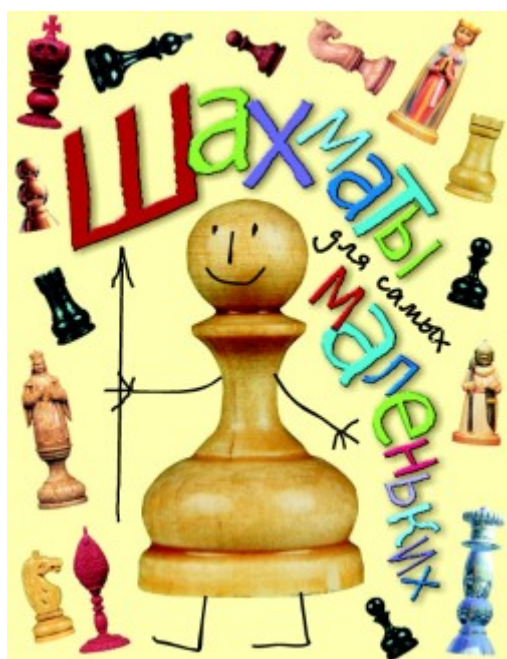




Игорь Георгиевич Сухин

Шахматы для самых маленьких

Текст предоставлен издательством «АСТ»
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=164858
Шахматы для самых маленьких: АСТ, Астрель; Москва; 2007
ISBN 978-5-17-044348-2, 978-5-271-17790-3

Аннотация

Эта книга необычная. Она адресована одновременно и детям, и их родителям. Ее автор, И.Г.Сухин, научный сотрудник Института теории образования и педагогики РАО, уверен, что шахматы – это не только популярная игра, но и действенное, эффективное средство интеллектуального развития детей.

Процесс обучения шахматам способствует концентрации внимания и развивает логическое мышление, укрепляет память, развивает изобретательность. Поэтому так важно начинать учить малышей игре в шахматы в самом раннем возрасте. Родителям поможет в этом адресованный им раздел «Советы родителям», а дети с увлечением послушают сказки об увлекательных приключениях в шахматной стране хорошо знакомых и любимых литературных персонажей.

Для правильного отображения шахматных символов рекомендуется установить шрифт *Arial Unicode MS*.

Содержание

От автора	4
Глава 1	6
Глава 2	12
Глава 3	16
Глава 4	24
Глава 5	39
Глава 6	45
Глава 7	51
Конец ознакомительного фрагмента.	60

И. Г. Сухин

Шахматы для самых маленьких

От автора

Вы решили научить вашего малыша игре в шахматы? Это очень хорошо, и вот почему.

Ведь шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения шахматам помогает детям ориентироваться на плоскости, учит их запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует совершенствованию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, изобретательность и др.

Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

К игре деревянных королей малыша можно приобщать с 3 лет. 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, многое умеет, задает бесчисленные вопросы, проявляя живой интерес к окружающему. Этот интерес он утоляет в играх, рисует, лепит, занимается конструированием. Малыш становится внимательным к слову, к его смыслу, но управлять вниманием 3-летнего ребенка лучше всего в игровой форме. К трем 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 тренировать, 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. Удержать в поле внимания даже 2 предмета одновременно часто ребенку бывает не под силу. Поэтому, предлагая ему 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 одновременно следить за предметами, отстоящими на некотором расстоянии друг от друга. Желательно, чтобы предметы были расположены как можно ближе друг к другу.

Возраст 3–3,5 года – тот, когда у малышей наряду с наглядно-действенным мышлением формируются элементы образного мышления, развиваются память, внимание. Дети адекватно воспринимают речь взрослого, учатся сравнивать, подбирать предметы по цвету и величине. К концу третьего года жизни малыши умеют говорить не торопясь, внятно отвечают на вопросы, рассказывают об увиденном в 2–4 предложениях, воспринимают небольшие сюжетные сказки даже без наглядного сопровождения, правильно держат карандаш и пользуются им, проводят горизонтальные, вертикальные, округлые линии. Постепенно у детей совершенствуется пространственная ориентировка, развивается способность устанавливать простейшие связи между воспринимаемыми предметами и явлениями, дети учатся простейшим обобщениям.

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.

Однако следует отметить, что цельной методики проведения шахматных занятий с детьми начиная с 2-летнего возраста нет ни в России, ни в одной из зарубежных стран.

В этой книге изложен новый, нестандартный подход к процессу обучения азам древней игры, позволяющий приобщить к ней детей 2,5–5,5 лет. Цель ее – не столько дать методику обучения будущих чемпионов, сколько привить малышам интерес к мудрой игре, ненавязчиво помочь им самим разобраться в силе фигур и, главное, содействовать формированию качеств, необходимых для успешной учебы; создать психологическую готовность к школе.

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

Композиционно книга делится на 30 маленьких главок и представляет собой сказку о приключениях необыкновенных человечков.

В конце каждой сказочной главки приведены «Советы родителям».

Рекомендуем читать книгу ребенку не спеша. Чтение каждой главы-сказки займет примерно 5–15 минут, решение заданий и разыгрывание позиций из рубрики «Советы родителям» – несколько больше. Ориентируясь на возраст и уровень психофизического развития вашего ребенка, дозируйте длительность каждого занятия. Переходите к чтению нового материала только тогда, когда малыш будет уверенно знать уже пройденный. Двух занятий по 15–20 минут в неделю, как правило, достаточно, чтобы интерес к шахматам не ослабевал.

Глава 1

Мурзилка рисует шахматные фигуры

Необыкновенные человечки скучали.

– Мурзилка, нарисуй что-нибудь, – попросила Дюймовочка.

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

– Рисуй, рисуй! – обрадовались человечки. Они знали, что Мурзилка умеет рисовать живые картинки.

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

Фигурки ожили, зашевелились.

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

– Кто вы такие? – строго спросила самая высокая светлая фигурка с остроконечной черной нашлепкой.

– Мы... мы... – растерялась Дюймовочка. – Мы – необыкновенные человечки. Меня зовут Дюймовочка, а это мои друзья: Мурзилка, Щелкунчик, Незнайка, Пиноккио, 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 нашлепкой.



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 лошадок: 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.

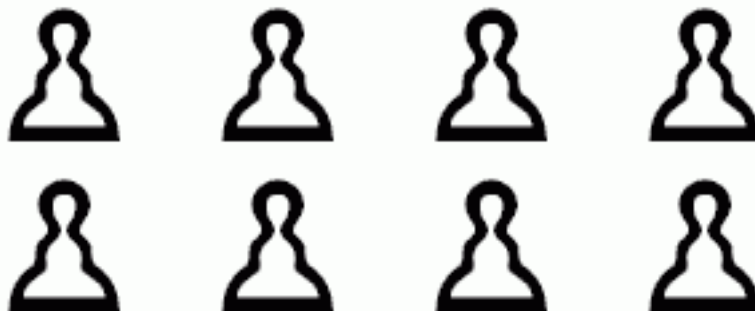


– Мы черные шахматные слоны.



И наконец, с необыкновенными человечками познакомилась самые маленькие кругло-головые 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.

Советы родителям

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 фигура, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету. Дети с интересом рассматривают шахматные фигуры, сами ставят рядом одинаковые, с удовольствием по-своему играют в них. Занимательно описал подобные игры Л. Кассиль в повести «Конduit 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...».¹

Не все дети способны запомнить названия конкретных шахматных фигур сразу же. Вы даже не всегда сможете проверить, усвоил ли их ваш малыш. 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 непрозрачный мешочек 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 – он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую 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 белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру

¹ Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания. – М.: Детская литература, 1980.

иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

«Угадайка». Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру 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 углубление 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. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

«Ряд». Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать 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. 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 шахмат.

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку поостязаться 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 них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета 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 фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно интересным.

Для индивидуальных занятий наиболее эффективны следующие дидактические игры-задания: «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шах-

матная 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.

Глава 2

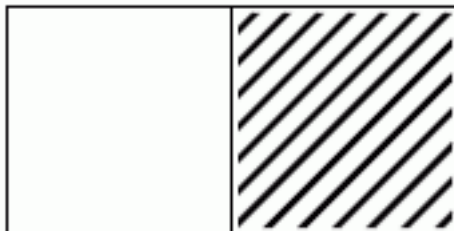
Удивительные клетки

– Нарисуй нам шахматную доску, – попросил Незнайка Мурзилку. Мурзилка задумался и сказал:

– Вспомнил! Она состоит из множества светлых и темных клеточек. И Мурзилка нарисовал светлую клеточку.



А рядом с ней – темную клеточку.

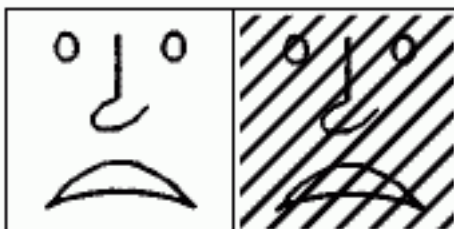


– По-шахматному, это поля, – объяснил Незнайка. – Светлые клетки – белые поля. Темные клетки – черные поля. Вот так, братцы.

Клеточки-поля ожили и улыбнулись.



Затем посмотрели друг на друга и нахмурились.



Оттолкнулись друг от друга и разбежались в разные стороны.



– Поля, погодите! – закричал Мурзилка. – Я еще не всю шахматную доску нарисовал. И Мурзилка начал быстро-быстро рисовать белые и черные поля. Но только он успевал их закончить, как они тоже разбегались кто куда.

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

– Все, теперь ловите их. И необыкновенные человечки с шумом и гамом принялись гоняться за озорными клетками-полями.

Но поля ловко ускользали у Пиноккио 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.

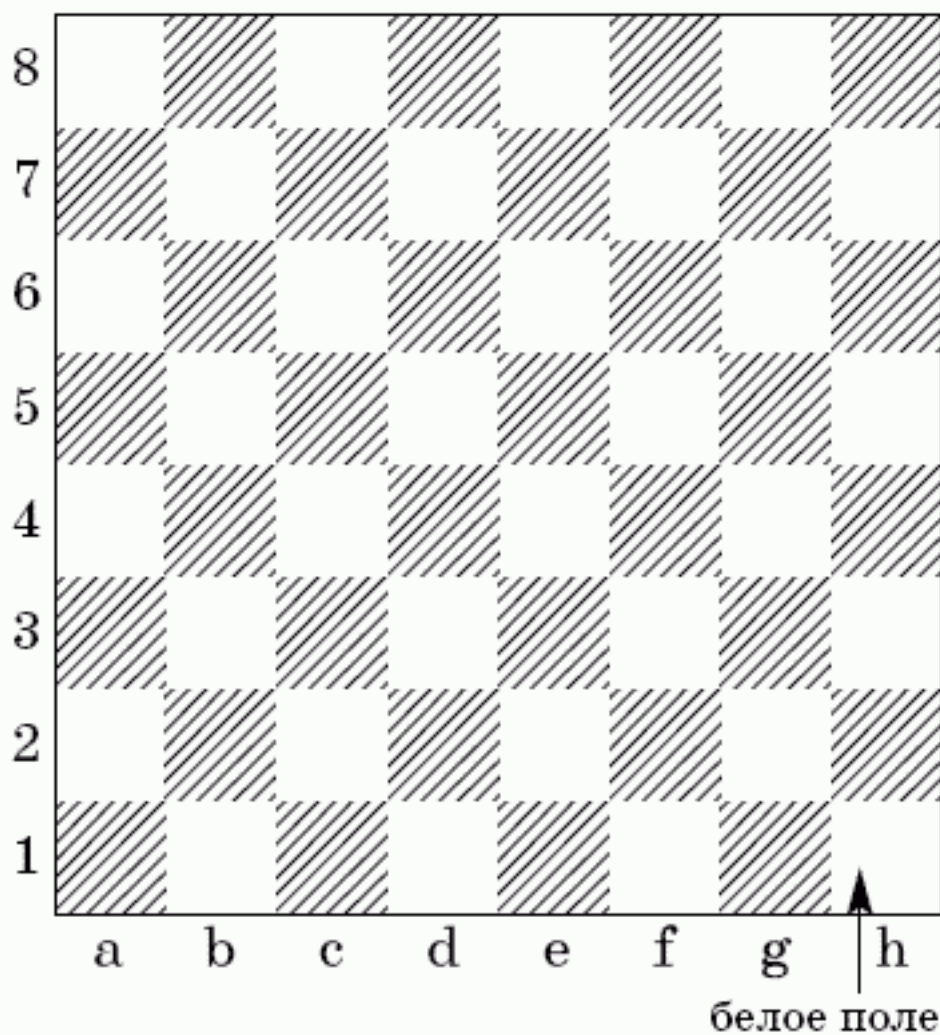
– Они слишком темные, – упирались белые поля.

– Они слишком светлые, – фыркали черные поля.

Тут белый король почернел от злости, черный король побелел от злости, и оба 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 очень испугались, прижались друг к дружке, и получилась шахматная доска.

Необыкновенные человечки



Незнайка

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

– 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 человечкам ловить озорные поля.

Советы родителям

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.

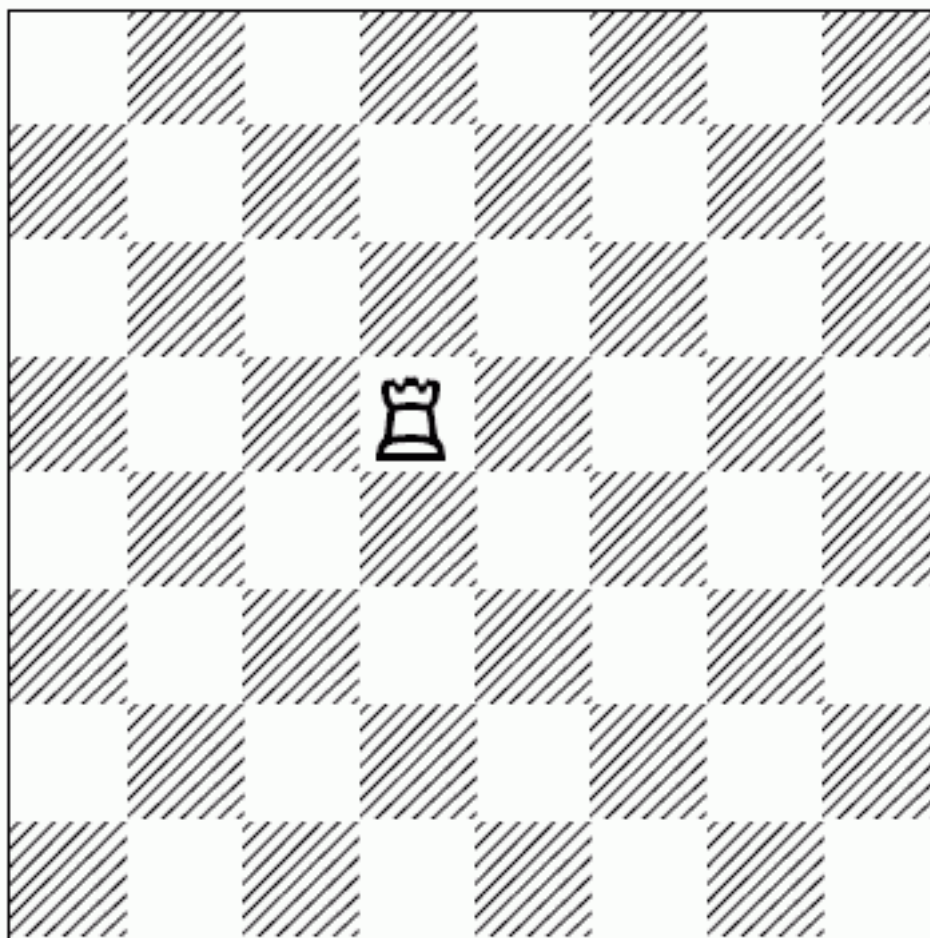
– А я и так знаю, как в шахматы играют. Вот так! – закричал Пиноккио и поставил на шахматной доске друг на дружку две черные ладьи, две белые ладьи и белого ферзя.

#

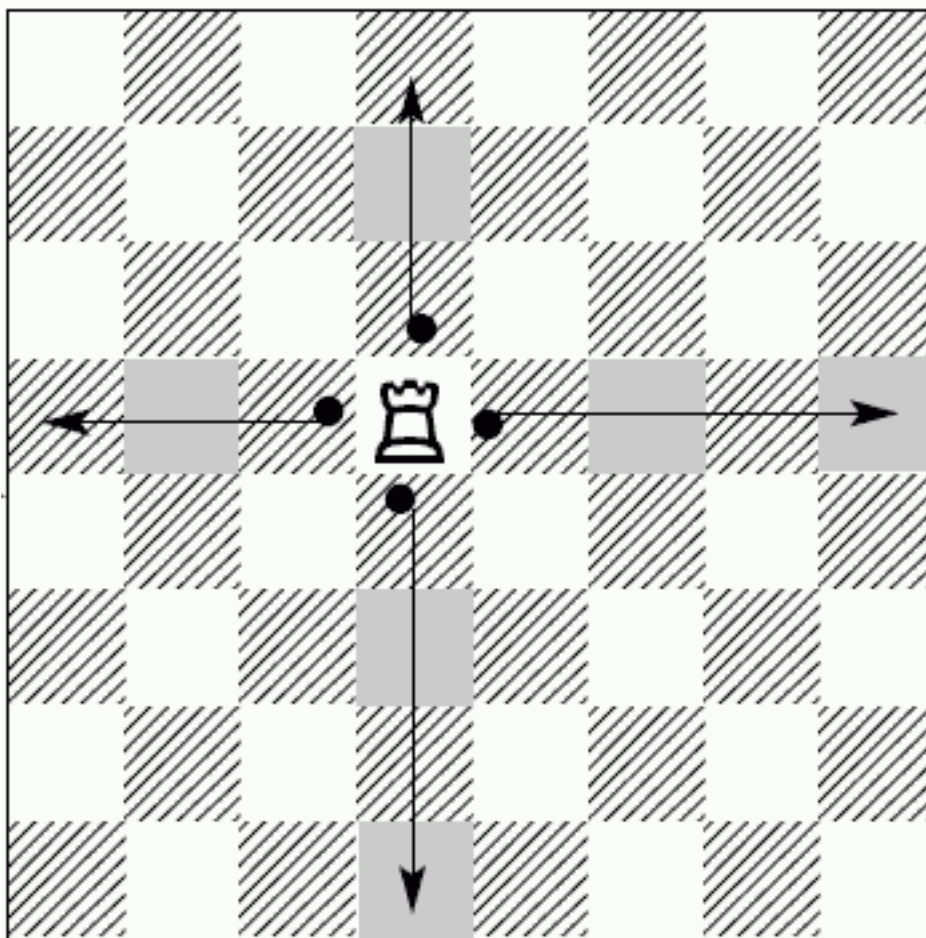
– Вот и не так, – сказал Незнайка. – Каждый противник играет только своими фигурами. Один – светлыми фигурами – **белыми**, другой – темными фигурами – **черными**.

#####

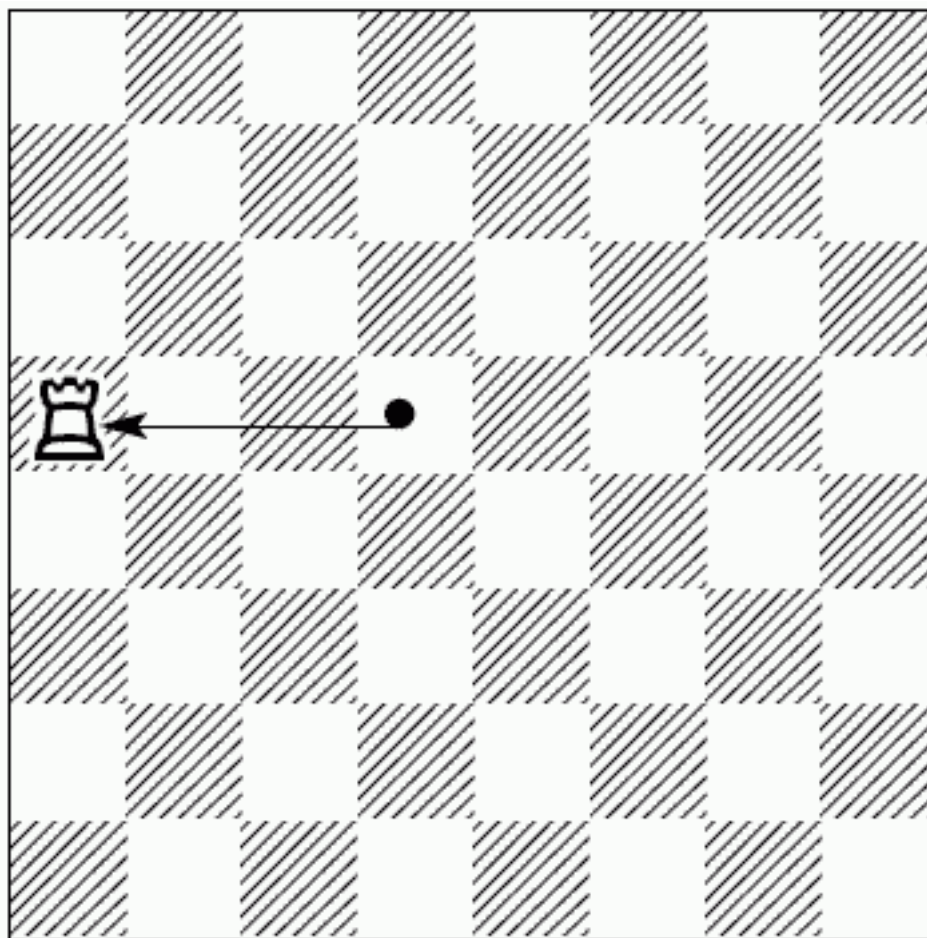
И играют противники совсем не так, фигуру на фигуру ставить нельзя. Их ставят на клеточки. Одну фигуру можно поставить посередине только одной клеточки. Вот поставим на шахматную доску белую ладью. В шахматах противники по очереди делают **ходы** – двигают свои фигуры с клетки на клетку по особым правилам. Посмотрите, как ходит ладья. Она ходит только по **линиям** – прямым дорожкам доски: влево, вправо, вперед и назад. За один ход ладья может пройти на любую клетку своей линии, – и Незнайка стал двигать белую ладью, показывая все ходы, которые она может сделать из этого положения:



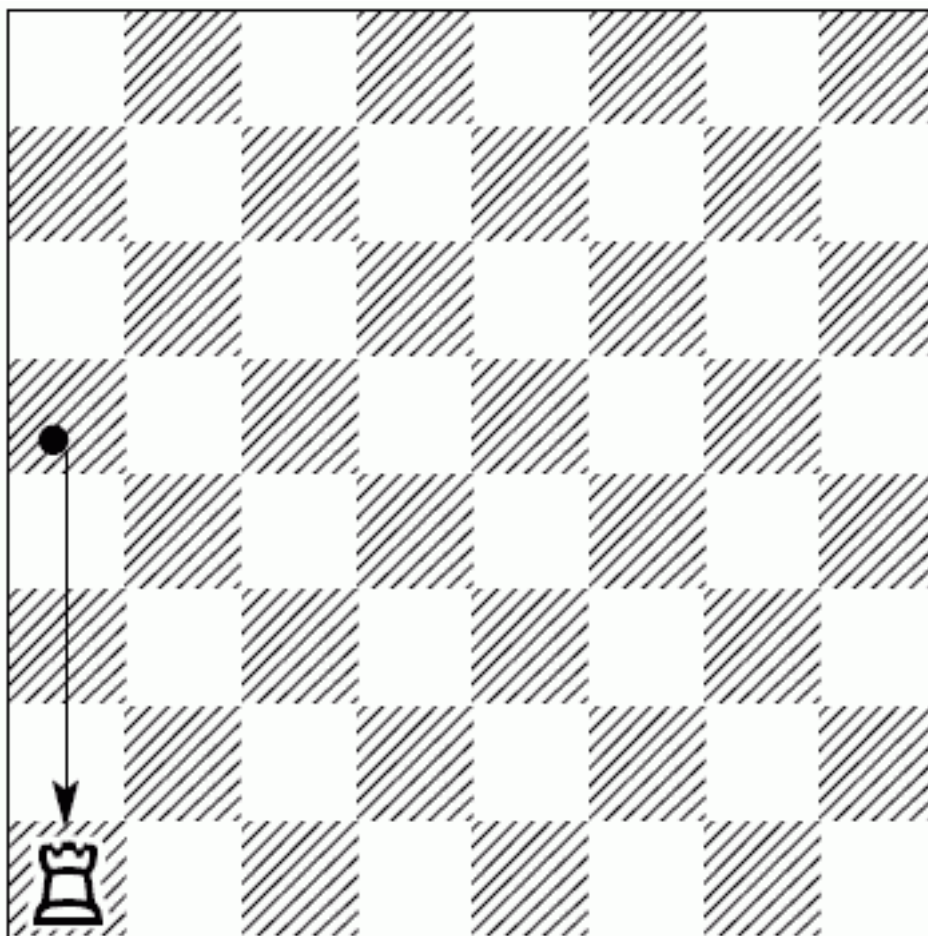
– Теперь сами потренируйтесь, – сказал Незнайка.



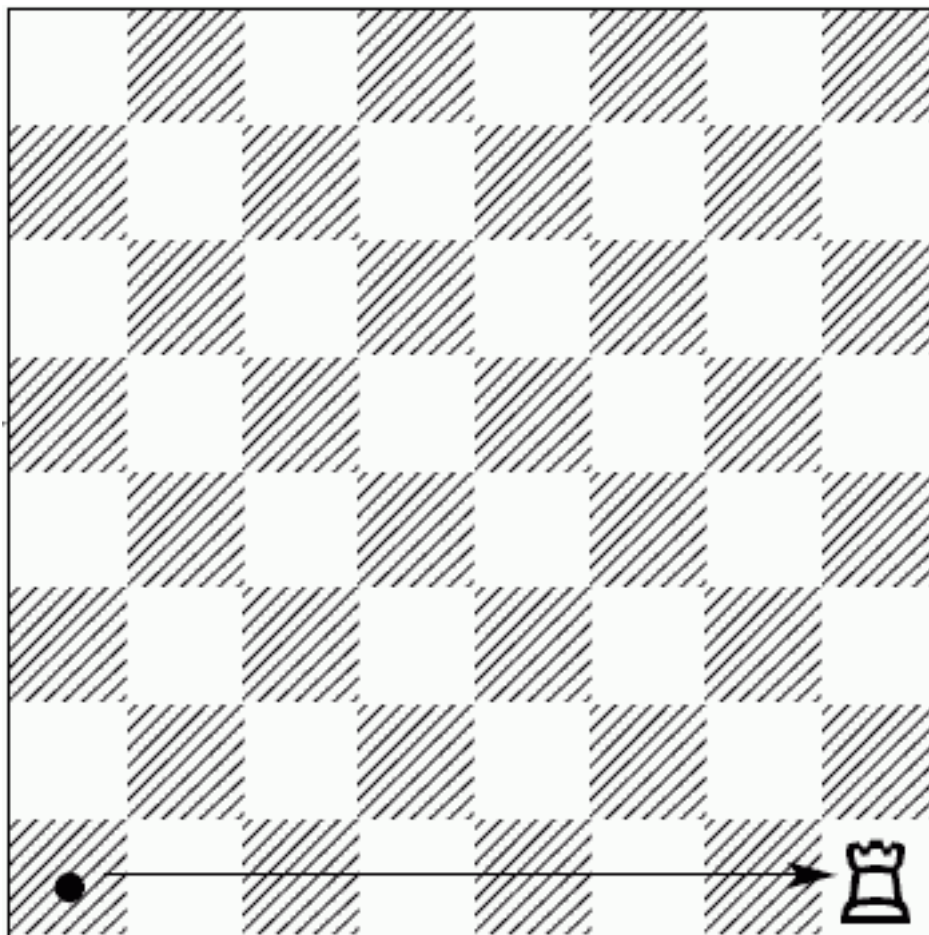
Дюймовочка робко взялась за белую ладью и толкнула ее через две клетки влево. Вот так:



Затем ход белой ладьей сделал Пиноккио. Он по двинул ее в угол. Вот так:



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



Долго ходили человечки белой ладьей по шахматной доске, побывали на всех ее полях.

Необыкновенным человечкам очень понравилось учиться играть в шахматы, но больше всех радовался Незнайка – ведь он был учителем.

Советы родителям

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 Пиноккио, Дюймовочку, Чиполлино. Если ребенок еще не может правильно перемещать ладью за персонажей сказки, показывайте ходы ладьи сами и просите малыша повторять за вами. 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 линии – **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 4,5 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 шахматной 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. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребенок, соответствует его возрасту, т. е. 3 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 фабрикой² «Малыш»).

Условимся называть доску восемь на восемь клеток «большой» доской, а 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 обучения 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 игре в шахматы.

² Но эффективнее и эффективнее использовать куб с указанными фрагментами (Сухин И. Г., Кондратьев Г. П., промышленный образец «Шахматная доска-куб», свидетельство № 30936, приоритет от 18.03.1988 г.).

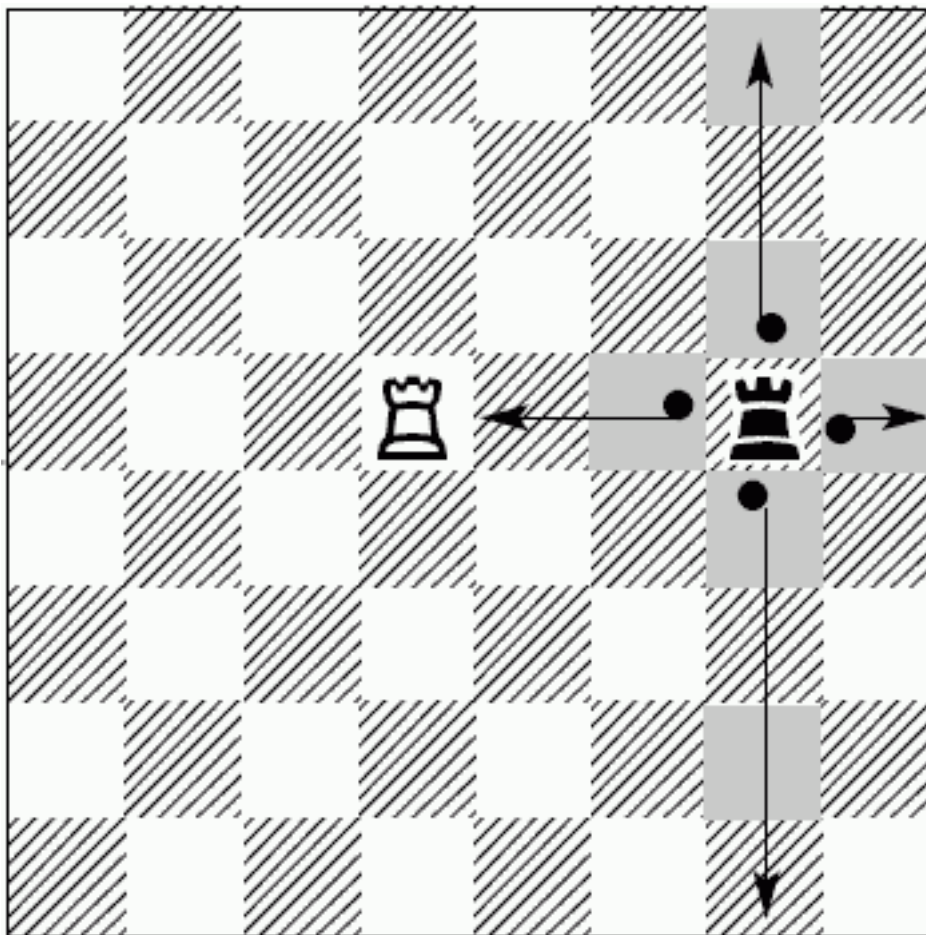
чального обучения с использованием фрагментов шахматной доски будет достаточно полно описана.

Глава 4

Бить или не бить?

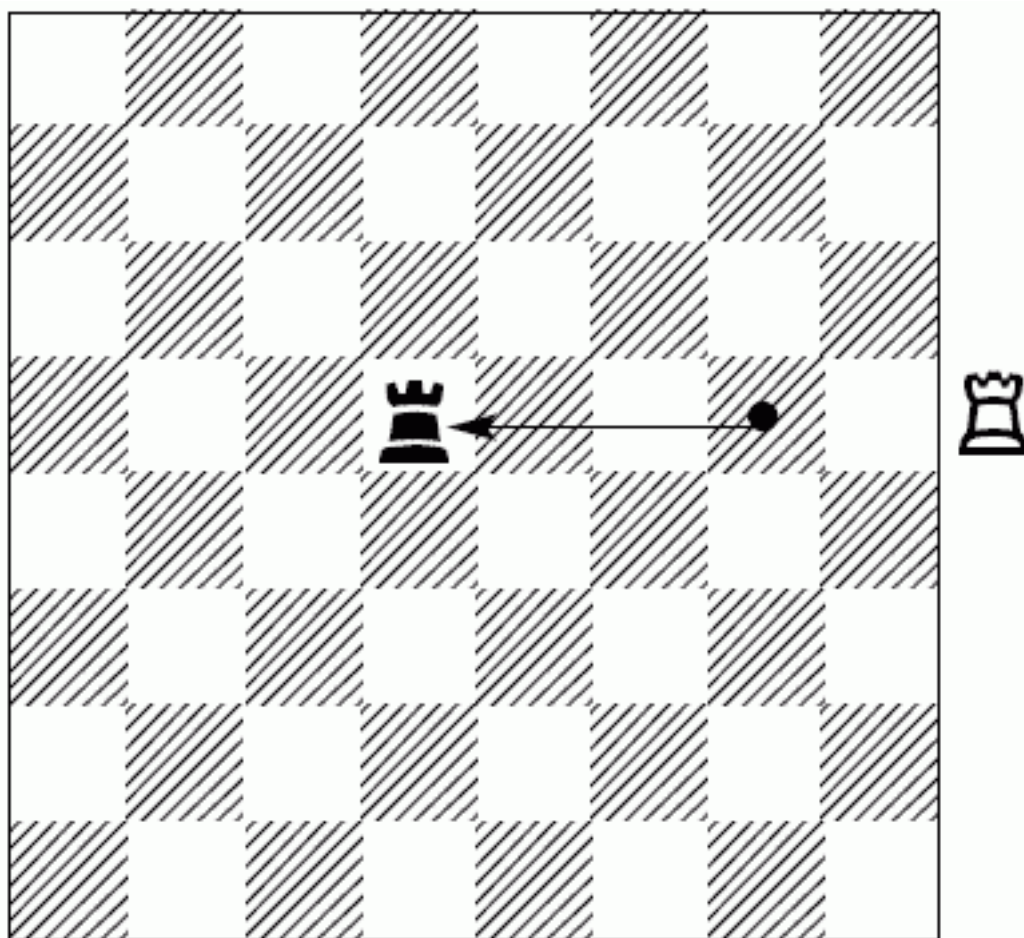
– А как ходит черная ладья? – спросила Дюймовочка.

– 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 и занять ее клетку. Сбитую фигуру убираем с доски, больше в игре она не участвует.



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

На освободившееся поле Пиноккио 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 аккуратно снимают с шахматной доски, а свою фигуру ставят на ее место.

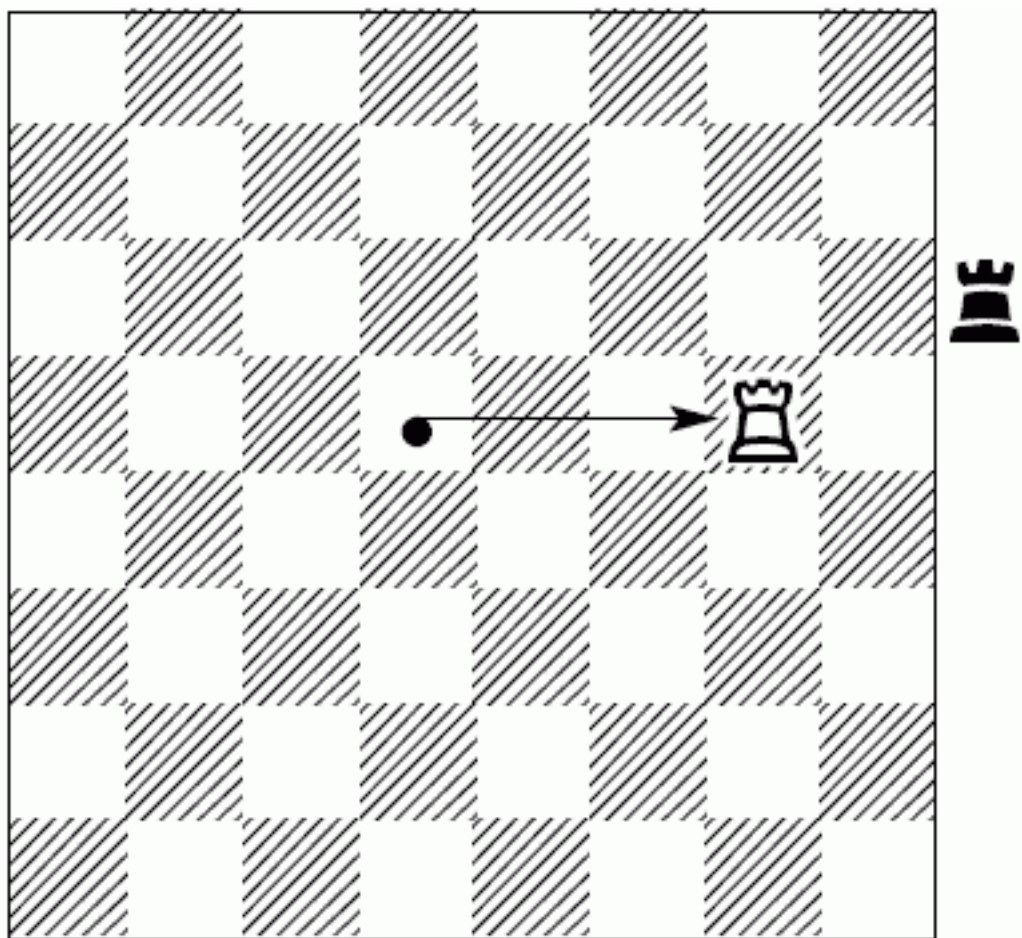
– А если бы был ход белых, то белая ладья тоже могла бы побить черную? – спросил Гурвинек.

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

– Я буду бить, я!

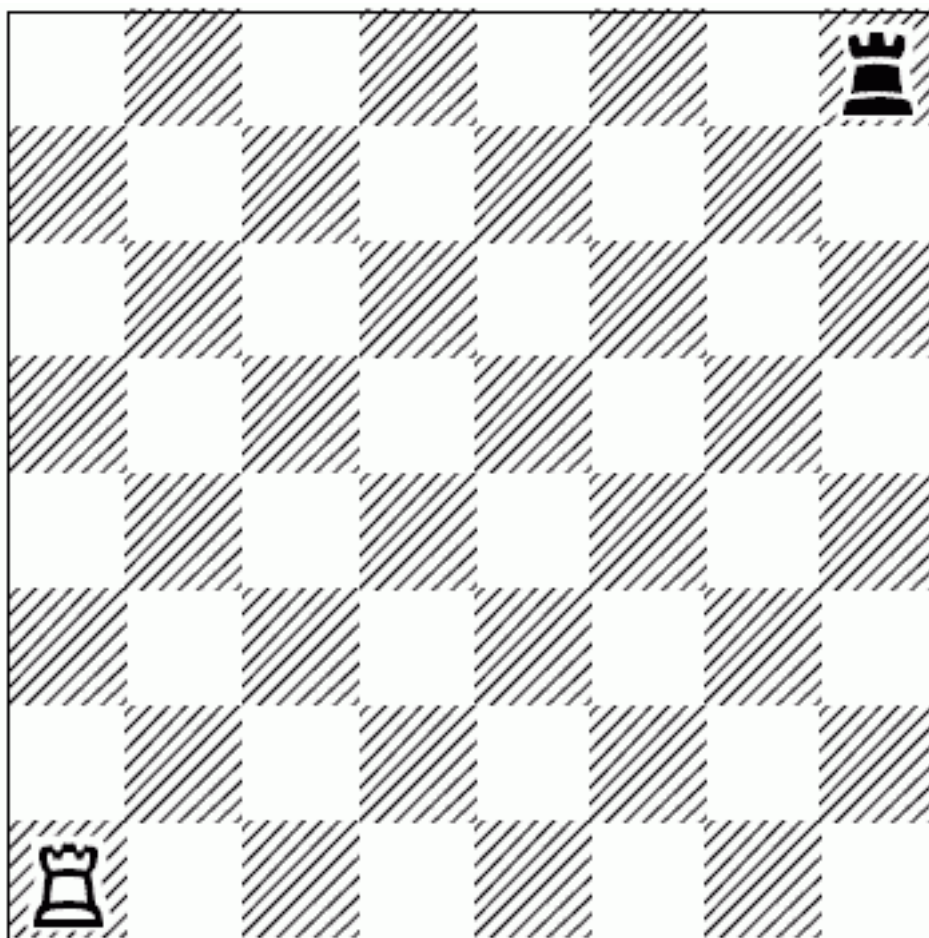
Но необыкновенные человечки так строго посмотрели на Пиноккио, что он покраснел и сказал:

– Пусть Дюймовочка побьет.

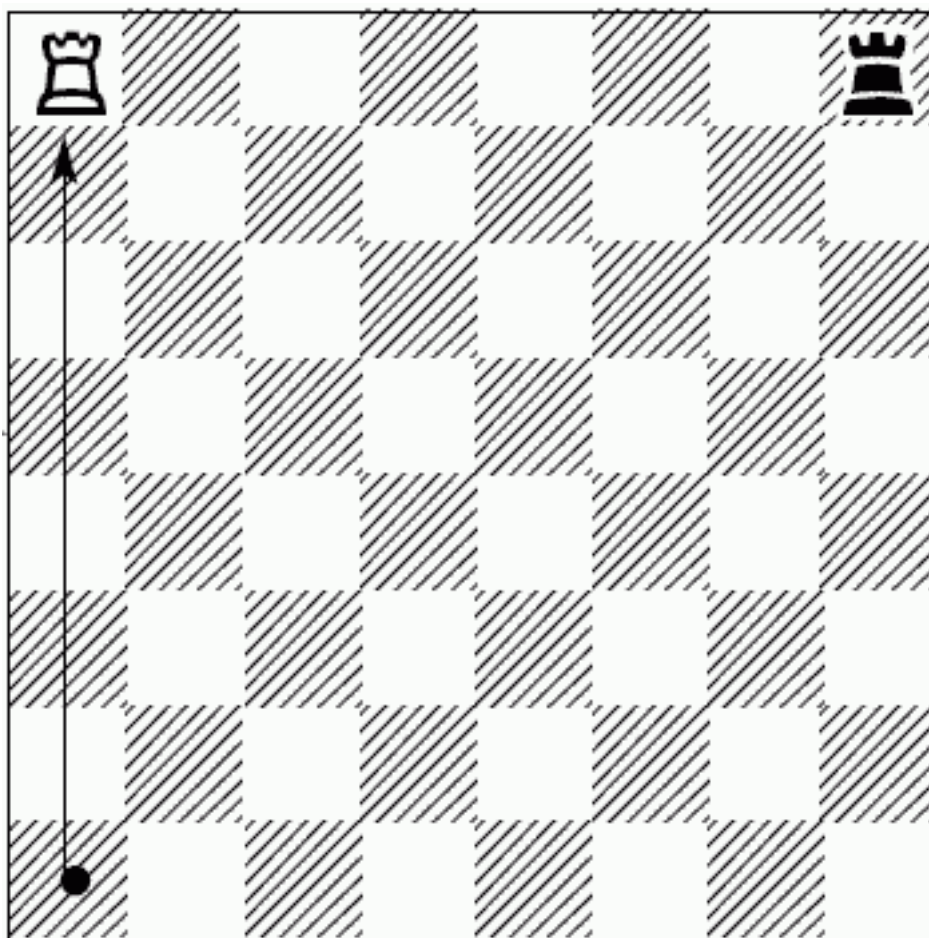


– А теперь, братцы, поиграйте друг с другом ладьями. Кто побьет ладью противника, тот и выиграл.

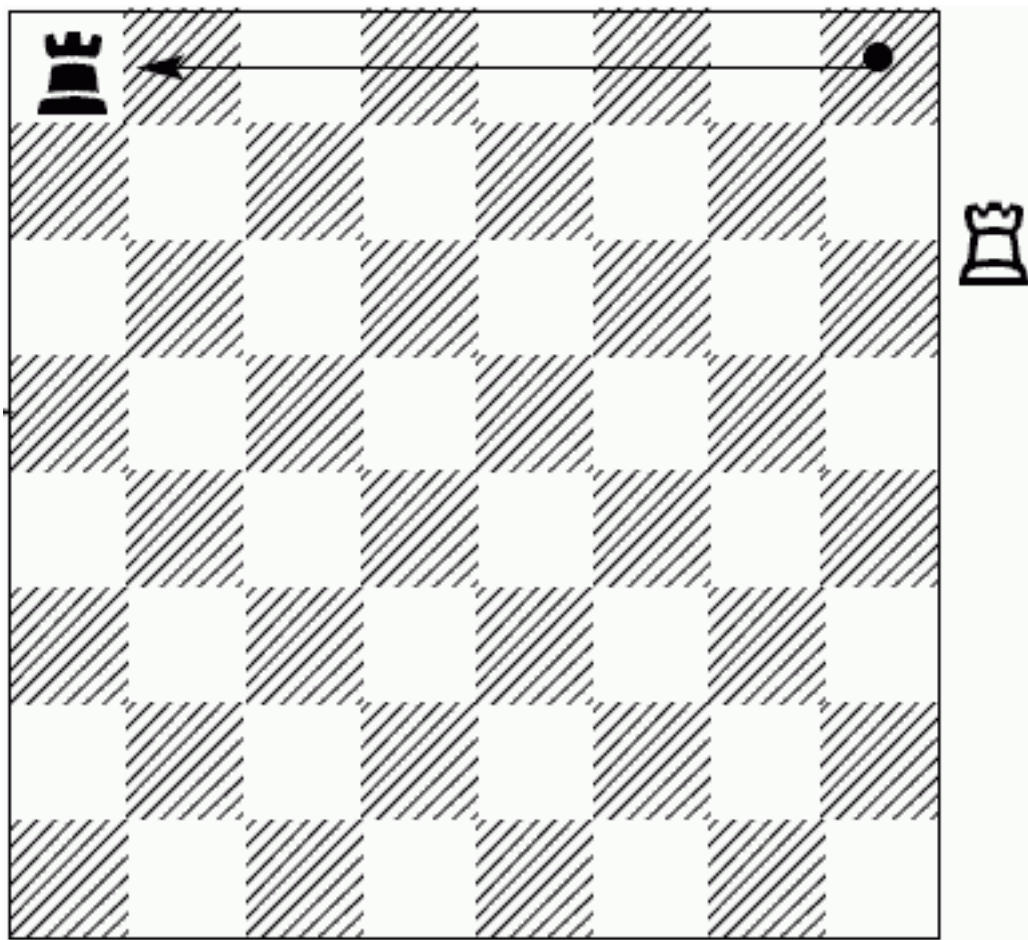
Первыми за шахматную доску сели Петрушка и Чиполлино. Они поставили ладьи в противоположные углы шахматной доски и начали играть.



Петрушка поднял над доской белую ладью и переставил ее вперед, через всю доску в угол напротив.

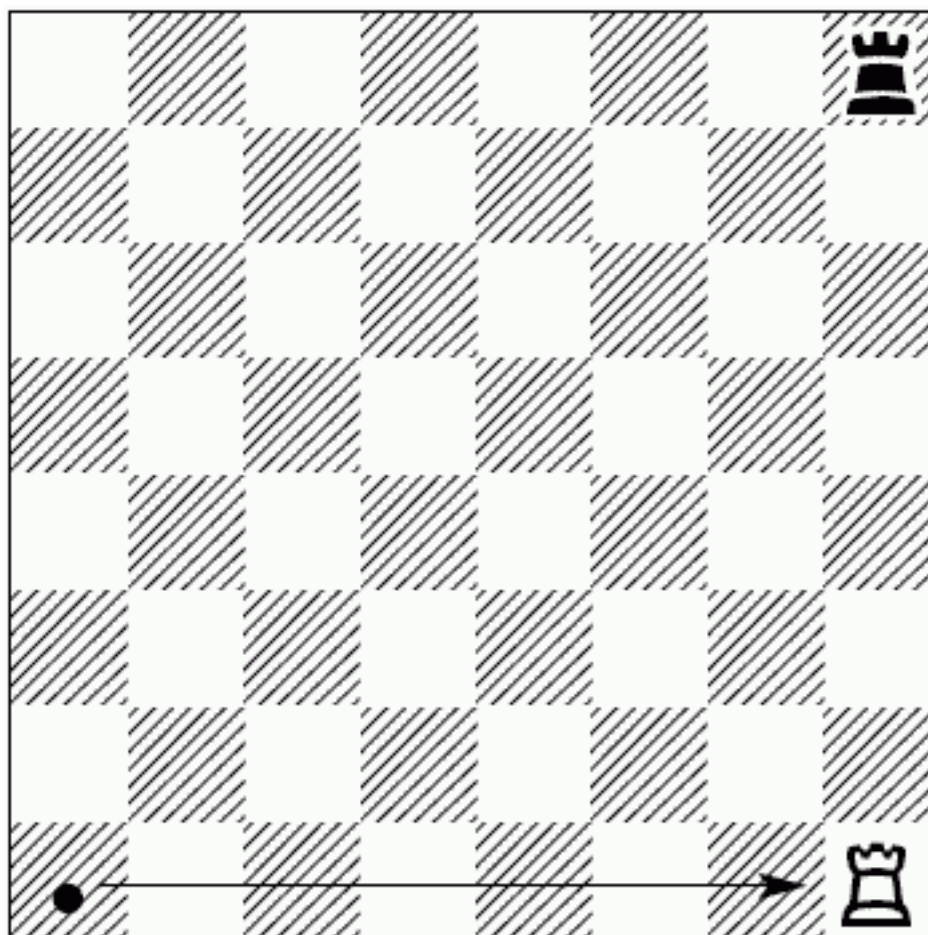


Чиполлино заметил ошибку Петрушки и сразу же побил своей черной ладьей белую.

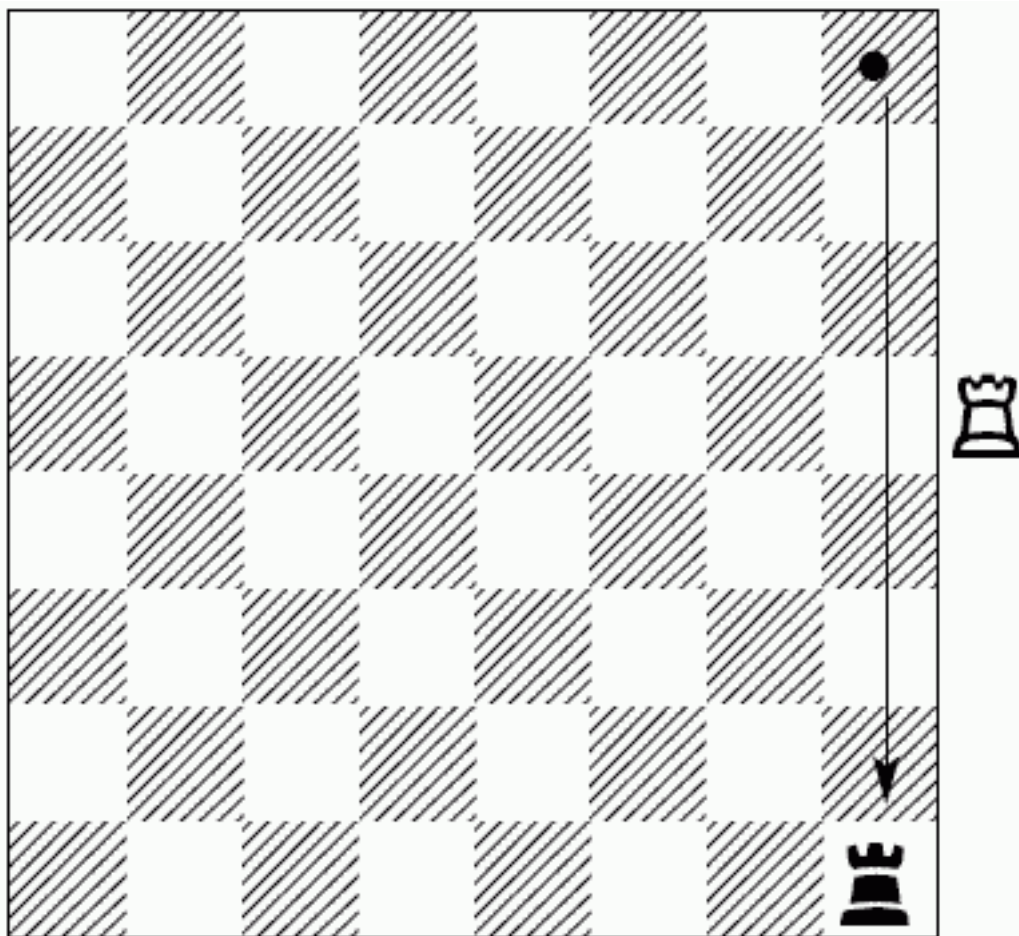


– Тыфу ты, Петрушка. Нет у тебя способностей к шахматам! Ну разве можно подставлять свою ладью под бой? Надо внимательно смотреть, чтобы твою фигуру не побили, – покачал головой Незнайка.

– Я просто не в тот угол ладьей пошел, – оправдывался Петрушка. – #авайте вернем фигуры обратно. Белую и черную ладьи снова поставили на шахматную доску, и Петрушка пошел белой ладьей в другой угол.



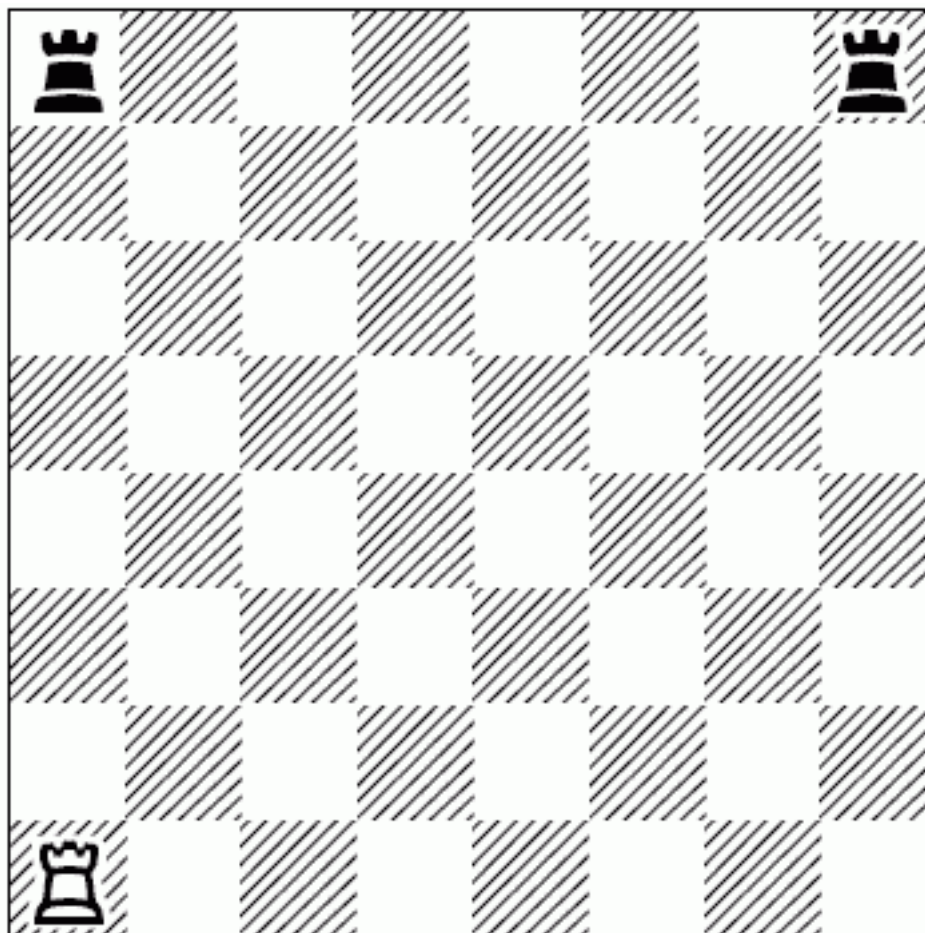
Чиполлино хихикнул и опять побил белую ладью.



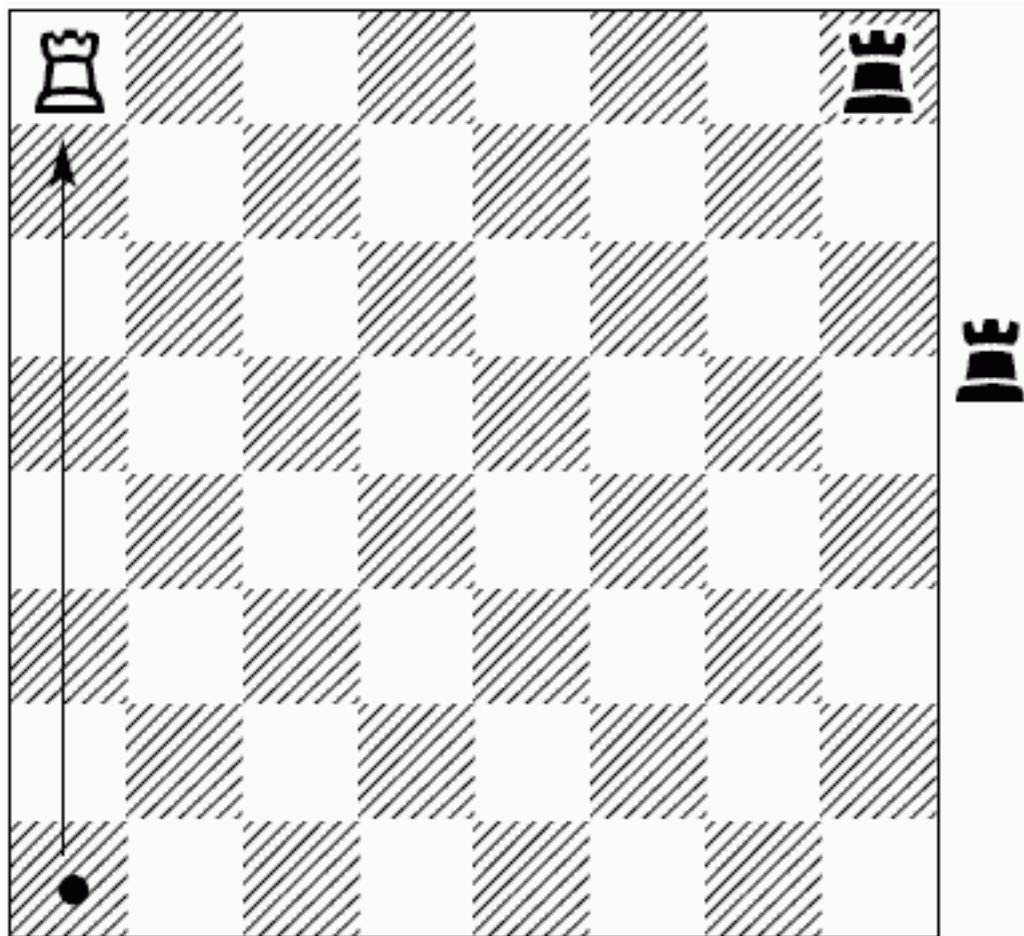
– Опять победил Чиполлино, – сказал Незнайка.

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

– Теперь играют Пиноккио и Дюймовочка, – сказал Незнайка. – У Пиноккио будет одна белая ладья, а у Дюймовочки – две черные, – и Незнайка поставил на шахматной доске такое положение:

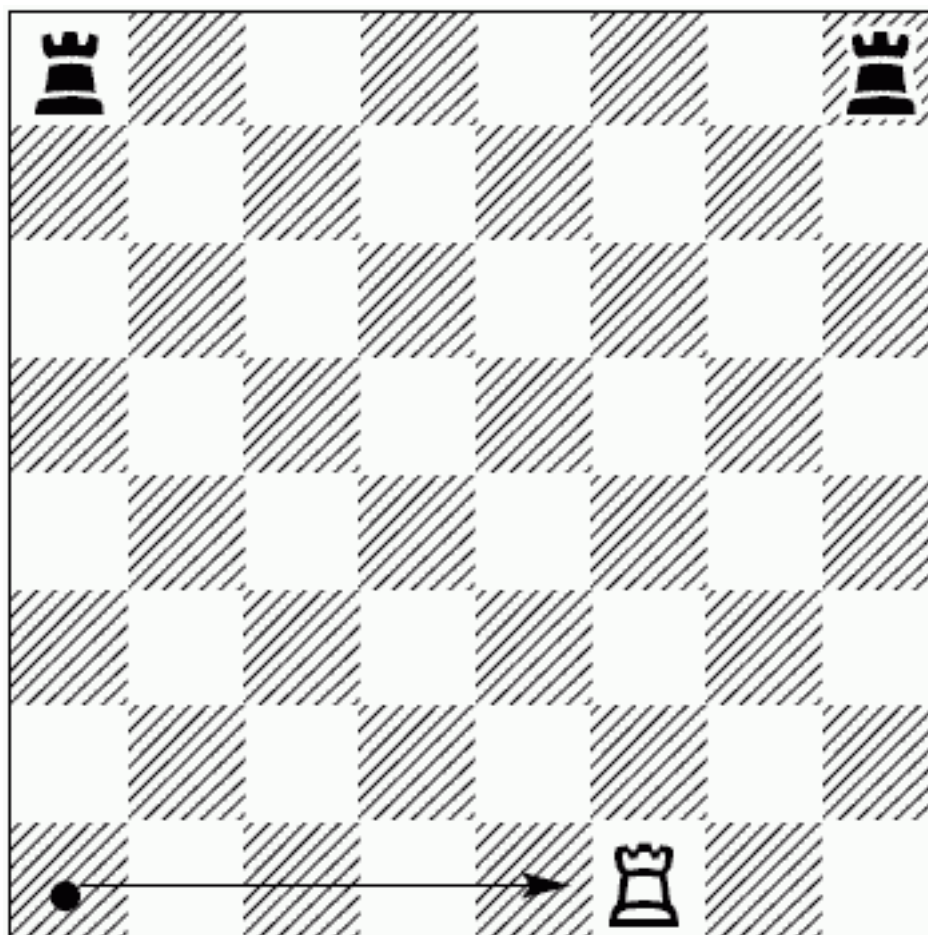


- Кто побьет все ладьи противника, тот и выиграл, – объяснил Незнайка.
- Ха-ха-ха! Выиграю я, умненький-благоразумненький! – засмеялся Пиноккио и, не раздумывая, побил черную ладью.



Дюймовочка улыбнулась и побила своей черной ладьей белую ладью Пиноккио.

– Победа Дюймовочки, – сказал Незнайка. – Думать надо, Пиноккио, 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 Пиноккио.
- Нет, – объяснил Незнайка. – Можно бить, можно и не бить. Надо искать лучший ход.

Советы родителям

Четвертая глава – одна из важнейших в книге. Ребенок учится выполнять взятие – брать фигуру противника, которая **стоит под боем**, не подставляя свою ладью под удар вашей.

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.

Понедобнее 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 ладьи. Цель игры: побить ладью противника. Очевидно, что при аккуратной игре выиграть никому не удастся – достаточно 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 вашей. 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

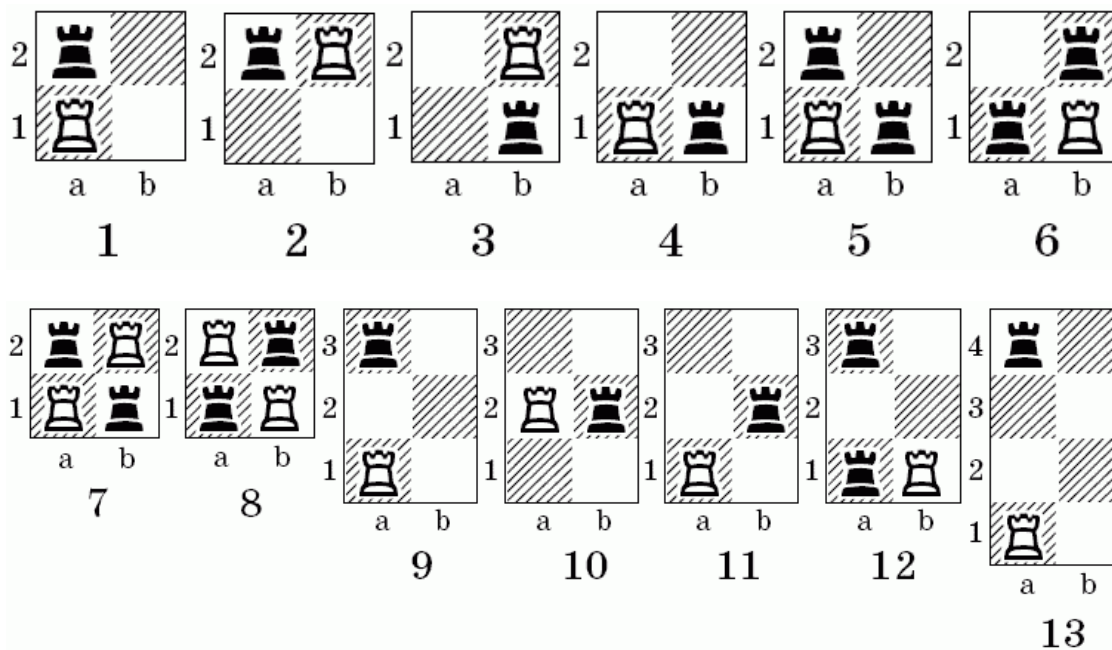
я здесь твою ладью?». «Ошибайтесь» сами, ставя свою ладью под удар ладьи малыша. Если ребенок не заметит вашей «ошибки», заострите на ней его внимание.

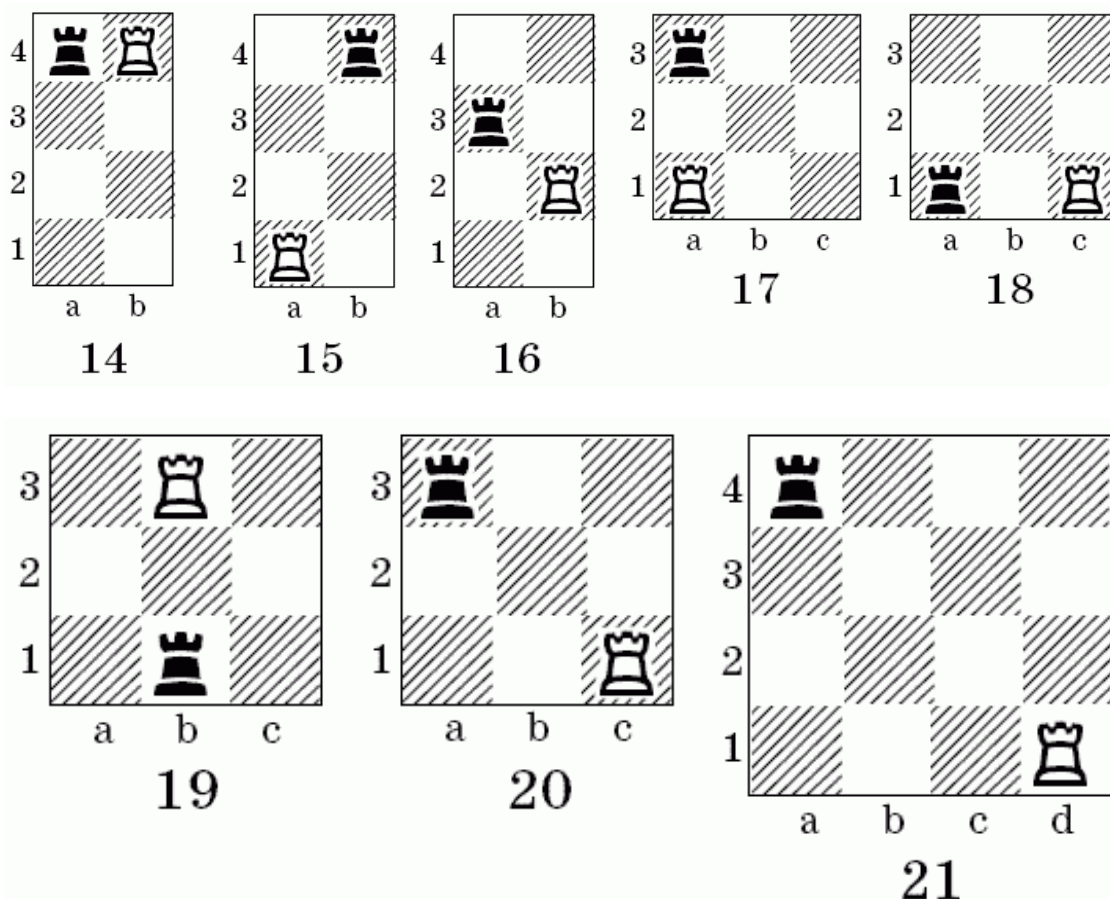
Первые победы доставляют ребенку большое удовольствие, прибавляют желания учиться играть в шахматы. Вам не один раз придется проводить с малышом подобные учебные игры-партии, пусть они проходят примерно по такой же схеме.

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 выигрывать 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 Пиноккио 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 защищена другой ладьей. 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 побьет 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. Умение координировать действия 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 примете 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 3,5 лет можно предложить начальные положения 1–21:

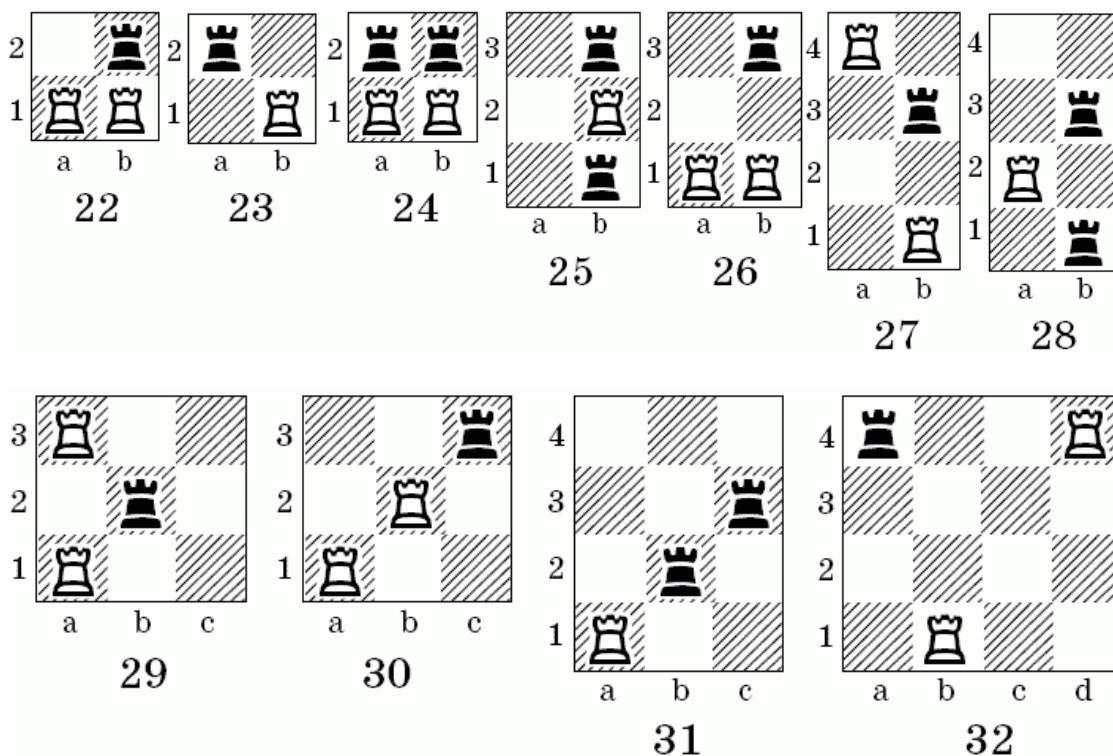




Как известно, любую шахматную позицию или партию можно записать с помощью шахматной нотации. Поля большой шахматной доски обозначаются по горизонтали буквами латинского алфавита – a, b, c, d, e, f, g, h, а по вертикали арабскими цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Шахматные фигуры обозначаются так: король – Кр или #, ферзь – Ф или #, ладья – Л или #, слон – С или #, конь – К или #. 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 #c6**. Если производится взятие, то между обозначением фигуры и полем, на котором она бьет, ставится двоеточие (кроме взятия пешкой). Например: **25.#:e6 #:b2**. При взятии пешкой указывается вертикаль, с которой пешка пошла, и вертикаль, на которую она попала. Например: **35.abc b**. Кроме того, сильный ход обозначается! очень сильный ход – !!, слабый ход – ? грубая ошибка – ??, любой ход – ∞. 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 ходом – оставшуюся. В позиции 9 сразу решает **1.#:a3**, а в 10 – **1.#:b2**. В положении 11 к ничьей ведет **1.#a 3 #b1 2.#a2 #b3 3.#a1 #b2 4.#a 3 #b1** и т. д., а в 12 **1.#b2!** и дальнейшее уклонение от размена. В двух следующих положениях в один ход выигрывает **1.#:a4**. В 15 для ничьей достаточно и **1.#a2**, и **1.#a 3**, а в 16 и **1.#b1**, и **1.#b4**. В

положениях 17–19 белые сразу бьют черную ладью, а в двух последних позициях при точной игре – ничья. В 20 можно играть **1.#b1** или **1.#c2**, а в 21 нельзя играть **1.#a1** или **1.#d4**.

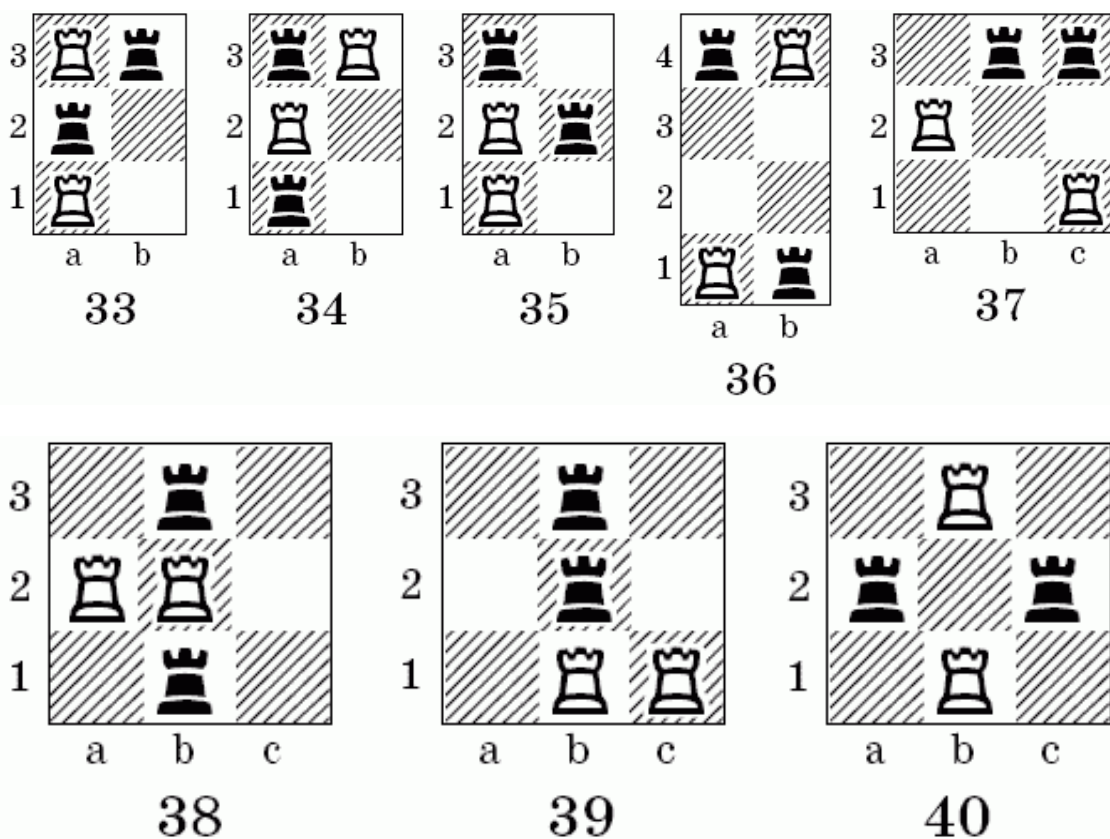
Занятия с детьми 4,5 лет желательно разнообразить положениями 22–32:



В позиции 22 выигрывает только **1.#: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.#a2** и дальнейшее уклонение от размена ладьями. Позиции 26 и 27 решаются одним ходом **1.#:b3**. В 28 надо играть **1.#a4**, а затем располагать ладью на неатакованных полях вертикали «а». Это гарантирует ничью. В позиции 29 быстрее всего выигрывает **1.#c1** или **1.#c3** – 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.#1a2 #b1 2.#a1 #b2 3.#3a2 #b3** и т. д.). В три хода выигрывают белые в позиции 30 после хода любой ладьей на «a2» или «b1».

Чтобы достичь ничьей в положении 31, надо вначале сыграть **1.#a4** и затем аккуратно подбирать места остановок белой ладьи. В последнем положении сразу выигрывает **1.#:a4**.

Дидактическую игру с детьми 5,5 лет целесообразно дополнить разыгрыванием положений 33–40:



В позиции 33 выигрывает лишь **1.#3:a2!** (так как на «a2» могут побить обе белые ладьи, указываем, что сюда перешла ладья с третьей горизонтали), в положении 34 – **1.#a: a3** (на «a3» бьет белая ладья с вертикали «a»), в положении 35 – **1.#:a3**. В 36 белые берут верх после **1.#a: a4** или **1.#b: b1**. В трех следующих положениях выигрывает тонкий отказ от взятия: 37 – **1.#a1**, 38 – **1.#c2!**, 39 – **1.#a1!**, и черным приходится отдать свои ладьи. В позиции 40 белые проигрывают, сопротивление можно лишь чуть продлить после **1.#b2** (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

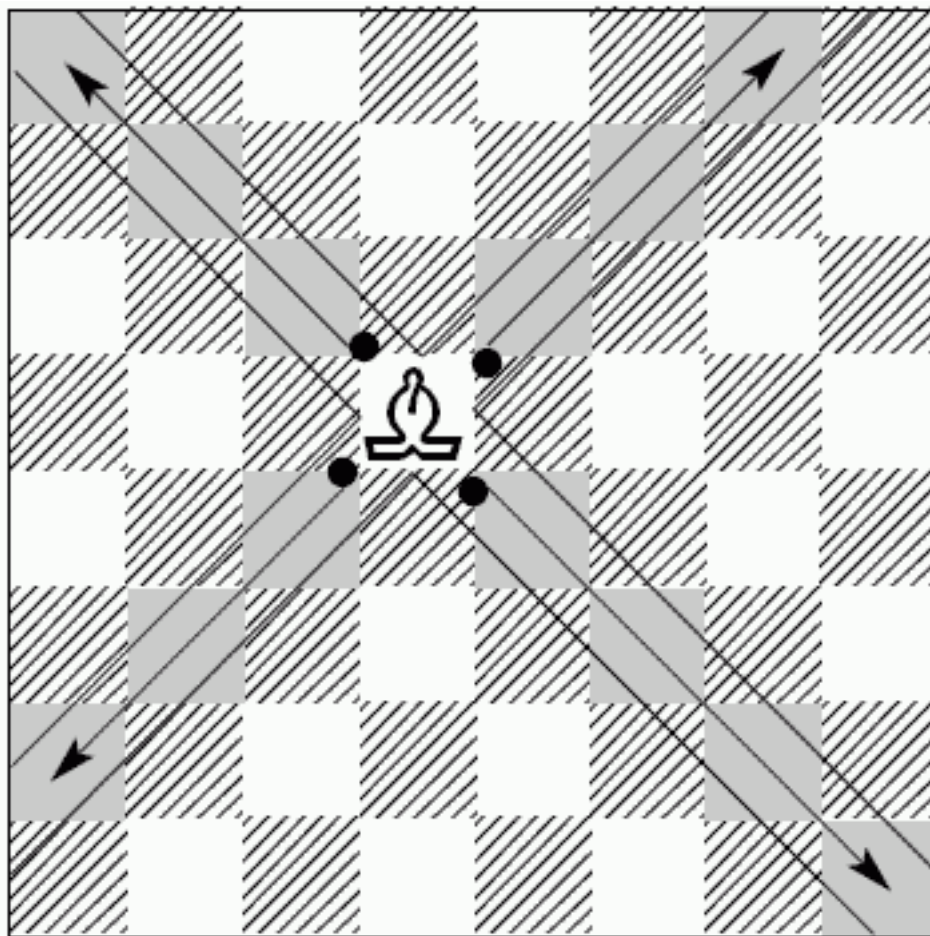
Белый слон

На шахматную доску забрался белый слон и попросил Незнайку:

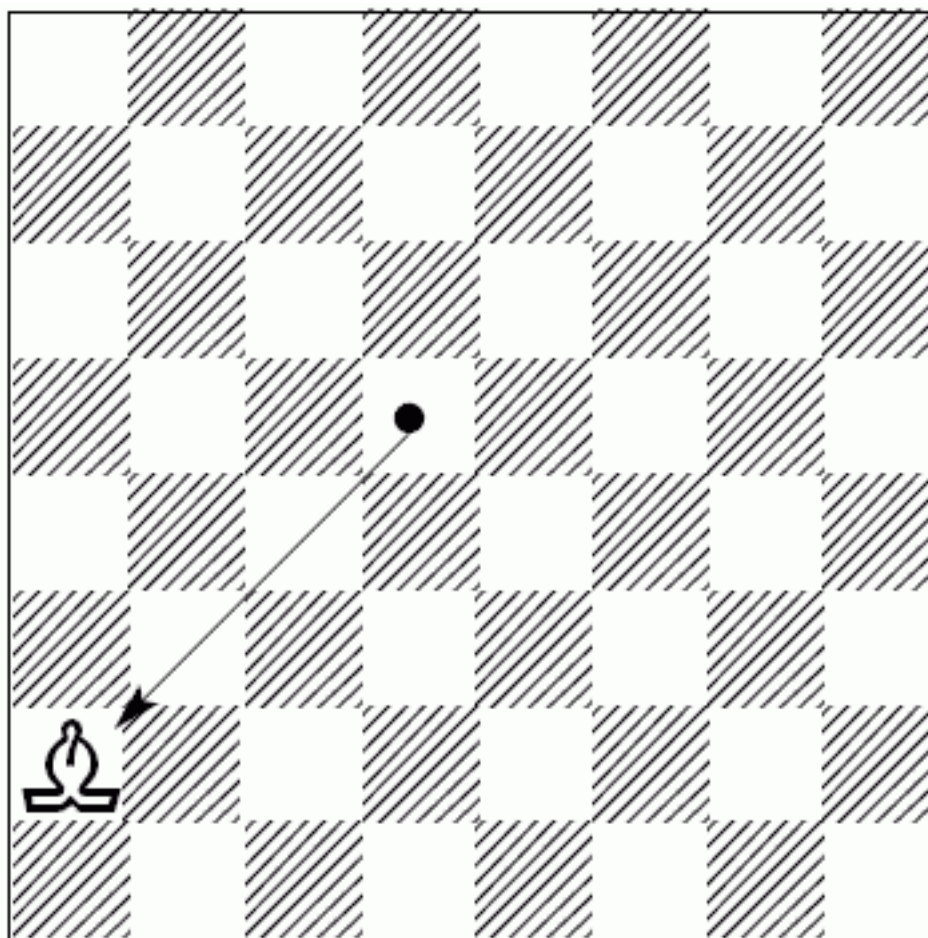
– Расскажи о моем ходе.

Незнайка еще выше задрал нос и уверенно проговорил:

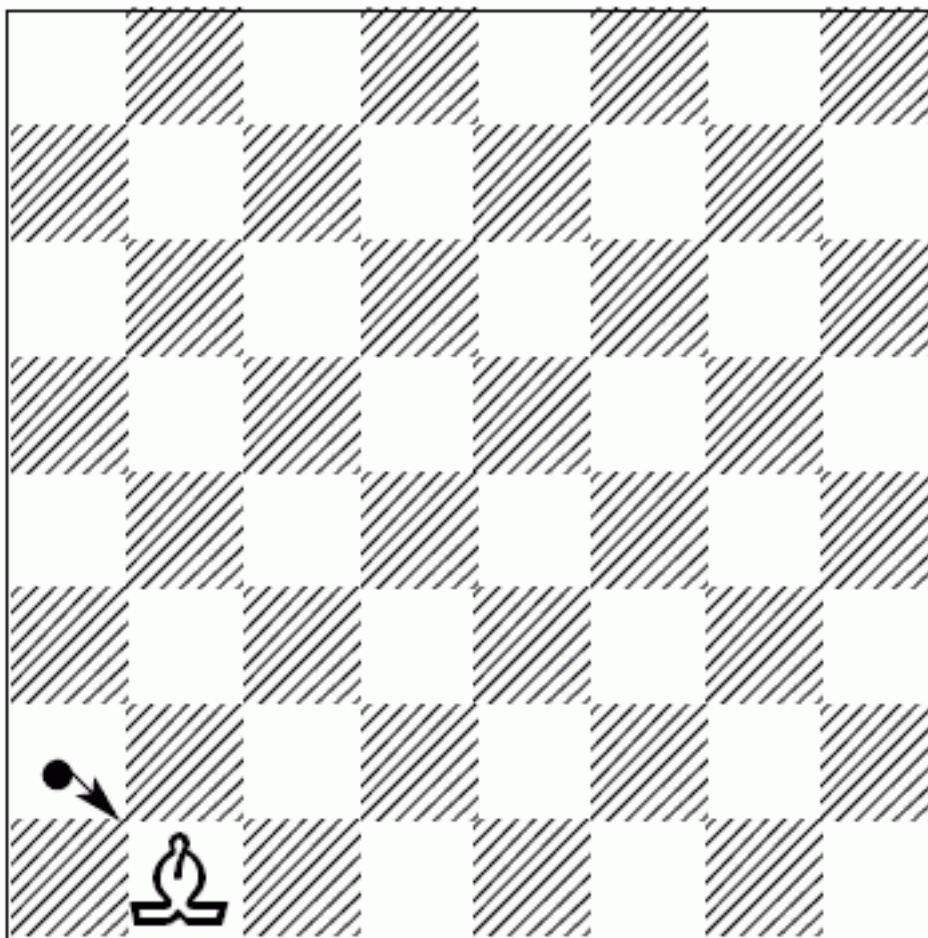
– Шахматные слоны не ходят по тем же дорожкам, что и ладьи. Для слонов сделаны другие дорожки – наискосок. Слоны ходят только по косым дорожкам в любую сторону на любую клетку. Вот смотрите, – и Незнайка показал все ходы слона из центрального положения:



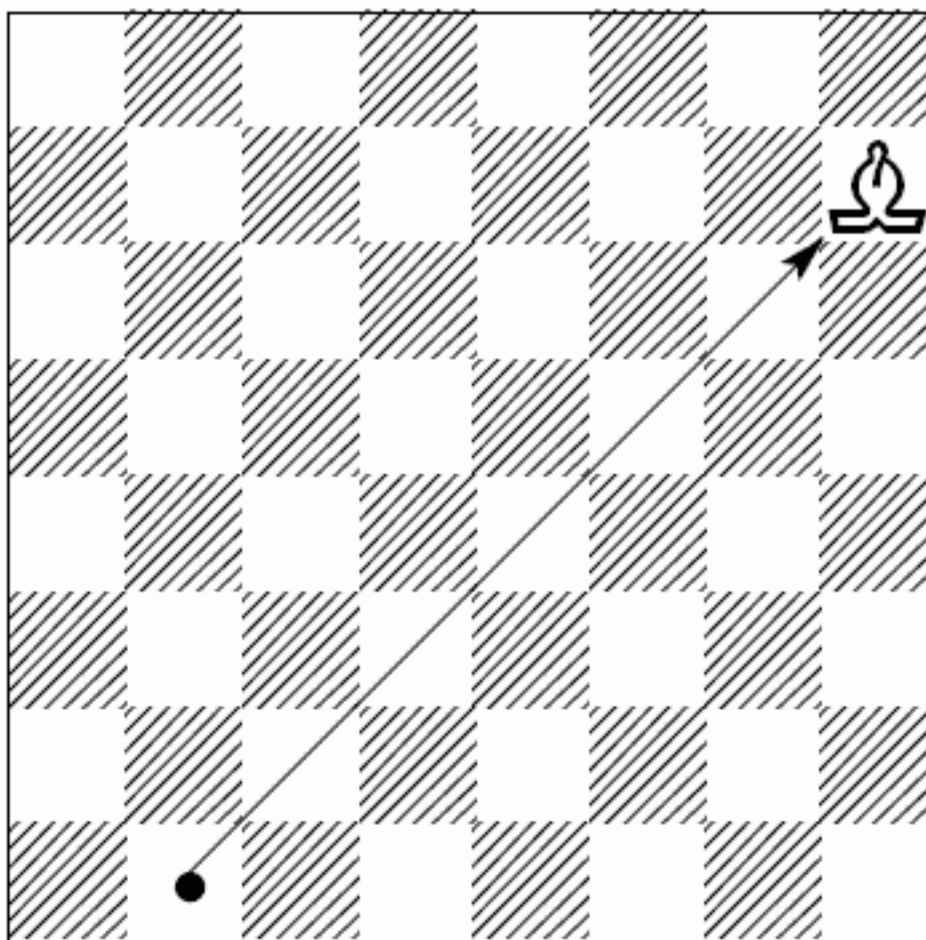
– Теперь я, я, можно? Я понял, – торопливо сказал Пиноккио, схватил белого слона и прыгнул им через две клетки влево вниз. Вот так:



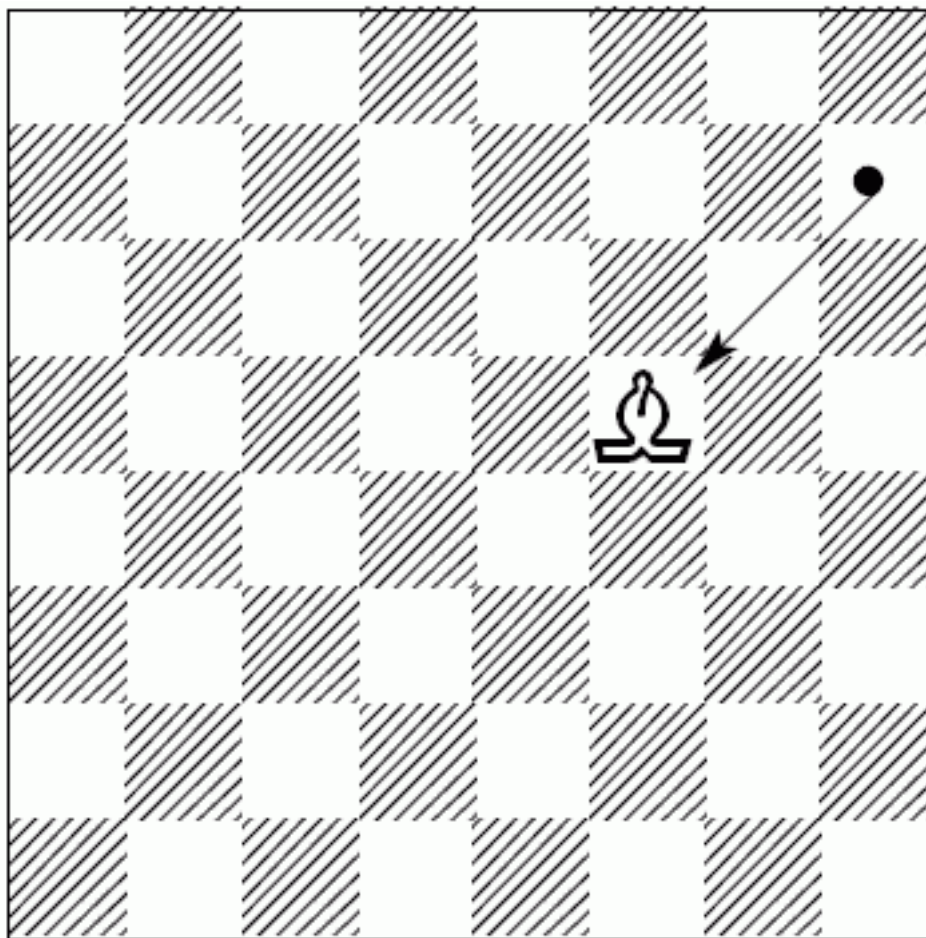
Затем белого слона подняла над шахматной доской Дюймовочка и передвинула его вниз. Вот так:



– А я схожу слоном через пять полей, – сказал Щелкунчик и направил слона вперед.

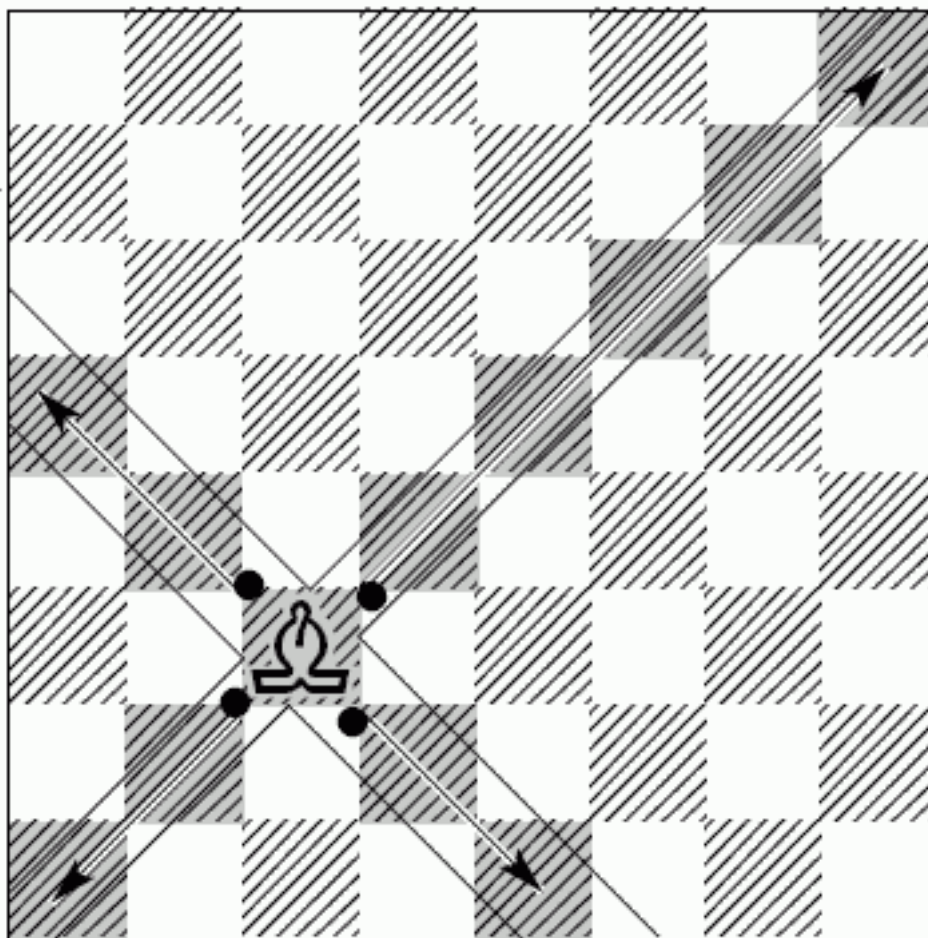


– А я прыгну слоном через поле, – сказал Петрушка и пошел вот так:



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

– #а, этот белый слон ходит лишь по белым полям. А другой белый слон ходит только по черным полям.



– Что-то мне надоело учиться, – вдруг сказал Пиноккио. – Ребята, давайте в салочки поиграем.

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

– Можно! – крикнул Пиноккио. – Ловите меня... И пошла кутерьма!

Советы родителям

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

Слово «диагональ» малышу младше пяти лет знать не обязательно. 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

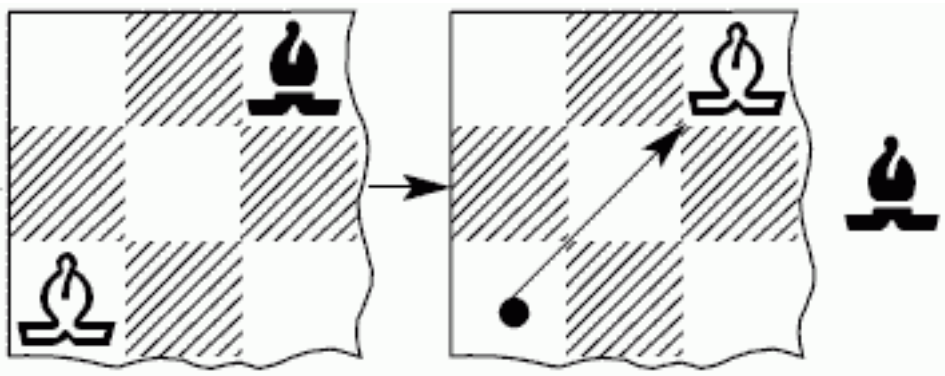
Слон против слона

– Хочу снова учиться! – набегавшись, сказал Пиноккио.

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.

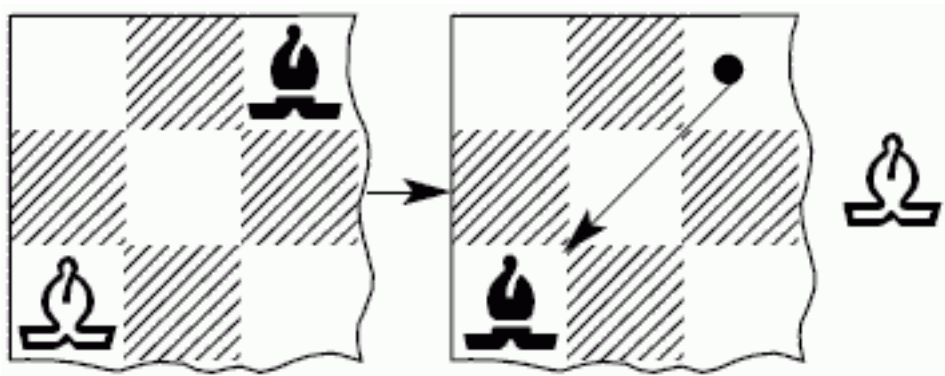
На одной косой дорожке Незнайка поставил белого и черного слонов и белым слоном побил черного. Вот так:



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

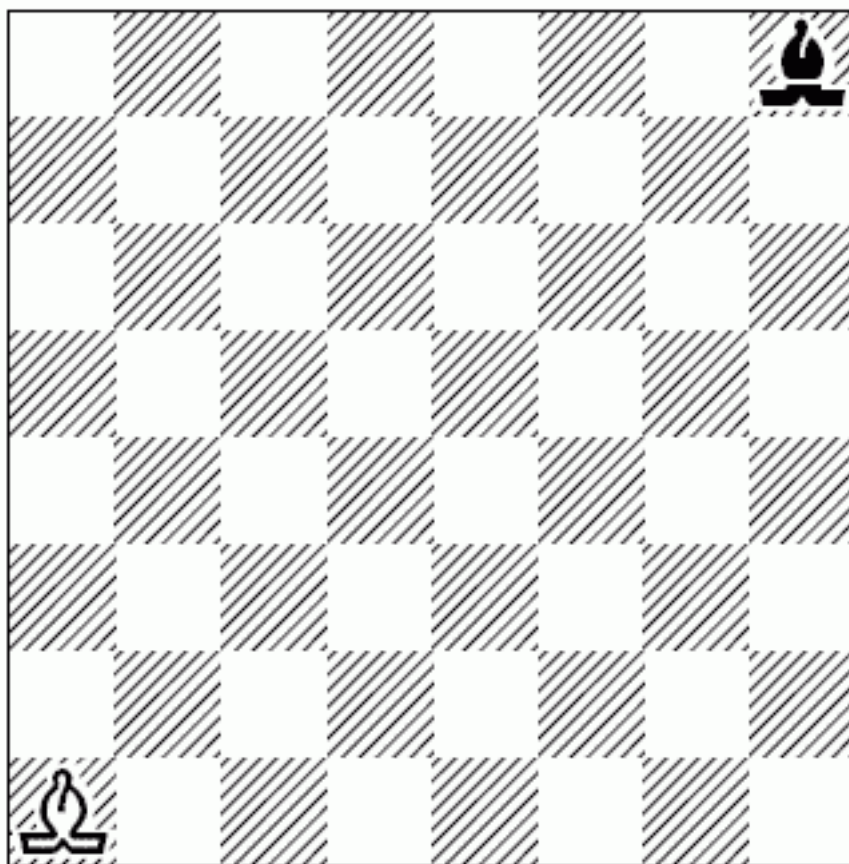
– Как и белые, – подтвердил Незнайка.

– Тогда при ходе черных черный слон побил бы белого, – сказала Дюймовочка и побила белого слона:

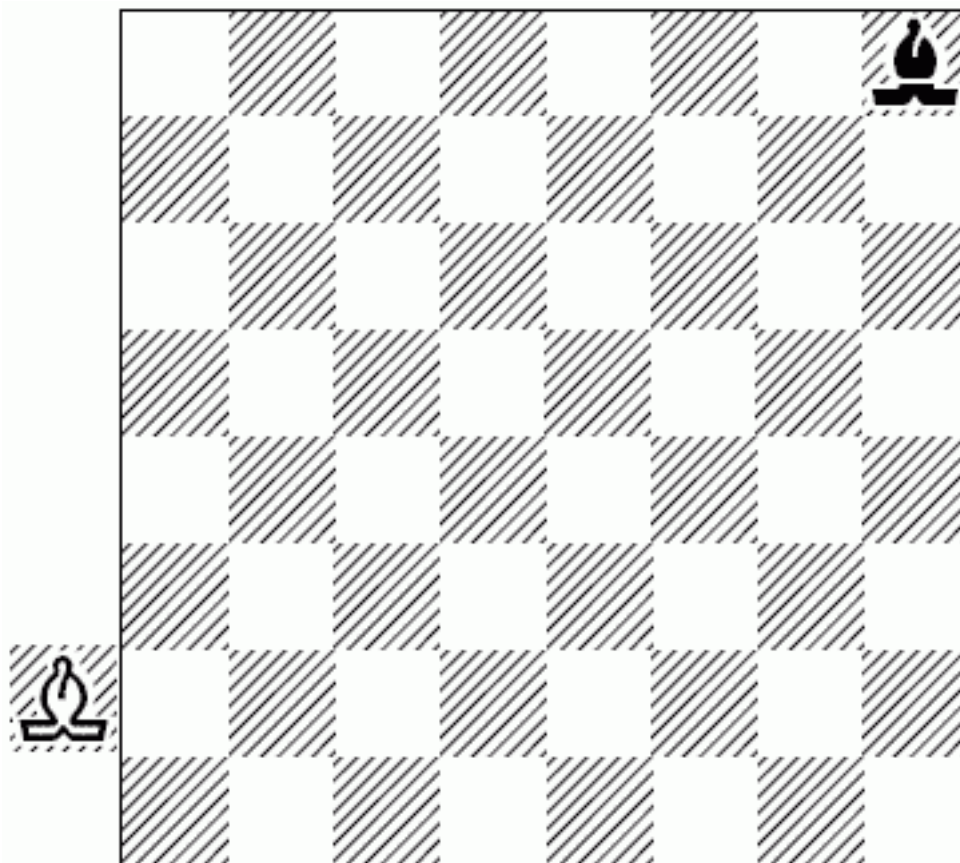


– #авайте скорее слонами поиграем, – поторопил всех Пиноккио.

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



Мурзилка поднял белого слона и передвинул его через две клетки. Петрушка засмеялся и побил белого слона. – Я не на то поле пошел, – сказал Мурзилка и переходил по-другому – через 41 одну клетку. Но и тут Петрушка побил белого слона. – Догадался, догадался! – вдруг закричал Мурзилка. 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 Мурзилка.

– Нечестно! Нечестно! – загалдели необыкновенные человечки и стерли лишнюю клетку.

– Эх, Мурзилка, Мурзилка! 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 Мурзилка. Затем Незнайка позвал к шахматной доске Гурвинека и Щелкунчика и поставил белого слона в правый белый угол, а черного слона в правый черный угол.

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

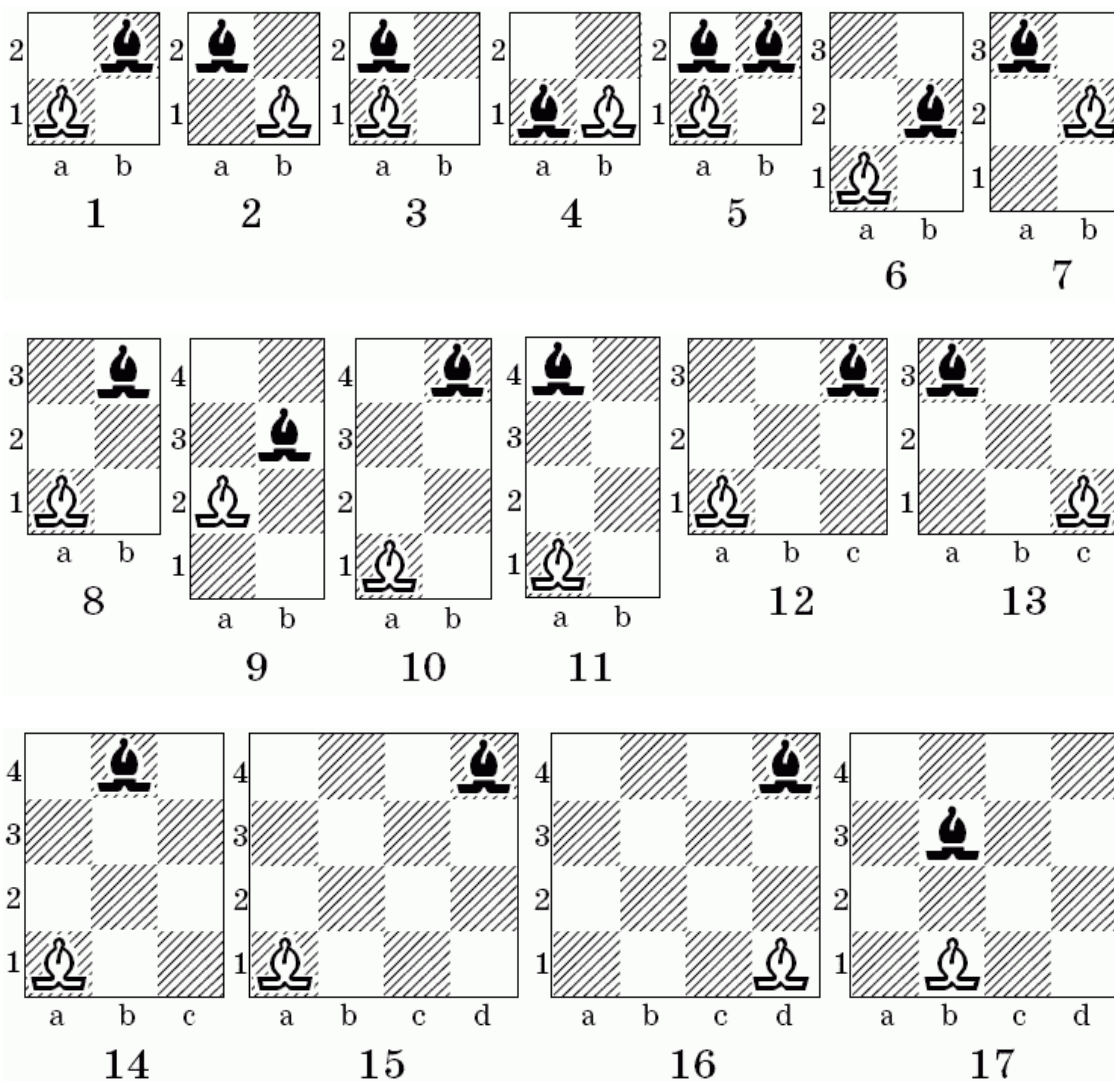
– Никто, братцы, и не мог выиграть, – усмехнулся Незнайка. – Ведь здесь белый слон ходит только по белым полям, а черный слон – только по черным полям. И ни на одной клетке слонам не встретиться! Так ведь?

Советы родителям

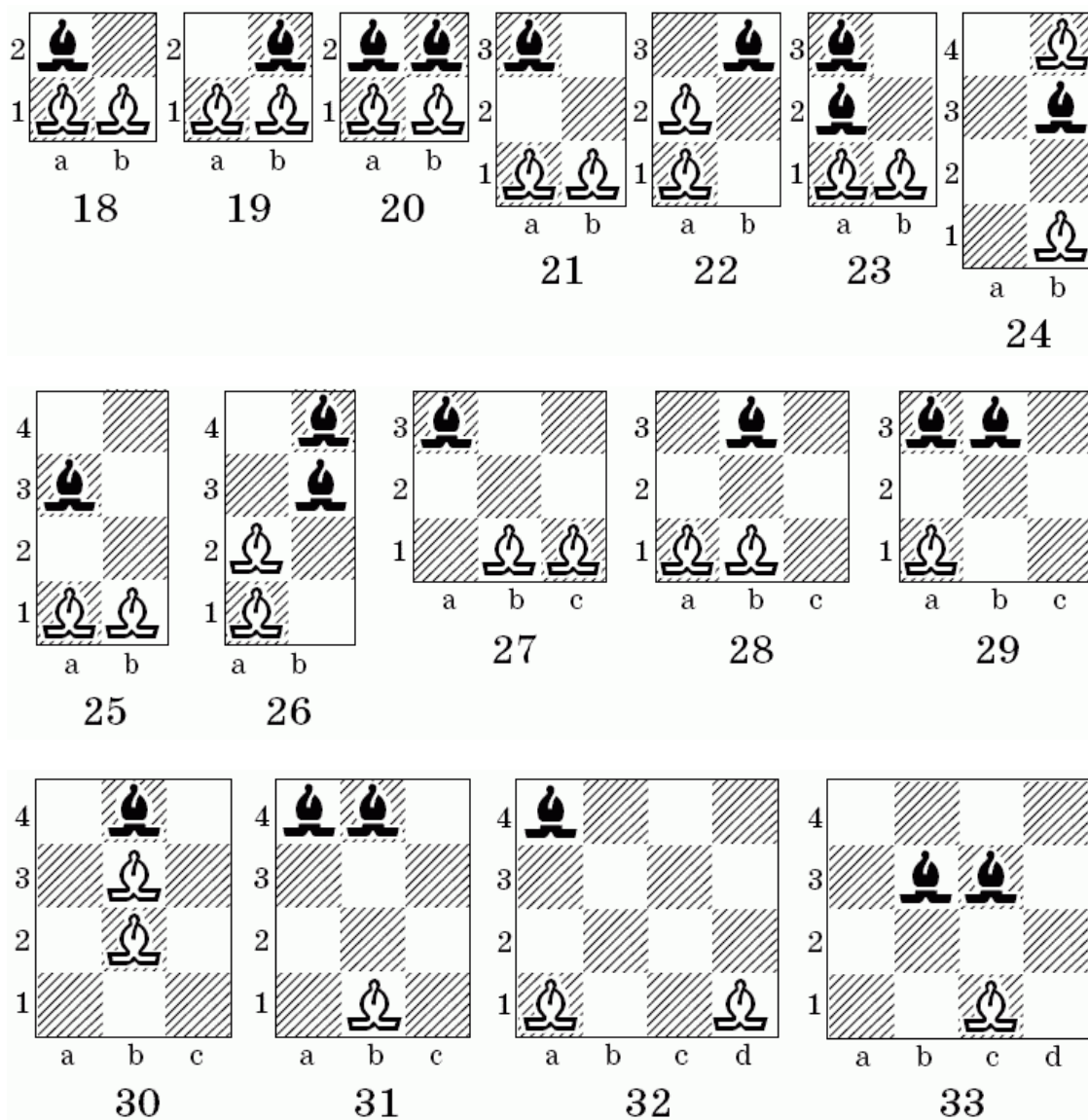
Настала пора вам сразиться с ребенком слонами. Первый поединок: слон против слона. Можете объяснить малышу, что если белый и черный слоны ходят по клеткам одного и того же цвета, то это **одноцветные** слоны, а если ваши слоны перемещаются по полям разного цвета, то это **разноцветные** слоны. Вначале 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 3,5 лет разыграйте начальные положения 1–17:

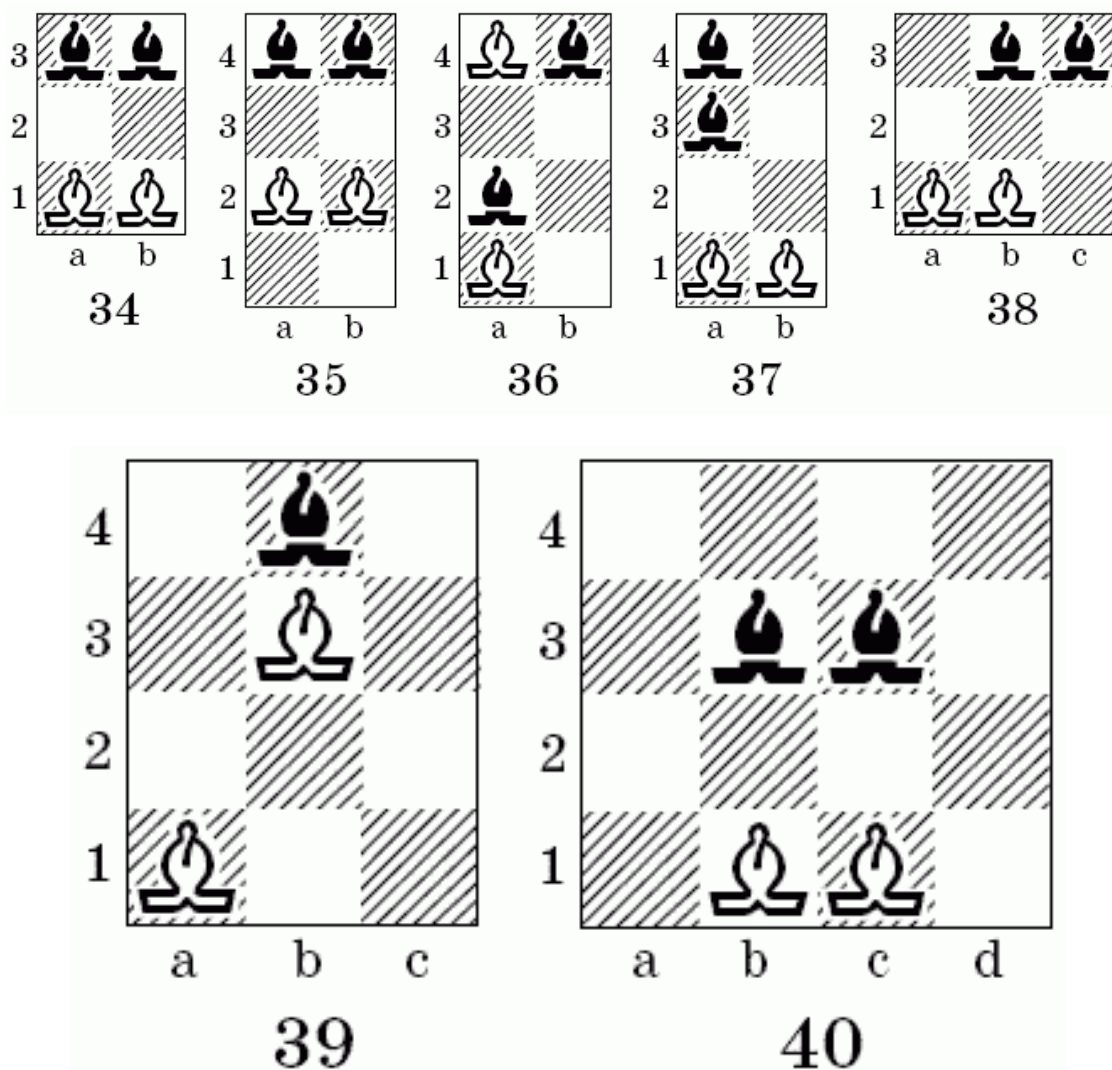


Малыш играет во всех позициях белыми и начинает. В положениях 1, 2, 6, 7, 9, 12, 13, 15 белые сразу бьют черного слона и выигрывают в один ход. В позициях 3, 4, 8, 11, 16 слоны разноцветные, поэтому там ничья. В 5 белые берут черного слона **1.#:b2** и также достигают ничьей. Положение 10 разыгрывается так: **1.#b2 #a 32.#:a3**. В позиции 14 белые тоже одерживают победу в два хода. Они играют **1.#b2**, и, куда бы ни ступил черный слон, он будет побит. При точной игре в последнем положении – ничья. Например: **1.#d3! #a4 2.#c4 #c2 3.#a2** и т. д. Дидактическую игру с детьми 4,5 лет рекомендуем дополнить положениями 18–33:



Всего один ход требуется белым, чтобы одержать победу в положениях 18, 19, 22, 27 и 32 – белые бьют черного слона. Как бы ни играли противники в позиции 20, ничьей им не избежать. В позиции 21 выигрывает **1.#a2! #b2 2.#:b2**. Два хода требуются белым для победы и в положении 23, каждым ходом они бьют по черному слону. Длиннее путь к выигрышу в позиции 24: **1.#a3 #a4 2.#a2! #b3 3.#:b3**. Такой же механизм выигрыша в положении 25: **1.#a2 #b4 2.#b2 #a 3 3.#:a3**. Положение 26 выигрывается белыми в 4 хода: **1.#:b3 #a 3 2.#a2 (или 2.#a4) #b4 3.#b2 #a 3 4.#:a3**. В 28 первый ход надо сделать чернопольным 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.#a2! #a 3 2.#c4!** (но не **2.#b1 #b3**, и черные выигрывают) **#c2 3.#a2 #a4 4.#c4!** 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.#a 3! #a1 2.#b4 #b2 3.#d2!** и т. д.

С детьми 5,5 лет желательно разыграть и позиции 34–40:



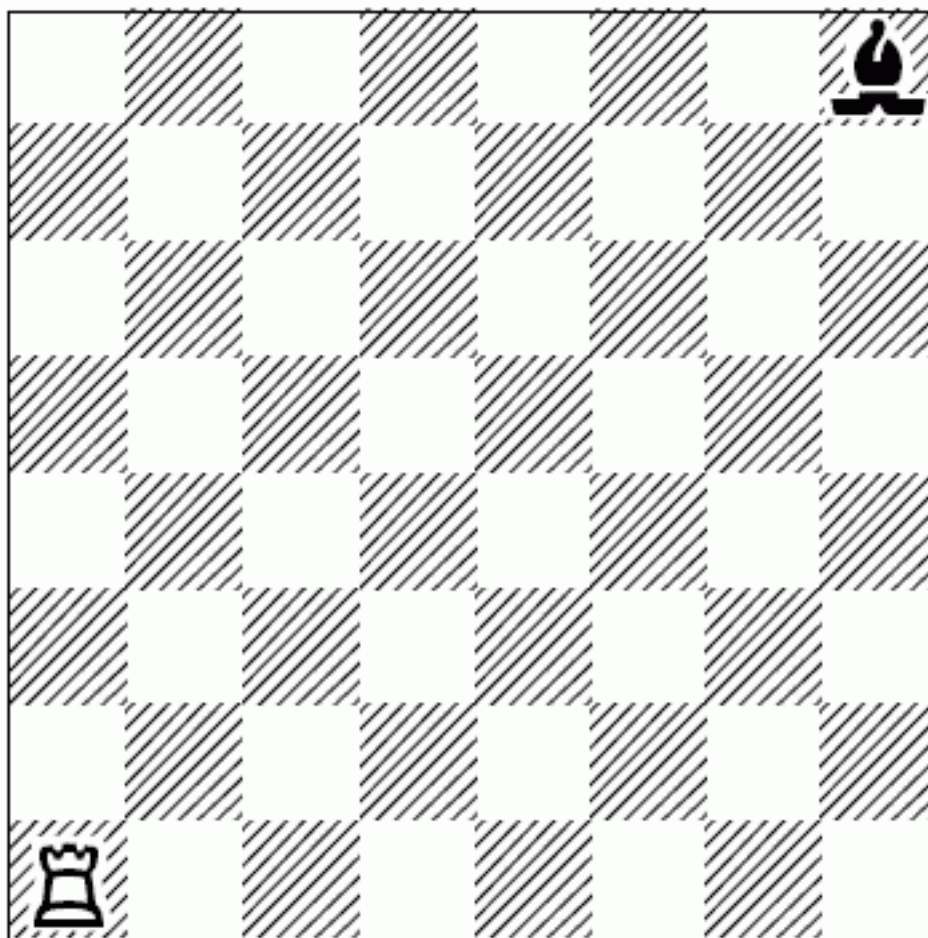
В положениях 34 и 35 белые проигрывают. Но в 34 им сразу же приходится отдать слонов, а в 35 сопротивление можно продлить после **1.#a1 #a 32.#b1 #b3 3.#a2 #:a2 4.#b2 #:b2**. Или **1.#b1 #b3 2.#a1 #a 3 3.#b2 #:b2 4.#a2 #:a2**. В 36 выигрывает **1.#b2 #b1 2.#b3**, и черные теряют обоих слонов. В положении 37 решает **1.#a2 #b4 2.#b2**, и снова черные слоны в западне. В два хода одерживают верх белые в позиции 38 **1. #:c3 #a2 2. #:a2**. Или **1... #c2 2. #:c2**. В 39 надо играть **1.#b2**, и черный слон теряется. В положении 40 – ничья, даже если один из противников «прозевает» одного из слонов. Тем не менее полезно поупражняться в разыгрывании и этого положения, стремясь не ставить слонов под бой. Лучшие первые ходы: **1.#a3** или **1.#d3**.

Рассмотрим особенности игры слонами на фрагментах шахматной доски. При своем первом ходе белые, имея двух слонов (безусловно расположенных 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 в редких случаях может одолеть двух черных.

Глава 7

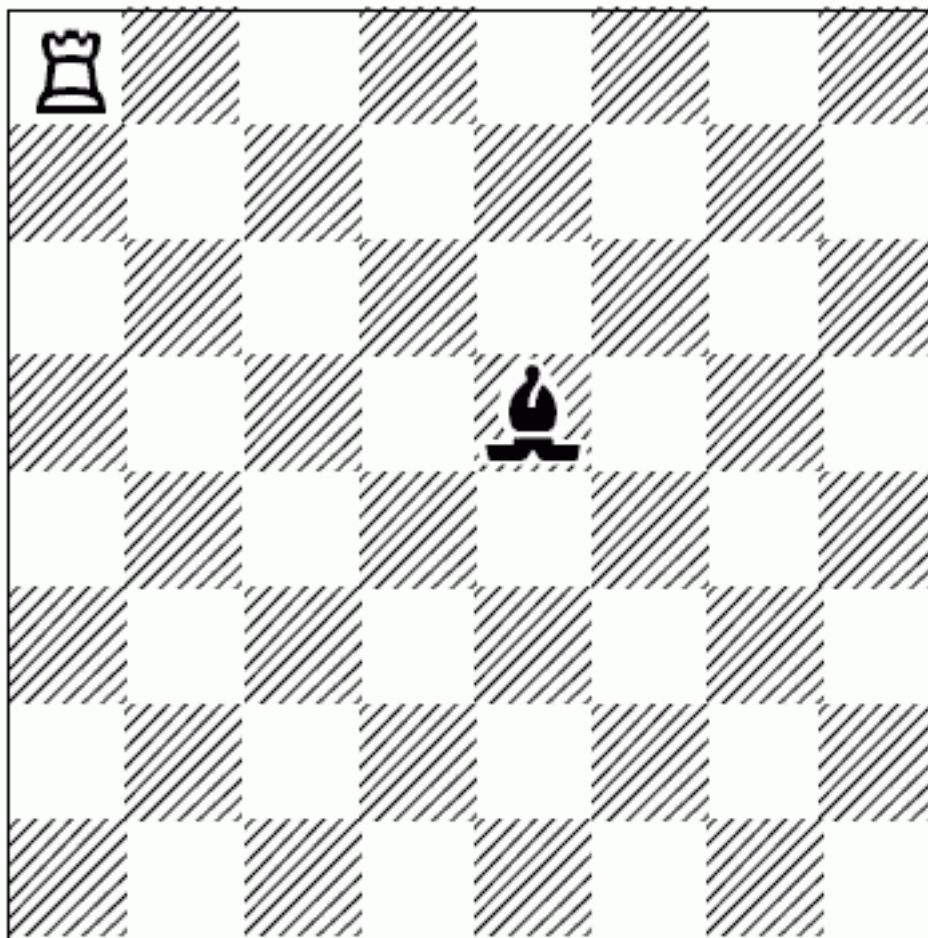
Ладья против слона

– А теперь Дюймовочка играет белой ладьей, а Пиноккио – черным слоном, – сказал Незнайка.

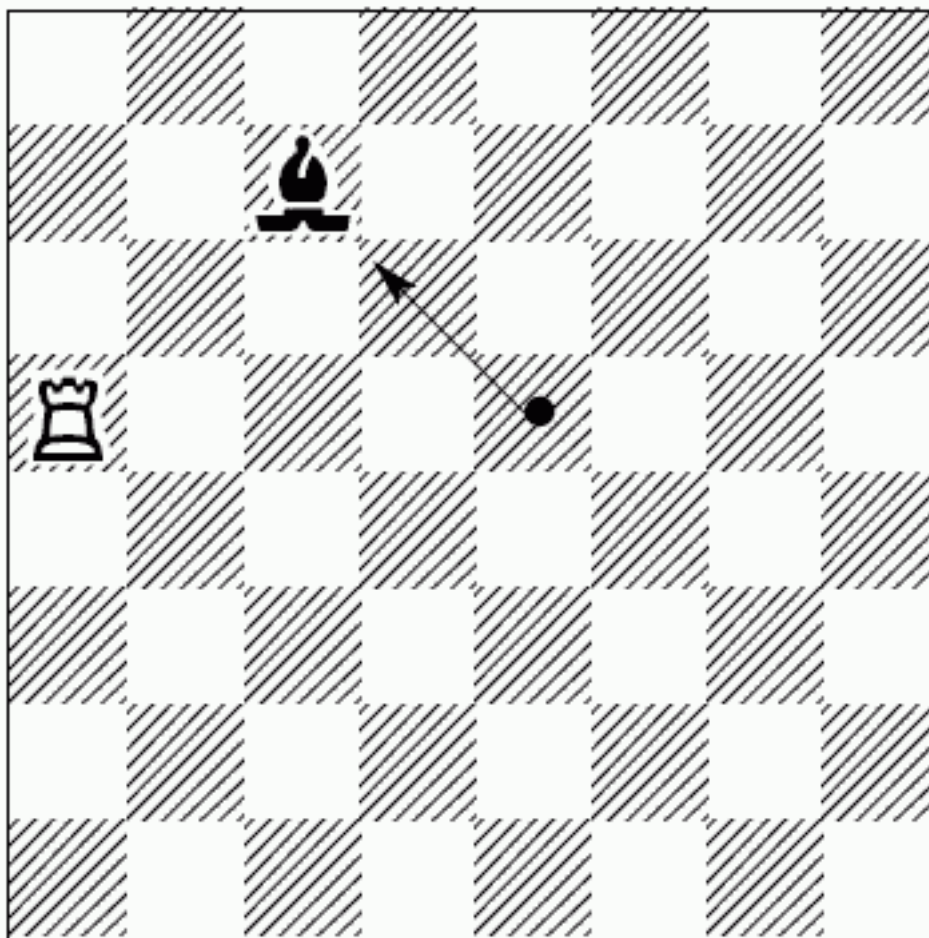


Дюймовочка увидела, что черный слон Пиноккио атакует ее белую ладью, и передвинула ее вперед, в дальний угол шахматной доски.

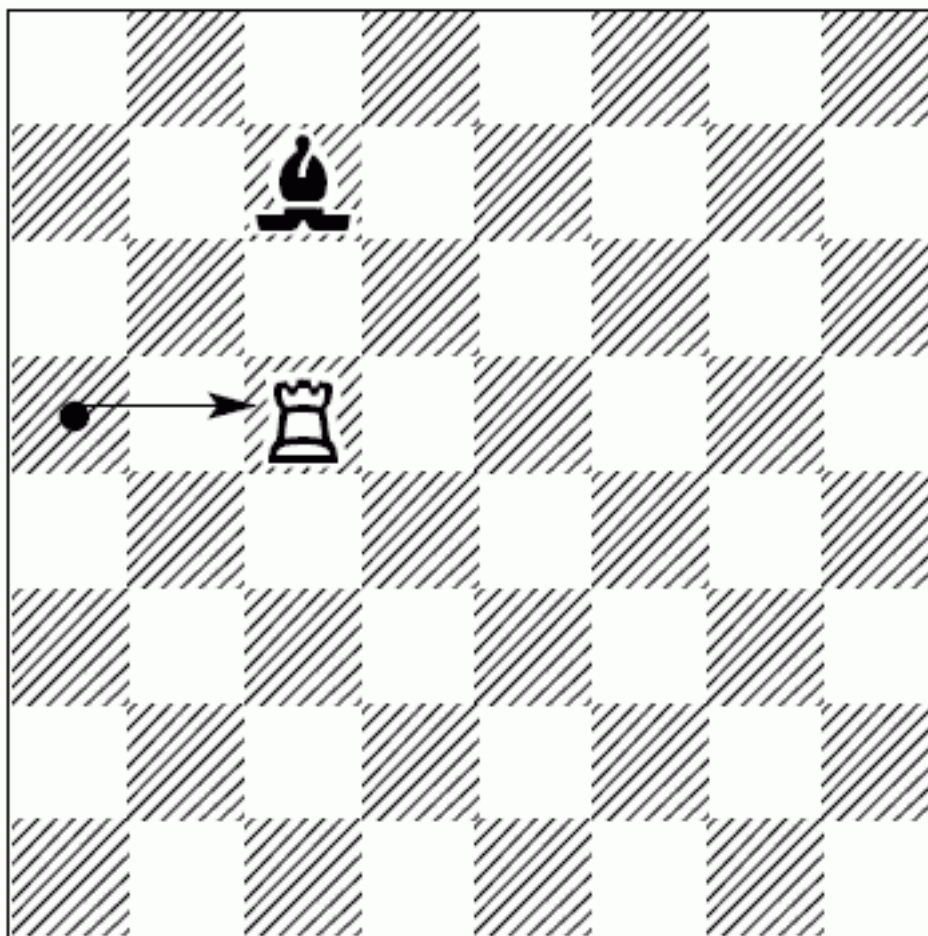
– Караул, на моего слона напали! – всполошился Пиноккио и пошел слоном наискосок через две клетки. Вот так:



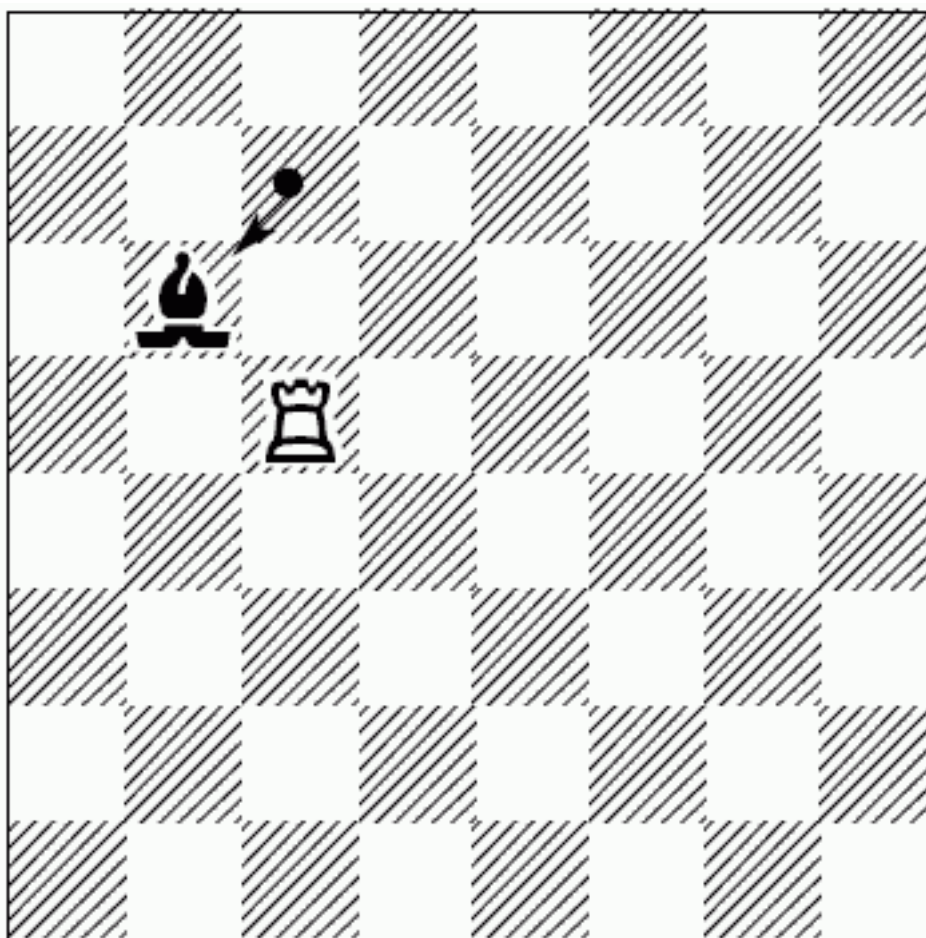
Дюймовочка прыгнула ладьей через две клетки назад и опять напала на слона.
А слон Пиноккио исхитрился и сам напал на белую ладью. Вот так:



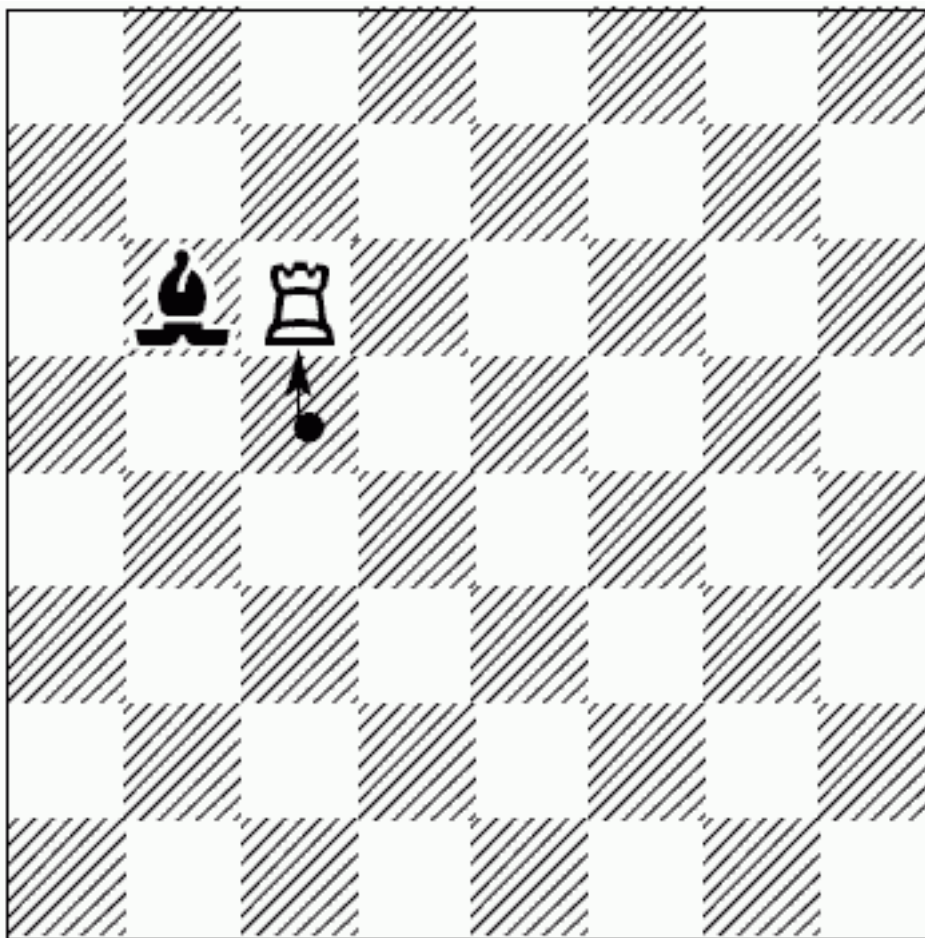
А белая ладья вырвалась из рук Дюймовочки и напала на черного слона.



А слон на ладью!



А ладья на слона!



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

И еще долго удивленные человечки смотрели, как гонятся 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.

Советы родителям

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 нападать 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 фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет, т. е. мы ограничиваем подвижность неприятельской фигуры).
3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.
4. Делаем ход.

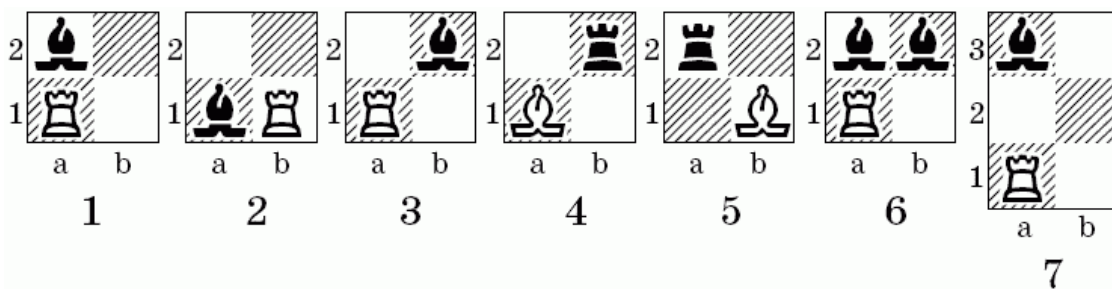
Самое сложное здесь – научиться ограничивать подвижность фигуры партнера. Это искусство малыш освоит далеко не сразу. При точной игре противников на доске «восемь на восемь полей» ни ладья, ни слон не побьют друг друга. Важно, чтобы ребенок сам почувствовал, что ладья сильнее слона – у нее больше полей, 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, он ее не побьет), 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 быть очень внимательными. Отметим, что, когда слон нападает на ладью, она также не может его побить (своим ближайшим ходом).

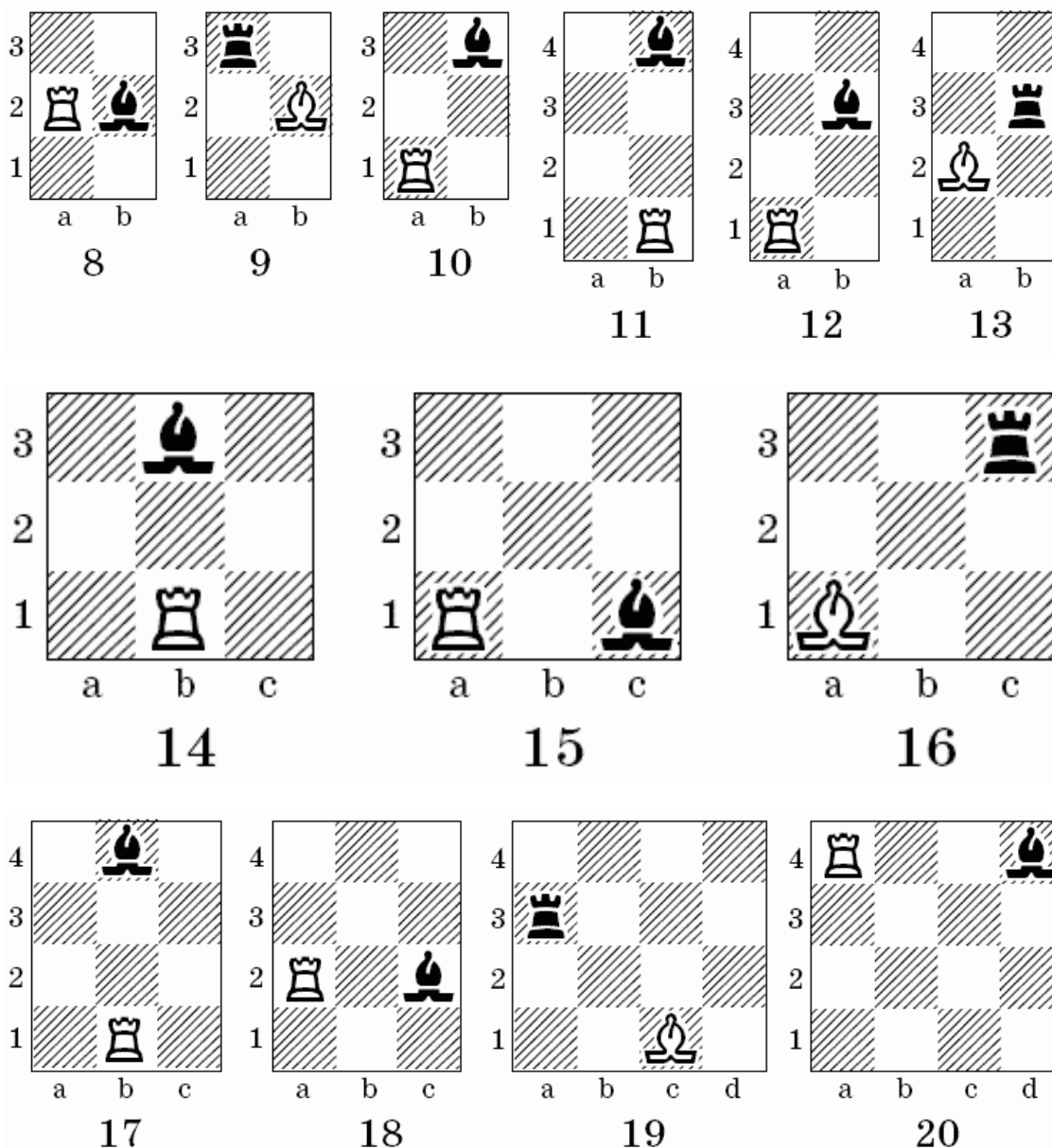
Когда ребенок 5 лет сам догадается, что ладья сильнее слона, можете объяснить ему, что, если в шахматной партии он выиграет ладью за слона, говорят, что он выиграл **качество**.

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. В ней без ошибок одного из партнеров не выиграть. Если малыш играет двумя фигурами, то при выборе хода он должен проверять, не стоит ли одна из его фигур под боем.

Гораздо интереснее и полезнее играть 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.

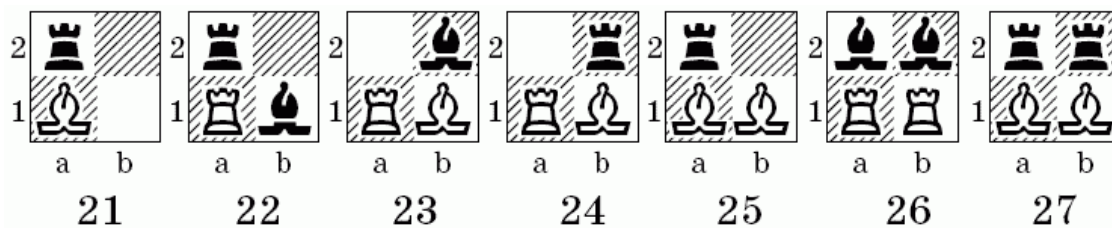
С детьми 3,5 лет рекомендуем разыграть положения 1–20:

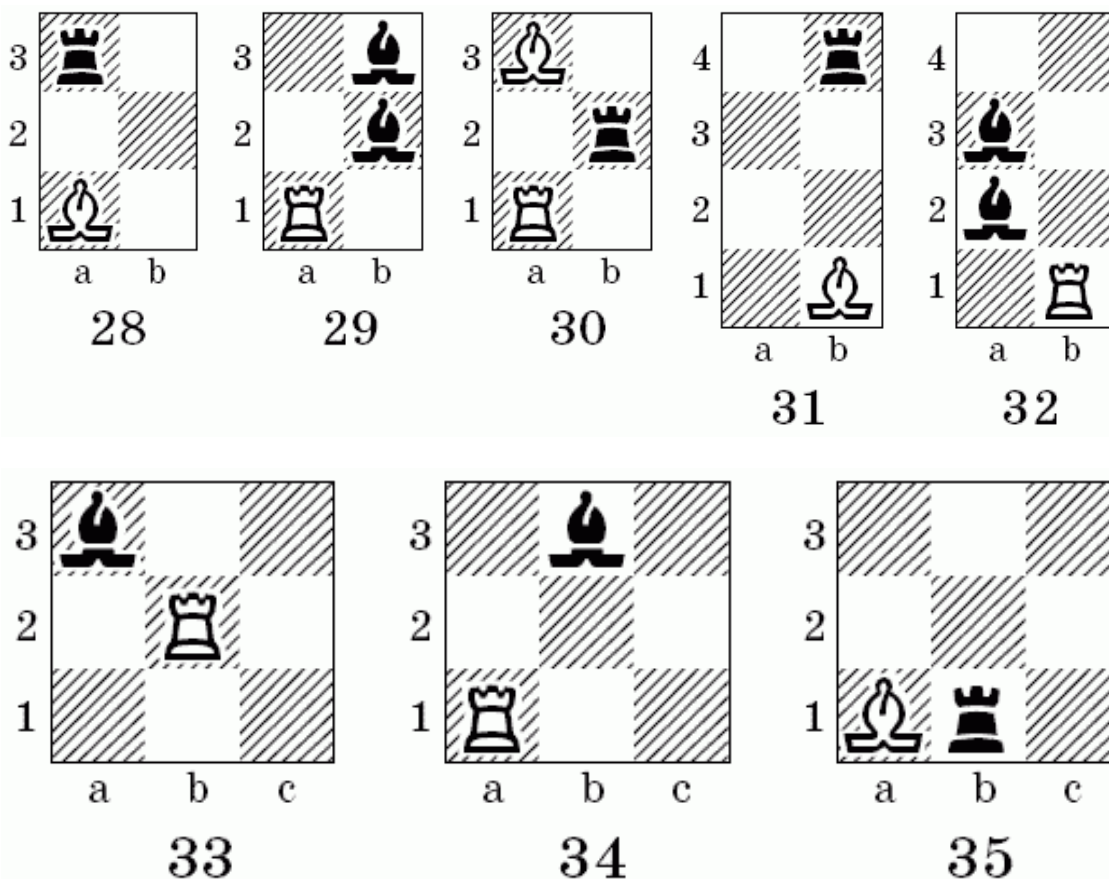




Ребенок играет во всех положениях белыми и начинает. В позициях 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13–20 белые выигрывают в один ход, забрав черную фигуру. В положении 3 белые играют **1.#a2** или **1.#b1** и после **1... #a1** берут черного слона **2.#:a1**. В позиции 6 белые каждым ходом бьют по слону – **1.#:a2 #a1 2.#:a1**. В позиции 10 быстрее всего решает **1.#a3 #a2 2.#:a2**. Аналогично выигрывают белые и в позиции 12: **1.#a3 #a4** (или **1... #a2 2.#:a2**) **2.#:a4**.

Дидактическую игру с малышами 4,5 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.#:b1**, и вторым ходом белые берут черную ладью. В 23 надо играть **1.#a2 #a1 2.#:a1**. А в следующей позиции **1.#a2** будет грубой ошибкой, ведь черные побьют сначала слона, а потом и ладью. Правильный ход здесь **1.#a2**, и черная ладья в капкане. В положении 29 белая ладья одолевает даже двух черных слонов **1.#b1**, и слоны ловятся. А в схожем положении 32 решает **1.#a1**. Тонко надо сыграть для победы в позиции 33, ведь импульсивно-прямолинейная атака слона путем **1.#a2** или **1.#b3** приведет лишь к ничьей, слон уйдет из-под боя **1... #c1**, и белым его не поймать. Поэтому надо первым ходом не напасть на слона, а ограничить его подвижность **1.#c2** или **1.#b1**. И черный слон теряется. Очень полезно для разыгрывания и следующее, 33-е, положение. Часто дети тщетно пытаются поймать слона, гоняясь за ним ладьей по углам так: **1.#a3 #c2 2.#c 3 #b1 3.#c1 #a2 4.#a1 #b3 5.#a3 #c2** 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.#b1! #a2** (не меняет дела **1... #c2**) **2.#b2!!**, и черный слон в западне. В положении 35 белые легко добиваются ничьей, избегая слонем атакованных ладьей полей, например: **1.#c 3! #b3 2.#a1 #b1 3.#c 3! #c1 4.#b2 #b1 5.#c 3**, и мы вернулись к положению после первого хода белых.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.