



Шахматной  
мудрости

Второй шаг  
в мир шахмат

Рассказал  
И. Сухин

Рисовал  
Ст. Волков

**К**

*сведению  
воспитателя и учителя*

«Книга шахматной мудрости» — второй диафильм шахматного сериала для детей 5—7 лет.

В первом диафильме — «Приключения в Шахматной стране» — рассказывалось о шахматной доске, ее дорожках — горизонталях, вертикалях, диагоналях, о белых и черных клетках-полях, о названиях и форме шахматных фигур.

В «Книге шахматной мудрости» дети получают краткие сведения по истории шахматной игры, узнают, как правильно расставлять фигуры перед началом шахматной партии.





← черное поле      белое поле


- Ферзь
- Конь
- Слон
- Ладья
- Пешка
- Король

Как вы помните, Юра побывал в Шахматной стране, где расколдовал Веселого Гномика, проучил злого Задиру, познакомился с белыми и черными фигурами и «особенностями» шахматной доски, получил в подарок ковер-самолет и Книгу шахматной мудрости.



Юра положил перед собой заветную книгу и начал читать:



 ахматы  
изобрели на Востоке много лет назад. Согласно одной из легенд, придумал и подарил новую удивительную игру индийскому царю мудрец Сета.



В те далекие времена другими были и фигуры, и правила игры. Назывались древние шахматы ЧАТУРАНГОЙ. В них играли 4 человека, каждый имел свое шахматное войско.



**ахматы**  
полюбили и за пределами Ин-  
дии—в Средней Азии, в арабских стра-  
нах. На смену чатуранге пришел ШАТ-  
РАНДЖ—здесь сражались две шахмат-  
ные армии.



**М**

инули века, появились современ-  
ные шахматы, в которые с азар-  
том играют и взрослые, и дети.  
Войско каждого из партнеров сос-  
тоит из одного ферзя и короля,  
двух ладей, коней, слонов и восьми пешек.



**П**

еред каждой шахматной игрой — ПАРТИЕЙ — фигуры всегда занимают на доске одно и то же НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Посмотрим, как их расставляют.





**З**

наешь ли ты, как располагаются сторожевые башни в крепости? По углам. Так же и башенкам-ладьям место на угловых полях доски.



**В**

древности у восточных народов эти фигуры называли «рух». Рух—огромная сказочная птица, способная поднять в воздух носорога. Древняя фигурка «руха» похожа на лодку, ЛАДЬЮ, так теперь ее и величают...



ядом с ладьями,  
на той же горизонтали,  
располагаем резных белых **КОНЕЙ**.



**В**

старину их называли всадниками, прыгунами, скакунами. В былые времена конница часто решала исход битвы. Вот и шахматные кони умеют наносить разящий удар.



о соседству  
с конями размещаем  
белых боевых СЛОНОВ,  
готовых протрубить сигнал к бою.





**С**лоны охраняют покой **ФЕРЗЯ** и **КОРОЛЯ**, которые гордо возвышаются между ними. «Ферзь любит свой цвет»,—говорят шахматисты и ставят белого ферзя на белое поле.



слово «ферзь» означает «визирь, советник». Поэтому его место — около короля. Видите, король ступает на черное поле. Вот мы и заполнили ПЕРВУЮ ГОРИЗОНТАЛЬ...





на соседней, **ВТОРОЙ ГОРИ-**  
**ЗОНТАЛИ** ставим дружный ряд пе-  
шек, прикрывающих своим строем  
остальные фигуры.



ешка—это пеший воин.  
Неудивительно, что их больше всего  
на поле брани, ведь именно пехота во  
все времена была самым многочис-  
ленным родом войск.



**В** таком же боевом порядке расставляем на другой стороне доски черные фигуры. Черный ферзь займет черное поле, черные кони смотрят на белых.



**Г**отовы к бою оба войска. Властные короли, мудрые ферзи, хитроумные кони, тяжеловесные ладьи, легкие слоны, отважные пешки ждут твоего приказа, чтобы начать жаркое сражение...»



**В**

друг прямо на книгу опустился маленький самолетик и из него выпрыгнул крошечный человечек. «Веселый Гномик!» — обрадовался Юра.

«

**Б**

еда, Юра, беда! Задира отыскал свою волшебную палочку и заточил Клеточку в темницу. Она в городе Трех Досок. А со мной не смог справиться, его палка не может дважды заколдовать одного и того же!»





«**Д**етям скорее!» — воскликнул Юра и стал разворачивать ковер-самолет.



**К**

овер взмыл в небо.  
«Что, полетел на выручку?—прокричал вдруг неизвестно откуда взявшийся Задира.—Ни к чему это. Если точно назовешь порядок, в котором стоят фигуры на первой горизонтали, может, я и сам отпущу Клеточку».





«**Л**адья, конь,  
слон, ферзь,  
король, слон,  
конь, ладья», —  
выпалил Юра.

«Ух ты, верно. Но я пошутил,  
Клеточки тебе не видать...  
Пока! Я спешу».



ем временем ковер-самолет оказался над городом Трех Досок. На центральной площади лежали гигантские шахматные доски с огромными фигурами, готовыми к сра-



**Т**ы спасёшь Клеточку,  
если найдёшь ошибки  
в начальной расстановке фигур  
каждой из трёх досок.



1<sup>я</sup> Доска

а первой шахматной доске фигуры стояли так.



«33  
наю! Тут кони поменялись местами со слонами!» — обрадовался Юра.



аз!» — промолвил  
чей-то голос,  
и Юра взглянул на вторую доску.



«**3** наю, знаю!  
Здесь ферзь «не любит свой цвет». Белого ферзя надо поставить на белое поле, а белого короля на черное. И черного ферзя поставить на черное поле, а черного короля на белое».



ва», — прозвучало в ответ, и Юра  
принялся рассматривать третью доску.





«**И**е знаю, — огорчился Юра.— И кони со слонами вроде бы правильно стоят, и ладьи с пешками, и белый ферзь на белом поле...»



«С

лышишь, Юра, — прошептал Веселый Гномик, — левое белое поле как будто стонет. Может, в этом разгадка?»



«



почему это левое поле—белое?—  
удивился Юра. — Белый угол дол-  
жен быть справа... Тут шахматная  
доска лежит неправильно!»



ри!» —  
прогремело  
над площадью.



И ут в уголке под правым белым  
полем отворилась потайная двер-  
ца, и из нее выскочила Клеточка,  
живая и невредимая.

# Конец

Диафильм для старших групп  
детских садов и I классов  
школ создан по программе  
средней общеобразовательной  
школы

Автор  
И. Сухин  
Художник  
С. Волков

Художественный  
редактор  
В. Кузьмин  
Редактор  
В. Чернина

Д-72-91

© Студия «Диафильм» Госкино СССР, 1991 г.  
101000, Москва, Старосадский пер., 7  
Цветной