

Вадим Мартиш

ШАХМАТЫ С НУЛЯ

для детей
от 6 лет



6+

Вадим Сергеевич Мартиш

Шахматы с нуля

для детей от 6 лет

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=65980121

SelfPub; 2021

ISBN 978-5-532-95387-1

Аннотация

Автор данного учебника специализируется на обучении детей шахматам с нуля, является педагогом высшей категории, закончил аспирантуру (имеет квалификацию «преподаватель-исследователь»), на момент написания этой книги обучил азам более 1500 детей. Книга написана простым языком, так, чтобы дети могли самостоятельно обучаться.

Содержание

Глава 1. «Шахматы с нуля»	6
Урок 1. Легенда возникновения шахмат	6
Урок 2. Знакомство с шахматной доской	15
Урок 3. Как расставлять фигуры	27
Урок 4. Как ходит ладья	33
Урок 5. Как ходит слон	42
Урок 6. Как ходит ферзь	52
Урок 7. Как ходит пешка	60
Урок 8. Как ходит конь	88
Урок 9. Как ходит король	100
Конец ознакомительного фрагмента.	106

Вадим Мартиш

Шахматы с нуля

для детей от 6 лет

«Существует миф, что шахматы развивают только математические задатки у человека. Сканирование мозга профессиональных шахматистов показывает, что в процессе игры усиленно работают оба полушария. Поэтому, развивается также творческое начало в человеке: генерация новых идей, интуиция, фантазия, эстетическое чувство».

В.С. Мартиш

Уважаемые родители!

Одним детям легко даются первые шаги в шахматах, а другим нет, поэтому будьте терпеливы к прогрессу своих детей. У всех разные способности. Для усвоения одной и той же темы, информации, каждому ребенку требуется разный промежуток времени. Если Вы будете терпеливыми, то не будете делать преждевременных выводов. Вешать ярлыки, относить одного в категорию малоспособный, другого в категорию способный. Есть дети, которые раскрывают свои способности лишь на 2-ом году обучения. Очень важно быть терпеливыми. Шахматы сложная игра. Чтобы увидеть первые успехи, нужно примерно 3 месяца. Вспомните себя в

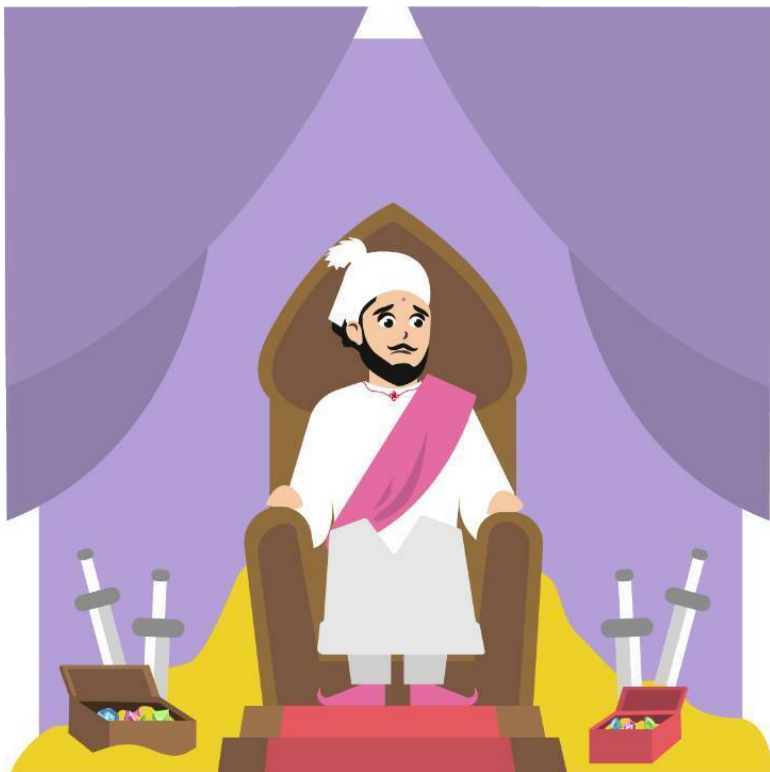
детстве, разве у Вас все сразу получалось?

Здравствуй, юный шахматист! Добро пожаловать в мир шахмат!

Как работать с книгой? Все практические задания рекомендуется расставлять на своей доске. Не торопись заглядывать в ответы. Не получилось решить сразу? Сделай паузу и попробуй снова.

Глава 1. «Шахматы с нуля»

Урок 1. Легенда возникновения шахмат



В Древней Индии в 5 веке нашей эры правил богатый царь Баграм. Он одержал победу на всех войнах и ему стало скучно, поэтому царь дал задание своим слугам придумать для него интересное занятие, а за наиболее оригинальную идею пообещал вознаграждение.



Первый слуга принес золотые кубики, которые всего лишь на миг увлекли царя.



Второй слуга алмазные шары для катания, игра с которыми царя также не развеселила.



Третий слуга принес деревянную коробочку. В шкатулке оказались маленькие деревянные фигурки, в которых царь узнал свои войска. Оказалось, что шахматы символизируют индийскую армию.



Колесницы – это ладьи на шахматной доске.



Лучники – это кони.



Боевые слоны – слоны.

Игра в шахматы сильно увлекла царя, и он спросил слугу:
«Что тебе подарить за то, что ты придумал шахматы?»

Слуга ответил: «Положите на первую клетку одно зернышко, на вторую клетку два зернышка, на третью – четыре,

на четвертую – 8, на пятую – 16, на шестую – 32...

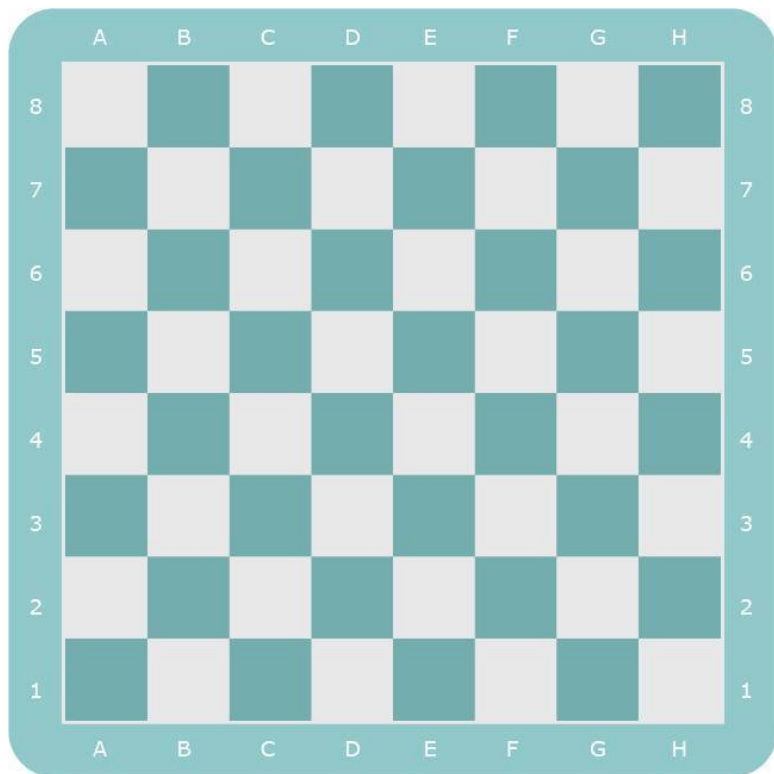
«Остановись!» – с негодованием прервал его царь и приказал своим математикам посчитать, сколько зерен нужно отдать слуге.

Когда математики посчитали все зернышки на 64 клетках, они сильно удивились, потому что для вознаграждения потребовалось отдать 18446744073709551615 зерен пшеницы, то есть восемнадцать квинтильонов четыреста сорок шесть квадрильонов семьсот сорок четыре триллиона семьдесят три миллиарда семьсот девять миллионов пятьсот пятьдесят одна тысяча шестьсот пятнадцать. Царь не смог найти столько зерна, и с этого момента шахматы распространились по всему миру.

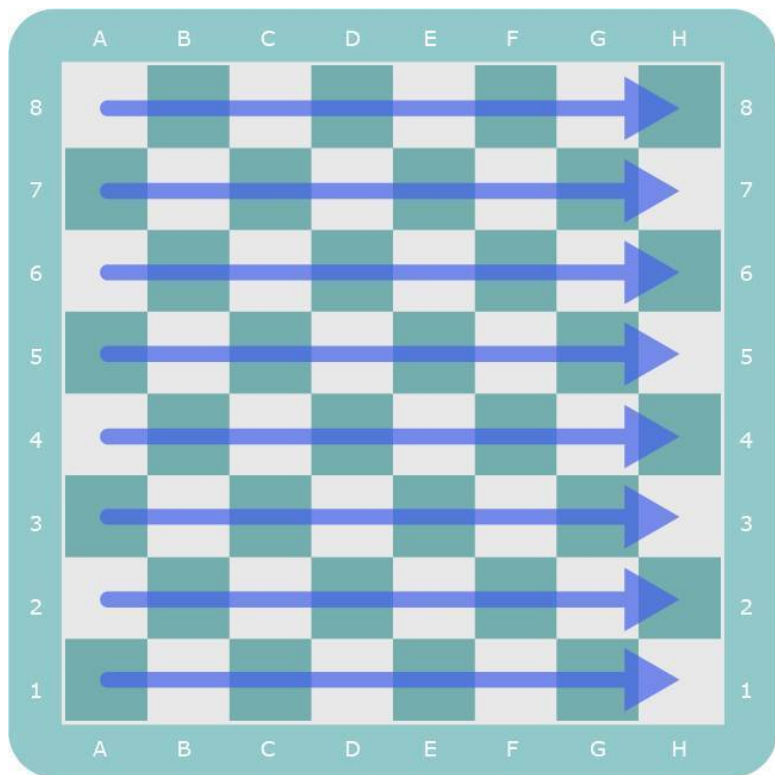
Вопросы:

1. В какой стране слуга придумал шахматы?
2. Какое вознаграждение попросил слуга за то, что придумал шахматы?

Урок 2. Знакомство с шахматной доской



Шахматная доска представляет собой квадрат 8x8, т.е. 64 клетки, 32 белых и 32 черных. Доска состоит из **вертикалей, горизонталей и диагоналей**.



Доска состоит из 8 горизонталей, которые обозначаются

арабскими цифрами от 1 до 8 сбоку.

A

B

C

D

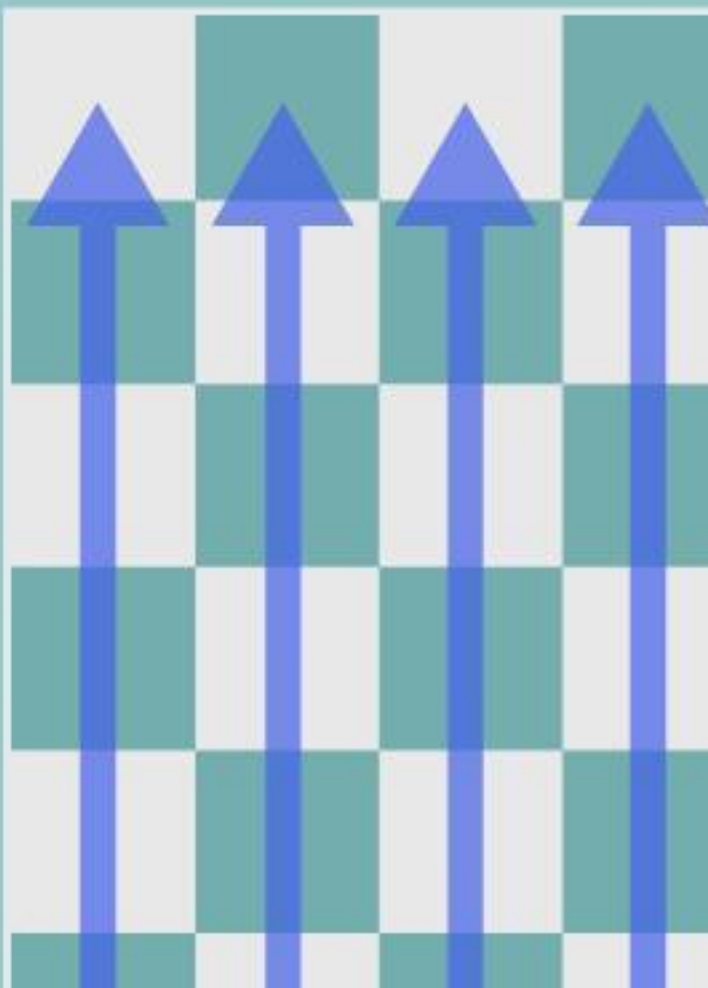
8

7

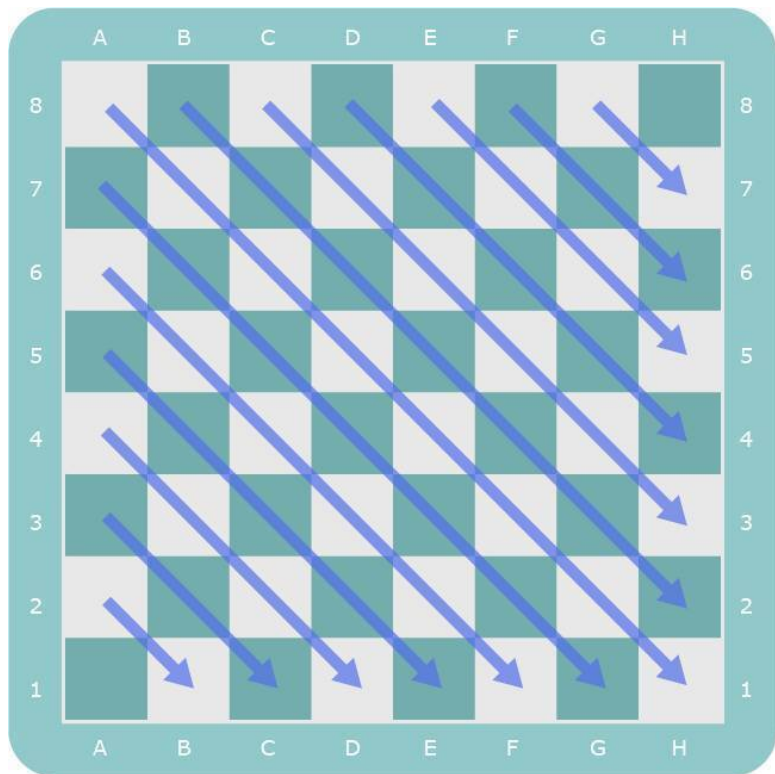
6

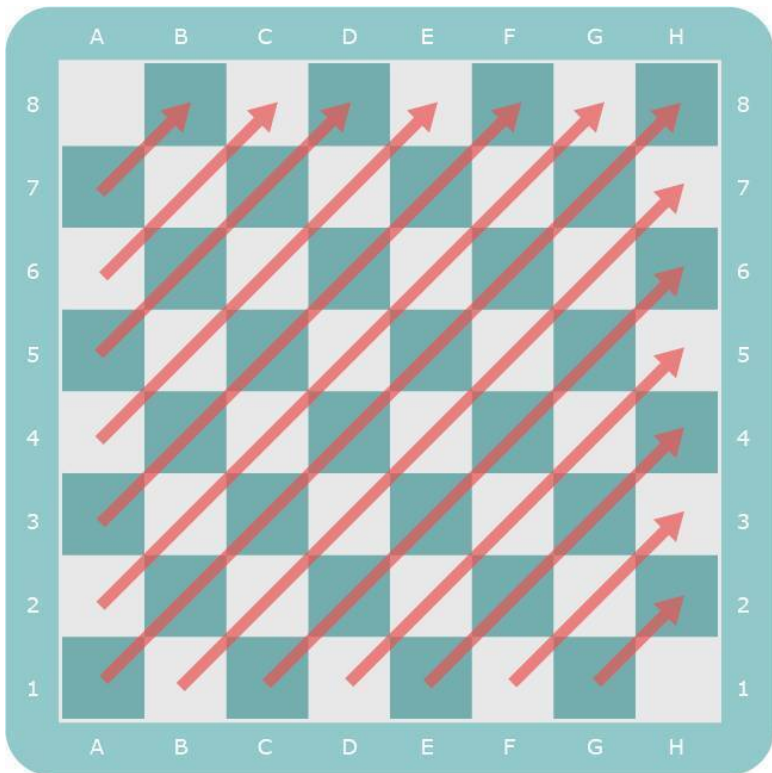
5

4



и 8 вертикалей. Каждая вертикаль обозначается латинской буквой а (a) b (бэ), с (цэ), d (дэ), е (е), f (эф), g (же), h (аш).





Доска состоит из 13 диагоналей в одну сторону и из 13 в другую, в итоге 26.

Шахматная нотация – система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или решения шахматных задач.

Чтобы правильно назвать поле, нужно найти пересечение буквы с цифрой.



Например: здесь пешка стоит на поле e4

Название фигуры	Краткое обозначение при записи партии
Король	Кр
Ферзь	Ф
Ладья	Л
Слон	С
Конь	К
Пешка	не обозначается указывается только поле, на которое она ходит

Знак	Обозначение
Действия фигур	
0-0	короткая рокировка
0-0-0	длинная рокировка
:	взятие фигуры
+	шах
++	двойной шах
X	мат в интернете мат обозначают знаком #
Результат партии	

Оценка позиции

\pm

у белых
лучше

\mp

у чёрных
лучше

$\pm\pm$

у белых решающее
преимущество

$\mp\mp$

у чёрных решающее
преимущество

$=$

позиция
равна

\rightarrow

с атакой

Оценка хода

!

**очень хороший
ход**

!!

отличный ход

?

слабый ход

??

грубая ошибка

!?

**ход, заслуживающий
внимания**

?!

**сомнительный
ход**

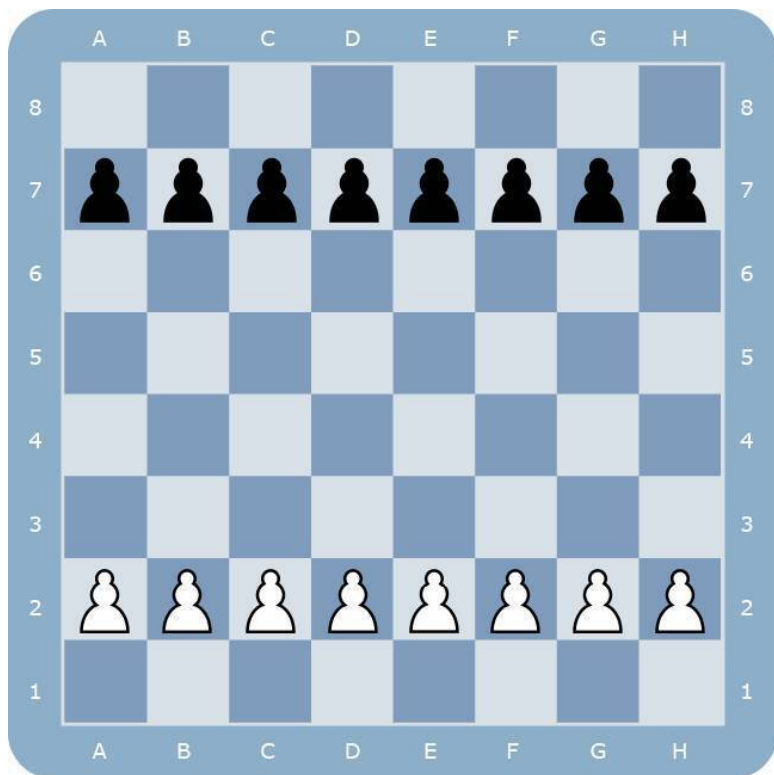
Задание:



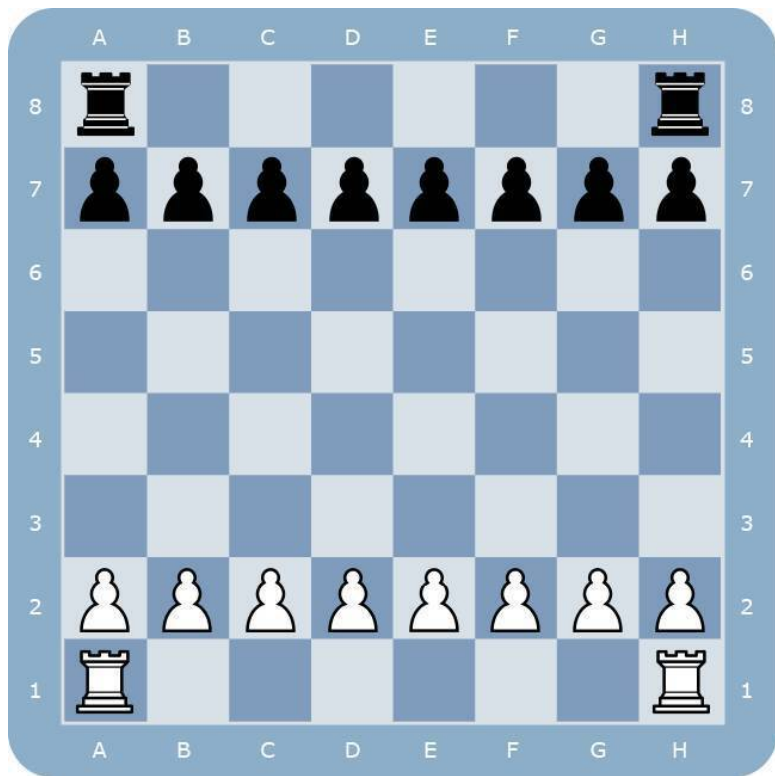
1. На каком поле стоит слон белых?

Урок 3. Как расставлять фигуры

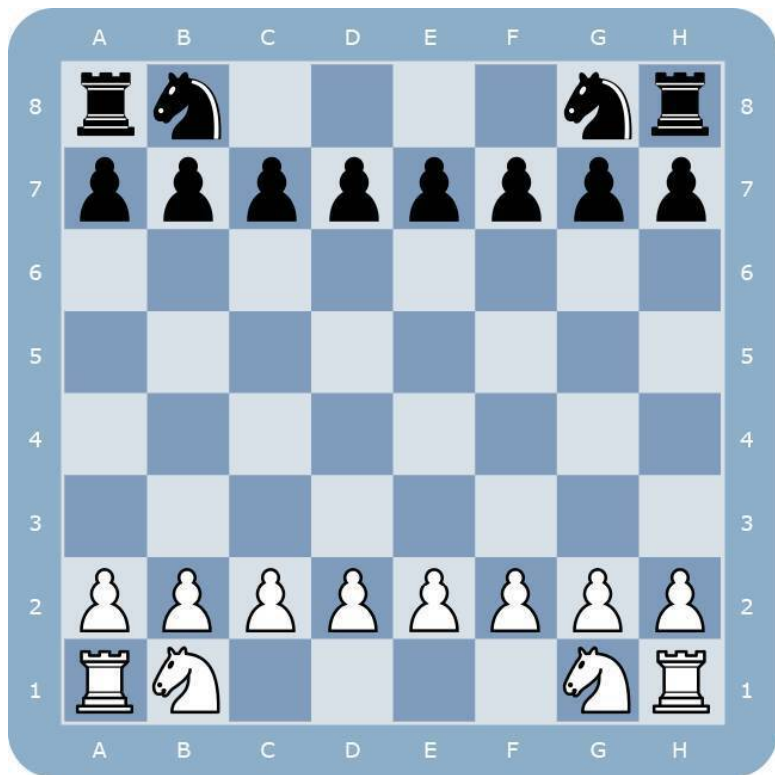
Белые фигуры ставятся на 1 и 2 горизонтали. Черные на 7 и 8 горизонтали.



Сначала расставляем 8 пешек



Затем добавляем две ладьи



Затем два коня



Затем два слона



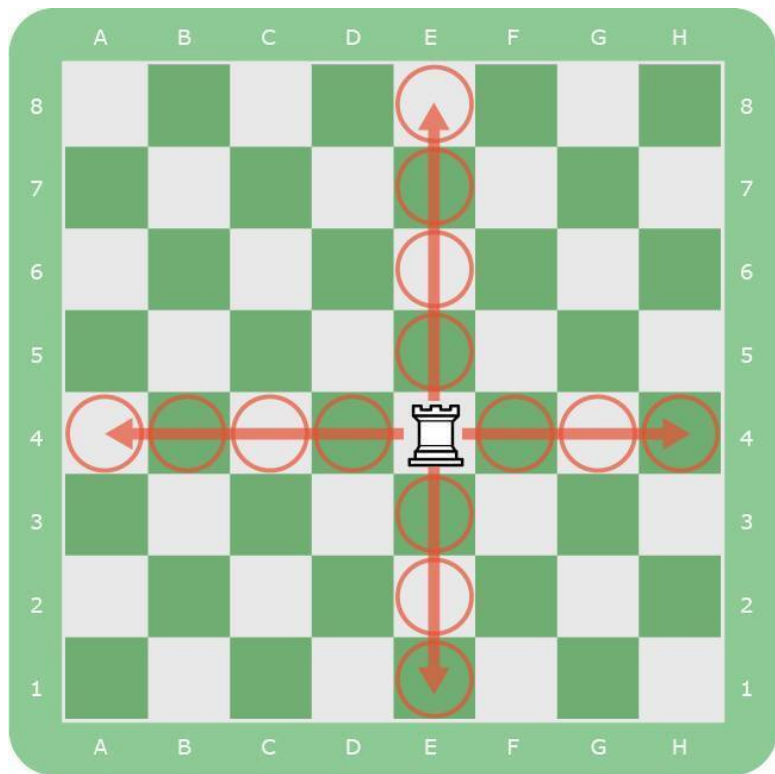
Далее важное правило: «Ферзь любит свой цвет». Белый ферзь ставится на белую клетку d1. Черный ферзь на черную клетку d8.



И в конце ставим королей. И у нас получается начальная расстановка фигур.

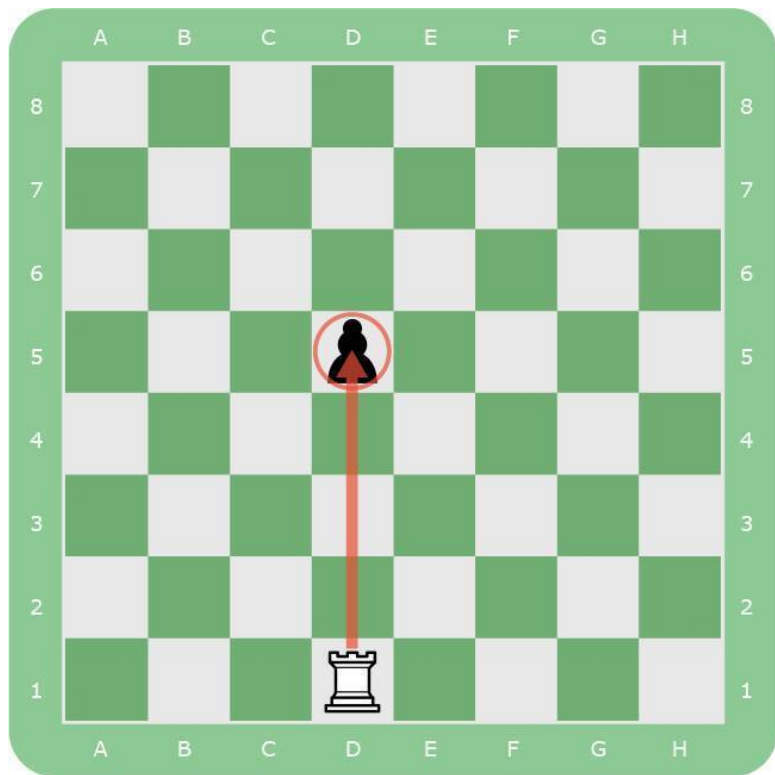
У каждого соперника в начале игры **по 16 фигур**: по 1 королю, по 1 ферзю, по 2 слона, по 2 коня, по 2 ладьи и по 8 пешек.

Урок 4. Как ходит ладья



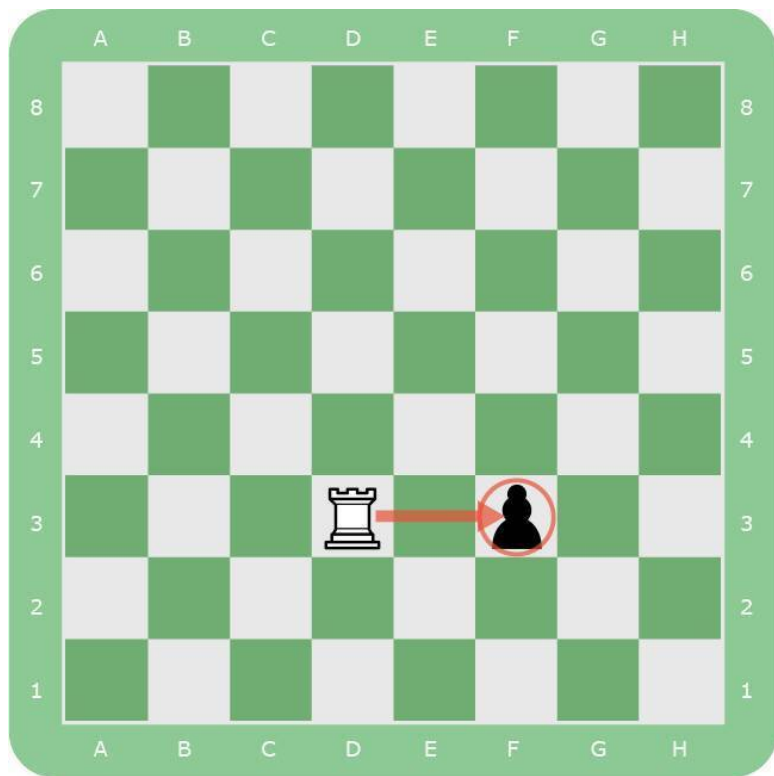
Ладья может ходить по вертикали и по горизонтали. Мо-

жет сходит на одну клетку, может далеко, если нет на пути преграды. Круги показывают поля, куда может сходить ладья в данной позиции.



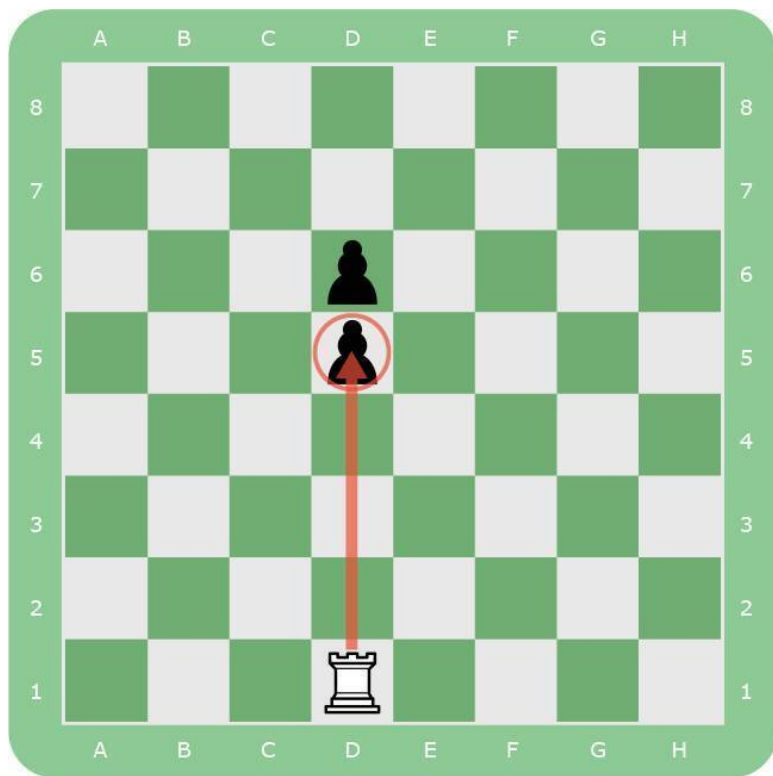
В этой позиции ладья может съесть пешку, двигаясь по

вертикали с поля d1 на d5.

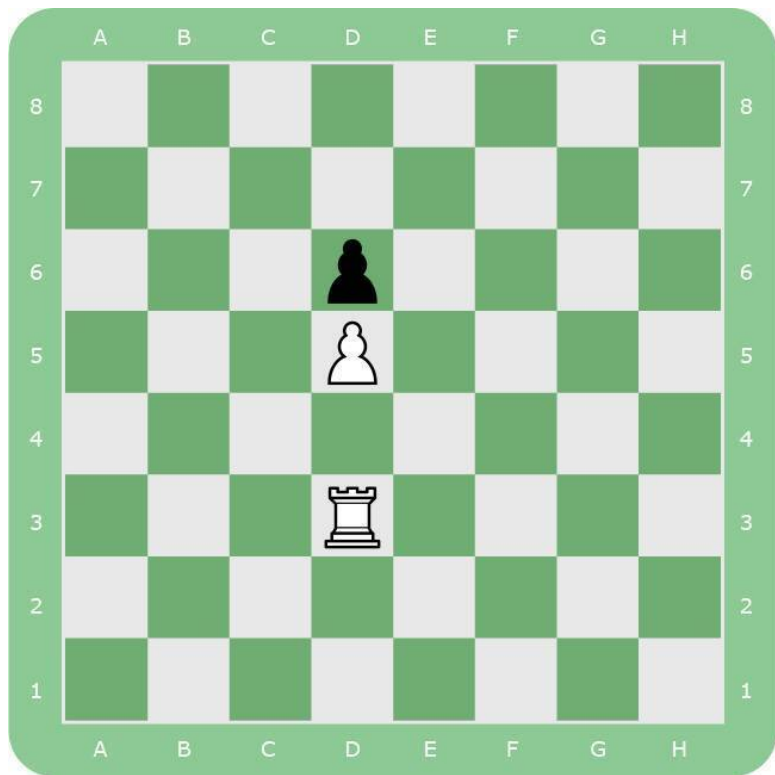


В этой позиции ладья может съесть пешку, двигаясь по горизонтали с поля d3 на f3.

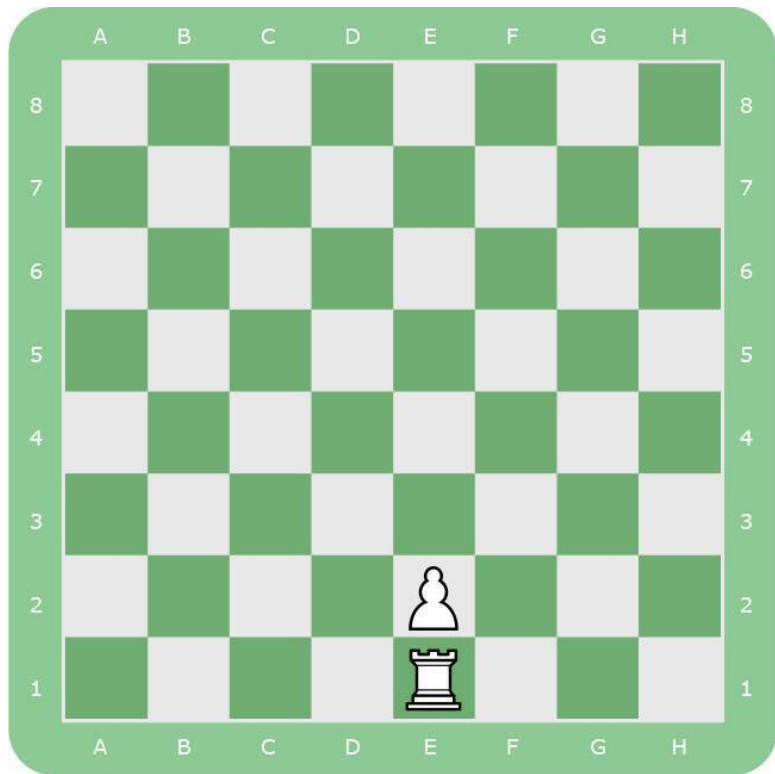
Важный нюанс: в шахматах за один ход нельзя съесть более одной фигуры.



В этой позиции за один ход можно съесть только пешку на поле d5.

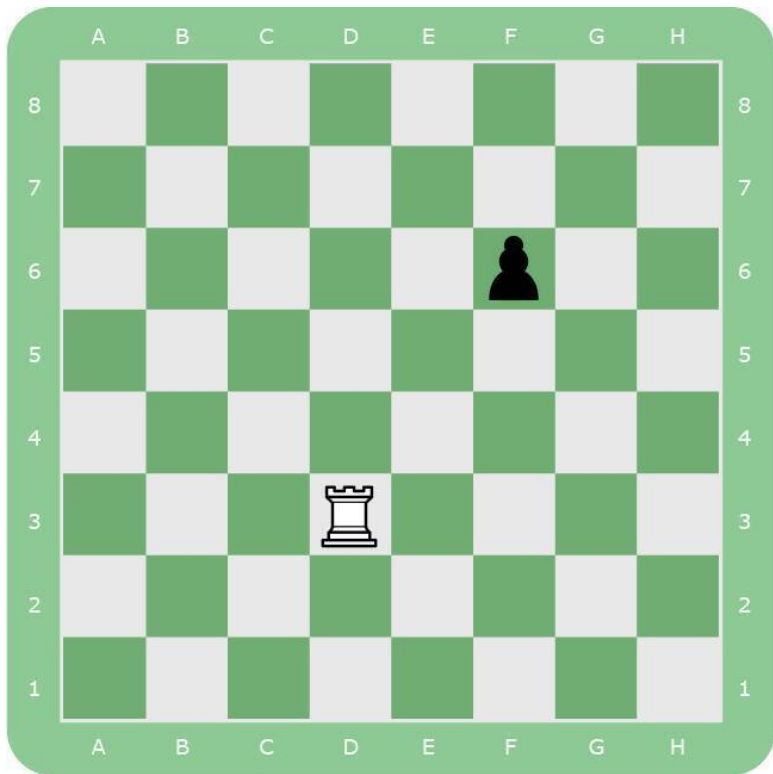


В этой позиции ладья не может срубить пешку на поле d6, так как своя белая пешка перегораживает проход.

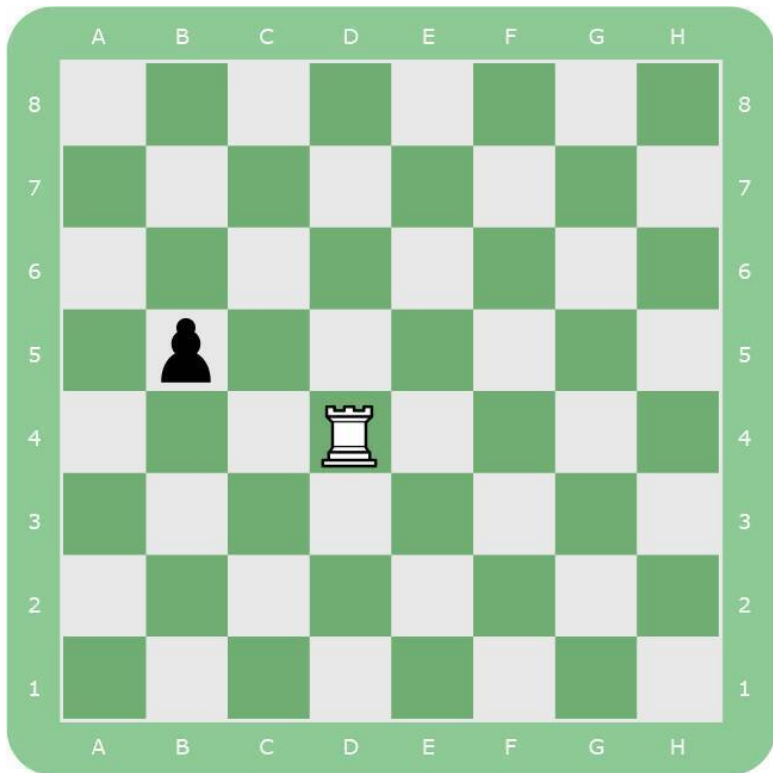


В этой позиции ладья может двигаться только по горизонтали, так как проход по вертикали заблокирован.

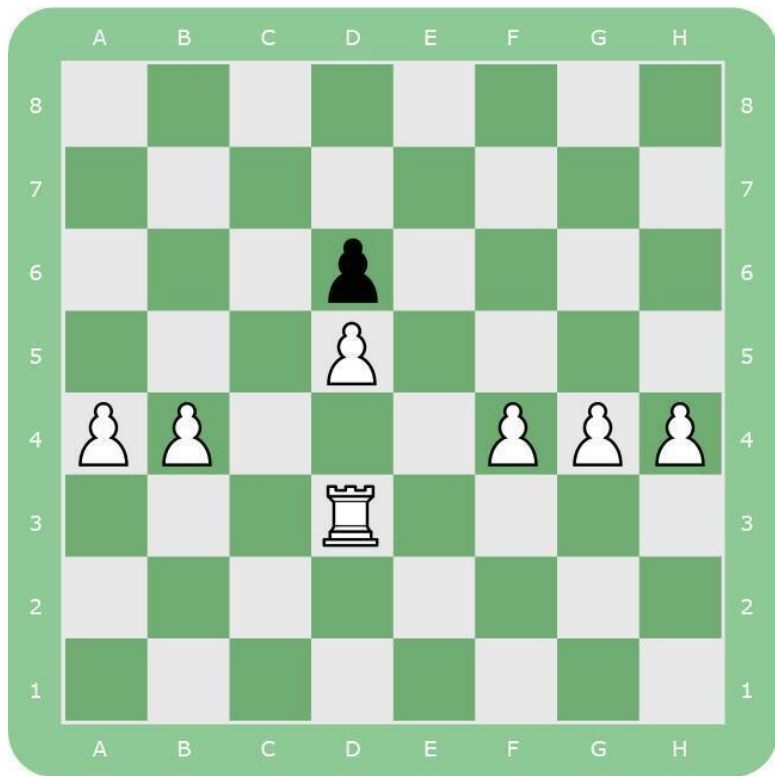
Задания:



2. Как ладьей напасть на пешку f6 двумя способами? (в заданиях на нападения представим, что фигуры соперника стоят на месте)



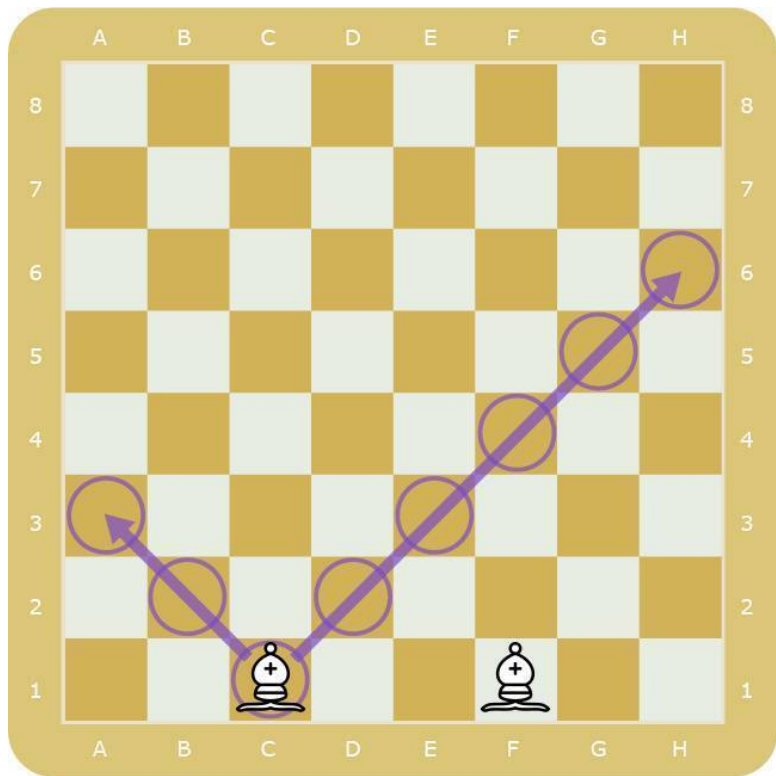
3. Как ладьей напасть на пешку b5 двумя способами?

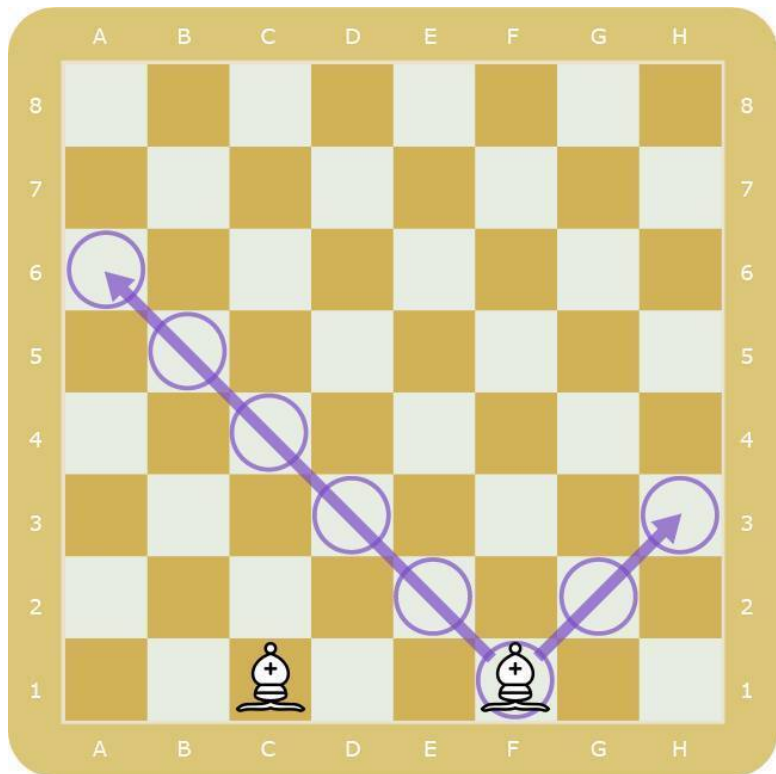


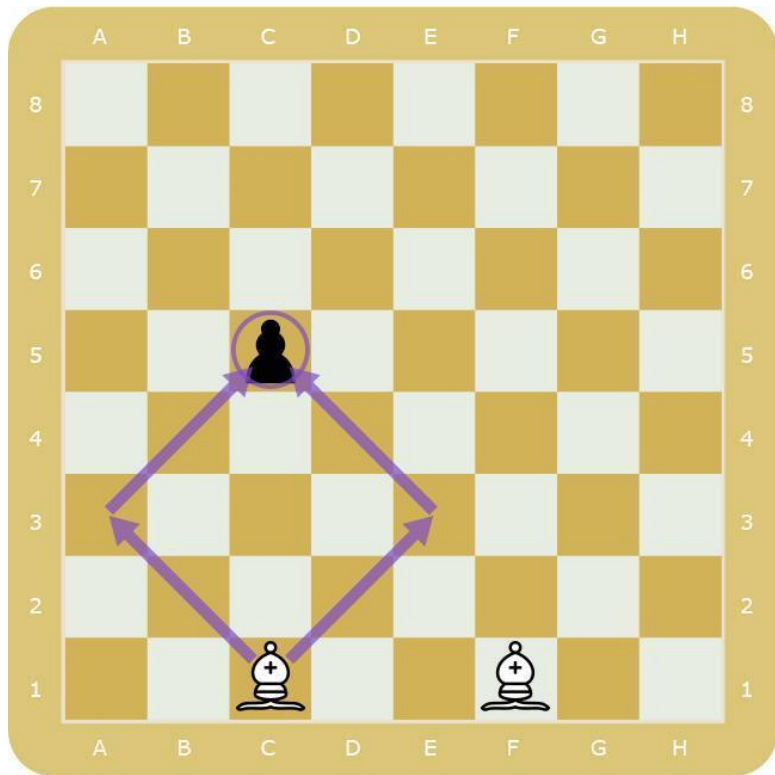
4. Как напасть на пешку d6 на втором ходу двумя способами?

Урок 5. Как ходит слон

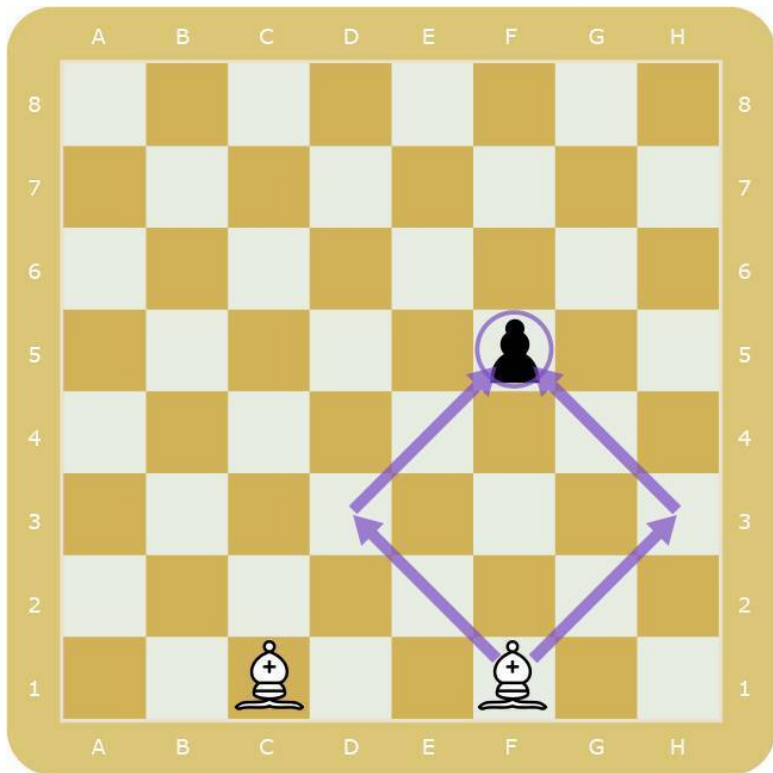
В шахматах есть два слона: чернопольный (ходит только по чёрным полям на протяжении всей партии), в начале партии стоит на поле c1, и белопольный (ходит только по белым полям на протяжении всей партии), в начале партии стоит на поле f1. Такое разделение только у слонов, другим фигурам не важен цвет поля.



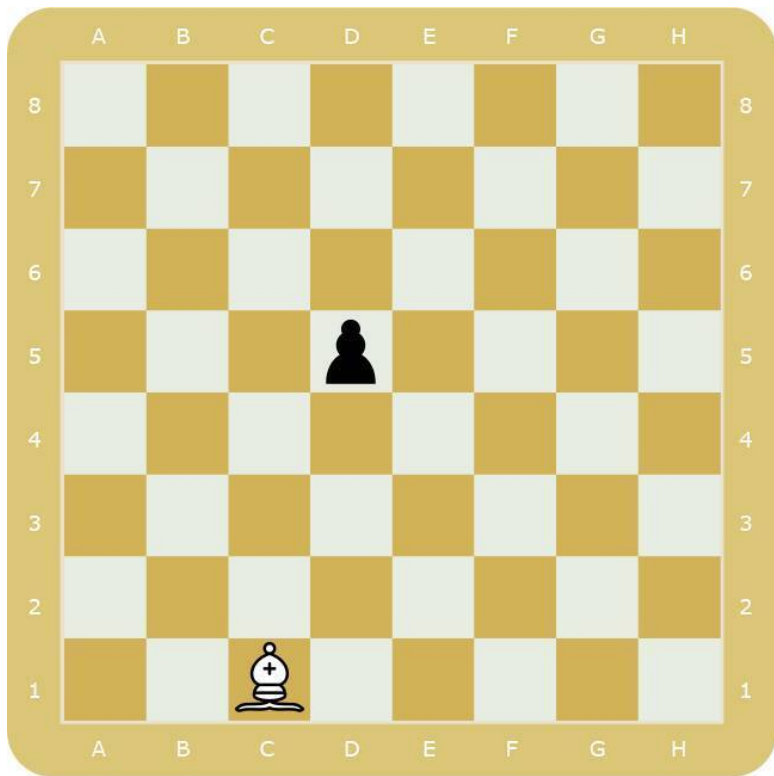




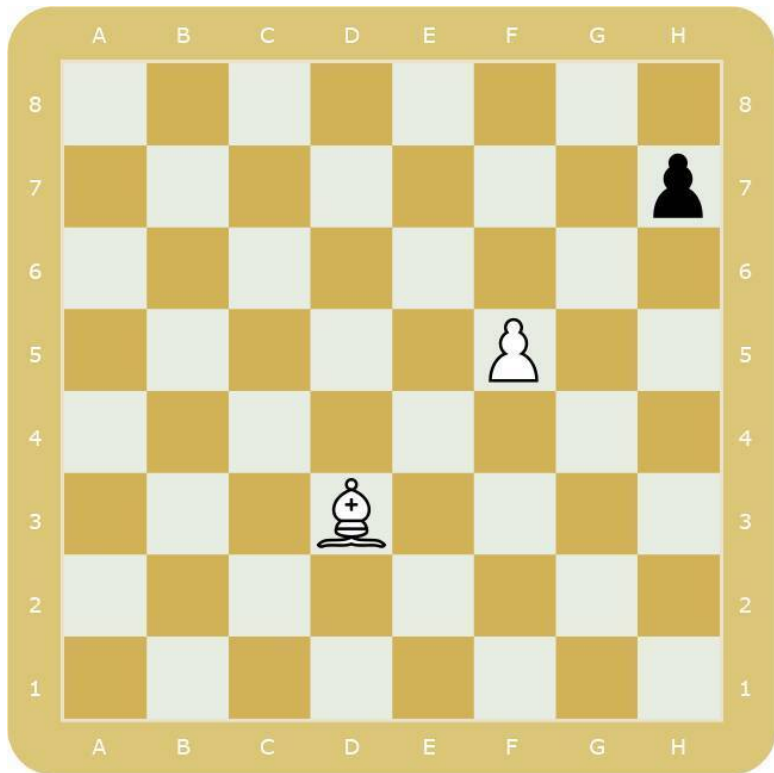
В этой позиции пешка стоит на черном поле c5, поэтому ее может съесть только чернопольный слон, напав с поля a3 либо e3.



В этой позиции пешка стоит на белом поле f5, поэтому ее может съесть только белопольный слон, напав с поля d3 либо h3.

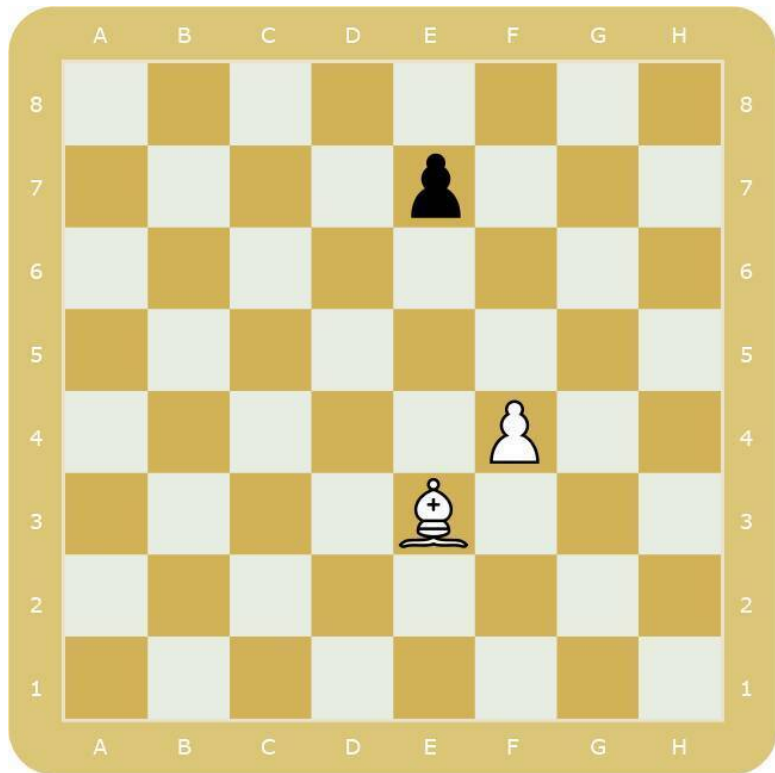


В этой позиции слон не сможет напасть на пешку d5, так как этот слон ходит по чёрным полям, а пешка стоит на белом поле.



В этой позиции слон не может съесть черную пешку на h7, так как его блокирует своя пешка на поле f5.

Задания:



5. Как слоном напасть на пешку е7?

A

B

C

D

8

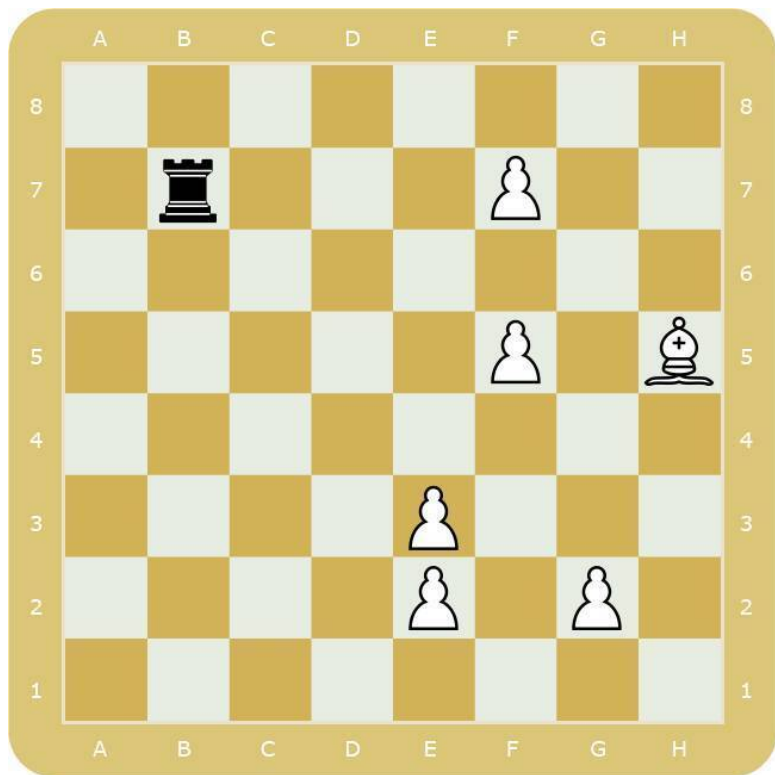
7

6

5

4

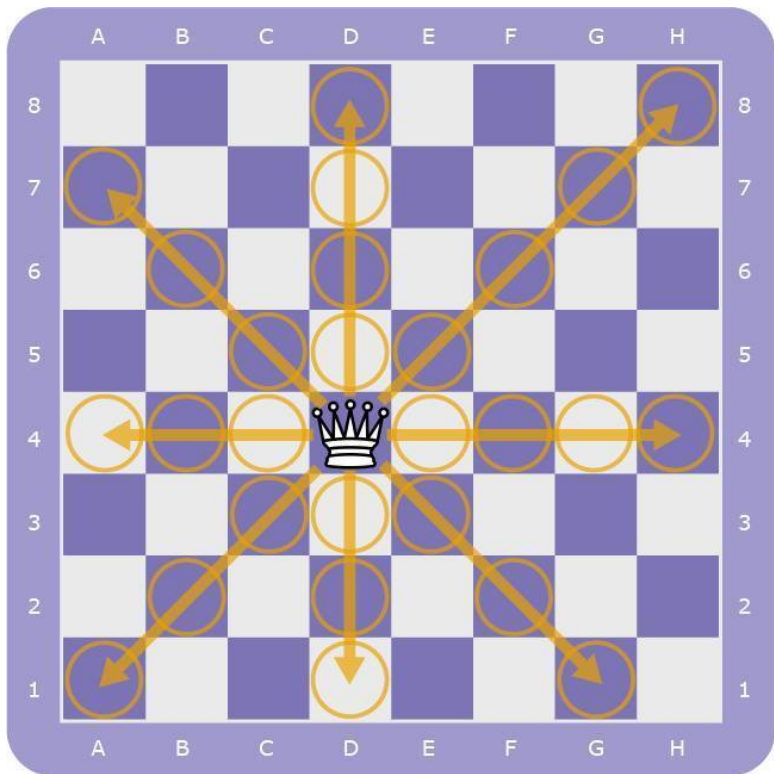
6. Как слоном напасть на ладью?



7. Как слоном напасть на ладью?

Урок 6. Как ходит ферзь

Ферзь может ходить по вертикали, по горизонтали и по диагонали. Но за один ход можно двигаться только в одном направлении.



A

B

C

D

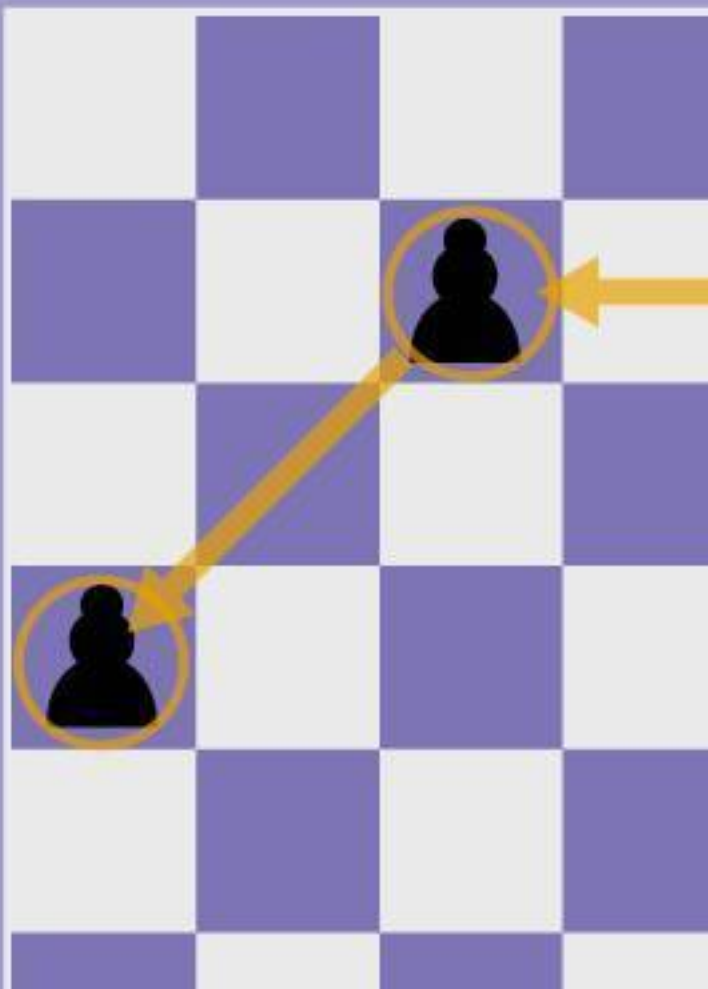
8

7

6

5

4



В этой позиции ферзь за 4 хода может съесть 4 пешки, двигаясь по маршруту (по полям): f3-f7-c7-a5.

Задания:

A

B

C

D

8

7

6

5

4



8. Запишите маршрут, как съесть ферзем две пешки за два хода.

A

B

C

D

8

7

6

5

4



9. Запишите маршрут, как съесть ферзем 4 пешки за 4 хода.

Урок 7. Как ходит пешка

Пешка ходит по вертикали, но атакует по диагонали на одну клетку. Пешки назад не ходят и не рубят! (все остальные фигуры могут и ходить и рубить назад).

A

B

C

D

8

7

6

5

4



В начале партии у вас 8 пешек. Каждая пешка может сходить на одну либо на две клетки вперед.

Если на первом ходу сходили на одну клетку, то потом нельзя сходить на две клетки сразу.

A

B

C

D

8

7

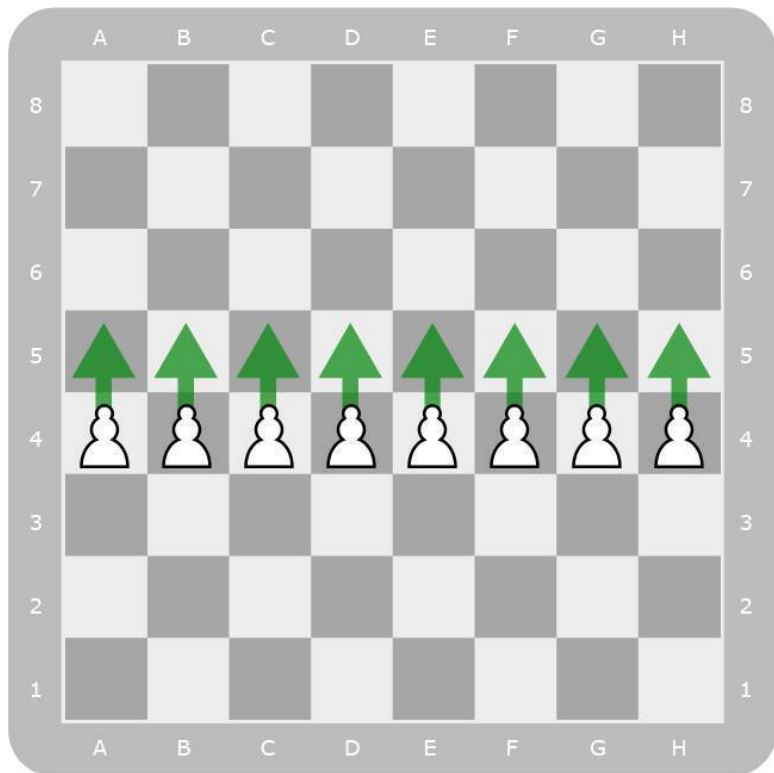
6

5

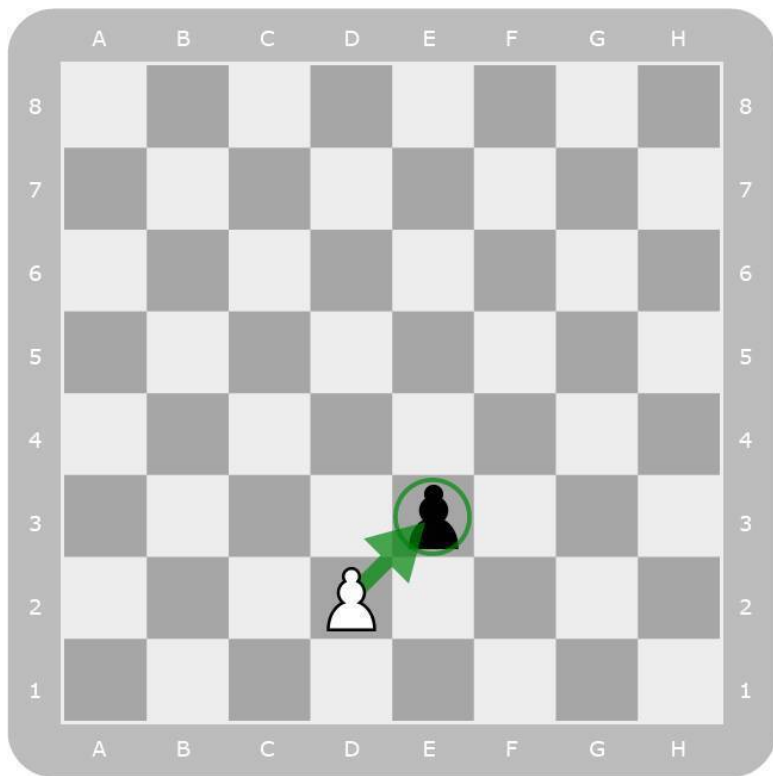
4

Например: в этой позиции если пешка сходит на поле е3, то потом можно сходить только на е4, с поля е3 нельзя попасть на е5. Это правило действует для всех пешек.

Когда пешки достигли половины доски (демаркационная линия), с этого момента они могут сходить только на одну клетку.

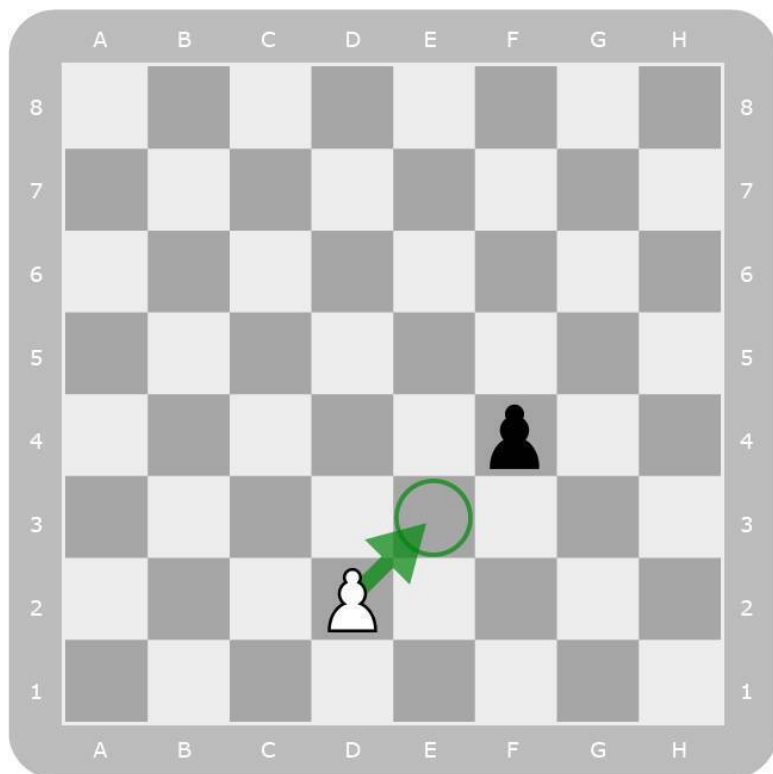


Пешка ходит прямо, но ест фигуры соперника, двигаясь по диагонали на одну клетку.



В этой позиции белая пешка забирает черную пешку с поля d2 на e3 (пешки не могут перепрыгивать срубленную фи-

гуру, не путайте с шашками).



В этой позиции белая пешка не «дотягивается» до чёрной пешки, так как расстояние по диагонали больше одной клетки, поэтому не получится съесть черную пешку.

A

B

C

D

8

7

6

5

4



В этой позиции чтобы напасть на ладью, ходим пешкой на поле d3 и на втором ходу забираем ладью.

A

B

C

D

8

7

6

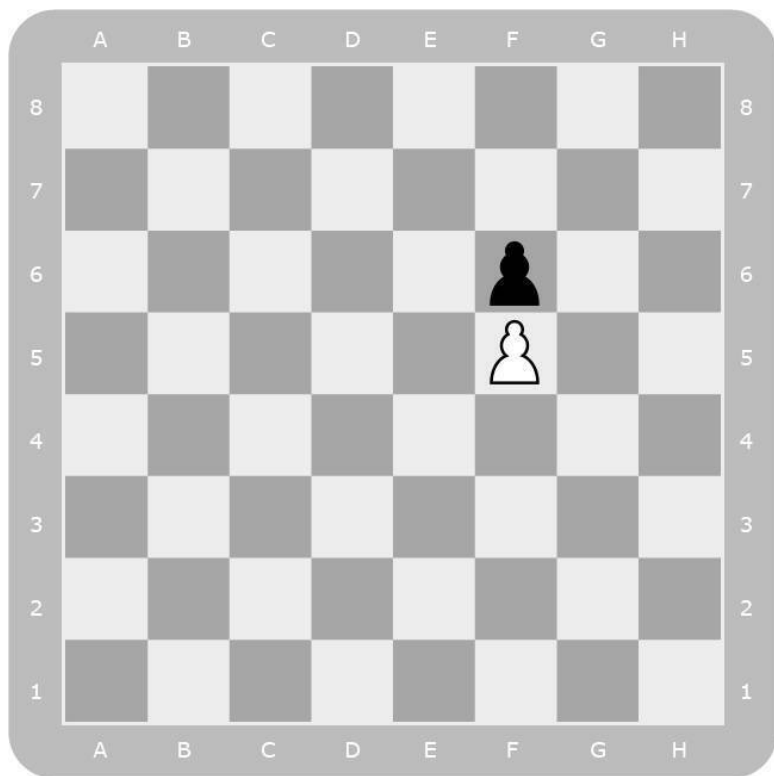
5

4



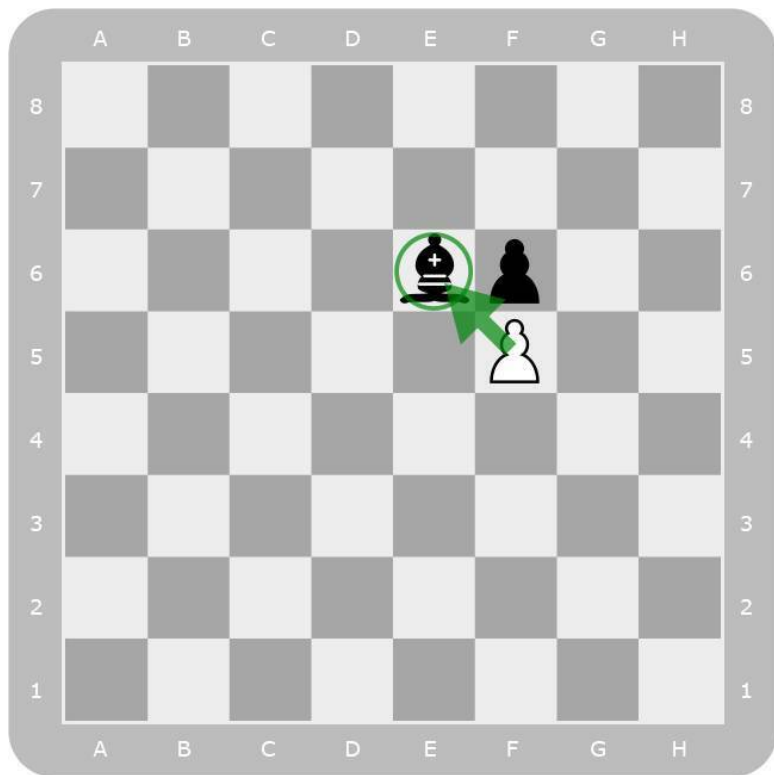
В этой позиции, чтобы напасть на ладью, ходим пешкой на поле d4 и на втором ходу забираем ладью.

Пешка не может делать ход прямо, если она заблокирована.



В этой позиции белой пешке некуда сходить.

Но она может съесть фигуру по диагонали на одну клетку, даже если она заблокирована.



Здесь пешка может съесть слона.

Превращение пешки

Когда пешка доходит до конца доски, она может превратиться в любую фигуру кроме короля.

A

B

C

D

8



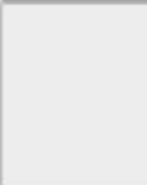
7



6



5



4



В этой позиции белая пешка забирает ладью на поле g8

A

B

C

D

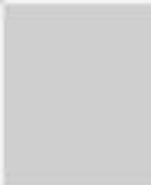
8



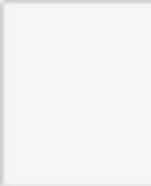
7



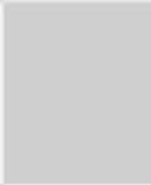
6



5



4



и можно выбрать в кого превратиться: ферзя, коня, ладью, или слона (остаться пешкой нельзя). Когда произойдет превращение, эта пешка убирается и на поле g8 ставится выбранная фигура. На поле превращения ставится запасная фигура, из другого комплекта шахмат. Логичнее всего превращаться в ферзя, потому что он самый сильный. Так как у вас в начале партии 8 пешек, теоретически вы можете превратить их в 8 ферзей.

Правило «взятие на проходе» (битое поле)

Когда вы пересекли половину доски соперника, и соперник ходит пешкой на соседней вертикали (слева либо справа) на две клетки, то вы забираете (это необязательно, только если захотите, можно сделать другой ход) ее на битом поле.

A

B

C

D

8

7

6

5

4



В этой позиции если пешка слева пойдет на поле с5, белая пешка заберет ее на поле с6, если пешка справа пойдет на поле е5, белая пешка заберет ее на поле е6.

A

B

C

D

8

7

6

5

4



Так будет выглядеть позиция после взятия пешки на с6.

A

B

C

D

8

7

6

5

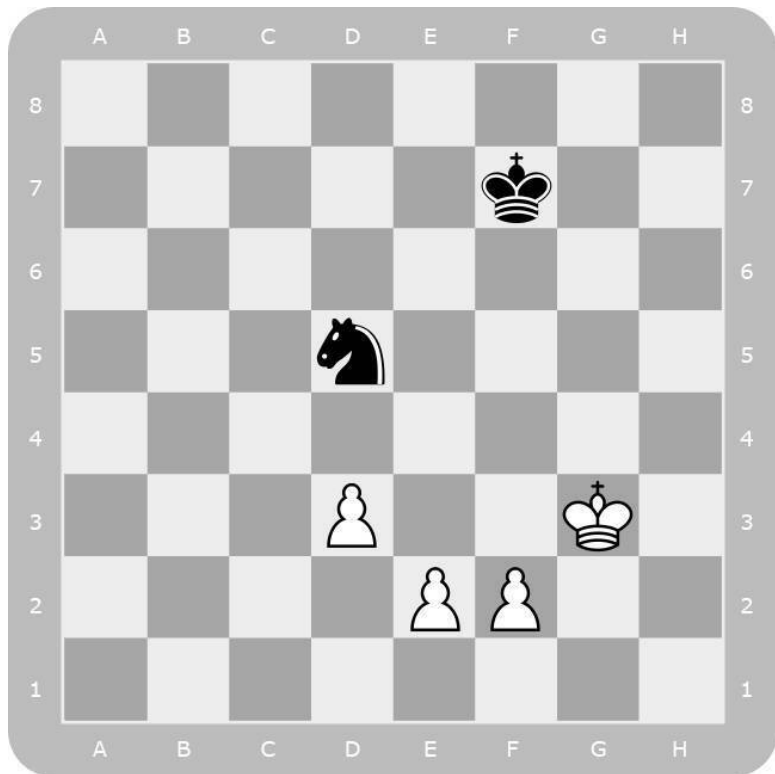
4



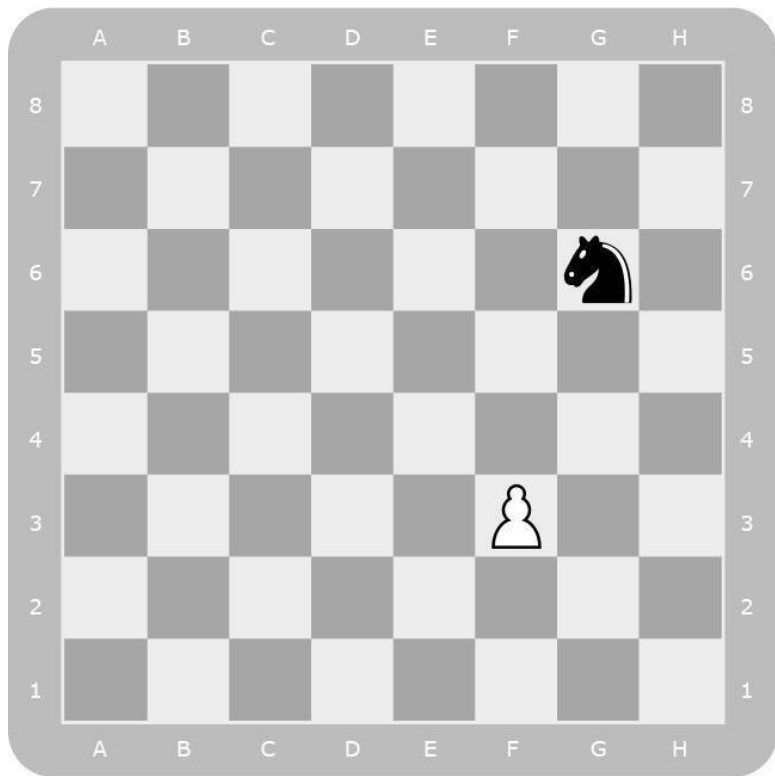
Так будет выглядеть позиция после взятия пешки на е6.

Правило «**взятие на проходе**» действует только **на первом ходу**, вы либо сразу берете пешку на проходе, либо не берете. Это правило применимо только к пешкам. Пешками нельзя брать другие фигуры на проходе.

Задания:



10. Какой пешкой и как напасть на коня?



11. Может ли белая пешка напасть на коня?

A

B

C

D

8

7

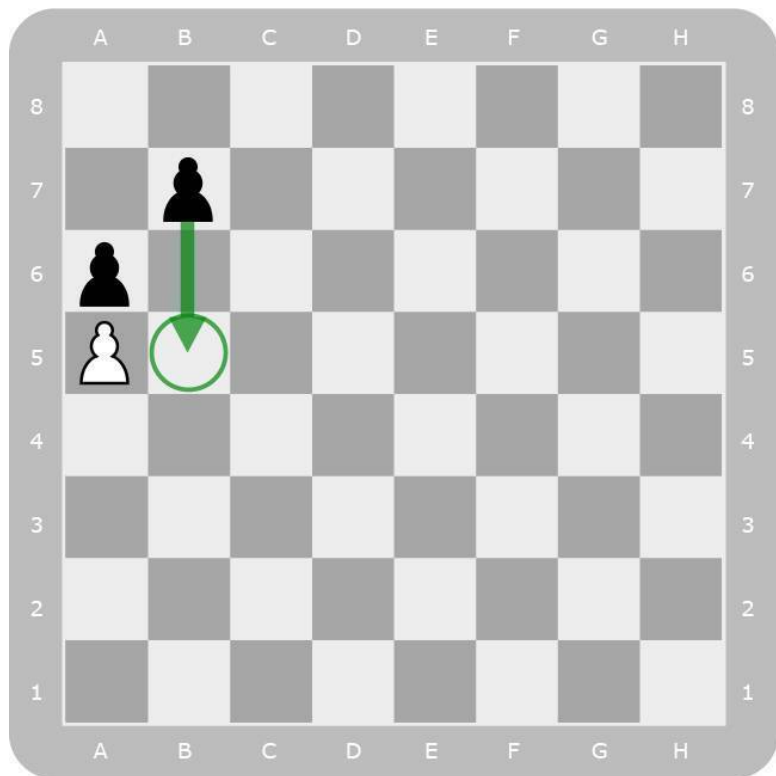
6

5

4



12. Какую фигуру может съесть пешка?



13. В этой позиции черные сходили пешкой на поле b5. Как нужно будет ходить белым?

Урок 8. Как ходит конь

Конь в шахматах – хитрая, коварная фигура.

Конь ходит печатной буквой Г из русского языка, строго определенного размера: рисуется палочка буквы: размер две клетки, и поворот на одну клетку. В отличие от слонов, кони ходят одинаково. Подсказка: конь всегда попадает на противоположный цвет поля.

A

B

C

D

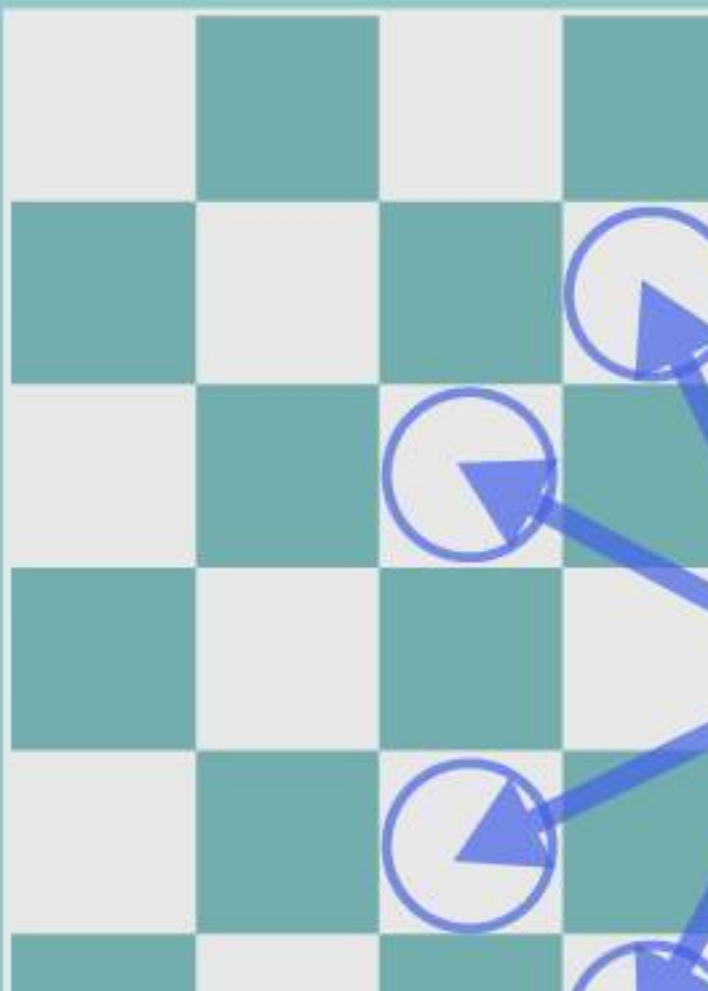
8

7

6

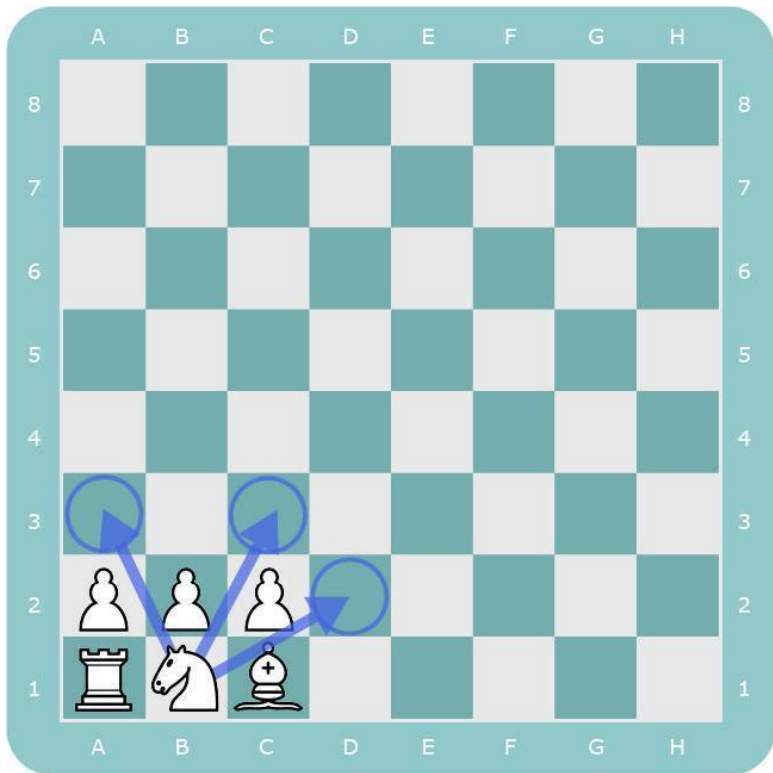
5

4



В этой позиции конь может сходить на любое поле, где нарисован круг. Обратите внимание он стоит на черном поле, а попадает на белое. И наоборот, если будет на белом, буквой Г попадет на черное.

Конь единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры.



В данной позиции конь может на выбор прыгнуть на поле a3, c3, d2

Конь съедает фигуры там, где приземляется.

A

B

C

D

8

7

6

5

4



В этой позиции конь может забрать только ладью на поле е6. Пешки хоть он и перепрыгивает, но забрать их не может.

A

B

C

D

8

7

6

5

4



В этой позиции конь может забрать только пешку на поле с6. До пешки g6 он не может «дотянуться».

A

B

C

D

8

7

6

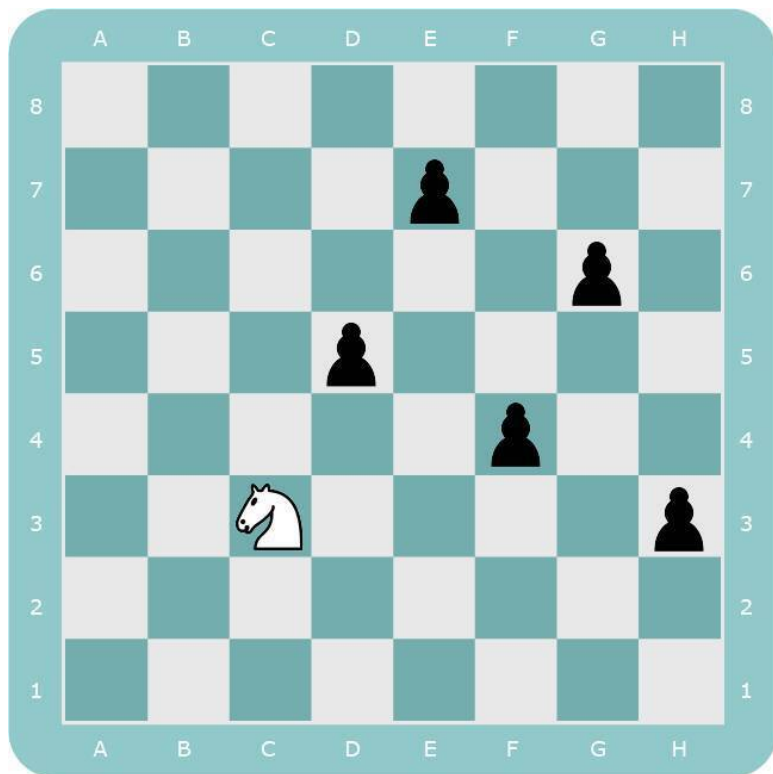
5

4



В этой позиции конь может напасть на пешку двумя способами: прыгнув на поле d6, либо на поле e5.

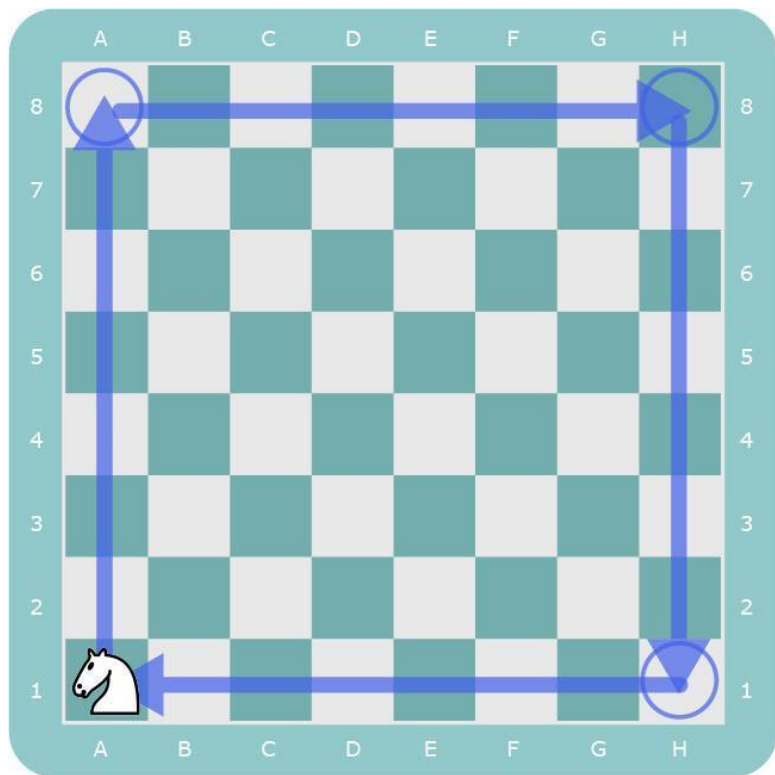
Задания:



14. Напишите маршрут коня, так чтобы за 5 ходов он съел

все пешки в данной позиции (напоминаю, в заданиях на нападение фигуры соперника не двигаются).

15. Продвинутое задание

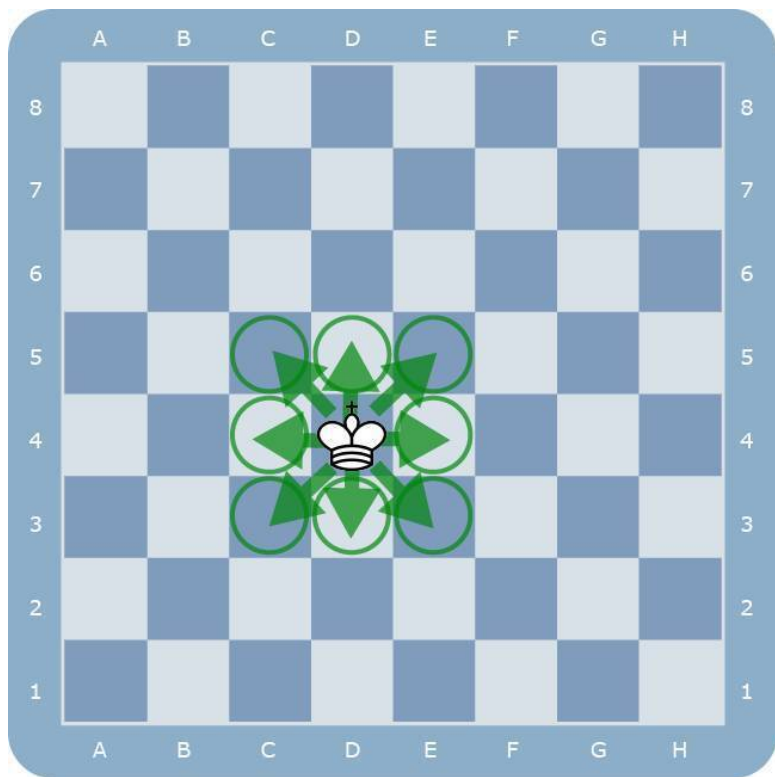


Нужно проскакать конем с поле a1 до поля a8 за 5 ходов,

затем с поля a8 до поля h8 за 5 ходов, с поля h8 до поля h1 за 5 ходов, и с поля h1 вернуться на поле a1 за 5 ходов. Итого затратив 20 ходов. Правильных решений несколько. Если ребенок справится с этим заданием, значит у него хорошее пространственное мышление, что является элементом шахматного таланта.

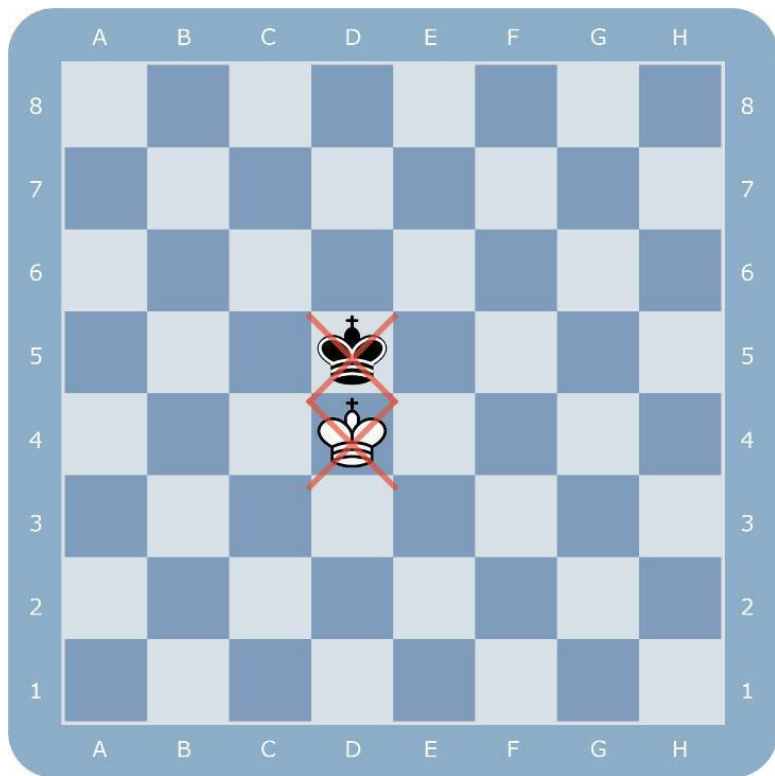
Урок 9. Как ходит король

Король ходит по одной клетке в любом направлении

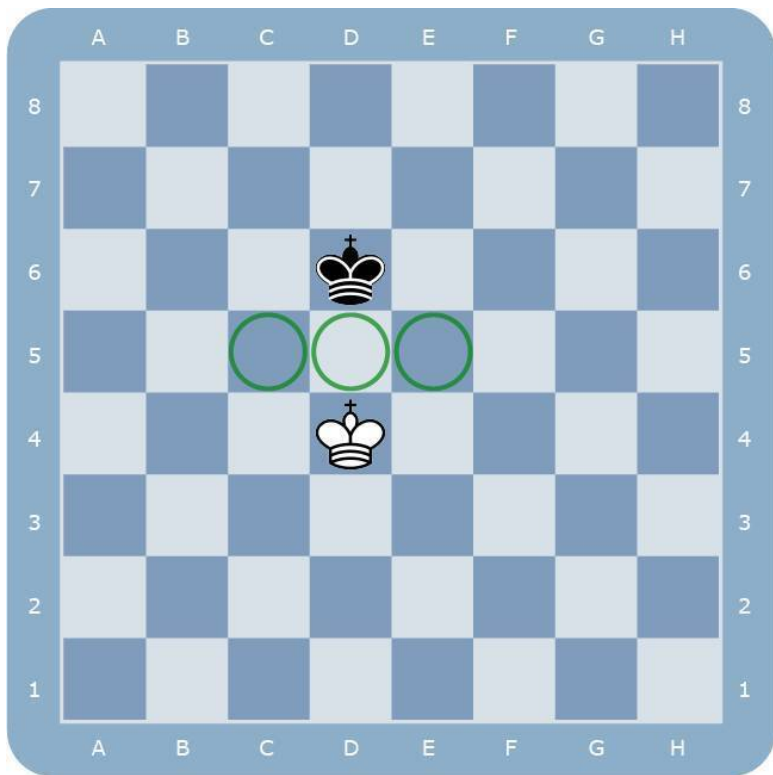


Особенности короля:

Король с королем не встречаются!



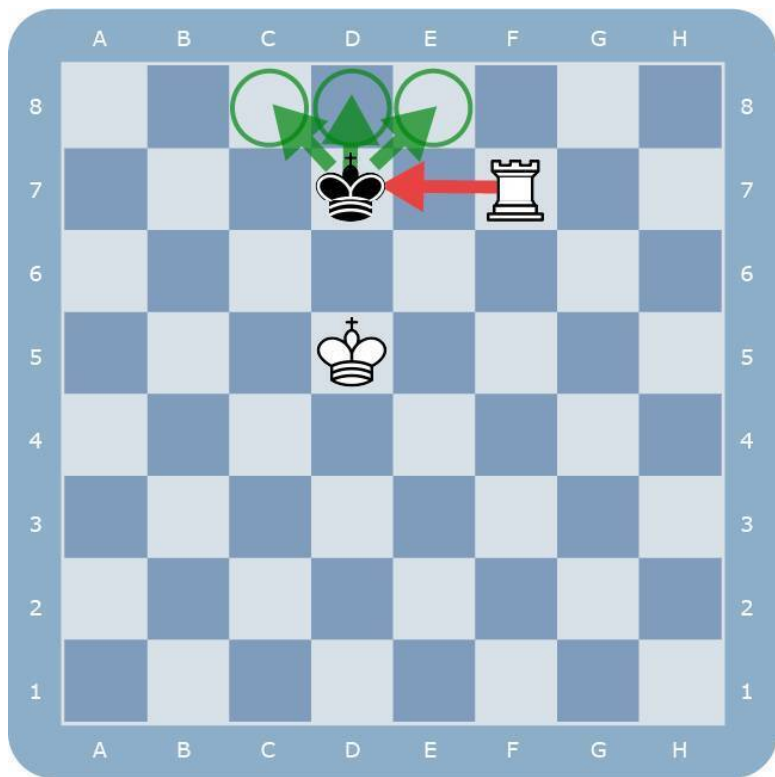
Такая позиция в шахматах невозможна.



Минимальное расстояние между королями должно быть – 1 клетка.

Шах – это нападение на короля (другим фигурам нельзя поставить шах) вражеской фигурой, от которого можно спа-

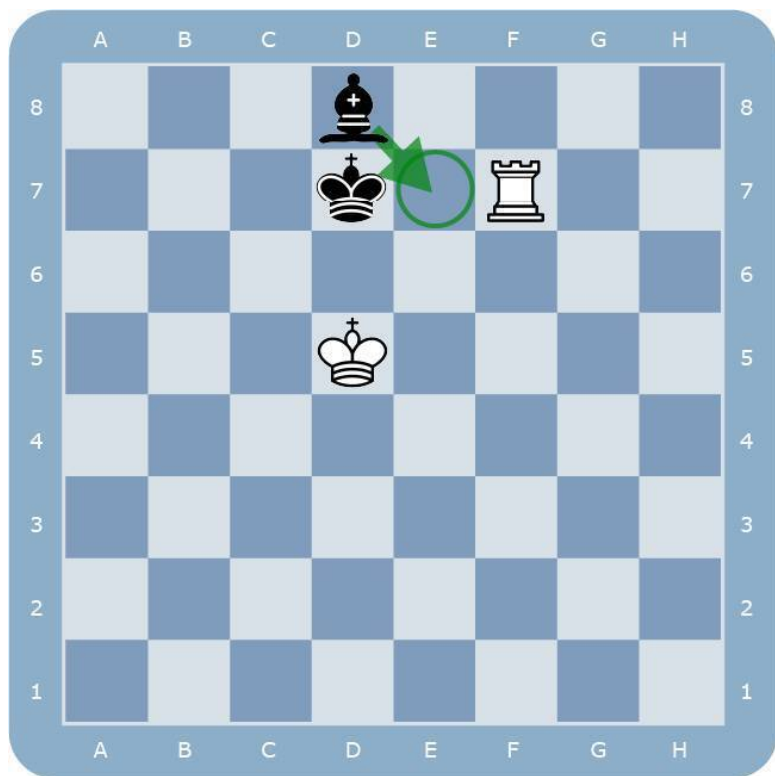
СТИСЬ.



В этой позиции ладья поставила шах королю, черный король может уйти на поле c8, d8, e8. Шах нельзя игнорировать! Если соперник по ошибке остался под шахом, нужно вернуть ход обратно, король единственная фигура, которую

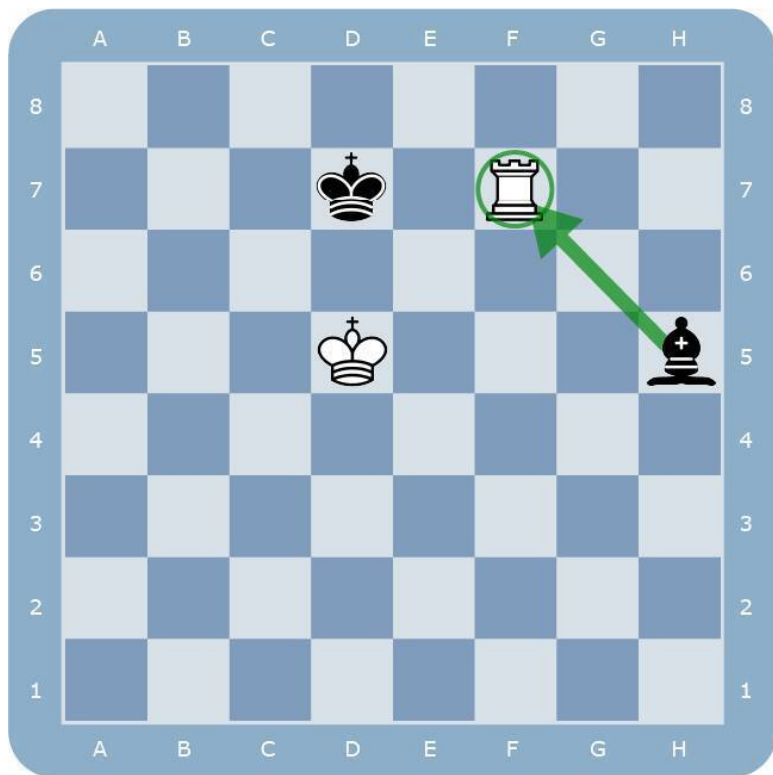
вообще нельзя рубить.

На шах можно реагировать по-разному: уйти, закрыться (если есть чем), либо съесть фигуру, от которой исходит шах.



В этой позиции черные могут закрыться слоном на поле

е7 от шаха ладьи.



В этой позиции можно слоном съесть ладью на поле f7, и шах исчезнет вместе с ладьей, можно и просто уйти, но забрать ладью выгоднее всего.

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.