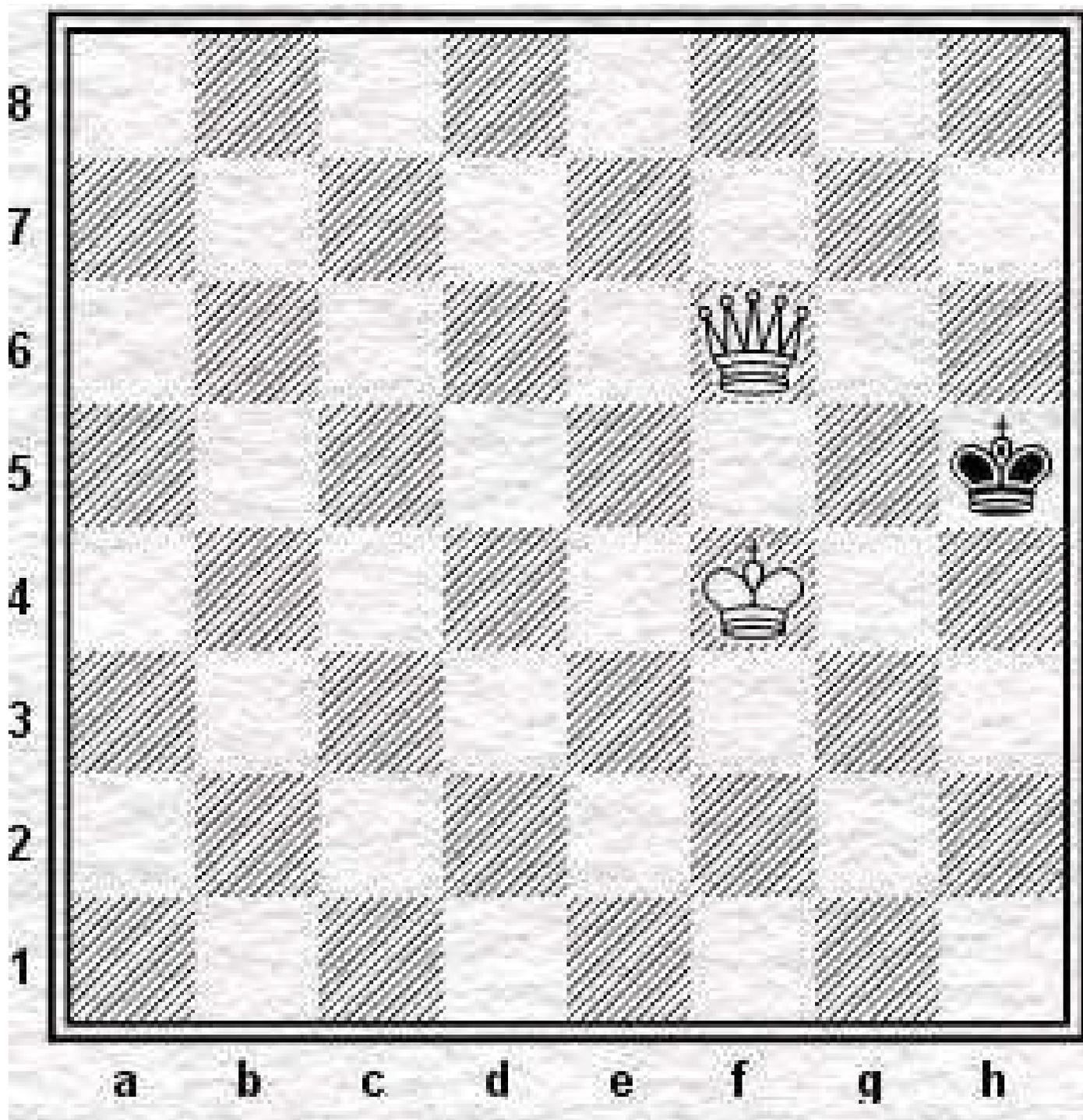
Король и легкая фигура (слон или конь) против короля



Таких позиций много. Смысл в том, что в такой позиции НЕВОЗМОЖНО выиграть даже при самой плохой игре соперника.

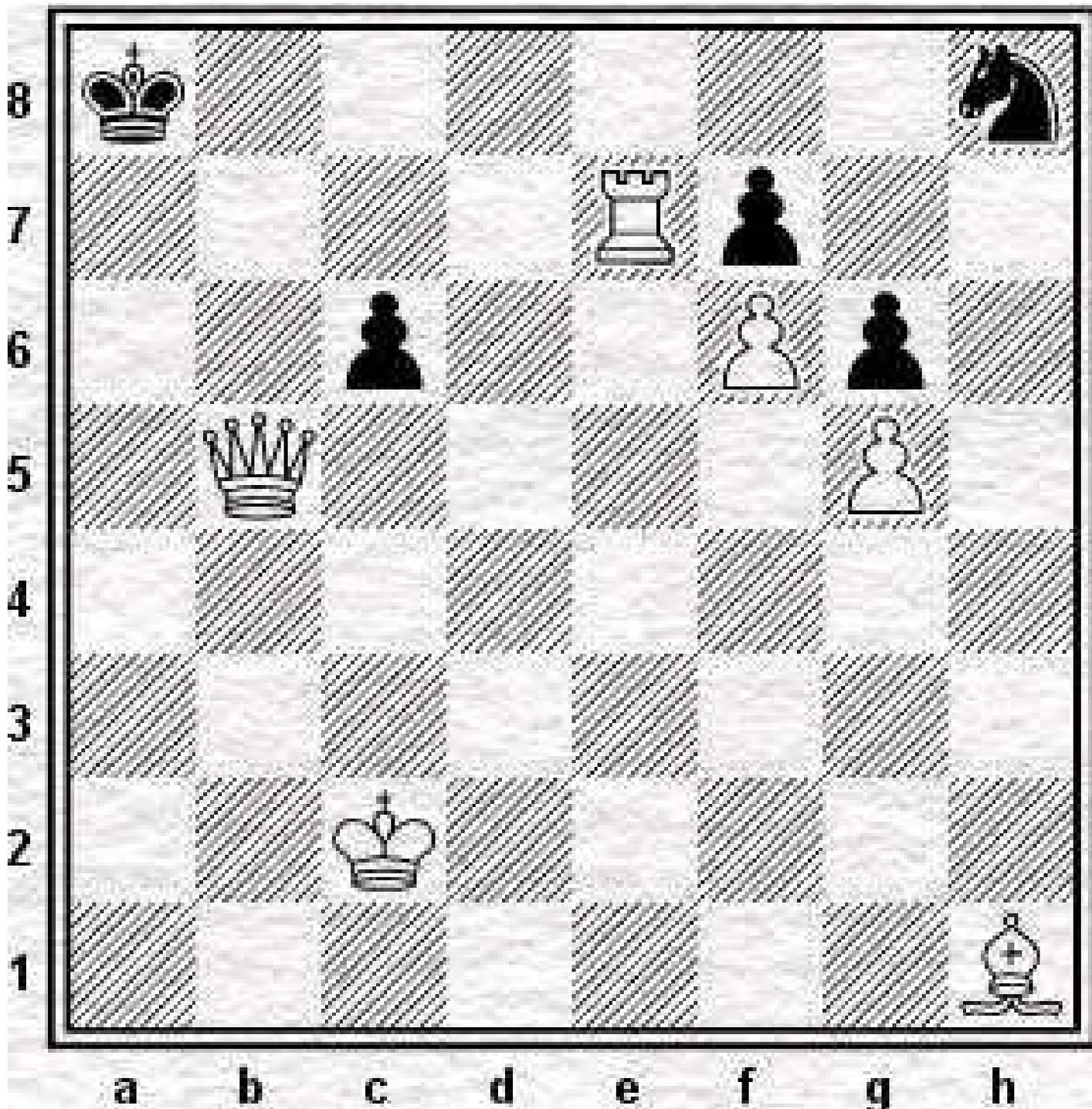
2) Пат – положение, в котором одна из сторон, имеющая очередь хода, не может сделать ход ни одной из фигур и король НЕ находится под шахом.

Примеры:



В обеих позициях **очередь хода за черными**. Вы можете самостоятельно убедиться в том, что в обеих позициях на доске пат.

Примеры **пата**:



3) Соглашение на ничью.

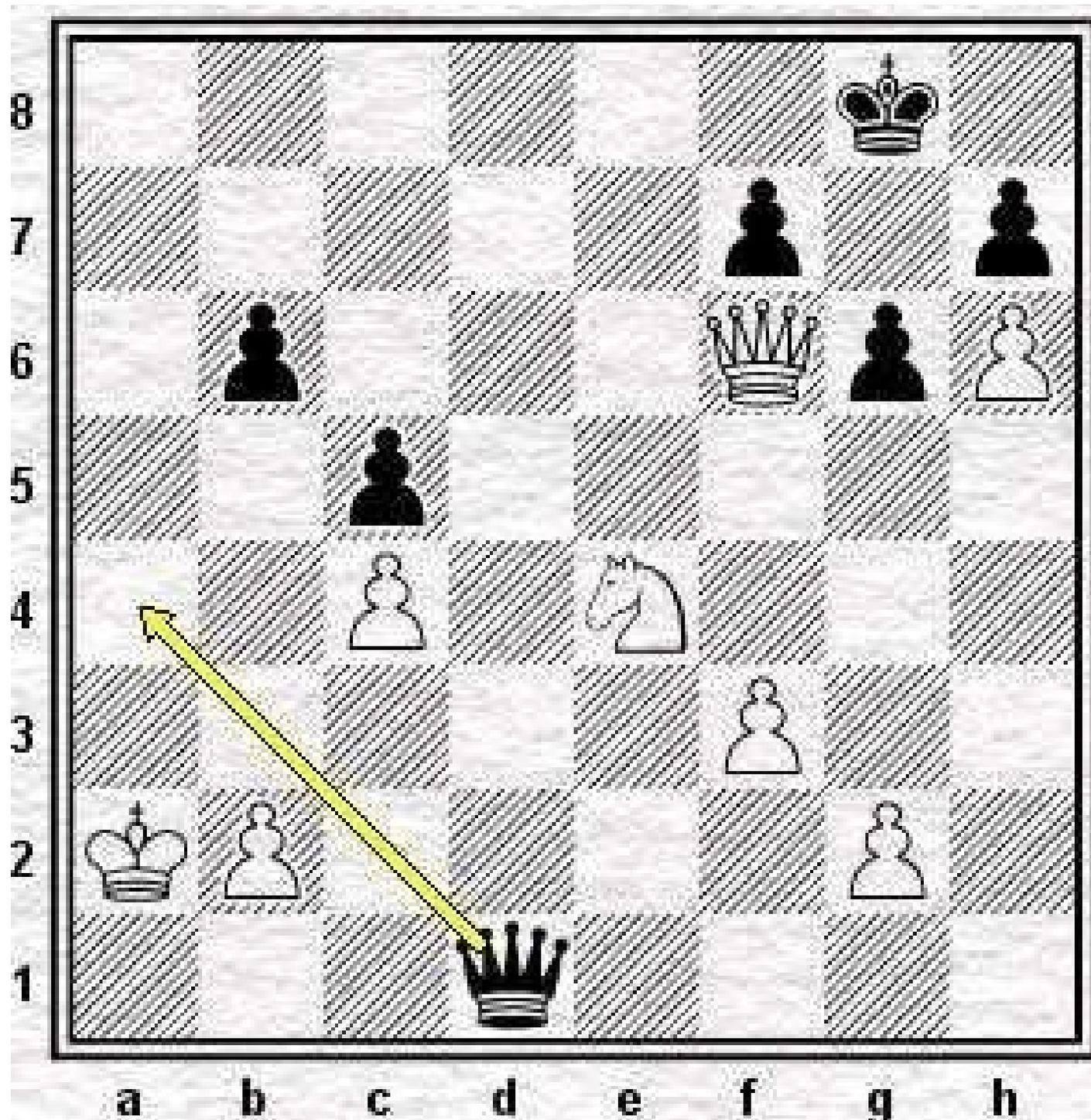
Тут все просто – один из игроков предлагает ничью, другой – соглашается.)

4) Троекратное повторение позиции.

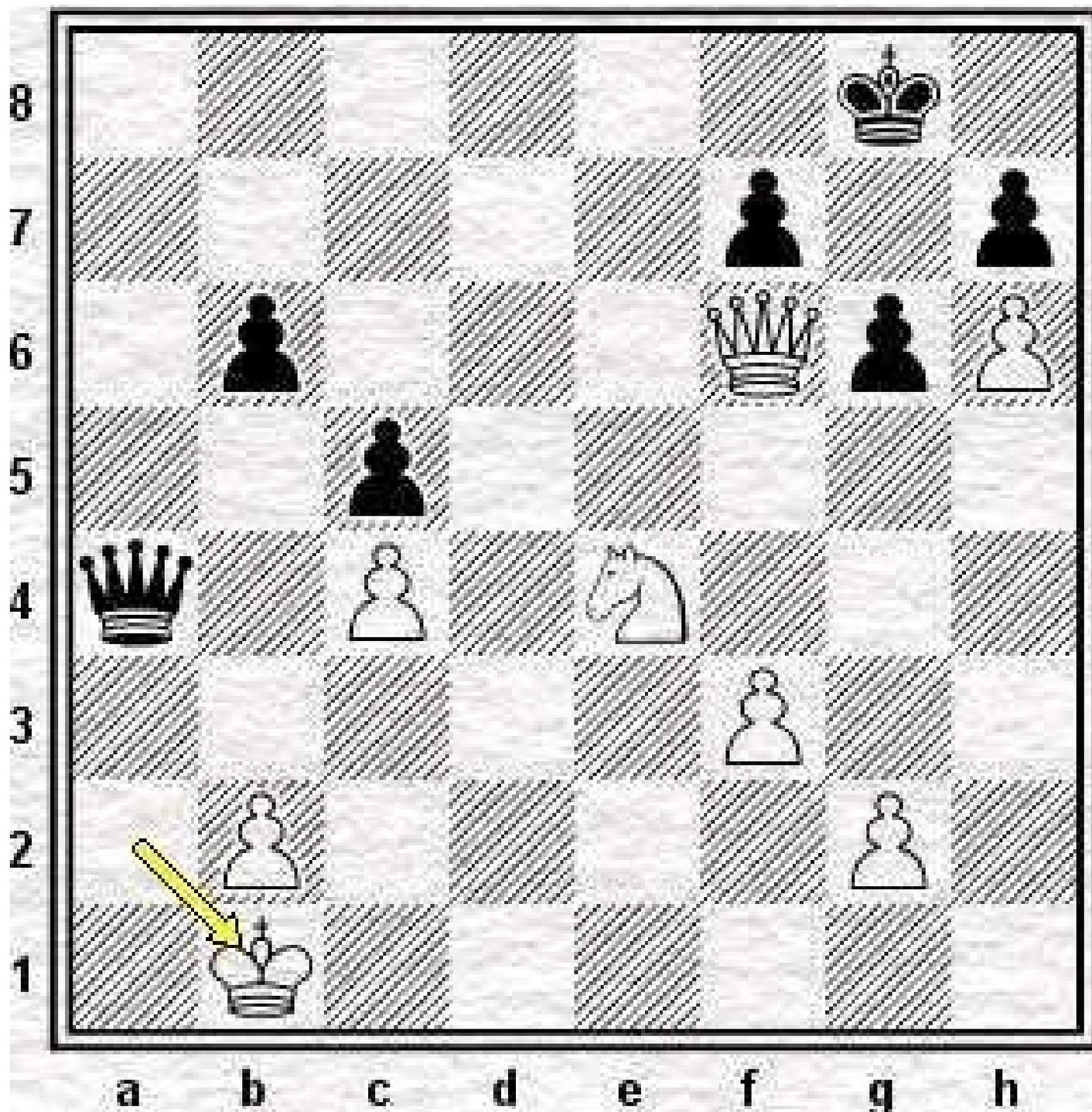
Если позиция на доске повторилась 3 раза – на доске ничья.

Пример:

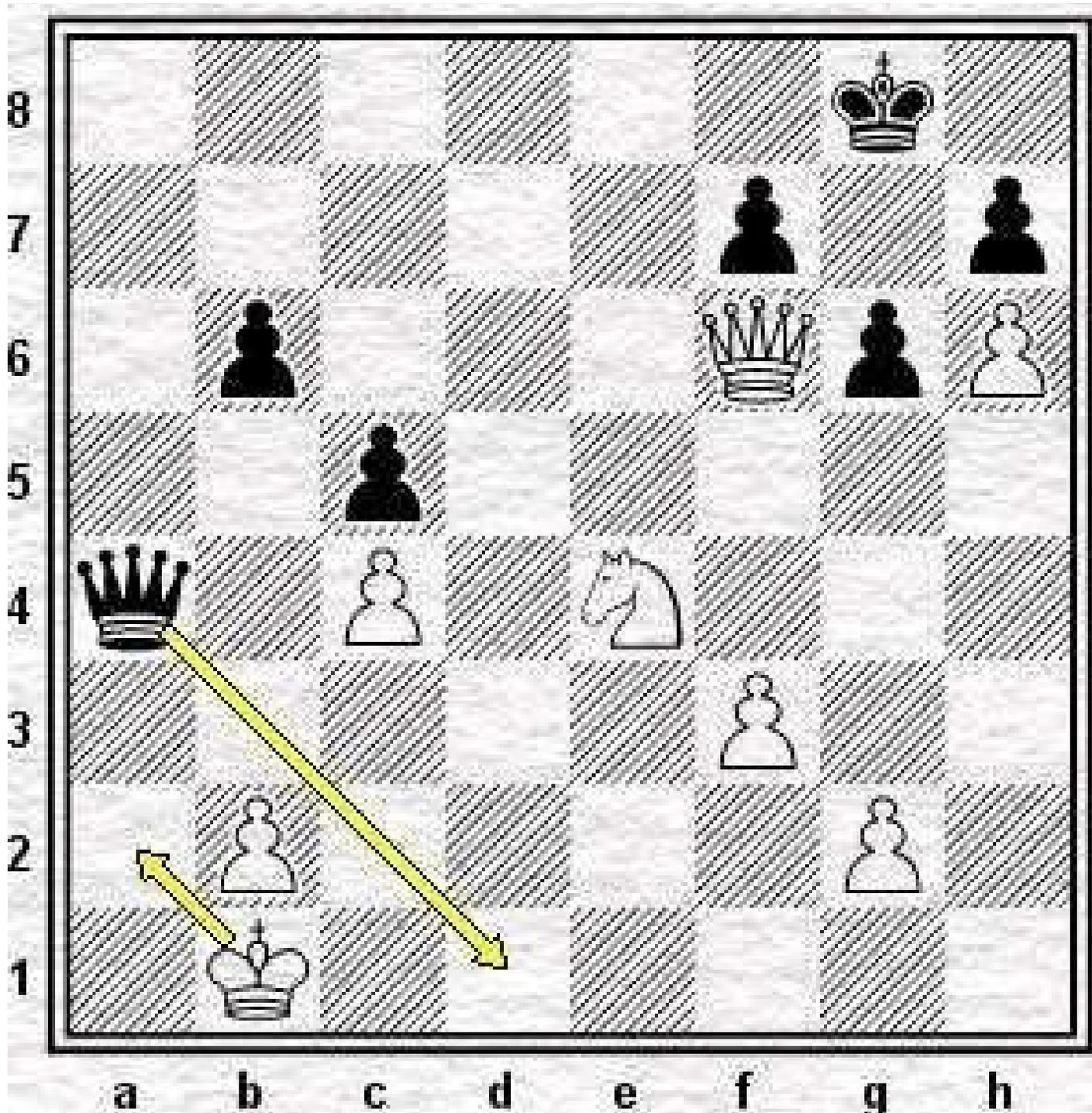
Черный ферзь ставит шах



У белого короля единственный ход



И так далее, черный ферзь шахами вызывает повторение ходов. Как только позиция повторится 3 раза – на доске ничья.



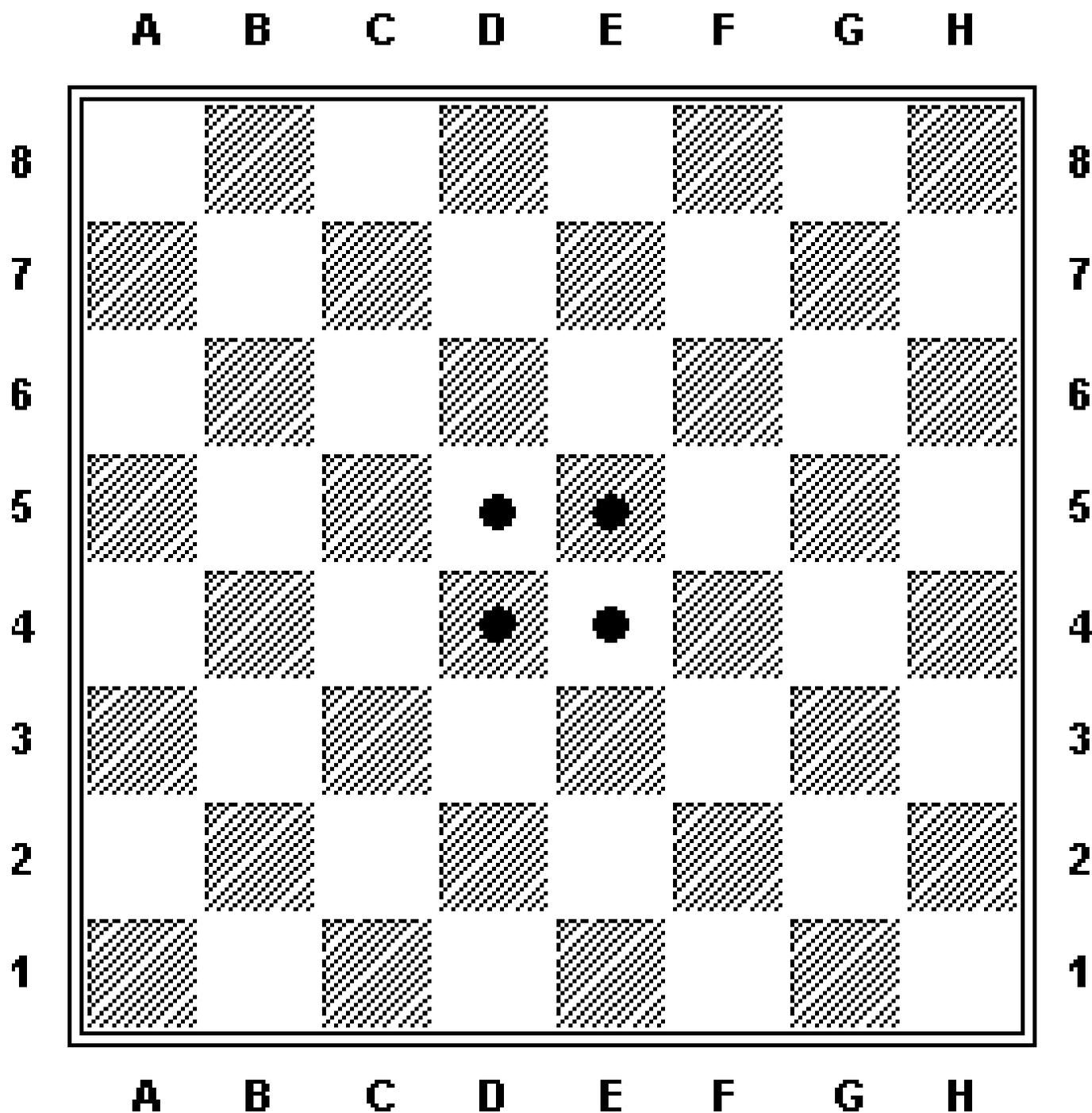
Это называется **ВЕЧНЫЙ ШАХ**.

3 важнейших принципа игры.

Принцип №1.

Главный участок шахматной доски - это **центр**

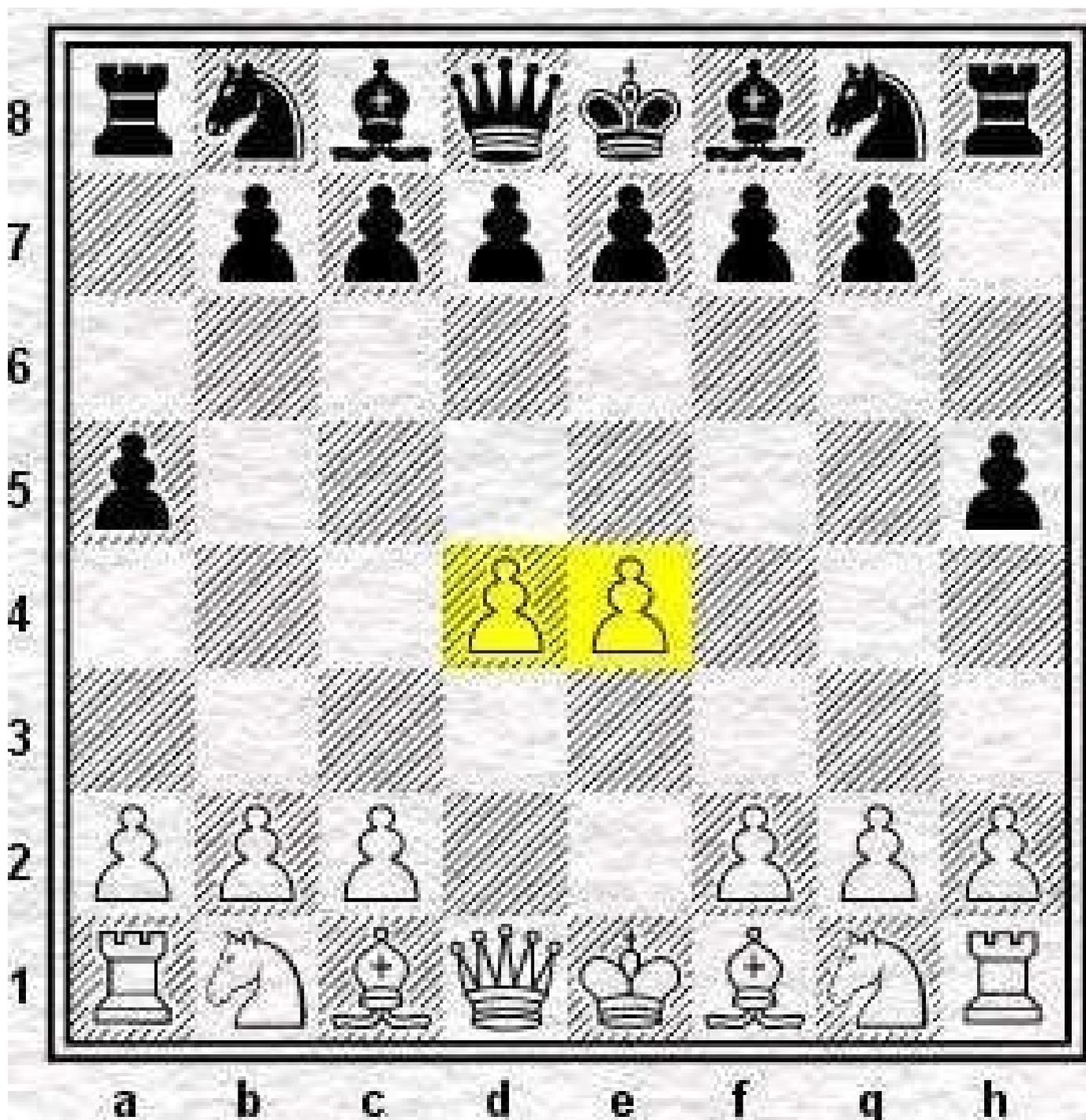
(поля d4, d5, e4, e5 – отмечены точками на диаграмме).



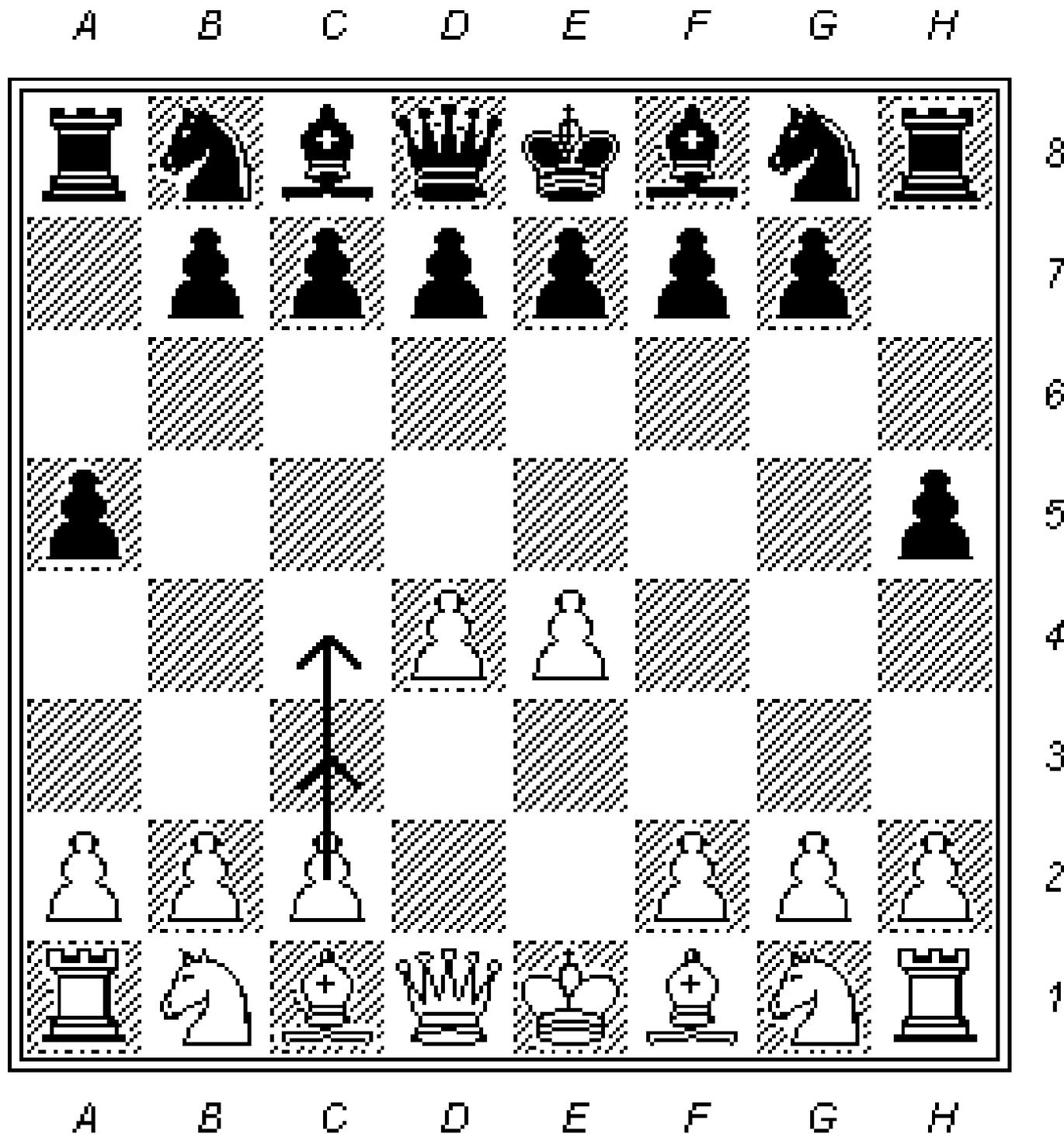
Отсюда принцип: играйте по центру!

Что значит играть по центру?

-Начинайте партию ходами центральных пешек (“d” и “e”, пешки от ферзя и от короля) на 2 поля. Если соперник не мешает – ставьте обе пешки в центр, это обеспечит вам свободную игру и пространство для вывода остальных фигур.



-Иногда бывает полезно также вывести пешку «с» на 1 или 2 поля:



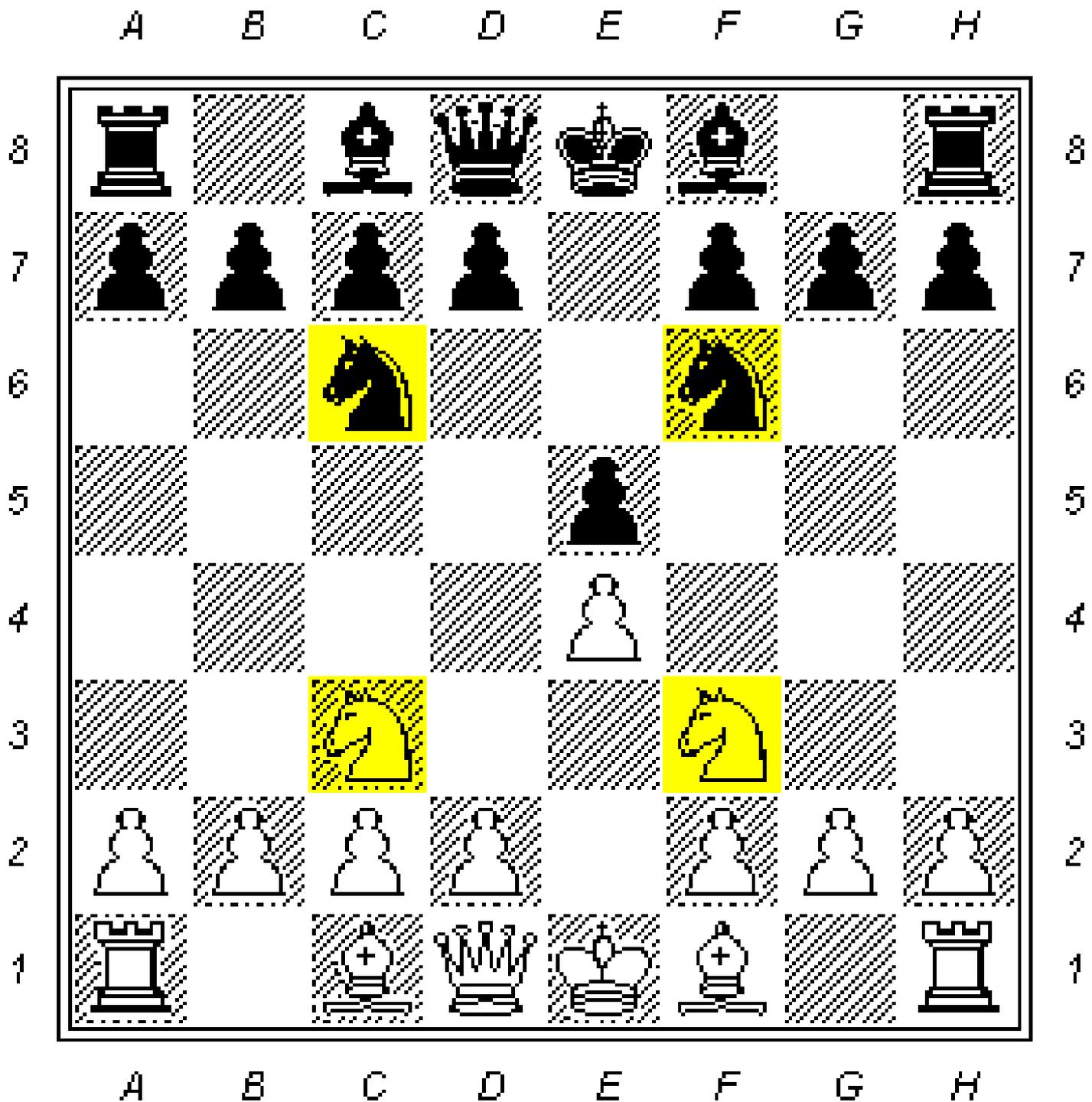
Принцип №2

Мобилизация: старайтесь как можно быстрее ввести в игру легкие фигуры (кони и слоны).

Вопрос: куда и на какие поля их ставить?

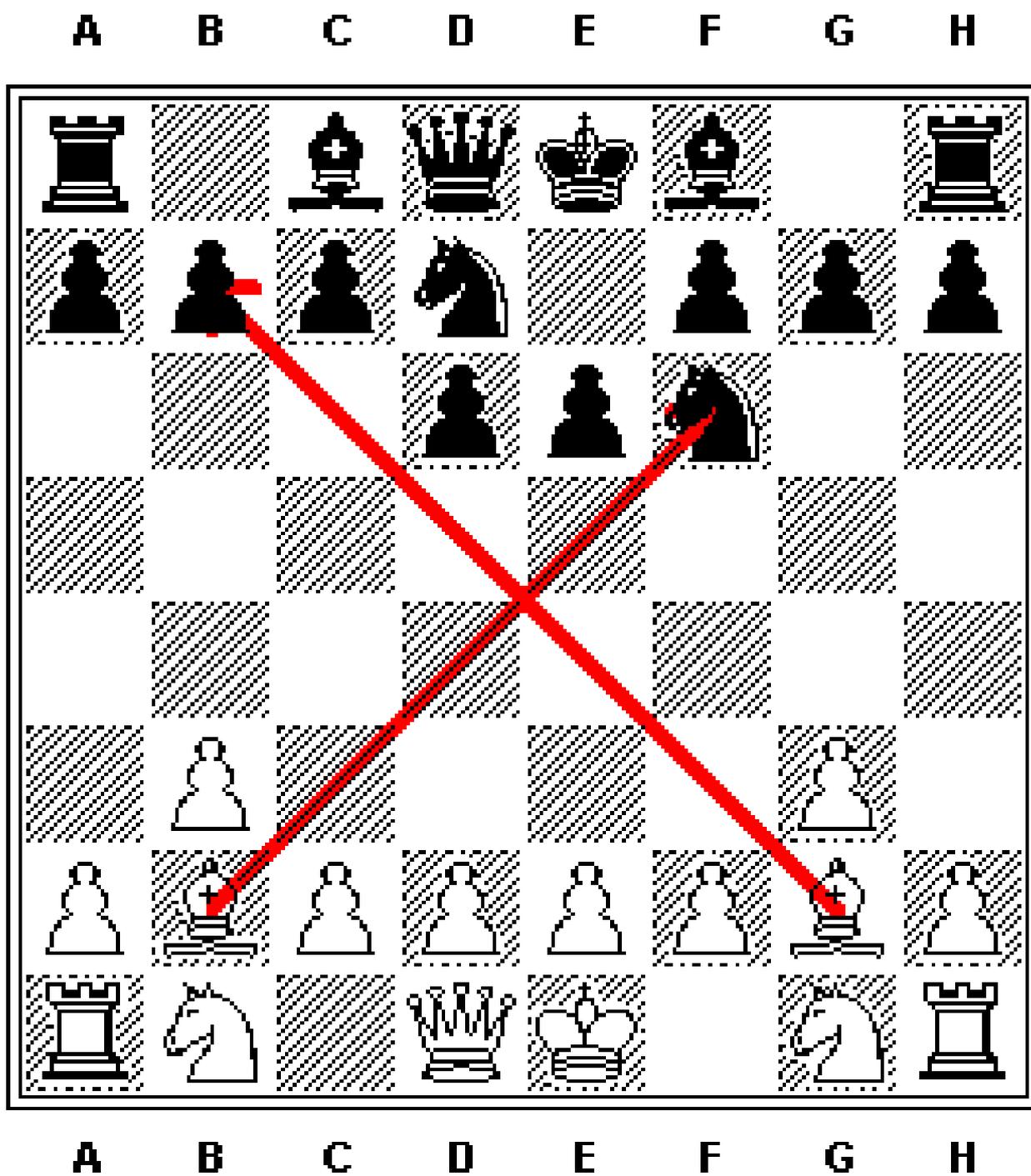
Ответ: исходя из принципа №1 – в центр!

-Начинайте с коней: лучшие поля для коней в начале партии – с3 и f3 для белых и с6, f6 для черных:

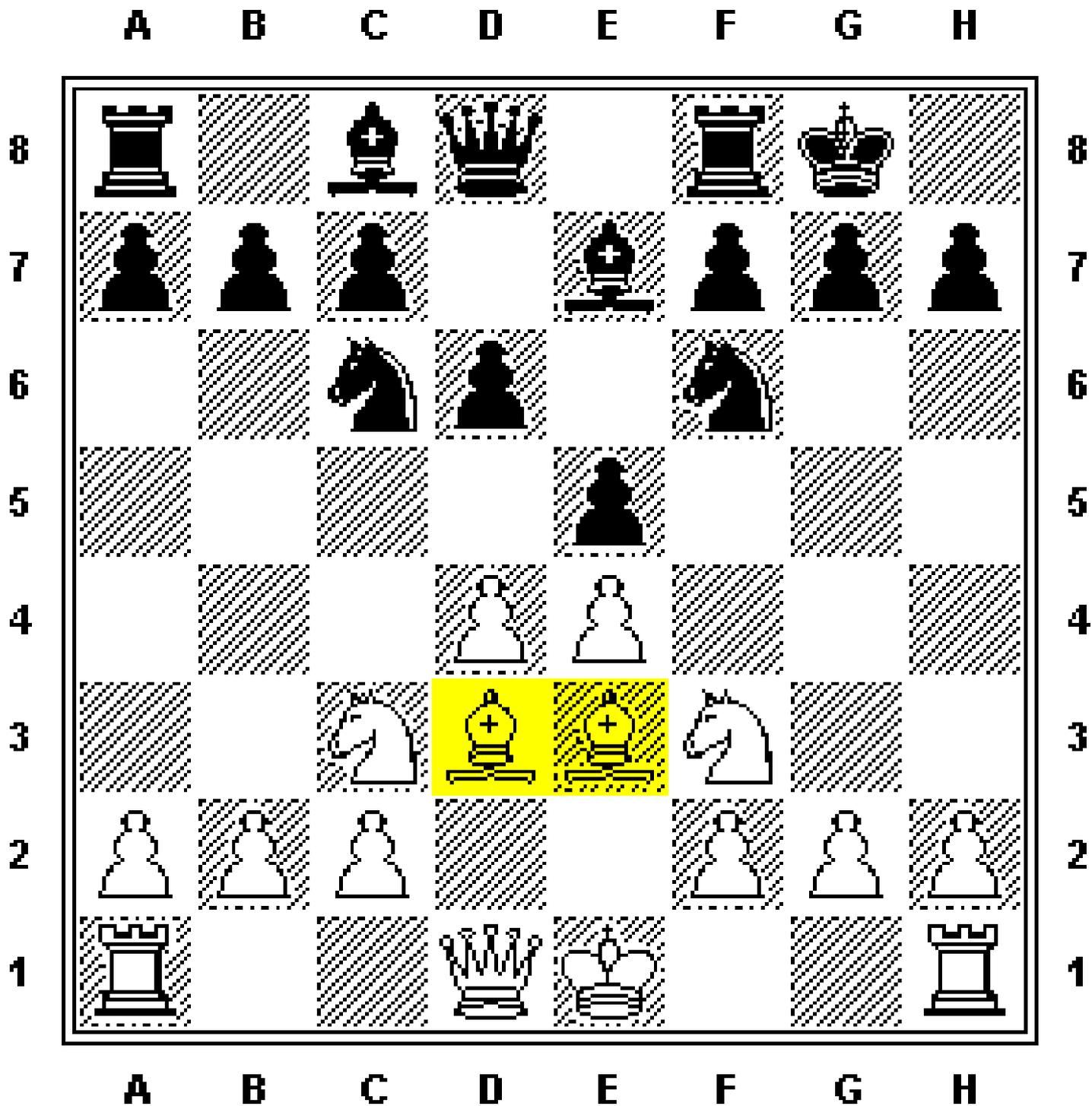


- Со слонами ситуации немного иная: им нужен простор и свободные диагонали – они могут издали воздействовать на центр и позицию соперника:

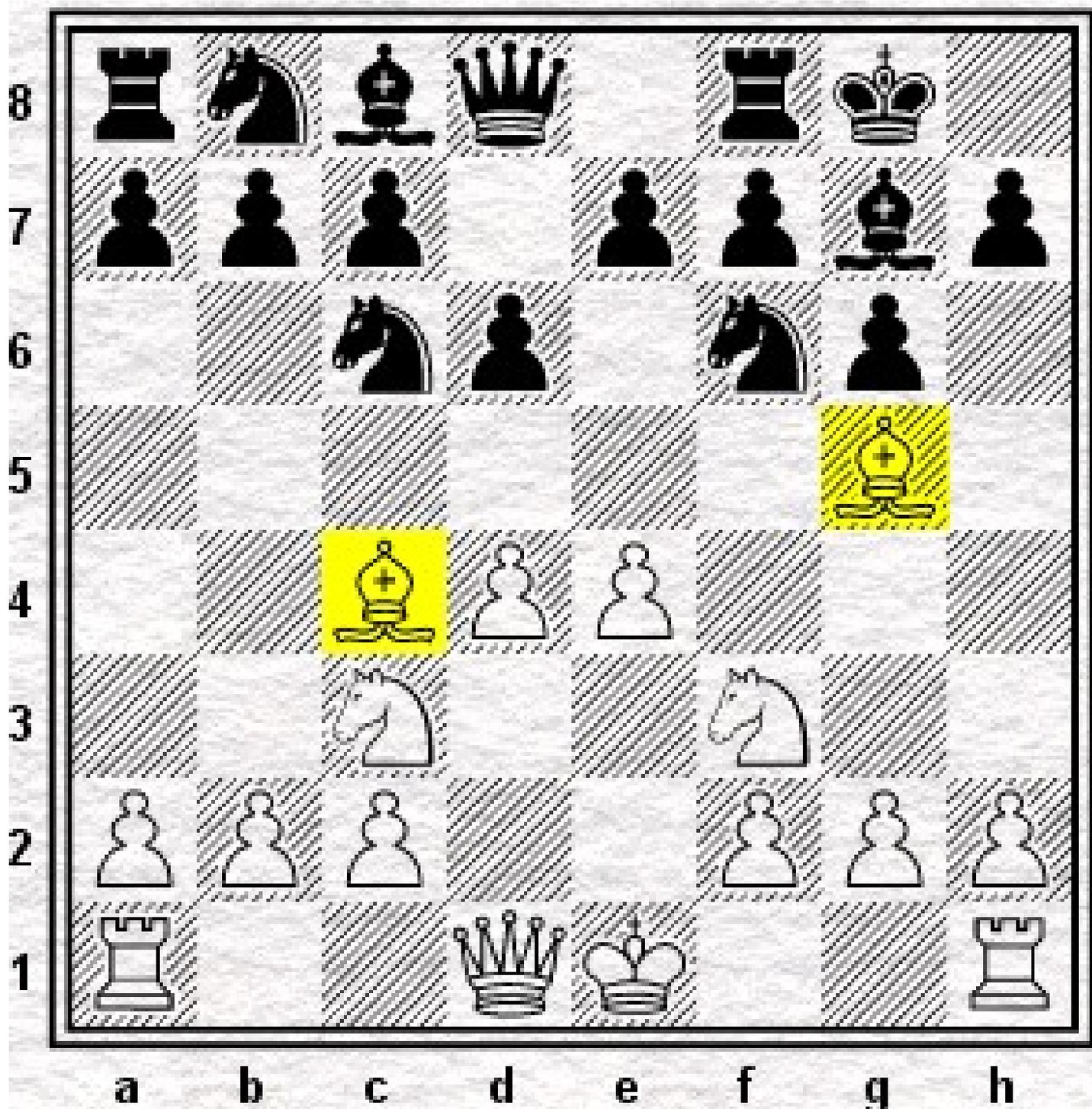
1) с полей b2 и g2



2) поддерживать свои центральные пешки с полей d3 и e3



3) брать на прицел фигуры и пешки противника с полей c4, f4, b5, g5



Куда ставить слонов - выбор зависит от ваших предпочтений и от действий соперника!

Принцип №3

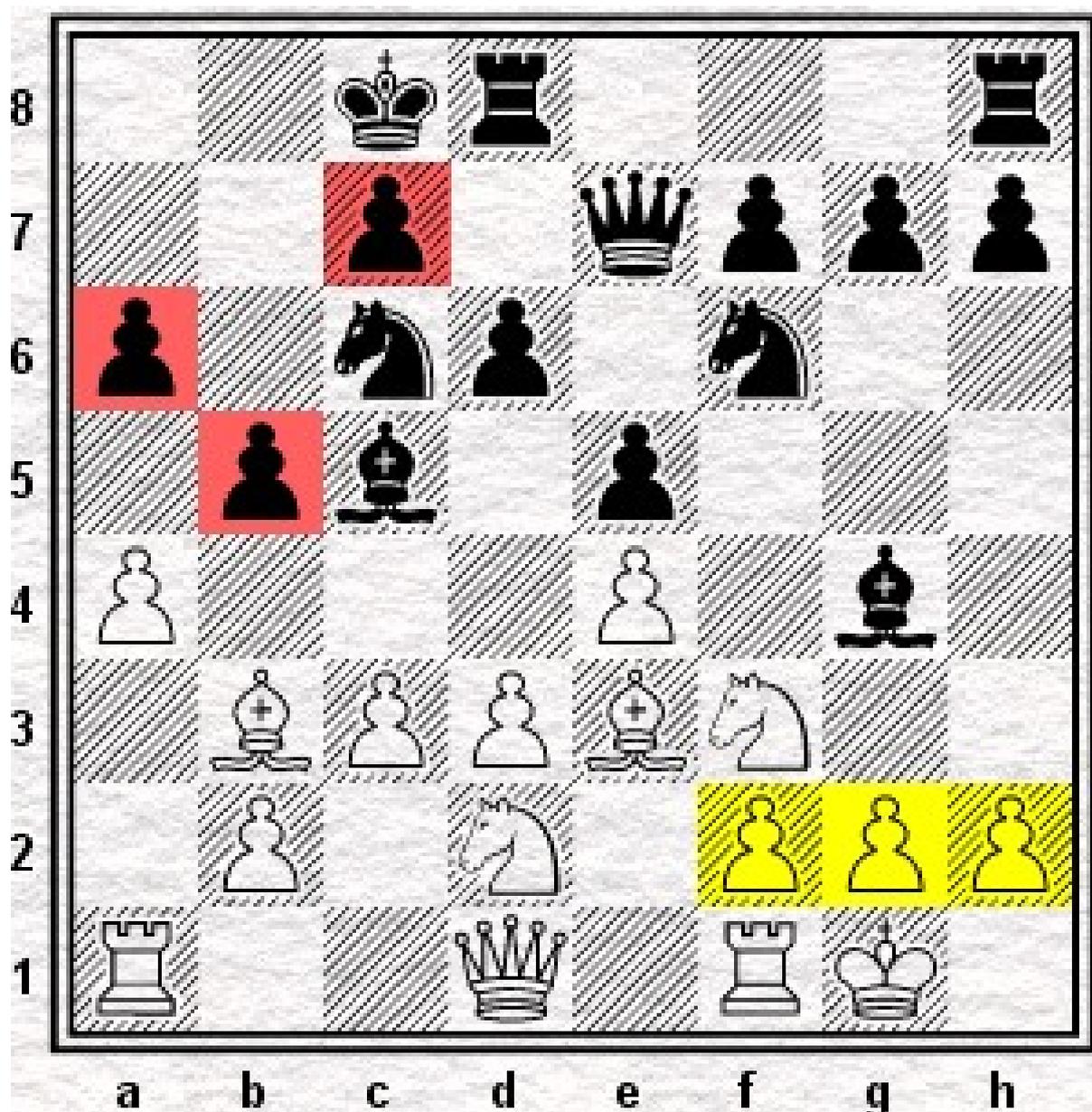
Держите своего короля в безопасности!

Король – главная фигура, получите мат – проиграете партию.

Самое опасное место для короля – центр. Поэтому как можно раньше уводите короля из центра на край доски.

Как?

- **Рокировка:** чем быстрее, тем лучше!



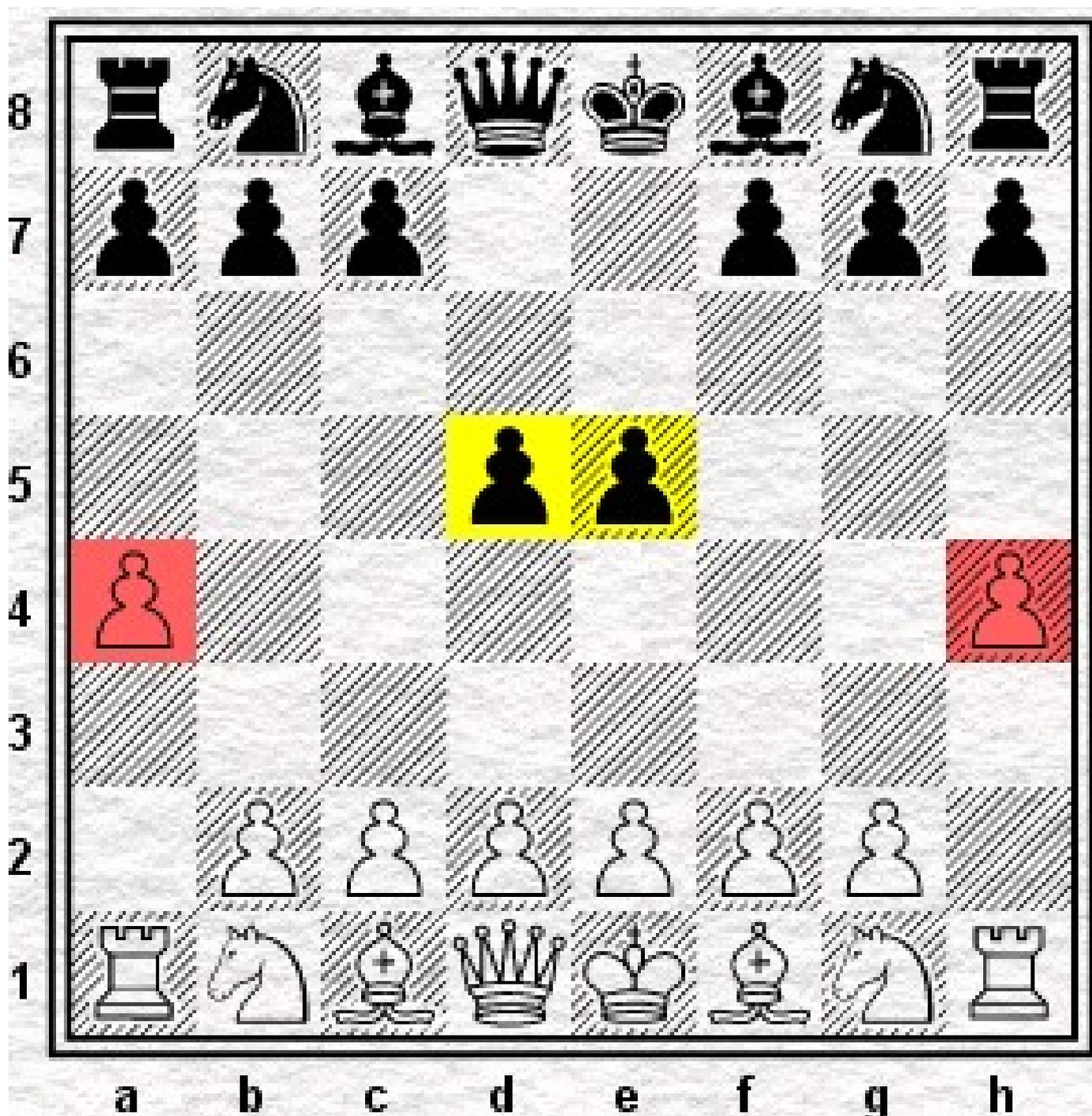
- После рокировки не двигайте пешки от короля – это ослабит положение. Идеально – когда все пешки стоят в ряд, так они надежнее защищают короля:

Белые – правильно, их король надежно защищен.

Черные – неправильно – их король в опасности, на выдвинутые пешки белым легко нападать, тем самым оголяя прикрытые вокруг черного короля.

3 типичные ошибки начинающих:

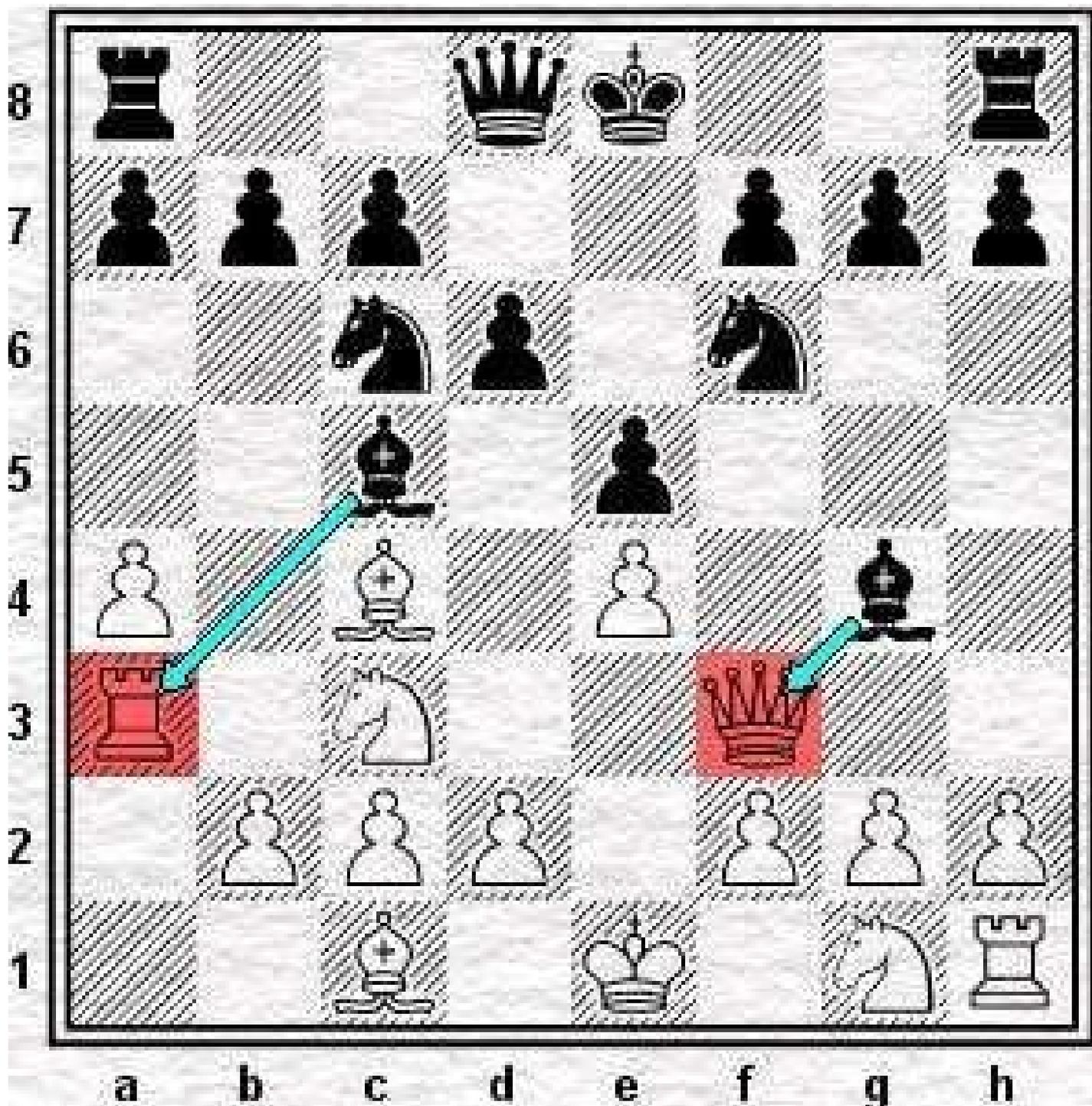
1) Игра крайними пешками:



Крайние пешки не участвуют в борьбе за центр и не помогают выведению ЛЕГКИХ фигур. В результате чего Белые отстают в развитии и получают худшую позицию.

3 типичные ошибки начинающих:

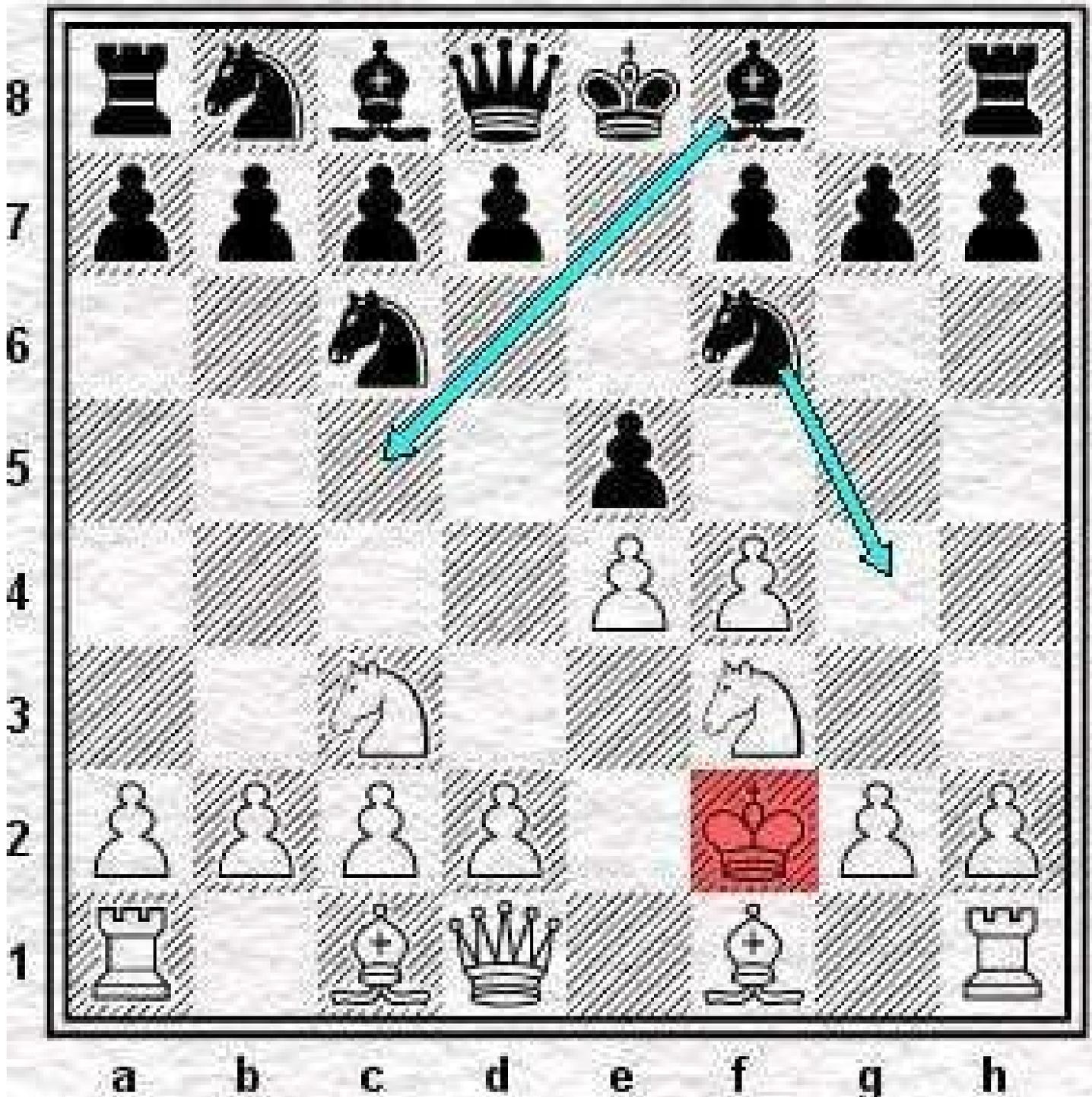
2) Раннее введение в игру тяжелых фигур (ладей и ферзя):



Плохо потому, что тяжелые фигуры начнут попадать под удары более слабых фигур и придется тратить время на их отступление.

3 типичные ошибки начинающих:

3) Игра королем, игра без рокировки:



Плохо потому, что король может попасть под атаку и быстро получить мат!

3 правила мышления шахматиста.

Правило №1:

Перед тем, как сделать свой ход, подумайте над предыдущим ходом соперника – для чего он был сделан? Есть ли какая-то угроза для вас? Старайтесь понять его смысл. Это убережет вас от массы ненужных ошибок!

Правило №2:

Перед каждым своим ходом, даже если вы на 100% уверены в его правильности, ход кажется очевидным или единственным – подумайте как минимум минуту. 50% всех ошибок делается именно из-за поспешности!

Правило №3:

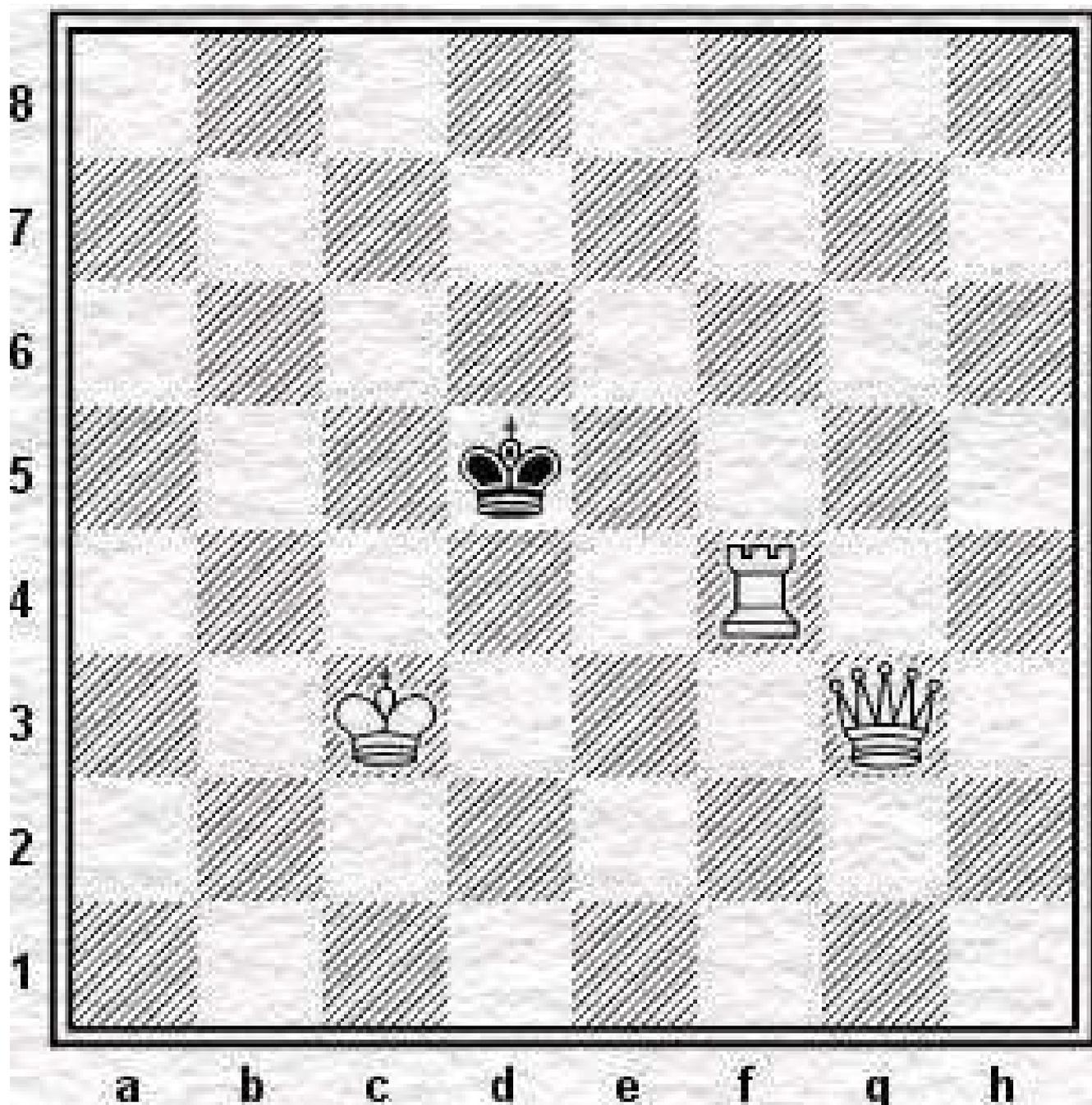
Думайте не только за себя, но и за соперника, попытайтесь предугадать его будущие действия – это позволит вам раскрыть его замыслы и принять меры.

Как выигрывать?

В этой главе расскажу о том, как ставить мат, когда у вашего соперника остался только один король.

Главная задача – загнать короля на край доски или еще лучше в угол. Разберем на конкретных примерах:

А) У вас Король, Ферзь и Ладья против Короля соперника

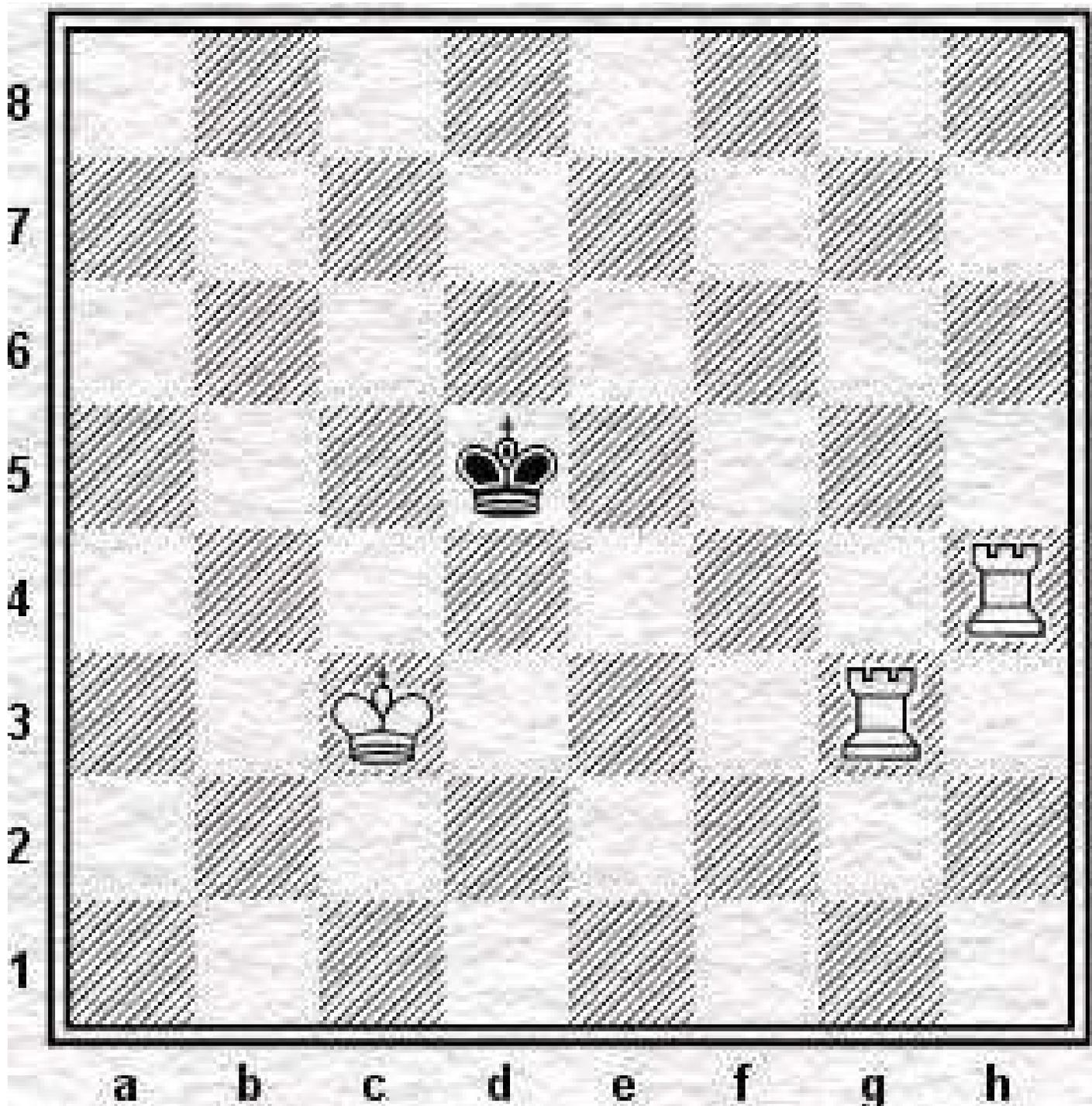


Постепенно оттесняем короля на край доски по линиям:

- 1) $\Phi g5+$ (по пятой.) Кре6
- 2) Лf6+ (по шестой..) Крд7
- 3) $\Phi g7+$ (по седьмой...) Кре8
- 4) $\text{Лf8}\times$ Мат!

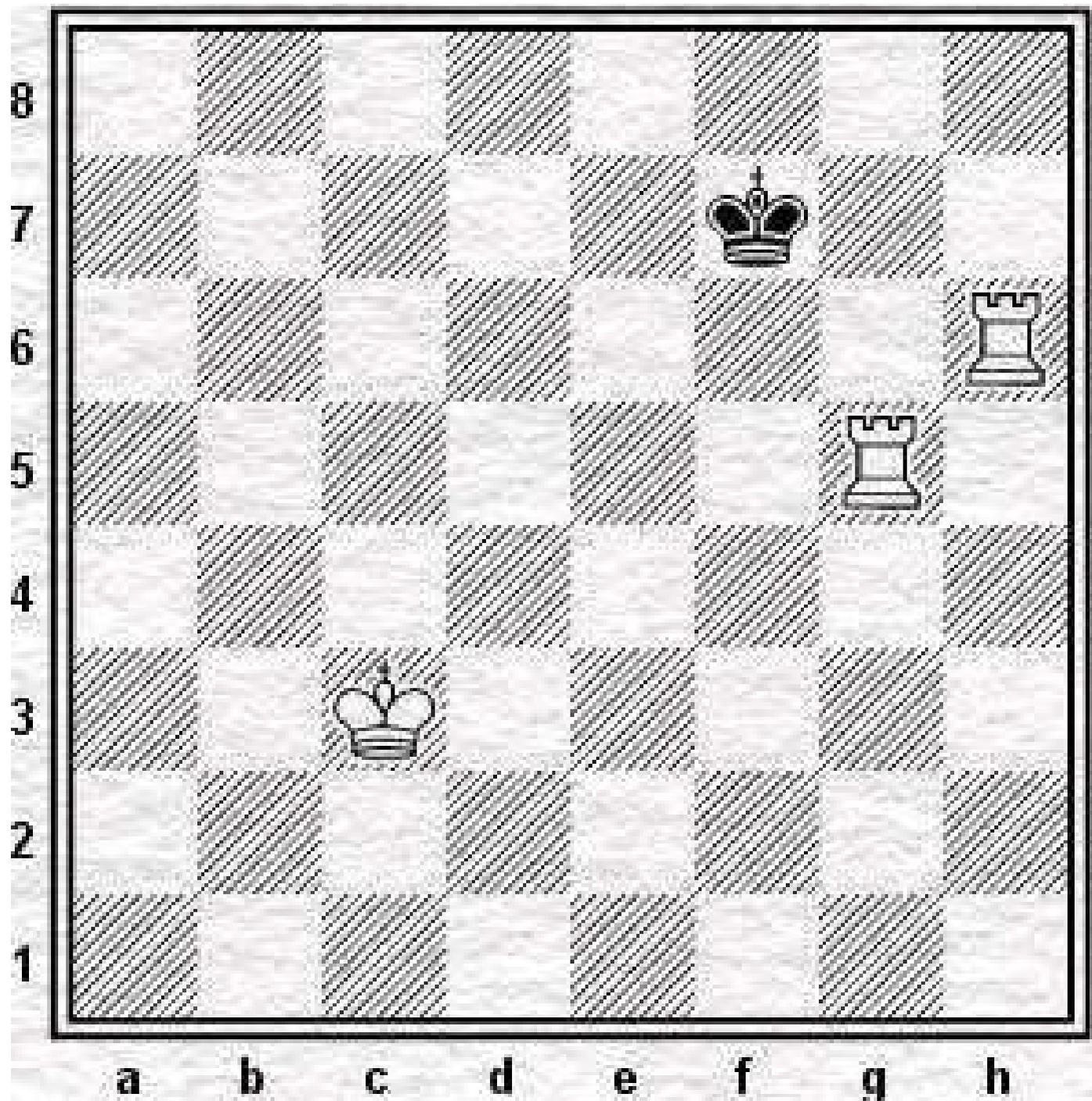
Как выигрывать?

Б) Король, Ладья и Ладья vs Король:



Ситуация похожая, мы также начинаем оттеснять короля на край доски по линиям:

- 1) Лg5+ Крe6
- 2) Лh6+ Крf7

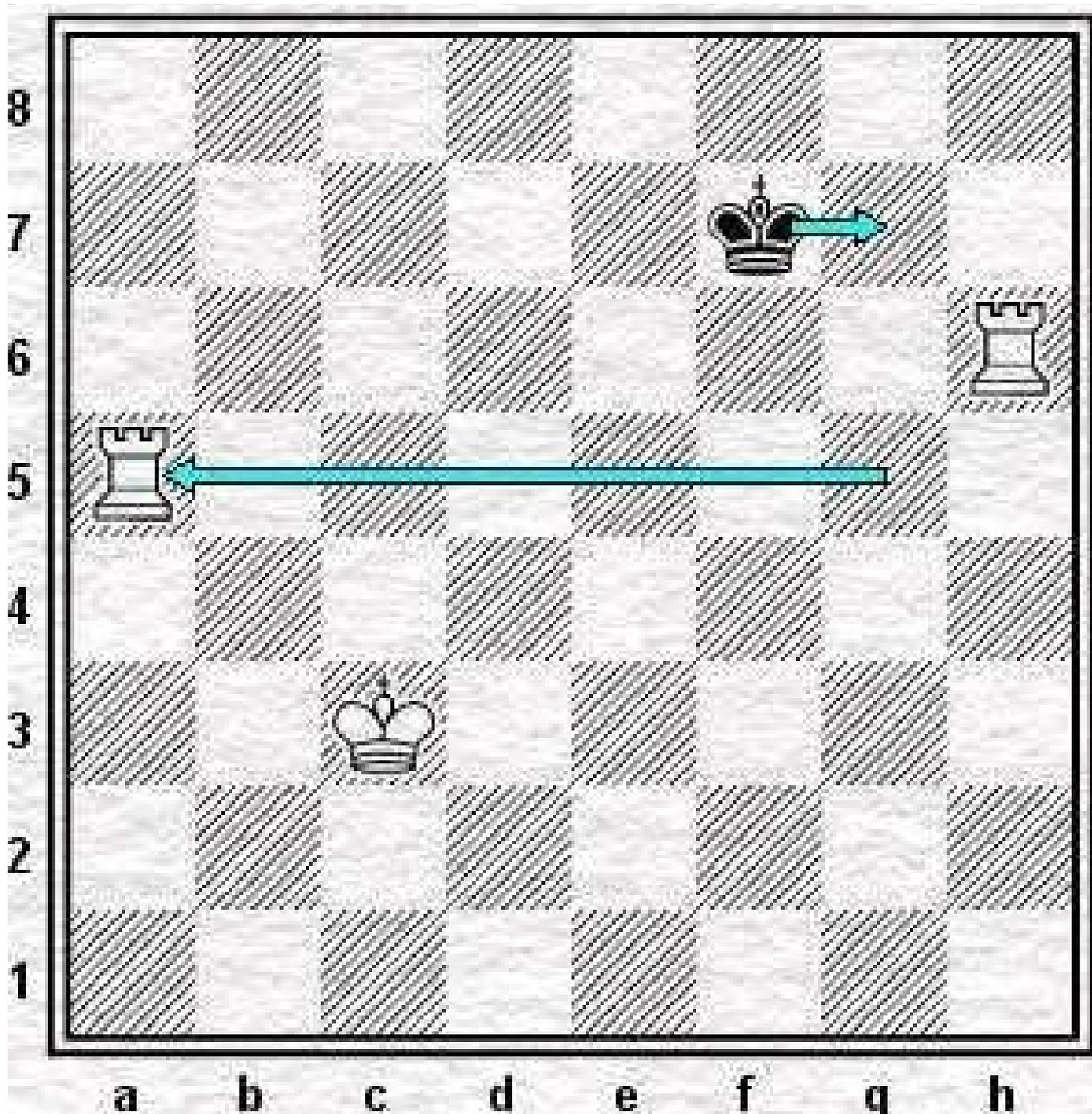


Что делать теперь?

На ход 3) $Lg7+$ король просто съест нашу ладью.

Выход – перебросить ладью на другой фланг, как можно дальше от черного короля:

3)Ла5! Кpg7



Со второй ладьей поступаем также:

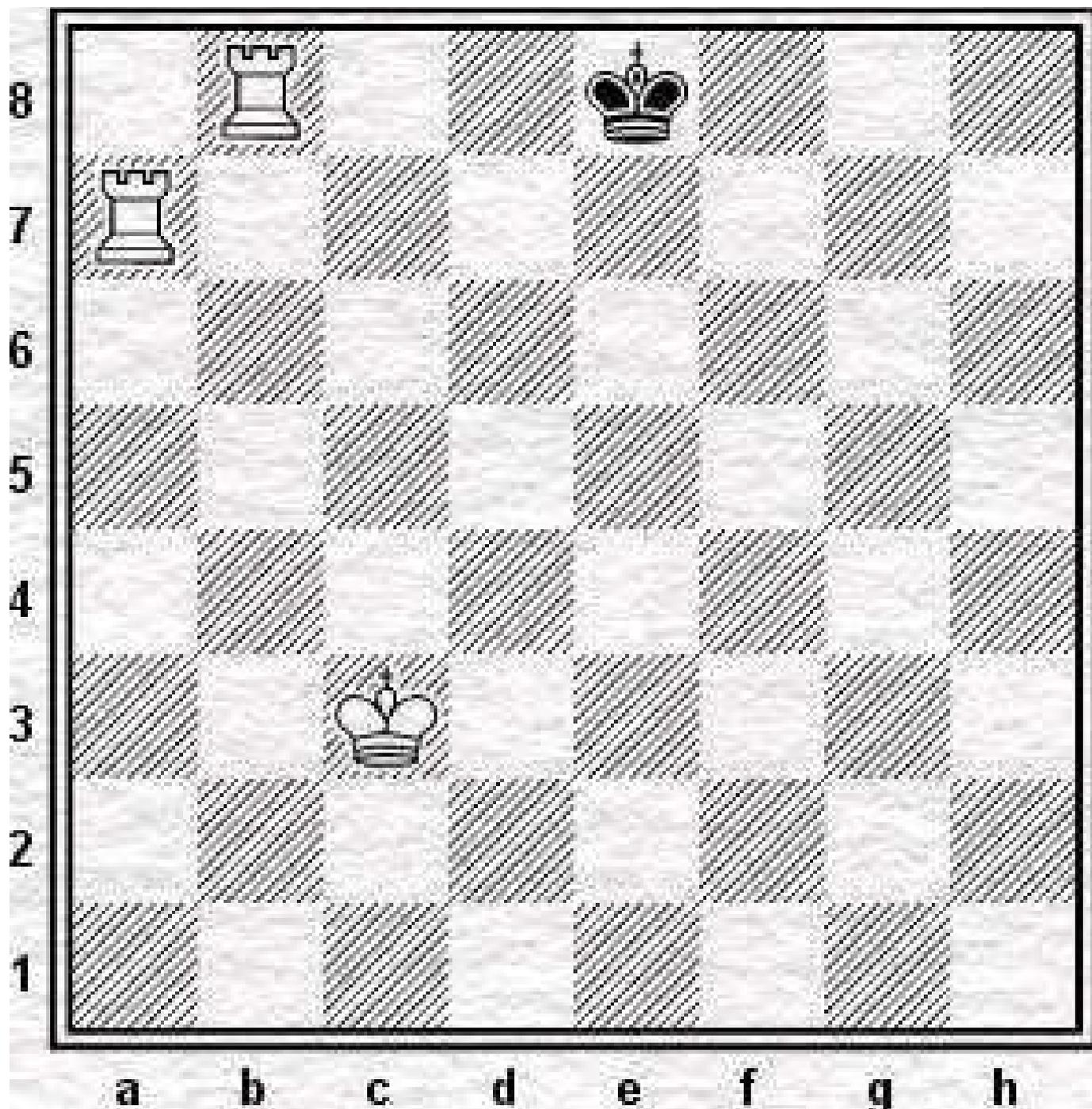
4)Лb6! ... (важно ставить ладьи на СОСЕДНИЕ линии, чтобы они не мешали друг другу)

4) ... Кpf7

Дальше просто:

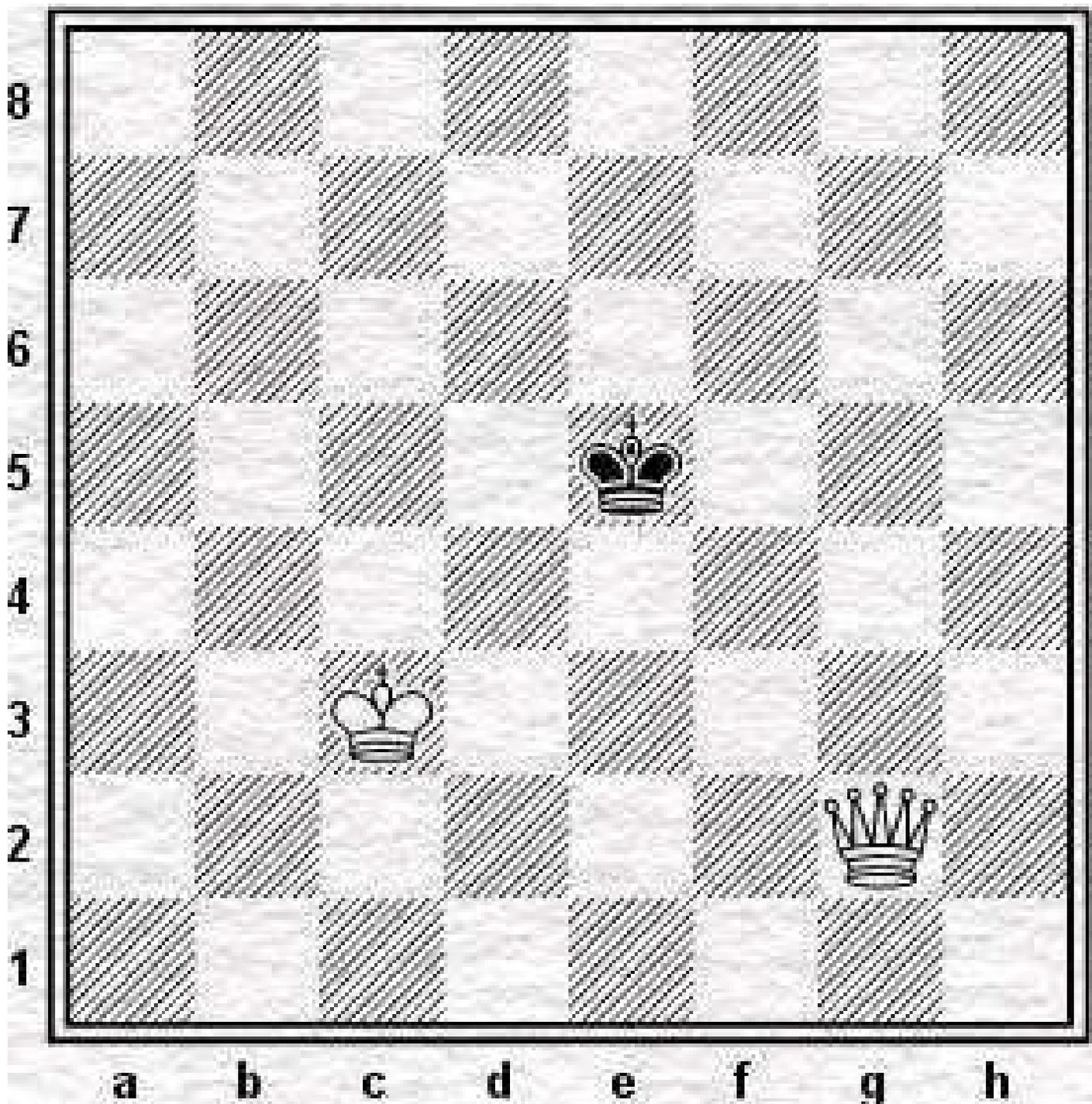
5)Ла7+ Кре8

6)Ль8×



Такой мат называется **ЛИНЕЙНЫЙ**, как и в предыдущем случае.

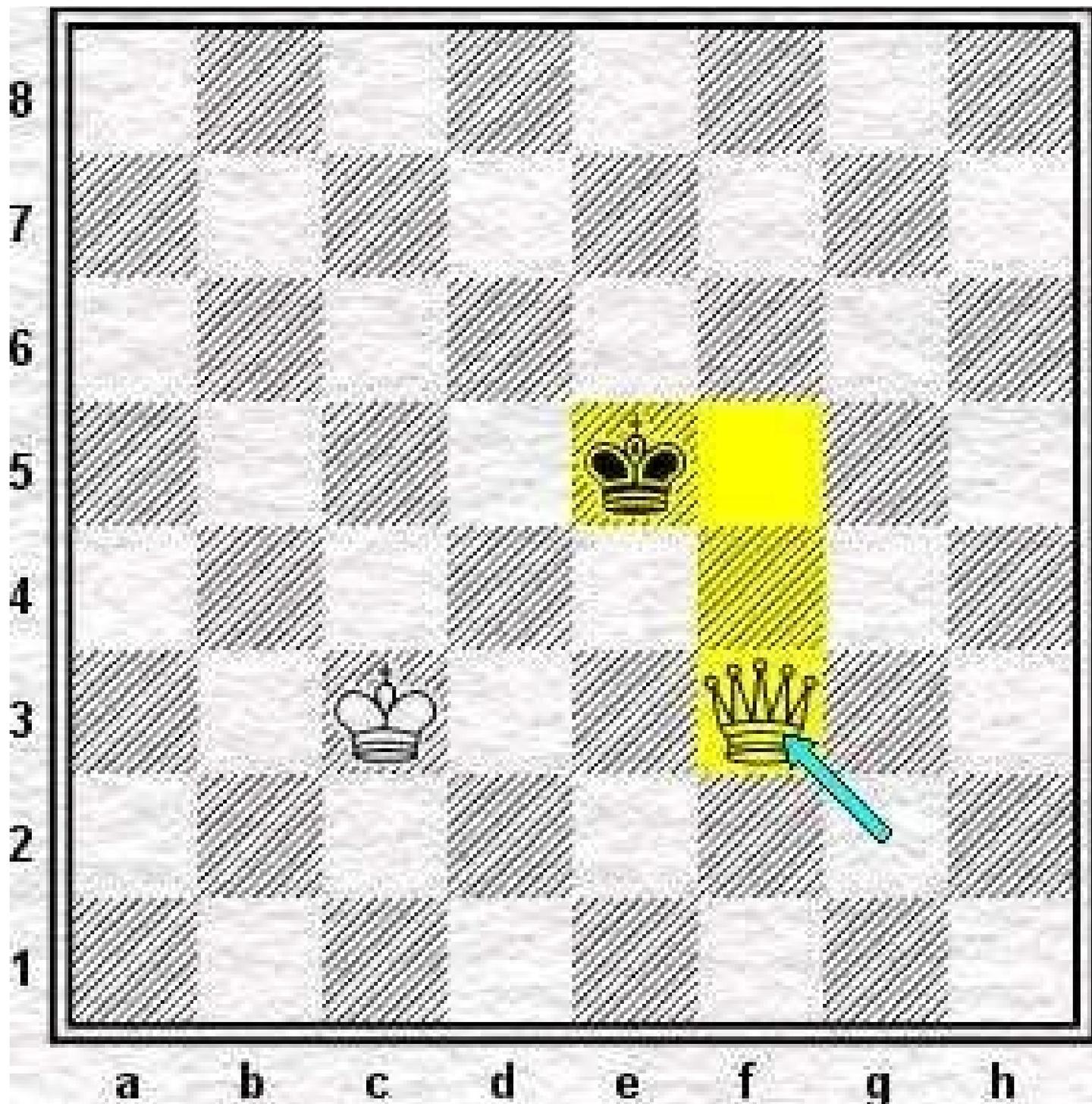
В) Король и Ферзь vs Король:



Задача та же – загнать короля на край доски.
Самый простой способ – сделать это ферзем, ставя его по отношению к королю ходом коня:

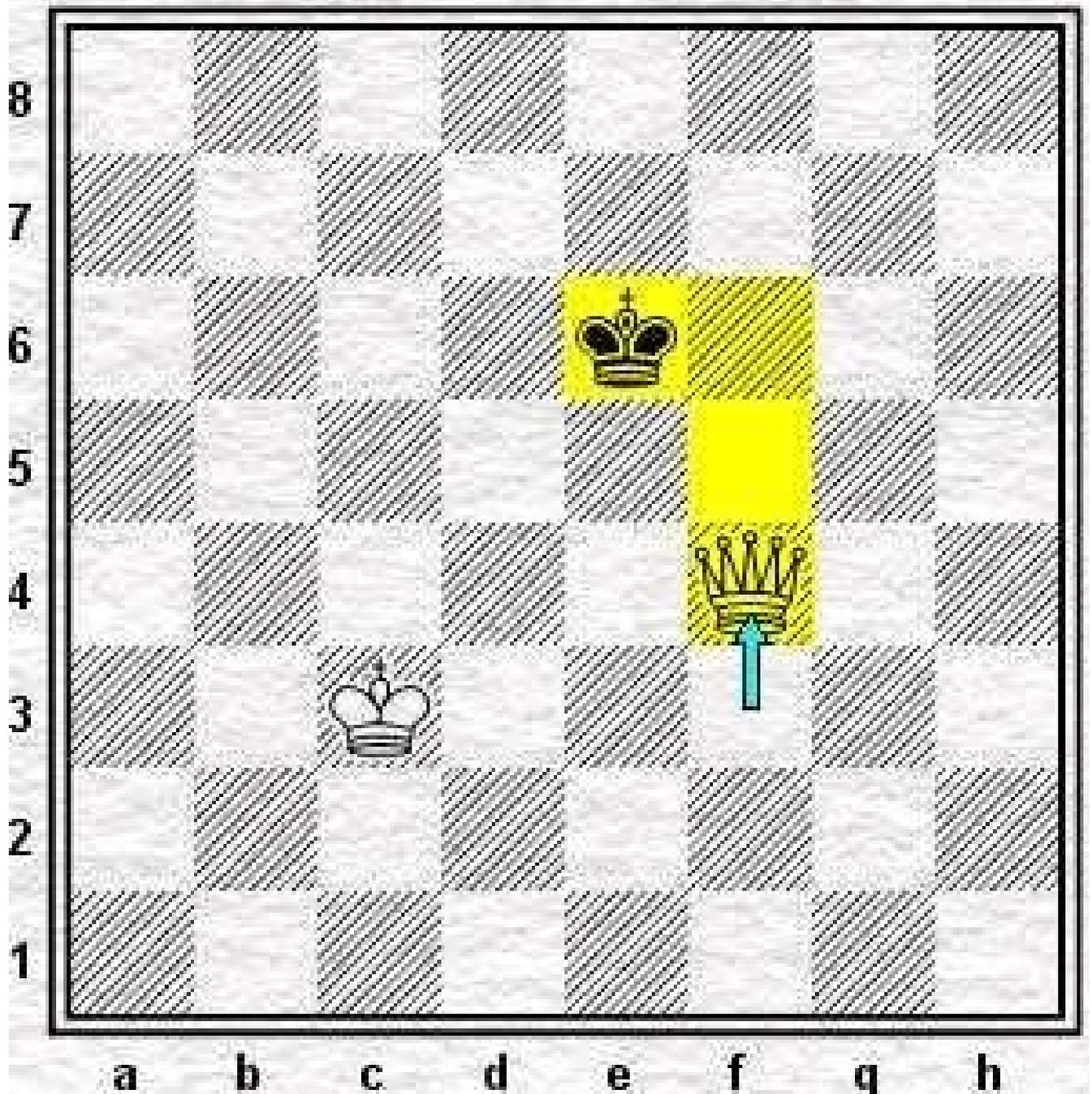
1) Фf3 ...

1) ... Кре6



Продолжаем:

2) Фf4! ...

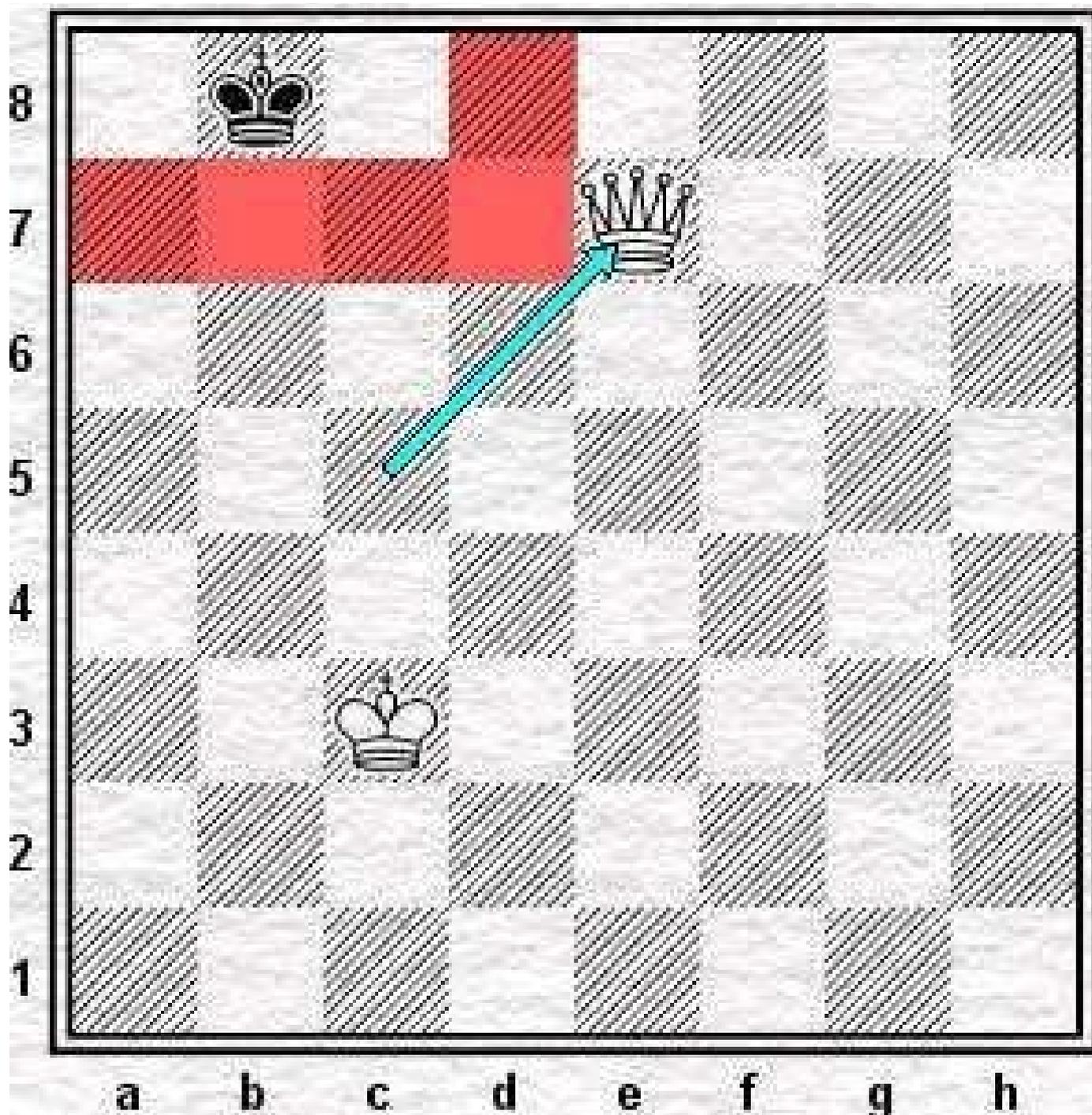


И так далее:

- 2) ... Kpd5
- 3) Фе3 Kpd6
- 4) Фе4 Kpc5
- 5) Фd3 Kpc6
- 6) Фd4 Kpc7
- 7) Фd5 Kpb6
- 8) Фc4 Kpb7
- 9) Фc5 Kpb8

Король черных на краю доски. Что делать дальше?
“Отрезаем” его:

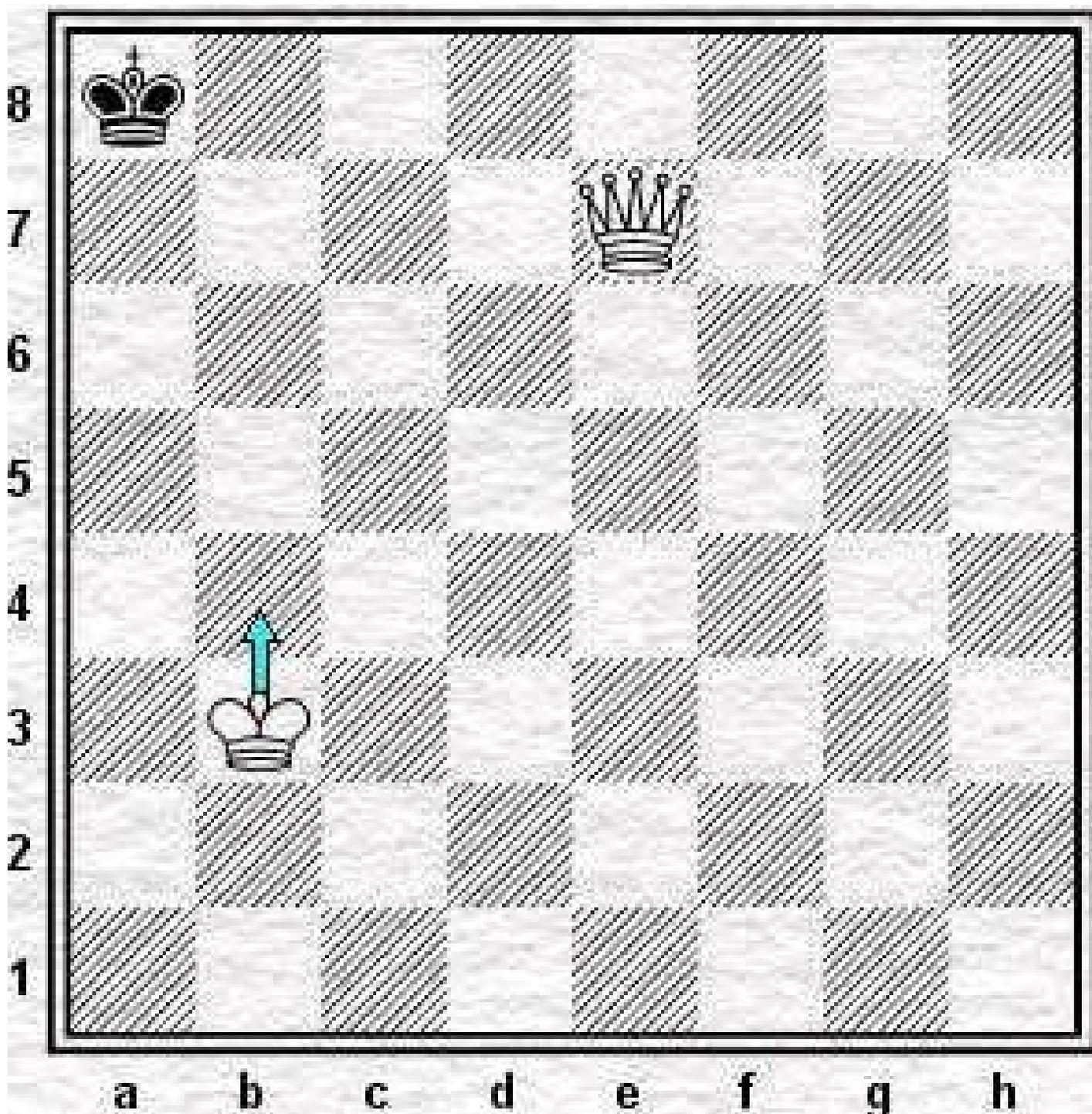
10) **Фe7!** ... - теперь черный король уже никуда не убежит с края доски, у него осталось только 3 свободных поля:



10) ... Кра8

Что теперь?

Грубой ошибкой был бы ход 11) Фс7?? – и на доске пат.
Ферзь стоит идеально, но в одиночку поставить мат он не в силах. Поэтому мы ведем на помощь своего короля:



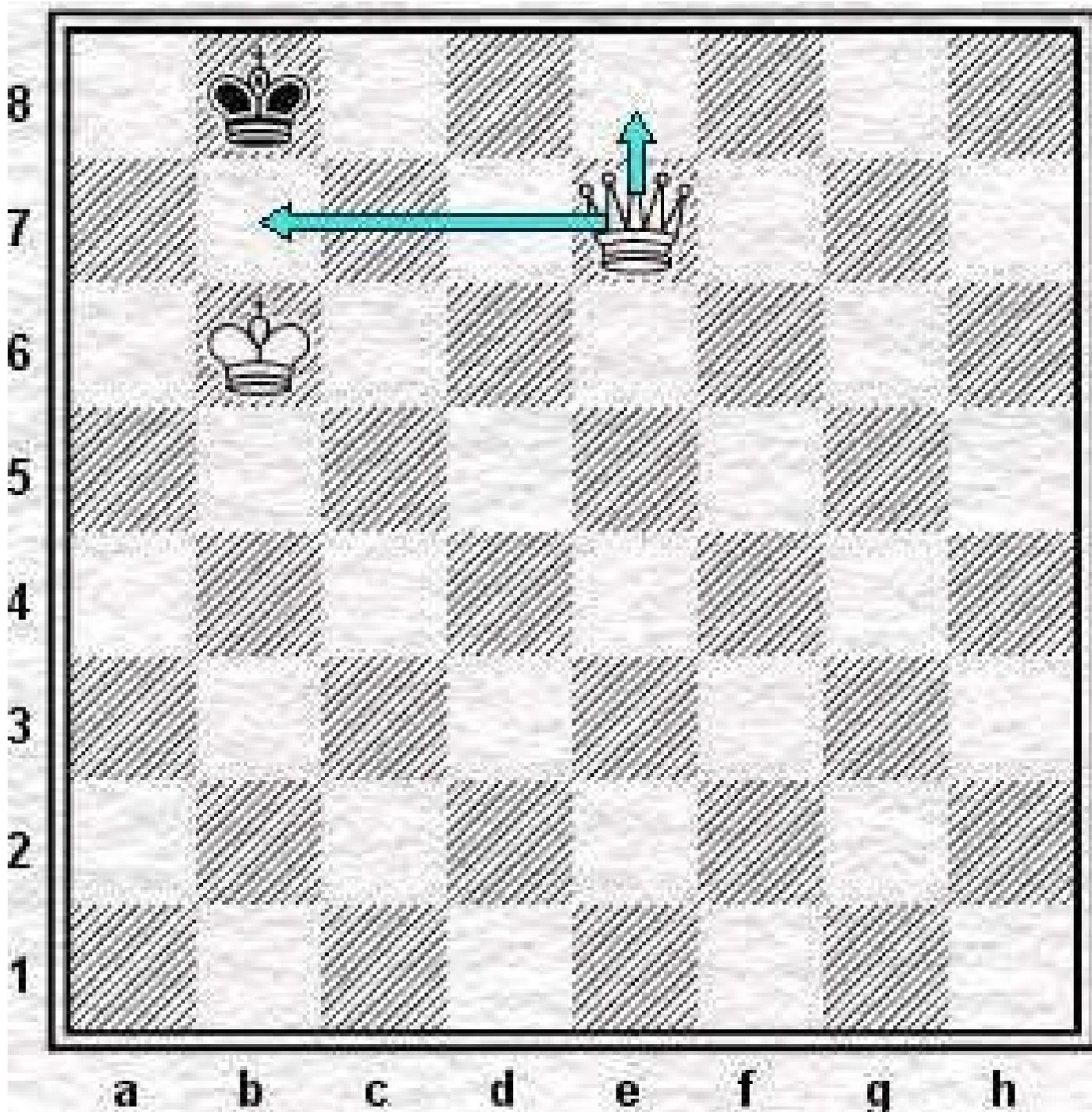
11) Крb4 Крb8

12) Крb5 Крс8

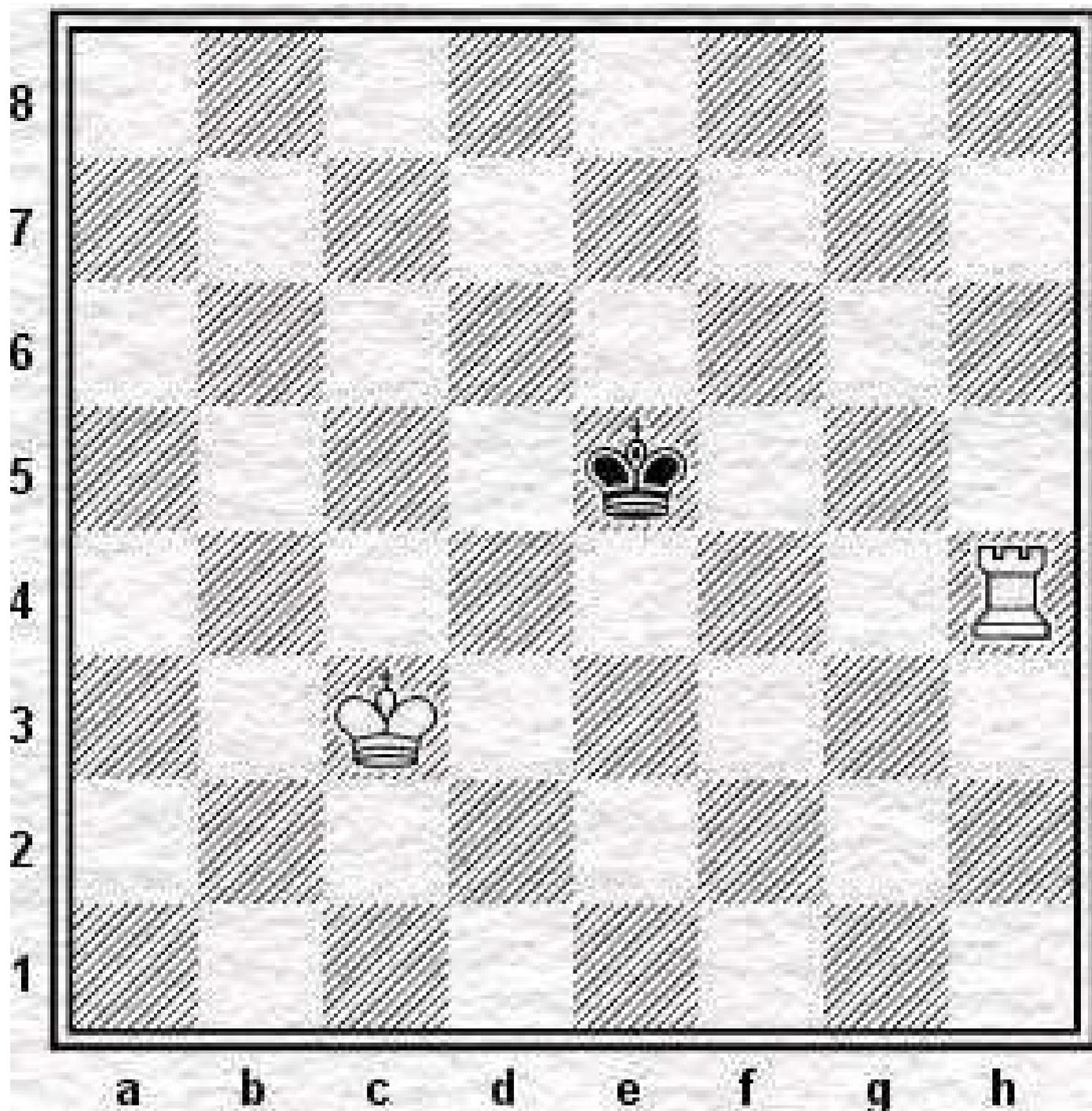
13) Крb6 Крb8

И наконец ставим мат:

14) Фb7× либо 14) Фе8×

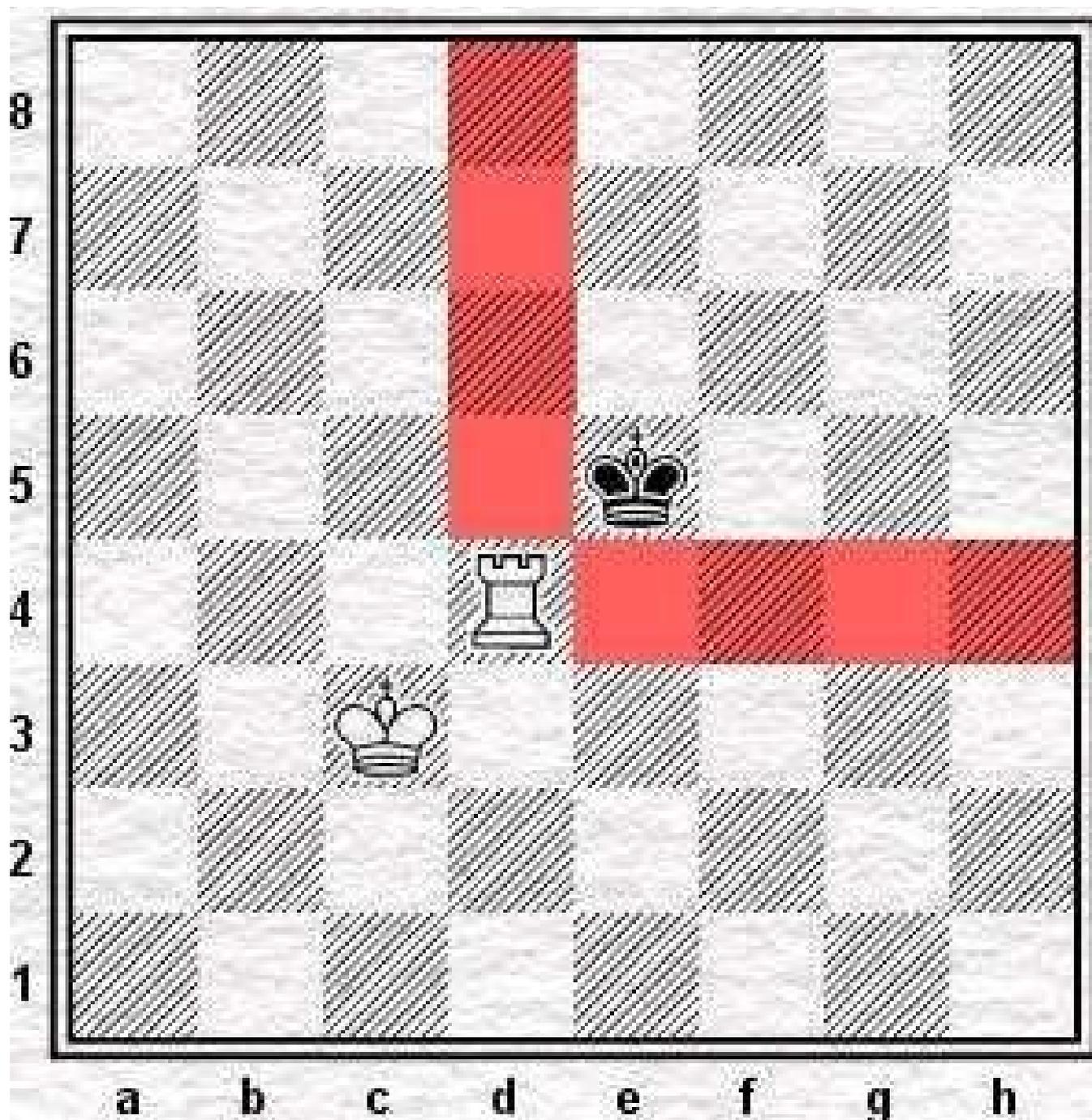


Г) Король и Ладья vs Король



Эта ситуация немного сложнее, потому что самостоятельно ладья не может отгеснить короля на край доски, ей нужна помощь короля:

1) Лd4! ...



Тем самым ограничивая подвижность черного короля.

1) ...Kpf5

Что дальше?

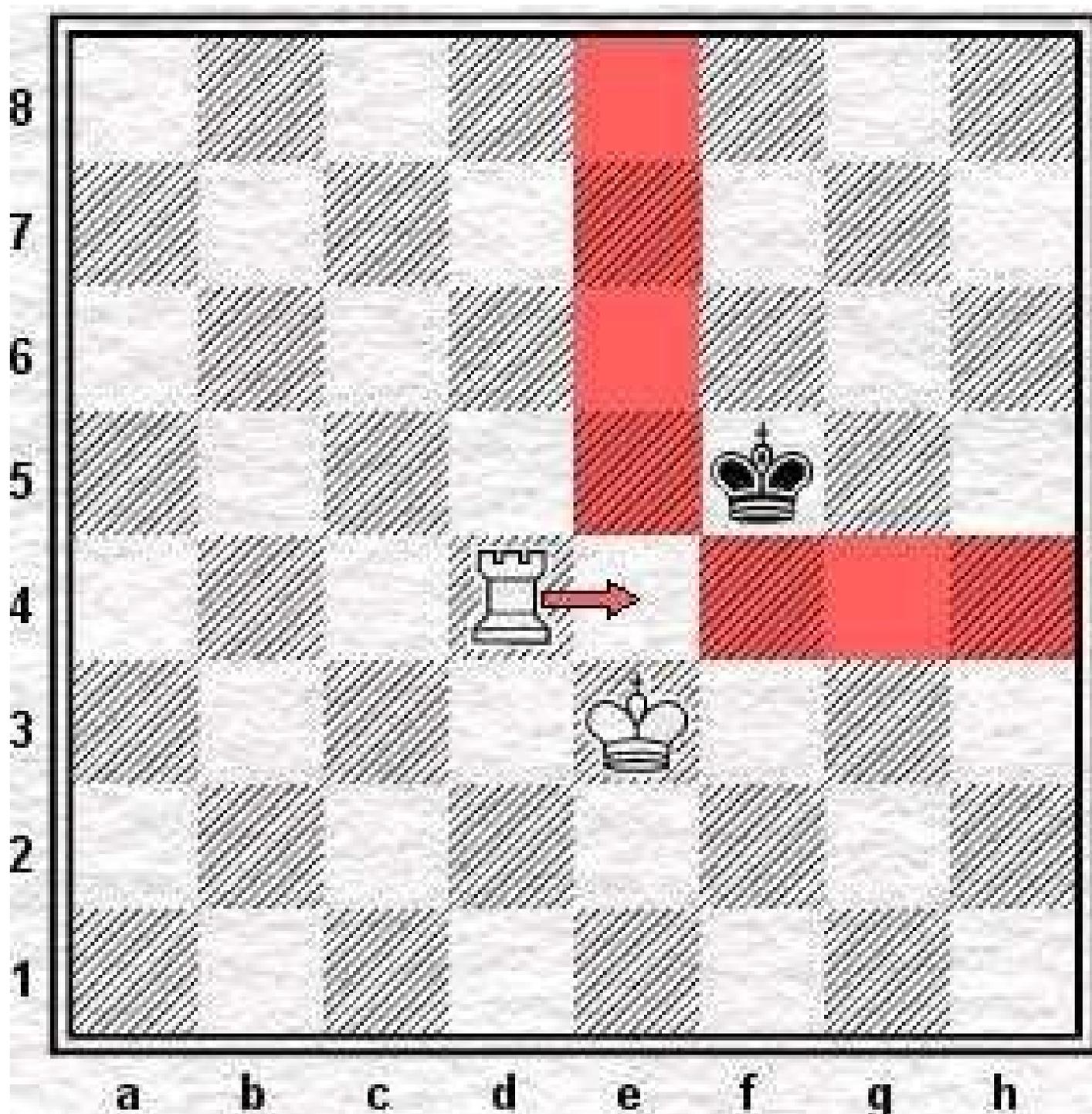
Подтягиваем своего короля:

2) Kpd3 Kpe5

3) Kpe3 Kpf5

И теперь:

4) **Ле4!** ... - еще немного ограничивая черного короля



4) ... **Крf6**

5) **Крf4!** ...

Опять подтягивая своего короля

5)... **Крg6** 6)**Ле6+**

Крf7 7)**Крf5** ...

Защищая ладью.

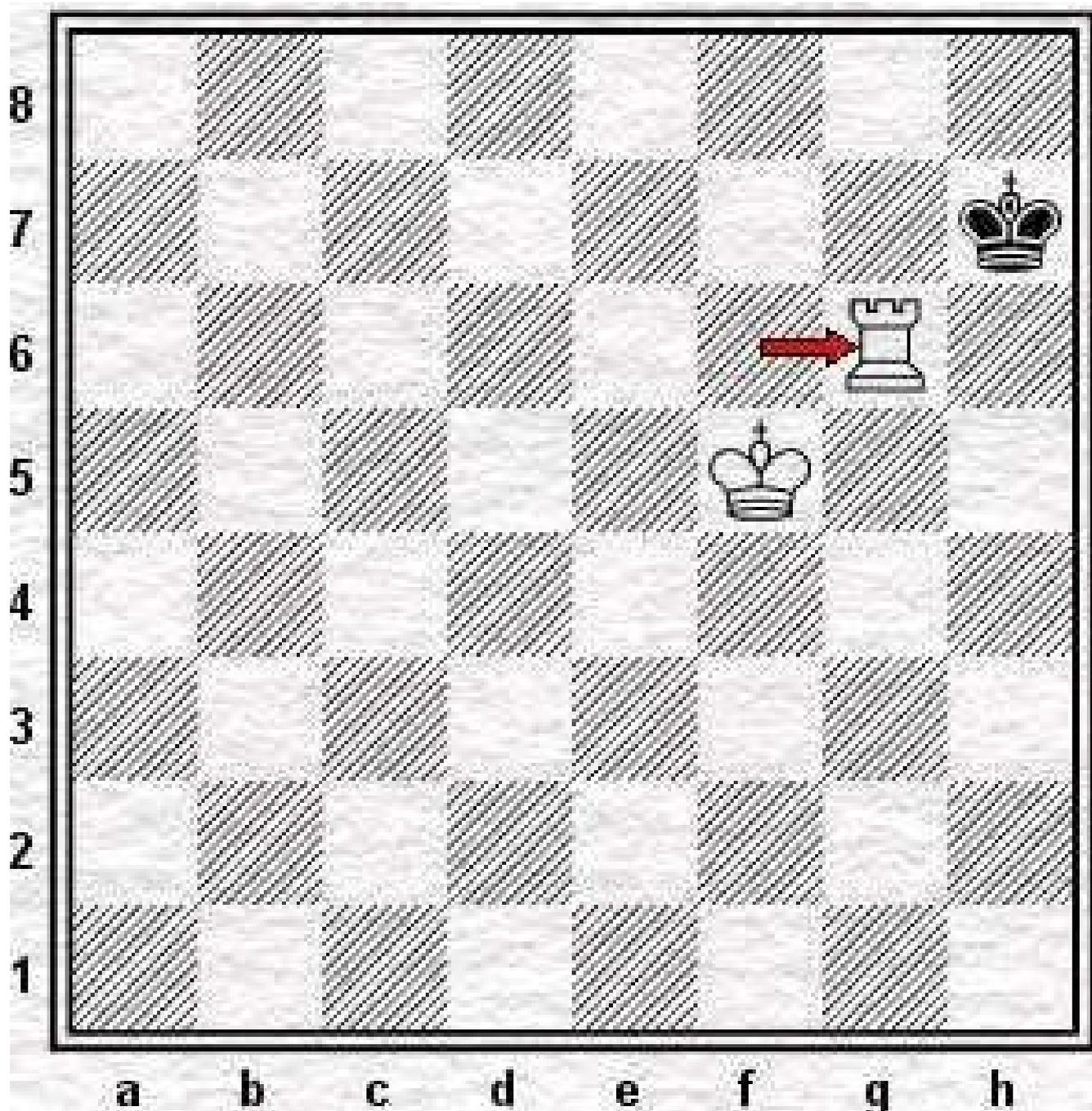
Таким образом, у черного короля остается все меньше и меньше свободных полей.

7) ... Kpg7

8) Lf6 Kph7

9) Lg6 ...

Наконец король отрезан.)



9) ... Kph8

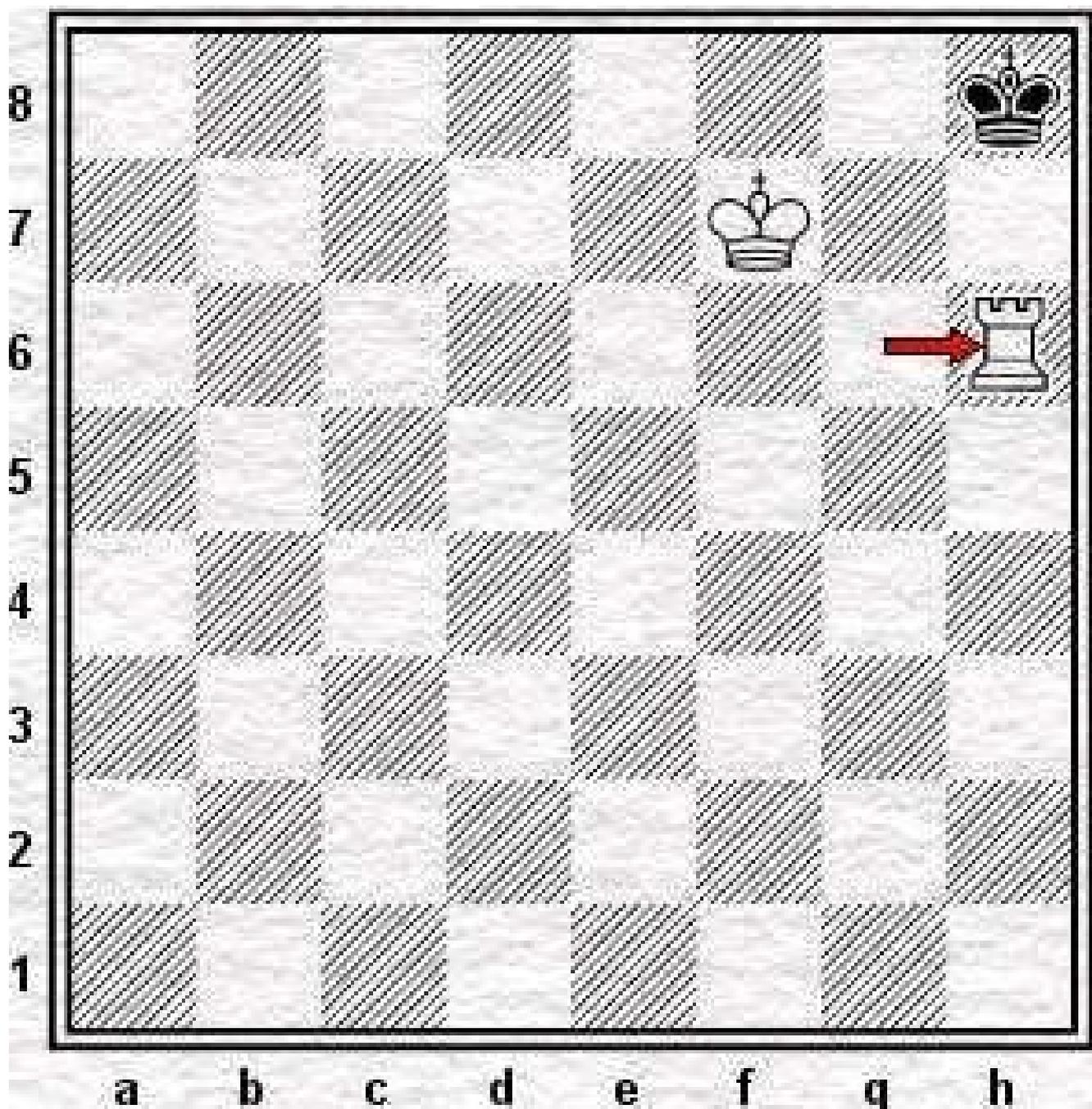
Ведём своего короля на помощь:

10) Крf6 Крh7

11) Крf7 Крh8

И теперь ставим мат:

12) Лh6×



Использованный материал:

2010 Школа Шахмат “64 клетки”
Дмитрий Луговой, [www.64kletki](http://www.64kletki.ru)

<http://www.64kletki.ru>

