

И.Г. СУХИН

ШАХМАТЫ

в начальной школе



УДК 087.5:794.1
ББК 75.58
С91

Все права защищены.

Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована в какой-либо форме, включая электронную, фотокопирование, магнитную запись или какие-либо иные способы хранения и воспроизведения информации, без предварительного письменного разрешения правообладателя.

Сухин, Игорь Георгиевич.

С91 Шахматы в начальной школе: второй год обучения / И.Г. Сухин. — Москва: Издательство АСТ, 2018. — 304 с.: ил. — (Шахматная школа).

ISBN 978-5-17-107955-0

Это пособие продолжает курс начального обучения шахматной игре и следует за пособием «Шахматы в начальной школе: первый год обучения».

В книге шахматный материал растворен в остросюжетной фантастической сказке. Она знакомит детей с правилами игры, ее терминами, историей и секретами фигур, этикой борьбы за клетчатой доской, мифами и легендами, связанными с шахматами и входящими в сокровищницу мировой культуры.

Для детей и их родителей.

УДК 087.5:794.1
ББК 75.58

ISBN 978-5-17-107955-0

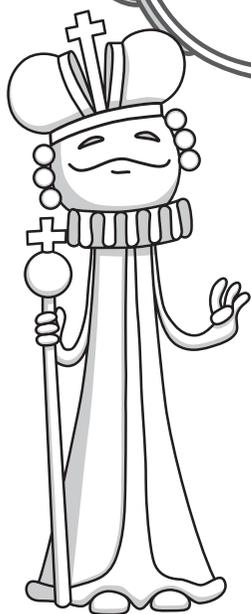
© И.Г. Сухин, 2018
© ООО «Издательство АСТ», 2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 1. Морской бой.....	5
Глава 2. Штребек.....	23
Глава 3. Светлан попадает в беду.....	59
Глава 4. Цуг.....	87
Глава 5. Автомат Кемпелена.....	123
Глава 6. Крах Байдака.....	175
Глава 7. Книга шахматной мудрости... ..	221
Ответы к рубрике «Мастерская».....	282

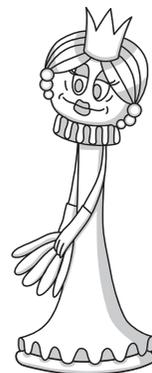
Глава 1

Морской бой



«Нотация — система знаков
Для точной записи ходов.
Сто раз на дню сосед мой Яков
Читать нотации готов!»

Е. Ильин «Его хобби»



Светлан вместе с Бусинкой отправился в одну из школ, чтобы договориться о следующем шахматном занятии.

Сереза и Потеряй остались ждать друзей на улице и, как обычно, заспорили о всякой всячине. И так шумели, что привлекли внимание любопытного шмеля, который сделал над ними три больших круга, а потом полетел к стайке девочек, играющих в шахматные классики. Те отчаянно запищали и бросились врассыпную.

— Э-э, одно слово — девчонки! — снисходительно улыбнулся Сереза. — Только и умеют, что болтать и пугаться!

— Зря ты так о них, — возмутился Потеряй.

— Я не говорю, что они плохие, — пожал плечами Сереза. — Есть даже ничего. Но, чтобы лучшим другом у меня была девочка, этого я себе представить не могу...

— А мой лучший друг — девочка, — сказал Потеряй и как-то странно взглянул на товарища.

— Ну-у? Не может быть! — Сережа вытаращил глаза.

— Может! И я не стыжусь этого. Я сам недавно считал, что девочка никогда не сможет стать настоящим другом.

— Ха-ха-ха, — засмеялся Сергей. — Настоящим? Да их только пальцем тронь, писку не оберешься!

Но Потеряй сердито посмотрел на него и твердо сказал:

— За-пре-ща-ю тебе смеяться над девочками.

— Ладно... Но мнение свое о них я никогда не изменю.

— Изменишь, и очень скоро, — неожиданно засмеялся Потеряй.

— Спорим? — протянул руку Сережа.

— Спорим... Один спор я почти проиграл, зато выиграю другой, — тихо пробормотал Потеряй.

Тем временем Светлан с Бусинкой вышел из дверей школы.

— Пойдемте быстрее! Мы посетим урок нотации во втором классе.

— Так нам еще и нотации будут читать? — огорчился Сергей.

— Это будет чудесная игровая нотация, — улыбнулся Светлан и увлек друзей в светлый просторный класс.

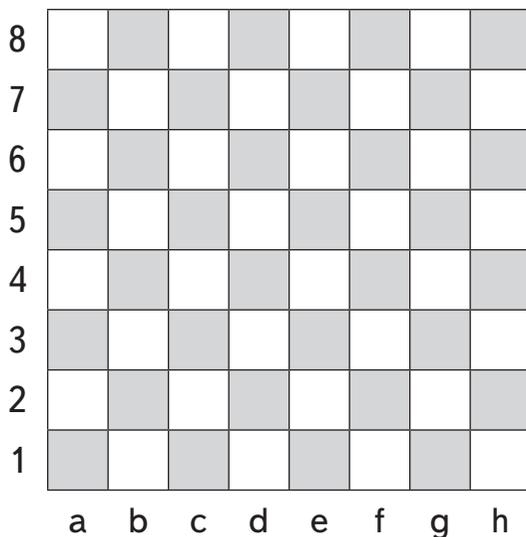
Друзья заняли задние парты и стали ждать. Вскоре дверь распахнулась, вошел молодой симпатичный учитель:

— Здравствуйте, молодые люди. Пока мои ученики на перемене, я с удовольствием расскажу вам о нашей шахматной школе. От первого до последнего класса нам помогают ученые — они разработали миниатюрные шахматные игровые вопросники, светящиеся шахматы, шахматные кубики, карманные компьютеры. Взгляните, такой компьютер уместается на ладони. Он прекрасный партнер, его легко настроить на любой класс игры. Компьютеру и проигрывать не так обидно, как живому противнику. Это и отличная игрушка, и замечательный учитель.

Прозвенел звонок, в класс вбежали ученики. Учитель прошел к классной доске и подождал, пока наступит тишина:

— Сейчас мы поговорим о шахматной нотации. Любители королевской игры позаботились о том, чтобы их творчество, их красивые партии могли изучать не только современники, но и потомки. Алгебраическая нотация, которой пользуются в большинстве стран мира, в том числе и у

нас, была изобретена Филиппом Стаммой в XVIII веке. В дальнейшем ее доработал немецкий шахматист Мозес Гиршель. Зная азбуку, можно прочитать каждую книгу. Зная ноты, можно сыграть любую мелодию. Шахматная нотация — та же азбука, букварь начинающего шахматиста. Вот ее основы. Все горизонтальные линии на шахматной доске обозначаются цифрами от 1 до 8. Поэтому эти линии так и называются — первая горизонталь, вторая горизонталь, третья горизонталь... седьмая горизонталь, восьмая горизонталь. Впрочем, об этом вы уже немного знаете. А вот вертикальные линии обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h.



— Произносятся они так: «а», «бэ», «це», «дэ», «е», «эф», «же», «аш». Поэтому говорят: вертикаль «а», вертикаль «е» и т.д.

— Эти латинские буквы сразу и не запомнишь, — огорчился Сережа.

— Поэтому на уроках разучивается такое стихотворение:

Мы сидели на крыльце
Повторяли «а», «бэ», «це».
А потом спросили: «Где
Буква «дэ» и буква «е»?
Папа дай нам карандаш —
Мы напишем «эф», «же», «аш».

Иногда горизонталь или вертикаль называют просто «линией». Например, линия «а», линия «е», первая линия, восьмая линия. Каждое поле находится на пересечении горизонтали и вертикали и обозначается буквой и цифрой, — учитель взял мел и нарисовал на классной доске шахматную диаграмму.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

— К примеру, угловые поля называются — «а один», «а восемь», «аш один», «аш восемь». Ваша задача: научиться быстро и точно определять каждое поле и его цвет. Для этого педагог В.Г. Зак предложил использовать игру «Морской бой». В него мы сейчас и поиграем. Все разбиваются на пары. Те, кто сидят за одной партой, играют друг с другом. На листе бумаги в клеточку рисуем по две шахматные диаграммы без фигур. На первой диаграмме так, чтобы не видел сосед, располагаем свою «эскадру». Рисуем торпедный катер (одна клетка), крейсер (две клетки),

линейный корабль (три клетки). Каждому игроку по очереди дается право на три выстрела. После выстрела на второй диаграмме точками отмечаем промахи, а крестиками точные попадания, — учитель нарисовал на классной доске свою эскадру, рядом начертил вторую диаграмму.

— После того как мы вслух объявили, куда «стреляем», противник обязан честно сказать «попал» или «мимо». После нашего «залпа» право на выстрелы получает сосед. Бой кончается уничтожением эскадры одного из игроков... Потренируйтесь.

— Вот это уроки! Мы как-то попробовали на уроке математики поиграть в «Морской бой», так нас из класса выставили... А тут играть в него... заставляют! — восхитился Сергей.

Сережа сражался со Светланом, Потеряй — с Бусинкой. Обезьянке рисовать было трудно, и она попросила помочь ей девочку, которой не хватило пары. Сергей очень хотел победить, но Светлан оказался удачливее. А Потеряй и Бусинка не доиграли: в самый разгар «битвы» потерялся один листок с шахматными диаграммами. И понятно — чей.

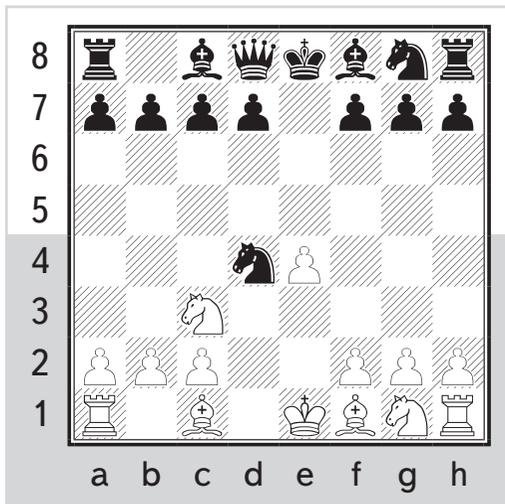
Затем учитель сказал:

— Что ж, еще дома поиграете, а сейчас пойдем дальше... В шахматной нотации фигуры

имеют сокращенные наименования. Они обозначаются так: король — Кр () , ферзь — Ф () , ладья — Л () , слон — С () , конь — К () , пешка — п () , несколько пешек — пп. Пользуясь шахматной нотацией, можно записать любое положение, сложившееся на доске. Например, запись начальной позиции будет выглядеть так — Белые: Крe1, Фd1, Ла1, Лh1, Сс1, Cf1, Kb1, Kg1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2. Черные: Крe8, Фd8, Ла8, Лh8, Сс8, Cf8, Kb8, Kg8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7. Чтобы показать сделанный ход, записывают сокращенное наименование фигуры, поле, на котором она стояла, затем тире и поле, на которое она перешла. Например: Kb1 — c3 или Ла1 — e1. Кроме этой так называемой полной нотации, существует и краткая нотация. В этом случае указывается только поле, на которое ступила фигура, а поле, где она находилась до сделанного хода, не записывается. Например: Кс3 или Ле1. Перед записью хода белых ставят его порядковый номер и точку: 13. Кс3 или 13. Ле1. Перед записью хода черных указывают его порядковый номер и три точки: 13... Кс6 или 13... Ле8. При взятии между наименованием поля и обозначением фигуры ставится двоеточие. Например: 17. Ф:b3. Ход пешкой

записывается аналогично — с той лишь разницей, что обозначение пешки — *п* не указывается, а сразу отмечается поле, на которое она перешла, к примеру: 21. е5. Если пешка бьет какую-нибудь фигуру, то двоеточие не ставится, а указываются только названия вертикали, с которой пошла пешка, и вертикали, на которой она оказалась. Например, 14. еd. При превращении пешки в ферзя запись хода выглядит так: 41. а8Ф. Если на одно поле могут пойти две фигуры одного названия, то при краткой нотации отмечается, какая именно фигура сделала ход. Например: 13. Кbc3, т.е. на поле c3 перешел конь с вертикали «b». Или 26. Л1е3, т.е. на поле е3 передвинулась ладья с первой горизонтали. Кроме того, после хорошего, сильного хода ставится знак «!», после плохого хода — «?», а если ход очень плохой, грубая ошибка, то он снабжается «??». Попробуем с помощью нотации записать четыре хода партии, в которой белые в результате грубой ошибки потеряли ферзя:

1. е4 е5 2. d4 еd 3. Ф:d4 Кс6 4. Кс3?? К:d4.



Теперь поговорим вот о чем: каждая из фигур имеет свою ценность (силу). За 1 (единицу) принята сила пешки. Ценность слона и коня — 3, ладьи — 5, ферзя — 9, а король считается бесценной фигурой. Можно сказать, что по силе ладья равна пяти пешкам, ферзь — трем легким фигурам (двум коням и слону или двум слонам и коню) и так далее. Хотя все это приблизительно, но помогает оценить ту или иную позицию. В начале партии силы сторон равны. Если затем мы выиграем более сильную фигуру за менее ценную, то получим **МАТЕРИАЛЬНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО** или **МАТЕРИАЛЬНЫЙ ПЕРЕВЕС**. Для опытного шахматиста материального преимущества нередко оказывается достаточно, чтобы

одержат победу в партии... Вот на сегодня и все, ребята.

— Сказку, сказку, сказку, — хлопая в ладоши, дружно запротестовали ученики.

Учитель улыбнулся и сказал:

— Что ж, верно... Как всегда я закончу шахматной сказкой. Сегодня у нас в гостях знаменитый Потеряй, поэтому я расскажу старинное предание, связанное с нашей столицей.



О злой волшебнице, драконе и Каиссии

В давние-предавние времена, когда еще существовали волшебники, счастливо жили люди в наших краях. Они любили трудиться и умели отдыхать. Но однажды пришла беда: из-за высоких синих гор, из-за дремучих лесов верхом на метле прилетела огромная колдунья Жуть. Там, где она появлялась, исчезали улыбки и смех, люди становились хмурыми и недоверчивыми.

Волшебница умела превращаться в различных чудовищ, при виде которых все живое в панике разбегалось. Многие храбрецы пробовали бороться против Жуты, но никто не выдерживал ее свирепого взгляда.

Ах, если бы люди знали секрет колдуньи — ей суждено было погибнуть, как только найдутся смельчаки, которые ее не испугаются!

Много государств подчинила себе Жуть, много совершила зла, и настало время, когда свободной осталась только Шахматная страна.

Вихрем примчалась колдунья к нашей столице Каиссии и у городских стен увидела множество людей. Жуть решила, что они вышли защищать родной город, зловеще усмехнулась, прокричала:

— Трепещите! — и устремилась на каиссиян.

Но странное дело, ни один из них даже не поднял головы. Злая волшебница приблизилась к своим врагам и, превратившись в дракона, выдохнула пламя. Но горожане не обратили на дракона внимания — в этот день здесь проходил шахматный праздник, и тысячи любителей мудрой игры сражались за клетчатыми досками.

Жуть в растерянности отступила и стала в два раза меньше.

— Почему они не убегают? Горе мне! А может, они хитрят? — прошипела колдунья и подлетела к одной паре игроков.

— Я выигрываю! — ликуя сообщил противнику предводитель белых фигур. — Вы только посмотрите, какая красота! — добавил он, повернувшись к Жуте. — Так победить удастся раз в десять лет!

От радости шахматист три раза подпрыгнул, потер одну руку о другую и попытался поцеловать дракона в его ужасную пасть. Жуть еле увернулась — она терпеть не могла поцелуев!

А разгоряченный борьбой шахматист, смотря на дракона невидящим взглядом, пробормотал:

— Что-то вы сегодня плохо выглядите, мой дорогой, — и, повернувшись к партнеру, предложил. — Реванш?

— Конечно!

И деревянные фигурки снова забегали по доске.

Жуть затрепетала и вновь уменьшилась вдвое. У нее оставалась последняя попытка.

— Шахматисты, сдавайтесь! — громовым голосом прокричала она.

Тут некоторые игроки слегка приподняли головы над шахматной доской и сморщились, как от зубной боли.

— Сдаваться? Нет, мы еще поборемся, — и, уткнувшись в шахматные доски, они принялись искать выход из трудного положения.

Происходило невероятное. Ужасную колдунью просто не ЗА-МЕ-ЧА-ЛИ!

Жуть издала вопль отчаяния и медленно, словно дым, растворилась в воздухе. Но и этого никто не заметил. Шахматисты вдохновенно и самозабвенно играли в свою древнюю и красивую игру!

* * *

Сказка кончилась, ученики гурьбой отправились на перемену. Сережа очень удивился, что на уроке никому не поставили отметок и не задали домашнего задания.

— Как это не задали? А сыграть в «Морской бой»? — возразил учитель.

— В «Морской бой» — это здорово, — позавидовал Сережа.

— В наших школах все обучение проходит в играх. Недаром известный писатель Анатолий Франс говорил: «Только забавляясь и учатся».

— Эх, у нас бы так, — мечтательно произнес Сергей. — На уроке математики играть бы в числа, на уроке русского языка — в слова.



Все задания к этой главе попробуй выполнить, не смотря на шахматную доску:

1. Догадайся, какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки:

Светлан и Сережа под акацией
Изучали шахматную ...

2. Попробуй сказать, какого цвета поля a1, b8, c5, d2, e7, f4, g7, h6.
3. Какого цвета клетки a6, b1, c8, d3, e6, f5, g2, h7?
4. Ответь, на каком поле в начальном положении стоит белый король, черный король, белый ферзь, черный ферзь.
5. Какая фигура сделала ход, если написано 7. Ka5?

6. Если указано 15. e6, то какая фигура пошла на упомянутое поле?
7. Какая фигура сделала ход, если написано 16. gh? Является ли данный ход взятием или нет?
8. Какой самый длинный ход может сделать слон, расположенный на поле a1?
9. Может ли ферзь с поля a8 за один ход попасть на c7?
10. Какая фигура быстрее всего перейдет с e4 на f6?
11. Какой ход записан вот так: 41... e1Л?
12. На какие поля попадет за один ход конь с поля a1?
13. На какой клетке белый ферзь располагает наибольшим количеством возможностей: на e4 или на a7?
14. Если написано 25. С:e5!, то это хороший ход или плохой?
15. Кто сделал ход: белые или черные, если запись выглядит так — 12... Ke5?

16. В какое количество пешек оценивается сила ферзя? А ладьи? А слона? А коня?
17. Кто сильнее: слон или конь?
18. Кто слабее: ферзь или ладья?
19. Что выгоднее иметь: ферзя или ладью со слоном?
20. Кто имеет материальный перевес: партнер, у которого слон с конем, или его противник, у которого ладья?