

ХОЧУ УЧИТЬСЯ ШАХМАТАМ!

Анна Дорофеева



ШКОЛЬНЫЙ
ШАХМАТНЫЙ
УЧЕБНИК



Анна Дорофеева

ХОЧУ УЧИТЬСЯ ШАХМАТАМ !



www.chessm.ru
МОСКВА
2013

УДК 794.1
ББК 75.581
Д 69

Дорофеева А.Г.

Д 69 Хочу учиться шахматам! — М.: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2013. — 160 с. (Школьный шахматный учебник).

ISBN 978-5-94693-342-1

Дорогие друзья!

Приглашаем совершить увлекательное путешествие в мир шахмат. Автор поможет вам узнать и запомнить правила и законы шахматного королевства. Многие дети начинают заниматься в 5—6 лет, и специально подобранный материал учитывает особенности этого возраста. Есть и серьезные шахматные задачи и занимательные, тестовые упражнения, которые дети с большим интересом решают. Книга может быть использована в детских садах, школах и в домашних условиях.

Это увлекательное путешествие вы совершите с опытным тренером Дорофеевой Анной Геннадьевной, международным мастером, чемпионкой Европы среди девушек и чемпионкой Москвы среди женщин.

В добрый путь!

УДК 794.1
ББК 75.581

Дорофеева Анна Геннадьевна

ХОЧУ УЧИТЬСЯ ШАХМАТАМ!

Редактор *Максим Ноткин*
Художник *Евгений Пермяков*
Компьютерная верстка *Андрей Ельков*

Подписано в печать 30.04.2013. Формат 70х100/16.
Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 13,00.
Тираж 4000 экз. Заказ № 1308070.

Издательство «Russian CHESS House»
(директор Мурад Аманназаров)
Тел./факс: (495) 963-80-17
e-mail: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru
<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

Отпечатано в полном соответствии с качеством
предоставленного электронного оригинал-макета
в ОАО «Ярославский полиграфкомбинат»
150049, Ярославль, ул. Свободы, 97

arvato
япк

ISBN 978-5-94693-342-1

© Дорофеева А.Г., 2013
© Издательство «Russian CHESS House», 2013

ПРЕДИСЛОВИЕ

Это пособие адресуется дошкольникам и младшим школьникам от 5 до 9 лет, которые хотят научиться играть в шахматы. Дети изучают шахматную доску и ходы фигур, решают задачи, знакомятся с шахматными правилами. Книга рассчитана на то, чтобы научить играть в шахматы детей, которые не умеют писать (рисуют ответы карандашом) и читать (педагог и родители читают им задания).

Многие задания даются в игровой, тестовой форме, дети решают задачи на шахматных диаграммах. Есть дополнительные задания для тех, кто быстрее и с интересом решает упражнения. Дети учатся думать, сравнивать, рассуждать и принимать решение, развивается память, внимание, логическое мышление. Книга может быть использована в детских садах, школах, учреждениях дополнительного образования и в домашних условиях. Пособие написано на основе практической работы автора с группой дошкольников (8-10 человек) и младшими школьниками в соответствии с образовательной программой шахматного клуба ЦДТ «Тушино».

Коротко об авторе. Дорофеева Анна Геннадьевна – международный мастер, чемпионка Европы среди девушек и 2-х кратная чемпионка Москвы среди женщин. Детский тренер с опытом работы с детьми от 5 лет. Стихи написаны Лапкиным Олегом Насыровичем – руководителем шахматного клуба ЦДТ «Тушино» г. Москвы.

Работа с книгой:

Курсив в начале некоторых занятий – шахматная информация по теме для родителей и педагогов.

Решение тестовых заданий. Родители читают вопрос, ребенок говорит правильный ответ и обводит в кружочек. Пример:

1. В шахматах фигуры:

а) красные и синие; (б) белые и черные.

Позиции на диаграммах нужно дома расставлять на шахматной доске (кроме тех, где нужно добраться фигурой до звездочки). Решение заданий на шахматных диаграммах:

1. Родители называют поле (по шахматной нотации), на котором стоит фигура, и ребенок расставляет позицию на шахматной доске.

2. Ребенок самостоятельно выполняет задание на шахматной доске.

3. Простым карандашом ребенок рисует правильный ответ на диаграмме.

На диаграммах внизу в правом углу  – ход белых;  – ход черных.

Если оставлено место....., то нужно написать ответ (ребенок говорит ответ, родители записывают). Например, здесь стоит у нас ладья.

Уважаемые педагоги и родители!

Проводятся 2 занятия в неделю продолжительностью 35–45 минут. В каждое занятие включаются 1–2 физкультминутки. Схема занятия примерно такая: проверка домашнего задания по рабочей тетради, объяснение теоретического материала, решение заданий рабочей тетради (по пройденному материалу) и практическая часть. Теоретической части отводится 10–15 минут. Выполняется физкультминутка 5–7 минут. Практическая часть 10–15 минут (постепенно время на практическую часть увеличивается). Для занятий детям необходимы: простой и цветные карандаши, ластик, шахматы. Рабочая тетрадь используется как дополнительный материал для закрепления пройденного материала на уроке и для решения домашнего задания.

Много внимания, начиная со второго занятия, уделяется устной шахматной нотации. В практической части ребятам даются позиции для разыгрывания, проводятся шахматные конкурсы - игры со 2 по 30 урок, начиная с урока 16, вводится постепенно игра со всеми фигурами (чередую с игрой пешками и королем). Со второго полугодия (январь - февраль) ребята в основном играют всеми фигурами, стремятся доводить партию до мата. С марта по май желательно организовать турнир внутри группы.

Шахматные конкурсы - игры, используемые на занятиях.

1. Шахматное лото. Для лучшего усвоения шахматной нотации рекомендуется со 2 по 15 урок проведение на занятиях и дома игры типа «лото». **Правила:** раздаются 5-10 карточек с изображением названия поля (например: А5). **Задание:** Кто быстрее расставит карточки на шахматной доске. После того как ребенок расставит карточки, он поднимает руку. **Вариант 1.** Учитель проверяет, и если какие-то карточки расставлены неправильно, снимает их с доски и ребенок их расставляет снова. **Вариант 2.** Дается определенное время (3-7 минут) и нужно все карточки разложить правильно. При этом проверяют, правильно ли расставлены карточки, другие ребята из группы – ищут ошибки. **Вариант 3.** Ребята играют в парах, помогая друг другу, проверяют они также парами.

2. Начальная позиция. Игра, кто быстрее расставит начальное положение на шахматной доске. С 1 по 15 урок в конце каждого занятия расставляются фигуры на шахматной доске. После выполнения задания ребята проверяют правильность расстановки («ищут ошибки») вместе с учителем и исправляют их друг у друга.

3. Физкультминутки.

Если позволяют возможности помещения, желательно в середине занятия (перед практической частью) проводить физкультминутки 5–7 минут. **Вариант шахматной физкультминутки на тему ценность фигур.** Ребята занимают такое положение, чтобы не мешать друг другу:

1) 1 – исходное положение руки на поясе, круговые движения головой в одну сторону, потом в другую сторону (вспоминаем, что одно очко стоит пешка);

2) 3 – исходное положение руки внизу, три раза круговые движения двумя руками вперед, три раза назад (вспоминаем, что три очка стоит слон);

3) 3 – исходное положение руки на поясе, делаем три наклона к левой ноге, середина, к правой ноге - стараться достать до пола, выпрямиться, повторить 3 раза (вспоминаем, что три очка стоит конь);

4) 5 – исходное положение руки на поясе, 5 приседаний, при приседании руки вперед, пятки стараемся не отрывать от пола (вспоминаем, что пять очков стоит ладья);

5) 10 – исходное положение руки на поясе, 10 прыжков на месте на двух ногах (возможно с хлопком руками вверх), (вспоминаем, что десять очков стоит ферзь).

6) Заканчиваем – исходное положение руки внизу, на вдох поднимаем руки вверх, на выдох опускаем руки вниз – повторяем 3 раза (вспоминаем, что король бесценный, он глубоко вздыхает, оттого, что он получил мат).

Также можно проводить небольшие эстафеты с использованием цифр 1-3-5-10.

4. «Магазин» на тему ценность фигур. На занятиях 23–24 в конце урока можно провести игру «магазин» (проводить 1–2 урока). У ребят комплект шахмат, они сидят напротив друг друга, у одного белые фигуры, у другого черные. Меняют друг другу фигуры в соответствии с их ценностью (например, один хочет «купить» у другого коня и предлагает за это три пешки, или ферзя за две ладьи). Во время игры можно «покупать» и белыми и черными фигурами (например, ферзя за 10 пешек). Цель: в конце игры им нужно поменять фигуры так, чтобы у одного остались все белые, у другого все черные фигуры. Во время игры у ребят должно быть постоянно одинаковое количество фигур (по их ценности).

В течении 1-го полугодия за успешное решение домашних заданий рекомендуется поощрять детей. Для занятий можно подготовить, например, звездочки из картона (например, синего цвета). В начале урока проверяется домашнее задание. За правильное решение или за попытку решить задачи (даже если было допущено немного ошибок), ребенок получает звездочку. В конце урока ребята приносят звездочки, и учитель отмечает их у себя в таблице. Дети учатся систематически выполнять домашнее задание, при этом к творческому процессу подключаются и родители. Также звездочки ребенок получает за успешное участие в шахматных конкурсах – играх на занятиях. При подведении итогов первого полугодия (перед Новым годом) желательно отметить тех, кто больше всех получил звездочек за решение домашнего задания, а также тех, кто активно участвовал в конкурсах и решении задач на уро-

ке. Во втором полугодии, начиная с марта месяца, желательно перестать давать звездочки, давая положительную словесную оценку тем, кто правильно решает задания, а также активно участвует в конкурсах и решении заданий на уроке. Ребенок учится делать задания из интереса к шахматам, без дополнительного стимулирования.

Надеюсь, настоящая книга поможет вам сделать первые шаги в удивительный мир шахмат и у вас появится новое увлечение и новые друзья!

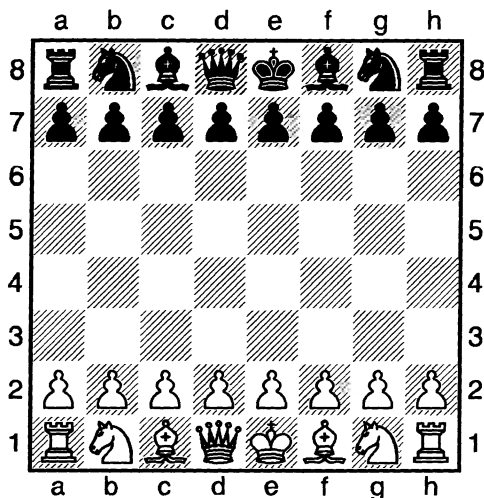
Занятие 1

Шахматная доска

С чего начинается игра? Шахматы расставляются в строго определенном порядке на шахматной доске. Его нужно запомнить. В шахматах первым делает ход игрок, у которого белые фигуры, потом ходят черные. Цель игры захватить короля соперника в плен – поставить ему мат.

Фигуры						
Название	король	ферзь	ладья	конь	слон	пешка
Запись	Кр	Ф	Л	К	С	п
Количество	1	1	2	2	2	8

Начальное положение шахмат



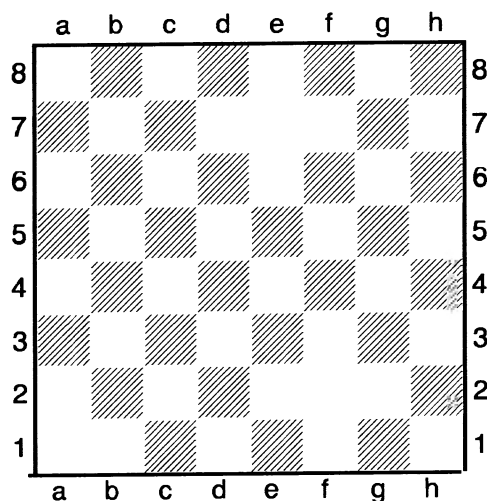
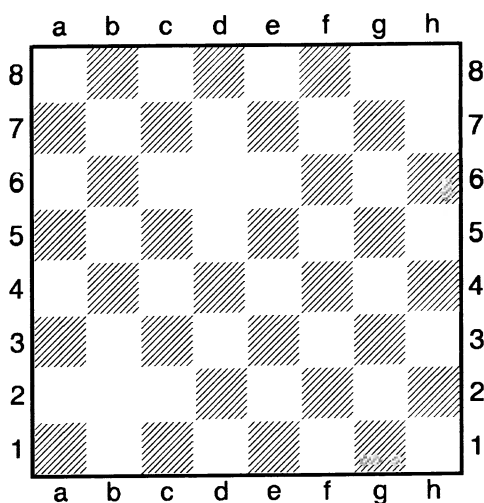
Белые фигуры в начальном положении расставляются на 1-й и 2-й горизонтали, черные фигуры на 7-й и 8-й линии.

С какой бы стороны вы ни сидели, левое угловое поле, на котором находится ладья, должно быть черного цвета.

«Ферзь любит свой цвет» – белый ферзь в начальном положении расположен на белом поле – d1, черный ферзь на черном – d8.

Домашнее задание

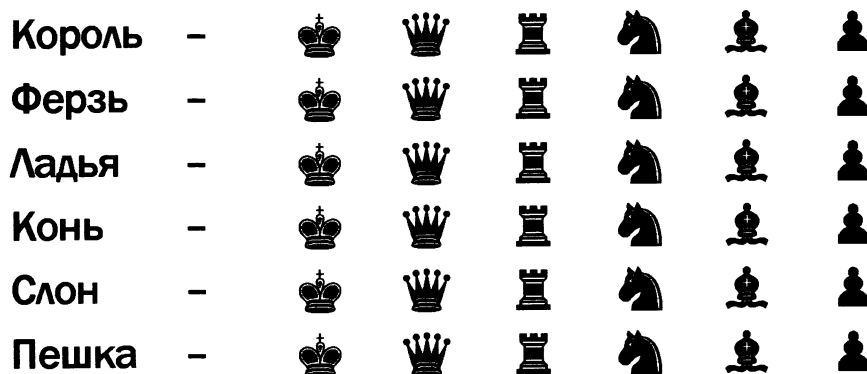
1. Дорисовать шахматную доску.



2. В какой стране появились шахматы?

- а) России;
- б) Австралии;
- в) Индии.

3. Обвести в кружочек правильный ответ:

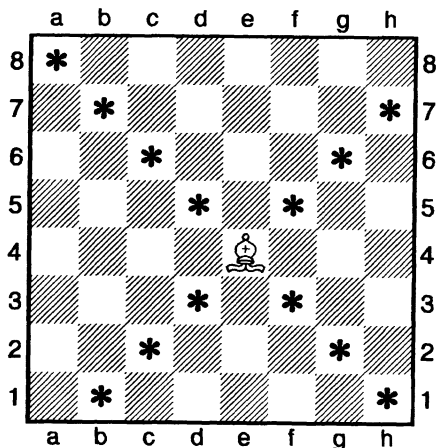
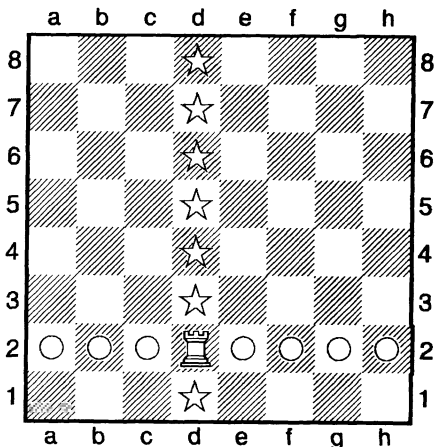


Занятие 2

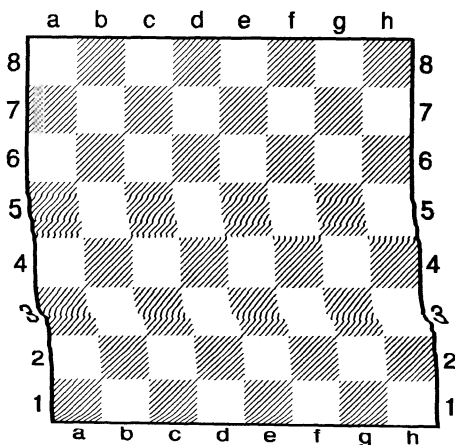
Шахматная доска. Нотация

Домашнее задание

1. Раскрасить красным карандашом горизонталь a2 – h2, зеленым карандашом вертикаль d1 – d8 и синим карандашом диагонали b1 – h7, a8 – h1.



2. Прочитать и повторить вслух шахматные буквы:



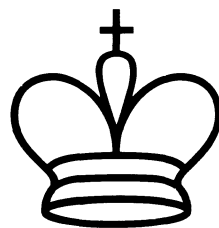
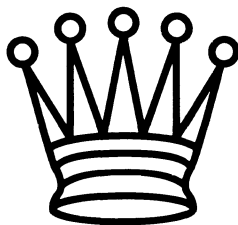
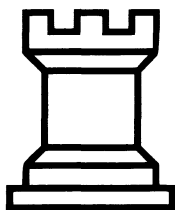
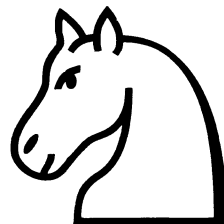
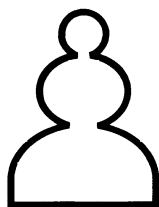
- a - «а»
- b - «бэ»
- c - «цэ»
- d - «дэ»
- e - «е»
- f - «эф»
- g - «жэ»
- h - «аш»

3. Закрасить красным карандашом поля: a1, b3, c4, d6, e2, f5, g7, h8

Практические задания к занятиям 1 – 10.

1. Игра типа «лото» для усвоения шахматной нотации. Разрезать карточки по линиям (приложение 1).

2. Практическое задание используется при объяснении на демонстрационной доске тем «Ходы фигур». Пример: Белые: Lf3, п.с3. Черные: Cf6, Kb3. Задание: Раскрасить фигуру, которую может «съесть» ладья. Ответ: ребята должны раскрасить слона.



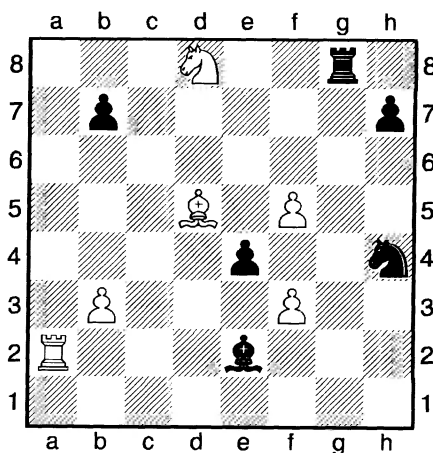
Практические задания к занятиям 3, 4, 6, 7.

Учитель говорит, где находится фигура по нотации, ребята расставляют на шахматной доске фигуры одновременно. Здесь подобраны позиции, но учитель может и сам придумать произвольные позиции.

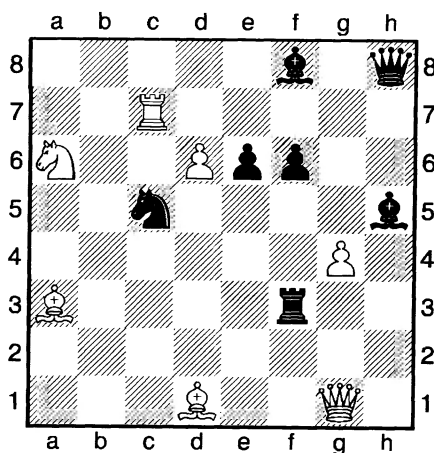
Задание: кто быстрее съест фигуру у противника.

Занятие 3, 4 – ходят по очереди белая и черная ладья.

Занятие 3

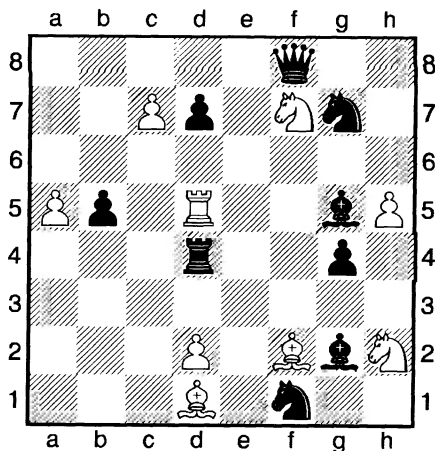


Занятие 4

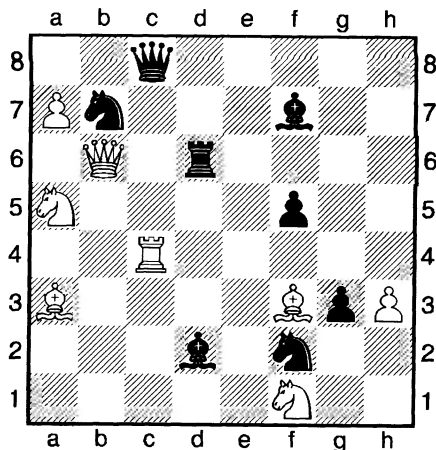


Занятие 6, 7 – ходят по очереди белые и черные слоны.

Занятие 6



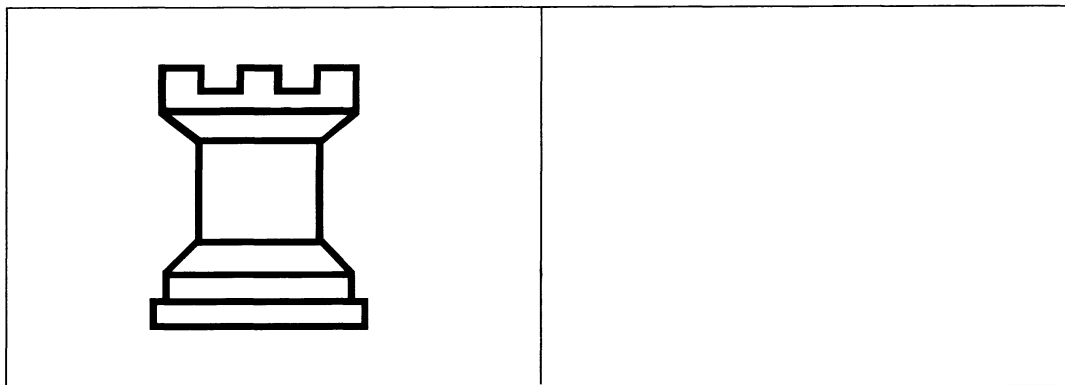
Занятие 7



Занятие 3

Ход ладьи (1)

1. Раскрасить ладью на занятии. Нарисовать ладью самостоятельно.

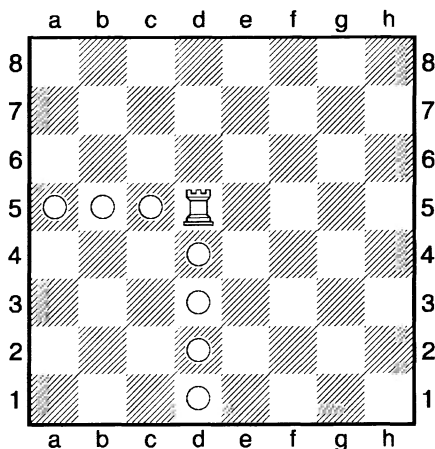


2. Ладья ходит:

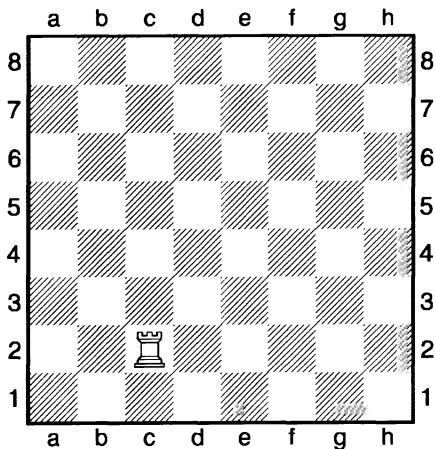
- а) снизу вверх по крайним линиям;
- б) по горизонтали и вертикали на любое расстояние;
- в) по диагонали на две клетки.

3. Нарисовать кружочками поля, на которые может пойти ладья.

№ 3



Домашнее задание

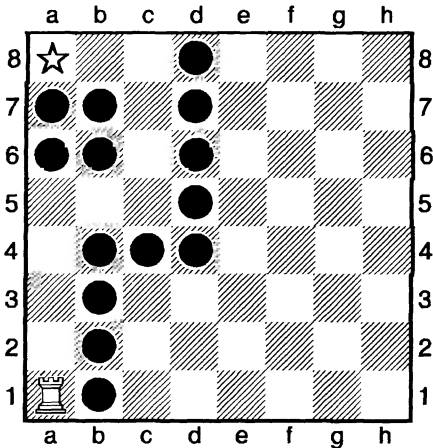


Занятие 4

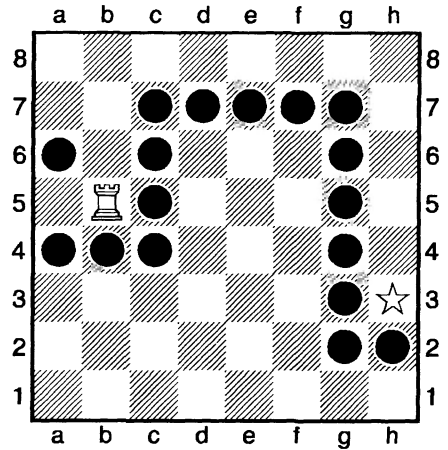
Ход ладьи (2)

1*. Пробрись белой ладьей на поле, помеченное звездочкой, не становясь на «минные» поля (кружочки) и не перепрыгивая через них.

№ 1

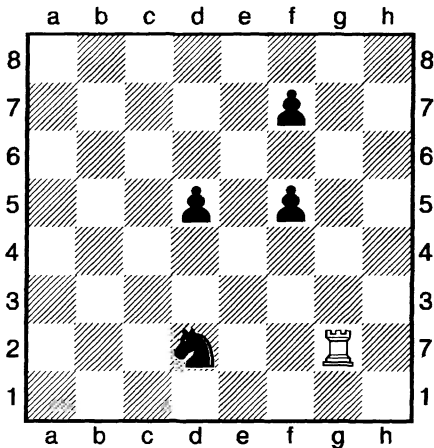


Домашнее задание

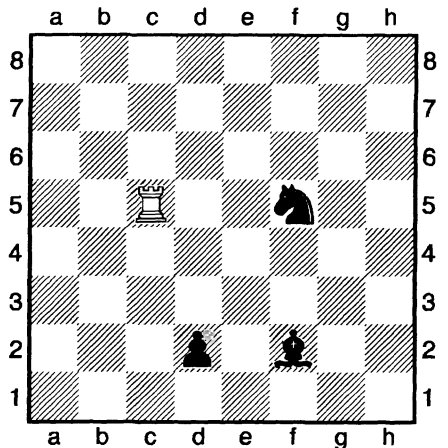


2**. Белая ладья решила «пообедать», помогите ей сделать это. Нужно каждым ходом брать белой ладьей черную фигуру. (Ходит только белая ладья).

№ 2



Домашнее задание



* Здесь и далее идея И.Г.Сухина «Приключения в Шахматной стране» в оригинале «Лабиринт».

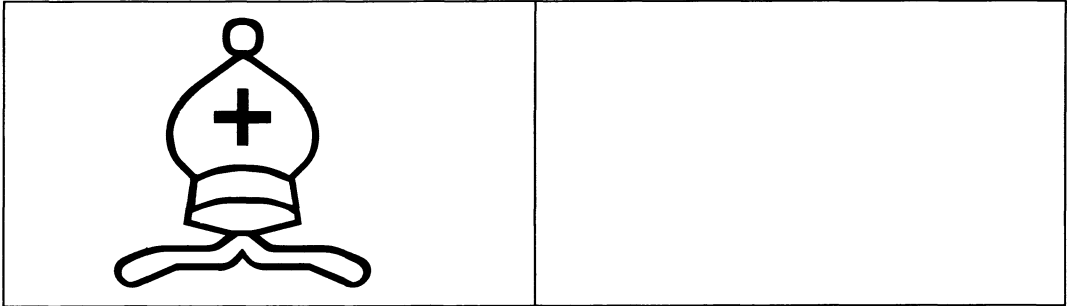
** Здесь и далее идея И.Г.Сухина «Приключения в Шахматной стране» в оригинале «Один в поле воин».

Занятие 5

Ход слона (1)

1. Раскрасить слона. Нарисовать слона самостоятельно.

Домашнее задание



2. Слон ходит:

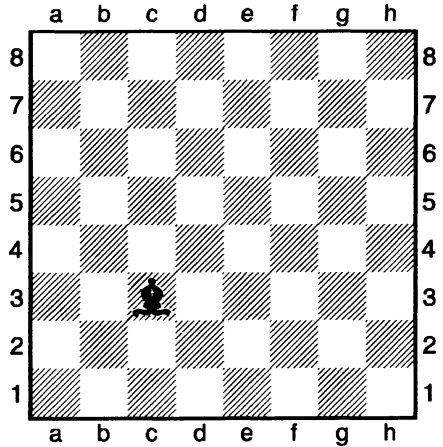
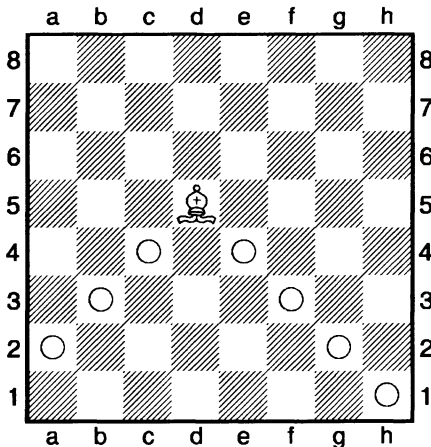
- а) на две клетки вперед;
- б) по диагонали на любое расстояние;
- в) только прямо.

3. Один белый слон ходит только по белым полям, а второй белый слон:

- а) тоже по белым полям;
- б) только по черным полям.

4. Нарисовать кружочками поля, на которые может пойти слон.

Домашнее задание

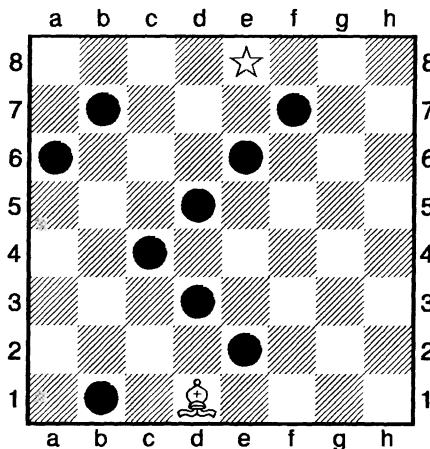


Занятие 6

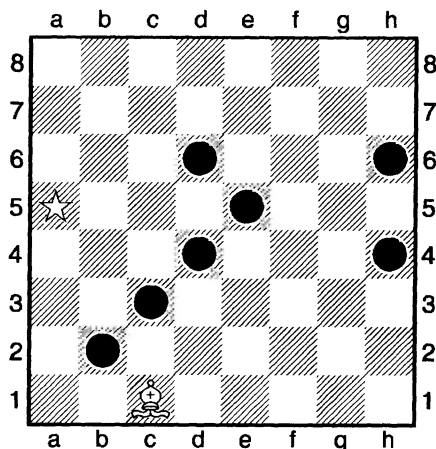
Ход слона (2)

1. Пробрись белым слоном на поле, помеченное звездочкой, не становясь на кружочки и не перепрыгивая через них. Нарисовать путь карандашом.

№ 1

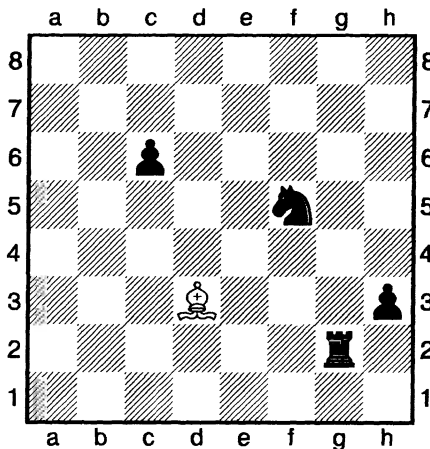


Домашнее задание

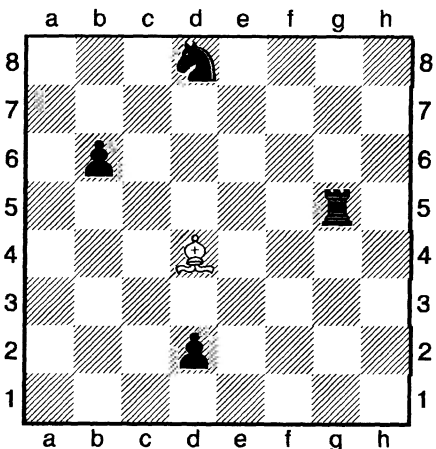


2. Белый слон решил «пообедать», помогите ему сделать это. Нужно каждым ходом брать белым слоном черную фигуру. (Ходит только белый слон).

№ 2



Домашнее задание

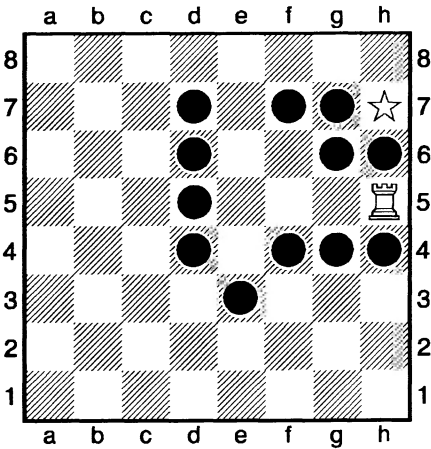


Занятие 7

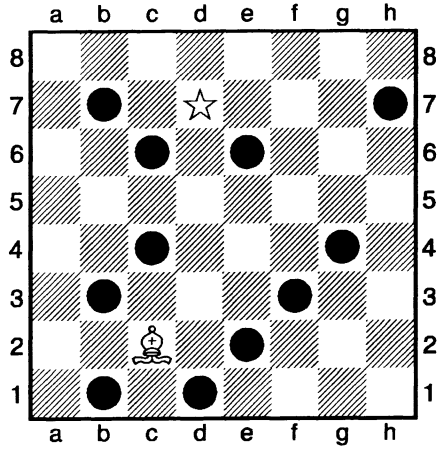
Повторение хода ладьи и слона

1. Задания № 1, № 2. Пробежись белой ладьей (слоном) на поле, помеченное звездочкой, не становясь на кружочки и не перепрыгивая через них. Нарисовать путь карандашом.

№ 1

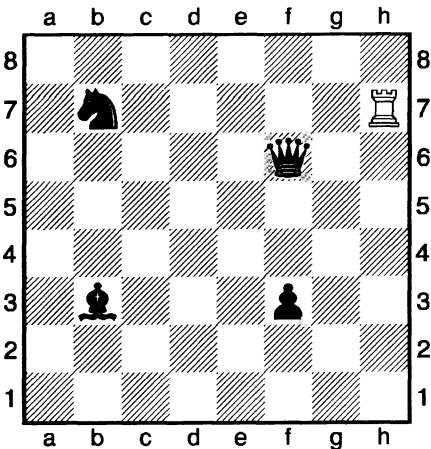


№ 2

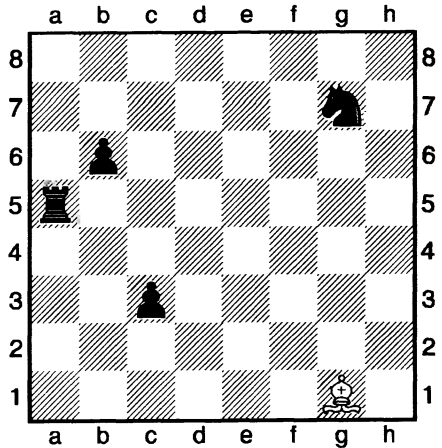


2. Задание № 3, № 4. Белая ладья (слон) решил «пообедать», помогите ей сделать это. Нужно каждым ходом брать белой ладьей (слоном) черную фигуру. (Ходит только белая фигура).

№ 3



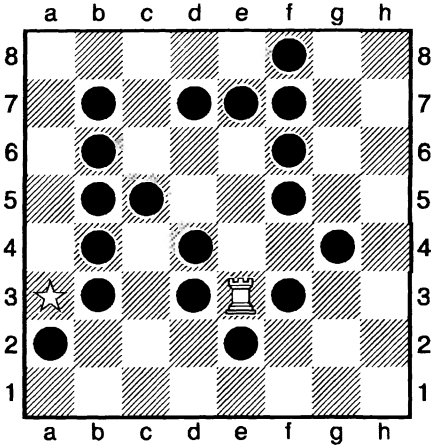
№ 4



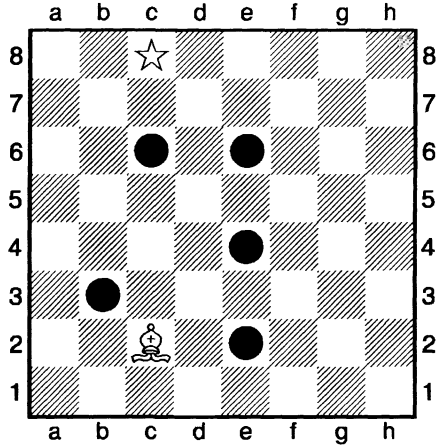
Домашнее задание

3. Задания № 5, № 6. Пробепись белой ладьей (слоном) на поле, помеченное звездочкой, не становясь на кружочки и не перепрыгивая через них. Нарисовать путь карандашом.

№ 5

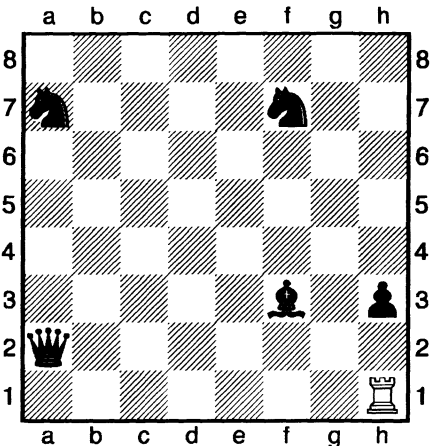


№ 6

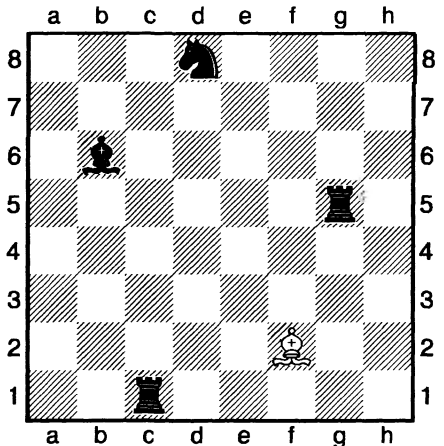


4. Задание № 7, № 8. Белая ладья (слон) решил «пообедать», помогите ей сделать это. Нужно каждым ходом брать белой ладьей (слоном) черную фигуру. (Ходит только белая фигура).

№ 7



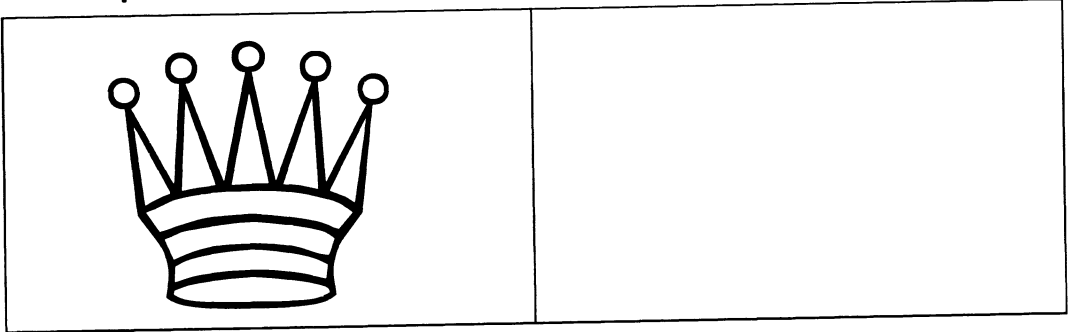
№ 8



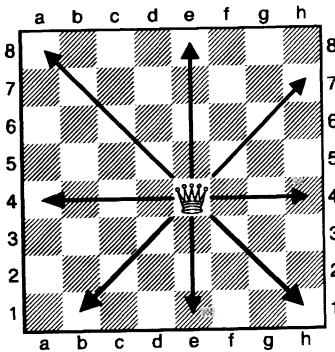
Занятие 8

Ход ферзя (1)

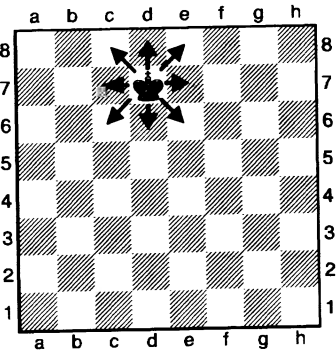
1. Раскрасить ферзя. Нарисовать ферзя самостоятельно.



2. Чем отличаются ход ферзя и ход короля? _____



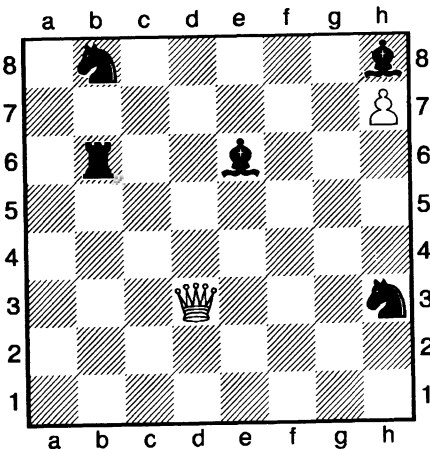
Ход ферзя



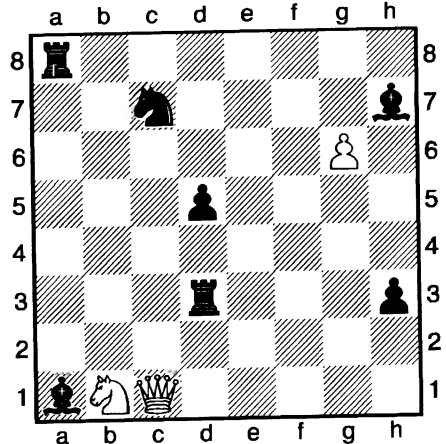
Ход короля

3. Начертить карандашом путь ферзя, каждым ходом «съедая» черную фигуру.

№ 3

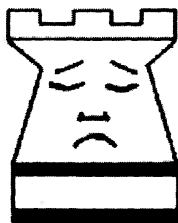
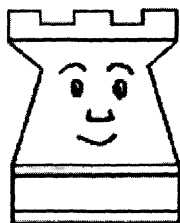
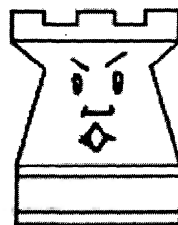
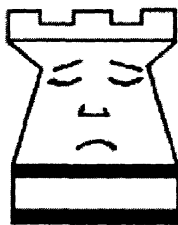
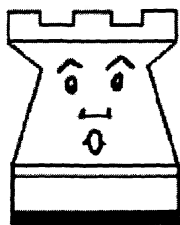


Домашнее задание



ПОДУМАЙ И РЕШИ

1. Найди и раскрась две одинаковые фигуры.



2. Догадайся, о какой шахматной фигуре (понятии) говорится в стихотворении

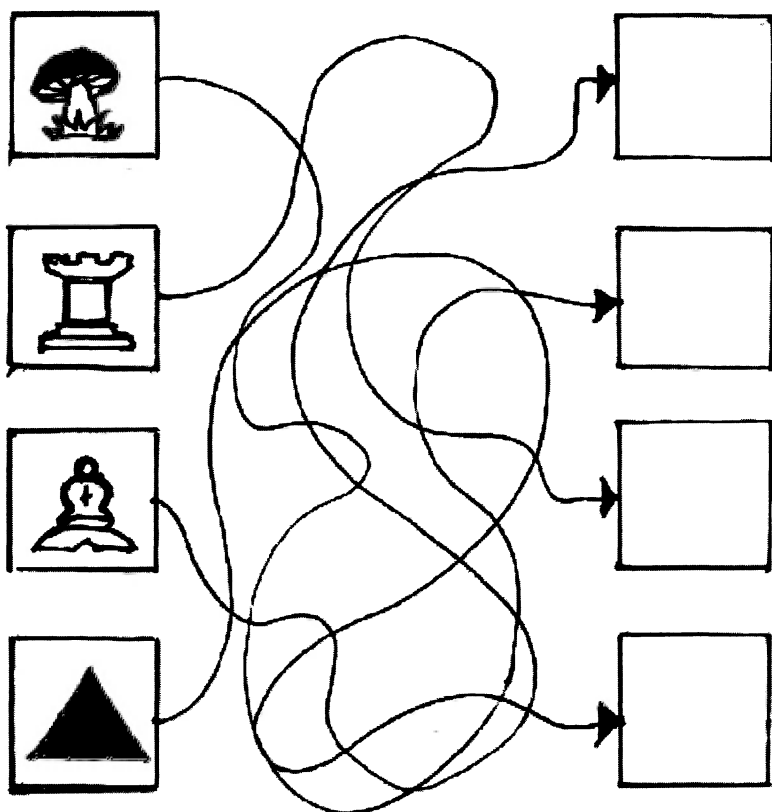
Поперёк доски, устали,
Улеглись _____
Ровно восемь, все подряд,
В каждой восемь клеток в ряд

Восемь букв дежурят с ними, Называя их своими
Именами по порядку
Запишите их в тетрадку

От партнёра до партнёра
_____ пролегли,
Чтобы быстро без затора
В бой фигуры смело шли

Пересекая вертикали,
Взлетая наискось и вдаль,
Над одинаковыми полями
Стрелой летит _____

3. Перенеси картинки на новые места. Нарисуй их в пустых клетках.
Раскрась красным карандашом шахматные фигуры.

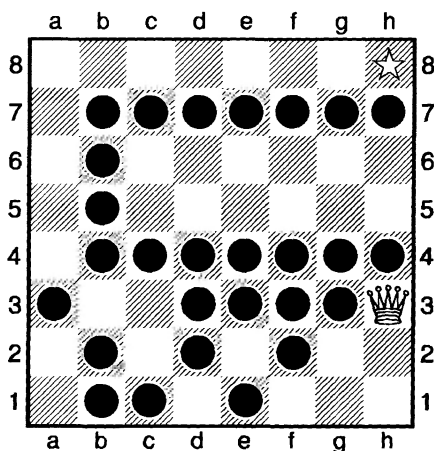


Занятие 9

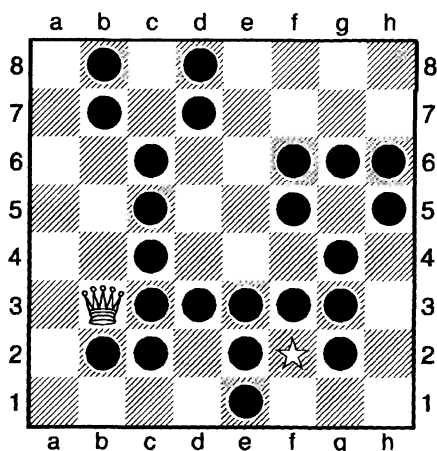
Ход ферзя (2)

1. Пробрись белым ферзем на поле, помеченное звездочкой, не становясь на кружочки и не перепрыгивая через них.

№ 2

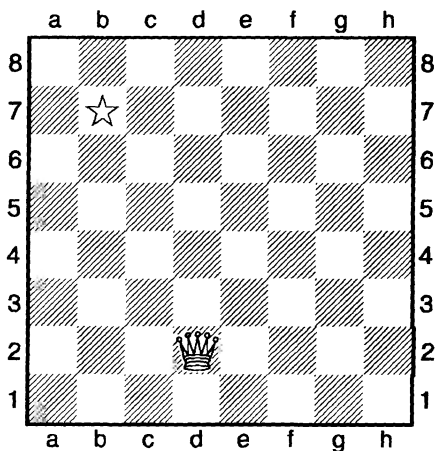


Домашнее задание

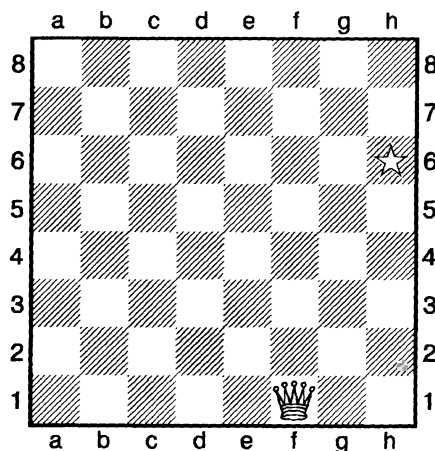


2. За 2 хода попасть ферзем на поле, помеченное звездочкой (найти 5 вариантов). Нарисовать каждый вариант цветным карандашом.

№ 3



Домашнее задание



Практические занятия 8, 9, 10, 11, 13, 14.

Учитель говорит, где находится фигура по нотации, ребята расставляют на шахматной доске фигуры одновременно. Белые и черные ходят по очереди.

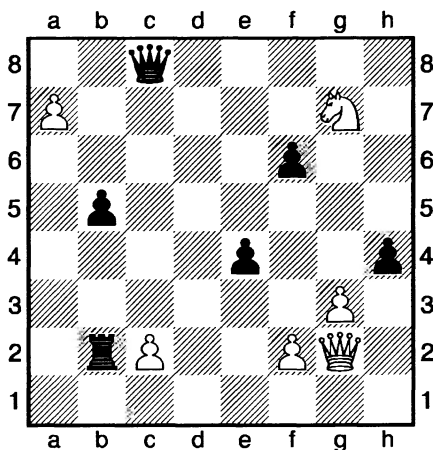
Занятие 8, 9. Кто быстрее съест ферзем фигуры у противника. Белый и черный ферзь друг друга не бьют.

Занятие 10, 11. Разыграть позицию. Выиграет тот, кто первым доберется до 8-й (1-й линии) или у кого останется в конце больше пешек.

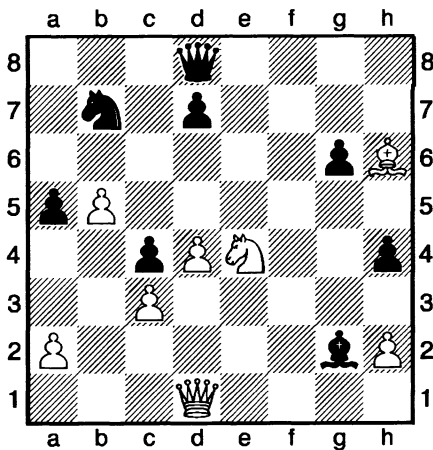
Занятие 13, 14. Кто быстрее съест конем фигуры у противника. Белый и черный конь друг друга не бьют.

Начиная с занятия 11 можно вводить игру пешками с королем, после занятия 15 дети могут пробовать играть всеми фигурами с начального положения

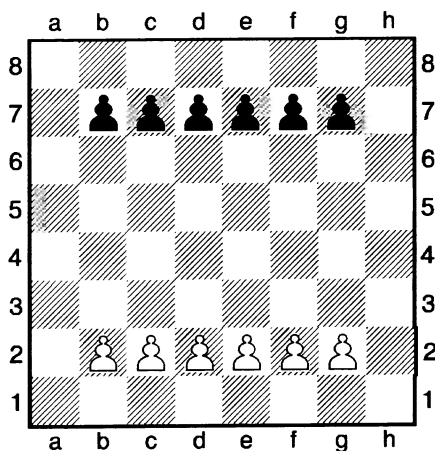
Занятие 8



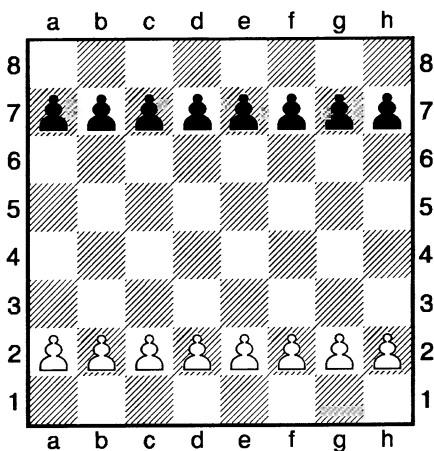
Занятие 9



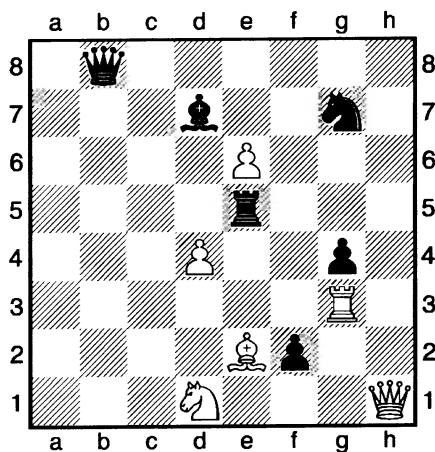
Занятие 10



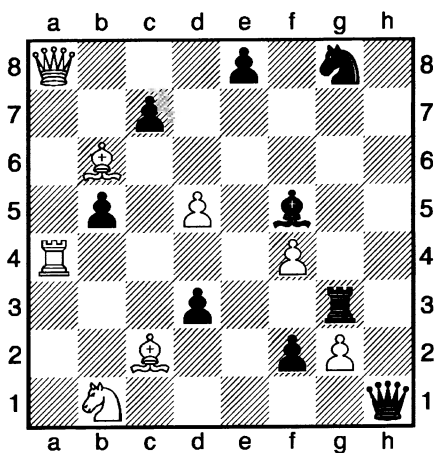
Занятие 11



Занятие 13



Занятие 14

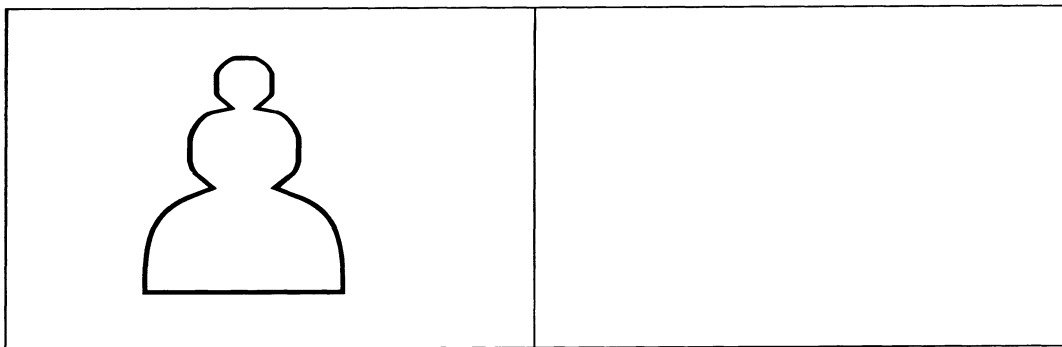


Занятие 10

Ход пешки (1)

1. Раскрасить пешку. Нарисовать пешку самостоятельно.

Домашнее задание

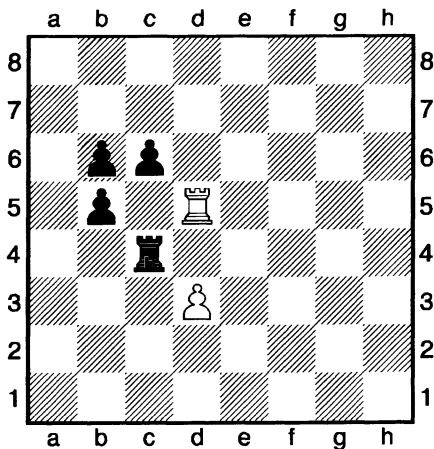


2. Пешка из начального положения может пойти:

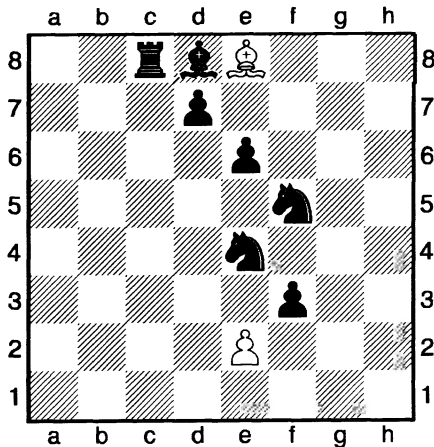
- а) наискосок;
- б) на одну или две клетки;
- в) через три клетки.

3. Побей белой пешкой черные фигуры, так чтобы каждым ходом брать по одной фигуре. Обведи в кружочек черную фигуру, которую белая пешка «съесть» не может.

№ 3



Домашнее задание



Занятие 11

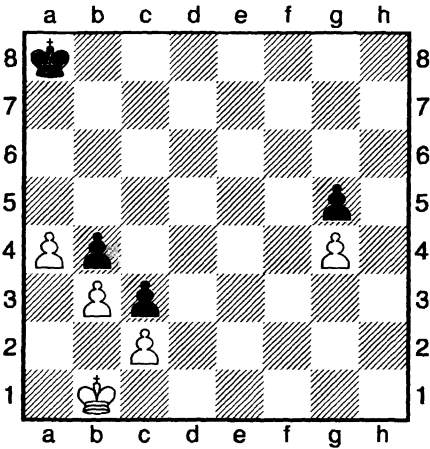
Ход пешки (2)

1. Если пешка доходит до последней линии, то:

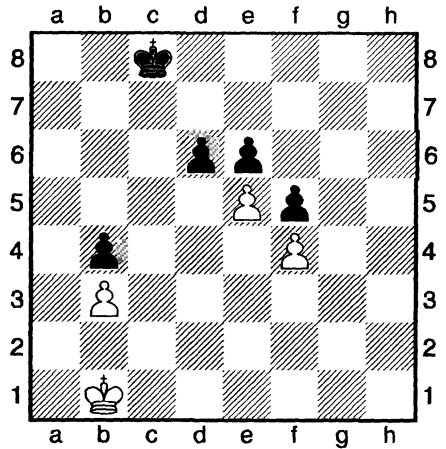
- а) она идёт обратно;
- б) превращается в короля;
- в) превращается в любую фигуру, кроме короля и пешки;

2. Какой белой пешкой можно сделать ход? Обвести пешку в кружочек.

№ 2

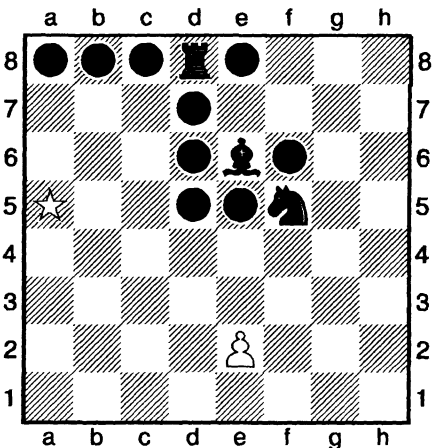


Домашнее задание

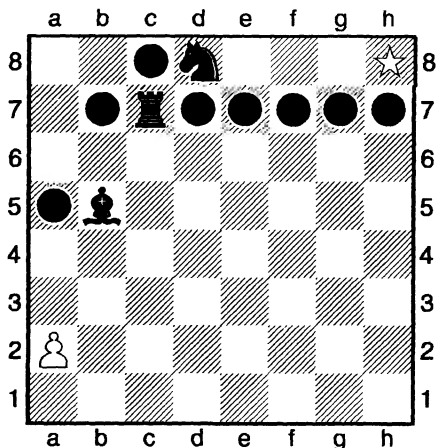


3. Пробрись белой фигурой на поле, помеченное звездочкой. Под позицией обвести, в какую фигуру превращается белая пешка.

№ 3



Домашнее задание

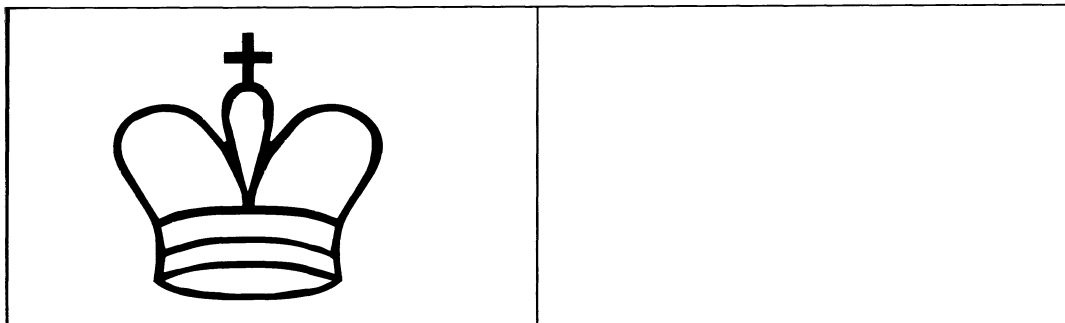


Занятие 12

Ход короля

1. Раскрасить короля. Нарисовать короля самостоятельно.

Домашнее задание



2. Закончи стихотворение.

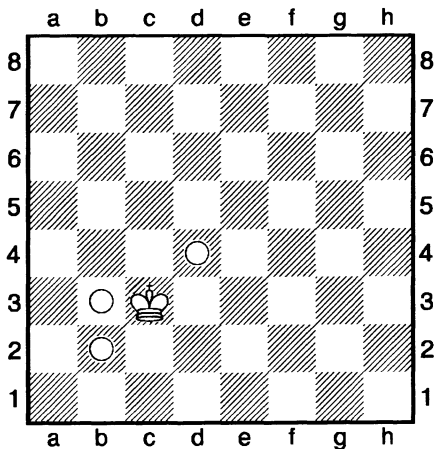
Теперь с почтением даю,
Я слово молвить

3. Короли белых и черных на шахматной доске:

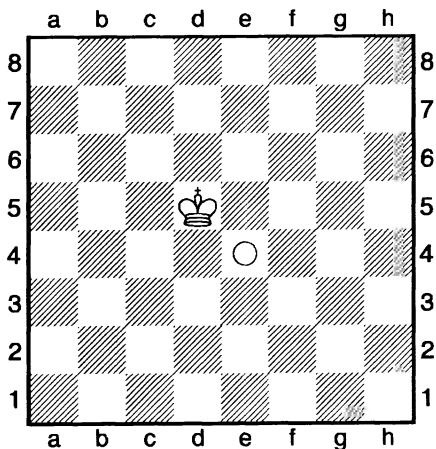
- а) встречаются на соседних клетках;
- б) не встречаются на соседних клетках.

4. Нарисовать кружочками поля, на которые может пойти белый король.

№ 5



Домашнее задание

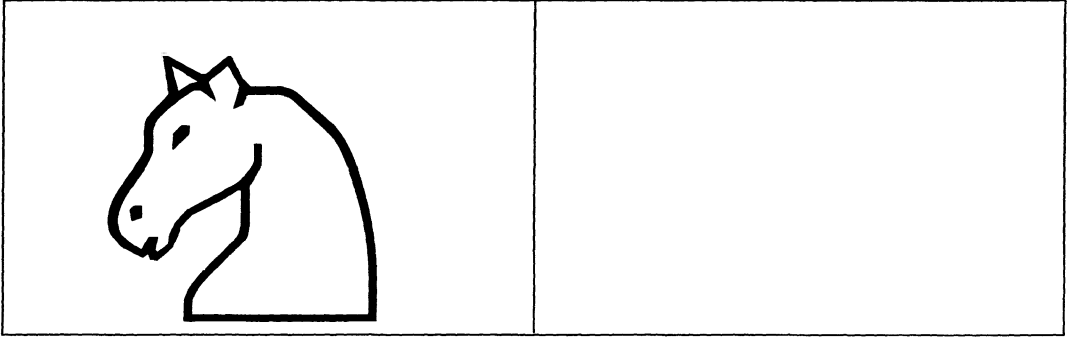


Занятие 13

Ход коня (1)

1. Раскрасить коня. Нарисовать коня самостоятельно.

Домашнее задание

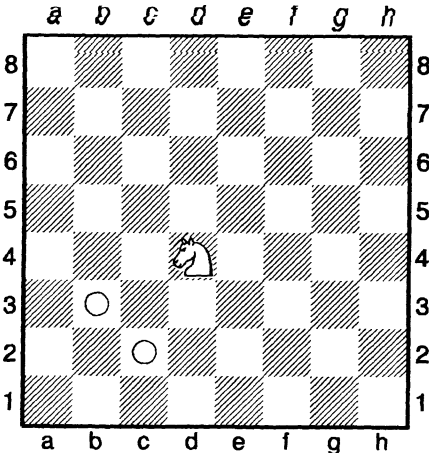


2. Если конь стоит на черном поле, то после хода он пойдет:

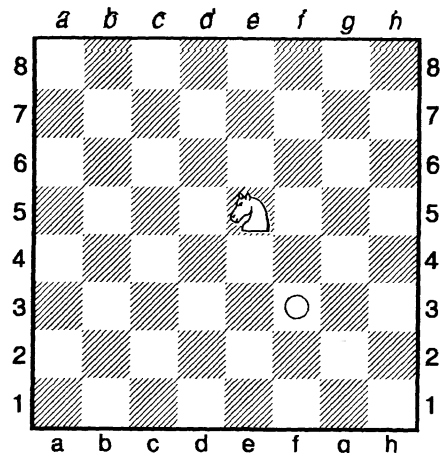
- а) только на белое поле;
- б) может и на белое и на черное поле;
- в) только на черное поле.

3. Нарисовать кружочками все поля, на которые может пойти конь.

№ 3



Домашнее задание

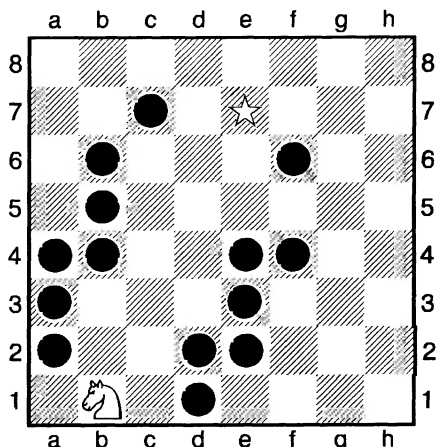


Занятие 14

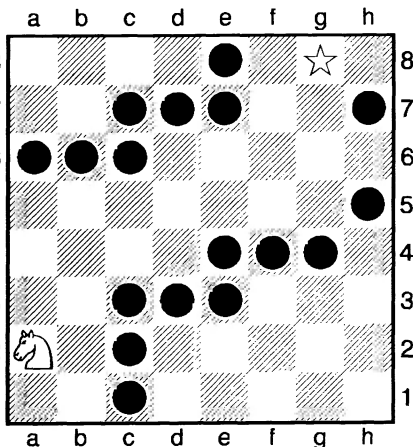
Ход коня (2)

1. Пробрись белым конем на поле, помеченное звездочкой, не становясь на кружочки и не перепрыгивая через них.

№ 1

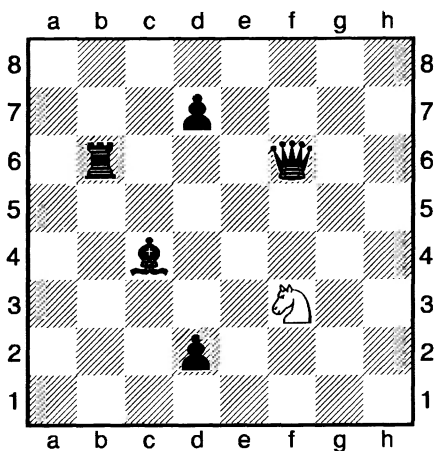


Домашнее задание

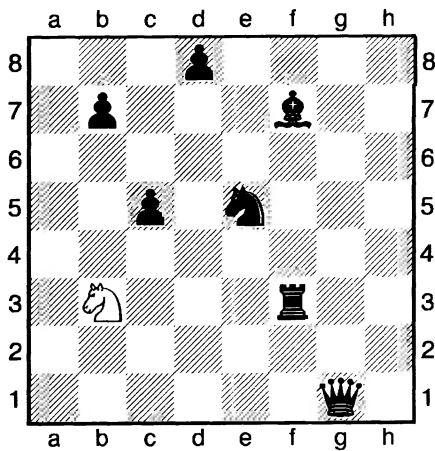


. Белый конь решил «пообедать», помогите ему сделать это. Нужно каждым ходом брать белым конем черную фигуру. (одит только белая фигура).

№ 2



Домашнее задание



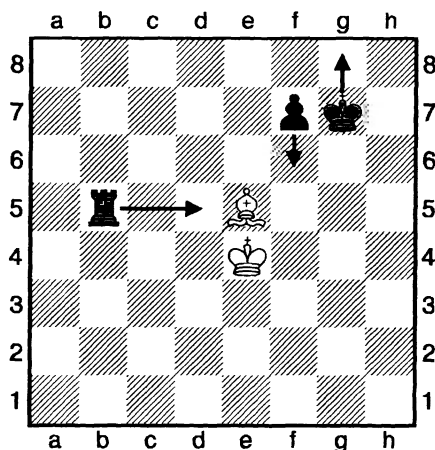
Занятие 15

Шах королю

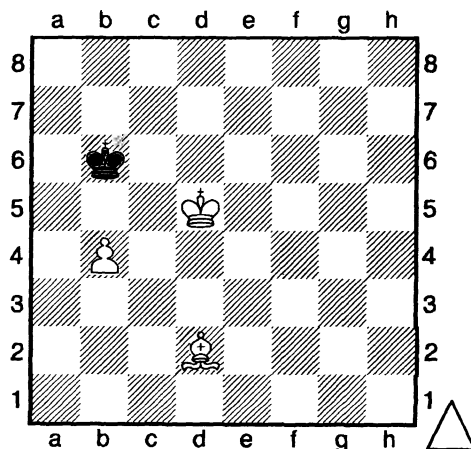
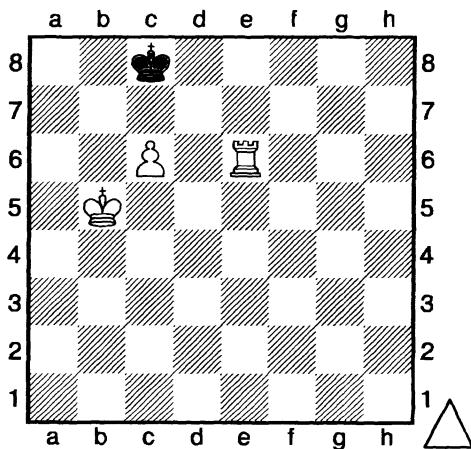
Шах – это нападение на короля противника. Оставаться под шахом король не может, он обязан защититься. От шаха можно спастись тремя способами:

1. Уничтожить фигуру, которая поставила шах;
2. Уйти королем на неатакованное поле;
3. Перекрыть линию удара.

На диаграмме показаны три способа защиты от шаха.

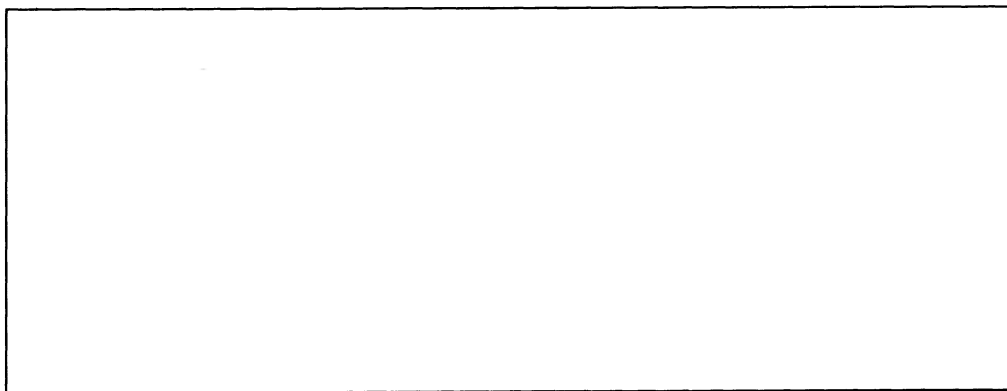


1. Поставить шах. Нарисовать путь фигуры карандашом.



Домашнее задание

1. Нарисовать, как вы представляете себе шах.



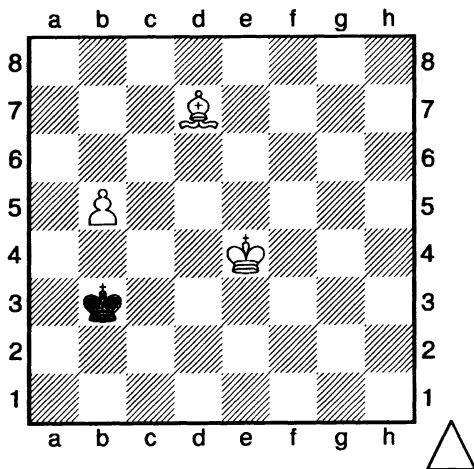
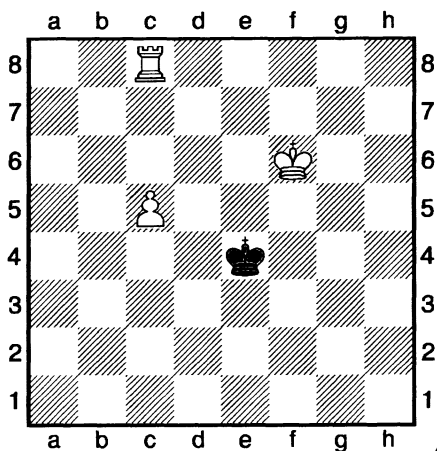
2. Шах – это:

- а) нападение на ладью;
- б) конец игры;
- в) нападение на короля.

3. Королю поставили шах – он:

- а) не обращает внимания на шах и играет дальше;
- б) должен обязательно уйти от шаха.

4. Поставить шах. Нарисовать путь карандашом.



Занятие 16

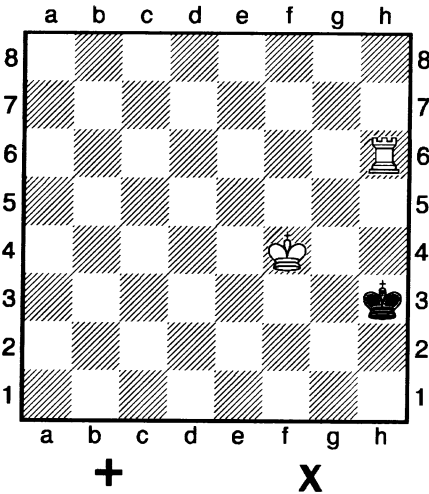
Цель игры – шах и мат (1)

Когда королю объявлен такой шах, от которого нет защиты, говорят, что король получил мат и игра заканчивается. Кто поставил мат тот, и выиграл партию.

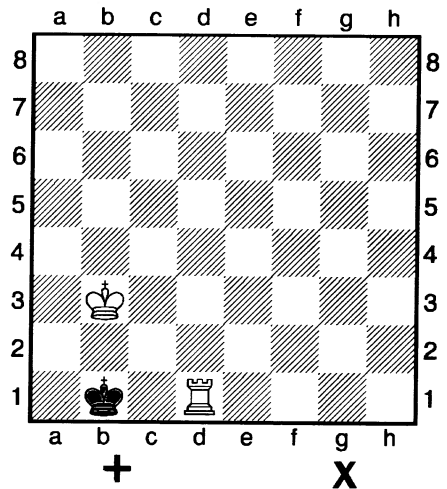
В шахматной нотации обозначается шах - + мат - х

1. Какое положение возникло в позиции: шах или мат? Обвести правильный ответ в кружочек.

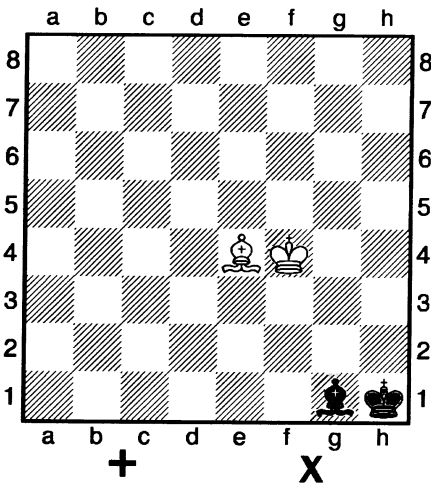
№ 1



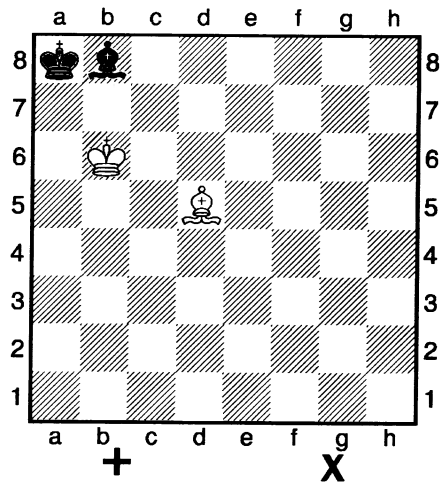
№ 2



№ 3



№ 4



Домашнее задание

2. Закончи стихотворение.

Шах король получил,
Укрыться был бы он рад.
Но ошибку он совершил
Защиты нет. Это

3. Мат – это:

- а) начало новой партии;
- б) шах, от которого нет защиты.

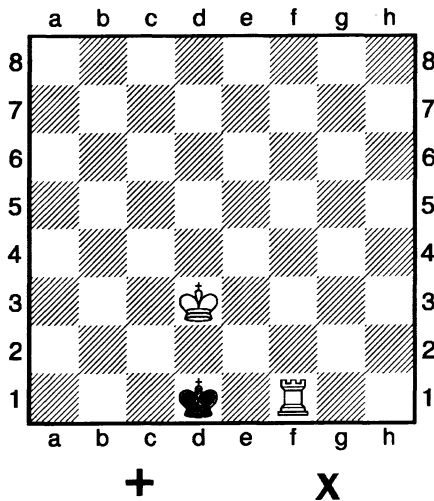
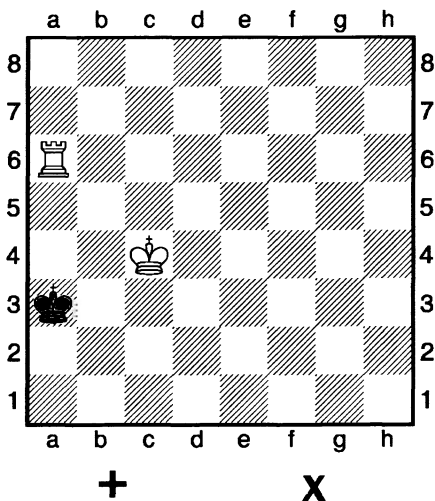
4. Чем отличается шах от мата?

- а) от шаха есть защита, от мата нет защиты;
- б) они одинаковые.

5. Когда заканчивается партия?

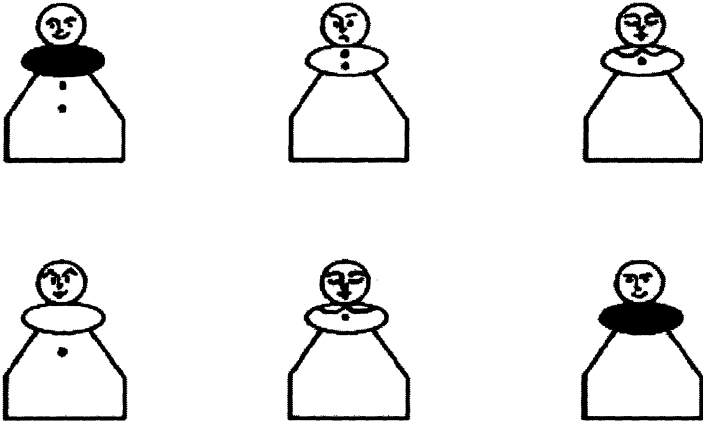
- а) когда шах;
- б) когда мат.

6. Какое положение возникло в позиции: шах или мат? Обвести правильный ответ в кружочек.

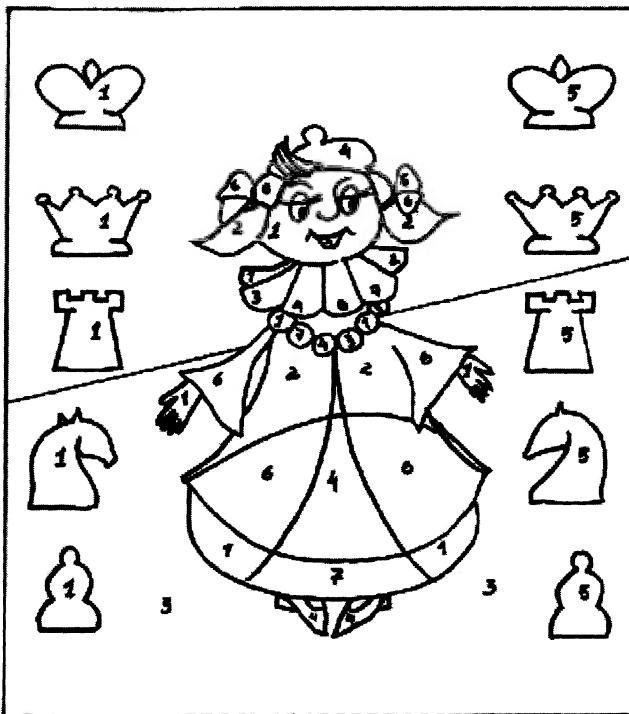


ПОДУМАЙ И РЕШИ

1. Найди и раскрась 2 одинаковые фигуры.

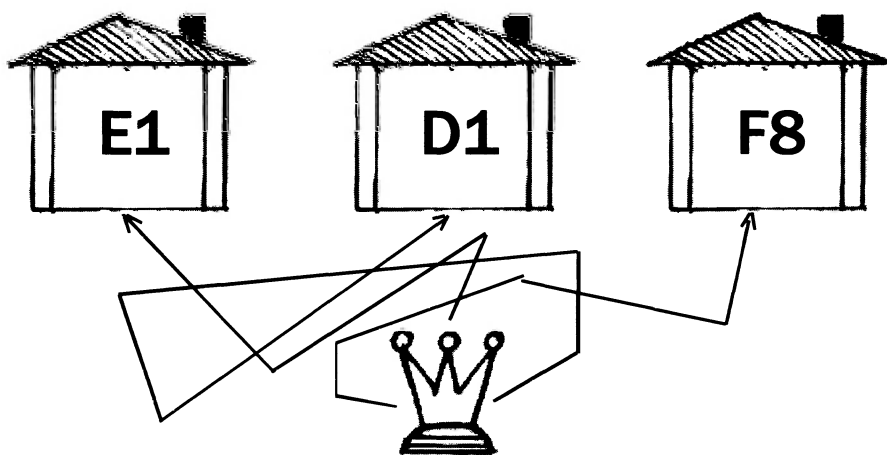


2. Раскрась картинку по цифрам. Проведи линии от пешки к фигурам, в которые она может превратиться.

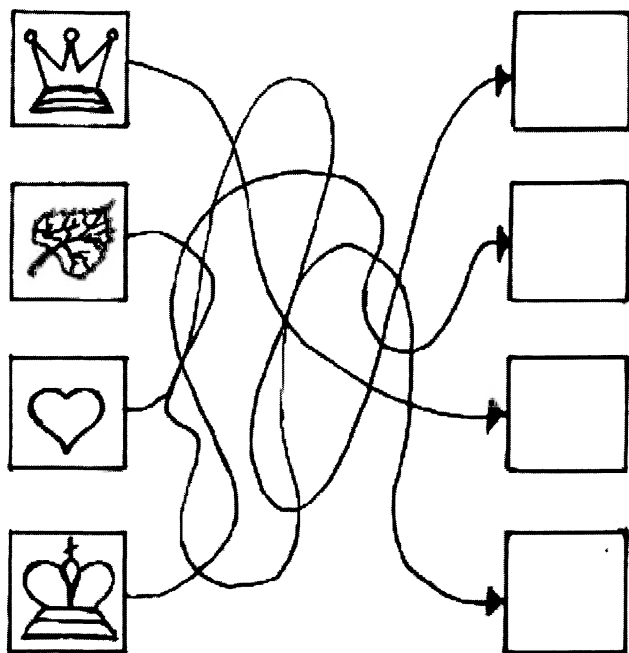


1. Желтый
2. Коричневый
3. Зеленый
4. Красный
5. Черный
6. Синий
7. Оранжевый

3. Вспомни, на каком поле в начале партии находится белый ферзь. Помоги ему найти свой домик.



4. Перенеси картинки на новые места. Нарисуй их в пустых клетках. Раскрась красным карандашом шахматные фигуры.

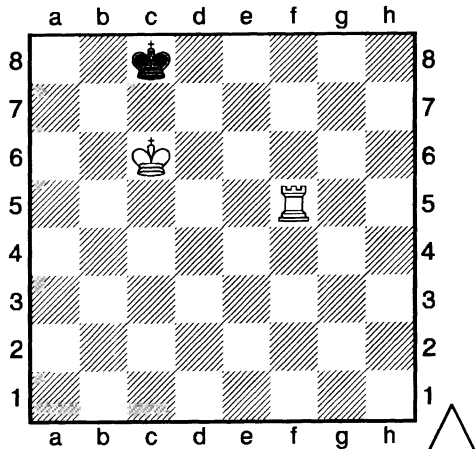


Занятие 17

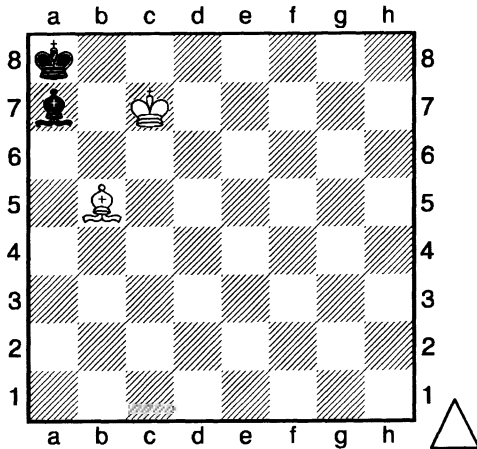
Цель игры – шах и мат (2)

1. Поставить мат в 1 ход.

№ 1



№ 2



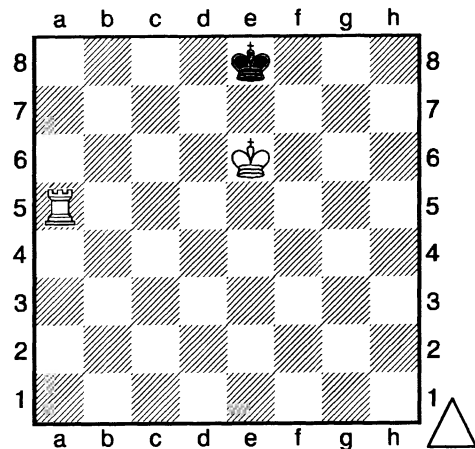
Домашнее задание

2. Какой фигуре ставят мат?

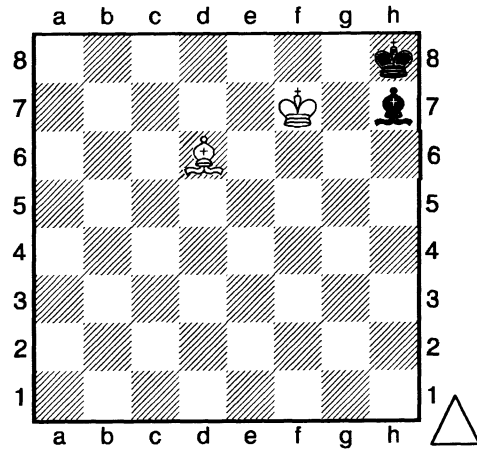
- | | | |
|-----------|-----------|------------|
| а) ферзь; | б) слону; | в) королю; |
| г) пешке; | д) коню; | е) ладье. |

3. Поставить мат в 1 ход.

№ 3



№ 4

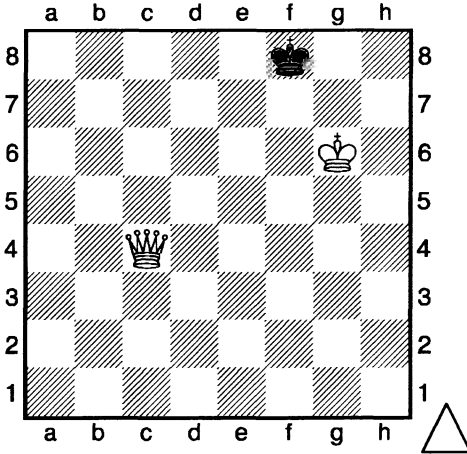


Занятие 18

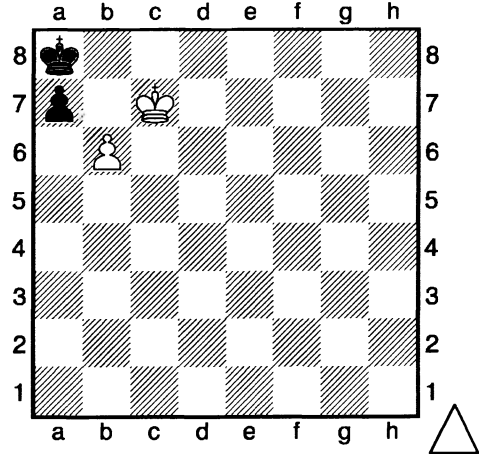
Цель игры – шах и мат (3)

1. Поставить мат в 1 ход.

№ 1



№ 2



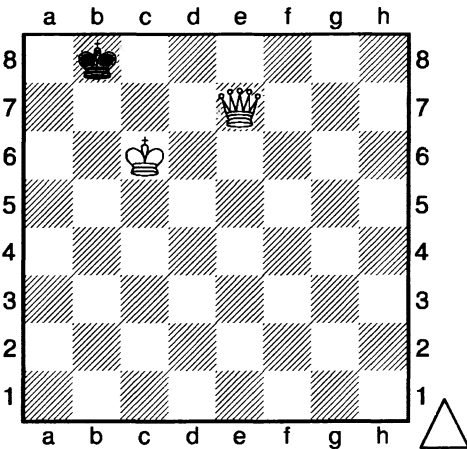
Домашнее задание

2. В шахматах выигрывает тот, кто:

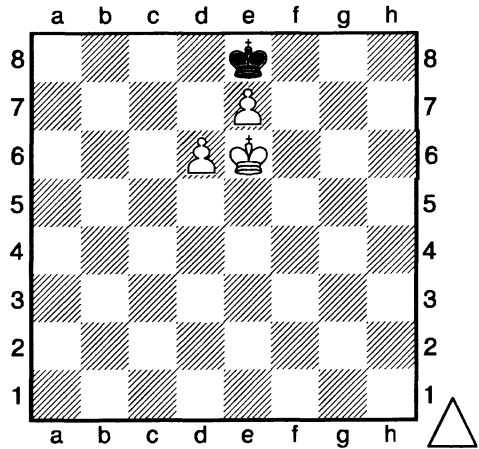
- а) раньше поставит шах королю;
- б) громче разговаривает во время партии;
- в) поставит мат королю.

3. Поставить мат в 1 ход.

№ 3



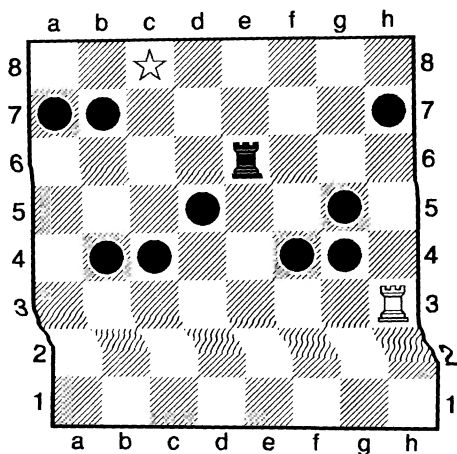
№ 4



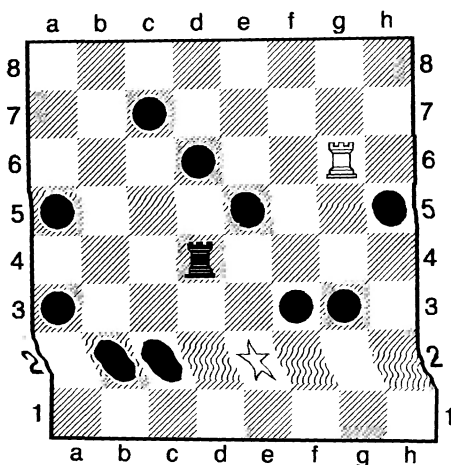
Занятие 19. Повторение Игровые задания (Ладья, слон)

1*. Пройти белой ладьей на поле, помеченное звездочкой, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами – часовыми.

№ 1

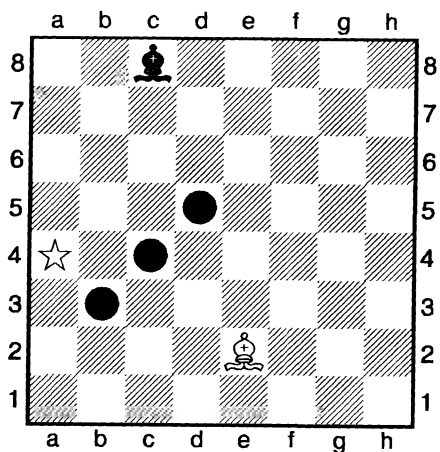


Домашнее задание

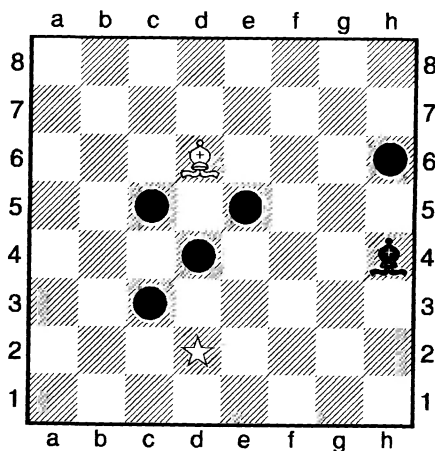


2. Пройти белым слоном на поле, помеченное звездочкой, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами – часовыми.

№ 2



Домашнее задание

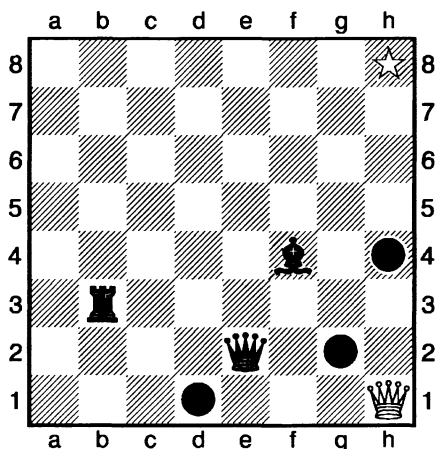


* Здесь и далее идея И.Г.Сухина «Приключения в Шахматной стране» в оригинале «Перехитри часовых».

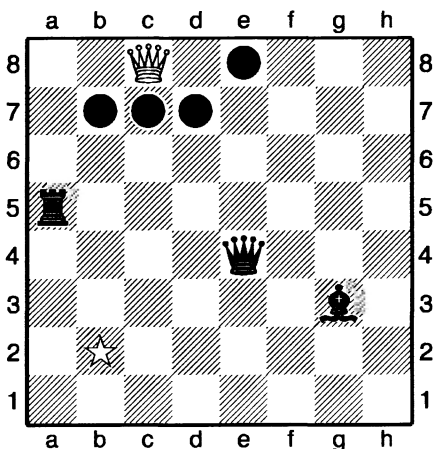
Занятие 20. Повторение Игровые задания (Ферзь, пешка)

1. Пройти белым ферзем на поле, помеченное звездочкой, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами – часовыми.

№ 1

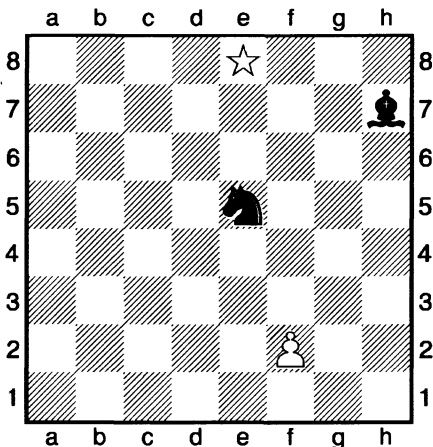


Домашнее задание

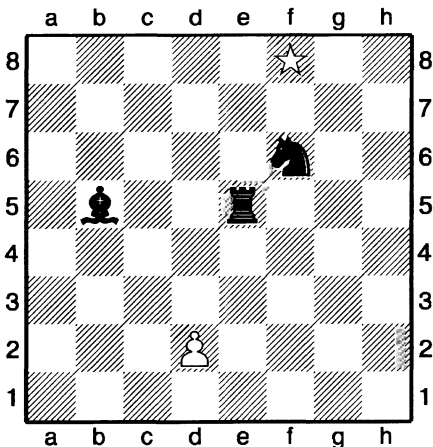


2. Пройти белой пешкой на поле, помеченное звездочкой, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами – часовыми.

№ 2



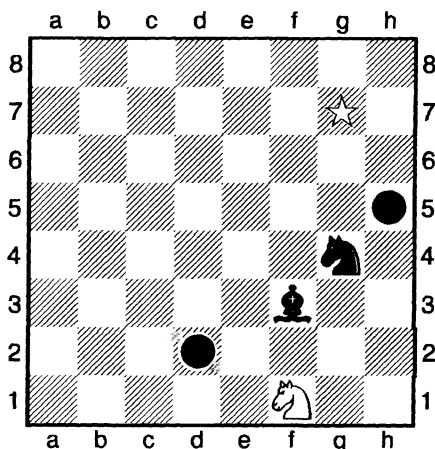
Домашнее задание



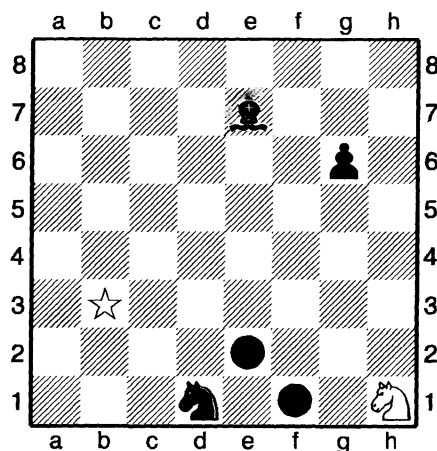
Занятие 21. Повторение Игровые задания (Конь, король)

1. Пройти белым конем на поле, помеченное звездочкой, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами – часовыми.

№ 1

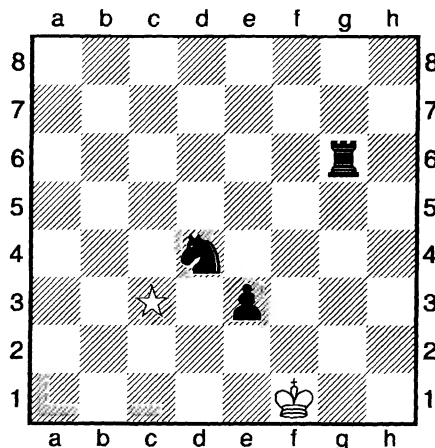


Домашнее задание

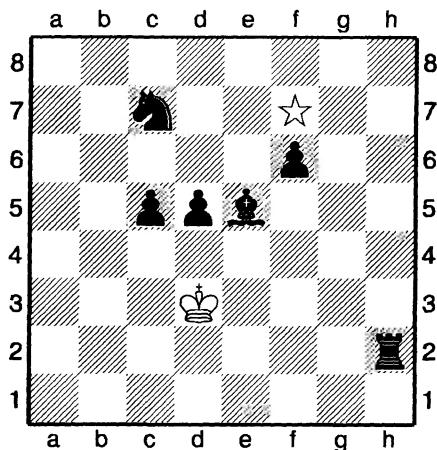


2. Пройти белым королем на поле, помеченное звездочкой, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами – часовыми.

№ 2



Домашнее задание

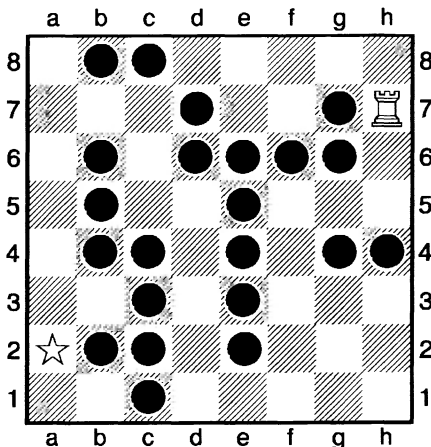


Дополнительные задания 1

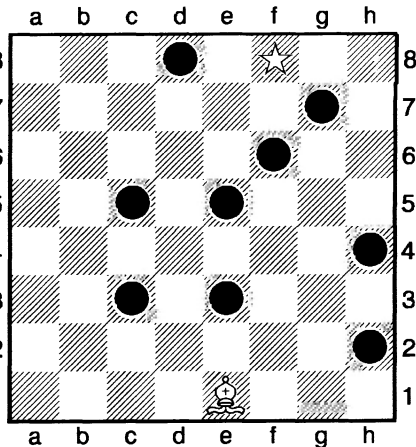
Ходы фигур. Ладья, слон

1. Задания № 1, № 2. Пробежись белой ладьей (слоном) на поле, помеченное звездочкой, не становясь на кружочки и не перепрыгивая через них.

№ 1

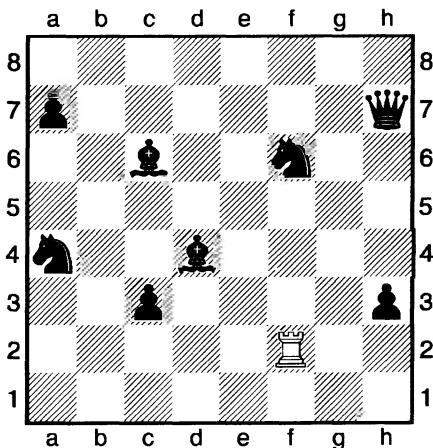


№ 2

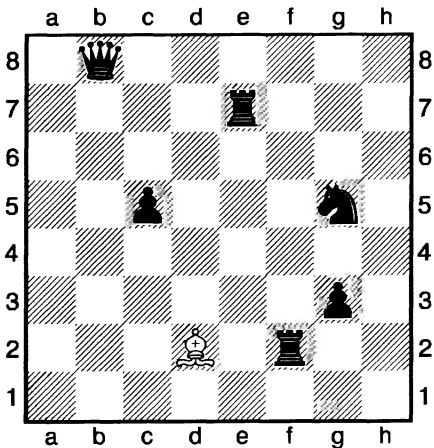


2. Задание № 3, № 4. Белая ладья (слон) решил «пообедать», помогите ей сделать это. Нужно каждым ходом брать белой ладьей (слоном) черную фигуру. (Ходит только белая фигура).

№ 3



№ 4



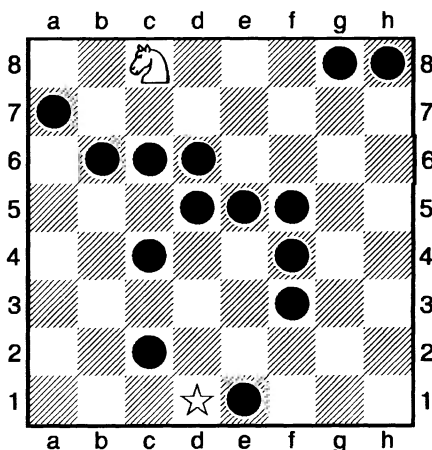
Дополнительные задания 2

Ходы фигур. Конь

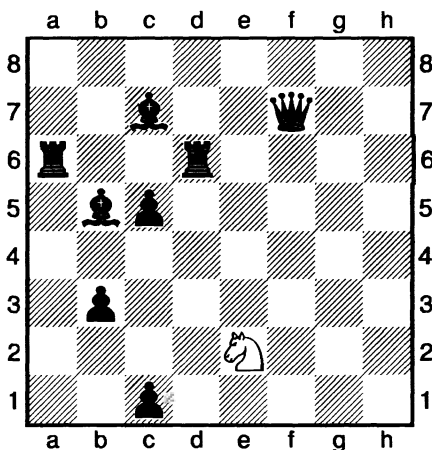
1. Задание № 1. Пробрерись белым конем на поле, помеченное звездочкой, не становясь на кружочки и не перепрыгивая через них.

2. Задание № 2. Белый конь решил «пообедать», помогите ему сделать это. Нужно каждым ходом брать белым конем черную фигуру.

№ 1

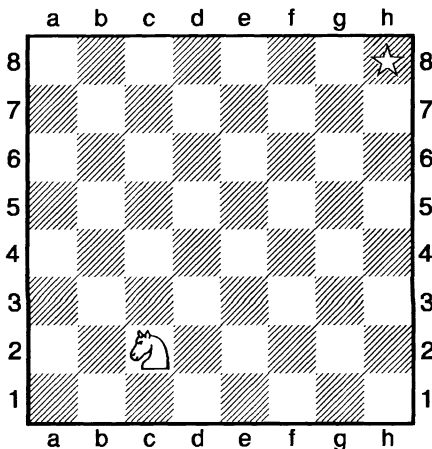


№ 2

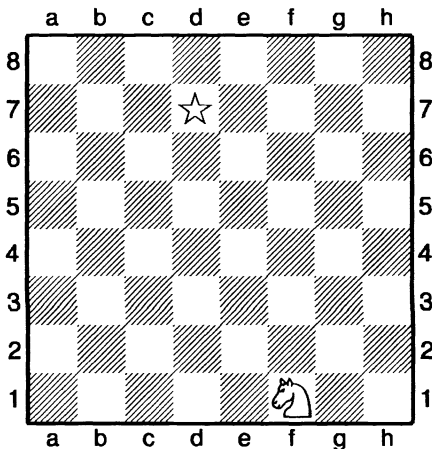


3. Задание № 3, № 4. Как белому коню быстрее всего добраться до поля, отмеченного звездочкой?

№ 3



№ 4

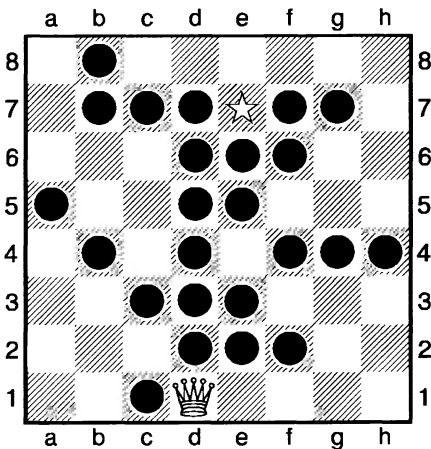


Дополнительные задания 3

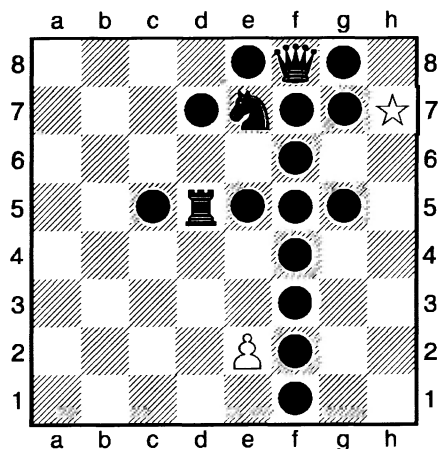
Ходы фигур. Ферзь, пешка, король

1. Задание № 1, 2. Пройти белой фигурой на поле, помеченное звездочкой, не становясь на кружочки и не перепрыгивая через них.

№ 1

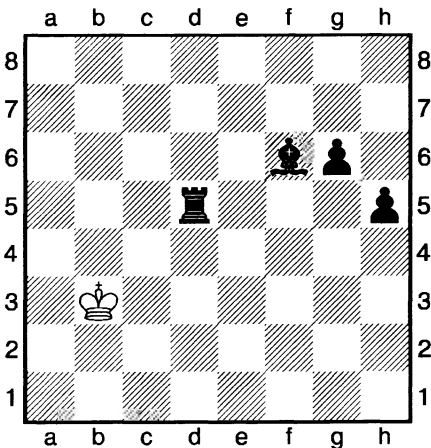


№ 2

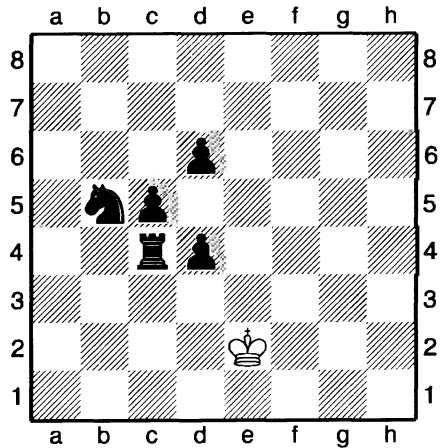


Задание № 3, 4. Побей белым королем черные фигуры. Под бой черных фигур белый король вставать не может.

№ 3



№ 4

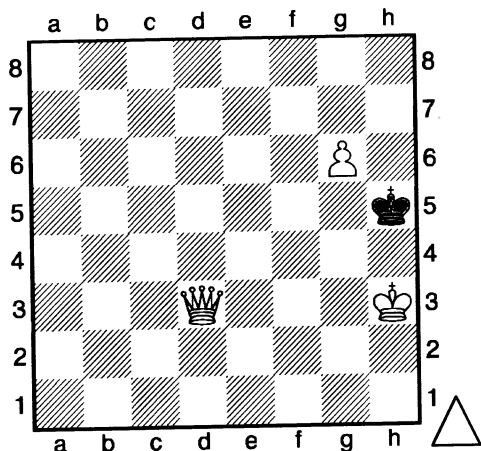


Дополнительные задания 4

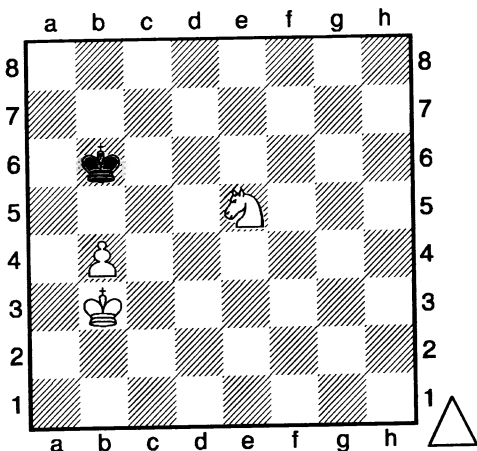
Шах, мат

1. Поставить шах.

№ 1

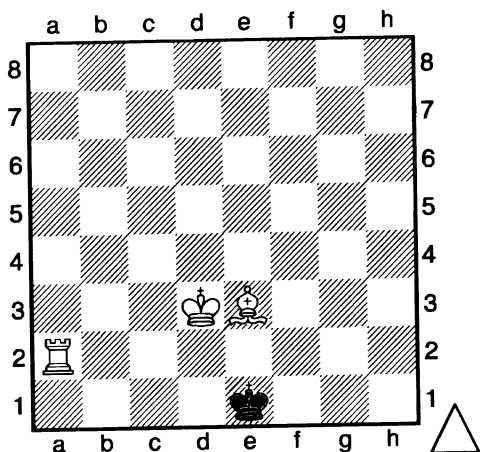


№ 2

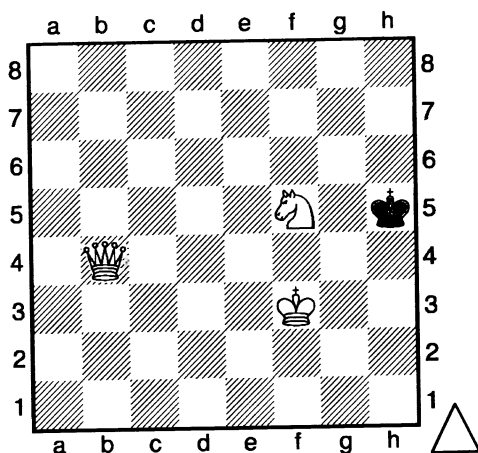


2. Поставить мат в 1 ход.

№ 3



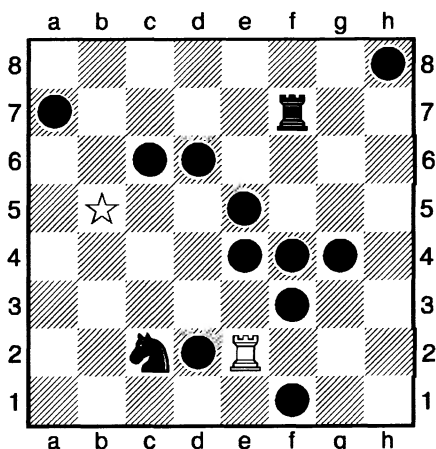
№ 4



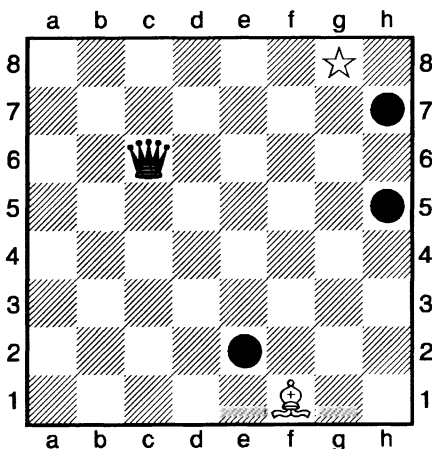
Дополнительные задания 5. Повторение Игровые задания

1. Пройти белой фигурой на поле, помеченное звездочкой, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами – часовыми.

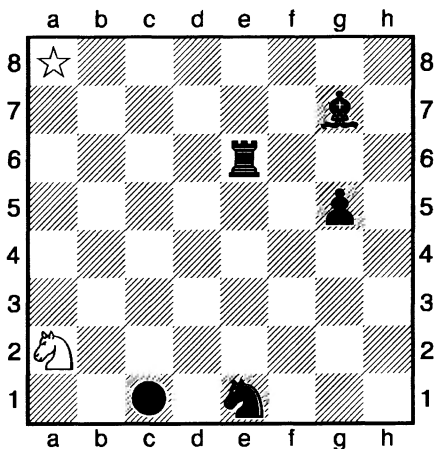
№ 1



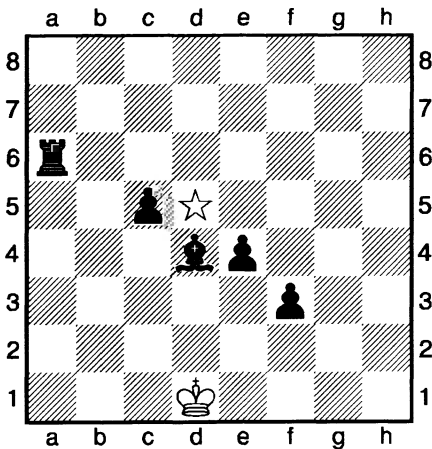
№ 2



№ 3



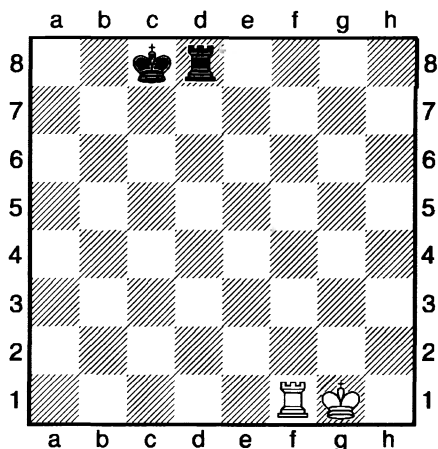
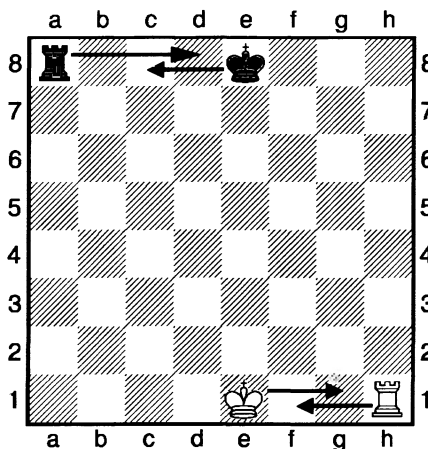
№ 4



Занятие 22

Рокировка (1)

В шахматах есть особый ход – рокировка. Её делают с целью обезопасить короля. Король уходит из центра под защиту своих пешек. После этого можно начинать активную игру по центру. Рокировку делают с короля - король перескакивает через одну клетку, а его перепрыгивает ладья.



Белые сделали короткую, черные – длинную рокировку.

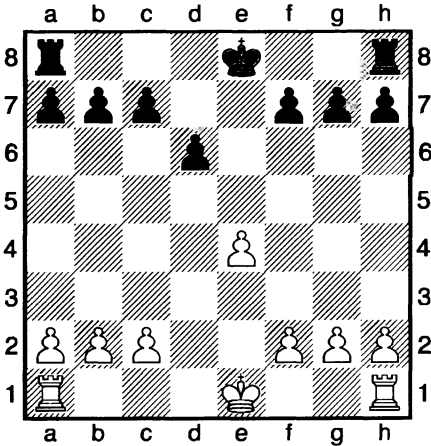
Записывается:

- короткая рокировка O – O;
- длинная рокировка O – O – O

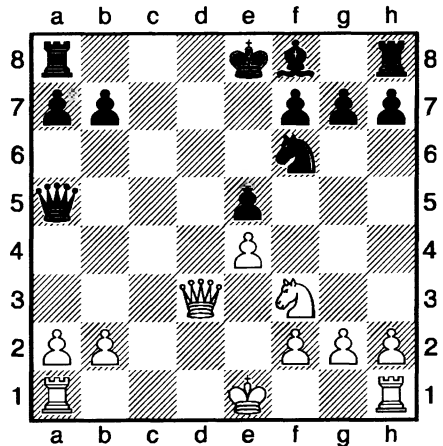
Рокировку нельзя делать, если:

- король или ладья уже делали ход.
- король находится под шахом.
- между королем и ладьей не все поля свободны.
- после рокировки король или ладья попадают под удар.

№ 1



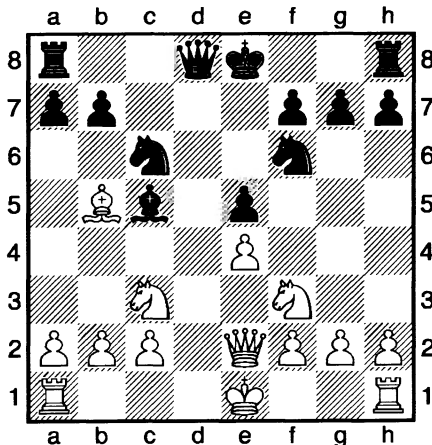
№ 2



В позиции № 1 возможна и короткая и длинная рокировка за белых и за черных. В позиции № 2 король белых находится под шахом и рокировку делать нельзя, но если белые сыграют Kf3-d2, то следующим ходом белые могут сделать рокировку. За черных нельзя делать рокировку: слон на f8 мешает сделать короткую, а после длинной рокировки под ударом окажется ладья (говорят – перейти через битое поле).

1. Какую рокировку могут сделать белые, черные?

№ 3



Домашнее задание

2. Рокировка – это:

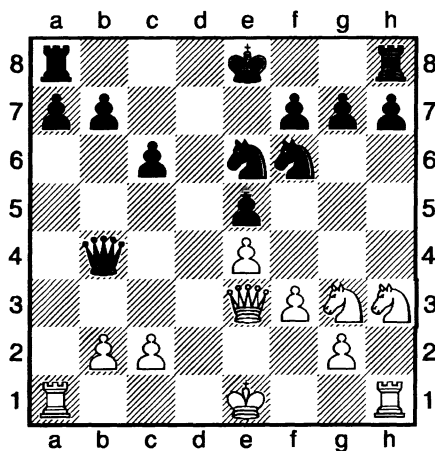
- а) король и ферзь меняются местами;
- б) король движется к ладье через клетку и ладья его перепрыгивает
- в) конь и слон меняются местами.

3. Рокировка бывает:

- а) тонкая и толстая;
- б) большая и маленькая;
- в) длинная и короткая.

4. Какую рокировку могут сделать белые, черные?

Домашнее задание



Занятие 23

Ценность фигур

1. Раскрасить столько пешек, сколько стоит каждая фигура.



2. Раскрасьте столько фигур, сколько стоят слон, ладья и ферзь.



Домашнее задание

3. На кого можно равноценно поменять ?

а) 

б) 

в) 

г) 

4. На кого можно равноценно поменять ?

а) 

б) 

в) 

г) 

5. Какая фигура в шахматах бесценна?

а) пешка

б) слон

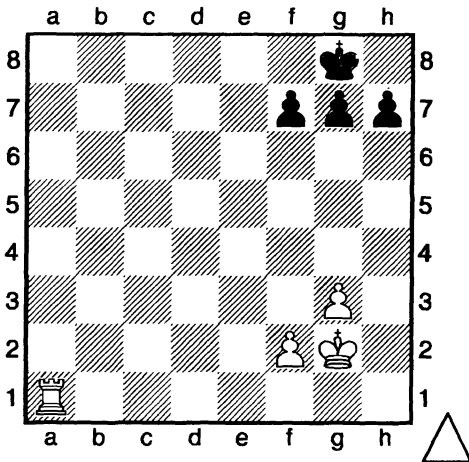
в) король

г) конь

д) ладья

е) ферзь

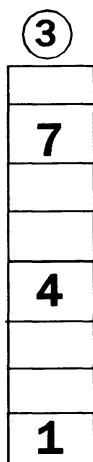
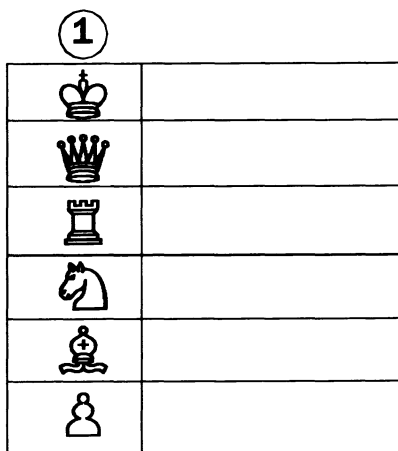
6. Поставить мат в 1 ход



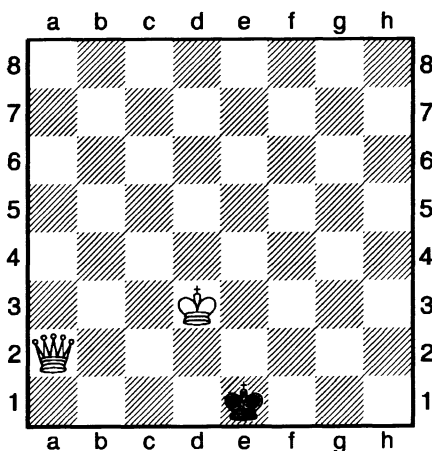
Занятие 24

Шахматная запись

1. Как записываются шахматные фигуры?
2. Вставить недостающие шахматные буквы.
3. Вставить недостающие шахматные цифры.



4. Записать позицию.



 Кр _____

Ф _____

 Кр _____







Домашнее задание

5. Как записываются шахматные фигуры?

6. Вставить недостающие шахматные буквы.

7. Вставить недостающие шахматные цифры.

5

	-	
	-	
	-	
	-	
	-	
	-	




7

5

6

	В			Е			
--	----------	--	--	----------	--	--	--

8. Записать позицию.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	



Кр _____

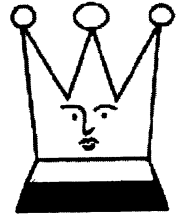
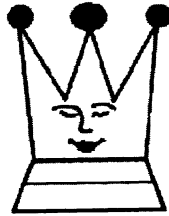
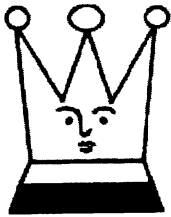
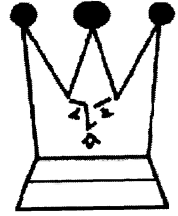
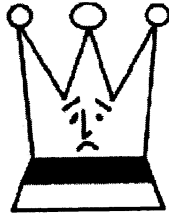
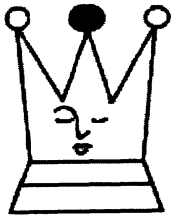
Л _____



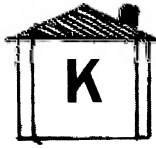
Кр _____

ПОДУМАЙ И РЕШИ

1. Найди и раскрась 2 одинаковые фигуры.



2. Помоги каждой фигуре найти свой домик.

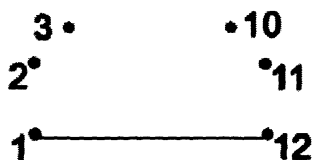
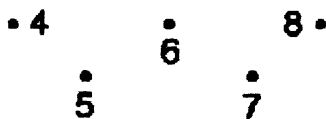


3. Догадайся, какое шахматное слово нужно добавить в стихотворение.

Можно влево, можно вправо,
Можно прямо и назад,
Можно наискось упрямо,
Лишь бы не было преград

Повернулся на просторе,
И лишь одно осилил поле.
Чья скажите это роль?
Ну, конечно же _____

4. Соедини фигуры по порядку и догадайся, что получилось.
Напиши название.

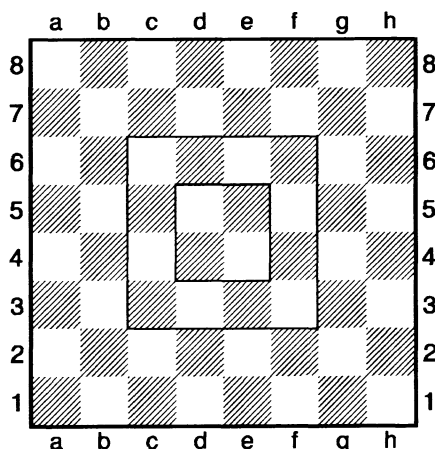


Занятие 25

Как начинать партию (1)

Рассмотреть партию 1. e2 - e4 (Белые пытаются захватить центр пешками, стремятся вывести легкие фигуры - слона, коня и сделать рокировку) e7 - e5 (черные мешают белым захватывать центр пешками) 2. Kg1 - f3 Kb8 - c6 3. Cf1 - c4 Cf8 - c5 4. 0-0 Kg8 - f6 5. Kb1 - c3 0-0 6. d2 - d3 d7 - d6 7. Cc1 - g5 Cc8-e6 (белые и черные развили легкие фигуры, сделали рокировки, осталось включить в игру тяжелые фигуры).

1. Раскрасить красным карандашом малый центр, синим большой центр.



2. Раскрасить легкие фигуры.



3. Раскрасить тяжелые фигуры.

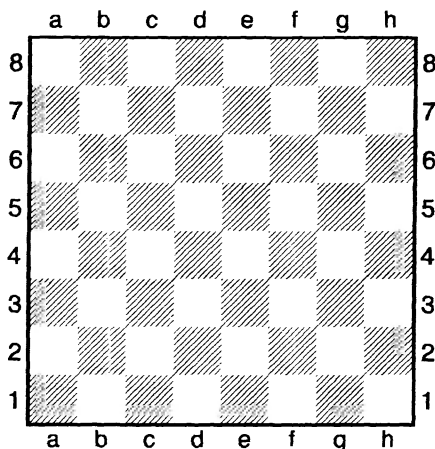


4. Кто участвует в рокировке?

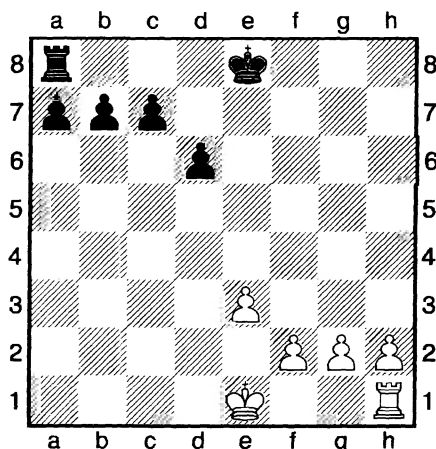


Домашнее задание

5. Раскрасить малый и большой центр.



6. Нарисовать стрелкой, куда после рокировки идет белый (черный) король и белая (черная) ладья.



7. В начале партии мы (обвести правильные ответы – их несколько):

- а) захватываем центр пешками;
- б) выводим легкие фигуры;
- в) делаем рокировку;
- г) делаем ходы крайними пешками.

Занятие 26

Как начинать партию (2)

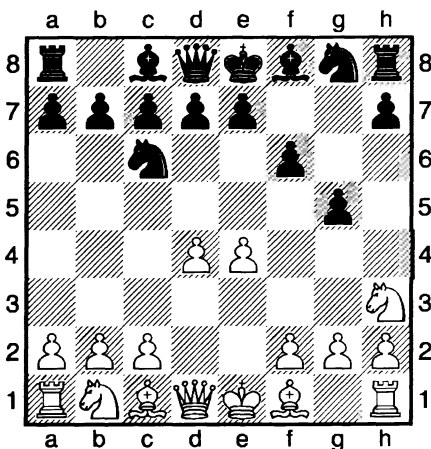
Рассмотреть партию 1. e2 - e4 e7 - e5 2. Cf1 - c4 Kb8 - c6 3. Фd1 - f3 d7 - d6 (ошибочный ход, правильно сыграть 3...Kg8 - f6, вывести слона f8 и сделать рокировку) 4. Фf3 : f7 мат.

Ошибочно в начале партии ходить крайними пешками, яркий пример тому мат в 2 хода. 1. f2 - f4 e7 - e6 2. g2 - g4 Фd8 - h4 мат. Нежелательно рано выводить ферзя, ведь ферзь самая ценная фигура, а также ходить одной и той же фигурой несколько раз. Стремиться выводить коней к центру, а не ставить их на край доски. 1. Найти ошибки, которые допустили белые и черные в начале партии. Обвести фигуры на диаграмме, которые сделали плохой ход, в кружок.

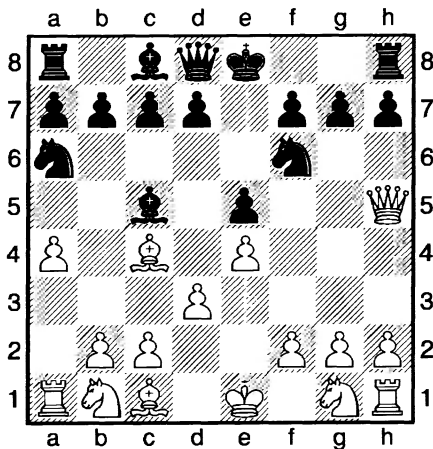
№ 1 1. e2 - e4 f7 - f6 2. d2 - d4 Kb8 - c6 3. Kg1 - h3 g7 - g5?? Ход белых.

Домашнее задание 1. e2 - e4 e7 - e5 2. a2 - a4 Cf8 - c5 3. Cf1-c4 Kb8-a6 4. d2-d3 Kg8-f6 5. Фd1-h5?? Ход черных.

№ 1



Домашнее задание



2. Разыграть позицию на уроке. Учитель читает партию по нотации, ребята разыгрывают друг с другом. 1. e2 - e4 e7 - e5 2. Kg1 - f3 Kb8 - c6 3. Cf1 - c4 Cf8 - c5 4. d2 - d3 Kg8 - f6 Ход белых.

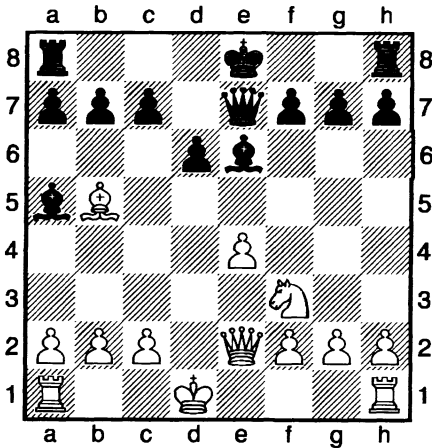
Занятие 27


Рокировка (2)


Повторить правила рокировки.

1. Какую рокировку могут сделать белые, черные? Обвести карандашом правильный ответ.

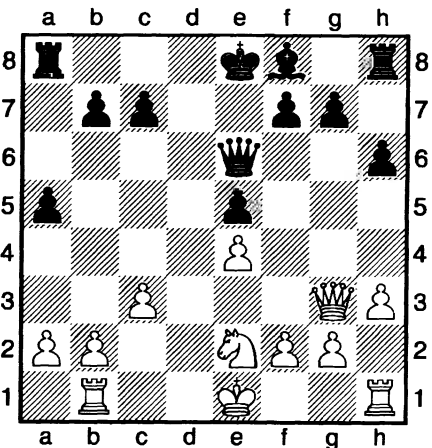
№ 1





 0-0
 0-0-0
 не могут

 0-0
 0-0-0
 не могут

№ 2



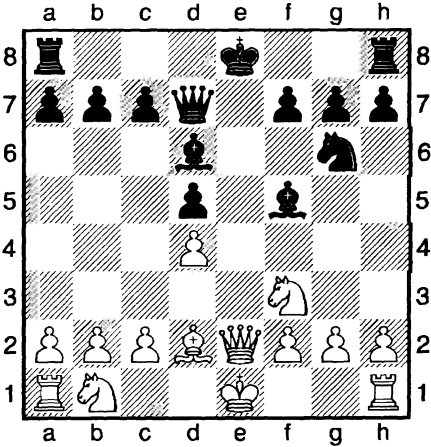
 0-0
 0-0-0
 не могут


 0-0
 0-0-0
 не могут


Домашнее задание

2. Какую рокировку могут сделать белые, черные? Обвести карандашом правильный ответ.

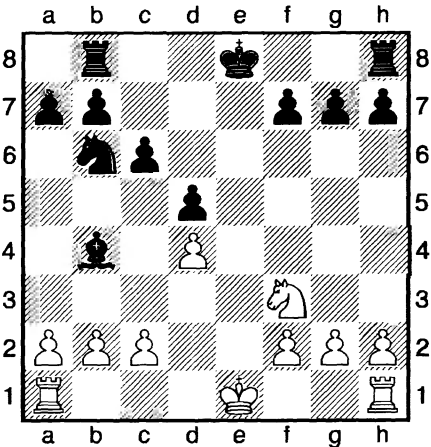
№ 3






 0 - 0
 0 - 0 - 0
 не могут


 0 - 0
 0 - 0 - 0
 не могут

№ 4




 0 - 0
 0 - 0 - 0
 не могут

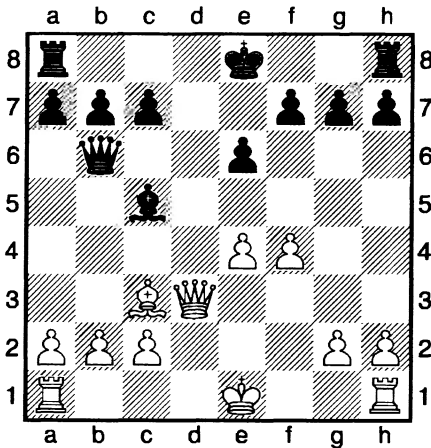

 0 - 0
 0 - 0 - 0
 не могут

Занятие 28

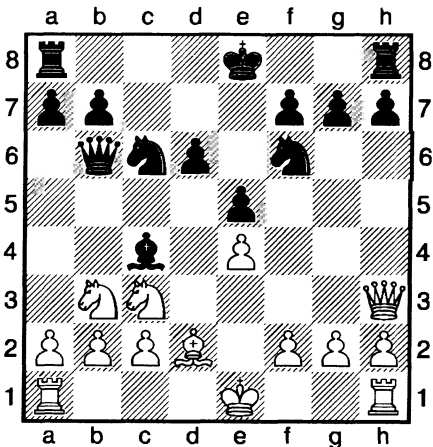
Рокировка (3)

1. Какую рокировку могут сделать белые, черные? Нарисовать карандашом правильный ответ (0-0, 0-0-0, не могут).

№ 1



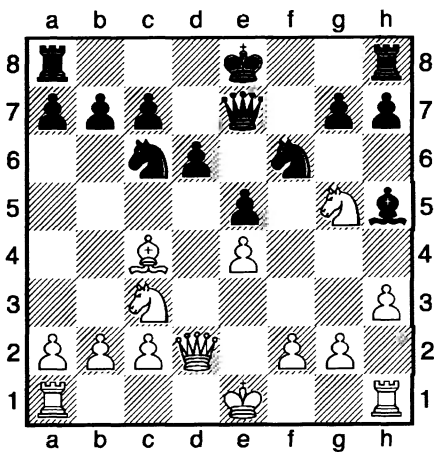
№ 2



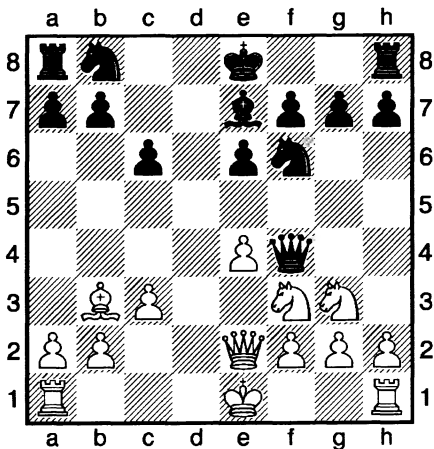
Домашнее задание

2. Какую рокировку могут сделать белые, черные? Нарисовать карандашом правильный ответ (0-0, 0-0-0, не могут).

№ 3



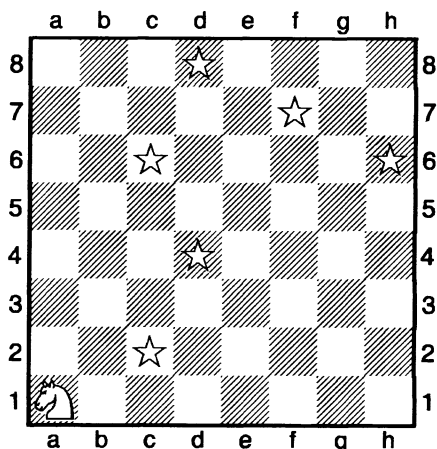
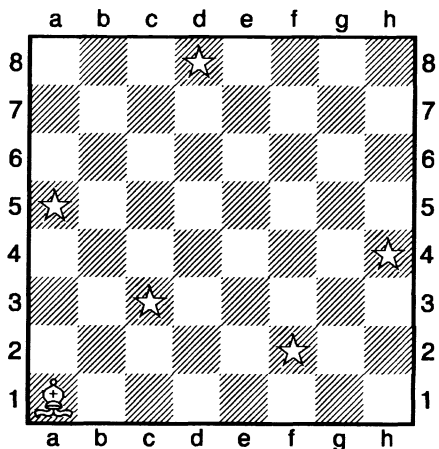
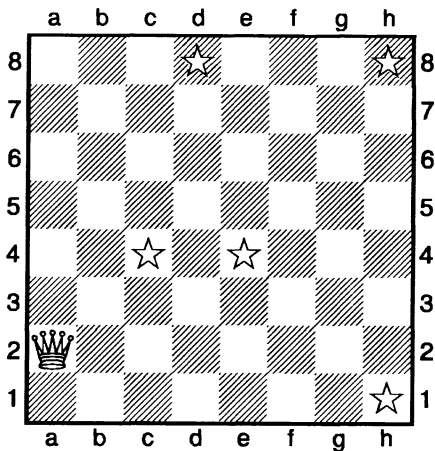
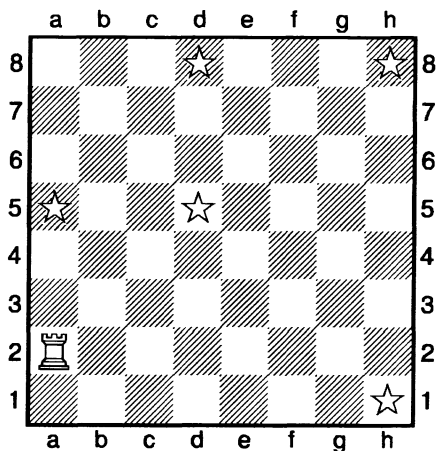
№ 4

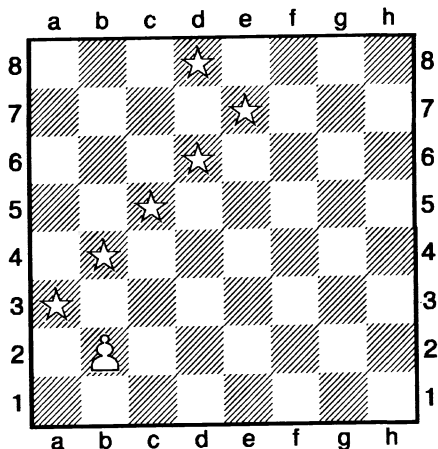
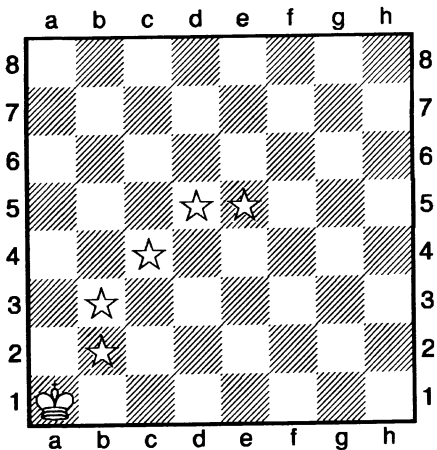


Занятие 29

Повторение. Ходы фигур

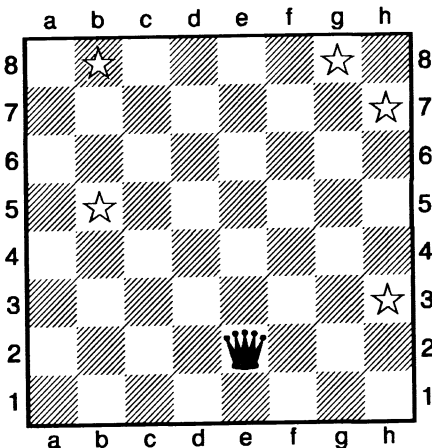
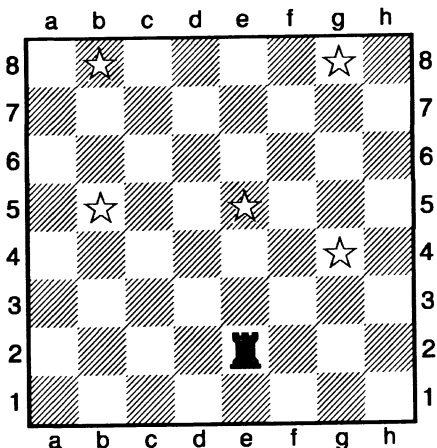
1. Каждым ходом фигурой собирать звездочку.

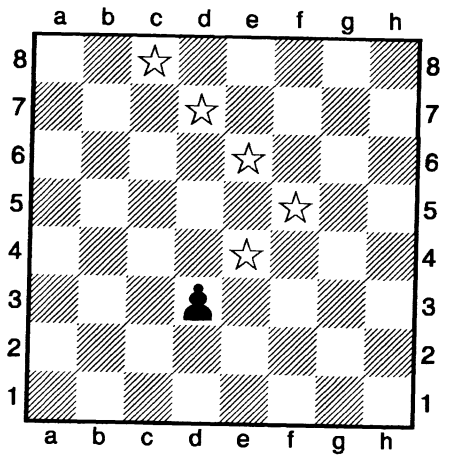
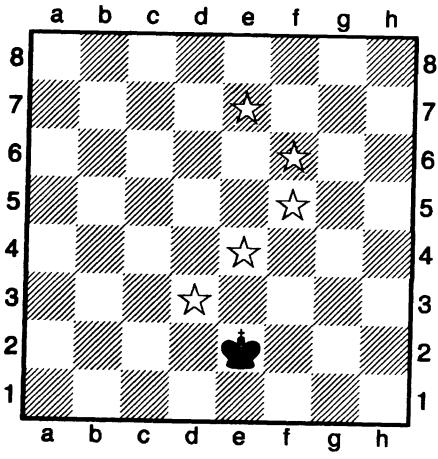
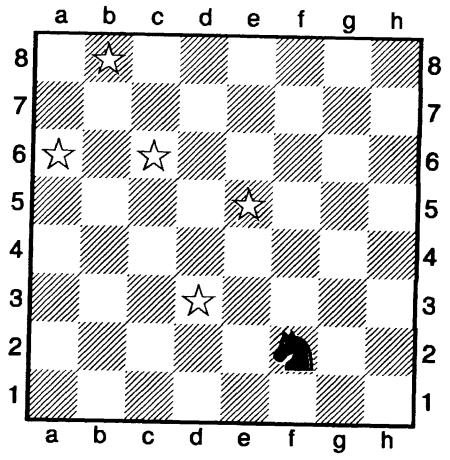
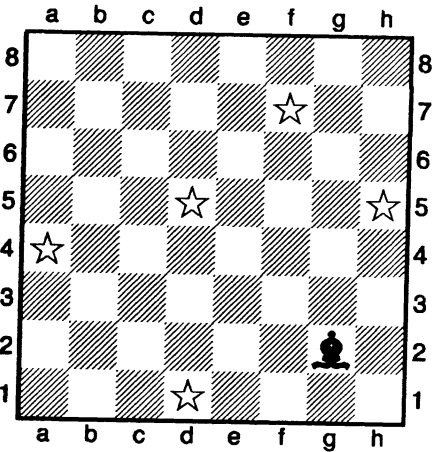




Домашнее задание

2. Каждым ходом собирать фигурой звездочку.





Занятие 30

Результат партии

Чтобы выиграть партию, нужно поставить мат. Но иногда получаются позиции, в которых не удастся поставить мат. Тогда партия заканчивается вничью.

Некоторые случаи ничьи:

- партию нельзя выиграть (возникают теоретически ничейные позиции);
- если поставлен пат;
- если поставлен вечный шах.

Теоретически ничейные позиции (их много, например):

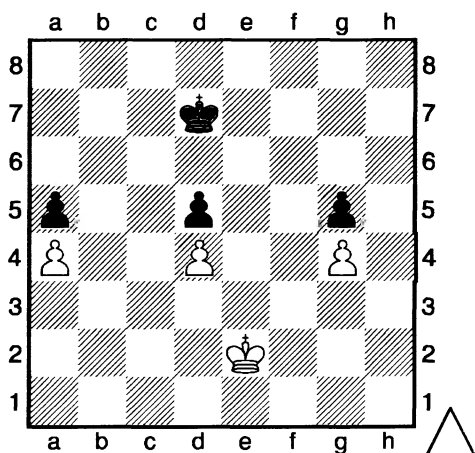


Пат – это положение, в котором одна из сторон, имеющая очередь хода, не может сделать ход ни одной фигурой и король не находится под шахом.

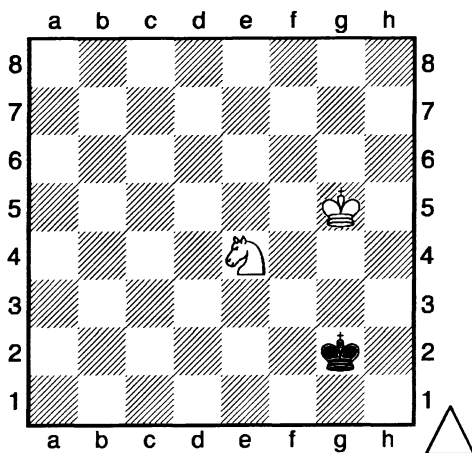
Вечный шах – это серия шахов, от которых король не может скрыться.

1. Как закончится партия?

№ 1

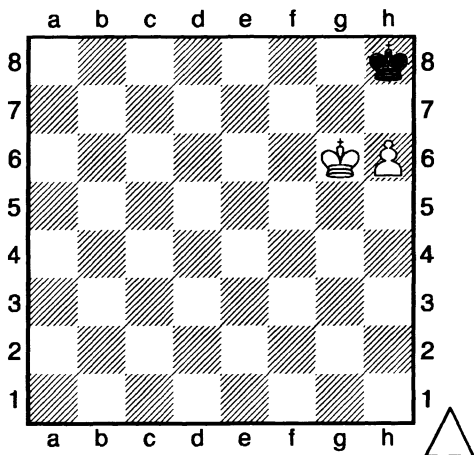


Домашнее задание

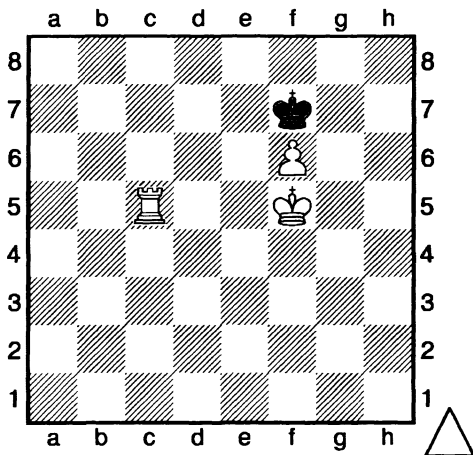


2. Сыграть белыми так, чтобы получился пат.

№ 2

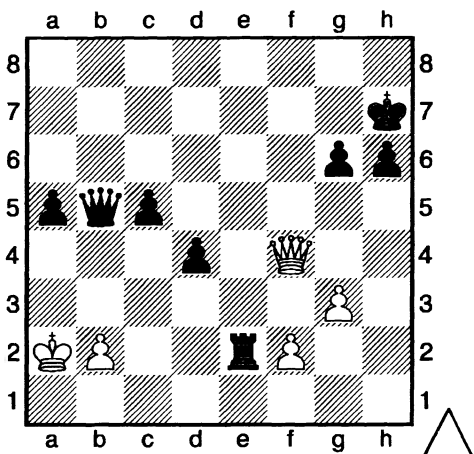


Домашнее задание

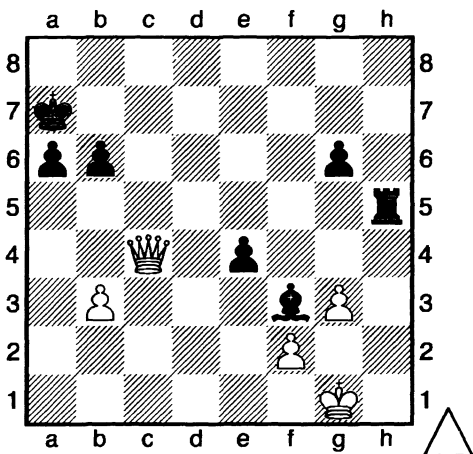


3. Как белыми поставить вечный шах?

№ 3



Домашнее задание

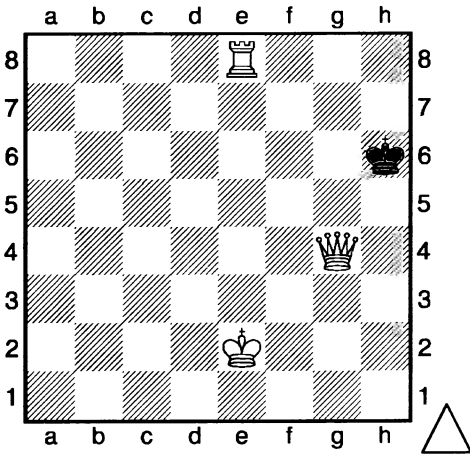


Занятие 31

Пат. Вечный шах

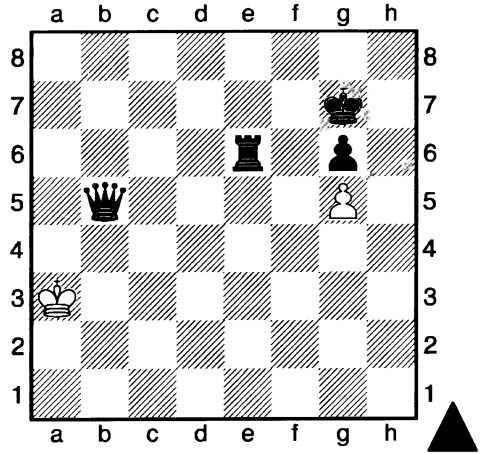
1. Определить, какое положение возникает после сделанного хода. Написать около хода, пат это или мат. П – М

№ 1



1. Ле8 - е7 _____
 1. Ле8 - h8 _____

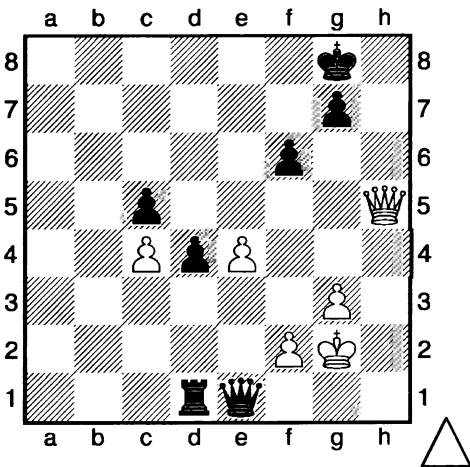
Домашнее задание



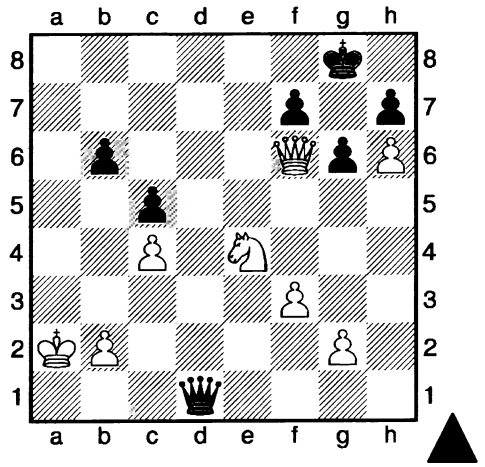
- 1...Ле6 - е2 _____
 1...Ле6 - а6 _____

2. Поставить вечный шах. Нарисовать решение карандашом.

№ 2



Домашнее задание



Занятие 32

Правила поведения во время партии.

1. Закончи предложение «Взялся за фигуру –!»:

- а) ходи
- б) беги

2. Если у вас неровно стоит фигура, и вы хотите при своем ходе поставить её аккуратно, то нужно сказать:

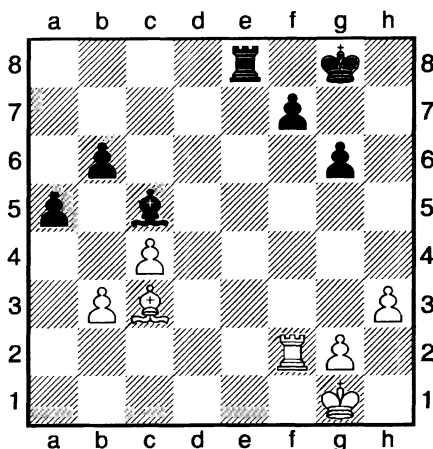
- а) ничего не надо говорить; б) поправляю; в) ничья.

3. Если вы сделали ход фигурой и отпустили руку, а потом увидели, что у вас съедят ферзя, то вы:

- а) можете поставить фигуру обратно и сделать ход другой фигурой;
- б) ход уже сделан и можно, только надеяться, что противник не заметит вашего ферзя.

4. Обвести в кружок тот, ход который возможен в позиции, зачеркнуть невозможный ход.

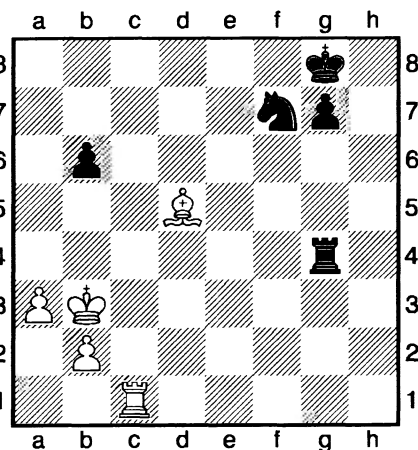
№ 1



△ а) 1. Lf2 - f3 б) 1. Kpg1 - f1

▲ а) 1...Cc5 : f2 б) 1... Kpg8 - g7.

Домашнее задание



△ а) 1. Lc1 - c7 б) 1. Kpb3 - a4

▲ а) 1...Kf7 - e5 б) 1... Lg4 - f4.

ПОДУМАЙ И РЕШИ

1. Найди и раскрась 2 одинаковые фигуры.



2. Помоги каждой фигуре найти свой домик.

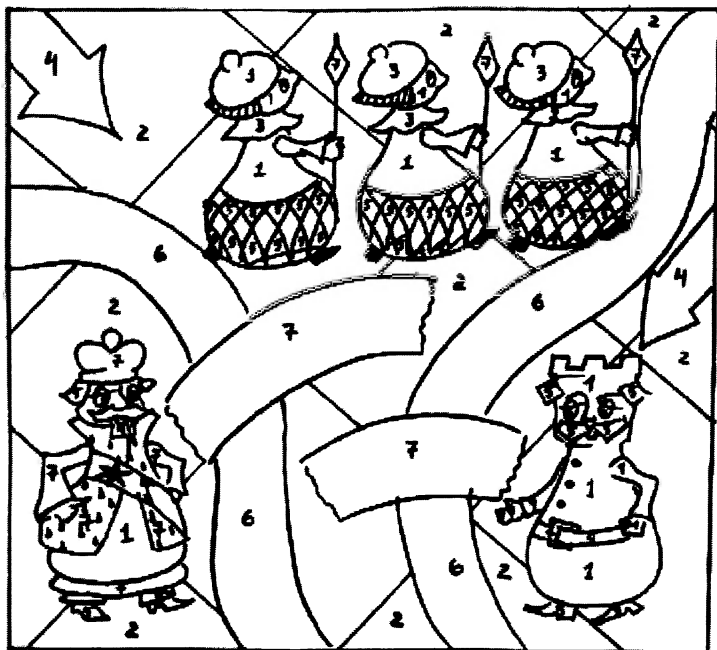


3. Догадайся, какое шахматное слово нужно добавить в стихотворение.

Трудно в центре королю
выручает нас сноровка.
Перебросим в центр ладью,
Есть спасенье! _____

А королю неуютно, тревожно,
Плотно ладьями он к краю прижат,
Есть вариант! И спасенье возможно!
Жертва ферзя и спасительный _____

4. Раскрась картинку по цифрам. Догадайся, что изображено на ней.



1. Желтый
2. Коричневый
3. Зеленый
4. Красный
5. Черный
6. Синий
7. Оранжевый

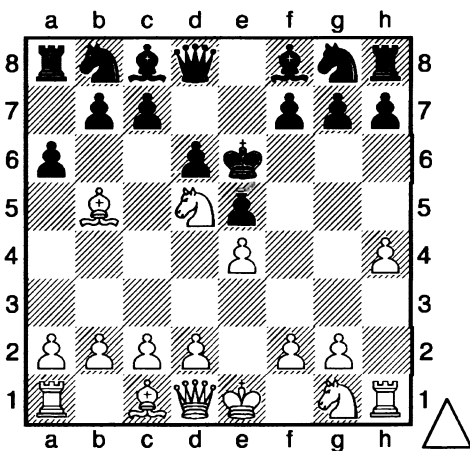
Дополнительные задания 6

Как начинать партию, рокировка

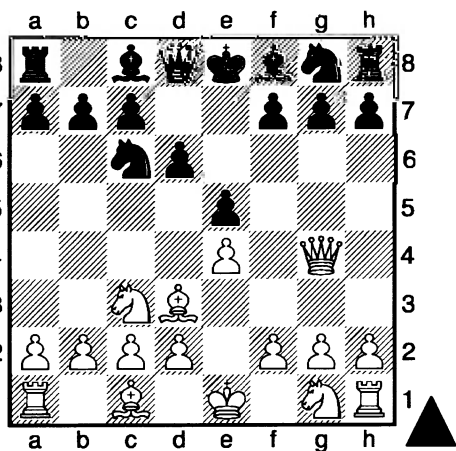
1. Найти ошибки, которые допустили белые и черные в начале партии. Обвести фигуры, которые сделали плохой ход, в кружок. Позиция № 1 1. e4 e5 2. Кс3 d6 3. Сb5 Кре7 4. h4 а6 5. Кd5+ Кре6. Как играть белым?

Позиция № 2 1. e4 e5 2. Фg4 Кс6 3. Кс3 d6 4. Сd3. Как играть черным?

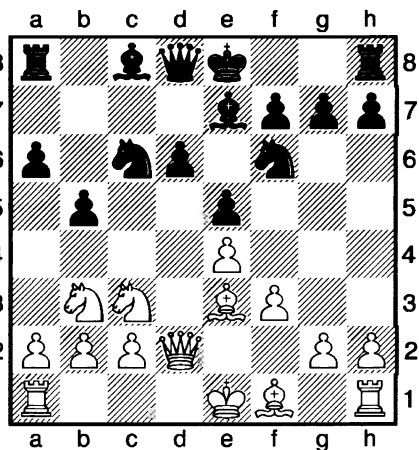
№ 1



№ 2



2. Какую рокировку могут сделать белые, черные? Нарисовать карандашом правильный ответ.

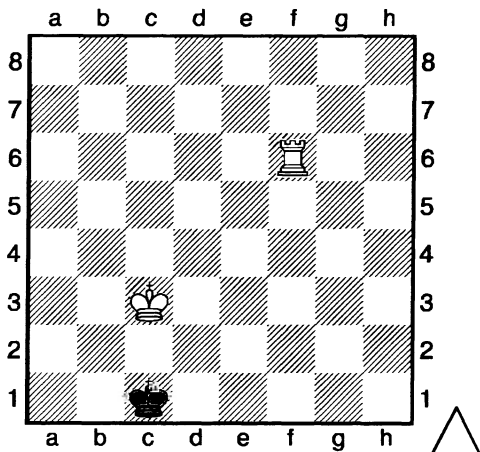


Занятие 33

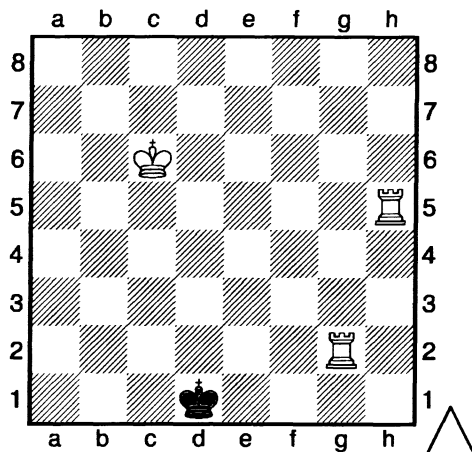
Мат в 1 ход (Ладья)

1. Поставить мат в 1 ход.

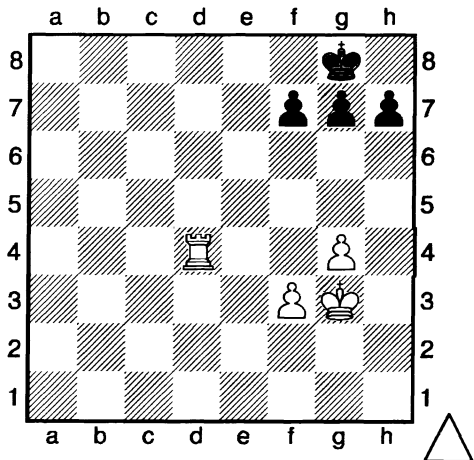
№ 1



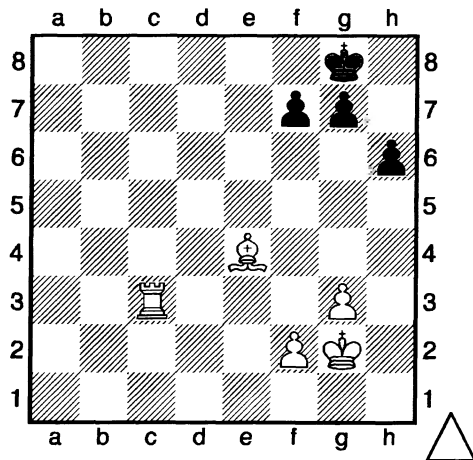
№ 2



№ 3

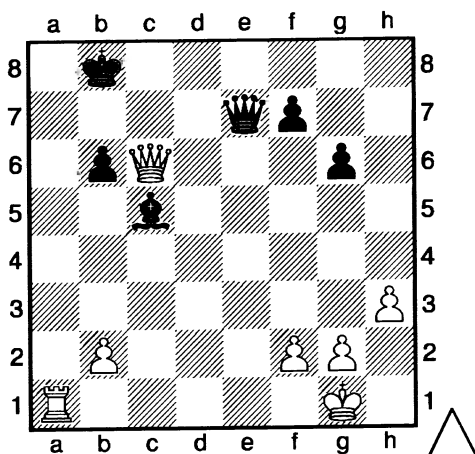


№ 4

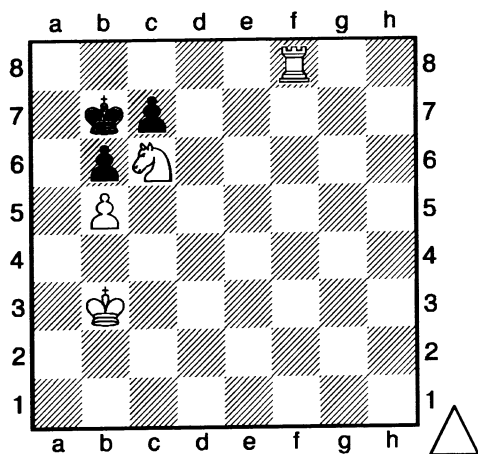


Домашнее задание

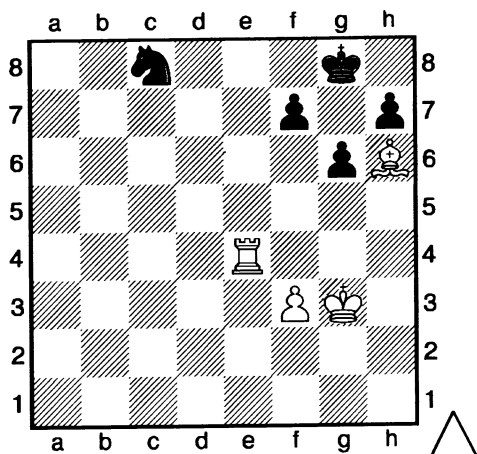
№ 5



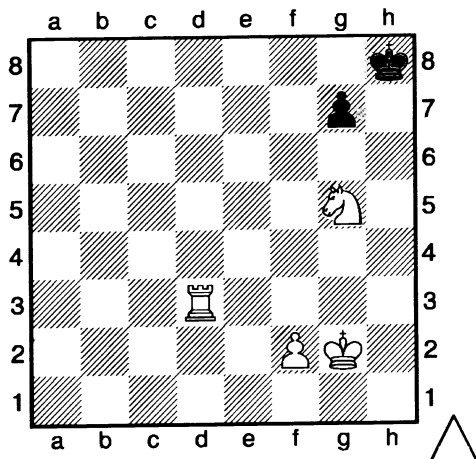
№ 6



№ 7



№ 8

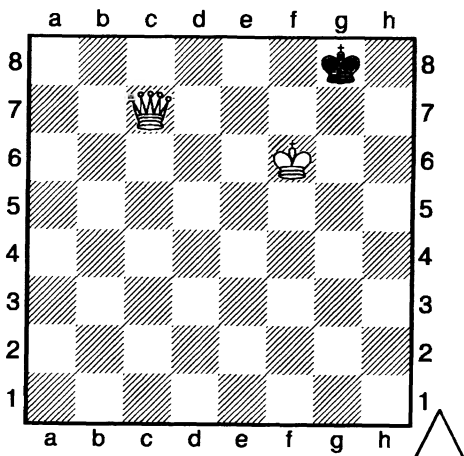


Занятие 34

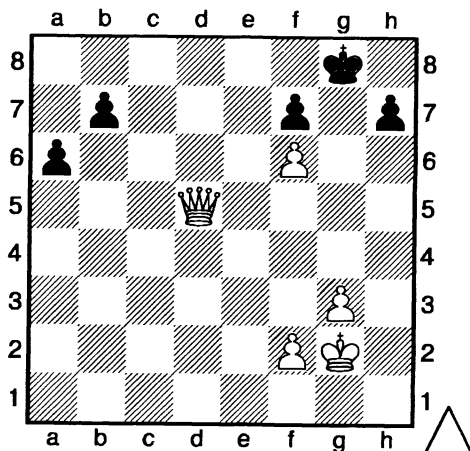
Мат в 1 ход (Ферзь)

1. Поставить мат в 1 ход.

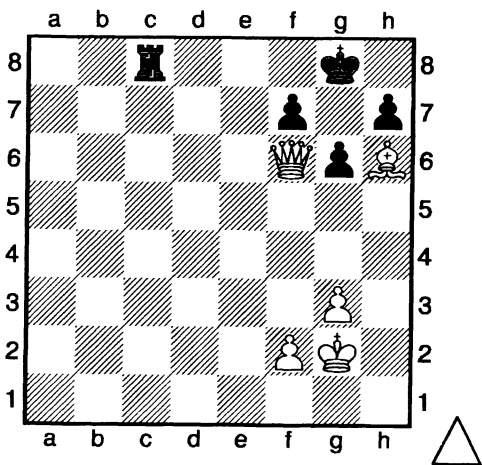
№ 9



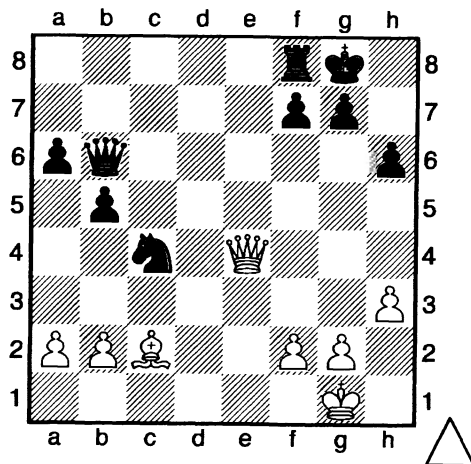
№ 10



№ 11

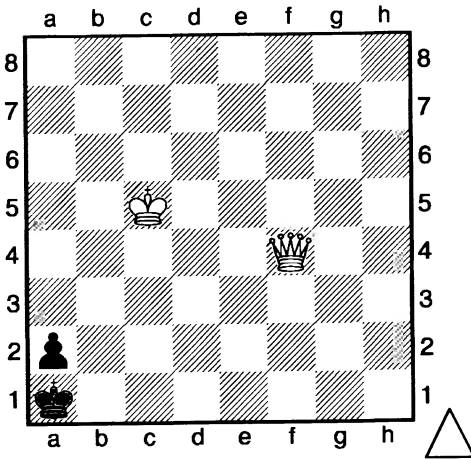


№ 12

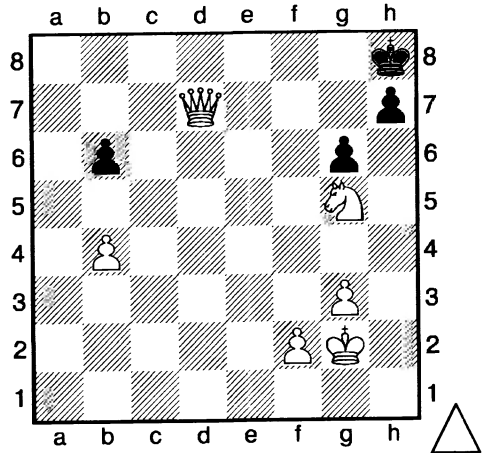


Домашнее задание

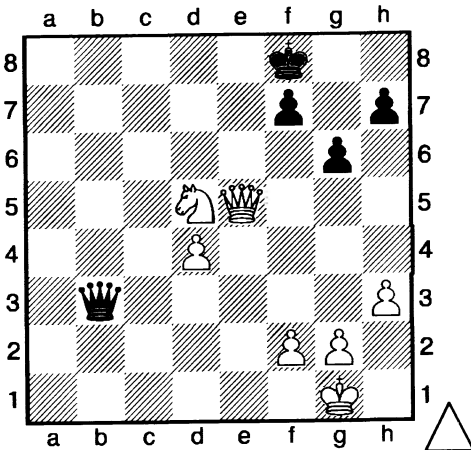
№ 13



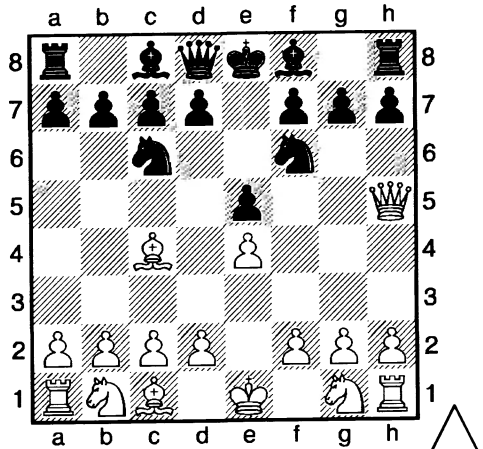
№ 14



№ 15



№ 16

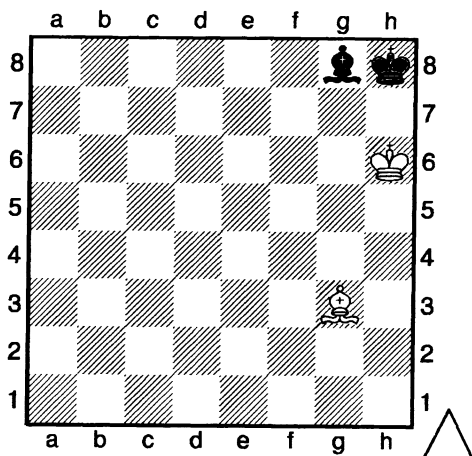


Занятие 35

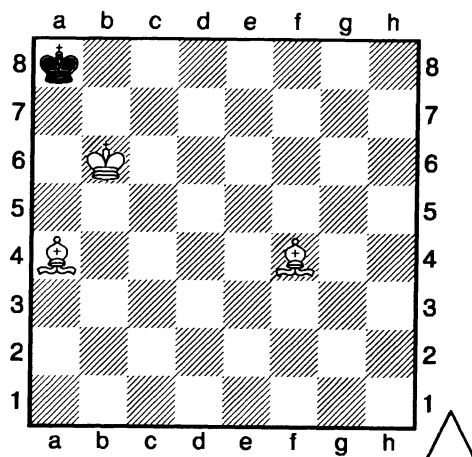
Мат в 1 ход (Слон)

1. Поставить мат в 1 ход.

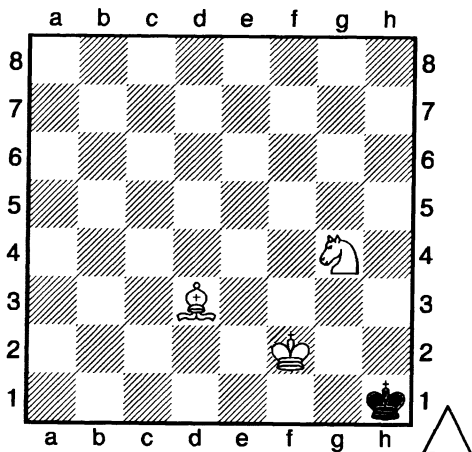
№ 17



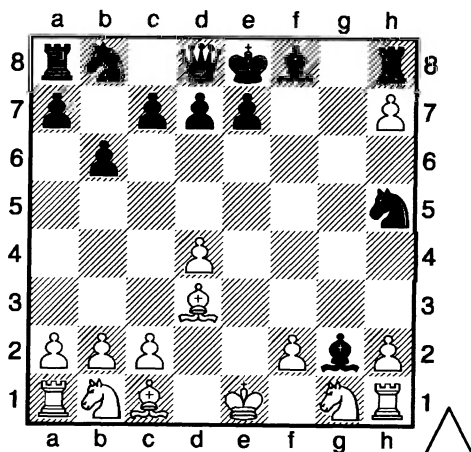
№ 18



№ 19

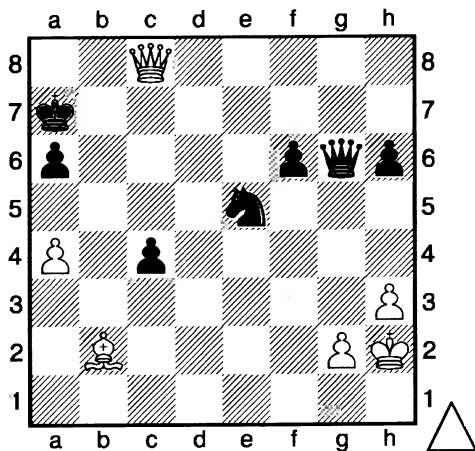


№ 20

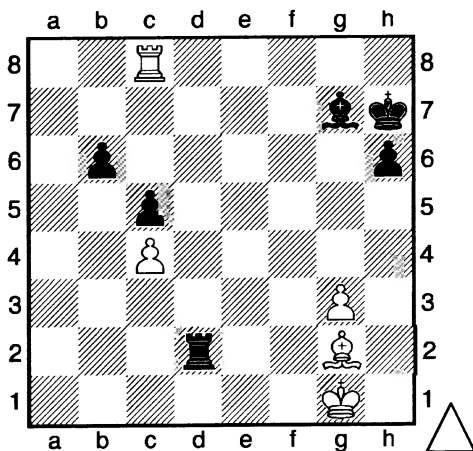


Домашнее задание

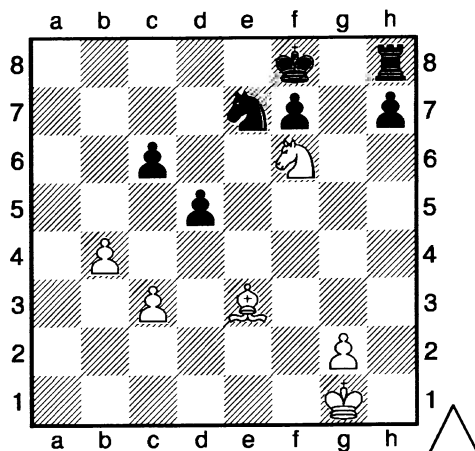
№ 21



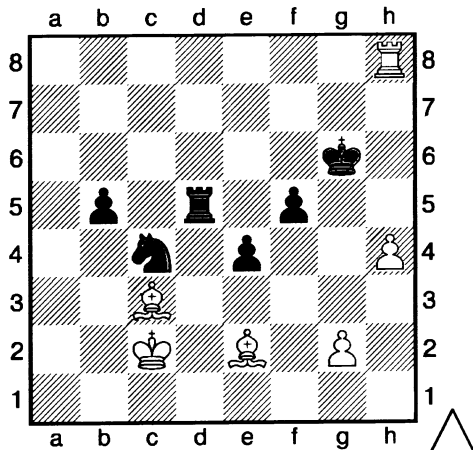
№ 22



№ 23



№ 24

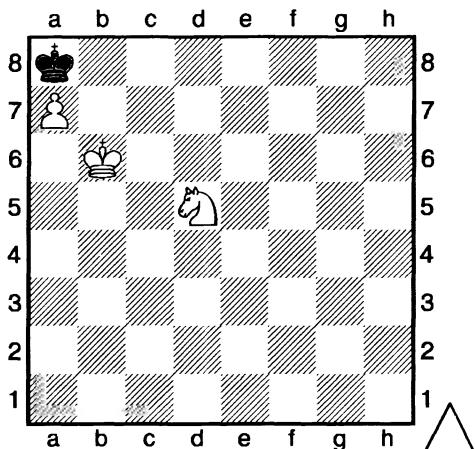


Занятие 36

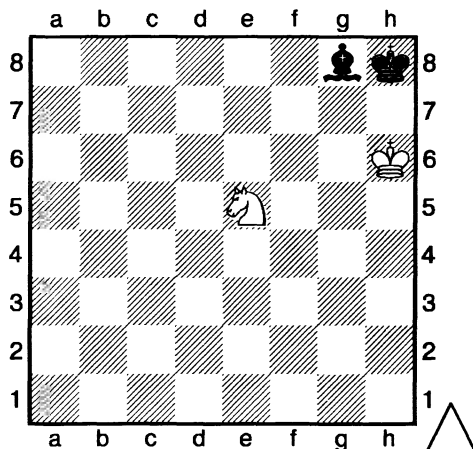
Мат в 1 ход (Конь)

1. Поставить мат в 1 ход.

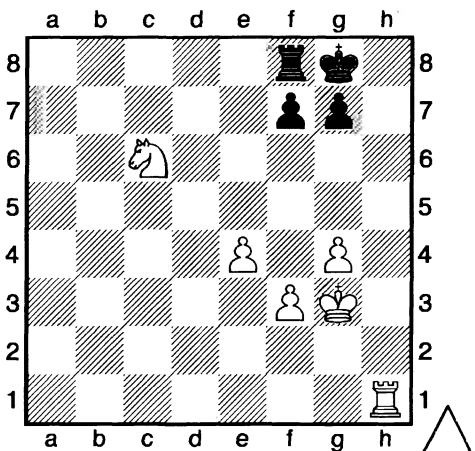
№ 25



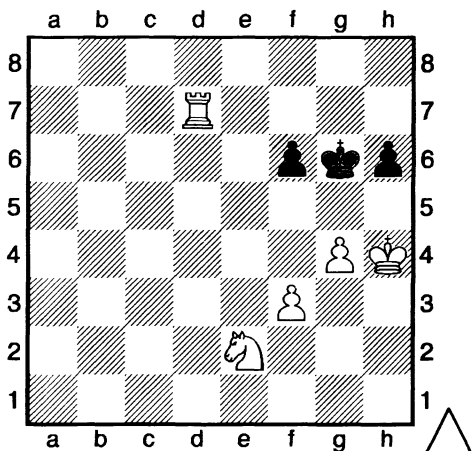
№ 26



№ 27

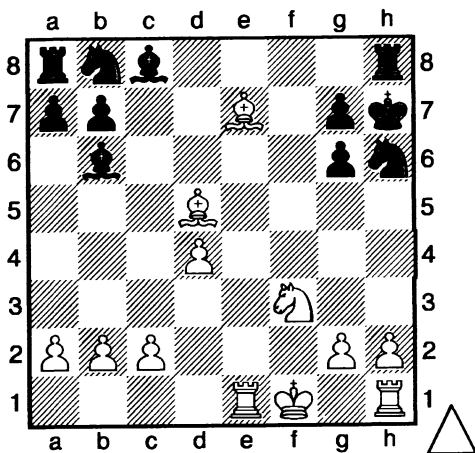


№ 28

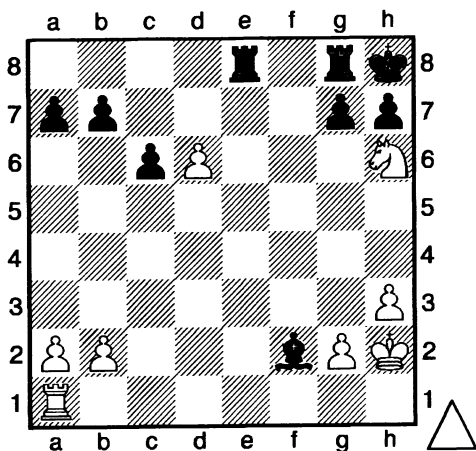


Домашнее задание

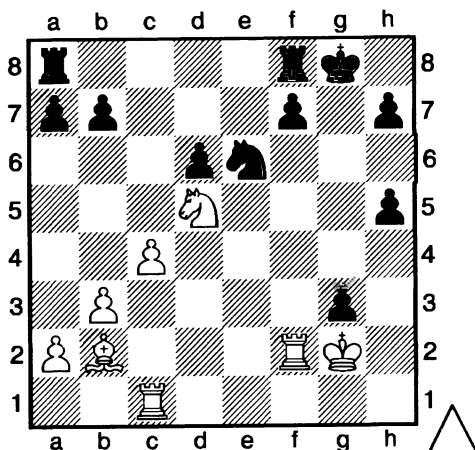
№ 29



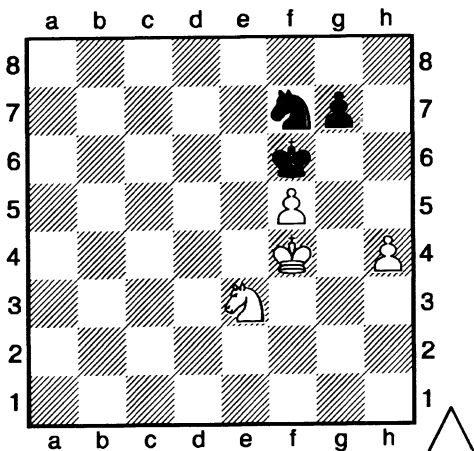
№ 30



№ 31



№ 32



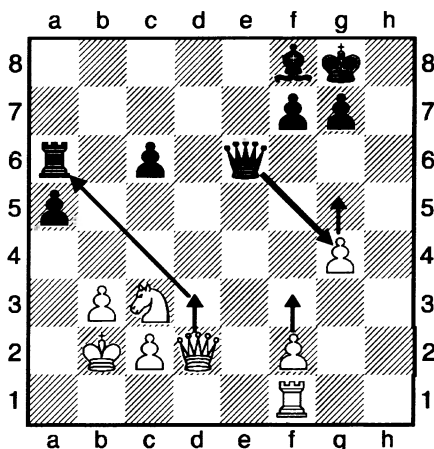
Занятие 37

Нападение и защита

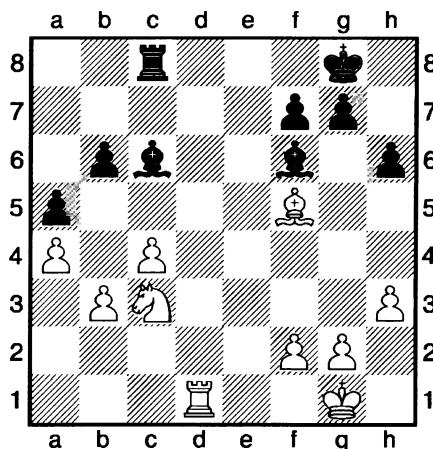
1. В позиции № 1 черный ферзь напал на пешку g4, белые могут защитить эту пешку тремя способами:

1. Защитить своей пешкой 1. f2-f3
 2. Уйти из под удара 1. g4-g5
 3. Сделать контрнападение 1. Фd2-d3, белый ферзь в ответ напал на более ценную фигуру - ладью.
2. № 2 – 8 обвести в кружочек фигуру, на которые напали белые, черные (фигура находится без защиты).

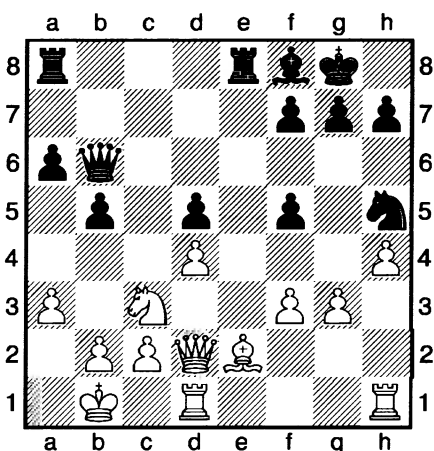
№ 1



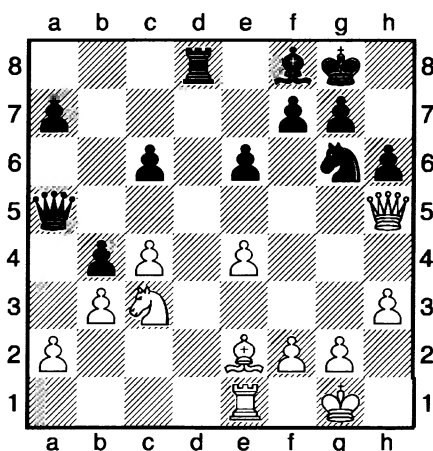
№ 2



№ 3

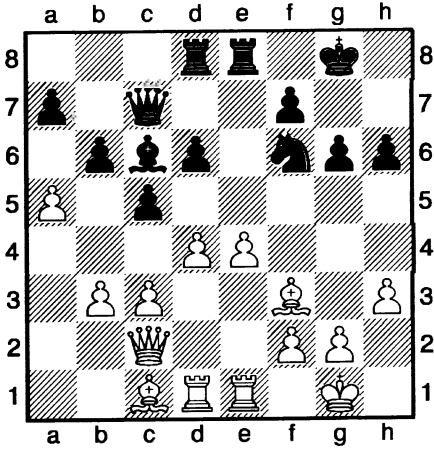


№ 4

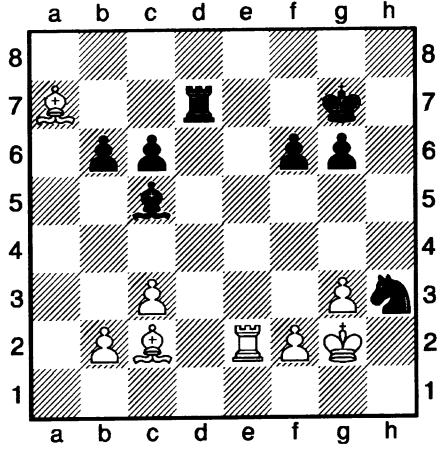


Домашнее задание

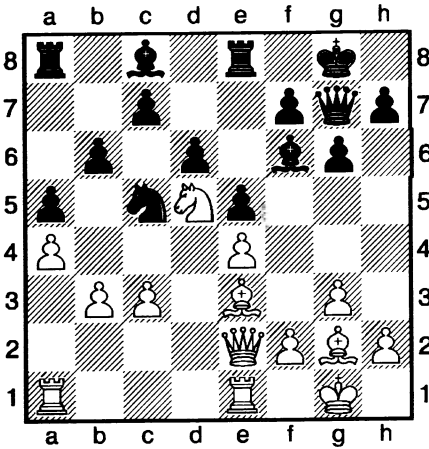
№ 5



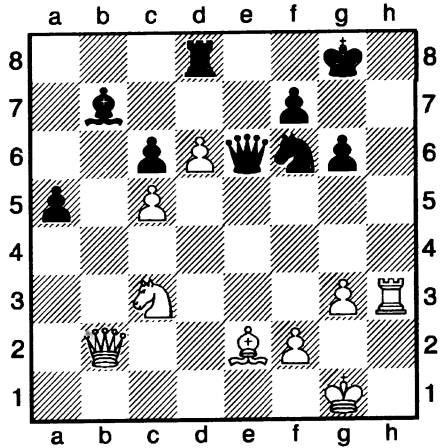
№ 6



№ 7



№ 8

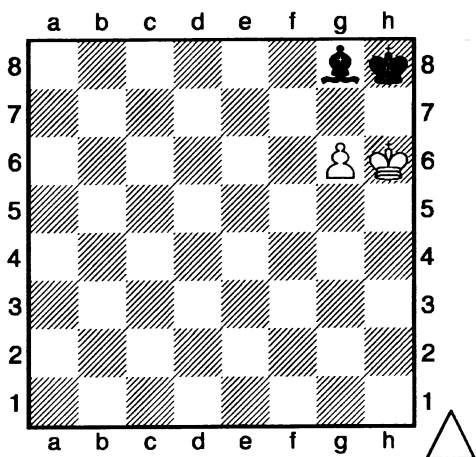


Занятие 38

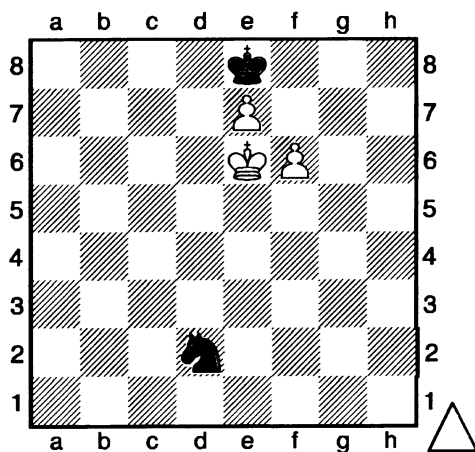
Мат в 1 ход (Пешка)

1. Поставить мат в 1 ход.

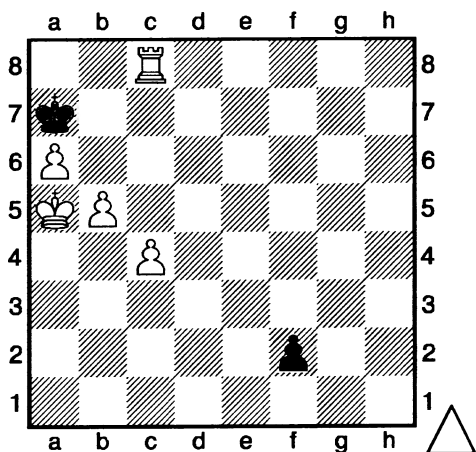
№ 33



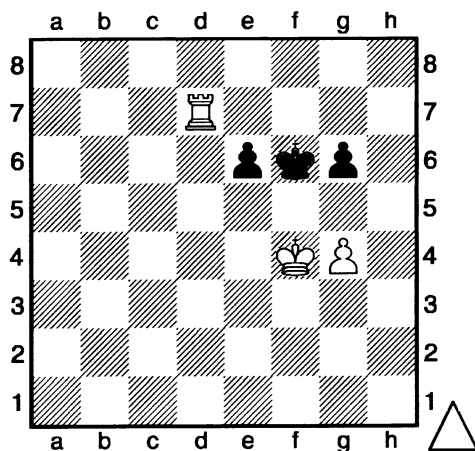
№ 34



№ 35

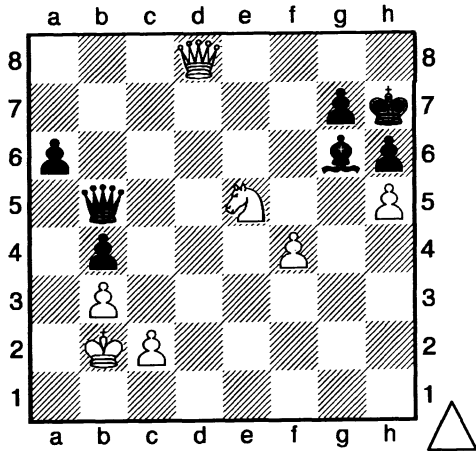


№ 36

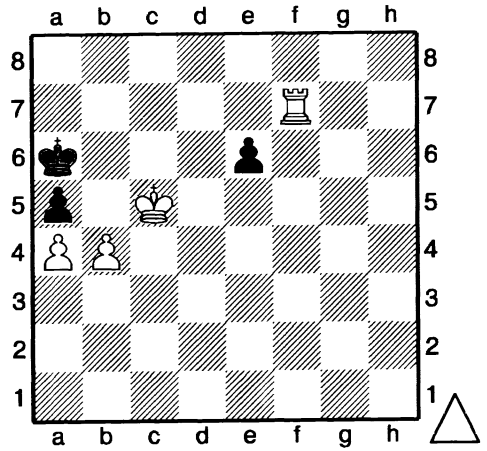


Домашнее задание

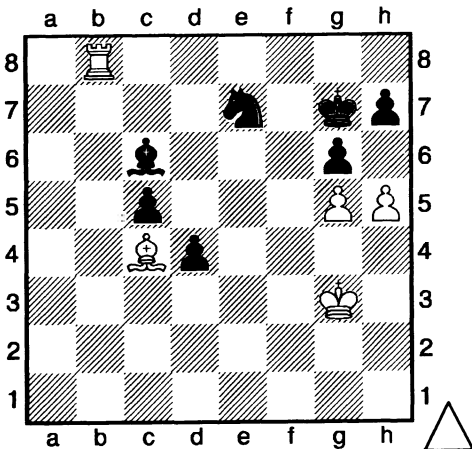
№ 37



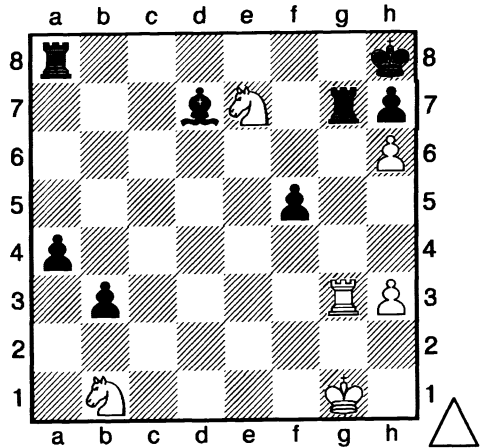
№ 38



№ 39



№ 40

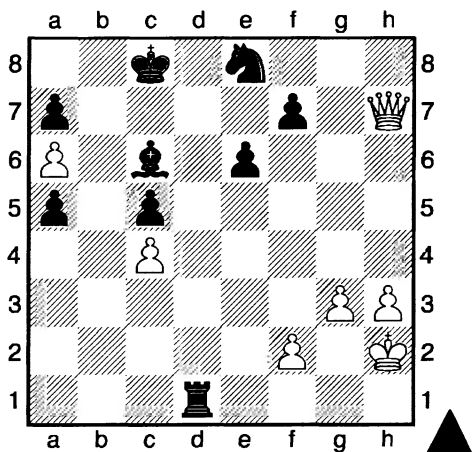


Занятие 39

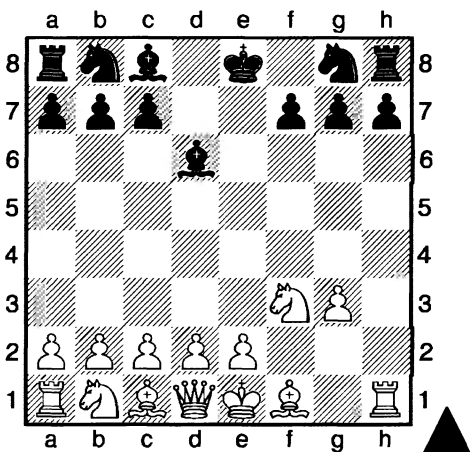
Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

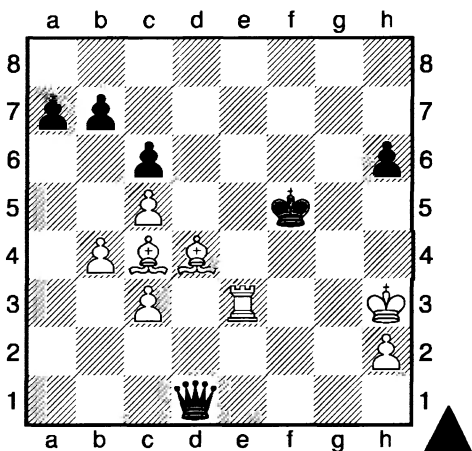
№ 41



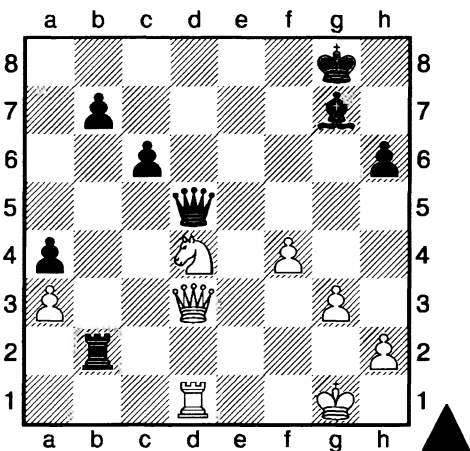
№ 42



№ 43

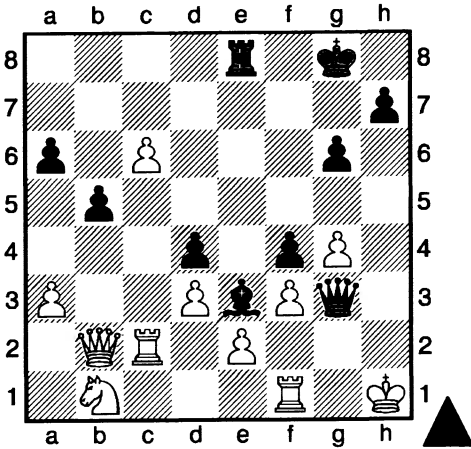


№ 44

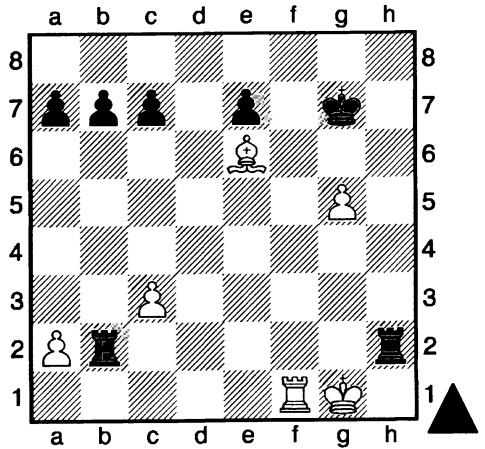


Домашнее задание

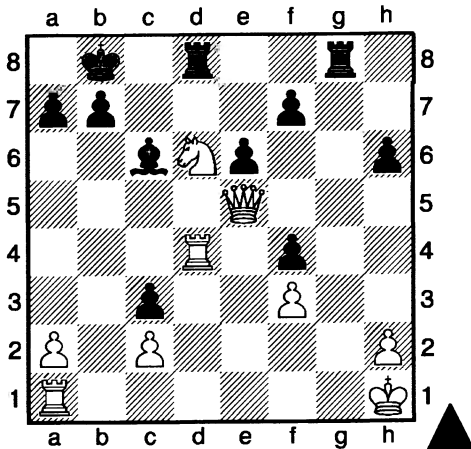
№ 45



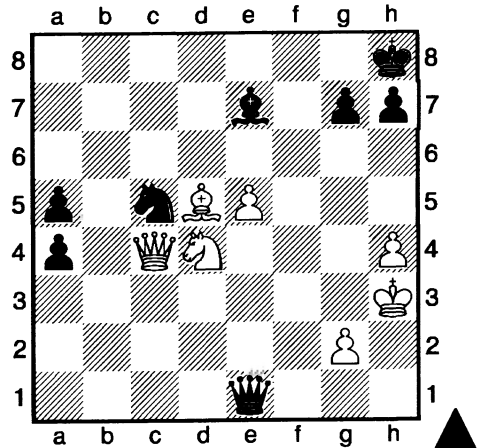
№ 46



№ 47



№ 48

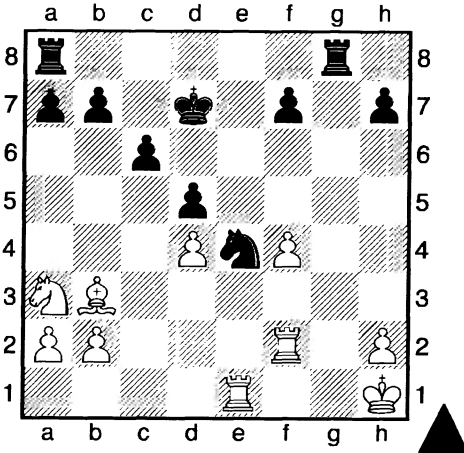


Занятие 40

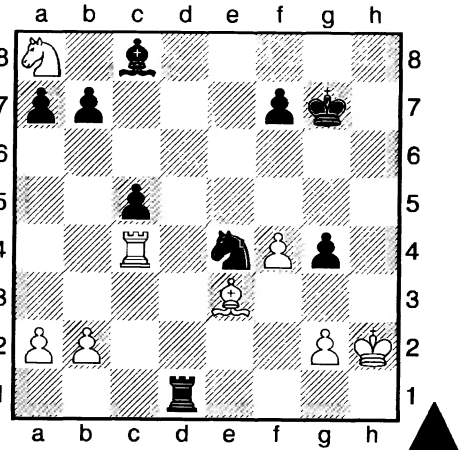
Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

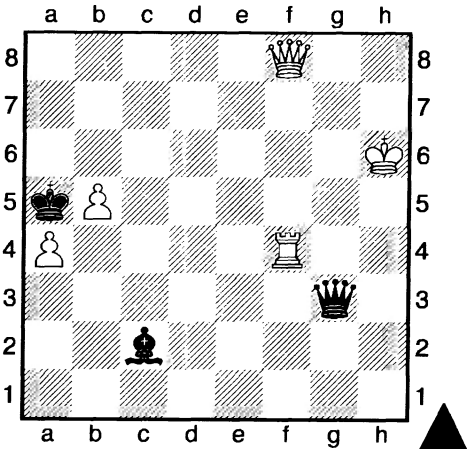
№ 49



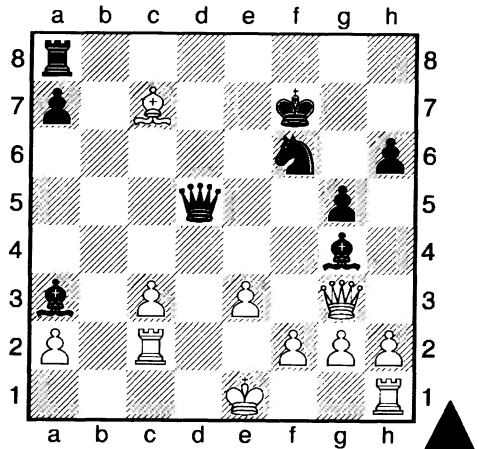
№ 50



№ 51

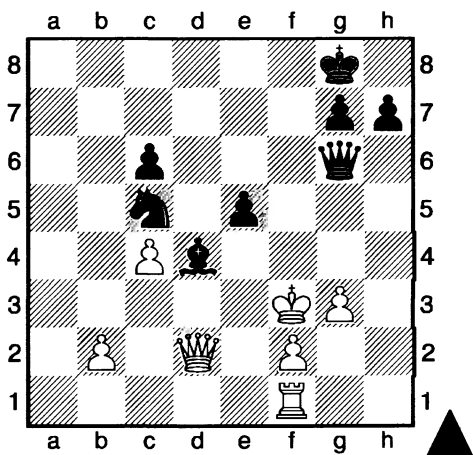


№ 52

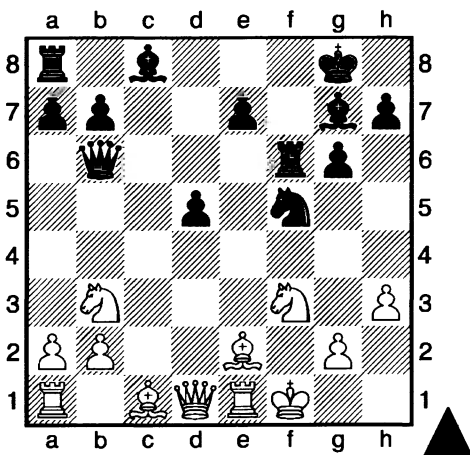


Домашнее задание

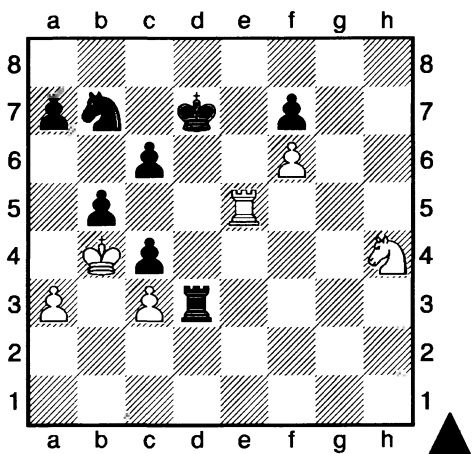
№ 53



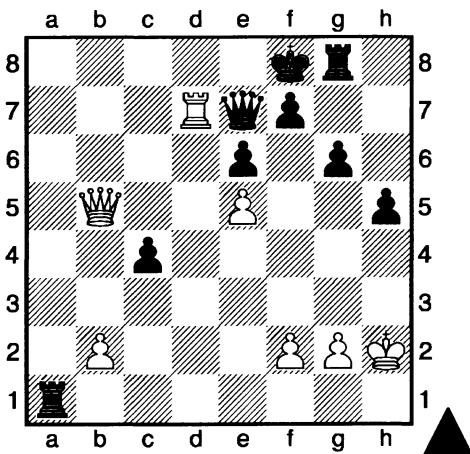
№ 54



№ 55

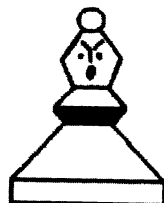
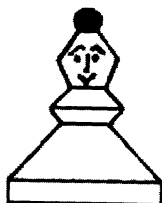
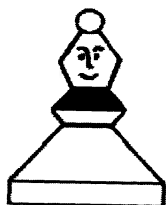
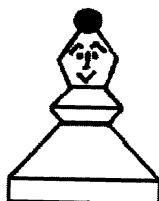
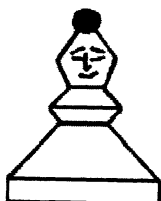
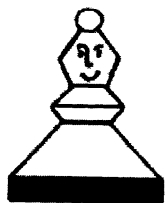


№ 56

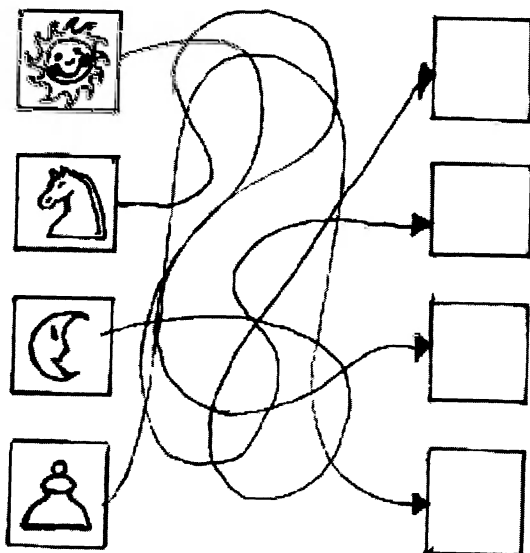


ПОДУМАЙ И РЕШИ

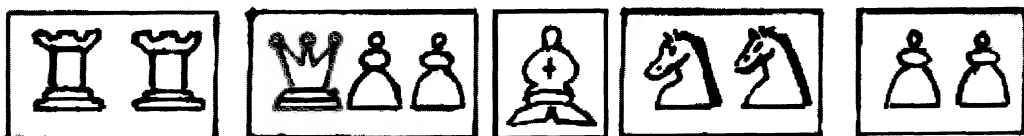
1. Найди и раскрась две одинаковые фигуры.



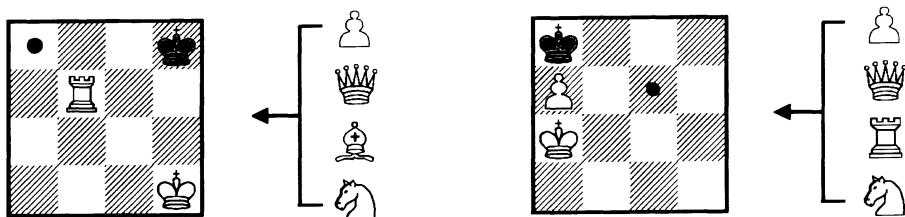
2. Перенеси картинки на новые места. Нарисуй их в пустых клетках. Раскрась красным карандашом шахматные фигуры.



3. Помоги фигурам найти свой домик.



4. Догадайся, какую фигуру нужно поставить на отмеченное поле, чтобы получился мат.

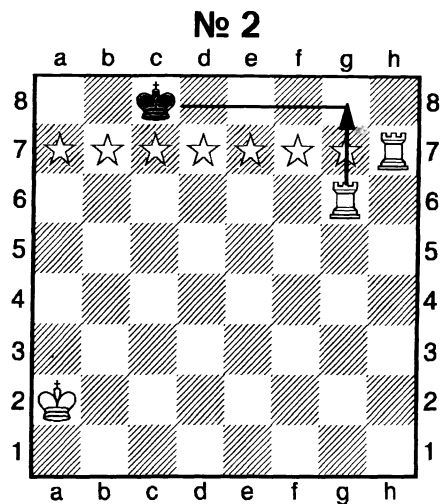
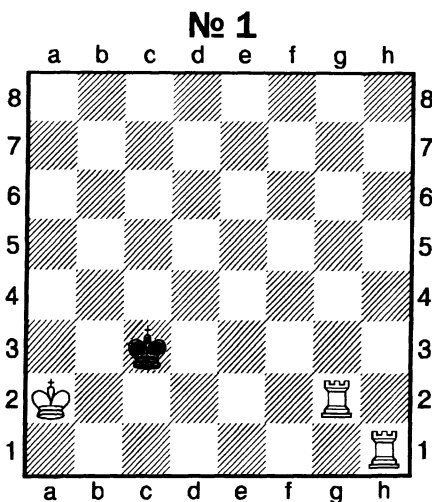


Занятие 41

Мат двумя ладьями одиночному королю (1)

Мат двумя ладьями ставится без помощи короля. План игры: ладьи постепенно отнимают у короля линию за линией. Когда король окажется на краю доски, ладья ставит мат.

1. Посмотрим, как поставить мат двумя ладьями, если черный король не сопротивляется этому (позиция № 1). 1. Лh1-h3+ Крс3-c4 2. Лg2-g4+ Крс4-d5 3. Лh3-h5+ Крд5-c6 4. Лg4-g6+ Крс6-c7 5. Лh5-h7+ Крс7-c8 (позиция № 2). Ладья h7 отрезает черного короля по 7 -й горизонтали у короля осталась только 8-я линия и второй ладье нужно пойти на неё 6. Лg6-g8, черный король не может спуститься дальше - получается мат.



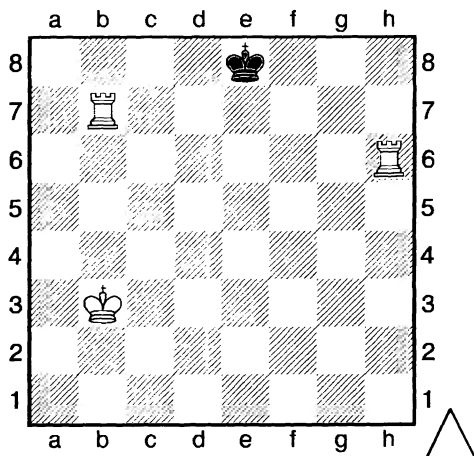
Мат в 1 ход

2. Что же делать, если король мешает нам поставить мат (позиция № 1)?

1. Лh1-h3+ Крс3-d4 2. Лg2-g4+ Крд4-e5 3. Лh3-h5+ Кре5-f6 мы не можем поставить шах на g6 – ладья попадет под удар короля, вспоминаем – король ходит медленно, а ладья быстро. Самое дальнее поле от короля на 6-м ряду а6, переводим ладью на а4. 4. Лg4-a4! Крf6-g6 5. Лh5-b5 (мы отрезаем короля по 5-му ряду и вторая ладья также уходит на другой край доски – обязательно

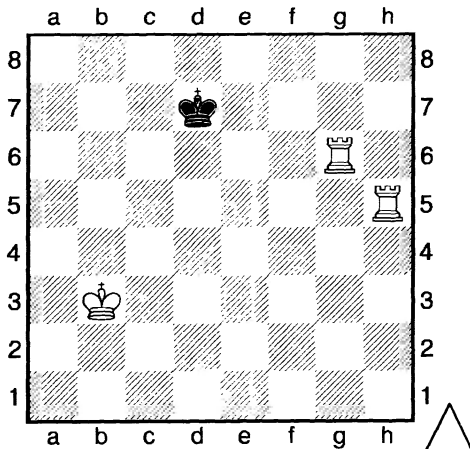
по линии, по которой мы отрезаем короля! 5...Krg6-f6 6. Ла4-а6+ Крf6-е7 7. Лb5-b7+ Крe7-d8 8. Ла6-а8 мат.

№ 3



Мат в 1 ход

№ 4



Мат в 2 хода

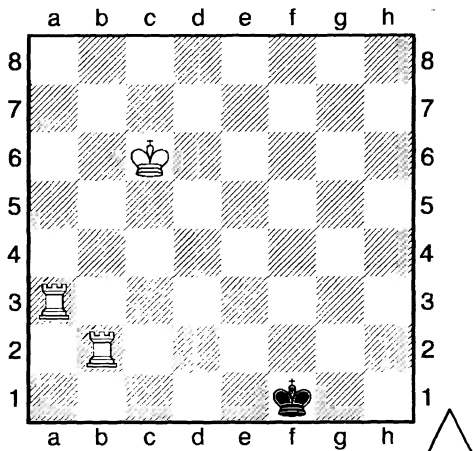
Домашнее задание

3. Мат двумя ладьями ставится:

- а) на краю доски;
- б) в центре доски.

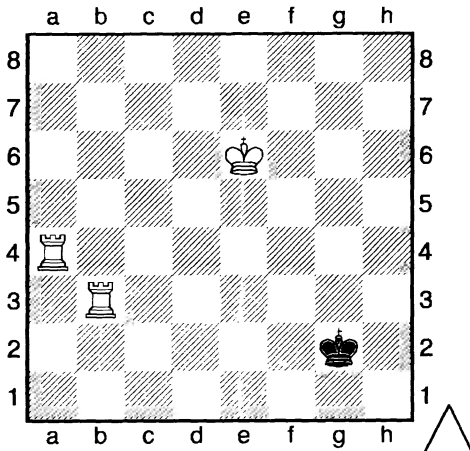
4. Поставить мат двумя ладьями.

№ 5



Мат в 1 ход

№ 6



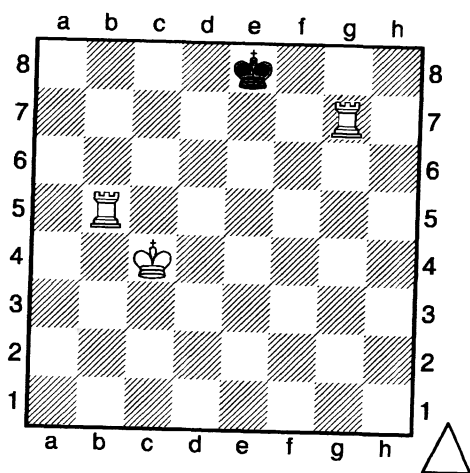
Мат в 2 хода

Занятие 42

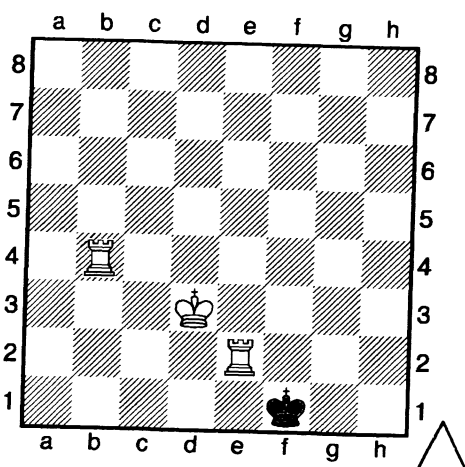
Мат двумя ладьями одиночному королю (2)

1. Поставить мат в 1 ход.

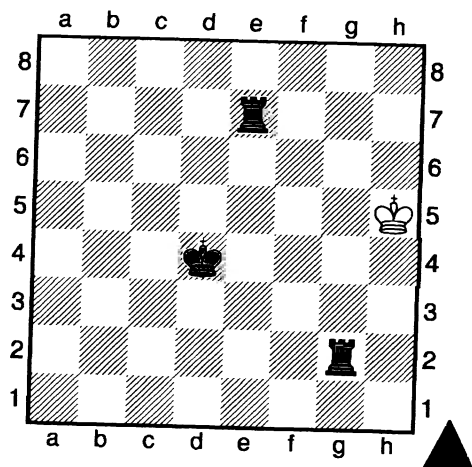
№ 1



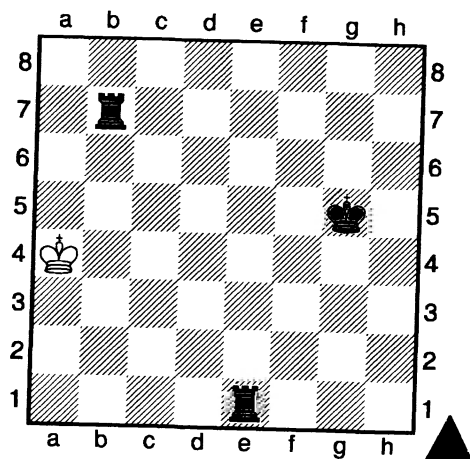
№ 2



№ 3



№ 4



Домашнее задание

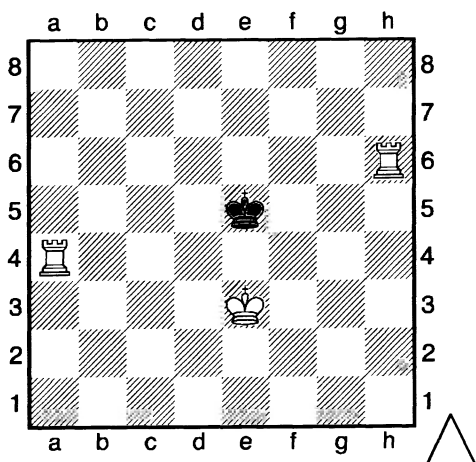
2. Чтобы поставить мат двумя ладьями:

а) обязательно нужен король;

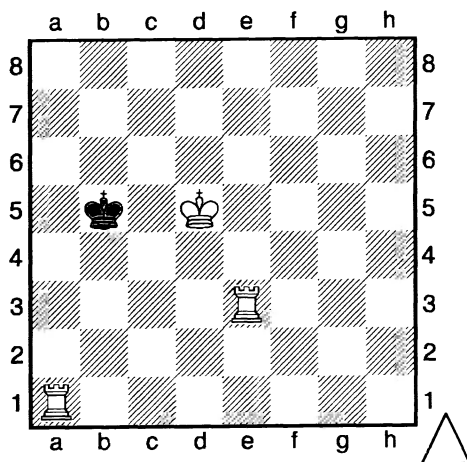
б) две ладьи без помощи короля могут поставить мат.

3. Поставить мат в 1 ход.

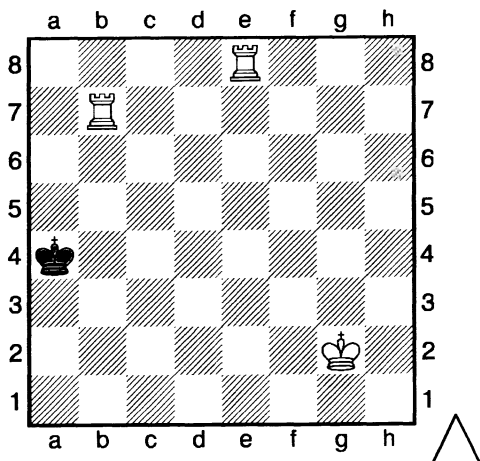
№ 5



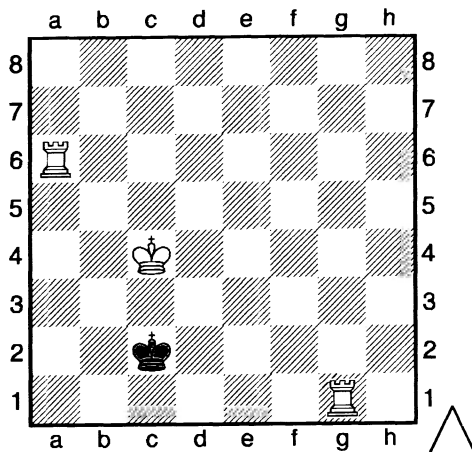
№ 6



№ 7



№ 8



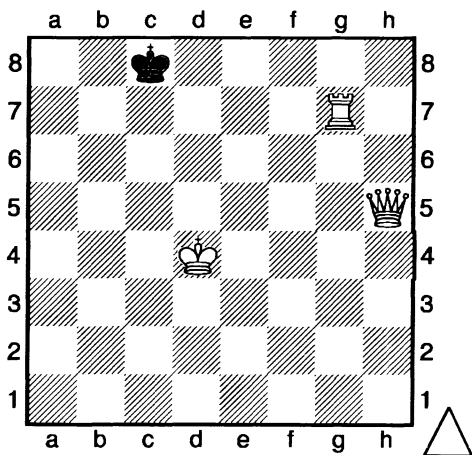
Занятие 43

Мат ферзем и ладьей одинокому королю

Мат ферзем и ладьей ставится примерно по такому же принципу, как и двумя ладьями. Ферзь может защищать ладью и в некоторых позициях мат можно поставить быстрее.

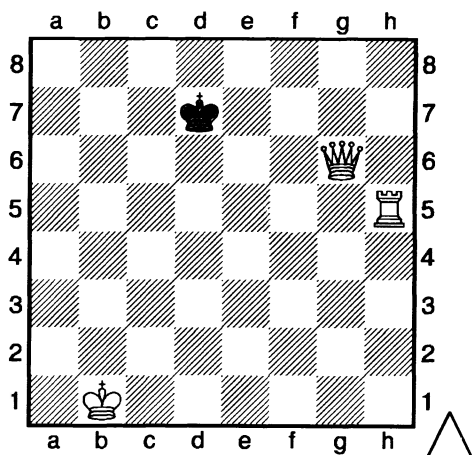
1. Поставить мат ферзем и ладьей.

№ 1



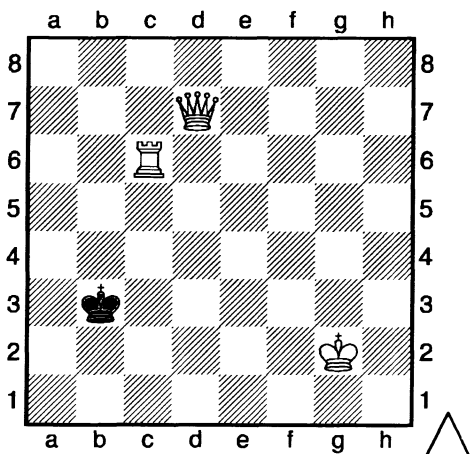
Мат в 1 ход

№ 2



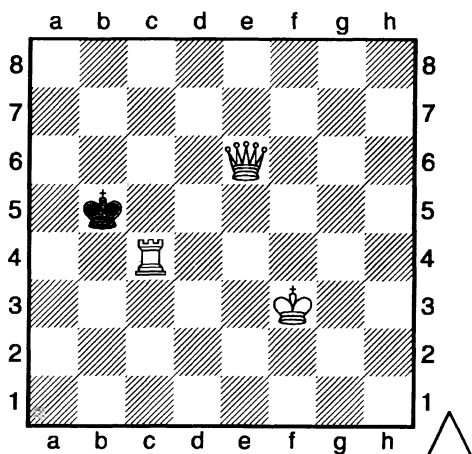
Мат в 2 хода

№ 3



Мат в 2 хода

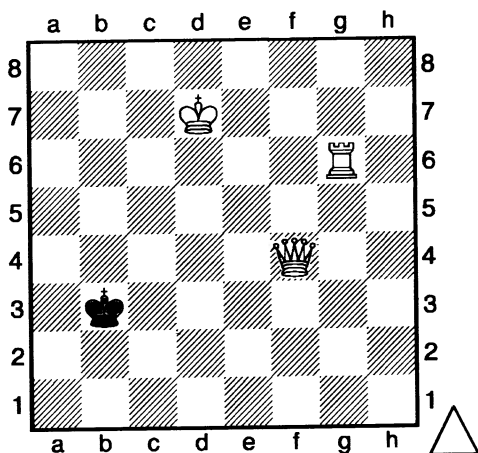
№ 4



Мат в 2 хода

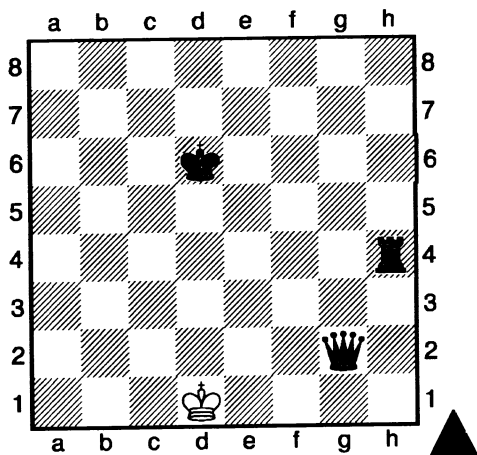
Домашнее задание

№ 5



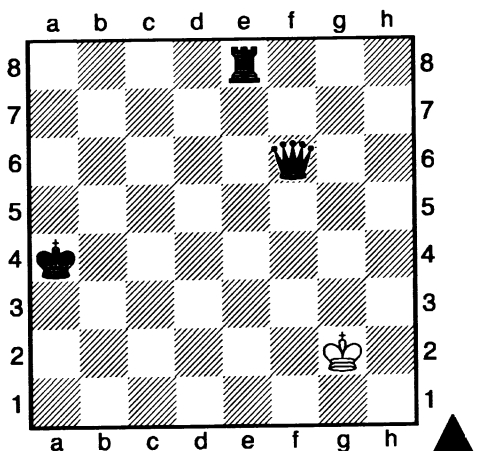
Мат в 3 хода

№ 6



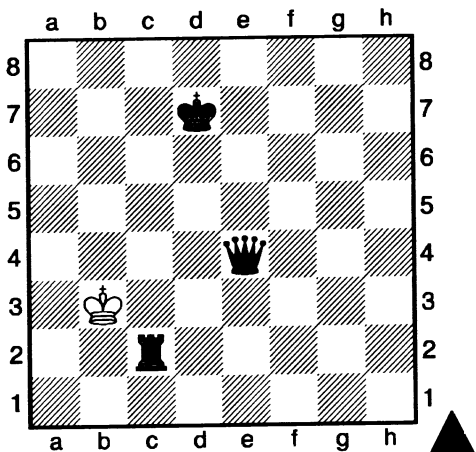
Мат в 1 ход

№ 7



Мат в 2 хода

№ 8



Мат в 2 хода

Занятие 44

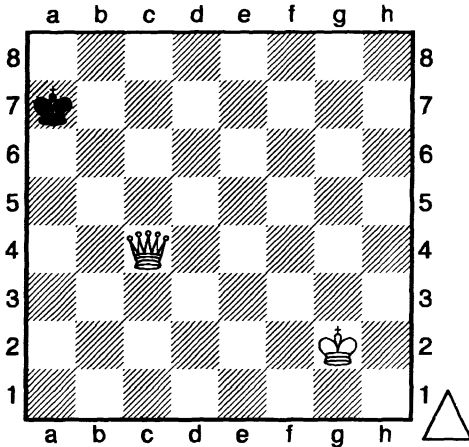
Мат ферзем одинокому королю

План выигрыша:

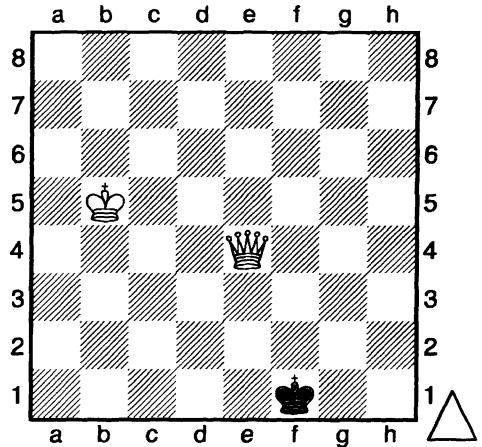
1. Белый ферзь отрезает черного короля ходом коня на крайнюю линию.
2. Белый король подходит к черному королю.
3. Ферзь под защитой короля ставит мат.

1. Отрезать ферзем короля № 1 .

№ 1

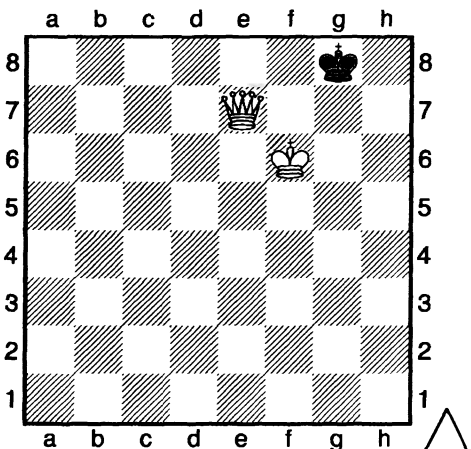


№ 2



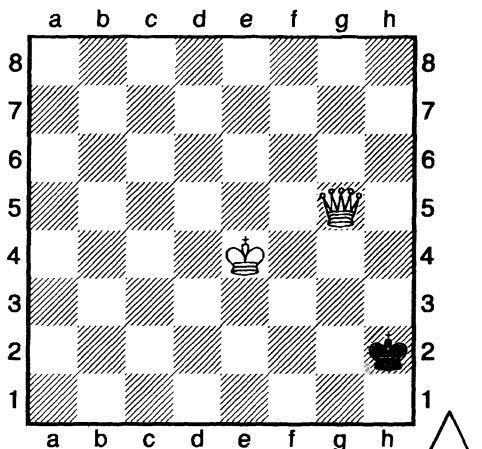
2. Поставить мат ферзем.

№ 3



Мат в 1 ход

№ 4



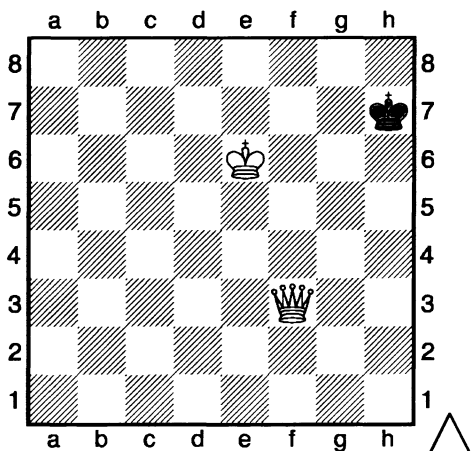
Мат в 2 хода

Домашнее задание

3. Котик и мышонок учились ставить мат ферзем друг другу и забыли одно правило, напиши его.

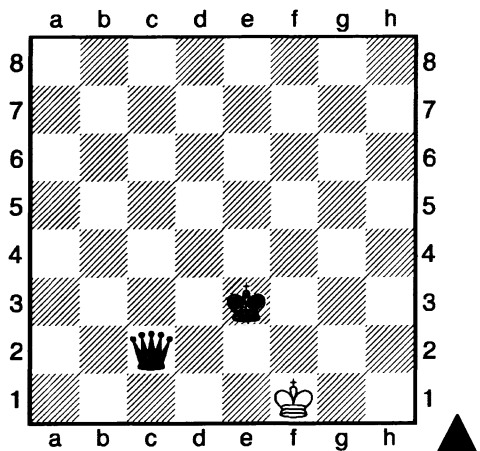
1. Белый ферзь отрезает черного короля
 2. Белый король подходит к черному королю
 - 3.
-

№ 5



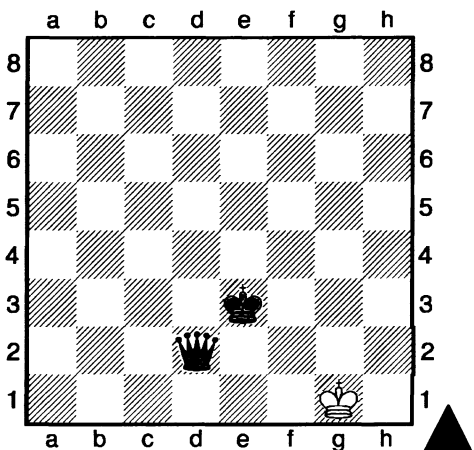
Мат в 3 хода

№ 6



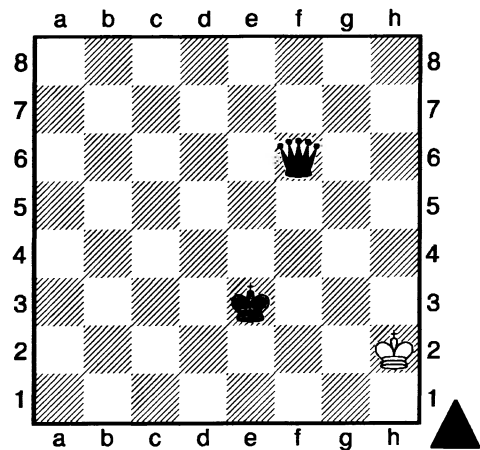
Мат в 1 ход

№ 7



Мат в 2 хода

№ 8



Мат в 3 хода

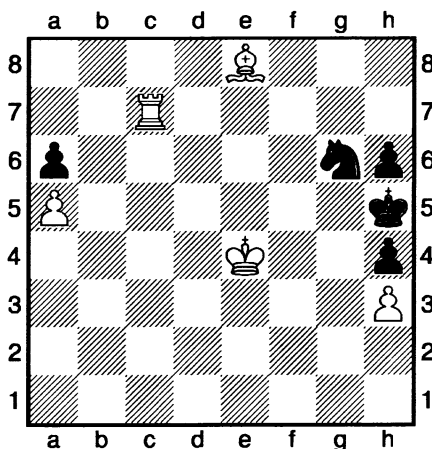
Занятие 45

Пат (1)

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

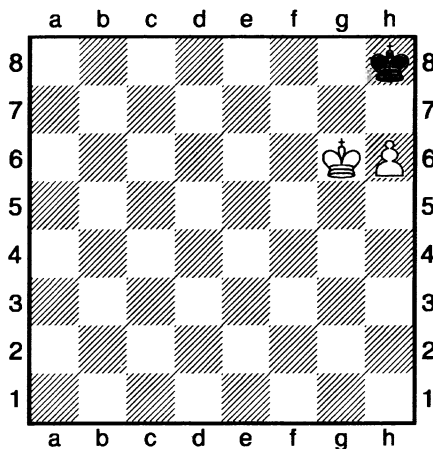
1. Сделать ход и определить какое положение возникает после сделанного хода: пат или мат (нарисовать П или М).

№ 1



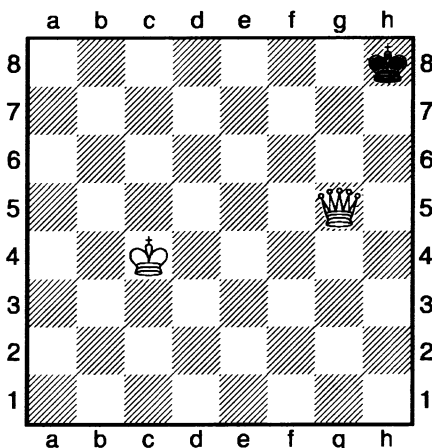
1. Кре4 – f5 _____

№ 2



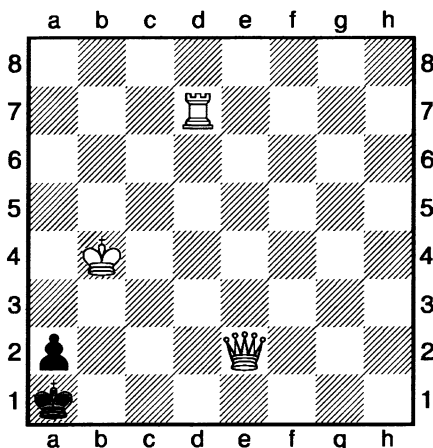
1. h6 – h7 _____

№ 3



1. Фg5 – g6 _____

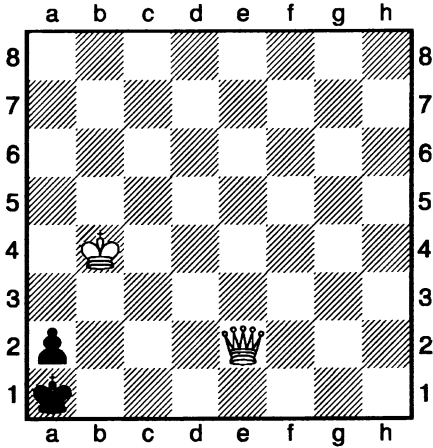
№ 4



1. Лd7 – d1 _____

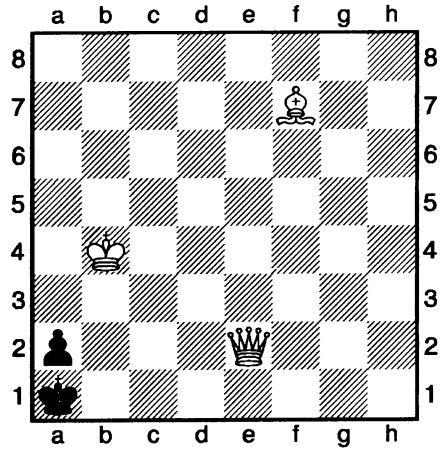
Домашнее задание

№ 5



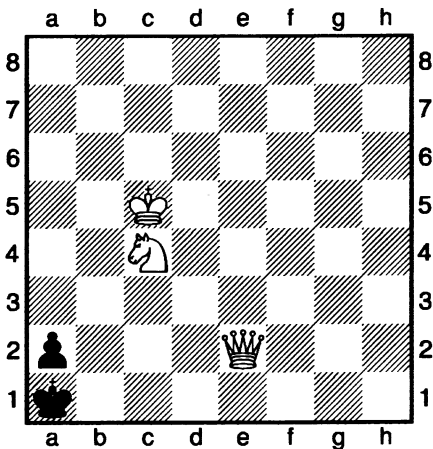
1. $\Phi e2-c2$ _____

№ 6



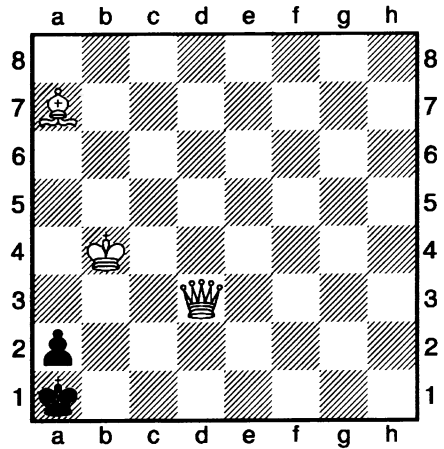
1. $Cf7-g6$ _____

№ 7



1. $\Phi e2-d3$ _____

№ 8



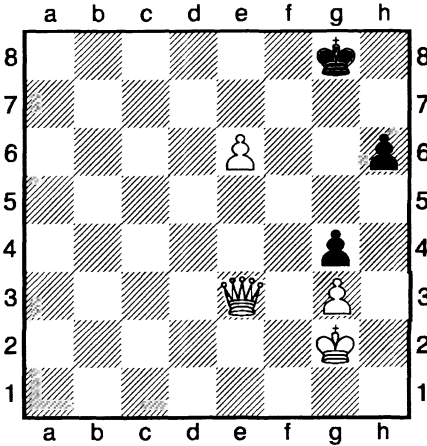
1. $Ca7-d4$ _____

Занятие 46

Пат (2)

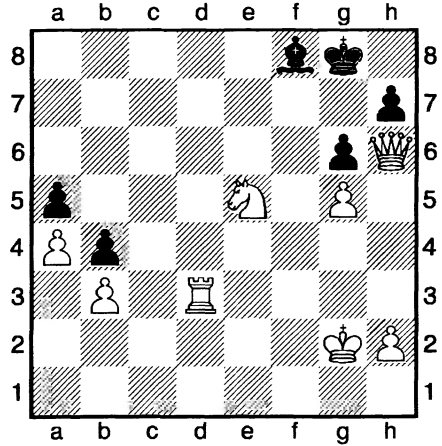
1. Сделать ход и определить какое положение возникает после сделанного хода: пат или не пат (нарисовать П или -).

№ 9



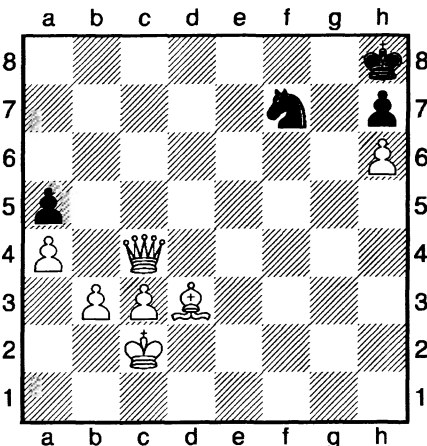
1. $\Phi e3:h6$ _____

№ 10



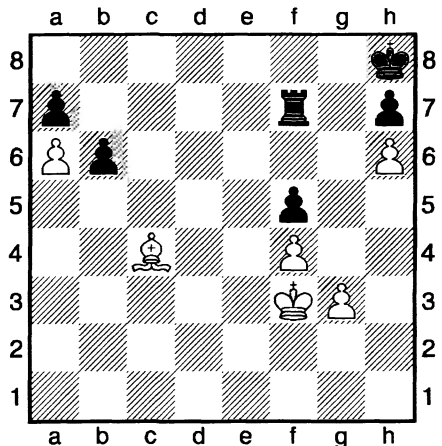
1. $Ld3-d8$ _____

№ 11



1. $\Phi c4:f7$ _____

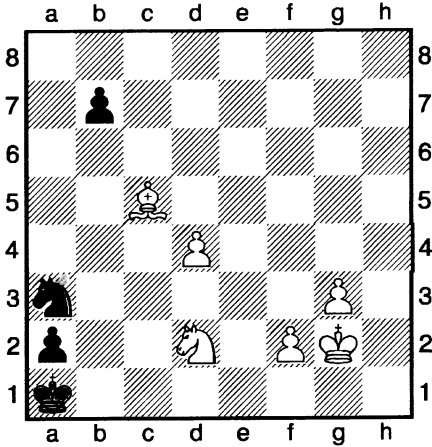
№ 12



1. $Cc4:f7$ _____

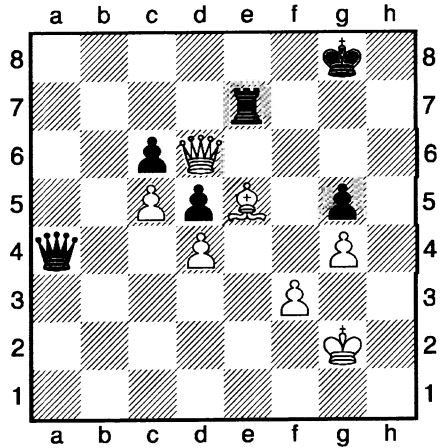
Домашнее задание

№ 13



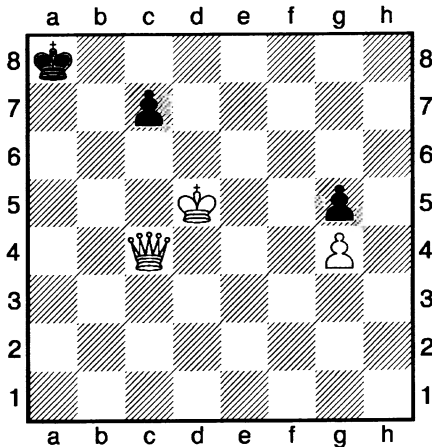
1. Cc5:a3 _____

№ 14



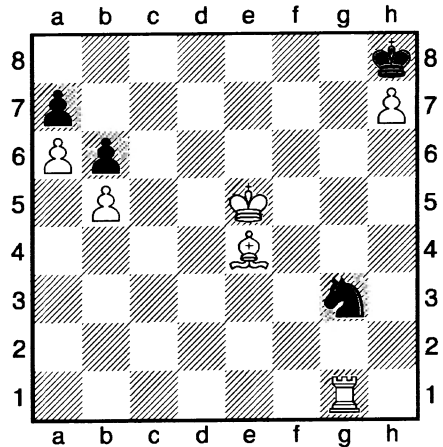
1. Фd6:e7 _____

№ 15



1. Фc4:c7 _____

№ 16



1. Лg1:g3 _____

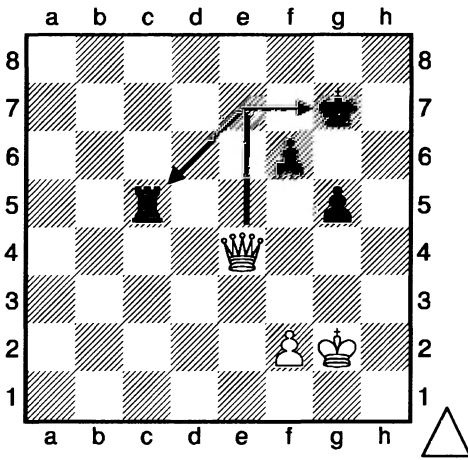
Занятие 47

Двойной удар ферзем и ладьей

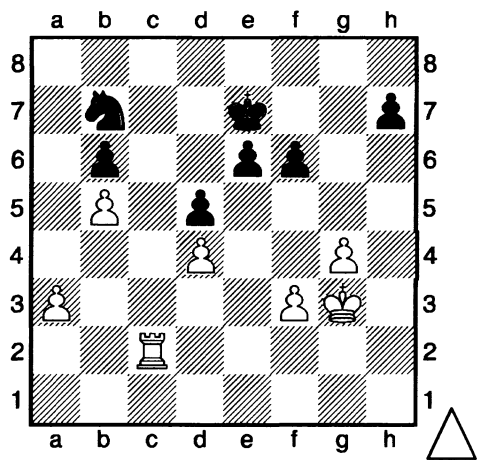
Двойной удар – одновременное нападение на две фигуры. Опасен двойной удар, когда одна из атакуемых фигур король. От шаха нужно обязательно защищаться и тогда другая фигура теряется.

1. Выиграть с помощью двойного удара ценную фигуру.

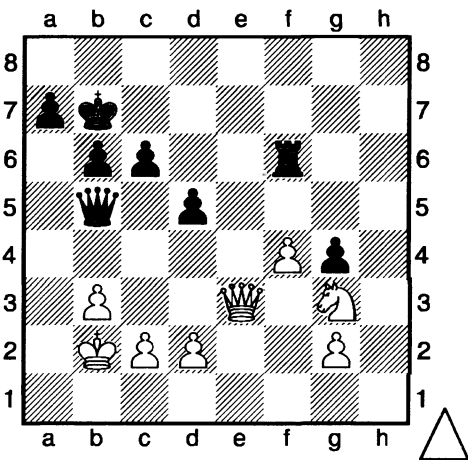
№ 1



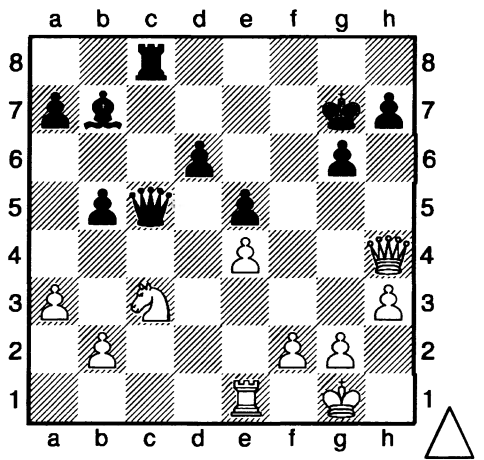
№ 2



№ 3

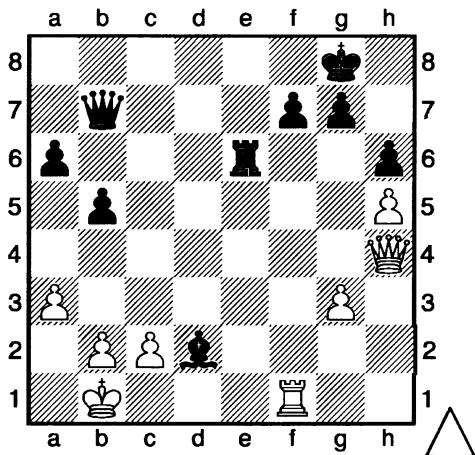


№ 4

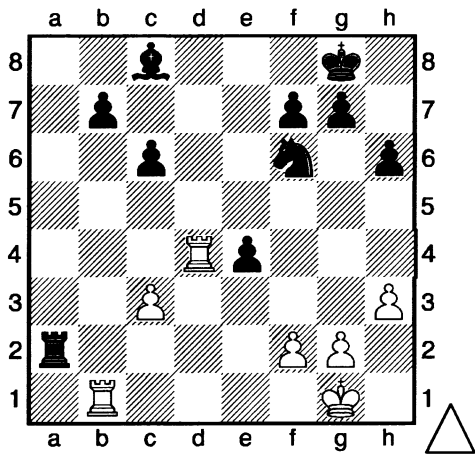


Домашнее задание

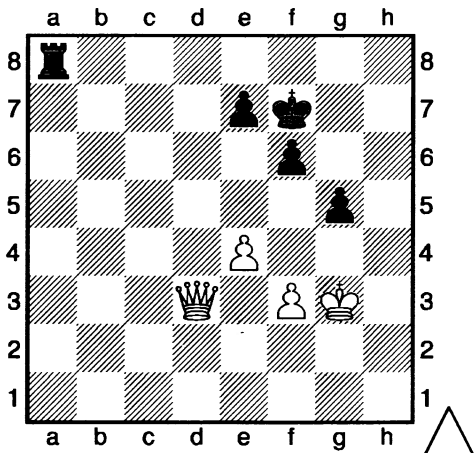
№ 5



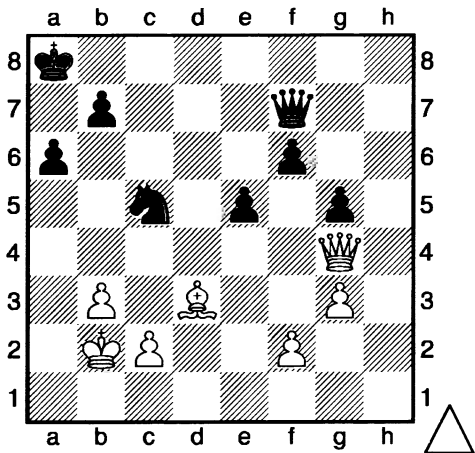
№ 6



№ 7



№ 8

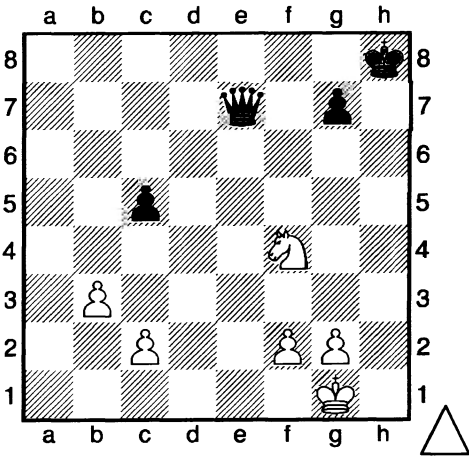


Занятие 48

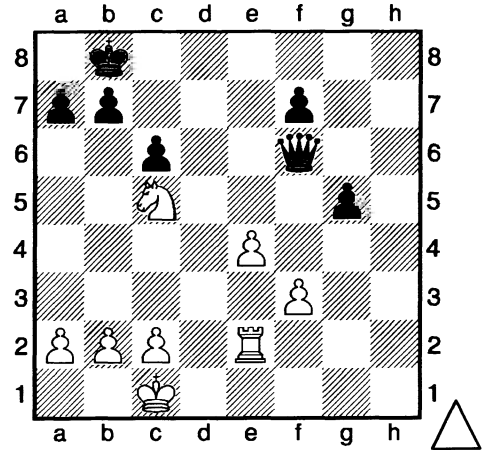
Двойной удар конем, слоном и пешкой

Когда конь или пешка делает двойной удар – говорят, что сделана «вилка».

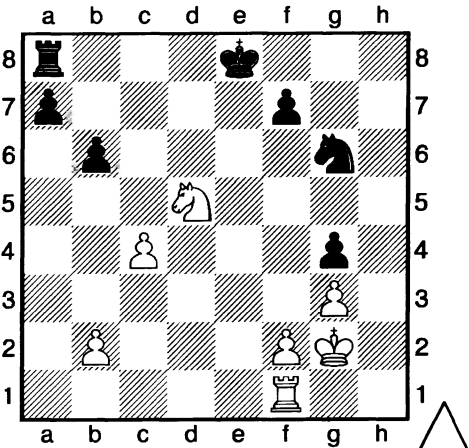
№ 9



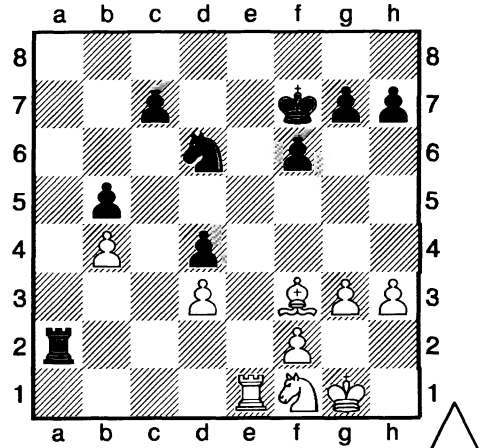
№ 10



№ 11

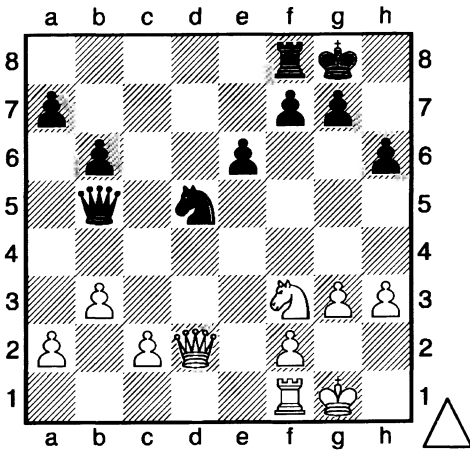


№ 12

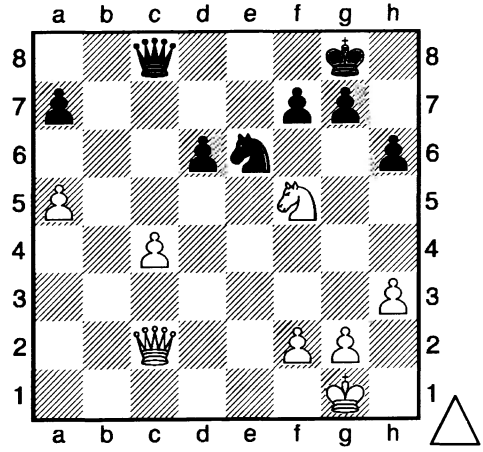


Домашнее задание

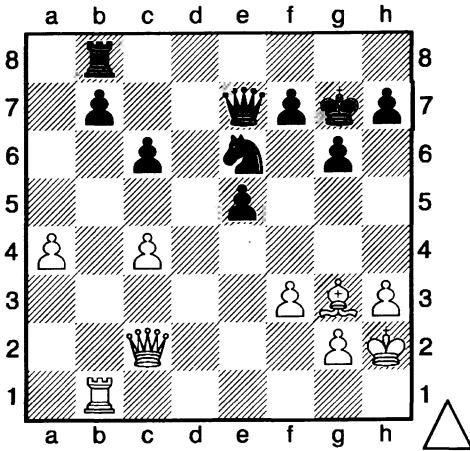
№ 13



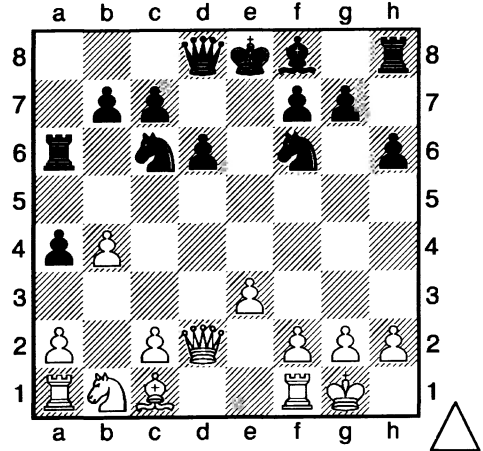
№ 14



№ 15

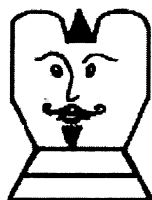
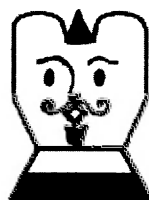
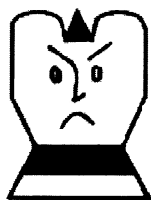
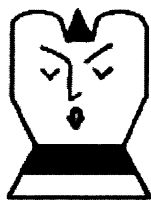


№ 16

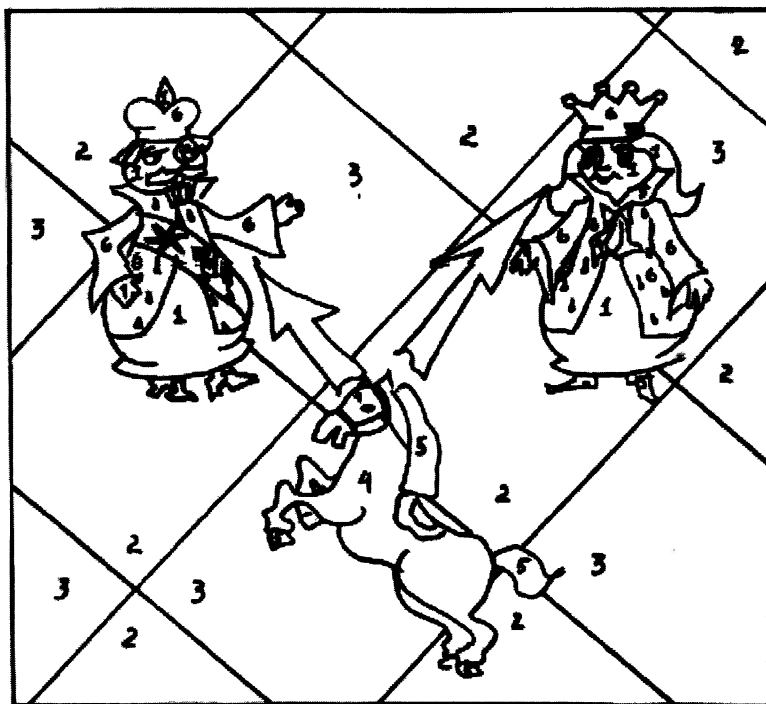


ПОДУМАЙ И РЕШИ

1. Найди и раскрась две одинаковые фигуры.

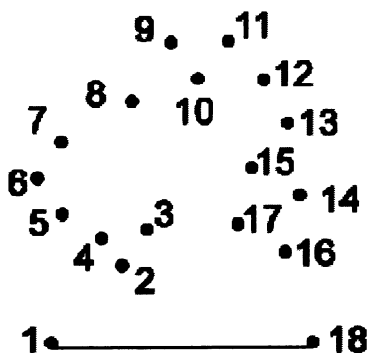
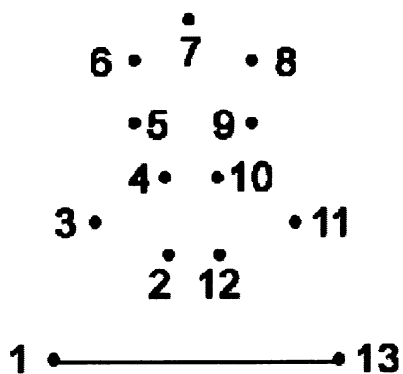


2. Раскрась картинку по цифрам. Догадайся, что изображено на ней.

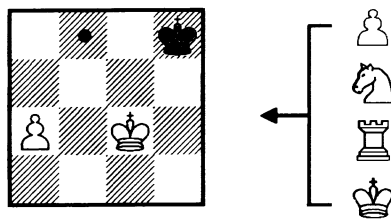
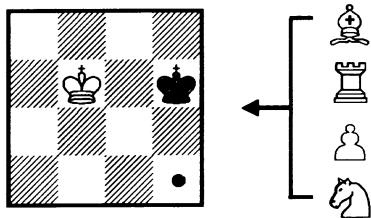


1. Желтый
2. Коричневый
3. Зеленый
4. Красный
5. Черный
6. Синий

3. Соедини цифры по порядку и догадайся, что получилось. Напиши название.



4. Догадайся, какую фигуру нужно поставить на отмеченное поле, чтобы получился мат.



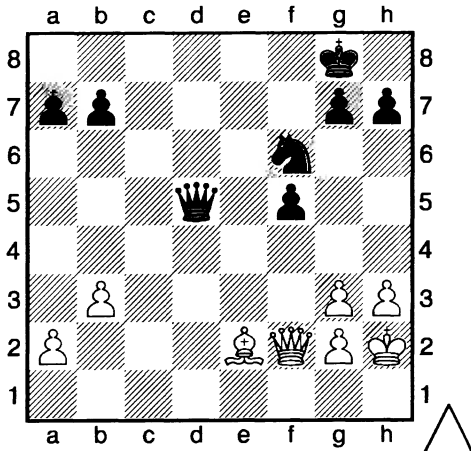
Занятие 49

Связка (1)

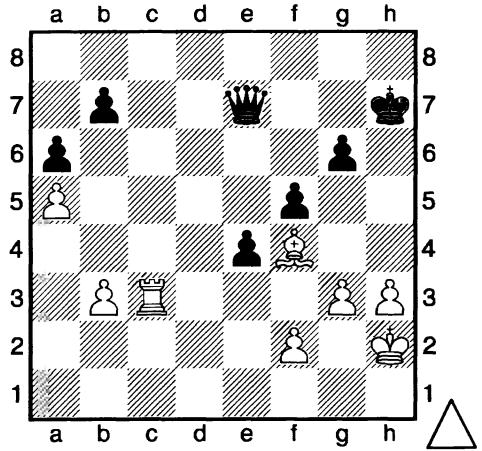
Связка - нападение ферзя (ладьи, слона) на фигуру противника, которая прикрывает собой более ценную фигуру или важный пункт.

1. Выиграть ценную фигуру с помощью связки с королем.

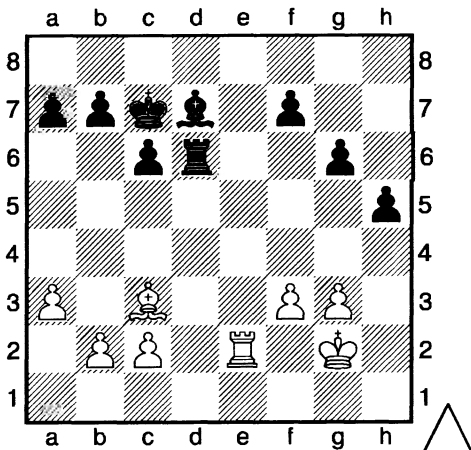
№ 1



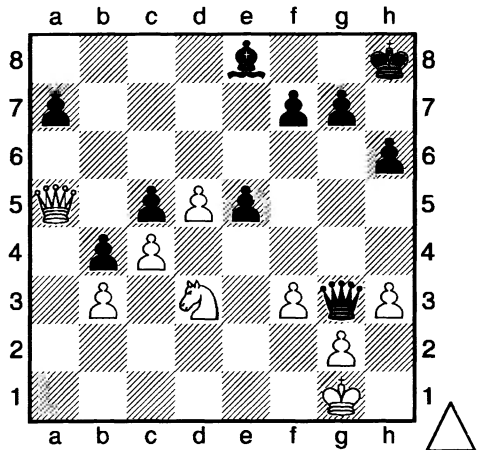
№ 2



№ 3

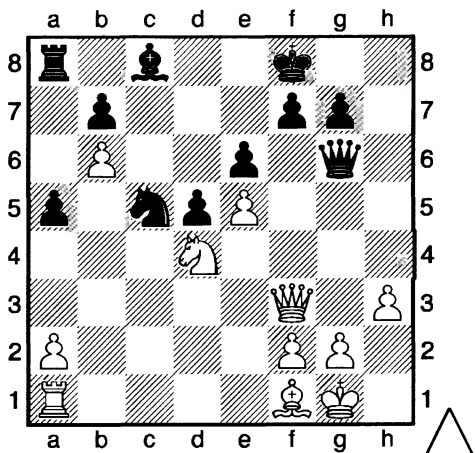


№ 4

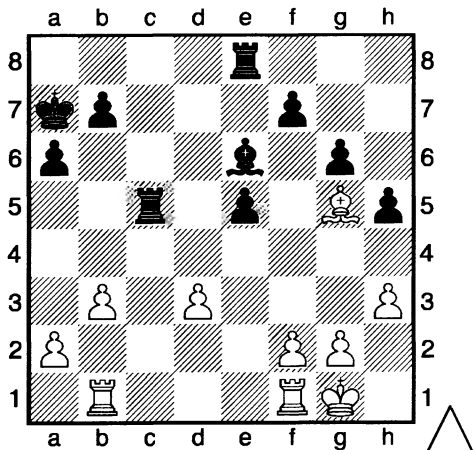


Домашнее задание

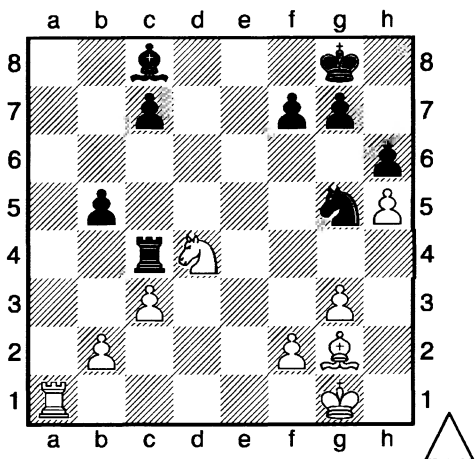
№ 5



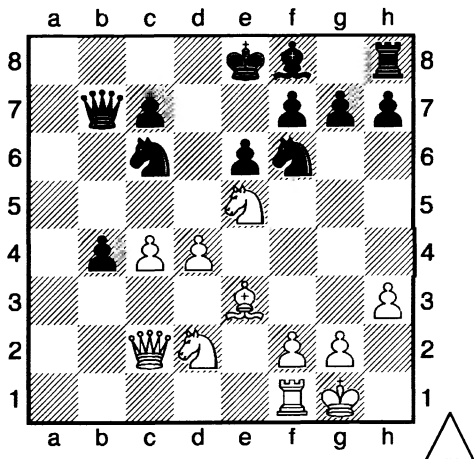
№ 6



№ 7



№ 8

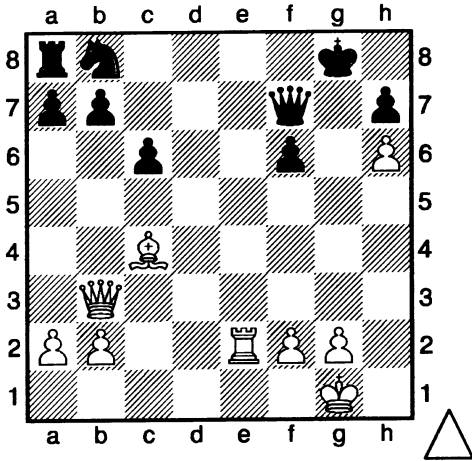


Занятие 50

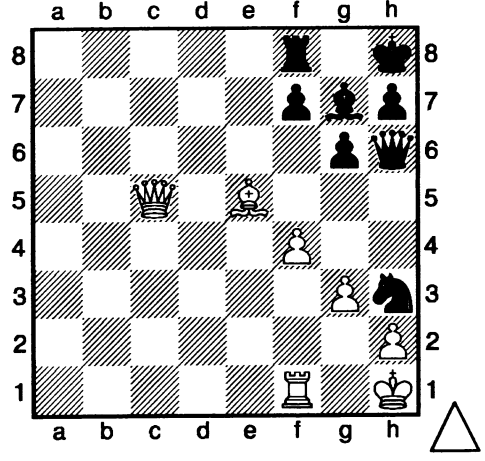
Связка (2). Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

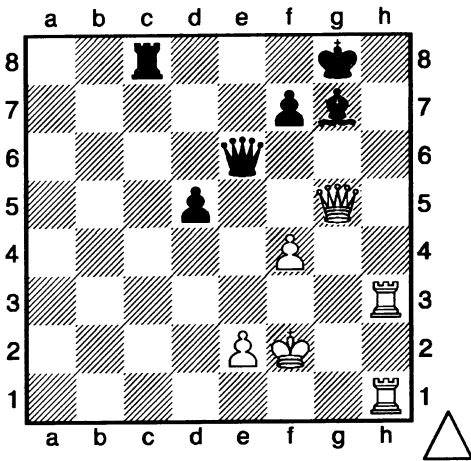
№ 57



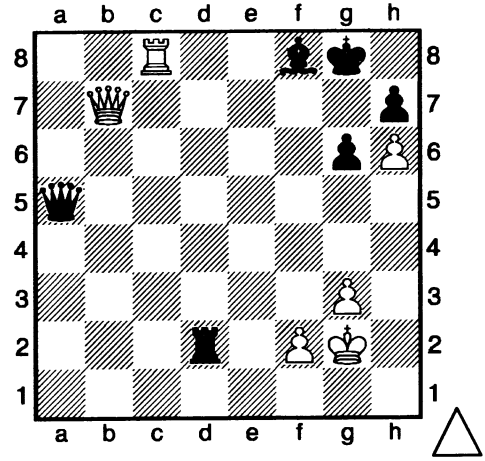
№ 58



№ 59

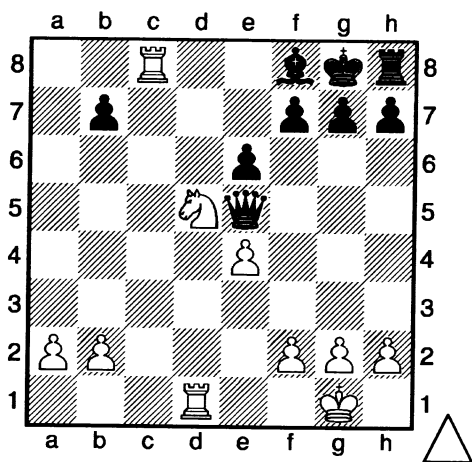


№ 60

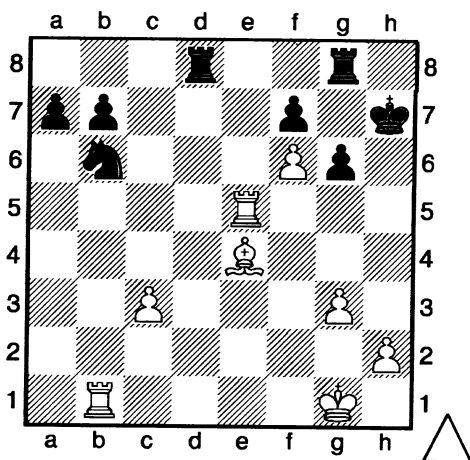


Домашнее задание

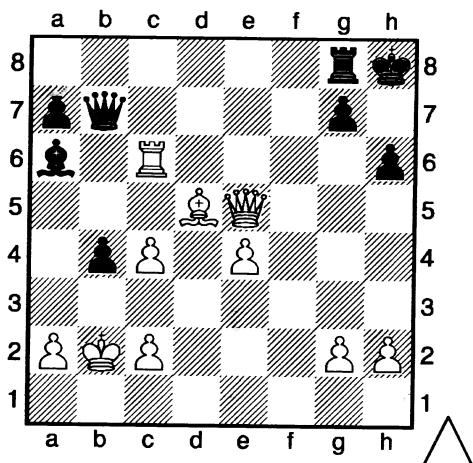
№ 61



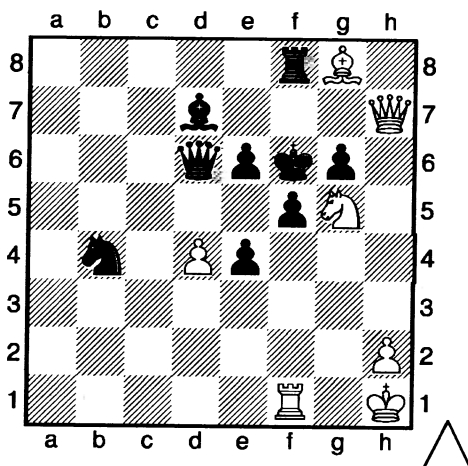
№ 62



№ 63



№ 64



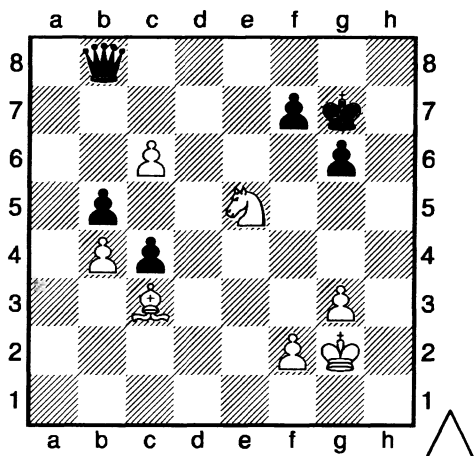
Занятие 51

Вскрытый шах (1)

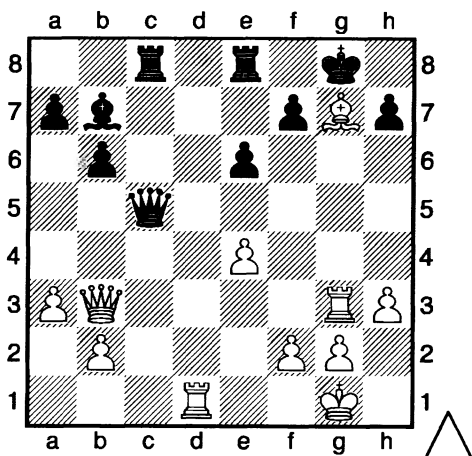
Вскрытый шах – Отходящая фигура находится между своим ферзем, ладьей или слоном и неприятельским королем, перемещение её приводит к шаху.

1. Выиграть ценную фигуру с помощью вскрытого шаха.

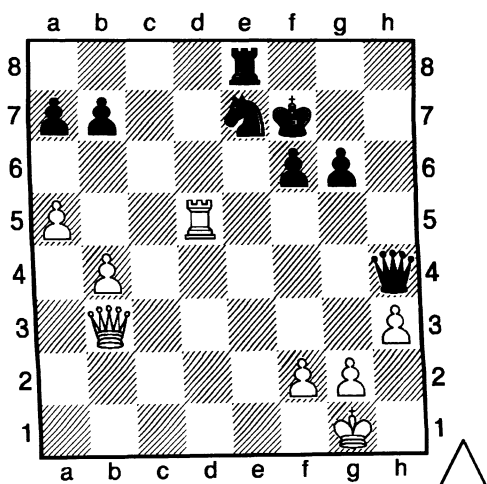
№ 1



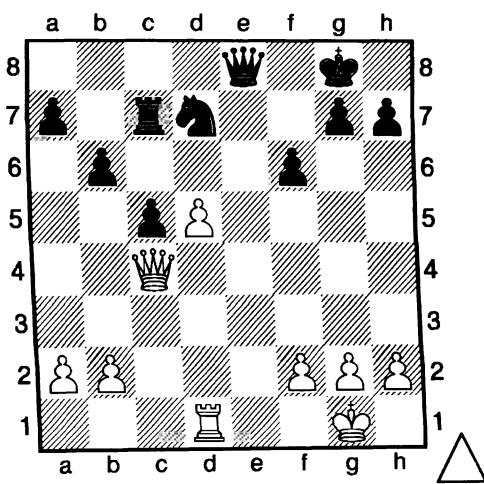
№ 2



№ 3

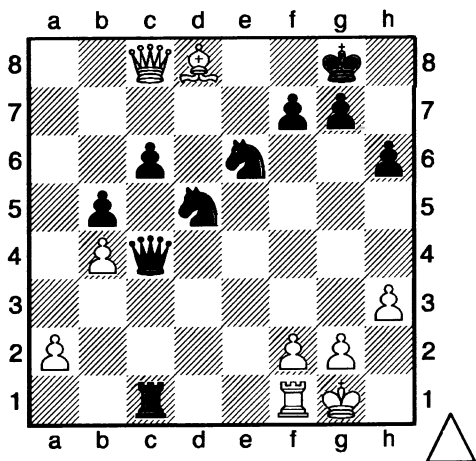


№ 4

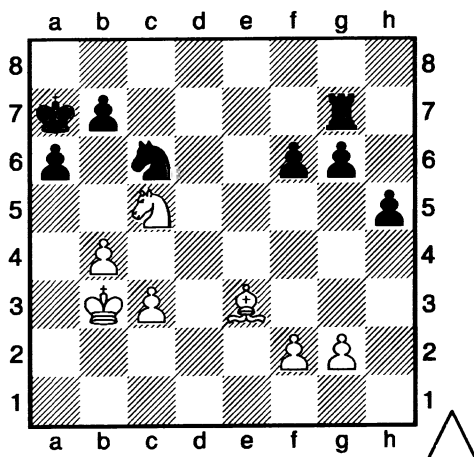


Домашнее задание

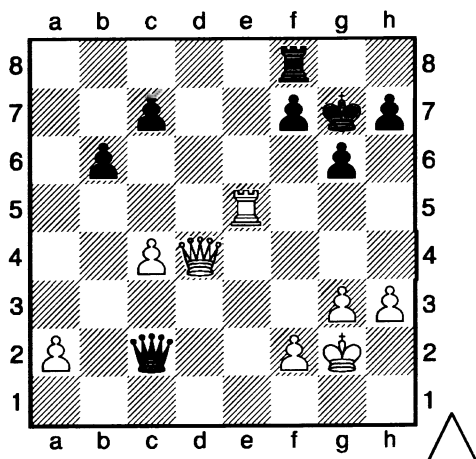
№ 5



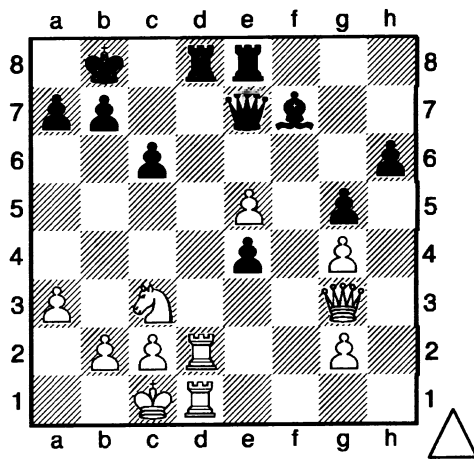
№ 6



№ 7



№ 8

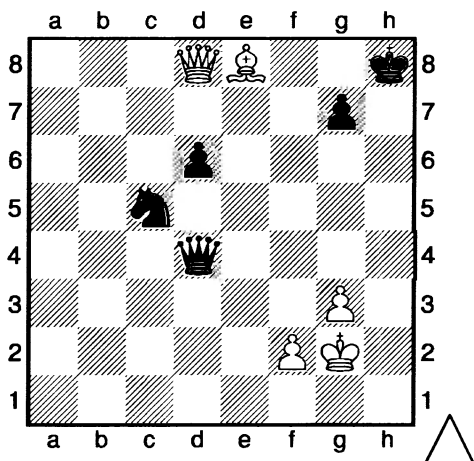


Занятие 52

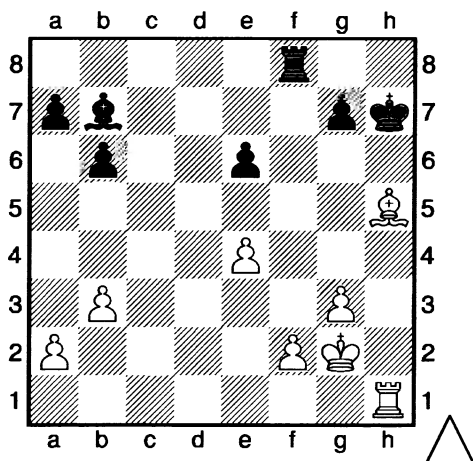
Вскрытый шах (2). Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

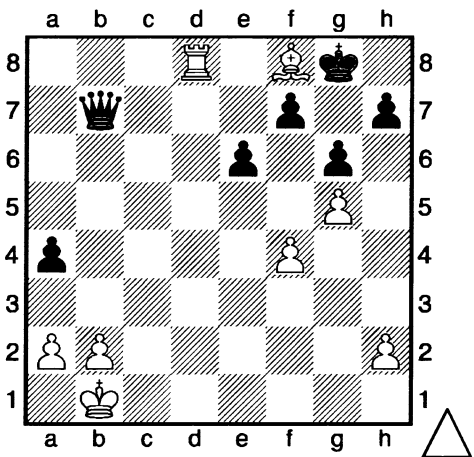
№ 65



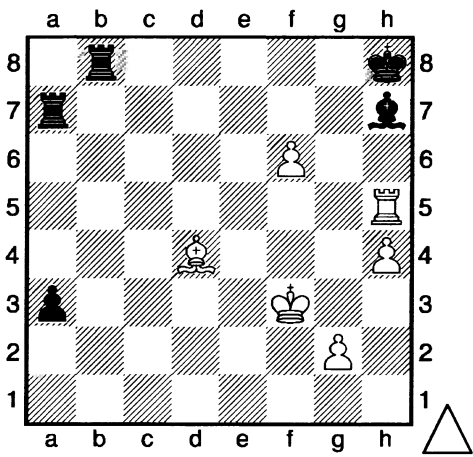
№ 66



№ 67

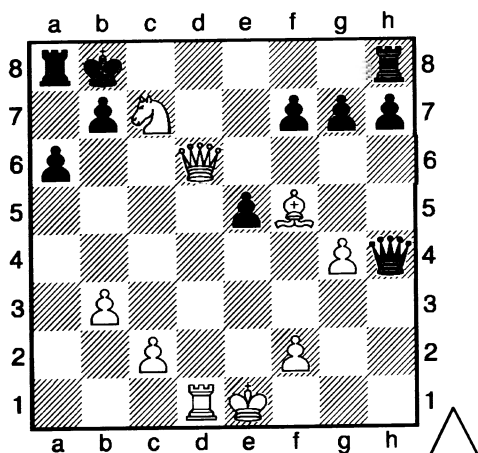


№ 68

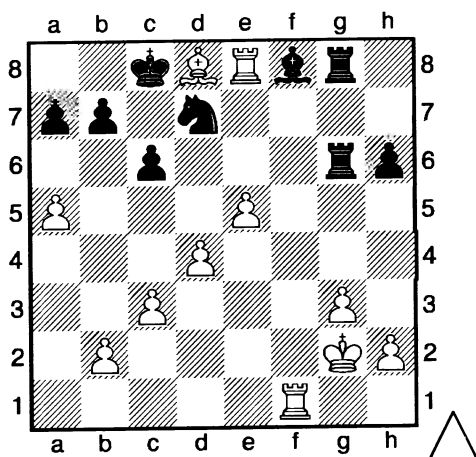


Домашнее задание

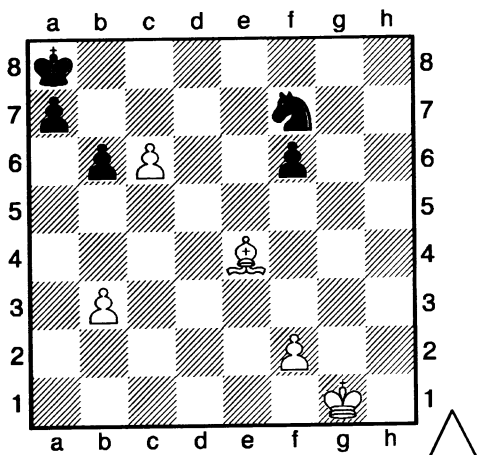
№ 69



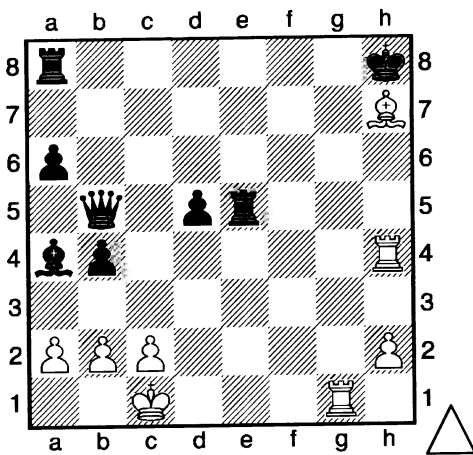
№ 70



№ 71



№ 72



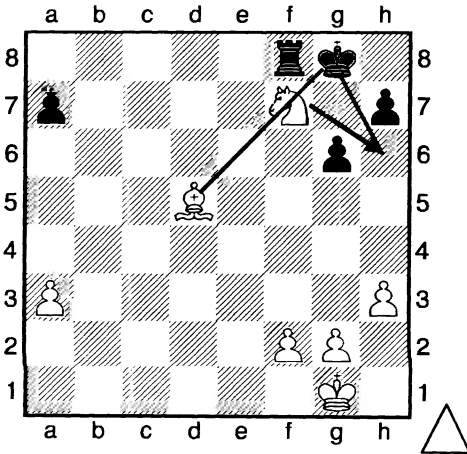
Занятие 53

Двойной шах. Мат в 1 ход

Двойной шах - две фигуры одной стороны нападают одновременно на короля другой стороны. Защита от двойного шаха только одна - уйти королем.

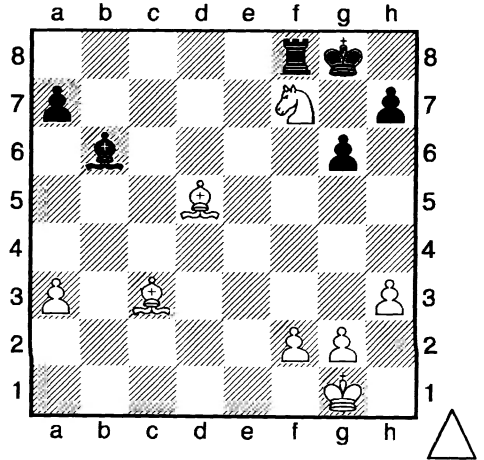
1. Поставить мат в 1 ход в позициях № 74-80.

№ 73

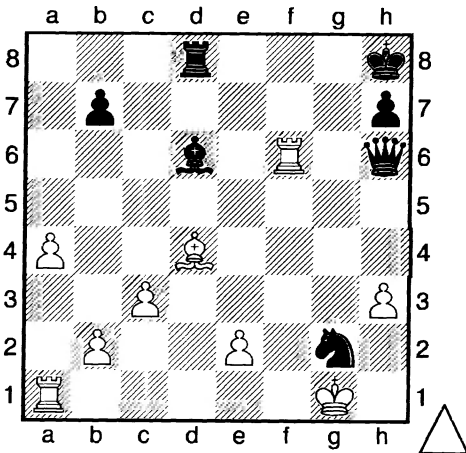


Поставить двойной шах

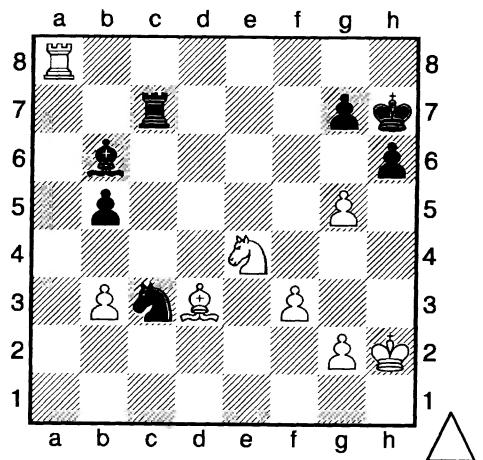
№ 74



№ 75

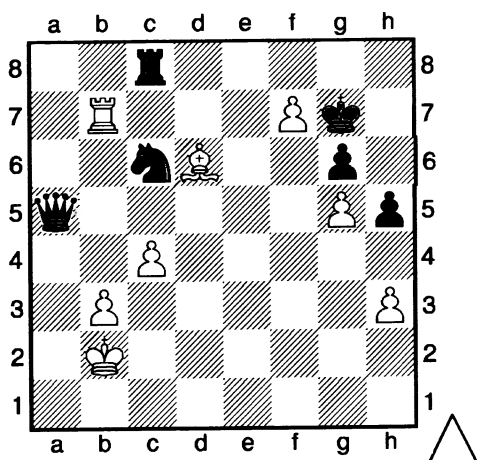


№ 76

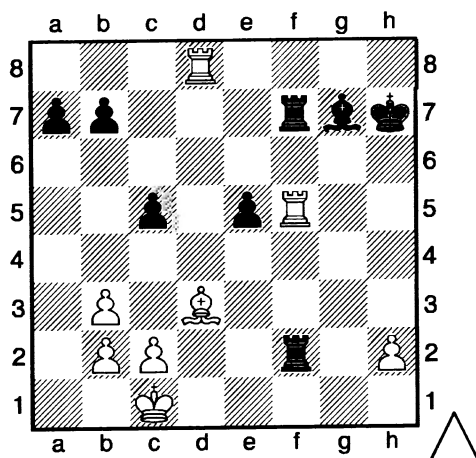


Домашнее задание

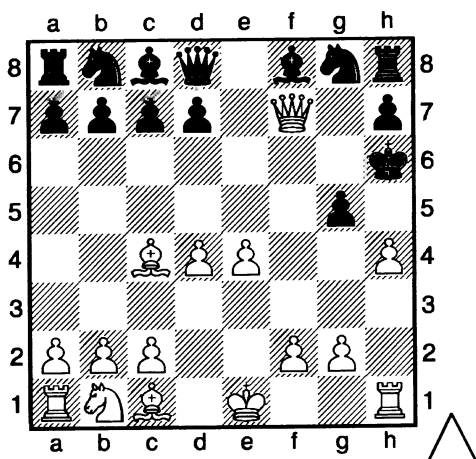
№ 77



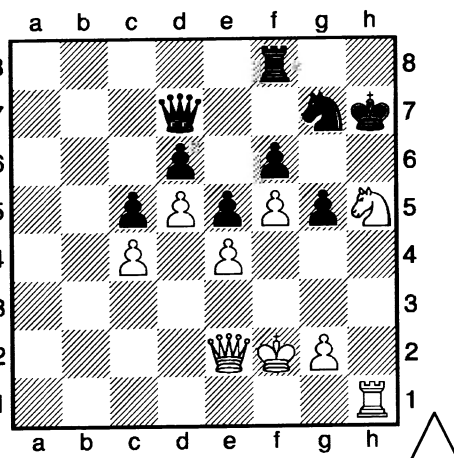
№ 78



№ 79



№ 80

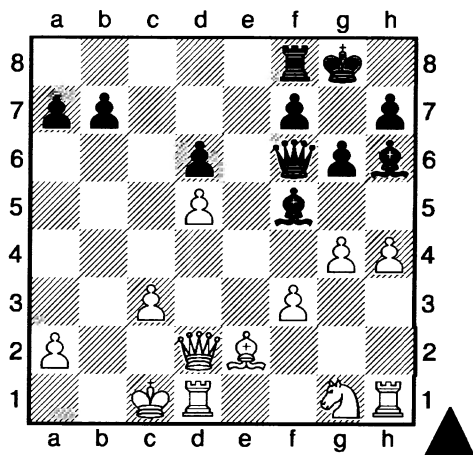


Занятие 54

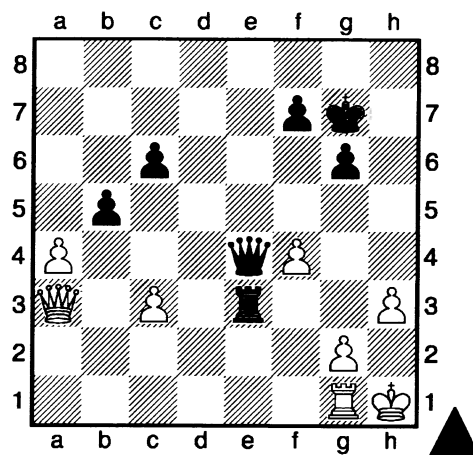
Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

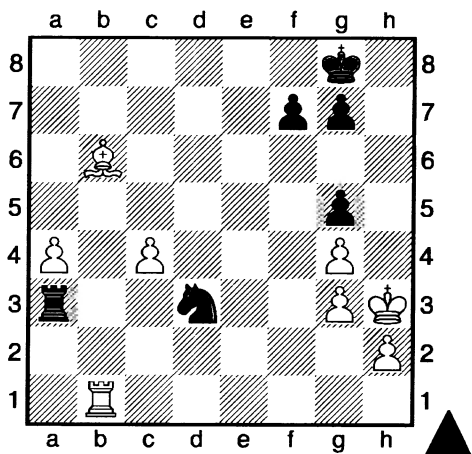
№ 81



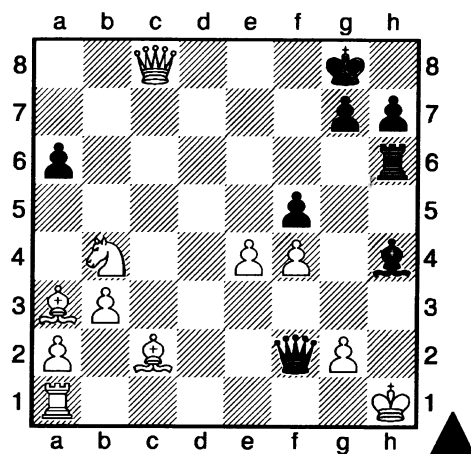
№ 82



№ 83

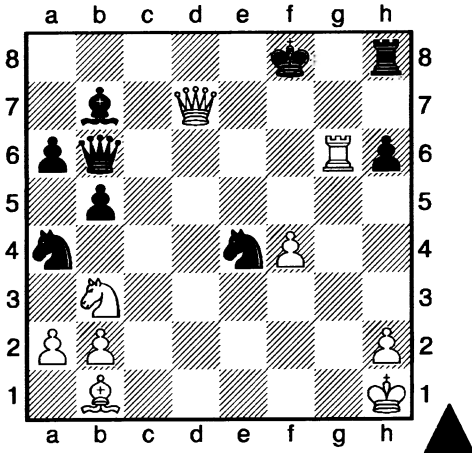


№ 84

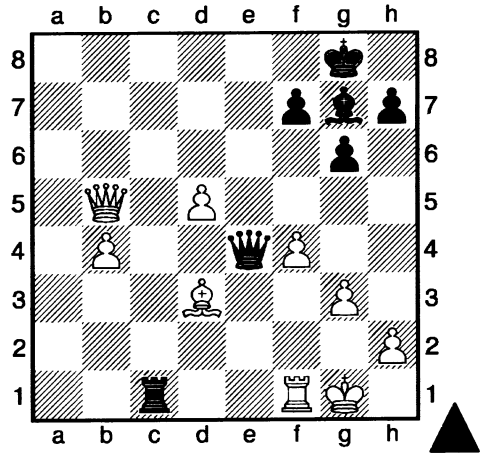


Домашнее задание

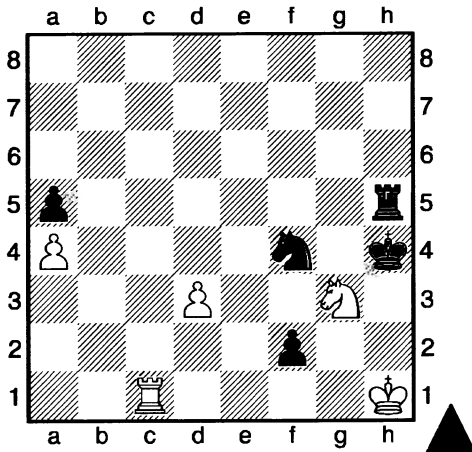
№ 85



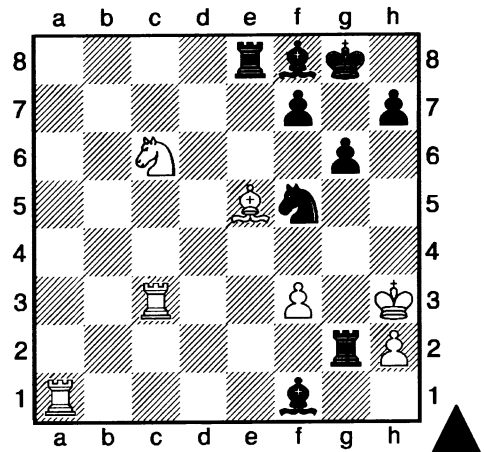
№ 86



№ 87



№ 88

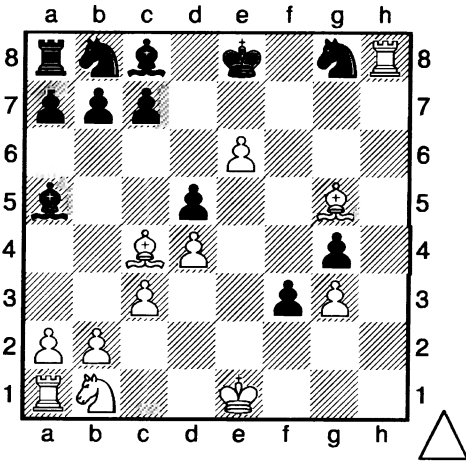


Занятие 55

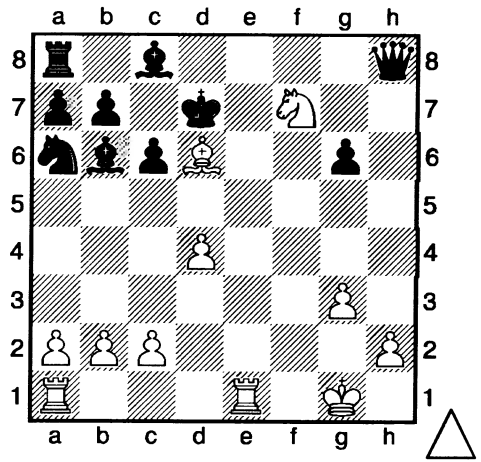
Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

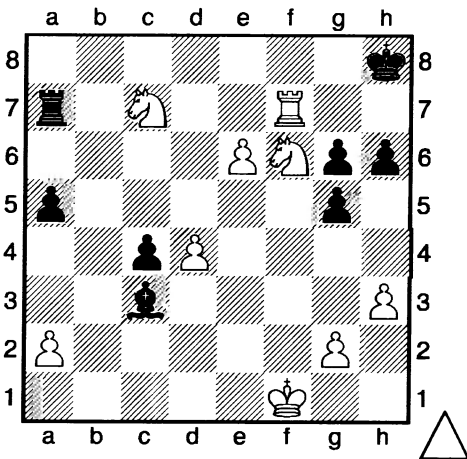
№ 89



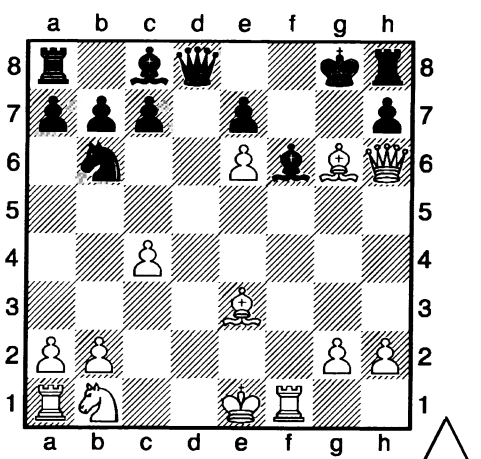
№ 90



№ 91

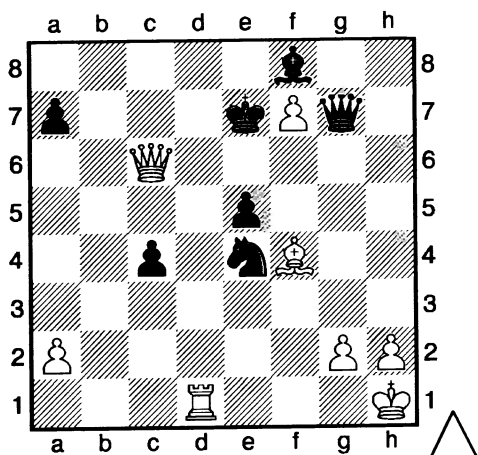


№ 92

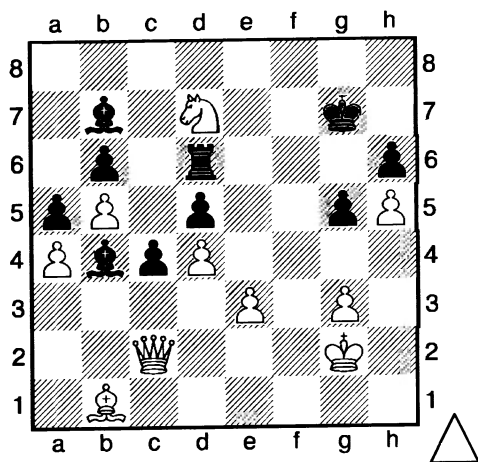


Домашнее задание

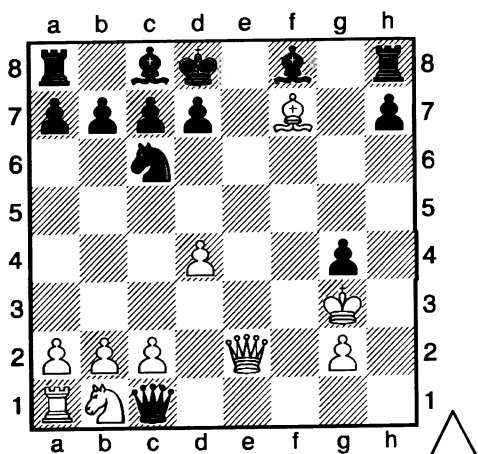
№ 93



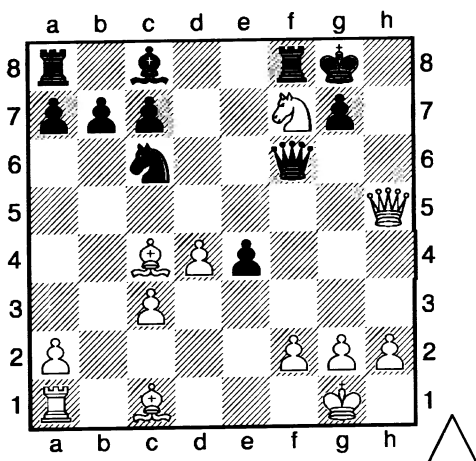
№ 94



№ 95



№ 96



Занятие 56

Как начинать партию (1)

Для многих начинающих шахматистов свойственно начинать партию ходами 1. h4 или 1. a4 и ладья выходит перед пешками. Также часто забывают выводить легкие фигуры, и некоторые так до конца партии и остаются на своих местах. Во время партий нужно постоянно обращать внимание учащих на то, что у них целая армия фигур и все фигуры хотят участвовать в сражении! Напоминать о безопасности короля и необходимости рокировки.

1-я учебная партия. Соблюдение принципов дебюта.

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Kg1 - f3 Kb8 - c6 3. Cf1 - c4 Cf8 - c5 4. c2 - c3 (белые готовят ход d2 - d4, захватывая центр) 4...Kg8 - f6 5. d2 - d4 e5:d4 6. c3:d4 Cc5 - b4+ 7. Cc1 - d2 Cb4 : d2 8. Kb1 : d2 d7 - d5! (черные не уступают центр белым фигурам) 9. e4:d5 Kf6 : d5 10. 0-0 0-0. Белые и черные практически закончили развитие легких фигур, сделали рокировки и подготовили развитие тяжелых фигур. Центром владеют одинаково и белые и черные.

2-я учебная партия. Ошибки в дебюте.

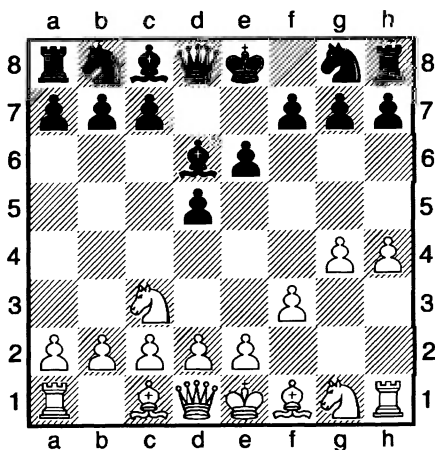
Ходить крайними пешками не рекомендуется. Короля раскрывать плохо, так как можно быстро получить мат.

1. h2 - h4 d7 - d5 2. Kb1 - c3 e7 - e6 3. f2 - f3 Cf8 - d6 4. g2 - g4 Cd6 - g3 мат .

3-я учебная партия. Ошибки в дебюте

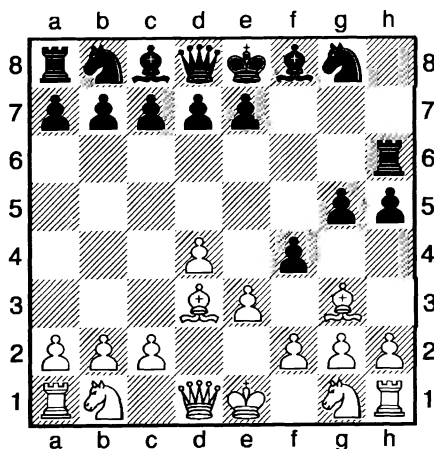
1. d2 - d4 f7 - f5 2. Cc1 - g5 h7 - h6 3. Cg5 - h4 g7 - g5? (Ослабляется король) 4.Ch4 - g3 f5 - f4 (черные, казалось, поймали слона, но...) 5.e2 - e3! (грозит мат ферзем на h5) h7 - h5 6. Cf1 - d3 Lh8 - h6 (Чтобы избежать мата, необходимо было сыграть e7 - e6 или d7-d7, после сделанного хода следует мат в 2 хода) 7. Фd1 : h5 Lh6 : h5 8. Cd3 - g6 мат.

2-я партия



Мат в 1 ход

3-я партия



Мат в 2 хода

Домашнее задание

1. Разыграть партии на шахматной доске. Записать решение.

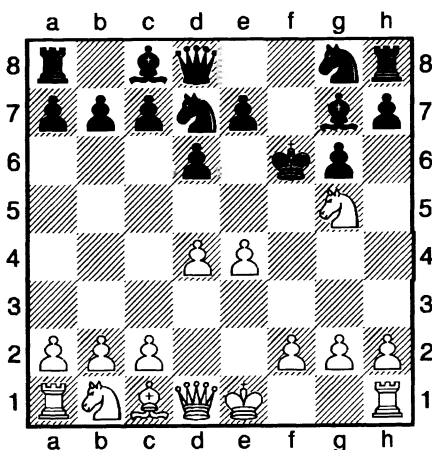
Учебная партия № 4 Ошибки в дебюте

1. e2 - e4 d7 - d6 2. Kg1 - f3 Kb8 - d7 3. Cf1 - c4 g7 - g6 4. d2 - d4 Cf8 - g7 5. Сс4 : f7+ Кре8 : f7 6. Kf3 - g5 + Kpf7 - f6 7. _____ мат в 1 ход.

Учебная партия № 5 Ошибки в дебюте

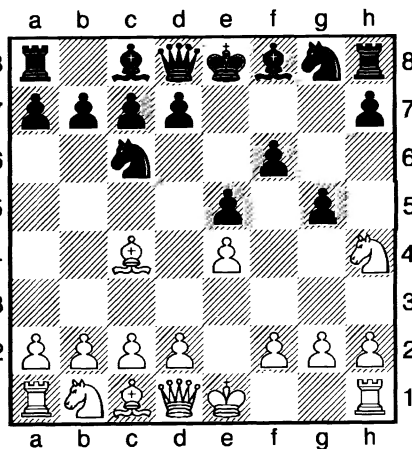
1. e2 - e4 e7 - e5 2. Kg1 - f3 f7 - f6 3. Cf1 - c4 Kb8 - c6 4. Kf3 - h4 g7 - g5 5. _____ 6. _____ мат в 2 хода.

4-я партия



Мат в 1 ход

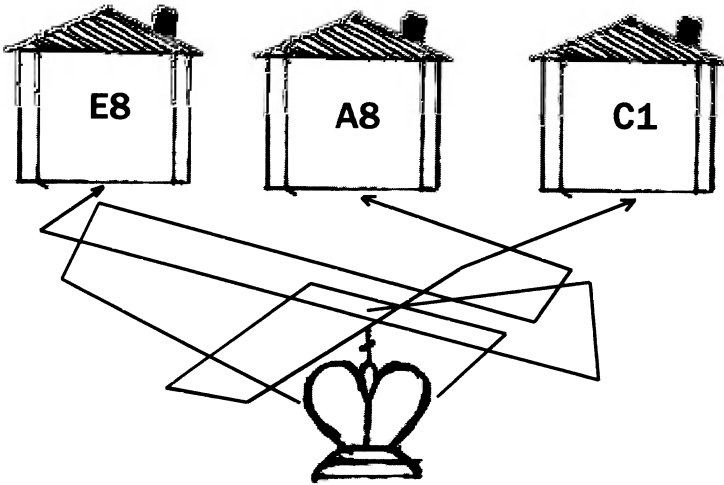
5-я партия



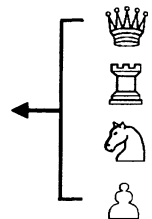
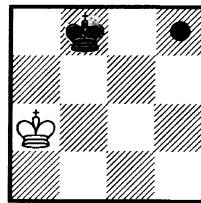
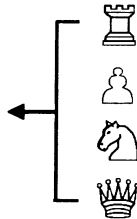
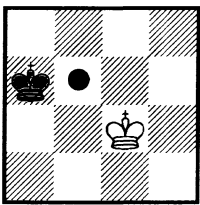
Мат в 2 хода

ПОДУМАЙ И РЕШИ

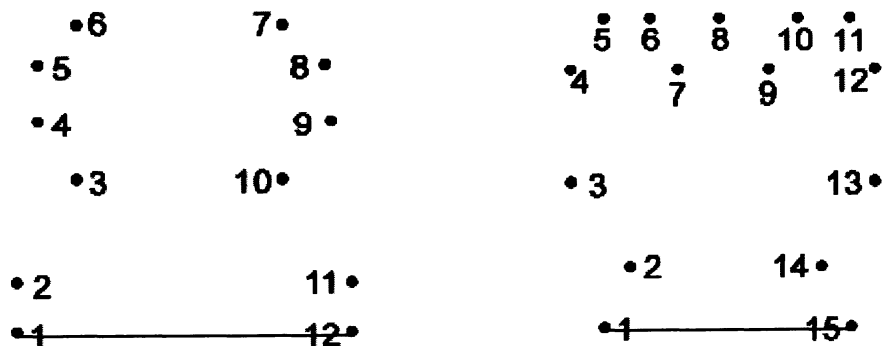
1. Вспомни, на каком поле в начале партии находится черный король. Помоги ему найти свой домик.



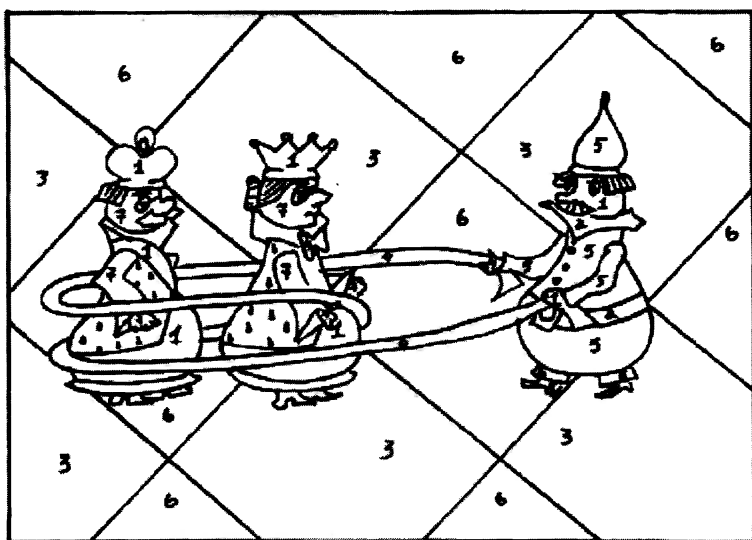
2. Догадайся, какую фигуру нужно поставить на отмеченное поле, чтобы получился мат.



3. Соедини цифры по порядку и догадайся, что получилось. Напиши название.



4. Раскрась картинку по цифрам. Догадайся, что расположено на ней.



1. Желтый
2. Коричневый
3. Зеленый
4. Красный
5. Черный
6. Синий
7. Оранжевый

Занятие 57

Как начинать партию (2)

1. Показывая партию, учитель предлагает оценить ход (там, где стоит прочерк). _____ хороший ход - ! ; плохой ход - ?.

Учебная партия № 6 Ошибки в дебюте

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Kg1 - f3__ Фd8 - f6__ 3. Cf1 - c4__ Фf6 - g6__ 4. d2 - d4 Фg6 : g2 5. Лh1 - g1 Фg2 - h3 6. Сс4 : f7+__ (если черные играют 6...Кре8 : f7 7. Кf3 - g5+ с выигрышем ферзя) 6...Кре8 - e7 7. Лg1 - g3 и у черного ферзя нет ни одного поля для отступления.

Учебная партия № 7 Ошибки в дебюте

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Cf1 - c4 Cf8 - c5 3. Фd1 - f3__ Kg8 - h6__ 4. d2 - d4__ Сс5 : d4 5. Сс1 : h6 g7 : h6__ 6. Фf3 : f7 мат.

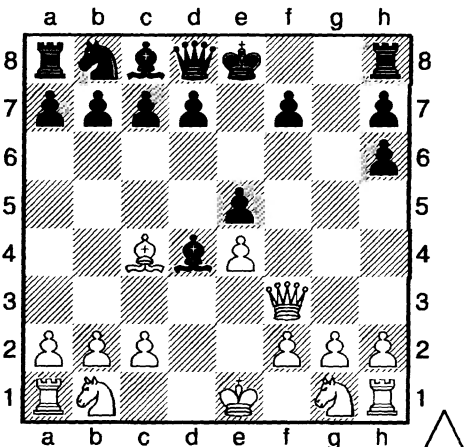
Домашнее задание

Учебная партия № 8 Ошибки в дебюте

2. Разыграть партию. Оценить ход там, где стоит прочерк (____) написать: хороший ход - ! ; плохой ход - ?.

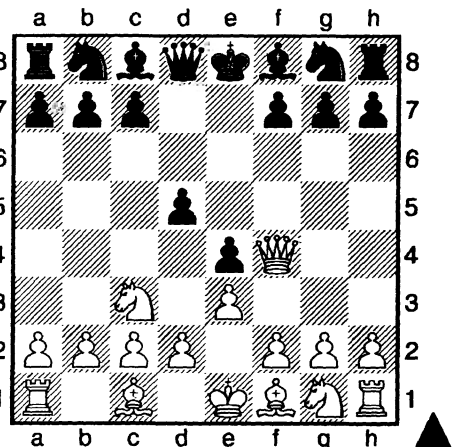
1. e2 - e3 e7 - e5 2. Фd1 - f3__ d7 - d5__ 3. Kb1 - c3 e5 - e4 4. Фf3 - f4__ Cf8 - d6__ и белые теряют ферзя.

7-я партия



Мат в 1 ход

8-я партия



Выигрыш ферзя

Занятие 58

Как начинать партию (3)

Учебная партия № 9

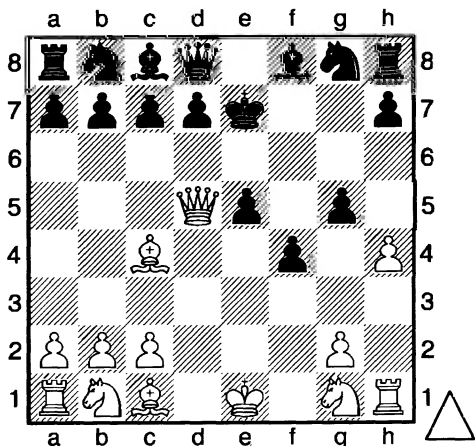
Дебют: Королевский гамбит.

1. e2 - e4 e7 - e5 2. f2 - f4 e5 : f4 (белые жертвуют пешку ради быстрого развития фигур и захвата центра пешками) 3. Cf1 - c4 g7 - g5 4. h2 - h4 f7 - f6?(Нужно было играть 4...Kb8-с6, черные ходят пешками и забыли о развитии легких фигур, в результате следует форсированный мат) 5. Фd1 - h5+ Кре8 - e7 6. Фh5 - f7+ Кре7 - d6 7. e4 - e5+! f6 : e5 8. Фf7 - d5+ Кре8 - e7 9. Фd5 : e5 мат.

Учебная партия № 10

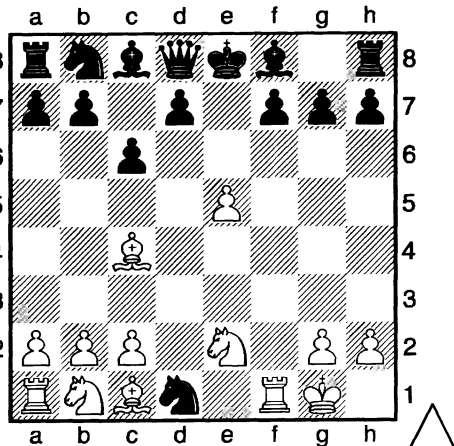
1. e2 - e4 e7 - e5 2. Cf1 - c4 Kg8 - f6 3. d2 - d4 Kf6 : e4 4. d4 : e5 c7 - c6 5. Kg1 - e2 Ke4 : f2 (на 6. Кре1 : f2 черные задумали пойти 6...Фd8 - h4+ 7. g2-g3 и черные после 7...Фh4 : c4 отыгрывают фигуру, выигрывая пешку и лишают белых рокировки), но неожиданно последовало 6. 0 - 0! Kf2 : d1? 7. Сс4 : f7+ Кре8 - e7 8. Сс1 - g5 мат.

9-я партия



Мат в 1 ход

10-я партия



Мат в 2 хода

Домашнее задание

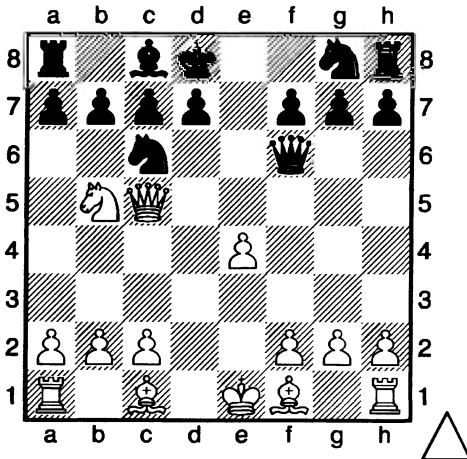
Учебная партия № 11

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Kg1 - f3 Kb8 - c6 3. Kb1 - c3 Cf8 - c5 4. Kf3 : e5
Kc6 : e5 5. d2 - d4 Cc5 : d4 6. Фd1 : d4 Фd8 - f6 7. Kc3 - b5 Кре8 -
d8 8. Фd4 - c5 Ке5 - c6 9. _____ мат в 1 ход.

Учебная партия № 12

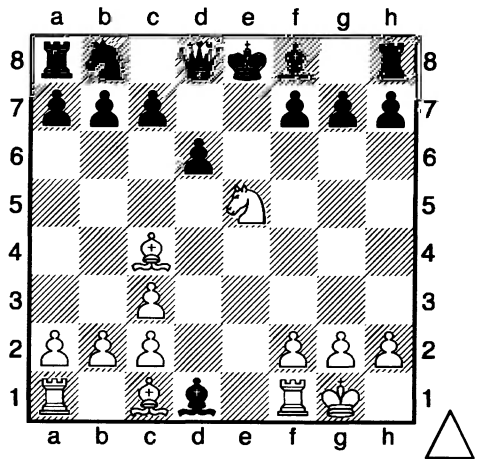
1. e2 - e4 e7 - e5 2. Cf1 - c4 Kg8 - f6 3. Kg1 - f3 Kf6 : e4 4. Kb1 - c3
Ke4 : c3 5. d2 : c3 d7 - d6 6. 0-0 Cc8 - g4? 7. Kf3 : e5 Cg4 : d1? 8.
_____ 9. _____ мат в 2 хода.

11-я партия



Мат в 1 ход

12-я партия



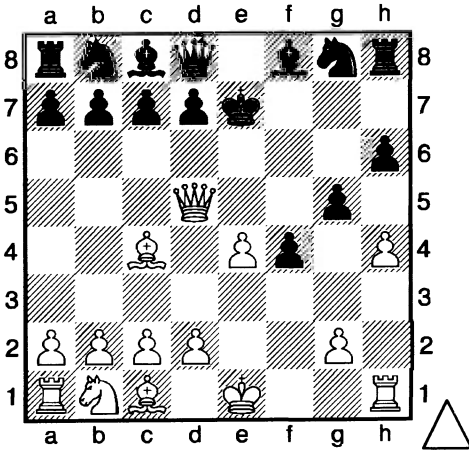
Мат в 2 хода

Занятие 59

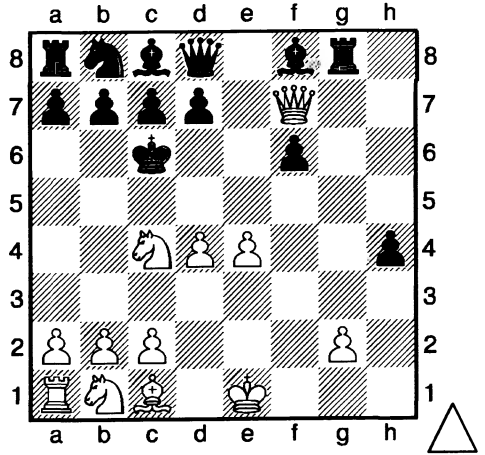
Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

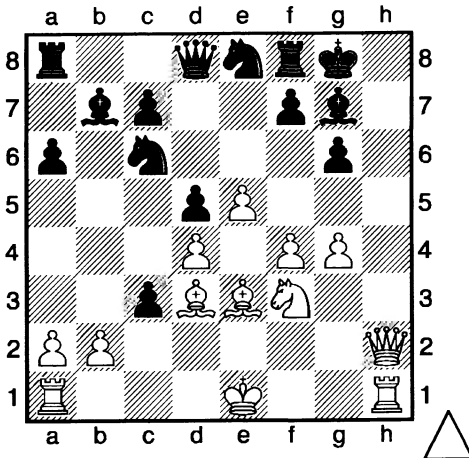
№ 97



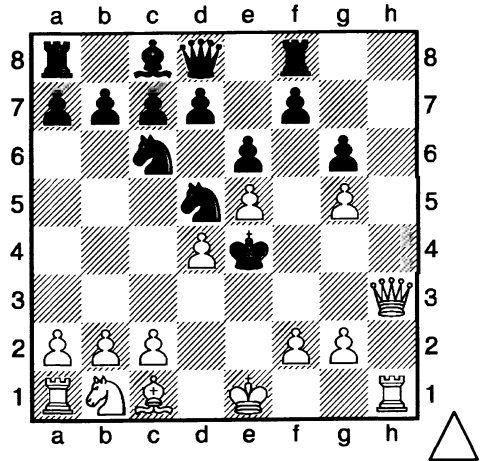
№ 98



№ 99

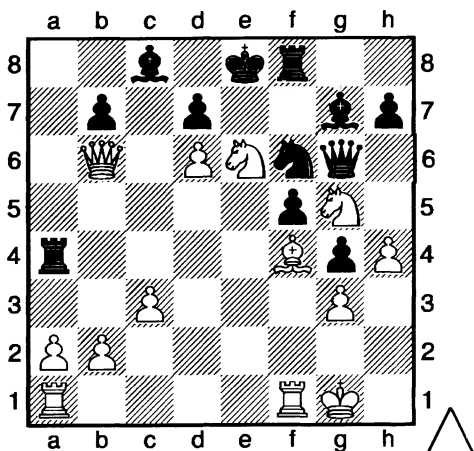


№ 100

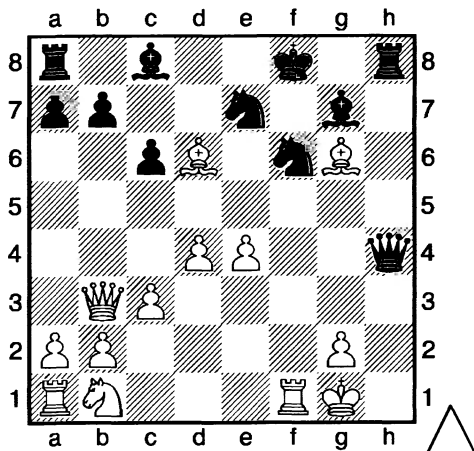


Домашнее задание

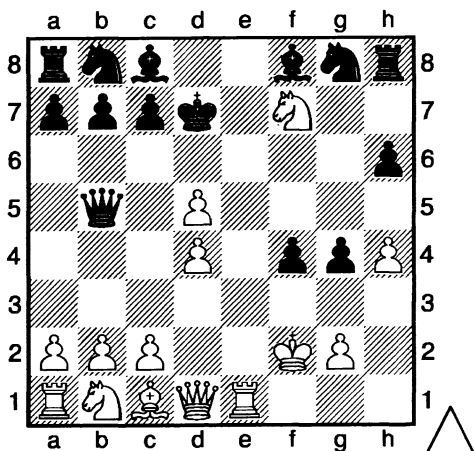
№ 101



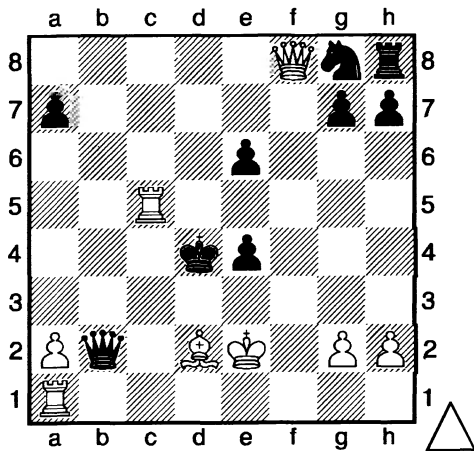
№ 102



№ 103



№ 104

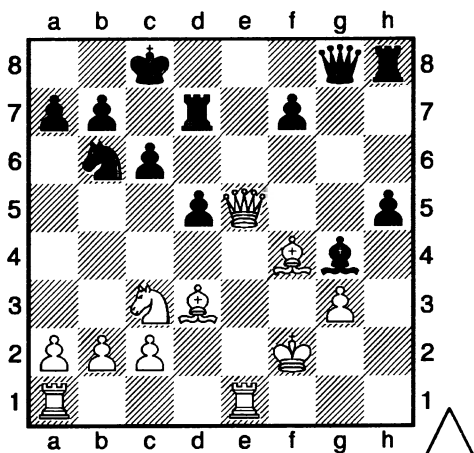


Занятие 60

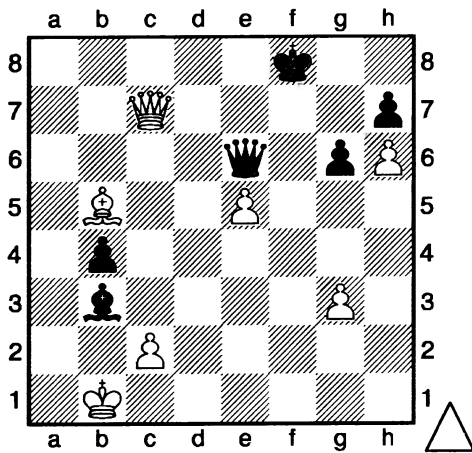
Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

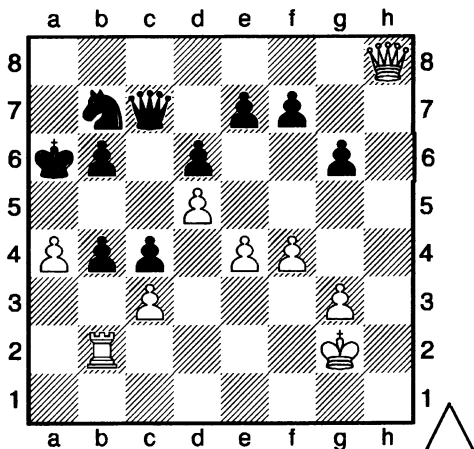
№ 105



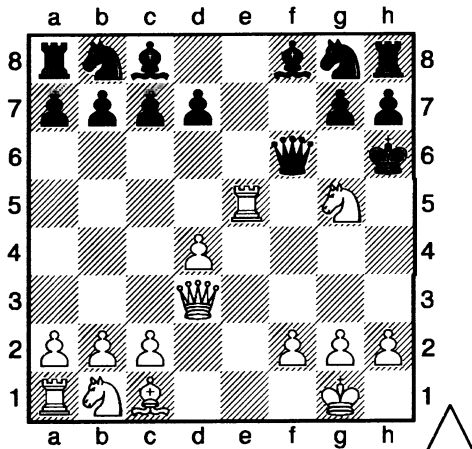
№ 106



№ 107

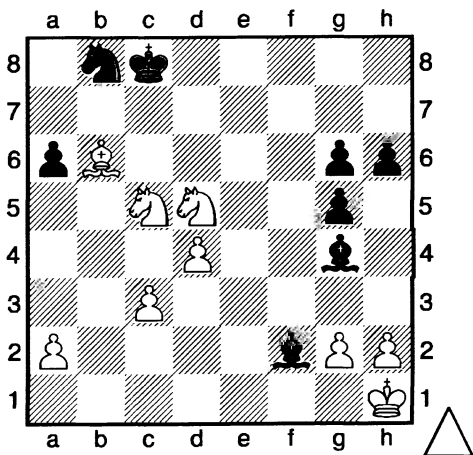


№ 108

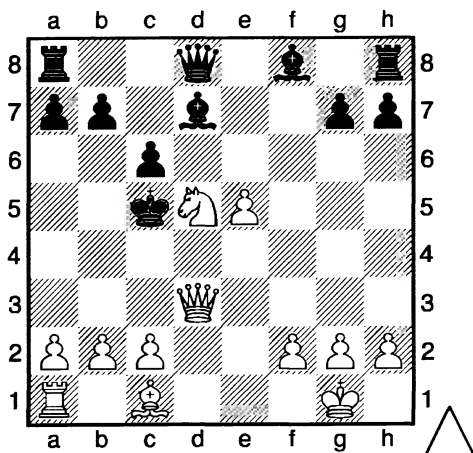


Домашнее задание

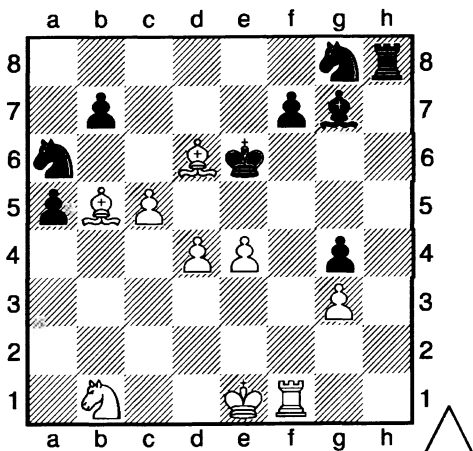
№ 109



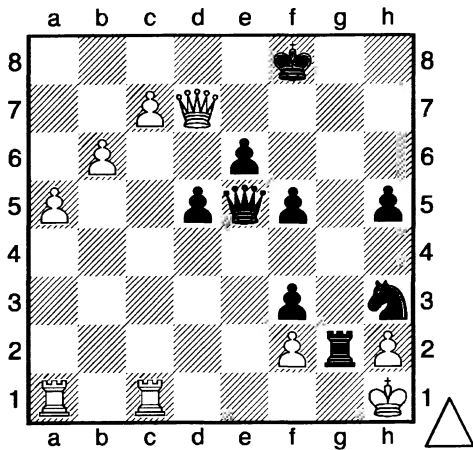
№ 110



№ 111



№ 112

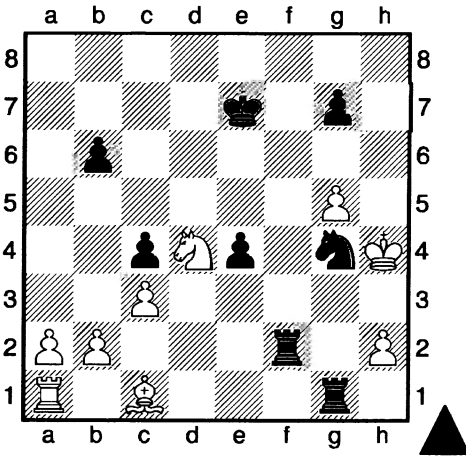


Занятие 61

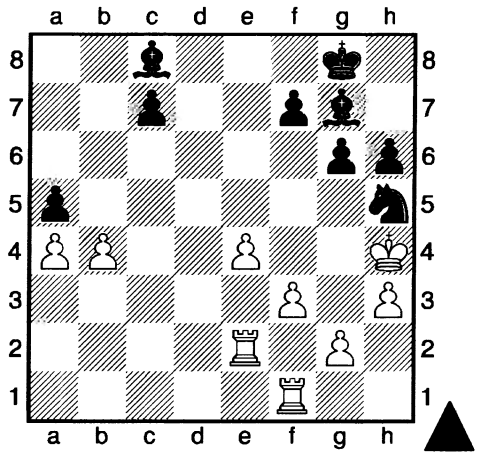
Мат в 1 ход

1. Поставить мат в 1 ход.

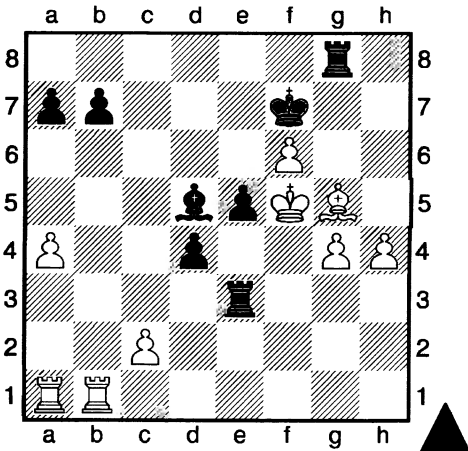
№ 113



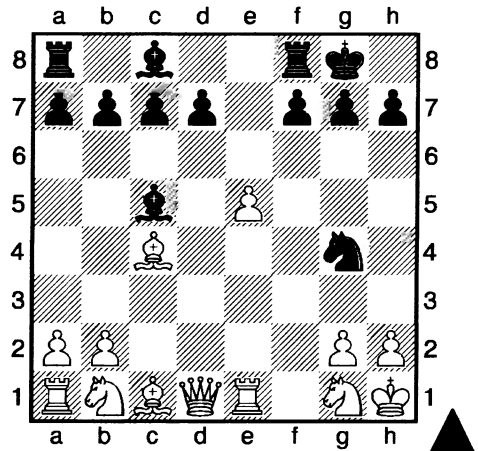
№ 114



№ 115

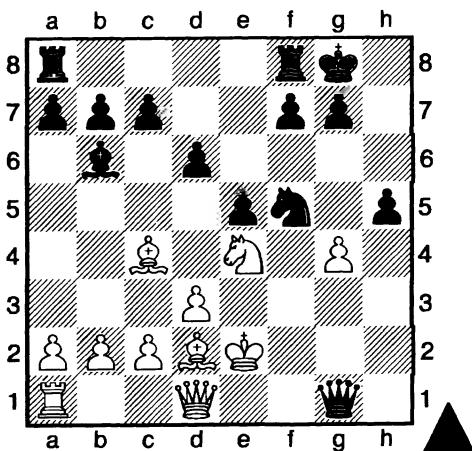


№ 116

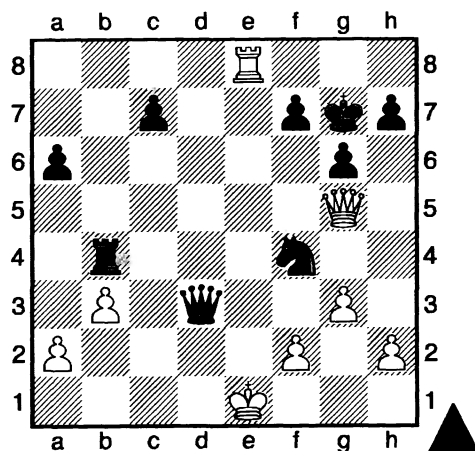


Домашнее задание

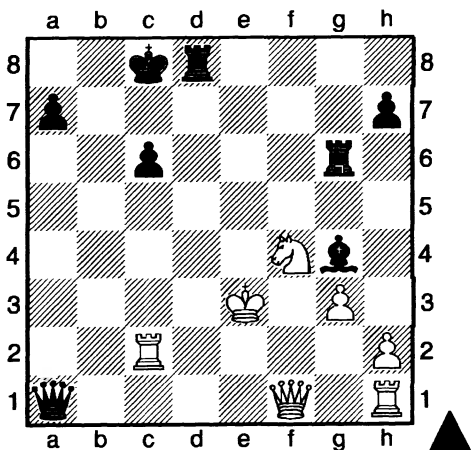
№ 117



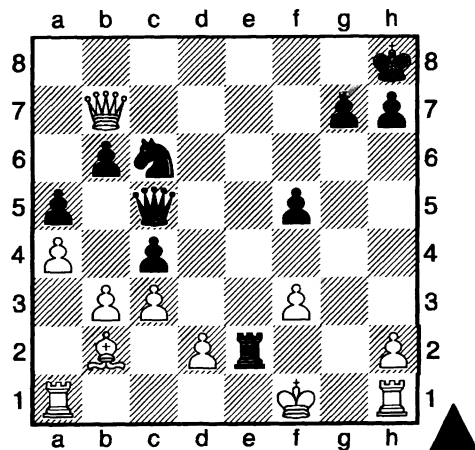
№ 118



№ 119



№ 120

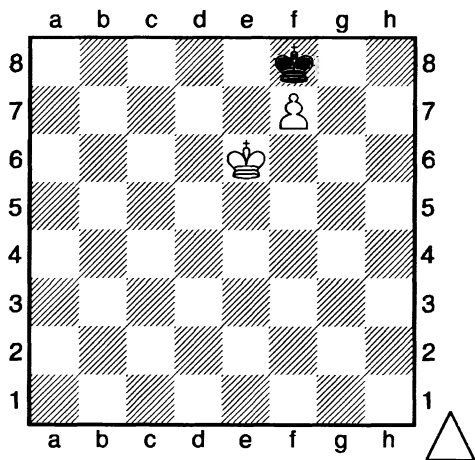


Занятие 62

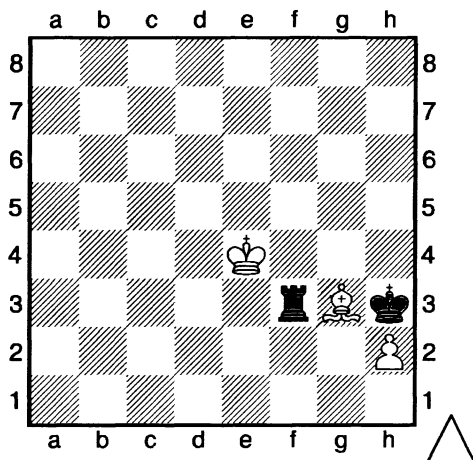
Повторение. Пат

1. Поставить пат.

№ 1

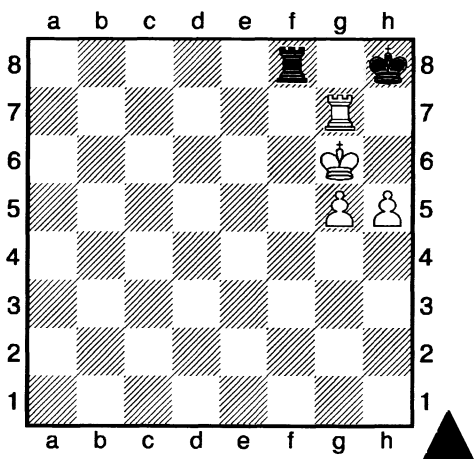


№ 2

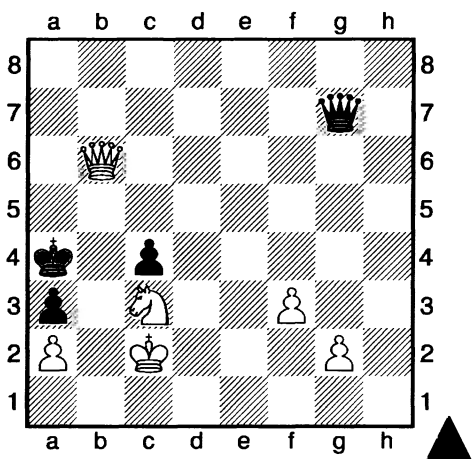


2. Как черным добиться пата?

№ 3



№ 4



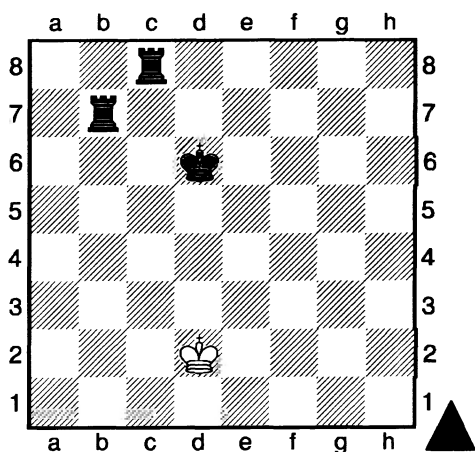
Занятие 63. Повторение

Мат двумя ладьями, мат ферзем и ладьей

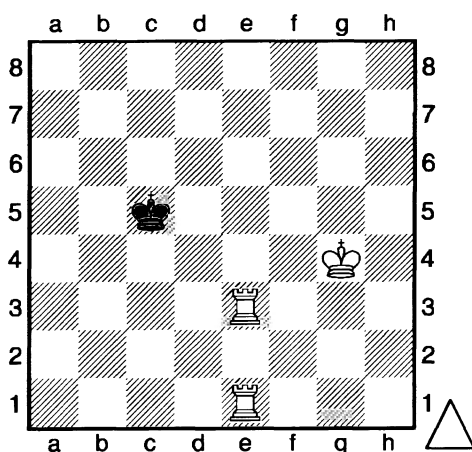
1. На занятии повторить мат двумя ладьями - № 1. Поставить мат двумя ладьями на линии «h». 1...Лb7-b5 2. Кpd2-d3 Лb5-d5+ 3. Кpd3 - e4 Лс8 - e8+ 4. Кре4-f4 Лd5 - d1 5. Кpf4-f3 Лd1-f1+ 6. Кpf3-g2 Лf1-f7 7. Кpg2-g3 Ле8-g8+ 8. Кpg3-h4 Лf7-h7 мат.

2. Разыграть позиции. Поставить мат №2, № 3, №4.

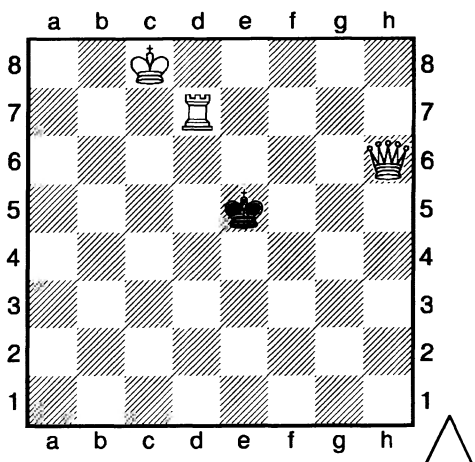
№ 1



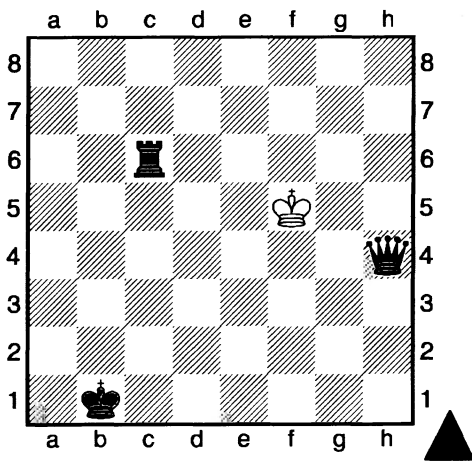
№ 2



№ 3

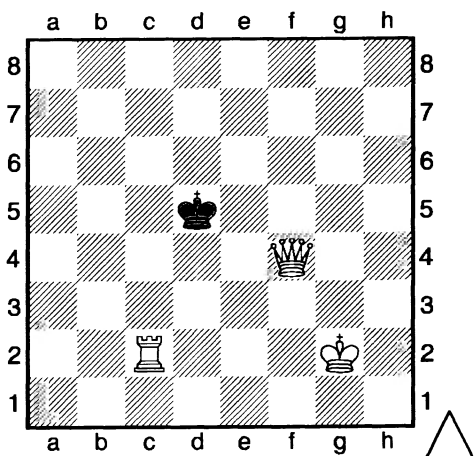


№ 4

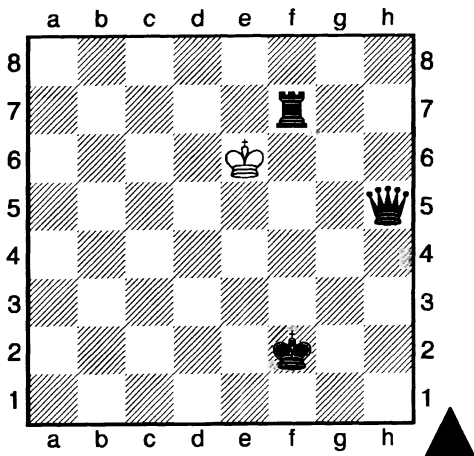


4. Разыграть позиции № 5, № 6. Поставить мат.

№ 5



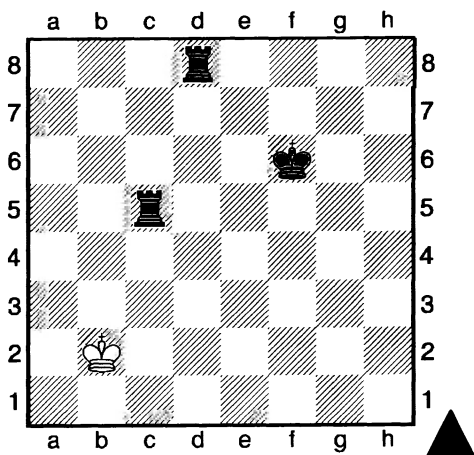
№ 6



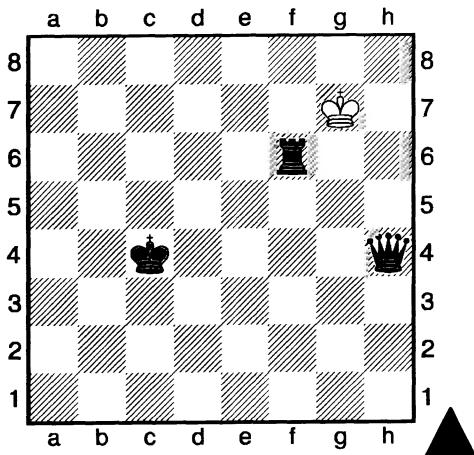
Домашнее задание

5. Поставить мат в 2 хода.

№ 7



№ 8



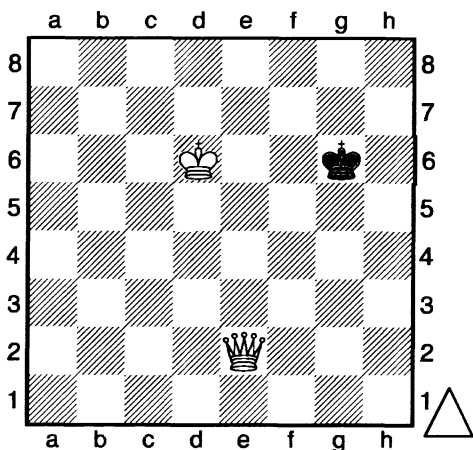
Занятие 64. Повторение

Мат ферзем. Подведение итогов года

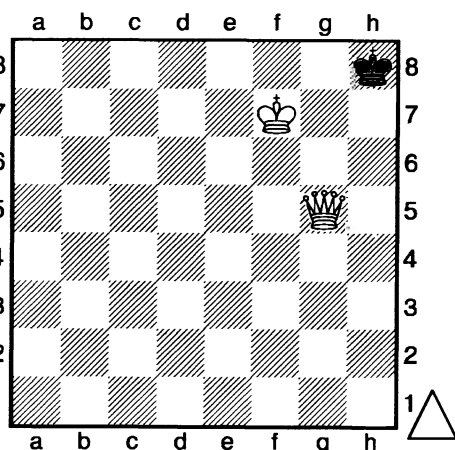
Повторить, как ставится мат ферзем (позиция № 1).

Позиция № 1 1. Фе2 - е5 Крг6-f7 2. Фе5-е6 Крf7-g7 3. Фе6-f5 Крг7-g8 4. Фf5-f6 Крг8-h7 5. Фf6-g5 Крг8-h8 6. Крд6-е6 Крh8-h7 7. Кре6-f7 Крh7-h8 8. _____ (Позиция № 2)

№ 1



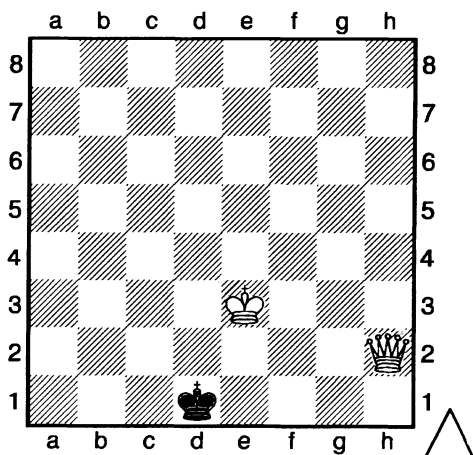
№ 2



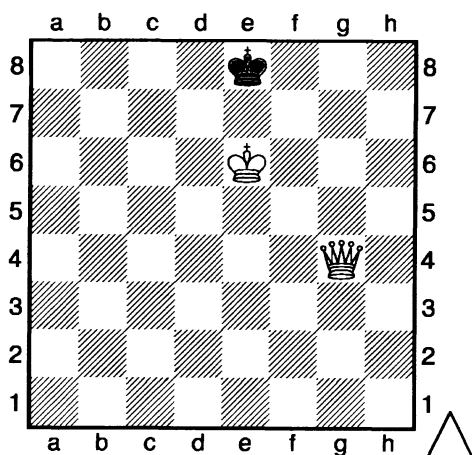
Мат в 1 ход

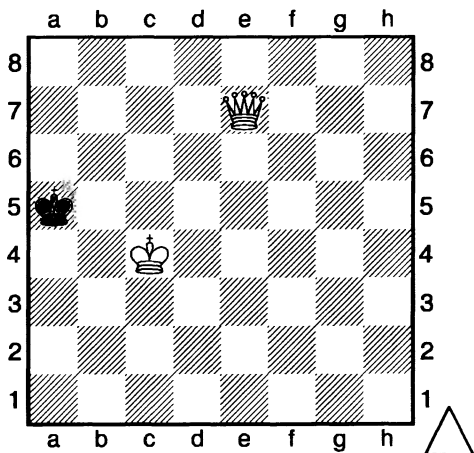
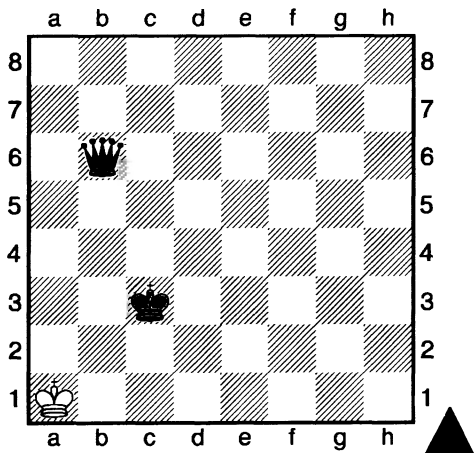
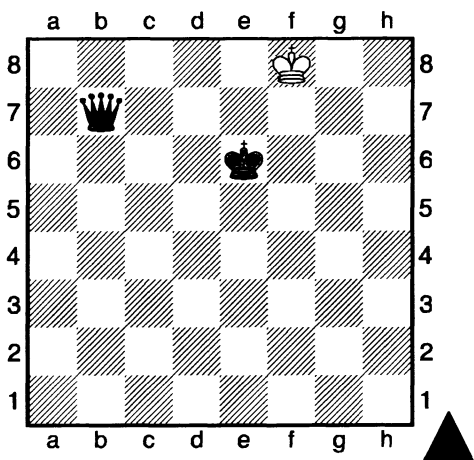
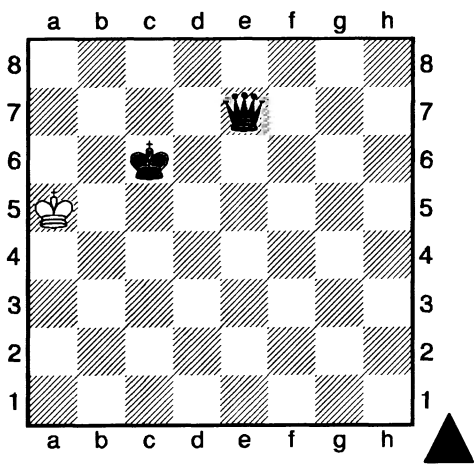
1. Поставить мат ферзем в 1 ход.

№ 3



№ 4



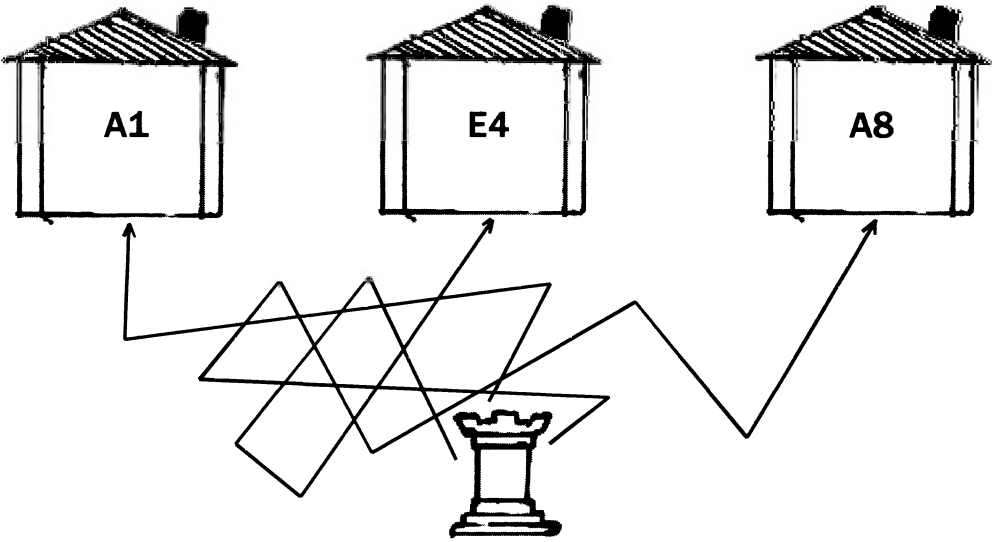
№ 5**№ 6****Домашнее задание****№ 7****№ 8**

В конце занятия подводятся итоги года. При подведении итогов второго полугодия желательно отметить тех, кто систематически решал домашнее задание, а также тех, кто активно участвовал при решении задач на уроке.

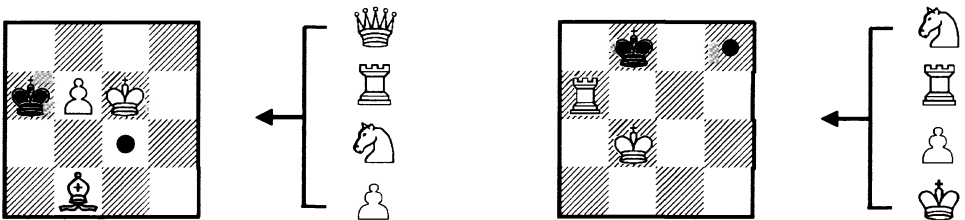
Педагог рекомендует родителям шахматную литературу, которую ребёнок может читать в летние каникулы.

ПОДУМАЙ И РЕШИ

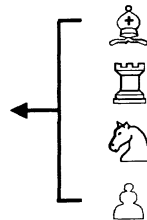
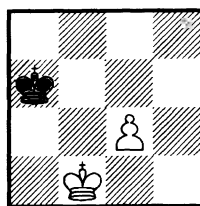
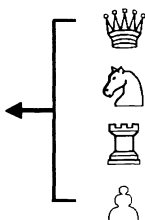
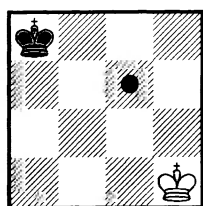
1. Вспомни, на каком поле в начале партии находится черная ладья. Помоги ей найти свой домик.



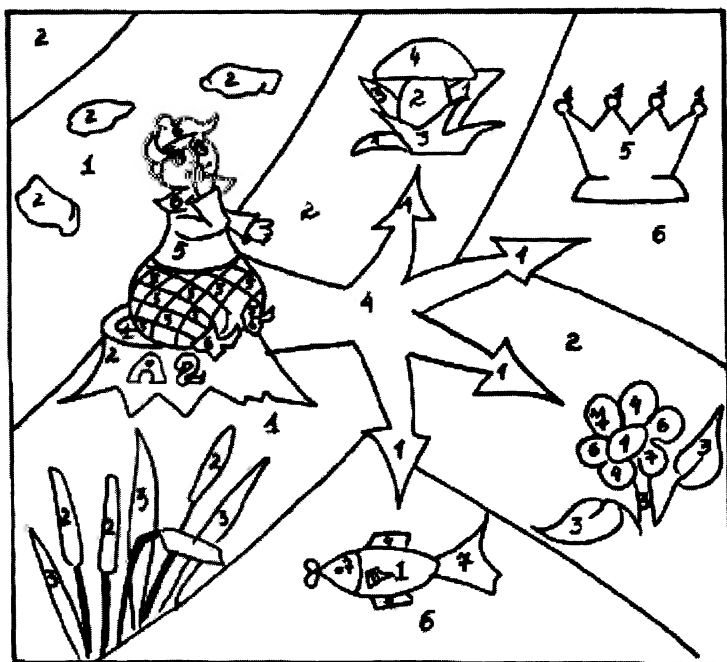
2. Догадайся, какую фигуру нужно поставить на отмеченное поле, чтобы получился мат.



3. Догадайся, какую фигуру нужно поставить на отмеченное поле, чтобы получился пат.



4. Раскрась картинку по цифрам. Догадайся, что изображено на ней.



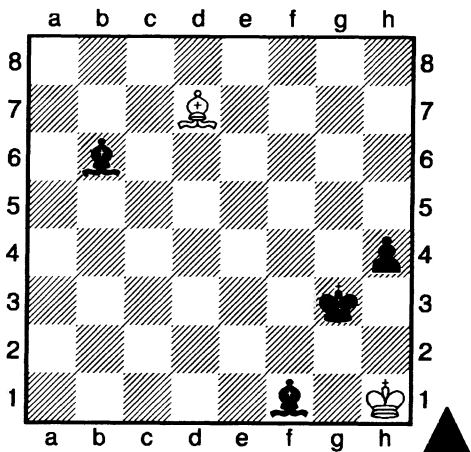
1. Желтый
2. Коричневый
3. Зеленый
4. Красный
5. Черный
6. Синий
7. Оранжевый

Дополнительные задания 7

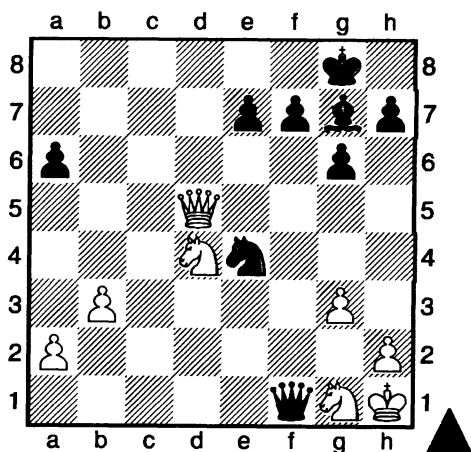
Мат в 1 ход (1)

1. Поставить мат в 1 ход.

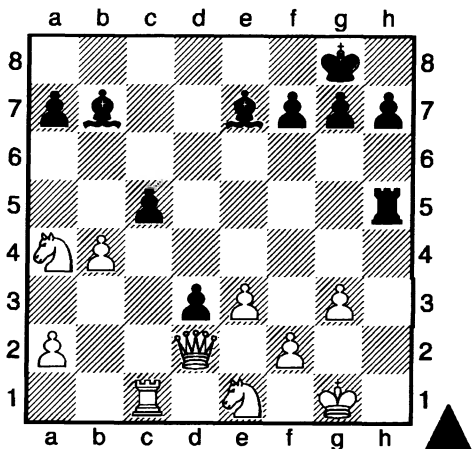
№ 1



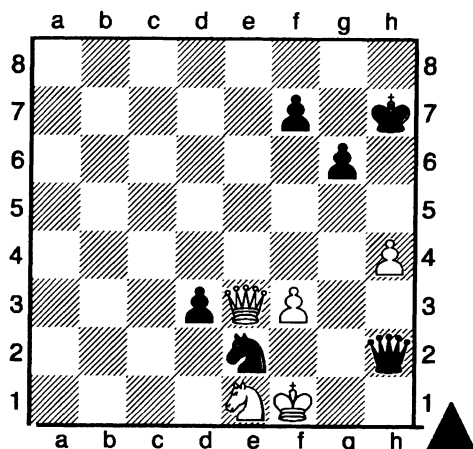
№ 2



№ 3



№ 4



Дополнительные задания 8

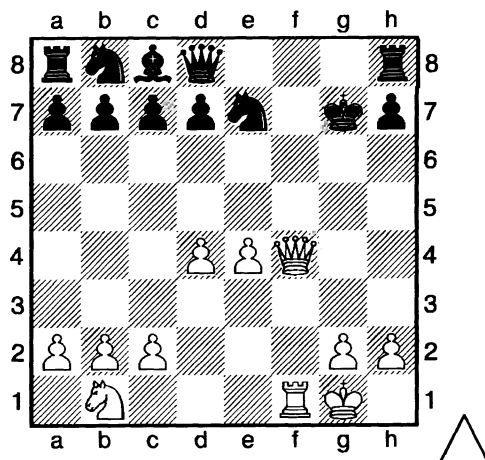
Как начинать партию

1. Разобрать партии. Там, где _____, записать окончание партии.

Учебная партия № 1

П. Морфи – М. Конвей, Нью-Йорк, 1859, без ладьи а1.

1. e2 - e4 e7 - e5 2. f2 - f4 e5 : f4 3. Kg1 - f3 g7 - g5 4. Cf1 - c4 g5 - g4? (лучше было сыграть 4...Cf8 - g7, черные забывают выводить фигуры) 5. d2 - d4! (Белые жертвуют коня за быстрее развитие) g4 : f3 6. Фd1 : f3 Cf8 - h6 7. 0-0 Kg8 - e7 8. Сс1 : f4 Ch6 : f4 9. Сс4 : f7+! (Только так! Нельзя давать черному королю сделать рокировку) Кре8 : f7 10. Фf3 : f4 Kpf7 - g7 11. _____ 12. _____ Мат в 2 хода.



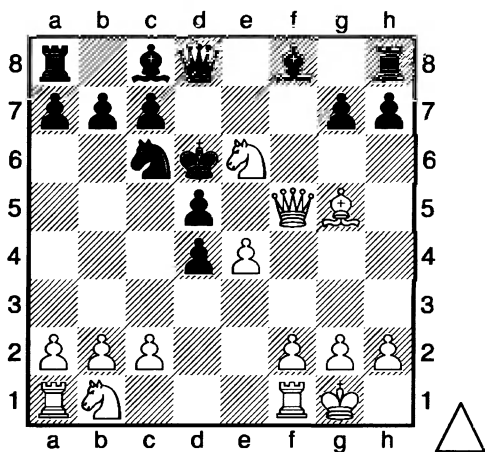
Мат в 2 хода

Учебная партия № 2

Г. Колтановский – Дей, Сан-Франциско, 1960.

1. e2 - e4 e7 - e5 2. Kg1 - f3 Kb8 - c6 3. Cf1 - c4 Kg8 - h6? 4. 0-0 Kh6 - g4? (в начале партии ходить одной фигурой несколько раз не рекомендуется, остальные фигуры задерживаются в развитии) 5. d2 - d4 e5 : d4 6. Сс4 - f7 (белые лишают черного короля рокировки) Кре8 : f7 7. Kf3 - g5+ Kpf7 - g6? (лучше было пойти 7...Kpf7-g8, возможно черным удалось бы защититься от атаки белых фигур, после хода в партии черный король попадает под

прямую атаку) 8. Фd1 : g4! d7 - d5 9. Kg5 - e6+ Kpg6 - f6 10. Фg4 - f5 Kpf6 - e7 11. Сс1 - g5+ Kpe7 - d6 12. _____ мат в 1 ход.

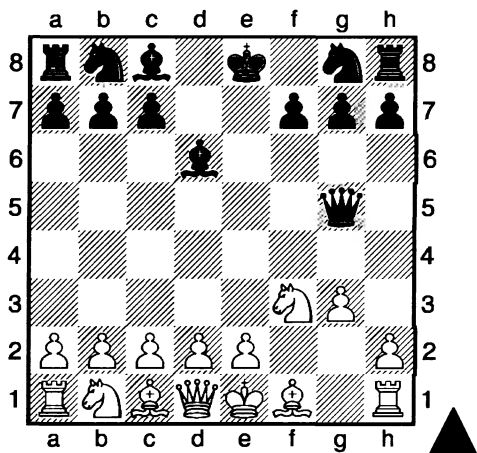


Мат в 1 ход

Учебная партия № 3

NN – Дю Монт, Париж, 1802.

1. f2 – f4 (лучше начинать партию ходами 1. e2 - e4 или 1. d2 - d4) e7 – e5 2. f4 : e5 d7 - d6 3. e5:d6 Cf8:d6 4. g2 - g3? (лучше сыграть 4. Kg1-f3) 4...Фd8-g5 5. Kg1 – f3? (белые вспомнили про легкие фигуры, но уже поздно.... Необходимо было сыграть 5. d2 - d4) _____ 6. _____ Мат в 2 хода.

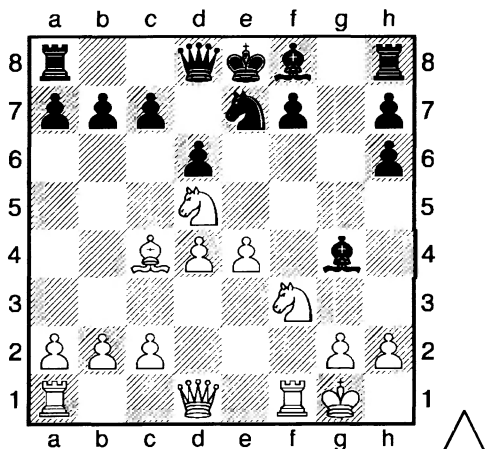


Мат в 2 хода

Учебная партия № 4

С.Ретоут - С.Бурнет, Чарльстон, 1973

1. e2 - e4 e7 - e5 2. f2 - f4 Kb8 - c6 3. Kg1 - f3 d7 - d6 4. Cf1 - c4 Kg8 - h6? (неудачный ход, черный конь идет на край доски) 5. 0-0 e5 : f4 6. d2 - d4!(белые занимают центр пешками и захватывают пространство) 6...Фd8 - f6? (черные не хотят отдавать пешку на f4, но ферзь после этого хода будет попадать под удары легких фигур белых) 7. Kb1 - c3 Сс8 - g4 8. Кс3 - d5 Фf6 - d8 9. Сс1 - f4 Кс6 - e7? (лучше было пойти 9...Сf8 - e7, но позиция у черных уже плохая, у белых большой перевес в развитии фигур) 10. Cf4 : h6 g7 : h6?? (ещё можно было попытаться защититься от мата сыграв 10...Ke7 : d5) 11. _____ мат в 1 ход.



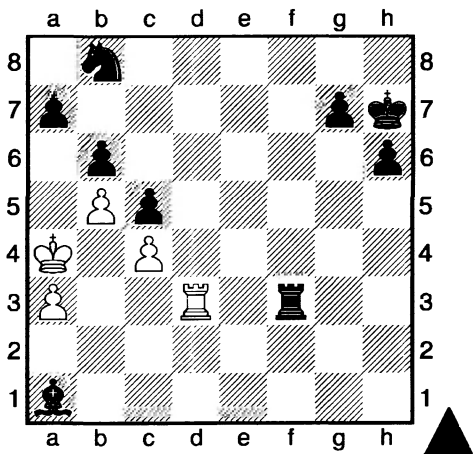
Мат в 1 ход

Дополнительные задания 9

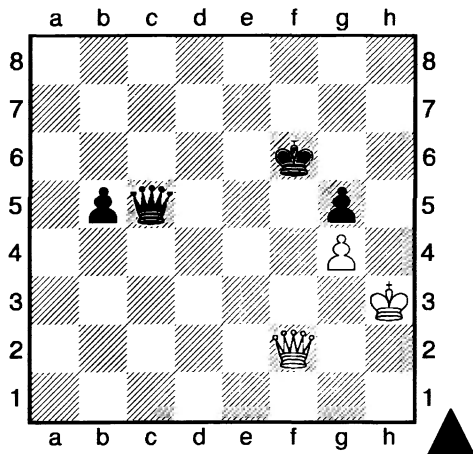
Пат

1. Поставить пат в 1 ход.

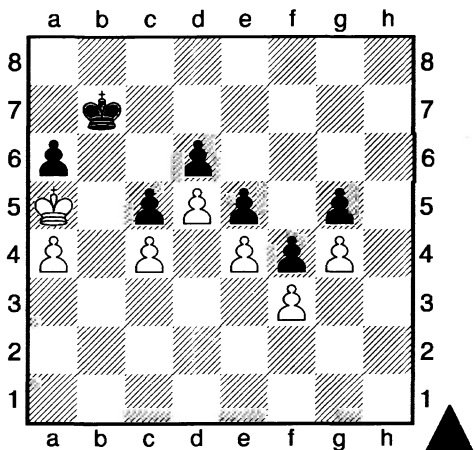
№ 1



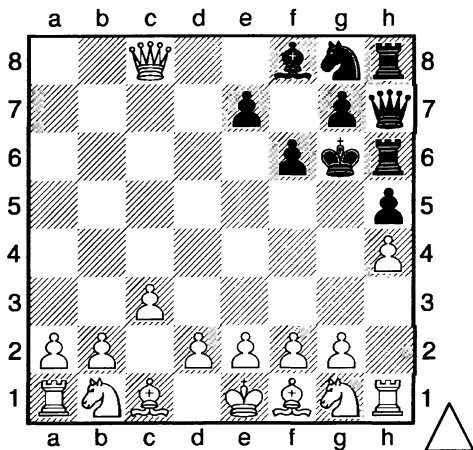
№ 2



№ 3



№ 4

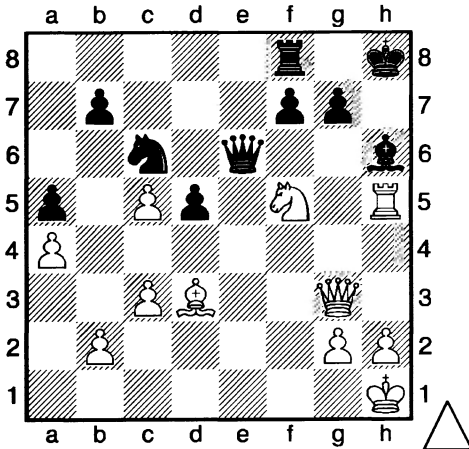


Дополнительные задания 10

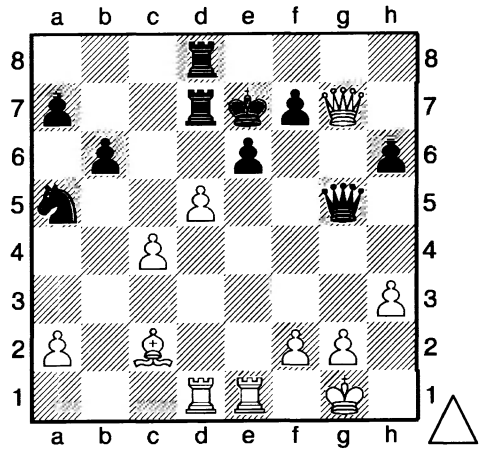
Мат в 1 ход (2)

1. Поставить мат в 1 ход.

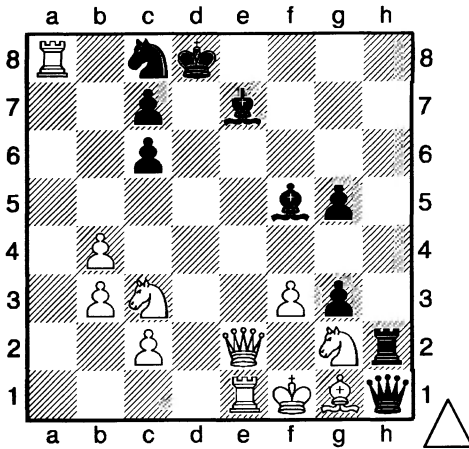
№ 1



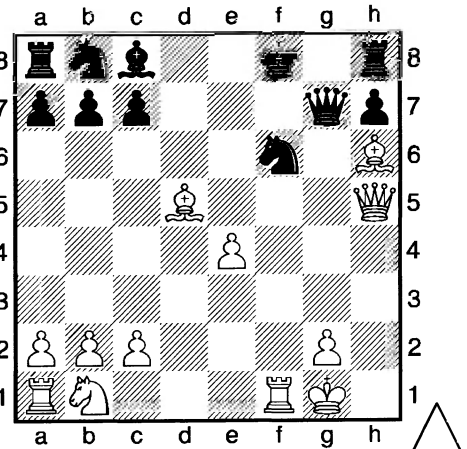
№ 2



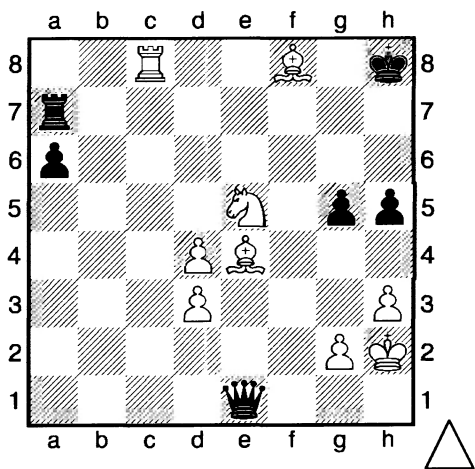
№ 3



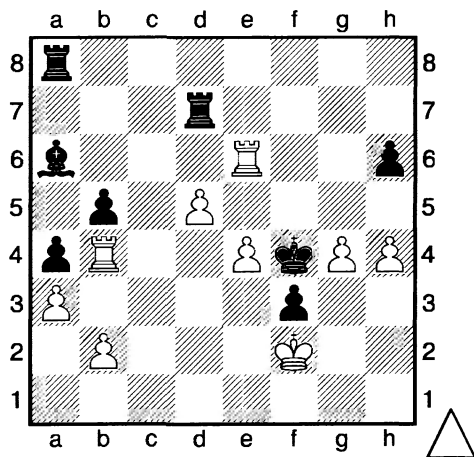
№ 4



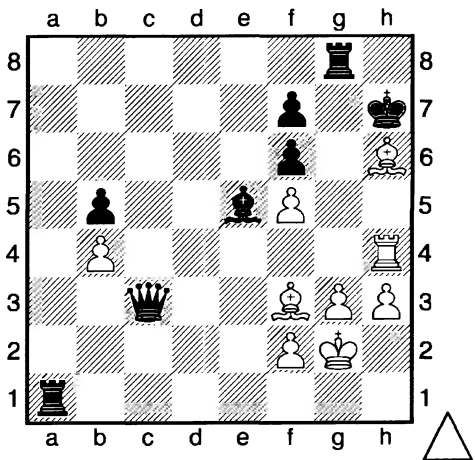
№ 5



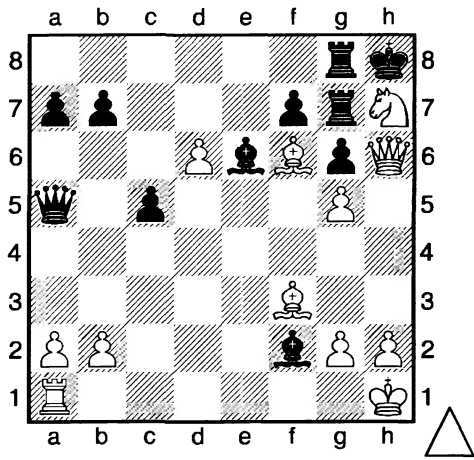
№ 6



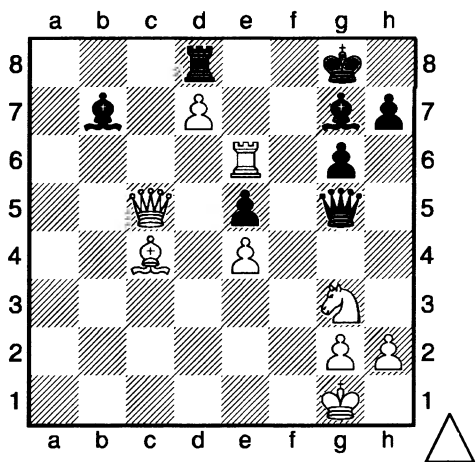
№ 7



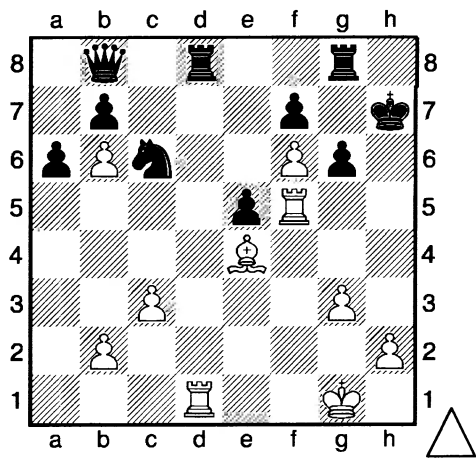
№ 8



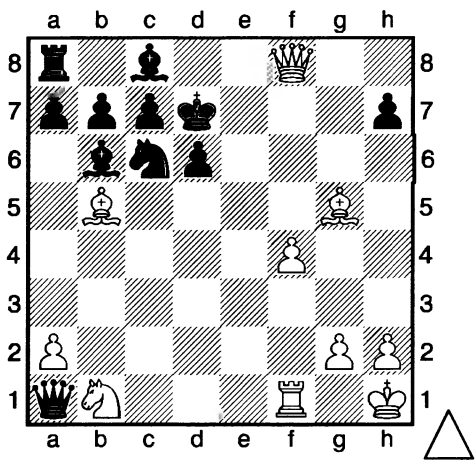
№ 9



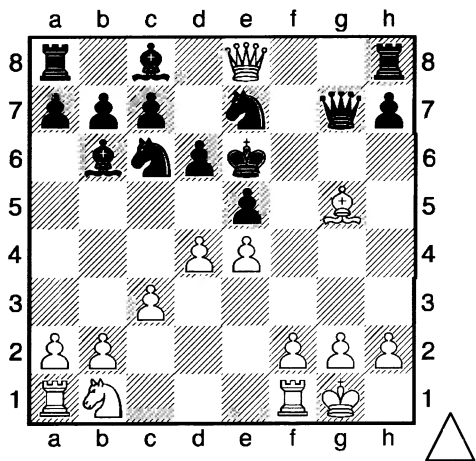
№ 10



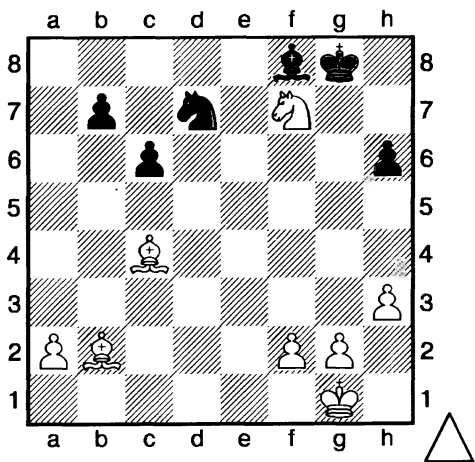
№ 11



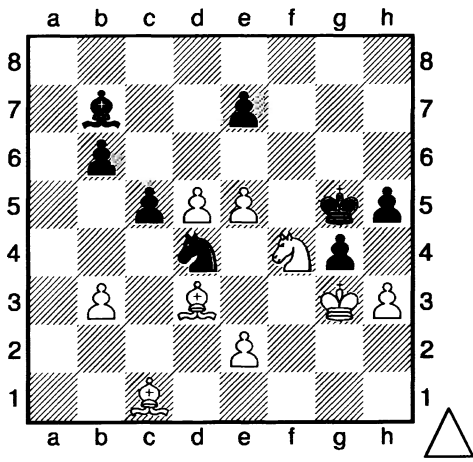
№ 12



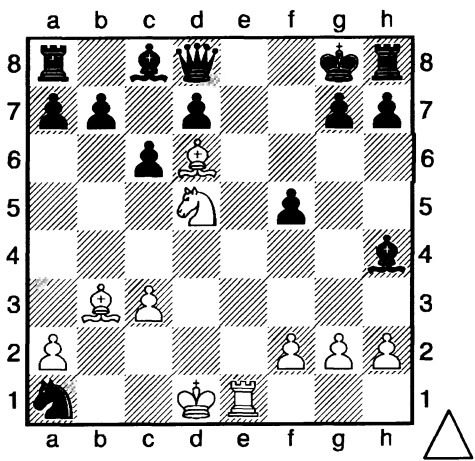
№ 13



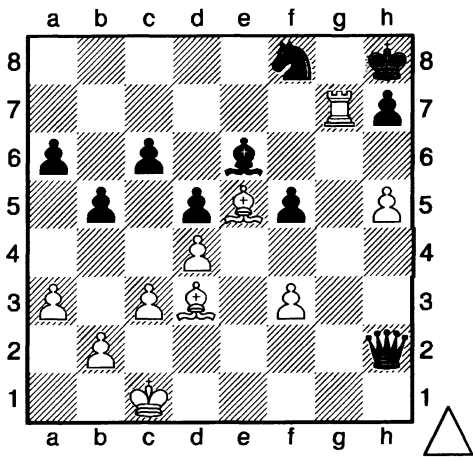
№ 14



№ 15



№ 16



Приложение

Игра типа «лото» для усвоения шахматной нотации. Разрезать карточки по линиям.

A1	A5	B2	B6
C4	C8	D3	D7
E1	E4	F3	F4
F7	G2	G6	G8
H1	H3	H5	H7

Содержание

Предисловие	3
Занятие 1. Шахматная доска	8
Занятие 2. Шахматная доска. Нотация	10
Практические задания к занятиям 1 – 10	11
Практические задания к занятиям 3, 4, 6, 7	12
Занятие 3. Ход ладьи (1)	13
Занятие 4. Ход ладьи (2)	14
Занятие 5. Ход слона (1)	15
Занятие 6. Ход слона (2)	16
Занятие 7. Повторение хода ладьи и слона	17
Занятие 8. Ход ферзя (1)	19
Подумай и реши	20
Занятие 9. Ход ферзя (2)	22
Практические задания к занятиям 10, 11, 13, 15	23
Занятие 10. Ход пешки (1)	25
Занятие 11. Ход пешки (2)	26
Занятие 12. Ход короля	27
Занятие 13. Ход коня (1)	28
Занятие 14. Ход коня (2)	29
Занятие 15. Шах королю	30
Занятие 16. Цель игры – шах и мат (1)	32
Подумай и реши	34
Занятие 17. Цель игры – шах и мат (2)	36
Занятие 18. Цель игры – шах и мат (3)	37
Занятие 19. Повторение.	
Игровые задания (Ладья, слон)	38
Занятие 20. Повторение.	
Игровые задания (Ферзь, пешка)	39
Занятие 21. Повторение.	
Игровые задания (Конь, пешка)	40
Дополнительные задания 1. Ходы фигур. Ладья, слон	41
Дополнительные задания 2. Ходы фигур. Конь	42
Дополнительные задания 3. Ходы фигур. Ферзь, пешка, король	43
Дополнительные задания 4. Шах, мат	44

Дополнительные задания 5. Повторение.

Игровые задания	45
Занятие 22. Рокировка (1)	46
Занятие 23. Ценность фигур	49
Занятие 24. Шахматная запись	51
Подумай и реши	53
Занятие 25. Как начинать партию (1)	55
Занятие 26. Как начинать партию (2)	57
Занятие 27. Рокировка (2)	58
Занятие 28. Рокировка (3)	60
Занятие 29. Повторение.	
Ходы фигур	62
Занятие 30. Результат партии	65
Занятие 31. Пат. Вечный шах	67
Занятие 32. Правила поведения во время партии	68
Подумай и реши	69
Дополнительные задания 6.	
Как начинать партию, рокировка	71
Занятие 33. Мат в 1 ход (Ладья)	72
Занятие 34. Мат в 1 ход (Ферзь)	74
Занятие 35. Мат в 1 ход (Слон)	76
Занятие 36. Мат в 1 ход (Конь)	78
Занятие 37. Нападение и защита	80
Занятие 38. Мат в 1 ход (Пешка)	82
Занятие 39. Мат в 1 ход	84
Занятие 40. Мат в 1 ход	86
Подумай и реши	88
Занятие 41. Мат двумя ладьями одинокому королю (1)	90
Занятие 42. Мат двумя ладьями одинокому королю (2)	92
Занятие 43. Мат ферзем и ладьей одинокому королю	94
Занятие 44. Мат ферзем одинокому королю	96
Занятие 45. Пат (1)	98
Занятие 46. Пат (2)	100
Занятие 47. Двойной удар ферзем и ладьей	102
Занятие 48. Двойной удар конем, слоном и пешкой	104
Подумай и реши	106

Занятие 49. Связка. Мат в 1 ход.....	108
Занятие 50. Связка (2). Мат в 1 ход.....	110
Занятие 51. Вскрытый шах (1)	112
Занятие 52. Вскрытый шах (2). Мат в 1 ход	114
Занятие 53. Двойной шах. Мат в 1 ход	116
Занятие 54. Мат в 1 ход.....	118
Занятие 55. Мат в 1 ход.....	120
Занятие 56. Как начинать партию (1)	122
Подумай и реши	124
Занятие 57. Как начинать партию (2)	126
Занятие 58. Как начинать партию (3)	127
Занятие 59. Мат в 1 ход.....	129
Занятие 60. Мат в 1 ход.....	131
Занятие 61. Мат в 1 ход.....	133
Занятие 62. Повторение.	
Пат	135
Занятие 63. Повторение.	
Мат двумя ладьями, мат ферзем и ладьей.....	136
Занятие 64. Повторение.	
Мат ферзем. Подведение итогов года	138
Подумай и реши	140
Дополнительные задания 7. Мат в 1 ход (1)	142
Дополнительные задания 8. Как начинать партию	143
Дополнительные задания 9. Пат	146
Дополнительные задания 10. Мат в 1 ход (2)	147
Приложение	151

На сайте www.chessm.ru представлено около 5000 наименований на шахматную тему. Это литература последних и прошлых лет, периодика и спецвыпуски, издания «Информатора», филателия, инвентарь, атрибутика и символика, базы данных, шахматные программы, шашки и др.

Приводится стоимость, изображение и краткая аннотация каждого наименования.

В ЧИСЛЕ МНОГИХ ДРУГИХ имеются такие издания:

- *Г. Михайленко.* «Знакомьтесь – шахматы»
- *Гарри Каспаров.* «Мой шахматный путь», тт. 1–2
- *Н. Калиниченко.* «Василий Иванчук. 100 побед гения шахмат»
- *Г. Санакоев.* «Третья попытка. 60 лучших партий чемпиона мира по заочным шахматам»
- *М. Дворецкий.* «Книга для друзей и коллег, т. 1. Профессия – тренер»
- *Н. Калиниченко.* «Учитесь играть сицилианскую защиту»
- *С. Гулиев.* «Идея в шахматной партии»
- *А. Дорофеева.* «Хочу учиться шахматам – 2!», второй год обучения
- *Н. Журавлев.* «Шахматы. Шаг за шагом»
- *В. Костров.* «2000 Шахматных задач» (в 4-х книгах)
- *И. Майзелис.* «Шахматы»
- *А. Ромеро.* «Стратегия шахмат. Практикум»
- «Международный шахматный турнир в Бад-Киссингене в 1928 г.»

Серия «Шахматный университет»:

1. *А. Карпов.* «Учитесь играть защиту Каро-Канн», (2-е изд.)
2. *А. Карпов, А. Мацукевич.* «Оценка позиции и план», (3-е изд.)
3. *А. Нимцович.* «Моя система», М., 2003;
4. «Два турнирных триумфа Алехина. Сан-Ремо 1930, Блед 1931»
5. «Третий международный шахматный турнир»
6. «Программа подготовки шахматистов-разрядников. I разряд – КМС»
7. «Программа подготовки шахматистов-разрядников. II–I разряд»
8. *Н. Калиниченко.* «Дебютный репертуар атакующего шахматиста»
9. *Н. Калиниченко.* «Дебютный репертуар позиционного шахматиста»
10. *И. Одесский.* «Невозможное начало»
11. *А. Нимцович.* «Моя система на практике»
12. *Е. Свешников.* «Выигрывайте против французской защиты»
13. *А. Карпов, М. Подгаец.* «Защита Каро-Канн. Атака Панова»
14. *А. Карпов, М. Подгаец.* «Защита Каро-Канн. Закрытая и гамбитная системы»
15. *А. Панченко.* «Теория и практика шахматных окончаний»
16. *А. Карпов.* «Учитесь играть английское начало»
17. *Е. Свешников.* «Сицилианская для любителей», т. 1
18. *Г. Богданович.* «Сицилианская защита. Вариант Рубинштейна»

19. *А. Карпов, Н. Калиниченко.* «Секреты русской партии», т. 1
20. *И. Липницкий.* «Вопросы современной шахматной теории»
21. *А. Котов.* «Как стать гроссмейстером»
22. *А. Морозевич, В. Барский.* «Защита Чигорина по Морозевичу»
23. *Е. Свешников.* «Сицилианская для любителей», т. 2
24. *А. Котов.* «Тайны мышления шахматиста»
25. *А. Карпов, Н. Калиниченко.* «Дебют ферзевых пешек», т. 1
26. *А. Карпов, Н. Калиниченко.* «Дебют ферзевых пешек», т. 2
27. *А. Карпов, Н. Калиниченко.* «Секреты русской партии», т. 2
28. *А. Карпов, Н. Калиниченко.* «Секреты русской партии», т. 3
29. *И. Одесский.* «Изумительная жизнь вместе с 1.b2-b3»
30. *Э. Гуфельд.* «Искусство староиндийской защиты»
31. *М. Тайманов.* «Шахматная школа Марка Тайманова»
32. *А. Карпов.* «Учитесь играть защиту Каро-Канн»
33. *А. Котов.* «Учебник шахматной стратегии»
34. *В. Корчной, В. Оснос.* «Сицилианская защита. Атака Раузера»
35. *И. Михайлова.* «Стратегия чемпионов. Мышление схемами»
36. *А. Белявский, А. Михальчишин.* «Стратегия изолированной пешки»
37. *Д. Нанн.* «Секреты практических шахмат»
38. *В. Попов.* «Шахматы: работа над ошибками»
39. *А. Суэтин.* «Шахматы: искусство середины игры»
40. *А. Карпов, Н. Калиниченко.* «Испанская партия. Открытый вариант»
41. *М. Марин.* «Учитесь у шахматных легенд», т. 1
42. *М. Марин.* «Учитесь у шахматных легенд», т. 2
43. «Триумф Алехина в Баден-Бадене»
44. *В. Корчной, А. Калинин.* «Прогулки с французской защитой», т. 1
45. *Я. Тимман.* «Шахматы. Уроки стратегии»
46. *А. Раецкий, М. Четверик.* «Принятый ферзевый гамбит»
47. *И. Бердичевский.* «Играйте 1... Кс6!»
48. *В. Бейм.* «Шахматная тактика. Техника расчета»
49. *Я. Нейштадт.* «Ваш решающий ход»
50. «Неизвестное шахматное наследие Фишера»
51. *А. Раецкий, М. Четверик.* «Шахматы. Озадача соперника в дебюте»
52. *Д. Нанн.* «Шахматы. Практикум по тактике и стратегии»
53. *А. Карпов, Н. Калиниченко.* «Учитесь играть испанскую партию»
54. *А. Карпов, М. Подгаец.* «Защита Каро-Канн. Классическая система»
55. *А. Карпов.* «Практический эндшпиль. Стратегия, тактика, техника»
56. *В. Тукмаков.* «Шахматы. Ключ к победе»
57. *З. Франко.* «Шахматы. Контратака. Шаг за шагом от обороны к победе!»
58. *А. Михальчишин, О. Стецко.* «Шахматы. Техника эндшпиля»
59. *В. Голенищев.* «Программа подготовки шахматистов I разряда»
60. *З. Франко.* «Шахматы. Искусство атаки»
61. *А. Карпов, Н. Калиниченко.* «Учитесь играть сицилианскую защиту»
62. *В. Бейм.* «Динамика шахмат»
63. *С. Гулиев.* «Идея в шахматной партии»
64. *А. Ромеро, А. Гонсалес де ла Нава.* «Стратегия шахмат практикум»
65. *В. Голенищев.* «Программа подготовки шахматистов кмс»
66. *А. Алехин.* «Шахматные лекции»

67. В. Корчной, А. Калинин. «Прогулки с французской защитой», т. 2
68. З. Франко. «Шахматы. Тесты по стратегии и тактике»
69. В. Ковачевич. «Лондонская система. Универсальный дебютный репертуар»
70. Я. Огард. «Атака в шахматной партии», т. 1
71. В. Голенищев. «Программа подготовки шахматистов II разряда»
72. Г. Мароци. «Международный шахматный турнир в Будапеште 1896 г.»
73. Н. Калиниченко. «Шахматы. Атака на короля»
74. Дж. Галлахер. «Шахматные комбинации. Решебник»
75. Й. Афек, Э. Нейман. «Невидимые шахматные ходы. Усильте вашу игру»
76. М. Эйве. «Стратегия и тактика. Курс шахматных лекций»
77. Я. Огард. «Защита в шахматах»
78. А. Мацукевич. «Короткие шахматы. 555 дебютных ошибок»
79. П. Романовский. «Миттельшпиль. Комбинация и план в шахматах»
80. М. Эйве, В. Майден. «Как стать шахматным мастером»

Серия «Великие Шахматисты Мира» (ВШМ):

- Х.Р. Капабланка. «Автопортрет гения» (в 2-х томах)
- В. Корчной. «Мои 55 побед белыми»
- В. Корчной. «Мои 55 побед черными»
- Р. Фишер. «Мои 60 памятных партий»
- В. Ананд. «Мои лучшие партии»
- А. Алехин. «Полное собрание партий с авторскими комментариями», тт. 1–2
- Г. Кмох. «Рубинштейн выигрывает. 100 шахматных шедевров великого маэстро»
- А. Михальчишин, О. Стецко. «Магнус Карлсен»
- Г. Мароци. «Шахматные партии Пола Морфи»
- Ф. Брага. «Бобби Фишер – легенда. Жизнь и партии величайшего гения шахмат»

Серия «Живые шахматы»:

1. М. Левидов. «Стейниц. Ласкер»
2. «Шахматные новеллы»
3. А. Котов. «Белые и черные»

- «Шахматные комбинации. Чемпионы мира. От Стейница до Петросяна»
- «Шахматные комбинации. Чемпионы мира. От Спасского до Пономарева»
- А.А. Иванов. «Энциклопедия шахматной статистики»
- М.И. Чигоринь. «Шахматный листокъ. 1876–1877»

А также: шахматные часы, деревянные и клеенчатые доски, деревянные стаунтоновские шахматы (стандарт ФИДЕ), блокноты для записи партий, магнитные шахматы (аналог «Симзы») и др.

По Вашему запросу на e-mail мы можем отправить каталог на Вашу электронную почту. Также Вы можете прислать заявку на ЛЮБУЮ шахматную литературу (по электронной или обычной почте), в том числе и на отсутствующую в Интернет-магазине или в каталоге.

Наш почтовый адрес: **107076, Москва, а/я 6, Аманназарову Мураду.**
Тел./факс: **(495) 963-8017**, e-mail: **murad@chess-m.com** или **andy-el@mail.ru**

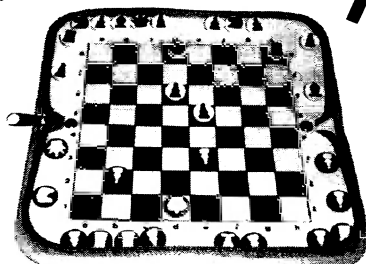
Интернет-магазин: **www.chessm.ru**

ООО «Русский Шахматный Дом»
тел/факс: (495) 963-8017 www.chessm.com.ru

МАГНИТНЫЕ

ДОРОЖНЫЕ

размер футляра:
200x85x30 мм



размер клетки:
17x17 мм

ШАХМАТЫ

«CHESSM.COM»™

производство: Россия

- аналог популярных советских шахмат «Симза»;
- складывающаяся доска-футляр из искусственной кожи;
- фигуры-таблетки с выпуклым изображением;

запасной комплект фигур в подарок!

Приобрести данную продукцию можно **почтовым или банковским переводом.**

Банковский перевод.

Реквизиты: ООО «Русский шахматный дом»,
ИНН/КПП 7718173482/770401001, р/с 40702810100000211837
в АКБ «БИН» (ОАО) к/с 30101810200000000205 БИК 044525205

Почтовый перевод.

Адрес: 107076, г. Москва, а/я 6, Аманназарову Мураду

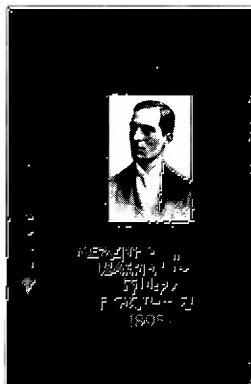
После оплаты ждем Ваше письмо с копией платежного документа и точным домашним адресом по почте (107076, г. Москва, а/я 6, Аманназарову Мураду)
или по e-mail: murad@chess-m.com

цена в Москве – 900 р.

цена, включающая наземную пересылку по России – 1000 р.

цена действительна до 31 декабря 2014 г.

Издательство “Russian Chess House” представляет



Шаллоп Э. “Международный шахматный турнир в Гастингсе 1895 г.”

Москва, 2013, 360 стр. + 24 стр. вкл., переплет

Подарочное издание.

Вашему вниманию предлагается сборник партий самого известного и легендарного турнира в истории шахмат. Все сильнейшие шахматисты того времени – чемпион мира Эм. Ласкер, экс-чемпион В. Стейниц, а также М. Чигорин, З. Тарраш, К. Шлехтер, Д. Яновский и многие другие приняли в нем участие. А победа досталась малоизвестному тогда шахматисту Гарри Нельсону Пильсбери...

Комментарии к поединкам принадлежат частью участникам турнира, частью – выдающимся советским мастерам и аналитикам. В отдельной вкладке на мелованной бумаге представлены фотографии всех участников турнира.

Для широкого круга любителей шахмат.



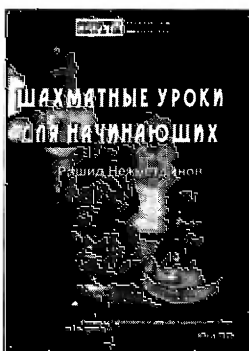
Михайленко Г.К. “Знакомьтесь – шахматы!”

Москва, 2013, 192 стр., переплет

Подарочное издание.

Книга шахматного педагога с 30-летним стажем, 9-кратной чемпионки Тюменской области, чемпионки Европы среди любителей представляет собой качественный самоучитель шахматной игры. Наглядная и доступная форма изложения позволит использовать книгу детям и взрослым, новичкам и разрядникам.

Книга будет отличным пособием для самообразования и совершенствования шахматистов, а также незаменимым подспорьем для тренеров.



Нежметдинов Р.Г. “Шахматные уроки для начинающих”

Москва, 2012, 192 стр., переплет

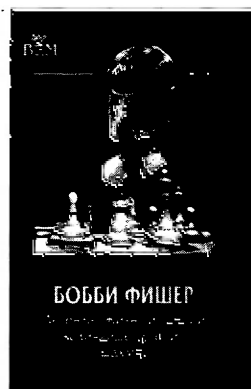
Книга-учебник написана замечательным шахматистом, пятикратным чемпионом Российской Федерации, заслуженным тренером СССР Рашидом Нежметдиновым. Она поможет начинающему любого возраста быстро освоить азы шахмат, а затем и получить о них более глубокое представление. Для тех, кто хочет самостоятельно научиться шахматам, и для тех, кто хочет учить шахматам!

Брага Ф., Льярдо К., Минсер К.
“Бобби Фишер. Легенда. Жизнь и партии
величайшего гения шахмат”

Москва, 2012, 312 стр., переплет

Книга о Роберте Фишере состоит из двух частей. Первая – рассказ о жизни великого американца, основанный на ряде ранее неизвестных фактов. Вторая часть посвящена творчеству легендарного шахматиста: множество партий, окончаний и комбинаций, тщательно прокомментированных. Авторы подошли к изучению наследия Фишера с современных позиций, все примеры проверены новейшими компьютерными программами.

Книга будет интересна всем любящим шахматы.



Кониковский Е. “Сыграйте как гроссмейстер”

Москва, 2011, 144 стр., переплет

Данный «решебник» – сборник увлекательных позиций из практических партий, в которых необходимо найти сильнейшее продолжение. Как следует из названия, эти позиции взяты из партий с участием гроссмейстеров. Вам предстоит поломать голову над 256 примерами. Вслед за диаграммами (они сгруппированы по четыре) приводятся решения, но не спешите заглядывать в ответы! Проверьте свой уровень. За каждый решенный пример вам будет начислено некоторое количество очков, и после проработки всей книги вы получите итоговый результат, соответствующий вашей квалификации. Возможно, при решении примеров вы сумеете не только восхититься красотой замыслов гроссмейстеров, но и нащупать собственные слабые места...

Решайте на здоровье!



Чандлер М., Миллиган Х.

“Шахматы для детей”

Москва, 2013, 112 стр., переплет

Подарочное издание (210x290 мм).

По этой занимательной книге ребенок легко и быстро научится играть в шахматы – самую популярную в мире стратегическую игру, развивающую логическое мышление. Правила объясняются четко и ясно, шаг за шагом, с «нуля». Уроки закрепляют веселые разговоры, которые ведут мальчик Петя и его любимый дракончик Марти, называющий себя Очень Большим Драконом.

Во многих странах шахматы признаны полезным средством развития творческого мышления у детей. Хотя их считают сложной и даже таинственной игрой, правила ее довольно просты. Не нужно много времени, чтобы понять, как ходят фигуры, и даже ребенок пяти лет способен получать радость от шахмат. И детям очень нравится обыгрывать друзей и родственников!



ХОЧУ УЧИТЬСЯ ШАХМАТАМ!



ШКОЛЬНЫЙ ШАХМАТНЫЙ УЧЕБНИК

Дорогие друзья!

Приглашаем вас совершить увлекательное путешествие в мир шахмат. Автор поможет юным шахматистам узнать и запомнить правила и законы шахматного королевства. Многие дети начинают заниматься в 5-6 лет, и специально подобранный материал учитывает особенности этого возраста. Есть в книге и серьезные шахматные задачи, и занимательные тестовые упражнения, которые дети решают с большим интересом. Книга может быть использована в детских садах, школах и в домашних условиях. Это увлекательное путешествие вы совершите с опытным тренером Дорофеевой Анной Геннадьевной, международным мастером, чемпионкой Европы среди девушек, и чемпионкой Москвы среди женщин. В добрый путь!



ISBN 978-5-946933-42-1



9 785946 933421



www.chessm.ru