

Шахматы в начальной школе



Кармацких А. А.
Учитель начальных
классов МАОУ
«Аромашевская
СОШ»

ОСНОВНЫЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. На одном шахматном поле может стоять только одна шахматная фигура.
2. «Взять» фигуру соперника – значит убрать её с доски, а на её место поставить свою фигуру.
3. Тронул – ходи.



РАССТАНОВКА

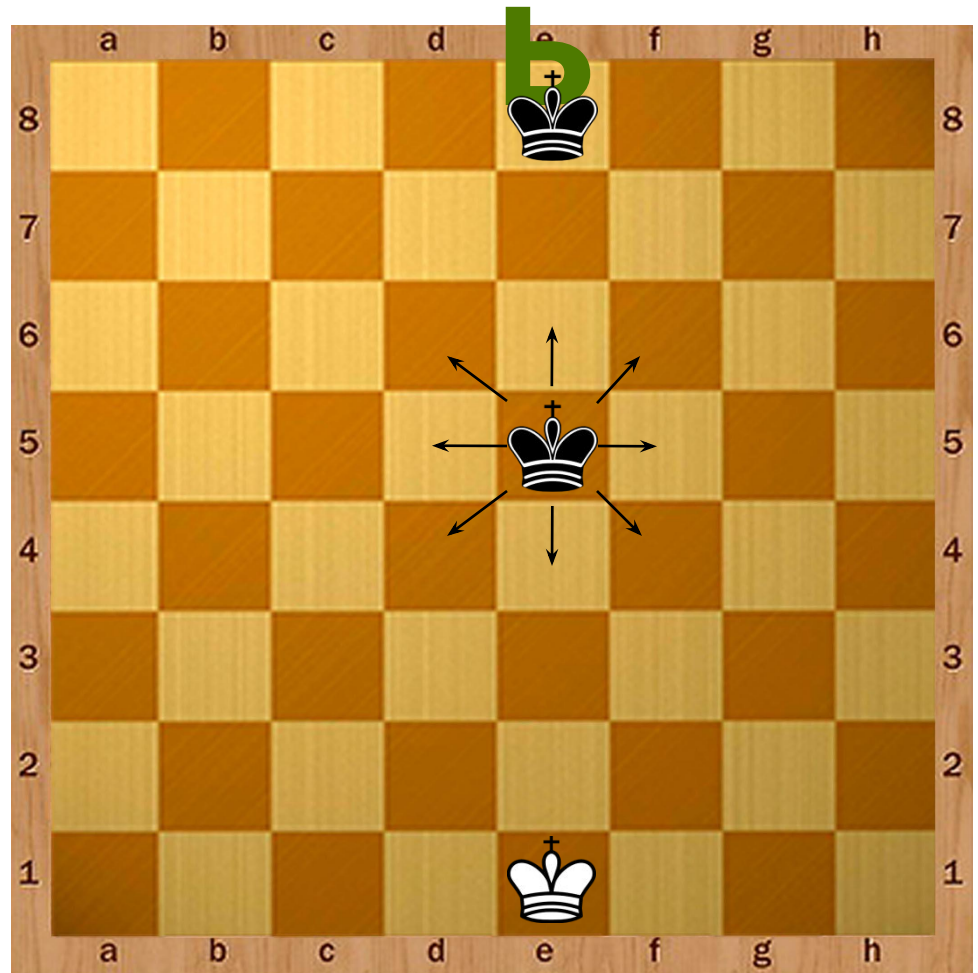
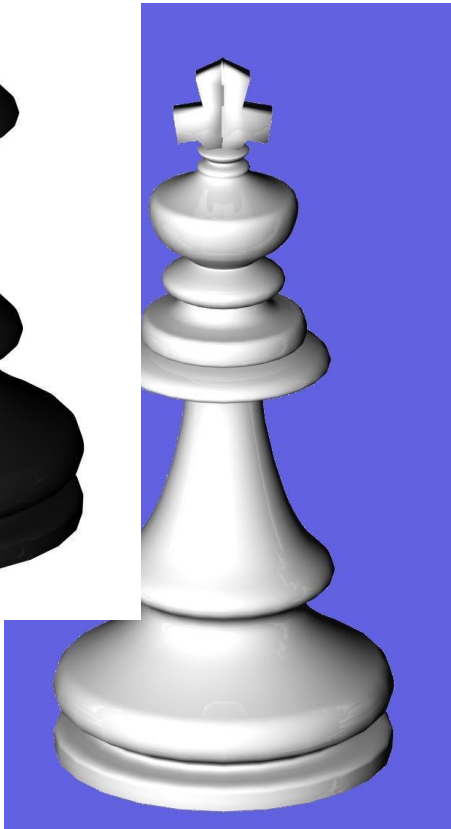


ГДРРРРРРРРРР

Р

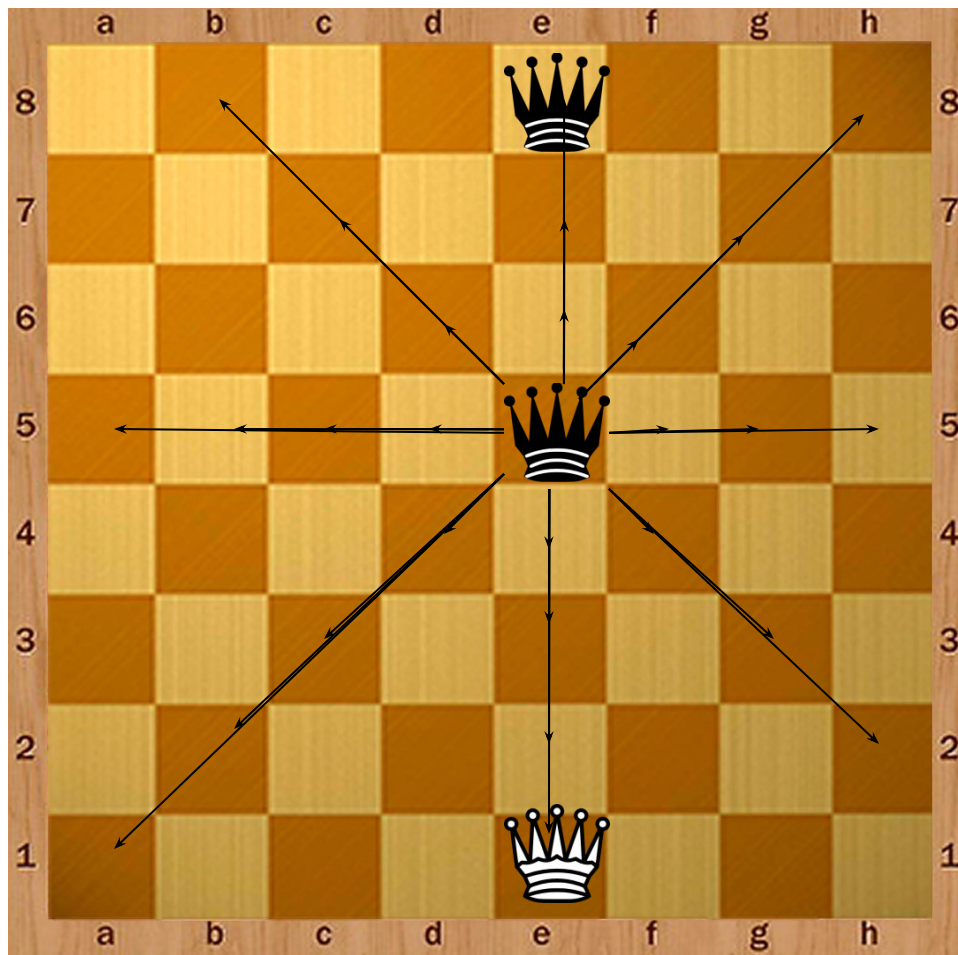
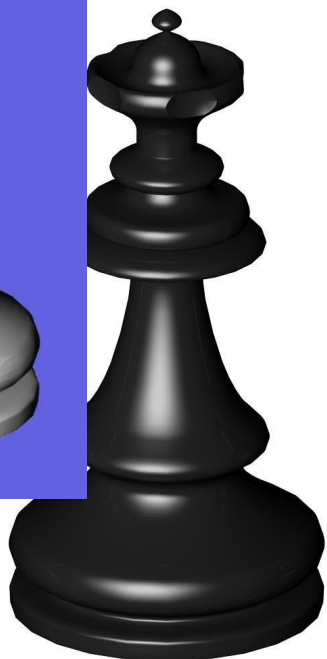
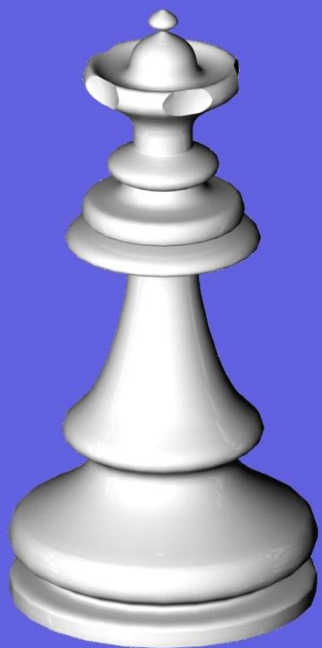


КОРОЛ



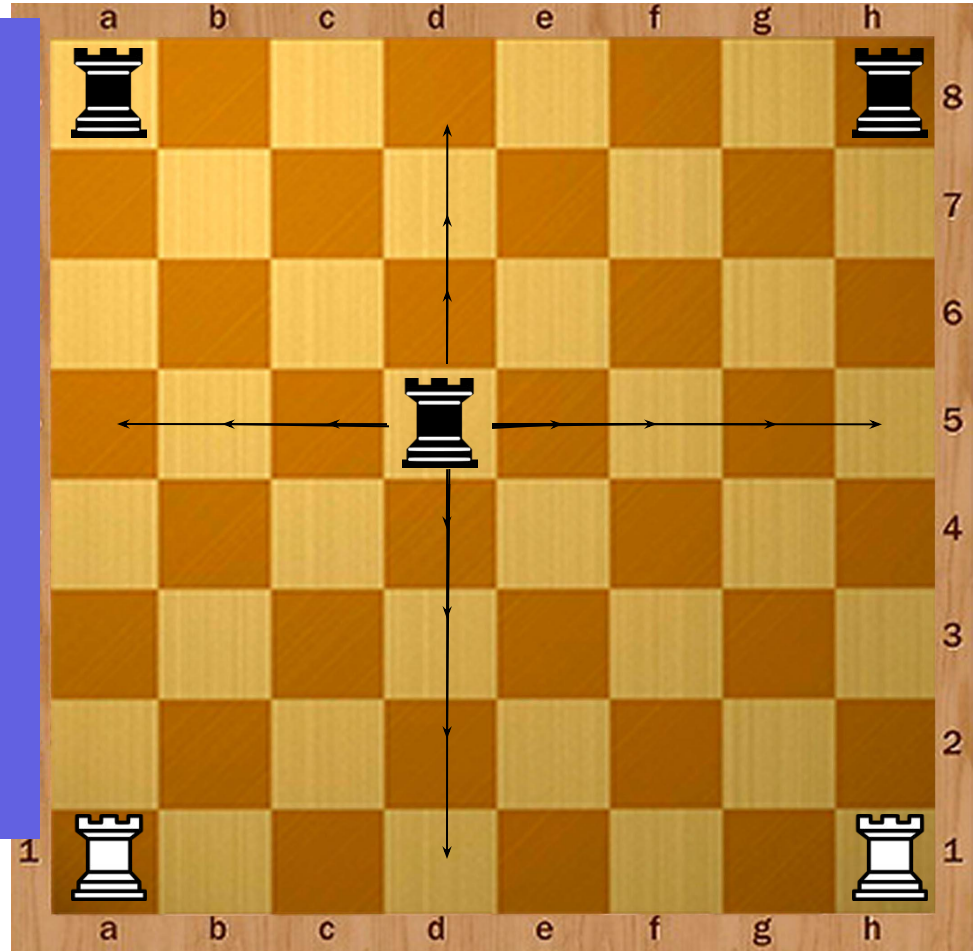
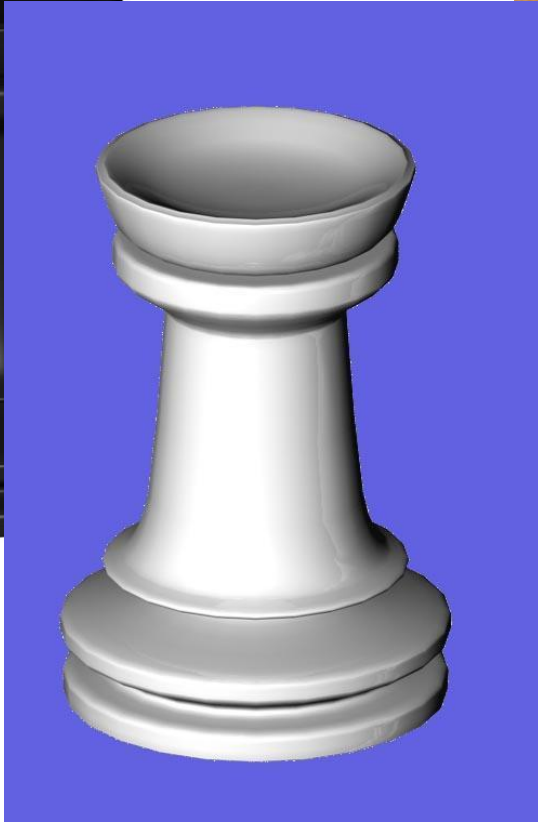
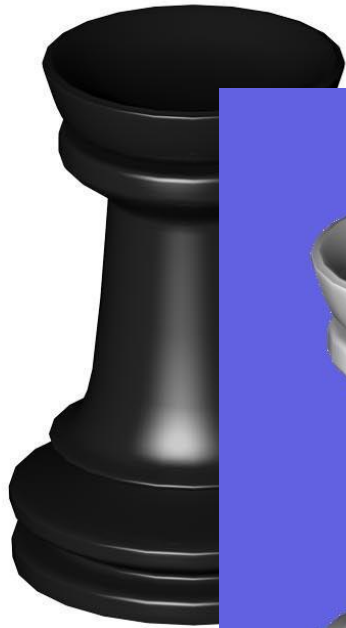
Это самая главная фигура, все остальные фигуры работают на её защиту

ФЕРЗЬ



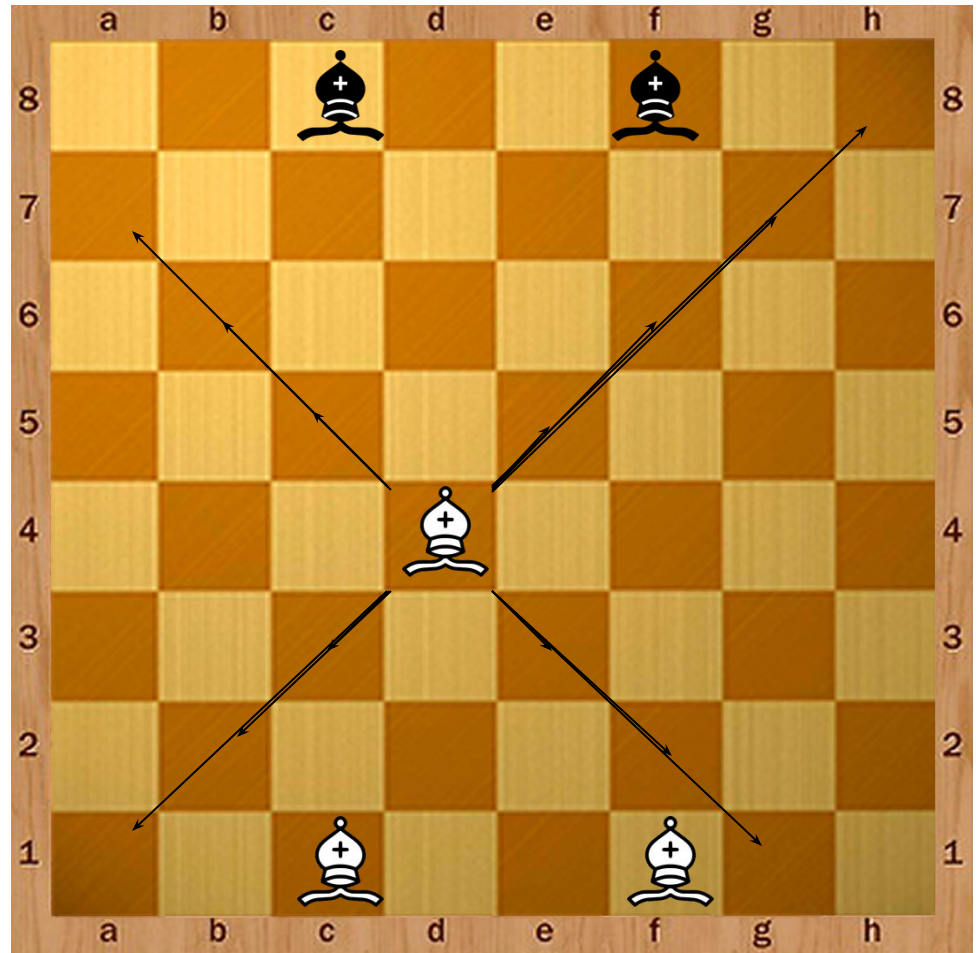
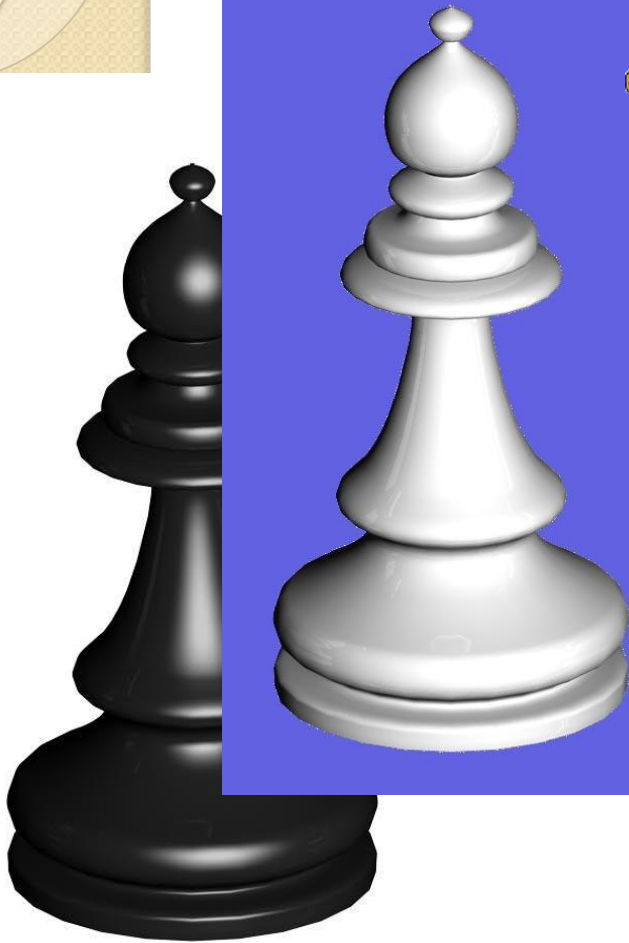
Это самая сильная фигура.

ЛАДЬЯ



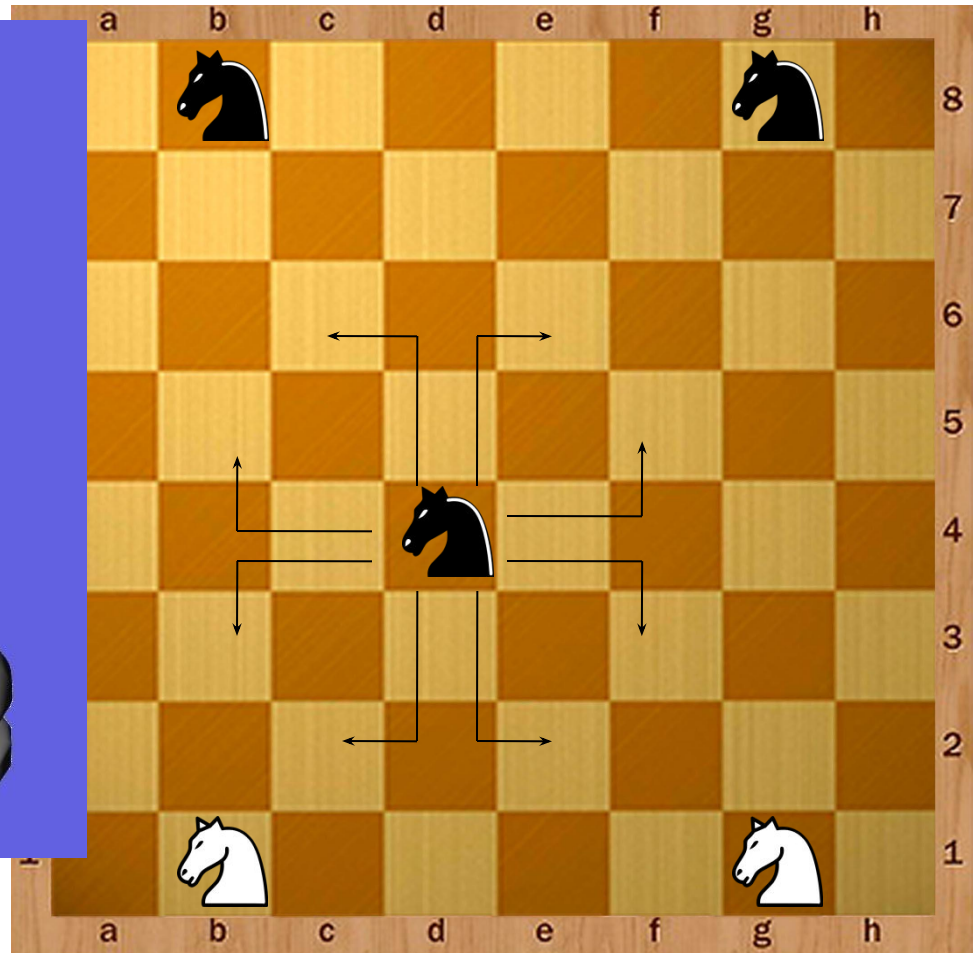
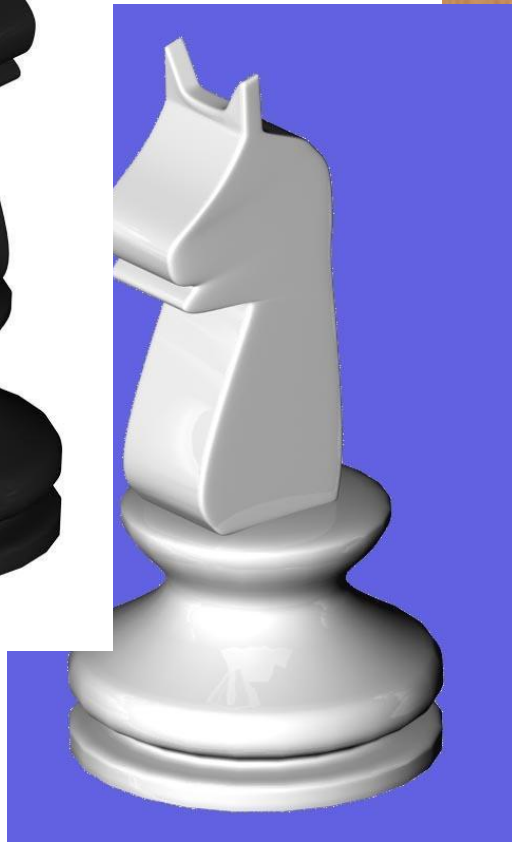
Это самая прямолинейная фигура.

СЛОН



Это самая верная одному цвету фигура.

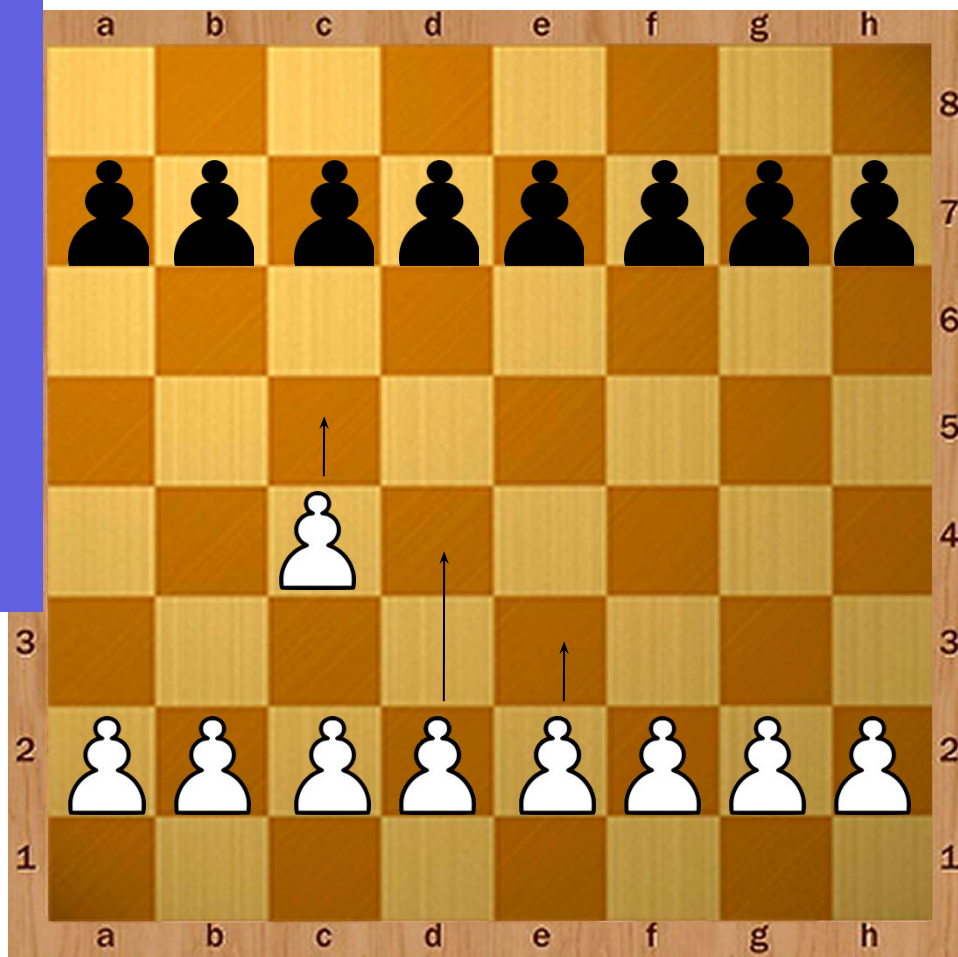
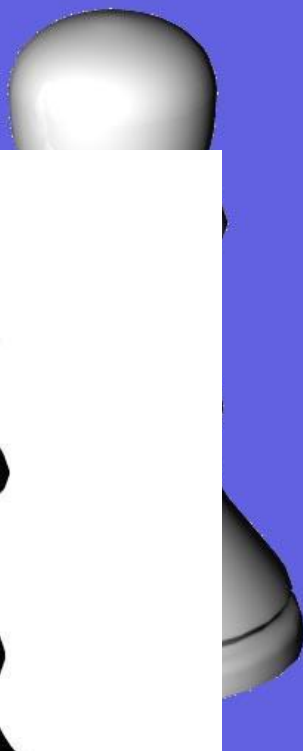
КОНЬ



Это самая прыгучая фигура.



ПЕШКА



Это самая целеустремлённая фигура.



Шах королю

1. **Шахом** в шахматной партии называется положение на доске, когда король находится под атакой другой фигуры.
2. Когда игрок делает ход, после которого король противника оказывается на поле, находящемся под ударом какой-либо фигуры, он должен **объявить шах**.
3. Когда король оказался под шахом, игрок должен следующим ходом увести своего короля из-под угрозы. Для этого он может применить **один из трех манёвров**:
 - **сделать ход королём на другое поле**, не находящееся под атакой;
 - **прикрыть короля**, поставив свою фигуру на пути фигуры противника и тем самым «заслонив» короля;
 - **побить фигуру противника**, угрожающую его королю, если у него есть такая возможность; этот манёвр нельзя применить, если после него король почему-либо опять сразу же окажется под шахом.



Мат

В бой ты ведёшь деревянную рать,
ну, а умеешь ли мат объявлять?

Мат — это шах, при котором, учти ты,
у короля никакой нет защиты.

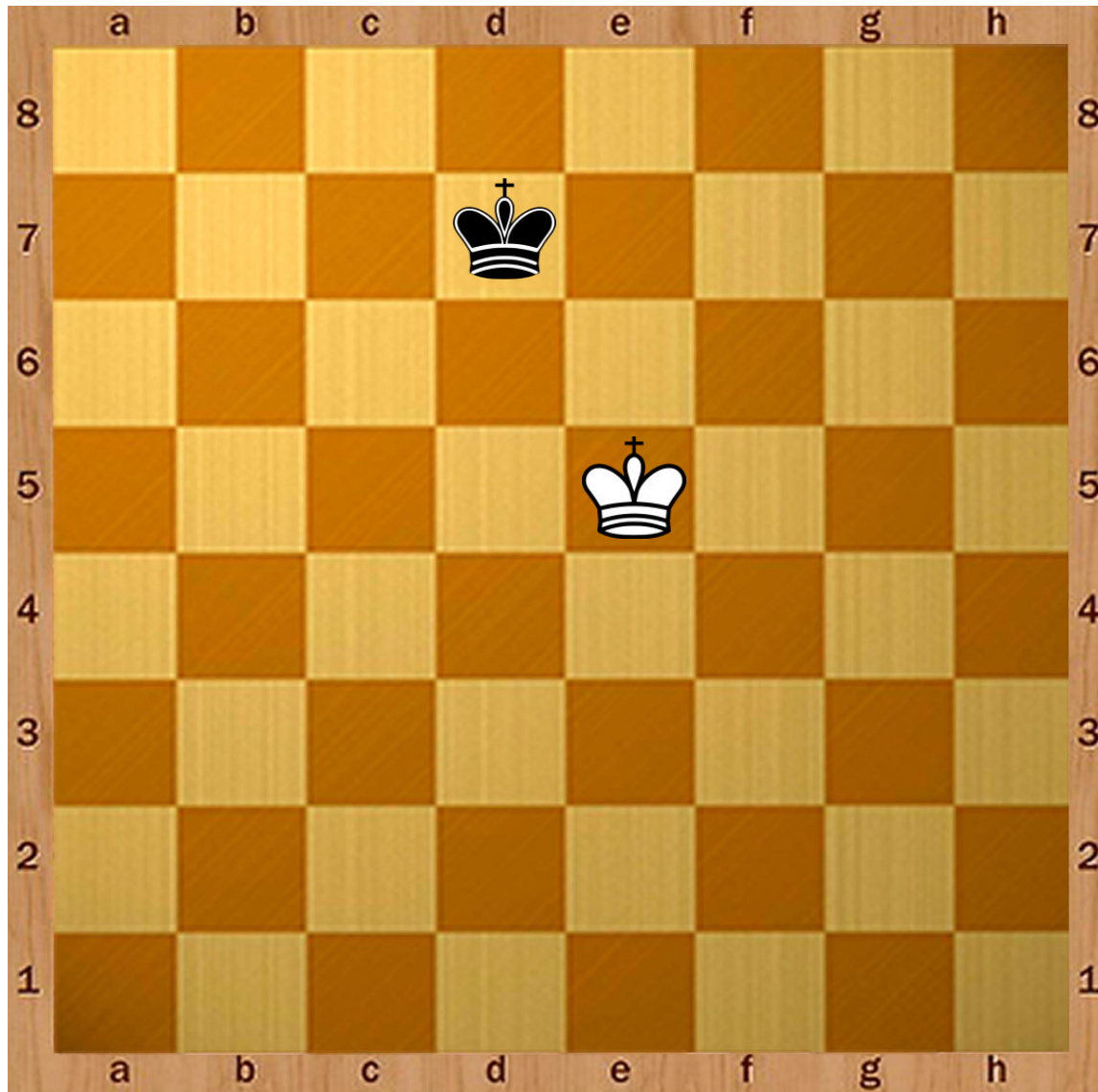
Шах, от которого не отступить,
шах, от которого нечем закрыться,
нечем фигуру грозящую сбить,
и с поражением нужно смириться.

**Мат — торжество атакующих сил,
мат — цель игры, мат — сраженья
конец.**

**ЕСЛИ ДАЛ МАТ, ЗНАЧИТ ТЫ
ПОБЕДИ
ЗНАЧИТ, ТЫ МОЛОДЕЦ!**

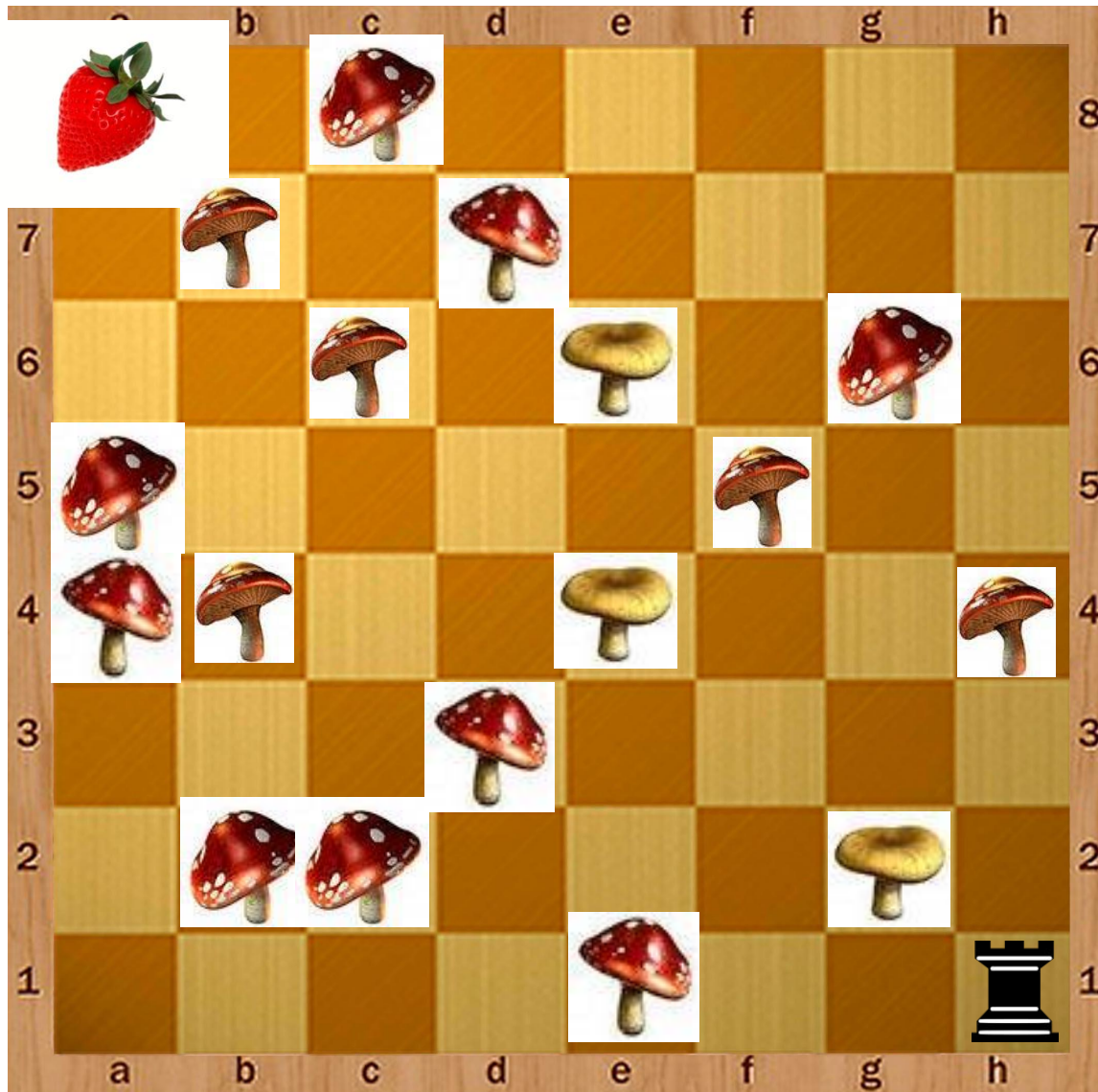


Почему ничья?



Игра «Съешь клубничку»

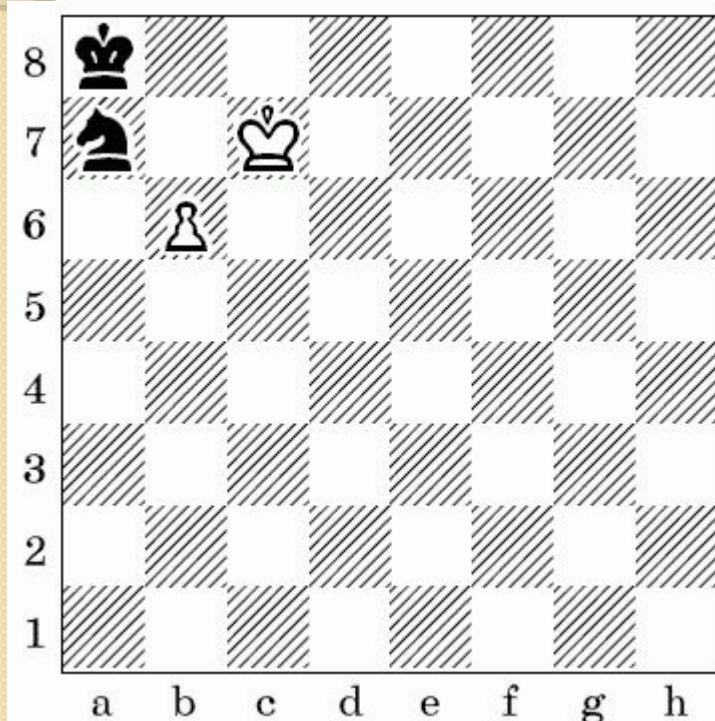
Нарисуй путь ладьи до клубнички, минуя грибы



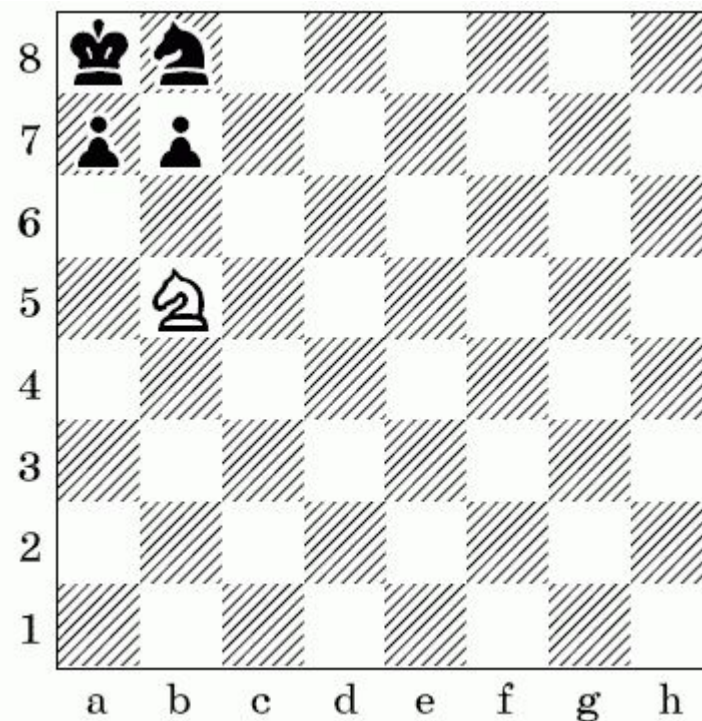


Мат в один ход

Поставь мат черному Королю в один ход.



1.
b7X.

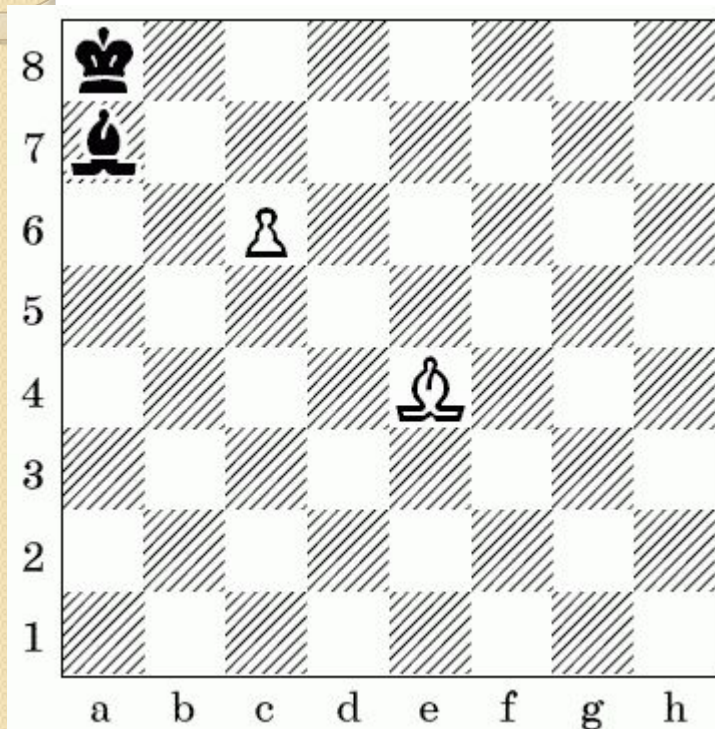


1.
♘c7X.

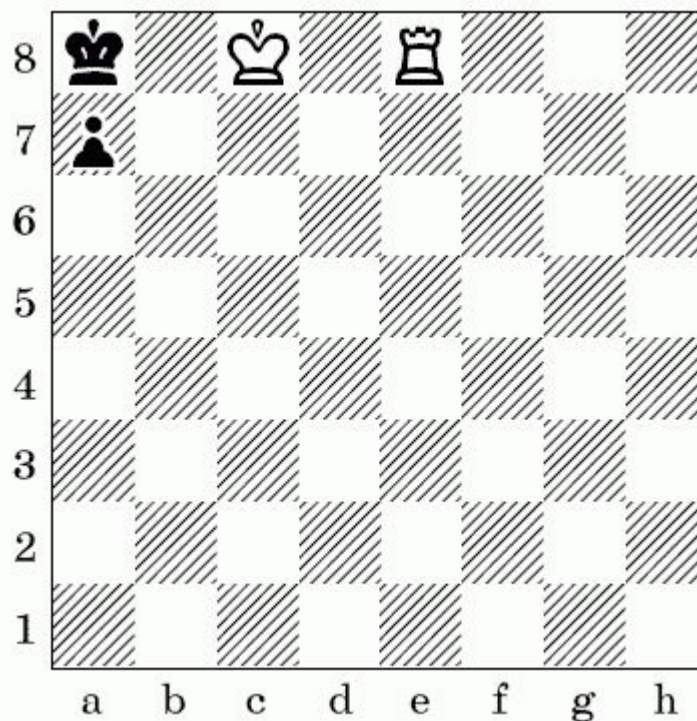


Мат в один ход

Поставь мат черному Королю в один ход.



I.
с7X

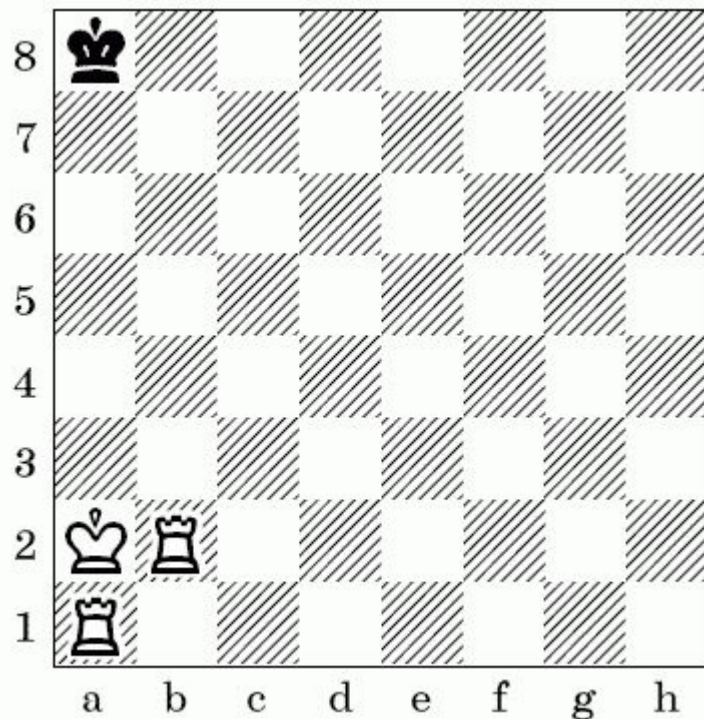


I.
♔с7X.

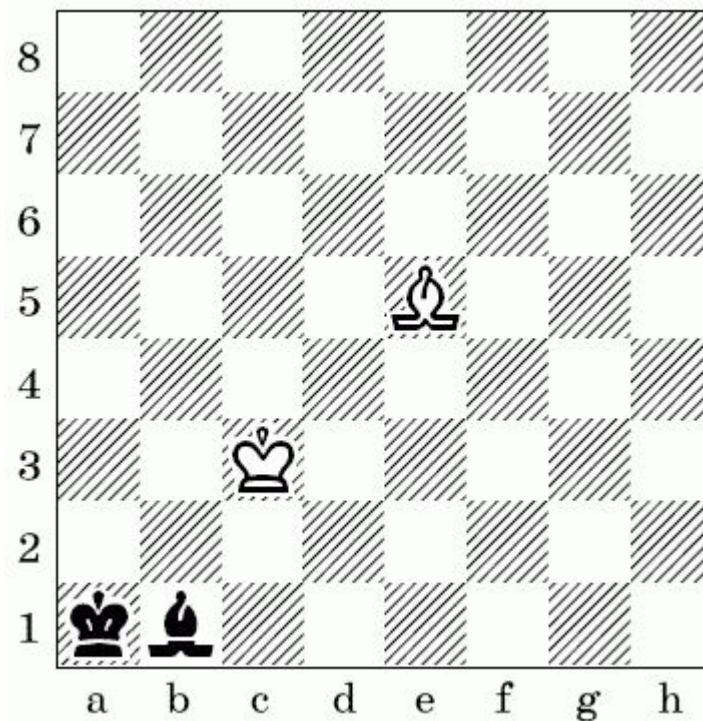


Мат в один ход

Поставь мат черному Королю в один ход.



I.
♔b1X.

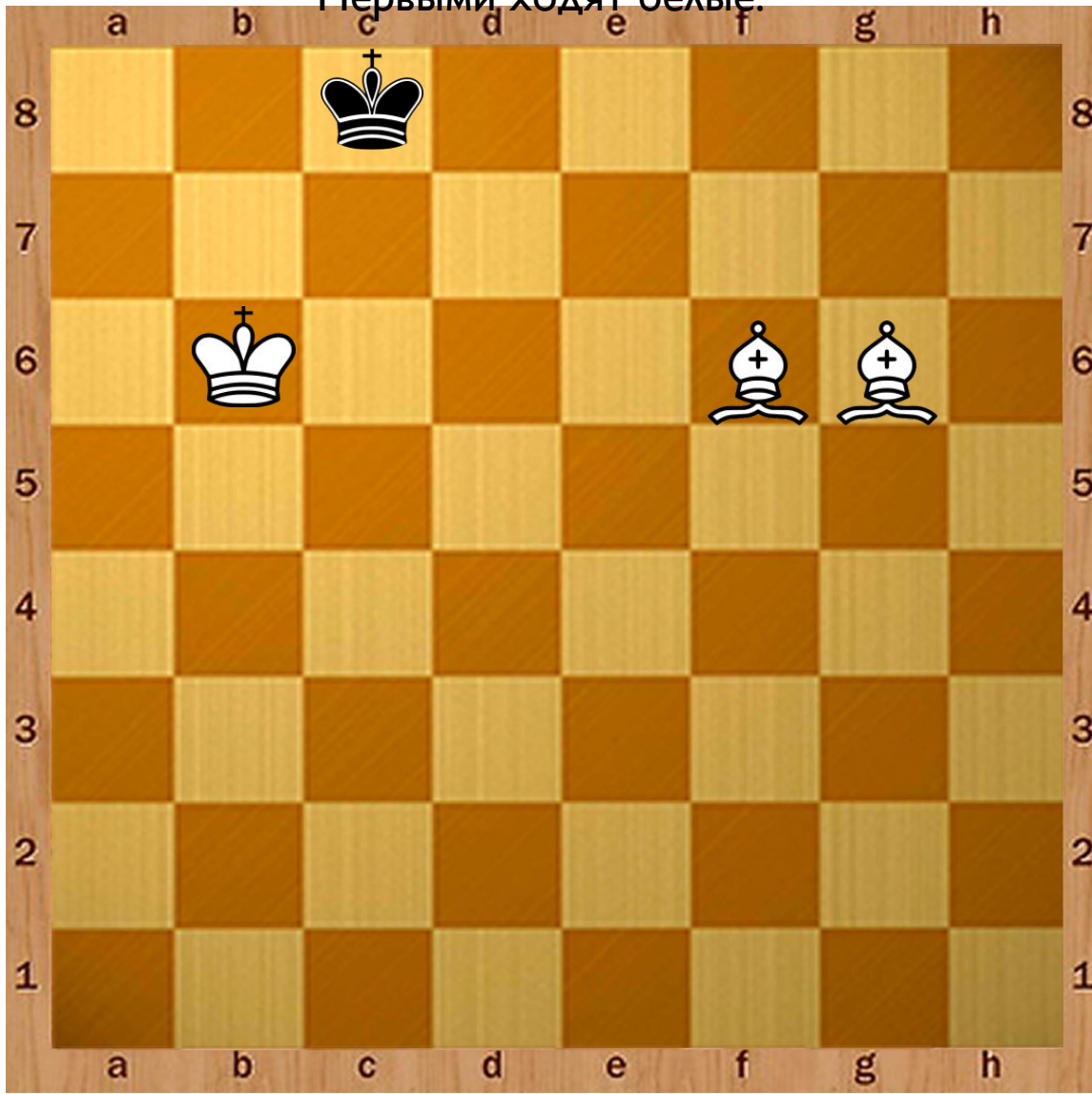


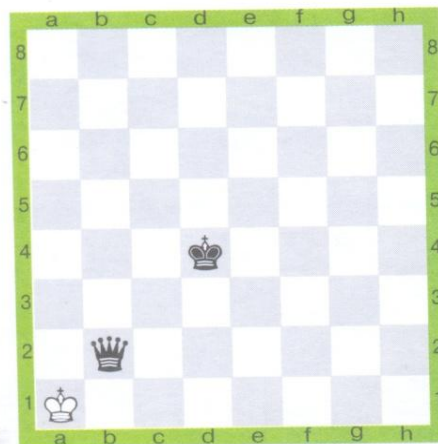
I.
♔b3X.

Мат в три хода

Поставь мат чёрному королю в три
хода.

Первыми ходят белые.





1) Король, зажатый в углу

а. 1.Кра1-а2

б. 1.Кра1-б1

в. 1.Кра1:б2

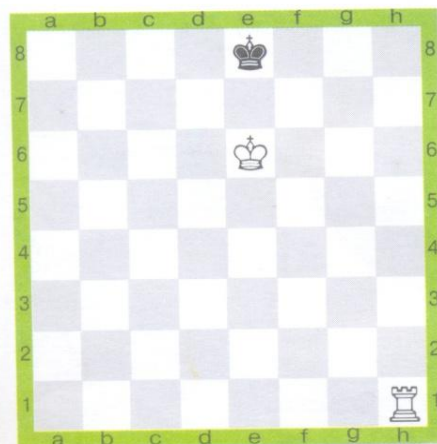
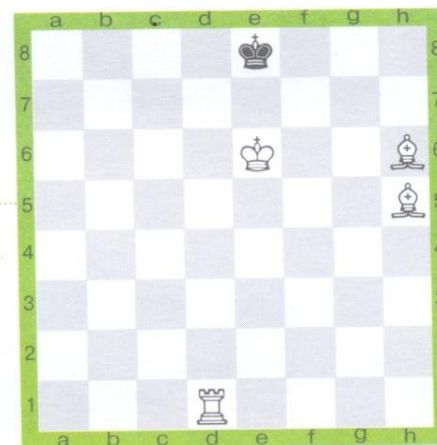


2) Король умер

а. 1...Кре8-d8

б. 1...Кре8-f8

в. 1... Это уже мат!

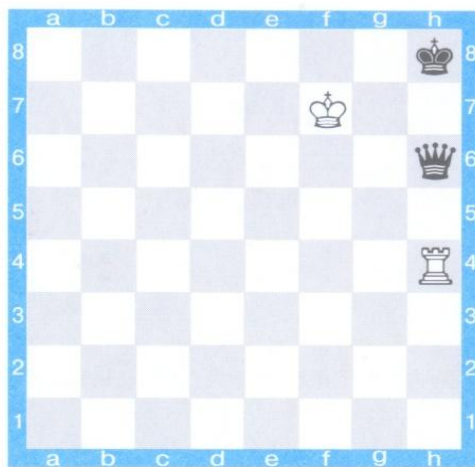


Самое прямое...

а. 1.Лh1-а8х

б. 1.Лh1-а1

в. 1.Лh1-h8х

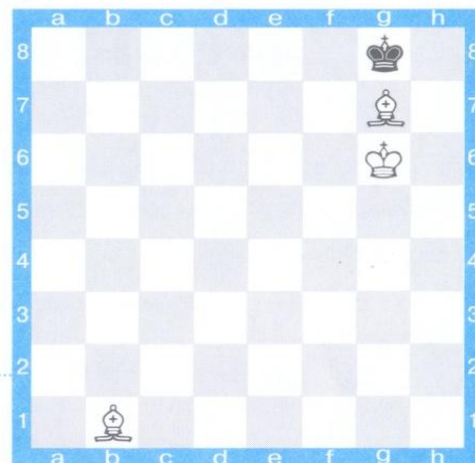


4) Хороший аппетит

а. 1.Лh4-b4

б. 1.Лh4:h6

в. 1.Лh4-h2

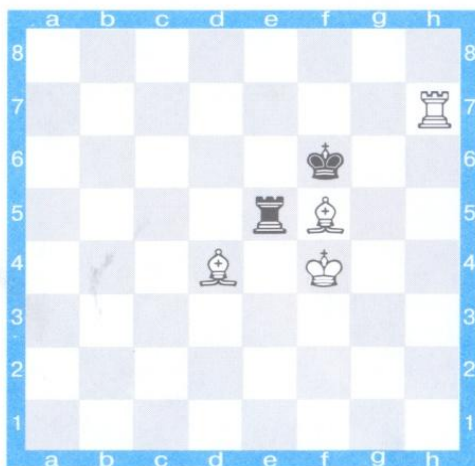


5) Пара слонов

а. 1.Сb1-h7x

б. 1.Сg7-f6

в. 1.Сb1-a2x



6) Разгром

а. 1.Сf5-c2

б. 1.Сd4:e5x

в. 1.Сd4-b6

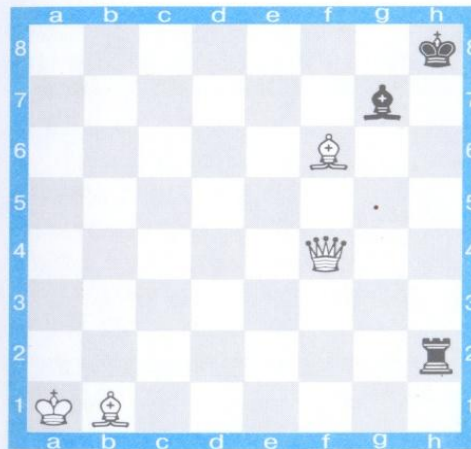
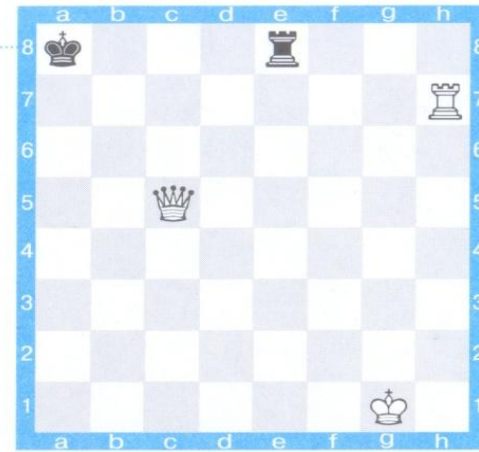


7) Поцелуй смерти

а. 1.Фс5-б7х

б. 1.Фс5-а7х

в. 1.Фс5-с8х



8) Не надо быть гурманом

а. 1.Фf4:h2х

б. 1.Фf4-h4х

в. 1.Фf4-b8х



9) Кавалерийская атака

а. 1.Ке5-г6х

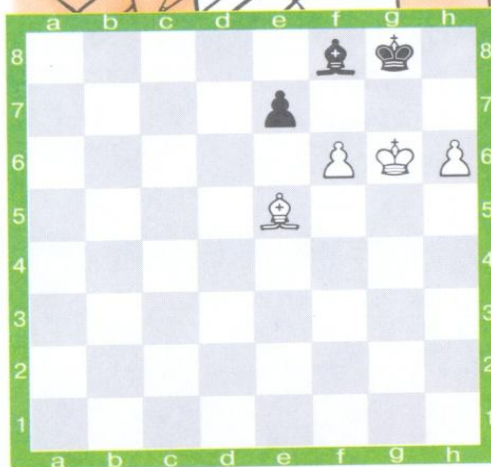
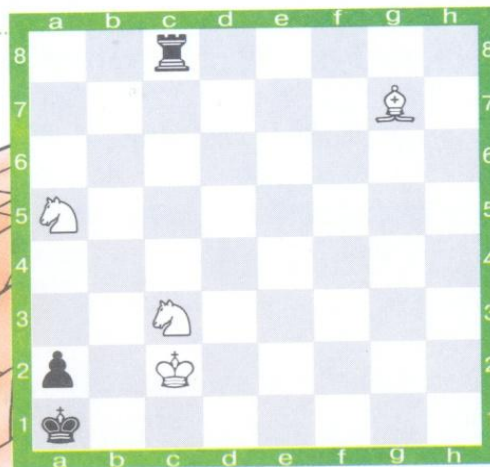
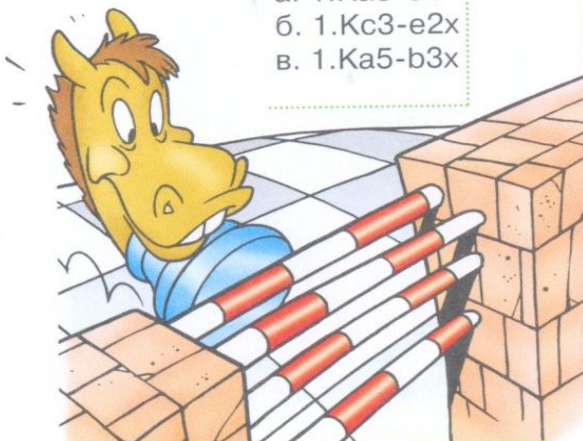
б. 1.Ке5-ф7х

в. 1.Кг5-ф7х



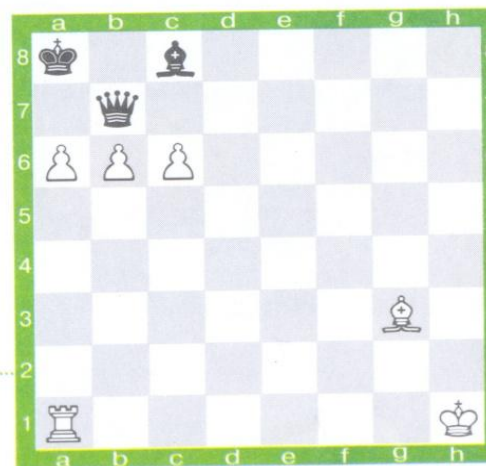
10) Смертельный прыжок

- а. 1.Кa5-с4
- б. 1.Кс3-е2х
- в. 1.Кa5-б3х



11) Открытие диагонали

- а. 1. h6-h7x
- б. 1. f6:e7
- в. 1. f6-f7x



12) Хороший шах

- а. 1. a6:b7x
- б. 1. c6:b7x
- в. 1. c6-c7