

# Шахматы в начальной школе



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

# ОСНОВНЫЕ

# ПРАВИЛА ИГРЫ

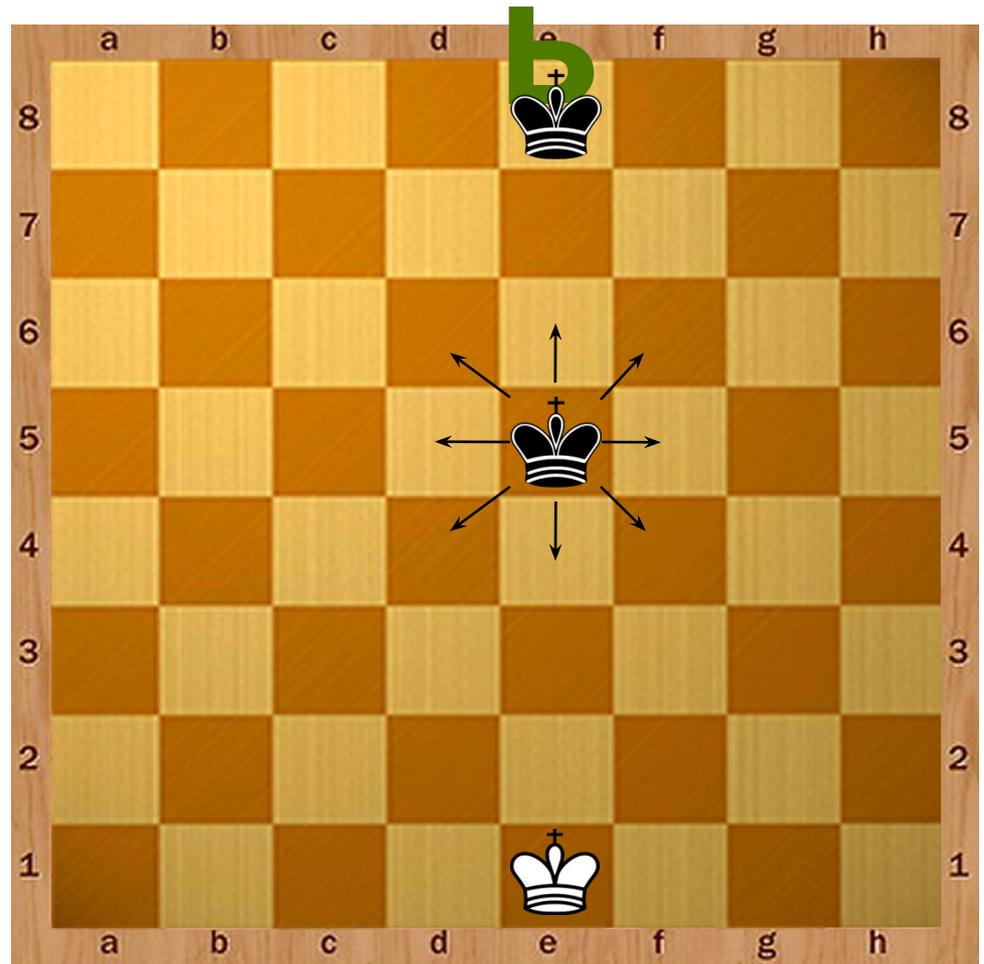
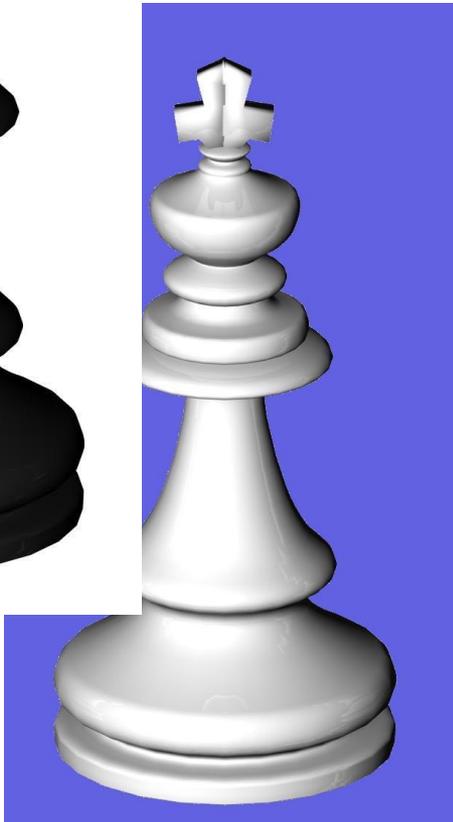
1. На одном шахматном поле может стоять только одна шахматная фигура.
2. «Взять» фигуру соперника – значит убрать её с доски, а на её место поставить свою фигуру.
3. Тронул – ходи.



# РАССТАНОВКА

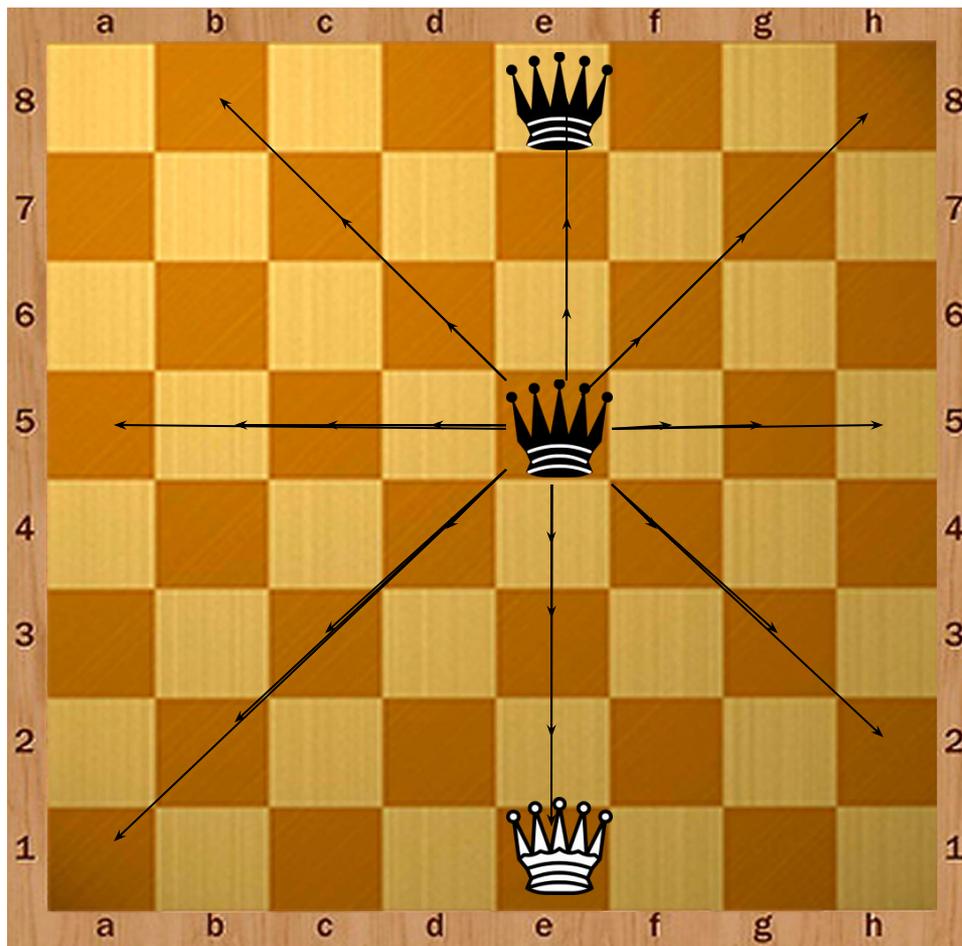
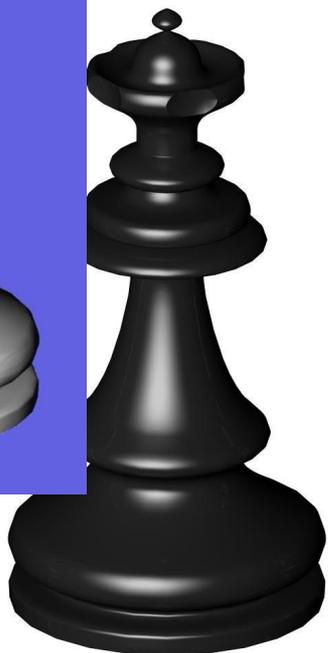
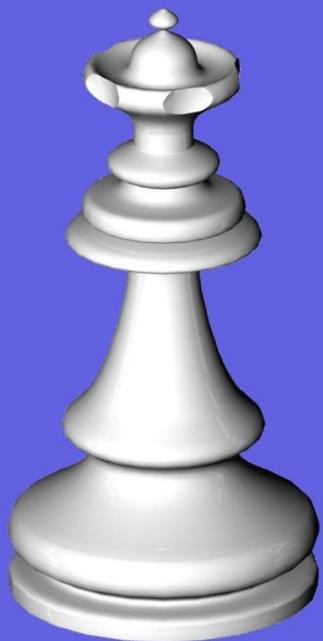


# КОРОЛ



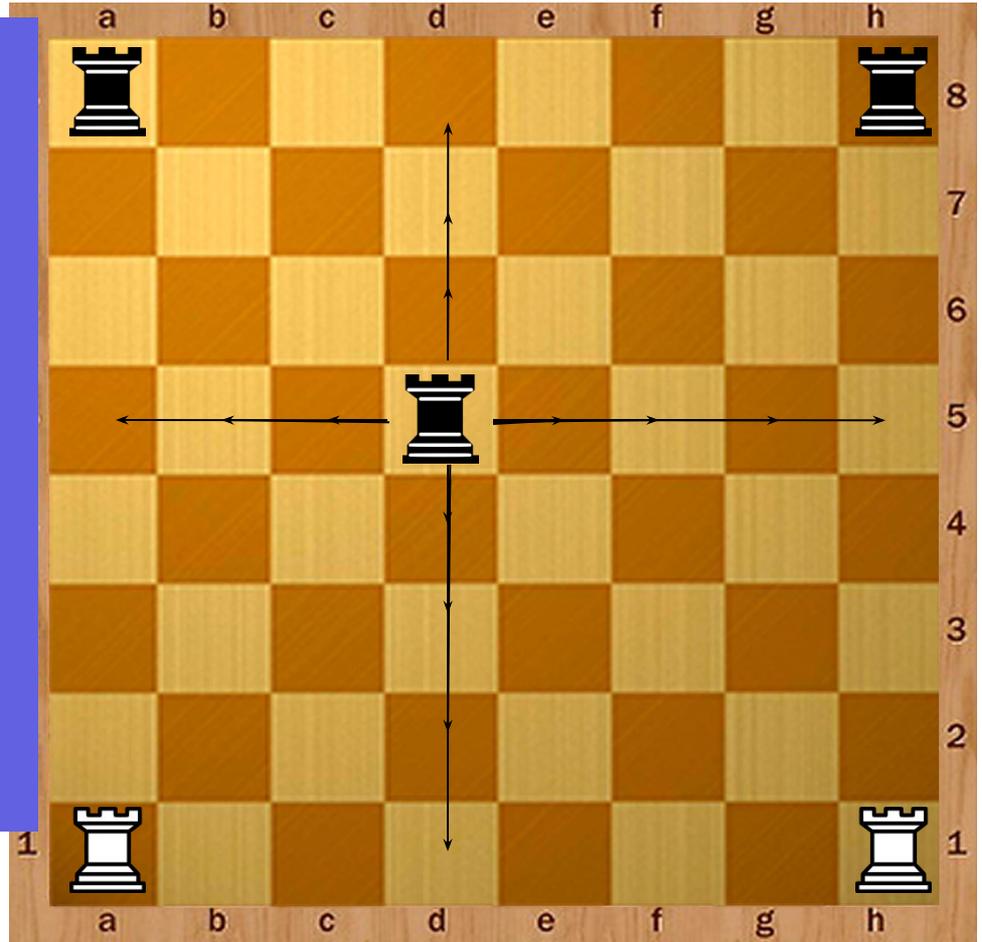
Это самая главная фигура, все остальные фигуры работают на её защиту

# ФЕРЗЬ



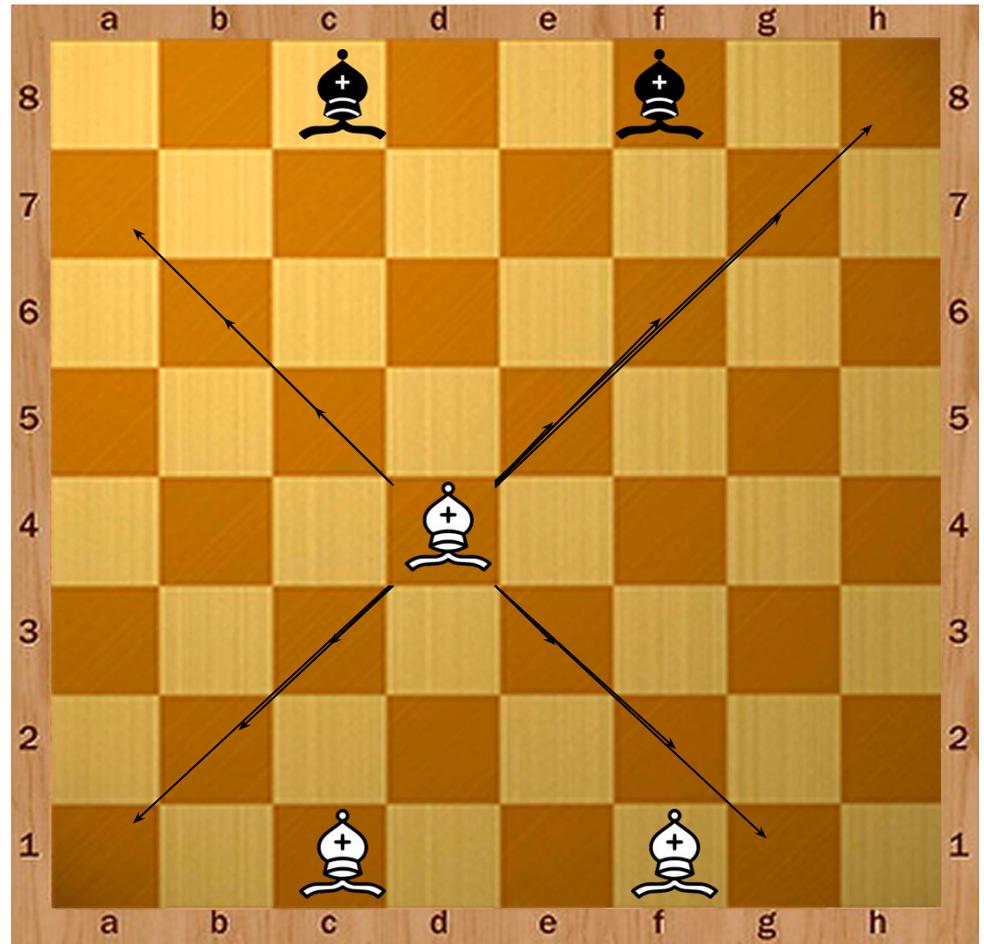
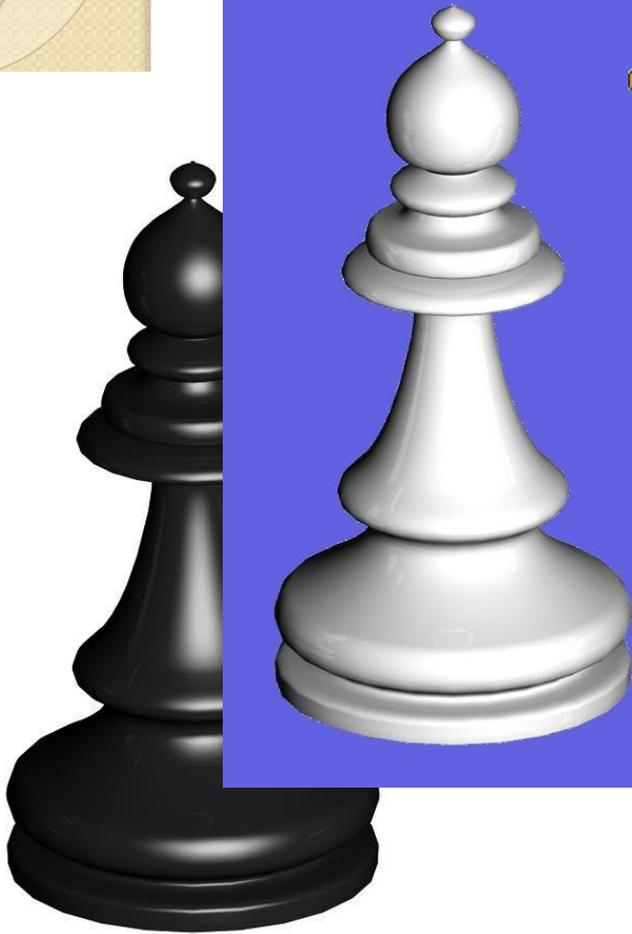
Это самая сильная фигура.

# ЛАДЬЯ



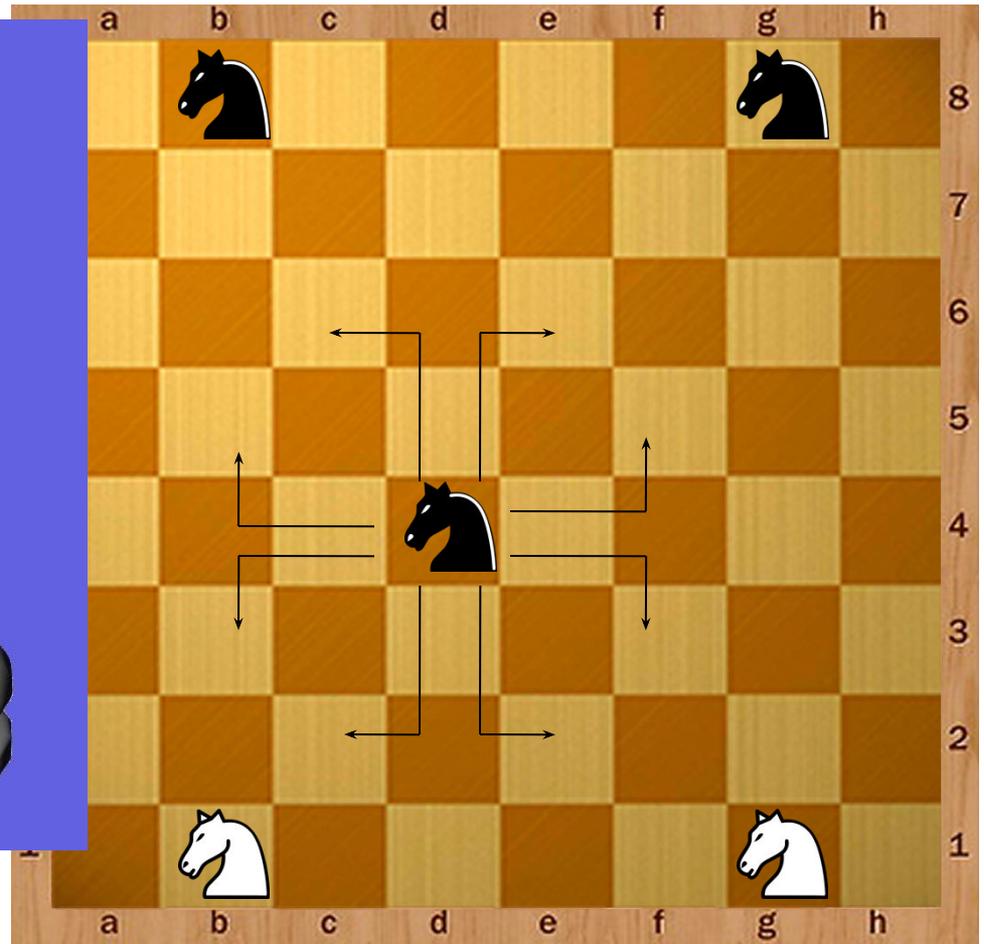
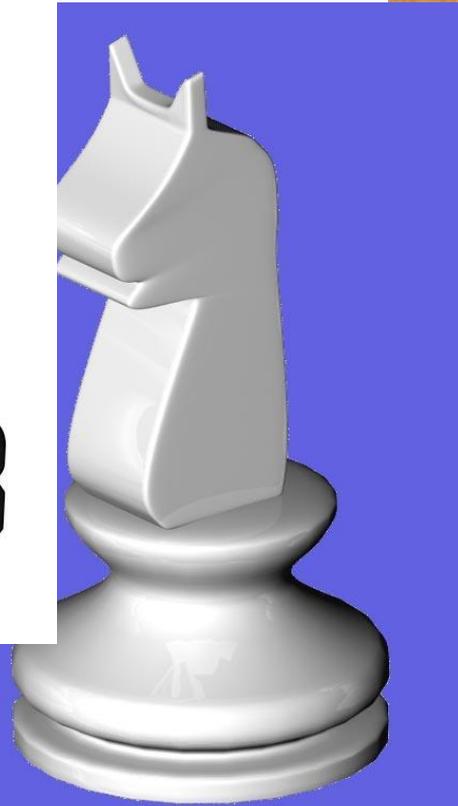
Это самая прямолинейная фигура.

# СЛОН



Это самая верная одному цвету фигура.

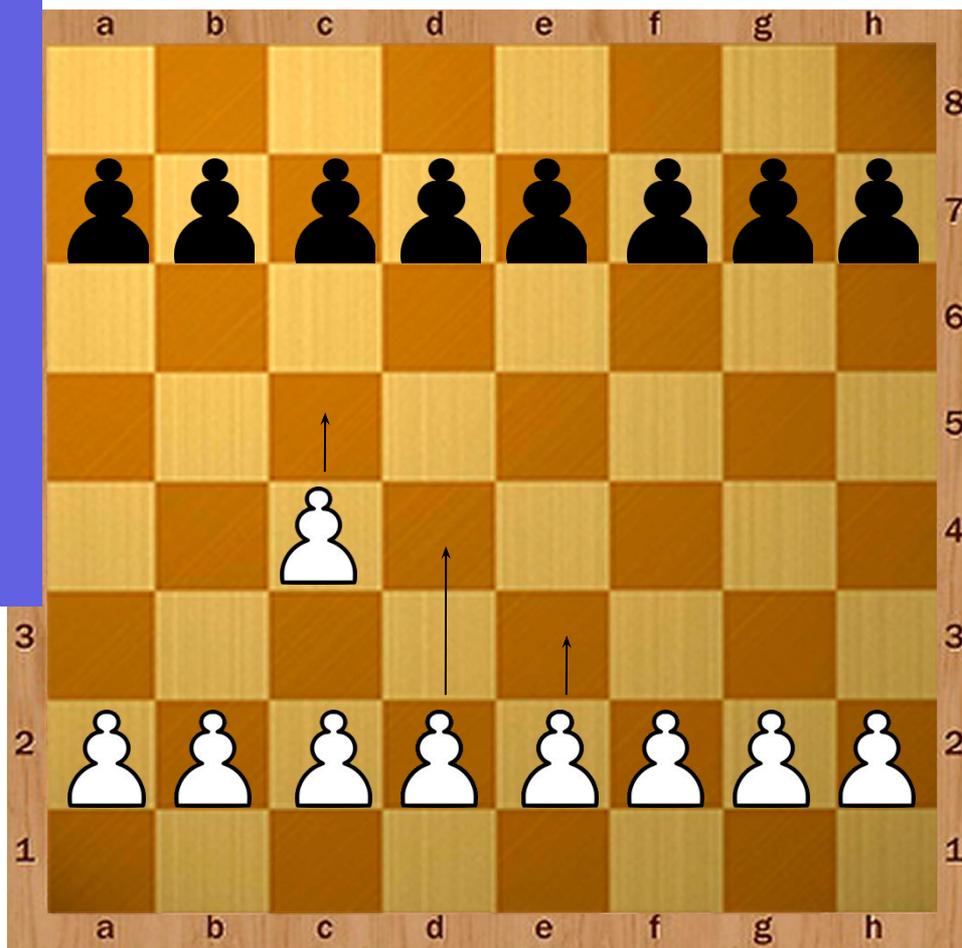
# КОНЬ



Это самая прыгучая фигура.



# ПЕШКА



Это самая целеустремлённая фигура.



# Шах королю

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



# Мат

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

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

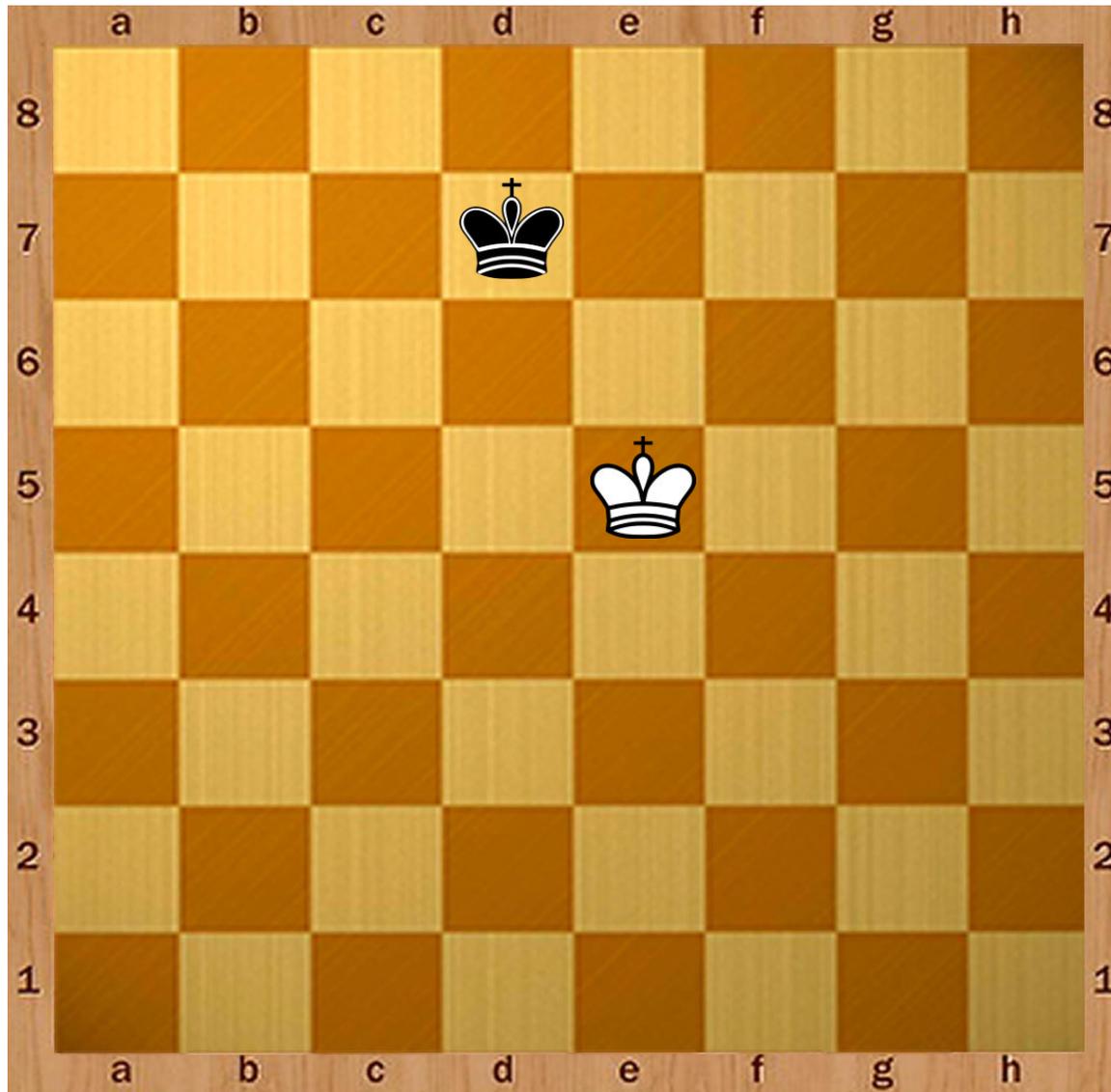
Шах, от которого не отступить,  
шах, от которого нечем закрыться,  
нечем фигуру грозящую сбить,  
и с поражением нужно смириться.

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

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

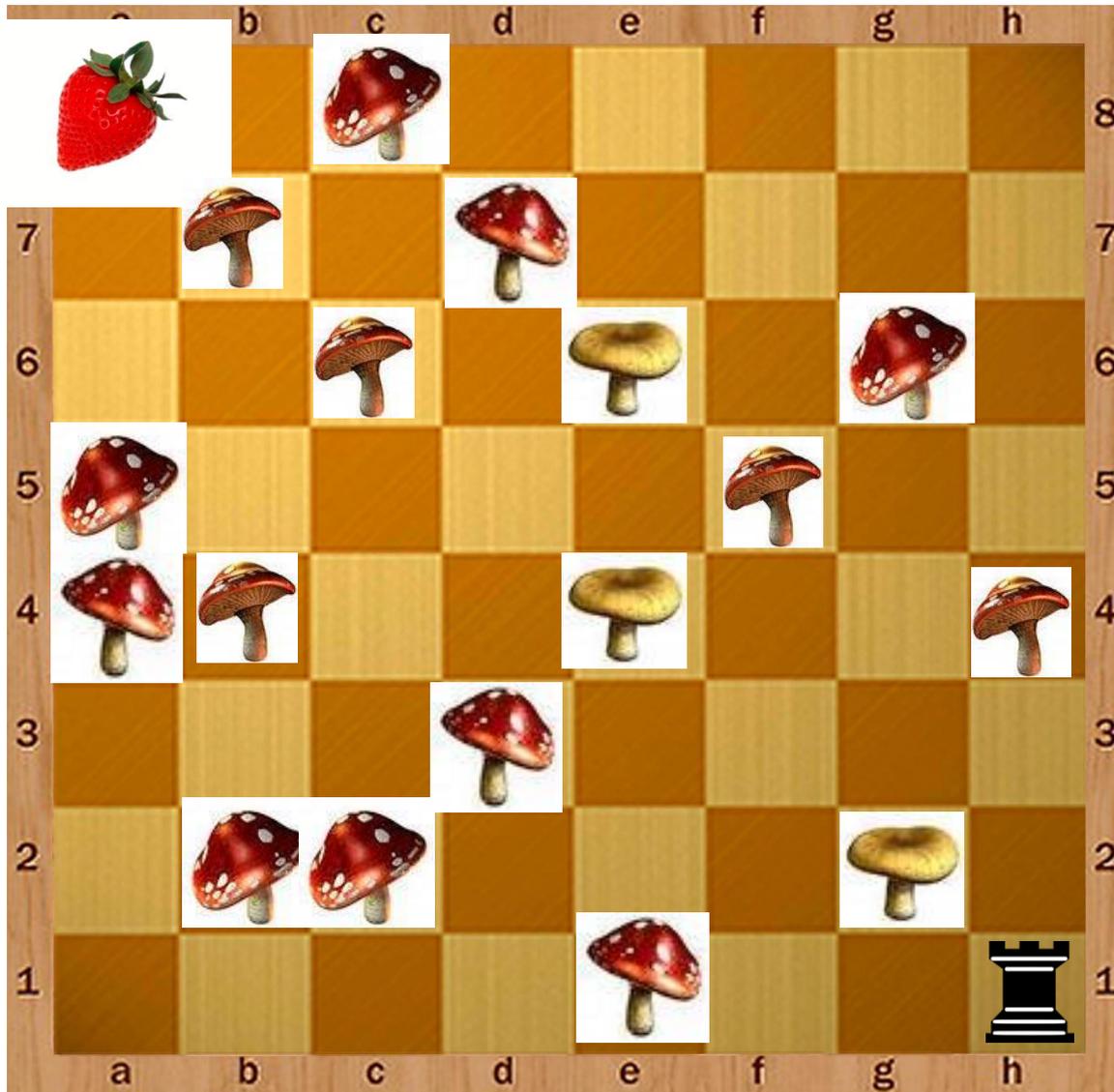


# Почему ничья?



# Игра «Съешь клубничку»

Нарисуй путь ладьи до клубнички, минуя грибы

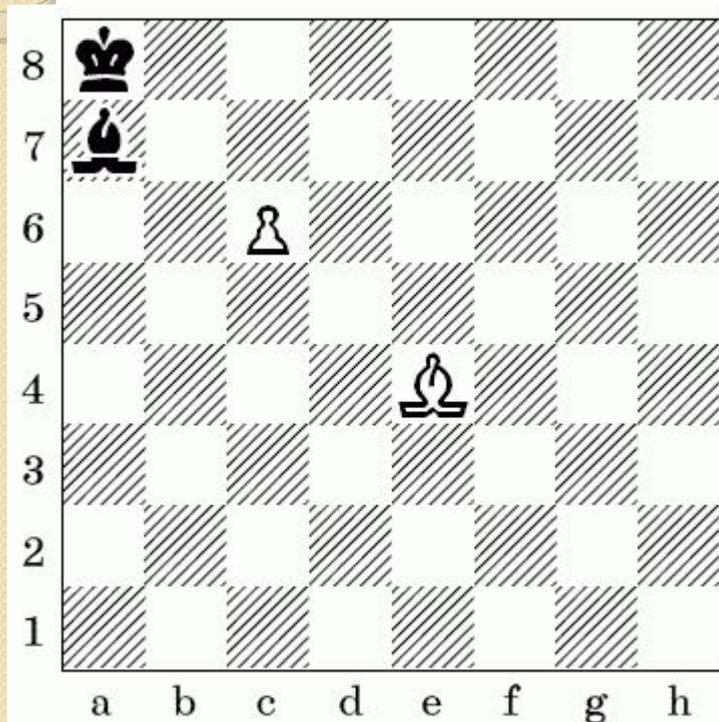




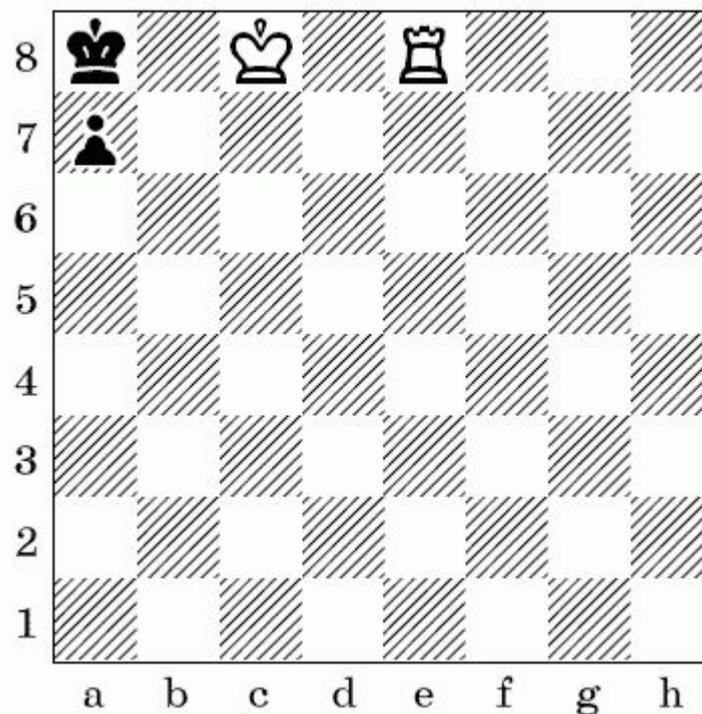


# Мат в один ход

Поставь мат черному Королю в один ход.



I.  
c7X

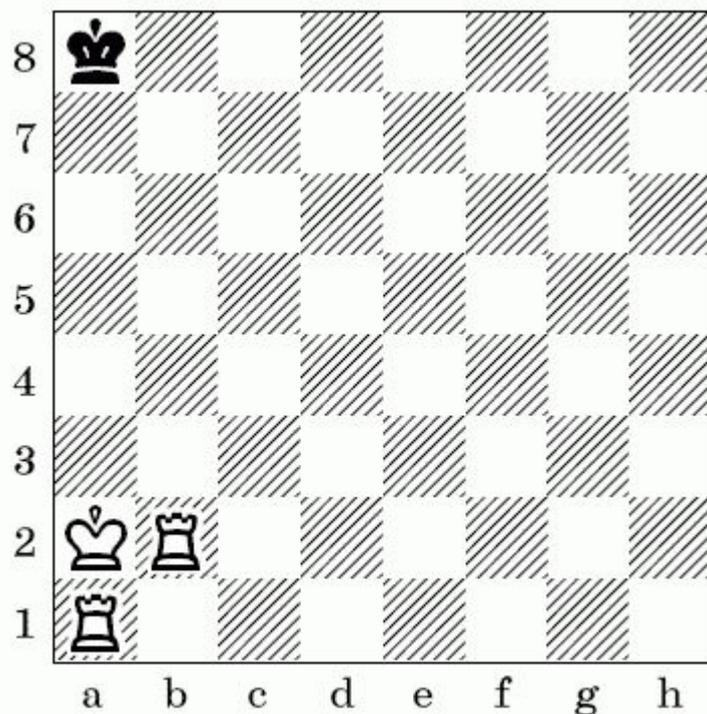


I.  
♔c7X.

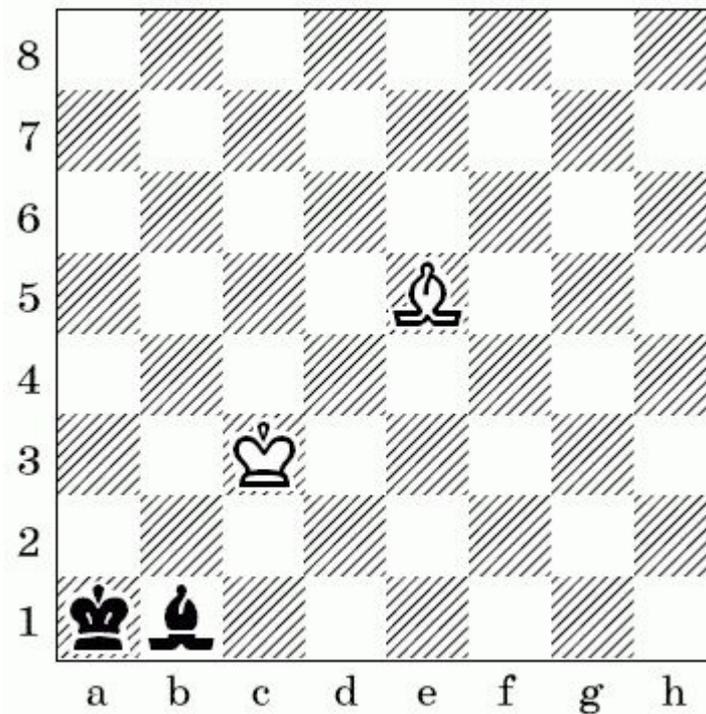


# Мат в один ход

Поставь мат черному Королю в один ход.



I.  
♔b1X.

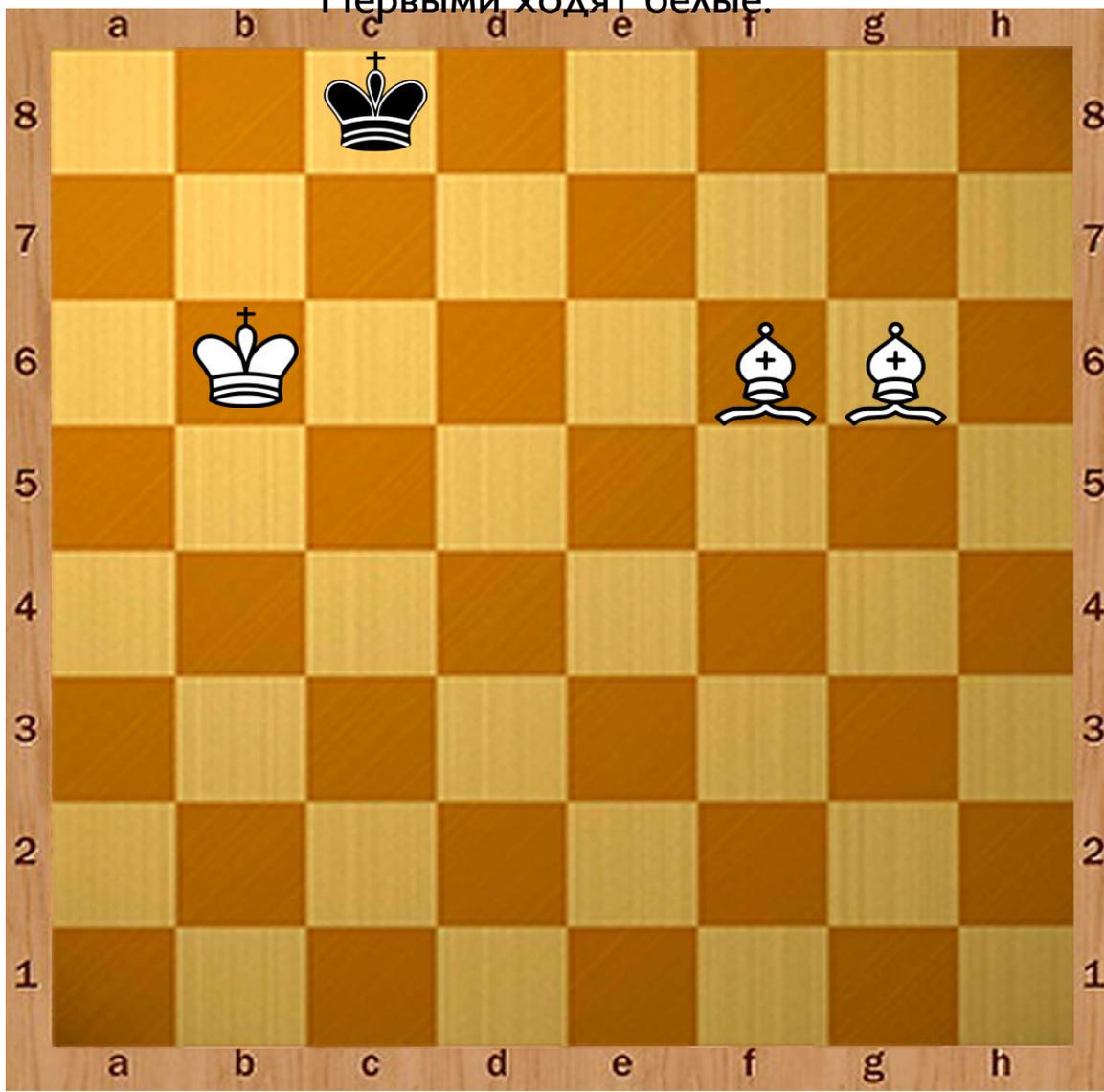


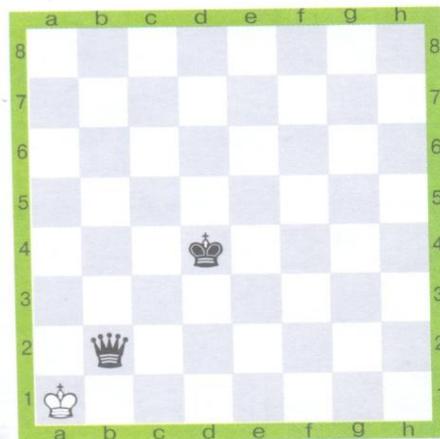
I.  
♔b3X.

# Мат в три хода

Поставь мат чёрному королю в три  
хода.

Первыми ходят белые.





1) Король, зажатый в углу

а. 1.Кра1-а2

б. 1.Кра1-б1

в. 1.Кра1:б2

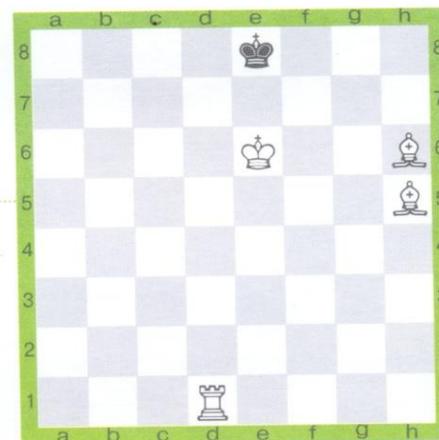


2) Король умер

а. 1...Кре8-d8

б. 1...Кре8-f8

в. 1... Это уже мат!



Самое прямое...

а. 1.Лh1-а8х

б. 1.Лh1-а1

в. 1.Лh1-h8х

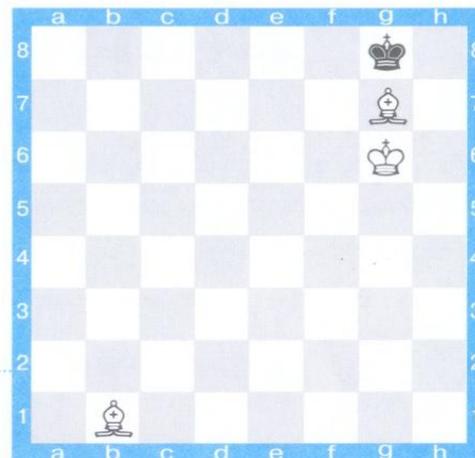


4) Хороший аппетит

а. 1.Лh4-b4

б. 1.Лh4:h6

в. 1.Лh4-h2

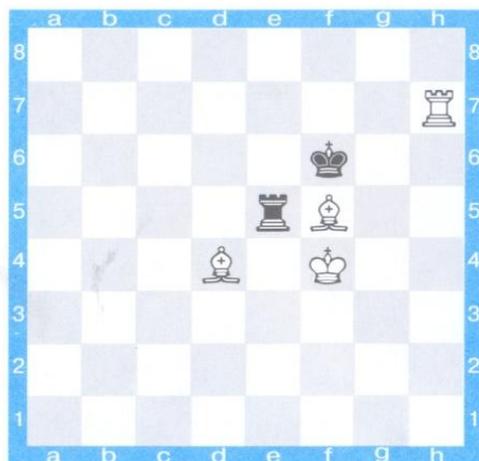


5) Пара слонов

а. 1.Сb1-h7x

б. 1.Сg7-f6

в. 1.Сb1-a2x



6) Разгром

а. 1.Сf5-c2

б. 1.Сd4:e5x

в. 1.Сd4-b6

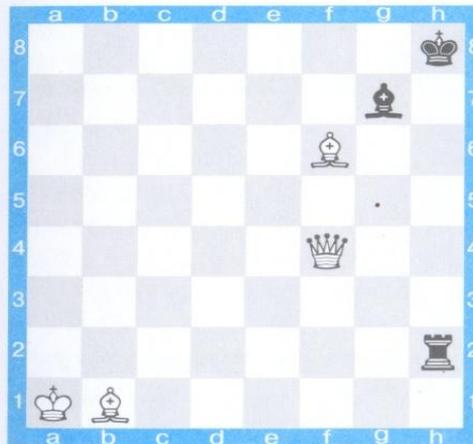
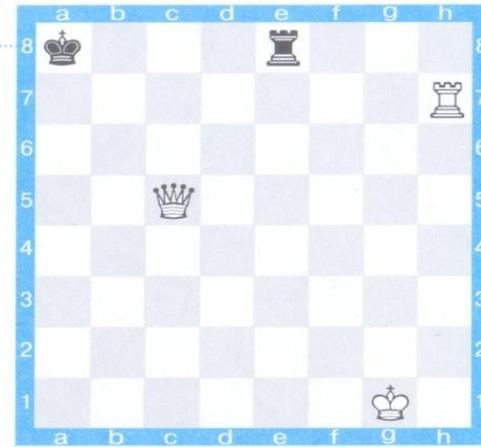


7) Поцелуй смерти

а. 1.Фс5-б7х

б. 1.Фс5-а7х

в. 1.Фс5-с8х



8) Не надо быть гурманом

а. 1.Фf4:h2х

б. 1.Фf4-h4х

в. 1.Фf4-b8х



9) Кавалерийская атака

а. 1.Ке5-г6х

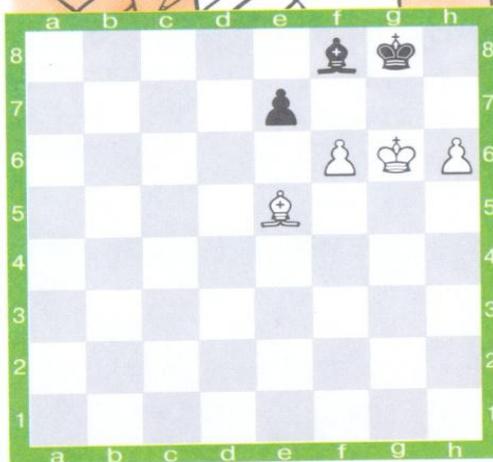
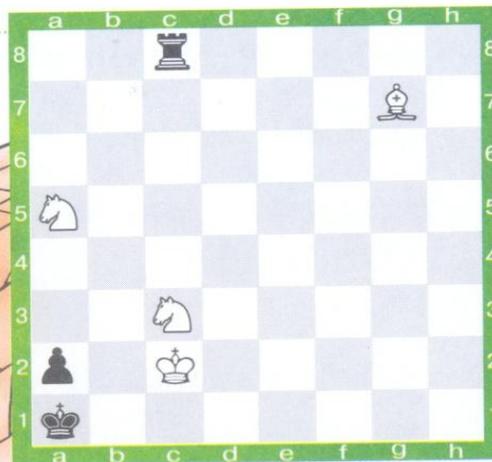
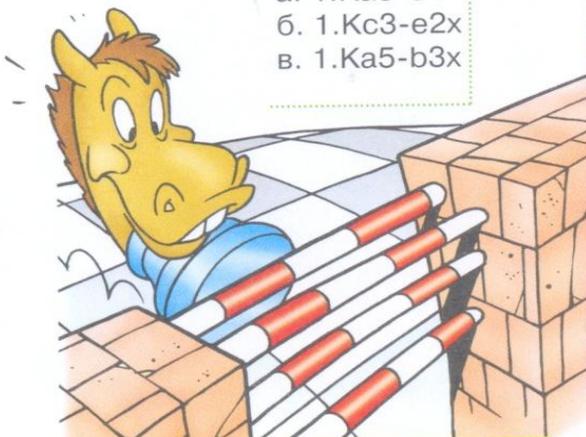
б. 1.Ке5-ф7х

в. 1.Кг5-ф7х



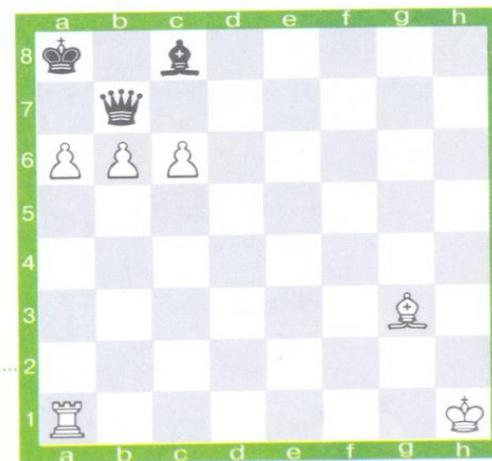
10) Смертельный прыжок

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



11) Открытие диагонали

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



12) Хороший шах

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