

И. Г. СУХИН

ВОЛШЕБНЫЕ ФИГУРЫ

или

ШАХМАТЫ

ДЛЯ ДЕТЕЙ 2-5 ЛЕТ



И.Г.СУХИН

ВОЛШЕБНЫЕ ФИГУРЫ

или

ШАХМАТЫ

ДЛЯ ДЕТЕЙ 2-5 ЛЕТ

*КНИГА-СКАЗКА
ДЛЯ СОВМЕСТНОГО ЧТЕНИЯ
РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ*

Москва
НОВАЯ ШКОЛА
1994

ББК 75.581

С 91

УДК 379.828-053.4 : 794.1

**Автор — *И. Г. Сухин*, науч. сотр.
Института теоретической педагогики
и международных исследований в образовании.**

Сухин И. Г.

С 91 Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2—5 лет: Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. — М.: Новая школа, 1994. — 160 с.

ISBN 5-7301-0024-8

Книга эта необычна. Для детей — забавная сказка о том, как Незнайка учил «веселых человечков» играть в шахматы, для взрослых — пособие с оригинальной методикой обучения детей 2—5 лет азам древней игры.

Эта необычная книга предназначена для совместного чтения родителей и детей.
Данная книга не имеет аналогов в мире.

ББК 75.581

ISBN 5-7301-0024-8

© Сухин, 1994

Предисловие

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Значительную роль в этом сыграл «информационный взрыв» — знамение нашего времени. Сегодняшние дети умнее своих предшественников — это признанный всеми факт. Это связано в первую очередь со средствами массовой информации, опоясавшими мир каналами связи, с утра до ночи льющими поток разнообразных знаний в детские умы. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано — в 3—4 года.

Дошкольное детство — небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую

жизнь. «Программа» дошкольного детства поистине огромна: овладение речью, мышлением, воображением, восприятием и т. п. Невольно возникает вопрос: за счет чего возможно столь быстрое усвоение обширнейшей программы?

В психологии есть такое понятие: сензитивность (чувствительность к воздействиям определенного рода). Так, наибольшая сензитивность к языку у детей в 2—3 года, 5-летние дети легче и лучше, чем дети другого возраста, обучаются чтению. К сожалению, в дошкольном детстве пока не выделены все сензитивные периоды, в частности обучения игре в шахматы. Но достоверно известно одно: не стоит пропускать эти годы, иначе происходит необратимый процесс. Упущено время — потеряны возможности легко и безболезненно усвоить главное для этого возраста. Дошкольники необычайно чувствительны к разного рода воздействиям, и если мы не замечаем результатов каких-то воздействий, то это еще не свидетельствует, что они ничего не значат. Дети, как губка, впитывают впечатления, знания, но далеко не сразу выдают результаты.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухи-

ной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

И это очень важно, так как школа в наше время предъявляет к малышу, оказавшемуся на ее пороге, массу серьезных требований. С первых же дней учебы первоклассник должен ответственно относиться к учебе, подчиняться требованиям и правилам школьной жизни, должен обладать развитыми волевыми качествами — без них он не сможет сознательно регулировать свое поведение, подчинять его решению учебных задач, организованно вести себя на уроке. Произвольным, управляемым должно быть не только внешнее поведение, но и умственная деятельность ребенка — его внимание, память, мышление. Ребенку необходимо уметь наблюдать, слушать, запоминать, добиваться решения поставленной учителем задачи. И еще надо последовательно овладевать системой понятий, а для этого требуется развитие отвлеченного, логического мышления. К тому же наибольшие трудности в начальной школе испытывают не те дети, которые имеют к концу дошкольного возраста недостаточный объем знаний и навыков, а те, которые проявляют интеллектуальную пассивность, у которых отсутствует желание и привычка думать, решать задачи. А это закладывается с раннего детства.

Итак, ребенок должен, должен, должен... Но система воспитания и обучения, культивируемая в детских садах, не в полной мере справляется с поставленными задачами. И здесь, словно волшебная палочка, на помощь

могут прийти шахматы, как бы специально созданные для подготовки детей к школе. Ведь игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредоточиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов. Игра в шахматы в большой степени способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение. Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества.

Шахматы — это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы), развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует формированию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность и др.

Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но безусловно на уровне, доступном для ребенка. Л. Выготский указывал, что обучение должно идти на один шаг впереди развития, вести его за собой.

Так с какого же минимального возраста можно приобщать маленького человека к игре деревянных королей? Попробуем определить и сензитивный период для обучения шахматной игре. Поможет нам в этом остроумный опыт английского психолога Ф. Гудинафа. Он писал: «Постарайтесь возможно более ясно представить себе новорожденного младенца... что тот умеет, а чего не умеет делать... А теперь подумайте о взрослом человеке... Рассмотрите подробно, что он способен делать, в особенности из того, что принято считать признаками интеллекта... А теперь вернемся к отправному пункту, к новорожденному... Пройдитесь медленно по возрастной шкале и на каждой ступени спрашивайте себя: на кого больше похож типичный ребенок этого возраста тем, что он способен делать, — на взрослого или на новорожденного? Продолжайте это занятие до тех пор, пока вы не найдете возраст, в котором, по вашему мнению, сходства и различия так точно уравновешивают друг друга, что трудно отдать предпочтение тем или другим».

Возраст этот — 3 года. Трехлетний ребенок — уже человек со своим особым внутренним миром, с привычками, желаниями, упорно себя утверждающий и отстаивающий свою самостоятельность. Он владеет речью, знает более 1000 слов, прекрасно двигается, много умеет, задает бесчисленные вопросы, проявляя живой интерес к окружающему. Этот интерес он утоляет в играх. Он играет, рисует, лепит, занимается конструированием. Не случайно именно в 3 года заканчивается раннее детство и начинается дошкольное детство. Именно в этом возрасте происходит второй кризис развития, кризис 3 лет, когда любимым выражением ребенка становится «я сам». Ре-

бенок впервые осознает себя личностью, отделяет себя от взрослого. Отныне он хочет стать «как взрослый», но не может им быть. Чтобы сгладить этот кризис, ребенку обычно дают больше свободы действий, уважают его стремление к самостоятельности.

К 3 годам малыш может быть внимательным ко всем основным областям окружающей его действительности. Предметы и действия с ними также могут довольно подолгу удерживать внимание 3-летних детей. Дети могут уже по 15—20 минут играть с одной и той же игрушкой. Малыш становится внимательным к слову, к его смыслу. Он хорошо понимает обращенную к нему речь, и слово может направить его внимание. Но управлять вниманием 3-летнего ребенка лучше всего в игровой форме. К 3 годам внимание малыша довольно развито, но все-таки крайне неустойчиво. Даже самой увлекательной деятельностью он не занимается обычно больше 10—15 минут. А часто бывает так, что ребенок не может сосредоточиться даже на 4—5 минут. Если это закрепится, то в школе — беда. Поэтому внимание малыша необходимо закреплять, но не переутомляя его одним и тем же занятием, а разнообразя его деятельность, вводя в нее новые игровые моменты. В этом возрасте ребенок не может распределять свое внимание между несколькими предметами. Объем его внимания, т. е. количество предметов, с которыми он может действовать одновременно, не превышает 2—3. Удерживать в поле внимания даже 2 предмета одновременно часто ребенку бывает не под силу. Поэтому, предлагая ребенку различные задания, надо стараться, чтобы они не требовали внимания сразу к нескольким сложным предметам или действиям. И что особенно

важно — у 3-летнего ребенка очень сужен «размах зрения», ему сложно следить одновременно за предметами, отстоящими на некотором расстоянии друг от друга. Желательно, чтобы предметы были расположены как можно ближе друг к другу. Детям 3-летнего возраста не рекомендуется предлагать более 6 предметов при выполнении заданий типа «найди самый большой или самый маленький предмет». На четвертом году жизни дети способны усвоить названия форм предметов: круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, названия шахматных фигур и их ходы. Крайне важно, что у трех-, четырехлетних детей ориентировочные действия переходят внутрь, вглубь, в мысленный план, становятся собственно действиями восприятия, близкими по своей природе к ориентировочным действиям взрослого человека.

Возраст 3—3,5 года — это тот возраст, когда у малышек наряду с наглядно-действенным мышлением формируются элементы образного мышления, развивается память, внимание. Дети понимают речь взрослого без наглядного сопровождения, учатся сравнивать, подбирать предметы по цвету и величине. Для целей обучения азам шахматной игры весьма важно и то, что уже к концу третьего года жизни малышки умеют говорить не торопясь, внятно отвечают на вопросы, рассказывают о виденном в 2—4 предложениях, воспринимают небольшие сюжетные сказки даже без наглядного сопровождения, правильно держат карандаш и пользуются им, проводят горизонтальные, вертикальные, округлые линии. А к 3,5 годам у детей совершенствуется пространственная ориентировка, развивается способность устанавливать простейшие связи меж-

ду воспринимаемыми предметами и явлениями, дети учатся простейшим обобщениям. Они в состоянии составить группу из отдельных предметов, понимают вопрос «сколько?», сравнивают две группы предметов, определяют равенство или неравенство, сравнивают два предмета по размеру (длиннее — короче, выше — ниже, больше — меньше), учатся различать левую и правую руку, пространственные направления от себя: справа (направо), слева (налево), впереди (вперед), позади (назад), вверх, вниз.

Все эти знания и умения — та база, на которой можно построить процесс начального обучения шахматной игре. Весь вопрос лишь в том, чтобы сделать его максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально насыщенным, интересным и желанным.

Несомненно, что умение играть в шахматы поможет маленьким «теоретикам» отточить свой логический аппарат, а «мечтателям» позволит приобрести необходимую гармонию. Особые трудности подстерегают родителей, если их дети ярко выраженные «шустрики» — непоседливые, неугомонные, подвижные, гиперактивные либо «мямлики» — медлительные, задумчивые, не сразу реагирующие на изменение ситуации (по Е. Гаспаровой).

Детям-«мямликам» требуется постоянная терпеливая и ненавязчивая помощь, они нуждаются в участливом, сочувственном отношении со стороны взрослого, особенно матери. Они, как правило, отличаются неуверенностью в себе, часто сомневаются в правильности своих действий, в выборе решения. Если дошкольник-«мямлик» не может справиться с какими-то заданиями, это не значит, что он не знает, как и что нужно делать. Чаще ребенок просто не решается приступить к заданию, опасая-

ясь, что у него не получится. Предложите ему помощь. Самого ощущения, что он не один, что рядом с ним взрослый, который придет на помощь, зачастую оказывается достаточно, чтобы неуверенный в себе ребенок постепенно, шаг за шагом, справился с заданием, хотя и оглядываясь все время на взрослого в ожидании одобрения и поддержки. «Мямлика» нельзя подгонять, одергивать, ругать за неудачи — он моментально «завянет» и откажется от дальнейших действий. Психофизические особенности определяют не только усиленный для него темп выполнения любых действий, но и специфическую тактику решения задач, выполнения заданий. Для этих детей требуется время, чтобы предварительно продумать последовательность действий, необходимых для выполнения задания, подробно представить их себе, и лишь затем они могут перейти к их практическому осуществлению. Именно из-за этого они обычно не сразу приступают к делу, что очень раздражает нетерпеливого взрослого, не представляющего себе, о чем это размышляет малыш и почему он ничего не делает. А на самом деле выбранная ребенком в данный момент тактика свидетельствует о более зрелом и развитом мышлении, чем требует от ребенка взрослый, ожидающий пооперационного подхода к выполнению задания. Для многих детей пооперационный путь доступнее, проще, именно потому он преобладает при обучении детей в детском саду и в начальной школе. Но замедленные «копуши» нередко мыслят по-другому — эти «тугодумы» нередко обнаруживают более сложившуюся систему в выполнении учебных заданий, и следует считаться с этим. Конечно, не всегда дело обстоит так просто: дети могут и ошибаться, действовать хоть и хорошо

подумав, но все-таки неправильно. Тогда им должен помочь взрослый, снова объяснить, но обязательно связывая каждое действие с конечной целью. Очевидно, что «мямлики» по психофизическому складу похожи на «теоретика» и ему необходимо умение играть в шахматы.

Другого рода трудности возникают у детей-«шустриков». Быстрые, подвижные, непоседы, они доставляют взрослым массу хлопот. Их трудно приучить к порядку, они нелегко привыкают к четкому режиму. Занятия, проводимые в детском саду, часто оказываются для них тяжелым испытанием. «Шустрики» обладают повышенной возбудимостью, легко заводятся и так же быстро остывают, они невнимательны, легко отвлекаются, им трудно хоть на мало-мальски продолжительное время сосредоточиться на чем-либо одном. Если «мямлики» спокойные, иногда грустные, неуверенные в себе дошколята, то «шустрики» смело берутся за любое дело, уверенные, что неудачи не могут их постигнуть. В случае же неудач, а они происходят нередко, «шустрики» лишь слегка удивляются и очень быстро забывают об этом. Факт неудачи никак не влияет на их дальнейшее поведение, и часто именно у таких детей по многу раз повторяются одни и те же ошибки. Правда, они довольно редко сразу возвращаются к тому же действию, не важно, удачному или нет. Им более свойственно браться за другое действие независимо от результата предыдущего. При выполнении самостоятельного задания им не приходит в голову продумывать последовательность действий, увязывать их с конкретными промежуточными целями и конечной целью, как это делают терпеливые «копуши». Для них типично импуль-

сивное поведение: скорее начать, не дослушав задания, а после одной-двух неудач махнуть рукой: «Да ну» — и с неукротимой энергией броситься на что-либо другое. У таких детей редко формируется достаточная готовность к школе, если с ними не заниматься специально.

Педагоги рекомендуют приучать «шустриков» к усидчивости постепенно, чаще предлагать им требующие терпения задания, игры и развлечения. Но беда в том, что приохотить гиперактивного ребенка к спокойным, требующим терпения видам деятельности нелегко. Он легко отвлекается, начинает скучать, после первой же неудачи теряет интерес к занятию, бросает его и мешает остальным. У таких детей надолго, иногда до 6—8 лет, сохраняется и преобладает наглядно-действенное мышление, которое в норме свойственно гораздо более младшим детям. Чтобы этого не случилось, таких детей действительно необходимо обучать игре в шахматы, обучать с учетом их индивидуальных особенностей, типа мышления, характерных для них ошибок. Гиперактивный ребенок нуждается в помощи взрослого не меньше, чем робкий «мямлик». «Шустрик» бесстрашно приступает к любому заданию, поощрение и одобрение воспитателя его особенно не волнуют, на данном этапе они ему и не нужны. Помощь взрослого должна быть конструктивной — он должен подсказать ребенку способы, с помощью которых дошкольник сможет справиться с заданием, — те самые, которые замедленный «мямлик» разрабатывает и применяет сам с незначительной опорой на ободряющее вмешательство взрослого.

«Шустрику» надо показать, какие действия и в какой последовательности надо сделать, чтобы достичь результа-

та, дать самому ему все проделать, да еще проговорить с ним все его действия, их результаты, да еще соотнести все промежуточные результаты с конечными. Надо не просто все «разжевать», а добиться, чтобы ребенок сам все «разжевал». Ребенок такого типа страдает от того, что не может самостоятельно разработать средства осуществления необходимой задачи — эти средства ему и должен дать взрослый. Только тогда удастся добиться успеха. К сожалению, не всегда понимают воспитатели, что даже 6-летний «шустрик» может, как 4-летний малыш, нуждаться в том, чтобы ему объяснили вроде бы совершенно очевидные вещи. Однако именно такая практика себя оправдывает. И хотя вначале от взрослого требуются изобретательность, терпение и напряжение душевных сил, постепенно положение меняется. «Шустрик», усвоив предложенные способы действий, легко переносит их на аналогичные виды деятельности, а потом и на другие, отличные от начальных. Взрослый должен дать опору — алгоритм действий — и по возможности включить в него элементы самоконтроля, что для «шустриков» сопряжено с большими трудностями: своих ошибок они не видят и не придают им значения. Помогают тут и постоянные наводящие вопросы, и другие средства, позволяющие удерживать внимание ребенка. Необходимо, чтобы ребенок больше действовал с предметами сам, ведь мышление у таких детей очень несовершенно, и опора на практические действия является неизбежной ступенью.

В настоящее время многие страны, в том числе США, Япония, Англия, Канада, Германия, Венесуэла, вкладывают в систему образования огромные средства, изготавливают множе-

ство сложнейших устройств и систем для повышения интеллектуального уровня детей. При этом зачастую шахматам уделяется незаслуженно мало внимания.

Обучение игре в шахматы с самого раннего дошкольного возраста важно с гораздо больших точек зрения, чем принято думать. Оно поможет повысить интеллектуальный уровень детей как развитых стран, так и в не меньшей степени слаборазвитых стран и народов, поможет не отстать в психическом развитии миллионам детей, живущих в сельских регионах.

Разрабатывая методику обучения дошкольников основам древней игры, надо ясно представлять себе, что, для того чтобы подготовить их к творчеству на уровне современного развития знаний, нужно в само усвоение знаний ввести элементы творчества детей. Ведь дошкольник обучается по нашей программе лишь в той мере, в какой она становится его собственной программой. А это значит, что занятия должны увлекать ребенка, строиться на свойственных детям-дошколятам потребностях и интересах, на использовании «дошкольных» видов деятельности. Именно действие — способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, если для ребенка от года до трех ведущей деятельностью является предметная деятельность, то с 3-летнего возраста ведущей деятельностью становится игра.

Однако следует отметить, что целью методики проведения шахматных занятий с детьми, начиная с 2-летнего

возраста, нет ни в России, ни в иных странах.

Мы предлагаем один из вариантов такой методики. В данной работе изложен новый, нестандартный подход к процессу обучения дошкольников азам древней игры, позволяющий приобщить к ней детей 2,5—5,5 лет. Цель книги — не столько дать методику обучения будущих чемпионов, сколько привить малышам интерес к мудрой игре, ненавязчиво помочь ребенку самому разобраться в сравнительной силе фигур и, главное, содействовать формированию качеств, необходимых для успешной учебы в школе, создать у ребенка психологическую готовность к школе. Частично эта методика освещена в нашем пособии «Приключения в Шахматной стране»*, но в обучении 3-летних детей своя специфика: в этом возрасте предметная деятельность не уступает игровой и сильно влияние наглядно-действенного мышления по сравнению с образным. К примеру, если обучение детей старшего дошкольного возраста мы начинали с объяснения таких терминов, как горизонталь, вертикаль, диагональ, и лишь затем «проходили» фигуры, то для 3-летних это довольно сложно, и мы согласны с мнением детского писателя Э. Успенского, прекрасного знатока детских душ, что здесь уместнее сразу показать шахматные фигуры, а шахматные «дорожки» показывать при изучении игровых возможностей конкретных фигур.

Книга нацелена в первую очередь на чтение в семье. Но ее можно использовать для занятий во второй младшей, средней и старшей группах детского сада, в учебных группах спортивных секций. Композиционно книга

* См.: Сух и И. Приключения в Шахматной стране. — М.: Педагогика, 1991.

делится на 30 маленьких главок, представляющих собой сказку о приключениях веселых человечков, известных всей детворе по журналу «Веселые картинки». Не случайно выбраны известные, узнаваемые герои. Мы придерживаемся мнения, что в шахматных сказках для детей 6—7 лет должны действовать оригинальные герои (как, например, в нашей книге «Приключения в Шахматной стране»), а в сказках для малышей 2—5 лет, чтобы не затруднять процесс обучения, надо выводить канонических персонажей. И не удивительно, что учит своих друзей шахматным премудростям именно Незнайка — он единственный из веселых человечков, кто умел играть в шахматы. А «научил» его Н. Носов в романе-сказке «Незнайка в Солнечном городе». При чтении дидактической сказки советуем проводить ее инсценировку. У многих детей есть куклы-игрушки: Незнайка, Буратино, Петрушка, Дюймовочка, Самоделкин,

Карандаш, Гурвинек — или хотя бы некоторые из них. Привлекайте их при чтении-разыгрывании сказки, и вы увидите, насколько повысится интерес к шахматным занятиям у малышей.

После каждой из сказочных главок приведены «Методические рекомендации».

Советуем читать книгу ребенку не спеша. Чтение каждой главы-сказки займет примерно 5—15 минут, выполнение методических указаний и проведение закрепляющих занятий — несколько больше. Ориентируясь на возраст и уровень психофизического развития вашего ребенка, дозируйте длительность каждого занятия, переходите к чтению и проработке нового материала только тогда, когда малыш будет уверенно знать пройденный материал. Двух занятий по 15—20 минут в неделю, как правило, достаточно, чтобы интерес к шахматам не ослабевал.

Глава 1

КАРАНДАШ РИСУЕТ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

ВЕСЕЛЫЕ человечки скучали.

— Карандаш, нарисуй что-нибудь, — попросила Дюймовочка.

— Вчера я видел удивительную игру. Хотите, нарисую фигурки, которыми в нее играли? — спросил Карандаш.

— Рисуй, рисуй! — обрадовались веселые человечки.

Они знали, что Карандаш умеет рисовать живые картинки.

Работал Карандаш быстро, и вскоре веселые человечки увидели множество причудливых светлых и темных фигурок.

Фигурки ожили, зашевелились.

Карандаш сиял, Незнайка загадочно улыбался, а остальные веселые человечки смотрели на нарисованные фигурки во все глаза.

— Кто вы такие? — строго спросила самая высокая светлая фигурка с остроконечной черной нахлопкой.

— Мы... мы... — растерялась Дюймовочка. — Мы — веселые человечки. Меня зовут Дюймовочка, а это мои друзья — Карандаш, Самоделкин, Незнайка, Буратино, Чиполлино, Петрушка и Гурвинек... А кто вы?

— Мы шахматные фигуры, — хором ответили нарисованные фигурки.

— А как вас зовут? — спросила Дюймовочка.

— Я белый шахматный король, — ответила самая высокая светлая фигура.



— А я черный шахматный король, — сказала самая высокая темная фигура с остроконечной белой нахлопкой.



Вперед выступили две высокие фигуры, очень похожие на шахматных королей, но пониже, с маленькими шариками на верхушках. У темной фигуры шарик был белый, у светлой — черный.

— Я белый шахматный ферзь, — сказала светлая фигура.



— Я черный шахматный ферзь, — сказала темная фигура.



Из-за ферзей выглянули четыре фигуры с головами лошадей: две светлые и две темные.

— Мы белые шахматные кони.



— А мы черные шахматные кони.



Затем вперед выступили четыре фигуры, похожие на башенки: две светлые и две темные.

— Мы белые шахматные ладьи.



— А мы черные шахматные ладьи.



Из-за ладей степенно вышли четыре фигуры с заостренными головками: две светлые и две темные.

— Мы белые шахматные слоны.

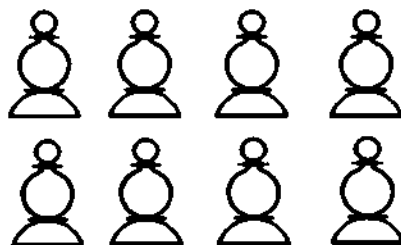


— Мы черные шахматные слоны.



И наконец, с веселыми человечками познакомились самые маленькие круглоголовые фигуры: восемь светлых и восемь темных.

— Мы белые шахматные пешки.



— А мы черные шахматные пешки.



Тут Незнайка, который до сих пор молчал и улыбался, сказал:

— А я знаю, что это за игра. Это шахматы. Я очень люблю в них играть и вас научу.

— А мы поможем, — обрадовались шахматные фигуры.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3—4,5 см, строгой формы. В детском саду и шахматной секции можно использовать гигантские шахматы (как в домах отдыха).

Малыш должен запомнить, как называется каждая из фигур, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету. Дети с интересом рассматривают шахматные фигуры, сами ста-

вят рядом одинаковые фигуры, с удовольствием по-своему играют в них. Занимательно описал подобные игры Л. Кассиль в повести «Кондуит и Швамбрания»: «Нам строго запрещалось трогать шахматы, но удержаться было чрезвычайно трудно.

Точеные лакированные фигурки предоставляли неограниченные возможности использования их для самых разнообразных и заманчивых игр. Пешки, например, могли отлично

нести обязанности солдатиков и кеглей. У фигур была скользящая походка полотеров: к их круглым подошвам были приклеены суконочки. Туры могли сойти за рюмки, король — за самовар или генерала. Шишаки офицеров походили на электрические лампочки. Пару вороных и пару белых коней можно было запрячь в картонные пролетки и устроить биржу извозчиков или карусель. Особенно же были удобны обе королевы: блондинка и брюнетка. Каждая королева могла работать за елку, извозчика, китайскую пагоду, за цветочный горшок на подставке и за архиерея... Нет, никак нельзя было удержаться, чтобы не трогать шахмат!

В тот исторический день белая королева-извозчик подрядилась везти на черном коне черную королеву-архиерея к черному королю-генералу. Они поехали. Черный король-генерал очень хорошо угостил королеву-архиерея. Он поставил на стол белый самовар-король, велел натереть пешкам клетчатый паркет и зажег электрических офицеров. Король и королева выпили по две полные туры.

Когда самовар-король остыл, а игра наскучила, мы собрали фигуры и уже хотели их уложить на место, как вдруг — о ужас! — мы заметили исчезновение черной королевы...*

Не все дети сразу же способны запомнить названия конкретных шахматных фигур. Вы даже не всегда сможете проверить, усвоил ли ваш малыш это. Ведь если напрямую спросить названия фигур у ребенка, он может вам и не ответить. Это ему скучно! Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил малыш, и закрепить пройденный материал лучше всего в

игре. На выбор поиграйте с ребенком в следующие игры-задания:

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» — поднять.

«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» — король, «баба» — ферзь, «заяц» — пешка, «лиса» — конь, «волк» — слон, «медведь» — ладья, а колобок — шарик или клубок.

Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест — колобок от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» — клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «дед» — это король, «бабка» — ферзь, «внучка» — слон, «Жучка» — конь, «кошка» — ладья, «мышка» — пешка.

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать са-

* К а с с и л ь Л. Кондунт и Швамбрия. — М.: Детская литература, 1980.

мую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

«Что общего?». Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

«Белые и черные». В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя ее.

Например: «Черный король». Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.

«Угадайка». Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте ее в кулаке. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда ребенок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь из фигур и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш

поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

«Цвет». Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные шахматные фигуры. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

«Ряд». Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладьей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и контролировать выполнение задания.

«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

«По росту». Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

«Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну из шахматных фигур, назвать ее и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую

фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого малыш закрывает коробку или защелкивает шахматную доску.

Последние две дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после окончания занятия достаточно занимательным.

Для проведения индивидуальных занятий наиболее эффективны следующие дидактические игры-задания: «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка», «Запретная фигура», «Угадайка», «Пирамида», «Прятки», «Догонялки», «Школа», «Полна горница».

При проведении групповых занятий можно порекомендовать игры-задания: «Кто быстрее?», «На стуле», «Над головой», «Ряд», «Белые и черные», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Запретная фигура», «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка».

Как правило, двух-трех занятий по 15—25 минут достаточно, чтобы все дети в возрасте 3,5—5,5 лет усвоили названия шахматных фигур.

УДИВИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ

— **НАРИСУЙ** нам шахматную доску, — попросил Незнайка Карандаша.

Карандаш задумался и сказал:

— Вспомнил! Она состоит из множества светлых и темных клеточек.

И Карандаш нарисовал светлую клеточку.



А рядом с ней — темную клеточку.



— По-шахматному, это поля, — объяснил Незнайка. — Светлые клетки — белые поля. Темные клетки — черные поля. Вот так, братцы.

Светлая и темная клеточки-поля ожили и улыбнулись.



Затем посмотрели друг на друга и нахмурились.



Оттолкнулись друг от друга и разбежались в разные стороны.



— Поля, погодите! — закричал Карандаш. — Я еще не всю шахматную доску нарисовал.

И Карандаш начал быстро-быстро рисовать белые и черные поля. Но только он успевал их закончить, как они тоже разбегались кто куда.

Наконец Карандаш нарисовал столько клеток, сколько нужно, и устало сказал веселым человечкам:

— Все, теперь ловите их.

И веселые человечки с шумом и гамом принялись гоняться за озорными клетками-полями. Но поля ловко ускользали у Буратино из-под носа, выскальзывали у Чиполлино из рук, проскальзывали у Незнайки между ног.

Все же все клетки были пойманы, но встать рядом с черными полями белые поля отказывались. Да и черные поля не захотели встать рядом с белыми полями.

— Они слишком темные, — упирались белые поля.

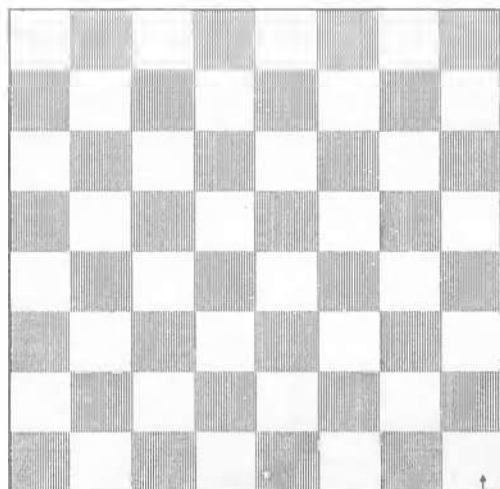
— Они слишком светлые, — фыркали черные поля.

Тут белый король почернел от злости, черный король побелел от злости, и оба короля в один голос пригрозили:

— Если сейчас же не встанете на свои места, мы поищем другую шахматную доску, а с вами никто не будет играть.

Белые и черные поля испугались, прижались друг к дружке, и получилась шахматная доска.

ВЕСЕЛЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ



НЕЗНАЙКА

белое поле

Незнайка уселся с одной стороны шахматной доски, остальные веселые человечки расположились с другой стороны шахматной доски.

— Сейчас мы с вами противники, братцы. Ведь в шахматы играют игроки-противники. Правое поле у меня белое, — значит, шахматная доска между нами лежит правильно.

Тут полям наскучило стоять, прижавшись друг к другу, и они снова разбежались по углам.

То-то вновь была работа веселым человечкам ловить озорные поля.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для закрепления пройденного материала попросите малыша:

— из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски, обращая внимание на чередование светлых и темных кубиков,

— начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски,

— вспомнить, где, кроме шахматной доски, он видел клетки, расположенные в шахматном порядке,

— раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только черным),

— правильно положить шахматную доску между вами или между куклами,

— найти белые и черные шахматные поля на рисунке (рис.: комната, в ней спрятаны 8 светлых и 8 темных клеток),

— найти клетки, расположенные в шахматном порядке, на рисунке (рис.: перекресток: черно-белые клетки видны на такси, переходе, одежде, стене дома, чемодане, газете, кепке, книге, аптечке, кубике, части тротуара, инвентаре киномеханика, шахматной доске, которую несет под мышкой мальчик).

Покажите ребенку ЦЕНТР — четыре поля в середине шахматной доски. Объясните, что шахматных противников по-другому называют ПАРТНЕРАМИ.

Глава 3

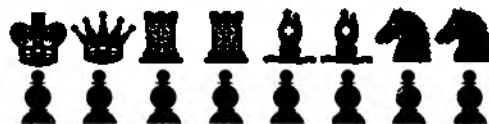
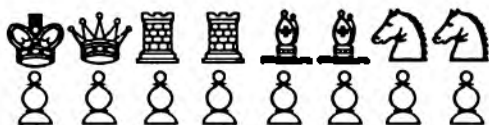
БЕЛАЯ ЛАДЬЯ

— **ТЕПЕРЬ**, братцы, я буду учить вас играть, — сказал Незнайка.

— А я и так знаю, как в шахматы играют. Вот так! — закричал Буратино и поставил на шахматной доске друга на дружку две черные ладьи, две белые ладьи и белого ферзя.

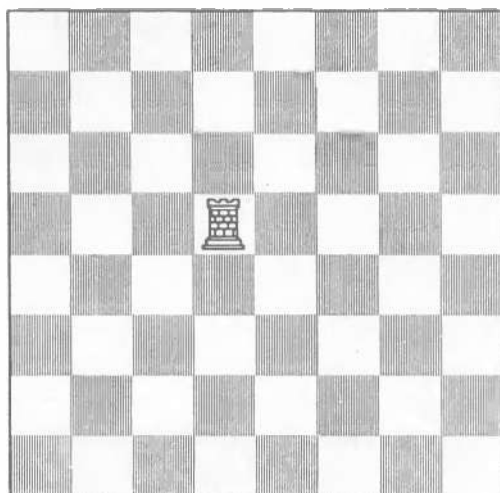


— Вот и не так, — сказал Незнайка. — Каждый противник играет только своими фигурами. Один — светлыми фигурами — **БЕЛЫМИ**, другой — темными фигурами — **ЧЕРНЫМИ**.

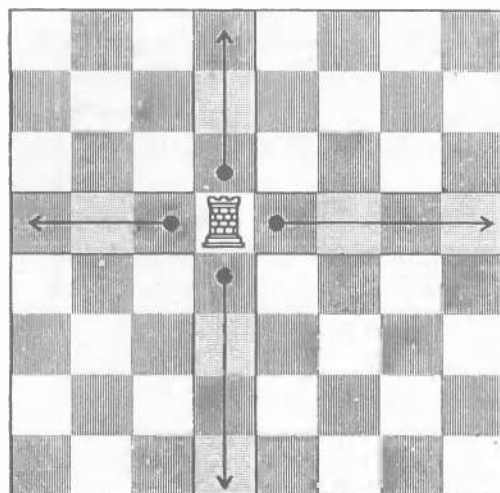


— И играют противники совсем не так, фигуру на фигуру нельзя ставить. Ставят фигуры на клеточки. Одну фигуру можно поставить посередине только одной клеточки. Вот поставим на шахматную доску белую ладью.

— В шахматах противники по очереди делают ходы — двигают свои фигуры с клетки на клетку по осо-

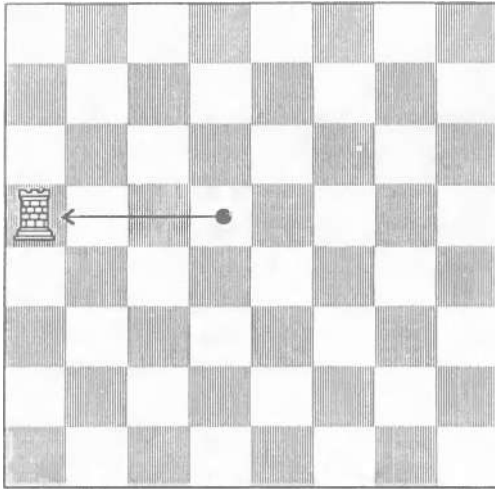


бым правилам. Посмотрите, как ходит ладья. Она ходит только по **ЛИНИЯМ** — прямым дорожкам доски: влево, вправо, вперед и назад. За один ход ладья может пойти на любую клетку своей линии, — и Незнайка стал двигать белую ладью, показывая все ходы, которые она может сделать из этого положения:



— Теперь сами потренируйтесь, — сказал Незнайка.

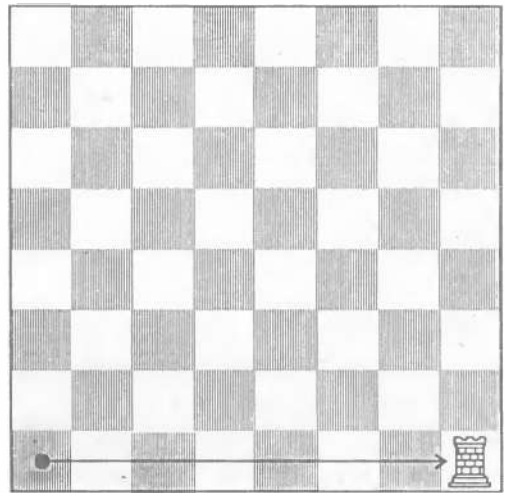
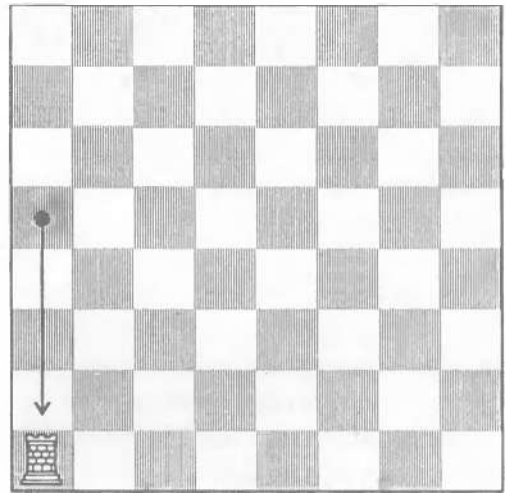
Дюймовочка робко взялась за белую ладью и толкнула ее через две клетки влево. Вот так:



Затем ход белой ладьей сделал Буратино. Он подвинул ее в угол. Вот так:

А Чиполлино переместил белую ладью в правый угол. Вот так:

Долго ходили веселые человечки белой ладьей по шахматной доске, побывали на всех ее полях. Веселым человечкам очень понравилось учиться играть в шахматы, но больше всех радовался Незнайка — ведь он был учителем.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Ребенок познакомился с терминами **БЕЛЫЕ, ЧЕРНЫЕ, ЛИНИЯ, ХОД**, начал осваивать ход ладьи.

Читая малышу текст сказки, руководствуйтесь принципом посильности, разрешите ребенку передвигать белую ладью за Буратино, Дюймовочку, Чиполлино. Если ребенок еще не может правильно перемещать ладью за персонажей сказки, показывайте ходы ладьи сами и просите ма-

лыша повторять за вами сделанные ходы.

Детям старше 5 лет можно объяснить, что линии бывают **ВЕРТИКАЛЬНЫЕ** (черно-белые дорожки, которые проходят от одного противника к другому) и **ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ** (черно-белые дорожки, которые идут слева направо). Добавьте, что по-другому вертикальные линии называют **ВЕРТИКАЛЯМИ**, а горизонтальные ли-

нии— ГОРИЗОНТАЛЯМИ. Практика показывает, что ребенку, не достигшему пятилетнего возраста, трудно устойчиво отличать горизонталь от вертикали, выговаривать и запоминать эти слова.

Предложите малышу:

— из кубиков двух цветов выложить линию. Хорошо, если грани кубиков в размер полей вашей шахматной доски, тогда кубики можно разместить на шахматной доске,

— раскрасить в клетчатой тетради дорожку — «линию»,

— начертить «линию» мелом на асфальте.

Для изучения возможностей ладьи поиграйте с ребенком в следующие дидактические игры:

«На одну клетку». Делайте с ребенком по очереди ходы белой ладьей, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребенка ставить ладью аккуратно в середину клетки.

«Через клетку». В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.

«Через две клетки». А здесь вы по очереди ходите ладьей через два поля.

«Большой прыжок». Проводится аналогично предыдущим играм, но ладья перемещается через 3, 4, 5, 6 полей. Рекомендуется для занятий с детьми старше четырех с половиной лет.

«Поворот». После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьей совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьей.

«Задача направления». Расположитесь с ребенком с одной стороны шах-

матной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которое она пойдет. Например: «Налево на одно поле». Ребенок делает этот ход и дает задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизленно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребенок, соответствует его возрасту, т. е. три года — три поля и т. д. Эта дидактическая игра очень важна и для подготовки ребенка к школе.

«Туда-сюда». Сделайте какой-нибудь ход белой ладьей. Ребенку надо вернуться ладьей назад, на исходное поле. Потом поменяйтесь ролями.

«Длинный ход». Попросите малыша сделать ход ладьей из какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

«По всем углам». Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьей по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле.

Если ребенку трудно осваивать ход ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, все время соскакивает ладьей на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем такие фрагменты: две клетки на две, две на три, две на четыре, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов можно и разрезав картонную доску (например, выпускаемую полиграфической фабрикой «Малыш»)*.

Условимся называть доску восемь на восемь клеток «большой» доской, а

* Но эффективнее и эффектнее использовать куб с указанными фрагментами (Сухин И. Г., Кондратьев Г. П., промышленный образец «Шахматная доска-куб», свидетельство № 30936, приоритет от 18.03.1988 г.).

фрагменты шахматной доски — «маленькими» досками.

Поиграйте с ребенком в дидактические игры «На одну клетку», «Поворот», «Задача направления», «Туда-сюда», «По всем углам» и на маленьких досках. Когда малыш овладеет ходом ладьи, переходите к чтению четвертой главы.

* * *

Идея фрагментирования игровой доски для начального обучения ряду игр, в том числе и игре в шахматы, подробно раскрыта в следующих заявках на изобретения: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев «Устройство для обу-

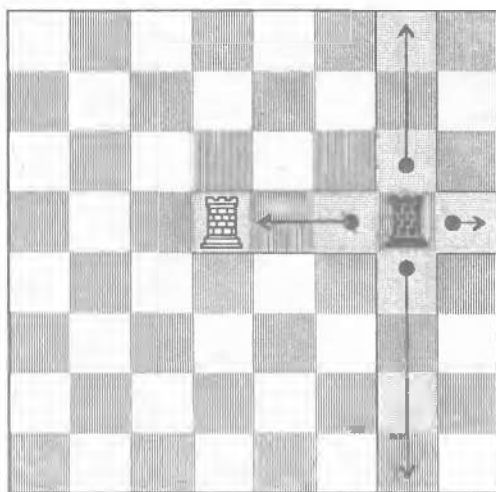
чения игре в шахматы», заявка № 4336153/12 от 30 ноября 1987 г.; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев «Способ формирования игрового поля шахматной доски», заявка № 4370451/12 от 30 ноября 1987 г.; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев «Устройство доски для обучения игре в шахматы», заявка № 4434069/12 от 11 мая 1988 г.; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев «Способ формирования фрагментов игрового поля шахматной доски», заявка № 4435554/12 от 11 мая 1988 г. В последующих главах методика первоначального обучения с использованием фрагментов шахматной доски будет достаточно полно описана.

Глава 4

БИТЬ ИЛИ НЕ БИТЬ?

— **А** КАК ходит черная ладья? — спросила Дюймовочка.

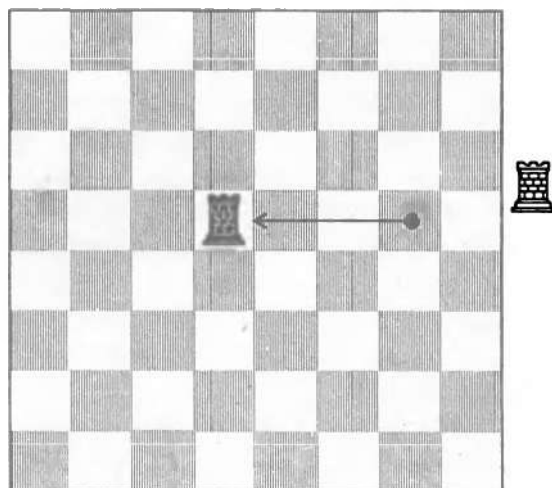
— Тоже по линиям, как и белая ладья, — объяснил Незнайка. — Давайте поставим на шахматную доску и белую ладью, и черную ладью.



— Если сейчас ход черных, то черная ладья может пойти вперед, назад, направо, налево. Перепрыгнуть через белую ладью ей нельзя. Но черная ладья может побить белую ладью и занять ее клетку. Сбитую фигуру убираем с доски, больше в игре она не участвует.

— Вот здорово — побить, — обрадовался Буратино. — Я буду бить, я! — Он с такой силой ударил черной ладьей по белой, что белая ладья откатилась в самый угол комнаты.

На освободившееся поле Буратино с довольным видом поставил черную ладью.



— Что ты наделал! Ей же больно! — закричала Дюймовочка, бережно подняла белую ладью и погладила ее.

— В шахматах бьют совсем не так, — огорченно сказал Незнайка. — Фигуру противника осторожно снимают с шахматной доски, а свою фигуру ставят на ее место.

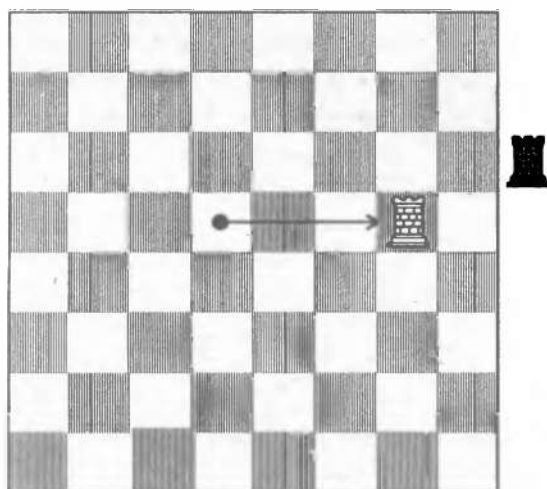
— А если был бы ход белых, то белая ладья тоже могла побить черную? — спросил Гурвинек.

— Конечно, — сказал Незнайка, вернул фигуры на место и только собрался побить белой ладьей черную, как Буратино снова закричал:

— Я буду бить, я!

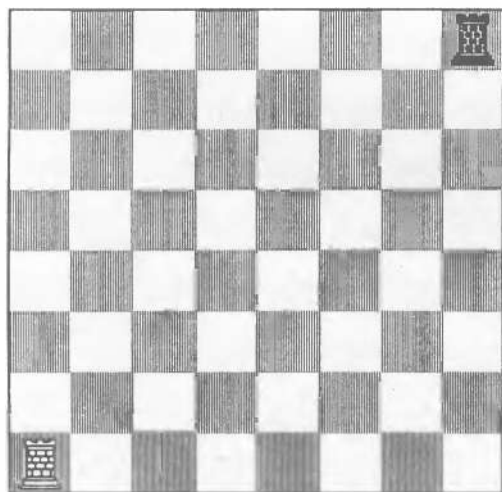
Но веселые человечки так строго посмотрели на Буратино, что он покраснел и сказал:

— Пусть Дюймовочка побьет.



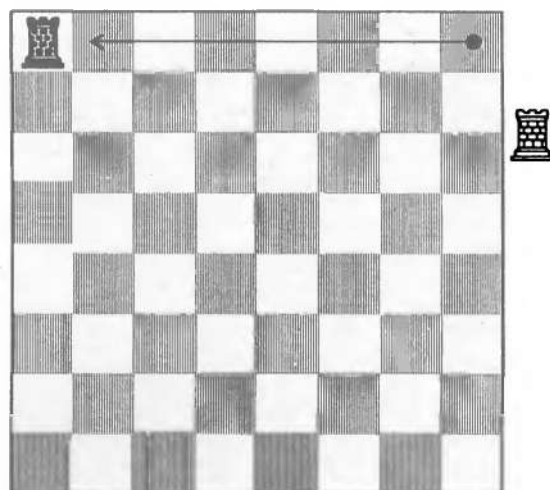
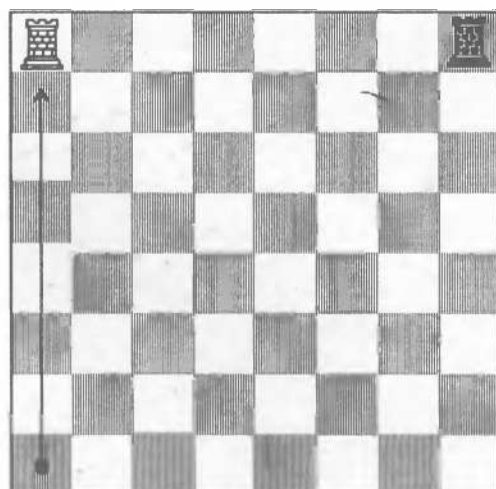
— А теперь, братцы, поиграйте друг с другом ладьями. Кто побьет ладью противника, тот и выиграл.

Первыми за шахматную доску сели Петрушка и Чиполлино. Они поставили ладьи в противоположные углы шахматной доски и начали играть.



Петрушка поднял над доской белую ладью и передвинул ее вперед, через всю доску в соседний угол доски.

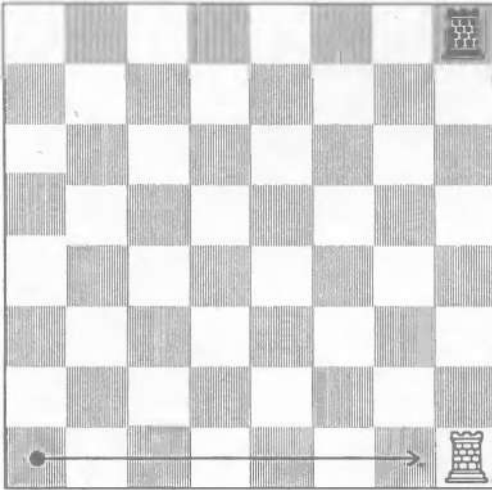
Чиполлино заметил ошибку Петрушки и сразу же побил своей черной ладьей белую.



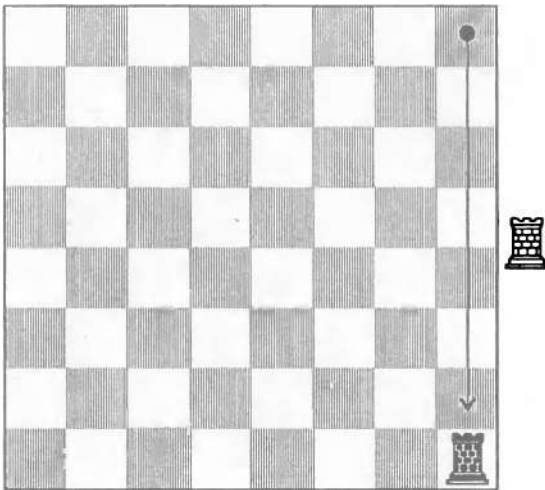
— Тьфу ты, Петрушка. Нет у тебя способностей к шахматам! Ну разве можно подставлять свою ладью под бой? Надо внимательно смотреть, чтобы твои фигуры не побили, — покачал головой Незнайка.

— Я просто не в тот угол ладьей пошел, — оправдывался Петрушка. — Давайте вернем фигуры обратно.

Белую и черную ладьи поставили снова на шахматную доску, и Петрушка пошел белой ладьей в другой угол.



Чиполлино хихикнул и опять побил белую ладью.

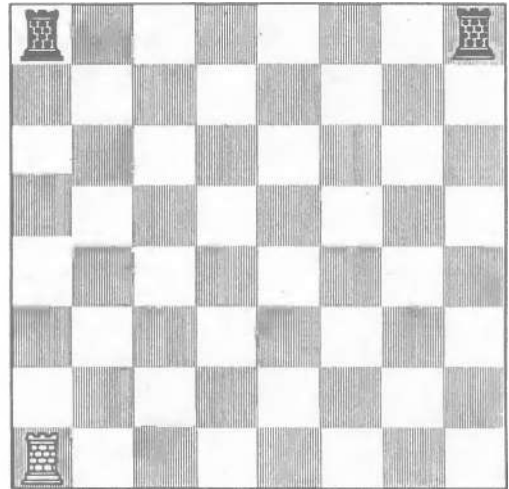


— Опять победил Чиполлино, — сказал Незнайка.

Потом сыграли Карандаш и Самоделкин. Они играли не торопясь, долго раздумывая над каждым ходом, выбирая такие ходы, чтобы их ладья не угодила под бой ладьи противника. И игра закончилась вничью — никто ни у кого ладью не побил.

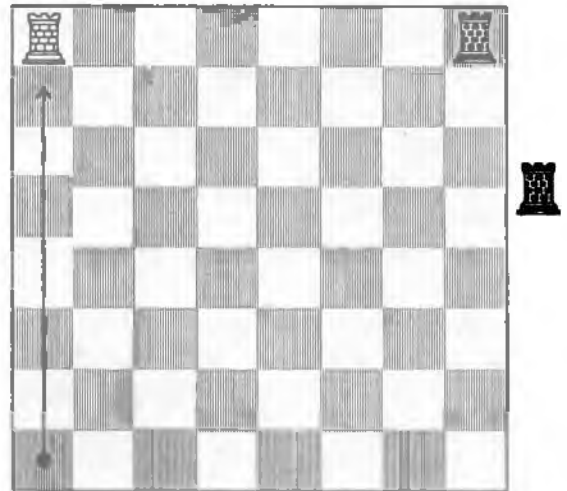
— Теперь поиграют Буратино и Дюймовочка, — сказал Незнайка. — У Буратино будет одна белая ладья, а у Дюймовочки — две черные, — и

Незнайка поставил на шахматной доске такое положение:



— Кто побьет все ладьи противника, тот и выиграл, — объяснил Незнайка.

— Ха-ха-ха! Выиграю я, умненький-благоразумненький! — засмеялся Буратино и, не раздумывая, побил черную ладью.



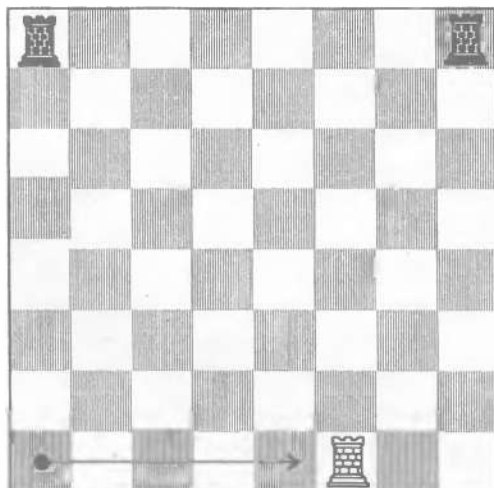
Дюймовочка улыбнулась и побилла своей черной ладьей белую ладью Буратино.

— Победа Дюймовочки, — сказал Незнайка. — Думать надо, Буратино, думать. Нельзя было бить черную ладью, надо было отойти своей ладьей

из-под боя, и Дюймовочка ни за что бы тебя не обыграла. Ты мог пойти, например, вот так:

— А я думал, бить в шахматах обязательно, — удивился Буратино.

— Нет, — объяснил Незнайка. — Можно бить, можно и не бить. Надо искать лучший ход.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Четвертая глава — одна из важнейших в книге. Ребенок учится выполнять взятие — брать фигуру противника, которая **СТОИТ ПОД БОЕМ**, не подставлять свою ладью под удар вапей.

На первой стадии обучения ребенок осваивает ход и взятие каждой из фигур, сражается с вами ограниченным числом фигур. Рекомендуем игру «на уничтожение»: ребенок играет одной-двумя белыми фигурами, вы — одной-двумя черными фигурами. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. В этих элементарных дидактических играх малыш прочувствует силу и слабость каждой фигуры в единоборстве с аналогичными и другими фигурами, уловит, что «умеет», а чего «не умеет» каждая конкретная фигура.

Пудобнее расположитесь за шахматной доской или шахматным столиком и сразитесь с ребенком в дидактической игре «Ладья против ладьи». Поставьте в противоположные углы шахматной доски белую и черную ладью. Цель игры: побить ладью противника. Очевидно, что при аккуратной игре выиграть никому не удастся — достаточ-

но не ставить свою ладью на линию, где расположена ладья партнера. Простота подобного единоборства обманчива, не торопите ребенка — это его «боевое крещение». Следите за тем, чтобы малыш правильно выполнял ход ладьи (не перескакивал ею на соседнюю линию) и не ставил свою ладью под удар вапей. Не исключено, что вначале малыш будет часто подставлять свою ладью под бой. Не сердитесь на него, терпеливо поправляйте и задавайте наводящий вопрос: «Не возьму ли я здесь твою ладью?» «Ошибайтесь» сами, ставя свою ладью под удар ладьи малыша. Если ребенок не заметит вашей «ошибки», заострите на ней внимание малыша.

Первые победы доставляют ребенку большое удовольствие, прибавляют желания учиться играть в шахматы. Вам не один раз придется проводить с малышом подобные учебные игры-партии, пусть они проходят примерно по такой же схеме.

Особенность игры «Ладья против ладьи» в том, что ни одна из ладей не может напасть на ладью противника — ведь она сама окажется под боем

и будет побита. Поэтому выиграть тут можно лишь при грубой ошибке партнера. Когда ребенок сможет сносно сражаться ладьей против ладьи, введите в игру еще одну черную ладью и разыграйте положение, в котором Буратино проиграл Дюймовочке. Малыш играет и начинает белой ладьей, вы владеете двумя черными ладьями. Ребенок должен сообразить, что нельзя бить защищенную ладью, ведь тогда вы побьете его единственную ладью и игра закончится. Против двух ладей ребенку играть гораздо труднее — в этом случае легче подставить под бой свою ладью.

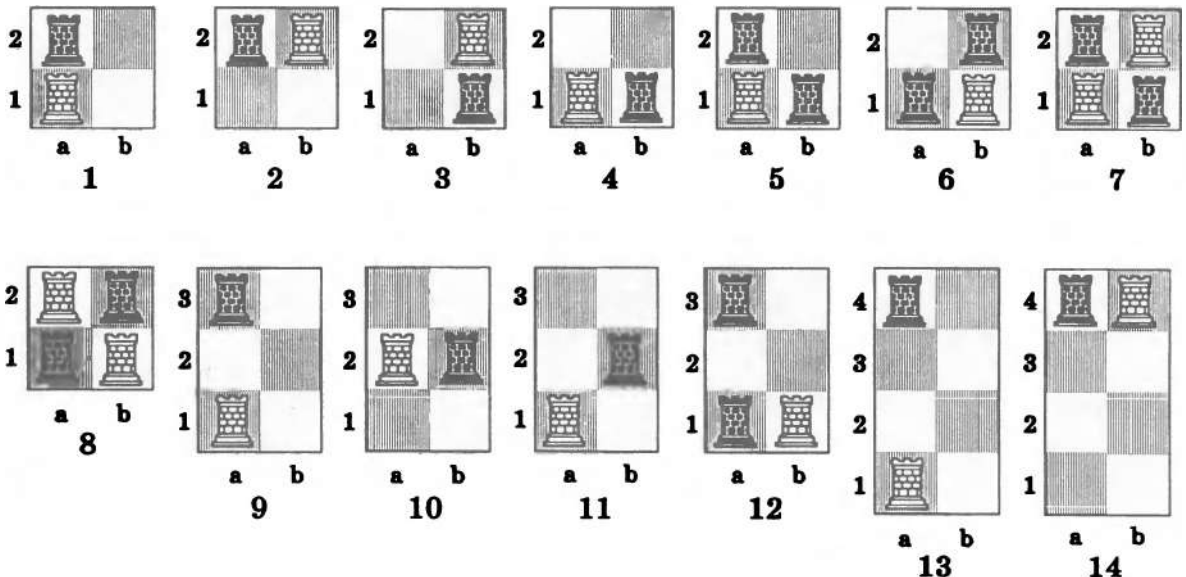
Когда малыш приобретет навык и в подобной игре, сыграйте двумя ладьями против двух. Обратите внимание ребенка на то, что здесь иногда можно ставить одну из ладей под бой, если она достаточно защищена. Ведь тогда вы побьете ладью ребенка, он — вашу, и у вас останется по одной боевой единице. Это РАЗМЕН. Объясните малышу, что если никто из вас не побь-

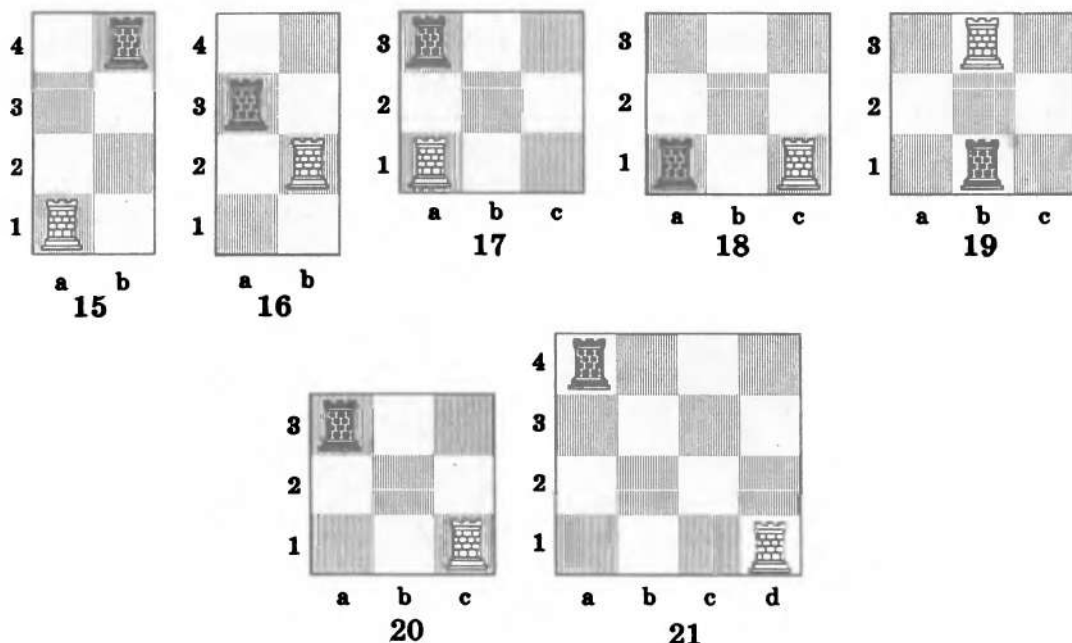
ет все фигуры противника, то это НИЧЬЯ — никто не выиграл, никто не проиграл.

До возраста четырех с половиной лет дети уверенно разыгрывают на большой доске, как правило, лишь двухладейные положения. Поэтому не журите малыша и не считайте его неспособным, если он часто будет ошибаться в четырехладейных позициях. Координация действий фигур приходит с возрастом и опытом.

Более эффективна на этой стадии обучения игра на фрагментах шахматной доски. Игру «Ладья против ладьи» можно сделать достаточно зрелищной, если вы с ребенком примите на себя роли белой и черной ладьи и поиграете, например, на клетчатом паркете, ограничив поле боя участком две клетки на две, две на три и т. д. Или нарисуете фрагменты шахматной доски мелом на асфальте.

Для игры с детьми трех с половиной лет можно предложить такие начальные положения:





Как известно, любую шахматную позицию или партию можно записать с помощью шахматной нотации. Поля большой шахматной доски обозначаются по горизонтали буквами латинского алфавита — а, b, c, d, e, f, g, h, а по вертикали арабскими цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Шахматные фигуры обозначаются так: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К, пешки — пп при записи определенного положения. При записи шахматной партии пешки не обозначаются. При записи хода краткой шахматной нотацией (которой мы будем пользоваться) вначале указывается порядковый номер хода, который отделяется от самого хода для белых точкой, а для черных — тремя точками. При ходе белых и ответе черных номер указывается только для белых. После порядкового номера хода и точки указывается обозначение фигуры, делающей ход (кроме пешек), и поле, на которое она пошла. Например: 1.e4 Кс6. Если производится взятие, то

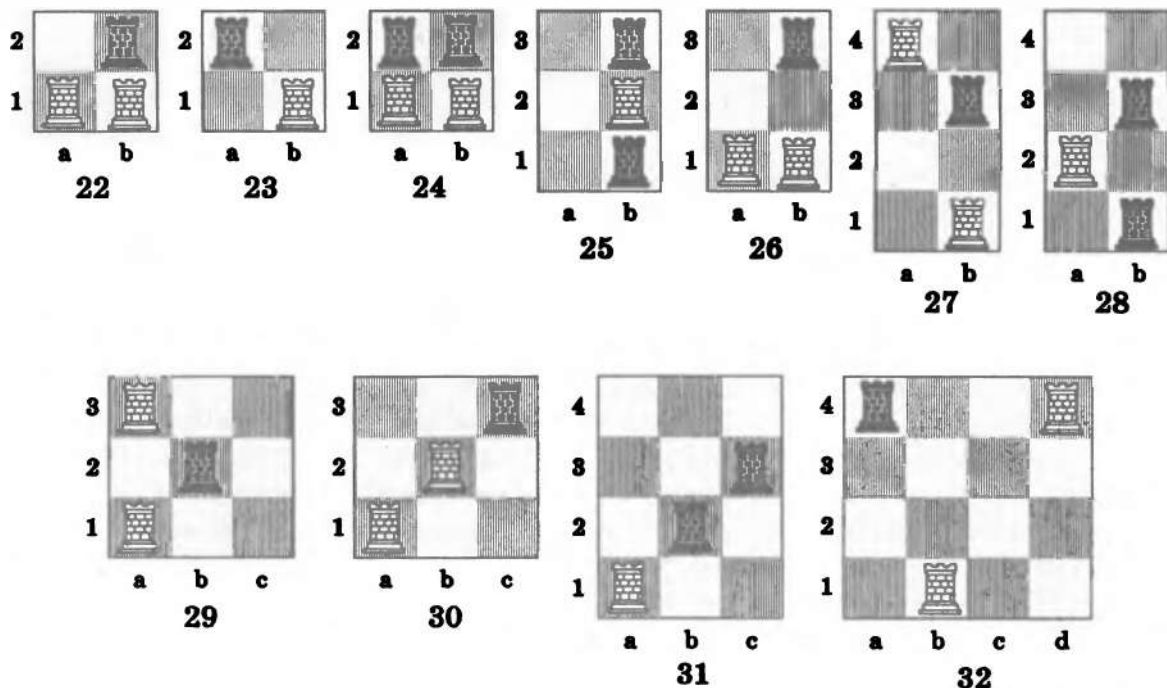
между обозначением фигуры и полем, на котором она бьет, ставится двоеточие (кроме взятия пешкой). Например: 25.С:e6 Ф:b2. При взятии пешкой указывается вертикаль, с которой пешка пошла, и вертикаль, на которую она попала. Например: 35.ab cb. Кроме того, сильный ход обозначается !, очень сильный ход — !!, слабый ход — ?, грубая ошибка — ??, любой ход — ∞. Шахматной нотацией мы будем пользоваться и на фрагментах шахматной доски.

Вернемся к нашим дидактическим позициям. Ребенок играет во всех положениях белыми и начинает. При точной игре противников белые выигрывают в позициях 1—10, 13, 14, 17—19, а в остальных положениях шахматные сражения заканчиваются ничьей. В четырех первых положениях белые выигрывают в один ход, сразу побив черную ладью. В четырех следующих позициях белые одерживают победу в два хода. Сначала они берут любую черную ладью, а вторым хо-

дом — оставшуюся. В позиции 9 сразу решает 1. Л:а3, а в 10 1. Л:b2. В положении 11 к ничьей ведет 1. Ла3 Лб1 2. Ла2 Лб3 3. Ла1 Лб2 4. Ла3 Лб1 и т. д., а в 12 1. Лб2! и дальнейшее уклонение от размена. В двух следующих положениях в один ход выигрывает 1. Л:а4. В 15 для ничьей достаточно и 1. Ла2, и 1. Ла3, а в 16 и 1. Лб1, и

1. Лб4. В положениях 17—19 белые сразу бьют черную ладью, а в двух последних позициях при точной игре — ничья. В 20 можно играть 1. Лб1 или 1. Лс2, а в 21 нельзя играть 1. Ла1 или 1. Лд4.

Занятия с детьми четырех с половиной лет желательно разнообразить положениями 22—32:



В позиции 22 выигрывает только 1. Л:b2. Особенность следующих двух положений в том, что начинающая сторона проигрывает. Положения призваны активизировать мысль ребенка, заставить его призадуматься и сказать: «Ты начинай!» В положении 25 ничью дает только 1. Ла2 и дальнейшее уклонение от размена ладьями. Позиции 26 и 27 решаются одним ходом 1. Л:b3. В 28 надо играть 1. Ла4, а затем располагать ладью на неатакованных полях вертикали «а». Это гарантирует ничью. В позиции 29 быстрее всего

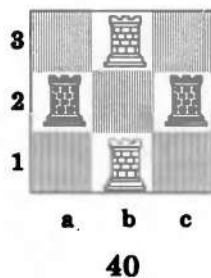
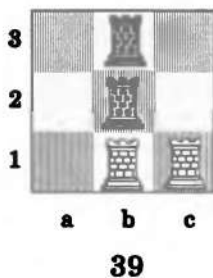
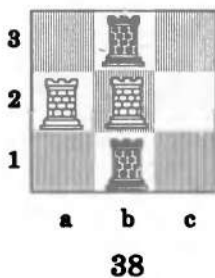
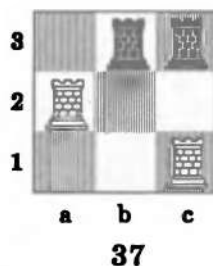
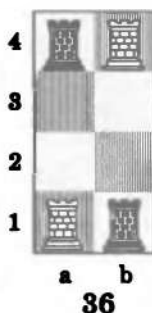
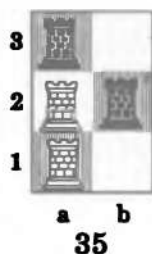
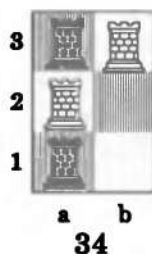
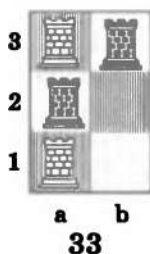
выигрывает 1. Лс1 или 1. Лс3 — важно ограничить подвижность черной ладьи, а не играть прямолинейно на размен (любопытно, что данная позиция предлагалась для разыгрывания детям 9—10 лет, которые затрачивали на поиски путей к победе гораздо больше времени, обычно начиная так: 1. Л1а2 Лб1 2. Ла1 Лб2 3. Л3а2 Лб3 и т. д.). В три хода выигрывают белые в позиции 30 после хода любой ладьей на «а2» или «b1».

Чтобы достичь ничьей в положении 31, надо вначале сыграть 1. Ла4

БИТЬ ИЛИ НЕ БИТЬ?

и затем аккуратно подбирать места остановок белой ладьи. В последнем положении сразу выигрывает 1. Л:а4.

Дидактическую игру с детьми пяти с половиной лет целесообразно дополнить разыгрыванием следующих положений:



В позиции 33 выигрывает лишь 1. Л3:а2! (так как на «а2» могут побить обе белые ладьи, указываем, что сюда перешла ладья с третьей горизонтали), в положении 34 — 1. Ла:а3 (на «а3» бьет белая ладья с вертикали «а»), в положении 35 — 1. Л:а3. В 36 белые берут верх после 1. Ла:а4 или 1. Лb:b1. В трех следующих положениях выигрывает тонкий отказ от взятия: 37 — 1. Лса1, 38 — 1. Лс2!, 39 — 1. Ла1!, и черным приходится отдать свои ладьи. В позиции 40 белые проигрывают, сопротивление можно лишь

чуть продлить после 1. Лb2 (любой ладьей).

Игра на маленьких досках имеет свои закономерности. Так, при своем первом ходе белые, имея две ладьи против одной, всегда выигрывают только на фрагментах «две на две клетки» и «три на три клетки» (например, позиции 22, 29, 30). Только на фрагменте «две на две клетки» одна ладья может одолеть две при определенном их взаиморасположении (например, позиции 5, 6).

Глава 5

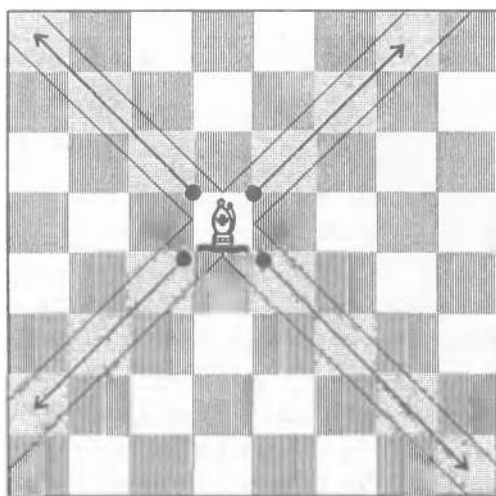
БЕЛЫЕ СЛОНЫ

НА ШАХМАТНУЮ доску забрался белый слон и попросил Незнайку:

— Расскажи о моем ходе.

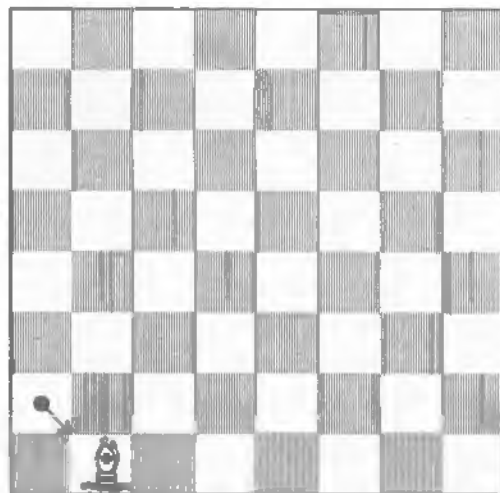
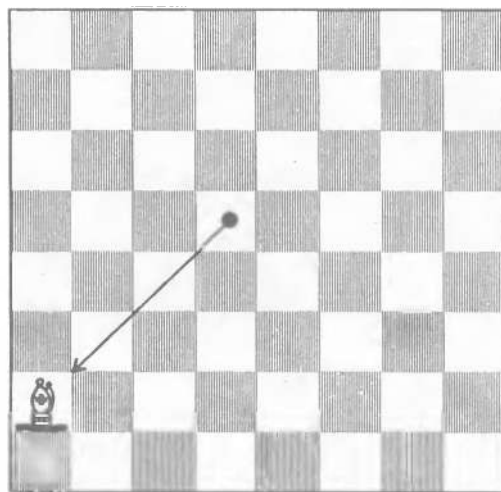
Незнайка еще выше задрал нос и проговорил:

— Шахматные слоны не ходят по тем же дорожкам, что и ладьи. Для слонов сделаны другие дорожки — наискосок. Слоны ходят только по косым дорожкам в любую сторону на любую клетку. Вот смотрите, — и Незнайка показал все ходы слона из центрального положения:

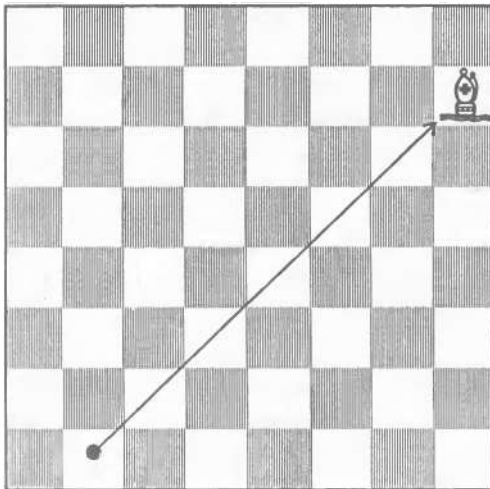


— Теперь я, я, можно? Я понял, — торопливо сказал Буратино, схватил белого слона и прыгнул им через две клетки влево вниз. Вот так:

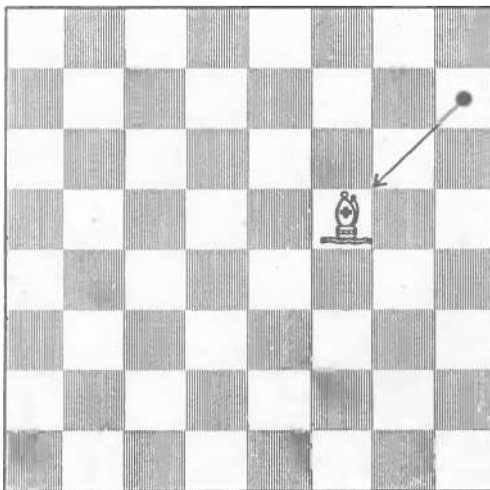
Затем белого слона подняла над шахматной доской Дюймовочка и передвинула его вниз. Вот так:



— А я схожу слонем через пять полей, — сказал Самоделкин и направил слона вперед.

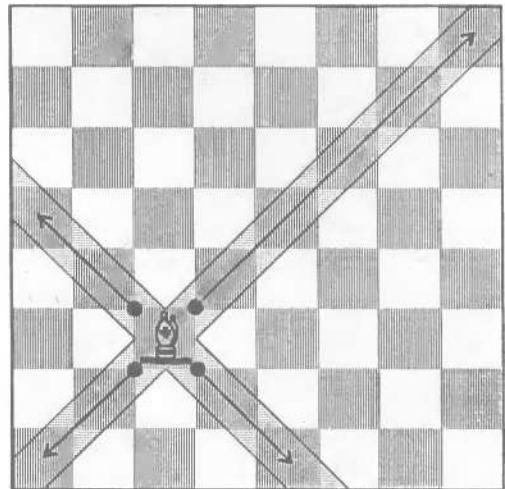


— А я прыгну слоном через поле, — сказал Петрушка и пошел вот так:



— Смотрите, смотрите! А слон-то ходит только по белым полям? — удивилась Дюймовочка.

— Да, этот белый слон ходит лишь по белым полям. А другой белый слон ходит только по черным полям.



— Что-то мне надоело учиться, — вдруг сказал Буратино. — Ребята, давайте в салочки поиграем.

— А можно, и мы с вами, — попросили шахматные фигуры.

— Можно! — крикнул Буратино. — Ловите меня...

И пошла кутерьма!

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Свои секреты приоткрыл белый шахматный слон. Теперь ребенок должен попрактиковаться в игре белым слоном — очень важно, чтобы слон точно передвигался наискосок (по **ДИАГОНАЛИ**, как говорят шахматисты), не перескакивая на смежные диагонали.

Слово «диагональ» малышу младше пяти лет знать не обязательно по той же причине, что и «горизонталь» и

«вертикаль». Ребенку старше пяти лет можно объяснить, что самые длинные диагонали из восьми полей, называются **БОЛЬШИМИ ДИАГОНАЛЯМИ**. Что по белым полям передвигаются **БЕЛОПОЛЬНЫЕ** слоны, а по черным клеткам ходят **ЧЕРНОПОЛЬНЫЕ** слоны.

Предложите ребенку:

— выложить из кубиков косую дорожку — диагональ,

— раскрасить в клетчатой тетради черную диагональ из двух, трех, четырех клеток,

— начертить диагональ мелом на асфальте.

Поиграйте на шахматной доске и ее фрагментах в дидактические игры «На

одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Задача направления», «Туда-сюда», «Длинный ход».

Глава 6

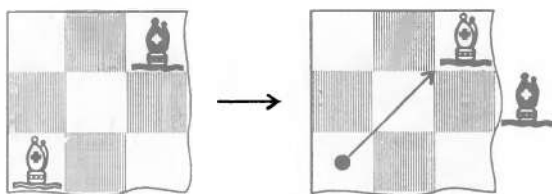
СЛОН ПРОТИВ СЛОНА

— **Хочу** снова учиться! — набегавшись, сказал Буратино.

Незнайка обрадовался и продолжил занятие:

— Перепрыгивать через фигуры слоны не могут. Но если, братцы, на пути слона стоит фигура противника, слон может ее побить и занять ее клетку.

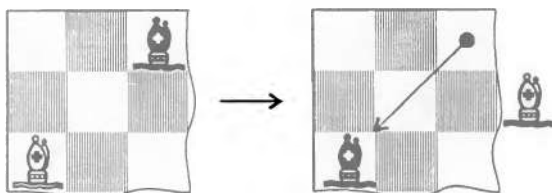
На одной косой дорожке Незнайка поставил белого и черного слонов и белым слоном побил черного. Вот так:



— А черные слоны ходят, как и белые? — спросила Дюймовочка.

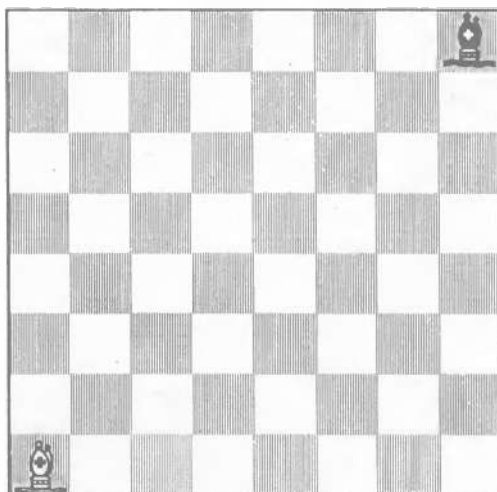
— Как и белые, — подтвердил Незнайка.

— Тогда при ходе черных черный слон побил бы белого, — сказала Дюймовочка и побила белого слона.



— Давайте скорее слонами поиграем, — поторопил всех Буратино.

— Первыми играют: белым слоном — Карандаш, а черным слоном — Петрушка, — сказал Незнайка и поставил слонов в противоположные черные углы шахматной доски.



Карандаш поднял белого слона и передвинул его через две клетки.

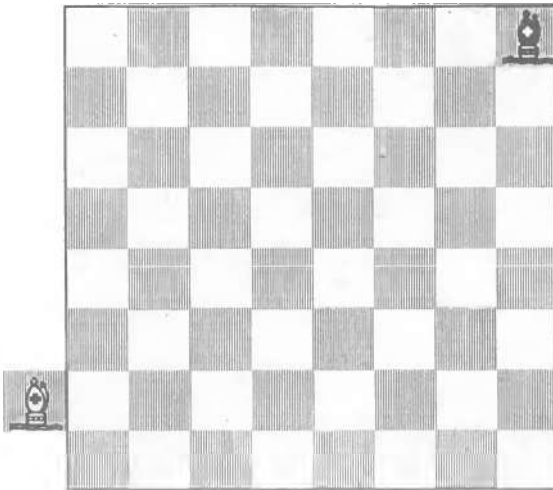
Петрушка засмеялся и побил белого слона.

— Я не на то поле пошел, — сказал Карандаш и переходил по-другому — через одну клетку.

Но и тут Петрушка побил белого слона.

— Догадался, догадался! — вдруг закричал Карандаш.

Он вернул слонов в углы, дорисовал к шахматной доске еще одну черную клетку и пошел на нее белым слоном. Вот так:



— Тут моего слона не побьют! — воскликнул Карандаш.

— Нечестно! Нечестно! — загалдели веселые человечки и стерли лишнюю клетку.

— Эх, Карандаш, Карандаш! Ты же сам своим первым ходом мог побить

черного слона Петрушки и занять его место в углу, — сказала Дюймовочка и показала правильный выигрывающий ход.

— Не догадался, вот, — огорчился Карандаш.

Затем Незнайка подозвал к шахматной доске Гурвинека и Самоделкина и поставил белого слона в правый белый угол, а черного слона в правый черный угол.

Долго играли Гурвинек и Самоделкин, но никто из них не побил слона противника. Очень они этому удивились.

— Никто, братцы, и не мог выиграть, — усмехнулся Незнайка. — Ведь здесь белый слон ходит только по белым полям, а черный слон — только по черным полям. И ни на одной клетке слонам не встретиться!

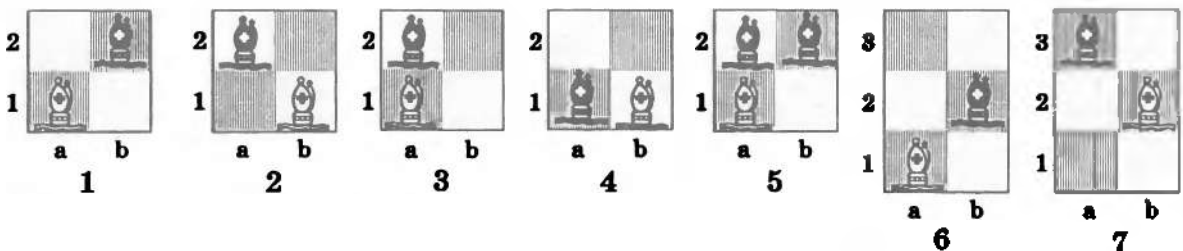
Так ведь?

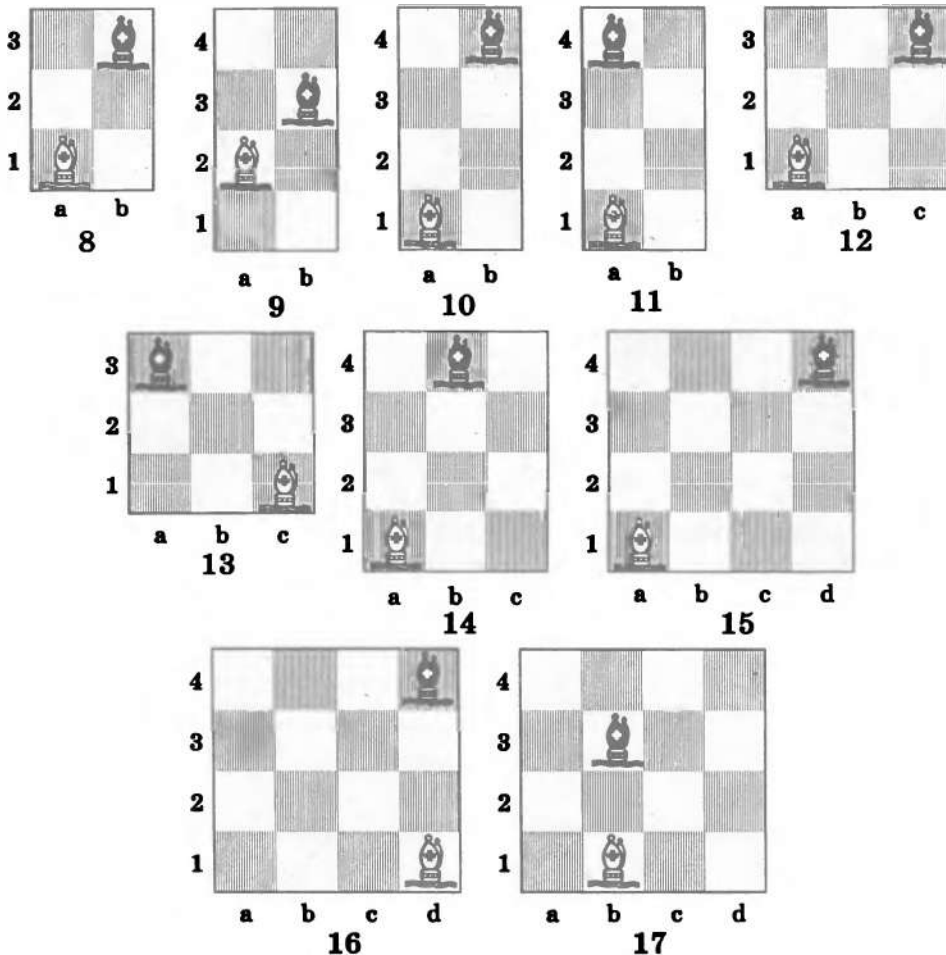
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Настала пора вам сразиться с ребенком слонами. Первый поединок: слон против слона. Можете объяснить малышу, что если белый и черный слоны ходят по клеткам одного и того же цвета, то это **ОДНОЦВЕТНЫЕ** слоны, а если ваши слоны перемещаются по полям разного цвета, то это **РАЗНОЦВЕТНЫЕ** слоны. Вначале поиграйте на доске восемь на восемь полей одноцветными слонами. Ребенок должен научиться не ставить своего слона

под бой, а также бить вашего слона, когда вы «ошибетесь». Затем поиграйте разноцветными слонами. В этой игре выиграть невозможно, ведь эти слоны никогда не могут встретиться на одной клетке. Поиграйте двумя слонами против одного, двумя против двух. Не забудьте и фрагменты шахматной доски.

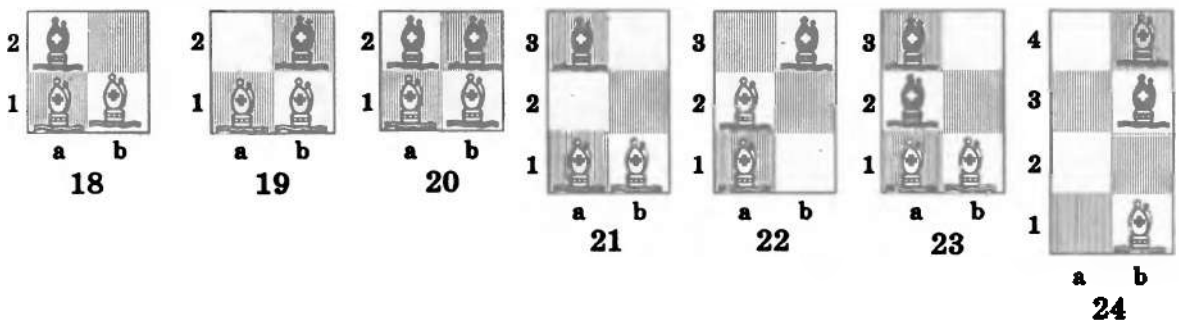
С детьми трех с половиной лет разыграйте следующие начальные положения:

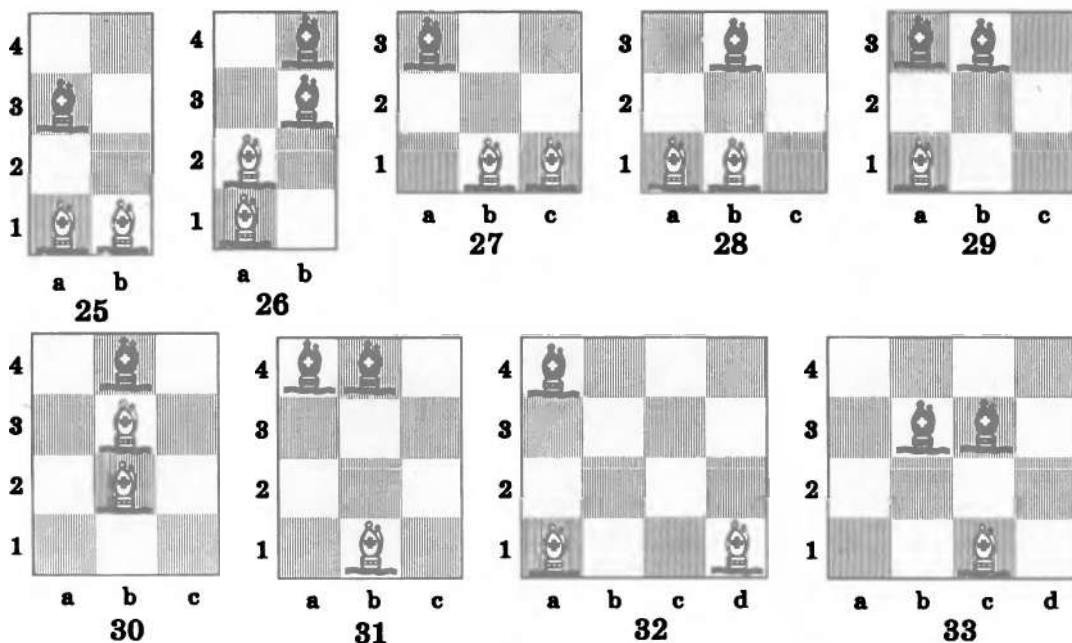




Малыш играет во всех позициях белыми и начинает. В положениях 1, 2, 6, 7, 9, 12, 13, 15 белые сразу бьют черного слона и выигрывают в один ход. В позициях 3, 4, 8, 11, 16 слоны разноцветные, поэтому там ничья. В 5 белые берут черного слона 1.С:b2 и достигают также ничьей. Десятое положение разыгрывается так: 1.Сb2 Са3

2.С:а3. В позиции 14 белые тоже одерживают победу в два хода. Они играют 1.Сb2, и, куда бы ни ступил черный слон, он будет побит. При точной игре в последнем положении — ничья. Например: 1.Сd3! Са4 2.Сс4 Сс2 3.Са2 и т. д. Дидактическую игру с детьми четырех с половиной лет рекомендуем дополнить положениями 18—33:

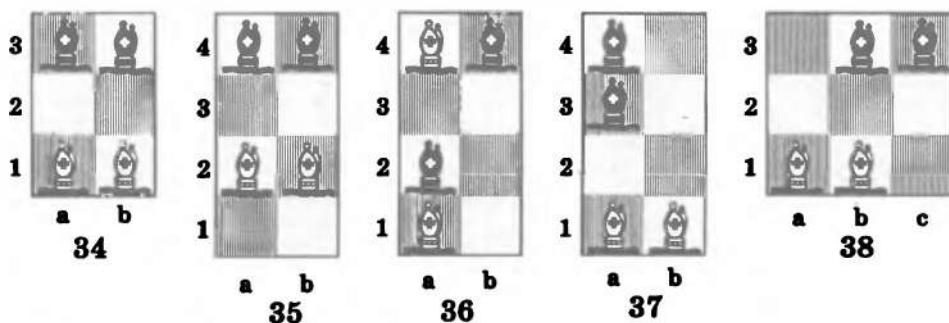


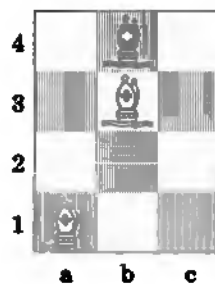


Всего один ход требуется белым, чтобы одержать победу в положениях 18, 19, 22, 27, 32 — белые бьют черного слона. Как бы ни играли противники в позиции 20, ничьей им не избежать. В позиции 21 выигрывает 1.Са2! Сb2 2.С:b2. Два хода требуются белым для победы и в положении 23, каждым ходом они бьют по черному слону. Длиннее путь к выигрышу в следующей позиции 1.Са3 Са4 2.Са2! Сb3 3.С:b3. Такой же механизм выигрыша в положении 25 1.Са2 Сb4 2.Сb2 Са3 3.С:a3. Положение 26 выигрывается белыми в 4 хода: 1.С:b3 Са3 2.Са2 (или 2.Са4) Сb4 3.Сb2 Са3 4.С:a3. В 28 первый ход надо сделать чернополным

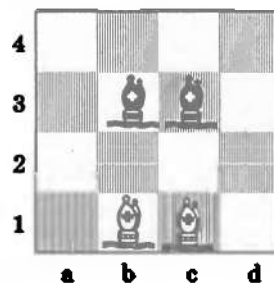
слоном, а вторым ходом побить черного слона. В положении 29 белые достигают ничьей, играя слоном из угла в угол и обратно. Чтобы победить в положении 30, первый ход следует сделать белопольным слоном. В следующем положении при точной игре — ничья. Например: 1.Са2! Са3 2.Сс4! (но не 2.Сb1 Сb3 и черные выигрывают) Сс2 3.Са2 Са4 4.Сс4! и т. д. Проигрывают белые, только если неосторожно встанут слоном на поле «b1». Легче добиться ничьей в последней позиции — достаточно не ставить слона под бой. Например: 1.Са3! Са1 2.Сb4 Сb2 3.Сd2! и т. д.

С детьми пяти с половиной лет желательно разыграть и позиции 34—40:





39



40

В положениях 34 и 35 белые проигрывают. Но в 34 им сразу же приходится отдать слонов, а в 35 сопротивление можно продлить после 1.Ca1 Ca3 2.Cb1 Cb3 3.Ca2 C:a2 4.Cb2 C:b2. Или 1.Cb1 Cb3 2.Ca1 Ca3 3.Cb2 C:b2 4.Ca2 C:a2. В 36 выигрывает 1.Cb2 Cb1 2.Cb3, и черные теряют обоих слонов. В положении 37 решает 1.Ca2 Cb4 2.Cb2, и снова черные слоны в западне. В два хода одерживают верх белые в позиции 38 1.C:c3 Ca2 2.C:a2. Или 1...Cc2 2.C:c2. В 39 надо играть 1.Cb2, и черный слон теряется. В положении 40 — ничья, даже если один из противников «прозеваает» одного из слонов. Тем не менее полезно поупражняться в разыгрывании и этого поло-

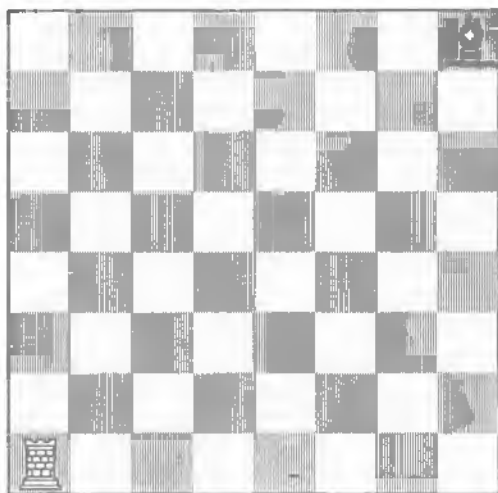
жения, стремясь не ставить слонов под бой. Лучшие первые ходы: 1.Ca3 или 1.Cd3.

Рассмотрим особенности игры слонами на фрагментах шахматной доски. При своем первом ходе белые, имея два слона (безусловно расположенные на полях разного цвета) против одного, всегда выигрывают только на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки» и «две на четыре клетки» (например, в позициях 18, 19, 21, 22, 24, 25). На фрагментах «две на три клетки» и «две на четыре клетки» два белых слона могут иногда уступить двум черным слонам (например, в положениях 34 и 35). Один белый слон никогда не одолевает двух черных слонов.

Глава 7

ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА

— **А ТЕПЕРЬ** Дюймовочка играет белой ладьей, а Буратино — черным слоном, — сказал Незнайка.



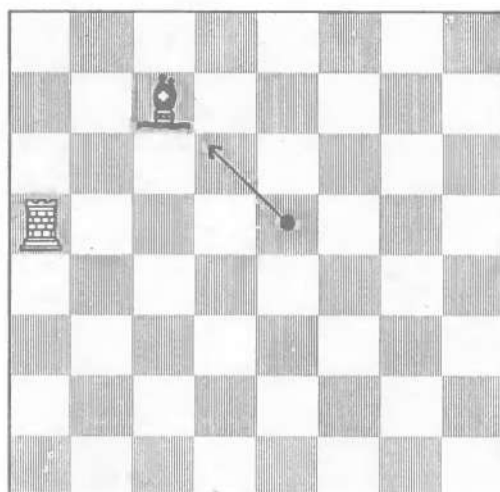
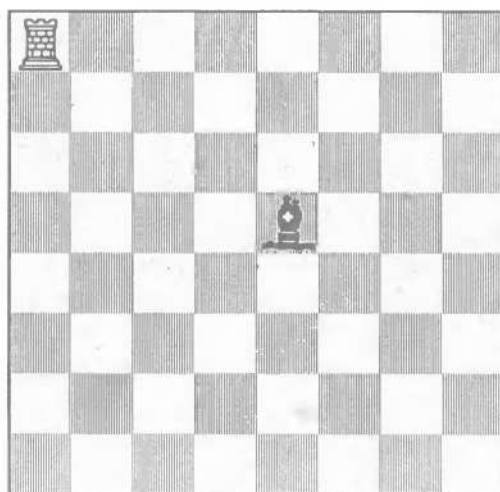
Дюймовочка увидела, что черный слон Буратино атакует ее белую ладью, и передвинула ладью вперед, в соседний угол шахматной доски.

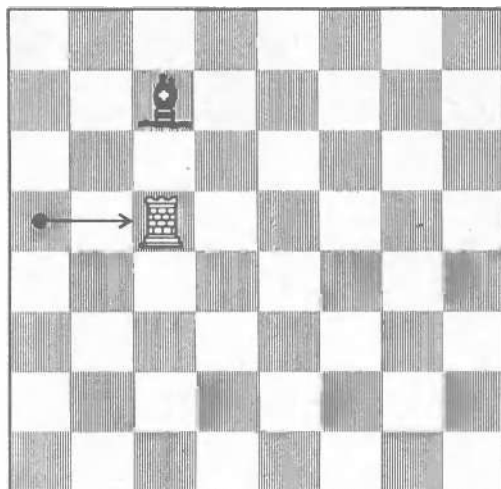
— Караул, на моего слона напали! — всполошился Буратино и пошел слоном наискосок через две клетки. Вот так:

Дюймовочка прыгнула ладьей через две клетки назад и опять напала на слона.

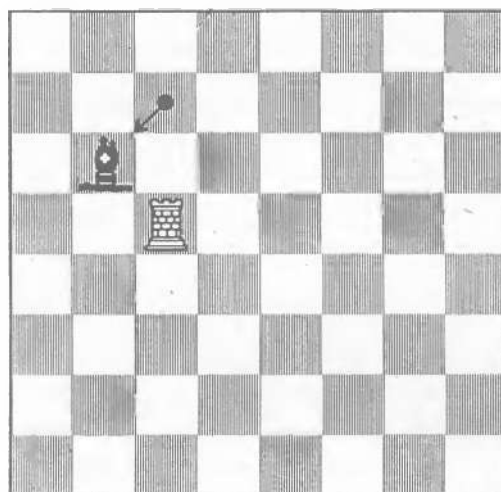
А слон Буратино исхитрился и сам напал на белую ладью. Вот так:

А белая ладья вырвалась из рук Дюймовочки и напала на черного слона.

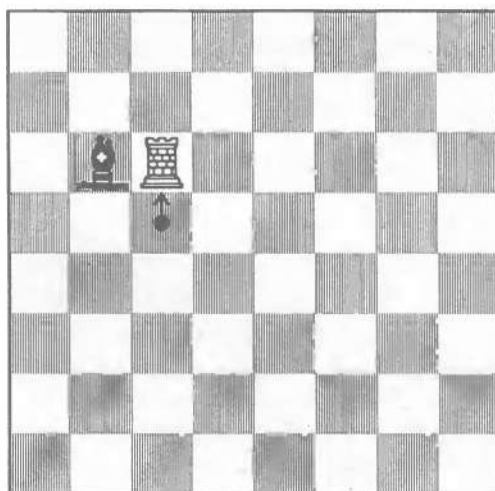




А слон на ладью!



А ладья на слона!



Тут уж слону никак на ладью не напасть. Пришлось ему убежать!

И еще долго удивленные веселые человечки смотрели, как гоняются ладья за слоном, а слон за ладьей по всей шахматной доске.

Но никто из них никого не побил. Ничья!

— А ладья-то всегда может напасть на слона, а слон не всегда, — заметила Дюймовочка.

— Верно! Недаром ладья сильнее слона, — закончил занятие Незнайка.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Поиграйте с малышом на шахматной доске «восемь на восемь полей» ладьей против слона и слоном против ладьи. Борьба разнохарактерными фигурами принципиально отличается от борьбы однотипными фигурами. Если при игре однотипными фигурами нельзя нападать на фигуру противника, то в единоборстве ладьи со слоном палитра шахматного сражения гораздо богаче. Тут можно и нужно учиться напа-

дать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.

Рекомендуем обучить малыша такой последовательности выбора хода:

1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.
2. Выясняем, нельзя ли сделать своей фигурой такой ход, после которого

противник не имеет своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе свою фигуру он потеряет, т. е. мы ограничиваем подвижность неприятельской фигуры).

3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.

4. Делаем ход.

Самое сложное здесь: научиться ограничивать подвижность фигуры партнера. Это искусство малыш освоит далеко не сразу.

При точной игре противников на доске «восемь на восемь полей» ни ладья, ни слон не побьют друг друга. Важно, чтобы ребенок сам прочувствовал, что ладья сильнее слона — у нее больше полей, на которые она может пойти. Из любого поля шахматной доски ладья атакует 14 клеток, а слон из центра — 13, а из угла — лишь 7. Играя против слона, ладья всегда может напасть на него двумя способами — по вертикали либо по горизонтали (конечно, если слон не стоит под боем, тогда ладья его сразу побьет). В то же время слон далеко не всегда может напасть на ладью, ведь ему доступна лишь половина клеток шахматной доски. Если ладья и слон расположены на полях различного цвета, то слон не может напасть на ладью. Поэтому можно объяснить ребенку, что, ставя ладью на поля иного цвета, чем те, по которым перемещается слон, он никогда не подставит ее под бой и не проиграет. Если слон и ладья размещаются на полях одинакового цвета, то слон может атаковать ладью либо одним, либо двумя способами (по двум перпендикулярно расположенным диагоналям). Ладье легче избегать клеток, которые держит под ударом слон. Достаточно или нападать на слона по линиям (когда ладья атакует слона, слон ее не побь-

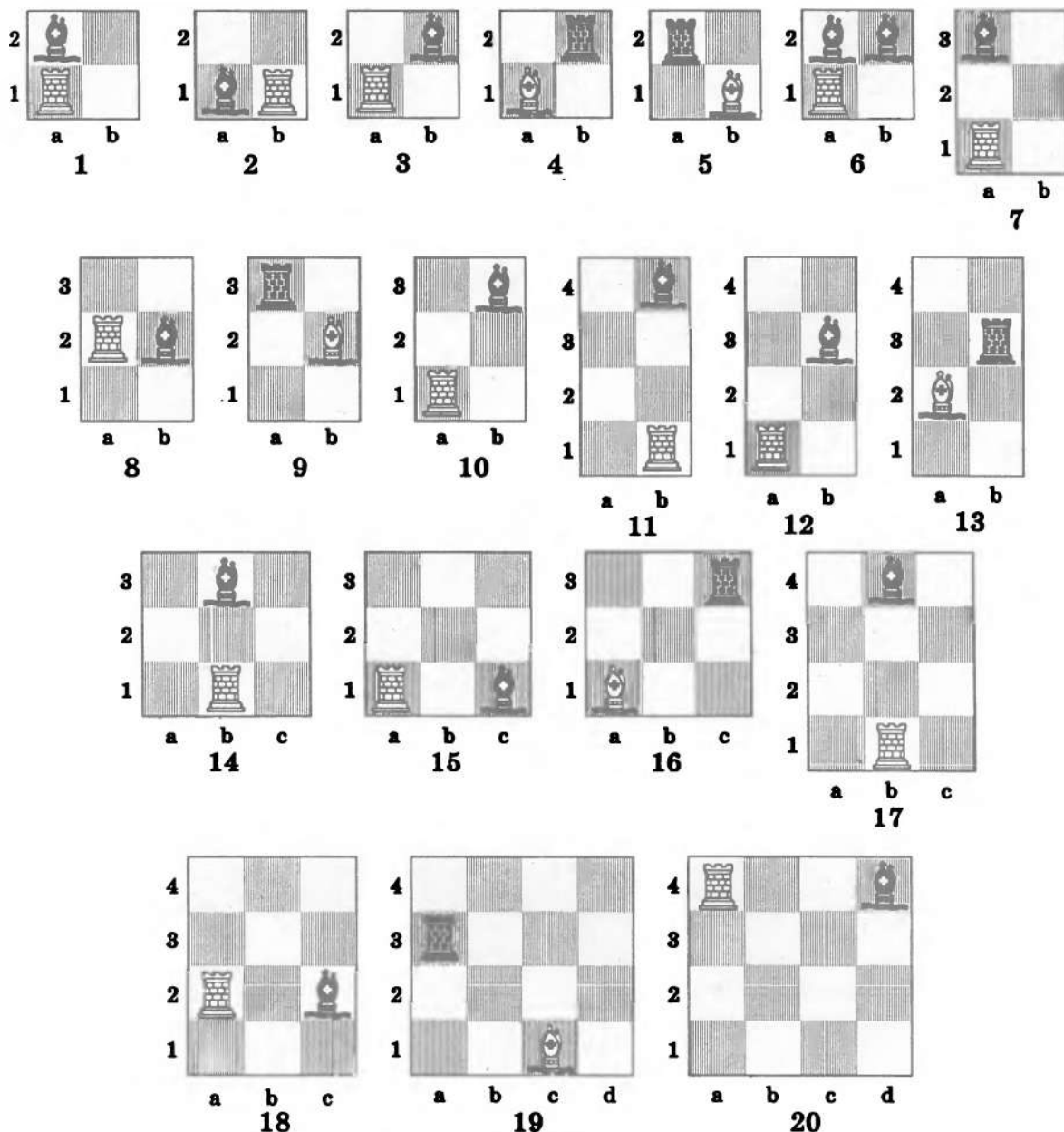
ет), или, как мы сказали ранее, не ставить ладью на белые либо черные поля, по которым ходит слон. Слону же проще угодить под бой ладьи. Играя слоном, надо соблюдать большую внимательность. Отметим, что, когда слон нападает на ладью, ладья также не может его побить (своим ближайшим ходом).

Когда ребенок пяти лет сам догадается, что ладья сильнее слона, можете объяснить ему, что, если в шахматной партии он выиграет ладью за слона, говорят, что он выиграл КАЧЕСТВО.

Сразитесь на шахматной доске «восемь на восемь полей» двумя ладьями против слона, ладьей против двух слонов, двумя ладьями против двух слонов. От малыша 3—5 лет трудно ожидать точности в такой игре, хотя в ней без ошибок одного из партнеров не выиграть. Если малыш играет двумя фигурами, то при выборе хода он должен учитывать, не стоит ли одна из его фигур под боем.

Гораздо интереснее и полезнее игра ладьей против слона на фрагментах шахматной доски. Вот уж где сразу же заметно преимущество ладьи. Белые, играя ладьей против черного слона и начиная, выиграют на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на четыре клетки» любые положения, а на фрагментах «три на три клетки» и «четыре на четыре клетки» — отдельные позиции. Вдоволь наигравшись на фрагментах шахматной доски ладьей против слона и слоном против ладьи, ребенок, как правило, сам делает вывод: «Ладья сильнее». Это очень важная веха начального обучения.

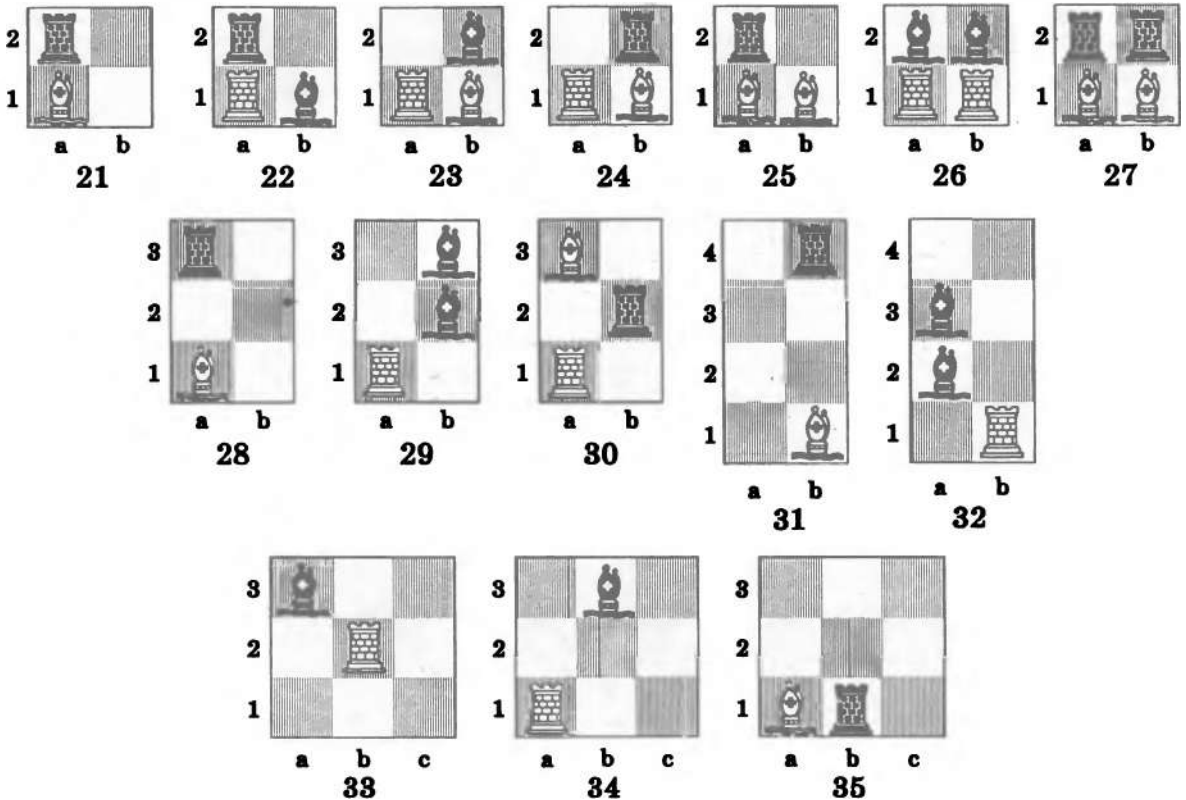
С детьми 3,5 лет рекомендуем разыгрывать следующие положения:



Ребенок играет во всех положениях белыми и начинает. В позициях 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13—20 белые выигрывают в один ход, забрав черную фигуру. В положении 3 белые играют 1.Ла2 или 1.Лb1 и после 1...Са1 берут черного слона 2.Л:a1. В позиции 6 белые каждым ходом бьют по слону — 1.Л:a2 Са1 2.Л:a1. В позиции 10 быс-

трее всего решает 1.Ла3 Са2 2.Л:a2. Аналогично выигрывают белые и в позиции 12: 1.Ла3 Са4 (или 1...Са2 2.Л:a2) 2.Л:a4.

Дидактическую игру с малышами четырех с половиной лет можете дополнить разыгрыванием позиций 21—35:

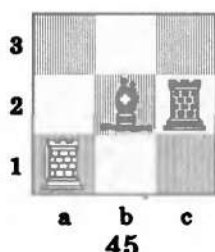
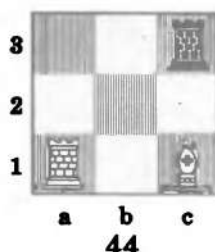
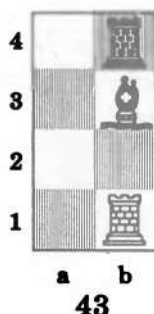
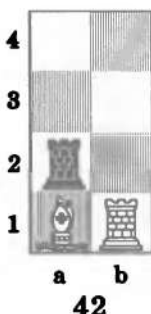
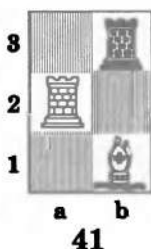
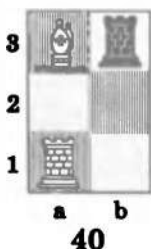
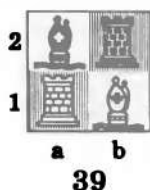
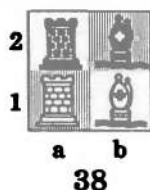
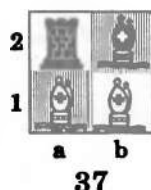
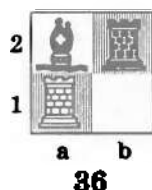


Всего один ход отделяет белых от победы в положениях 25, 30 — белый слон сразу сбивает черную фигуру. В позиции 26 первым ходом белые уничтожают любого слона, а вторым — оставшегося. В положениях 21, 27, 28, 31 белым не избежать поражения — в них черные ладьи демонстрируют свою убийственную силу. В позиции 22 выигрывает только 1.Л:b1, и вторым ходом белые берут черную ладью. В 23 надо играть 1.Ла2 Са1 2.Л:a1. А в следующей позиции 1.Ла2 будет грубой ошибкой, ведь черные побьют сначала слона, а потом и ладью. Правильный ход здесь 1.Са2, и черная ладья в капкане. В положении 29 белая ладья одолевает даже двух черных слонов 1.Лb1, и слоны ловятся. А в похожем положении 32 решает 1.Ла1. Тонко надо сыграть для победы в позиции 33, ведь импульсивно-прямоли-

нейная атака слона путем 1.Ла2 или 1.Лb3 приведет лишь к ничьей, слон уйдет из-под боя 1...Сс1, и белым его не поймать. Поэтому надо первым ходом не напасть на слона, а ограничить его подвижность 1.Лс2 или 1.Лb1. И черный слон терется. Очень полезно для разыгрывания и следующее положение. Часто дети тщетно пытаются поймать слона, гоняясь за ним ладьей по углам 1.Ла3? Сс2 2.Лс3? Сb1 3.Лс1 Са2 4.Ла1 Сb3 5.Ла3? Сс2 и т. д. Если ребенок не может добиться победы, объясните ему алгоритм победы — ладьей надо пробраться на центральное поле, и слону некуда отступать. И белые выигрывают в три хода 1.Лb1! Са2 (не меняет дела 1...Сс2) 2.Лb2!!, и черный слон в западне. В положении 35 белые легко добиваются ничьей, избегая слонем атакованных ладьей полей, например: 1.Сс3! Лb3

2.Са1 Лб1 3.Сс3! Лс1 4.Сб2 Лб1 5.Сс3,
и мы вернулись к положению после
первого хода белых.

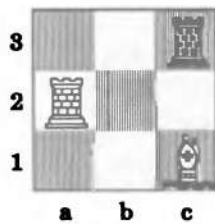
В дополнение к позициям 1—35 с
детьми 5,5 лет разыграйте и положе-
ния 36—45:



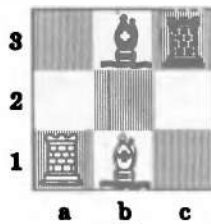
В позиции 36 белые проигрыва-
ют: 1.Л:а2 Л:а2 или 1.Лб1 Л:б1 (или
1...С:б1). В положении 37 1.С:б2 про-
игрывает после 1...Л:б2 и 2...Л:а2, а
1.С:а2 гарантирует ничью. В следу-
ющей позиции решает 1.Л:а2 Са1
2.Л:а1, а в положении 39 — 1.С:а2! (но
не 1.Л:а2 Л:б1, и белые даже проигры-
вают!) В позиции 40 следует играть
1.Ла2! Лб1 2.Сб2, и капкан захлопнул-
ся. В положении 41 выигрывает толь-
ко 1.Ла1! Лб2 2.Са2!. Любопытный
путь к победе демонстрируют белые в
положении на следующей диаграмме:
1.Сб2 Ла4 2.Ла1! Лб4 3.Ла2 Лб3
4.Са3! Лб1 5.Сб2!, и черная ладья про-
игрывается. Но возможно и 3.Са3
Лб3! (если 3...Ла4, то 4.Ла2!) 4.Ла2!
Лб1 5.Сб2!. Если в позиции 43 белые
сыграют 1.Ла1, то они проиграют, как

в положении 42 черные. Но после
1.Лб2! белые добиваются ничьей, ведь
черным приходится жертвовать слона
1...Ла4 2.Л:б3. После хода 1.Лб2 белые
демонстрируют прием, который назы-
вается «связка» — черный слон «свя-
зан», он не может отойти, потеряется
ладья. Используя «связку», белые де-
лают ничью и в позиции 45 — 1.Ла2!.
Согласованные действия ладьи и слона
могут лишить ходов черную ладью в
позиции 44 — 1.Лб1 Лс2 2.Сб2!, или
1.Сб2 Лб3 (или 1...Лс2) 2.Ла2 или
2.Лб1, и черные должны признать свое
поражение.

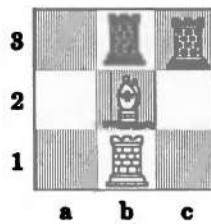
С особо способными и одаренными
детьми рекомендуем разыграть поло-
жения 46—59:



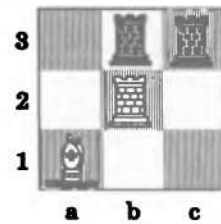
46



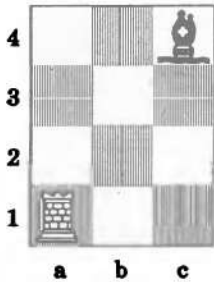
47



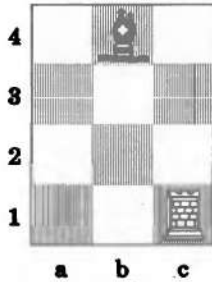
48



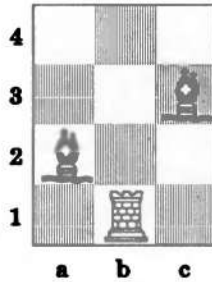
49



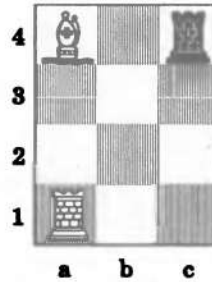
50



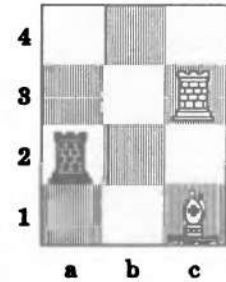
51



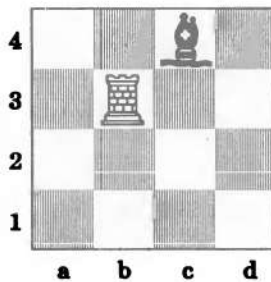
52



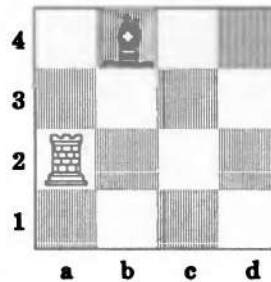
53



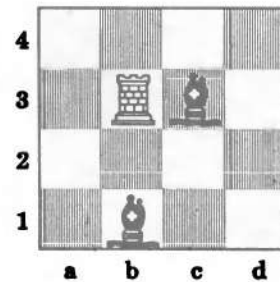
54



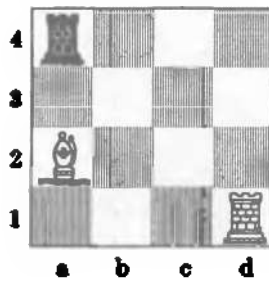
55



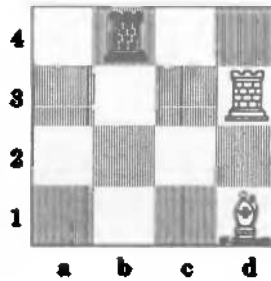
56



57



58



59

В положении 46 нельзя играть 1.Сb2? Лс2, белые теряют слона, и дело кончается ничьей. Быстрее всего выигрывает 1.Са3! Лb3 2.Сb2. В позиции 47 надо играть на «связку» 1.Ла3! (1.Са2? С:a2 ведет к ничьей), и теперь совсем плохо для черных 1... Лс1 из-за 2.Л:b3, но у черных есть два хитрых хода 1...Са2! и 1...Лс2!. После 1...Са2!

неожиданно лишь к ничьей приводит 2.Л:a2? Лb3 (невозможно 2...Лс1?? 3.Сс2!) 3.Сс2 Лс3 4.Лb2 Ла3, и черная ладья не ловится! Правильно 2.Л:c3!! С:b1 3.Лb3!, и белые выигрывают по известным образцам, заняв ладью центральное поле. Так же и после 1...Лс2 нельзя играть 2.Л:b3? Лс1! с ничьей. Надо опять-таки бить ладью

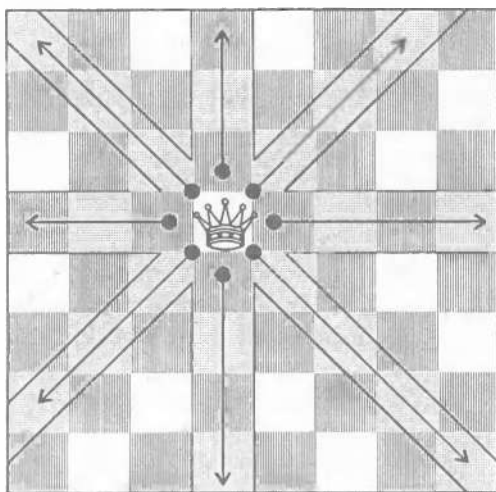
2.С:c2! С:c2 3.Ла2! с победой. В позиции 48 очевидное 1.С:c3? — грубая ошибка. После 1...Л:b1 белому слону некуда отступить. Но нешаблонное 1.Лс1! Л:c1 2.С:c1 ведет к ничьей (как в позиции 35). Есть и более красивый путь к ничьей 1.Са1! Л:b1 2.С:c3. Положение 49 — самое любопытное из положений такого рода. Кажется, что поражения белым не избежать. Если 1.Л:b3, то 1...Л:b3, и слон ловится. А на 1.Ла2? Лс1! 2.Лb2! (или 2.Сb2 Лс2!, и из-за «связки» белые проигрывают) последует точное 2...Ла3! (но не 2...Л:b2 3.С:b2 с ничьей), после чего белые теряют слона, а вскоре и ладью. Но спасает очень изящное 1.Лb1!! Л:b1 2.С:c3. В положении 50 самое точное 1.Ла3, и у слона нет ходов, а в позиции 51 — 1.Ла1! Сс3 2.Лb1!. В положении 52 ладья одолевает двух черных слонов 1.Лс1! Сb4! 2.Лс2 (можно и 2.Ла1 Сb3 3.Лb1 и т. д.) Сb3 (или 2...Сb1) 3.Лb2!. Белые напали на обоих слонов, один из них теряется сразу, а второй через несколько ходов. В следующем положении выигрывает 1.Сb3! и 2.Лb1!. А

в позиции 54 решает неожиданное 1.Лс4!! Ла1 2.Сb2! Ла2 3.Лb4!. В положении 55 самое точное 1.Ла3, и слон теряется. Вообще ладья одолевает слона на доске «четыре поля на четыре», только если не допустит его на большую диагональ. Поэтому алгоритм выигрыша в позиции 56 — не пуская слона на диагональ a1-d4, постепенно ограничивать его подвижность: 1.Лс2!! Са3 2.Лd2!! (это ключевой ход, ничего не дает 2.Ла2 Сb4, что приводит к повторению исходной позиции). Теперь черный слон попадает в западню и после 2...Сb4 3.Лd3!, и после 2...Сс1 3.Ла2!. Тоже изящный выигрыш. В позиции 57 надо бить слона, который стоит на большой диагонали, иначе — ничья. Итак, 1.Л:c3! Са2 2.Лd3!! И аналогично предыдущему примеру слон ловится после 2...Сb1 3.Лd2 либо 2...Сс4 3.Ла3. Положение 58 разыгрывается подобно положению 53 1.Сb3! Лb4 2.Лd3! или 1...Ла3 2.Лb1!, и в обоих случаях черная ладья не имеет ходов. Положение 59 проще: после 1.Сb3 черная ладья проигрывается.

Глава 8

БЕЛЫЙ ФЕРЗЬ

— **САМАЯ** сильная фигура на шахматной доске — это ферзь. Ферзь может ходить и как ладья, и как слон, — объяснил Незнайка. — Вот смотрите...

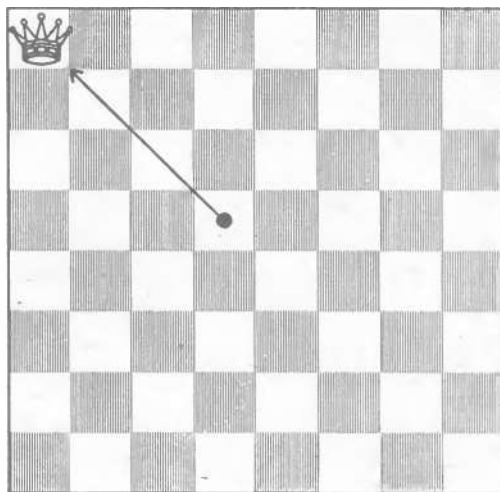


— Видите, ферзь может пойти по линиям на любое поле: и вверх, и вниз, и направо, и налево. А может и наискосок в любую сторону.

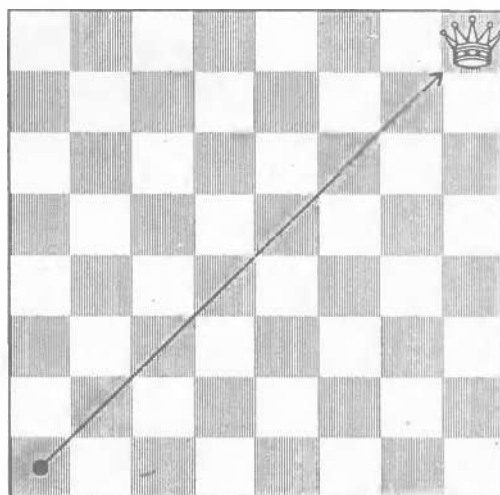
— Давайте поиграем белым ферзем, — предложил Петрушка и передвинул ферзя наискосок в левый дальний угол. Вот так:

— А я пойду вниз! — сказал Чиполино и переместил белого ферзя по прямой в левый ближний угол.

— А я по косой! — крикнул Буратино и направил ферзя наискосок в противоположный угол шахматной доски. Вот так:

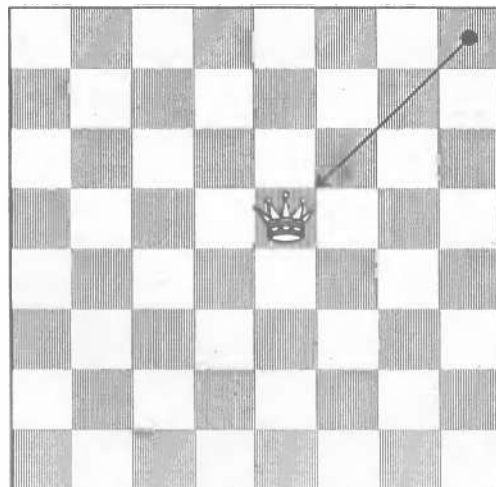


— Что это вы все по углам да по углам, — проворчал Гурвинек, приподнял над доской белого ферзя, пе-



репрыгнул им через две клетки наискосок и остановился в центре. Вот так:

Долго еще метался белый ферзь по шахматной доске. Но он не устал. Белый ферзь очень любил, когда с ним играли.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Ход ферзя гораздо более сложен для восприятия ребенка 3—5 лет, чем ходы ладьи и слона. Даже научившись безошибочно передвигать по шахматной доске ладью и слона, трехлетний малыш затрудняется мысленно объединить их возможности в одной фигуре. Поэтому обучению ходу ферзя уделите больше времени, чем обучению ходам ладьи и слона.

Поиграйте на шахматной доске и ее фрагментах в дидактические игры: «На одну клетку», «Через клетку»,

«Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Задача направления», «Туда-сюда», «Длинный ход», а также в такую игру:

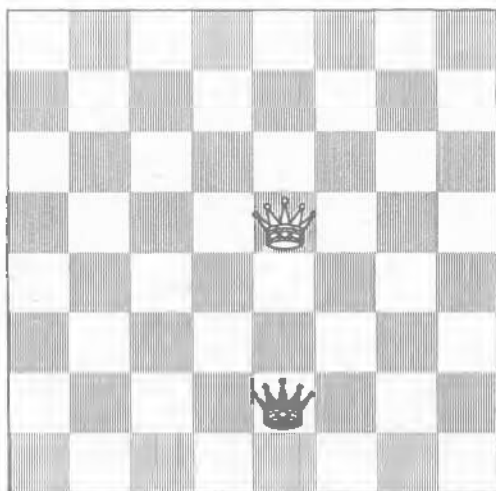
«Прямо и наискосок». Ходите по очереди с ребенком ферзем попеременно — то по линии, то по диагонали. Или задавайте друг другу конкретные направления движения белого ферзя, например, говоря: «Прямо», «Налево по прямой», «Направо вниз по диагонали».

Глава 9

ЧЕРНЫЙ ФЕРЗЬ

— **А** БЕЛЫЙ ферзь тоже не перепрыгивает через фигуры? — спросила Дюймовочка.

— Тоже не перепрыгивает, — кивнул Незнайка. — И на одной клетке с другими фигурами ферзь не становится. Но белый ферзь может побить черную фигуру, которая встанет на его пути, — и Незнайка поставил на шахматную доску черного ферзя.

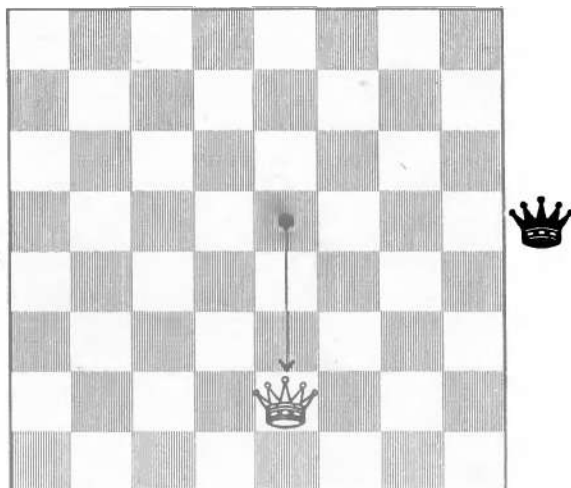


— Подумайте, может ли белый ферзь взять черного? — спросил Незнайка.

— Если белый ферзь пойдет наискосок, то не сможет, — сказал Чиполлино.

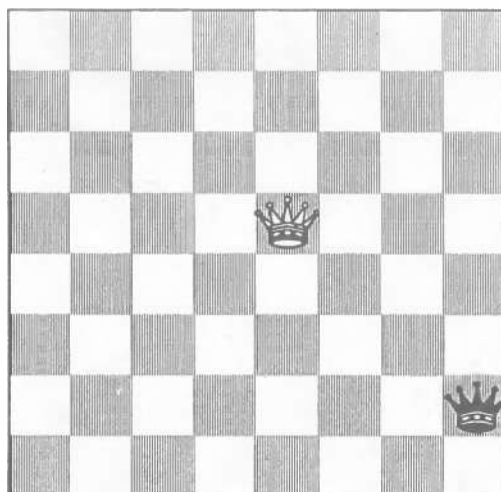
— А если белый ферзь пойдет по линии вниз, то сможет, — обрадовался Петрушка и побил черного ферзя. Вот так:

— А если бы был ход черных, то черный ферзь побил бы белого, — ска-



зала Дюймовочка, вернула прежнее положение и побила черным ферзем белого.

— Так, хорошо, — довольно сказал Незнайка. — А если бы ферзи стояли вот так:

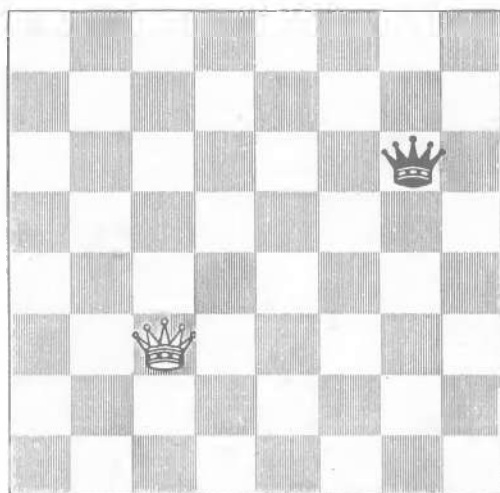


— Тогда белый ферзь опять бы побил черного. Наискосок, — сказал Самodelкин.

— Или черный ферзь побил бы белого. Наискосок, — сказала Дюймовочка.

— Так, так, так, — согласился Незнайка. — Теперь поиграем белым ферзем против черного.

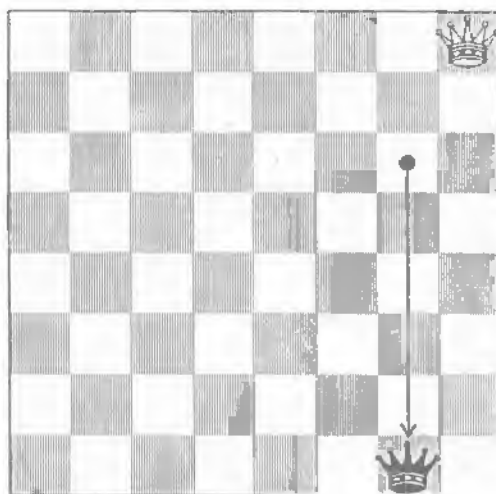
И на шахматной доске расставили такое положение:



— Играют Дюймовочка и Чиполлино, — решил Незнайка.

— Тут трудно играть, — призадумалась Дюймовочка. — Как бы не подставить своего ферзя под бой... А-а, знаю, пойду белым ферзем в дальний черный угол.

— Да, тут я твоего ферзя побить не смогу, — прошептал Чиполлино и перепрыгнул черным ферзем по прямой через четыре клетки вниз. Вот так:



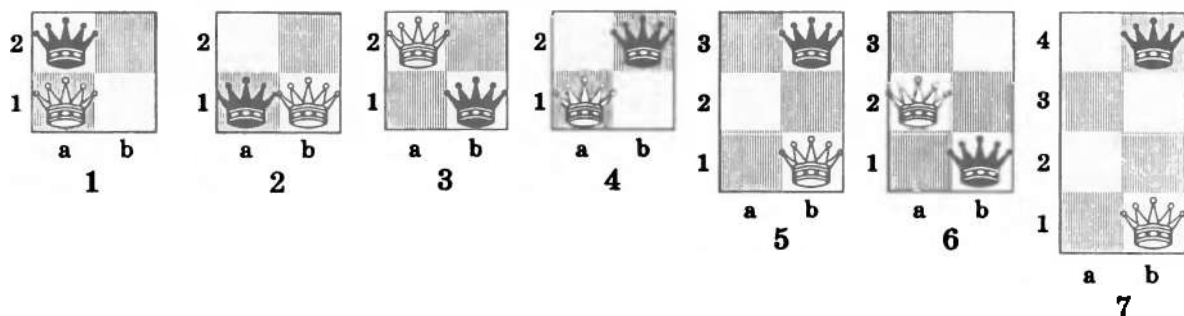
Долго и аккуратно играли Дюймовочка и Чиполлино и сыграли вничью.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Пришла пора вам сразиться с ребенком самыми сильными шахматными фигурами — ферзями. Как обычно, начните с игры на классической доске ферзем против ферзя: белым против черного. При аккуратной игре этот поединок завершится вничью. Но опыт показывает, что подобная точность для детей 3—4 лет достаточно редка. Как правило, дети раз за разом ставят сво-

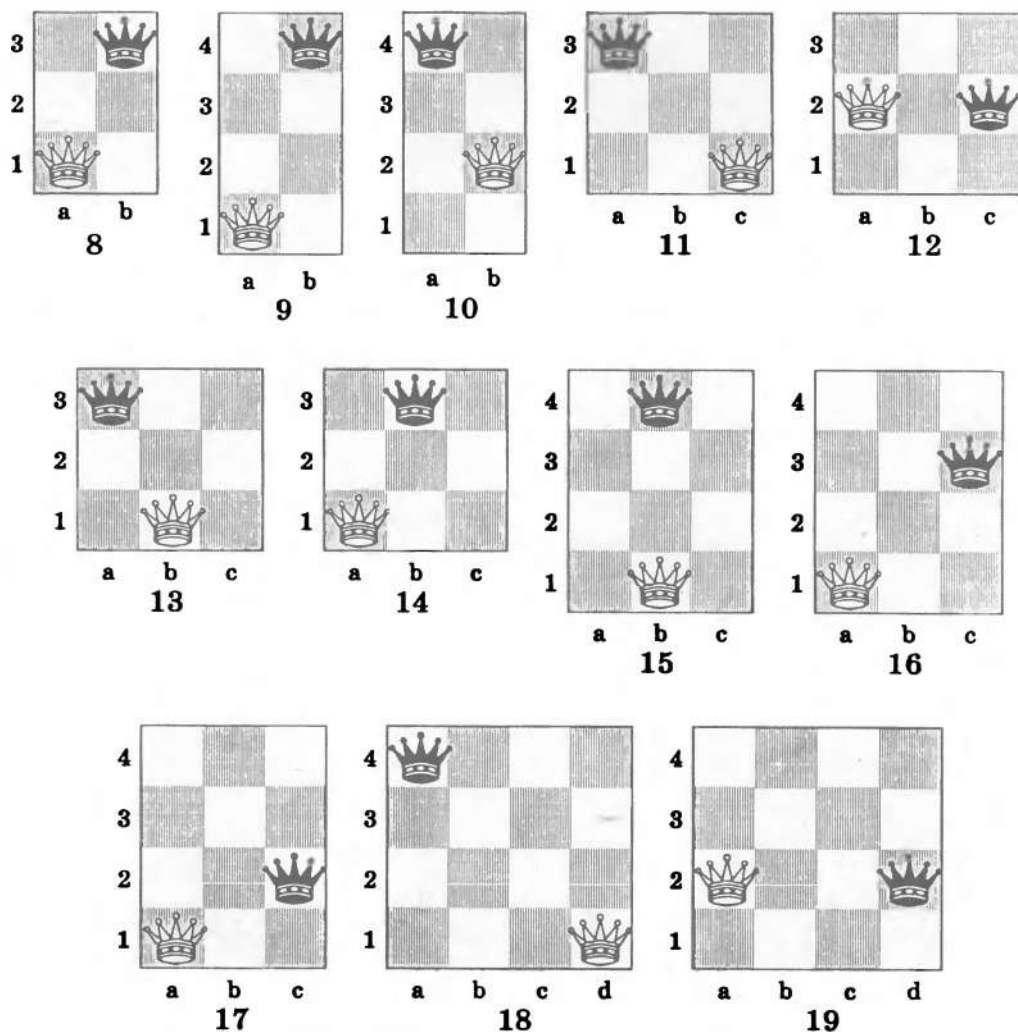
его ферзя под бой вашего (чаще просматривается диагональный удар), приводя обучающего в отчаяние. Наберитесь терпения, объясняя ребенку его ошибки.

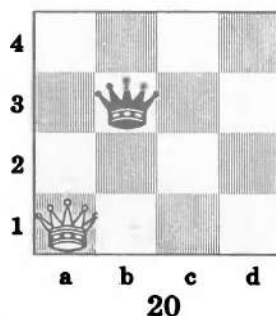
Гораздо увереннее будет чувствовать себя ребенок при игре ферзями на фрагментах шахматной доски. С детьми 3,5 лет разыграйте положения 1—7:



Во всех приведенных позициях белые первым же ходом бьют черного ферзя.

Кроме положений 1—7 с детьми более старшего возраста разыграйте позиции 8—20:





20

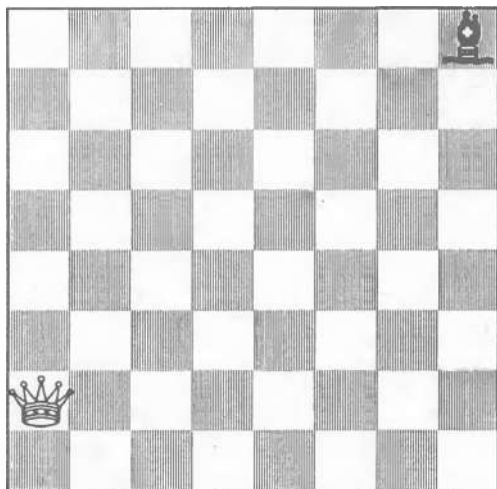
В один ход выигрывают белые в положениях 11, 12, 15, 16, 18, 19, сразу забирая черного ферзя. А в позиции 8 белым не избежать поражения — у белого ферзя нет подходящего поля для отхода. В следующем положении выигрывает только 1.Фa2, и черный ферзь в ловушке. Не спастись белым в положении 10. На единственное 1.Фb1 следует 1...Фa3!, и теряется белый ферзь. Очень полезны для разыгрывания положения 13 и 14. В них обе стороны вынуждены делать единственные ходы, чтобы не проиграть. В позиции 13 игра должна протекать таким образом: 1.Фс2! Фa1! 2.Фb3 Фс1 3.Фa2 Фс3 4.Фb1 Фa3, и ферзи вернулись в исходное положение. Аналогично разыгрывается и следующая позиция, но здесь по углам перемещается не черный, а белый ферзь: 1.Фс1 Фa2 2.Фс3 Фb1 3.Фa3 Фс2 4.Фa1 Фb3 5.Фс1 Фa2, с бесконечной круговертью ферзей. Так же вничью при точной игре противников заканчивается борьба в положениях 17 и 20, причем здесь у партнеров больше возможностей для маневрирования ферзями. Так, в позиции 17 после обязательного 1.Фa3!

черные могут играть 1...Фс4, на что хорошо и 2.Фa1, и 2.Фb2 (но все же стоит приучать ребенка по возможности занимать своей фигурой центральные поля — это сужает выбор хорошего хода противнику. Ведь после 2.Фa1 черные могут пойти ферзем и на «b3», и на «b4», и на «с2». А после 2.Фb2 у черных остается лишь 2...Фa4. Это связано с тем, что из центральных полей ферзь контролирует большее число полей. К примеру: на фрагменте шахматной доски «три клетки на четыре» из угловых полей ферзь контролирует всего 7 полей, а из центральных — 9). На 1.Фa3 черные могут избрать и 1...Фb1, на что белые ответят 2.Фa4 или 2.Фс3 и т. д. Многовариантна игра ферзями на фрагменте шахматной доски «четыре клетки на четыре». Уже на первом ходу белые могут выбирать между 1.Фс1 и 1.Фd4 (позиция 20). Например: 1.Фс1 Фa2 2.Фс3 Фb1 3.Фс4 Фb2 с ничьей.

Лишь на фрагменте «две клетки на две» белый ферзь всегда одолевает черного, а вот на фрагментах «две клетки на три» и «две клетки на четыре» может и проиграть (позиции 8 и 10).

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЫ И СЛОНА

— **ТЕПЕРЬ** Буратино играет белым ферзем, а Гурвинек — черным слоном, — сказал Незнайка и расставил на шахматной доске такое положение:

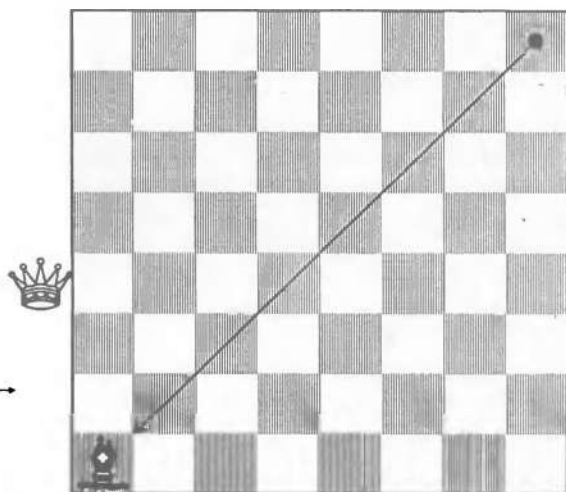


— Ха, я этого черного слона сразу поймаю! — радостно крикнул Буратино и передвинул белого ферзя на одну клеточку, в ближний черный угол.

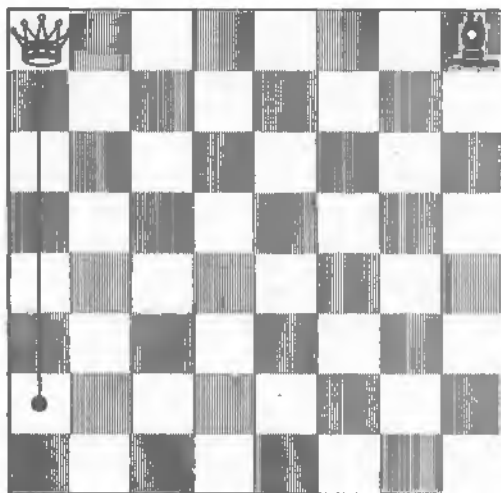
— Куда теперь твоему слону идти? Некуда! Везде я его съем!!! — радовался Буратино.

Гурвинек задумался, усмехнулся и побил черным слоном белого ферзя! Наискосок. Вот так:

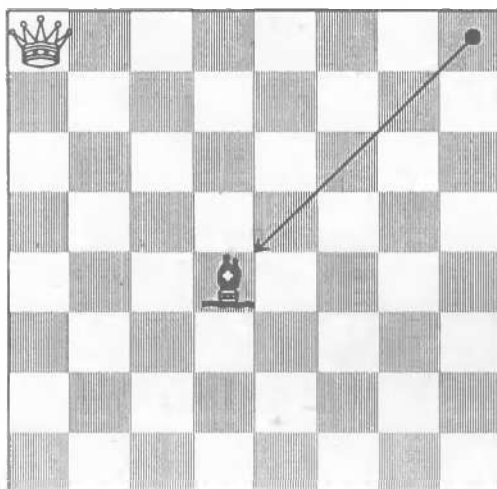
— Я не так хотел сыграть! — закричал Буратино и выхватил ферзя из рук Гурвинека. — Я лучше нападу на слона не наискосок, а по прямой. — Буратино снова расставил исходное поло-



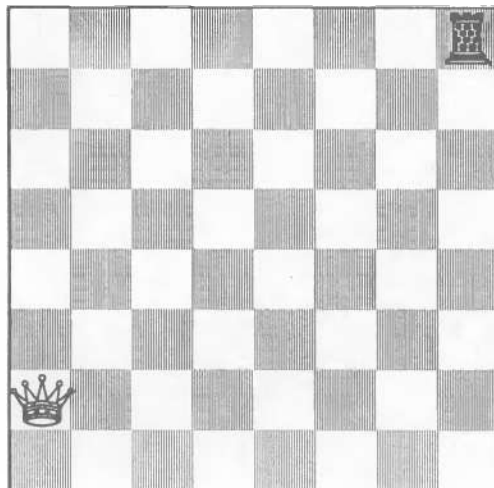
жение и переместил ферзя в дальний левый угол. Вот так:



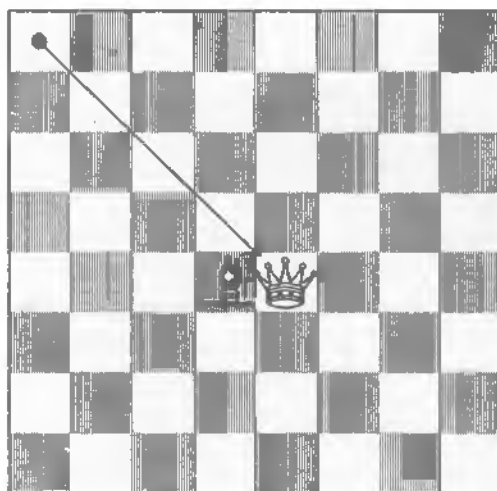
Гурвинек заметил, что его слону грозит беда, и увел слона в центр. Вот так:



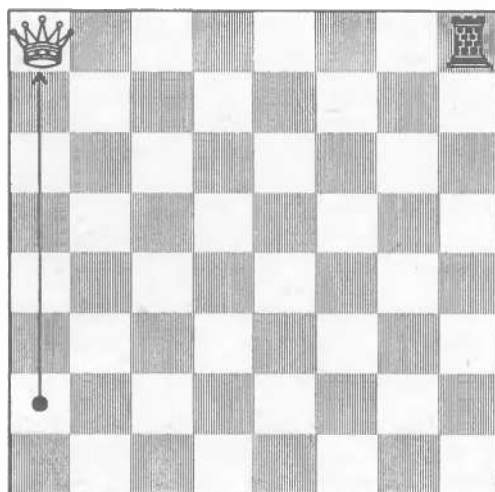
— Давай поиграем: ферзь на ладью. Уж сейчас-то я тебя обыграю, — сказал Буратино.



— Не уйдешь, — проворчал Буратино и поставил ферзя по соседству со слонем. Вот так:



И Буратино, не думая, сыграл белым ферзем в левый дальний угол. Вот так:



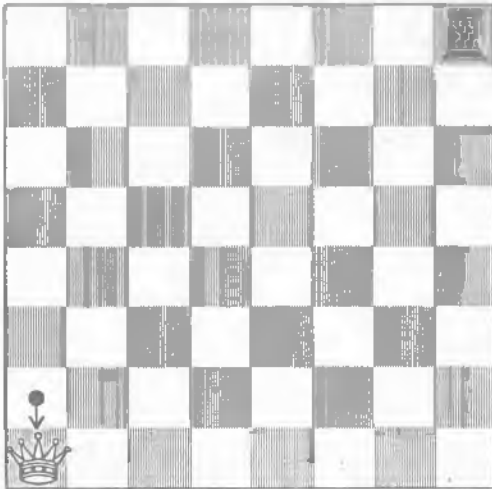
А Гурвинек опять вернулся слонем в угол. Попробуй догони!

Долго ловил белый ферзь черного слона, но поймать не смог.

Тогда Буратино отобрал у Гурвиника слона, а взамен поставил на шахматную доску черную ладью.

Сыграл и сразу заметил, что черная ладья побьет белого ферзя.

— Я не так, не так пойду, — испугался Буратино. — Я понял, на ладью ферзь должен нападать наискосок. Тогда ферзь ладью атакует, а ладья ферзя нет! — И Буратино поставил ферзя в левый ближний угол. Вот так:



Но Гурвинек передвинул свою черную ладью на одну клетку налево и вывел ладью из-под боя.

А Буратино переместил белого ферзя по линии вверх на одну клетку и опять напал на ладью.

А Гурвинек снова передвинул ладью на клетку влево...

Не смог обыграть Гурвинека Буратино!

— Не понятно. Ферзь хитрее и ладьи, и слона, а поймать их не может. Убегают и слон, и ладья из-под боя, — удивлялся Буратино.

— Убегают, — кивал Незнайка. — Слишком эта доска велика. Было бы в ней поменьше полей, не спастись тогда ни слону, ни ладье.

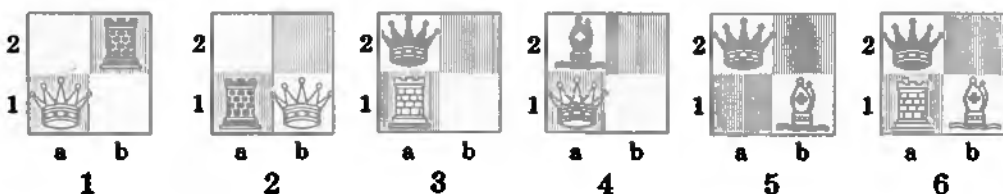
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

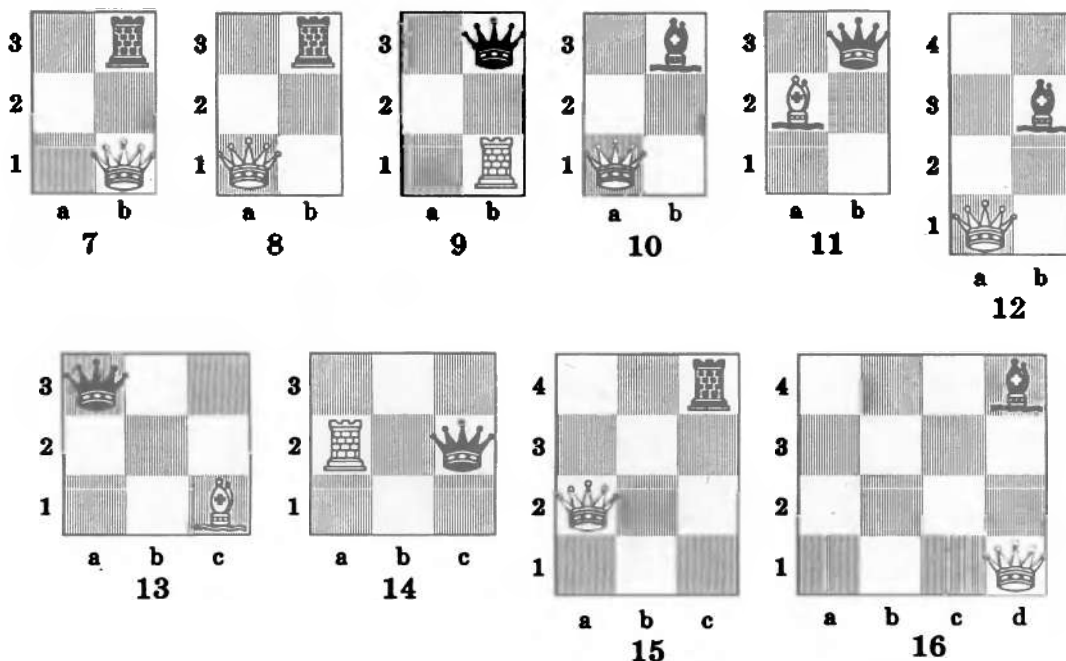
Поиграйте с ребенком ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске «восемь полей на восемь». Как ладье, так и слону нельзя нападать на ферзя — он их побьет. Ферзь же может атаковать ладью по диагонали, а слона — по линиям. Но хотя ферзь гораздо сильнее и ладьи, и слона, на классической шахматной доске он эти фигуры поймать не в состоянии — и у ладьи, и у слона имеется достаточно полей для отхода, они, как и ферзь, фигуры дальнбойные.

Можете объяснить ребенку, что ладью и ферзя называют тяжелыми фигурами, а слона (и коня) — легкими фигурами. Опыт борьбы ферзем против ферзя помогает детям и слона с ладьей не ставить под бой ферзя.

Гораздо сложнее сражаться слону и ладье против ферзя на фрагментах шахматной доски. Так, слон вообще не в состоянии избежать разящего удара ферзя ни на одном из 6 фрагментов доски. Ладья же всегда убежит от ферзя только на фрагменте шахматной доски «четыре клетки на четыре», на фрагменте же «три поля на четыре» ничья достигается только в том случае, если ладье удастся пробраться на одну из крайних вертикалей. Как это ни парадоксально, если ладья занимает центральные поля, ферзь при своем ходе всегда способен ее «укротить» и побить.

Для игры с детьми в возрасте трех с половиной лет рекомендуем такие позиции:

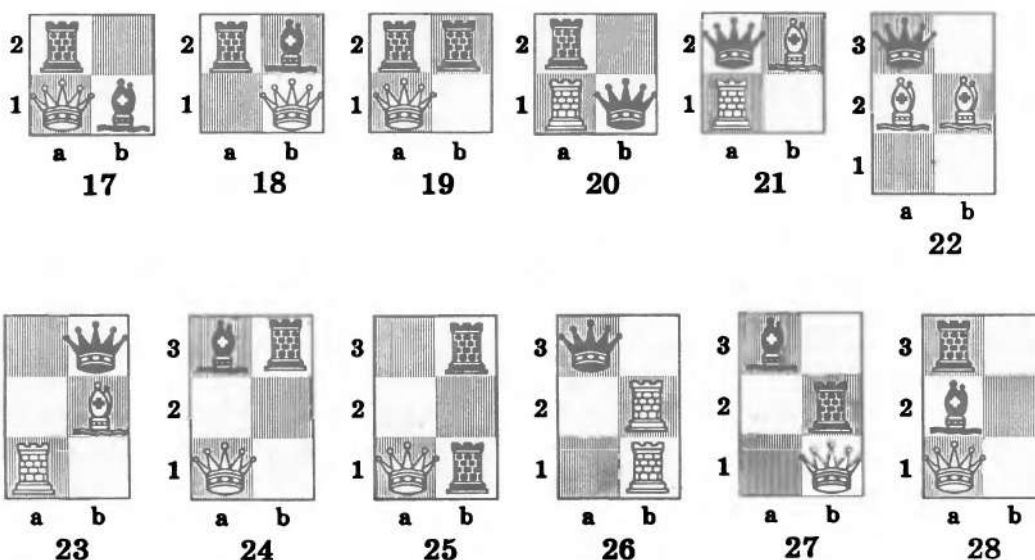


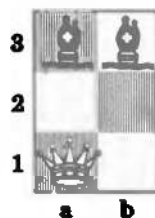


Всего один точный ход (взятие неприятельской фигуры) следует сделать белым в положениях 1—7, 9, 11, 13—16. В позиции 8 выигрывает только 1.Фа2, и черная ладья в капкане. В положении 10 наоборот: 1.Фа2?? про-

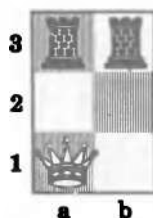
игрывает из-за 1...С:a2, а все остальное выигрывает. В позиции 12 быстрее всего к победе ведет 1.Фа3, и слон теряется.

С детьми четырех с половиной лет разыграйте также положения 17—36:

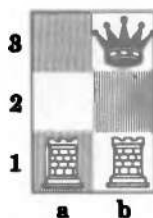




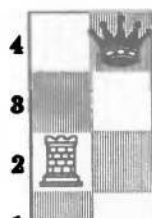
29



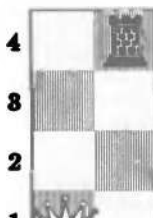
30



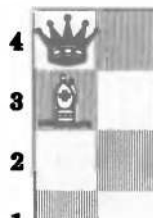
31



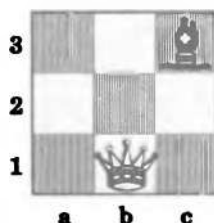
32



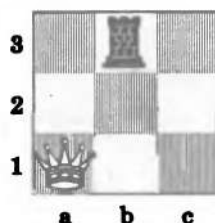
33



34



35



36

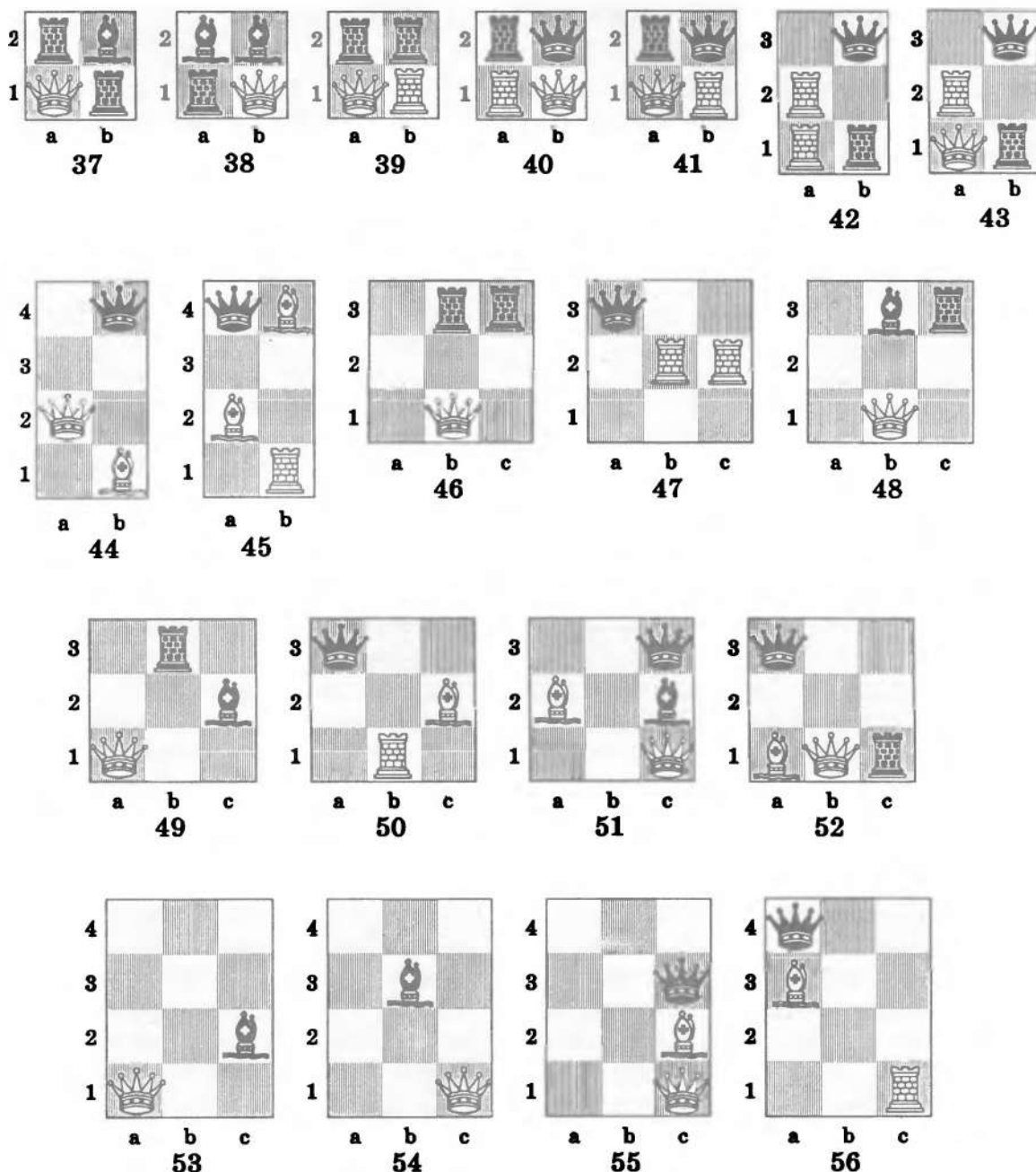
Здесь в один ход выигрывают белые лишь в положениях 21: 1.Л:а2, 22: 1.С:а3 и 31: 1.Л:б3. В позиции 17 решает 1.Ф:б1, в позиции 18 — 1.Ф:а2!. В положениях 19, 30, 32, 34 белые проигрывают. В 19 на 1.Ф:а2 последует 1...Л:а2, в 30 на 1.Ф:а3 — 1...Л:а3, в 34 на 1.Сb2 точнее всего 1...Фа2!. Гораздо труднее задача черных в позиции 32, ведь после 1.Ла1 выигрывает только 1...Фb3!, и ладье «нету хода». А 1...Фb2? парадоксальным образом ведет лишь к ничьей — 2.Ла4 Фb3 3.Ла1 Фb2 4.Ла4 Фb1 5.Ла3 Фb4! (коварная ловушка) 6.Ла2!! (но не 6.Ла1 Фb3, и ладья в капкане) Фb1! 7.Ла3!! и т. д. Пикантна позиция 20 — здесь одна белая ладья одолевает черного ферзя и ладью. После 1.Л:б1 черные в цугцванге — положении, когда любой ход ведет к ухудшению их позиции (а в данном случае даже к немедленному проигрышу). В положении 23 нельзя играть 1.Лb1? Фа2! 2.Ла1 Ф:б2!. Выигрывает 1.Са3!, и ферзь теряется. В 24 решает 1.Фа2 Лb2 2.Ф:а3 Лb1 3.Фа2. В двух следующих позициях при точной игре противников — ничья. Так,

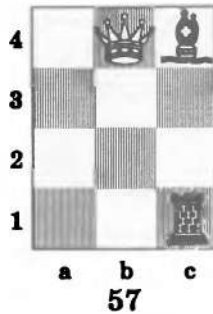
в положении 25 белым надо играть 1.Фа2, и черным приходится маневрировать ладьями только по линии «b», иначе обе ладьи проигрываются. Например: 1...Л3b2 2.Фа3 Лb3 3.Фа2 Л1b2 4.Фа1 с легкой ничьей. В позиции 26 к ничьей приводит 1.Лb3! Фа2 2.Л1b2 или 2.Л3b2, белым нельзя только покидать ладьями вертикаль «b». В позиции 27 надо играть 1.Фа1! Лb3! 2.Фа2! Лb2 3.Ф:а3 Лb1 4.Фа2 с победой. В 28 решает 1.Фb2 Лb3 2.Ф:а2. А в 29 — 1.Ф:а3 Са2 2.Ф:а2. Перед разыгрыванием положения 33 ребенку желательно объяснить, что для выигрыша здесь надо сделать такой первый ход, чтобы ладье было «некуда пойти». Ход этот 1.Фа2, и черные в цугцванге. В то время как прямолинейная атака ладьи приводит лишь к ничьей (как и в положении 32). Например: 1.Фа3? (выпуская победу) Лb1 2.Фа4 Лb2 3.Фа1 Лb3! (но не 3...Лb4? 4.Фа2!) 4.Фа4! Лb2! (но не 4... Лb1 из-за 5.Фа3!) 5.Фа1! Лb3! 6.Фа2 Лb4 7.Фа3 Лb1. Как вы уже убедились, черным надо играть с достаточной точностью. В позиции 35 быстрее всего

ведет к победе 1.Фа2 или 1.Фс1, и черный слон теряется. А в последнем положении лучше всего 1.Фс1!, и у ладьи нет приемлемого поля для отступления. Дети 4—5 лет чаще играют 1.Фа2, атакуя ладью. В этом случае

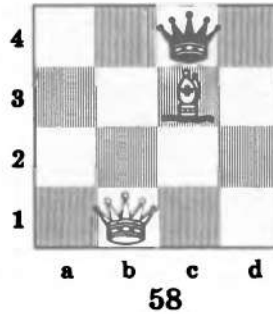
после 1...Лс3 решает централизация ферзя 2.Фb2. Если ребенок не может найти алгоритма решения, помогите ему.

С детьми 5,5 лет разыграйте и положения 37—58:





57



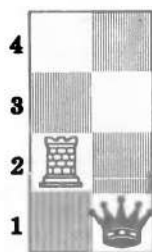
58

В позиции 37 белым следует побить любую из ладей, например, 1.Ф:a2 Лa1 2.Ф:b2, с победой. В положении 38 решает только 1.Ф:b2! Лb1 2.Ф:a2. В 39 к выигрышу ведет 1.Ф:b2! Л:b2 2.Л:b2, в 40 — 1.Ф:a2, в 41 — 1.Ф:b2!. В положении 42 проигрывает 1.Л:b1 Ф:a2 2.Лb3 Ф:b3. Чтобы сделать ничью, надо найти два точных хода: 1.Ла3! Фb2 2.Л1a2!, и черным придется отдавать ферзя за ладью. Ничья в позиции 43 достигается после четкого хода 1.Ла3!. Например, 1...Фb2. 2.Ф:b2. Или 1...Л:a1. 2.Л:b3. В позиции 44 вначале надо отступить ферзем 1.Фа1 Фb3 2.Са2! Фb4 (не лучше и другие отступления ферзя) 3.Фb1 Фа4 4.Фb3 Ф:b3 5.С:b3. В положении 45 после 1.Лb2 черные в цугцванге. Чтобы не проиграть в следующей позиции, белым нельзя отступать ферзем на угловые поля: 1.Фа2! (но не 1.Фа1? Лс2!, и ферзь в капкане) 1...Ла3 2.Фb2 (или 2.Фb1) Лcb3 (или 2...Лab3 3. Фа2!) 3.Фс2! (но не 3.Фс1? Ла2!). В положении 47 сразу выигрывает 1.Лb1!, ограничивая подвижность черного ферзя. Дети же чаще играют 1.Ла2, в этом случае после 1...Фb3 ходом 2.Лab2 Фа3 можно вернуться к исходной позиции. А можно играть и 2.Лcb2 Фс3 3.Лb1!, и черный ферзь теряется. В 48 решает централизация ферзя 1.Фb2 Лс2 2.Ф:b3 Лс1 3.Фb2!, и ладья в западне. Но при неосторожной игре белым можно даже проиграть. Например: 1.Фа1

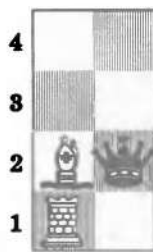
Лс2 2. Фа3? Са2!. В позиции 49 надо играть 1.Фа2! (не 1.Фс1? Сb1!, что приводит к потере ферзя) Лс3 2.Фb2!. И далее аналогично предыдущей позиции 2...Лb3 3.Ф:c2 Ла3 4.Фb2 с победой. В 50 сразу решает 1.Сb3!, и ферзь «нету хода». А вот 1.Лb3? проигрывает из-за 1...Фа2 2.Лс3 Фb2 3.Лb3 Ф:c2. Для победы в позиции 51 белым надо связать черного слона 1.Сb1!. Теперь не спасает ни 1...Фb3 2.Ф:c2 Фа3 3.Са2!, ни более хитрое 1...Фа1 2.Ф:c2! (но не 2.С:a2?? Ф:c1) Фа3 3.Са2!. В следующем положении проигрывает 1.Фb2?, так как черные играют не 1...Ф:b2 2.С:b2 с ничьей, а берут слона 1...Ф:a1 или 1...Л:a1. Ничью дает только 1.Сb2! Л:b1 2.С:a3 Лb3 3.Сс1. В позиции 53 самое точное 1.Фа2, и черные в цугцванге. А вот в положении 54 в три хода выигрывает любой ход белого ферзя, кроме 1.Фс2?? и 1.Фс4??. Например: 1.Фb2 Са4 2.Фа2 Сс2 3. Ф:c2. В позиции 55 из семи кодов, имеющих в распоряжении белых, есть лишь один разумный: 1.Фb1. После этого хода не спасает черных ни 1...Фс4 2. Фb3!, ни 1...Фа3 2.Фb3 (возможно и 2.Сb3 Фb4 3.Фb2) Фа1 (или 2...Фс1) 3.Сb1!. В положении 56 белые играют 1.Лс3, и ферзь теряется. Если бы у черных в позиции 57 не было слона, белые не выиграли бы. Но свой-то слон черных и губит, после 1.Фb2 у ладьи отрезаны все пути для отступления, она теряется, а за ней и слон. А в последнем

положении после 1.Фс2 (самое точное)
черные в цугцванге и лишаются ферзя.

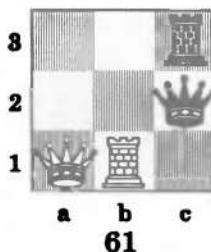
С одаренными детьми разыграйте
положения 59—66:



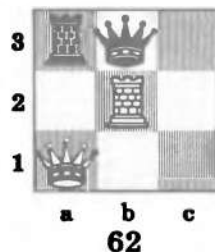
59



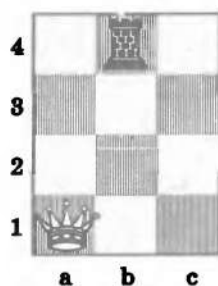
60



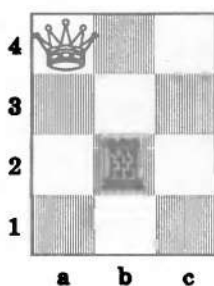
61



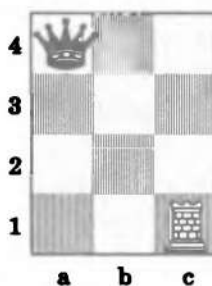
62



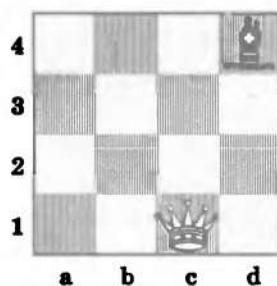
63



64



65



66

В положении 59 сразу проигрывает 1.Ла4 из-за 1...Фb2!. Но 1.Ла3! ведет к ничьей. Например: 1...Фb4 (или 1...Фb2 2.Ла4 Фb3 3.Ла1 и т. д.) 2.Ла2! (но не 2.Ла1? Фb3!) Фb1 3.Ла3! Фb2 4.Ла4 и т. д. Алгоритм достижения ничьей здесь следующий: ладья располагается на соседней с ферзем вертикали и каждым своим ходом становится через одну горизонталь от ферзя. Следуя этому алгоритму, можно добиться ничьей и в положении 60: 1.Лb1! Ф:a2 2.Лb4 Фа1 3.Лb3 Фа4 4.Лb2! и т. д. В позиции 61 выигрывает 1.Лb2! Фc1 2.Фа2!, и черные теряют обе фигуры. Сложнее путь к победе в позиции 62: лишь к ничьей ведет 1.Л:b3? Л:a1 или 1.Фb1? Фc3. Решает 1.Фc1!! Фc3 2.Фb1!. Любопытно единоборство ферзя и ладьи на фрагменте «три поля на четыре». Если ладье удастся «пробраться» на любую клетку одной из крайних вертикалей,

то ферзь ее не поймает. Как это ни странно, но централизованная ладья проигрывает ферзю, а ладья, расположенная на крайней линии, — нет. Поэтому в положении 63 надо играть 1.Фа2, тем более что этот ход сразу лишает ладью удовлетворительных ходов. В положении 64 белые демонстрируют метод выигрыша централизованной ладьи: 1.Фc4!! (плохо 1.Фа3?, и тогда не 1...Лb1? 2.Фc3!, а 1...Лc2! с ничьей) Лb1 2.Фc3!, и ладья в капкане. В позиции 65 нельзя играть 1.Лb1? Фа3!, а надо остаться ладью на крайней вертикали 1.Лc3!!. Далее возможно 1...Фа2 2.Лc1 Фb3 3.Ла1 Фc4 4.Ла3!! с ничьей. На фрагменте «четыре клетки на четыре» ладью ферзь не поймать, а вот со слоном ферзь справляется. Так, в позиции 66 самое точное 1.Фа3!! (ограничение подвижности), и слон пойман.

Глава 11

БЕЛЫЙ КОРОЛЬ

В РАЗГОВОР вступил белый король:

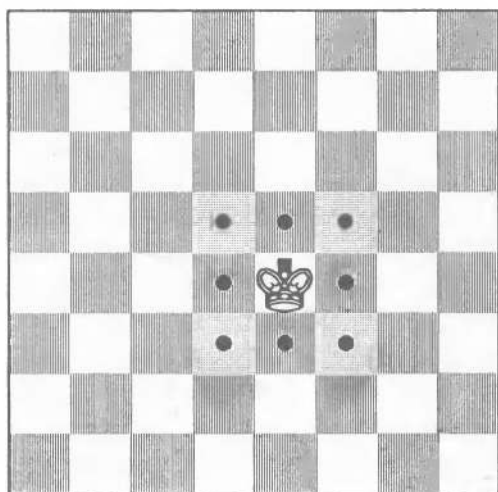
— А знаете, какие фигуры самые главные на шахматной доске? Мы, короли! Без любых шахматных фигур можно сыграть настоящую шахматную партию, а без королей нельзя!

— Наверное, и ход у королей самый-самый? — спросила Дюймовочка.

Белый король поскущел и сказал:

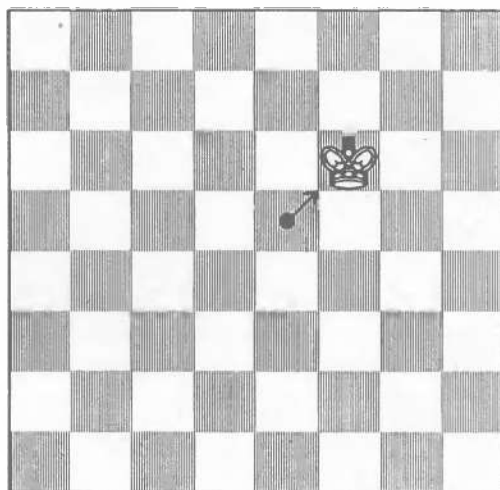
— Ход — это не важно... О моем ходе расскажет Незнайка.

— Расскажу, — улыбнулся Незнайка. — Как и ферзь, король ходит в любую сторону: и по прямой, и наискосок, но только на одну клетку. Вот так:



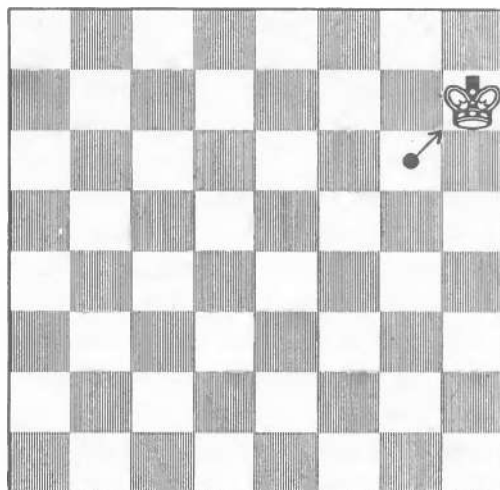
— Медленно король-то ходит, — пробурчал Самоделкин и передвинул короля вверх по прямой.

— А я пойду наискосок, — сказал Чиполлино и повернул королем направо. Вот так:



— А я по прямой направо, — схватил короля Буратино.

— И я направо. Наискосок, — сказал Карандаш и направил белого короля поближе к углу шахматной доски. Вот так:



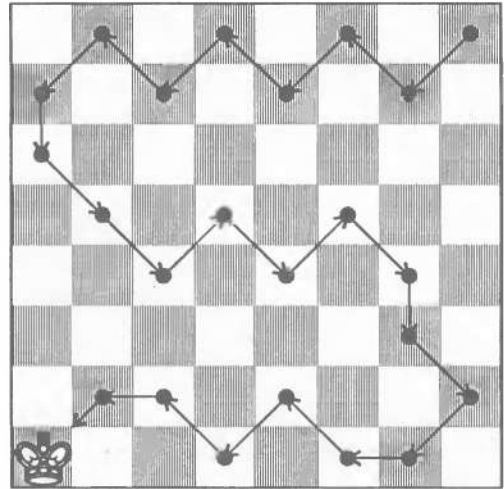
— А я в угол! — почему-то обрадовался Петрушка.

Можно подумать, он сам очень любил в углу стоять.

Затем веселые человечки быстро-быстро задвигали белым королем, и за несколько секунд он совершил длинный-предлинный путь. Вот такой: —

Король оказался в противоположном углу шахматной доски и сказал:

— Уф!



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

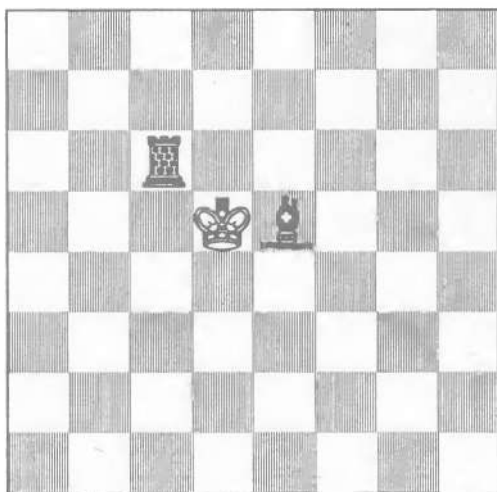
При обучении детей ходу короля хлопот обычно не бывает, ведь король передвигается, как и ферзь, только имеет ограниченный радиус действия. Поэтому дидактическим играм можно

уделить не так уж и много времени. Поиграйте с ребенком в такие игры: «Поворот», «Задача направления», «Туда-сюда», «По всем углам», «Прямо и наискосок».

Глава 12

БЕЙ, КОРОЛЬ

— **И** БЬЮТ короли так же, как и ходят: на соседней клетке, — объяснил Незнайка и расставил на шахматной доске такое положение:



— Здесь белый король может на выбор побить: или черного слона, или черную ладью, — сказал Незнайка.

— Я покажу, как ладью побить! — закричал Буратино и взял белым королем черную ладью. Наискосок.

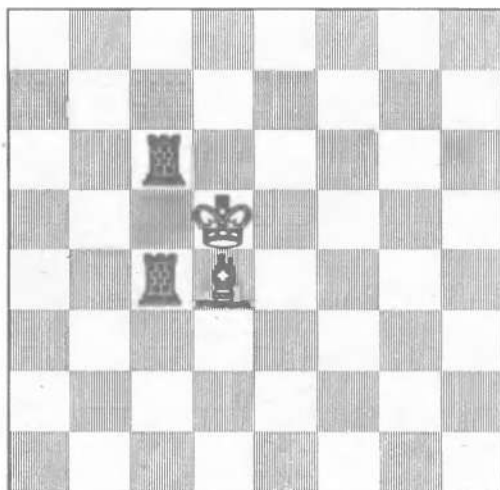
А Карандаш показал, как побить черного слона. По прямой.

Незнайка довольно кивнул и поставил новое положение:

— Ход белых. Куда может пойти белый король? — спросил Незнайка.

— Черного слона, слона надо побить, — замахал руками Буратино.

— Слона бить нельзя — он обидится, — съехидничал Чиполлино.



— Правильно. Слона нельзя бить. Потому что тогда ладья побьет нашего короля.

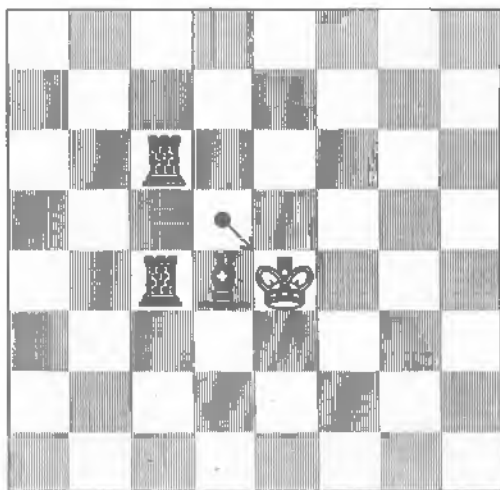
— Ну, тогда пусть белый король возьмет не слона, а любую черную ладью, — буркнул Буратино.

— И ладью нельзя побить. Ведь тогда другая ладья возьмет нашего короля, — объяснила Дюймовочка.

— И этого нельзя, и того нельзя, — ворчал Буратино. — А куда же ходить-то? Некуда! Везде нашего короля побьют.

— Есть ход! Только один, — обрадовалась Дюймовочка. — Надо белым королем пойти наискосок. Направо вниз.

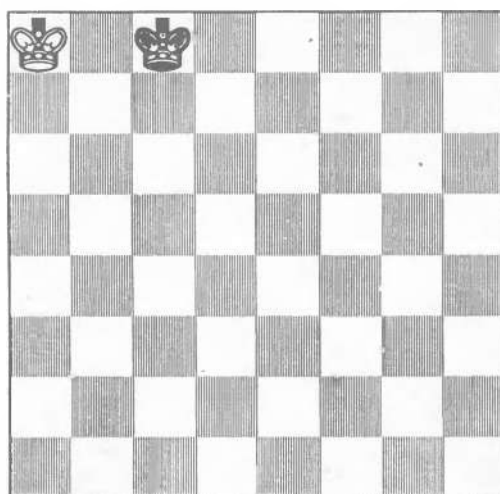
Белый король заулыбался, подпрыгнул над шахматной доской и поцеловал Дюймовочку в щеку. И встал, куда советовала Дюймовочка.



— Пойдите, пойдите. Нетушки! Тут черная ладья перепрыгнет через черного слона и побьет белого короля! — воскликнул Буратино.

— Не перепрыгнет, — усмехнулся Незнайка. — Я же вас учил: ферзь, слон и ладья через фигуры не перепрыгивают... А теперь, братцы, посражайтесь королями. Белым против черного.

И белый король расположился в углу, а черный король — неподалеку, через клетку. Вот так:



— Белым королем играет Буратино, черным королем играет Дюймо-

вочка, — объявил Незнайка. — Ходи, Буратино.

— Все Буратино да Буратино играет, — вздохнули остальные веселые человечки.

— Не сердитесь, просто Буратино хуже всех играет, — сказал Незнайка.

— Я лучше всех играю, — обиделся Буратино. — Смотрите, как я сейчас побью черного короля. — И Буратино шагнул белым королем вправо по прямой.

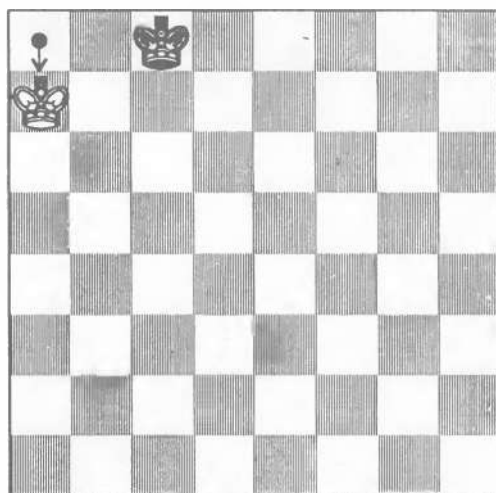
— Сюда нельзя, — сказала Дюймовочка. — Тут я сама твоего короля побью. Переходи.

— Правильно, Дюймовочка, — кивнул Незнайка. — Если один из игроков ставит своего короля под бой, то второй игрок никогда не бьет его короля, а разрешает переходить.

Буратино быстро вернул белого короля в угол и сыграл по-другому: наискосок.

— И тут я побью твоего белого короля, — улыбнулась Дюймовочка.

— Фу-ты, ну-ты, — пробурчал Буратино и опять переходил белым королем, на этот раз он пошел правильно: по прямой вниз. Вот так:



И пошли бродить белый и черный короли по шахматной доске. Но

больше ни Буратино, ни Дюймовочка не ошиблись и сыграли вничью.

Никто не выиграл, никто не проиграл. Вот.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

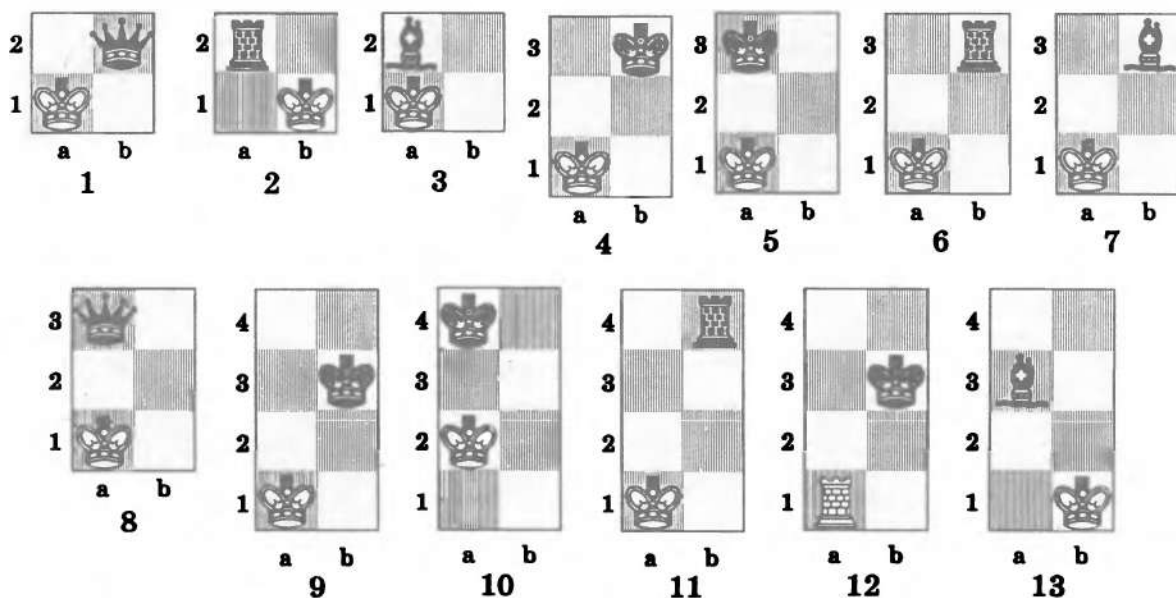
Королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя. Эти обстоятельства следует учесть, когда вы начнете сражаться с ребенком королем против короля, королем против других фигур. При безошибочной игре партнеров на обычной шахматной доске в единоборстве короля со слоном или ладьей победителя нет. Тем более что, если король нечаянно встанет под бой, ему разрешается переходить. Уважают шахматного владыку игроки — разрешают исправить свою ошибку.

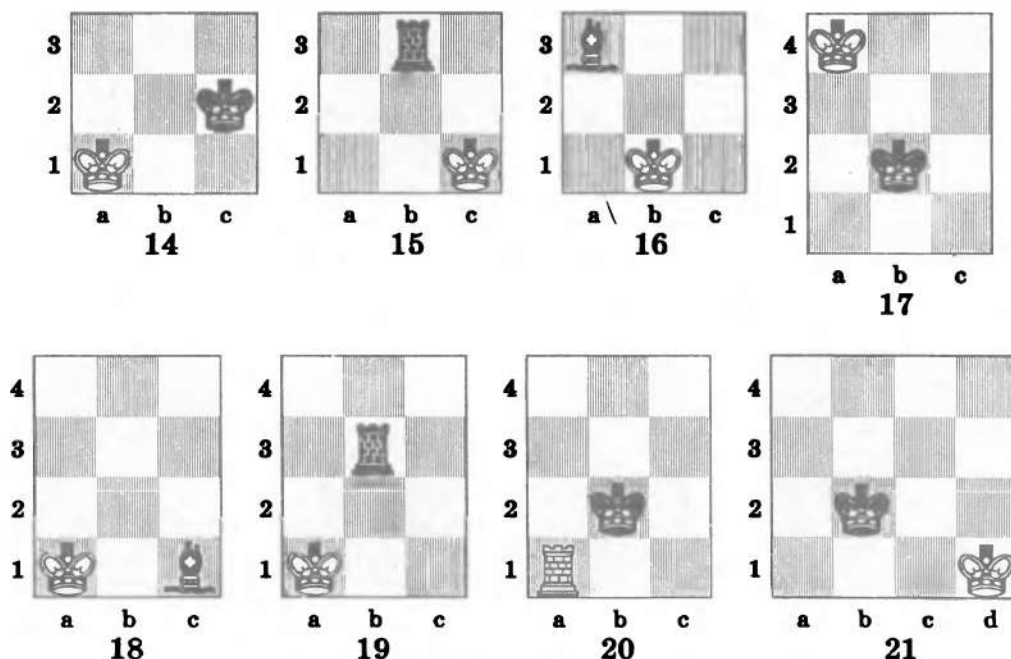
А вот в поединке с ферзем королю не позавидуешь. Ловко маневрируя по шахматной доске, ферзь может оттеснить короля в любой угол и лишить его ходов. И королю пришлось бы встать под бой, если бы это разрешалось по правилам. Если у вашего малыша обнаружатся большие способности к шахматам, попросите его запретить подобным образом шахматного властелина в углу.

Очень силен король на ограниченных участках 64-клеточной доски и на фрагментах шахматной доски. На фрагменте «две на две клетки» сила короля равна силе ферзя. Слона король всегда ловит на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на три клетки», «три на четыре клетки», а ладью — на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «три на три клетки».

В то же время все королевские единоборства — белого короля с черным заканчиваются вничью, ведь короли не имеют права атаковать друг друга (на фрагменте шахматной доски «две клетки на две» королевские поединки по этой причине запрещены, в противном случае пришлось бы одному из королей бить другого).

Для разыгрывания с детьми 3,5 лет рекомендуем положения 1—21:





В положениях 1—3 белый король бьет неприятельскую фигуру первым же ходом. В позициях 4 и 5 ничья неизбежна, причем все ходы противников вынуждены. В положении 4 следует 1.Крб1 Кра3 2.Кра1 Крб3, во втором — 1.Крб1 Крб3 2.Кра1 Кра3, и короли возвращаются на исходные рубежи. А вот в положении 6 белые перемещают короля на поле «a2», и черная ладья теряется. В позиции 7 после 1.Крб1 или 1.Крб2 ловится черный слон: В следующем положении партнеры, как и в позициях 4 и 5, вынуждены делать единственные ходы, чтобы не проиграть: 1.Крб1 Фб3 2.Кра1 Фа3 с ничьей. В положении 9 должно последовать 1.Крб1 с легкой ничьей. Также ничья и в позиции 10, при этом у белых есть выбор равноценных первых ходов: белый король может пойти и на «b2», и на «b1», и на «a1». Например: 1.Крб2 Крб4 2.Кра2 Кра4 3.Крб1 Крб3 4.Кра1 Кра3. Все же лучше выбирать королем

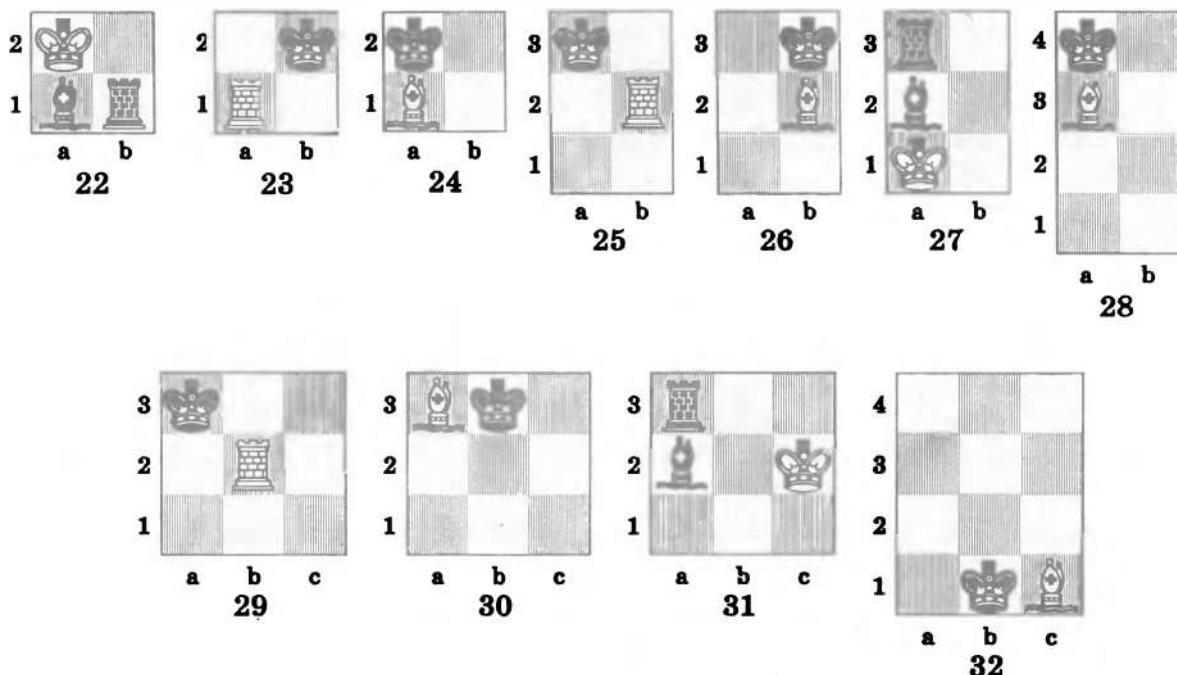
такие ходы, чтобы после ответа противника у белого короля был больший выбор возможных ходов. Полезно ограничивать действия короля партнера, чтобы у черного короля был меньший выбор.

Единоборства короля и ладьи на фрагменте доски «две клетки на четыре» при точной игре партнеров приводят к ничьей. Так, в позиции 11 может последовать 1.Кра2! Ла4! 2.Крб2 Лб4 3.Кра3 Лб1, а в позиции 12 — 1.Лб1 Кра3 (или любой другой ход короля на линию «a») 2.Ла1 Крб2 3. Ла4 и т. д. Несдобровать черному слону в позиции 13 после 1.Кра2 (возможно и 1.Кра1 Сб4 2.Кра2 или 2.Крб2) Сб4 2.Крб3 (или 2.Крб2) Са3 3.Кра3. Не сложно достичь ничьей в позиции 14 — 1.Кра2 Крб3 2.Крб1 Крб3 3.Крб1 Крб3 4.Крб1 Крб3; можно играть и по-иному. В позиции 15 белый король одолевает черную ладью: 1.Крб2 Ла3 2.Крб2! (централизация). Не спастись черному слону в позиции 1 — 1.Крб2!

В положении 17 после 1.Крb4 партия закончится ничьей. В позиции 18 сразу решает 1.Кпа2!. В положениях 19—21 для ничьей достаточно не ставить свои фигуры под бой. В позиции

19 следует начать с 1.Кра2, в положении 20 — с 1.Ла4, в положении 21 — с 1.Крд2.

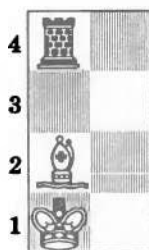
С детьми 4,5 лет разыграйте и положения 22—32:



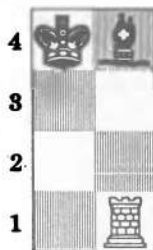
В позиции 22 выигрывает 1.Кр:b1 Сb2 2.Кр:b2. А вот в положениях 23—26 белым не избежать поражения. В позициях 23 и 24 у белых фигур нет полей для отступления, в позиции 25 ладья теряется после 1.Лb1 Кра2, а в положении 26 после 1.Са1 Кра2 или 1...Кра3 проигрывается белый слон. В позиции 27 белые выигрывают путем 1.Крb2 Лb3 (не лучше и другое) 2.Кр:a2, и черной ладье некуда отступить. В следующих трех положениях белые фигуры беспомощны против черного короля. В позиции 28 белым приходится играть 1.Сb2, и после 1...Крb3 (или 1...Крb4) 2.Са1 Кра3 слон проигрывается. В положении 29

у белых два равноценных первых хода: 1.Лb1 и 1.Лс2, но в обоих случаях черные централизуют короля и легко выигрывают. В первом случае после 1...Кра2 2.Лс1 Крb2. Во втором случае после 1...Крb3 2.Лс1 Крb2. В позиции 30 белые вынуждены сыграть 1.Сс1, и теперь после наиболее точного 1...Кра2 слону придется встать под бой. В позиции 31 решает 1.Крb2!. Например: 1...Лb3 2.Кр:a2 Лс3 3.Крb2, все! В положении 32 белые играют 1.Са3, и черные легко выигрывают, например, после 1...Кра2 2.Сb4 Крb3.

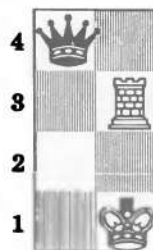
С детьми пяти с половиной лет рекомендуем разыграть и положения 33—38:



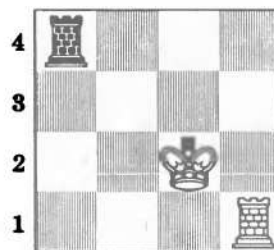
33



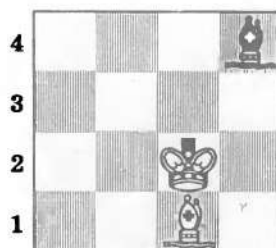
34



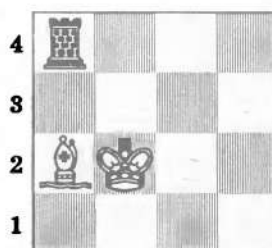
35



36



37



38

В позиции 33 белым следует играть 1.Крb2 (нельзя ходить белым слоном, ведь тогда король оказывается под боем, а 1.Крb1 ничего не дает, так как черные сыграют 1...Лb4, и королю придется вернуться на место) 1...Лb4 2.Сb3 (или 2.Кра3), и ладья теряется. Лишь искусной игрой белые могут добиться ничьей в позиции 34. Нельзя играть 1.Ла1? из-за 1...Крb3 (но не 1...Са3 2.Лb1! Сb4, и получается исходное

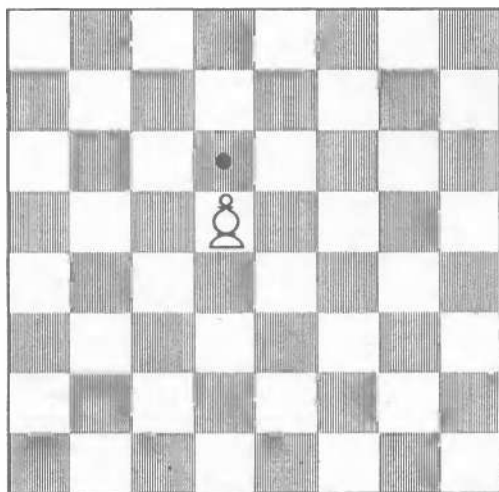
положение) 2.Лb1 Кра3 3.Ла1 Крb2 4.Ла4 Са3, и ладья в западне. К ничьей ведет только 1.Лb2 Кра3 (или 1...Са3 2.Лb1! Сb4 3.Лb2) 2.Лb1 Кра4 3.Лb2!, и черным не усилить свою позицию. Гораздо легче для разыгрывания положение 35. После 1.Крb2 черный ферзь оказывается в капкане. В позиции 36 сразу выигрывает 1.Крb3, в позиции 37 — 1.Сb2, в позиции 38 — 1.Сb3 Лb4 2.Крe3.

Глава 13

БЕЛАЯ ПЕШКА

— **А КАКИЕ** шахматные фигуры самые слабые? — спросила Дюймовочка.

— Пешки, — ответил Незнайка и поставил на шахматную доску белую пешку.



— Пешки ходят только вперед: на одну клетку по прямой. Поэтому в таком положении у белой пешки есть только один ход.

— Значит, белая пешка всегда-всегда ходит только на одно поле вперед? — спросил Гурвинек.

— Нет, не всегда. Если белая пешка стоит на второй линии... — начал Незнайка, но Петрушка перебил его:

— На какой еще второй линии?

— Ох, братцы, я же еще не сказал вам, что линии-дорожки, которые идут слева направо, имеют свои названия. Самая нижняя дорожка — это первая линия. За ней идет вторая линия. Потом третья, четвертая, пятая, шестая, седьмая, восьмая. Вот смотрите:



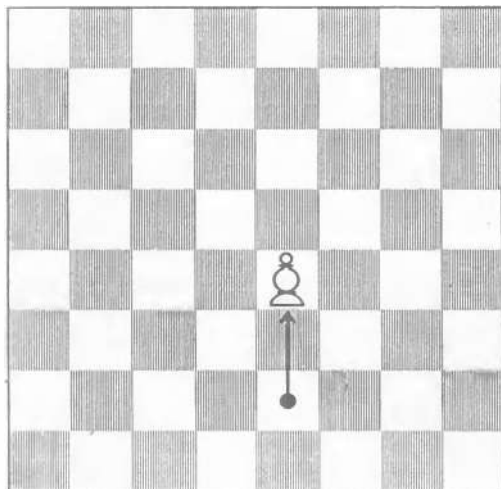
— Так вот, — продолжил Незнайка. — Если белая пешка стоит на одном из полей второй линии, то она может пойти не только на одно поле вперед, но и прыгнуть через клетку. Вот так:



— А мы поиграем этой белой пешкой? — спросил Петрушка.

— Поиграем, — сказал Незнайка. — Начинай.

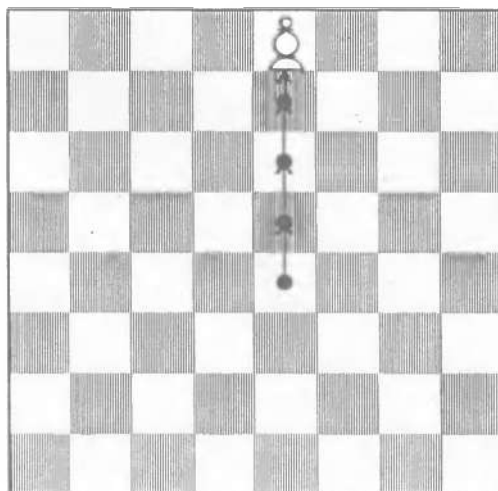
— Я пойду через клетку, — сказал Петрушка и двинул пешку вперед:



— Теперь пешка может шагнуть только на одно поле, — вздохнул

Чиполлино и послал пешку дальше вперед.

Тут к белой пешке потянулись сразу три руки, и за три хода пешка дошагала до края доски. Вот откуда:



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Расположите белую пешку на одном из полей второй горизонтали и поочередно с ребенком передвигайте ее, пока она не дойдет до последней горизонтали. Просите малыша идти пешкой из начального положения иногда на одну клетку, иногда через клетку. Поиграйте в следующие дидактические игры:

«Чемпион». Белая пешка стоит на любом поле второй горизонтали. Вы с ребенком по очереди ходите этой пешкой. Первый ход делает малыш. Выигрывает тот, кто передвинет белую пешку на восьмую горизонталь. Как несложно убедиться, результат игры зависит от первого хода ребенка: если он пойдет пешкой через клетку, то он выигрывает, а если — на одну клетку, то проигрывает.

«Кто первый?». Поставьте рядом на второй горизонтали две белые пешки.

Одной из них будет играть малыш, второй — вы. Начинает ребенок. Выигрывает тот, чья пешка первой достигнет последней горизонтали. Очевидно, что если пешка малыша продвинется первым ходом через клетку, то малыш и победит.

«На второй и третьей». Расположите одну из белых пешек на второй горизонтали, другую — на иной вертикали на третьей горизонтали. Играете аналогично игре «Кто первый?». Малыш ходит пешкой, расположенной на второй горизонтали. Если он первый ход делает этой пешкой через клетку, то побеждает.

«Весь отряд — восемь в ряд». Попросите ребенка расставить все белые пешки на второй горизонтали. Обычно дети с удовольствием ставят рядом однотипные фигуры, ход пешкой не вызывает затруднений даже у малышей.

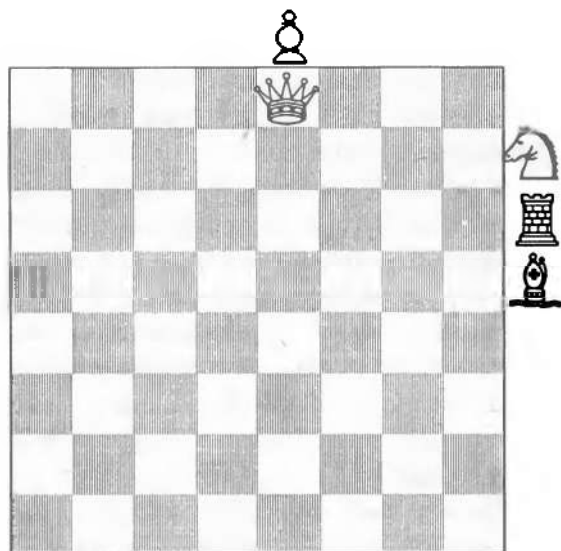
Глава 14

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ

— **А** ДАЛЬШЕ идти некуда. Только с шахматной доски спрыгнуть, — огорчился Самоделкин.

— Верно, братцы, — поддакнул Незнайка. — Тут белая пешка спрыгивает с доски, а на ее место ставится белый ферзь, ладья, слон или конь. Как выгоднее.

— Понял! — закричал Буратино. — Когда белая пешка доходит до последнего поля, на нем она как бы превращается в любую белую фигуру, кроме короля... Я превращу ее в ферзя. Это моя любимая фигура.



— Запомните: белая пешка шагает на последнее поле и превращается в другую фигуру за один ход, — сказал Незнайка.

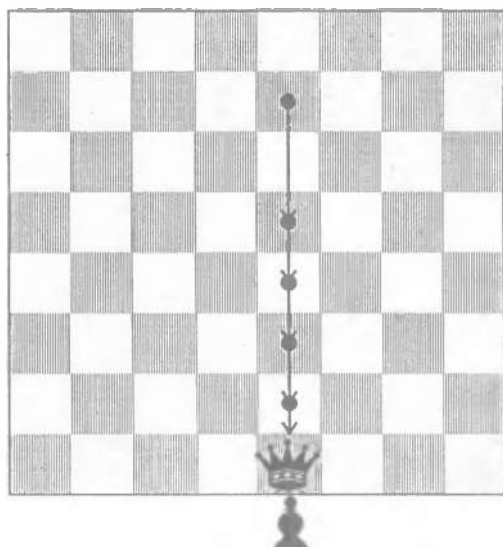
— А когда белая пешка в ферзя превращается, она так все ферзем и играет? — спросил Карандаш.

— Конечно, братцы, — кивнул Незнайка. — И черная пешка так же. Только ходит черная пешка вниз по прямой на одно поле. А с седьмой линии черная пешка может пойти и на одну клетку, и через одну. Вот так:



— Давайте и черную пешку в ферзи проведем! — крикнул Буратино и продвинул черную пешку через клетку вниз.

Затем черную пешку подхватили другие веселые человечки, довели ее до первой линии и превратили в черного ферзя. Вот так:



— Молодцы, — похвалил Незнай-ка. — Есть у вас способности к шахматам.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для закрепления нового материала поиграйте в дидактическую игру «Чемпион» белой пешкой, затем черной пешкой. Выигрывает тот, кто превратит пешку в ферзя, ладью, слона, коня. Объясните ребенку, что ферзь — самая сильная фигура, поэтому чаще всего выгоднее превращать пешку именно в ферзя.

Так же поиграйте в дидактические игры «Кто первый?» и «На второй и третьей» белыми, затем черными пешками.

После этого поиграйте в дидактическую игру «Кто первый?» белой пешкой против черной. Белая пешка

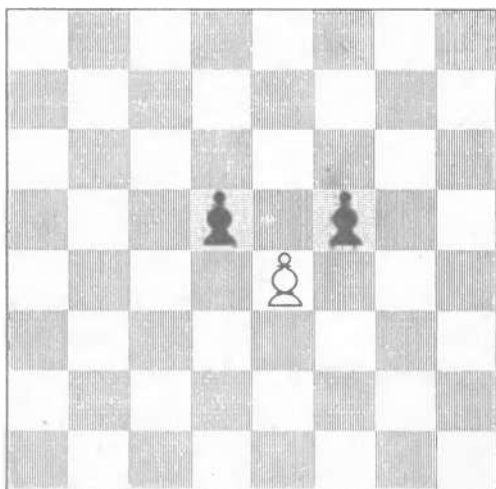
должна стоять на второй горизонтали, а черная — на седьмой горизонтали. При этом белая пешка должна отстоять от черной по крайней мере на две вертикали. Например: белая пешка «b2» против черной пешки «e7». Или белая пешка «a2» против черной пешки «c7». В первом варианте игры побеждает тот, кто первым превращает свою пешку в иную фигуру. Во втором варианте игры пешки превращаются в ферзей, ладей или слонов (но не в коней, ведь ход коня ребенок еще не освоил), и игра продолжается, т. е. идет игра превращенными фигурами на «уничтожение».

Глава 15

БЬЕМ НАЙСКОСОК

— **ПЕШКИ** бьют тоже прямо? — спросил Самоделкин.

— Нет, бьют пешки наискосок на одно поле вперед: направо или налево. Назад пешки не ходят и не бьют. Посмотрите, в таком положении белая пешка может побить любую черную пешку, — сказал Незнайка и поставил на шахматную доску одну белую пешку и две черные пешки.

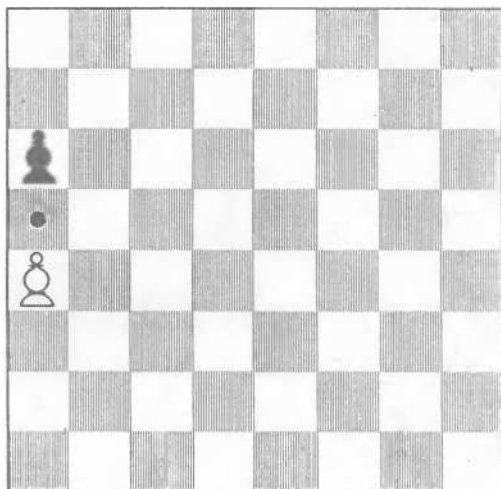


— А при ходе черных любая черная пешка может побить белую пешку, — добавила Дюймовочка.

— Получается, что белая пешка бьет вверх, а черные пешки бьют вниз, — проговорил Петрушка.

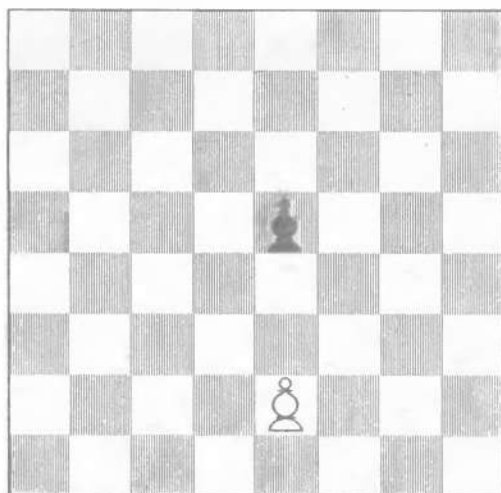
— Теперь, братцы, поиграем пешками. Белая пешка у Карандаша, черная пешка у Самоделкина, — объявил Незнайка и поставил такое положение:

— У меня только один ход, другого нету, — пробормотал Карандаш и шагнул белой пешкой вперед. По прямой.



— А мне теперь дорога закрыта. Некуда пойти черной пешке. Значит, я проиграл, — огорчился Самоделкин.

— Проиграл, — подтвердил Незнайка. — Теперь сыграют Буратино и Петрушка. — И Незнайка поставил пешки по-другому. Вот так:



— Я тоже сейчас выиграю, — сказал Буратино и передвинул белую пешку на одно поле вперед.

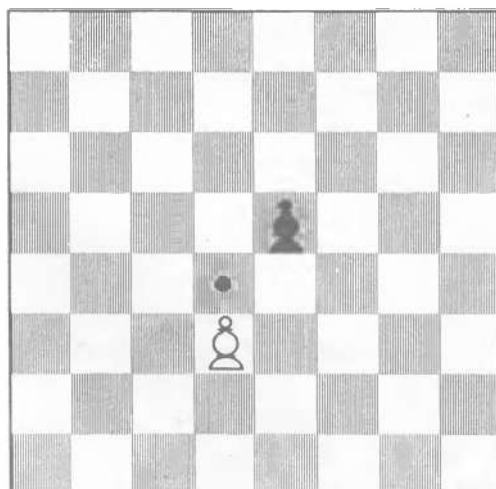
Петрушка сделал ход черной пешкой навстречу, и у Буратино все ходы кончились. Проиграл Буратино.

— А ведь ты, Буратино, мог выиграть. Подумай как, — улыбнулась Дюймовочка.

— Знаю! — закричал Буратино. — Ведь у меня белая пешка стоит на второй линии. И она может прыгнуть через клетку!

Так Буратино и сыграл. Теперь ходы кончились у Петрушки. Проиграл Петрушка.

— Я еще, еще хочу выиграть! — радовался Буратино. — Давай, Дюймовочка, с тобой поиграем. Только, чур, я опять белой пешкой, — добавил Буратино и поставил пешки вот так:



— Я иду вперед, — сказал Буратино и передвинул белую пешку на одно поле.

Тут Дюймовочка долго не раздумывала. Она ррраз — и побила найскосок своей черной пешкой белую пешку. Выиграла Дюймовочка.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Пешка лишь на первый взгляд имеет самый простой ход. Малышам не так-то просто освоить тонкости игры пешками. Вот, к примеру, взятие. В отличие от других фигур, которые бьют вражеские фигуры на тех же полях, на которые и ходят, пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали. И если поле перед пешкой занято другой фигурой — хода нет. К тому же идут пешки только вперед: белые пешки — от второй горизонтали до восьмой, а черные пешки — от седьмой горизонтали до первой.

Попрактикуйтесь с ребенком в игре пешками на доске «восемь полей на восемь». Разыграйте такие положения:

1. Белая пешка стоит на поле «a2», а черная — на поле «a4». Или по-шах-

матному: белые: a2, черные: a4. Начинает, как обычно, малыш.

У него единственный ход 1.a3. И партия окончилась. Черные проиграли, потому что у них нет ходов.

2. Белые: b2, черные: b5.

Уже это достаточно простое для нас с вами положение вызывает определенные затруднения у детей 3—4 лет. Они зачастую вначале играют 1.b3?!, и после 1...b4 белым нечем ходить. Правильно 1.b4!, и уже у черных «нету хода».

3. Белые: c2, черные: c6.

Это положение еще хитрее. Выигрывает только 1.c3!! c5 2.c4. А вот после 1.c4?? c5 верх берут черные.

4. Белые: e2, черные: e7.

Здесь белые начинают, но проигрывают. Не выручает ни 1.e4 e5!, ни 1.e3!

е6! 2.е4 е5. Поэтому в этом положении белыми лучше поиграйте вы.

5. Белые: а3, черные: б6.

Белые тут выигрывают в два хода: 1.а4 б5 2.аb! (т. е. белая пешка с вертикали «а» побилла черную пешку с вертикали «б» и встала на поле «б5»).

6. Белые: б2, черные: с6.

Здесь белым невыгодно играть 1.б3?? из-за 1...с5 2.б4 сб. Правильно 1.б4! с5 2.бс! Победа!

7. Белые: с2, черные: б7.

И здесь, как и в позиции 4, белые начинают, но терпят поражение. Не спасает ни 1.с4 б6 2.с5 бс, ни 1.с3 б5 2.с4 бс. Поэтому и тут поиграйте белыми.

Теперь имеет смысл заострить ваше внимание на одном шахматном правиле, сложном для восприятия даже шестилетнего ребенка. В зависимости от возраста и способностей вашего ребенка сами решайте, стоит на данном этапе обучения познакомить его с этим правилом или нет. Но вы-то это правило должны знать. Это так называемое «взятие на проходе». Поставьте белую пешку на «а2», черную — на «б4».

Правило гласит: если белая пешка со второй горизонтали или черная пешка с седьмой горизонтали совершают ход через клетку и оказываются на одной горизонтали и смежной вертикали с пешкой противника, то пешка противника может ее побить так, как будто бы был сделан ход не через клетку, а на одну клетку.

Таким образом, в нашем примере, если белая пешка пойдет на поле «а4», то черная пешка переходит с поля «б4» на поле «а3», а белая пешка убирается с шахматной доски: 1.а4 ба!.

Рассмотрим второй пример. Белые: б5, черные: с7. Ход черных.

Если здесь черная пешка с поля «с7» перейдет на поле «с5» (в общем-то у черных нет выбора — если 1...с6, то тоже 2.бс!), то белая пешка перейдет с поля «б5» на поле «с6», а черная пешка убирается с доски: 1...с5 2.бс!.

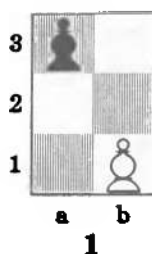
Если же взятие на проходе не производится (его можно и совершать, и не совершать — как выгоднее), то уже на следующем ходу и в дальнейшем его выполнять нельзя (для этих двух пешек).

Следует также учесть, что правом бить пешку на проходе обладают только пешки — другие фигуры на проходе не бьют.

Взятие на проходе лучше объяснить после проработки последней главы этой книги.

Рекомендуем поиграть пешками и на фрагментах шахматной доски. Но в этом случае мы должны сделать небольшие допущения: пешки не имеют права ходить через клетку (и, естественно, бить на проходе), белые пешки имеют право находиться на первой горизонтали (чтобы не сужать игровые возможности. При игре на доске «восемь полей на восемь» белые пешки никогда не располагаются на первой горизонтали), а черные — на последней. И еще одно замечание: пока мы не изучили ход коня, пусть пешки превращаются только в ферзя, ладью или слона. Объясните ребенку еще раз, что чаще всего пешку стоит превращать в ферзя — ферзь самая сильная фигура!

Поясним на примере, почему на маленьких досках нелогично предоставлять пешкам права двойного хода и взятия на проходе (не касаясь того, что это сложно). Возьмем фрагмент шахматной доски «две клетки на три» — положение 1.

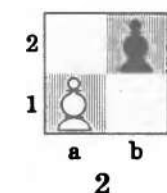


проходе. Но ведь ферзей на проходе не бьют! Нонсенс.

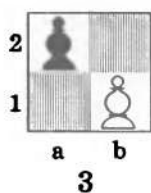
Впрочем, при обучении детей 6—7 лет опять-таки, чтобы не сужать игровые возможности партнеров на фрагментах шахматной доски (эти возможности и так достаточно ограничены), можно разрешить и двойной ход пешки, и взятие на проходе.

Но для игры с детьми 3—5 лет на фрагментах шахматной доски пусть пешка не имеет двойного хода (не прыгает через клетку).

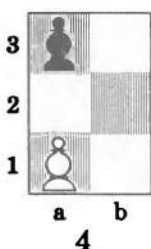
Разыграйте с детьми трех с половиной лет следующие положения (2—13):



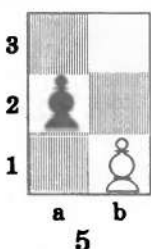
2



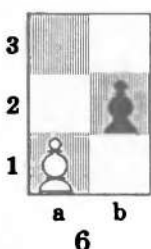
3



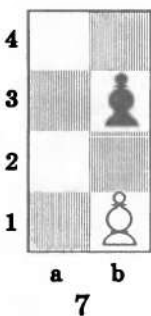
4



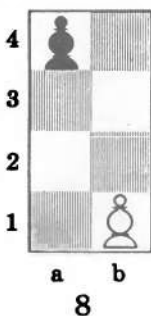
5



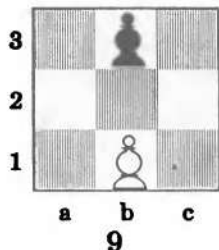
6



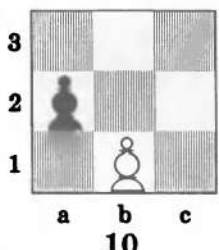
7



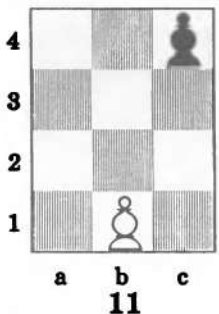
8



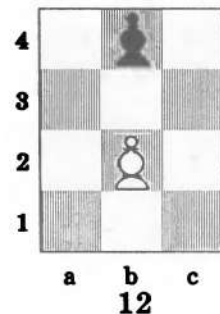
9



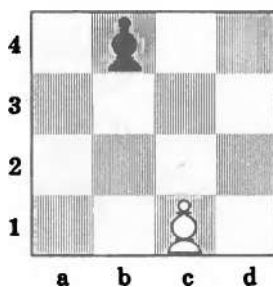
10



11



12

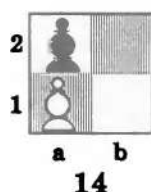


13

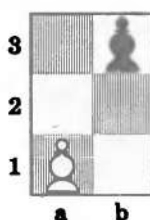
Во всех позициях белые начинают и выигрывают. В положениях 2, 3, 5, 6, 10 малыш побеждает в один ход, побив черную пешку. В позициях 4, 7, 9, 12 белая пешка совершает шаг вперед, и черным «нету хода». В положениях 8, 11 и 13 белые бе-

рут черную пешку на втором ходу. Позиция 8: 1.b2 a3 2.ba!. Позиция 11: 1.b2 c3 2.bc!. Позиция 13: 1.c2 b3 2.cb!.

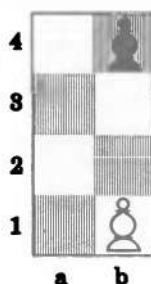
С детьми четырех с половиной и пяти с половиной лет разыграйте и положения 14—18:



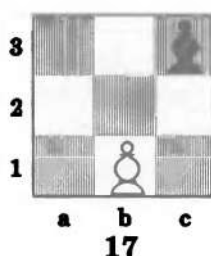
14



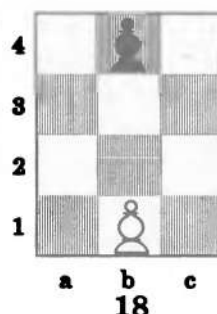
15



16



17



18

В этих положениях начинают белые, но побеждают черные. В позиции 14 белые не могут сделать даже первого хода. В положении 15 белые проигрывают так: 1.a2 ba, в положении 17 — так: 1.b2 cb, в положениях 16 и 18 — так: 1.b2 b3.

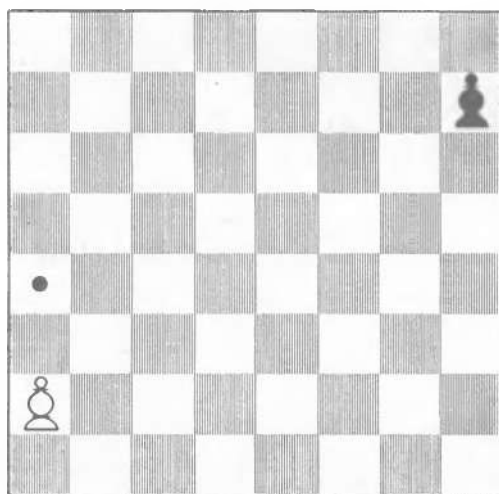
Если малыш предложит, чтобы в позициях 14—18 белыми играли вы,

соглашайтесь. Это важно. Значит, ребенок видит, что белые начинают, но проигрывают — начинает действовать «внутренний план», формируется образное мышление, зарождается логическое мышление. Все это предпосылки для успешной учебы в школе.

Глава 16

ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ЗАТЕМ Незнайка расставил такое положение:



Белой пешкой стал играть Чиполлино, черной пешкой — Гурвинек. Игра началась. Чиполлино прыгнул белой пешкой через клетку. И Гурвинек прыгнул черной пешкой через клетку.

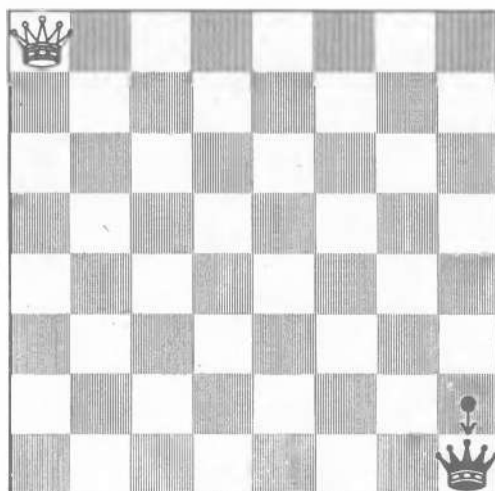
Чиполлино пошел пешкой на одно поле вперед. И Гурвинек шагнул пешкой вниз.

Чиполлино вперед. И Гурвинек вперед — вниз.

Чиполлино ступил белой пешкой на седьмую линию, а Гурвинек — черной пешкой на вторую линию.

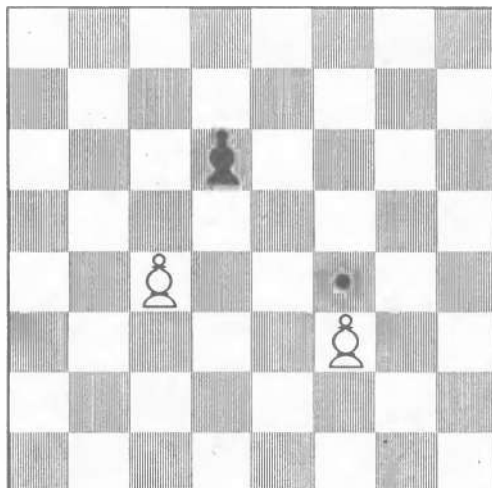
Чиполлино превратил белую пешку в белого ферзя. И Гурвинек превратил черную пешку в черного ферзя. Вот так:

Чиполлино увидел, что черный ферзь стоит под ударом белого ферзя,



и радостно побил черного ферзя. Нависосок. Победа!

— Теперь играют Карандаш и Петрушка. Карандаш — белыми, — сказал Незнайка и расставил на шахматной доске новое положение. Вот такое:



У Карандаша — две белые пешки. Какую же из них вести вперед?

Сначала Карандаш решил пойти левой пешкой, но вовремя заметил, что тогда черная пешка побьет его белую пешку. Наискосок.

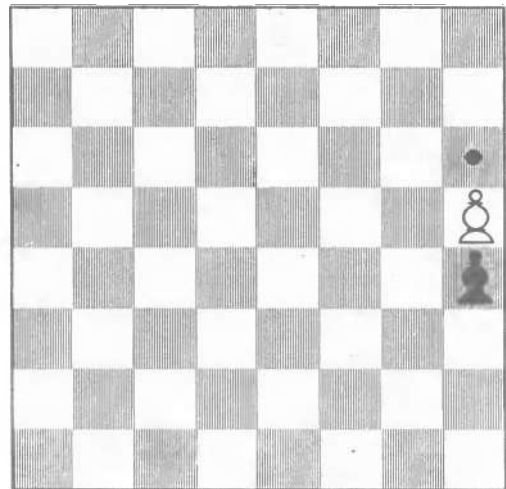
И Карандаш пошел вперед правой пешкой. На одно поле по прямой.

И Петрушка проиграл. Ведь ему пришлось идти черной пешкой вниз навстречу белой пешке, и белая пешка наискосок побила черную пешку.

Последнюю пешечную партию сыграли Дюймовочка и Чиполлино.

Положение на шахматной доске было вот такое:

Дюймовочка начала игру белой пешкой, Чиполлино играл черной пешкой. Дюймовочка и Чиполлино по очереди сделали по три хода пешками и превратили свои пешки в ферзи. Сначала в белого ферзя превратилась бе-



лая пешка Дюймовочки, потом в черного ферзя превратилась черная пешка Чиполлино.

И белый ферзь Дюймовочки побил черного ферзя Чиполлино. По прямой. Выиграла Дюймовочка.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Разыграйте с ребенком положения, подобные помещенным в этой главе.

Например:

1. Белые: b6, черные: b3.

Белые выигрывают после 1.b7 b2 2.b8Ф (или 2.b8Л) b1Ф 3.Ф:b1! (или 3.Л:b1).

2. Белые: h2, черные: a6.

Здесь должно последовать 1.h4! (но не 1.h3?? a5, и черные первыми проводят пешку в ферзи) a5 2.h5 a4 3.h6 a3 4.h7 a2 5.h8Ф (можно и 5.h8С) a1Ф 6.Ф:a1! (или 6.С:a1).

3. Белые: a3, c2, черные: b5.

Здесь белым плохо играть 1.a4?? из-за 1...ba или 1.c4?? bc. Выигрывает 1.c3! b4 2.ab или 2.cb.

4. Белые: e2, e4, черные: e6.

Правильно 1.e5, черная пешка заперта. Вместе с тем нельзя играть

1.e3?? из-за 1...e5, и уже у белых нет ходов.

5. Белые: b3, c3, черные: b6.

Нехорошо 1.b4?? b5, и белым приходится отдавать свою лишнюю пешку путем 2.c4 bc. Эту идею полезно запомнить; после 1...b5 одна черная пешка успешно противостоит двум белым пешкам. Поэтому белым надо играть 1.c4! (т. е. вначале вперед идет пешка, перед которой нет пешки противника). И теперь черные теряют свою единственную пешку 1...b5 2.cb.

6. Белые: a3, b3, черные: b7.

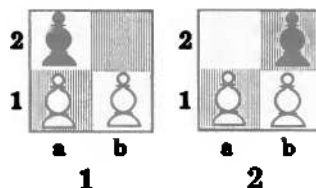
И здесь подтверждается правило, что двигаться вперед должна пешка, перед которой нет пешки противника. Выигрывает 1.a4! b6 2.b4! b5 3.ab. А вот 1.b4? b5! (но не 1...b6? 2.a4 b5 3.ab) 2.a4 ba 3.b5 a3 4.b6 a2 5.b7 a1Ф 6.b8Ф ведет только к ничьей.

7. Белые: а4, b3, черные: b6.

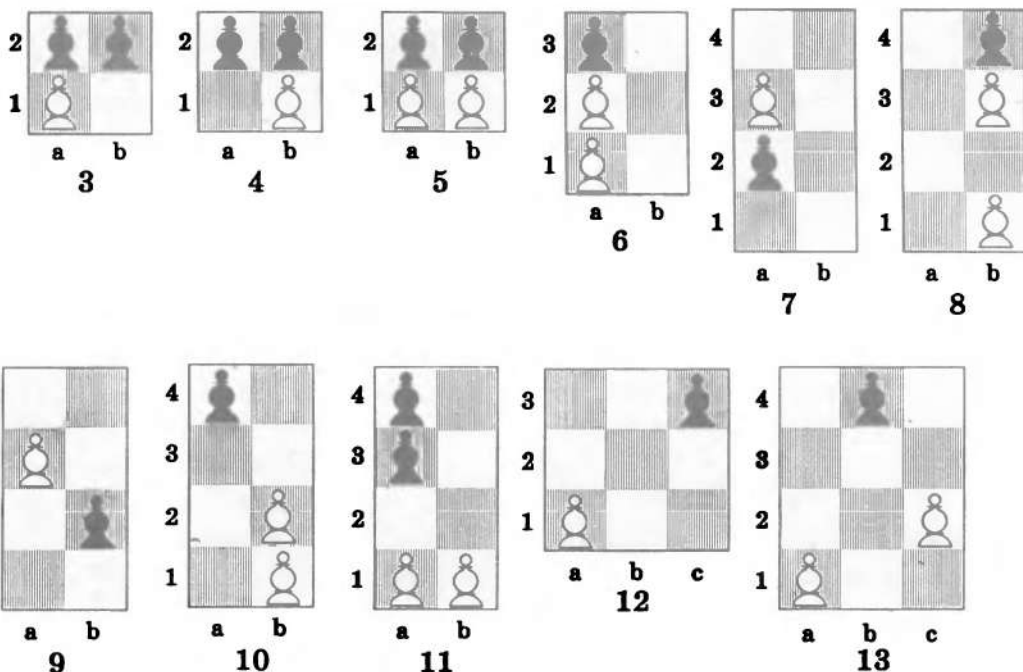
А в этом примере нельзя бездумно ставить пешку под бой 1.а5?? ба! 2.б4 аb! Выигрывает 1.б4! б5 2.аb (или 2.а5, но при прочих равных условиях лучше бить пешку партнера).

На фрагментах шахматной доски разыграйте с малышом не только двухпешечные и трехпешечные положения, но и позиции с большим количеством пешек.

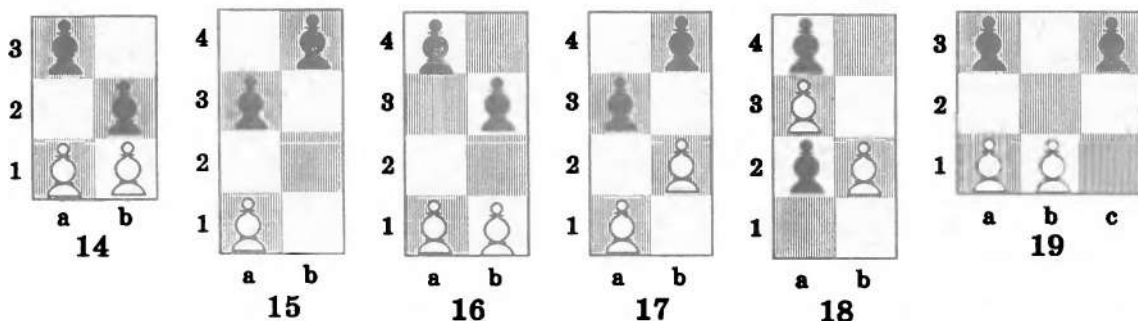
С детьми трех с половиной лет разыграйте положения 1 и 2.

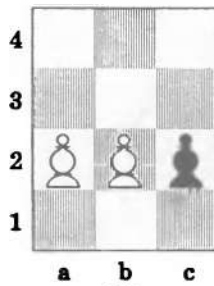


Кроме позиций 1, 2, с детьми четырех с половиной лет разыграйте позиции 3—13.

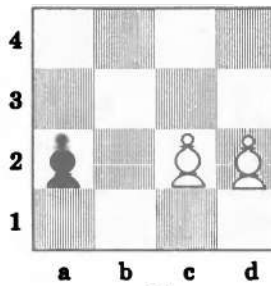


С детьми пяти с половиной лет разыграйте и положения 14—22.

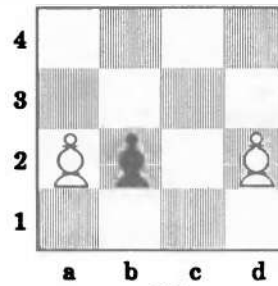




20

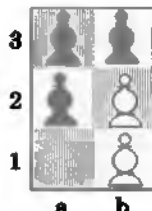


21

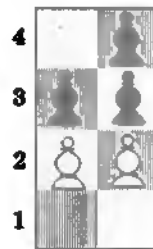


22

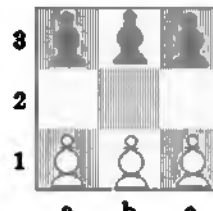
С особо одаренными детьми можете разыграть и позиции 23—25.



23



24



25

В положениях 1 и 2 белые выигрывают в один ход, побив черную пешку. В позиции 3 выигрывает 1.abФ (но возможно и 1.abС) a1Ф 2.Ф:a1. Зеркальная позиция 4 выигрывается так: 1.baФ b1Ф 2.Ф:b1. В положении 5 выигрывает и 1.abФ, и 1.baФ. Например: 1.abФ a1Ф 2.Ф:a1 или 1...abФ 2.Ф:b1. Если же белые превращают пешку не в ферзя, а в иную фигуру, то они проигрывают. Например: 1.baС? baФ!, или 1.baЛ? b1Ф! 2.Лb2 Ф:a1!, и ладья в западне. В положении 6 белые проигрывают сразу же, обе их пешки лишены подвижности и не имеют хода. В позиции 7 следует играть 1.a4Ф (или 1.a4Л) a1Ф 2.Ф:a1. В следующем положении белые играют 1.b2, и у черных нет ходов. В позиции 9 выигрывает только 1.a4Ф! b1Ф 2.Фa3!, и черные должны ставить ферзя под бой. В позиции 10 белые побеждают, пожертвовав пешку 1.b3 ab (или 1...a3 2.b4Ф

a2 3.ba) 2.b2. В положении 11 белым нельзя играть 1.b2? a2! 2.b3 ab. Но после 1.a2 обе черные пешки недвижны. Пешечные гонки в позиции 12 завершаются в пользу белых: 1.a2 c2 2.a3Ф (или 2.a3С) c1Ф 3.Ф:c1. В положении 13 последует 1.a2!, и черным придется отдать свою пешку.

Взятие пешки в позиции 14 проигрывает: 1.ab ab, но после верного 1.a2! черным нечем ходить. Пять ходов требуется сделать белым, чтобы одержать победу в позиции 15: 1.a2 b3 2.ab a2 3.b4Ф a1Ф 4.Фb3, и следующим ходом белые забирают черного ферзя. В положении 16 нельзя играть 1.a2? ba! 2.ba a3, но выигрывает 1.b2! a3 2.ba b2 3.ab. Если в позиции 14 черную пешку бить было невыгодно, то в позиции 17 именно взятие решает: 1.ba! (но не 1.b3? a2, и белым нечем ходить) ba 2.a2. В положении 18 белые изящно выигрывают 1.b3 ab (или 1...a1Ф

2.баФ и далее 3.Фb4 и 4.а4Ф) 2.а4Ф b2 3.Ф:a2 b1Ф 4.Ф:b1. В позиции 19 надо играть 1.а2 с2 2.bc с победой. В положении 20 к ничьей ведет 1.а3? с1Ф 2.а4Ф Ф:b2. Выигрывает 1.b3 с1Ф 2.b4Ф и затем 3.а3, и 4.а4Ф. В положении 21 решает 1.с3! (но не 1.d3 а1Ф 2.d4Ф Ф:d4 3.с3 Ф:c3) а1Ф 2.с4Ф, затем 3.d3, 4.d4Ф, и два белых ферзя легко ловят одного ферзя черных. Так же двух ферзей проводят белые в положении 22 после 1.а3! (не 1.d3 b1Ф 2.d4Ф Ф:a2 с ничьей) b1Ф 2.а4Ф Фd3 (не лучше и другое) 3.Фd1 (самое точное) Фс4 4.d3 Фd4 5.Фd2, черный ферзь покидает поле «d4», белые ставят второго ферзя и выигрывают.

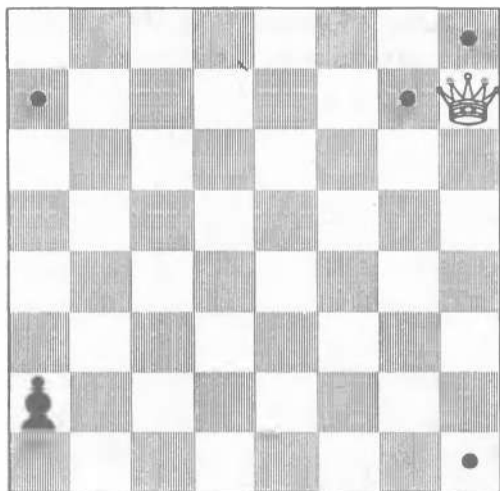
В положении 23 проигрывает кажущееся очевидным 1.баФ? из-за 1...abФ. Правильно 1.ба2!, и теперь,

какую пешку черные бы ни брали, им не избежать поражения. Например: 1...ab 2.abФ b1Ф 3.Ф:b1. Или 1...ba 2.баФ а1Ф 3.Ф:a1. В позиции 24 нельзя играть 1.ab? из-за 1...ab или 1...a2. Выигрывает 1.ba! ba3 (не меняет дела 1...ba2 2.abФ а1Ф 3.Фb3!; хорошо и 2.а4Ф b3! 3.Фа3!, и черные теряют обе пешки) 2.ab а2 3.b4Ф а1Ф 4.Фb3!, и черный ферзь проигрывается. Непросто белым достичь ничьей в положении 25. Проигрывает и 1.а2 ба 2.ba с2, и 1.с2 bc 2.bc а2. Надо играть 1.b2! ab (или 1...cb 2.ab! а2! 3.с2 bc 4.b3Ф с ничьей) 2.cb! (но не 2.ab? с2!, и у белых нет ходов) 2...с2! (нельзя 2...cb? из-за 3.ab) 3.а2 ба 4.b3Ф а1Ф (или 4...с1Ф 5.Ф:a2 с ничьей) 5.Ф:c2 Фа3 6.Фb1 Фс3 с бесконечной круговертью ферзей.

Глава 17

ФЕРЗЬ, КОРОЛЬ, ЛАДЬЯ И СЛОН ПРОТИВ ПЕШКИ

— Я ВАМ говорил, что пешка самая слабая фигура... пока не превратится в ферзя. Сейчас вы поиграете пешкой против других фигур и сами увидите, кто сильнее. Вот первое положение, — проговорил Незнайка и поставил на шахматную доску белого ферзя и черную пешку.



— Чур, я играю ферзем, я! — кричал неугомонный Буратино.

— Ишь хитрый какой! Всем хочется ферзем играть! — возмутился Чиполлино.

А Гурвинек согласился с Буратино:

— Ладно, я пешкой поиграю.

Буратино обрадовался и махнул ферзем через пять полей наискосок. Не заметил Буратино, что встал белый ферзь под бой черной пешки.

Усмехнулся Гурвинек, побил черной пешкой белого ферзя. Наискосок.

И превратил черную пешку в черного ферзя. Проиграл Буратино.

— Эх ты, «я, я», — передразнил Незнайка Буратино. — Ты же мог и вправду выиграть. У тебя было целых четыре хода, которые выигрывали.

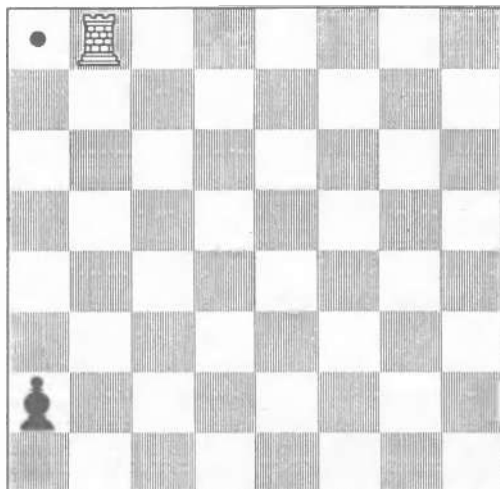
— Один ход я знаю, — догадался Петрушка. — Белому ферзю надо пойти вниз по прямой и встать в ближний правый угол доски. Тогда черная пешка Гурвинека пойдет вниз и превратится, например, в черного ферзя. И белый ферзь побьет черного ферзя. По прямой. По первой линии. Вот.

— А можно и по-другому, — сказал Самоделкин. — Белый ферзь пойдет вверх в правый дальний угол шахматной доски. А когда черная пешка превратится в ферзя, белый ферзь побьет черного. Наискосок.

— А я знаю, как еще, — запрыгал Буратино. — Можно белым ферзем пойти налево по прямой на одно поле. Черная пешка станет черным ферзем, и белый ферзь побьет черного. Тоже наискосок.

— И я знаю хороший ход, — сказала Дюймовочка. — Белый ферзь прыгнет налево по прямой через шесть полей. И потом побьет черного ферзя. По линии.

— Молодцы, — похвалил Незнайка. — Теперь новое положение, ладья против пешки, разыграют Карандаш и Петрушка. Карандаш играет белой ладьей, а Петрушка — черной пешкой. Начинай, Карандаш.



Карандаш взялся за белую ладью и передвинул ее через всю доску вниз, на первую линию. Это была ошибка. Петрушка черной пешкой наискосок побил белую ладью и превратил пешку в черного ферзя. Выиграл Петрушка.

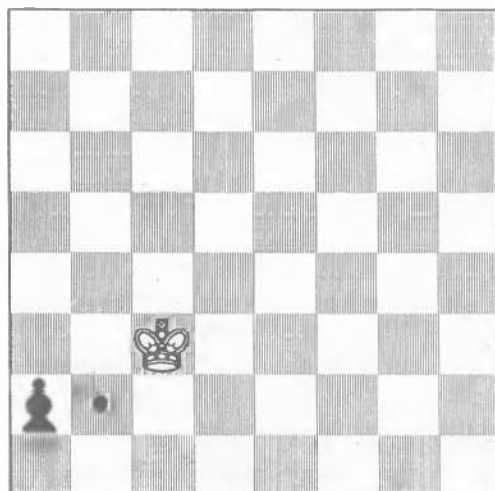
— Можно, я еще раз сыграю? По-другому? — спросил Карандаш, вернул фигуры назад и передвинул белую ладью на одно поле влево. В левый дальний угол.

Петрушка почесал затылок, пошел черной пешкой вниз и превратил ее в черного ферзя. Настал ход Карандаша. И Карандаш белой ладьей побил черного ферзя. По прямой. Выиграл Карандаш.

Потом за шахматную доску сели Чиполлино и Самоделкин. Чиполлино взял себе белого короля, а Самоделкин — черную пешку. Положение было вот такое:

Сначала Чиполлино решил напасть белым королем на черную пешку так: пойти на одно поле налево. По прямой. Но вовремя заметил, что тогда черная пешка пойдет вниз и превратится в черного ферзя. И — берегись, король!

— Нет, я пойду не так, — прошептал Чиполлино и передвинул ко-

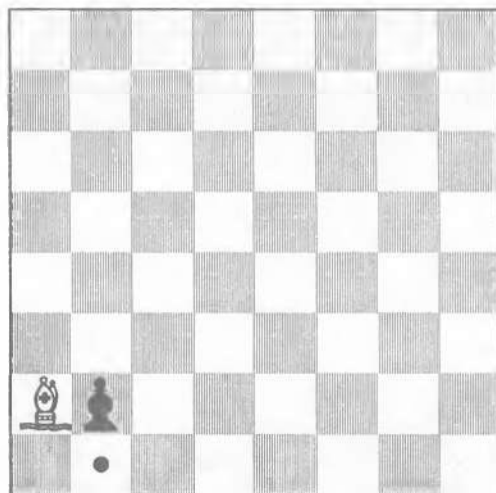


роля наискосок вниз. На одно поле налево.

Самоделкин вздохнул, пошел пешкой вниз и превратил ее в черного ферзя.

Но белый король Чиполлино отважно побил черного ферзя. Наискосок. Победил Чиполлино.

За шахматную доску сели Дюймовочка и Гурвинек. Дюймовочке выпало играть белым слоном, а Гурвинеку — черной пешкой.



Дюймовочка на секунду задумалась и пошла белым слоном наискосок вниз на одно поле.

Гурвинек покачал головой — хода у пешки не было. Перекрыл белый

слон ход черной пешке. Выиграла Дюймовочка.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Трудно пешке сразаться против иных фигур на шахматной доске «восемь на восемь клеток», причем чем дальше находится пешка от поля превращения, тем она слабее.

Разыграйте с ребенком следующие положения на 64-клеточной доске:

1. Белые: Фb7, черные: a2.

В этом положении ферзю достаточно взять под контроль поле превращения черной пешки «a1», чтобы одержать победу. Для этого у белых есть приятный выбор между 1.Фа8, 1.Фа7, 1.Фа6, 1.Фb2 (но не 1.Фb1?? из-за 1...ab), 1.Фg7 и 1.Фh1. Черным приходится играть 1...a1Ф, и белые забирают черного ферзя ходом 2.Ф:a1.

2. Белые: c7, черные: Фb8.

Это редчайший случай, когда пешка оказывается сильнее ферзя, да и то лишь потому, что она забирает его первым же ходом 1.cb!

3. Белые: Лb3, черные: c2.

Здесь выигрывает только 1.Лс3 c1Ф 2.Л:c1.

4. Белые: Ле5, черные: b7.

Тут множество путей к победе. Но самый быстрый — один: 1.Лb5! b6 2.Л:b6.

5. Белые: Ла8, черные: e7.

И здесь победить белым легко.

Быстрее всего к цели ведет 1.Ле8! e5 2.Л:e5.

6. Белые: Са8, черные: a3.

К победе ведет только 1.Cd5! a2 2.С:a2. Если на первом ходу слон передвигается на другое поле, то черная пешка успешно проскакивает в ферзи, и партия завершится вничью.

7. Белые: Сb6, черные: c2.

Выигрывает лишь 1.Се3 c1Ф 2.С:c1.

8. Белые: Са8, черные: a7.

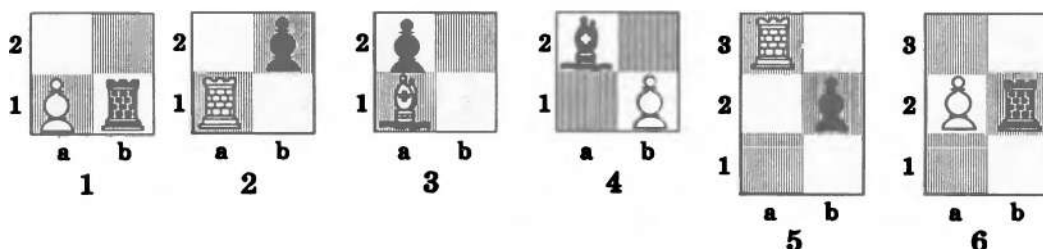
Черную пешку одолеть совсем просто. Например: 1.Сb7 a5 2.Сс6 a4 3.С:a4. Но белые могут и не бить черную пешку, а лишь лишить ее подвижности: 1.Сс6 a6 2.Се8 a5 3.Са4. Все же хочется еще раз повторить — при прочих равных условиях лучше бить неприятельскую пешку, чем лишать ее подвижности.

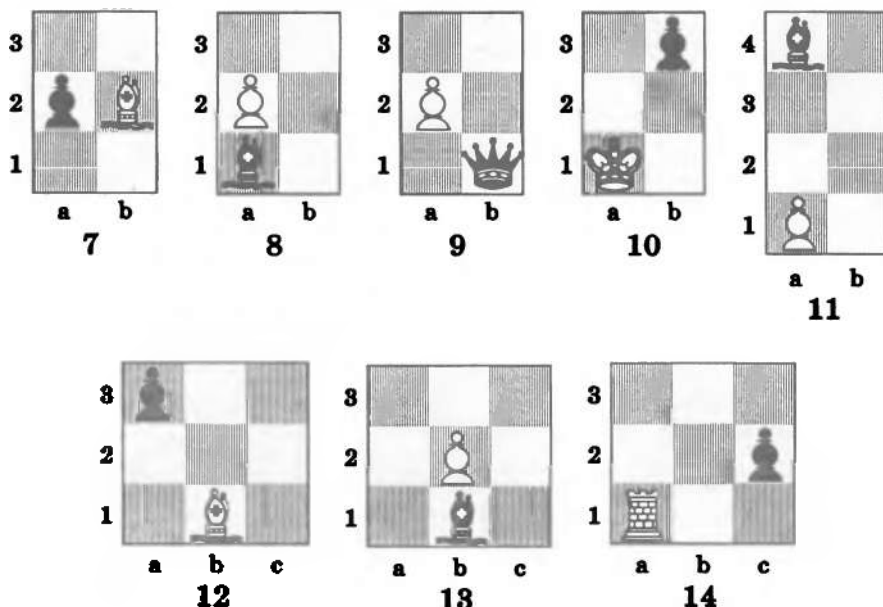
9. Белые: Крс7, черные: a7.

В этом положении грубой ошибкой было бы 1.Крb7??, ведь после 1...a5! королю не догнать пешку. Правильно 1.Крс6 или 1.Крд6. Например: 1.Крс6 a5 2.Крb5 a4 3.Кр:a4.

Очень полезной представляется игра пешками против других фигур на фрагментах шахматной доски.

Рекомендуем разыграть с детьми трех с половиной лет положения 1—14:

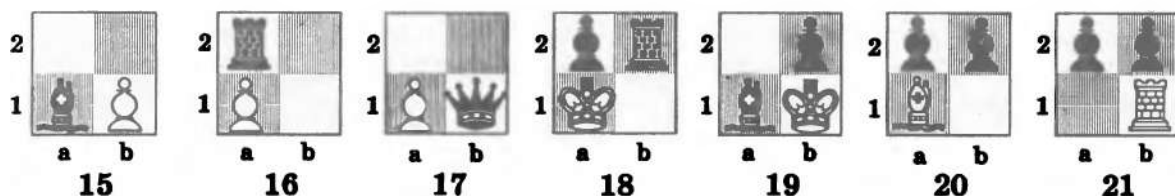


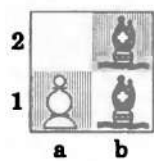


В положении 1 белые выигрывают после 1.а2Ф (или 1.а2Л). Например: 1...Лb2 2.Ф:b2. В позиции 2 нельзя играть 1.Ла2?? из-за 1...b1Ф. Но 1.Лb1 решает сразу. Маятниковое движение слона обеспечивает победу в положении 3 — 1.Сb2 а1Ф 2.С:a1. В следующем положении белые выигрывают в один ход, сразу забирая неприятельскую фигуру: 1.баФ. В позиции 5 надо играть 1.Лb3! b1Ф 2.Л:b1, а в позиции 6 — 1.а3Ф Лb1 2.Фа2 Лb3 3.Ф:b3. В положении 7 нельзя играть 1.Са3?? из-за 1...а1Ф 2.Сb2 Ф:b2. Но 1.Са1! сразу лишает черную пешку подвижности. В следующих двух позициях белые выигрывают в два хода; в по-

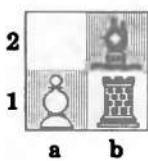
ложении 8 — путем 1.а3Ф Сb2 2.Ф:b2, а в положении 9 — путем 1.а3Ф Фа1 (не спасает и другое) 2.Ф:a1. В позиции 10 белые ходом 1.Крb2 лишают черную пешку подвижности. В положении 11 выигрывает 1.а2 Сb3 2.аb!. В следующем положении не проходит 1.Сс2?? а2 2.Сb3 а1Ф 3.Сс2 Фb2. Правильно 1.Са2, и у черных нет ходов. В позиции 13 быстрее всего выигрывает 1.б3Ф или 1.б3С. В последней позиции решает 1.Лс1!, а все остальное проигрывает.

В дополнение к позициям 1—14 с детьми четырех с половиной лет советуем разыграть и позиции 15—52.

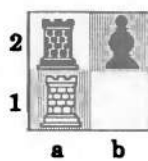




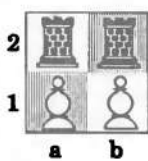
22



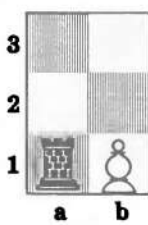
23



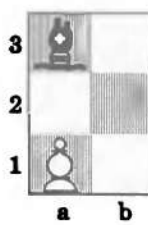
24



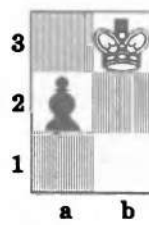
25



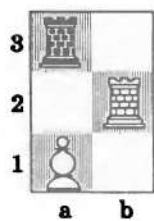
26



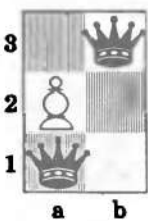
27



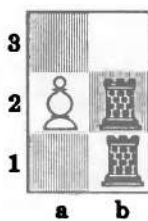
28



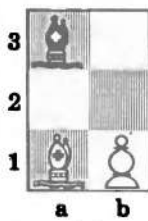
29



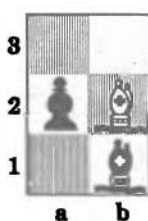
30



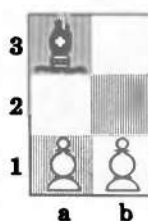
31



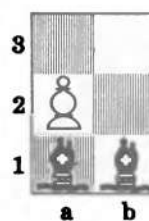
32



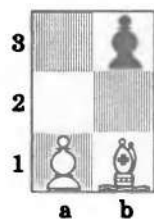
33



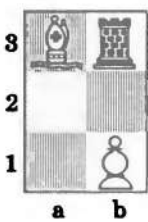
34



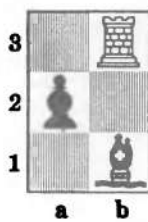
35



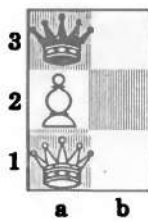
36



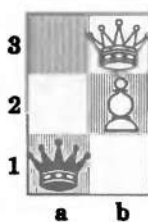
37



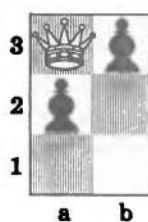
38



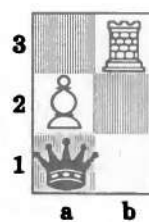
39



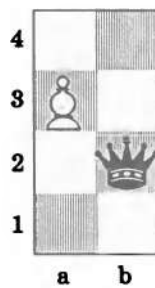
40



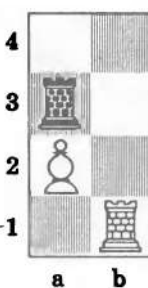
41



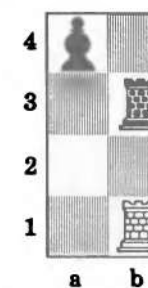
42



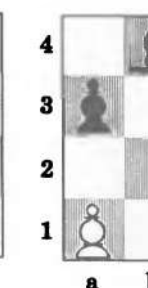
43



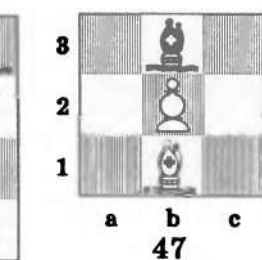
44



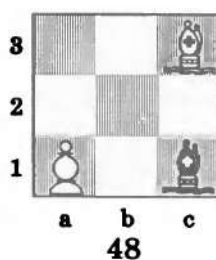
45



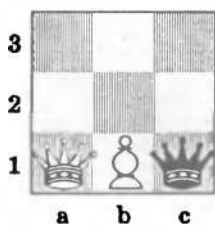
46



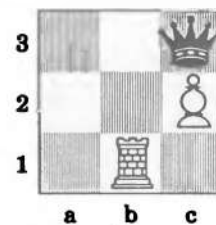
47



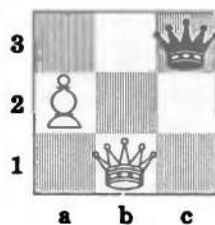
48



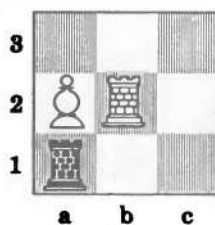
49



50



51



52

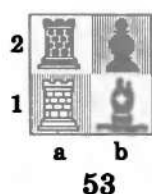
В положениях 15—17 белые проигрывают: в позиции 15 — после 1.b2Ф C:b2, в позиции 16 белые не имеют ходов, в позиции 17 на 1.a2Ф следует 1...Ф:a2. А в следующих трех положениях белые побеждают: в положении 18 — путем 1.Кр:b2 a1Ф 2.Кр:a1, в положении 19 — путем 1.Кра2 b1Ф 2.Кр:b1 Cb2 3.Кр:b2, в положении 20 — путем 1.C:b2 a1Ф 2.C:a1. А вот ладья в позиции 21 не может справиться с двумя черными пешками — 1.Л:b2 a1Ф, и ладья теряется. В следующей позиции белая пешка одолевает двух черных слонов: 1.abФ Ca2 2.Ф:a2. Разыгрывая положение 23, дети часто берут пешкой слона и проигрывают, так как черная ладья бьет белую фигуру. Правильно 1.a2Ф! Ла1 (или 1...Ca1 2.Ф:b1 Cb2 3.Ф:b2) 2.Ф:b2! с победой. Положение 24 — самое интересное трехфигурное положение на фрагменте шахматной доски «две клетки на две»: очевидное 1.Ла2 ведет к поражению после 1...b1Ф. Чтобы победить, белым надо дважды отказаться от взятия черной ладьи: 1.Лb1! Ла1 2.Л:b2! Ла2 3.Л:a2. Изумительно! Какую бы ладью ни были первым ходом белые в положении 25, поражения им не избежать: 1.abФ Л:b2 или 1.baФ Л:a2. В положении 26 пешка успевает добраться до поля превращения и там гибнет: 1.b2 Лb1 2.b3Ф Л:b3. Такова же судьба у белой пешки и в следующей позиции: 1.a2 Cb2 2.a3Ф C:a3. В положении 28 король первым же ходом забирает черную пешку. В позиции 29 белым невыгодно играть 1.Лb1? ввиду 1...Ла2 2.Лb2 Л:a1! с ничьей. Выигрывает 1.a2! Л:a2 2.Л:a2. Уникально положение 30 — это единственное положение, где одна белая пешка расправляется с двумя черными ферзями (не считая зеркального отображения и

схожих позиций на фрагменте «две клетки на четыре»). После 1.abФ теряется и второй черный ферзь. В следующей позиции — несложная ничья: 1.a3Ф (возможно и 1.a3Л) Лb3 2.Фа2 Л1b2 3.Фа1 и т. д. В положении 32 надо играть 1.b2 (но не 1.Cb2 C:b2) C:b2 2.C:b2. В позиции 33 в один ход решает 1.Ca1, и обе черные фигуры недвижимы. В следующей позиции многие дети почему-то предпочитают ошибочное 1.a2?? Cb2 2.a3Ф C:a3 3.b2 C:b2. К победе же ведет 1.b2 C:b2 2.ab!. В положении 35 пешка превращается в ферзя и каждым ходом забирает по черному слону. В следующей позиции решает 1.a2! b2 2.a3Ф (пешка может превратиться и в другую фигуру). В положении 37 выигрывает только 1.b2, и черная ладья в западне. В положении 38 следует продолжать 1.Ла3! a1Ф 2.Л:a1 Ca2 3.Л:a2, а в положении 39 — 1.Фb1 Ф:a2 2.Ф:a2. Не спастись черному ферзю в положении 40. Он ловится после 1.Фа3 Фb1 (или 1...Ф:a3 2.baФ) 2.b3Ф. Легкомысленное 1.Ф:b3? после 1...a1Ф приводит белых к поражению в положении 41. Выигрывает только 1.Фb2! a1Ф 2.Ф:a1 (как это ни смешно, но выигрывает и 2.Ф:b3) b2 3.Ф:b2. В позиции 42 нельзя играть 1.Ла3? Фb2 (или 1...Фb1) 2.Лb3 Ф:a2, и у ладьи нет удовлетворительного хода. Следует играть 1.a3Ф или 1.a3Л, и теперь уже черный ферзь оказывается в западне. В положении 43 пешка одолевает черного ферзя: 1.a4Ф Фb1 2.Фа3 Фа1 3.Ф:a1. В новом положении к ничьей ведет 1.Лb2, так как после 1...Ла4 белой ладье приходится оставить вторую линию, и черные бьют белую пешку. Выигрывает 1.Ла1 (этот маневр рекомендуется запомнить: белая ладья становится не сбоку от пешки, а за пешкой, обеспечивая ее движение вперед)

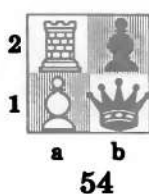
1...Лa4 2.а3! Л:a3 3.Л:a3. В положении 45 нельзя бить черную ладью, ведь она защищена пешкой. А вот 1.Лa1! а3 (или 1...Лb4 2.Лa2 Лb3 3.Л:a4 с ничьей) 2.Лa2 Лb2 3.Л:a3 приводит к ничьей. В положении 46 белые играют 1.а2, и черные лишены ходов. Хотя в позиции 47 у белых лишняя пешка, это не спасает их от поражения. Например: 1.Са2 С:a2 2.б3Ф С:b3. Или 1.Сс2 С:c2 2.б3Ф С:b3. Поспешное 1.а2 приводит лишь к ничьей в позиции 48: 1...Са3 2.Са1 Сс1 3.Сс3 Са3. Выигрывает 1.Сb2! С:b2 2.аb! В положении 49 нельзя играть 1.б2?? Ф:a1

2.б3Ф Фс1 с ничьей. Следует играть 1.Фa2! Фс3 2.б2 Фс2 3.б3Ф Фс1, и теперь, например, 4.Фab2 решает. В позиции 50 выигрывает 1.Лс1! Фb2 (не спасает и 1...Фa3 2.с3Ф Фa2 3.Лa1!) 2.с3Ф Фa2 3.Лa1. В следующей позиции надо играть 1.Фb3 Фс1 2.а3Ф, и черный ферзь в западне. В положении 52, чтобы провести пешку в ферзи, белым следует сделать выжидательный ход 1.Лс2!. И черная ладья быстро ловится: 1...Лb1 2.а3Ф или 2.а3Л.

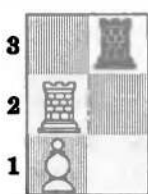
С детьми пяти с половиной лет разыграйте также и позиции 53—72:



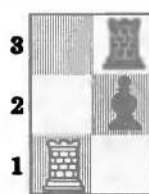
53



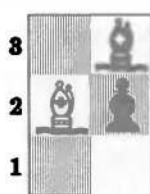
54



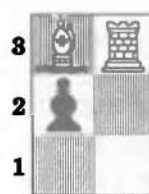
55



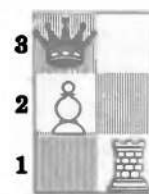
56



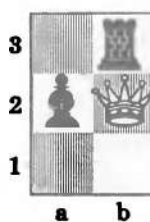
57



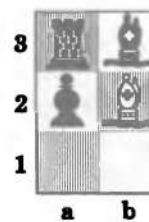
58



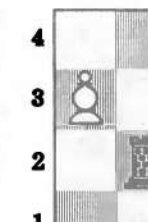
59



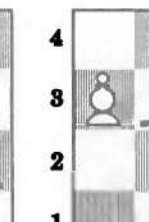
60



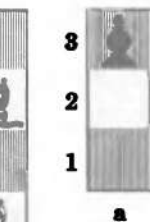
61



62



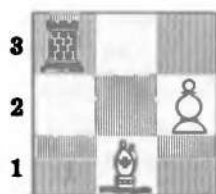
63



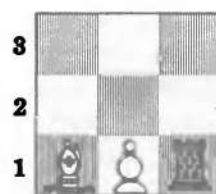
64



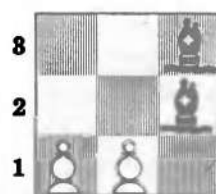
65



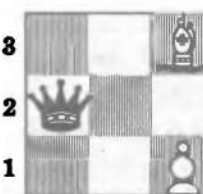
66



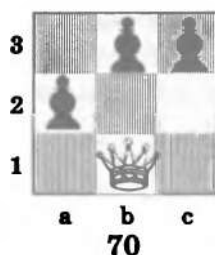
67



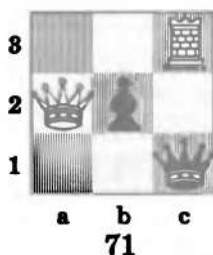
68



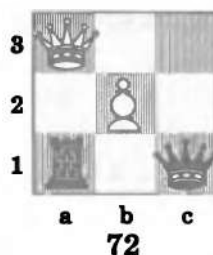
69



70



71



72

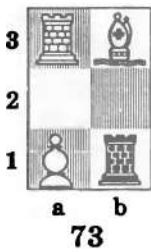
В положении 53 следует продолжать 1.Л:b1! Лa1 2.Л:b2! с победой. В позиции 54 выигрывает 1.abФ или 1.abЛ. В положении 55 к победе ведет 1.Лb2 Лa3 2.a2!. В позиции 56 после 1.Лb1 Лa3 2.Л:b2 Лa1 3.Лb3 белые достигают ничьей. Опрометчиво играть в положении 57 1.С:b3? из-за 1...b1Ф. Выигрывает нешаблонное 1.Cb1! Ca2 2.С:a2 b1Ф 3.С:b1. Тонкий ход 1.Cb2 решает исход сражения в пользу белых в позиции 58. В следующем положении надо играть 1.Лa1! Фb2 2.a3Ф или 2.a3Л с победой. В позиции 60 проигрывает поспешное 1.Ф:b3? a1Ф, но 1.Ф:a2 приносит успех белым. В позиции 61 дети обычно с радостью забирают ладью 1.С:a3? и проигрывают: 1...a1Ф 2.Cb2 Ф:b2. А ведь в один ход выигрывает 1.Ca1!, и ни одна из черных фигур не может сдвинуться с места. Удивительная позиция! В положении 62 после 1.a4Ф Лb1 следует сделать точный ход 2.Фа3!, и ладья не имеет ходов. А вот 2.Фа2? Лb4 3.Фа3 Лb1 4.Фа4 Лb2 ведет только к ничьей. Ничего не дает белым в положении 63 1.Ca2 Ca4! 2.Cb1 Cb3. Выигрывает неожиданное 1.a4Ф!! С:a4 2.Ca2 Cb3 3.С:b3. В следующем положении слабо 1.С:c2? a2 2.Cb3 a1Ф 3.Сc2 Фb2. Но парадоксальное 1.Ca2! Cb1 (не меняет дела и 1... Cb3 2.С:b3 a2 3.С:a2) 2.С:b1 a2 3.С:a2 ведет к победе. Схоже с положением 64 и положение 65. Выигрывает 1.Cb1!, но не 1.С:b3 из-за 1...b1Ф.

В положении 66 плохо играть 1.c3Ф? Л:c3 2.Ca2 Лc2 3.Cb1 Лb2. Но оригинальное 1.Ca2! гарантирует победу и в варианте 1...Л:a2 2.c3Ф, и в варианте 1...Лc3 2.Cb3!. К неожиданному поражению в позиции 67 приводит 1.b2? ввиду 1...Лb1! 2.b3Ф Л:b3 3.Сc3 Л:c3. Ничью обеспечивает только 1.Cb2!. В положении 68 к поражению приводит и 1.bc? С:a1 2.c3Ф С:c3, и 1.b2? С:b2! 2.ab Cb3. Белым следует играть 1.a2! Cb2 (не лучше и 1...С:b1 2.a3Ф, и белые ловят обоих слонов) 2.bc, и черный слон беспомощен против белых пешек. В позиции 69 белые играют 1.Cb2, и, как бы черные ни старались, слона и пешку им не побить. Например: 1...Фb3 2.Ca1 Фа3 3.Cb2 Фа2 4.Сc3 Фb1 5.Cb2 Фc2 6.Ca3 с ничьей. В положении 70 нехорошо 1.Ф:b3 из-за 1...a1Ф. Плохо и 1.Фc1 b2. К победе ведет 1.Фа1 b2 (или 1...c2 2.Фb2 a1Ф 3.Ф:a1 b2 4.Ф:b2 c1Ф 5.Ф:c1) 2.Ф:a2 c2 3.Ф:b2 c1Ф 4.Ф:c1. В положении 71 слабо 1.Л:c1? bcФ, что приводит лишь к ничьей, а 1.Фа3? Фа1! совсем плохо для белых. Но вкрадчивый ход 1.Лb3!! гарантирует успех. Например: 1...b1Ф 2.Ф:b1. Или 1...Фа1 2.Ф:b2! В положении 72 выигрывает неочевидное 1.Фc3!! Фb1 2.b3Ф! Ф:b3 3.Ф:b3. Дети же часто играют 1.b3Ф? (пусть вас не удивляет наличие двух белых ферзей — по шахматным правилам каждая пешка может превратиться в ферзя, но так как в шахматном комплекте есть лишь один белый

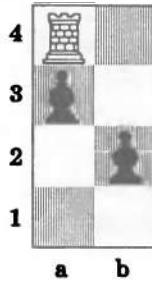
ферзь, то функции второго белого ферзя обычно выполняет перевернутая белая ладья) 1...Л:а3, и у белого фер-

зя нет приемлемых полей для отхода.

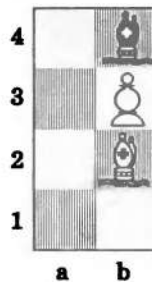
С одаренными детьми можете разыграть и положения 73—81:



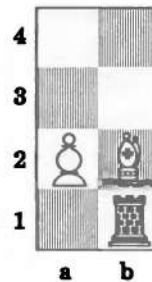
73



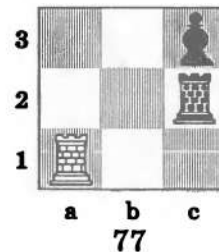
74



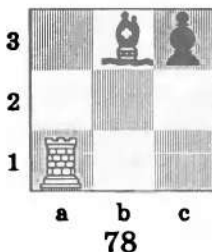
75



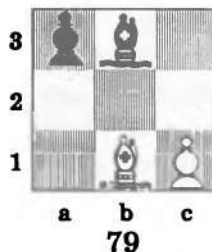
76



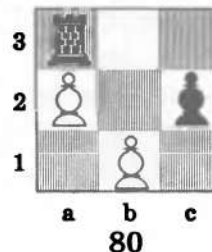
77



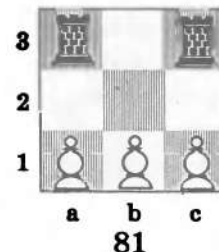
78



79



80



81

В положении 73 незамысловатый ход 1.а2? ведет к тому, что белые фигуры сами себя «закупоривают». После 1...Лb2 или 1...Ла1 у белых нет ходов! Так же неудачно и 1.Са2? из-за 1...Л:а1 2.Лb3 Л:а2 с ничьей. Выигрывает жертва слона 1.Ла2! Л:b3 2.Лb2 Ла3 3.а2! Л:а2 4.Л:а2. Есть изюминка и в положении 74. Здесь плохо продолжать 1.Л:а3? b1Ф 2.Ла4 Фb2!!, и белая ладья в капкане. К ничьей ведет только 1.Лb4!! а2 2.Л:b2 а1Ф 3.Лb3!! Фа4 4.Лb2!!. В позиции 75, чтобы победить, надо пожертвовать пешку: 1.Са1 Са3 2.б4Ф! (ничего не дает 2.Сb2 ввиду 2...Сb4) С:b4 3.Сb2 Са3 4.С:а3. В следующем положении нельзя играть 1.Са3? Ла1 2.Сb4 (не лучше и 2.Сb2) Л:а2, и белый слон в западне. К победе ведет 1.а3! Л:b2 2.а4Ф Лb1 3.Фа3! (но не 3.Фа2? Лb4! 4.Фа1 Лb3!, и получается ничья). В положении 77 непродуманное 1.Лb1? проигрывает после

1...Лb2 2.Ла1 с2 3.Лс1 Ла2 4.Л:с2 Л:с2. Черные могли выиграть и по-другому: 1...Ла2 2.Лb3 (или 2.Лс1 с2!) с2 3.Лс3 Лb2! 4.Ла3 с1Ф, и белая ладья поймана. Чтобы добиться ничьей, белым уже на первом ходу надо сбоку атаковать черную пешку: 1.Ла3!! Лс1 2.Лb3 (возможно и 2.Ла2 с2 3.Лb2 Лb1 4.Л:с2) Лс2! (2... с2 3.Лс3 сразу приводит к ничьей) 3.Ла3! (но не 3.Лb1? Лb2!) Лс1 4.Лb3 с2 5.Лс3 Лb1 6.Л:с2. Очень тонкий ход 1.Лb1!! приносит успех белым в позиции 78. Теперь черных не спасает ни 1... с2 2.Лс1 Са2 3.Л:с2 Сb3 4.Лb2; ни 1... Са2 2.Лс1 Сb3 3.Л:с3 Са2 4.Лс2 Сb1 5.Лb2; ни 1...Сс2 2.Лс1 Сb3 3.Л:с3 Са2 4.Лс2 Сb3 5.Лb2. Вместе с тем остальные первые ходы белых проигрывают: 1.Лс1? с2 2.Ла1 Са2! 3.Лс1 Сb1! и 1.Ла3? с2! 2.Ла1 Са2! 3.Лс1 Сb1!. Блистательно побеждают белые в позиции 79: 1.с2 (но не 1.Са2? Сс2!!), и выигрывают уже черные) С:с2! (не

спасает и 1...а2 2.сбФ! а1Ф 3.Фа2 Фс3 4.Сс2!) 2.Са2!! (но не 2.С:с2 а2), и черные теряют и слона, и пешку. В положении 80 проигрывает кажущееся очевидным 1.бс? из-за 1...Лс3! 2.а3Ф Л:а3 3.с3Ф Л:с3. К ничьей ведет 1.б2! с1Ф! (или 1...Л:а2 2.б3Ф с1Ф 3.Ф:а2) 2.б3Ф! Фс3! 3.Фb1! Л:а2 4.Ф:а2. Очень краси-

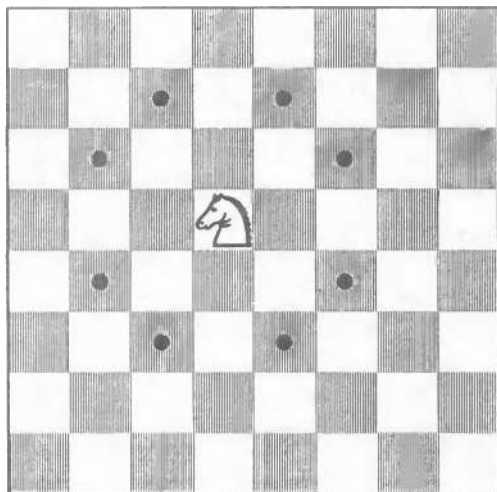
во! А в позиции 81 следует играть 1.б2 (но не 1.а2, хотя бы из-за 1...Л:а2 2.ба Ла3 3.с2 Лс3! 4.а3Ф Л:а3 5.с3Ф Л:с3) или 1...Л:с1 2.б2 Лсс3 3.бсФ Л:с3) 1...Лав3 2.а2! Ла3! 3.с2, и черные беспомощны. К той же позиции ведет и 1...Лсб3 2.с2! Лс3! 3.а2!!.. Изумительная позиция!

Глава 18

БЕЛЫЙ КОНЬ

— **Т**ы, НЕЗНАЙКА, говорил, что пешка может превращаться в ферзя, ладью, слона или коня. А как ходит конь, мы не знаем, — сказала Дюймовочка.

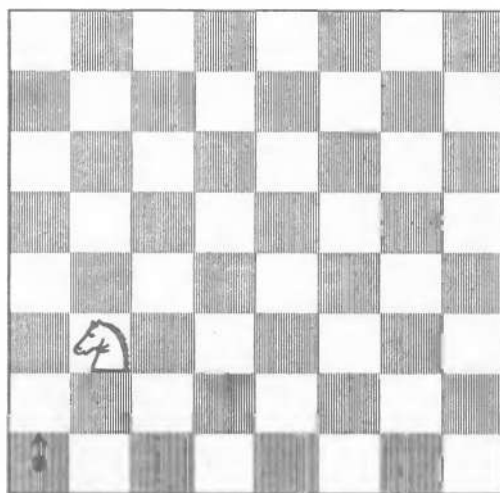
— Конь — самая хитрая фигура на шахматной доске, — объяснил Незнайка. — Ходит он в любую сторону так: два поля прямо, потом одно поле вбок. Или одно поле прямо, потом два поля вбок. И останавливается конь только на этом третьем поле, когда пойдет вбок. Вот так. — Незнайка поставил белого коня в центр доски и показал все поля, на которые скакнет конь.



— Ух ты, здорово конь прыгает, — воскликнул Буратино. — Давайте ско-

рее поиграем белым конем. Поведем, например, коня из ближнего левого угла в противоположный.

Буратино поставил коня в левый ближний угол и пошел на два поля вверх по прямой и на одно поле направо. Вот так:

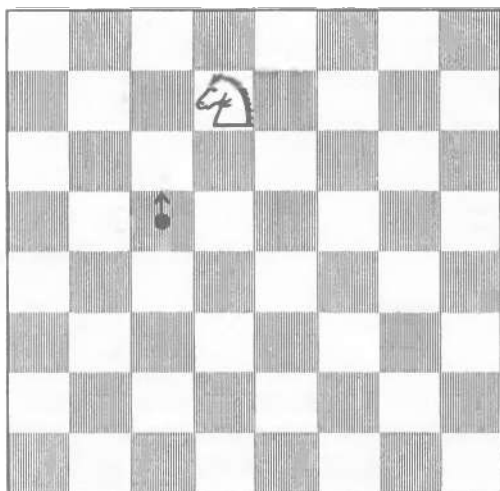


Затем белого коня поднял Петрушка и тоже прыгнул им на два поля вверх и на одно поле вправо.

И Чиполлино сыграл белым конем так же: два поля вверх и одно направо. Вот так:

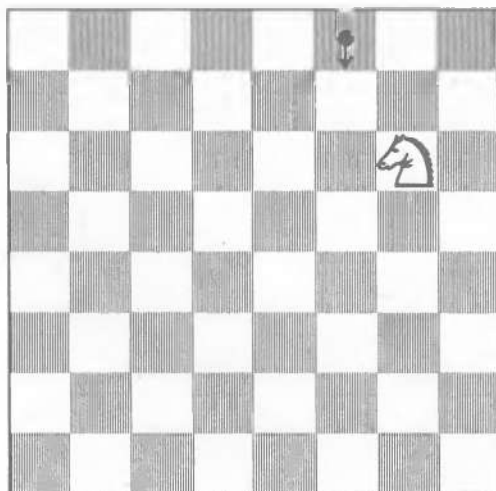
А Дюймовочка скакнула белым конем так: одно поле вперед и два поля направо.

Потом конем завладел Карандаш.



Он пошел конем на два поля вниз и на одно поле направо. Вот так:

— Ура, я прыгну конем в угол, — обрадовался Самоделкин и сыграл так: одно поле направо и два поля вверх. В угол.



— Вот мы и прискакали белым конем в противоположный угол доски. За шесть ходов, — сказала Дюймовочка.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Ход шахматного коня не случайно изучается после ходов остальных фигур. Дело в том, что детям 3—5 лет трудно усвоить прыжки хитроумного скакуна. Например, согласно исследованиям доктора психологических наук Я. А. Пономарева, дети в возрасте первой половины пятого года не могли овладеть ходом коня, а пятилетние дети хотя и освоили ход коня, но смогли решить далеко не все задания, связанные с перемещениями коня на шахматной доске. В экспериментах Я. А. Пономарев использовал фрагмент шахматной доски «три клетки на три». В самом простом задании требовалось кратчайшим путем побить неприятельскую пешку (при самых разнообразных положениях белого коня и черной пешки). И вот что выяснилось:

— пятилетние дети не могли устойчиво решить задачи,

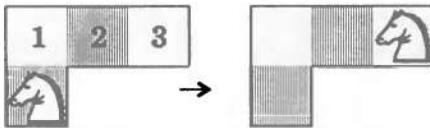
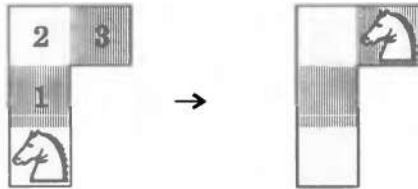
— дети 6—7 лет успешно решали задачи, перемещая коня по доске, а в отдельных случаях и «в уме» (без передвижения коня по доске), после многочисленных проб и ошибок,

— восьмилетние дети оказались способны решить все задания «в уме», не прибегая к пробам и ошибкам.


Поэтому советуем не форсировать события при обучении ребенка ходу коня, а исповедовать два принципа: неторопливость и терпеливость. Хотя опыт обучения детей по нашей методике говорит о том, что оказывается возможным даже детей трех с половиной лет обучить ходу коня. Не огорчайтесь, если ребенок все же не освоит этот ход. В таком случае не спешите переходить к изучению дальнейшего материала, лучше еще раз закрепите предыдущий. Пусть малыш немного повзрослеет и научится

более умело оперировать «в мысленном плане».

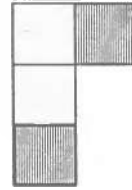
Можете двойко объяснять ребенку передвижения коня. Либо так: «Два поля прямо, одно поле вбок» (или «Одно поле прямо, два вбок»). Либо так: «Раз, два — прямо, а три — вбок» (или «Раз — прямо, а два, три — вбок»).



На следующем рисунке цифры «3» показывают все поля, на которые может скакнуть конь из этого положения.

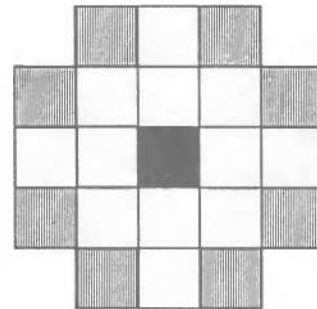
	3	2	3	
3	2	1	2	3
2	1		1	2
3	2	1	2	3
	3	2	3	

Чтобы ребенку было легче запомнить, как ходит конь, вырежьте из плотной бумаги шаблон хода коня. Вот такой.



Прикладывая этот шаблон к шахматной доске, всегда можно увидеть, куда в состоянии скакнуть конь. Для этого одну черную клетку наложите на поле, где стоит шахматный конь, тогда расположение второй черной клетки укажет одно из полей, на которые пойдет конь (шаблон раскрасить с обеих сторон).

Чтобы ребенок мог сразу увидеть все поля, на которые может переместиться конь из того или иного положения, изготовьте другой шаблон.



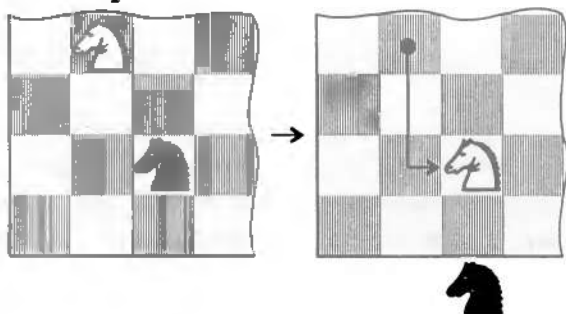
Черную клетку (сплошную) наложите на поле, на котором расположен конь, тогда штриховые черные клетки окажутся на полях, куда может перейти конь.

А теперь поиграйте с ребенком белым конем, совершая ходы по очереди.

Глава 19

КОНЬ ПРОТИВ КОНЯ

— **ЧЕРНЫЙ** конь скачет по шахматной доске так же, как и белый конь: два поля прямо, одно поле вбок. Или одно поле прямо, два поля вбок, — объяснил Незнайка. — А бьет конь только на последней, третьей клетке. Когда вбок прыгнет. Вот так. — Незнайка поставил на шахматную доску белого и черного коней, и белым конем взял черного.



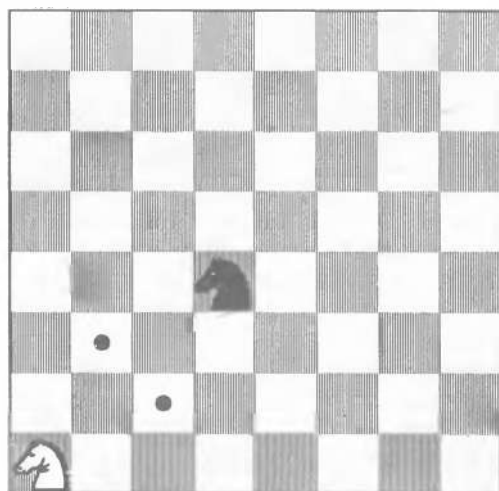
Потом веселые человечки стали играть. Белого коня взял себе Петрушка и поставил его в левый угол.

— Черным конем пусть Буратино поиграет, — предложил Незнайка. — Ставь, Буратино, своего коня куда хочешь.

Буратино подумал, подумал и расположил черного коня в центре. Вот так:

Петрушка взял белого коня и сыграл им так: два поля вверх, одно поле направо.

— Пропала твоя белая лошадка, — сказал Буратино и побил белого коня своим черным конем: два поля налево, одно поле вниз.



— Плохо я сыграл, — покачал головой Петрушка. — Давай вернем коней назад. Я по-другому пойду, — и передвинул белого коня так: одно поле вверх, два поля направо.

— Пропала твоя лошадка, — опять сказал Буратино и побил белого коня своим черным конем так: два поля вниз, одно поле налево.

— Опять я проиграл, — огорчился Петрушка, поставил коней, как раньше, и задумался, как же сыграть лучше.

Но других ходов у белого коня не было.

— Вот ведь положение — куда ни пойду, везде моего коня побьют.

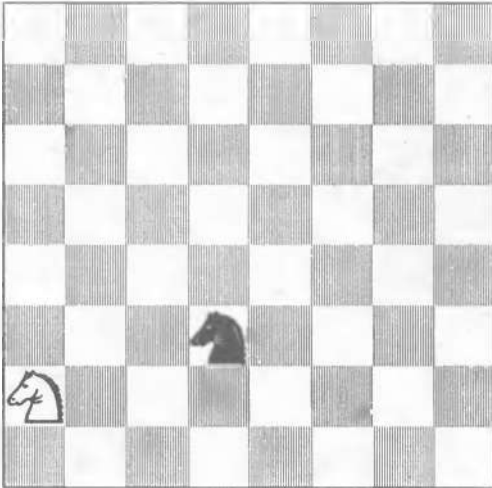
А Буратино был горд, что два раза выиграл.

— Теперь конь моя любимая фигура, — сказал он.

Тем временем за шахматную доску сели Дюймовочка и Карандаш. Дюймовочка погладила белого коня и сказала:

— Я белого коня в угол не поставлю. Конь не любит в углу стоять. Вот Петрушка поставил коня в угол и проиграл. А я не хочу проиграть.

Своих коней Дюймовочка и Карандаш поставили вот так:



Задумалась Дюймовочка: опять мало ходов у белого коня. Всего на три поля может скакнуть белый конь. Либо два поля вверх, одно поле направо. Либо два поля направо, одно поле вниз. Либо два поля направо, одно поле вверх.

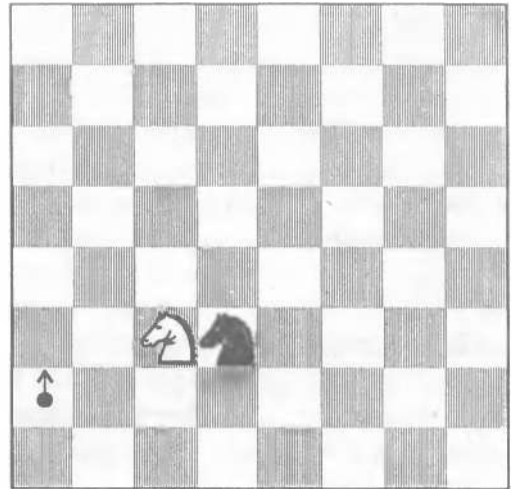
Пожалела Дюймовочка, что не поставила белого коня в центр. Там коню привольно — скачи в любую сторону.

Но играть надо. Стала Дюймовочка думать и себе нашептывать:

— Пойду я белым конем два поля вверх, одно поле направо... Побьет моего коня черный конь? Ох, побьет... Пойду я белым конем два поля направо, одно поле вниз... Побьет моего коня черный конь? Ах, побьет... Пойду я белым конем одно поле вверх, два поля

направо... Побьет моего коня черный конь? Нет, не побьет.

Так Дюймовочка и сыграла белым конем: одно поле вверх, два поля направо. Вот так:



— Ходи, Карандаш, — сказала Дюймовочка.

Карандаш взял черного коня и пошел так: два поля налево, одно поле вниз. Прямо по белому коню попрыгал черный конь и перепрыгнул через него.

— Побил я белого коня или нет? — сам не понял Карандаш.

— Нетушки, — сказала Дюймовочка. — Ведь Незнайка учил, что конь бьет на третьей клетке... А ты как пошел? Раз: налево! На моего коня. Два: налево! Три: вниз! Только там, на нижней третьей клетке, твой конь и может бить. А белого коня на этой третьей клетке и нет.

Вдруг белый и черный кони вырвались из рук Карандаша и Дюймовочки и по очереди заскакали по доске. Вволю наигрались кони!

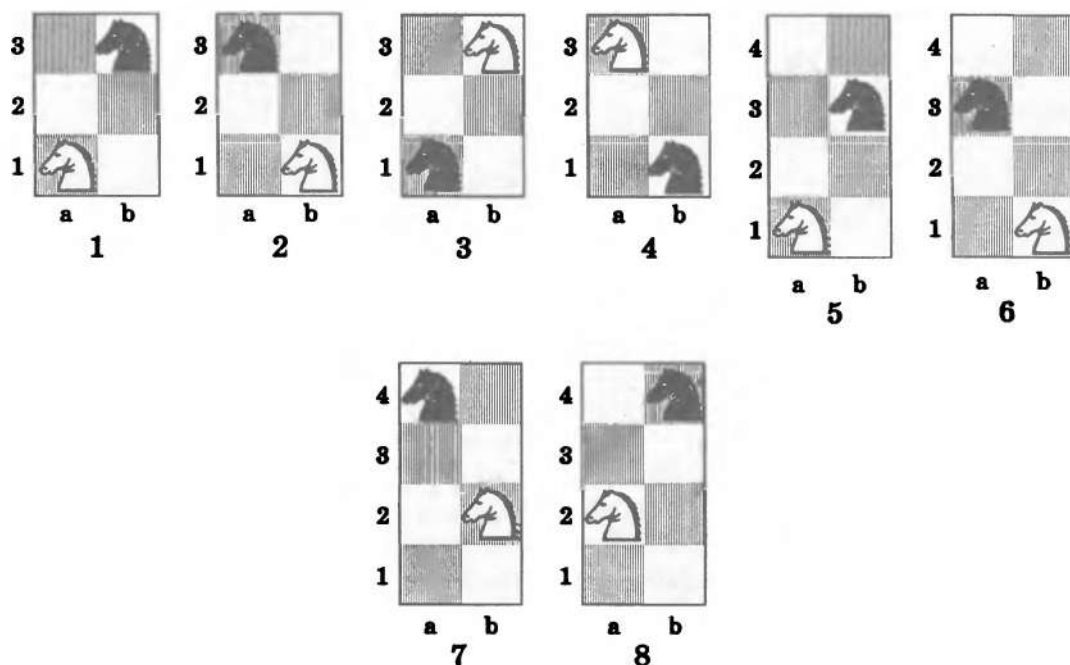
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Играть конем против коня ребенку 3—5 лет еще труднее, чем просто ходить конем. Поэтому наберитесь терпения, объясняя малышу его ошибки.

На доске «восемь на восемь полей» ребенок будет ошибаться особенно часто: будет подставлять своего коня под бой, а также не замечать, что можно

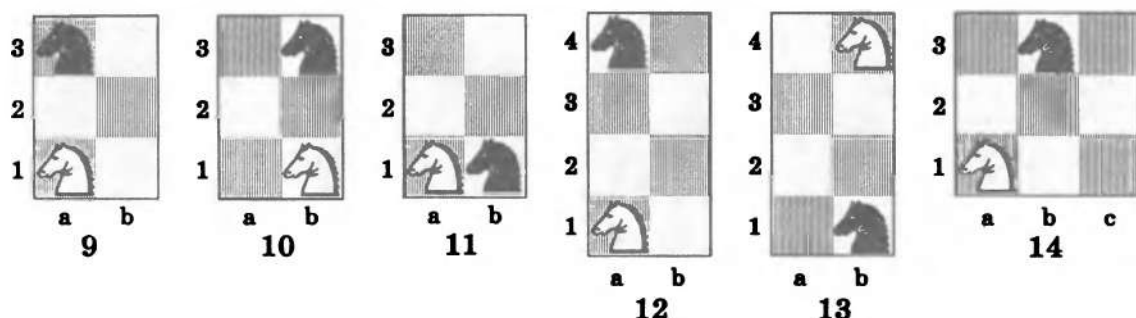
побить вашего коня. Более целесообразным представляется сразиться с вами на фрагментах шахматной доски. Здесь ребенку будет легче: все-таки выбор ходов в данном случае ограничен.

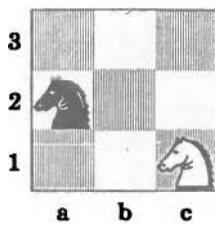
С детьми трех с половиной лет разыграйте положения 1—8:



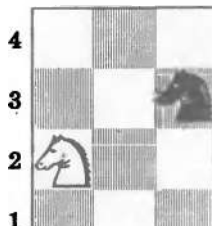
В каждом из этих положений ребенок выигрывает у вас в один ход, побив белым конем черного (другого хода у белого коня просто нет).

Кроме позиций 1—8 с детьми четырех с половиной лет разыграйте и позиции 9—20:

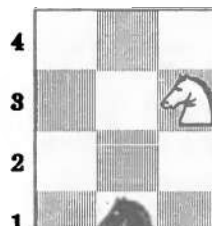




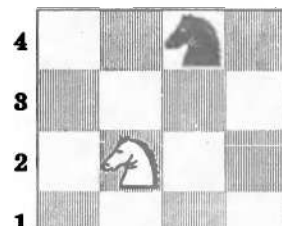
15



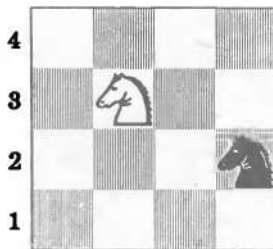
16



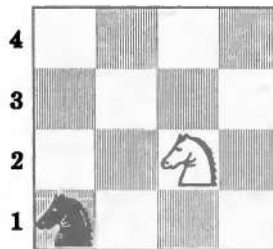
17



18



19

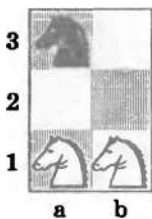


20

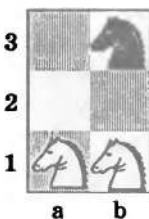
В положениях 9—13 ничья неизбежна: обе стороны вынуждены делать единственные ходы. В позиции 9 — 1.Кb3 Kb1 2.Ка1 Ка3 3.Кb3 Kb1, в позиции 10 — 1.Ка3 Ка1 2.Кb1 Kb3 3.Ка3 Ка1, в позиции 11 — 1.Кb3 Ка3 2.Ка1 Kb1, в позиции 12 — 1.Кb3 Kb2 2.Ка1 Ка4, в позиции 13 — 1.Ка2 Ка3 2.Кb4 Kb1. А вот в положениях 14—20 белые выигрывают в один ход, забирая черного коня. Если же в положениях 14—19 первым ходом белые не побьют черного коня, то при дальнейшей точной игре партнеров партии завершаются вничью, причем ребенок застрахован от проигрыша — лишь черный

конь может угодить под бой при неточной игре черных. К примеру: если в позиции 14 белые сыграют не 1.К:b3!, а 1.К:c2?, то черным надо играть 1...Кс1!, а не 1...Ка1? (из-за 2.К:a1!). Удивительно положение 20. Здесь сразу выигрывает 1.К:a1!, но не упускает победы кажущееся нелепым 1.Кd4, ведь куда бы теперь черный конь ни скакнул, он будет побит: 1...Кс2 2.К:c2 или 1...Кb3 2.К:b3. Вместе с тем 1.Ка3? или 1.Кb4? после 1...Кb3 приведет к ничьей.

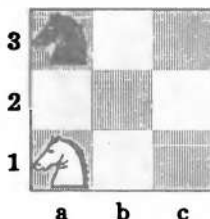
С детьми пяти с половиной лет разыграйте и позиции 21—34:



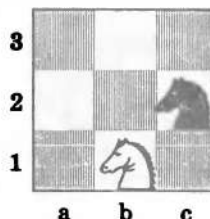
21



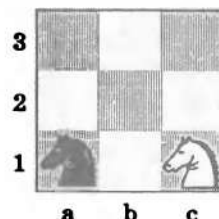
22



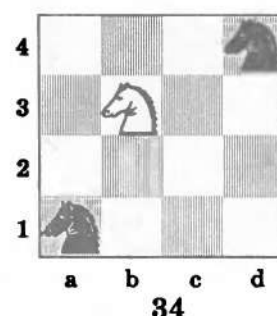
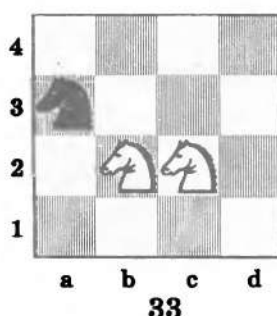
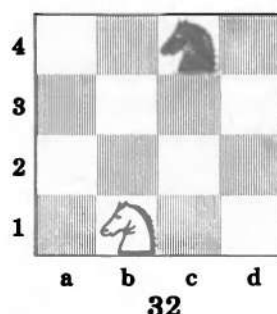
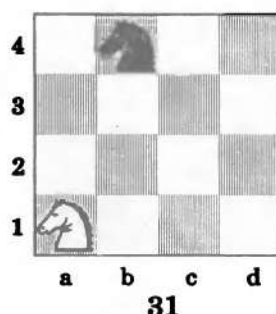
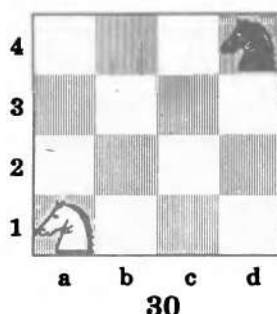
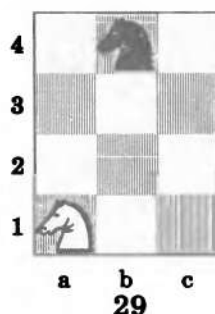
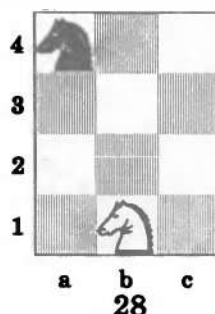
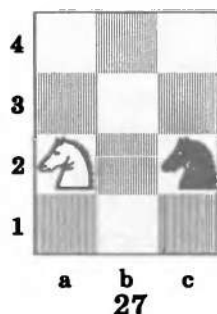
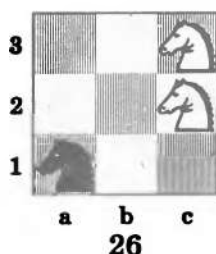
23



24



25



В положении 21 в один ход выигрывает 1.К:а3, а 1.Кb3? ведет к ничьей: 1...К:b1 2.Ка1 Ка3. А вот в позиции 22 в один ход решает 1.К:b3! (но не 1.Ка3? К:a1 с ничьей).

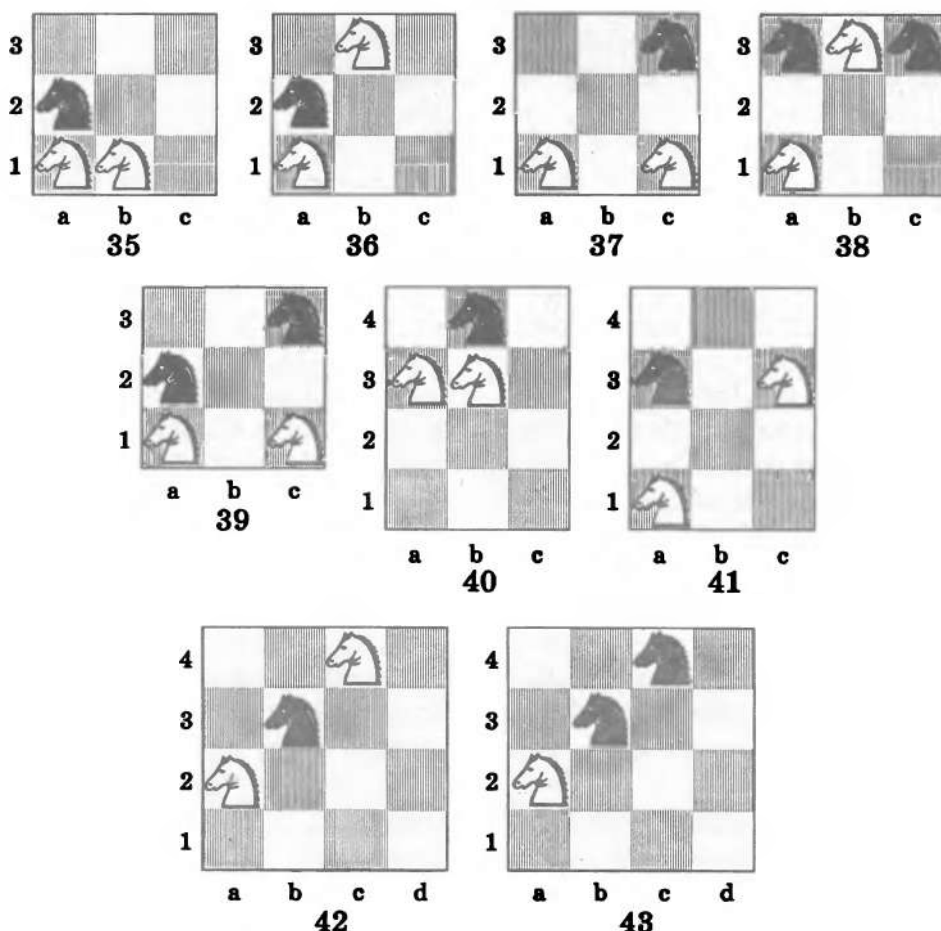
Очень трудным испытанием для детей станет разыгрывание положений 23 — 25: выиграть белые в них не могут, а ошибиться и проиграть можно очень быстро. Чтобы добиться ничьей, белым коням следует «жаться» к черным, т. е. становиться на соседних клетках по вертикали или горизонтали с черными конями. Так, в позиции 23 проигрывает 1.Кс2? К:c2. К ничьей ведет 1.Кb3!. Например: 1...Кс2 2.Кс1!

(не 2.Ка1? К:a1) Ка1 3.Ка2! (не 3.Кb3? К:b3) Кb3 4.Кс3! (не 4.Кс1? К:c1) Кс1 5.Кb1! (не 5.Ка2? К:a2) Ка2 6.Ка3! (не 6.Кс3? К:c3) Кс3 7.Кс2! (не 7.Кb1? К:b1) Кb1 8.Ка1! (не 8.Ка3? К:a3) Ка3, и получилось исходное положение. В приведенном примере и белые, и черные делали лучшие ходы: если бы черные играли по-иному, у белых был бы больший выбор ходов, ведущих к ничьей. Похоже будут развиваться события при точной игре партнеров в позиции 24 — 1.Кс3! (но не 1.Ка3? из-за 1...К:a3) Ка3 2.Ка2 (но не 2.Кb1? К:b1) Кb1 3.Кс1! и т. д. В положении 25 нельзя играть 1.Кb3? К:b3!.

Правильно 1.Ка2! Кb3, и получается положение после третьего хода черных в позиции 23. В позиции 26 сразу решает 1.К:a1!. Слабо было бы 1.Ка2? или 1.Кb1?, что после 1...К:c2 привело бы только к ничьей. А вот ход 1.Ка3 тоже приведет к победе, но окольным путем (например: 1...Кb3! 2.Ка2 Ка1! 3.Кс1!!, и черный конь должен встать под бой одного из белых коней). В позиции 27 проигрывает 1.Кb4? К:b4. Правильно 1.Кс3 или 1.Кс1, и на каждый ход черных белому коню следует становиться на соседней клетке с черным конем. И в положении 28 нельзя играть 1.Кс3? К:c3, а надо — 1.Ка3! с ничьей при точной игре. Равно и в позиции 29 надо играть 1.Кb3!, а не 1.Кс2? К:c2. Далее возможно 1...Ка2

2.Ка1! Кb4 3.Кb3! с ничьей. В положении 30 белым не избежать поражения. Проигрывает и 1.Кb3 К:b3, и 1.Кс2 К:c2. В позиции 31 ошибкой было бы 1.Кс2? К:c2, но если белый конь «прижимается» к черному коню — ничья не за горами. Например: 1.Кb3! Кс2 2.Кс1 Ка1 3.Ка2 и т. д. В положении 32 из трех первых ходов лишь 1.Кс3! сохраняет белого коня и ведет к ничьей. Например: 1...Кb2 2.Ка2 Ка4 3.Кb4. В позиции 33 в один ход выигрывает 1.К:a3!, а в позиции 34 к победе ведет и 1.К:a1, и 1.К:d4, и черным приходится ставить под бой и второго коня.

С особо одаренными детьми разыграйте также и позиции 35—43:



В положении 35 быстрее всего выигрывает 1.Kb3! Kc1 2.K:c1 или 1...Kc3 2.K:c3. В позиции 36 к победе ведет 1.Kc2! Kc3 2.Ka3 Ka2 3.Kb1, и черный конь в капкане. Выигрывает в 4 хода и 2.Kc1 Kb1 3.Ka2! Ka3 4.K:a3. В позиции 37 самый быстрый путь к победе таков: 1.Kc2! Kb1 2. Ka2! Kc3 3.K:c3.

В положении 38 следует играть 1.Kc1! Kab1 2.Kc2!!, и черным придется отдать одного из коней, а вскоре и второго (на фрагменте шахматной доски «три на три клетки» два коня всегда одолевают одного при точной игре партнеров). Очевидное 1.K:a2 в положении 39 приведет лишь к ничьей после 1...K:a2. Выигрывает 1.Kcb3! Kb1 2.Kc2!!. В позиции 40 решает 1.Kc1!, и черный конь в ловушке. В позиции 41 быстрее всего к цели ведет 1.Ka2!! Kc4 (или 2...Kb1 3.Kc2!) 2.Kc2!! Kb2 3.Ka3 Ka4 4.Kc4! или 3.Kc3 Kc4 4.Ka4!. Очень сложны для разыгрывания положения 42 и 43. В позиции 42 к победе ведет 1.Ka3!! и 1.Kb4!!. Если после 1.Ka3 черные сыграют 1...Ka1, то ходом 2.Kc1! белые отнимут у черного скакуна все поля отхода. Так же и на любой иной первый ход черных белые займут конем поле «c1» с победой. Подобным образом выигрывают белые после 1.Kb4. На любой ответ черных белые переводят коня на поле «d2», и не позднее третьего хода черный конь теряется. Например: 1.Kb4!! Kc1 2.Kd2! Ka2 3.K:a2. Вместе с тем, если на первом ходу белые играют по-другому, то при исключительно точной игре черные могут достичь ничьей. Например: 1.Kc3? Kc1!! (но не 1...Ka1? 2.Kd2!! Kc2 3.Ka2!! и 4.Kb4!, и черный конь в капкане; так же белые выиг-

рывают и после 1...Kd4? 2.Kd2 Kc2 3.Ka2!! — запомните это положение: при ходе белых здесь ничья, но ход черных, и черные проигрывают) 2.Kd2 Kd3 3.Ka2 Kb2! 4.Kb4 Ka4 5.Kc4 Kc3 6.Kd2 Ka4 7.Kb3 Kc3 8.Kd2 Ka4 9.Kb1 Kb2 с ничьей. Или 1.Kb2? Kd2!! (при другом ходе черных решает 2.Kc1, 3.Kc4, 4.Ka3) 2.Kc3 Kb3, и белым не выиграть. Если ребенок хорошо почувствует положение 42, то он сможет найти путь к ничьей в положении 43. Там проигрывает 1.Kc1? K:c1 и 1.Kc3? Kc1 (ключевое положение), и теперь, как бы белые ни играли, черные делают ход 2...Ka2!! и выигрывают. Надо играть 1.Kb4!! с ничьей. Например: 1...Kc1 2.Kc2! Ka2 3.Ka1 Kc3 4.Kc2 Ka2 5.Ka1 Kb4 6.Kb3.

Как можно убедиться, играя конями на фрагментах шахматной доски, если белые имеют двух коней против одного коня черных и начинают, то они всегда выигрывают на фрагменте «три поля на четыре» (например: позиции 40, 41) и фрагменте «три поля на три» (тут, однако, есть одно ограничение — ни один из белых коней не должен стоять на клетке «b2», ведь с этого поля конь не может сделать ни одного хода). А вот на фрагменте «четыре поля на четыре» один белый конь может иногда одолеть двух черных скакунов (например, в положении 34). Можно привести и более курьезные положения. Посмотрите, к примеру, такое положение на фрагменте «два поля на три» — белые: Ka1, Ka2, Ka3, Kb1, Kb3, черные: Kb2. Здесь белые не могут сделать ни одного хода и поэтому проигрывают!

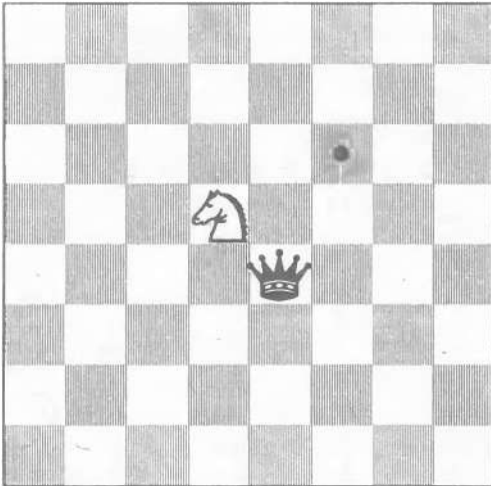
ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ И СЛОН ПРОТИВ КОНЯ

БУРАТИНО поднял белого коня над головой и посмотрел на товарищей.

— Ну, кто сразится с моим скакуном?

— Мой черный ферзь сразится, — проговорила Дюймовочка.

Буратино поставил белого коня в центр. И Дюймовочка поставила черного ферзя в центр. Наискосок от коня. Вот так:



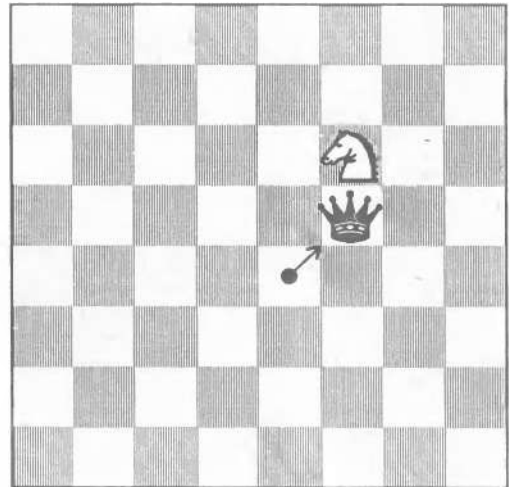
— Видишь, Буратино, черный ферзь напал на твоего коня, — предупредил Гурвинек.

— Подумаешь, напугал! Сейчас мой конь сам атакует черного ферзя.

И белый конь скакнул так: два поля направо, одно поле вверх. Берегись, ферзь!

Дюймовочка не испугалась и сыграла черным ферзем наискосок на одно поле. Вверх направо. Вот так:

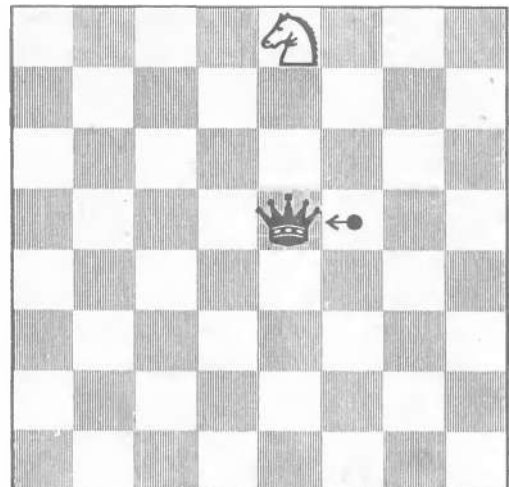
— Смотри, Буратино, а белому коню и пойти-то почти некуда. Чтобы



под бой ферзя не угодить. Только два поля остались, где коня не побьют.

— Эх, видно, ферзь сильнее коня, — вздохнул Буратино и скакнул белым конем так: два поля вверх, одно поле налево.

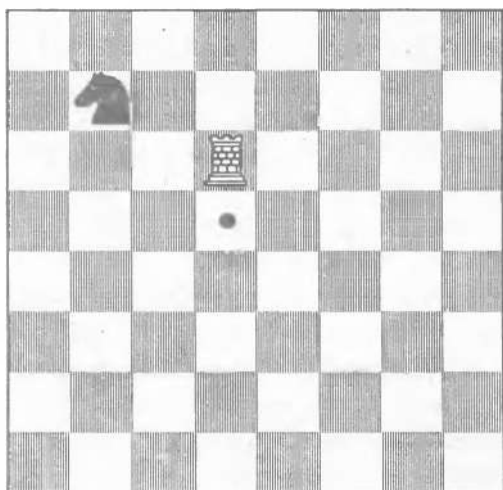
Дюймовочка улыбнулась и передвинула черного ферзя на одну клетку налево. По линии. Вот так:



И взял ферзь под бой все поля, куда мог пойти конь. Хитрая фигура — шахматный конь, да не хитрее ферзя. Четыре поля у коня осталось, куда он скакнуть может. Но везде ферзь наискосок побьет коня. Проиграл конь! Проиграл Буратино!

— Но ладью-то конь обыграет, наверное, — огорченно сказал Буратино. — Только я черным конем играть буду. Не хочу белым конем играть, раз он проиграл ферзю.

Взял Буратино черного коня, а белую ладью взял себе Чиполлино. И поставили они свои фигуры вот так:



— Начинает, как всегда, белая фигура, — напомнил Незнайка.

— Жалко, — вздохнул Буратино. — Был бы мой ход, я бы сразу конем ладью побил — скок направо, скок направо и скок вниз.

— Но ход мой. И я сейчас укрошу твоего коня, — усмехнулся Чиполлино и передвинул белую ладью на одно поле вниз.

И странное дело, куда бы ни прыгнул теперь черный конь, везде белая ладья его побьет. Опять проиграл Буратино.

— Эх, и ладья сильнее коня, — огорчился Буратино.

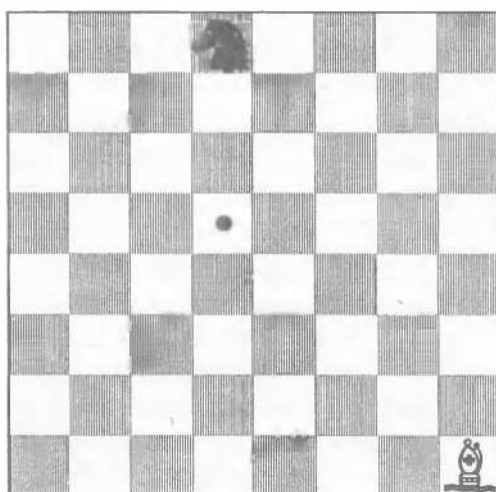
— Верно, ладья сильнее, — кивнул Незнайка. — Но если бы ты коня поставил поудачнее, в центр например, ладье коня ничем бы не поймать.

— Ладно, проиграл так проиграл, — не унывал Буратино. — Но белого слона-то мой вороной конь должен обыграть! Кто поиграет белым слоном?

— Я, — отозвался Самоделкин. — Только я сам поставлю белого слона и черного коня на шахматную доску.

— Ставь, ставь, — согласился Буратино. — Все равно проиграешь.

Самоделкин хихикнул и поставил такое положение:



Тут Самоделкин еще раз хихикнул и передвинул белого слона через три поля. Наискосок.

И отнял белый слон у черного коня все четыре поля отступления. Куда ни пойдет Буратино, везде слон побьет коня. Наискосок.

— Налево пойдешь — коня потеряешь. Направо пойдешь — коня потеряешь. Снова я проиграл, — пробормотал Буратино. — Выходит, и слон сильнее коня?

— Нет, слон и конь равны по силам. Просто Самоделкин схитрил, поставил твоего коня на плохое поле.

Конь на краю доски часто стоит плохо. Стоял бы конь поудачнее, хотя бы на любой соседней клетке, была бы ничья.

— А конь может слона поймать? — спросил Гурвинек.

— Нет, на пустой доске слон от коня всегда убежит. Не поспеть коню за слоном.

— Тогда, чур, у меня снова любимая фигура ферзь! — крикнул Буратино.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Значительно разнообразят палитру шахматных сражений поединки коня против ферзя, ладьи или слона. Для малышей они будут представлять большую трудность, поэтому еще раз напомним вам: не браните детей за ошибки, ошибки в подобной игре неизбежны. Не сразу, не вдруг придет к ребенку чувство гармонии, оценка сравнительной силы фигур. Но постепенно он усвоит типичные приемы борьбы одних шахматных фигур с другими, научится атаковать одни фигуры, ограничивать подвижность других фигур.

На доске «восемь полей на восемь» лишь одаренные дети да немногие ребята пяти с половиной лет способны решить простейшие задания в сражениях коня против ферзя, ладьи или слона без подсказок старших.

Лишь ферзь способен в любой позиции на доске «восемь полей на восемь» укротить неприятельского скакуна и побить его.

Предложите ребенку за два хода побить черного коня в таком положении: белые: Фh5 , черные: Kb8 .

Эта цель достигается только после $1.\text{Фb5}!!$ (ферзь ограничивает подвижность черного коня). Далеко не все дети найдут этот ход, поэтому рекомендуем разыграть это положение, не ограничивая количество ходов для достижения победы. Посмотрим, как проходит типичная игра ребенка против взрослого в этом положении: $1.\text{Фe8}$ (неплохой ход; вообще следует учесть,

что, когда ферзь нападает на коня, конь не может его побить — это одно из правил, как ни подставить ферзя под удар коня) $1...\text{Ka6}$ $2.\text{Фe6}$ (хорошо, что ферзь опять нападает на коня, но лучше выбирать поля для нападения поближе к коню — быстрее стреножить черного скакуна после $2.\text{Фb5}$ Kc7 $3.\text{Фc6}$ или $2.\text{Фc8}$ Kb4 $3.\text{Фc4}$) $2...\text{Kc5}$ (конь старается держаться поближе к центру — в середине доски коня не изловить, для этого его надо оттеснить поближе к краю доски) $3.\text{Фd5}!$ (самое эффективное нападение ферзя на коня — ферзь располагается на соседней клетке по вертикали или горизонтали) $3...\text{Ka4}$ $4.\text{Фc4}$ (еще точнее $4.\text{Фd4}$, и конь в западне) Kb6 $5.\text{Фc6}!!$ Ka8 $6.\text{Ф:a8}$.

Пусть не всем детям 4—5 лет удастся одолеть в этом положении черного коня, но попробовать сделать это они обязаны.

И ладья, и слон лишь в отдельных случаях (при условии, что конь оттеснен на одну из двух любых крайних линий) способны одолеть коня. Для достижения ничьей коню надо держаться поближе к центру доски.

Разыграйте с ребенком такое положение — белые: Лc1 , черные: Ka8 . Здесь выигрывает только $1.\text{Лc6}!$, и черный конь в капкане. Для того чтобы ребенок понял, как следует одолеть в этом положении коня, попросите малыша положить на поля «b6» и «c7» (куда может скакнуть конь

с поля «a8») бумажные кружочки и предложите ребенку делать такой ход белой ладьей, чтобы поля, на которых лежат кружочки, оказались под ударом.

Этот же метод оказывается эффективным при решении целого ряда аналогичных задач, где требуется ограничить подвижность неприятельской фигуры. Например, такой задачи — белые: Ld8, черные: Kb1. Белые начинают и выигрывают. Если ребенок не может найти верное — 1.Ld3! и конь в ловушке, расположите бумажные кружочки на полях «a3», «c3», «d2». Любой другой ход, кроме 1.Ld3, приведет лишь к ничьей. Например: 1.Lb8? Kc3 2.Ld8 Ke4 3.Le8 Kc5 4.Le7 Kd3 и т. д.

И слон иногда способен стреножить коня. Расставьте следующее положение — белые: Se1, черные: Ka8.

Выигрывает только 1.Sa5, и черным приходится ставить коня под бой.

А в положении: белые: Se6, черные: Kc1 — к победе ведет лишь 1.Sc4!

Сражаясь разнохарактерными фигурами с малышом, вы заметите, что он будет часто подставлять свои фигуры под бой, особенно в игре против вашего коня. Поэтому в отдельных случаях нелишними для малыша окажутся такие советы:

— по возможности располагать свою фигуру на одной шахматной дорожке (горизонтالي, вертикали или диагонали) с конем противника; причем ладья наиболее стесняет коня, находясь через одно поле по диагонали от него и ближе к центру доски, а слон — находясь через два поля по вертикали или горизонтали и ближе к центру доски,

— стараться ставить ладью на поле такого же цвета, которое занимает конь.

А вот советы самым маленьким. Чтобы не проигрывать, необходимо:

— размещать ферзя, ладью или слона в противоположном конце шахматной доски,

— по возможности каждым ходом ферзя, ладьи или слона нападать на неприятельского коня,

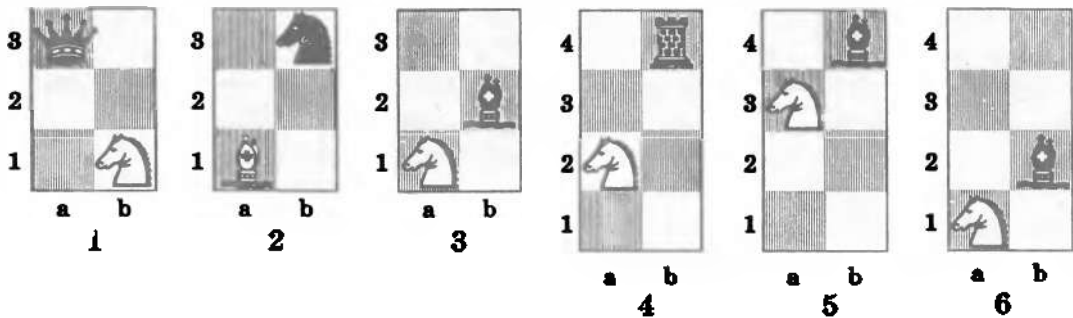
— располагать ферзя, ладью или слона на поле такого же цвета, которое занимает конь,

— размещать свою фигуру на любой соседней с конем клетке.

Большинство этих советов применимо и для игры на фрагментах шахматной доски. Если на доске «восемь полей на восемь» не существует ни одного положения, которое безошибочно разыгрывали бы дети 3—4 лет (при игре ферзь, ладья или слон против коня), то на фрагментах шахматной доски такие положения есть. И разыгрывать их детям очень полезно.

Ферзь одолевает коня на любом фрагменте шахматной доски. Ладья оказывается сильнее коня на фрагментах «две на две клетки» (тут конь не может сделать ни одного хода), «две на три клетки», «две на четыре», «три на три», «три на четыре», «четыре на четыре». Слон всегда побеждает неприятельского коня только на фрагменте «две клетки на две», а на фрагменте «три клетки на три» слон оказывается сильнее, если он контролирует центральное поле «b2». В некоторых положениях на фрагментах шахматной доски «две клетки на четыре», «три клетки на четыре» и «четыре клетки на четыре» и конь может одолеть слона.

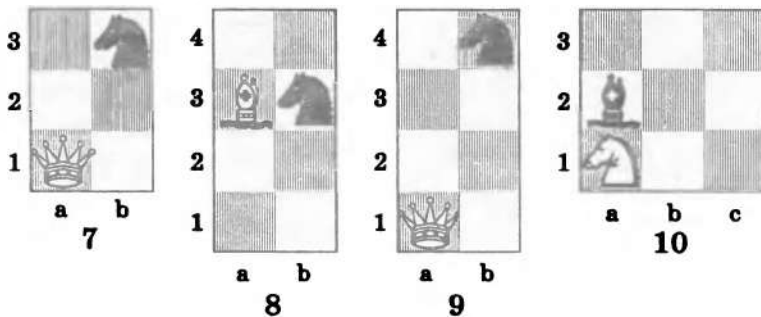
Для игры с детьми трех с половиной лет рекомендуем выбрать такие положения:



В положениях 1 и 4 белые первым же ходом забирают фигуру противника. В позиции 2 выигрывает 1.Cb2 Ka1 2.C:a1! (ничего не дает 2.Ca3 Kb3). Разыгрывание следующего положения приведет к ничьей после 1.Kb3 Ca3 (не 1...Ca1 2.K:a1) 2.Ka1 Cb2 3.Kb3 Ca3 4.Ka1 Cb2. В пятом положении белые

«обречены» на победу в два хода: 1.Kb1 Ca3 2.K:a3. А вот в позиции 6 опять ничья — 1.Kb3 Ca3! 2.Ka1 Cb2 3.Kb3 Ca3 4.Ka1 Cb4 5.Kb3 Ca3 6.Ka1 Cb2.

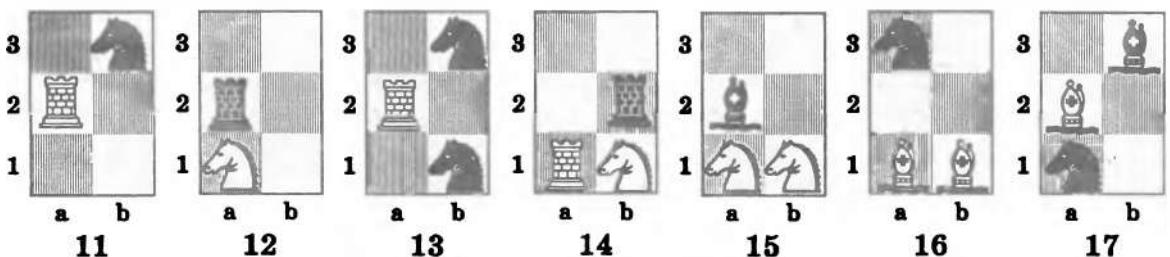
Кроме положений 1—6 с детьми четырех с половиной лет желательно разыгрывать и положения 7—10:

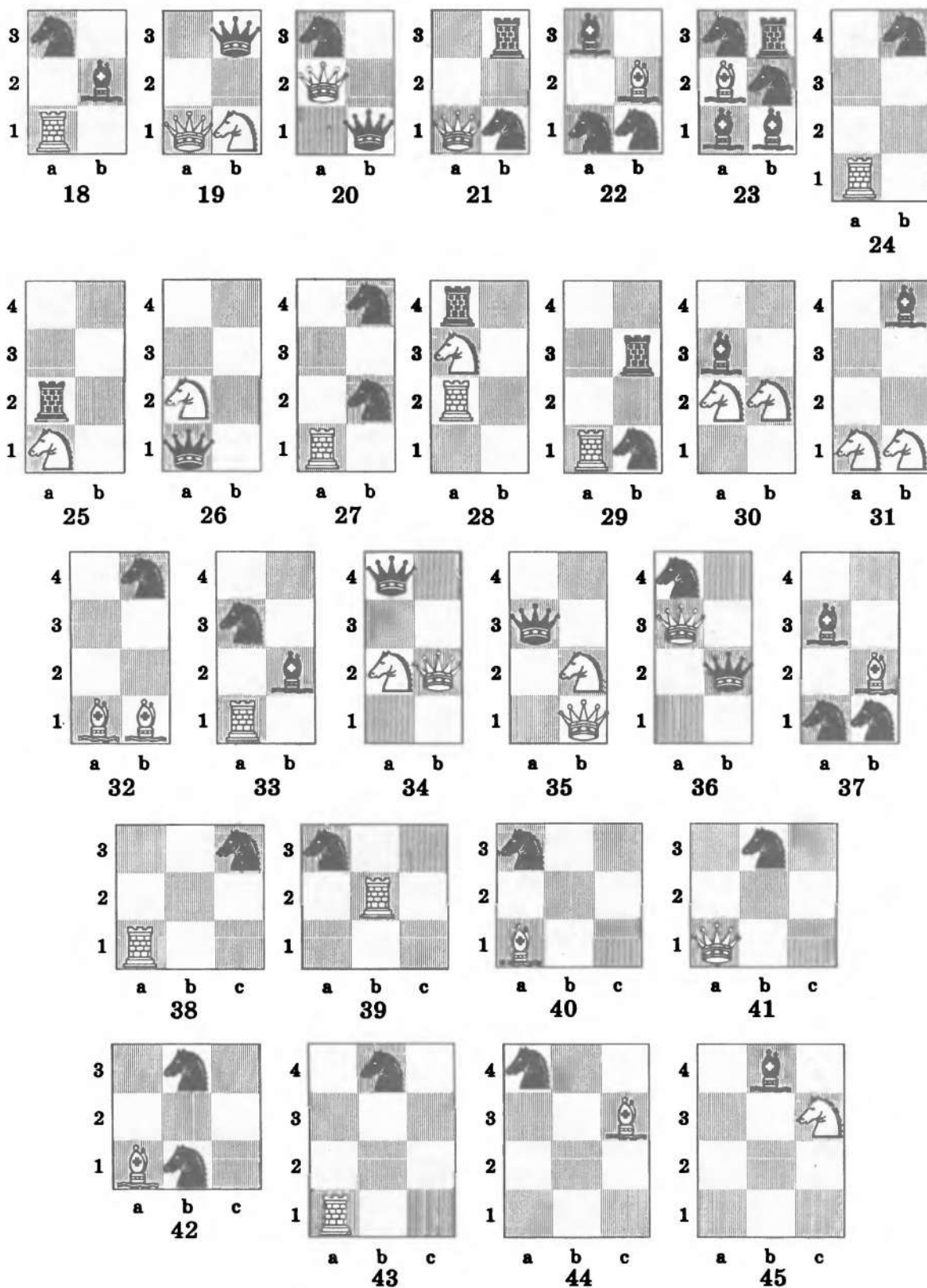


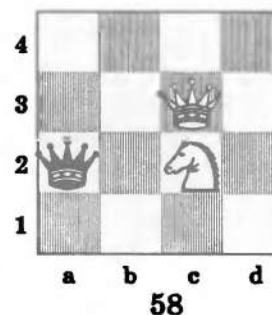
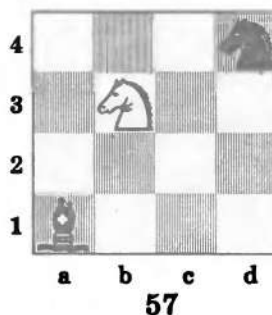
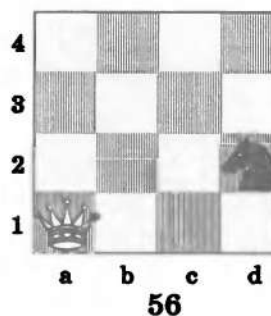
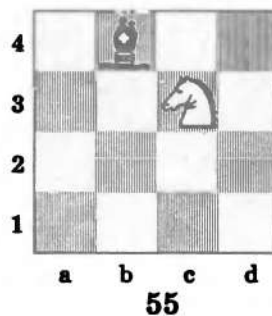
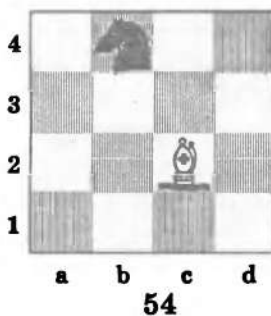
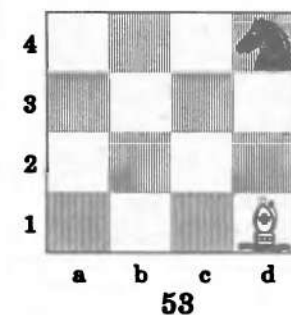
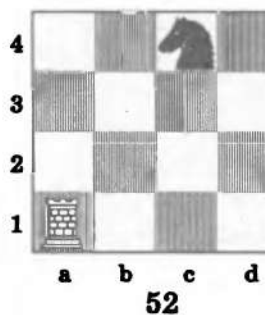
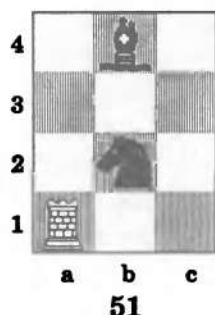
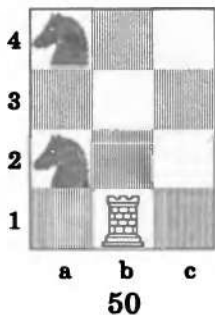
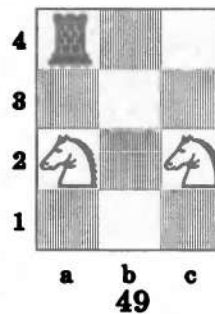
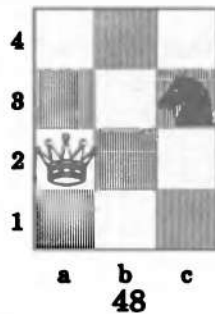
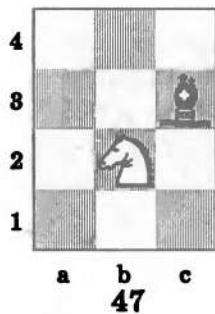
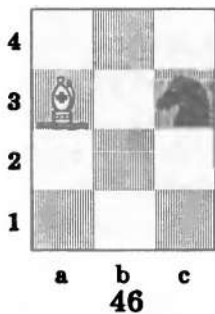
В положении 7 быстро выигрывает 1.Фа3 (или любой другой ход) Ka1 2.Ф:a1. А в позиции 8 сразу решает 1.Cb2! Ka1 2.C:a1. В положении 9 ферзя можно передвинуть на любую клетку, кроме «a2», и тогда неотвратимо последует 1...Ka2 2.Ф:a2. В положении 10 обе стороны должны аккуратно уо-

дить свои фигуры из-под удара и не ставить их под бой: 1.Kc2! Cb3 (или 1...Cb1 примерно с теми же вариантами) 2.Ka1 (возможно и 2.Ka3) Ca2 3.Kc2 Cb3 с ничьей.

С детьми пяти с половиной лет разыграйте также и позиции 11—58:







В положении 11 быстрее всего выигрывает 1.Ла3! Ка1 2.Л:а1. А в позиции 12 белые проигрывают после 1.Кb3 Ла3! 2.Ка1 Л:а1. В положении 13 белые играют 1.Лb2! (остальное проигрывает) и каждым последу-

ющим ходом забирают по черному коню. В следующей позиции к победе ведет 1.Ка3! Лb3 2.Ла2 Лb1 3.К:b1. В положении 15 белые играют 1.Ка3, и слону приходится встать под бой. В позиции 16 выигрывает 1.Са2 Kb1

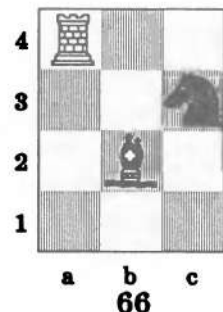
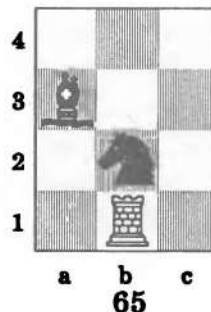
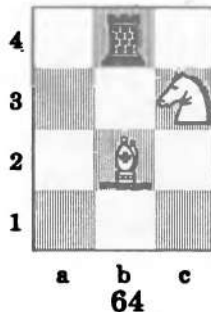
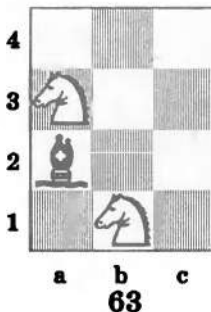
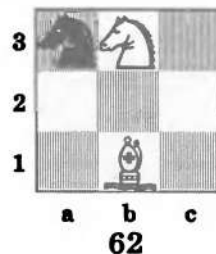
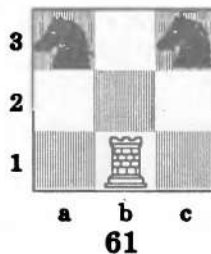
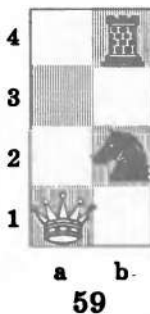
2.С:b1. Очень неожиданно выигрывают белые в положении 17: здесь следует 1.Сb1!! (но не 1.С:b3 К:b3) Са2 2.С:a2 Кb3 3.С:b3. Изящно! В положении 18 к победе ведет только 1.Ла2!. Например: 1...Кb1! 2.Л:b2 Ка3 3.Лb3! Кb1 4.Л:b1. В следующей позиции поспешное 1.Фа3? проигрывает из-за 1...Ф:b1!. Правильно 1.Ка3 Ф:a3 2.Ф:a3. В положении 20 решает 1.Ф:a3!, а в положении 21 — 1.Фа2 Ла3 2.Ф:b1!. В положении 22 по аналогии с положением 17 выигрывает 1.С:a1! Сb2 2.С:b2 Ка3 3.С:a3, а в положении 23 — 1.С:b3! Са2 2.С:a2 Кb1 3.С:b1, и оставшиеся черные фигуры не могут сдвинуться с места. Ай да белый слон! Ай да удалец! В позиции 24 в два хода ведет к победе и 1.Ла3, и 1.Ла4. А в новом положении уже белым несдобровать: 1.Кb3 Ла3 или 1...Ла4, и конь в капкане. И в позиции 26 верх берут черные: на 1.Кb4 они делают любой ход, кроме 1...Фа2?, а вторым ходом бьют белого коня. В положении 27 белые сыграют 1.Ла3 или 1.Лb1 и одного за другим возьмут обоих черных коней. Поучительный трехходовый маневр гарантирует успех белых в позиции 28: 1.Ла1! Лb4 2.Лb1! Ла4 3.Лb3!. В положении 29 к поражению ведет 1.Ла4? из-за 1...Ка3!, но 1.Ла2! Лb4 (или 1...Ка3 2.Ла1 Кb1 3.Ла2 с повторением ходов) 2.Ла1 Лb2 3.Ла4 Лb3 4.Ла2 позволяет белым добиться ничьей. В следующей позиции правильно 1.Ка4!, и черному слону приходится встать под бой. В положении 31 решает 1.Кb3! Са3 2.К:a3, а в положении 32 — 1.Сb2! Ка2 2.С:a2. В положении 33 выигрывает 1.Ла2!. Например: 1...Кb1 2.Л:b2 Ка3 3.Лb3 Кb1 4.Л:b1. В положении 34 быстрее всего к победе приводит 1.Кb4! Ф:b4 2.Ф:b4, а вот 1.Фb4? даже проигрывает после 1...Ф:a2! 2.Фа4 Ф:a4. На первый взгляд может пока-

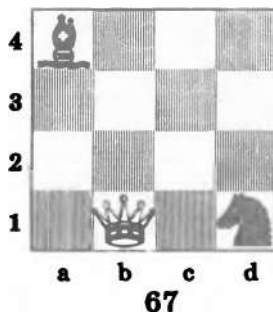
заться, что в положении 35 победить должны черные. Например: 1.Фа1? Ф:a1 2.Ка4 Ф:a4 или 1.Фа2 Ф:a2 и 2...Ф:a4. Но, эффектно пожертвовав коня, белые склоняют чашу весов в свою сторону: 1.Ка4! Ф:a4 2.Фb2 Фb4 3.Ф:b4. В положении 36 выигрывает 1.Ф:a4! (но не 1.Ф:b2? К:b2) Фb1 2.Фа3 Фа1 3.Ф:a1. В позиции 37 белым надо играть 1.С:a1, что гарантирует ничью после 1...Сb4! 2.Сb2 Сb3 (или 2...Кb3) 3.Са1!. В положении 38 к выигрышу ведет и 1.Ла3 Кb1 2.Лb3!, и 1.Лc1 Ка2 2.Лc2!, а в положении 39 — и 1.Ла2 Кb1 2.Лc2!! (на ход длиннее путь к победе после 2.Ла1 Кc3 3.Ла3 Кb1 4.Лb3!) Ка3 3.Лb2!, и 1.Лb3 Кc2 2.Лb1!! Ка3 3.Лb2!. Но на практике мы неоднократно наблюдали, как дети зачастую долго и бесцельно гоняли черного коня по доске, например: 1.Ла2 Кb1 2.Лb2 Ка3 3.Ла2 Кb1 4.Ла1 Кc3 5.Лc1 Ка2 6.Ла1? Кc3 7.Ла3 Кb1 8.Ла1? Кc3. Изящен метод выигрыша в следующем положении: 1.Сс3!! (ничего не дает 1.Сb2 Кb1 2.Са1 Ка3 или 1...Кc2 2.Сс3 Ка3) Кb1 2.Сb2! или 1...Кc2 2.Сb2, и черным приходится ставить коня под бой. В положении 41 в два хода выигрывает любой ход, кроме 1.Фc1?? и 1.Фа2. В позиции 42 белый слон расправляется с двумя черными конями: 1.Сb2!. Например: 1...Ка3 2.С:a3 Ка1 3.Сс1! Кb3 4.Сb2! Кc1 5.С:c1. В положении 43 белые могут двумя способами добиться победы в три хода. И путем 1.Ла3! Кc2 2.Ла4! Ка1 3.Л:a1, и путем 1.Лc1! Ка2 2.Лc4 Кc1 3.Л:c1. Дети, как правило, затрачивают гораздо больше ходов для достижения победы. Вот одна из типичных партий ребенка и взрослого: 1.Лb1 Ка2 2.Лb2 Кc3 3.Лb3 Ка2 4.Ла3 Кc1 5.Ла1 Кb3 6.Лb1! Ка1 7.Л:a1. В положении 44 выигрывает только 1.Са1, и черный конь пойман, а в по-

ложении 45 после 1.Кb1! в капкане черный слон. В позиции 46 белым нельзя играть 1.Сb4? из-за 1...Кb1! К ничьей приводит 1.Сb2 или 1.Сс1. Например: 1.Сb2 Ка2 (но не 1...Ка4? 2.Са1!) 2.Са3 Кс3 3.Сс1 Ка4 (но не 3...Кb1? 4.Сb2!) 4.Са3 Кс3, и снова повторяется исходное положение. Примерно так же протекает борьба и в следующем положении: 1.Кс4 (но не 1.Ка4? Са1) Са1 2.Ка3 Сс3 3.Кс2 (но не 3.Кb1? Сb2!) Сb2 4.Кb4 Сс3 5.Ка2 с ничьей. Чтобы застраховать себя от проигрыша в положениях 46 и 47, слонам лучше избегать поля «b4» и угловых полей, а коням следует предпочтительно занимать поля «a2», «a3», «с2», «с3», где у них больше выборов. В позиции 48 в два хода выигрывает 1.Фа1, и 1.Фb3, и 1.Фс2. В положении 49 следует продолжать 1.Кав4!, и черная ладья в капкане. В позиции 50 нельзя играть 1.Ла1? ввиду 1...К4с3!, и ладья поймана. Правильно 1.Лb3!. И как это ни странно, но черные проигрывают. Не спасает их

ни 1...К2с3 2.Ла3 (или 2.Лb4), ни 1...К4с3 2.Ла3, ни 1...Кс1! 2.Ла3!! Кb2 3.Ла1 (или 3.Лс3 Ка2 4.Лс2!) Кb3 4.Лb1, и черные кони гибнут один за другим. В позиции 51 к победе ведет 1.Лс1 (сложнее 1.Лb1 Са3 2.Лс1!! Сb4 3.Ла1 и далее, как в главном варианте) Са3 2.Лс3! Сb4 3.Лb3!. Выигрывает и 1.Ла2!, например: 1...Кс4 2.Ла4! или 1...Сс3! 2.Ла3! Сb4 3.Лb3!. В позиции 52 после 1.Ла2! черный конь в ловушке, в позиции 53 та же цель достигается путем 1.Са4!, а в позиции 54 — путем 1.Сb1!. В положении 55 после 1.Кb1! выигрывается черный слон, а другие первые ходы не приносят победы (1.Ка2? даже проигрывает после 1...Cd2!). В положении 56 быстрее всего выигрывает 1.Фа2!, и конь в капкане. В положении 57 решает 1.К:a1!, и черным приходится ставить коня под бой. А в последней позиции в два хода выигрывает 1.Ка3!. Например: 1...Фb1 2.К:b1.

С детьми особо одаренными разыграйте и такие положения:





67

Лишь к ничьей приведет в положении 59 ход 1.Фа2? Ка4 2.Фа3 Лб1! 3.Ф:a4 Лб2 4.Фа1 Лб3!! 5.Фа4 Лб2!! (ладья должна держаться от ферзя на расстоянии хода коня). Выигрывает 1.Фа3! Ла4 2.Ф:b2!. Изучив ход борьбы в положении 59, можно добиться ничьей в положении 60 — 1.Ка1 Фа2 2.Лб4! Ф:a1 3.Лб3 Фа4 4.Лб2!! Фа1 5.Лб3!!.

В позиции 61 к поражению ведет 1.Ла1? из-за 1...Каб1!, а также 1.Лс1? Ксb1!, ход же 1.Лб3 после 1...Каб1 2.Лб2 Ка3 или 1...Ксb1 2.Лб2 Кс3 приводит к ничьей. Выигрывает только 1.Лб2!!.

Например: 1...Каб1 2.Лб3 Ка2 3.Л:b1 Кс3 4.Лб2! или 1...Ксb1 2.Лб3 Кс3 3.Л:a3 Кб1 4.Лб3!.

Не так просто, как может показаться на первый взгляд, одержать победу в положении 62. Надо играть 1.Са2 Кс2 2.Кс1 Ка3 (хуже 2...Ка1 3.Сb1!, и конь черных в ловушке) 3.Сb3! Кб1 4.Ка2! Ка3 5.Кс3! Кб1 6.К:b1. Впечатляет путь к выигрышу, который демонстрируют белые в позиции 63 — 1.Кс2!! (ничего не дает 1.Кс3 Сb3!). Выясняется, что нельзя играть 1...С:b1 2.Кb4!.

Но не спасает черных и 1...Сс4 1.Ка1! Са2 3.Ка3!, и 1...Сb3 2.Ка1! Са2 (не лучше 2...Сс4 3.Кс3!, или 2...Са4 3.Ка3, или 3.Кс3) 3.Ка3!, и слон в капкане. Очень содержательна борьба ладьи против слона и коня в позициях 64—66. Только 1.Сс1!! позволяет белым свести партию вничью в положении 64. Далее может последовать 1...Лб3! (1...Лс4 2.Сb2 Лб4 приводит к пов-

торению ходов) 2.Ка4!! (проигрывает 2.Ка2? Лб1! 3.Са3 Ла1!, и белые одну за другой потеряют обе фигуры) Лб4! (но не 2...Лб1? из-за 3.Сb2!, и ладья в капкане) 3.Кb2 (возможно и 3.Кс3) Лб3 4.Ка4! Лб4! 5.Кb2, и ничья повторением ходов. Вместе с тем 1.Са3? Лб3!, а также 1.Са1? Лб3! 2.Ка4 Ла3! приводит белых к поражению. Хитроумно действует белая ладья в положении 65. К победе ведет только 1.Лс1!! Сb4! (слабее 1...Ка4 2.Ла1!) 2.Лс2! Са3 3.Лс3! Сb4 4.Лб3!. А вот прямолинейное 1.Ла1? позволяет черным по аналогии с положением 64 добиться ничьей путем 1...Кс4!! 2.Ла2! (проигрывает 2.Лб1? Сb2!) Сb2 3.Ла4 Ка3 4.Лб4 Са1!! 5.Лб3 Кс4! 6.Лб4 Кb2 7.Лб3 Кс4.

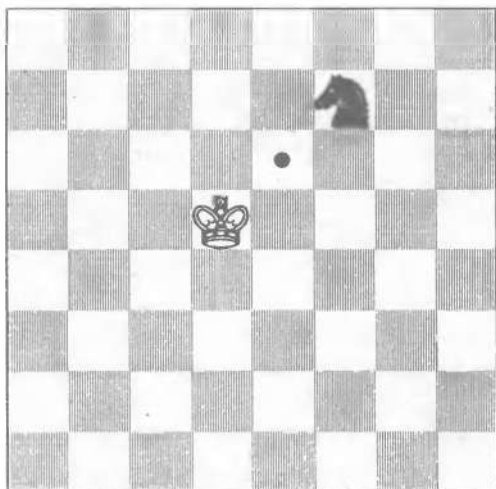
Нестандартен путь к победе и в позиции 66. Так как 1.Лб4? не обеспечивает белым победы по аналогии с положением 64 — 1...Сс1! 2.Лб3 Ка4! 3.Лб4 Кb2, то остается испробовать 1.Лс4!!.

И в самом деле, это приводит к успеху и после 1...Кb1 2.Лб4, и после 1...Ка2 2.Лс2, и после 1...Са1! 2.Лб4! Ка2 3.Ла4!.

В положении 67 ферзь одолевает черного коня и слона после 1.Фа2! Кс3 2.Фа3 (хорошо и 2.Фа1, и 2.Фс4). Например: 2...Сс2 3.Ф:c3 Са4 4.Фd3! Сb3 5.Ф:b3. Другой эффективный путь к победе заключается в 1.Фd3 Кb2 2.Фа3 или 2.Фd4, и ферзь одну за другой уничтожает обе черные фигуры. Если вы выиграете ладью за коня (или слона), говорят, что вы выиграли качество.

КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОНЯ

НЕЗНАЙКА неторопливо расставил на шахматной доске новое положение.



— Гурвинек играет белым королем, а Карандаш — черным конем, — сказал Незнайка.

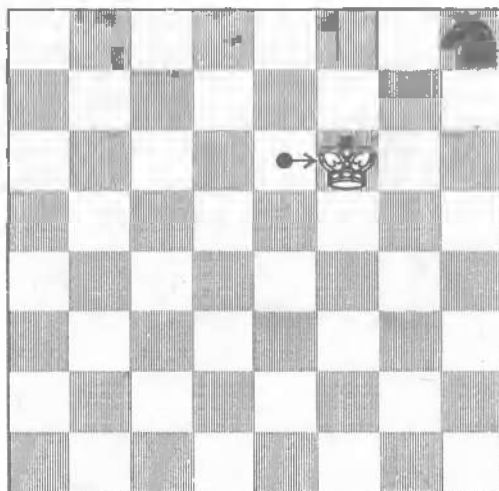
Гурвинек тотчас напал белым королем на черного коня. Направо вверх. Наискосок.

Глаза у Карандаша разбежались. И сюда можно конем скакнуть, и туда. Приподнял Карандаш черного коня над шахматной доской и поставил его в угол. Два прыжка направо и один вверх.

Только этого и ждал Гурвинек. Передвинул он белого короля направо по прямой. На одно поле. Вот так:

Попался черный конь. Не выбрать-ся ему из угла. Куда ни пойдешь, везде побьет его белый король. Проиграл Карандаш.

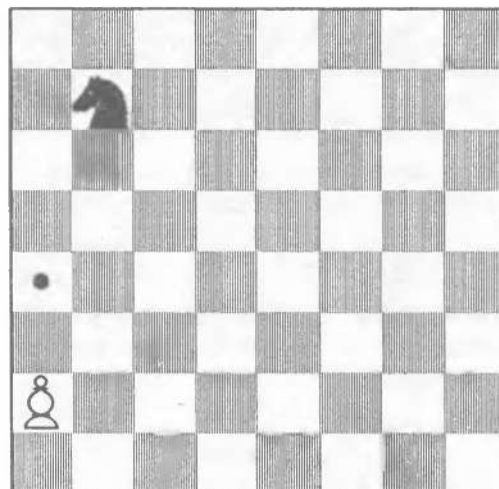
— Учу я вас, учу, что плохо коня в угол ставить. Поэтому и проигрываете, — ворчал Незнайка. — Не пошел



бы ты, Карандаш, конем в угол, ничем бы король коня не догнал.

— Всем-то конь проигрывает, — удивлялся Буратино. — А еще был моей любимой фигурой! Дайте мне белую пешку. Я пешкой черного коня обыграю. Проведу пешку в ферзи и побью коня.

Незнайка усмехнулся и поставил на доске такое положение:



— А кто будет со мной играть? — спросил Буратино.

— Я сам сыграю черным конем, — усмехнулся Незнайка.

— Подумаешь, испугал, — фыркнул Буратино и прыгнул белой пешкой через клетку. Вперед. По прямой.

Незнайка улыбнулся и сыграл черным конем так: два поля вниз, одно поле налево.

И перегородил черный конь дорогу белой пешке. Нет больше у пешки ни одного хода. Проиграл Буратино.

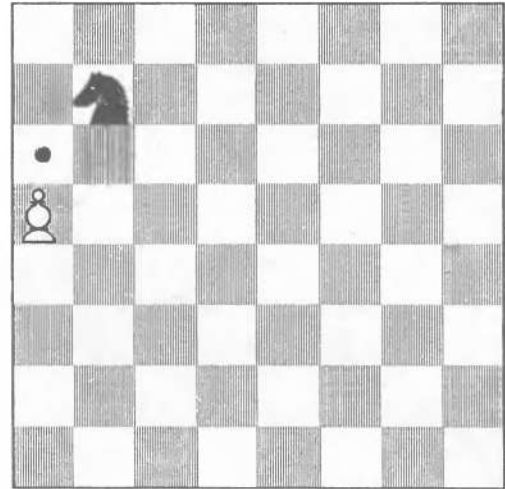
— Лучше я поиграю черным конем, а ты, Незнайка, белой пешкой, — предложил Буратино.

— Согласен. Только я белую пешку поставлю под бой черного коня, — сказал Незнайка.

— Под бой? — удивился Буратино. — Ставь, ставь.

Незнайка хмыкнул, вернул черного коня назад, а белую пешку поставил вот так:

Тут Незнайка увел белую пешку из под боя, шагнул ею на одно поле вперед. Вверх. Напала пешка на черного коня.



Но конь изловчился и сам напал на пешку. Вот так: два поля вниз, одно поле направо.

А белая пешка опять шагнула вперед, и Буратино заметил, что конь не может помешать пешке стать ферзем.

На следующем ходу белая пешка превратилась в белого ферзя, и ферзь быстро поймал черного коня. Снова проиграл Буратино.

— Как же так? — удивился Буратино. — И пешкой я проиграл, и конем проиграл.

— Пешка слаба, но ферзь силен, — загадочно улыбнулся Незнайка.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Завершают фигурные поединки на 64-клеточной доске единоборства коня с королем и пешкой.

Разыграйте с ребенком такое положение: белые: Krb5, черные: Ka8. Черный конь расположен очень неудачно, и белые могут добиться победы путем 1.Krc6!! Kc7 2.Kr:c7 или 1...Kb6 2.Kr:b6. Если бы на первом ходу белые сыграли по-иному, то черным удалось бы спастись. Например: 1.Kра6? Kc7 2.Krb7 Ke6, и черного коня не догнать.

Рекомендуем для игры и следующее положение — белые: Kb1, черные: Krc2. Здесь к ничьей ведет только 1.Ka3!. Например: 1...Krb3 2.Kb5 Krc4 3.Kc7 Krc5 4.Ke8.

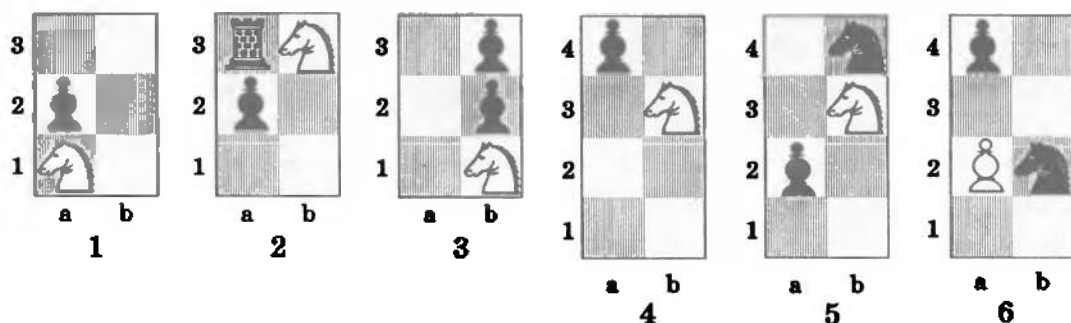
Несложно убедиться, что король может одолеть коня лишь в исключительных случаях — когда конь занимает одно из угловых полей, а король находится в непосредственной близости от коня.

Значительно легче бороться коню против пешки, особенно если она да-

лека от поля превращения. Если же пешка близка к полю превращения, то в ряде случаев ей удастся проскочить в ферзи, а ферзь, как вы помните, легко одолевает коня, как, например, в такой позиции — белые: с6, черные: Кb8.

Здесь после 1.с7 пешке удастся обратиться в ферзи, и белые выигрывают. Далее может последовать, к примеру: 1...Кd7 2.с8Ф Кe5! 3.Фf5 Кс4 4.Фс5 Кd2 5.Фd5 Кb1 6.Фd3 Ка3 7.Ф:а3.

А вот в положении: белые: Кс3, черные: а3 — белые выигрывают в один ход, преграждая ход пешке 1.Ка2!. В то же время после 1.Кb1? а2 и 2...а1Ф победа придет к черным.



В положениях 1—5 белый конь легко расправляется с черными фигурами — достаточно по правилам передвигать коня. В положении 1 белые выигрывают посредством 1.Кb3 а1Ф 2.К:а1. Если бы в положении 2 у черных не было пешки, то они бы победили, но именно наличие этой пешки парадоксальным образом губит черных: 1.Ка1 Лb3 (вынужденно) 2.К:b3 а1Ф 3.К:а1. На ход дольше сопротивляются черные в позиции 3 — 1.Ка3 b1Ф 2.К:b1 b2 3.Ка3 b1Ф 4.К:b1. Ребенок с удовольствием побьет обоих черных ферзей. В положении 4 выигрывает 1.Ка1 а3 2.Кb3 а2 3.Ка1. В

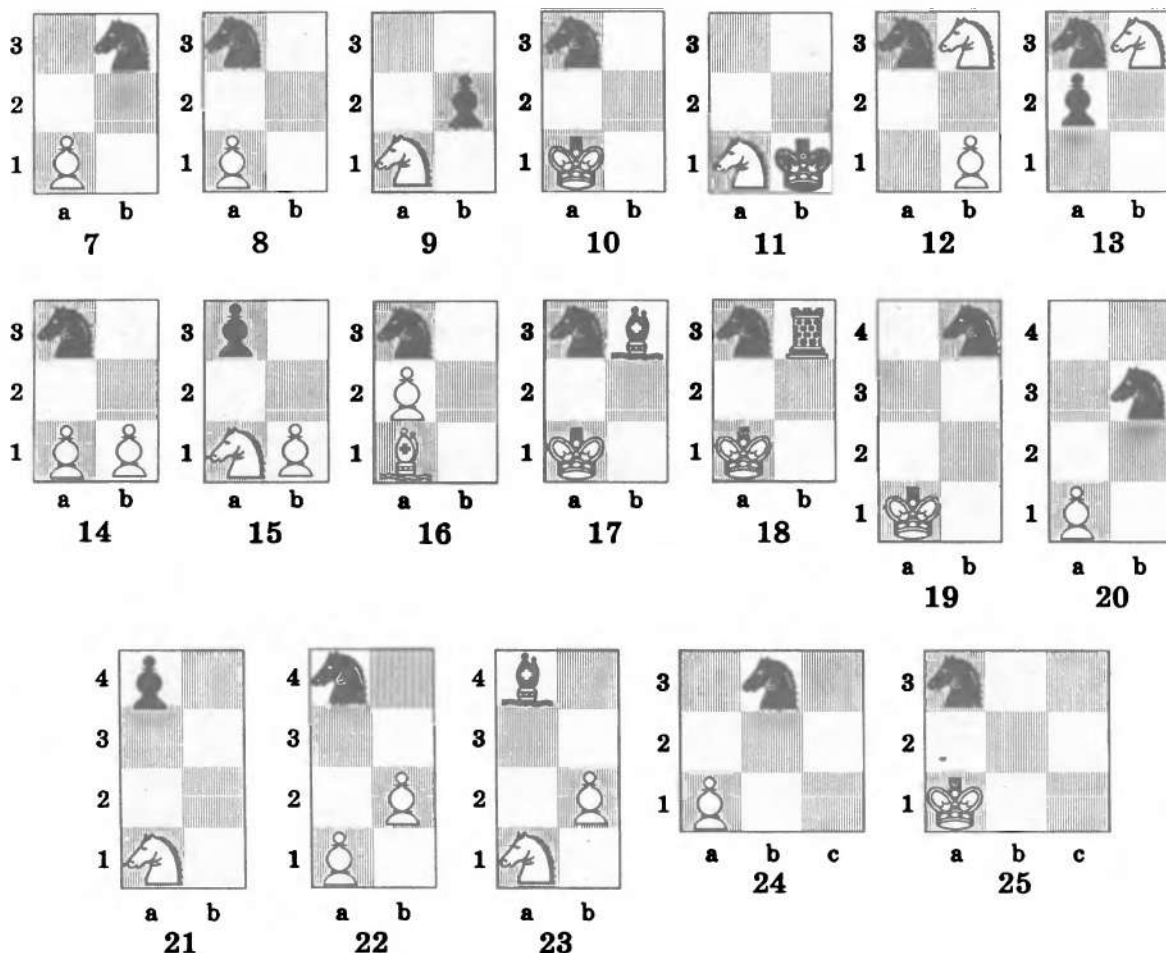
Разыграйте с малышом и такое положение — белые: Кd7, черные: а3. Белый конь находится так далеко от пешки, что, кажется, не успеет ее догнать. Однако точной игрой конь одолевает пешку 1.Кс5! а2 2.Кb3 а1Ф 3.К:а1!.

Как вы уже убедились, ребенку трудно на доске «8 на 8 полей» сражаться конем против и короля, и пешки. Несколько легче его задача на фрагментах шахматной доски.

С детьми трех с половиной лет разыграйте такие положения:

один ход выигрывают белые в положении 5 — после 1.Ка1 ни одна из черных фигур не может сдвинуться с места. К такому же результату приводит в позиции 6 ход 1.а3. Результат борьбы не изменится, если к исходному положению добавить черного слона на «а1» и черную ладью на «b1». Удивительно, но факт!

С детьми четырех с половиной лет разыграйте и положения 7 — 25:



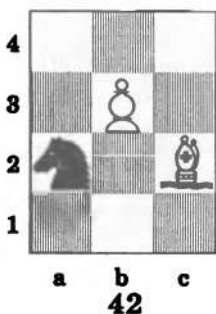
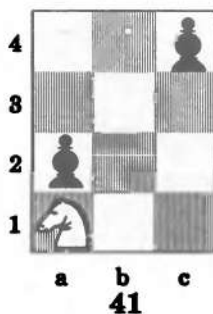
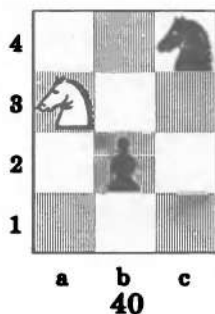
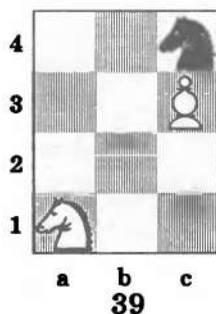
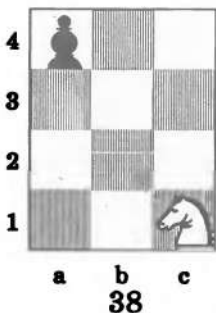
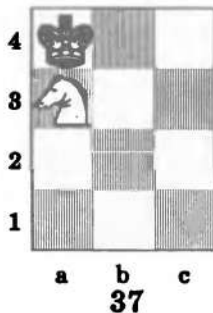
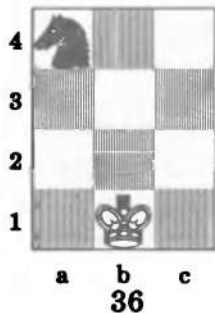
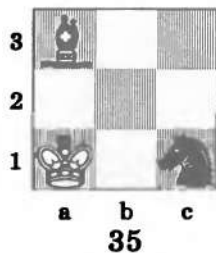
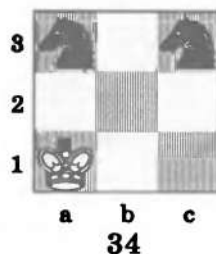
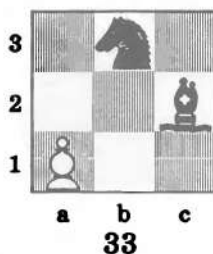
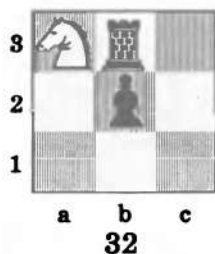
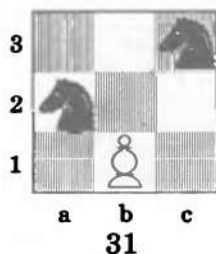
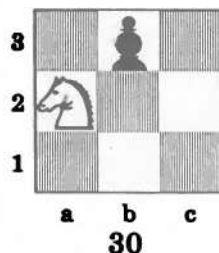
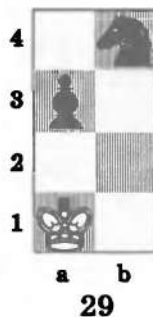
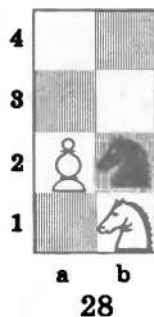
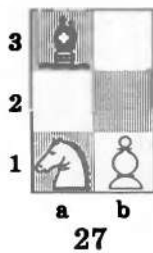
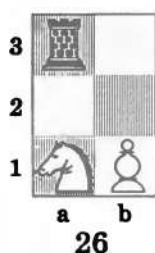
В позиции 7 пешка оказывается сильнее коня 1.а2 Ка1 2.а3Ф (не дает выигрыша только 2.а3К) Kb3 3.Ф:b3. А вот в позиции 8 побеждает конь: 1.а2 Kb1 2.а3Ф К:а3. И в положении 9 успех приходит к черным: 1.Kb3 b1Ф (самое простое) 2.Ка1 Ф:а1. В положении 10 белые выигрывают в два хода: 1.Кра2 (или 1.Крb2) Kb1 2.Кр:b1. В позиции 11 конь беспомощен в борьбе с королем: 1.Kb3 Кра2 (или 1...Крb2) 2.Ка1 Кр:а1. В следующем положении ошибкой явилось бы 1.Ка1 К:b1 с ничьей. Выигрывает 1.b2! Kb1! 2.Ка1 Ка3 3.баФ. В позиции 13 белым несложно добиться ничьей: 1.Ка1 Kb1 2.Kb3 Ка3 3.Ка1 Kb1. От того, какая

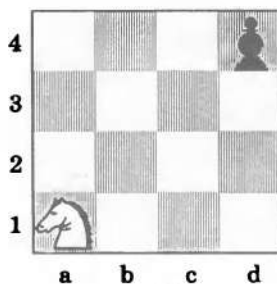
из пешек сделает первый ход в положении 14, зависит результат партии: 1.а2? проигрывает после 1...К:b1 2.а3Ф К:а3, а вот 1.b2! выигрывает, например, 1...Kb1 2.b3Ф Ка3 3.Ф:а3. В следующем положении надо играть 1.Kb3! (но не 1.b2? ab) а2 2.ба. В позиции 16 к победе ведет 1.Cb2 Kb1, и теперь пешка превращается в любую фигуру, а потом 3.С:а3. В положении 17 решает 1.Крb2. Например: 1...Kb1 2.Кр:b1 Са2 3.Кр:а2. В позиции 18 король умело расправляется с конем и ладьей 1.Кра2 Лb1 2. Кр:а3 Ла1 3.Крb2!. В положении 19 в два хода выигрывает и 1.Крb2, и 1.Крb1. Не удастся совладать с белой пешкой черному коню в пози-

ции 20 — 1.а2 Кa1 2.а3 Кb3 3.а4Ф Кa1 4.Ф:a1. В положении 21 белым приходится ставить коня под бой 1.Кb3 ab. В положении 22 правильно 1.b3! (но не 1.а2? К:b2) Кb2 2.ab!. За белыми победа и в новом положении: 1.b3! (не 1.Кb3? С:b3) С:b3 2.К:b3. В положении

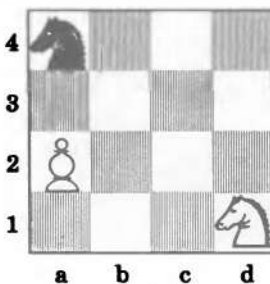
24 белые выигрывают после 1.а2 Кa1 (или 1...Кс1 2.а3Ф Кb3 3.Ф:b3) 2.а3Ф Кс2 3.Фb2 (самое простое). В позиции 25 быстрее всего к победе ведет 1.Крb2!.

С детьми пяти с половиной лет разыграйте и позиции 26—48:

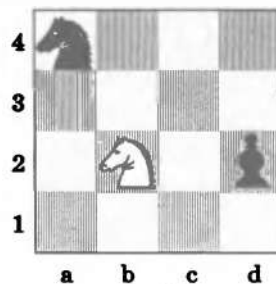




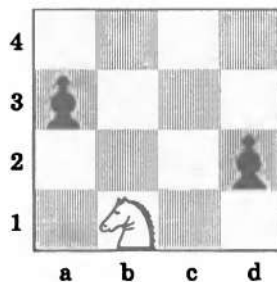
43



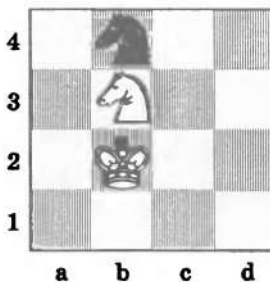
44



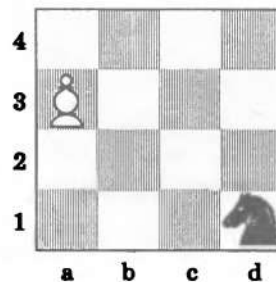
45



46



47



48

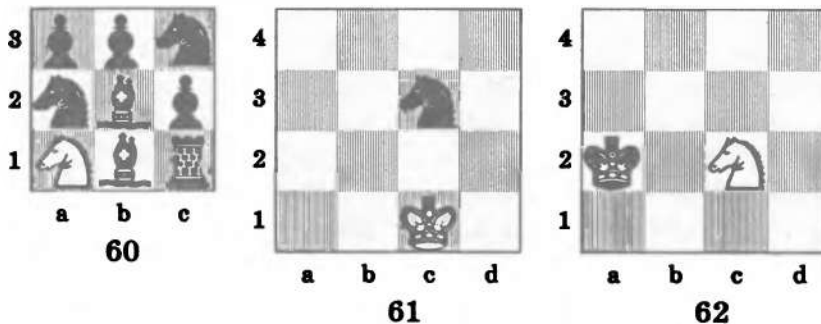
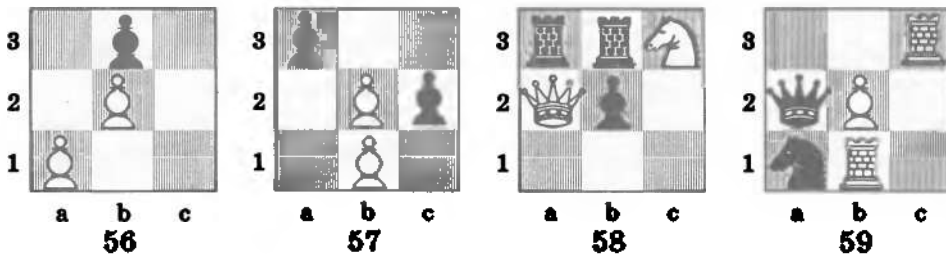
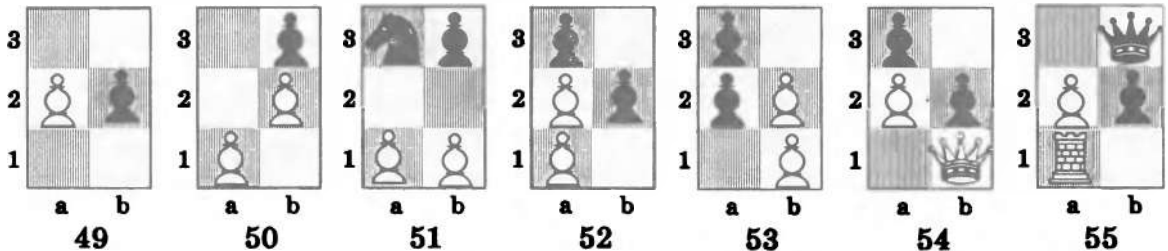
В положении 26 выигрывает 1.b2! Лa2 (или 2...Л:a1 3.b3Ф) 2.b3Ф! Л:a1 3.Фb2, и ладья и ловушка. В позиции 27 очевидное 1.Kb3 проигрывает после 1...Сb2 2.Ка1 С:a1 3.b2 С:b2. Но, жертвуя на первом ходу пешку, белые сводят партию вничью: 1.b2! С:b2 2.Kb3 Са3 3.Ка1 Сb2 4.Kb3. В положении 28 поспешное 1.a3? парадоксальным образом приводит белых к поражению, так как ходом 1...Ка4 черные замуровывают фигуры противника! Правильно 1.Ка3 Ка4 2.Kb1 Kb2 3.Ка3 с ничьей. В следующем положении белые побеждают: 1.Krb1 a2 2.Кра1. В позиции 30 белые выигрывают в два хода: 1.Kc3! b2 2.Kb1!. А вот 1.Kc1? привело бы белых к поражению из-за 1...b2 2.Ка2 b1Ф 3.Kc3 Фb2. В положении 31 белые проводят пешку в ферзи и побеждают: 1.b2! (но не 1.ba? К:a2) Kb1 2.b3Ф, и черные беззащитны. В позиции 32 точной игрой белые одолевают две черные фигуры: 1.Kb1! Лc3 2.К:c3 b1Ф 3.К:b1. Удивительная по-

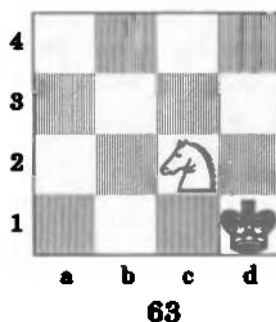
зиция. В положении 33 после 1.a2 ничто не может помешать белым провести пешку в ферзи и одержать победу. Например: 1...Ка1 2.a3Ф Kb3! 3.Фb2 Ка1 4.Ф:a1 Сb3 5.Фb2 Са2 6.Ф:a2. Успешно сражается с черными конями белый король в положении 34. После 1.Krb2 черные кони гибнут один за другим. Например: 1...Kab1 2.Крс2 Ка3 3.Кр:c3 Kb1 4.Krb2 Кc3 5.Кр:c3. Одолевает король и слона с конем в позиции 35: 1.Krb1 Kb3 2.Кра2! Ка1 3.Кр:a1 Сс1 4.Кра2!. В положении 36 самое точное 1.Крс2, и черный конь в капкане. В позиции 37 белые могут лишь продлить сопротивление путем 1.Kc2 Krb3 2.Ка1 Krb2 3.Kb3 Кр:b3. В положении 38 надо играть 1.Ка2 (но не 1.Kb3 ab) a3, теперь конь делает любой ход, и на 2...a2 белые бьют пешку 3.К:a2. Продуманная стратегия приведет белых к успеху в следующей позиции: 1.Kc2! (важно взять контроль над полем «a3») Kb2 2.Ка3! Ка4 3.c4Ф, и черный конь легко ловится. Изящно

выигрывают белые в позиции 40 — 1.Kb1! (но не 1.K:c4? b1Ф) Ka3 2.K:a3 b1Ф 3.K:b1. Маятниковые движения коня обеспечивают белым победу в позиции 41 — 1.Kc2 c3 2.Ka1 c2 3.K:c2 a1Ф 4.K:a1. Блестящий ход 1.b4Ф! ведет к победе белых в положении 42. После 1...K:b4 2.Cb3 или 2.Cb1 черный конь пойман. Между тем естественное 1.Cb1? проигрывает из-за 1...Kb4. В положении 43 в два хода выигрывает 1.Kb3! d3 2.Kd2!. А вот 1.Kc2? d3 позволяло черным провести пешку в ферзи и победить. В положении 44 следует играть 1.a3!, и черный конь в капкане. В позиции 45 нельзя играть 1.K:a4?

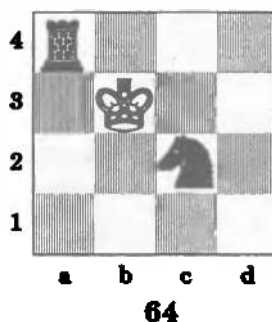
d1K (пикантный и сильный ход) 2.Kb2 K:b2, но выигрывает неожиданное 1.Kd1!. Например: 1...Kc3 2.K:c3 d1Ф 3.K:d1. Непросто будет малышу определить, какую пешку надо бить первой в положении 46. Правильно 1.K:d2! (не 1.K:a3? d1Ф) a2 2.Kb3! a1Ф 3.K:a1. В положении 47 быстрее всего выигрывает 1.Kc1 Kd3 2.K:d3. В позиции 48, конечно же, достаточно для победы и 1.a4Ф, но в два хода побеждает только 1.a4K!.

Большую пользу принесет разыгрывание с особо одаренными детьми и положений 49—64:





63



64

В положении 49 очевидное 1.а3Ф приводит к поражению после 1...b1Ф. Выигрывает парадоксальное 1.а3К! (очень важный игровой прием, который следует запомнить) b1Ф 2.К:b1. Похоже выигрывают белые и в следующей позиции: 1.а2 ба 2.б3К а1Ф 3.К:а1. Сложнее играть белым в положении 51 — 1.б2! Кb1 2.а2 ба 3.б3К! с ничьей. В положении 52 выигрывает 1.аb ab 2.а3К b1Ф 3.К:b1. В позиции 53 поспешное 1.ба3Ф? проигрывает из-за 1...abФ. Не лучше и 1.ба3К? а1Ф! 2.б2 Ф:b2. Забавно ведет к поражению 1.б3Ф? а1Ф 2.Фа2! Фb2!! 3.Ф:b2 ab. К победе ведет уже знакомая идея 1.ба2! ab 2.а3К! b1Ф 3.К:b1. В положении 54 ферзь белых не у дел, и они его должны пожертвовать путем 1.Ф:b2! ab 2.а3К b1Ф 3.К:b1. В позиции 55 надо играть 1.аbК!! (но не 1.аbФ? баФ или 1.а3Ф? Ф: а3 2.Л:а3 b1Ф) баФ 2.К:а1. В положении 56 белые выигрывают только так: 1.а2 ба 2.б3К! а1Ф 3.К:а1. В позиции 57 следует играть 1.bc! (но не 1.баФ cbФ, что приводит к ничьей, а 1.б3Ф даже проигрывает после 1...с1Ф! 2.Фс2 Фb2! 3.Ф:b2 ab) ab (или 1...а2 2.б3К!) 2.с3К! с победой. Блестящий ход 1.Ф:b3!! обеспечивает победу белым в следующем положении. После 1...Л:b3 2.Кb1! черным приходится отдавать и ладью, и пешку. А вот очевидное 1.Фb1? проигрывает из-за 1...Ла1 2.Фс2 b1Ф 3.К:b1 Л3:b1 4.Фс3

Ла2!, и ферзь в западне. Данный метод выигрыша используют белые в положении 59 — 1.б3Ф К:b3 2.Лb:b3! (самое точное) Фа1 3.Лс2!, и ферзь в капкане. В позиции 60 надо играть 1.К:b3! Са1 2.К:а1, и, как это ни странно, черным нечем пойти. В следующих трех положениях король сражается с конем на фрагменте шахматной доски «четыре клетки на четыре». Король в подобных положениях побеждает только тогда, когда ему удастся загнать неприятельского коня на одно из угловых полей. Если же коню удастся занять поля «а2», «а3», «b1», «b4», «с1», «с4», «d2» или «d3», то ничья неизбежна. Учитывая эти обстоятельства, партнеры и строят свою игру в позициях 61—63. В положении 61 нельзя допустить черного коня до «ничейного» поля «а2». Поэтому следует 1.Крb2!! . Теперь коню приходится пойти в угол, и ходом 2.Крb3 или 2.Крс2 белые ловят черного коня. В положении 62 к ничьей ведет 1.Кb4! (но не 1.Кd4? Крb2!) Крb3 2.Кd3 Крс3 3.Кс1 Крс2 4.Ка2 Крb1! (черные хитрят, заманивая коня на поле «с3», на что последует 5...Крb2! с победой) 5.Кb4!. В положении 63 для ничьей достаточно 1.Ка3! или 1.Кb4!, а вот 1.Ка1? или 1.Кd4 проигрывает из-за 1...Крс1 или 1...Крд2, после чего неминуемо последует 2...Крс2 и 3...Крс3, и белый конь в капкане. В позиции 64 белые не

могут на первом ходу брать коня — это приведет к несложной ничьей, но 1.Кр:a4! достаточно для победы. Далее игра протекает по известному образцу, например: 1...Ka1 2.Кра3 Кс2 3.Крb3!! Ka1 4.Крb2 Kb3 5.Кр:b3.

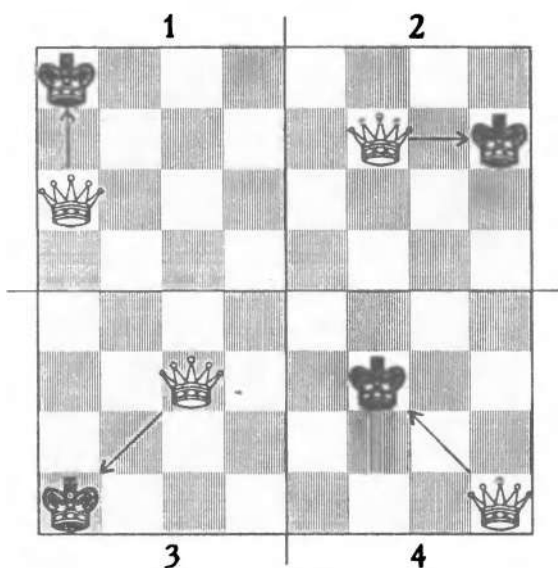
Как вы уже убедились, король одолевает коня на всех фрагментах шахматной доски, кроме «четыре клетки на четыре», где исход борьбы зависит от положения фигур.

Глава 22

ШАХ

— **НЕЗНАЙКА**, а что такое «шах»? — спросил Гурвинек.

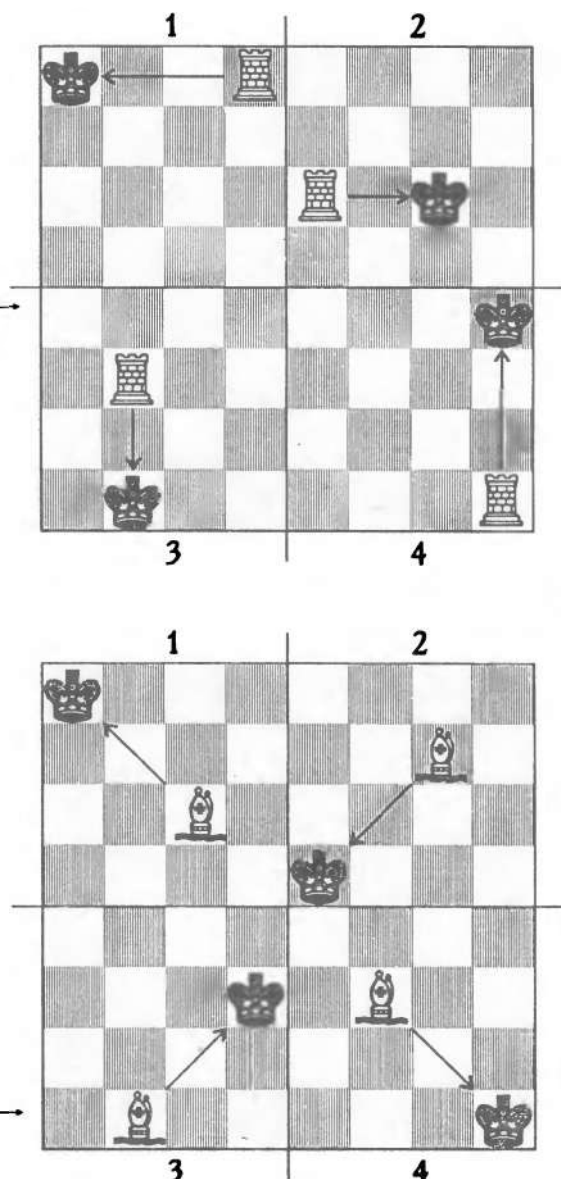
— Шах — это когда на твоего короля нападет фигура противника. Или когда твоя фигура напала на короля противника. Шах всегда дают королю. Вот смотрите, здесь белый ферзь атакует черного короля, дает ему шах, — сказал Незнайка и показал товарищам четыре такие позиции:

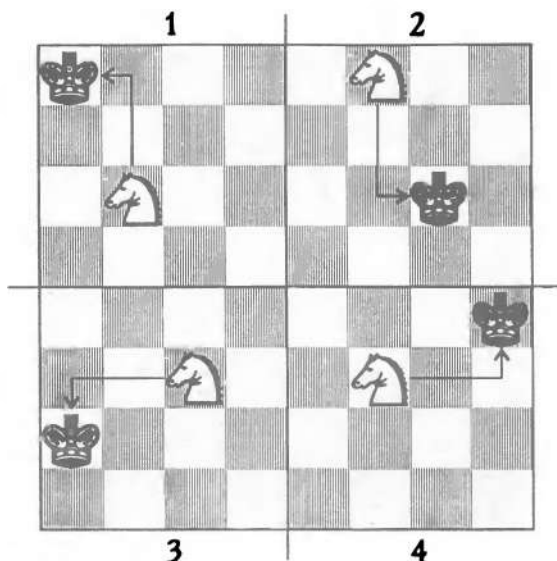


— А здесь белая ладья объявляет шах черному королю:

— В этих положениях шах дал белый слон:

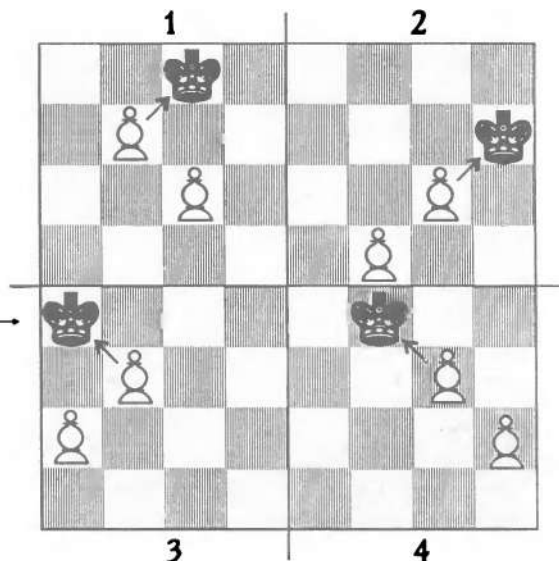
— А вот тут шах черному королю объявил белый конь:





— А здесь шах дала белая пешка:

— Ну что, братцы, пригорюнились? — спросил Незнайка у веселых человечков. — Не поняли?



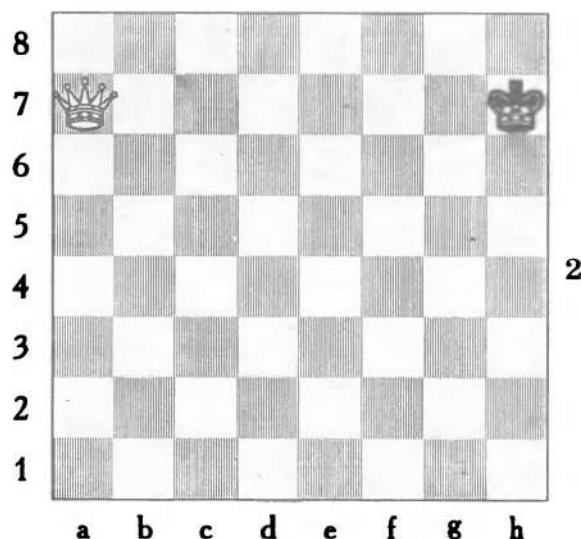
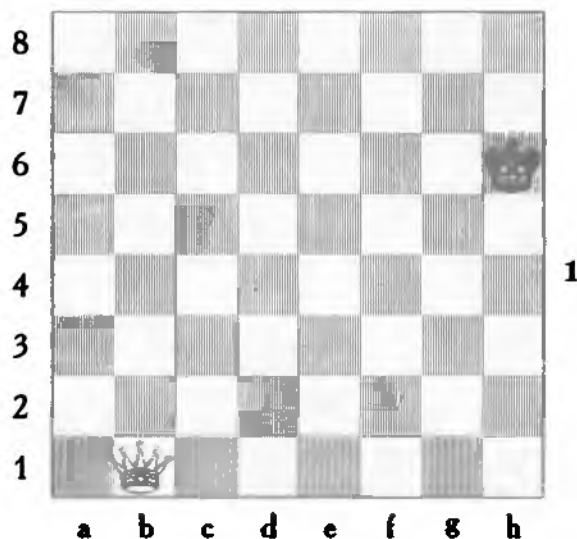
— Поняли, — сказал Буратино. — Но нам поиграть хочется.

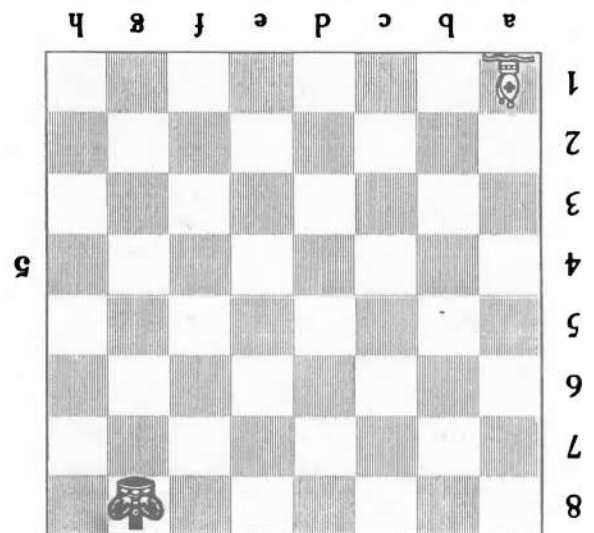
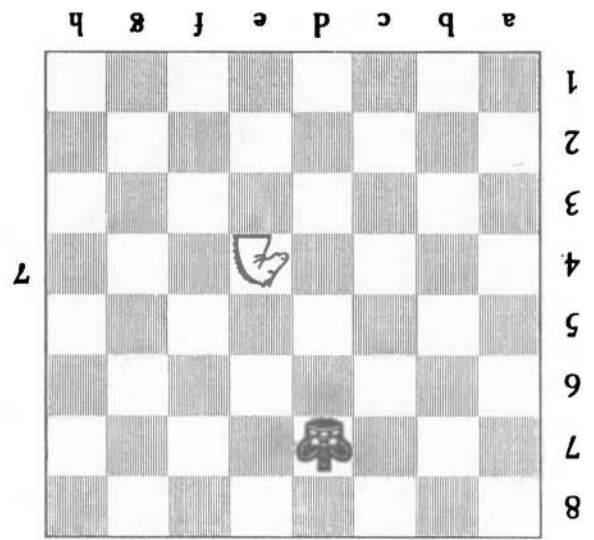
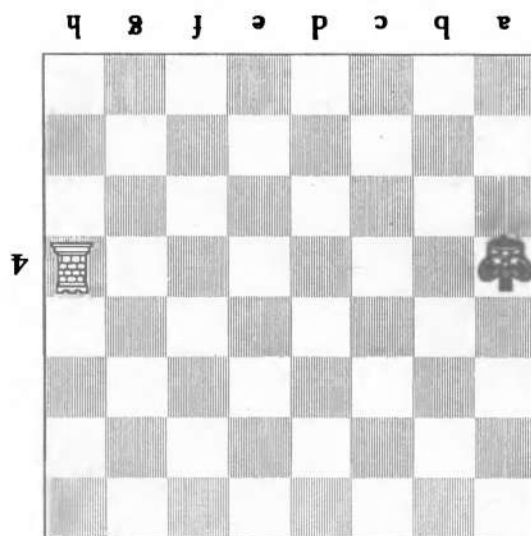
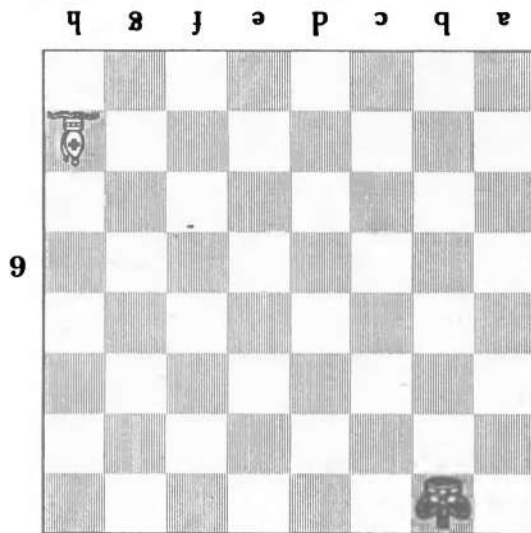
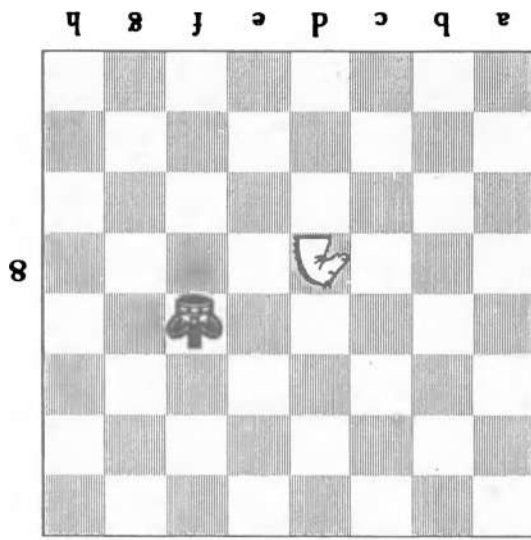
— Вот сейчас и поиграем. Поучимся шах ставить, — улыбнулся Незнайка.

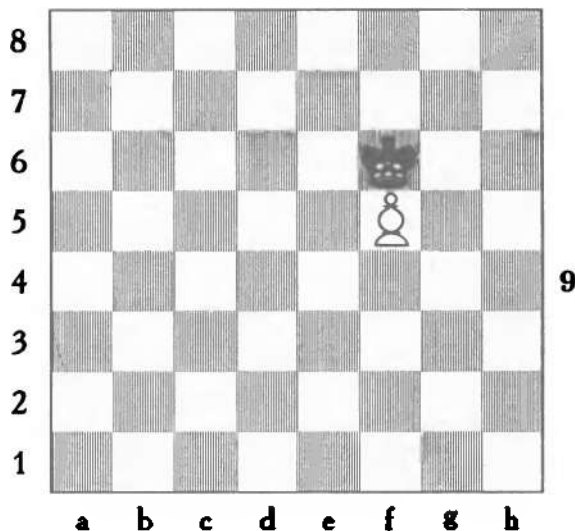
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Шах — важное шахматное понятие, и не случайно ему посвящено несколько глав. В шахматной нотации шах обозначается знаком «+». Например: 18.Фе5+ или 101.Кс3+. Если одна

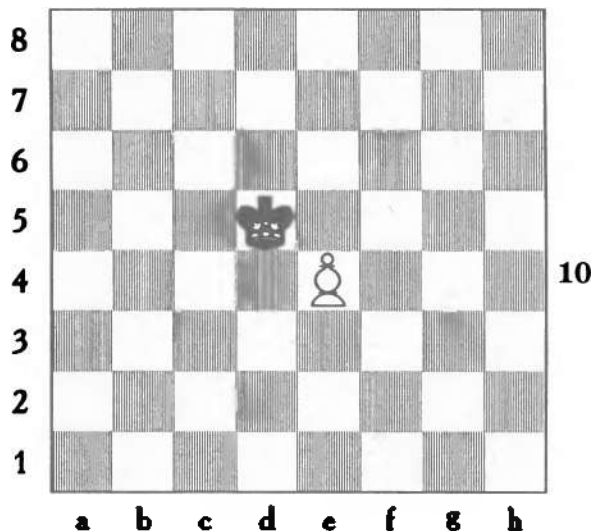
из фигур напала на неприятельского короля — это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры противника — это двойной шах. Двойной шах обозначается так: «++».







Ваша первая задача — чтобы ребенок научился определять, объявлен ли шах в том или ином положении. На практике, как это ни странно, многие дети 3—4 лет с трудом усваивают понятие «шах». Чтобы облегчить ребенку это, скажите, что если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю и объявлен шах.



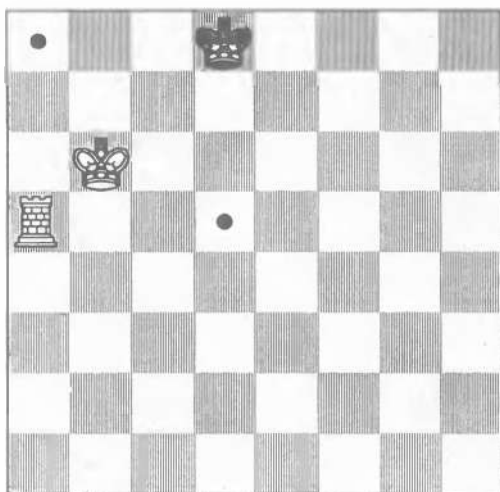
Предложите ребенку позиции 1—10 и спросите его: дан ли шах черному королю?

Если малыш все же не может ответить на вопросы, разрешите ему передвигать фигуры в направлении короля. Если фигура побьет короля, то на доске — шах. В позициях 2, 4, 6, 8, 10 черному королю шах, а в остальных — нет.

Глава 23

СТАВИМ ШАХ

— **ПОРА** вам научиться шах ставить, — сказал Незнайка и поставил на шахматную доску королей и белую ладью. Вот так:



— Ну, кто первым догадается, как сделать шах черному королю? — спросил Незнайка.

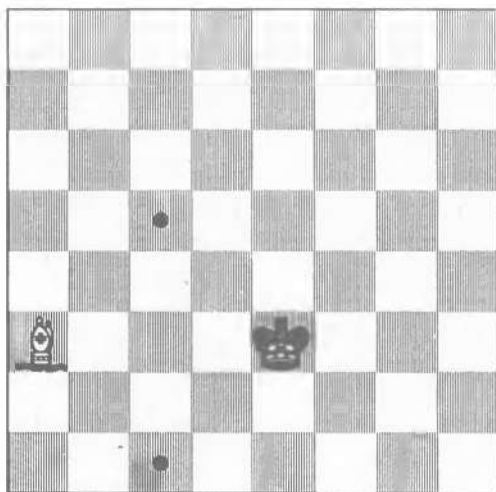
— Я знаю, — сказал Карандаш, взял белого короля и передвинул его вверх направо. На одно поле наискосок. — Шах!

— Так нельзя! — возмутился Незнайка. — Ведь белый король идет под бой черного короля. А короля под бой ставить нельзя! — И Незнайка вернул белого короля на место.

— Я знаю, — догадался Петрушка. — Белая ладья пойдет вперед по прямой через два поля... Шах!

— Можно и по-другому, — сказала Дюймовочка и повела белую ладью направо через два поля. — Шах.

— Верно, — кивнул Незнайка. — Теперь дайте шах белым слоном в таком положении:

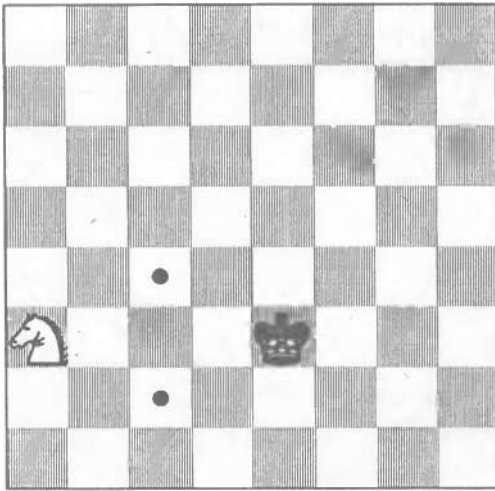


— Это легко, — схватил белого слона Чиполлино и передвинул его вверх, наискосок через поле. — Шах!

— Или вот так, — промолвил Самоделкин, вернул слона на место и направил его вниз, через поле наискосок.

— Шах!

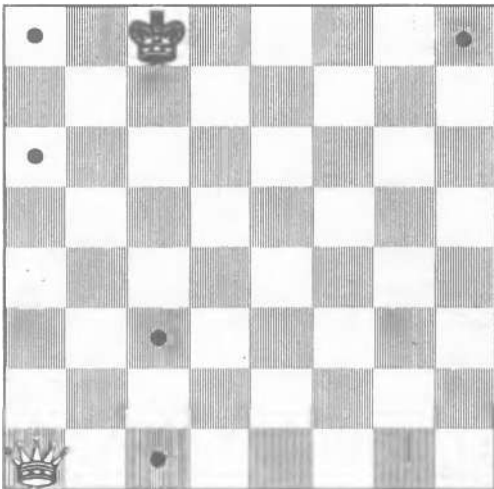
— Молодцы, ловко запаховали черного короля, — похвалил Незнайка и вместо слона поставил на шахматную доску белого коня. Вот так:



— Опять шахнуть надо? — догадался Буратино и скакнул белым конем так: два поля направо, одно поле вниз. — Шах!

— А можно и так, — завладел конем Гурвинек и прыгнул им так: два поля направо, одно поле вверх. — Шах!

Незнайка заулыбался и расставил на шахматной доске новое положение. Вот такое:



— Нападайте белым ферзем на черного короля. Объявляйте королю шах, — предложил Незнайка.

Веселые человечки с радостью взялись за новое задание.

Петрушка пошел ферзем направо, по линии через клетку — шах!

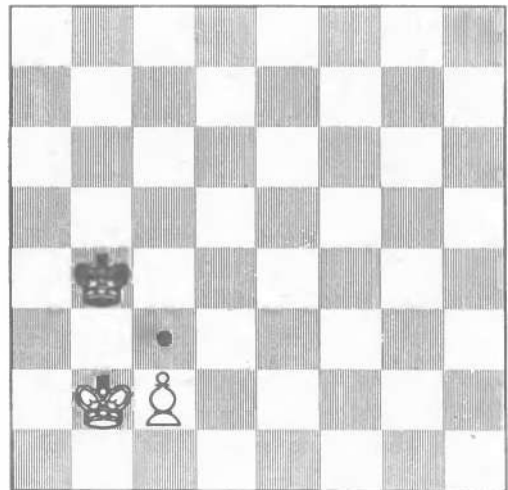
Гурвинек вернул ферзя на место и передвинул его наискосок, через клетку — шах!

Чиполлино перепрыгнул ферзем через четыре поля по прямой вверх — шах!

Карандаш сыграл белым ферзем в левый дальний угол — шах!

Дюймовочка переместила ферзя в правый дальний угол — шах!

Затем Незнайка поставил на шахматную доску королей и белую пешку. Вот так:



— Дайте и мне пошаковать, — пробилился к шахматной доске Буратино. Он нетерпеливо схватил белого короля и пошел им вперед. На одно поле по прямой. — Шах!

— Неправильно, — замахал руками Незнайка. — Я же говорил, короля под бой ставить нельзя. А то черный король побьет белого короля. И все. — И Незнайка поставил белого короля как раньше.

— Понял, понял! — крикнул Буратино. — Шах надо пешкой давать! — И Буратино передвинул белую пешку на одно поле вперед. — Шах!

— Вот это другое дело, — кивнул Незнайка.

От радости Буратино забегал вокруг

шахматной доски, крича: — Шах! Шах! Шах! Шах!

И пошло веселье!

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Если своим ходом вы нападаете на короля партнера и, следовательно, следующим ходом могли бы его побить, то вы объявили шах.

Предложите малышу попрактиковаться в объявлении шаха. Сначала снова расставьте перед ним положения из данной главы, и пусть он решает их.

Очень полезной оказывается на данной стадии обучения дидактическая игра «Два хода». В ней ребенку предлагается сделать два хода подряд (что, собственно, в шахматах не допускается). При этом ребенок должен на первом ходу объявить шах, а вторым побить неприятельского короля. Хотя в шахматах королей не бьют, для учебных целей этот прием очень эффективен. Для разыгрывания подходят позиции из главы 23, а также следующие положения:

1. Белые: Лa1, черные: Крe8, Фe7. Белые объявляют шах только ходом 1.Лa8+.

2. Белые: Лe1, черные: Кра8, Фb8. Шахует ход 1.Лa1+.

3. Белые: Лc1, черные: Крс8, Сс6. Правильно 1.Л:c6+!

4. Белые: Фа4 пп.а5, b5, черные: Кра8. Шах объявляется так: 1.Фe4+.

5. Белые: Фс8, пп.b7, c3, черные: Кра1. Верный ход 1.Фа8+.

6. Белые: Фе1, черные: Крe8, Фе4. Надо играть 1.Ф:e4+!

7. Белые: Сс2, черные: Кра8. Шахует 1.Се4+.

8. Белые: Са1, черные: Крb8. Шах объявляется ходом 1.Се5+.

9. Белые: Са6, черные: Кра2. Правильно 1.Сс4+.

10. Белые: Ка4, черные: Крe6. Шах дается так: 1.Кс5+.

11. Белые: Ка7, черные: Крс3. Верный ход 1.Кb5+.

12. Белые: Ка8, черные: Крс8. Надо продолжать 1.Кb6+.

13. Белые: пп.b3, c3, черные: Крb5. Шахует 1.c4+.

14. Белые: пп.а6, b6, черные: Крb8. Правильно 1.a7+.

15. Белые: пп.а2, b2, черные: Кра4. Шах объявляется ходом 1.b3+.

Положения 1—15 можно предложить и как задания, и для игры «Два хода».

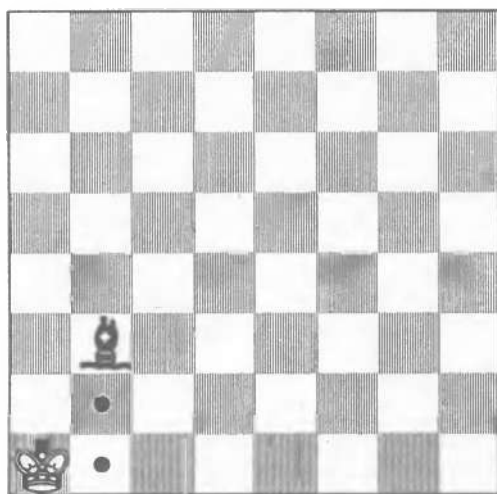
Если малыш будет испытывать большие трудности с объявлением шаха на доске «восемь на восемь полей», то сами придумайте задания на объявление шаха на фрагментах шахматной доски. Это не сложно, а задания на фрагментах значительно доступнее детям 3—4 лет.

НЕ ИДИ КОРОЛЬ ПОД ШАХ

— **А ЧЕМУ** мы теперь будем учиться? — спросил Самоделкин.

— Не вставать королем под шах, под бой, — ответил Незнайка.

Он взял белого короля и черного слона, поставил их на шахматную доску. Вот так:



— Подумайте, куда здесь можно пойти белым королем, — сказал Незнайка.

— Вверх, по прямой на одно поле, — выпалил Буратино.

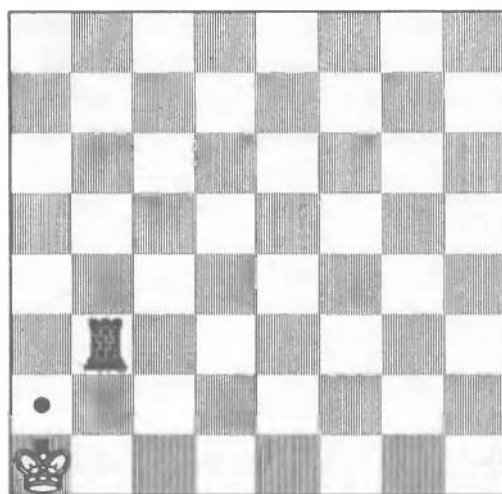
— Туда нельзя, там король попадает под шах. И черный слон побьет нашего короля, — сказал Незнайка.

— Направо надо королем сыграть. По линии, — сказал Гурвинек.

— А можно и наискосок на одно поле. Тогда белый король нападет

на черного слона, — добавила Дюймовочка.

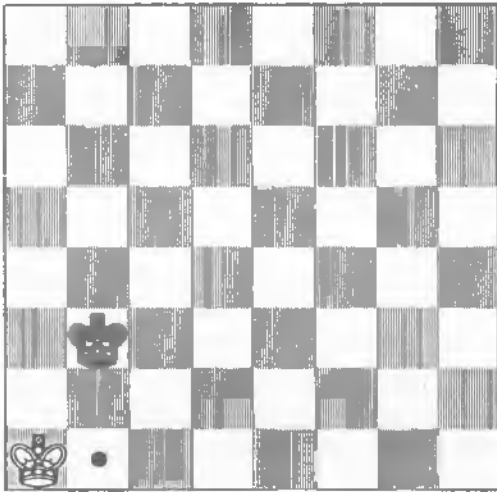
— Верно, братцы. А теперь заменим черного слона черной ладьей. Куда тогда пойти белому королю? — спросил Незнайка.



— Теперь королю и наискосок нельзя идти, и направо по линии нельзя. А то черная ладья побьет белого короля, — сказал Чиполлино.

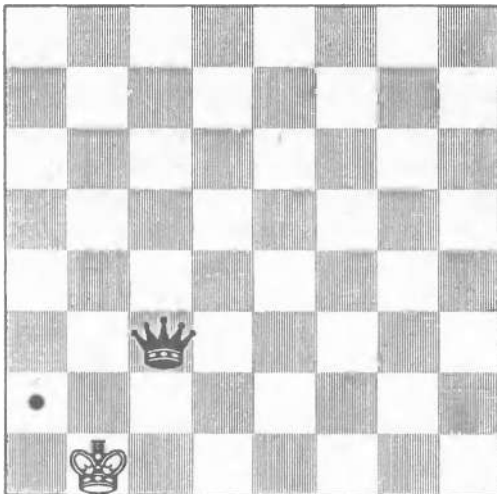
— Зато вверх по линии можно. На одно поле, — сказал Карандаш. — Там король на ладью нападет. Пусть она убегает.

— Тоже верно. А сейчас заменим белую ладью, тьфу, черную ладью черным королем. Как белым играть? — спросил Незнайка.



— Наискосок опять нельзя. И вверх по прямой нельзя. А то черный король побьет белого... А направо по прямой можно, — догадался Петрушка.

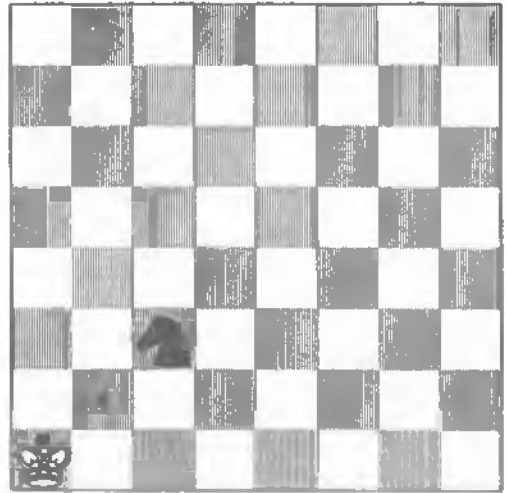
— Так, хорошо, — деловито сказал Незнайка. — Посмотрите-ка на такое положение:



— Тут куда ни пойдешь белым королем, везде под шах черного ферзя угодишь, — проворчал Буратино.

— Есть один ход у белого короля, — скромно сказала Дюймовочка. — Налево наискосок.

— Умница, — похвалил Незнайка и расставил на шахматной доске новое положение.

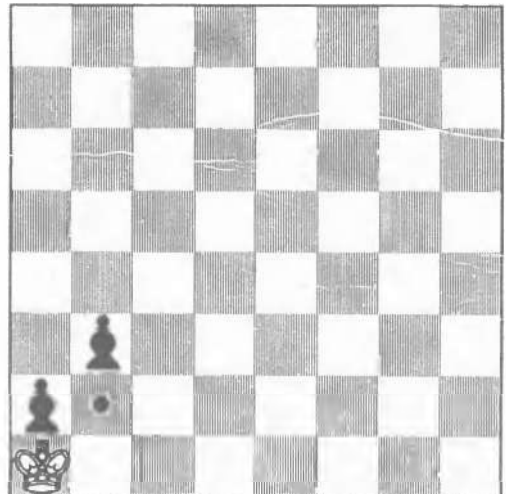


— Здесь направо по прямой королем нельзя идти. Черный конь побьет короля, — заметил Гурвинек.

— И вверх по прямой нельзя. Там тоже конь побьет, — добавил Самоделкин.

— А наискосок можно, — сказала Дюймовочка и пошла белым королем по косой на одно поле.

— И последнее положение, — проговорил Незнайка и поместил на шахматную доску кроме белого короля две черные пешки.



— Бить надо черную пешку белым королем, бить! — закричал Буратино.

— Нельзя. Ведь белый король под шах черной пешки встанет. И пешка побьет короля, — сказал Незнайка.

— Здесь королем снова наискосок надо пойти, на одно поле. Там короля

пешки не побьют, — заметила Дюймовочка.

— Ну, Дюймовочка, ты настоящая шахматистка! — восхищенно сказал Незнайка. — У тебя большие способности.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Ребенок должен твердо усвоить, что короля под шах ставить нельзя, должен подбирать для короля неатакованные поля. Это не очень сложно, но очень важно.

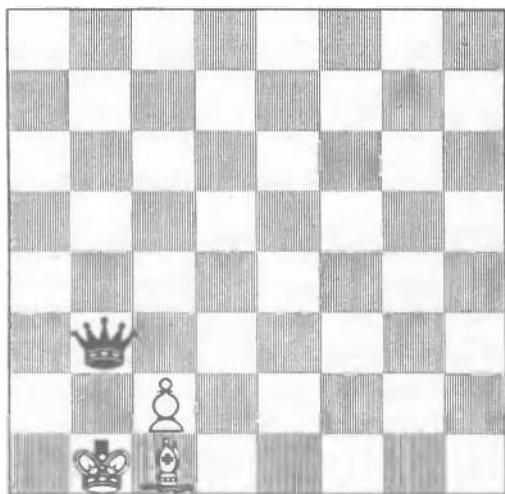
Снова расставьте положения из главы 24, и пусть ребенок сделает точные ходы королем. После этого снова рас-

кройте страницы, где приведены методические рекомендации к главе 12, и поочередно расставьте на фрагментах шахматной доски положения 4—19, 21, 27 и 31. Задача ребенка — сделать любой ход белым королем, но чтобы король не встал под шах.

Глава 25

ЗАЩИТА ОТ ШАХА

— **В ШАХМАТАХ** своего короля надо беречь. Ведь если нашего короля побьют, то мы проиграли. Потому что без короля настоящую шахматную партию не играют. И если нашему королю дали шах, надо спасать его из-под боя... Взгляните на такое положение, — сказал Незнайка.



— Видите, черный ферзь напал на нашего белого короля, дал шах королю. Хочет черный ферзь побить белого короля. Но ход белых. Что делать белым, чтобы черный ферзь не побил белого короля?

— Убегать королю надо! — крикнул Буратино. — В угол убегаты! — и Буратино передвинул белого короля в левый угол. — Нет больше шаха!

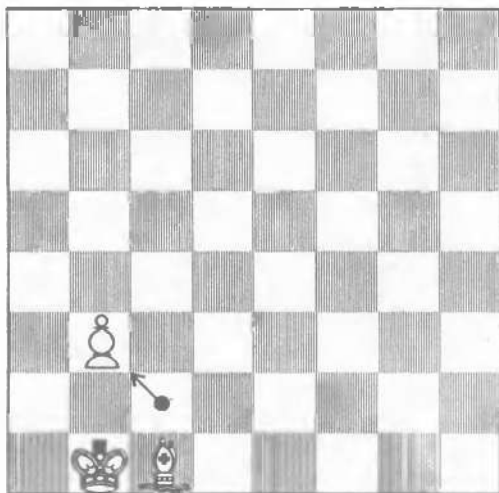
— Можно королем и не убегать, — сказал Чиполлино и поставил белого короля назад. — Можно короля защи-

тить белым слоном, — и Чиполлино передвинул белого слона влево. На одно поле наискосок. ♦

Белый слон встал между черным ферзем и белым королем и укрыл короля от шаха.

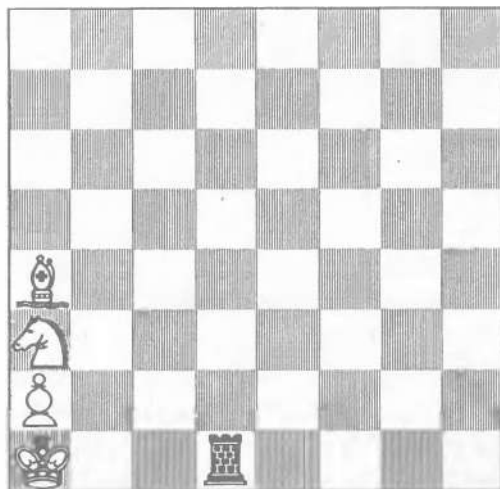
— А лучше всего сыграть по-другому, — сказала Дюймовочка. — Ведь белая пешка может просто побить черного ферзя.

И только Дюймовочка выговорила эти слова, как белый король заулыбался, а белая пешка «съела» черного ферзя: налево наискосок. Вот так:



— Молодцы, братцы, — похвалил Незнайка. — Всегда, когда нашему королю дают шах, надо смотреть, что выгоднее: или отойти королем, или защитить короля другой своей фигурой, или побить вражескую фигуру. Чаще всего, конечно, лучше побить фигуру,

которая дала шах... Поняли? Тогда сообразите, как белым спастись от шаха в такой позиции:



— Нашему белому королю шах объявила черная ладья, — заметил Пет-

рушка. — Я бы ушел королем из-под боя. Наискосок, на одно поле.

— А я бы защитил короля белым конем, — сказал Самоделкин и сыграл конем так: два поля вниз, одно поле направо.

Всех веселых человечков развеселило, как конь пропрыгал по головкам белой пешки и белого короля. Уж такая конь фигура — перепрыгивает через другие фигуры.

— А лучше всего ладью побить. Так Незнайка учил, — выкрикнул Буратино и взял черную ладью белым слоном.

— Ай да я, — радовался Буратино.

И никто в этот раз не сердился на Буратино, потому что он нашел самый лучший ход. Вот.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Пора малышу поучиться защищаться от шаха. Расставьте на шахматной доске следующие положения, в которых у белых есть лишь один приемлемый ход:

1. Белые: Кра1, черные: Фа3. Надо играть 1.Крb1.

2. Белые: Кра8, черные: Фс8. Правильно 1.Кра7.

3. Белые: Кре1, черные: Фе2. Ферзя следует побить: 1.Кр:e2.

4. Белые: Кра5, черные: Фb5. И здесь надо провести взятие: 1.Кр:b5.

5. Белые: Кра8, Сb8, черные: Фа6. Играть следует 1.Са7.

6. Белые: Кра1, Са2, черные: Се5. Верный ход 1.Крb1.

7. Белые: Кра8, Сb8, черные: Сс6. Правильно 1.Кра7.

8. Белые: Кра1, Лb1, черные: Ла8. Надо играть 1.Крb2.

9. Белые: Кра8, Кb8, черные: Ла7. Ладью следует побить: 1.Кр:a7.

10. Белые: Кра1, Сb1, черные: ш.b2, c3. Верный ход 1.Кра2.

11. Белые: Кра1, черные: Кра3, b2. Играть следует 1.Крb1.

12. Белые: Кра2, черные: Фс3, Кс1. И здесь правильно 1.Крb1.

13. Белые: Кра8, черные: Крс7, Кb6. Надо играть 1.Кра7.

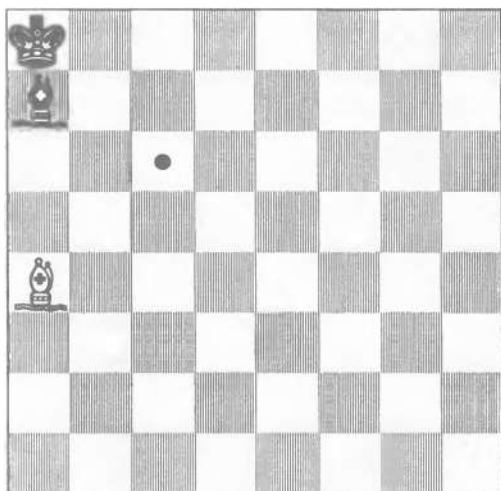
14. Белые: Кра1, черные: Лb2, Кb3. Следует бить ладью: 1.Кр:b2.

15. Белые: Кра8, черные: Кb6, Кс6. Правильно 1.Крb7.

Глава 26

«УМНЫЙ ШАХ»

НЕЗНАЙКА поставил на шахматную доску белого слона, черного слона и черного короля. Вот так:



— Белым слоном играет Гурвинек, черными фигурами играет Самоделкин. Белый слон должен дать шах, а Самоделкину нужно спасти черного короля от этого шаха, — объяснил Незнайка.

Гурвинек покрутил, покрутил белого слона на месте и передвинул его через одно поле вверх. Нанскосок.

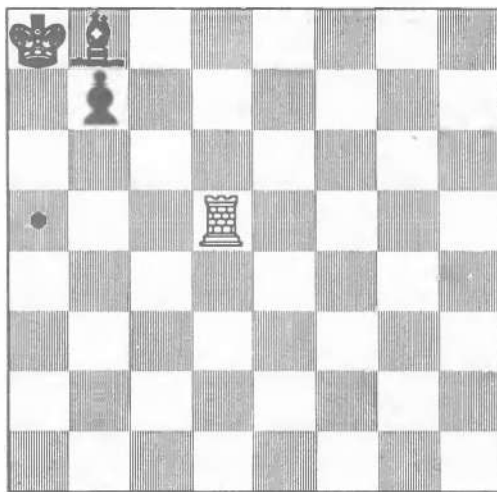
— Шах! — сказал Гурвинек.

Теперь задумался Самоделкин:

— Побить белого слона я не могу. Защитить короля тоже нечем. Значит, надо убегать королем, — и Самоделкин отошел черным королем направо. По линии, на одно поле.

— Правильно играли, — похвалил

Незнайка. — А новое положение разыгрывают Петрушка и Карандаш.



— У Петрушки — белая ладья, — добавил Незнайка. — Ищи шах, Петрушка.

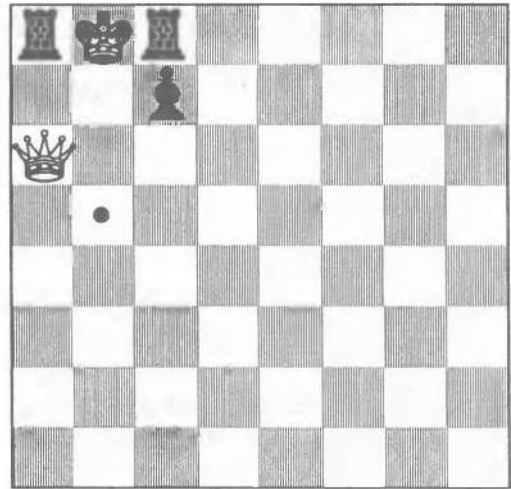
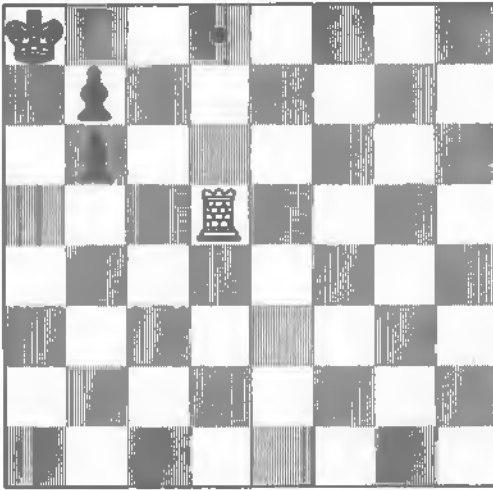
Петрушка передвинул белую ладью налево, через два поля — шах!

Что делать Карандашу? Побить белую ладью нечем.

Отойти черным королем некуда. Остается защититься. Черным слоном.

Повеселел Карандаш, переместил черного слона налево. На одно поле, нанскосок. Защитил черный слон черного короля от удара белой ладьи.

— Хорошо, теперь белой ладьей играет Буратино, а черными фигурами — Дюймовочка, — проговорил Незнайка и расставил на шахматной доске такое положение:



— Ха, легкота! — хмыкнул Буратино и передвинул ладью налево, через две клетки. — Шах!

Дюймовочка улыбнулась и побил черной пешкой белую ладью. Наискосок.

— Когда делаешь шах, всегда смотри, не побьют ли твою фигуру, — стал учить Незнайка Буратино. — Вот ты не посмотрел и потерял ладью.

— Я по-другому пойду, — сказал Буратино, вернул фигуры назад и переместил белую ладью вверх, через два поля. — Шах!

Теперь уж белую ладью черным не побить. И защитить черного короля нечем, ведь пешки назад не ходят. Убегать черному королю надо.

И Дюймовочка пошла королем вниз, на одно поле. Правильно пошла.

Потом Незнайка пригласил поиграть Карандаша и Чиполлино и поставил на шахматной доске такую позицию:

— Тут шах просто сделать. Можно ладью ферзем побить, — сказал Карандаш.

— Попробуй, — усмехнулся Незнайка.

И Карандаш побил белым ферзем левую черную ладью:

— Шах!

А Чиполлино быстренько побил черным королем белого ферзя. Проиграл Карандаш.

— Я не ту ладью «съел», — огорчился Карандаш, вернул фигуры на место и побил ферзем правую ладью. — Шах!

А Чиполлино снова побил черным королем белого ферзя. Проиграл Карандаш.

— Нельзя было ладью бить, — покачал головой Карандаш и шахнул по-иному: пошел ферзем вверх наискосок, на одно поле.

Но и тут побил черный король Чиполлино ферзя Карандаша.

— Как же шаховать-то? — совсем растерялся Карандаш. — А-а, знаю. — Карандаш опять поставил фигуры по местам и пошел ферзем направо по прямой, на одно поле. — Шах!

Некуда отойти черному королю, да и защититься нечем. Погрустнел было Чиполлино и вдруг заметил, что белый-то ферзь встал под бой черной пешки. Обрадовался Чиполлино и побил ферзя черной пешкой. Налево наискосок. Опять Карандаш проиграл.

Смотрит Карандаш на шахматную доску, чуть не плачет.

— Не плачь, Карандаш, я тебе помогу, — говорит Буратино.

Взял Буратино белого ферзя, поставил его на прежнее место и пошел им вниз наискосок. На одно поле.

— Шах! — обрадовался Карандаш.

Теперь задумался Чиполлино: как спастись от шаха? Защититься не-

чем. Закрыться нечем. Уходить королем надо.

И Чиполлино пошел черным королем налево наискосок.

— А сейчас можно и отдохнуть, — закончил занятие Незнайка.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Предложите вниманию ребенка следующие пять положений, в которых из двух возможных шахов он должен выбрать лучший.

1. Белые: Се5, черные: Кра5, Се1. Правильно 1.Сс7+, но не 1.Сс3+ из-за 1...С:с3.

2. Белые: Ле1, черные: Кра4, Сс3. Надо шаховать так: 1.Ле4+, но не 1.Ла1+?? С:а1.

3. Белые: Ка5, черные: Кре5, Ке3. Верный ход 1.Кс6+, а вот 1.Кс4+?? теряет коня 1...К:с4.

4. Белые: Фе1, с3, черные: Крс8, Са4. Правильно 1.Фе6+, но не 1.Фе8+?? С:е8.

5. Белые: а3, с3, d3, черные: Крб5. Надо играть 1.с4+, а вот 1.а4+? теряет пешку 1...Кр:а4.

Следующие семнадцать позиций сложны для ребенка, но если он сможет решить их, то сделает первый шаг в «большие» шахматы. Позиции эти — на тему двойного удара. Белая фигура должна сделать такой шах, чтобы вторым ходом побить неприятельскую фигуру (после того, как черный король уйдет из-под боя).

1. Белые: Ла1, черные: Крс4, Лс8. Следует играть 1.Лс1+!, и на отход черного короля 2.Л:с8.

2. Белые: Ле8, черные: Крб5, Лб2. Ладью выигрывает 1.Лб8+, и после ухода черного властелина с линии «b» — 2.Л:b2.

3. Белые: Лс2, черные: Кре5, Лh5. Правильно 1.Лс5+! и 2.Л:h5.

4. Белые: Лс1, черные: Кра5, Се5. И здесь белые начинают с 1.Лс5+! и затем 2.Л:е5.

5. Белые: Сс2, черные: Крс6, Са8. К выигрышу слона ведет 1.Се4+! и вторым ходом С:а8.

6. Белые: Сс8, черные: Крс4, Са2. Верный ход 1.Се6+! и потом 2.С:а2.

7. Белые: Сс1, черные: Крс5, Се7. Правильно 1.Са3+! и 2.С:е7.

8. Белые: Се2, черные: Кра2, Ле6. Надо играть 1.Сс4+! и 2.С:е6.

9. Белые: Фа1, черные: Кре4, Фb7. Далеко не сразу ребенок найдет решение: 1.Фh1+! и 2.Ф:b7.

10. Белые: Фс8, черные: Крб6, Фb3. Шаховать следует так: 1.Фb8+! (но не 1.Фb7+?? Кр: b7) и 2.Ф:b3.

11. Белые: Фе4, черные: Кра6, Фа1. Правильно 1.Фа8+! и 2.Ф:a1.

12. Белые: Ка6, черные: Кре6, Фb3. Ферзя выигрывает 1.Кс5+! и 2.К: b3.

13. Белые: Кb2, черные: Крб6, Лс3. Правильно 1.Ка4+! и 2.К:с3.

14. Белые: Ке2, черные: Кра2, Cd3. Надо играть 1.Кс1+! и 2.К:d3.

15. Белые: а3, b3, с3, черные: Крб5, Лd5. Правильно 1.с4+! и 2.cd.

16. Белые: b2, с2, d2, черные: Крс4, Ка4. Коня выигрывает 1.b3+! и 2.ba.

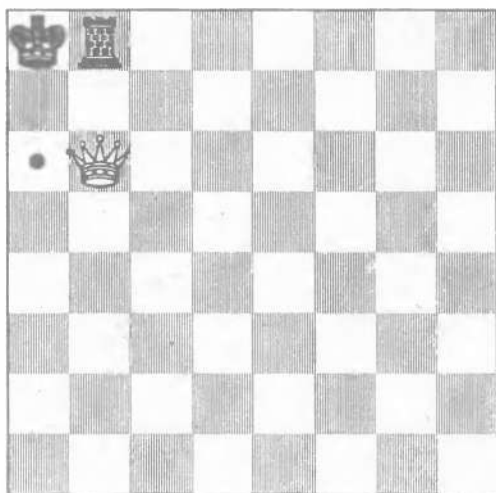
17. Белые: а5, b5, с5, черные: Крб7, Kd7. Правильно 1.с6+! и 2.cd.

Глава 27

МАТ

НЕЗНАЙКА оставил на шахматной доске три фигуры: белого ферзя, черного короля и черную ладью — и сказал:

— Белыми играет Дюймовочка, черными — Карандаш. Давай шах, Дюймовочка.



Дюймовочка взяла белого ферзя и передвинула его на одно поле влево, по линии. — Шах!

Карандаш вытаращил глаза и сказал:

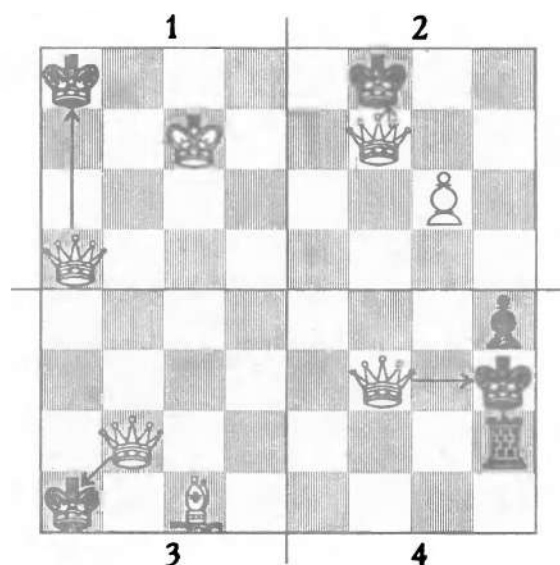
— А мне некуда ходить. Побить белого ферзя я не могу. Защитить короля нечем. И отойти королем некуда — везде его белый ферзь побьет.

— А раз так, проиграл ты, Карандаш, — заметил Незнайка. — Это мат. Белый ферзь объявил черному королю не шах, а мат. Мат — это победа. Мат — это выигрыш. Для того и иг-

рают в шахматы, чтобы дать мат королю противника.

— Получается, мат — это шах, от которого нет защиты, — сообразила Дюймовочка. — Я поняла: чтобы выиграть в шахматах, надо так напасть своей фигурой на короля противника, чтобы следующим ходом короля побить.

— Молодец, Дюймовочка, — похвалил Незнайка. — Сейчас я покажу четыре положения, где мат черному королю объявил белый ферзь.

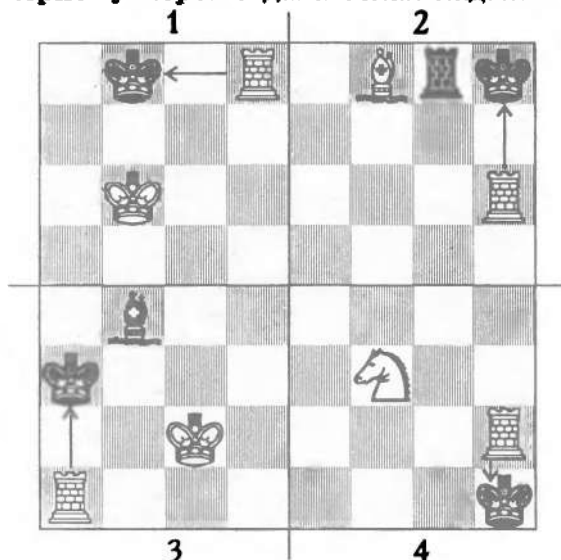


— Разве во второй позиции мат? — удивился Карандаш. — Ведь черный король побьет белого ферзя.

— Ферзя нельзя побить. Тогда белая пешка побьет черного короля, — объяснил Незнайка.

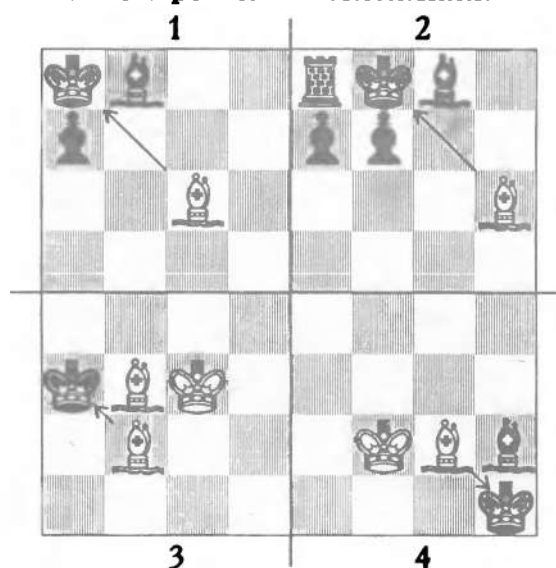
— А в третьем положении, если король ферзя возьмет, то слон короля побьет, да? — догадался Карандаш.

— Верно, — кивнул Незнайка. — А вот в этих четырех позициях мат черному королю дала белая ладья:

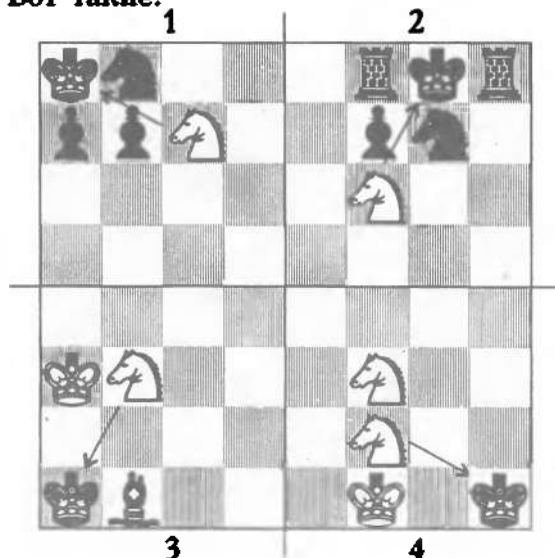


— Здесь в четвертом положении черный король не может «съесть» белую ладью. А то белый конь побьет черного короля, — проговорила Дюймовочка.

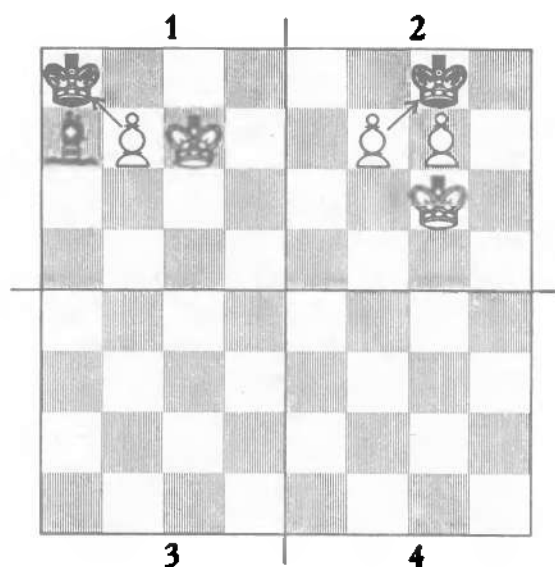
— А вот в таких положениях черного короля заматовала белая пешка, — сказал Незнайка и одно за другим расставил четыре новых положения:



Потом Незнайка показал веселым человечкам четыре положения, где мат черному королю поставил белый конь. Вот такие:

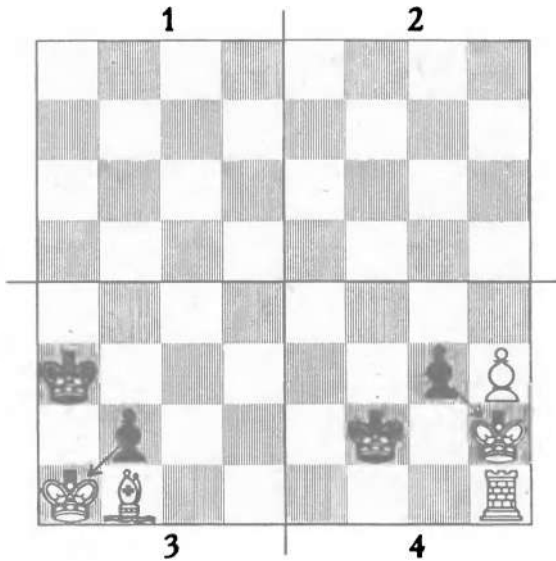


— А вот в таких двух положениях черного короля заматовала белая пешка, — промолвил Незнайка.



И еще две позиции расставил Незнайка. В них черная пешка дала мат белому королю.

— Какой же тут мат? — удивился Чиполлино. — Ведь пешки ходят вперед, вверх и бьют наискосок вверх.



— Совсем ты, Чиполлино, забыл, что белые пешки бьют наискосок вверх, а черные пешки бьют наискосок вниз. Тут черные пешки объявили мат, — сказал Незнайка.

— Теперь мы будем учиться ставить мат, да? — спросил Карандаш.

— Да, но сначала немножко отдохнем, — улыбнулся Незнайка.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Достижение мата — вот цель шахматной партии. Тот, кому поставили мат, проиграл.

Дети 3—5 лет с превеликим трудом усваивают понятие «мат», для них он недостаточно конкретен, неосязаем. Поэтому еще раз повторимся — не спешите.

Расставьте перед ребенком следующие положения и спросите малыша, стоит ли на доске мат черному королю. Если мата нет, то как ходить черным.

1. Белые: Фа5, черные: Кра8, Лб8. Нет мата: черные сыграют 1...Крб7.

2. Белые: Фс8, черные: Кра8, а7. На шахматной доске мат.

3. Белые: Фа2, черные: Кра4, б4. Нет мата: есть ход 1...Крб5.

4. Белые: Фс4, черные: Кра4, Ла3, Ла5. Мат на доске.

5. Белые: Кре6, Фе7, черные: Кре8. Мат черному королю.

6. Белые: Кра6, Фа7, черные: Крб8. Мата нет. Черные пойдут 1...Крс8.

7. Белые: Фс2, черные: Крс1. Нет мата: 1...Крс2.

8. Белые: Фе5, черные: Кра1, Сб1, а2. На доске мат.

9. Белые: Лс8, черные: Кра8, а7, б7. Мат.

10. Белые: Ла2, черные: Кра1, Лб1. Нет мата. Черные побьют ладью 1...Кра2.

11. Белые: Кре6, Лб8, черные: Кре8. Мат черному королю.

12. Белые: Ла1, черные: Кра8, б7. Нет мата. Черные отойдут королем 1...Крб8.

13. Белые: Крс7, Ла3, черные: Кра8. Мат.

14. Белые: Лб8, а7, черные: Кра8. Нет мата: 1...Кра7.

15. Белые: Ла2, Лб1, черные: Кра6. Мат.

16. Белые: Лб1, Се4, черные: Кра1. Нет мата. Черные пойдут 1...Кра2.

17. Белые: Крс2, Се5, черные: Кра1, Са2. Мат.

18. Белые: Се4, черные: Кра8, а7. Нет мата: 1...Крб8.

19. Белые: Крб3, Сс3, черные: Кра1, Кб1. Нет мата. Черные побьют слона 1...К:с3.

20. Белые: Крс2, Сб2, черные: Кра1, а2. Мат.

21. Белые: Крс2, Кб3, черные: Кра1. Нет мата. Черные сыграют 1...Кра2.

22. Белые: Кrb6, Кс7, черные: Кра8, Кб8. Мат.

23. Белые: Кб6, черные: Кра8, Лb8, а7, b7. Нет мата: 1...аb.

24. Белые: Крс7, b7, черные: Кра8, Ка7. Мат.

25. Белые: Крс4, Сb4, b3, черные: Кра4. Мат.

26. Белые: b7, черные: Кра8, Сb8, а7. Мата нет: 1...Кр:b7.

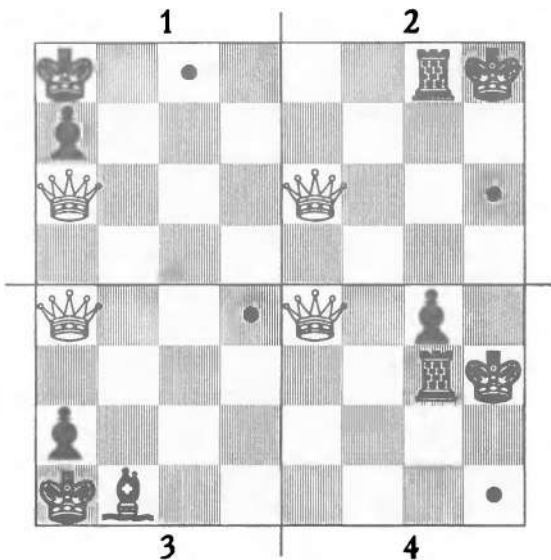
27. Белые: а7, b6, b7, с6, черные: Кrb8. Мат.

28. Белые: а7, b7, с6, черные: Кра8. Мата нет: 1... Кр:a7.

Глава 28

ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ, СЛОН ДАЮТ МАТ В ОДИН ХОД

— **ТЕПЕРЬ**, братцы, поучимся ставить мат, — неторопливо проговорил Незнайка и одно за другим расставил на шахматной доске четыре таких положения.



— Сначала решите четыре задачи, где мат в один ход черному королю дает белый ферзь, — сказал Незнайка.

— У, первая позиция легкая. Белый ферзь прыгнет направо через клетку по линии. Шах и мат! — крикнул Буратино.

— Нет, это не мат, — возразила Дюймовочка. — Это только шах. Ведь тогда черный король пойдет из угла на одно поле направо. По прямой. Мат по-другому надо ставить, — и Дюймо-

вочка сходила белым ферзем наискосок через клетку, вверх.

— Мат! Точно, мат! — обрадовался Буратино. — Теперь черному королю отойти некуда — везде его белый ферзь побьет. И закрыть короля нечем. И ферзя не побить. Мат!

— Вторая позиция еще легче, — сказал Карандаш. — Белый ферзь пойдет вправо по линии на одно поле. Шах!

— Шах-то будет, но это не мат, — засмеялся Незнайка. — Ведь черные тогда отойдут королем из-под шаха вниз по прямой. А могут и ладьей закрыться — пойдут черной ладьей на одно поле вниз.

— Я знаю, как тут мат поставить, — вызвался отвечать Гурвинек и передвинул ферзя по линии направо, через две клетки. — Мат!

— Молодец! — захолопал в ладоши Незнайка. — А как в третьем положении мат сделать?

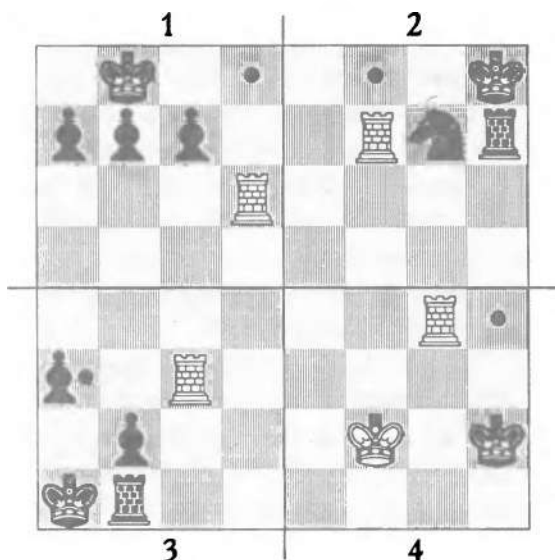
— Тоже надо ферзем направо прыгнуть через две клетки. По прямой, — ответила Дюймовочка.

— Верно, а в четвертом положении? — спросил Незнайка.

— И тут ферзем пойдём через две клетки. Направо, вниз наискосок, — ответил Петрушка.

— Точно, ферзем научились мат ставить, теперь дайте мат в один ход черному королю белой ладьей, — про-

молвил Незнайка и по очереди расставил перед друзьями вот такие положения:



— Красиво черные пешки стоят. Рядышком, — сказал Чиполлино, изучая первое положение.

— Красиво, но плохо, — усмехнулся Гурвинек и переместил белую ладью вверх через клетку. — Мат!

— Ух ты, в самом деле, мат! Свои же черные пешки мешают черному королю уйти из-под боя, — удивился Чиполлино.

— Мне-то, мне-то порешать дайте, — забеспокоился Буратино, когда на шахматной доске появилось новое положение, и побил белой ладьей черного коня. — Мат!

— Какой же это мат? — удивился Незнайка. — Учил я вас, учил... тут даже шаха нет.

— Не мат, не шах, только шум в ушах, — хихикнул Чиполлино и побил черной ладьей белую ладью.

— Можно было и королем побить, — заметила Дюймовочка и поставила фигуры, как они стояли раньше. — Надо белой ладьей вперед пойти на одно поле. И мат!

— Толково, — похвалил Незнайка. — А как в третьем положении белой ладью заматовать черного короля?

— Пешку надо побить, пешку! Черную! Белой ладьей налево через клетку. Мат! — закричал Буратино.

— Правильно, Буратино, — кивнул Незнайка. — Когда побить кого-то надо, ты тут как тут.

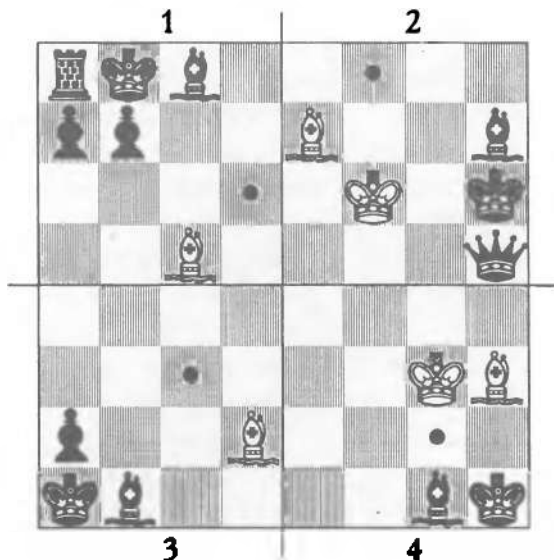
— А в четвертом положении белая ладья прыгнет вниз через поле, шах! — сказал Самоделкин.

— Шах, но не мат, — возразил Незнайка. — Ведь черный король назад отойдет на одно поле. Или вперед шагнет.

— Направо надо белой ладьей пойти. Вот тогда мат, — сказал Петрушка и заматовал черного короля.

— Поучитесь и слонем мат ставить, — улыбнулся Незнайка и одно за другим показал друзьям новые расстановки фигур.

Вот такие:



Посмотрев первое положение, Буратино сказал:

— Я бы тут черными играл: У них и ладья, и пешки, а у белых слон один.

— Зато этот слон сейчас даст мат в один ход, — усмехнулся Гурвинек и передвинул белого слона на одно поле вверх, наискосок направо. — Мат!

— Ух, а во второй позиции у черных и ферзь есть. Хочу черными, — попросил Буратино.

— Пожалуйста, — улыбнулась Дюймовочка. — А я белым слоном сыграю направо на одно поле наискосок. Мат тебе.

— В третьем положении я сам белым слоном поиграю, — пробормотал Буратино и шагнул им налево вверх на одно поле. — Мат!

— Вот это другое дело, — закивал Незнайка. — А кто последнее положение первым решит?

— Я! — вызвался Самоделкин и пошел белым слоном налево вниз на одно поле. — Шах и мат.

— Какой же это мат? — удивился Карандаш. — Ведь черный король побьет нашего белого слона.

— Не побьет, — ответил Незнайка. — Ведь тогда он встанет под бой белого короля, а королю под бой идти нельзя. Правильно Самоделкин сказал: «Шах и мат».

— Шах и мат...шахматы, — удивленно заметил Буратино.

— Молодец, Буратино! Хорошо сообразил, что слово «шахматы» получилось из слов «шах» и «мат», — похвалил Незнайка. — Шах и мат — шахматы.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Элементарная игра «на уничтожение» доступна и понятна детям 3—5 лет, а вот игра «на мат» вызывает большие затруднения. Да и для детей 7—10 лет игра «на мат» очень непроста. Чтобы вам было легче объяснить малышу, как же поставить противнику мат, скажите: «В шахматах выигрывает тот, кто побьет неприятельского короля. Но, чтобы побить короля, на него нужно напасть». Шахматную игру принято прекращать за ход до того, как король будет побит. Это и есть мат. Он обозначается — «Х».

Поучите малыша ставить мат в один ход. Расставьте на шахматной доске следующие положения, в которых белые должны объявить черному королю мат в один ход (задания эти адресуются детям 5 лет и старше, а также одаренным детям 3—4 лет).

1. Белые: Фа6, черные: Кра8, Ла7. 1.Фс8Х.

2. Белые: Фс8, черные: Кра1, а2. 1.Фс1Х.

3. Белые: Фе2, черные: Кра8, Лб8. 1.Фа6Х.

4. Белые: Кrb6, Фа4, черные: Крс8. 1.Фе8Х.

5. Белые: Крс3, Фb8, черные: Кра1. 1.Фb2Х.

6. Белые: Кра3, Фа8, черные: Кра1. 1.Фh1Х.

7. Белые: Фа1, черные: Кра8, Сb8, а7. 1.Фh1Х.

8. Белые: Фе2, черные: Кра1, Сb1, а2. 1.Фе5Х.

9. Белые: Фе3, черные: Кrb8, Ла8, Лс8. 1.Фb6Х.

10. Белые: Крс4, Фb1, черные: Кра5. 1.Фb5Х.

11. Белые: Лс1, черные: Кра8, а7, b7. 1.Лс8Х.

12. Белые: Ле8, черные: Кра1, Лb1, b2. 1.Ла8Х.

13. Белые: Крс6, Ле2, черные: Кра6. 1.Ла2Х.

14. Белые: Кре3, Лb8, черные: Кре1. 1.Лb1Х.

15. Белые: Крс2, Ле8, черные: Кра1. 1.Ла8Х.

16. Белые: Ла1, черные: Крс8, b7, c7, d7. 1.Ла8Х.

17. Белые: Крс7, Лб1, черные: Кра8, а7. 1.Лб8Х.

18. Белые: Лс3, черные: Кра1, Кб2, а2. 1.Лс1Х.

19. Белые: Лб1, Кс6, черные: Кра8. 1.Лб8Х.

20. Белые: Лб7, Се4, черные: Кра1, Ка2. 1.Лб1Х.

21. Белые: Сб8, черные: Кра1, Сб1, а2. 1.Се5Х.

22. Белые: Сс2, черные: Кра8, Сб8, а7. 1.Се4Х.

23. Белые: Крс2, Сс7, черные: Кра1, Са2. 1.Се5Х.

24. Белые: Крб6, Са6, черные: Кра8, Сб8. 1.Сб7Х.

25. Белые: Крб6, Са1, черные: Крб8, Ла8, Сс8. 1.Се5Х.

26. Белые: Са2, черные: Крс8, Лб8, Сd8, b7, c7. 1.Се6Х.

27. Белые: Крс4, Са2, Сб4, черные: Кра4. 1.Сб3Х.

28. Белые: Кре6, Сс4, е7, черные: Кре8. 1.Сб5Х.

29. Белые: Лб1, Сб5, черные: Кра8, а7. 1.Сс6Х.

30. Белые: Сб1, Ка6, черные: Кра8, Са7. 1.Се4Х.

Детям более младшего возраста предложите поставить мат в один ход на фрагментах шахматной доски.

На фрагменте шахматной доски «две клетки на три» расставьте следующие положения:

1. Белые: Фа1, черные: Крб3, Ла3. Матует 1.Фб1Х.

2. Белые: Фб1, черные: Кра3, b3. К мату в один ход ведет 1.Фа1Х.

3. Белые: Кра1, Фб1, черные: Кра3. Решает 1.Фа2Х или 1.Фб2Х.

4. Белые: Крб1, Фа1, черные: Крб3, Ла3. 1.Фб2Х.

5. Белые: Кра1, Фб1, черные: Крб3, Лб2. 1.Ф:b2Х.

6. Белые: Кра1, Фб1, черные: Кра3, Сб3. 1.Фб2Х.

7. Белые: Крб1, Фа1, черные: Крб3, а3. 1.Фа2Х.

8. Белые: Кра3, Фб3, черные: Кра1, Сб1. 1.Фб2Х.

9. Белые: Кра1, Лб2, черные: Кра3, Лб3. 1.Ла2Х.

10. Белые: Кра1, Ла2, черные: Крб3, Ка3. 1.Лб2Х.

11. Белые: Крб1, Ла1, Ла2, черные: Крб3. 1.Ла3Х или 1.Лб2Х.

12. Белые: Кра1, Лб1, а2, черные: Кра3. 1.Лб3Х.

13. Белые: Кра1, Ла2, Кб1, черные: Крб3. 1.Ла3Х или 1.Лб2Х.

14. Белые: Кра1, Лб2, Са2, черные: Кра3. 1.Лб3Х.

15. Белые: Кра1, Сб1, черные: Крб3, Са3. 1.Са2Х.

16. Белые: Кра3, Сб3, черные: Крб1, Са1. 1.Са2Х.

17. Белые: Крб1, Са1, черные: Кра3, b3. 1.Сб2Х.

18. Белые: Кра1, Сб1, b2, черные: Крб3. 1.Са2Х.

19. Белые: Крб1, Са1, Са2, черные: Кра3. 1.Сб2Х.

20. Белые: Крб1, Са1, черные: Кра3, Кб3. 1.Сб2Х.

На фрагменте шахматной доски «две клетки на четыре» расставьте такие позиции:

1. Белые: Фб1, черные: Кра4, Лб4. Матует 1.Фа2Х.

2. Белые: Фа1, черные: Крб4, а4. 1.Фб2Х.

3. Белые: Кра1, Фб1, черные: Кра3, Фб4. 1.Фа2Х.

4. Белые: Крб2, Фа1, черные: Крб4. 1.Фа3Х.

5. Белые: Кра1, Фб1, черные: Кра3, Фа4. 1.Фб2Х.

6. Белые: Кра3, Лб2, черные: Кра1, Лб1. 1.Ла2Х.

7. Белые: Кра2, Ла1, черные: Крб4, а4. 1.Лб1Х.

8. Белые: Ла1, Ла2, черные: Крб4. 1.Лб1Х или 1.Лб2Х.

9. Белые: Кра1, Лб2, Лб4, черные: Кра3. 1.Л2б3Х.

10. Белые: Крб2, Ла1, Сб3, черные: Крб4. 1.Ла4Х.

11. Белые: Кра2, Сб2, черные: Крб4, Са4. 1.Са3Х.

12. Белые: Крб2, Са2, черные: Кра4, б4. 1.Сб3Х.

13. Белые: Кра3, Сб3, черные: Крб1, Ка1. 1.Са2Х.

14. Белые: Кра2, Сб2, б3, черные: Крб4. 1.Са3Х.

На фрагменте шахматной доски «три клетки на три» расставьте следующие позиции:

1. Белые: Фа3, черные: Крс3, Лб3. 1.Фс1Х.

2. Белые: Фа2, черные: Крс1, с2. 1.Фа1Х.

3. Белые: Крс1, Фа2, черные: Крс3. 1.Фа3Х, 1.Фб2Х, 1.Фс2Х.

4. Белые: Кра1, Фс1, черные: Крб3. 1.Фб2Х.

5. Белые: Крс3, Фс2, черные: Кра1. 1.Фб2Х.

6. Белые: Ла1, черные: Крс3, б2, с2. 1.Ла3Х.

7. Белые: Лс1, черные: Кра3, Кб2, б3. 1.Ла1Х.

8. Белые: Крб1, Лс2, черные: Кра3. 1.Лс3Х.

9. Белые: Лб1, Ка1, черные: Крс3. 1.Лб3Х.

10. Белые: Кра1, Лб1, Са2, черные: Крс3. 1.Лс1Х.

11. Белые: Сс3, а1, черные: Кра3, Сб3, а2. 1.Сб2Х.

12. Белые: Крс2, Са1, черные: Кра3, Са2. 1.Сб2Х.

13. Белые: Кра1, Сс2, Сс3, черные: Кра3. 1.Сб2Х.

14. Белые: Крс2, Са1, Кс1, черные: Кра3. 1.Сб2Х.

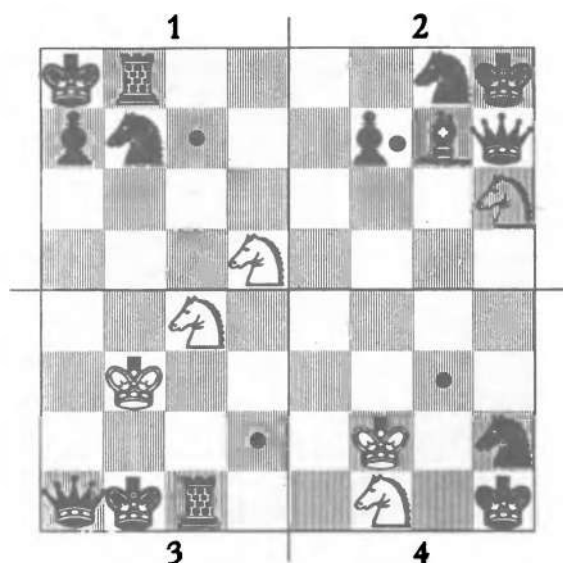
15. Белые: Крб1, Сс3, черные: Кра3, Сб3. 1.Сб2Х.

На фрагментах шахматной доски «три клетки на четыре» и «четыре клетки на четыре» подобные положения на мат в один ход несложно придумать самостоятельно.

Тщательно следите за тем, чтобы ребенок ставил именно мат (шах, от которого нет защиты). Если королю шах не объявлен, это не мат.

КОНЬ, ПЕШКА И КОРОЛЬ ДАЮТ МАТ В ОДИН ХОД

ЗАТЕМ веселые человечки учились ставить мат конем.



В первом положении Буратино приподнял над шахматной доской белого коня и с довольным видом сказал:

— У черных четыре фигуры, а у меня только белый конь, но мой конь сейчас даст черному королю мат в один ход, — и Буратино скакнул конем так: два поля налево, одно поле вверх. — Мат!

— А вот и не мат, — проговорила Дюймовочка и побила черной пешкой белого коня. Наискосок.

Буратино удивленно заморгал и пробурчал:

— Я тут лучше четырьмя черными фигурами поиграю.

— А я белым конем, — улыбнулась Дюймовочка, расставила фигуры по местам и пошла белым конем по-другому: два поля вверх, одно поле налево. — Шах и мат!

Во второй позиции против одного белого коня сражались пять черных фигур.

— Ну, что, Буратино, опять будешь черными играть? — усмехнулся Незнайка. — Смотри, у черных даже твоя любимая фигура ферзь есть.

— Нет, я лучше белыми, — сказал Буратино и взял белым конем черную пешку. — Шах и мат! Некуда черному королю пойти — свои фигуры мешают!

До того Буратино разохотился конем играть, что и в третьем положении скакнул белым конем: два поля налево, одно поле вниз.

— Мат, — говорит Буратино. — Некуда черному королю идти, везде его белый король побьет.

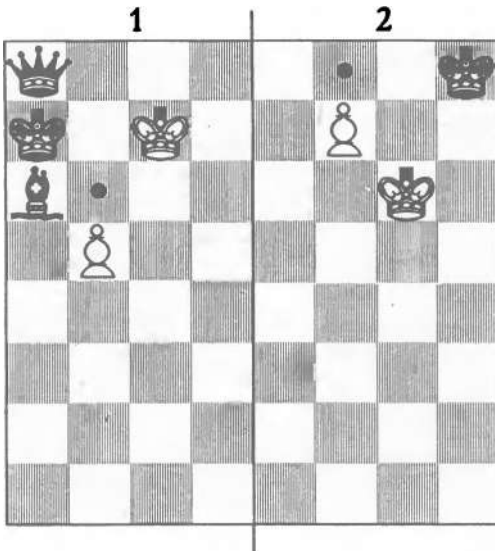
А Дюймовочка ничего не сказала. Она просто побила черным ферзем белого коня. И все увидели, что мата нет.

— Не так Буратино сыграл белым конем. — Петрушка вернул фигуры на место и пошел конем так: два поля вниз, одно поле направо. — Мат!

А в четвертом положении Буратино и сам догадался, как сыграть белым конем, и пошел им так: два поля вперед, одно поле направо.

— Шах и мат! — крикнул Буратино.

— Шах и мат, — поддакнул Незнайка и по очереди расставил друзьям два положения, где мат черному королю должна была объявить белая пешка.



— Я в первой позиции белой пешкой черного слона «съем», — сказал Карандаш.

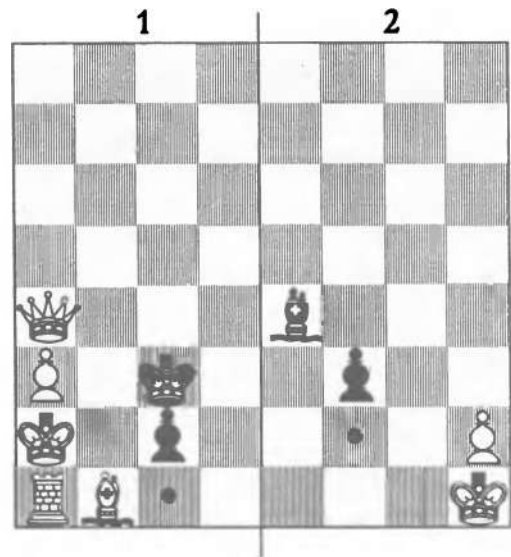
— А черный король побьет твою пешку, — засмеялся Чиполлино. — Надо мат в один ход искать, а не слонов всяких бить.

— Решил! — воскликнул Петрушка и передвинул белую пешку вперед на одно поле. — Мат!

— А во втором положении белая пешка пойдет на последнюю линию, превратится в белую ладью — и мат, — догадался Гурвинек.

— Или в ферзя превратится — и мат! — добавил Буратино.

— Верно, — кивнул Незнайка и одно за другим расставил на шахматной доске два положения, где начинали черные и черная пешка должна была поставить мат в один ход белому королю.



— Я побью черной пешкой белого слона, шах! — крикнул Буратино.

— Но не мат, — сказал Чиполлино и взял белой ладьей черного ферзя, в которого превратилась черная пешка.

— Я не так хотел пойти, — засуетился Буратино, вернул фигуры на место и не стал бить черной пешкой белого слона, а шагнул ею на первую линию по прямой и превратил ее в ферзя.

— И это плохой ход, — фыркнул Незнайка. — Ты не дал ни мата, ни шаха.

— А больше тут никак не сыграешь, — растерялся Буратино.

Тем временем Дюймовочка убрала с доски черного ферзя, поставила черную пешку, как было раньше, и тихо сказала:

— Черную пешку я превращаю в черного коня, мат!

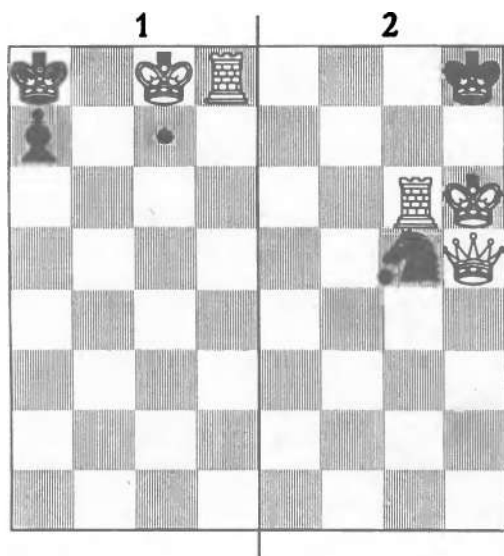
Веселые человечки, как замороженные, смотрели, как черная пешка ступила на первую линию и превратилась в черного коня. И, о чудо, на доске действительно был мат. Мат белому королю!

Секрет второй задачи быстрее всех раскрыла тоже Дюймовочка:

— Надо черную пешку продвинуть на одно поле вниз — и мат.

— Как мат? — не понял Карандаш. — Ведь черная пешка не напала на белого короля.

— Зато черная пешка открыла дорогу черному слону, он объявил белому королю шах и мат, — объяснил Незнайка. — Ведь налево по прямой белый король пойти не может — попадет под бой белой пешки... Теперь найдите, как белые дадут черным мат в двух таких хитреньких позициях:



— В первом положении надо белой ладьей перепрыгнуть через белого короля. Мат! — сказал Карандаш.

— Так нельзя. Ладьи не перепрыгивают через другие фигуры, я же говорил, — напомнил Незнайка.

Тут Буратино поднял белого короля и стал его крутить.

— Поставь короля на место! — приказал Чиполлино. — Король королю мат не ставит.

— А вот и ставит, — сказала Дюймовочка, взяла белого короля из рук Буратино и передвинула его вниз по прямой на одно поле. — Мат.

И все увидели, что белый король открыл белой ладье дорогу к черному королю. Ход сделал белый король, а мат объявила белая ладья.

— А во втором положении мат легко поставить, — проговорил Буратино. — Белая ладья прыгнет вперед через клетку — и мат. Отойти же черному королю некуда. И закрыться нечем...

— Но черный король возьмет и побьет белую ладью, и нет мата, — сказал Петрушка.

— Надо белым королем побить черного коня. Вот тогда мат, — заметила Дюймовочка. — Ведь тогда белый ферзь нападет на черного короля.

— Правильно, — кивнул Незнайка и лукаво спросил: — А если бы здесь был ход не белых, а черных, смог бы черный конь объявить мат белому королю?

— Смог, — ответил Гурвинек и скакнул черным конем так: две клетки вверх, одна влево. — Мат!

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Теперь ребенку следует поучиться ставить мат в один ход конем, пешкой и королем. Расставьте на шахматной доске следующие положения, в которых белые должны объявить черному королю мат в один ход:

1. Белые: Kb5, черные: Кра8, Kb8, a7, b7. 1.Кс7Х.

2. Белые: Ке3, черные: Кра1, Фа2, Лb1, b2. 1.Кс2Х.

3. Белые: Крс7, Кс8, черные: Кра8, Ка7. 1.Кb6Х.

4. Белые: Кра3, Ке1, черные: Кра1, Лб1. 1.Кс2Х.

5. Белые: Кrb6, Кb4, черные: Кrb8, Лс8, Са8. 1.Ка6Х.

6. Белые: Ке6, черные: Кра6, Фа5, Сб7, а7, б6. 1.Кс7Х.

7. Белые: Кра6, б6, черные: Кра8, Сб8. 1.б7Х.

8. Белые: Крс7, б6, черные: Ка7, Кра8. 1.б7Х.

9. Белые: а6, б6, черные: Кrb8, Фс8, Ка8, б7. 1.а7Х.

10. Белые: Крс4, а2, черные: Кра4, Фа5, а3, б3. 1.аbХ.

11. Белые: Се4, с6, черные: Кра8, Са7. 1.с7Х (обратите внимание ребенка на то, что здесь ходит одна фигура, а шах и мат объявляет вторая фигура).

12. Белые: Кrb6, е7, черные: Кrb8. 1.е8ФХ или 1.е8ЛХ.

13. Белые: Кrb6, е7, черные: Крс8. 1.е8ФХ.

14. Белые: Кrb4, с7, черные: Кра6, а7, б6. 1.с8ФХ или 1.с8СХ.

15. Белые: Крс6, б7, черные: Кра7, Ла8, Сб8, Сс8, а6. 1.бсКХ.

16. Белые: Крс8, Ле8, черные: Кра8, а7. Здесь мат в один ход объявляется ходом короля 1.Крс7Х.

17. Белые: Крс6, Се4, черные: Кра8, Сб8. 1.Кrb6Х.

18. Белые: Кра2, Ла1, Лб2, черные: Кра8. 1.Кrb1Х.

19. Белые: Крд1, Ле1, черные: Кра1, а2. 1.Крс2Х.

20. Белые: Крс3, Се5, черные: Кра1, Сб1. 1.Кrb3Х.

Если ребенку решение этих позиций дается с трудом, предложите ему поучиться ставить мат в один ход на фрагментах шахматной доски.

На фрагменте шахматной доски «две клетки на две» предложите малышу для решения следующие позиции:

1. Белые: Ла1, б1, черные: Кrb2, а2. 1.баФХ или 1.баЛХ.

2. Белые: Ла2, а1, черные: Кrb1, Сб2. 1.аbФХ или 1.аbЛХ.

3. Белые: Лб1, а1, черные: Кра2, Лб2. 1.аbФХ или 1.аbЛХ.

4. Белые: Лб2, б1, черные: Кра1, Фа2. 1.баФХ или 1.баЛХ.

На фрагменте шахматной доски «две клетки на три» предложите малышу для решения следующие положения:

1. Белые: Кра1, б1, черные: Кра3, б3. 1.б2Х.

2. Белые: Кrb1, а1, черные: Кrb3, Са3. 1.а2Х.

3. Белые: Кра1, а2, б1, черные: Кра3. 1.б2Х.

4. Белые: Кrb1, Сб2, а1, черные: Кrb3. 1.а2Х.

5. Белые: Кrb3, а2, черные: Кrb1, Са1. 1.а3КХ.

6. Белые: Ла3, б2, черные: Кrb1. 1.б3ФХ или 1.б3ЛХ.

7. Белые: Кра3, Са2, б2, черные: Кра1. 1.б3КХ.

8. Белые: Кра1, б1, черные: Кrb3, а2, а3. 1.баХ.

9. Белые: Кrb3, б2, черные: Кrb1, Ла1, Са3, а2. 1.баКХ.

На фрагменте шахматной доски «две клетки на четыре» расставьте перед ребенком такие позиции:

1. Белые: Кра1, Лб1, б3, черные: Кра3. 1.б4ФХ.

2. Белые: Ла2, а3, черные: Кrb3. 1.а4ФХ.

3. Белые: Кра2, а3, б2, черные: Кра4. 1.б3Х.

4. Белые: Кра1, Ка2, б3, черные: Кра3. 1.б4ФХ.

5. Белые: Кrb4, Кb3, а3, черные: Кrb2, Лб1, а2. 1.а4КХ.

6. Белые: Кра2, Фа1, черные: Кра4, б4. 1.Кrb2Х.

7. Белые: Кра3, Ла4, черные: Кра1, Лб1, б2. 1.Крб3Х или 1.Крб4Х.

На фрагменте шахматной доски «три клетки на три» расставьте перед малышом такие положения:

1. Белые: Кра1, Кс1, Кс3, черные: Кра3. 1.Кб1Х.

2. Белые: Кра1, Са2, Кс3, черные: Кра3. 1.Кб1Х.

3. Белые: Крб1, Кс2, б2, черные: Крб3. 1.Ка1Х.

4. Белые: Кра2, Ка3, черные: Крс3, Кс2. 1.Кб1Х.

5. Белые: Фа2, б2, черные: Крс1. 1.б3КХ.

6. Белые: Крб1, а1, б2, черные: Крб3. 1.а2Х.

7. Белые: Кра1, Кс1, б1, черные: Кра3. 1.б2Х.

8. Белые: Крб3, Лс1, б1, черные: Кра1. 1.б2Х.

9. Белые: Крс1, б2, черные: Кра1, Ла2. 1.б3КХ.

10. Белые: Крб3, Сб2, с2, черные: Крб1. 1.с3КХ.

11. Белые: а2, черные: Кра1 Лб1. 1.а3ФХ.

На фрагментах шахматной доски «три клетки на четыре» и «четыре клетки на четыре» подобные задания придумайте самостоятельно.

В тексте основной сказки мы не давали такое понятие, как «пат». Если при своем ходе ваш король не может сделать ни одного хода (и при этом он не стоит под шахом) и ни одна из других фигур не может сдвинуться с места, это пат. Пат — одна из разновидностей ничьей. Если ни один из противников не может выиграть партию — она считается закончившейся ничью.

Приведем типичные примеры пата:

1. Белые: Кра8, черные: Фб6. Белый король не имеет ходов. Пат.

2. Белые: Кра8, а7, черные: Лб1. И здесь белым пат.

3. Белые: Кра1, а2, черные: Крс1, а3. И тут белые запатованы.

И еще одно шахматное понятие достаточно сложно для восприятия малыша 3—5 лет — это рокировка.

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Если в данной партии ваши король и ладья еще не ходили и между ними нет других фигур, можно сделать рокировку. Выполняется она так: король прыгает через клетку по направлению к ладье, а ладья перескакивает через него и становится рядом. Например: белый король стоит на поле «е1», а ладья — на поле «h1» (о начальной расстановке фигур подробно будет сказано в последней главе). При выполнении рокировки король становится на поле «g1», а ладья — на поле «f1». Это короткая рокировка.

Если белый король стоит на поле «е1», а ладья — на поле «а1», то рокировка совершается так: король становится на поле «с1», а ладья — на поле «d1». Это длинная рокировка.

Подобным же образом рокируется черный король.

Итак, малыш получил первое представление о шахматах. Пора поиграть с ним по всему комплексу шахматных правил. Расставьте на доске ограниченное количество шахматных фигур и поиграйте с ребенком. Разыграйте положения со следующим соотношением сил:

1. Король и ферзь против короля.

2. Король и ладья против короля.

3. Король и две пешки против короля и т. п.

Ребенок должен поиграть и за сильнейшую, и за слабейшую сторону.

Объясните малышу, что мат легче всего объявить, если короля оттеснить на крайнюю линию или в угол (там у короля минимальная подвижность).

Следует признать, что даже подобные достаточно элементарные для взрослого положения вызывают огромные затруднения у малышей. Поэтому игру «на мат» с детьми 3—5 лет лучше вести на первых порах на фрагментах шахматной доски.

На фрагменте шахматной доски «две клетки на три» разыграйте следующие положения:

1. Белые: Krb3, а2, черные: Кра1. В два хода матует 1.а3Ф+ (1.а3К ведет к пату, не выигрывает 1.а3Л+ и 1.а3С) Kpb1 2.Фа2Х или 2.Фb2Х.

2. Белые: Krb3, а2, b2, черные: Kpb1, а3. Решает 1.баФ! (дольше и замысловатее путь к победе после 1.баС — 1...Кра1 2.Сb2+ Kpb1 3.а3КХ; а все остальное приводит лишь к ничьей: 1.баЛ? Кра1, белым пат: 1.Кр:а3? Кра1 2.б3Ф, черным пат: 1.баК+ Кра1 2.Кb1 Кр:б1 3.а3Ф, черным пат) 1...Кра1 2.Фb2Х.

3. Белые: Кра1, Фb1, Ла2, черные: Krb3, Лb2, Са3. У белых два красивых пути к победе: 1.Л:а3+! Кр:а3 2.Ф:б2Х и 1.Л:б2+ С:б2+ 2.Ф:б2Х.

4. Белые: Kpb1, Фа1, Ла2, черные: Krb3, Сb2, а3. Хорошо и 1.Л:а3+! С:а3 2.Фа2Х и 1.Л:б2+! аб 2.Фа2Х (или 2.Ф:б2Х).

5. Белые: Кра1, Фb1, а2, черные: Кра3, Лb2, Лb3. Здесь 1.Ф:б2+? Л:б2 приводит к пату. Выигрывает 1.абФ+ (или 1.абЛ+) Кр:б3 2.Ф:б2Х или 1...Л:б3 2.Фа2Х.

6. Белые: Krb3, а1, черные: Kpb1, b2. Быстрее всего приводит к победе 1.а2! Кра1 2.а3Ф+ Kpb1 3.Фа2Х (или 3.Ф:б2Х). На ход дольше сопротивля-

ются черные после 1.аб Кра1 2.Кра3 Krb1 3.б3Ф+ Кра1 4.Фа2Х (или 4.Фb2Х).

7. Белые: Кра3, Са2, b2, черные: Кра1, Сb3. Если бы белые здесь попытались красиво добиться победы путем 1.Сb1?, то их надежды оправдались бы лишь в случае очевидного 1...Кр:б1? 2.Кр:б3 Кра1 3.Кра3 Kpb1 4.б3Ф+ и мат следующим ходом. Но черные добьются ничьей эффектным 1...Са2!!, ведь 2.С:а2 приводит к пату. Нельзя играть и 1.Кр:б3?. Тут черным пат. Выигрывает 1.С:б3 Kpb1 2.Са2+ Кра1 3.б3КХ (длиннее дорога к успеху после 3.Сb1 Кр:б1 4.б3Ф+).

8. Белые: Krb3, b2, черные: Кра1. Простое положение. Решает 1.Кра3 Kpb1 2.б3Ф+, и мат следующим ходом.

9. Белые: Krb3, Сb1, b2, черные: Кра1. Надо играть 1.Кра3! (но не 1.Са2, пат) Кр:б1 2.б3Ф+, и мат на следующем ходу.

10. Белые: Krb3, а2, черные: Кра1, а3. Выигрывает 1.Кр:а3 Kpb1 2.Кrb3 Кра1 3.а3Ф+ Kpb1 4.Фа2Х (или 4.Фb2Х).

11. Белые: Krb3, а1, черные: Kpb1, Ка3. К победе ведет 1.а2! (но не 1.Кр:а3? Кр:а1, и дело сводится к ничьей) Кра1 2.Кр:а3 Kpb1 3.Кrb3 Кра1 4.а3Ф+, и мат следующим ходом.

Как вы уже убедились, разыгрывание даже этих элементарных положений дается детям с трудом. Поэтому помещенные ниже положения лучше разыгрывать с детьми 5 лет и старше (и одаренными детьми 3—4 лет).

На фрагменте шахматной доски «две клетки на четыре» разыграйте с ребятами следующие позиции:

1. Белые: Krb2, Фb1, черные: Кра4. 1.Фа2+ Krb4 2.Фа3Х или 2.Фb3Х. Выигрывает и 1.Фа1+ Krb4 2.Фа3Х. А вот 1.Кра2 приводит к пату; не дает

победы и 1.Кра1 Кра3 2.Фб2+ Кра4 3.Фа2+ Кrb4 4.Кrb2, пат.

2. Белые: Кра2, Фа1, черные: Кра4. Лишь 1.Кrb2+! гарантирует победу: 1...Кrb4 2.Фа3Х. В то же время 1.Фб2 и 1.Фб1 ведут к пату, а 1.Кrb1+ после 1...Кrb3! приводит к ничьей.

3. Белые: Кrb3, а3, черные: Кра1. В два хода матует 1.а4Ф+ Кrb1 2.Фа2Х.

4. Белые: Кrb1, Фа1, черные: Кrb4, Са4. Быстрее всего выигрывает 1.Кrb2! Сb3 2.Фа3Х.

5. Белые: Кра1, Лb3, черные: Кра4, Ка2. К выигрышу ведет лишь замечательный ход 1.Кrb2!! (не 1.Кра2, пат) Кb4 2.Ла3Х!.

6. Белые: Кrb2, Ла1, Са2, черные: Кра4. Здесь должно последовать 1.Сb3++ (двойной шах) Кrb4 2.Ла4Х.

7. Белые: Кrb1, Фа1, а2, черные: Кrb4. В этом положении неосторожный ход 1.а3+? упустит победу из-за 1...Кра4! (но не 1...Кrb3 2.а4ФХ), так как теперь любой ход белых приводит к пату. Проще всего к победе приводит 1.Фб2+ Кра4 2.Фб3Х.

8. Белые: Кrb1, Ла1, а2, черные: Кра4. В два хода решает 1.а3 Кrb3 2.а4ФХ.

9. Белые: Кра1, Лb2, Лb3, черные: Кра4. Чтобы добиться успеха, белым надо перегруппировать ладьи: 1.Лb4+! Кра3 2.Л2b3Х.

10. Белые: Кrb1, Фа2, а3, черные: Кра4. Выигрывает 1.Фа1!! (вкрадчивый ход) Кrb3 2.а4ФХ.

11. Белые: Кrb4, а3, черные: Кrb2, Лb1. Решает 1.а4Ф Ла1 2.Фб3Х.

12. Белые: Кра1, Фb1, черные: Кра4. Лишь тонко лавируя королем, можно победить в этом положении: 1.Кrb2!! Кrb4 2.Кра2+! Кра4 3.Фб3Х.

13. Белые: Кра4, Лb3, а3, черные:

Кра2, Лb1, b4. Здесь выигрывает только изящное 1.аbК+!! Кра1 2.Ла3+ Кrb2 3.Ла2Х.

14. Белые: Кра4, Фb3, а3, черные: Кра1. Путь к победе лежит через жертву ферзя: 1.Фb1+!! (самое быстрое; плохо 1.Фb2+? Кр:b2 2.Кrb4 Кра2 3.а4Ф+ Кrb2 с ничьей) Кр:b1 2.Кrb3! Кра1 3.а4Ф+ Кrb1 4.Фа2Х.

15. Белые: Кра1, Ла3, Лb1, b2, черные: Кrb4, Фb3. Очевидное 1.Л:b3+? Кр:b3 приводит к пату. Надо играть 1.Ла2!, и теперь черных не спасает ни 1...Ф:b2+ 2.Лb:b2Х, ни 1...Фа3 2.ба++ Кра4 3.Лb4Х, ни 1...Фа4 2.Л:а4+ Кrb3! 3.Лb4+! Кр:b4 4.б3 Кра3 5.б4ФХ, ни 1...Ф:а2+ 2.Кр:а2 Кра4 3.б3+ Кrb4 4.Кра1! Кра3 5.б4ФХ.

16. Белые: Кра1, Лb1, а3, черные: Кра4, Сb3. Слаженные действия белого короля и ладьи помогают добиться победы: 1.Кrb2 Са2 2.Ла1! Сb3 3.Кrb1! Са2+ 4.Л:а2! Кrb3 5.а4ФХ.

17. Белые: Кра4, а2, b1, черные: Кра1, а3, b4. Очень трудное положение. Выигрывает 1.Кр:b4 Кrb2!! 2.Кра4 Кра1!! 3.Кrb3!! Кр:b1 4.Кр:а3 Кра1 5.Кrb3 Кrb1 6.а3 Кра1 7.а4Ф+ Кrb1 8.Фа2Х.

18. Белые: Кrb4, b3, черные: Кра2, Кb1, а3. Еще один сложный случай. Белым следует продолжать 1.Кра4 Кrb2 2.б4Ф+ Кра2 (слабее 2...Кра1 3.Кrb3 а2 4.Фа4 Ка3 5.Ф:а3, и мат следующим ходом) 3.Фb3+ Кра1 4.Кrb4 а2 5.Кра4 Ка3 6.Фb4 (на ход дольше продлится партия после 6.Ф:а3 Кrb1 7.Фb4+! Кра1 8.Кrb3 Кrb1 9.Кра3+ Кра1 10.Фb2Х) Кb1 7.Кrb3 Ка3 8.Ф:а3 Кrb1 9.Фb2Х или 9.Ф:а2Х. К тем же вариантам приводит 1...Кра1 2.б4Ф Кра2, так как 2...а2 проигрывает еще быстрее — 3.Кrb3! Ка3 4.Ф:b3 с матом.

На фрагменте шахматной доски «три клетки на три» разыграйте с ребенком такие позиции:

1. Белые: Кра1, Ла2, черные: Крб3. Быстрее всего выигрывает 1.Крб1! Крс3 2.Ла3Х. Дети обычно побеждают не сразу, например: 1.Лб2+ Крс3 2.Лб1 Крс2 3.Кра2 Крс3 4.Лс1Х.

2. Белые: Кра1, Лб2, черные: Крс3. Здесь нельзя первый ход делать королем ввиду пата. Можно играть и 1.Ла2 Крб3 2.Крб1 Крс3 3.Ла3Х, и 1.Лб1 Крс2 2.Кра2 Крс3 3.Лс1Х.

3. Белые: Кра3, б2, черные: Крс2. Здесь все ясно без комментариев: 1.б3Ф+ Крс1 2.Фб2Х.

4. Белые: Кра1, а2, черные: Крс2. Тут нельзя продолжать 1.а3Ф?, пат. К мату в два хода приводит 1.а3Л! Крс1 2.Лс3Х.

5. Белые: Крс1, Фб1, черные: Крс3, Фб3. Решает 1.Фа1+ Фб2+ 2.Ф:б2Х.

6. Белые: Крб1, Лс3, черные: Кра3, б3. Пикантно выигрывает 1.Лс1!! б2 2.Лс3Х.

7. Белые: Крс1, с2, черные: Кра3, Лб2. К победе ведет 1.с3Ф+ Кра2 2.Ф:б2Х или 1...Лб3 2.Фа1Х.

8. Белые: Кра2, Кс2, черные: Крс1, с3. Выигрывает парадоксальное 1.Ка1! с2 2.Кб3Х.

9. Белые: Крб3, Кс1, черные: Кра1, а3. Взять пешку? Но тогда получается несложная ничья. В два хода матует умопомрачительное 1.Крс2!! а2 2.Кб3Х.

10. Белые: Крб3, Сс1, черные: Кра1, Сс3, а2. Белые играют на цугцванг 1.Крс2!! и выигрывают 1...Сб2 2.С:б2Х.

11. Белые: Крс2, Ла1, Лс1, черные: Кра3, Сб2, а2, с3. Выигрывает только лукавое 1.Лсб1! С:а1 2.Лб3Х.

12. Белые: Кра3, Лб1, черные: Крс3, Кс1, с2. Белым следует играть 1.Лб2!, и мат ладьей на поле «б3» неотвратим.

13. Белые: Крс1, Ка3, а1, черные: Крс3, Сс2. После 1.а2! неизбежно следует мат конем с поля «б1».

14. Белые: Крб1, Лс2, Ка2, черные: Крб3, Ла3, Сб2, с3. Обычно дети с превеликим трудом находят красивый маневр: 1.Л:с3+!! С:с3 2.Кс1Х.

15. Белые: Крс2, Фб3, Кс1, черные: Кра1, Ла3, Лб1, Сб2. Здесь чашу весов в пользу белых склоняет комбинация на тему «спертый мат»: 1.Фа2+!! Л:а2 2.Кб3Х!

16. Белые: Крс1, б2, с2, черные: Кра2, а3, б3, с3. Только 1.бсК+! гарантирует победу белым. После 1...Кра1 сразу матует 2.сбКХ. Этот второй ход дети обычно не находят, ограничиваясь 2.сбФ а2 3.Фб2Х. Заметим, что проигрывало 1.бсФ? б2+ 2.Ф:б2+ аbХ.

17. Белые: Крб3, Са3, Кс2, черные: Крб1, Кс3, а2. Выигрывает неожиданное 1.Ка1!! Кр:а1 2.Крс2 Кб1 3.Сб2Х.

18. Белые: Крс3, с1, черные: Кра1. Естественное 1.с2? неожиданно приводит к пату после 1...Кра2!. Правильно 1.Крб3! (неудачно 1.Крс2 Кра2 2.Крс3 Крб1 3.с2 Кра2!, пат) Крб1 2.с2 Крс1 (или 2...Кра1) 3.с3Ф+ Крб1 4.Фб2Х.

19. Белые: Кра3, Лб3, а2, черные: Крс2. Выигрывает изящная жертва ладьи: 1.Лб1! (сохранить ладью не удастся — 1.Лб2+ Крс1! 2.Лб3 Крс2 ведет к повторению ходов, а 2.Крб3 — к пату) Кр:б1 (сразу проигрывает 1...Крс3 2.Лс1Х) 2.Крб3 Кра1 3.а3Ф+ Крб1 4.Фб2Х.

20. Белые: Кра1, Сс1, б1, черные: Крс3. Путь к победе не прост. Так, 1.б2+? Крб3 2.Крб1 и 1.Кра2 ведет к пату, а 1.Сб2+ Крб3 2.Сс1 Крс3 — к повторению позиции. Надо играть 1.Са3! Крб3 2.б2! Крс2 3.Кра2 Крс1 4.б3ФХ.

21. Белые: Крс3, Кб3, с2, черные: Крб1. У белых два возможных первых хода: 1.Ка1 и 1.Кс1, и первое впечатление, что в обоих случаях белые выигрывают без проблем. Однако на 1.Ка1? последует неожиданное и сильное 1...Кра2!! 2.Кб3 Кра3! 3.Кс1, пат. Правильно 1.Кс1! Кр:с1 2.Крб3 Крб1 3.с3Л! (к пату приводит 3.с3Ф?) Кра1 4.Лс1Х.

22. Белые: Кра1, Лб1, черные: Кра3, Сб3. Надо играть 1.Лб2 (централизация), черным приходится отдавать слона, и мат достигается не позднее четвертого хода.

23. Белые: Кра1, Лб2, черные: Крс3, Ка3. Здесь лишь к повторению ходов приводит 1.Ла2 Крб3 2.Лб2+ Крс3. Решает 1.Кра2! Кб1 (не лучше 1...Кс2 2.Лб3Х) 2.Л:б1 Крс2 3.Ла1 Крс3 4.Лс1Х или 3.Лб3 Крс1 4.Лс3Х.

24. Белые: Крб3, Лс2, черные: Крб1, Лс1, с3. Как это ни парадоксально, но белые выигрывают! 1.Ла2!! с2 2.Лб2+ Кра1 3.Кра3 Лб1 4.Ла2Х!.

Экстраординарно.

25. Белые: Кра1, б1, черные: Крб3. Поучительно побеждают белые и в этом положении: 1.б2 Крс2 2.Кра2 Крс1 3.б3Л (но не 3.б3Ф?, пат) Крс2 4.Ла3 или 4.Лб1, и мат следующим ходом. Хорошо и 3.Кра3, и черные беззащитны от 4.б3Ф+ и 5.Фб2Х.

26. Белые: Крс1, Сс3, Кб1, черные: Кра2. Это положение очень трудно для разыгрывания детям. Немногие из них смогут найти верное решение: 1.Сб2! (1.Крс2?, пат) Крб3 2.Са3!! (2.Кс3?, пат, а 2.Ка3 удлиняет путь к победе) Кра2 3.Крс2! Кра1 4.Сб2+! Кра2 5.Кс3Х.

27. Белые: Кра1, б1, с1, черные: Кра3. Выигрывает 1.б2+ (но не 1.с2?, пат) Крб3 2.с2+! (2.Крб1?, пат) Кр:с2 3.Кра2, и далее как в позиции 25.

28. Белые: Кра1, Ла2, черные: Крб3, Сс1. Надо играть 1.Крб1 Са3 2.Лс2! (но не 2.Ла1? Сб2 3.Ла2 Сс1!! с ничьей), черные теряют слона и получают мат не позднее шестого хода.

29. Белые: Кра1, Лс3, черные: Кра3, Сб3. После 1.Лс1! (не 1.Крб1?, пат) белые матуют не позже шестого хода. Например: 1...Са2 2.Лс2! Сб3 3.Лб2! Са2 4.Л:а2+ Крб3 5.Крб1 Крс3 6.Ла3Х.

30. Белые: Кра3, б1, с1, черные: Крс3, Сб3. Выигрывает 1.с2! (но не 1.б2+ Крс2, пат) Са2! (если 1...С:с2, то 2.б2Х) 2.б2+! Кр:с2 3.Кр:а2 с матом не позднее шестого хода.

31. Белые: Крб3, Са1, б2, черные: Крб1. К победе ведет 1.Крс3!! (но не 1.Кра3? Кр:а1, и теперь 2.б3Ф или 2.б3Л приводит к пату) Крс1!! (слабее 1...Кр:а1 2.б3Л с быстрым матом) 2.б3К+!! Крб1 3.Сб2 Кра2 4.Кс1+ Крб1 5.Са3 Кра1 6.Крб3 Крб1 7.Ка2 Кра1 8.Сб2+ Крб1 9.Кс3Х — большая игра на маленькой доске!

32. Белые: Крс1, Лб2, б1, черные: Крс3, Са1. Выигрывает 1.Лс2+! (избегая западни: если 1.Ла2?, то 1...Сб2+! 2.Л:б2, пат) Крб3, и теперь возможны два красивых варианта: 2.Ла2 Сс3 3.б2!! Кр:а2 4.бсЛ! Кра1 5.Ла3Х и 2.б2 Кра2 3.б3Ф+! Кр:б3 4.Крб1 Сс3 5.Ла2! с победой.

Разыграйте и несколько поучительных положений, где белым надо добиться ничьей:

1. Белые: Крс1, Лб1, черные: Крс3, Фа2. После 1.Лб3+! чем бы черные ни брали ладью, пат неизбежен.

2. Белые: Кра1, Лб1, черные: Кра3, Лс2. Правильно 1.Лб2! Л:б2, пат.

3. Белые: Кра1, Са2, черные: Кра3, Лб2. Ничью гарантирует блестящее 1.Сб3!!.

4. Белые: Кра1, Фb1, черные: Крс3, Лb3, Лс2. Неожиданное 1.Фb2+! позволяет белым спастись патом.

5. Белые: Кра2, а1, черные: Крс1, с2. Следует играть 1.Крb3! Крb1 2.а2 с1Ф 3.а3К+!! (но не 3.с3Ф из-за 3...Фс2Х) Кра1 4.Кс2+ Крb1 5.Ка3+ с вечным шахом.

6. Белые: Крb1, Сс2, а1, черные: Фс3, Кра3. Здесь проигрывает и 1.а2? Фb2Х, и 1.Крс1 Ф:а1+ 2.Сb1 Фb2Х. Но отчаянное 1.Сb3!! позволяет белым свести партию вничью. Например: 1...Кр:b3 2.а2+ Кра3, пат, или 1...Ф:b3+ 2.Крс1 Фс3+ 3.Крb1 Фb3+

4.Крс1, и черные не могут усилить позицию, ведь и 4...Фа2, и 4...Кра2 ведет к пату.

И наконец, одна из самых удивительных позиций —

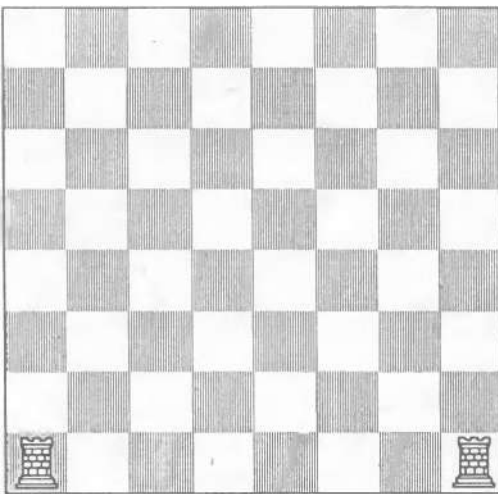
7. Белые: Крb1, Са1, черные: Кра3, Ла2, Сb3. После прозаического хода 1.Сс3, как бы черные ни играли, им не выиграть. Например: 1...Лс2 2.Са1 Ла2 3.Сс3 Сс2+ 4.Крс1 Крb3 5.Сb2! Сb1! 6.Са1!! Сс2 7.Сb2 Сb1 8. Са1!! Л:с1, пат. Или 4...Сb1! 5.Сb2+!! Крb3 6.Са1!! Сс2 7.Сb2 Л:b2, пат.

НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

— **ТЕПЕРЬ** вы знаете правила шахматной игры и можете играть всеми фигурами, — сказал Незнайка.

— Ура! — обрадовались веселые человечки. — А как все фигуры расставляются перед игрой?

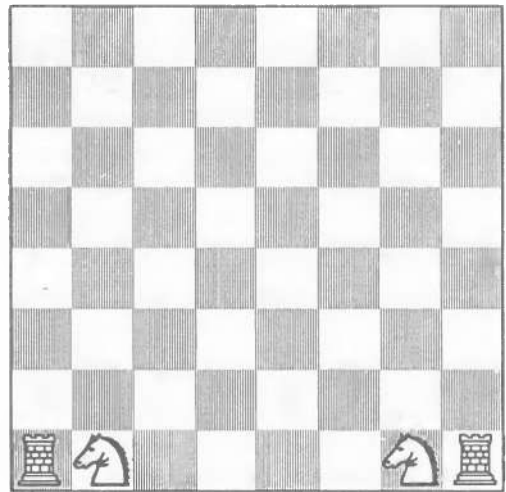
— Сейчас покажу, — проговорил Незнайка, поставил в нижние углы две белые ладьи и в рифму добавил: — Я смотрю на первый ряд, по краям ладьи стоят.



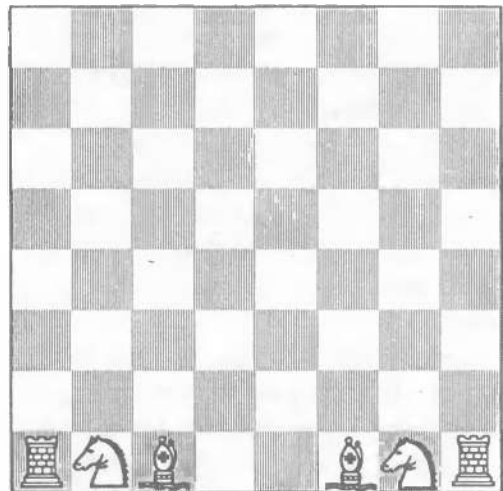
По соседству с ладьями на первой линии Незнайка расположил белых коней.

— Рядом вижу я коней, нет фигуры их хитрей, — сказал Незнайка.

Затем на шахматную доску вскарабкались белые слоны и встали на первой линии около коней.

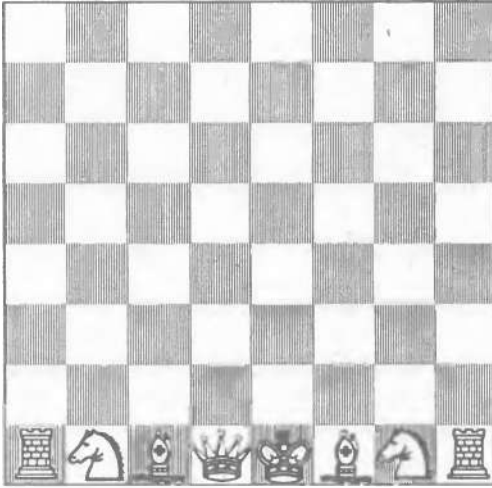


— Меж коней заключены наши храбрые слоны, — заметил Незнайка.



Остались на первой линии только две свободные клетки. На белой клетке расположился белый ферзь, а на черной клетке — белый король.

— И еще два поля есть, а на них король и ферзь, — пояснил Незнайка. — Запомните: белый ферзь всегда стоит на белом поле. Шахматисты говорят так: «Ферзь любит свой цвет».



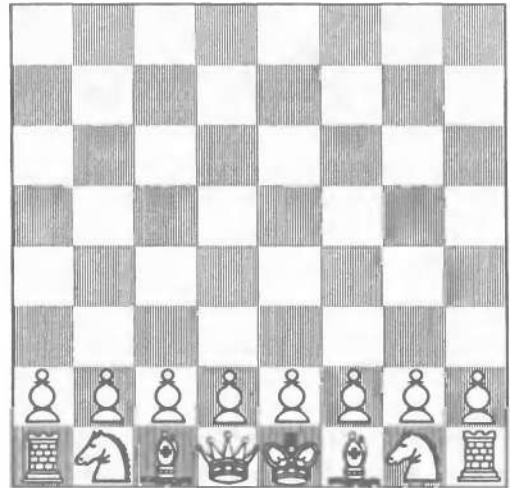
— А пешкам места не хватило, — огорчился Чиполлино.

— Белые пешки и не стоят на первой линии. Все белые пешки находятся на второй линии, — улыбнулся Незнайка.

Тотчас белые пешки прыгнули на вторую линию и красиво выстроились перед другими фигурами. Вот так:

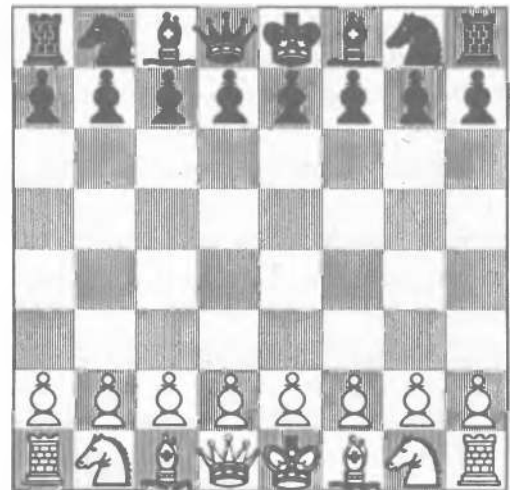
— Вот войско белых фигур и построено. Теперь поставим на шахматную доску и войско черных фигур, — сказал Незнайка и поместил черные пешки на седьмой линии, предпоследней.

Остальные черные фигуры забрались на шахматную доску сами и встали на последнюю линию: по краям черные ладьи, рядом черные кони, за ними слоны, ферзь и король. Черный ферзь занял черное поле, ведь «ферзь



любит свой цвет», а черный король расположился на белом поле.

Вот так:



— Именно в таком порядке начинается любая настоящая шахматная партия, — сказал Незнайка. — Можете играть.

Веселые человечки, как замороженные, смотрели на два шахматных войска, готовых к шахматному поединку. Кони нетерпеливо постукивали копытами, слоны тяжеломерно переступали с ноги на ногу, белые и черные пешки были готовы по первому требованию вступить в бой.

И сражение началось. А за ним и второе, и третье...

Шахматные фигуры послушны своим маленьким командирам.

Так играйте же в них, играйте!

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Чтобы малыш научился расставлять начальное положение, поиграйте с ним в следующие дидактические игры:

1. «Войско из мешочка». Спрячьте в непрозрачный мешочек все шахматные фигуры. Малыш должен вынимать их из мешочка по одной и правильно ставить на шахматную доску. В конце игры на доске должно стоять начальное положение. Если малыш будет ошибаться, поправляйте его.

Во втором варианте игры после ошибки ребенка вы сами продолжаете расставлять фигуры и тоже «ошибаетесь». Постарайтесь «ошибиться» так, чтобы ребенок заметил вашу промашку и с укоризной или восторгом протестовал: «Неправильно!» Так по очереди вы расставляете все 32 шахматные фигуры на их места.

В третьем варианте игры расставляйте фигуры по одной по очереди.

2. «Соседи». Покажите малышу две любые шахматные фигуры и спросите у него: «Стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции?» Ребенок отвечает, затем сам отбирает две фигуры и задает тот же вопрос вам. Так, меняясь ролями, играете дальше.

3. «Лови — не лови». Приготовьте мяч и, задавая малышу вопросы, связанные с начальным положением, бро-

сите его ребенку. Если ваш вопрос-утверждение верен, малышу надо поймать мяч. Если же нет, то мяч ловить нельзя. Типичные вопросы-утверждения: «В начальном положении у белых две ладьи?», «Конь расположен между ладьей и слоном?», «Ферзи стоят около королей?», «Черный король находится на белом поле?» Встаньте от ребенка подальше и не спешите, позвольте малышу продумать ответ или взглянуть на шахматную доску.

4. «Шахматные классики». Нарисуйте мелом на асфальте фрагмент шахматной доски «две клетки на восемь» и играйте на нем, как в обычные классики. Но в уголках клеток малыш должен нарисовать шахматные фигуры в начальном положении. Играя, ребенок должен называть фигуры, нарисованные на тех клетках, куда он прыгает.

Попросите малыша:

— вылепить из пластилина все 32 шахматные фигуры и правильно поставить их на шахматной доске,

— нарисовать в клетчатой тетради шахматную доску с фигурами, готовыми к шахматной игре,

— выложить из кубиков с рисунками шахматных фигур начальное положение.

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ	3	Глава 17	
Глава 1		ФЕРЗЬ, КОРОЛЬ, ЛАДЬЯ	
КАРАНДАШ РИСУЕТ		И СЛОН ПРОТИВ ПЕШКИ	82
ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	11	Глава 18	
Глава 2		БЕЛЫЙ КОНЬ	92
УДИВИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ	16	Глава 19	
Глава 3		КОНЬ ПРОТИВ КОНЯ	95
БЕЛАЯ ЛАДЬЯ	18	Глава 20	
Глава 4		ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ И СЛОН	
БИТЬ ИЛИ НЕ БИТЬ?	22	ПРОТИВ КОНЯ	102
Глава 5		Глава 21	
БЕЛЫЕ СЛОНЫ	30	КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ	
Глава 6		КОНЯ	112
СЛОН ПРОТИВ СЛОНА	33	Глава 22	
Глава 7		ШАХ	121
ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА	38	Глава 23	
Глава 8		СТАВИМ ШАХ	125
БЕЛЫЙ ФЕРЗЬ	46	Глава 24	
Глава 9		НЕ ИДИ КОРОЛЬ ПОД ШАХ	128
ЧЕРНЫЙ ФЕРЗЬ	48	Глава 25	
Глава 10		ЗАЩИТА ОТ ШАХА	131
ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ		Глава 26	
И СЛОНА	52	«УМНЫЙ ШАХ»	133
Глава 11		Глава 27	
БЕЛЫЙ КОРОЛЬ	60	МАТ	136
Глава 12		Глава 28	
БЕЙ, КОРОЛЬ	62	ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ, СЛОН ДАЮТ	
Глава 13		МАТ В ОДИН ХОД	140
БЕЛАЯ ПЕШКА	68	Глава 29	
Глава 14		КОНЬ, ПЕШКА И КОРОЛЬ	
ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ	70	ДАЮТ МАТ В ОДИН ХОД	145
Глава 15		Глава 30	
БЪЕМ НАЙСКОСОК	72	НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ	155
Глава 16			
ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ	77		

Игорь Георгиевич Сухин

**ВОЛШЕБНЫЕ ФИГУРЫ,
ИЛИ ШАХМАТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 2—5 ЛЕТ**

**Книга-сказка для совместного чтения
родителей и детей**

**Обложка художника *Е. В. Бондарчук*
Корректоры *Э. М. Гулько, Г. Т. Асланянц, В. Н. Рейбекель***

Лицензия ЛР № 061967 от 28.12.92.

**Сдано в набор 15.03.94. Подписано к печати 16.05.94. Формат 84х108/16.
Бумага офсетная. Гарнитура «Школьная». Печать офсетная. Усл. печ. л. 10,0.
Тираж 50 000 экз. Заказ 286. Цена договорная.**

**Издательство «Новая школа»,
107258, Москва, Краснобогатырская, 75, корп. 2.**

Компьютерная верстка ТК «Зебра».

**Московская типография № 6 Комитета Российской Федерации по печати,
109068, Москва, Ж-88, Южнопортовая ул., 24**

«ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП»

- **ВАШ НАДЕЖНЫЙ ОРИЕНТИР**
в море педагогической информации,
- **ВАШ СЧАСТЛИВЫЙ БИЛЕТ**
в информационной лотерее.

Индекс издания:

для индивидуальных подписчиков: 32180

для организаций: 32225

Подписка во всех отделениях связи.

**Учредитель и издатель газеты —
частная образовательная фирма
«НОВАЯ ШКОЛА»**

**Адрес редакции: 107258, Москва,
Краснобогатырская, 75, корп. 2.**

Для писем и телеграмм: 107258, Москва, а/я 103.

Телефон: 964-10-55. Факс: 162-81-39.



НОВАЯ ШКОЛА

4700