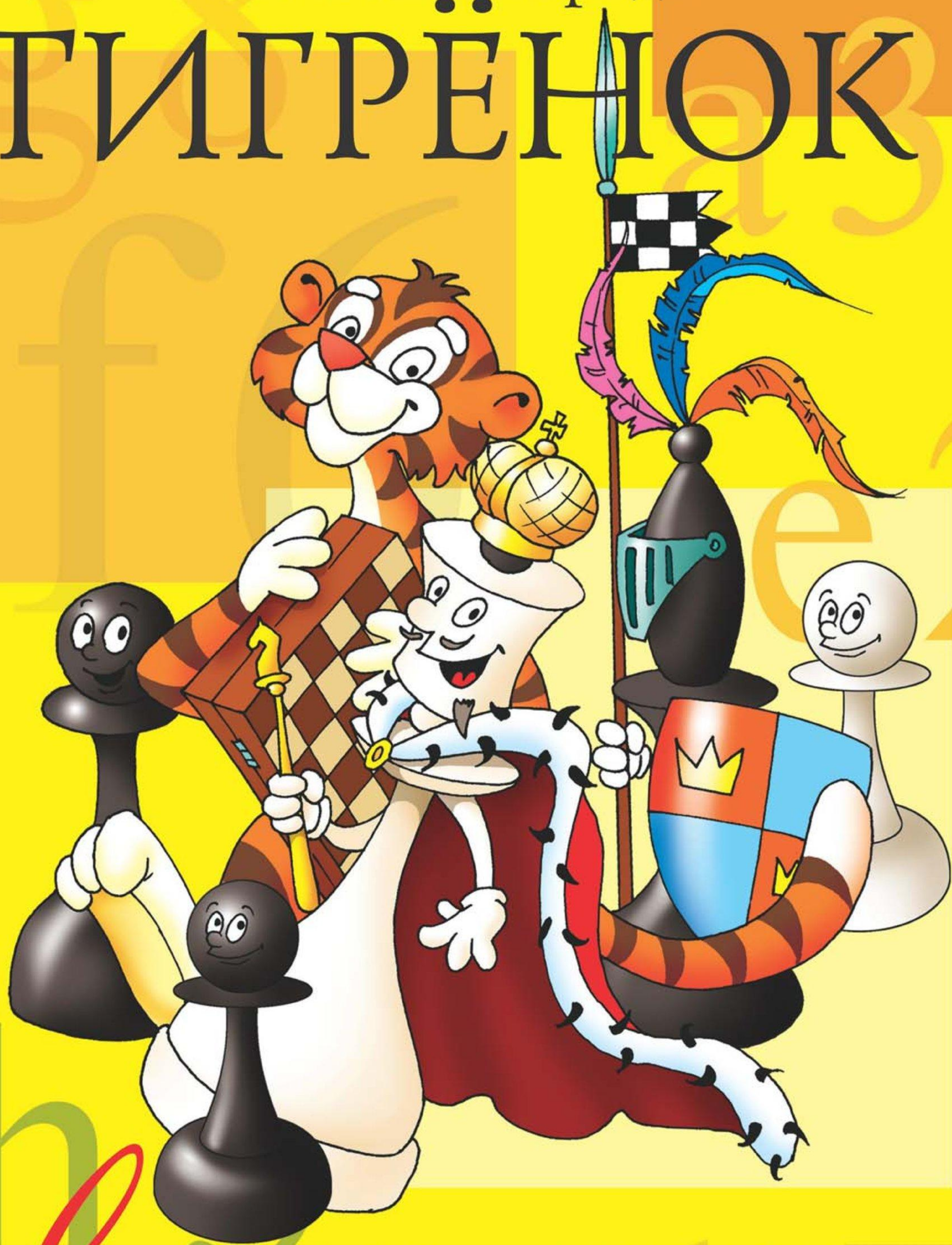


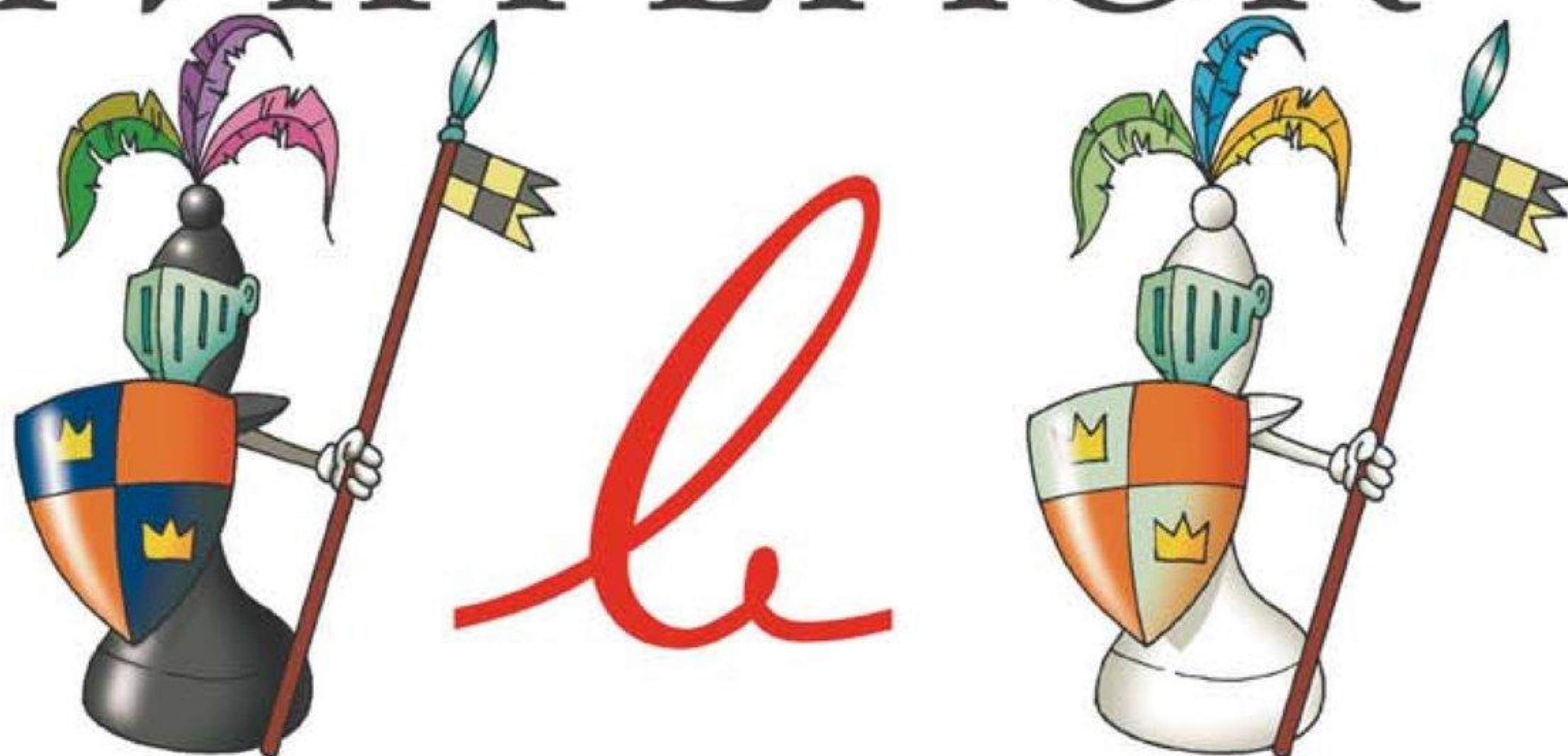
Рабочая тетрадь

ТИГРЁНОК

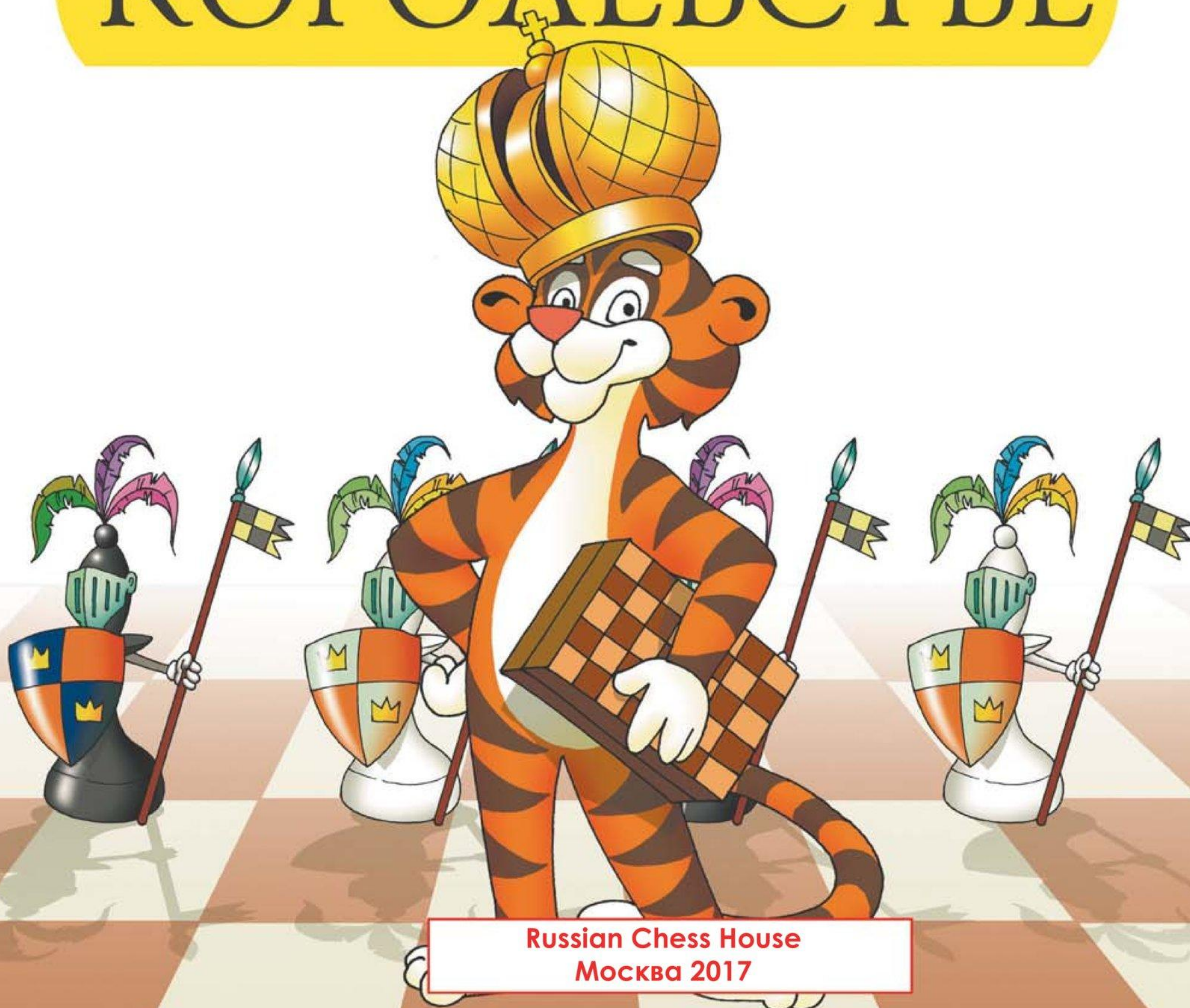


ШАХМАТНОМ
КОРОЛЕВСТВЕ

Рабочая тетрадь
ТИГРЁНОК

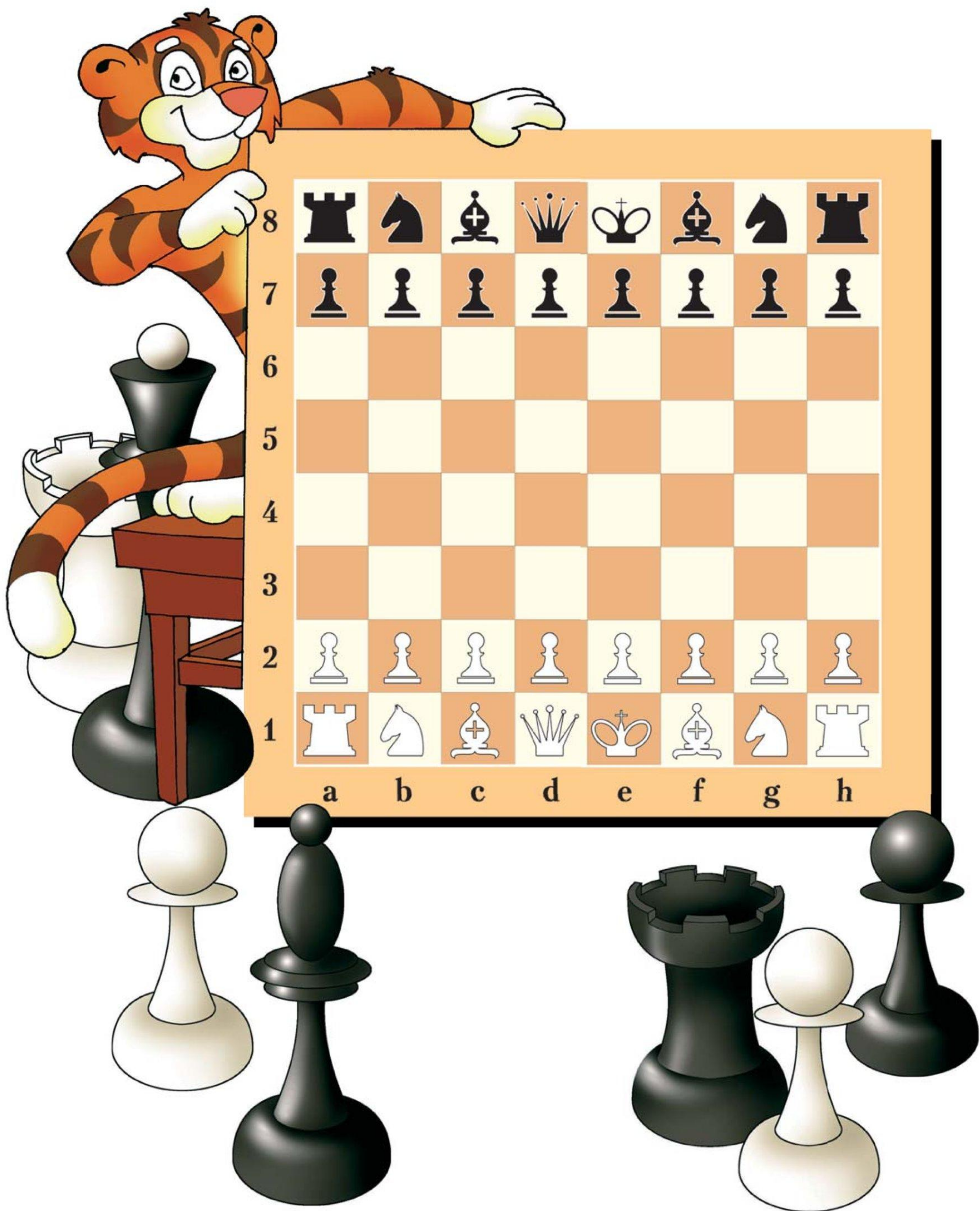


ШАХМАТНОМ
КОРОЛЕВСТВЕ

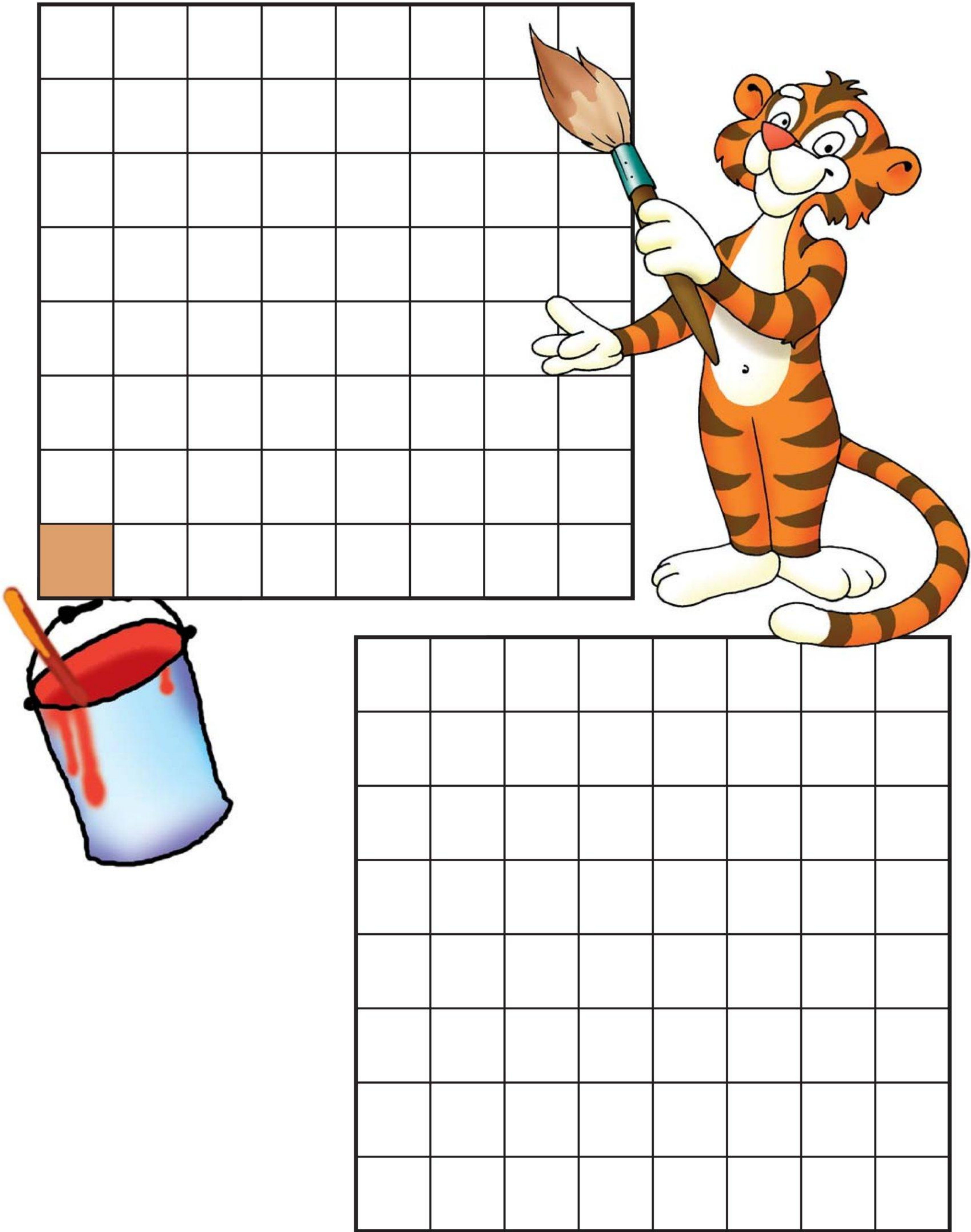


Russian Chess House
Москва 2017

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

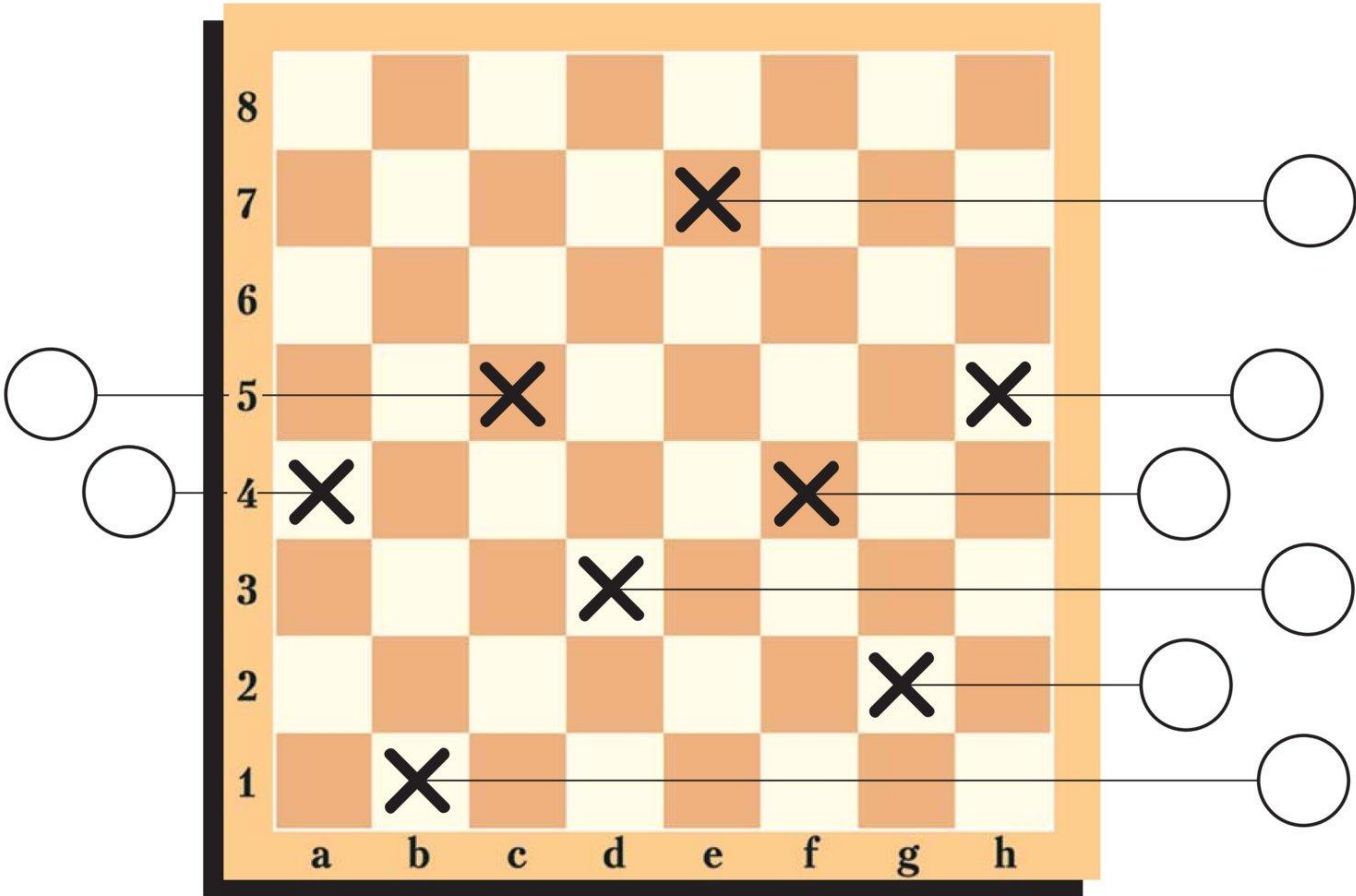
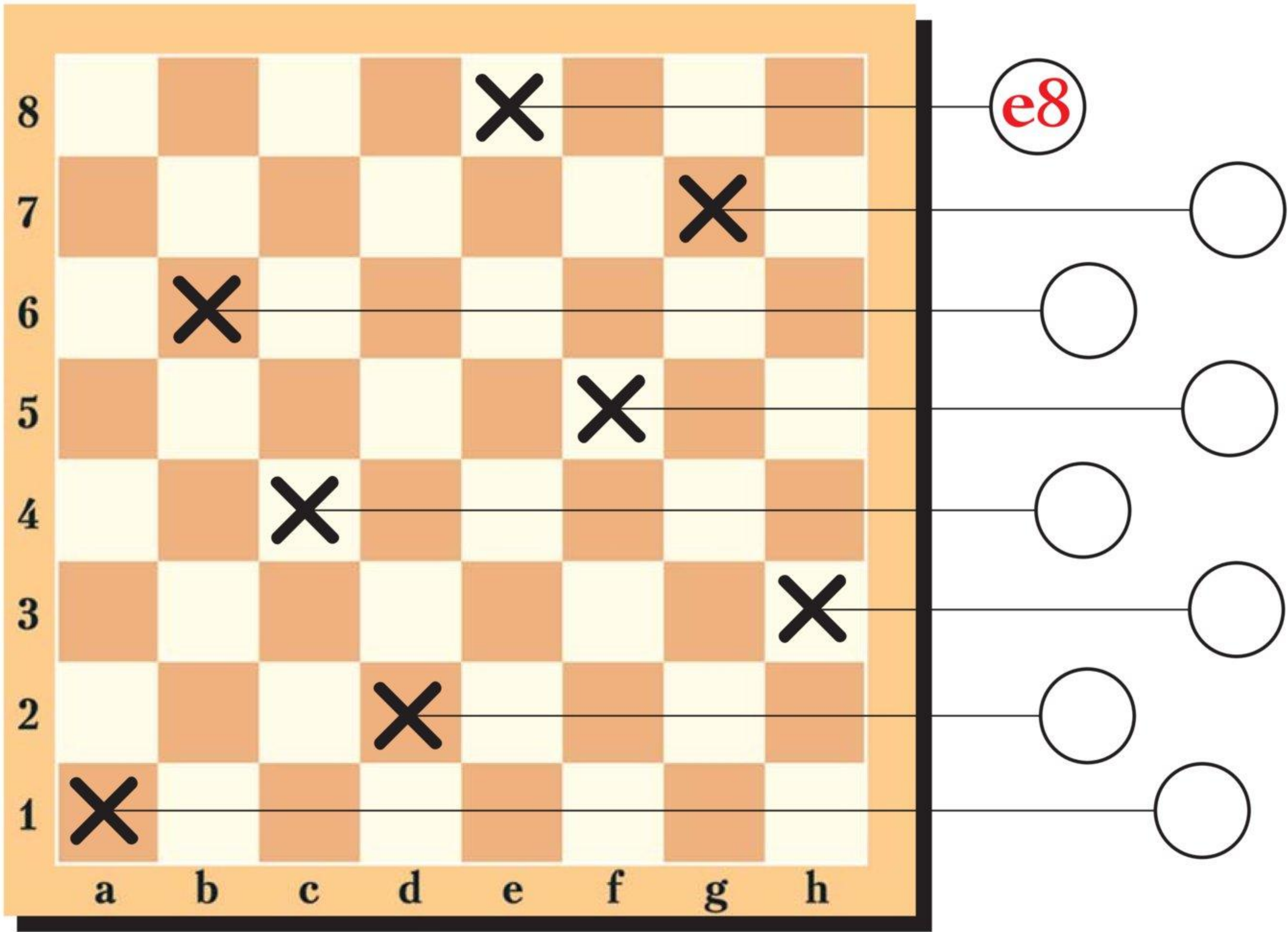


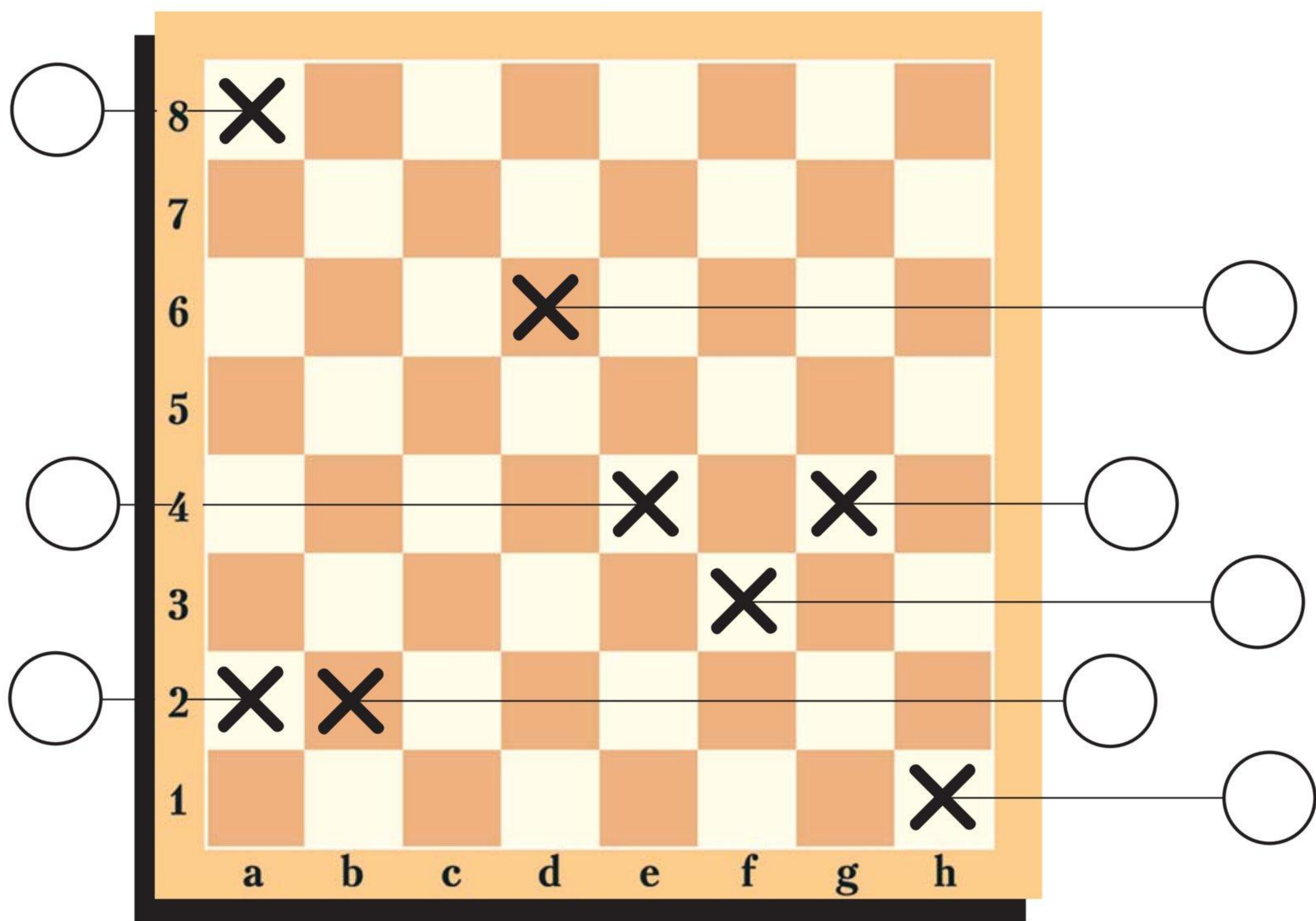
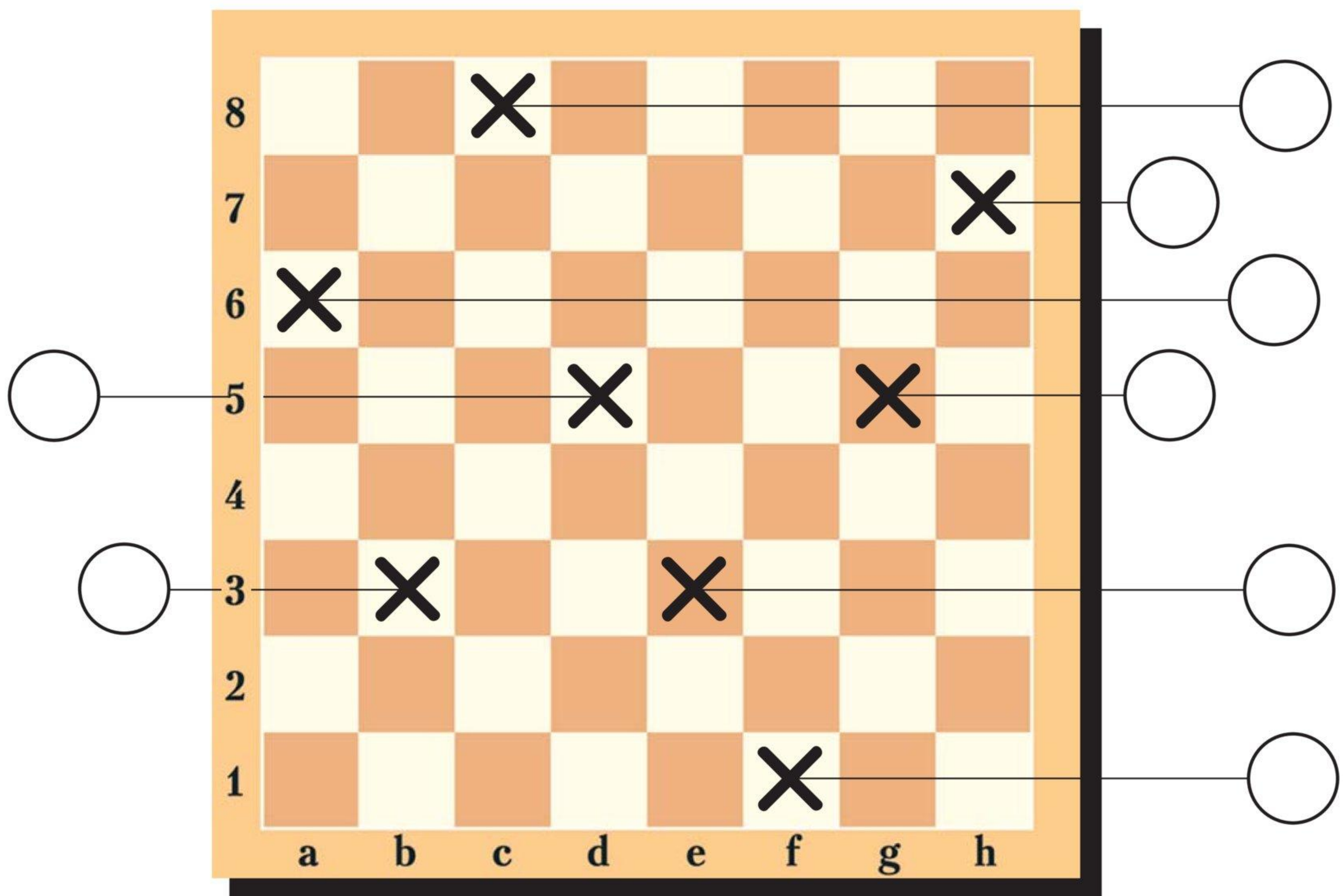
Раскрась квадратики в шахматном порядке.
Помни, что в левом нижнем углу должно находиться темное поле.



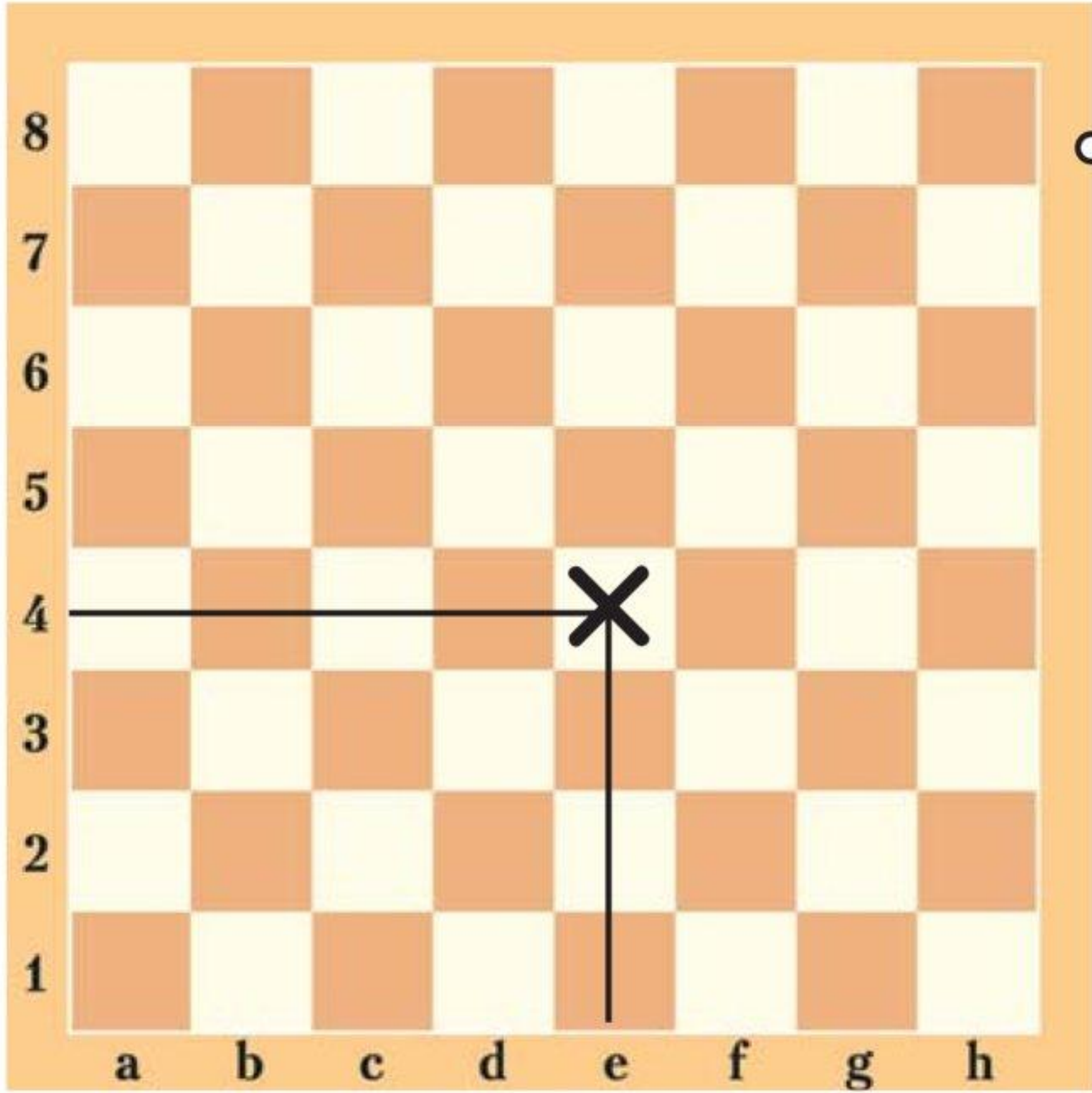
НОТАЦИЯ

Назови адрес полей,
помеченных крестиком.

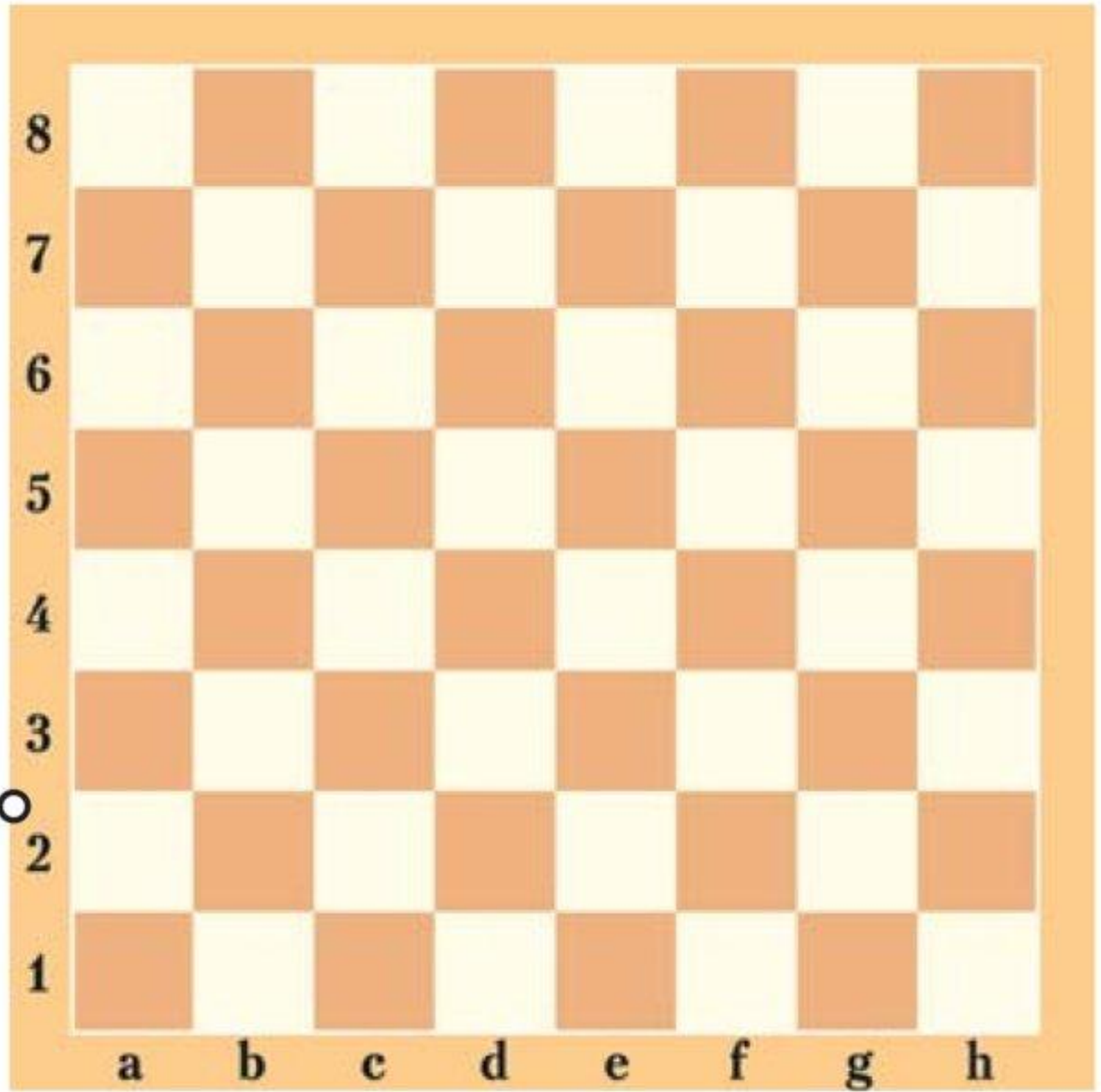




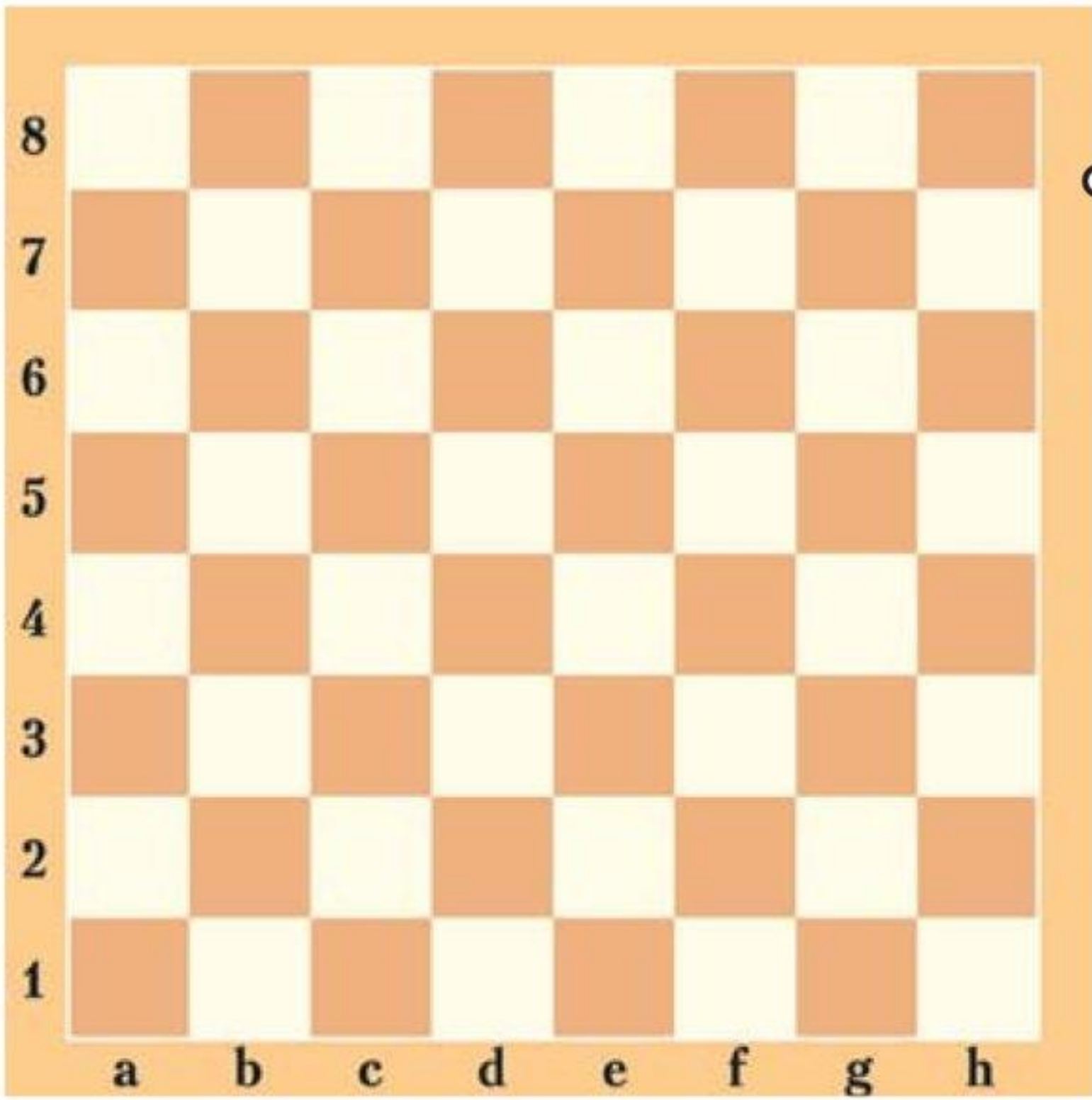
А теперь найди поле по его



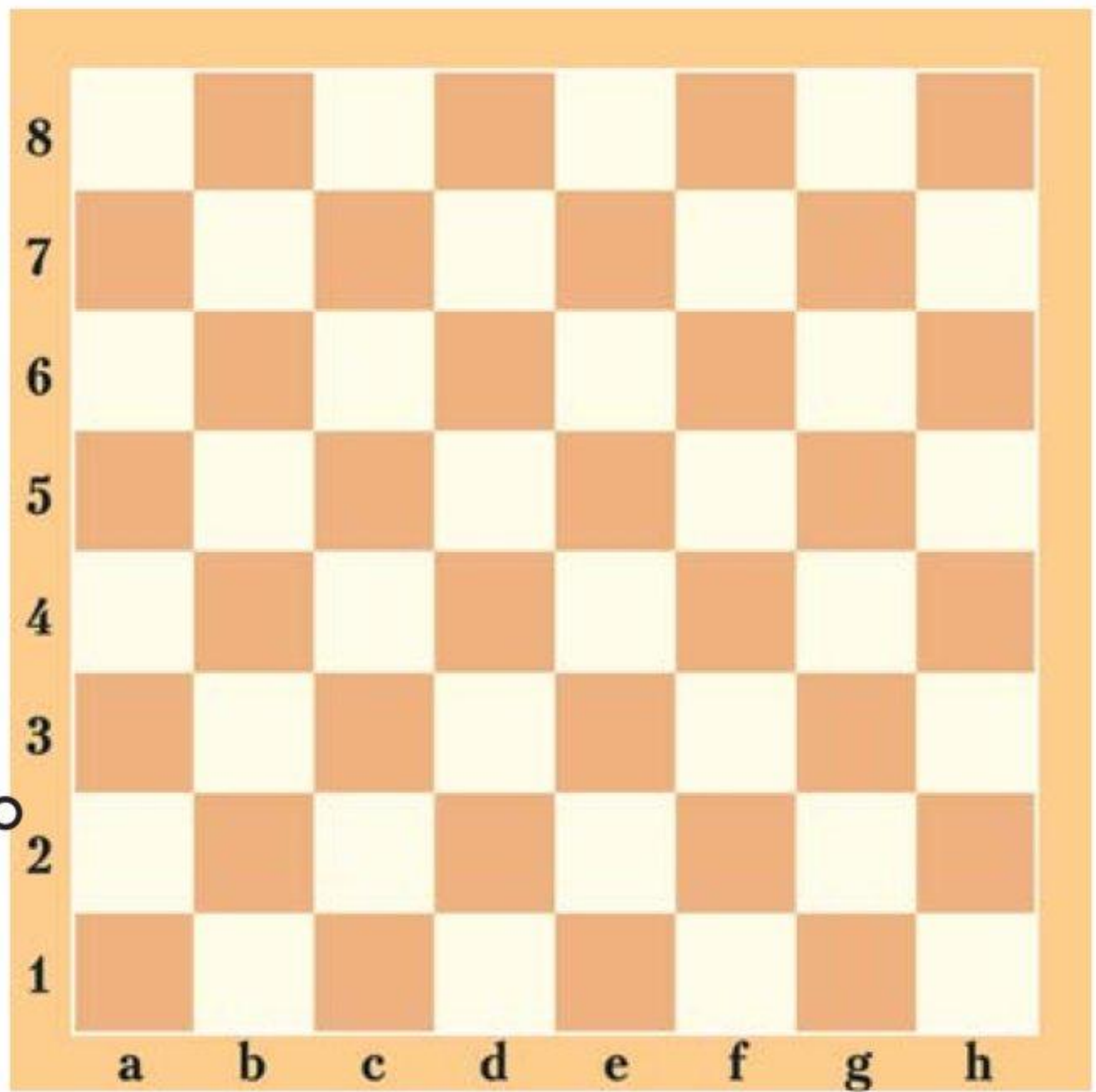
e4



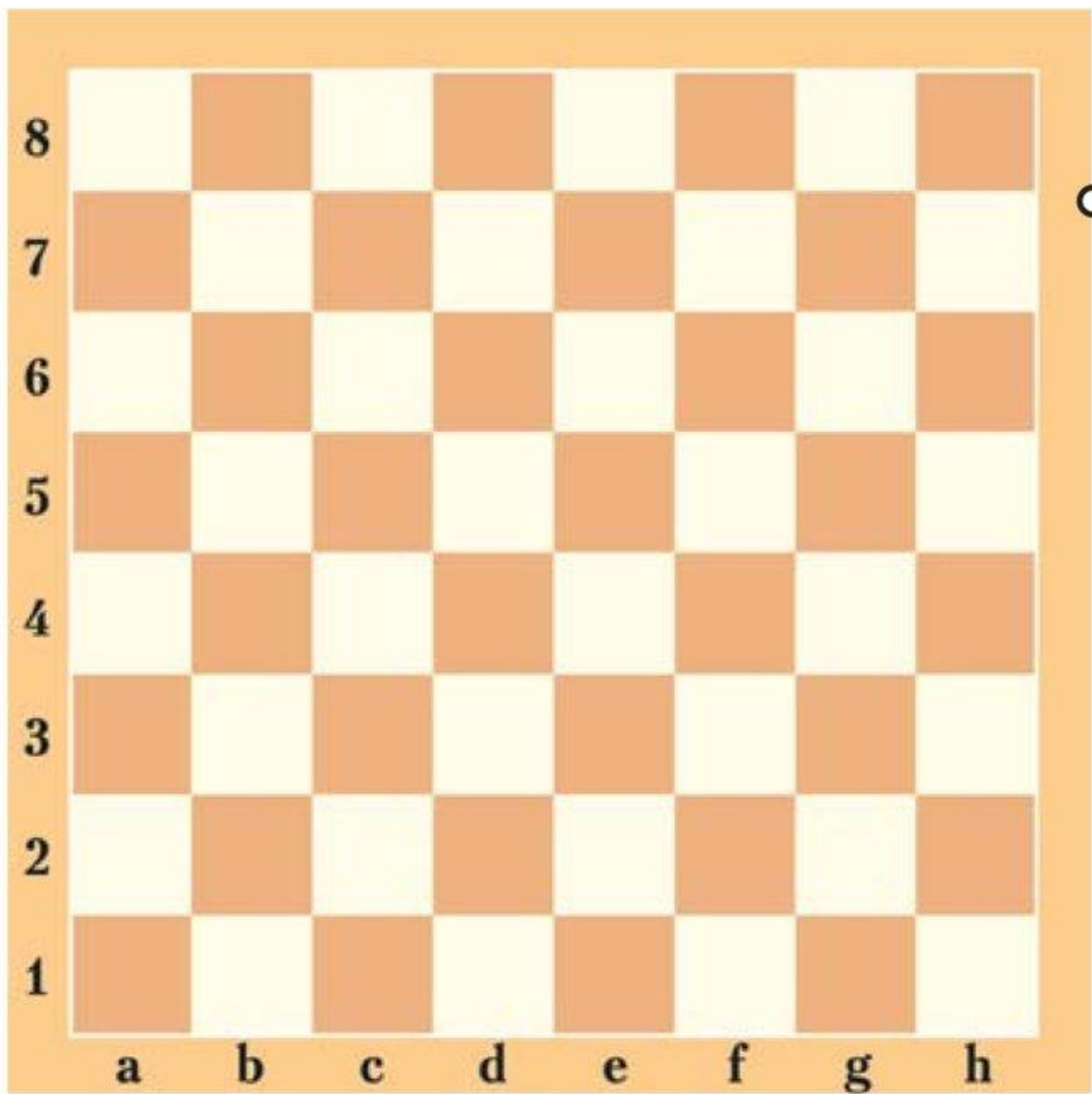
c6



f2



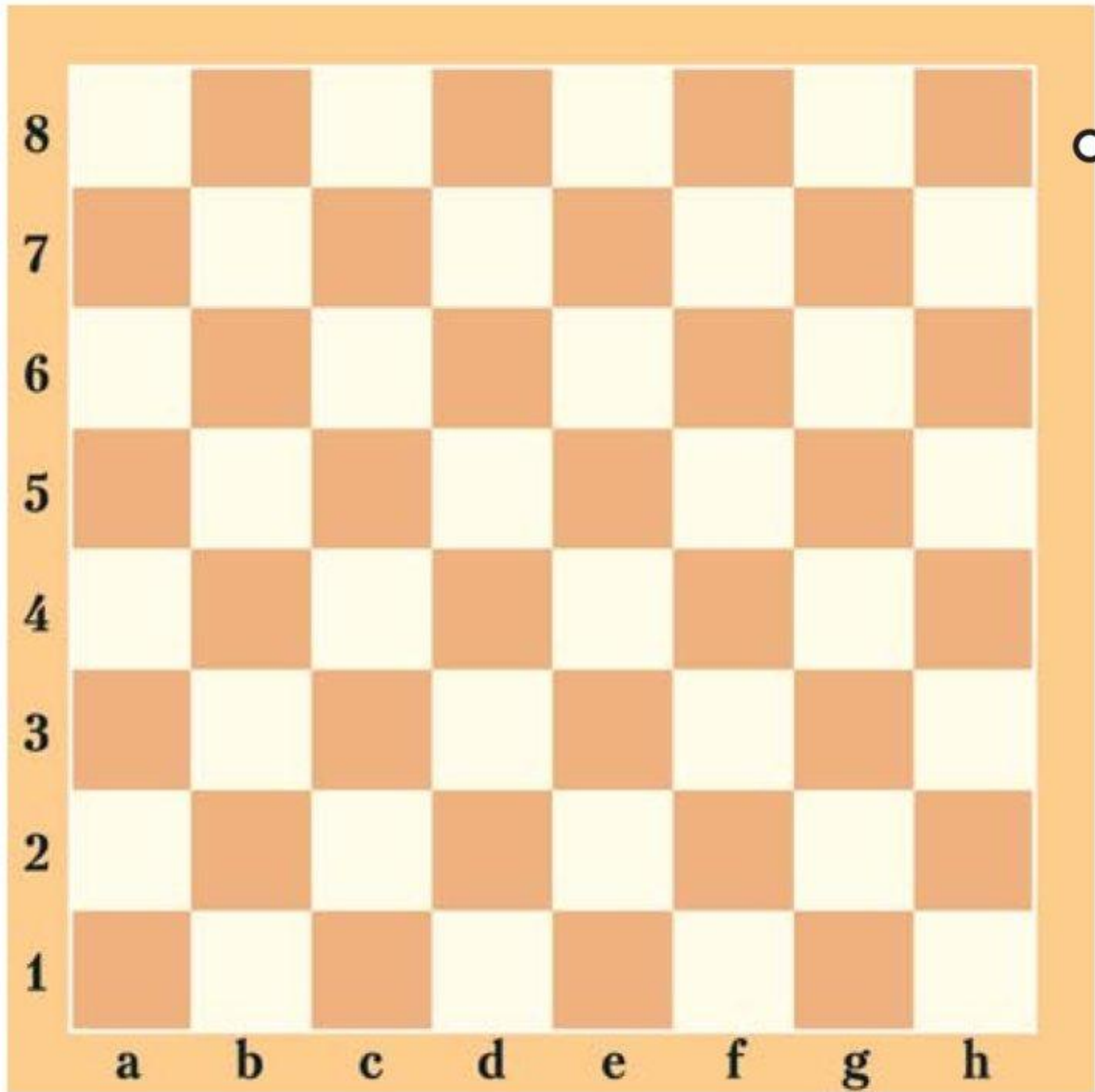
h3



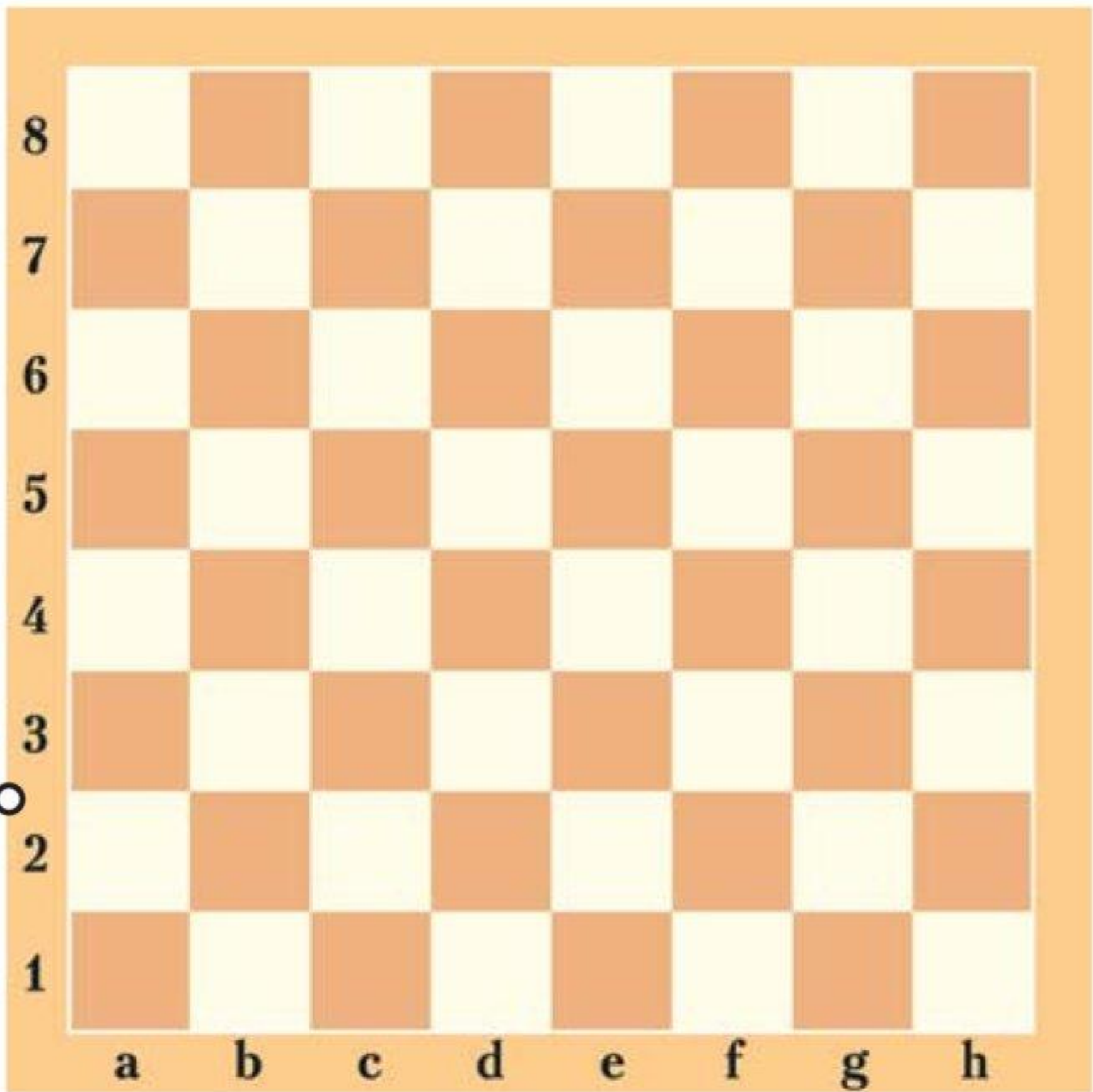
b8



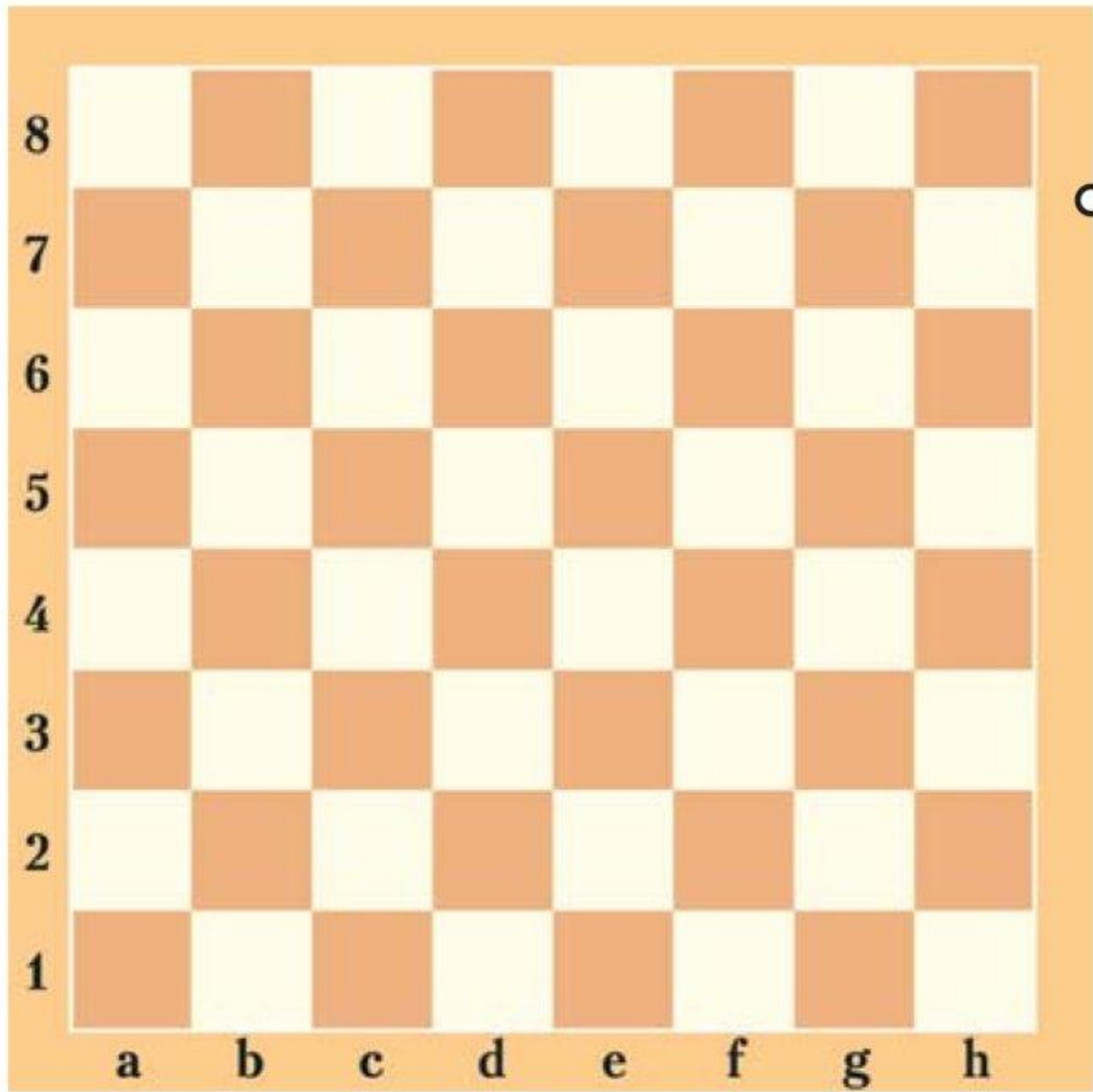
адресу и отметить крестиком



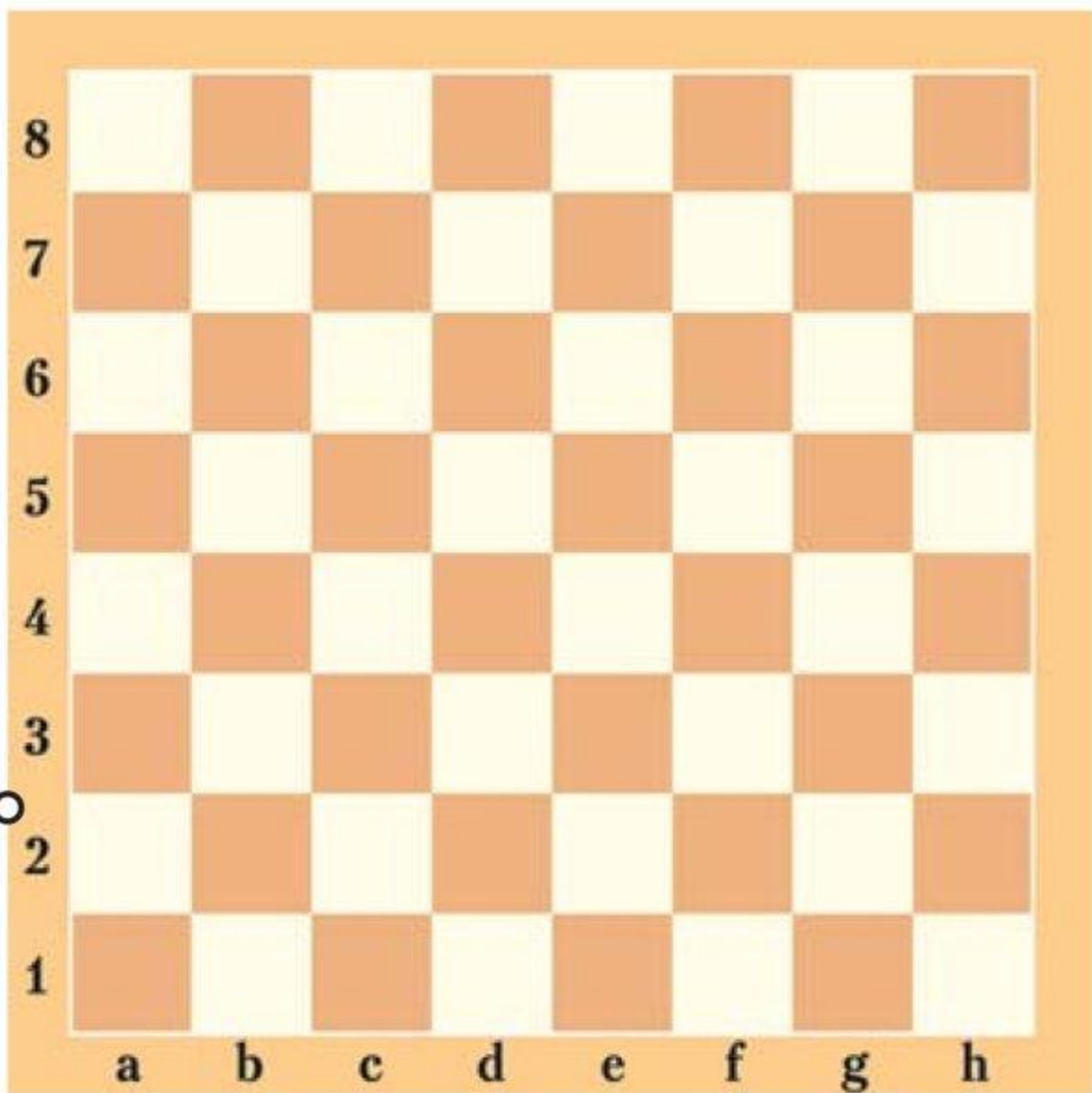
a1



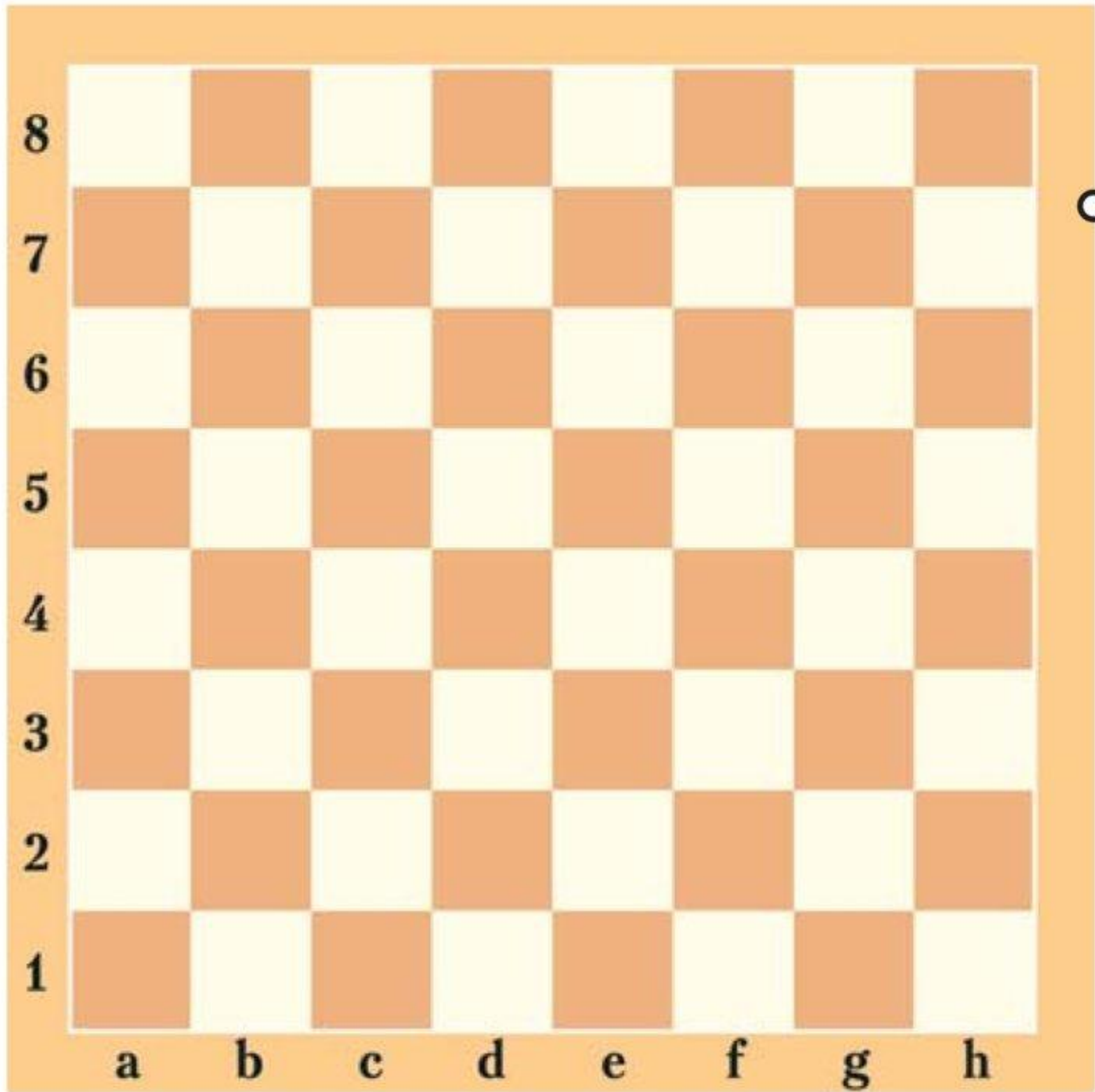
a5



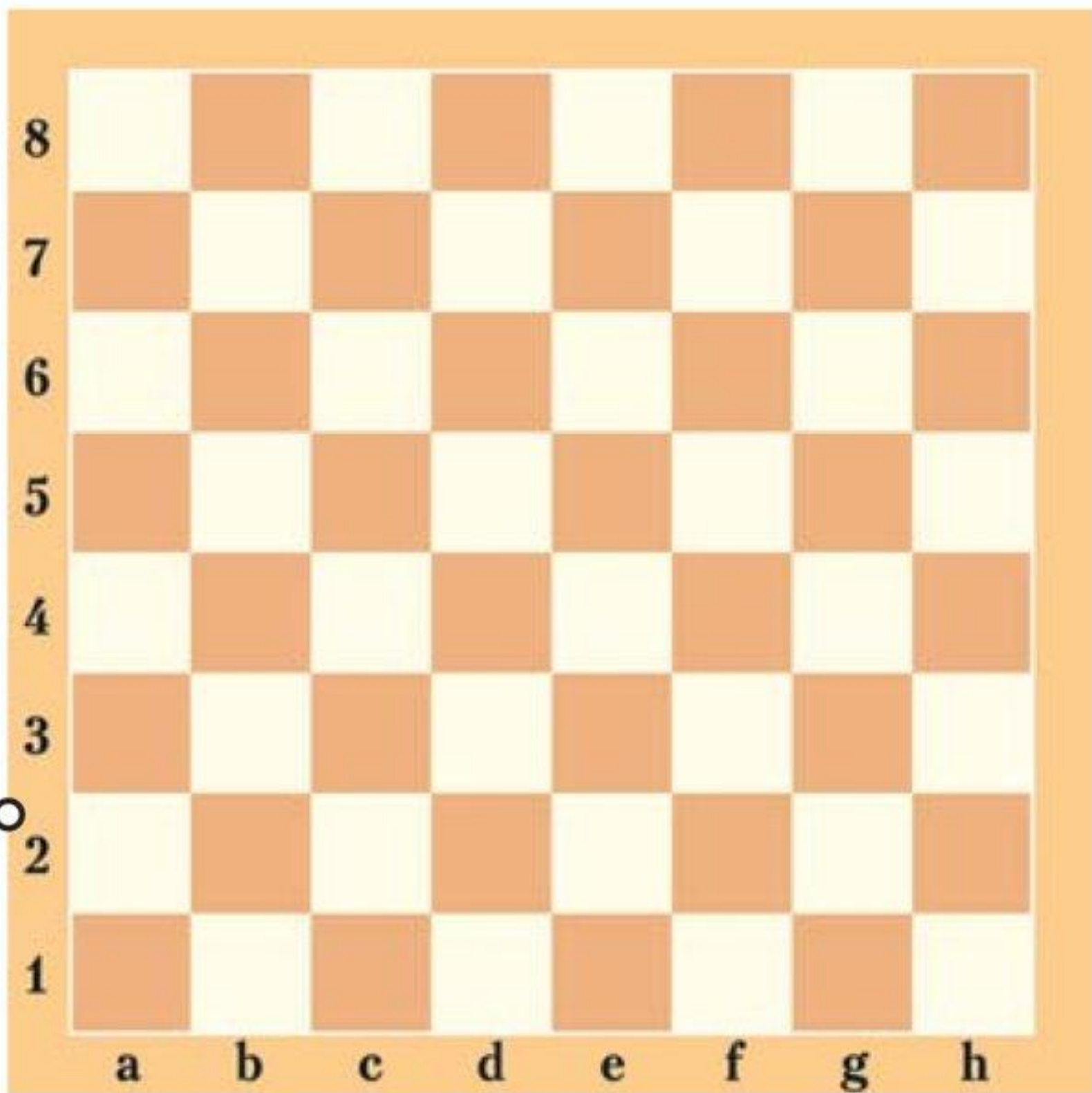
d3



h8



g1



e7

Горизонтали, вертикали, диагонали

и нарисуй их цветом.

Первая горизонталь



Пятая горизонталь



Вторая горизонталь



Шестая горизонталь



Третья горизонталь



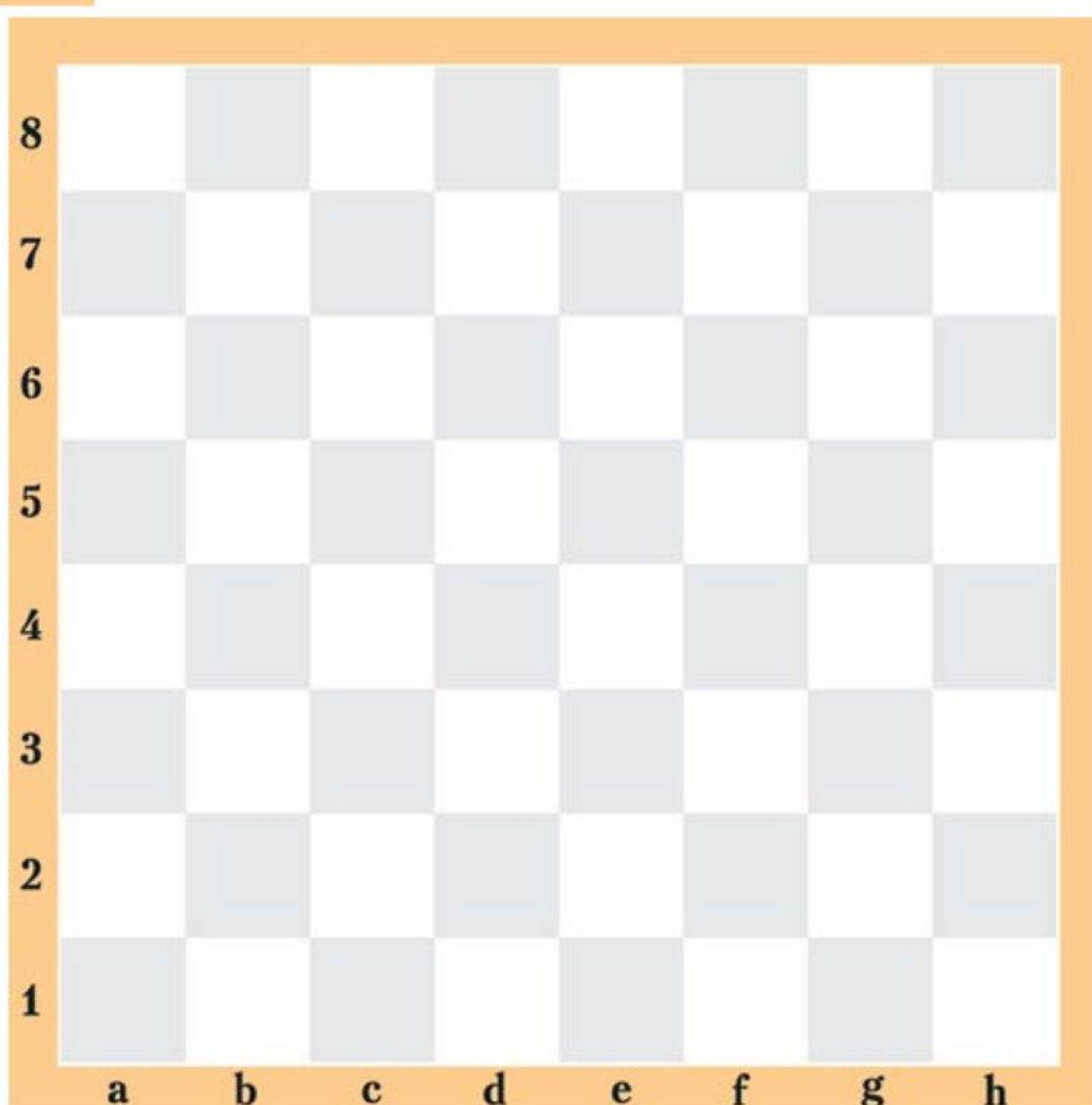
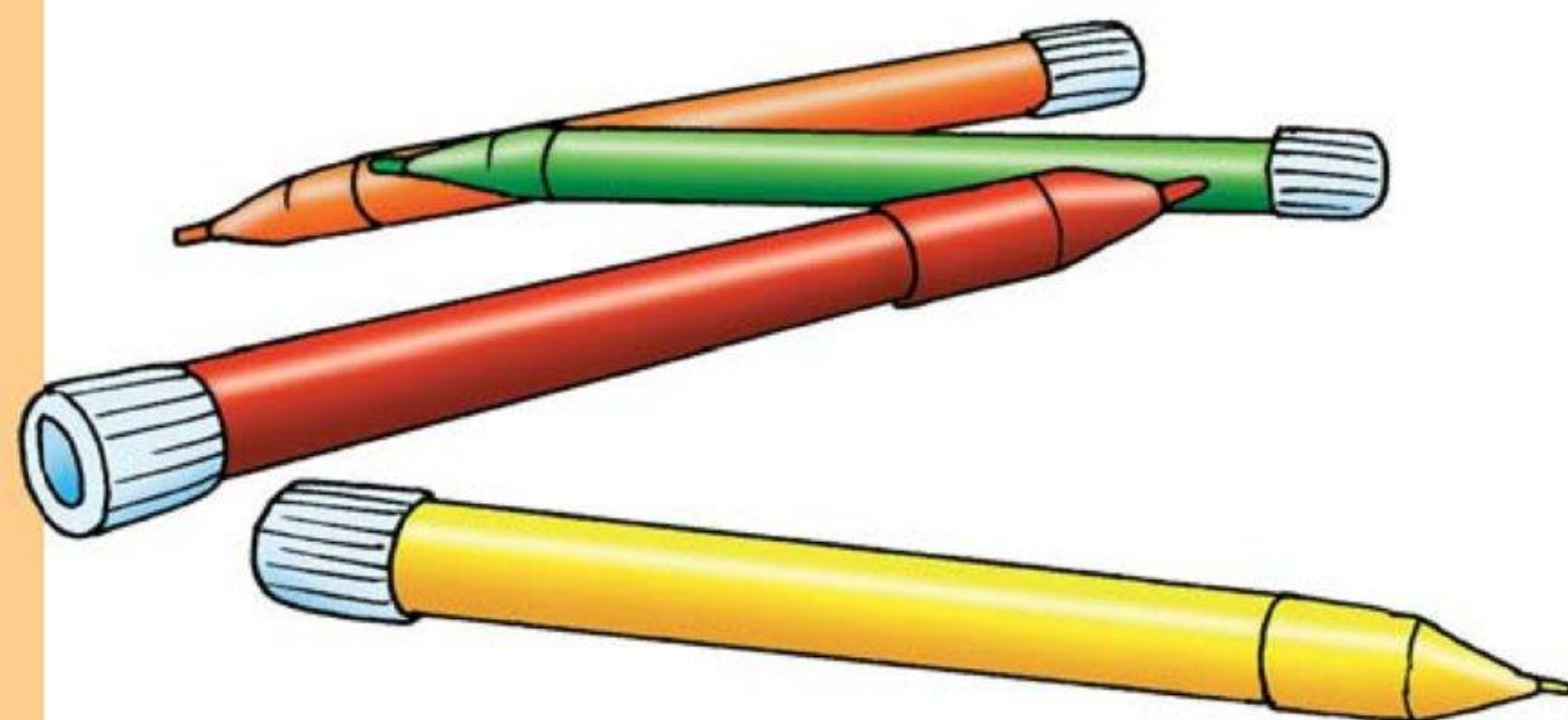
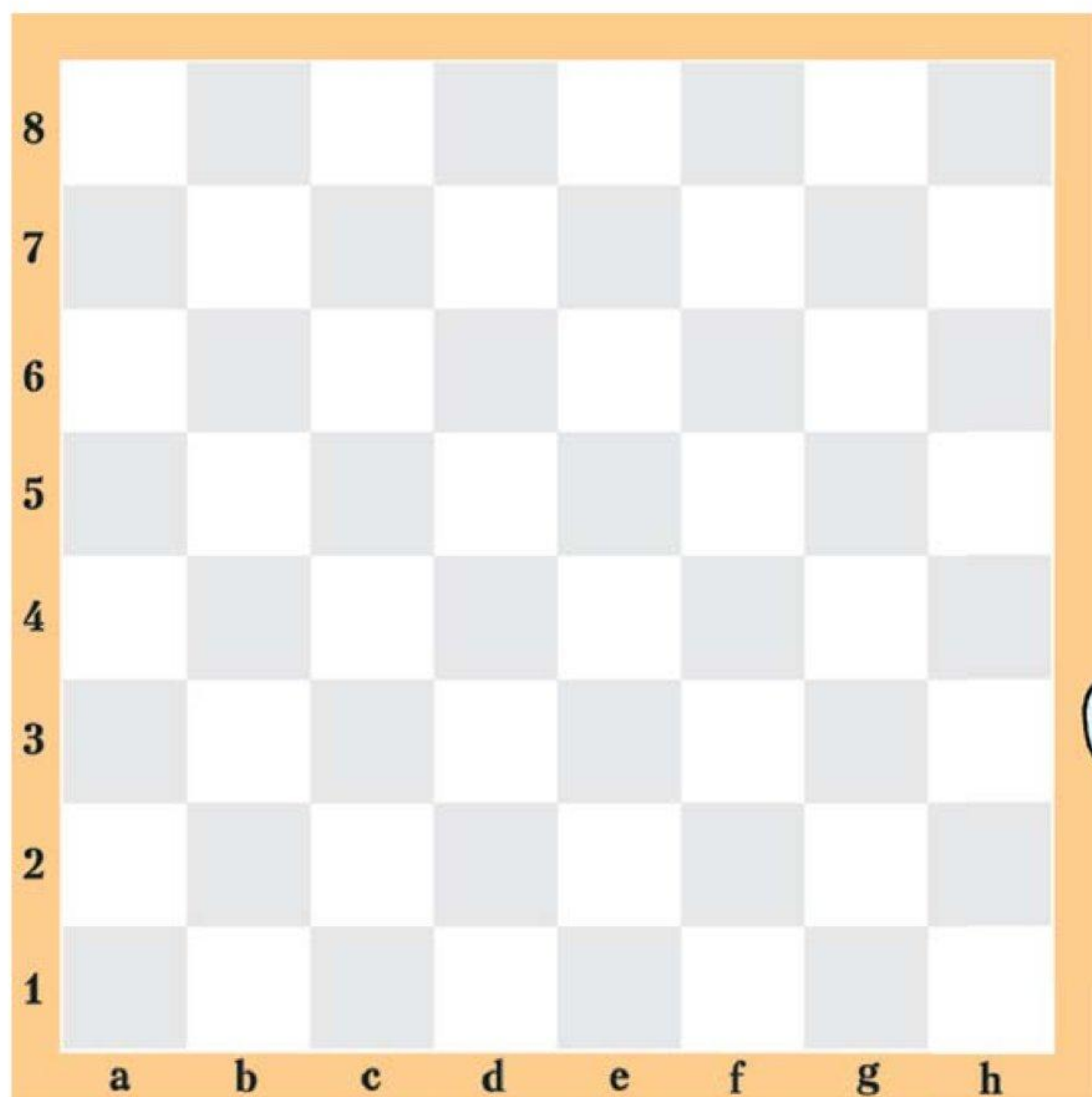
Седьмая горизонталь



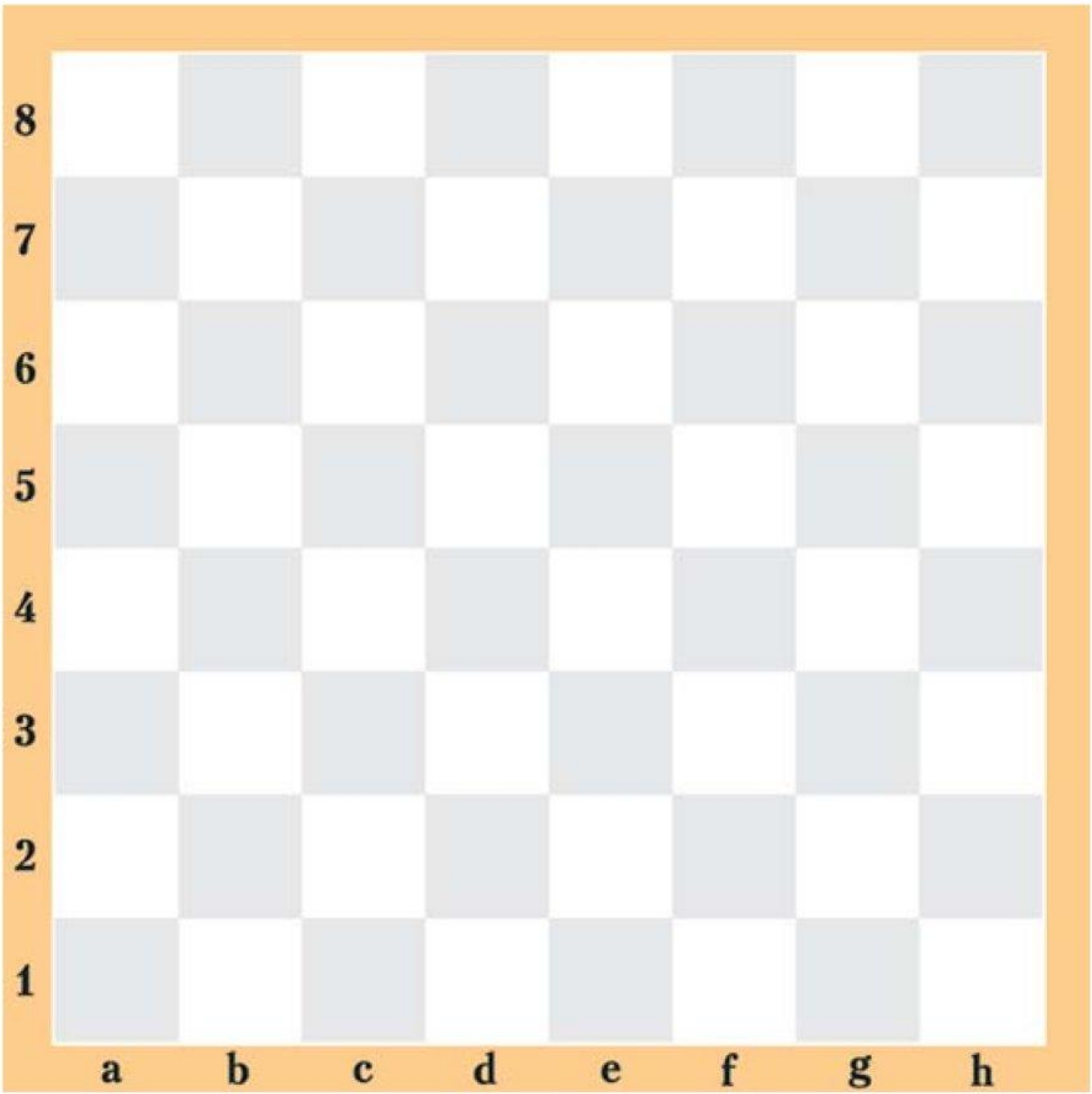
Четвертая горизонталь



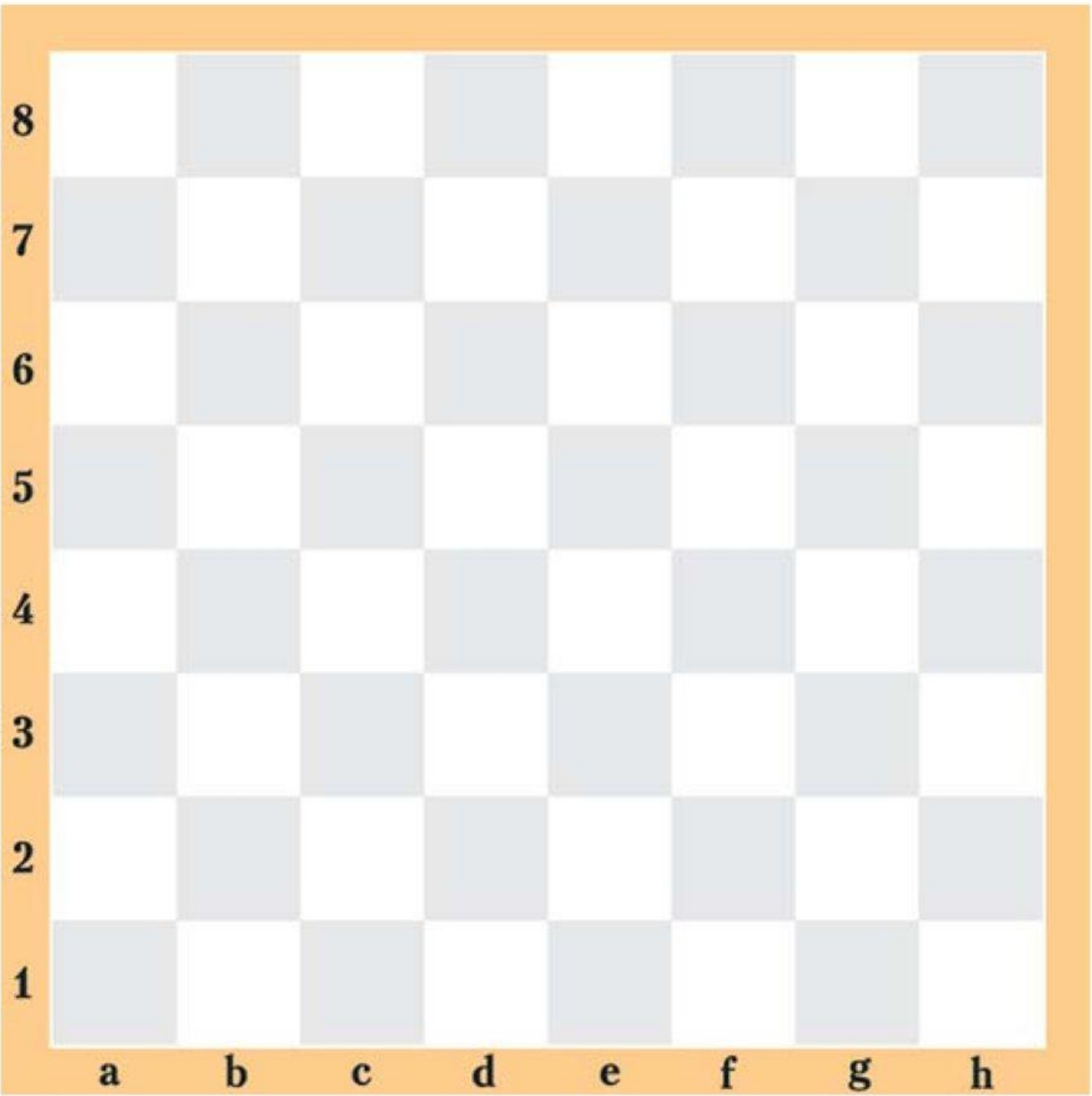
Восьмая горизонталь



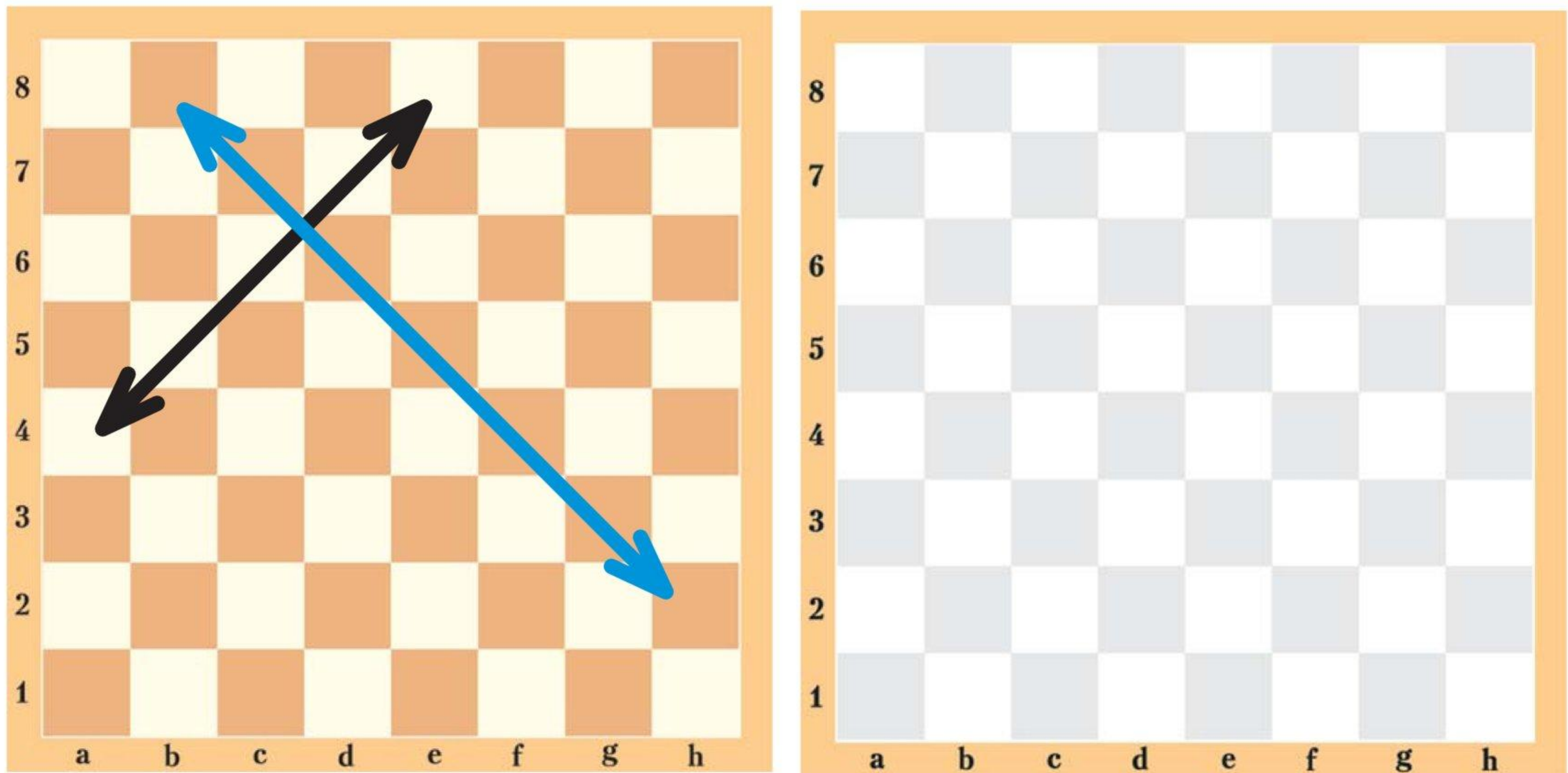
Найди на шахматной доске восемь вертикалей
и нарисуй их цветом.



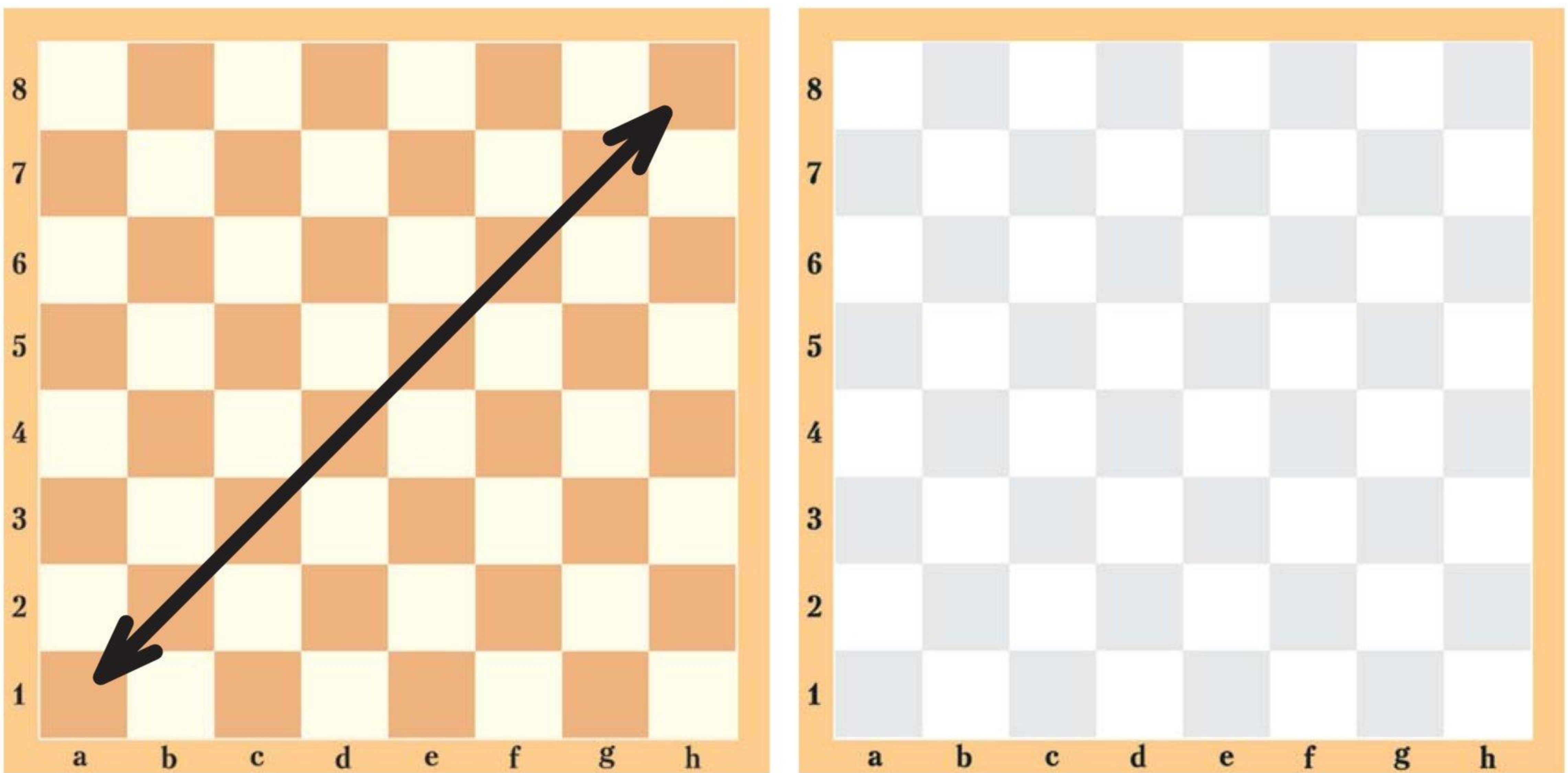
- Вертикаль *a* 
- Вертикаль *b* 
- Вертикаль *c* 
- Вертикаль *d* 
- Вертикаль *e* 
- Вертикаль *f* 
- Вертикаль *g* 
- Вертикаль *h* 



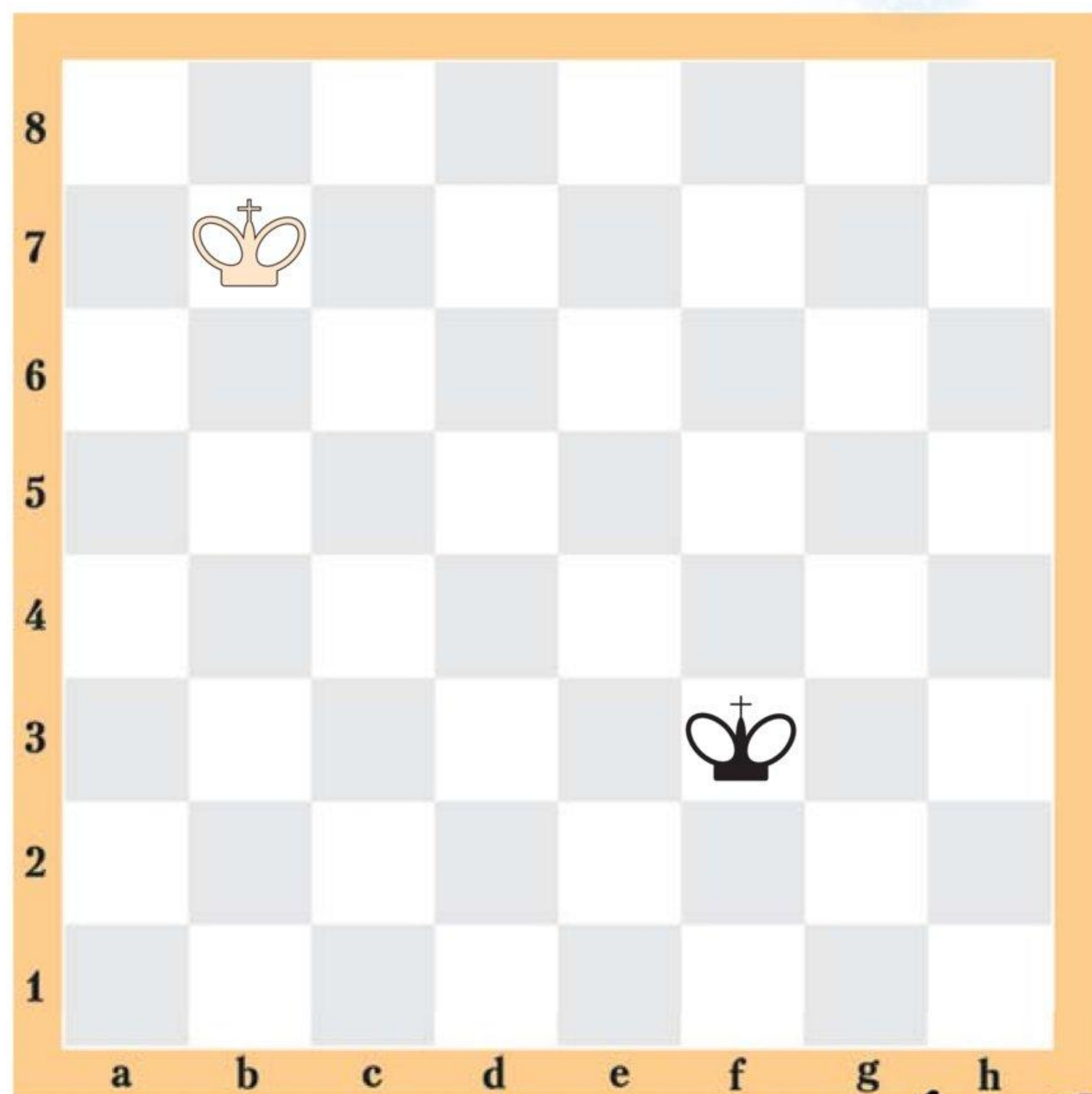
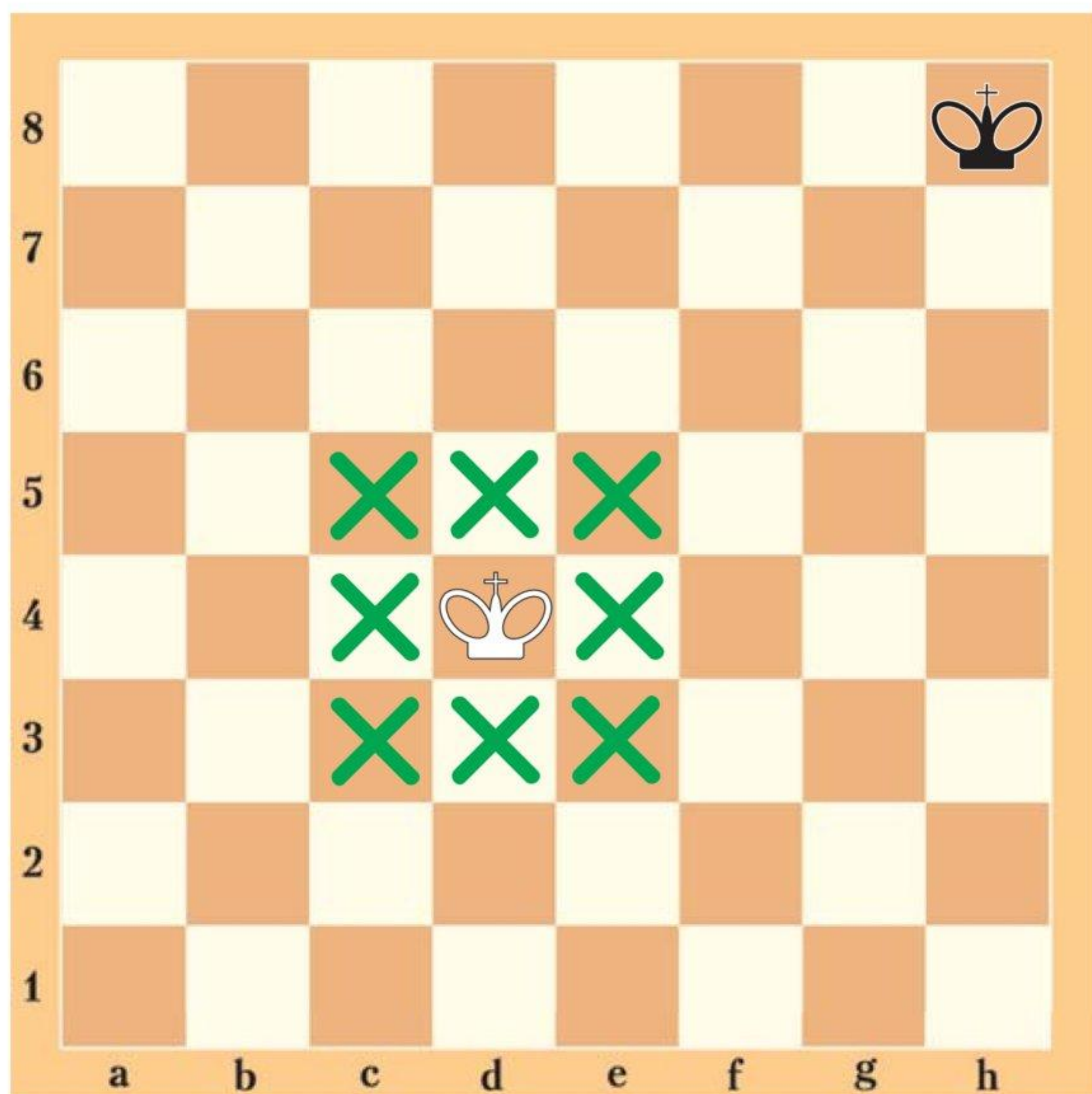
Отметь линией черного цвета все белопольные диагонали на шахматной доске. А чернопольные диагонали — голубой.



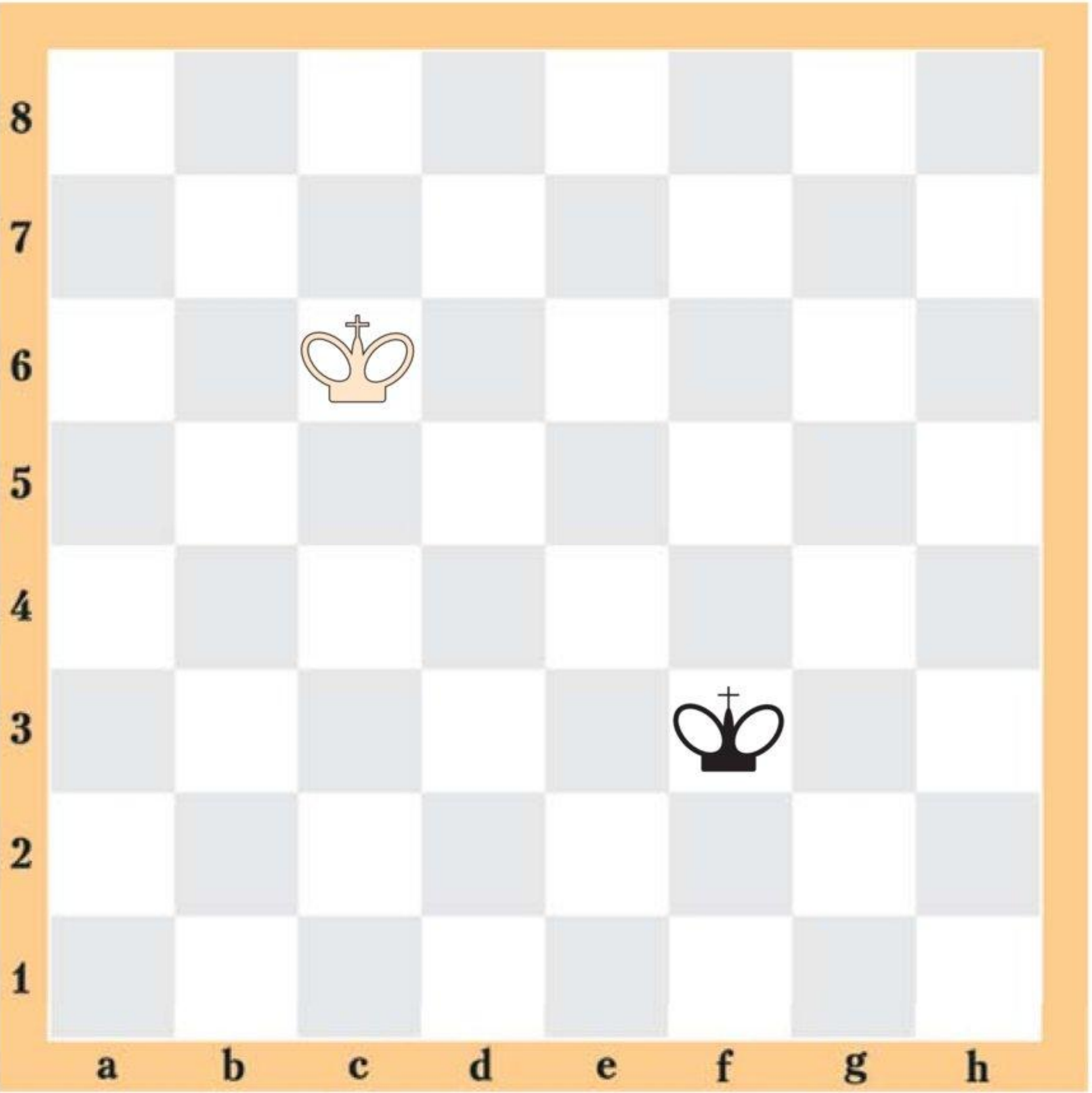
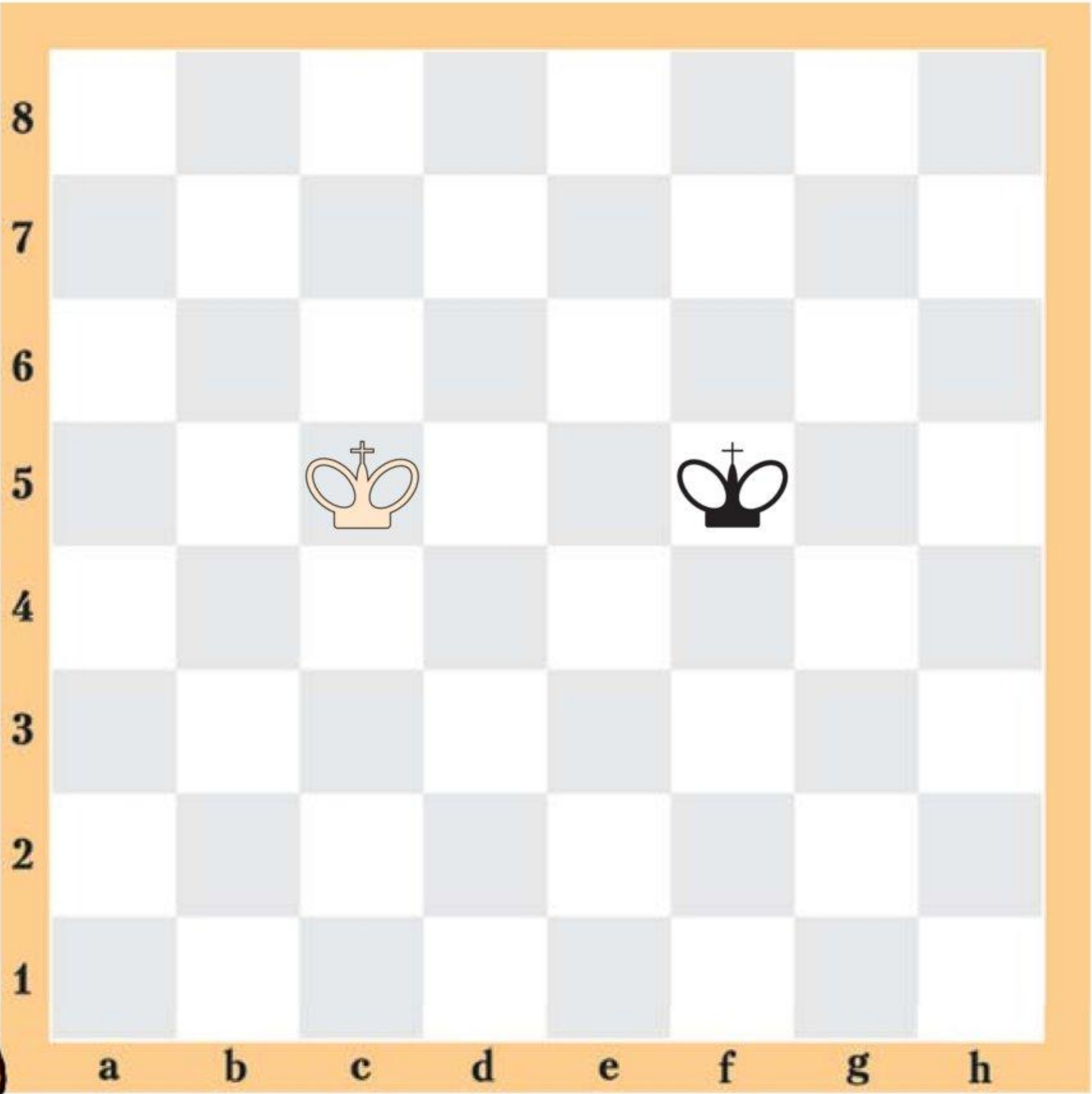
Все диагонали на шахматной доске имеют название. Например, диагональ *a1 — h8*. Это означает, что она начинается от поля *a1*, а заканчивается полем *h8*. Отметь на рисунке диагонали: *a7-b8, b1-h7, e1-h4, d1-h5, h1-a8, h2-b8, a2-g8, c1-h6*.



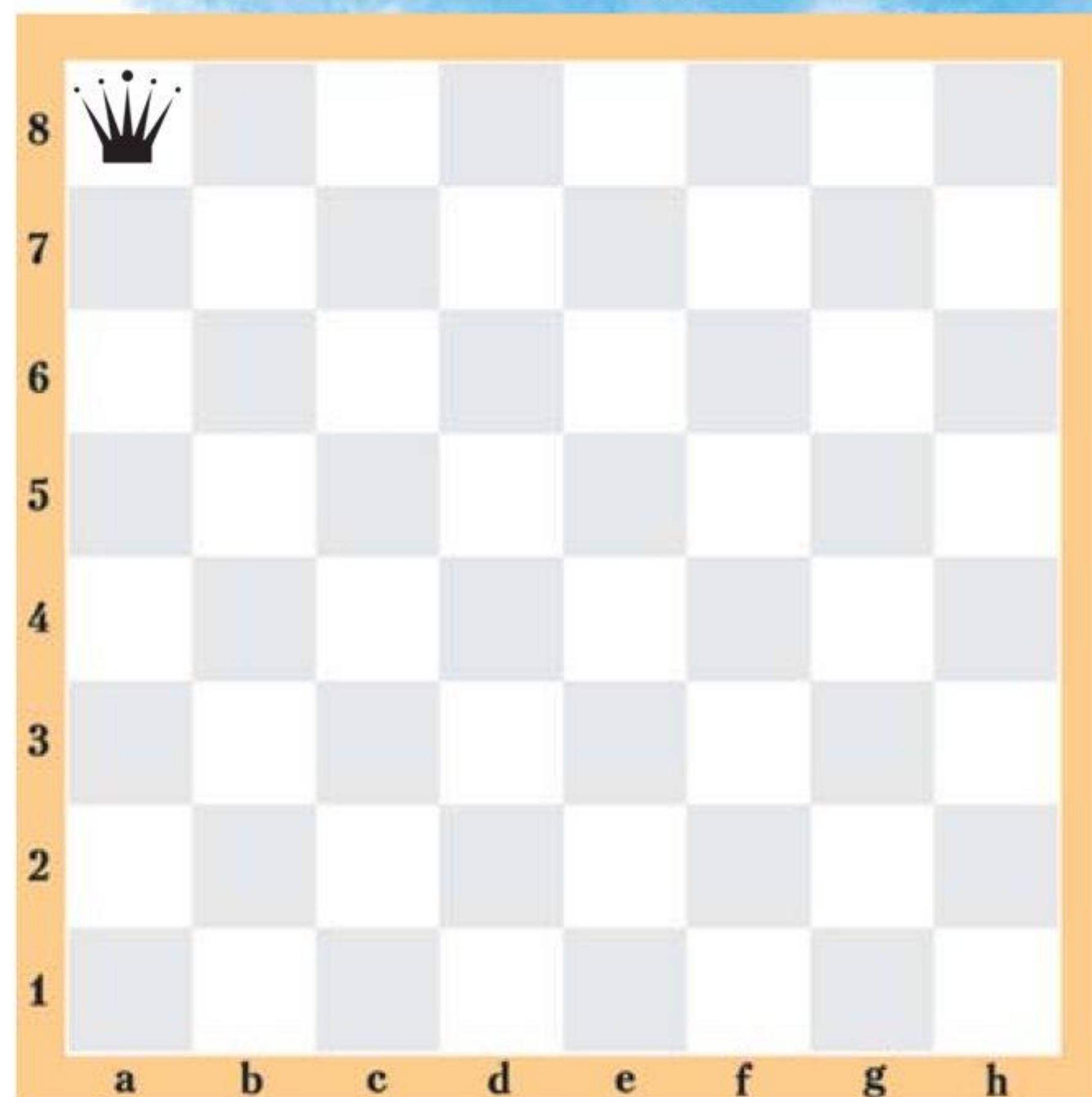
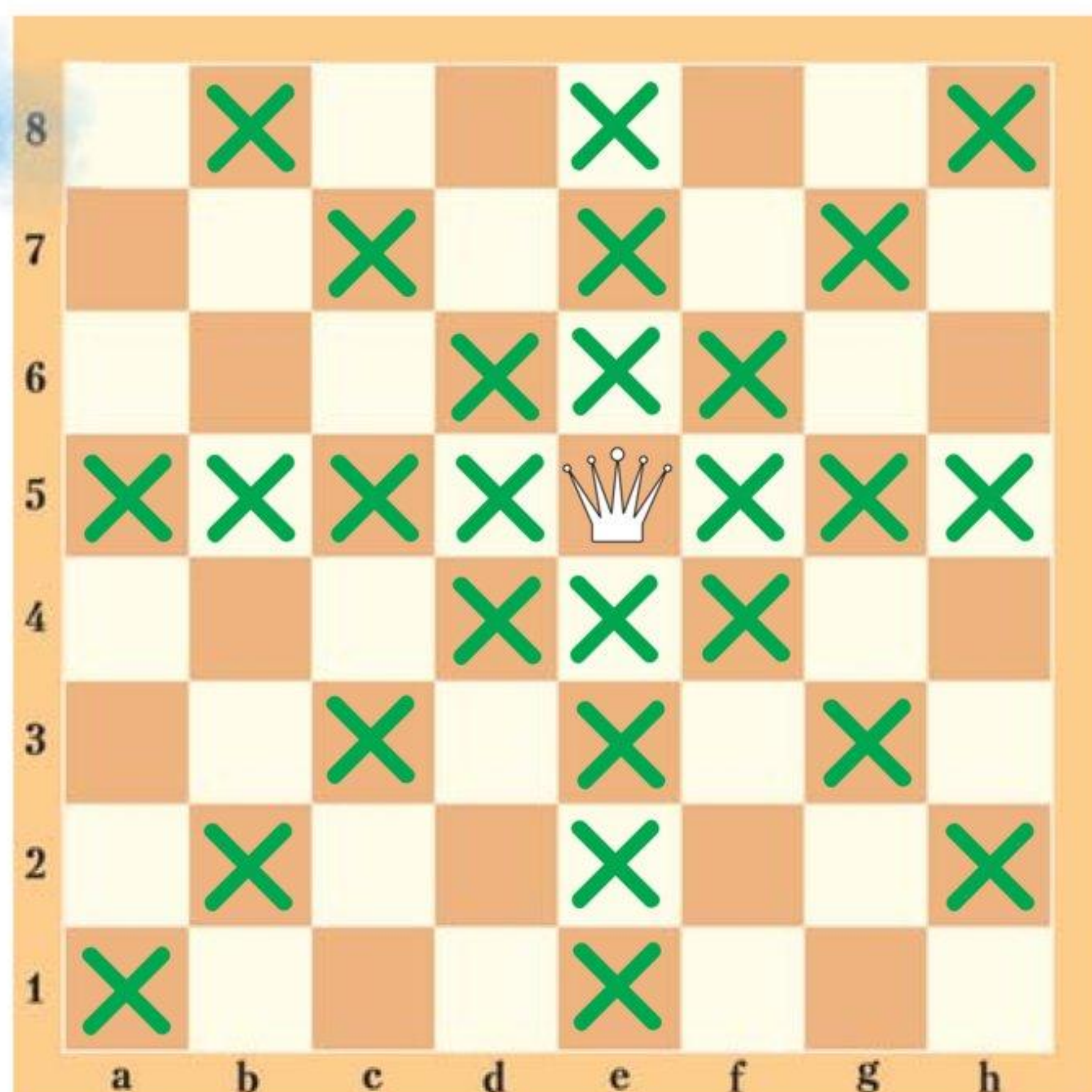
Отметь *зеленым* крестиком поля,



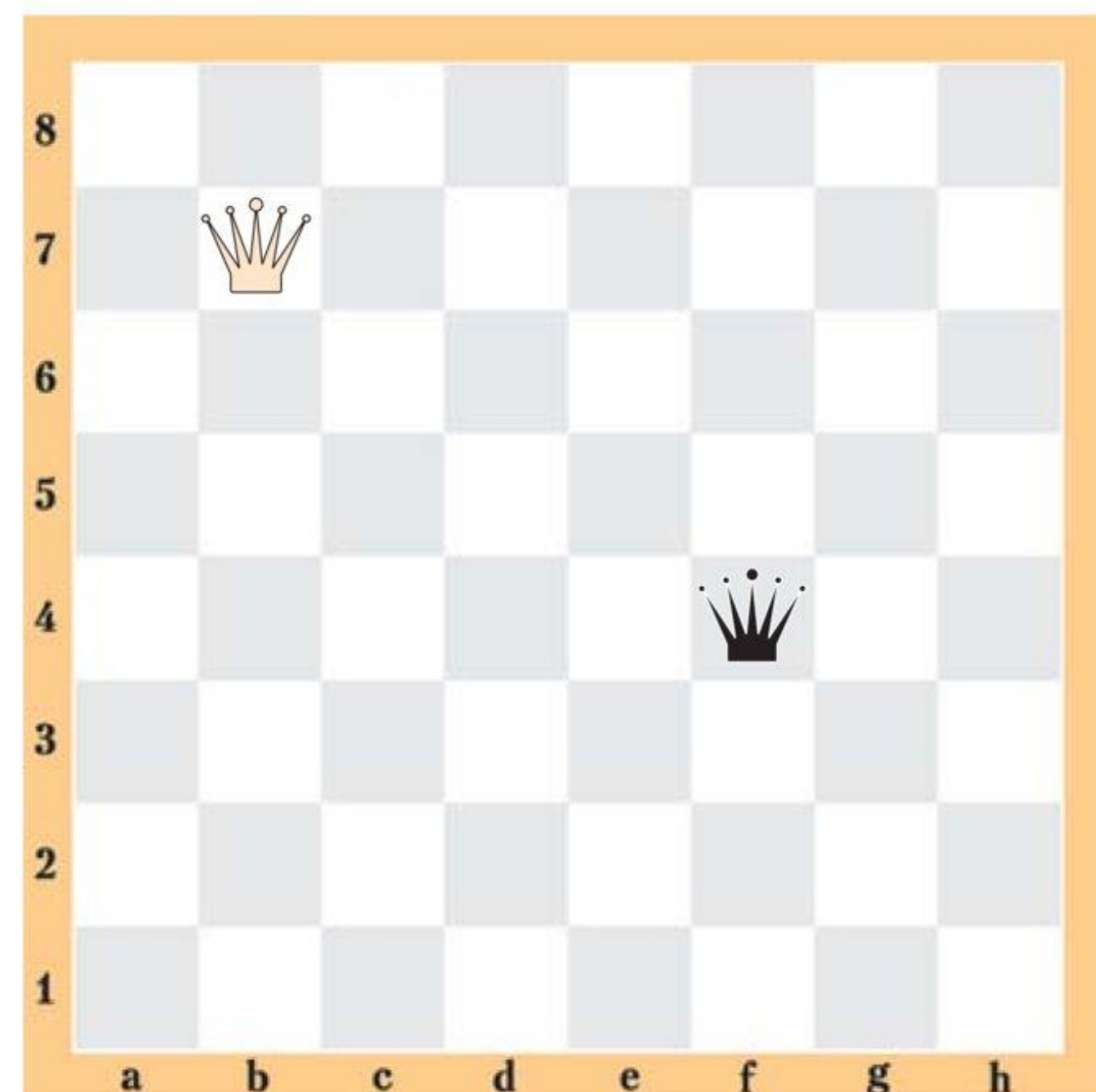
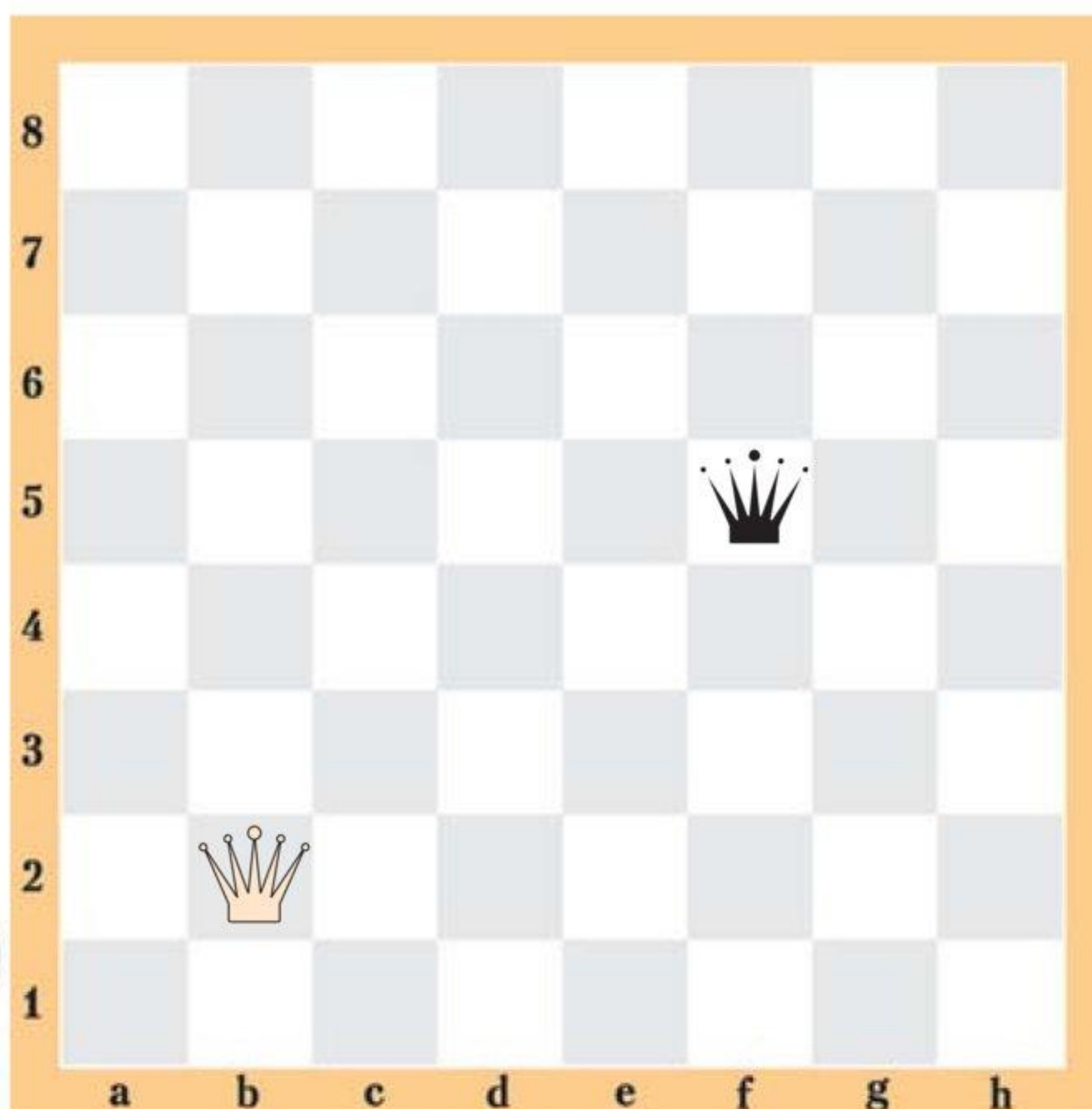
доступные белому и черному королям



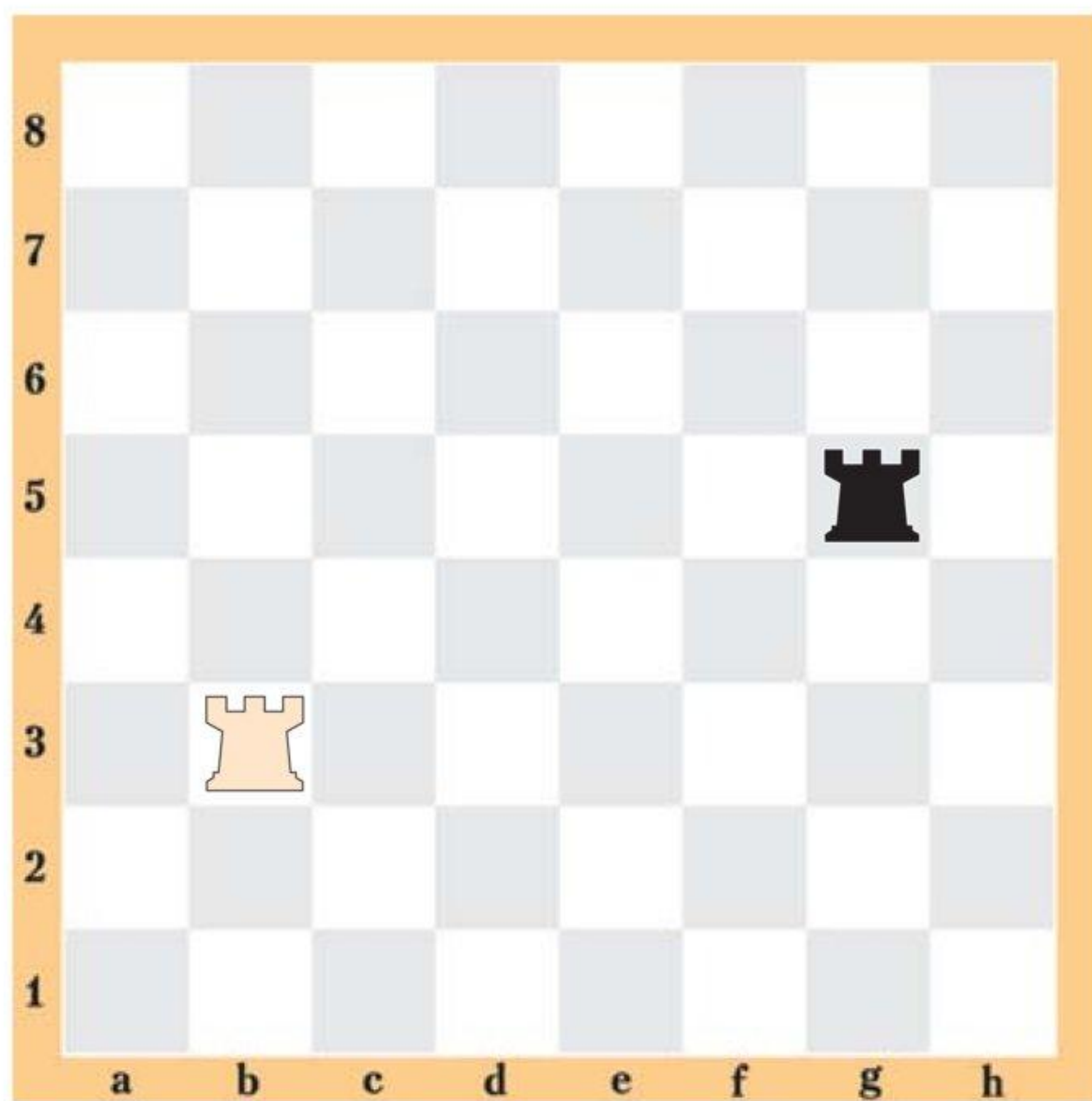
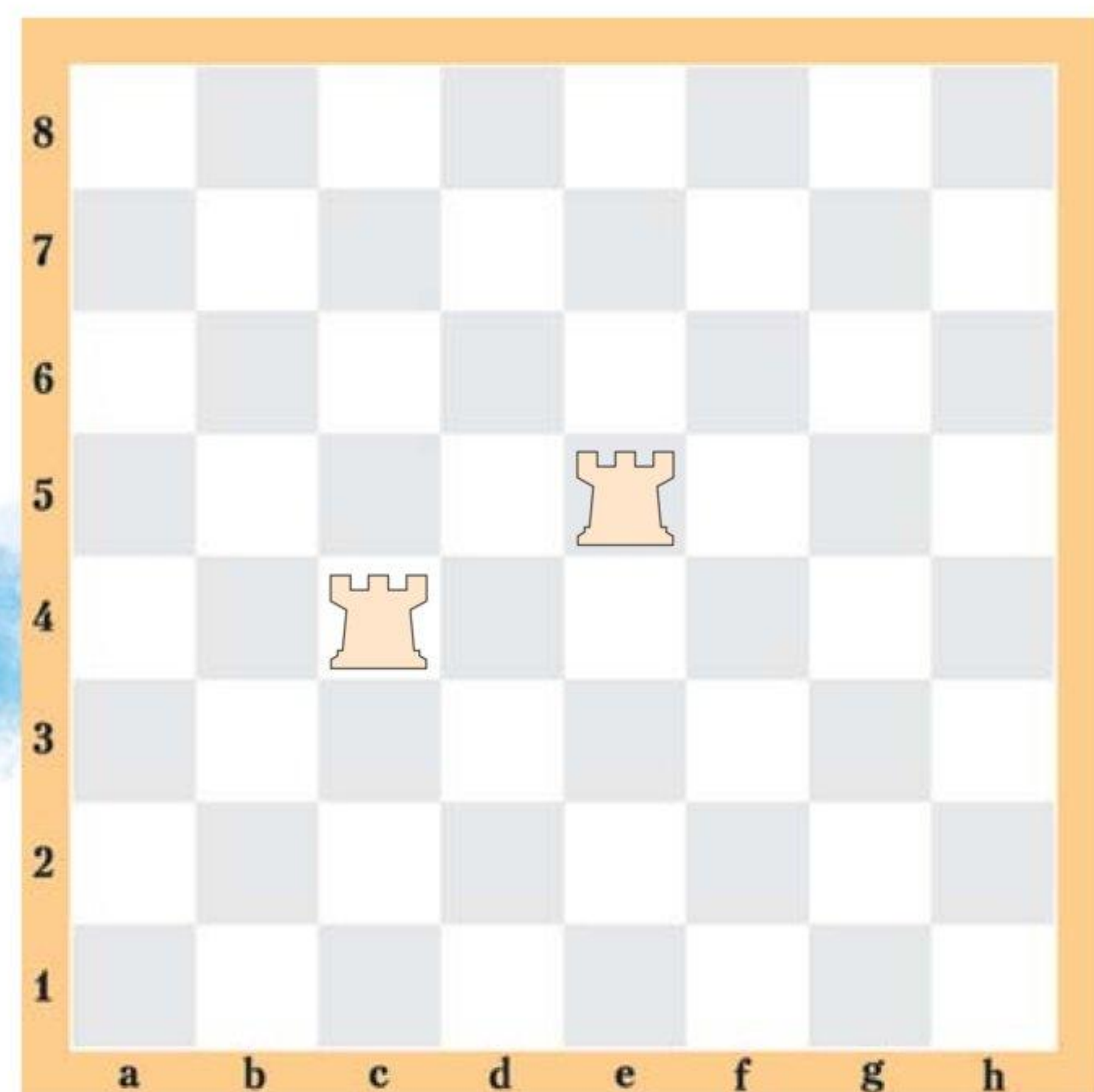
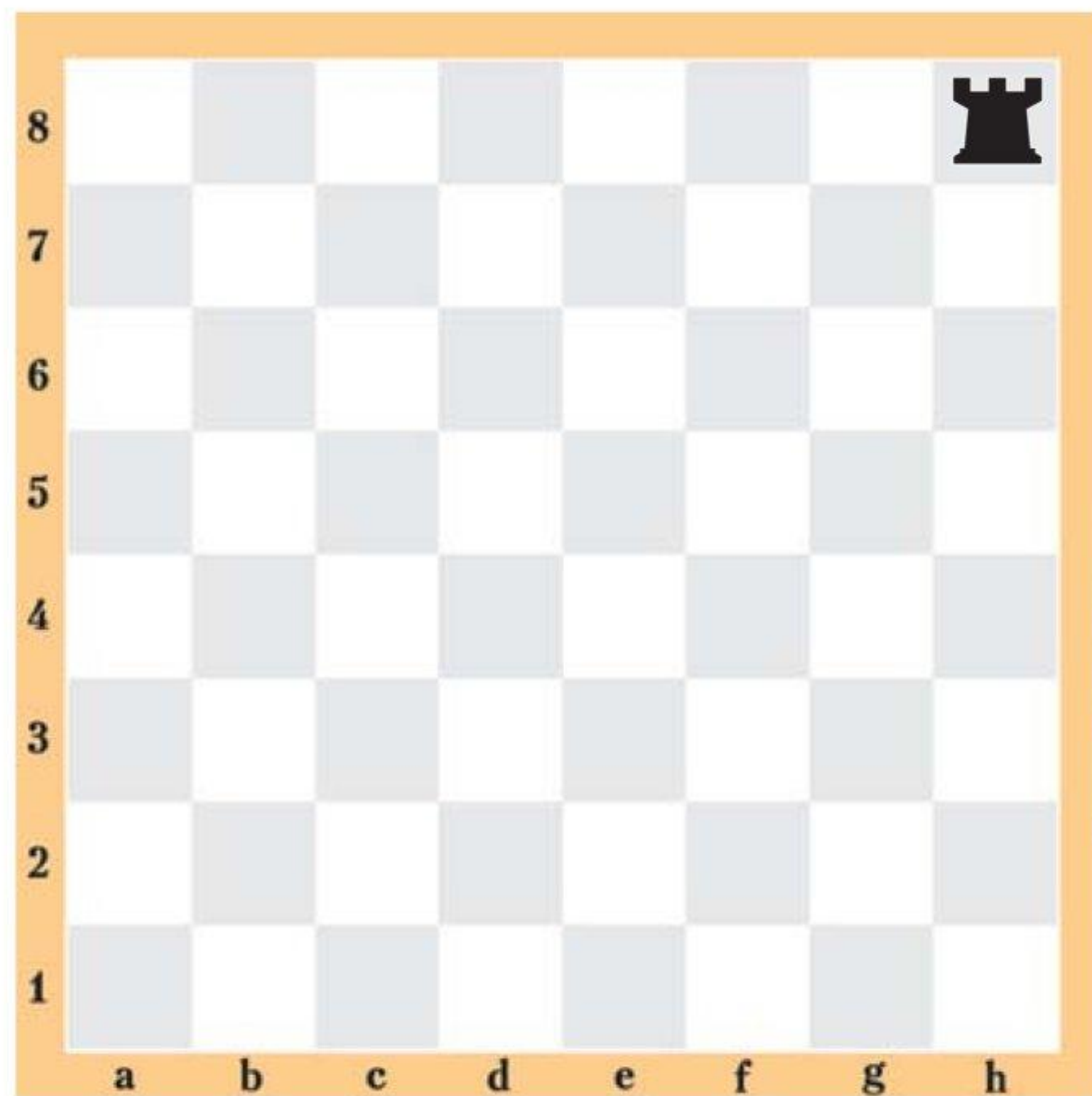
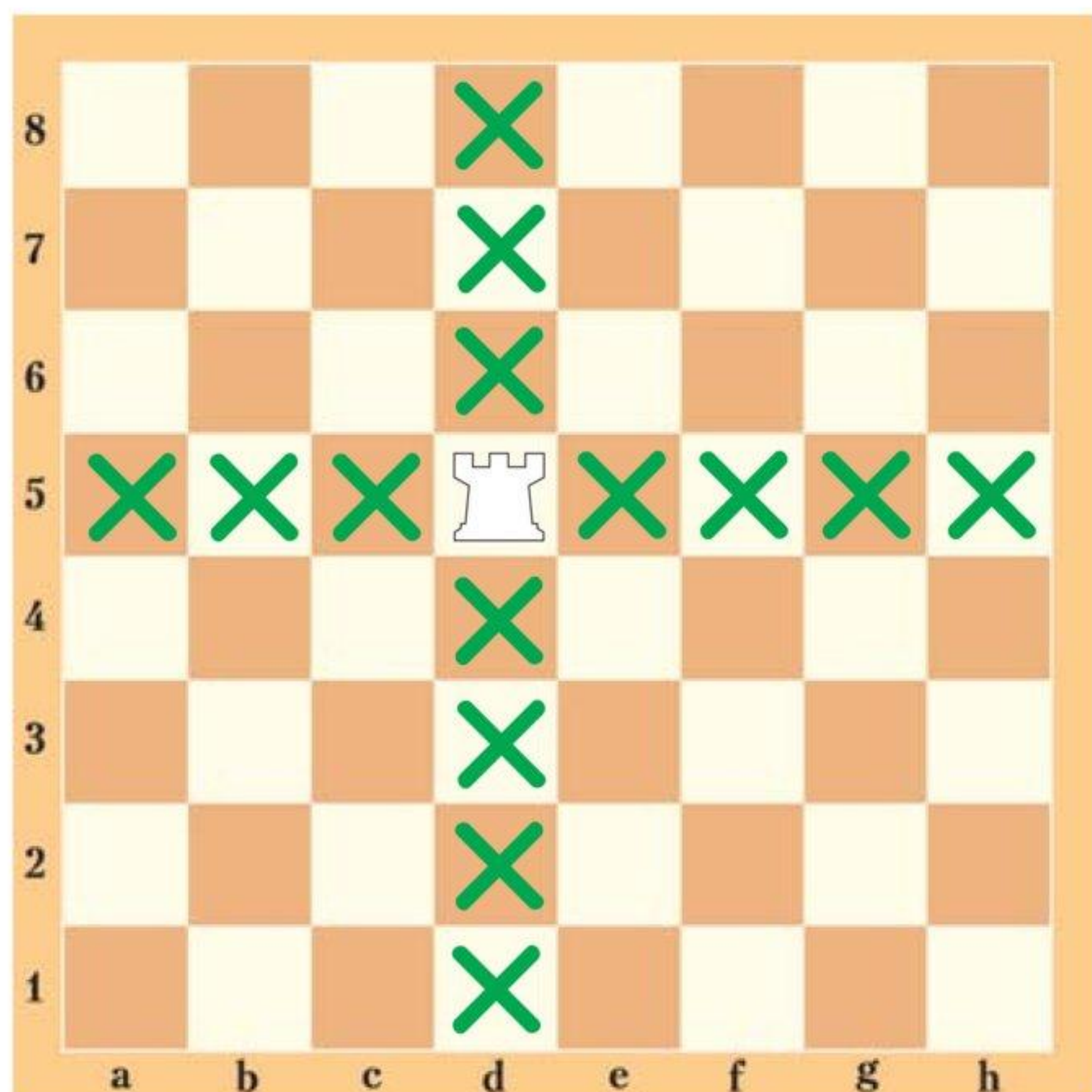
Отметь *зеленым* крестиком, какие поля доступны ферзю.
Кто имеет больше полей: белый или черный?



Проведи белого ферзя на поле *h8*, а черного — на поле *a2*. Покажи линией как ферзь попадает на нужное поле. Сколько ходов для этого потребуется? Попробуй выполнить это задание различными способами. Покажи разными цветами, как ферзи достигают заданных полей.



Отметь *зеленым* крестиком поля, на которые может пойти ладья.

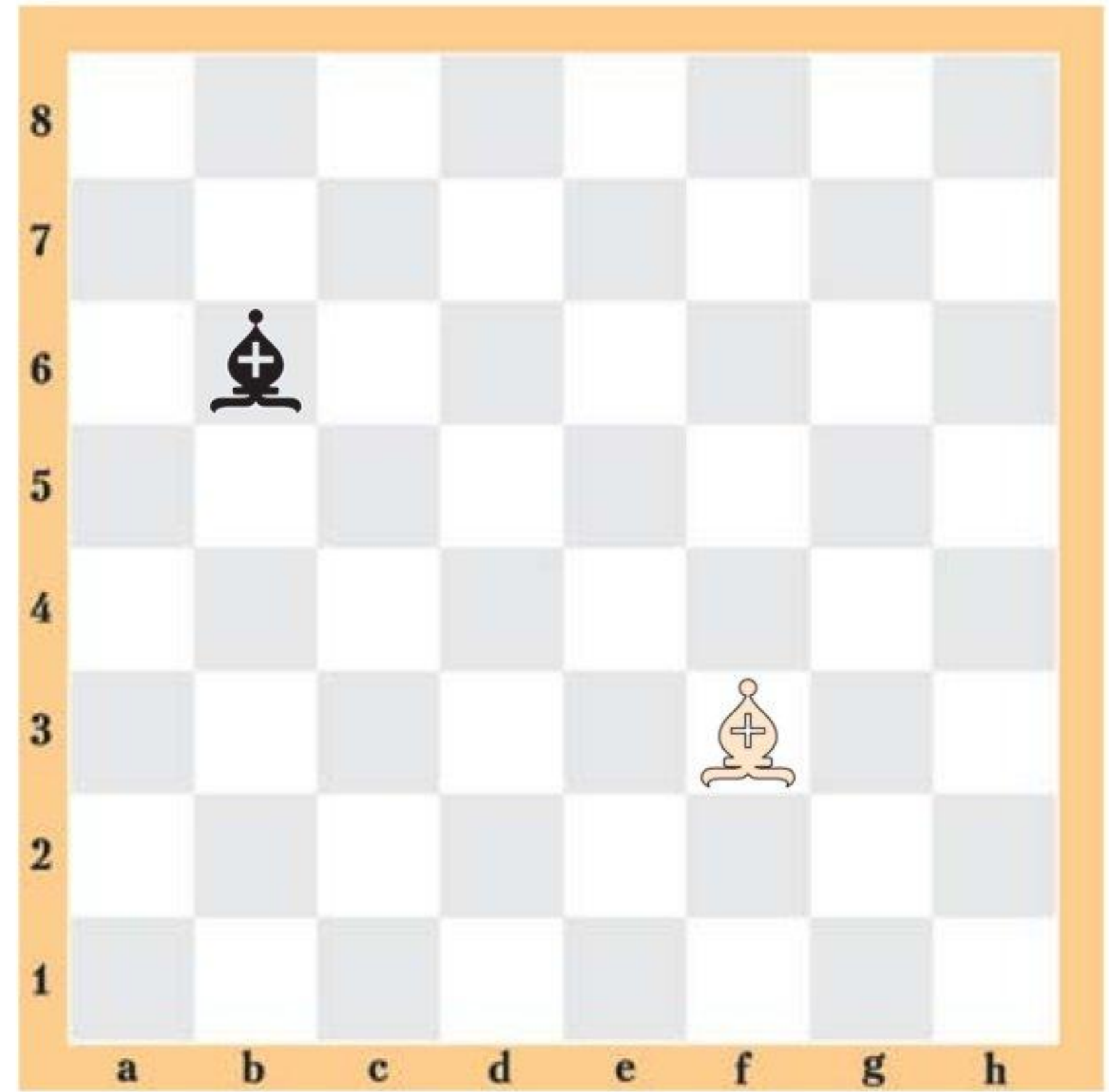
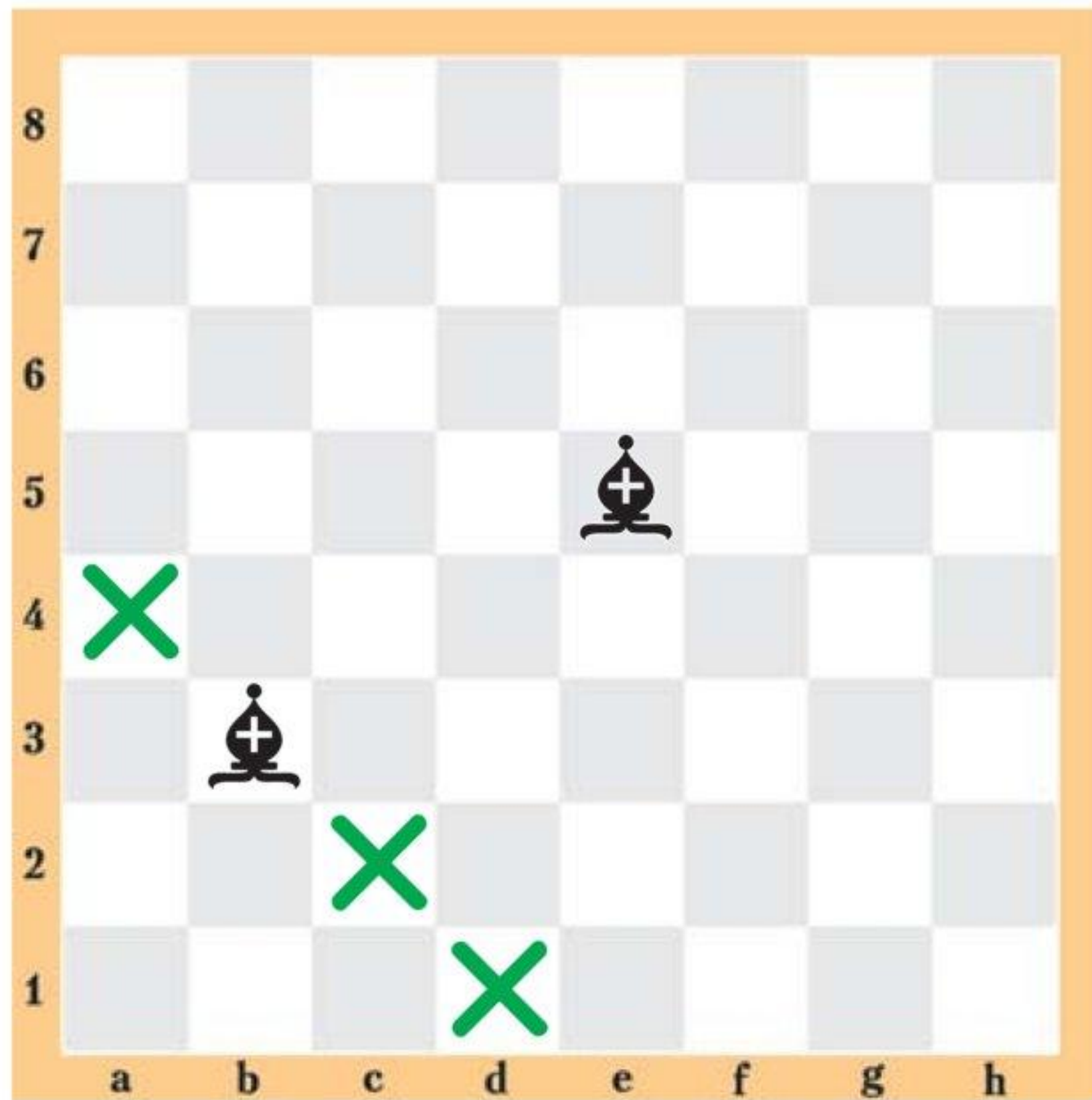


Проведи белую ладью от поля *c4* к полю *h7*. Определи, на каком поле находится вторая белая ладья и проведи ее к полю *a1*. Дорожки отметь *зелеными* крестиками. Может ли ладья одним ходом попасть на нужное поле? Попробуй выполнить это задание разными способами.

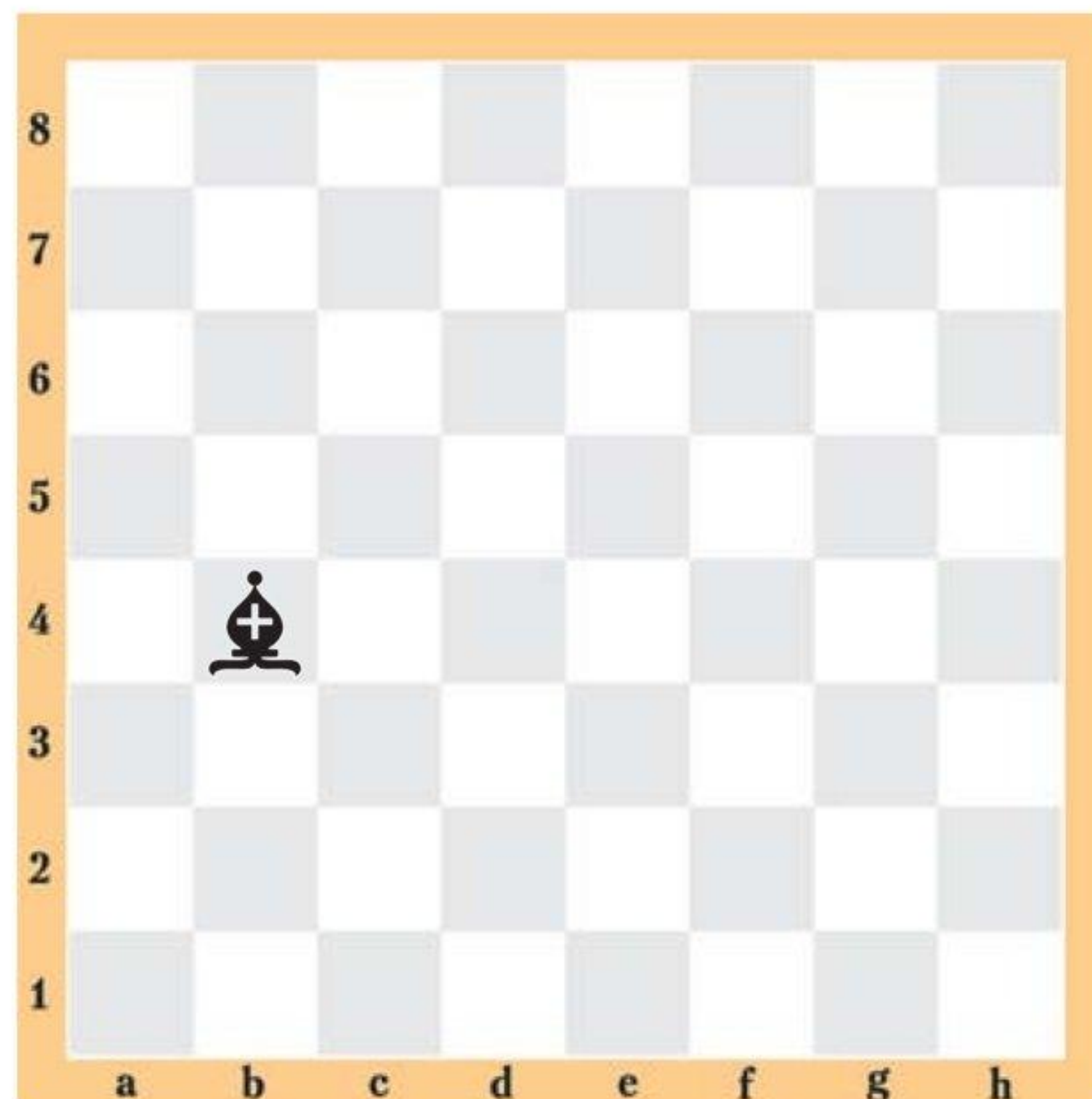
Помоги встретиться ладьям на поле *e5, g1, d6, f2, b7*. Покажи линией, как они пойдут к нужному полю.



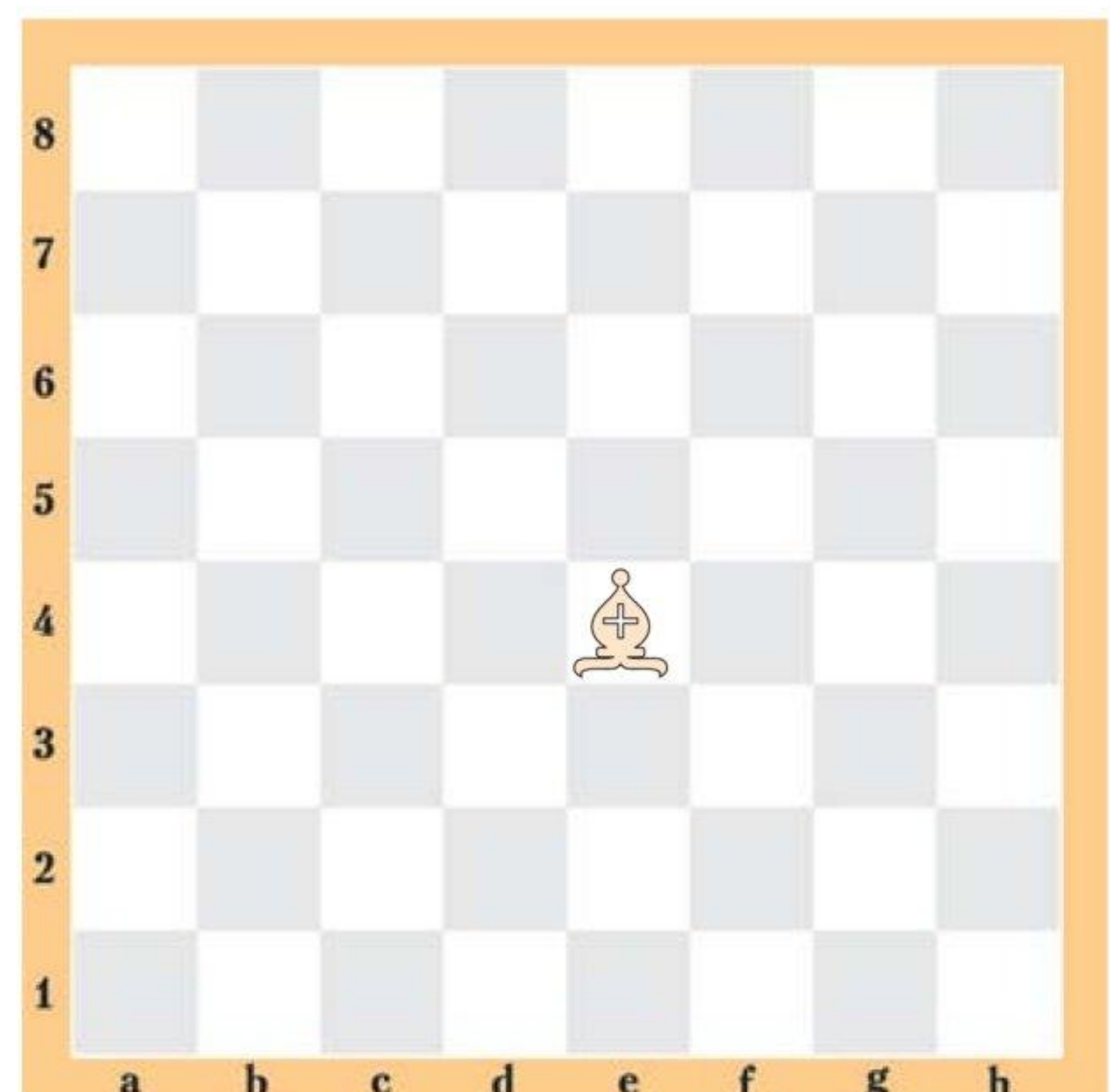
Отметь поля, доступные слону.



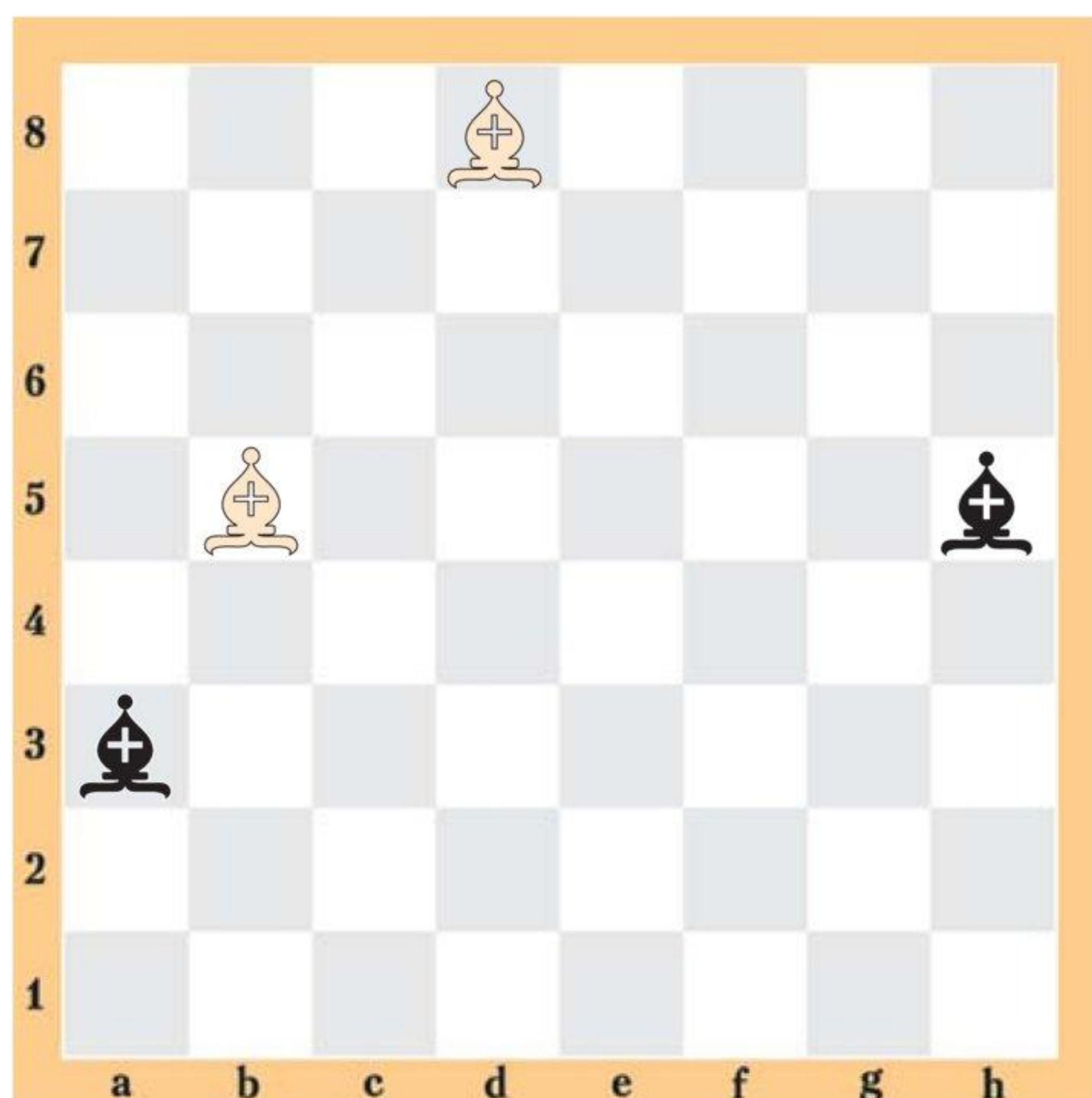
Попробуй провести слона на указанное под рисунком поле. Дорожку обозначь **зелеными** крестиками. Придумай самый короткий путь.



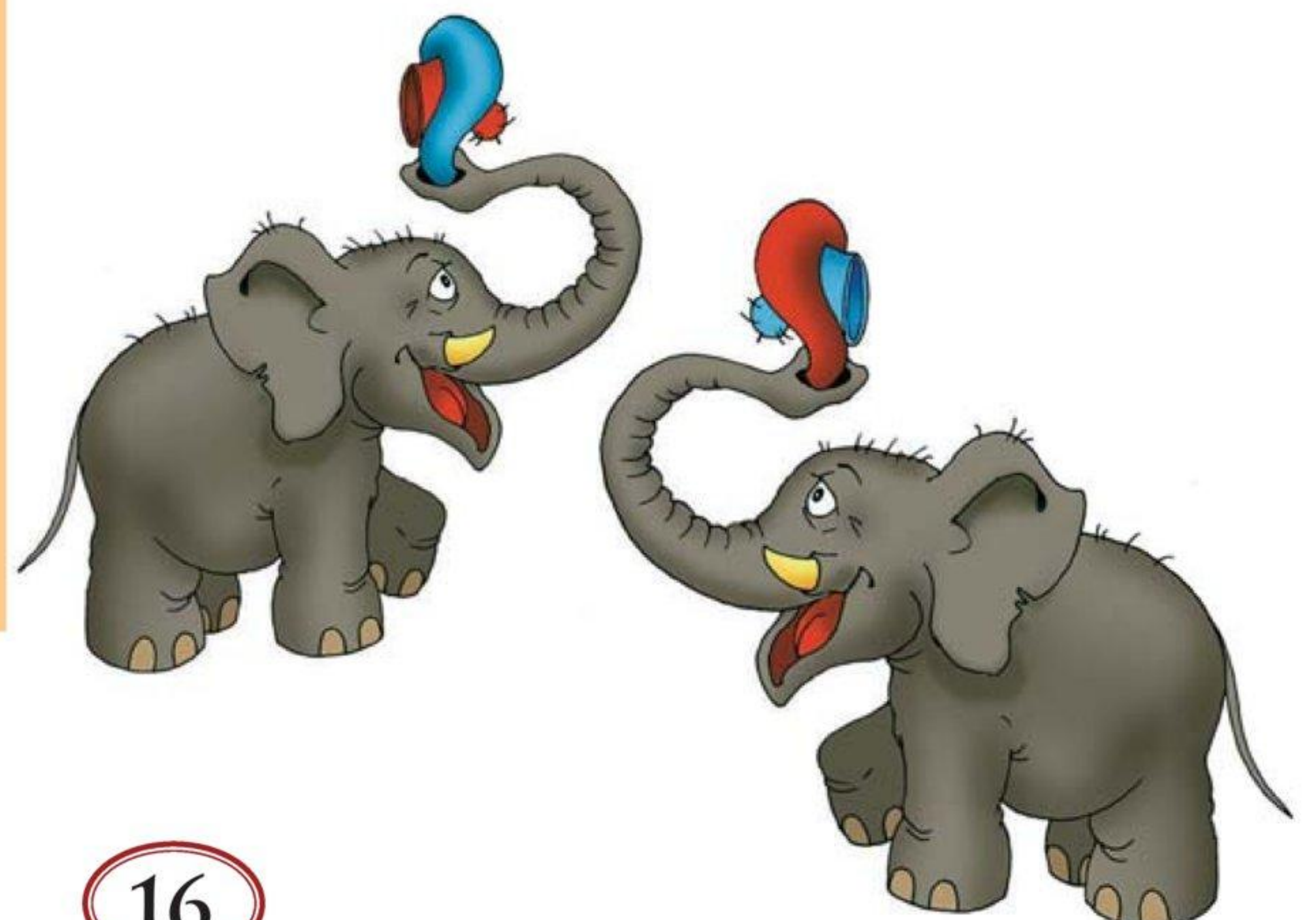
На поле **h8**



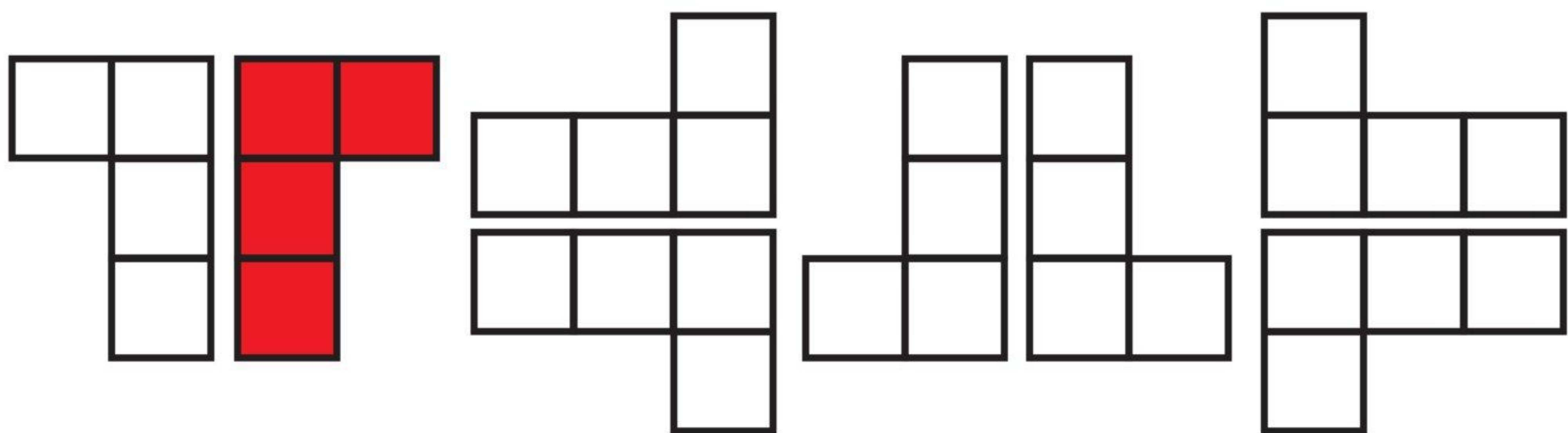
На поле **c8**



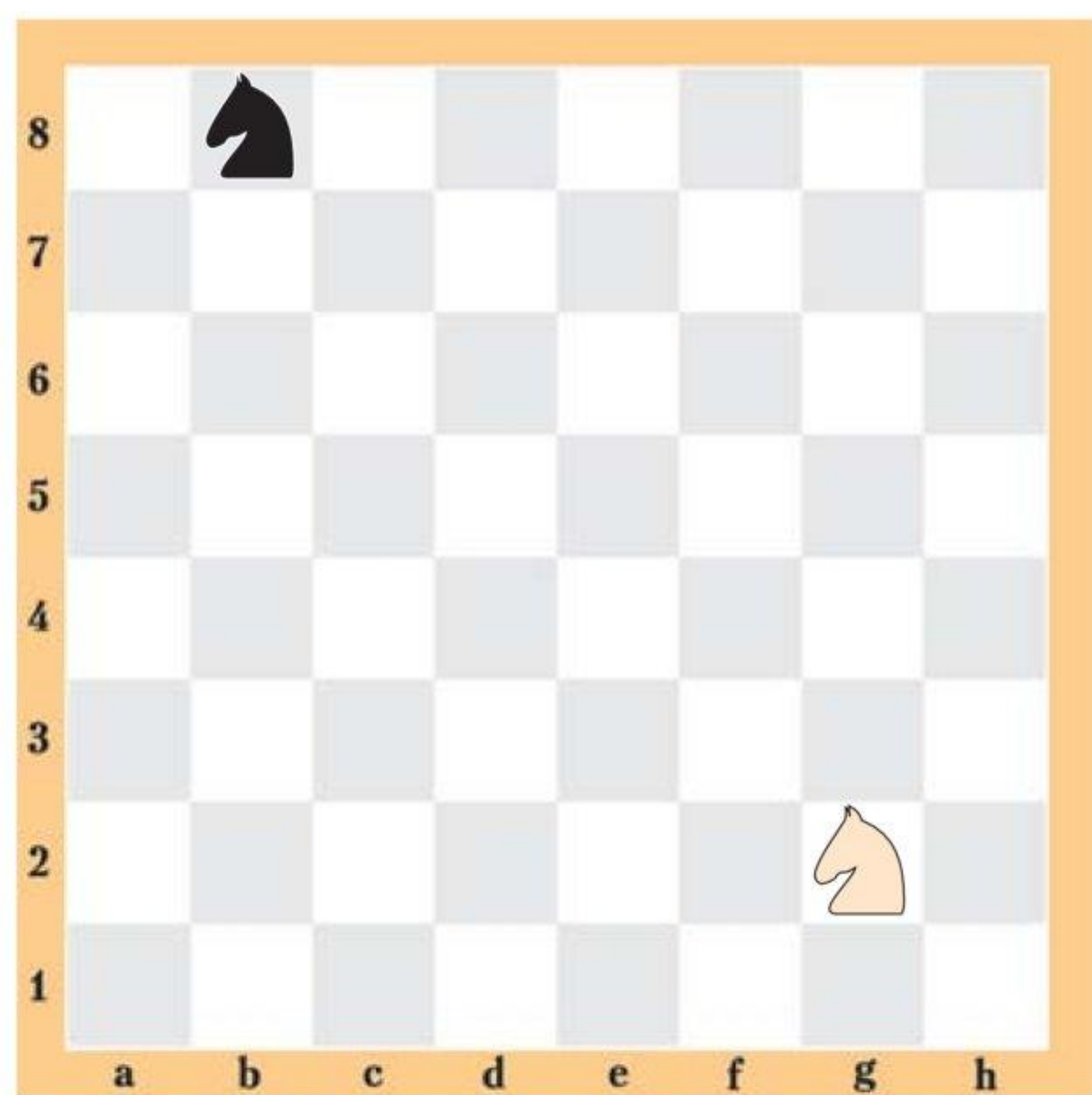
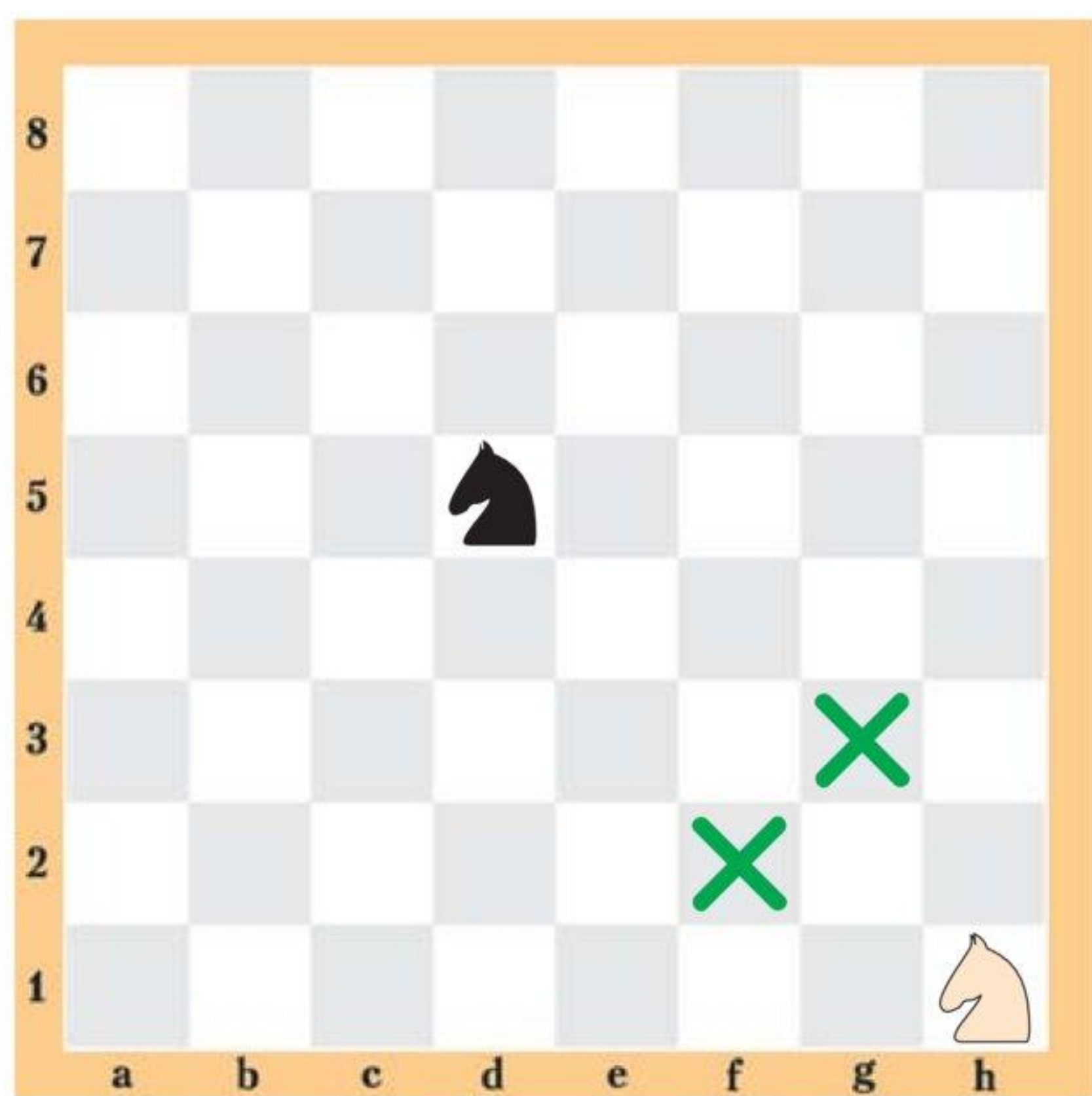
А теперь задача посложнее — переведи всех белопольных слонов на поле **e4**, а чернопольных — на



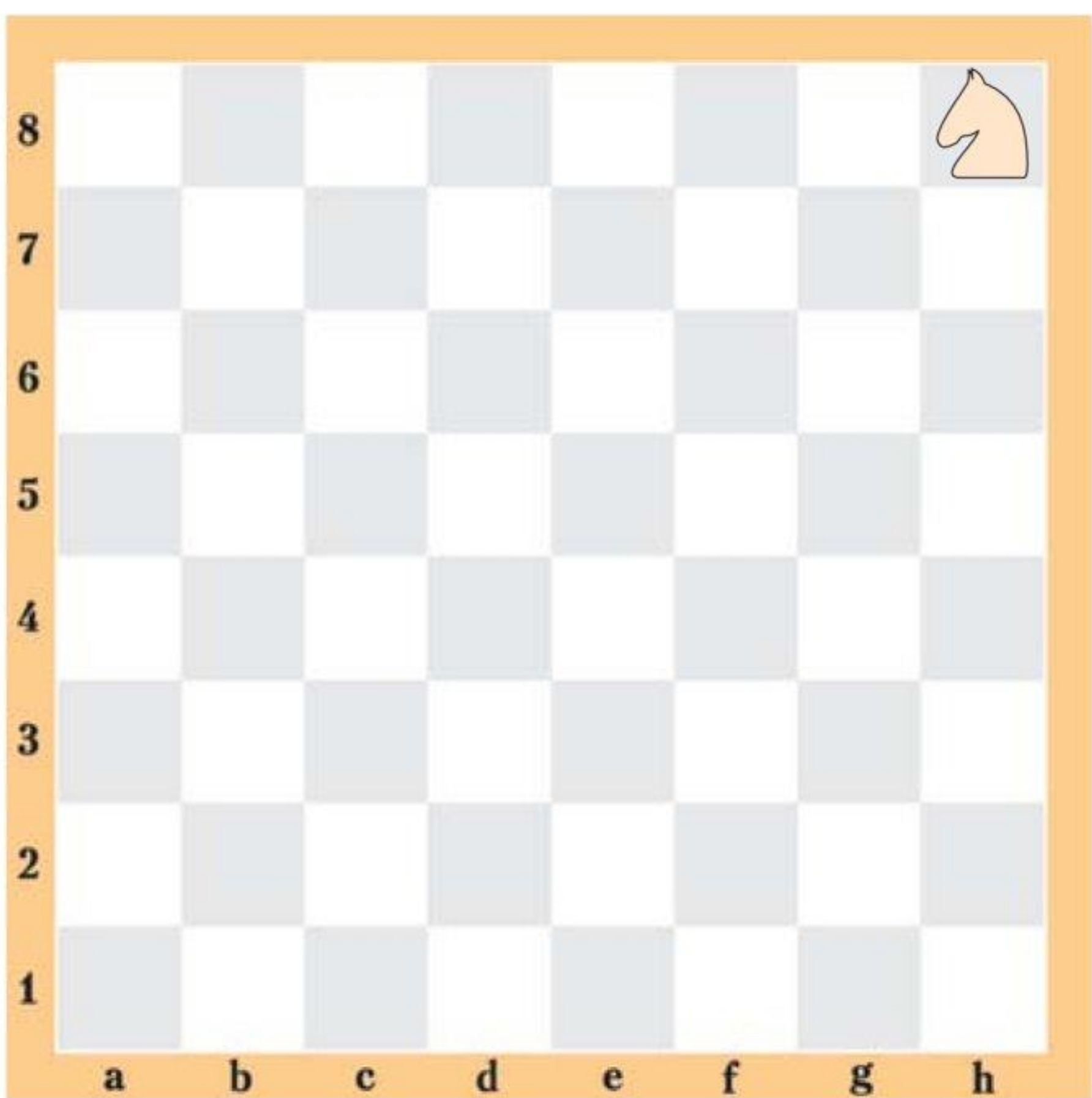
Раскрась букву «Г»



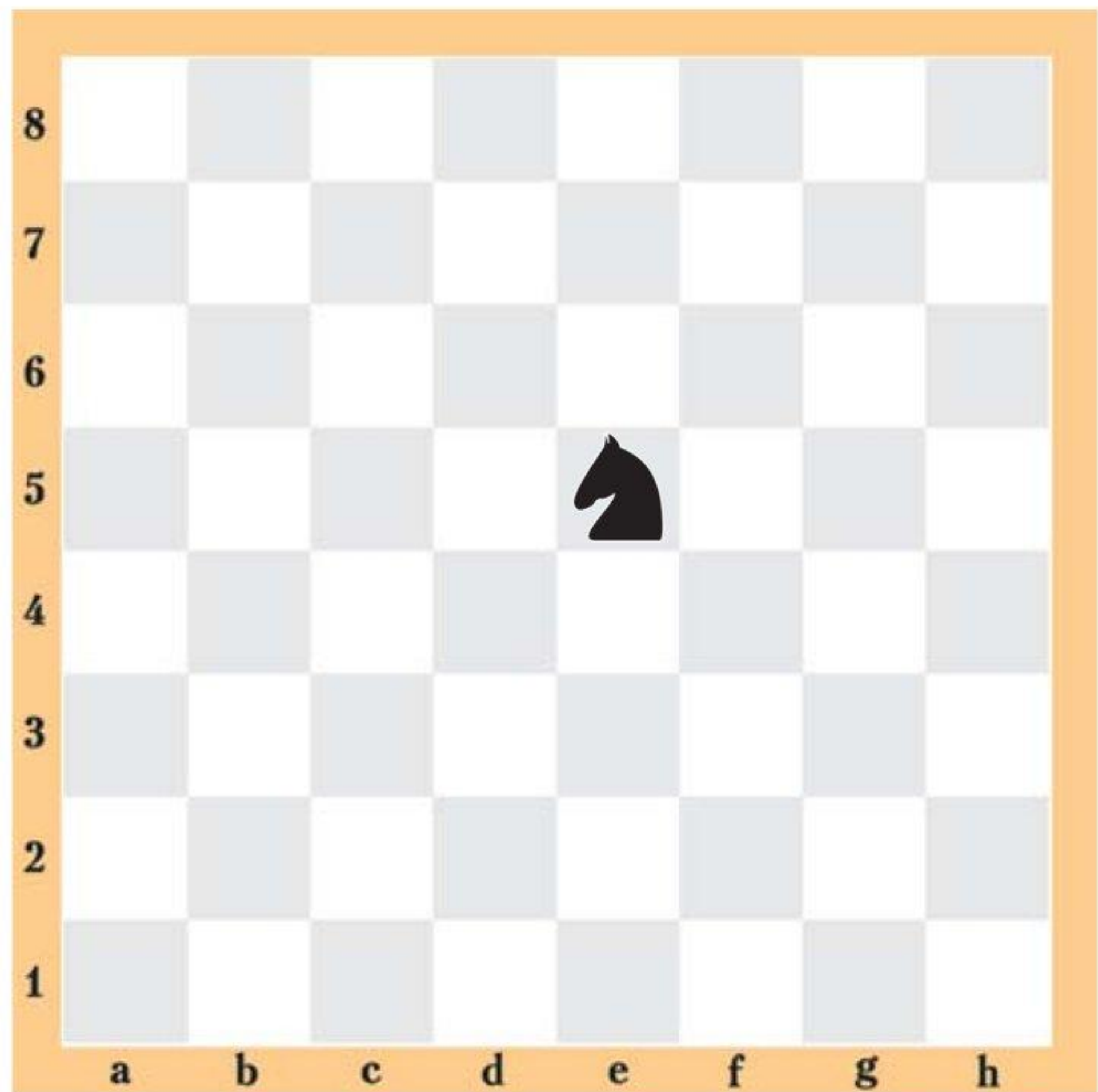
Отметь крестиком поля, на которые может прыгнуть конь.

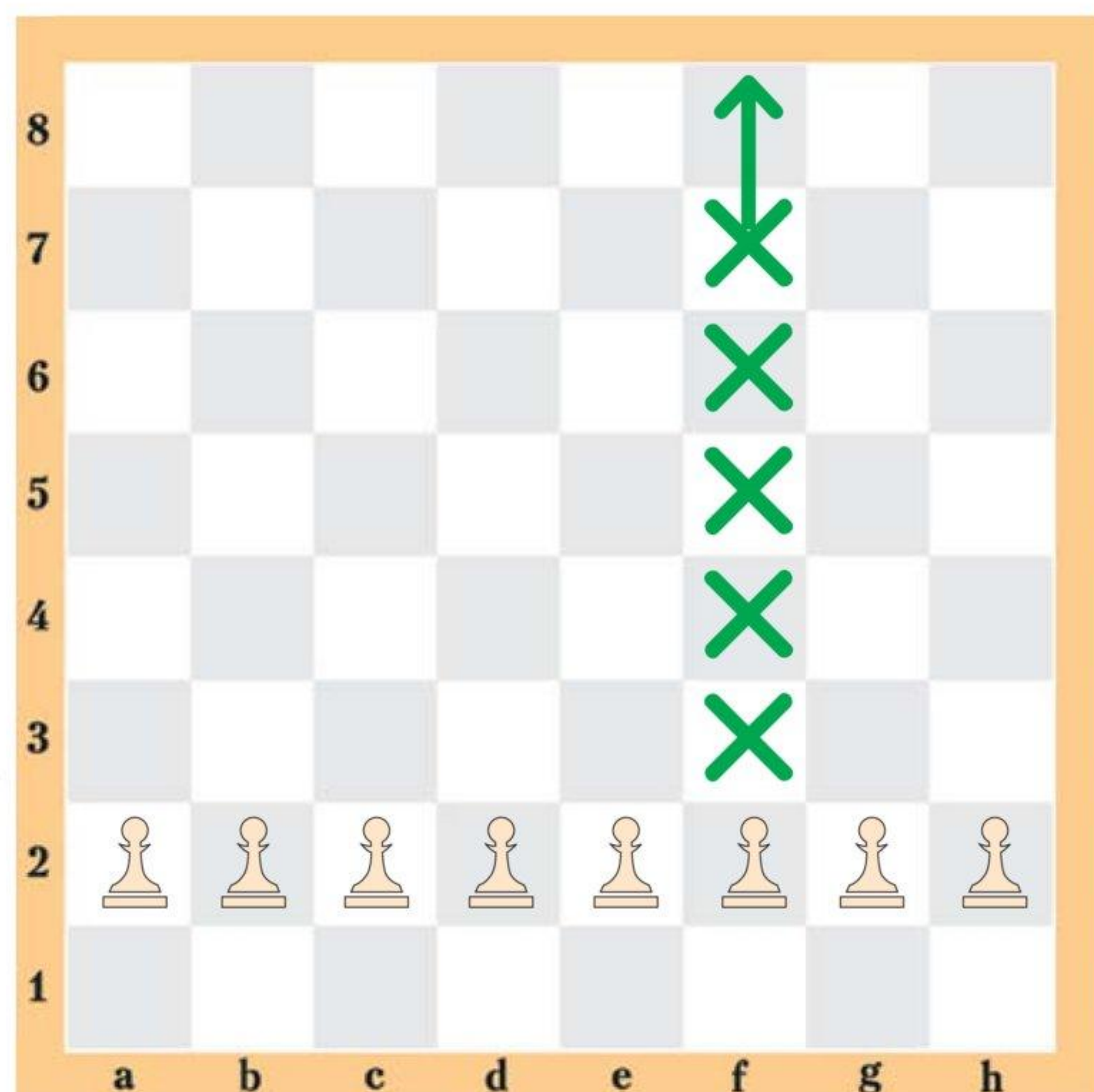


Проведи коня от поля *h8* к полю *a1*. Постарайся использовать как можно меньше ходов.

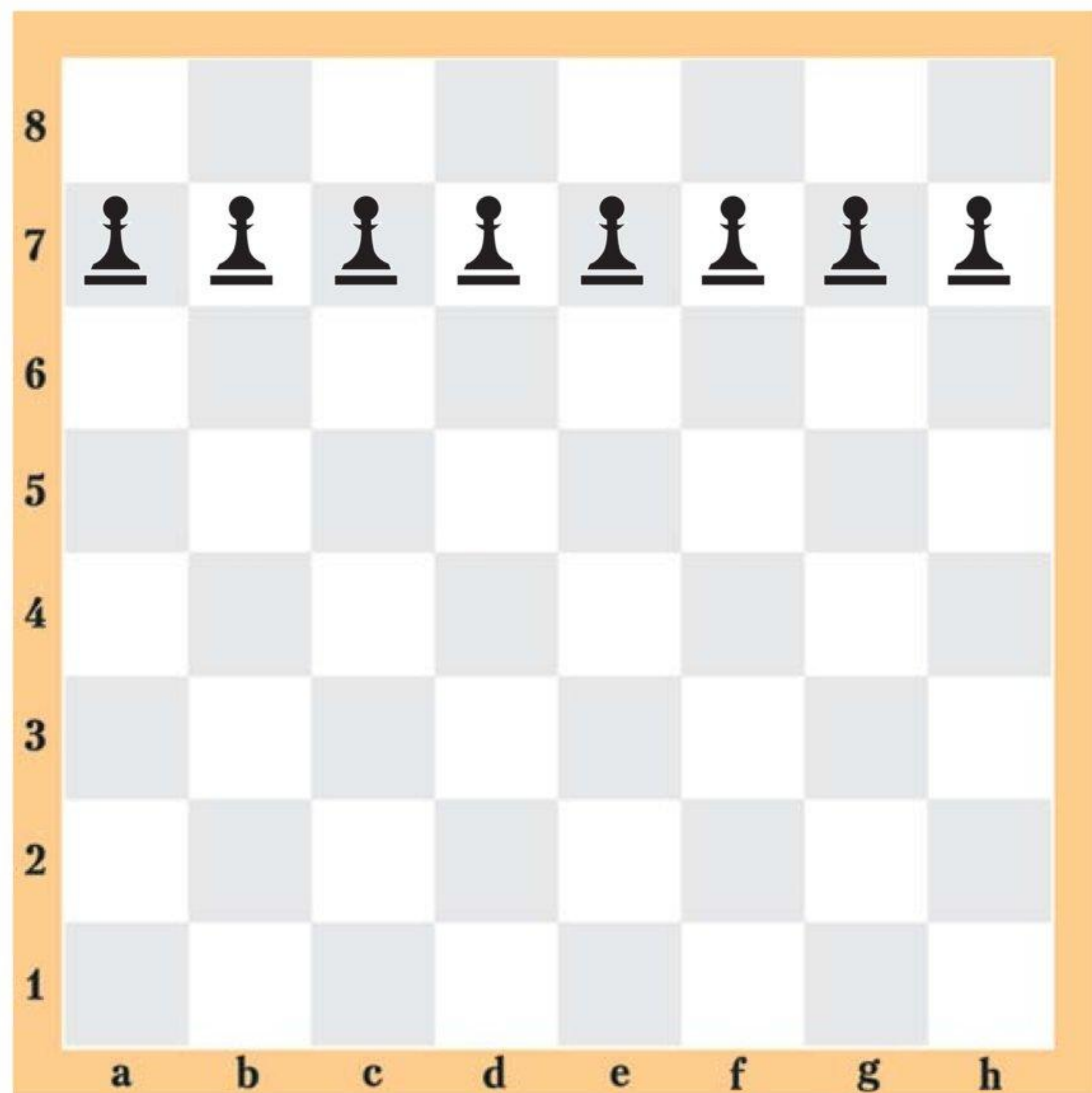
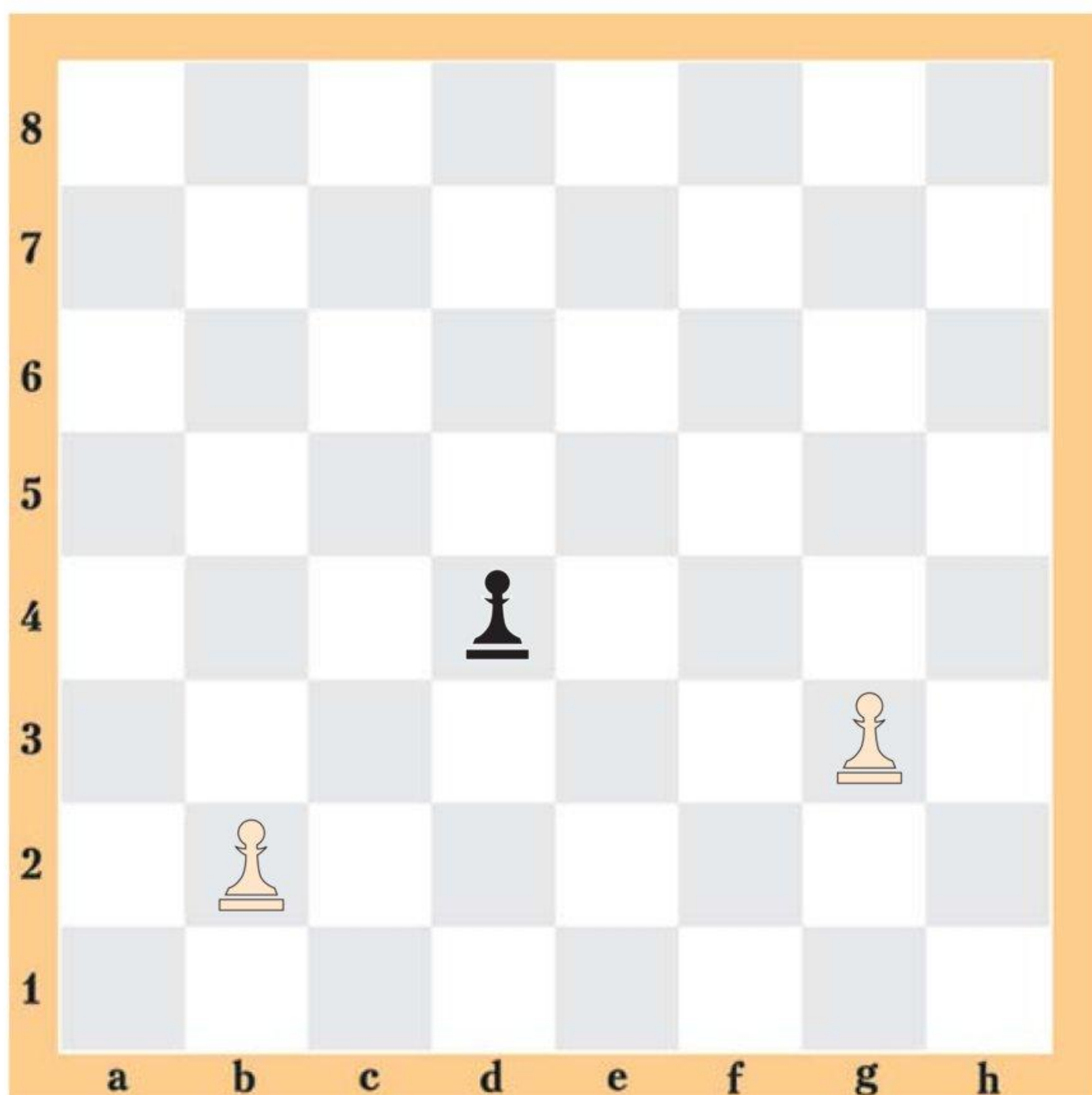


Проведи коня к полям: *b7, c5, d3, e1, f4, g2, h1*.





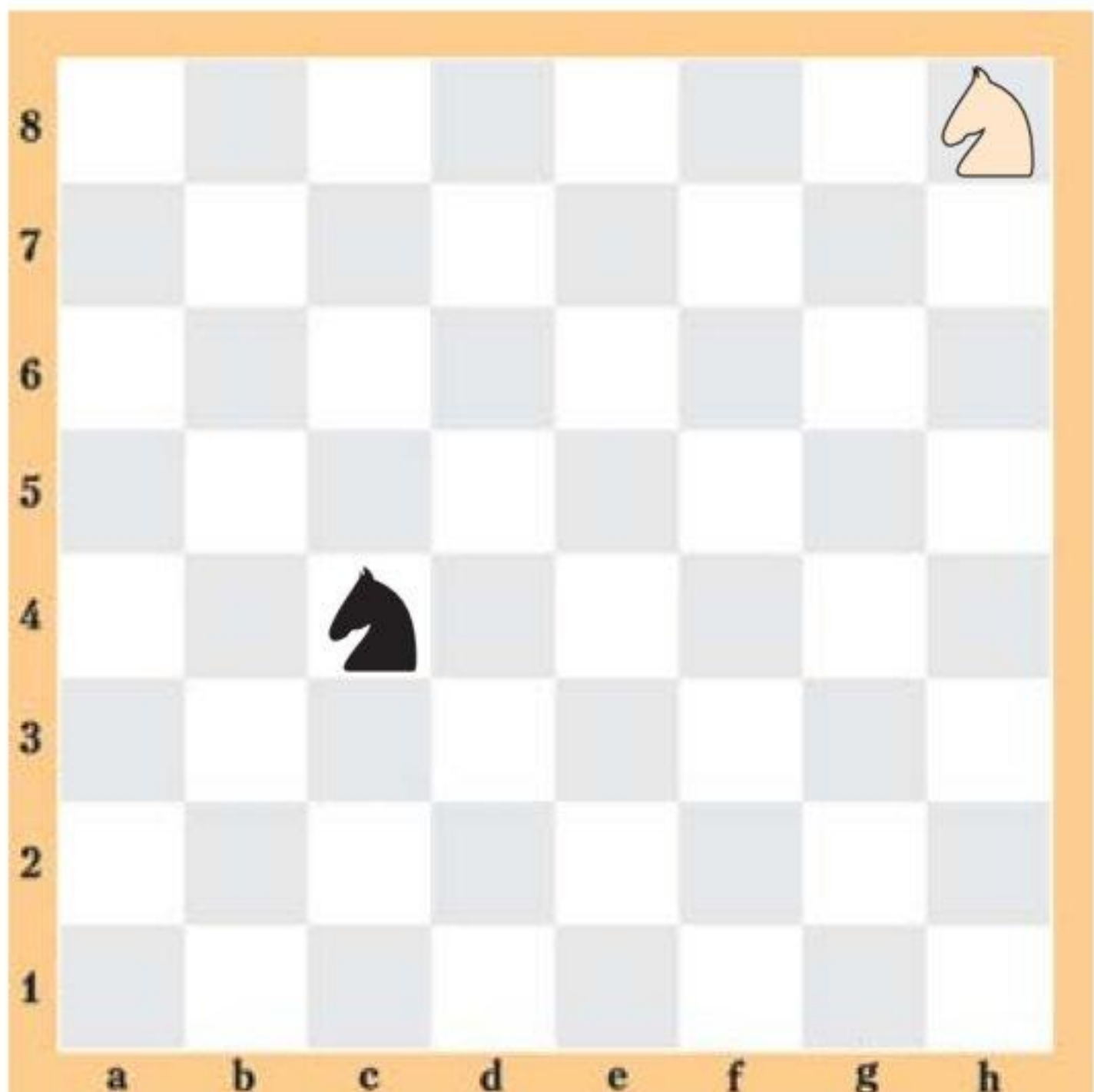
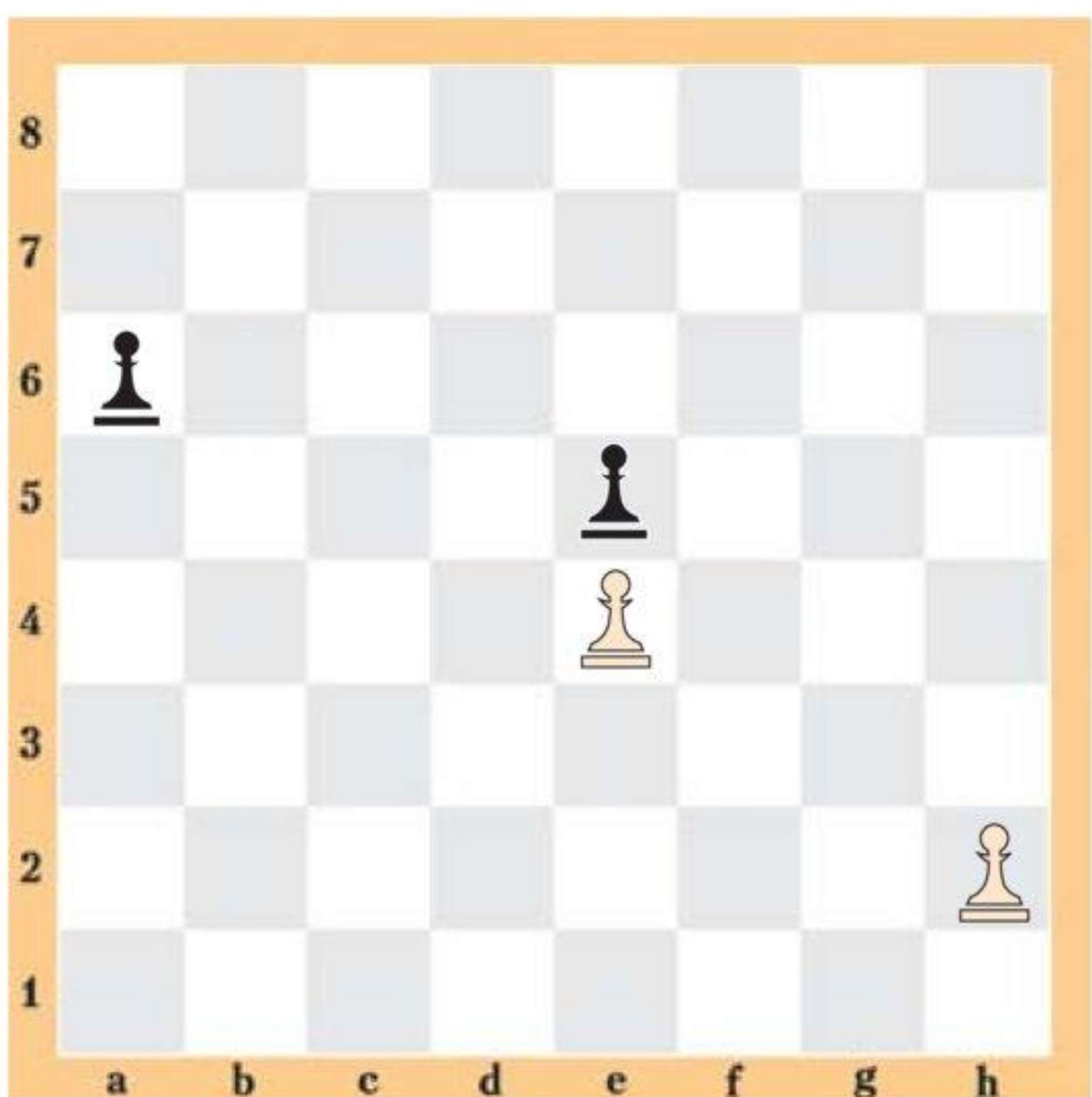
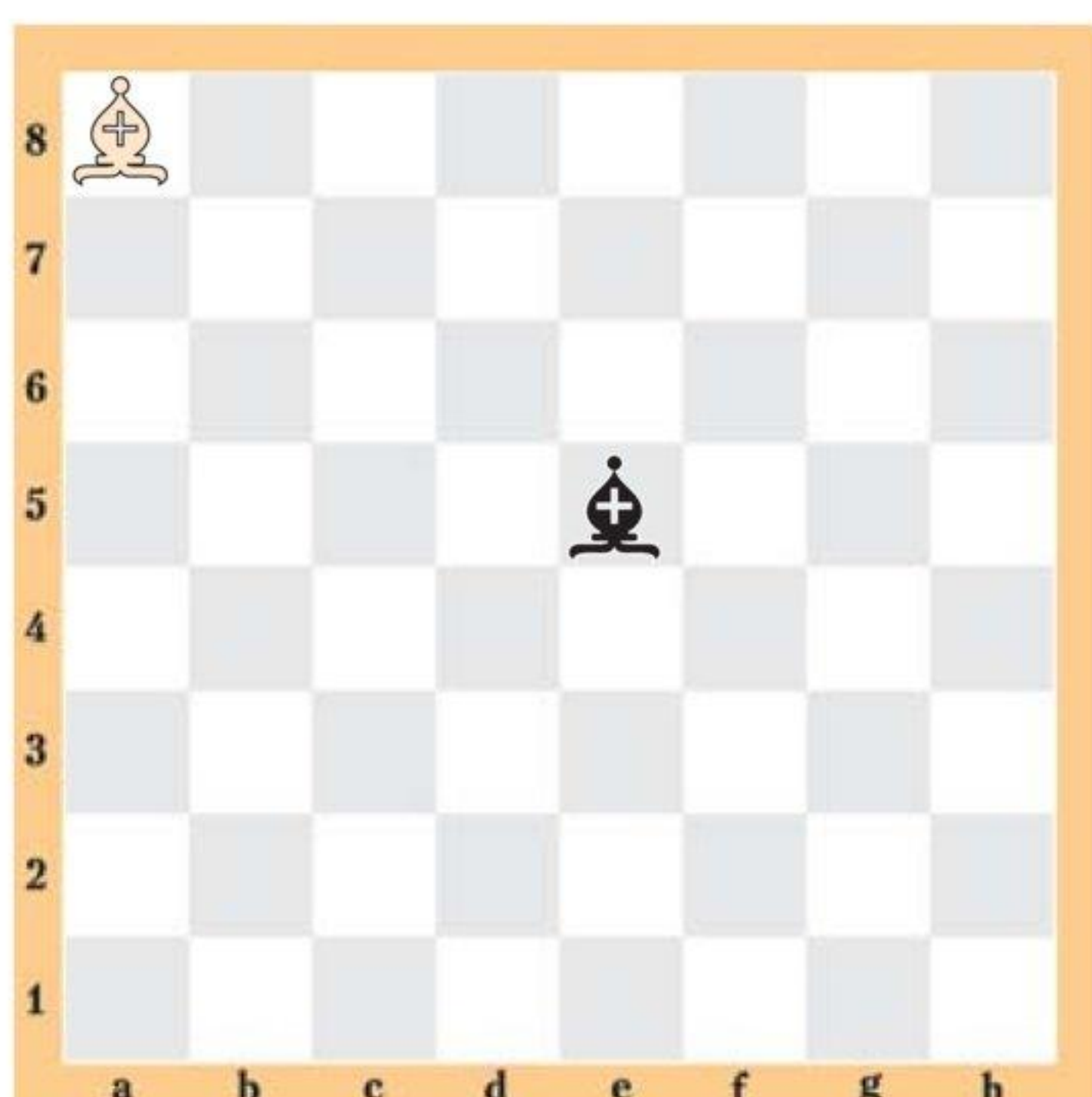
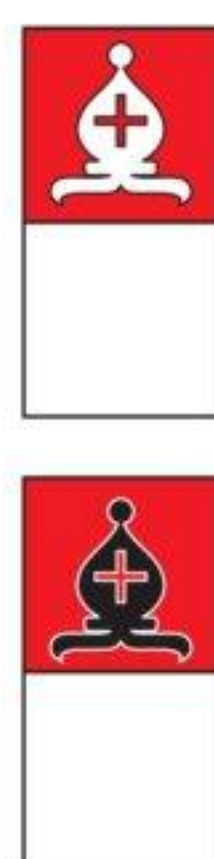
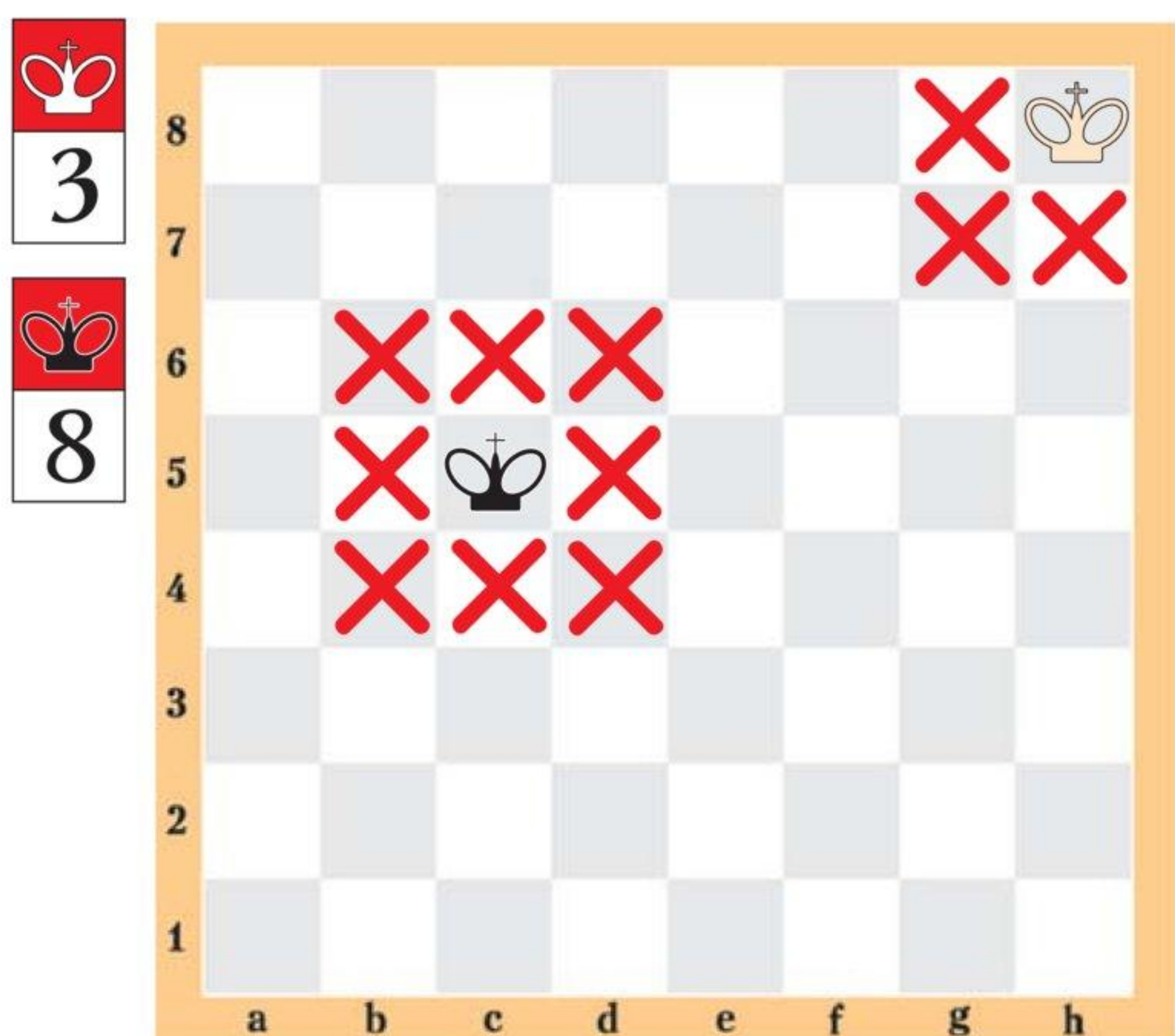
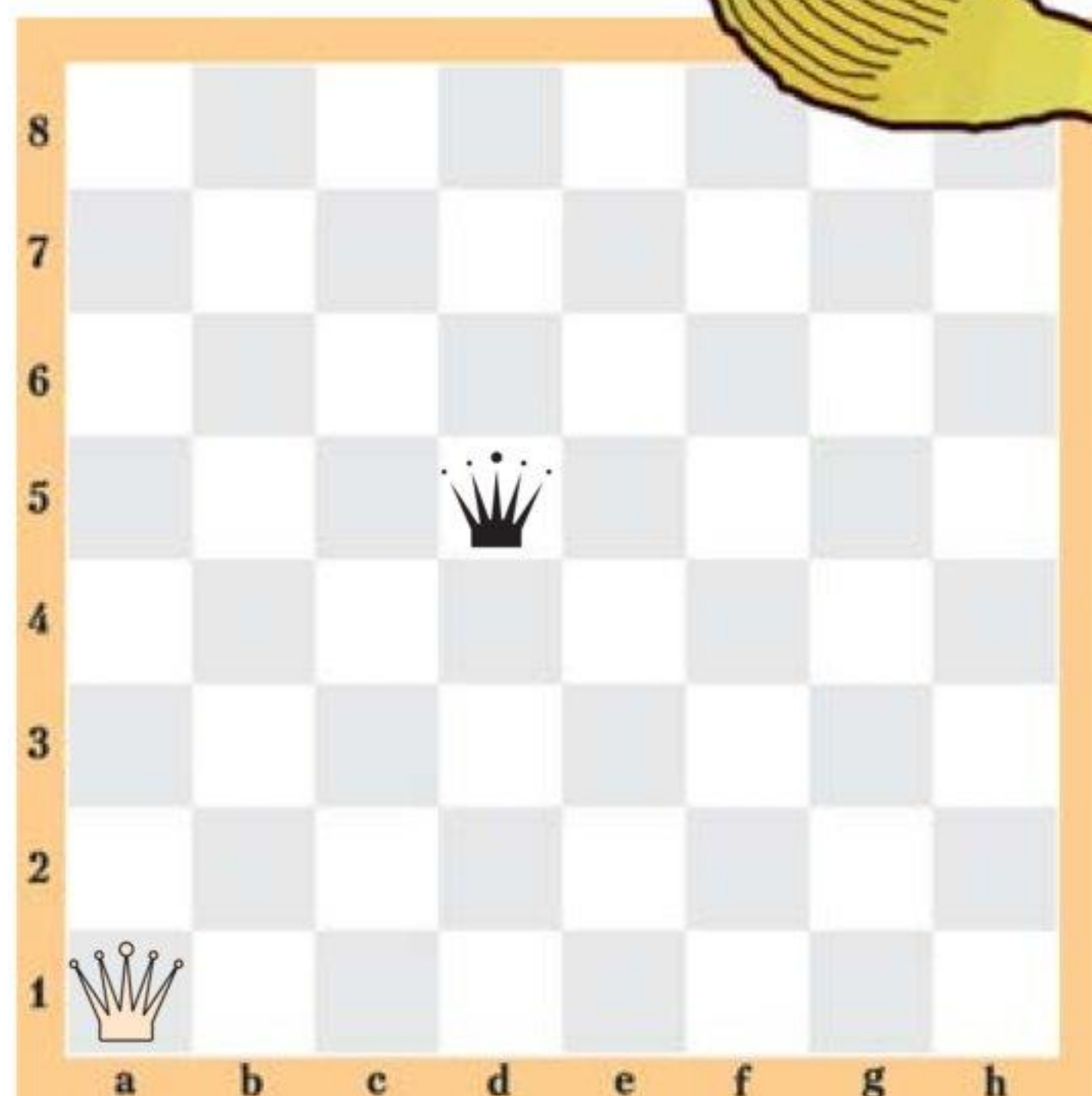
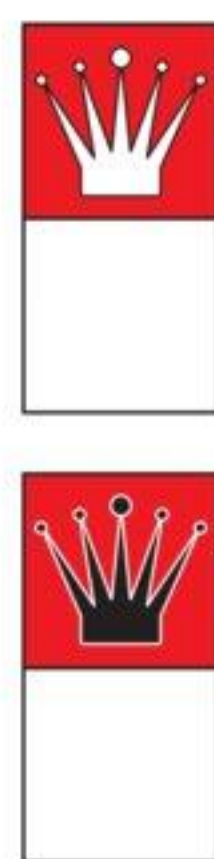
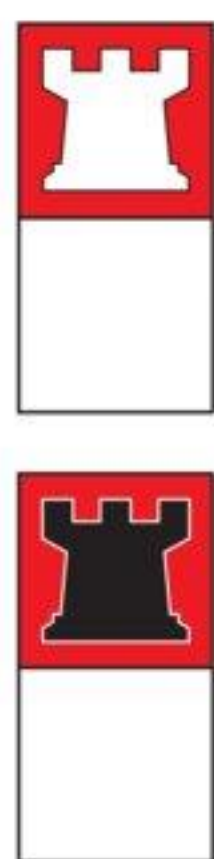
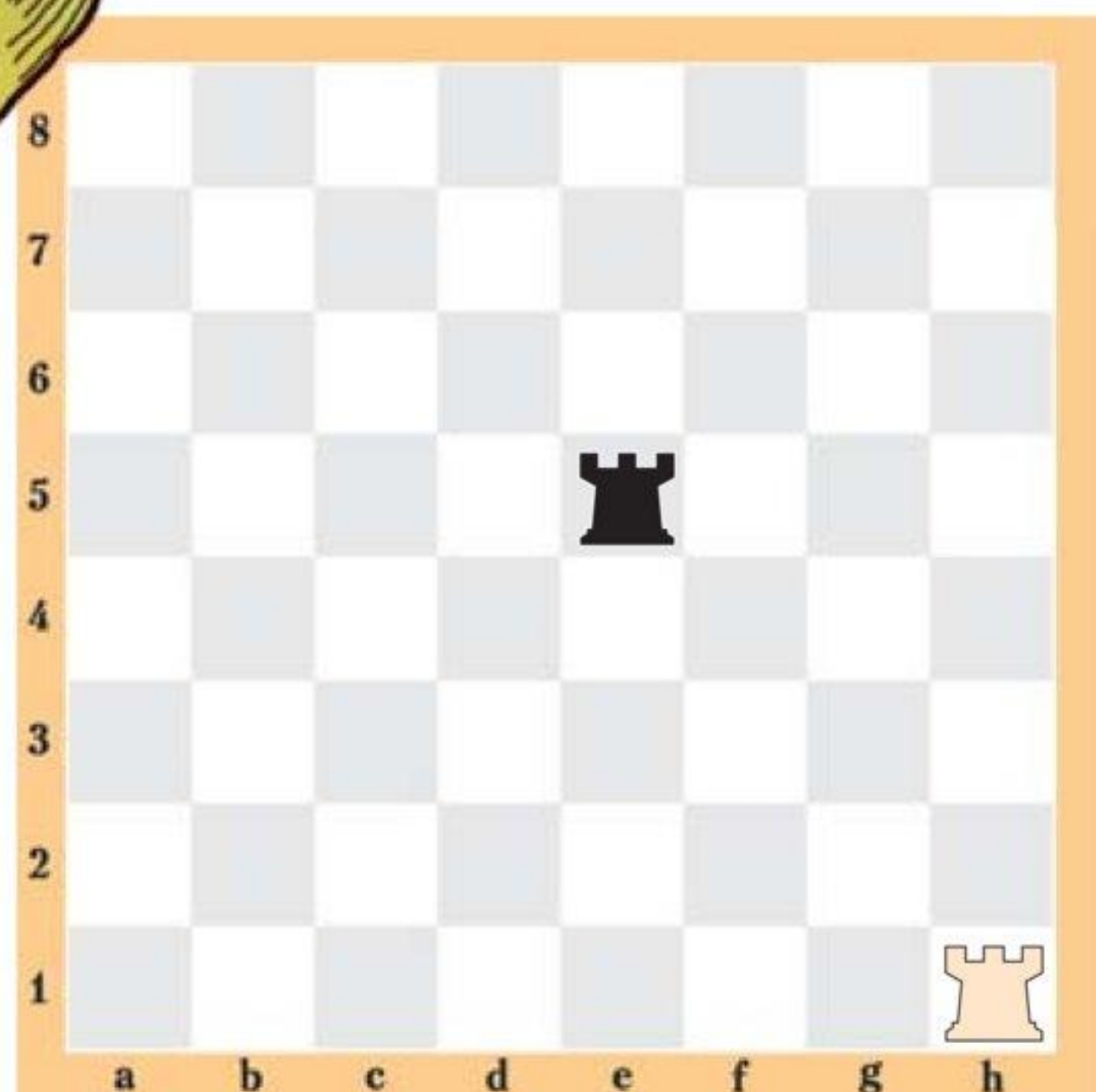
Проведи белую пешку к восьмой горизонтали. Так, чтобы шестым ходом она уже получила награду. А можно ли быстрее? Отметь путь каждой пешки **зелеными** крестиками.

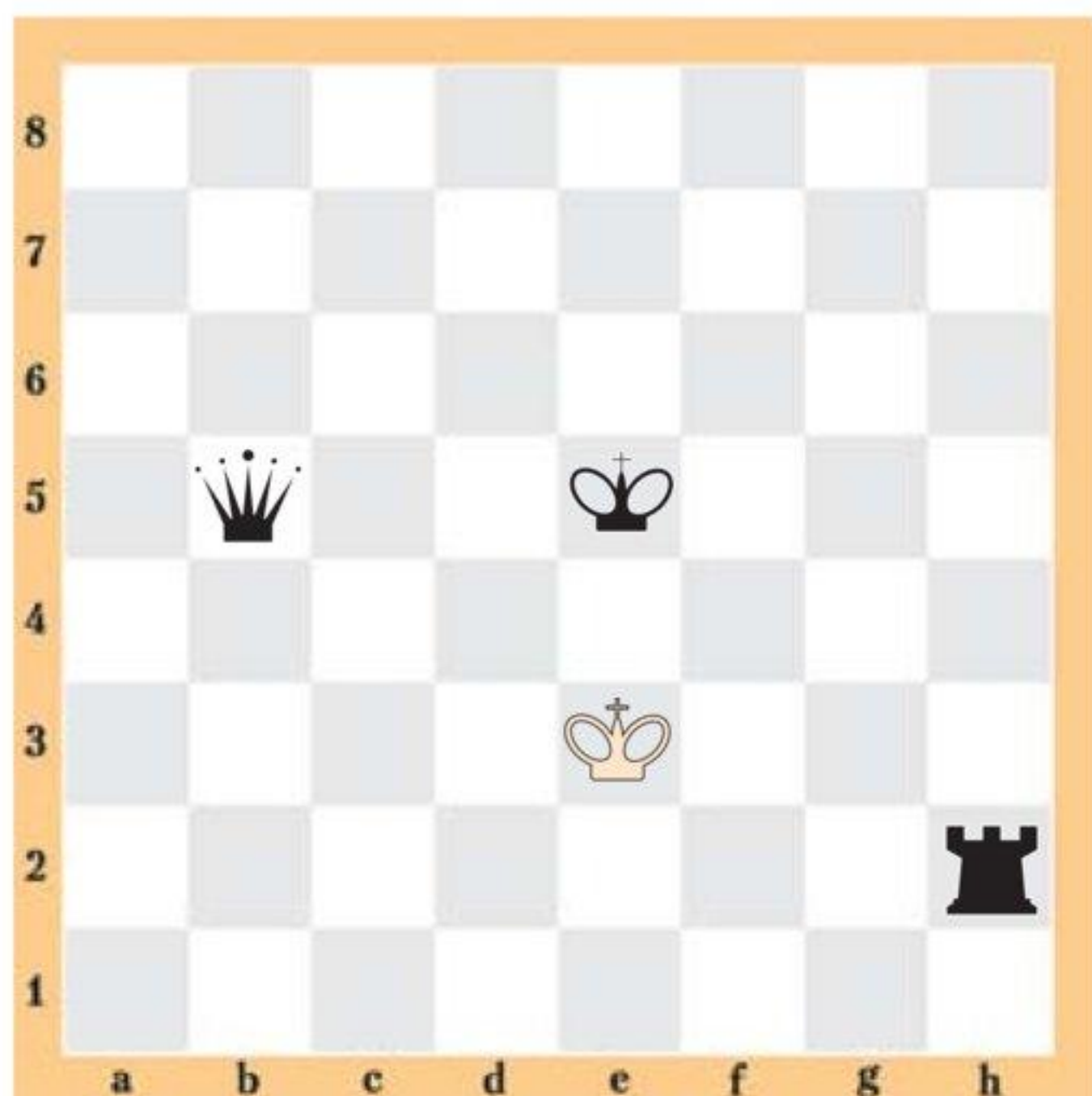
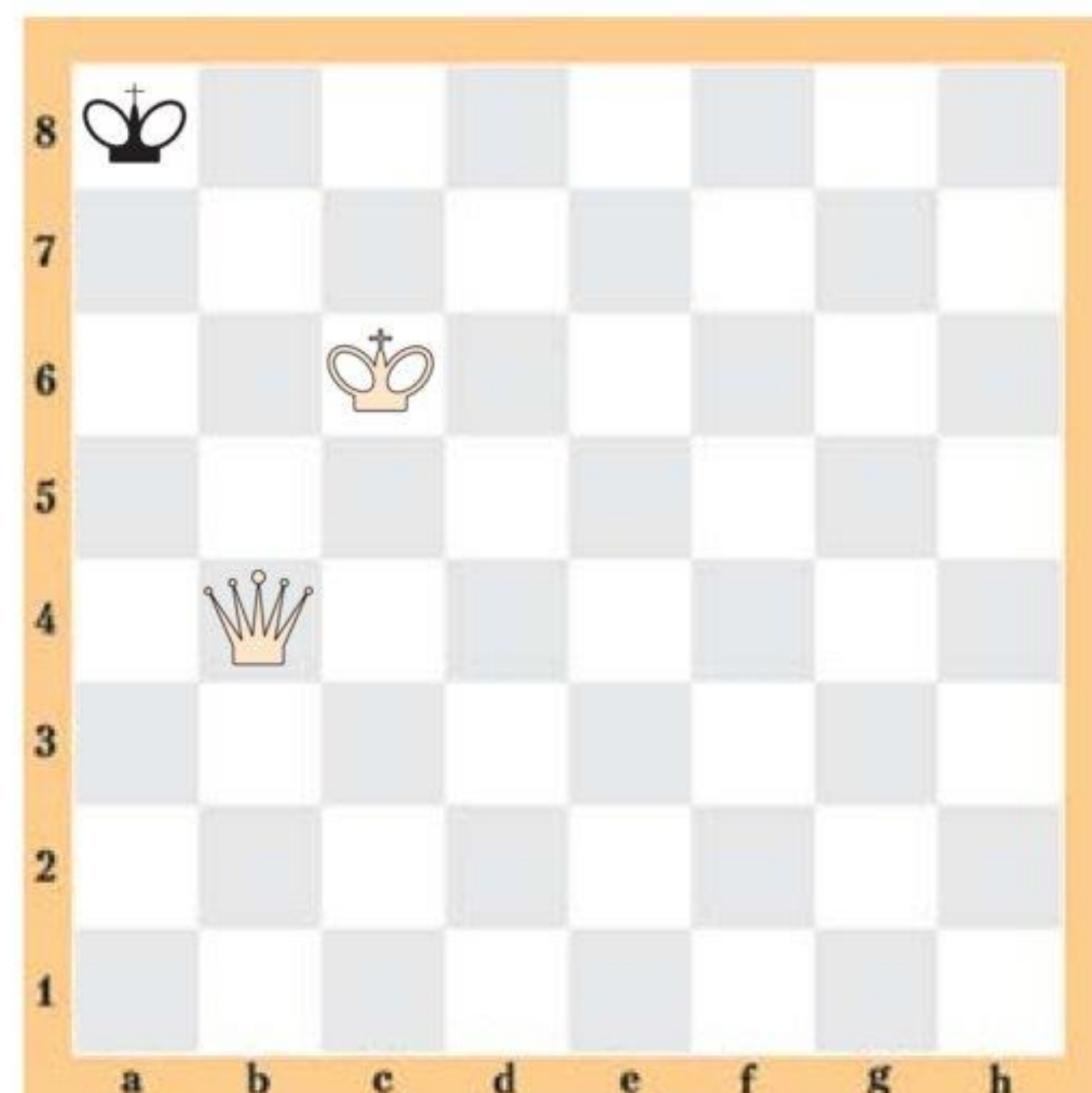
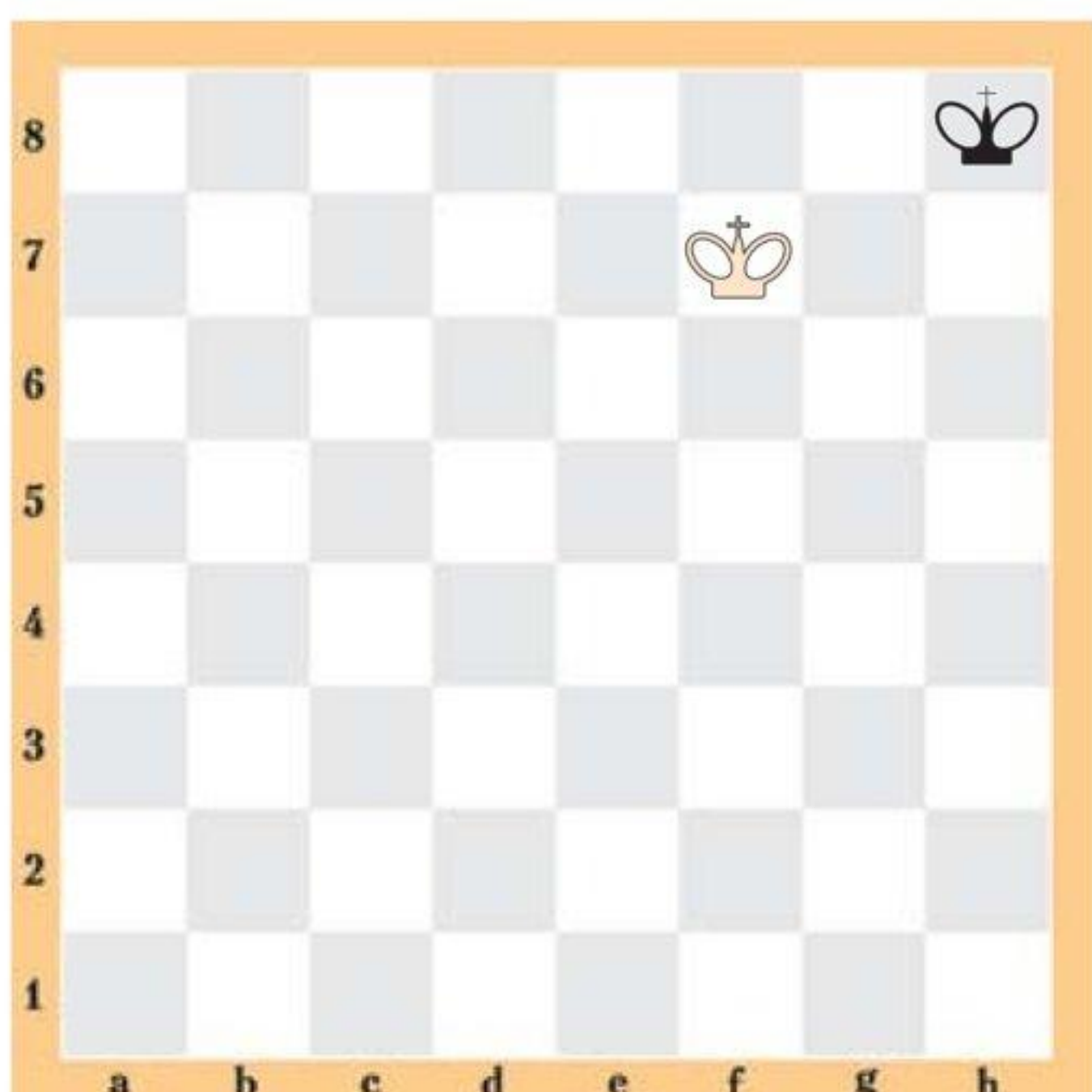
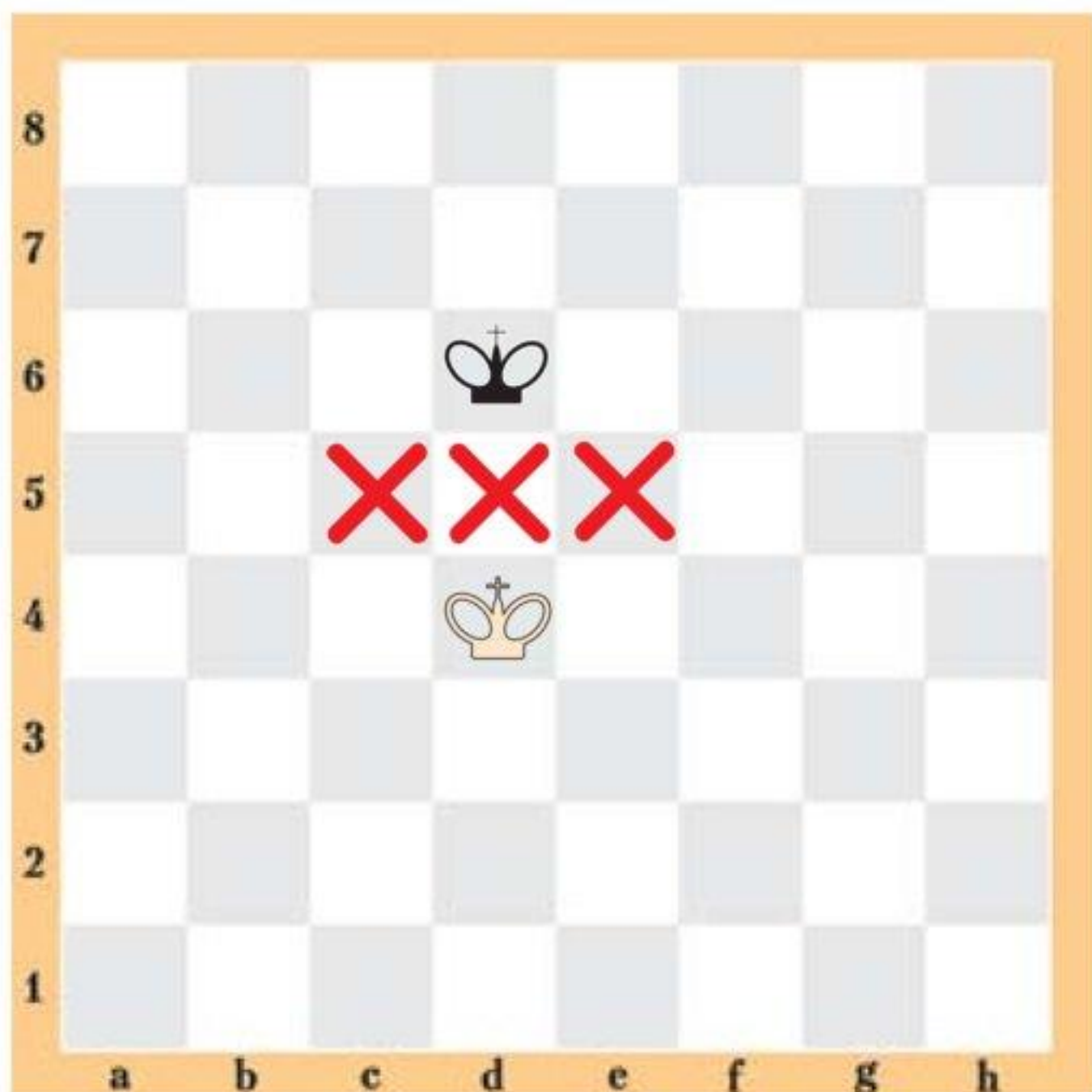


Посчитай, сколько полей надо преодолеть каждой пешке, чтобы добраться до поля превращения.

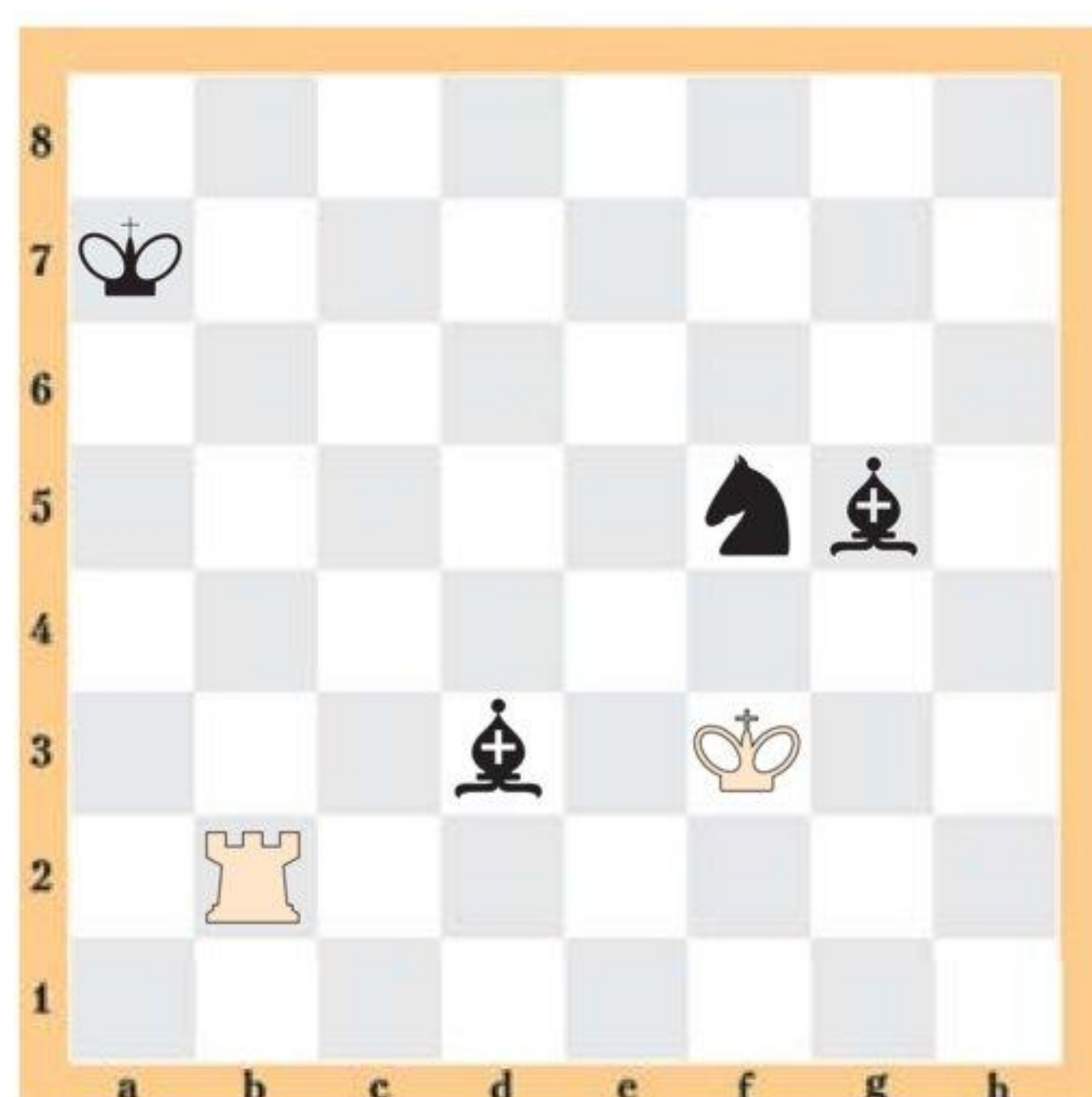
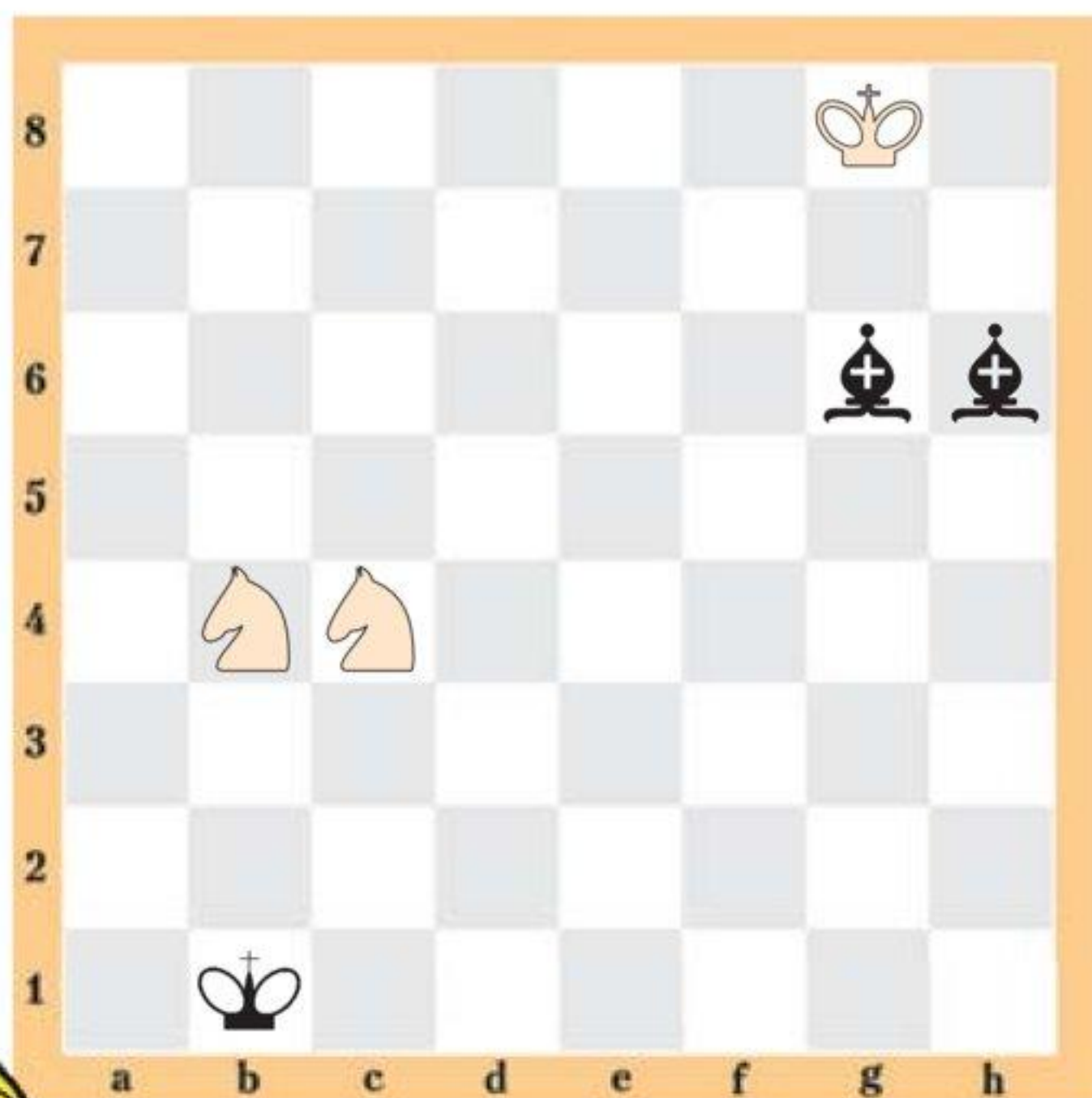
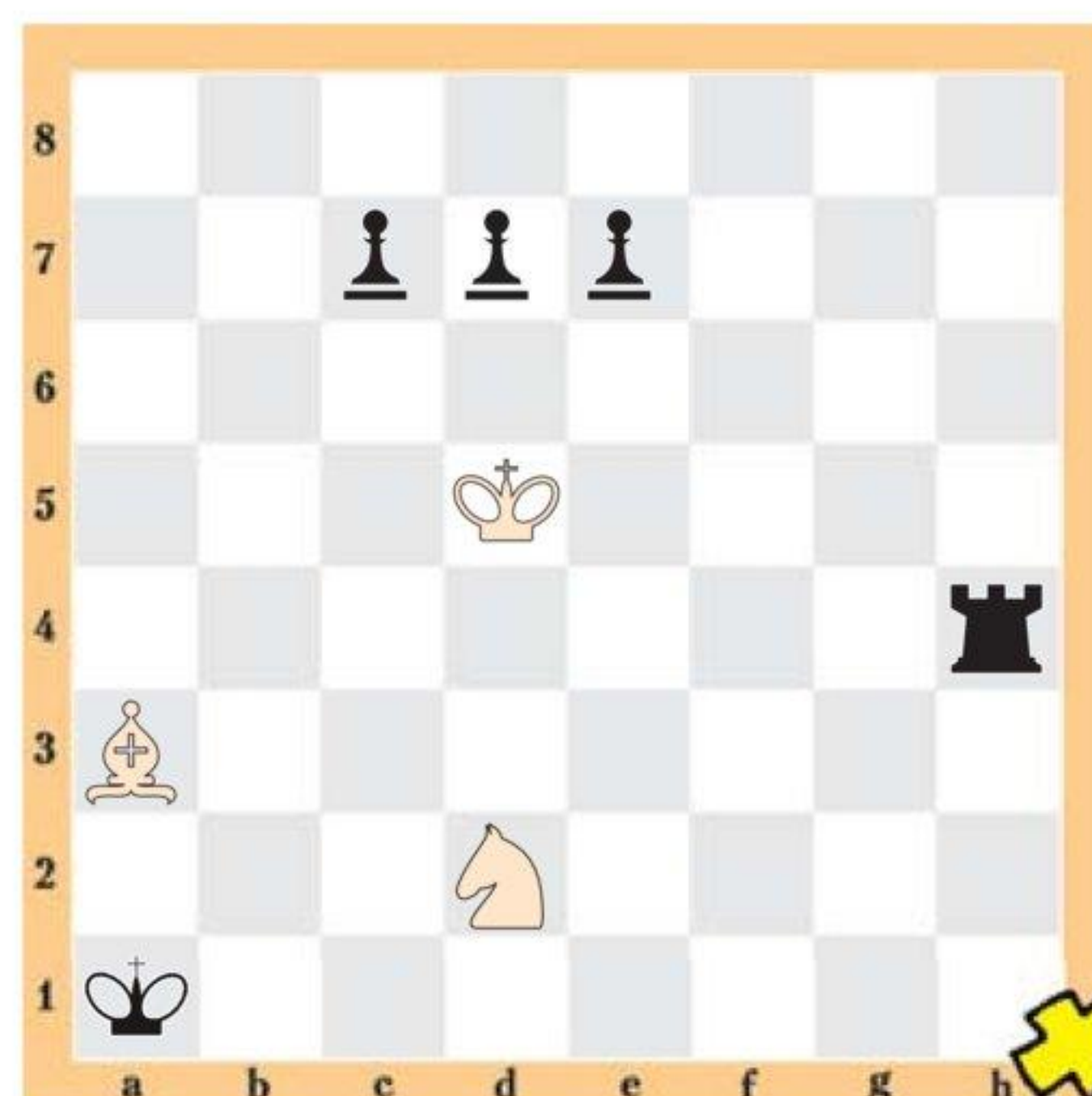
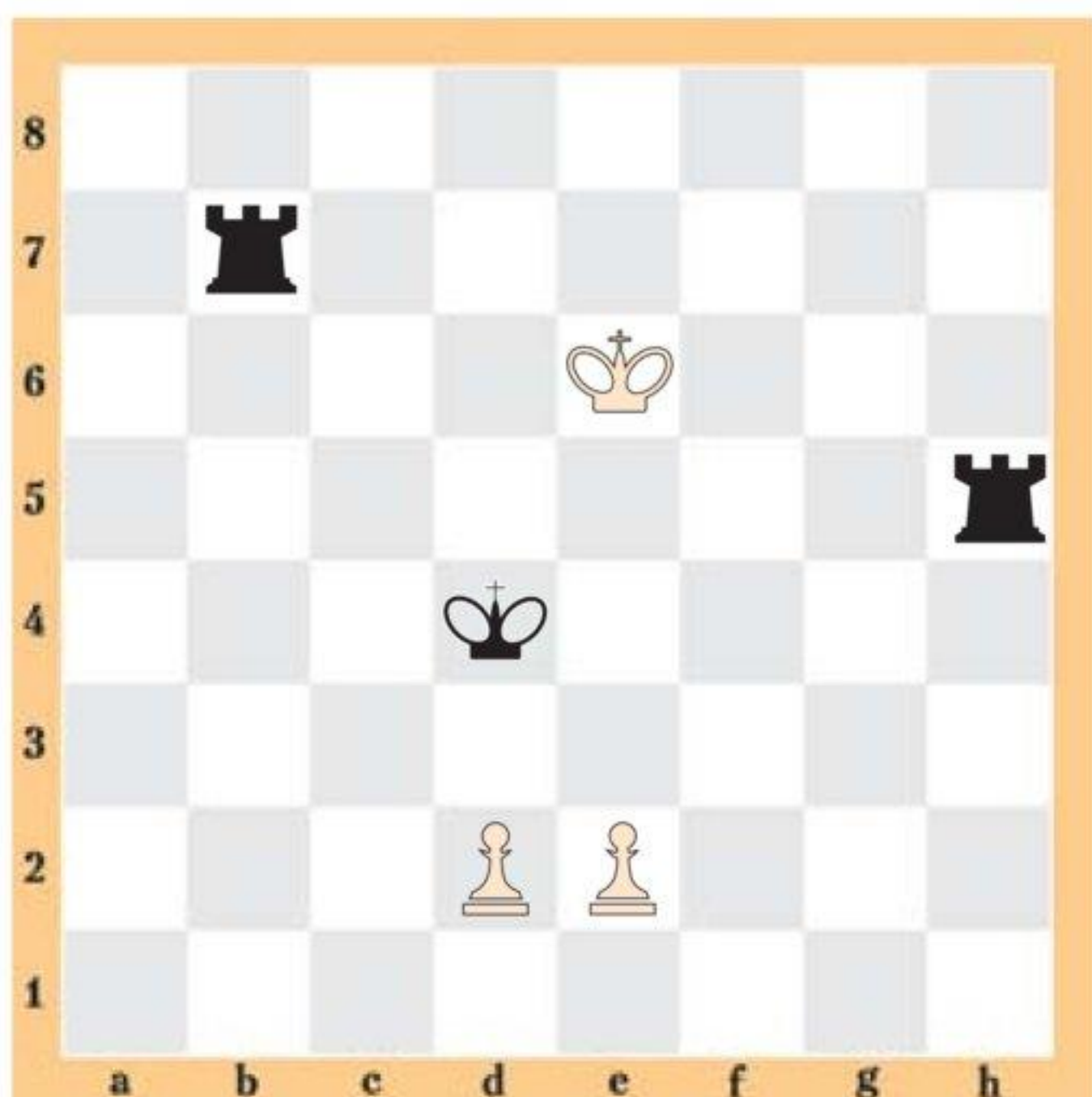
А теперь проведи черные пешки к первой горизонтали.

Отметь **красными** крестиками зону обстрела фигур на рисунках. Сравни, сколько полей обстреливает фигура в углу шахматной доски, а сколько в середине?

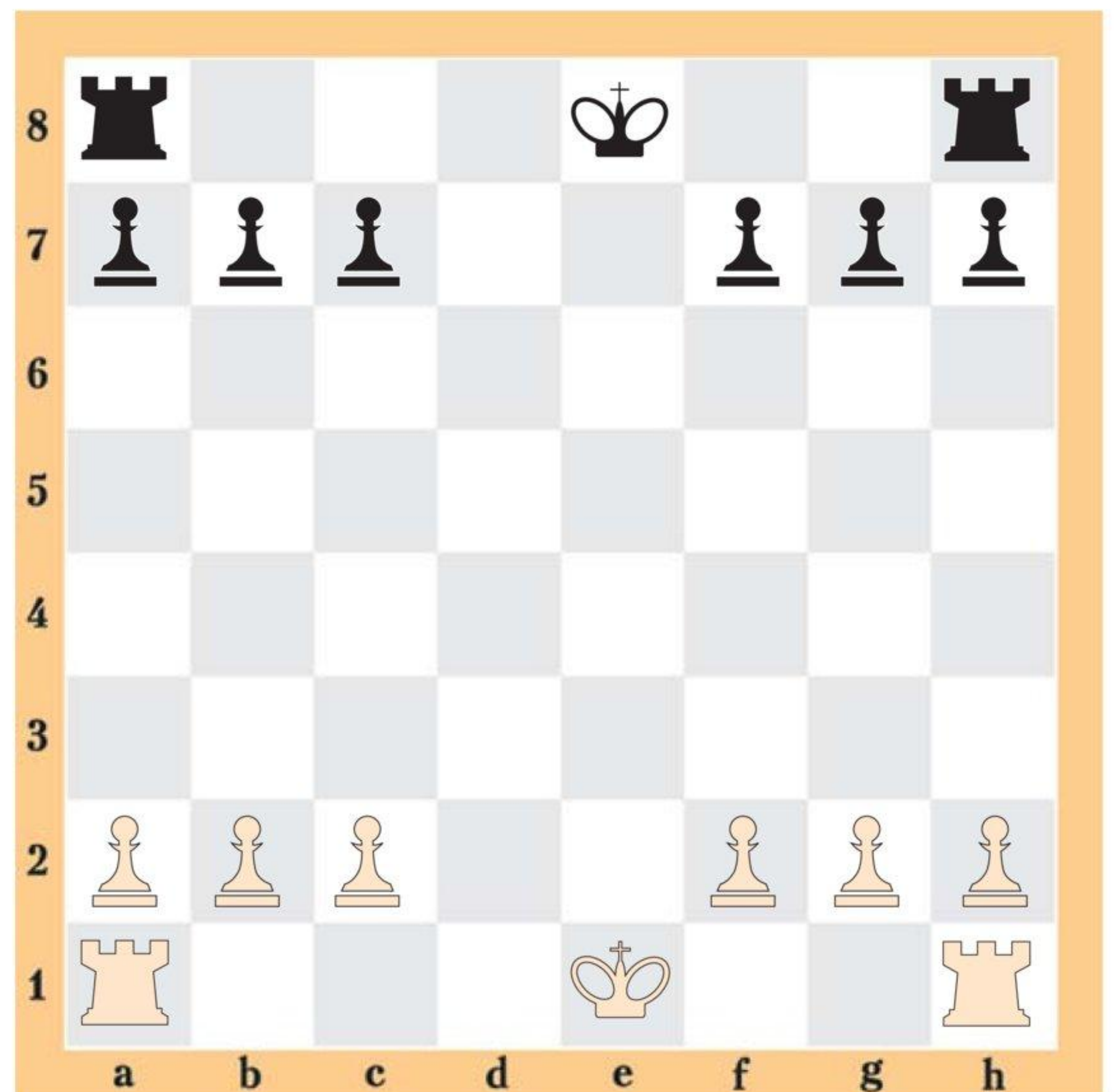
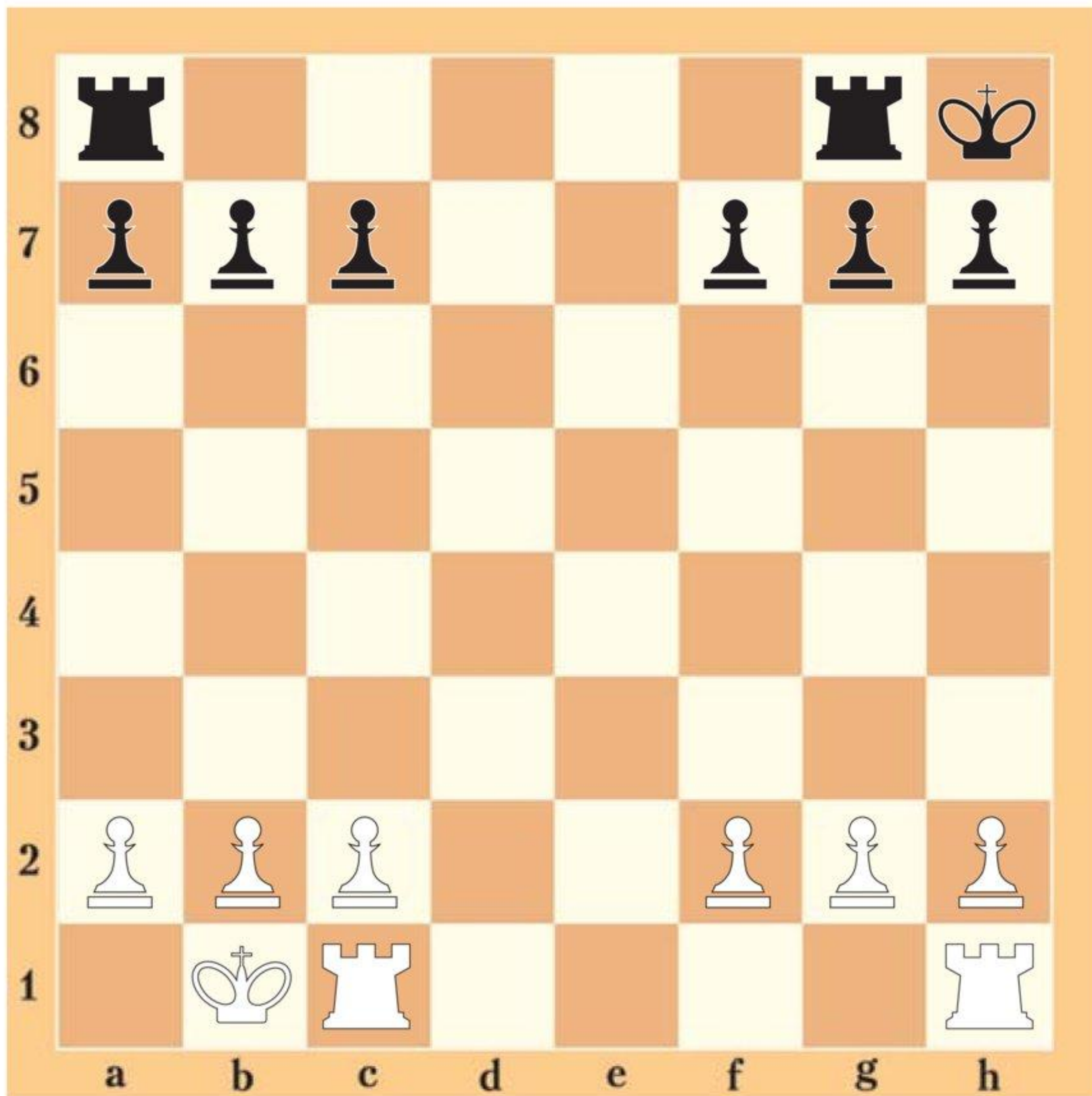




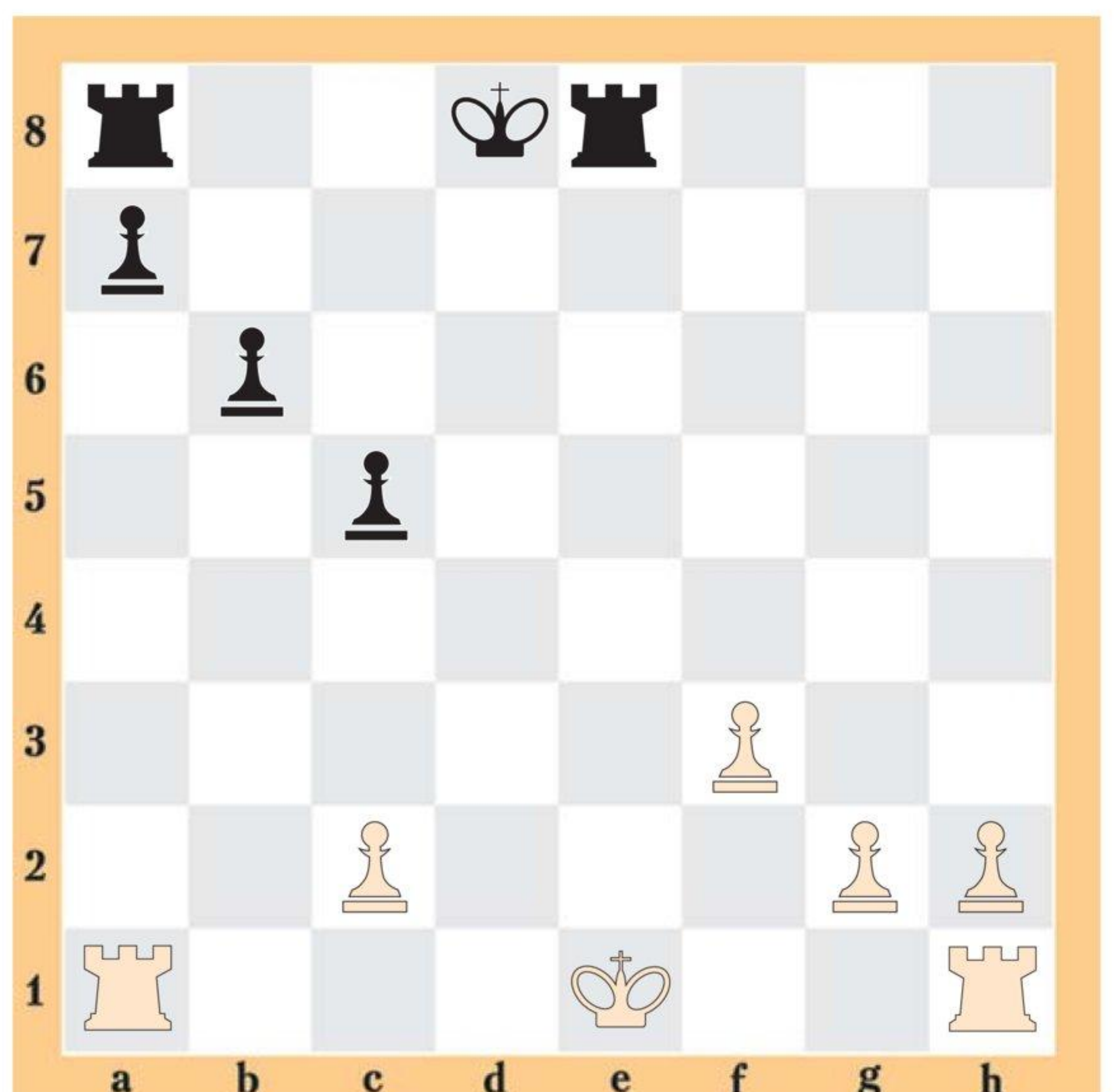
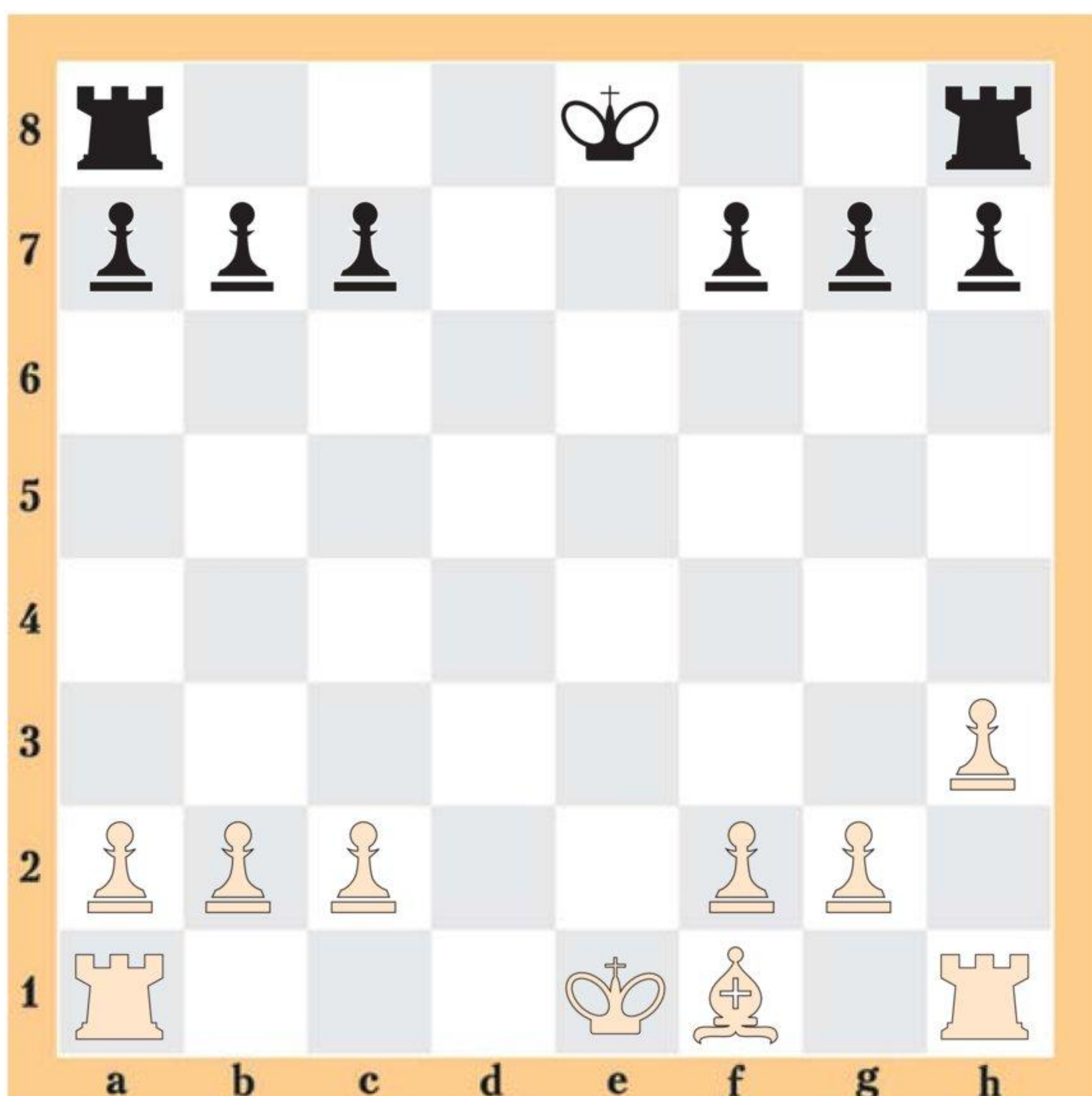
Отметь **зеленым** крестиком поля, на которые могут пойти белый и черный короли. А **красным** крестиком — поля, на которые ходить королям не разрешается правилами.

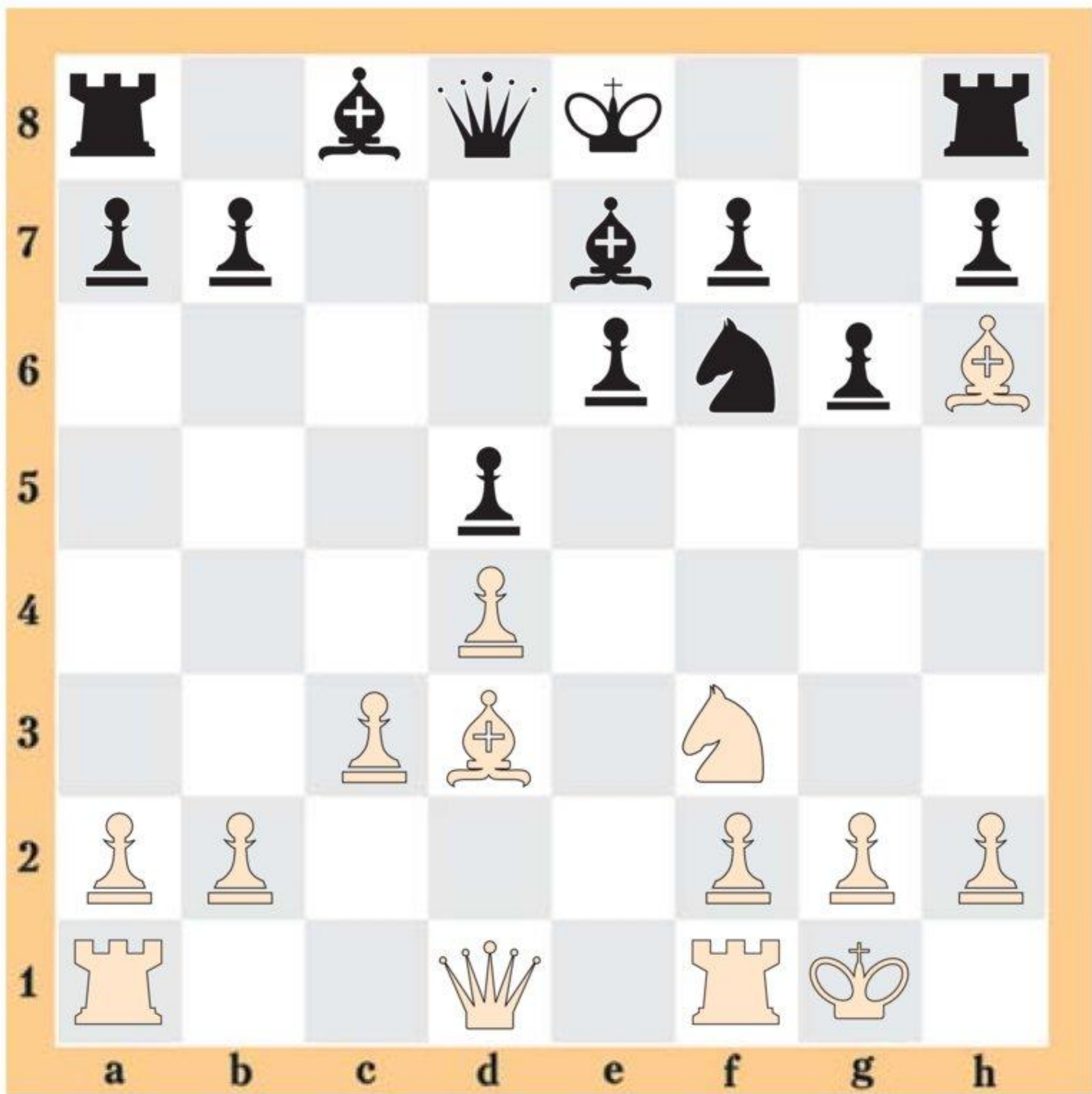
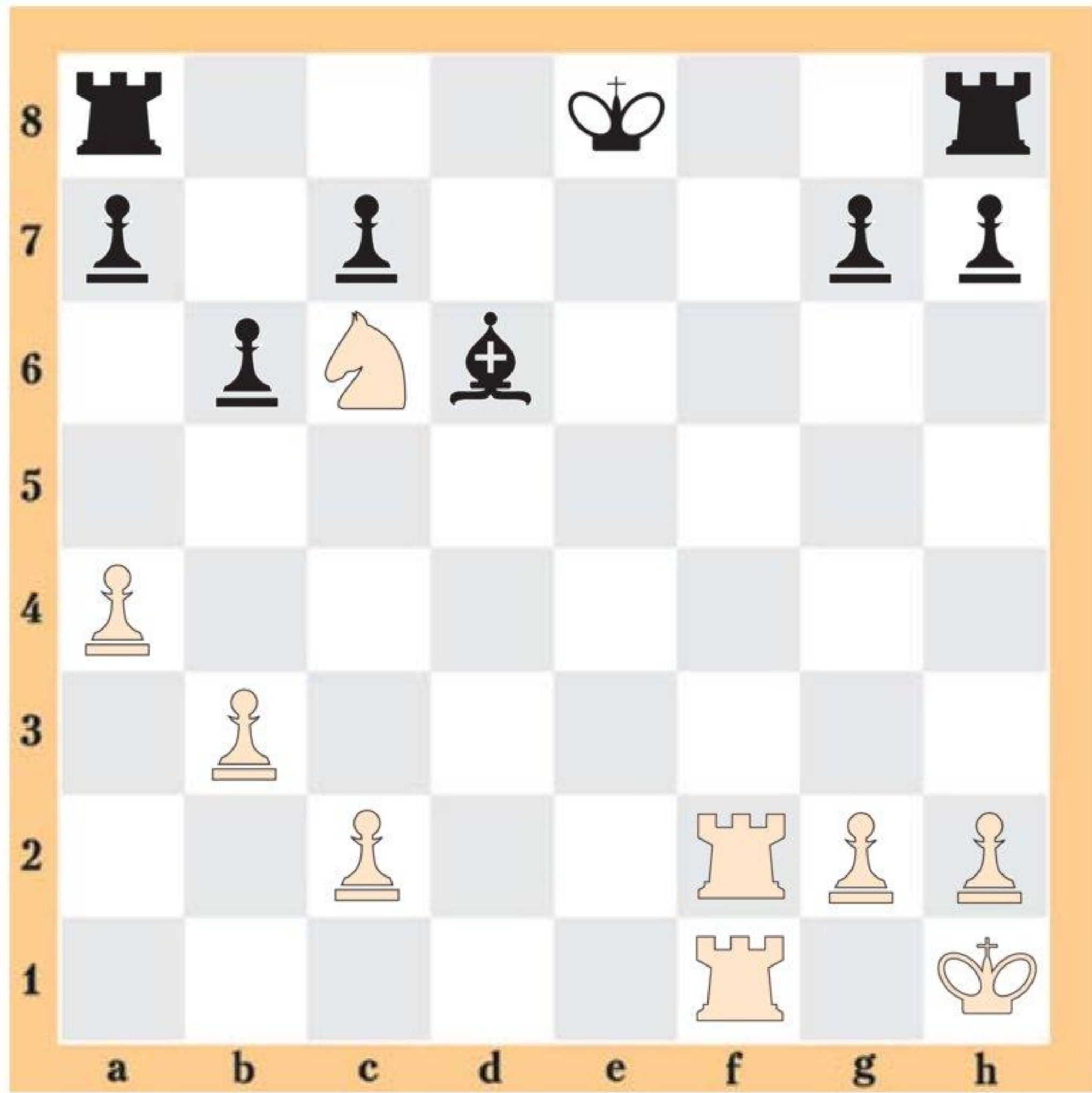
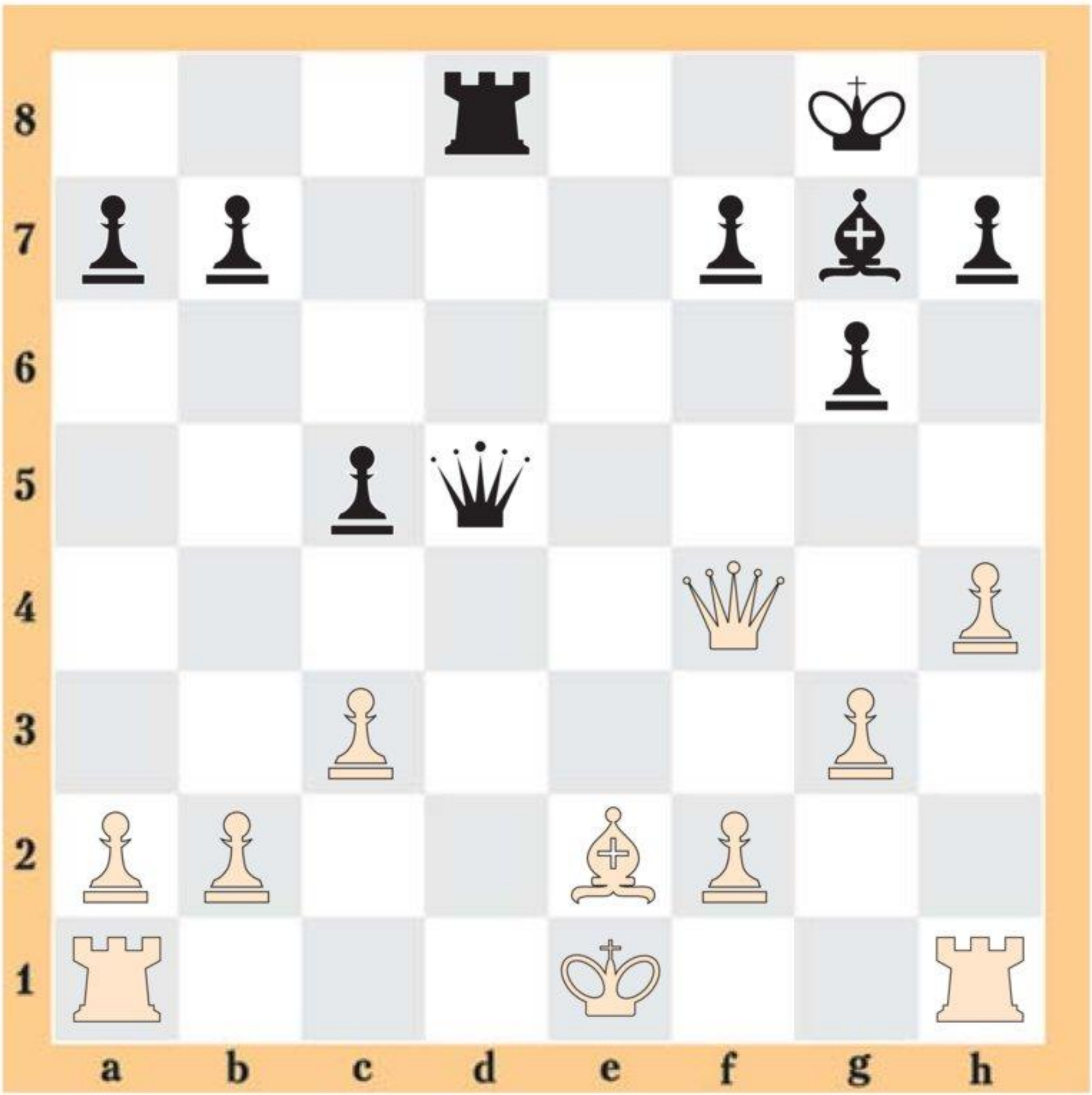
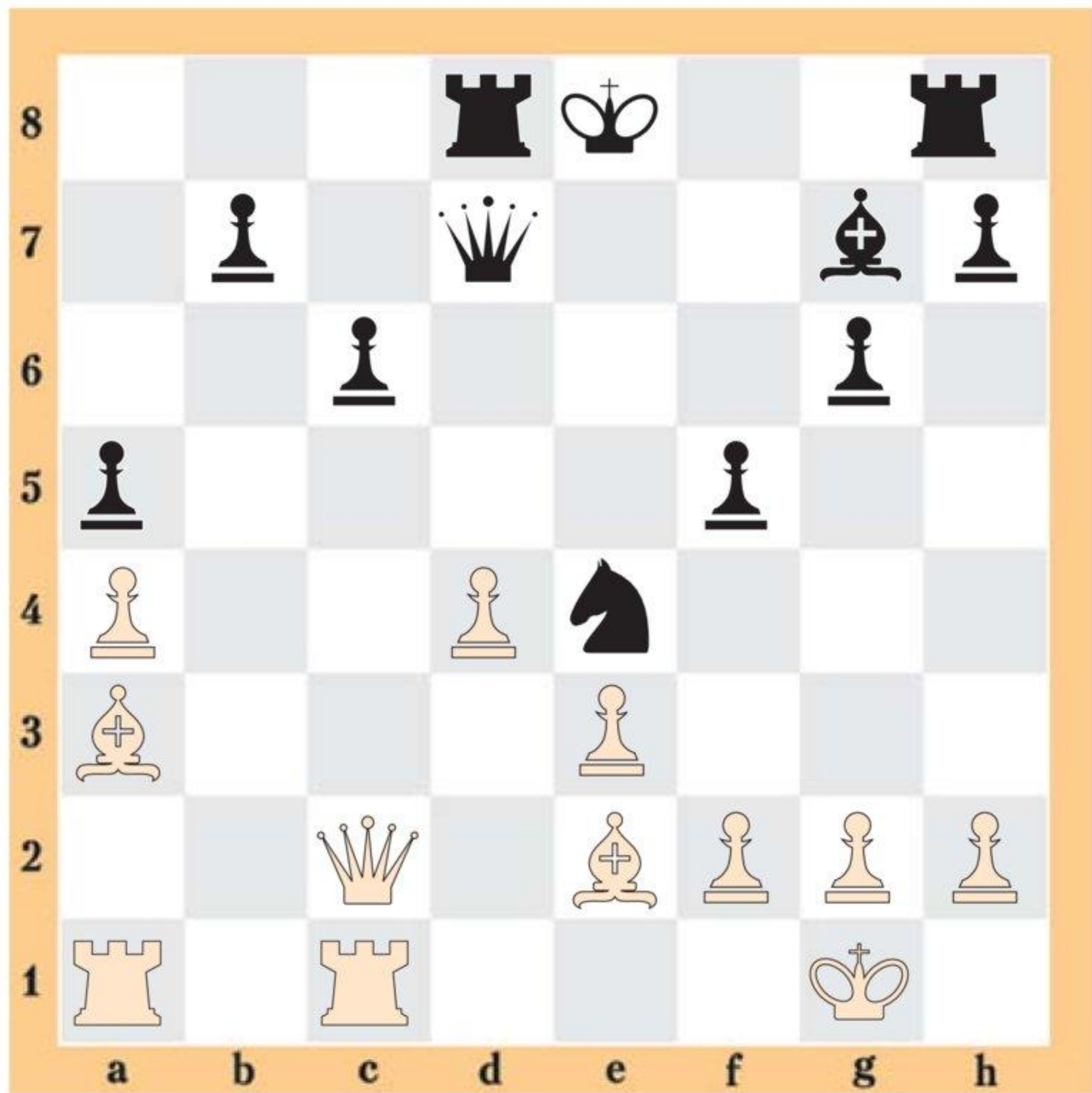
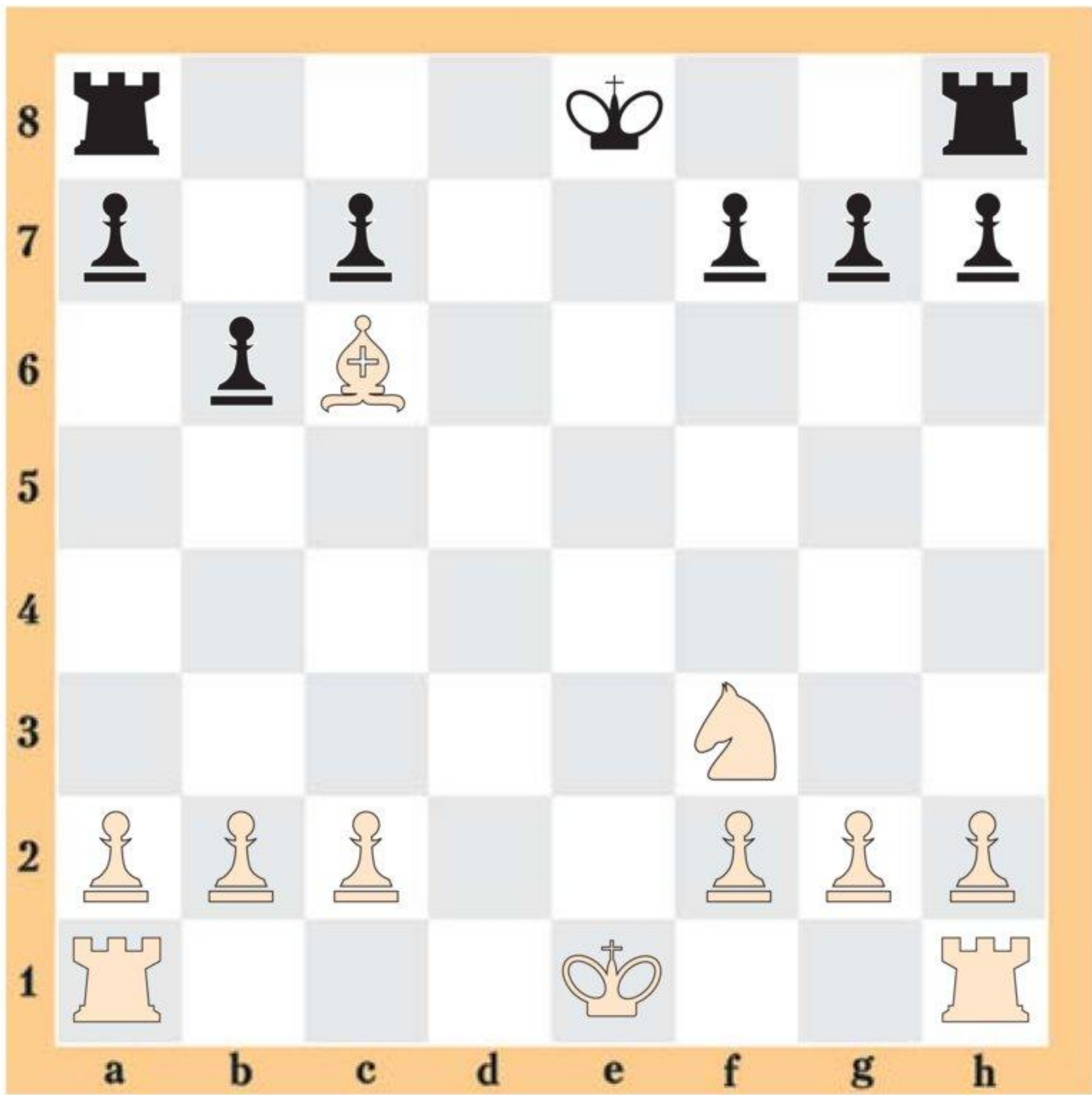
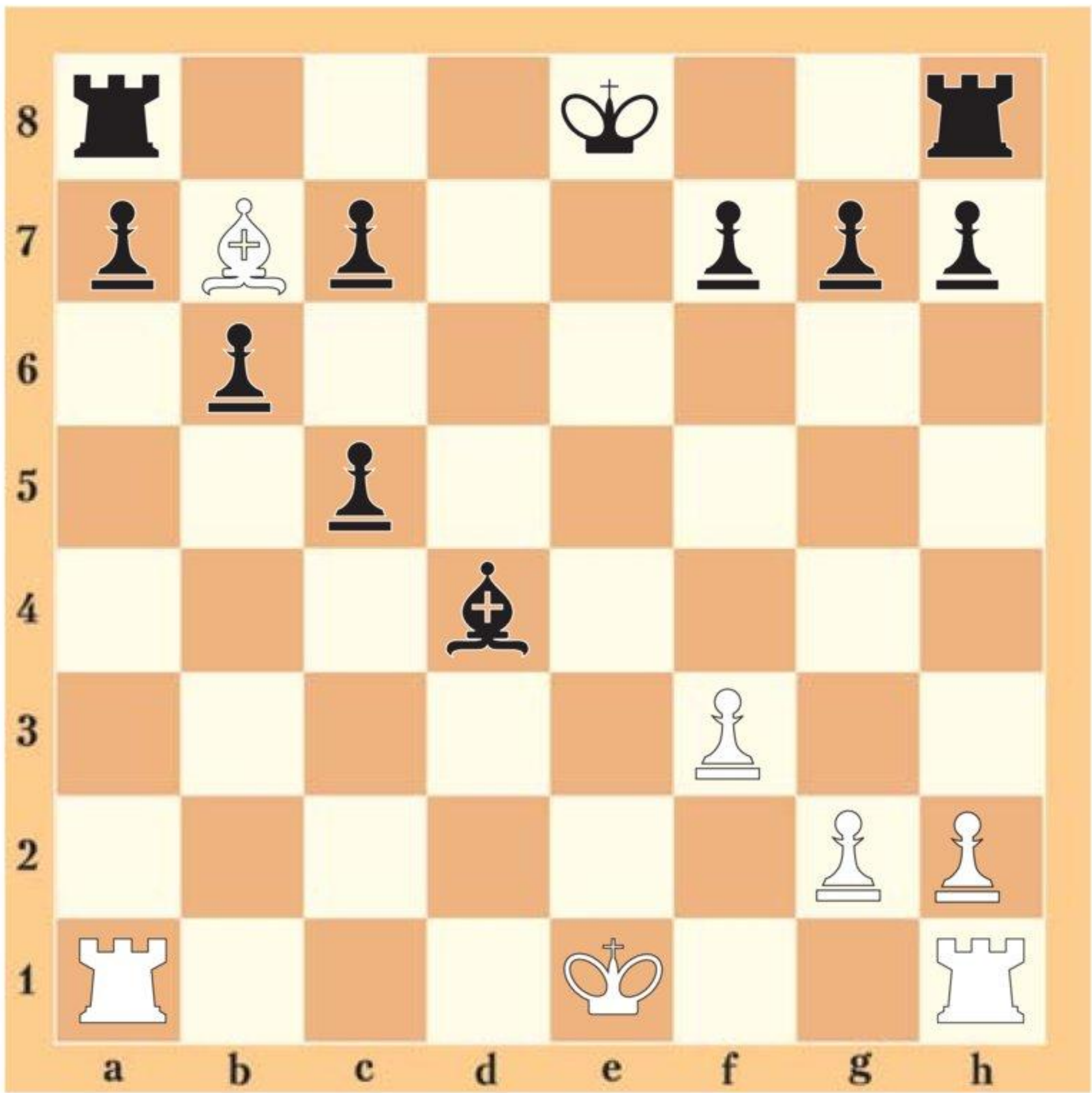


Правильно ли выполнена рокировка?
 А как правильно?
 Нарисуй.

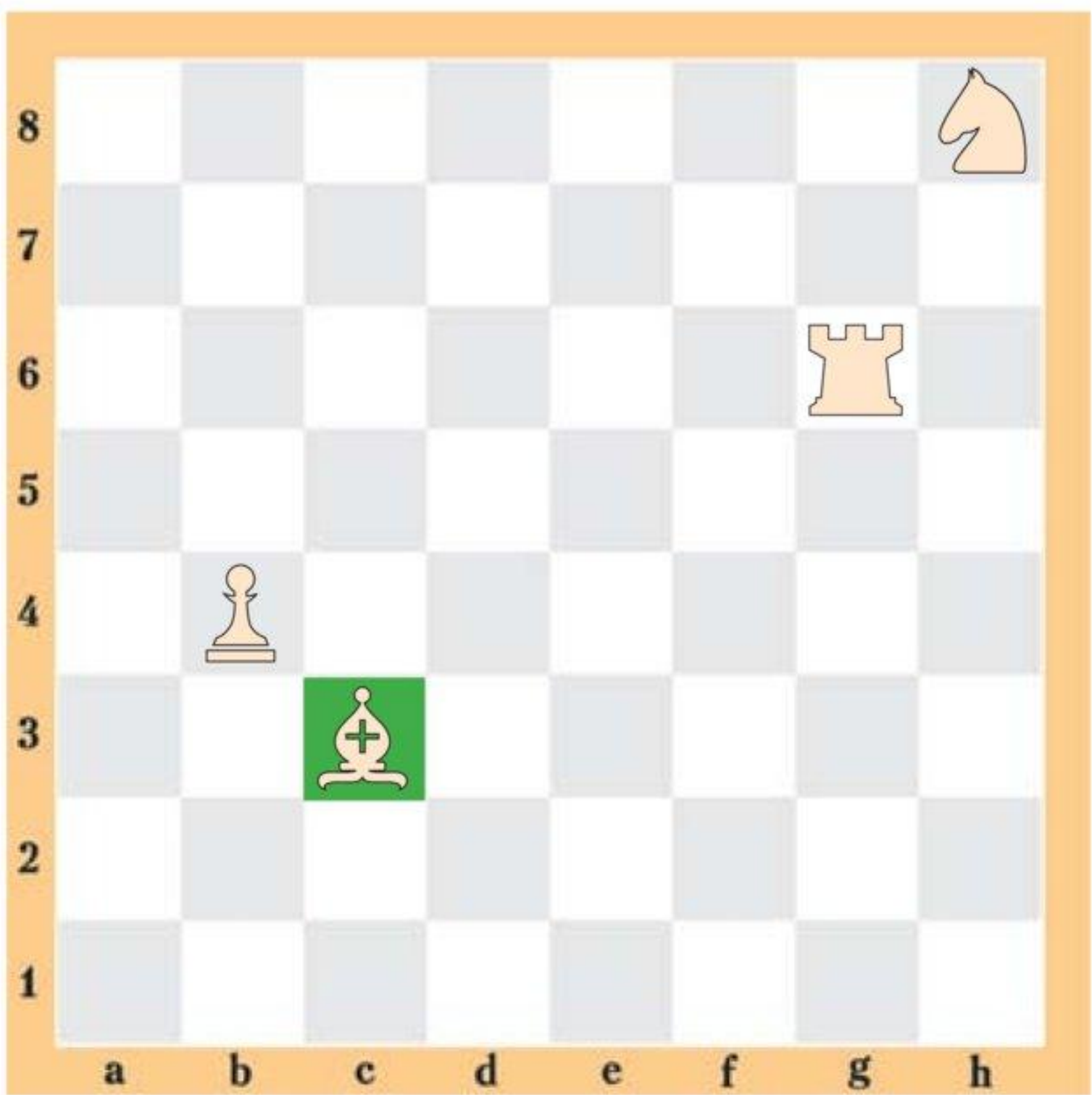
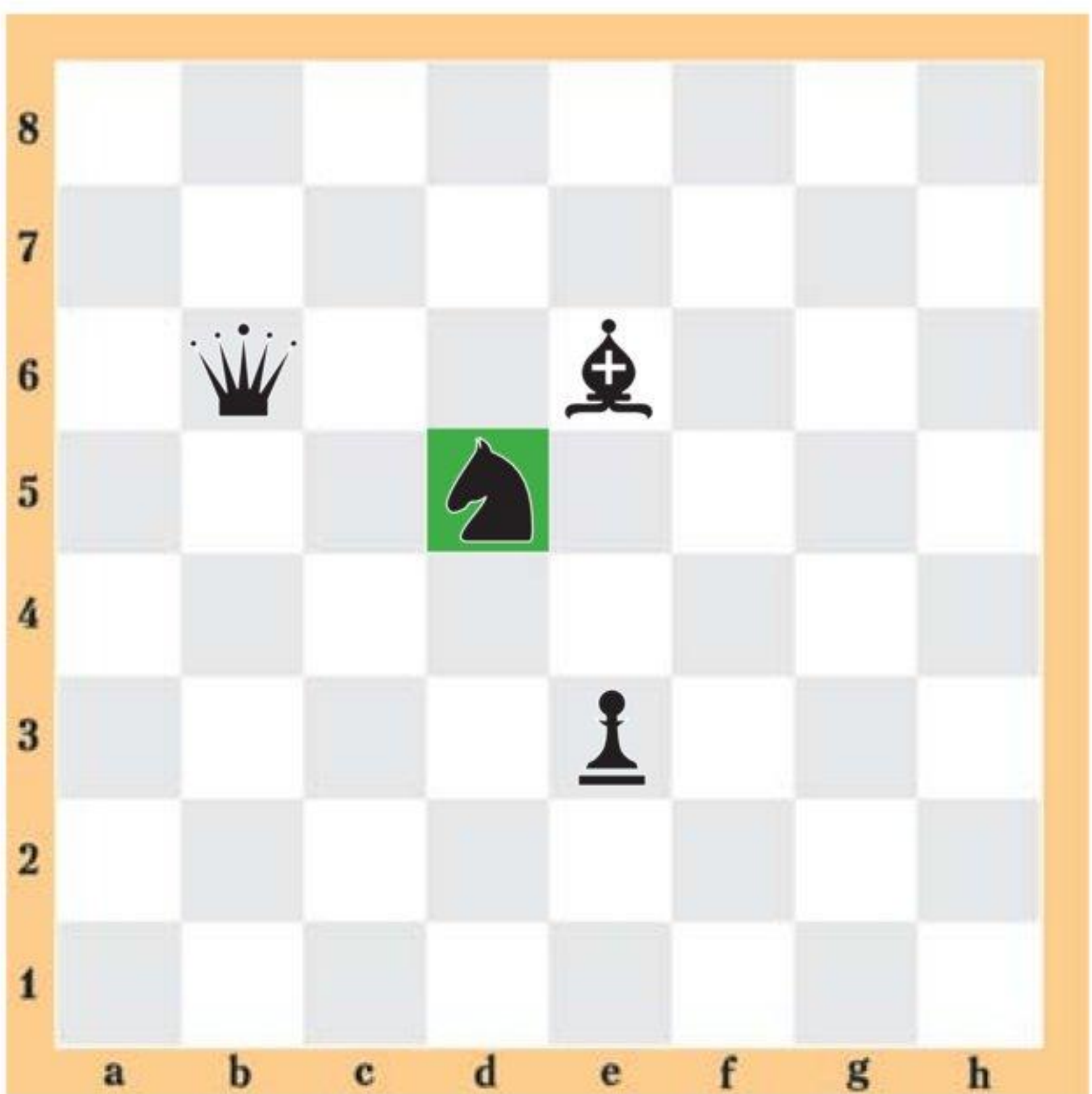
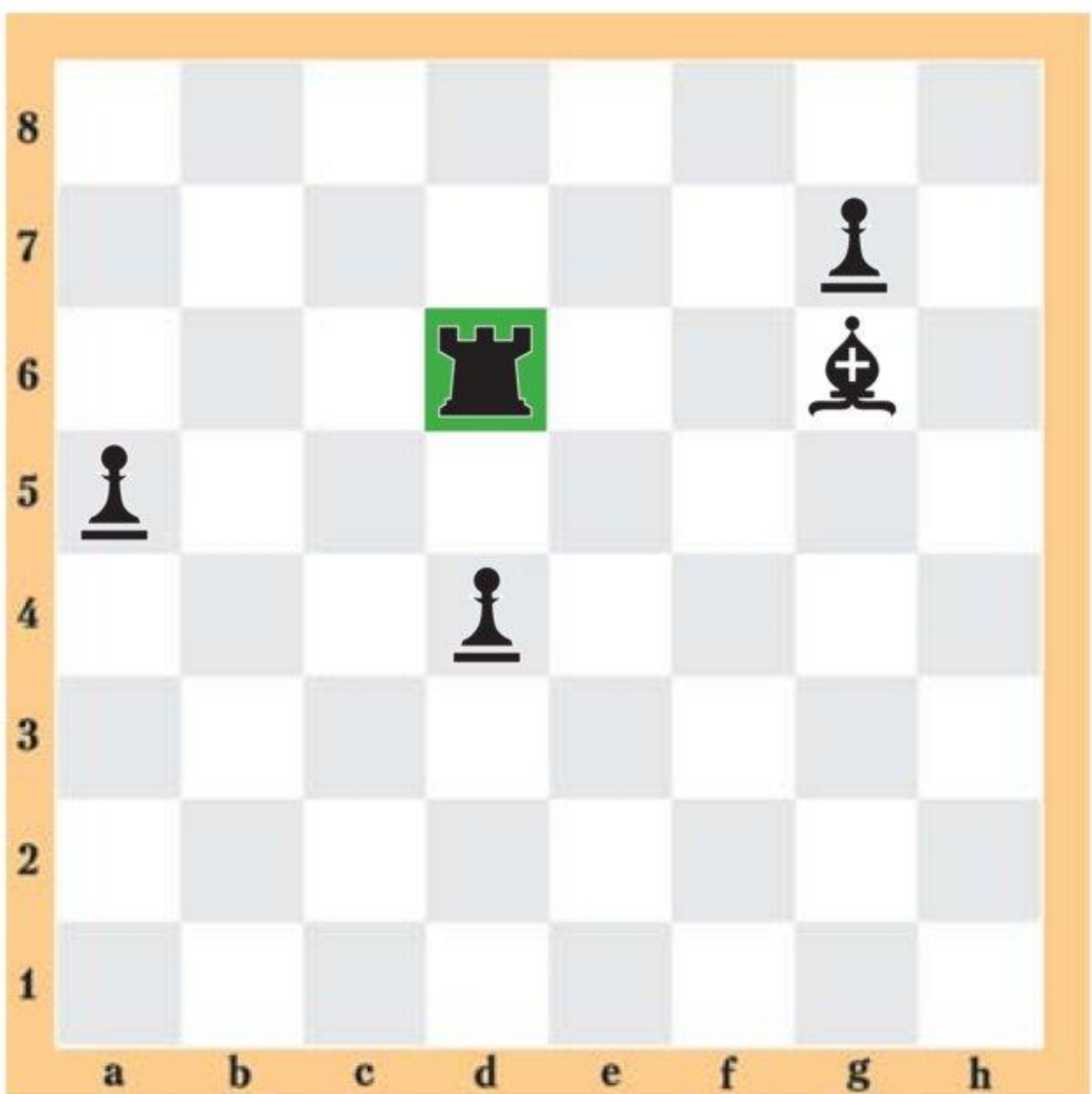
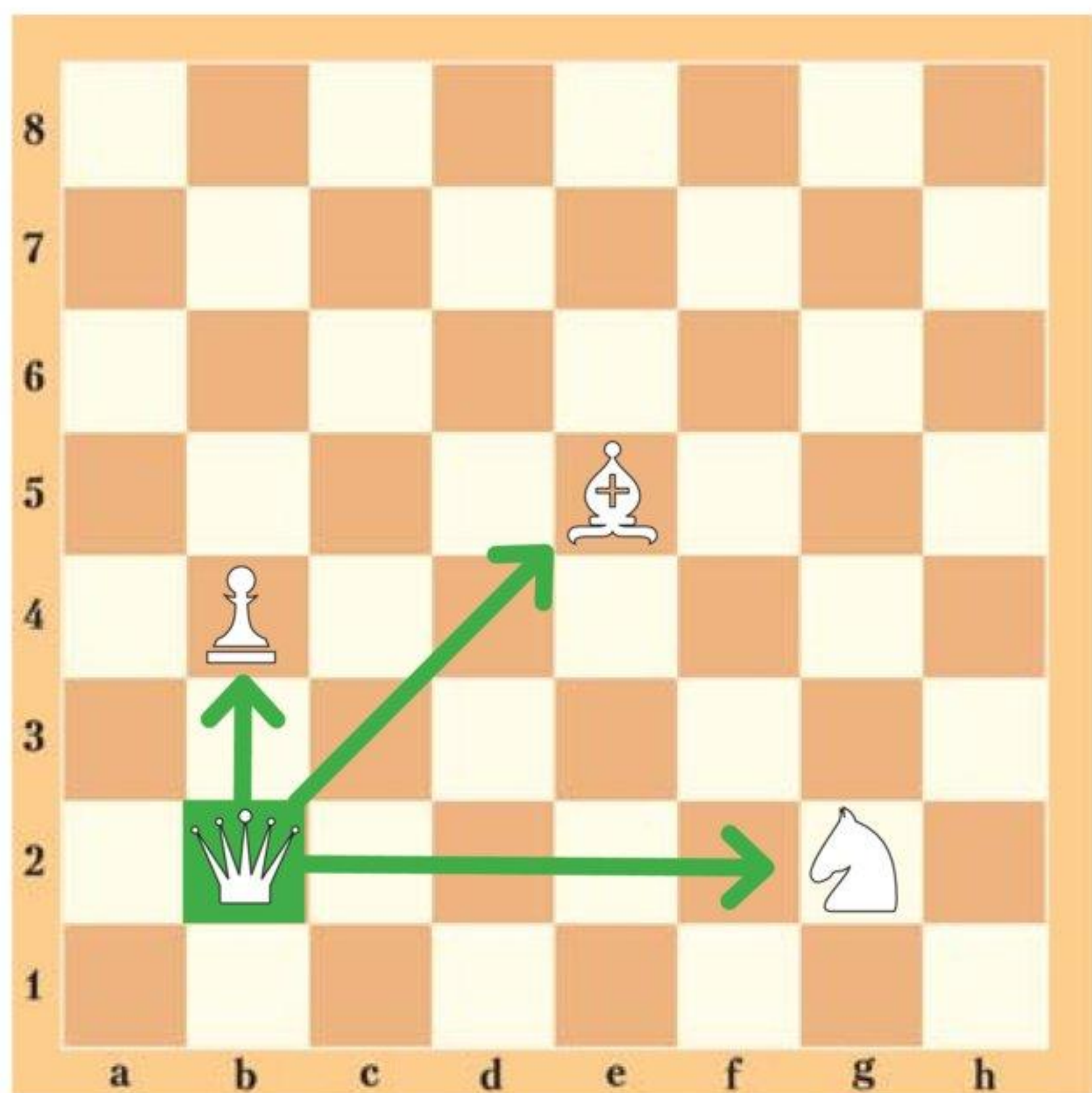


Возможна ли рокировка?
 Длинная или короткая?
 Почему?

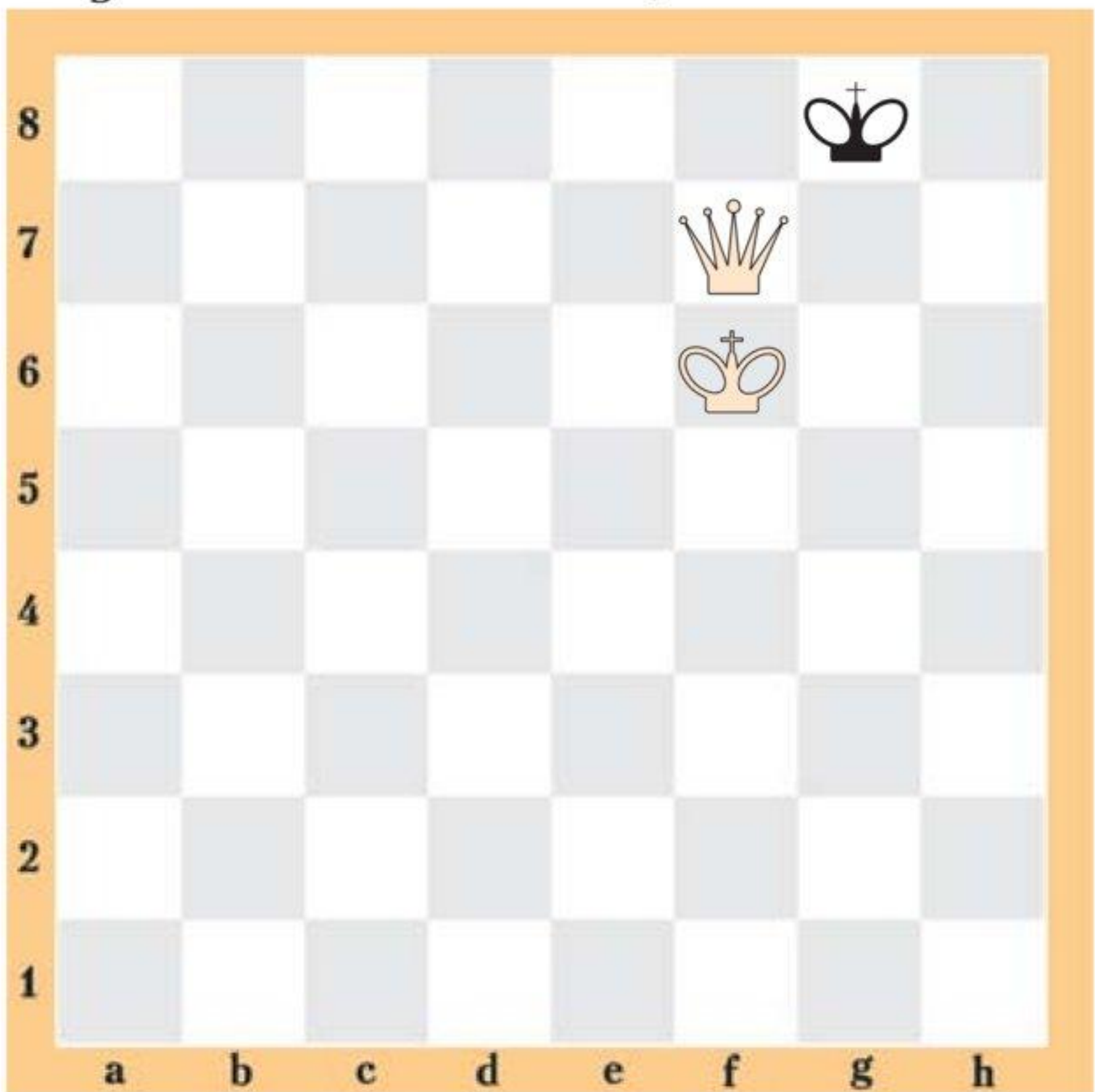
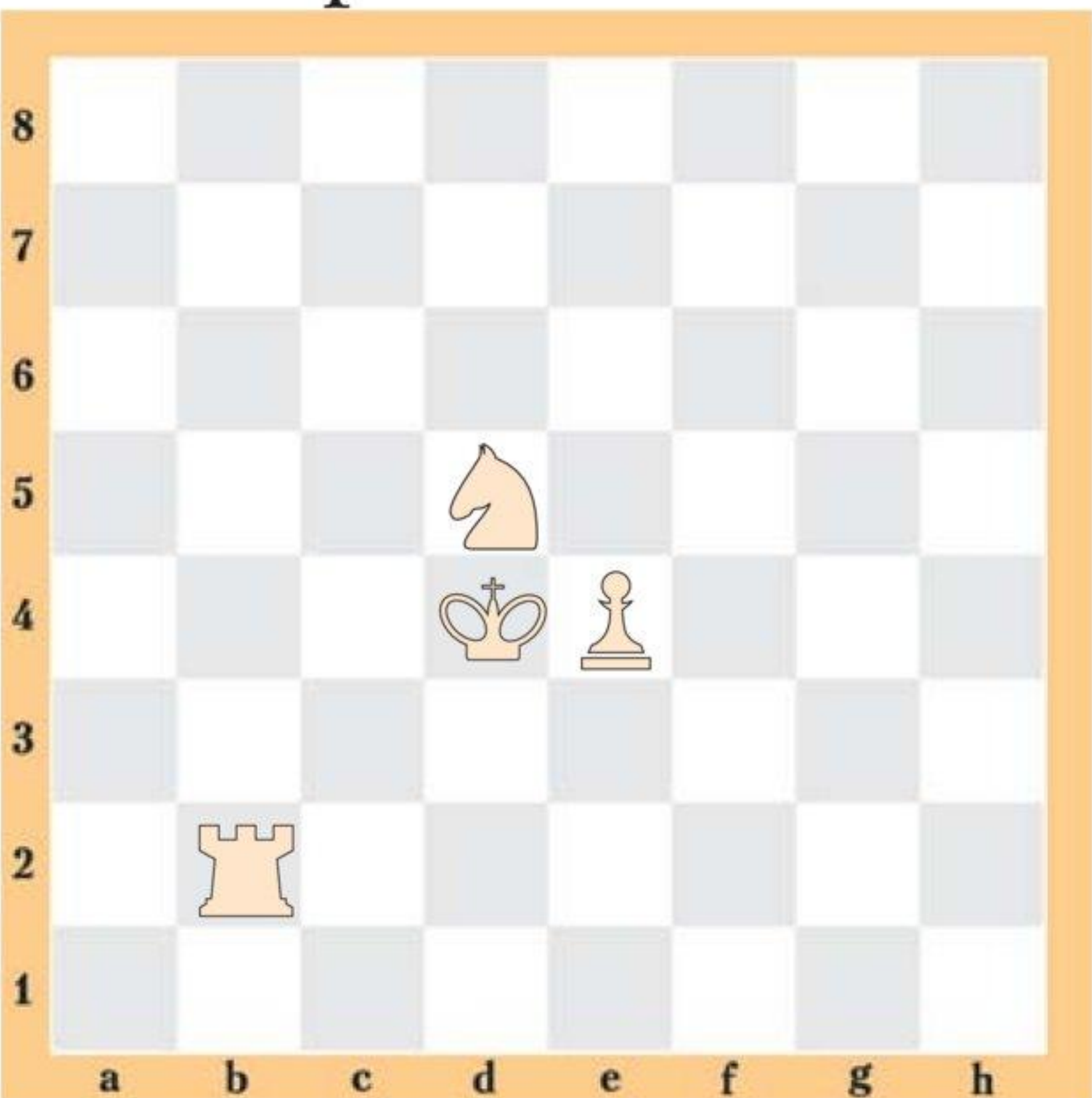




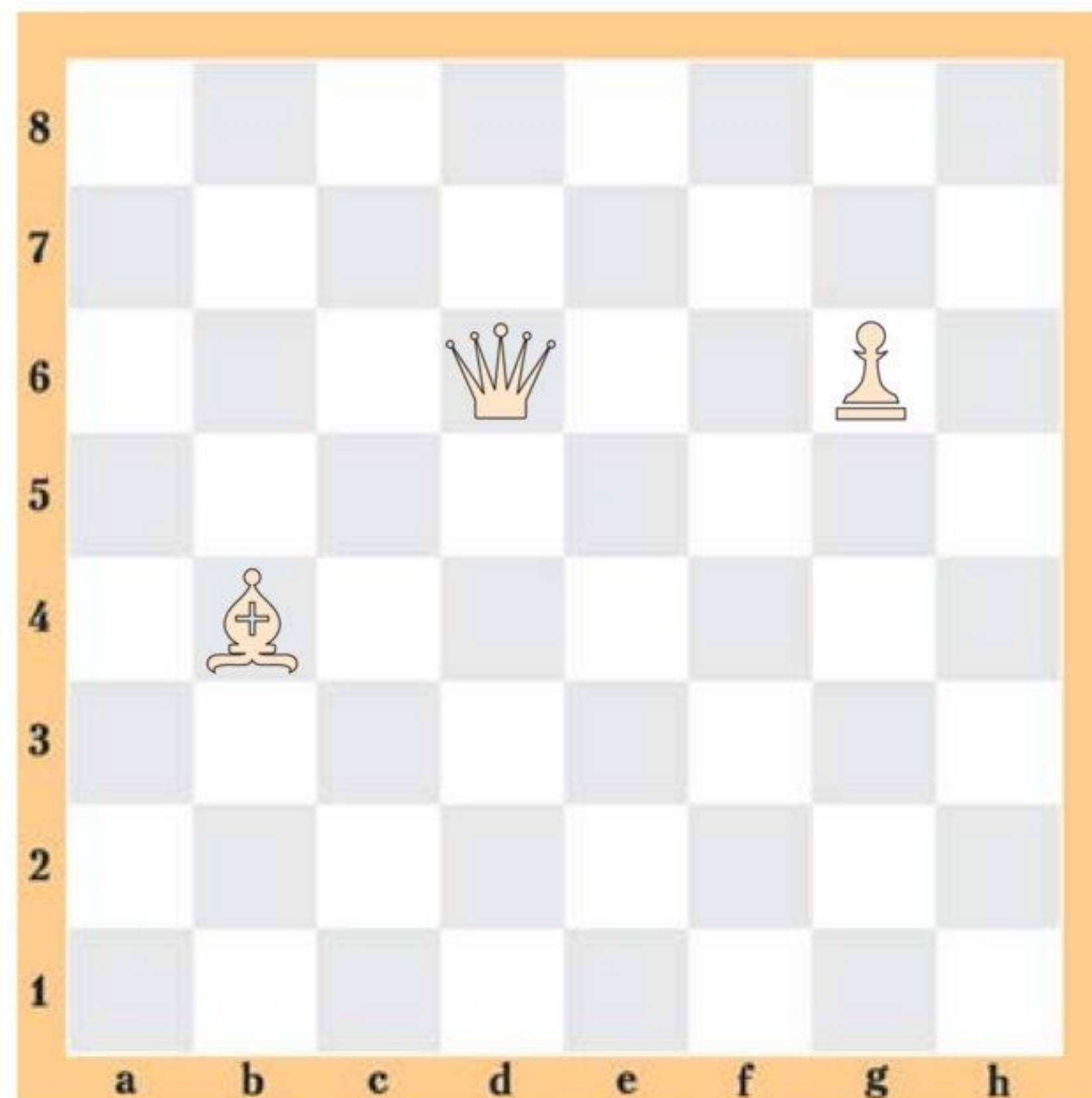
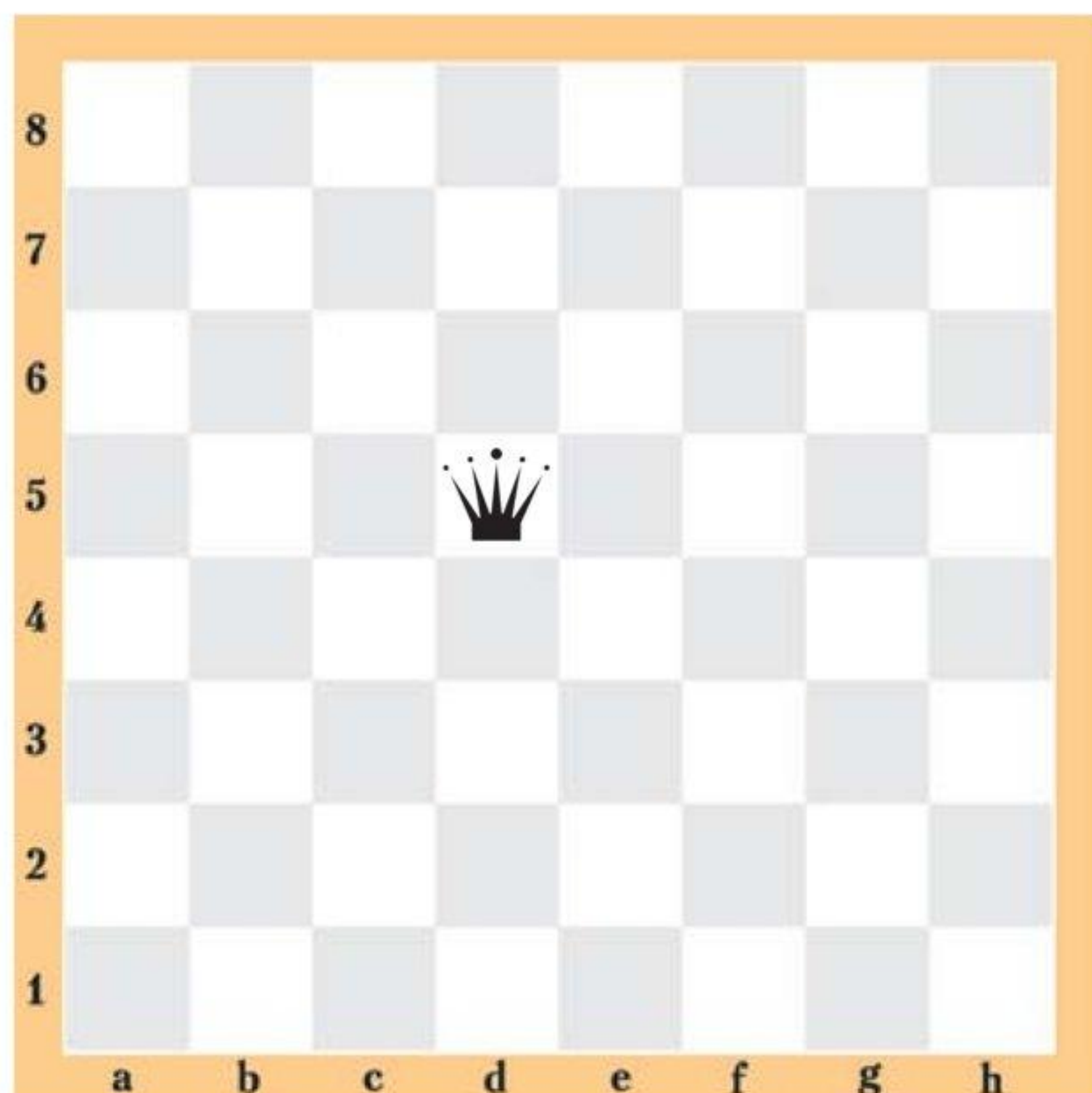
Какие фигуры и пешки защищает выделенная фигура?
Нарисуй *зеленую* линию между ними.



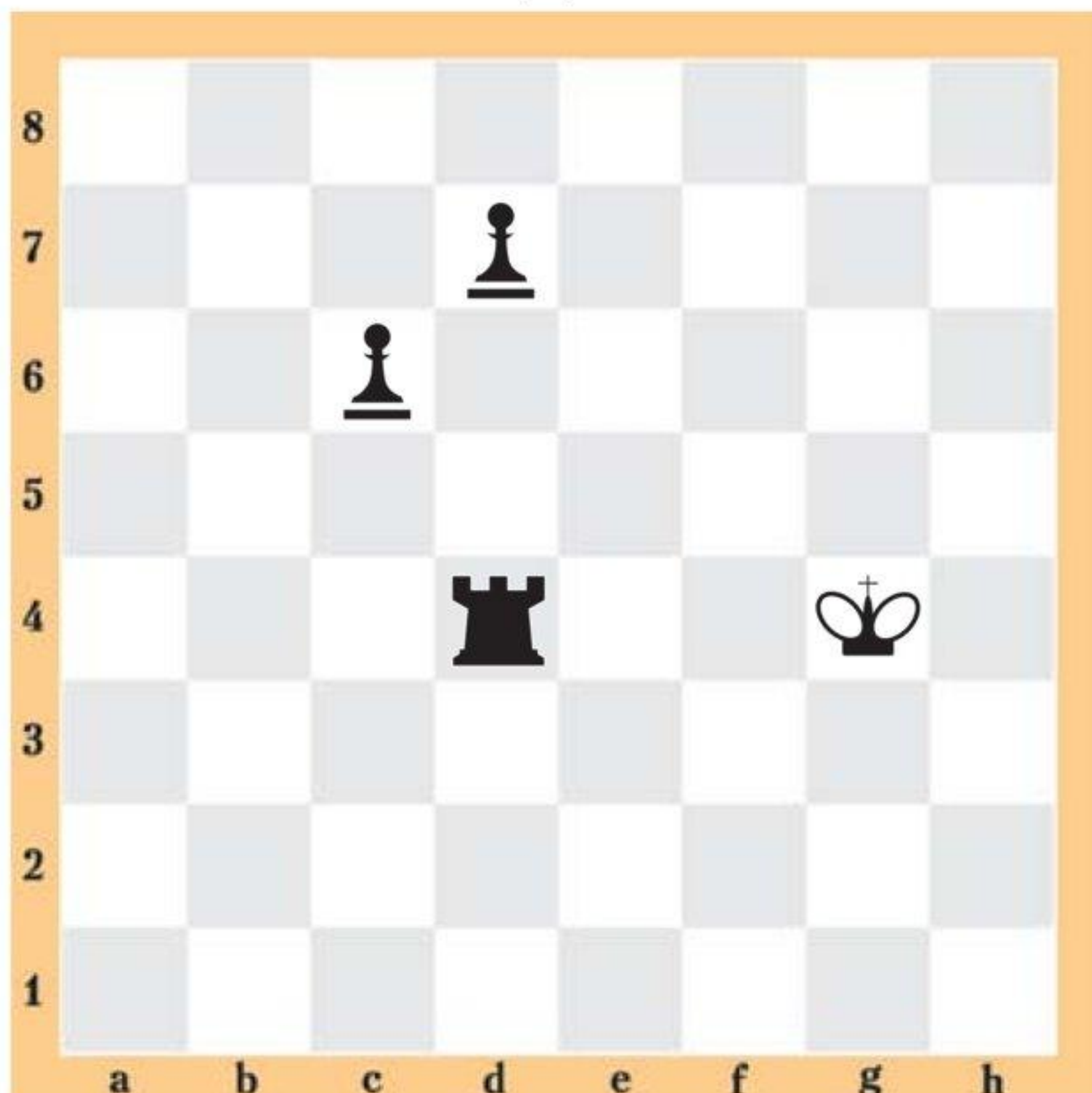
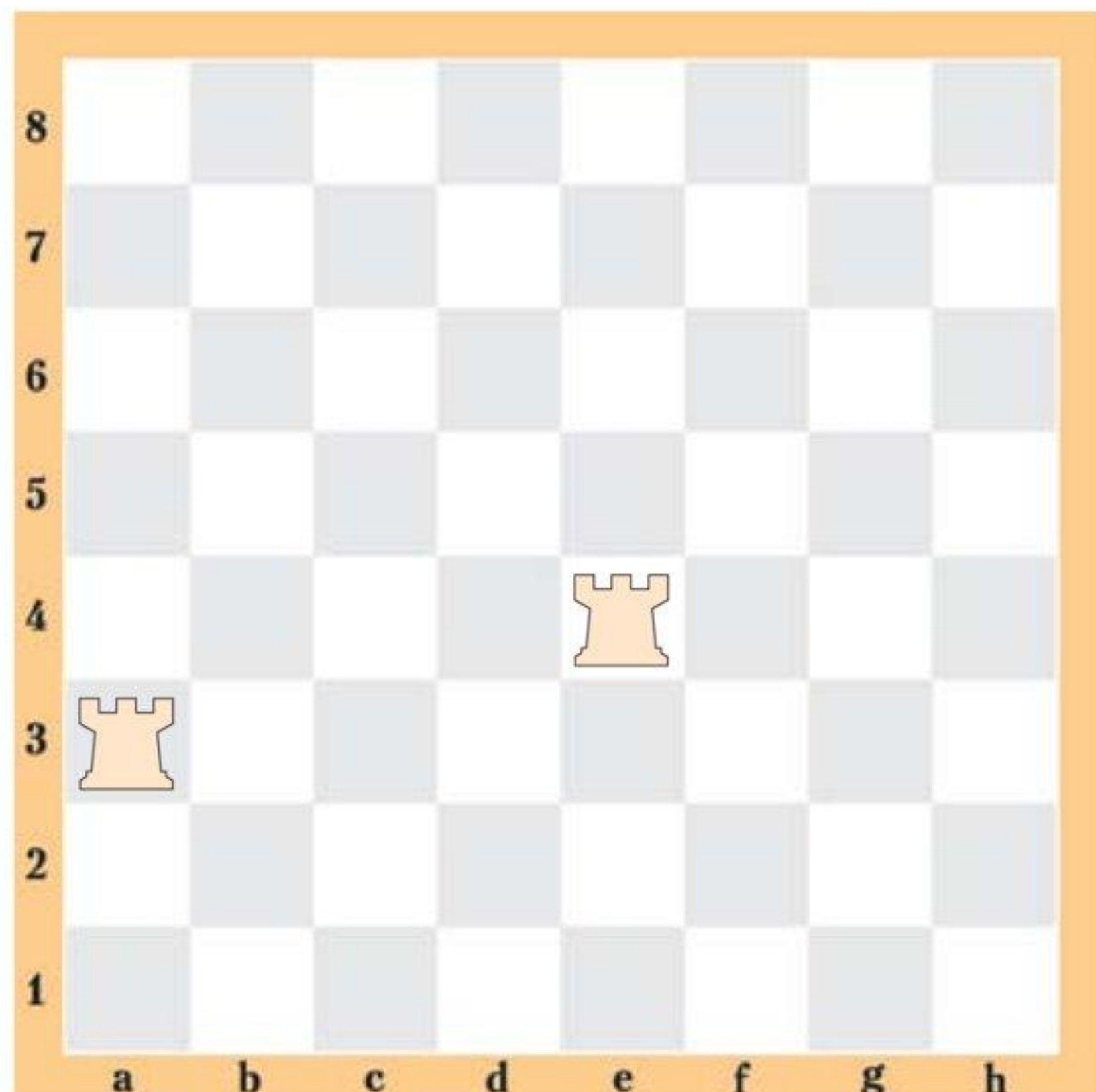
Король тоже может защищать. Отметь, как.



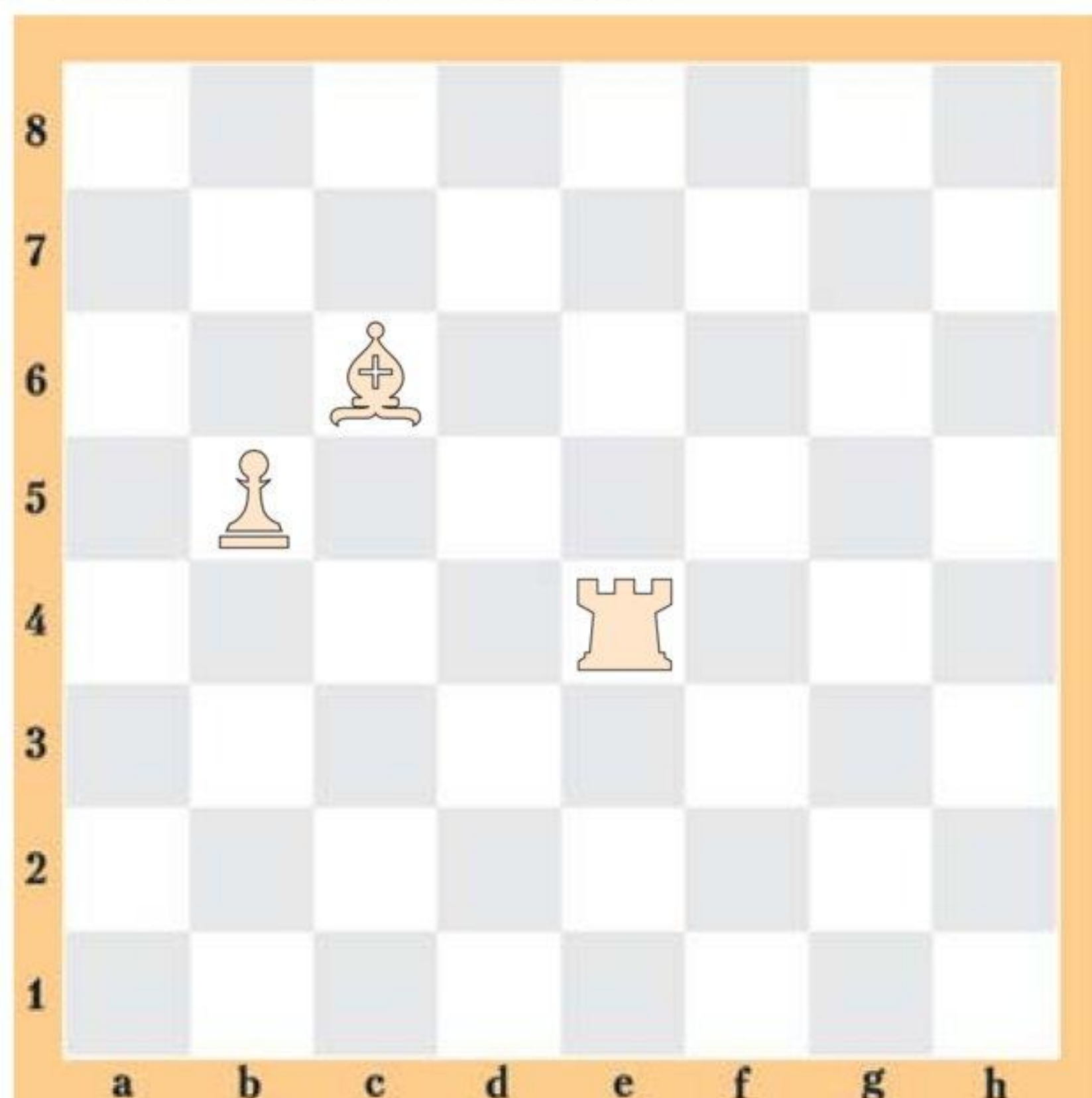
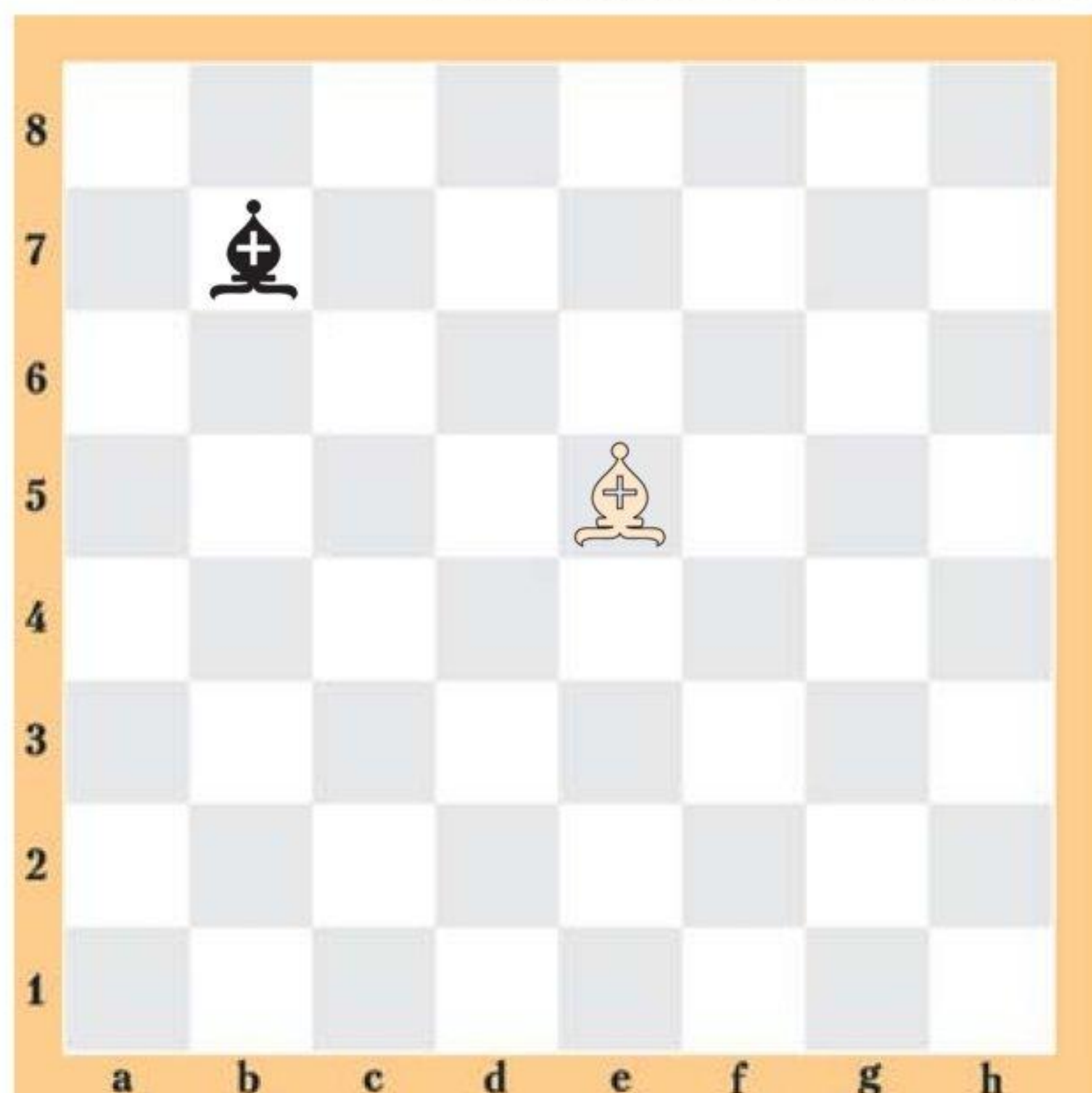
Отметь *красными* крестиками, на каких полях атакует ферзь.



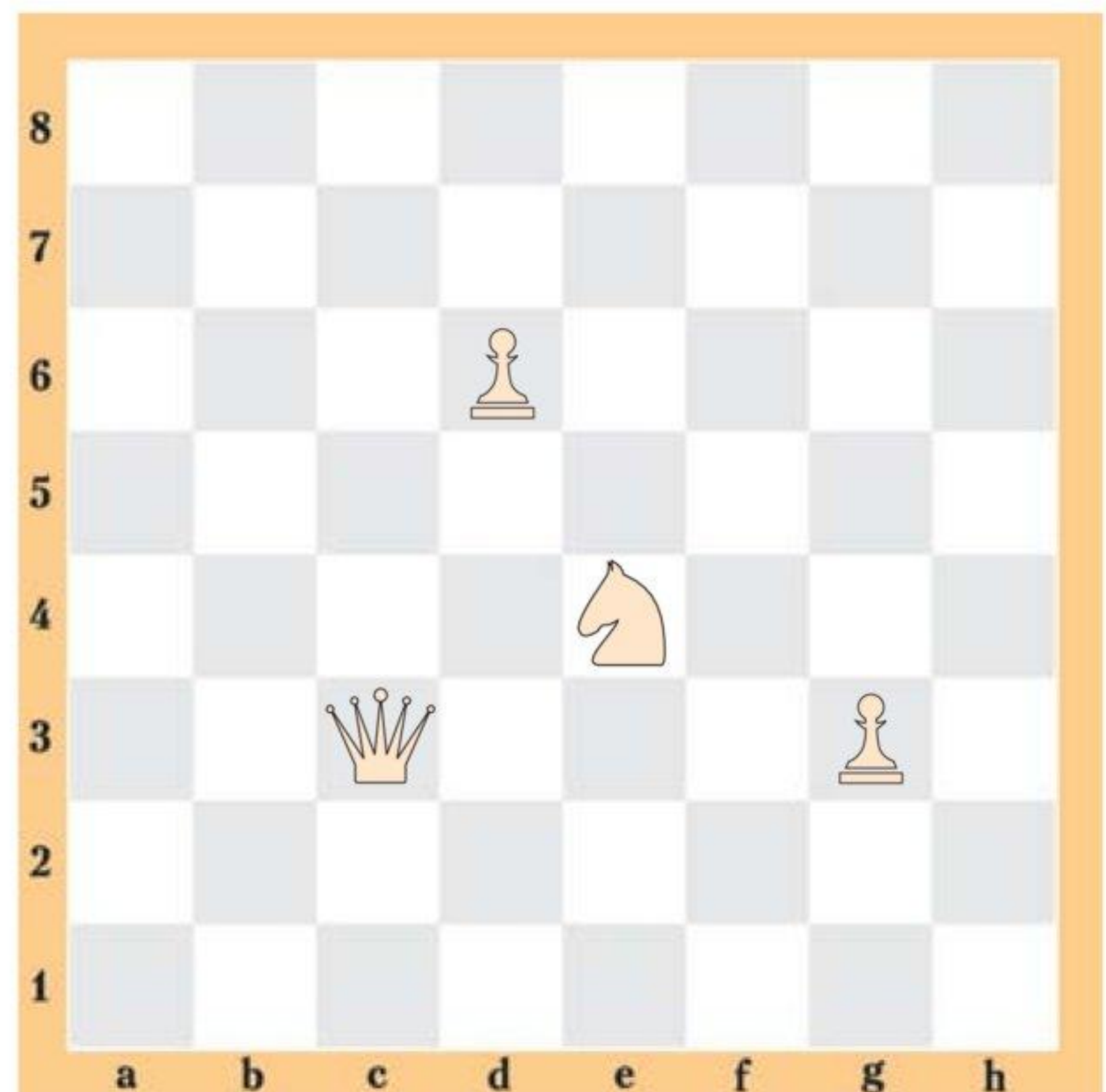
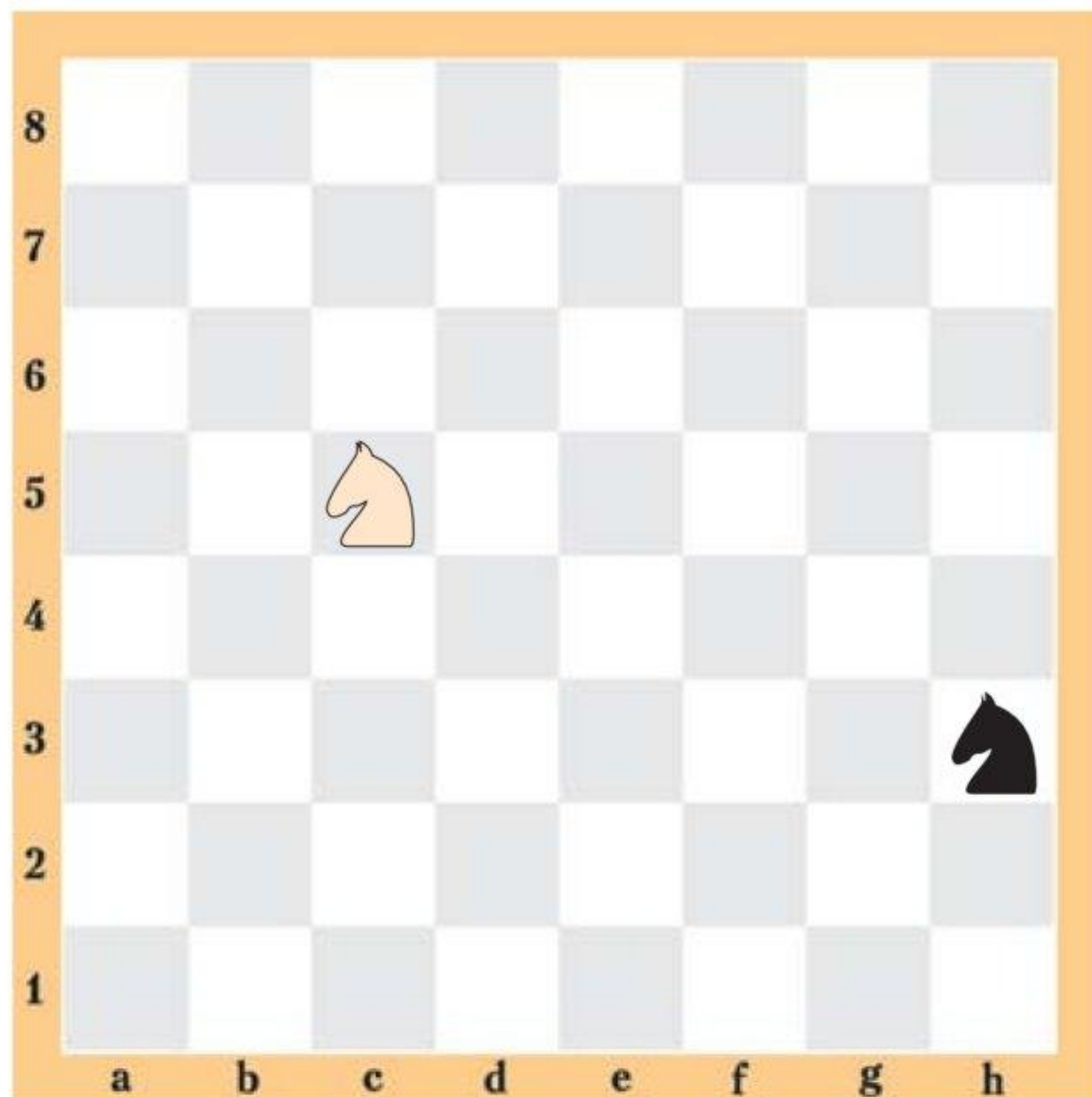
Какие поля может атаковать ладья?



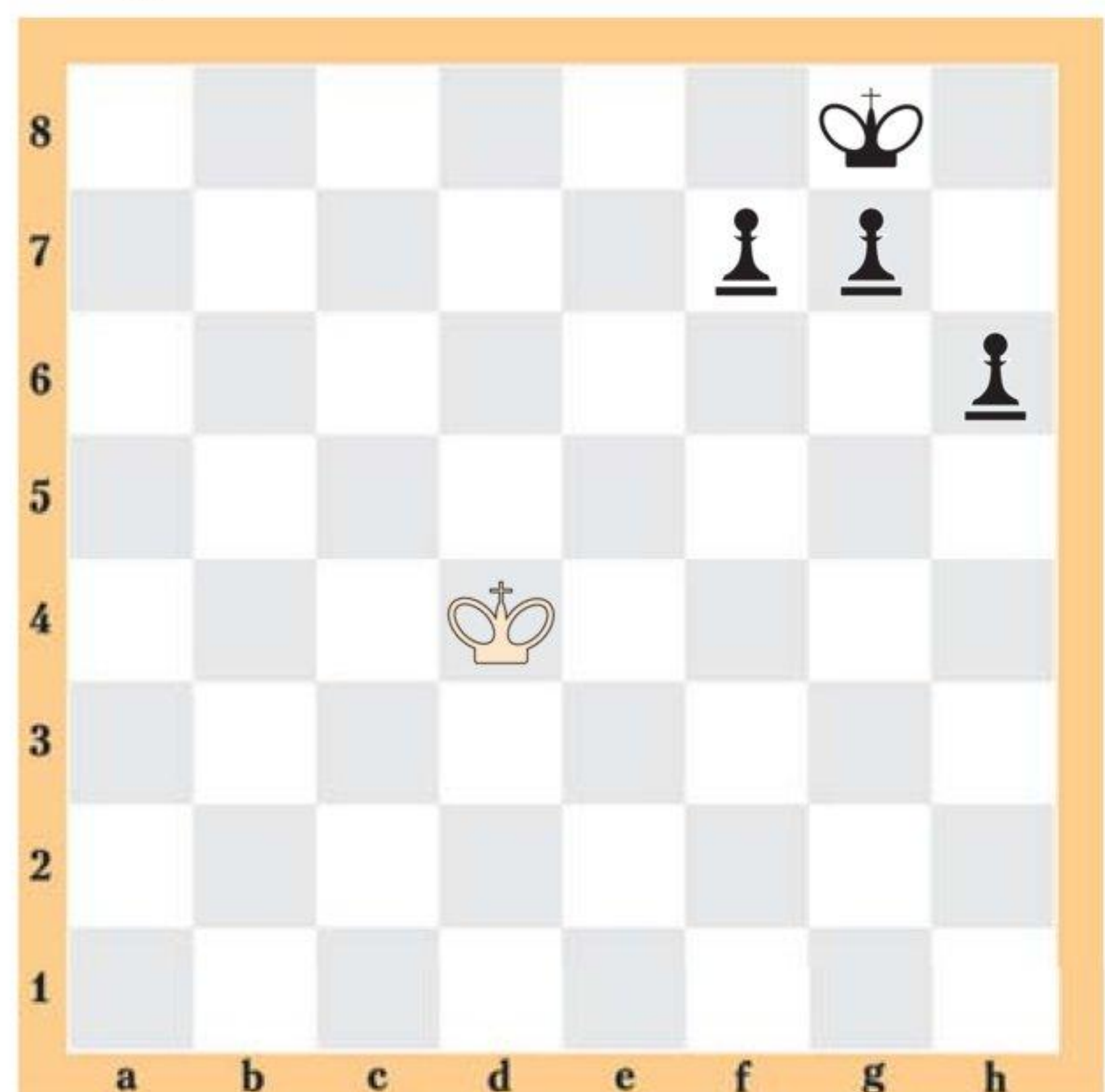
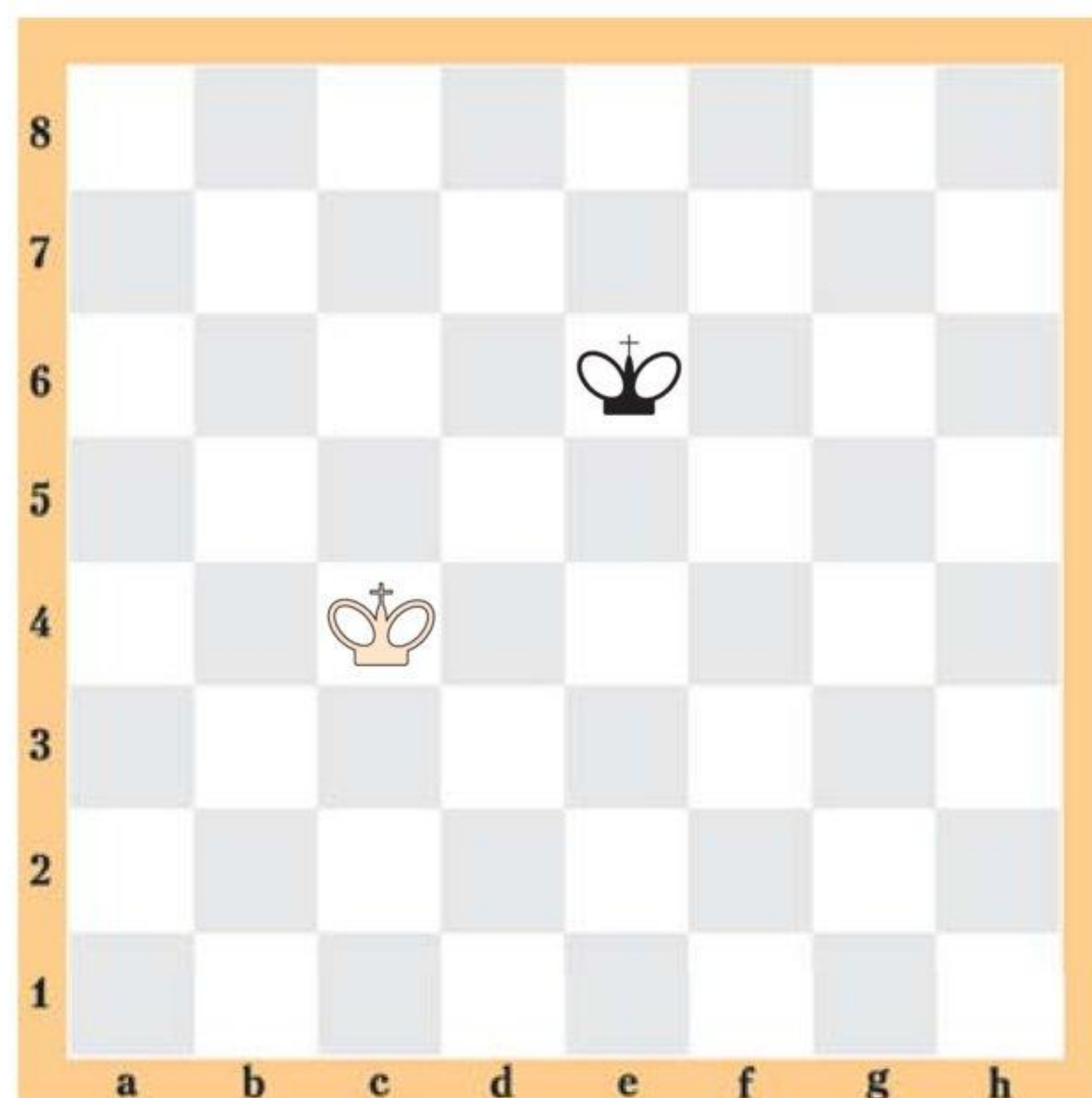
Какие поля может атаковать слон?



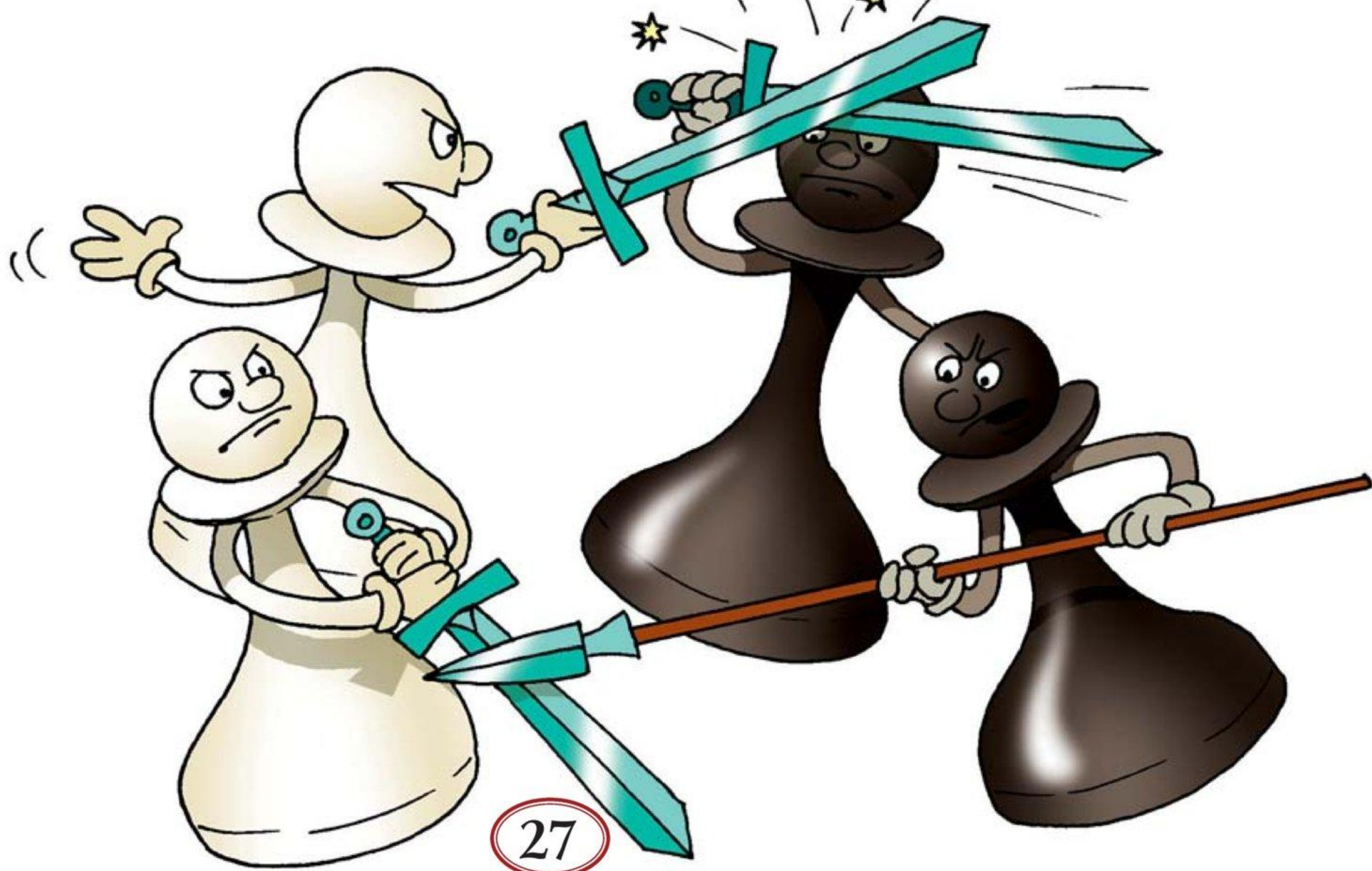
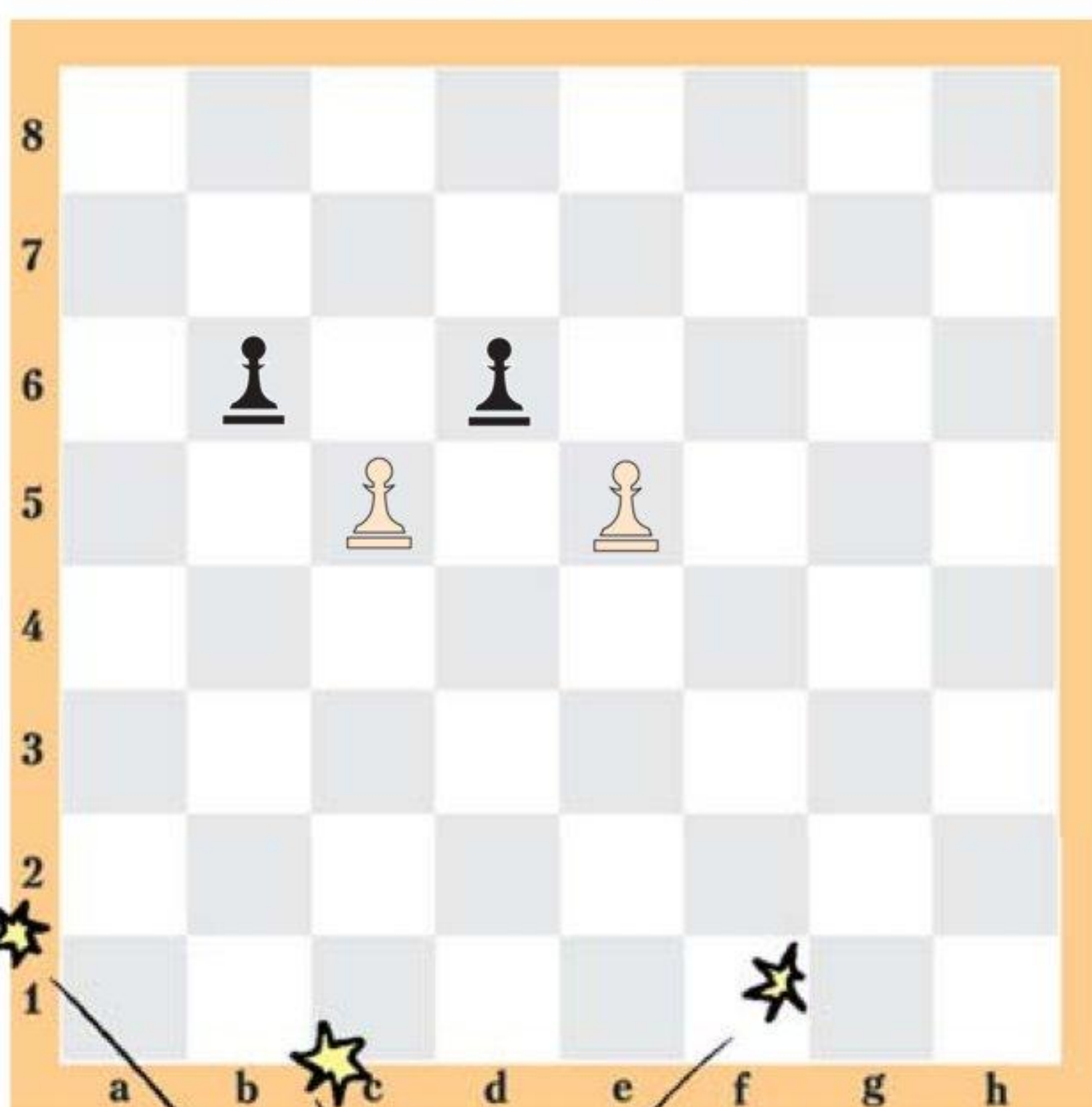
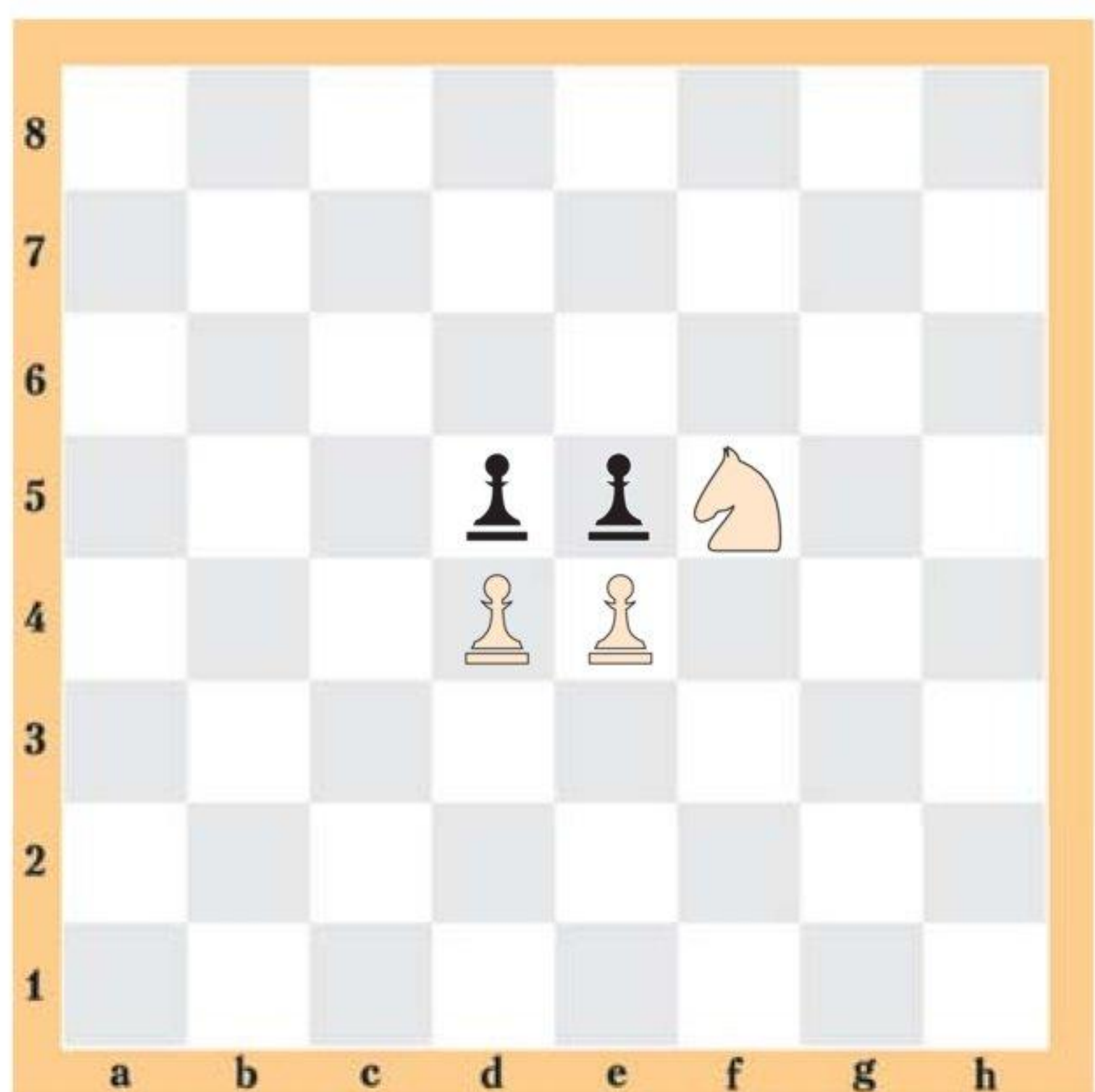
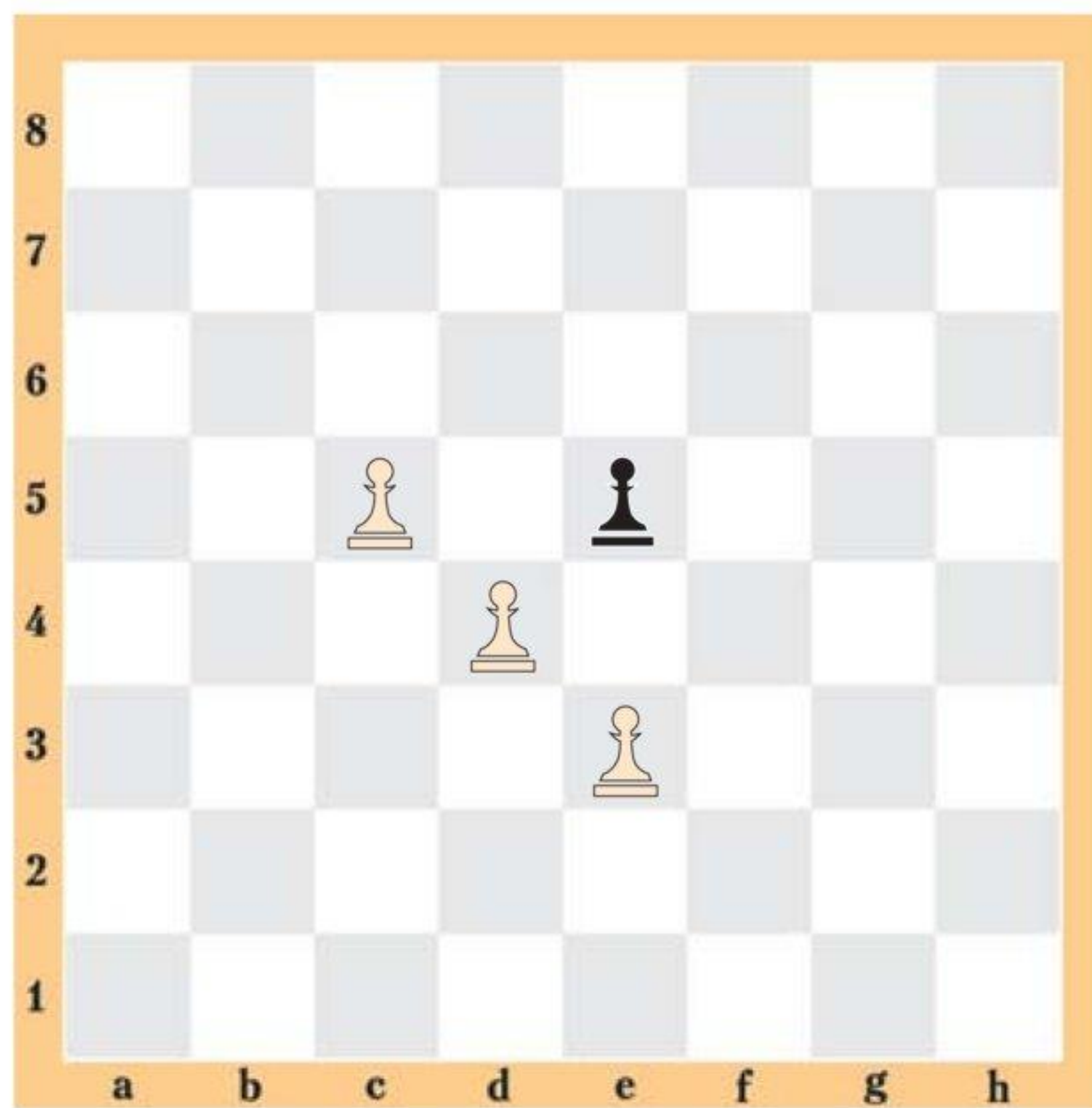
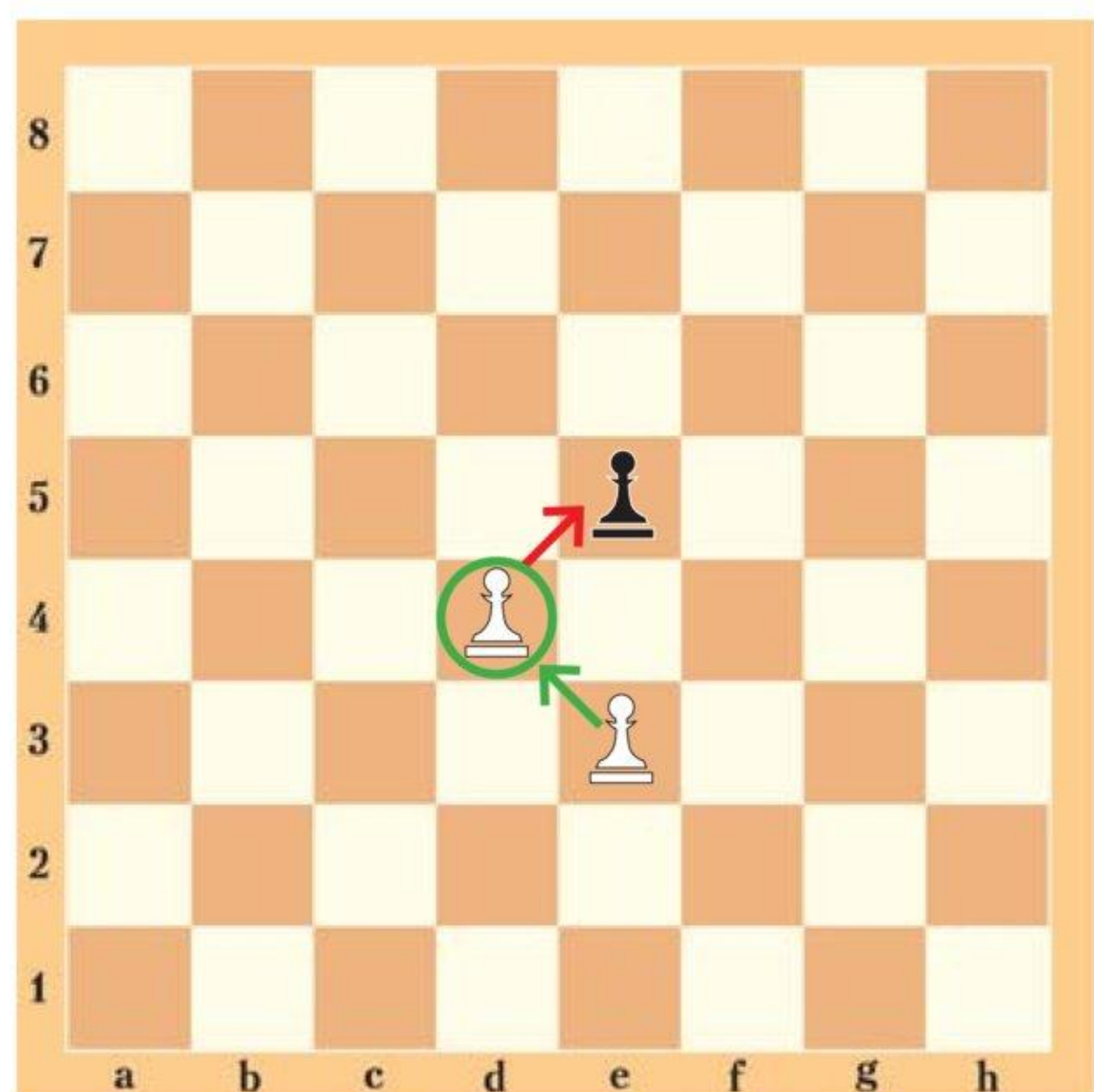
Какие поля может атаковать конь?



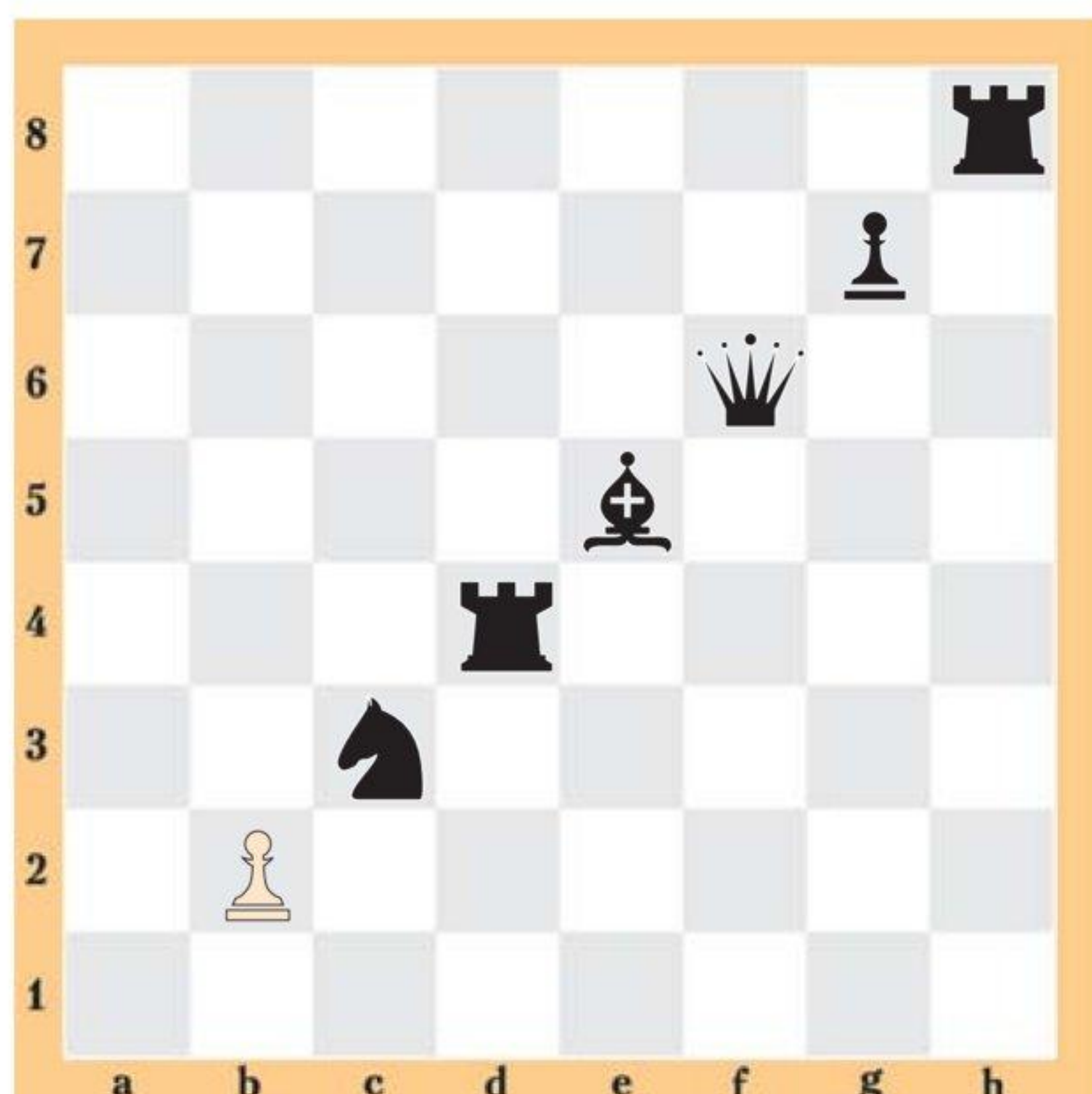
Как атакует король?



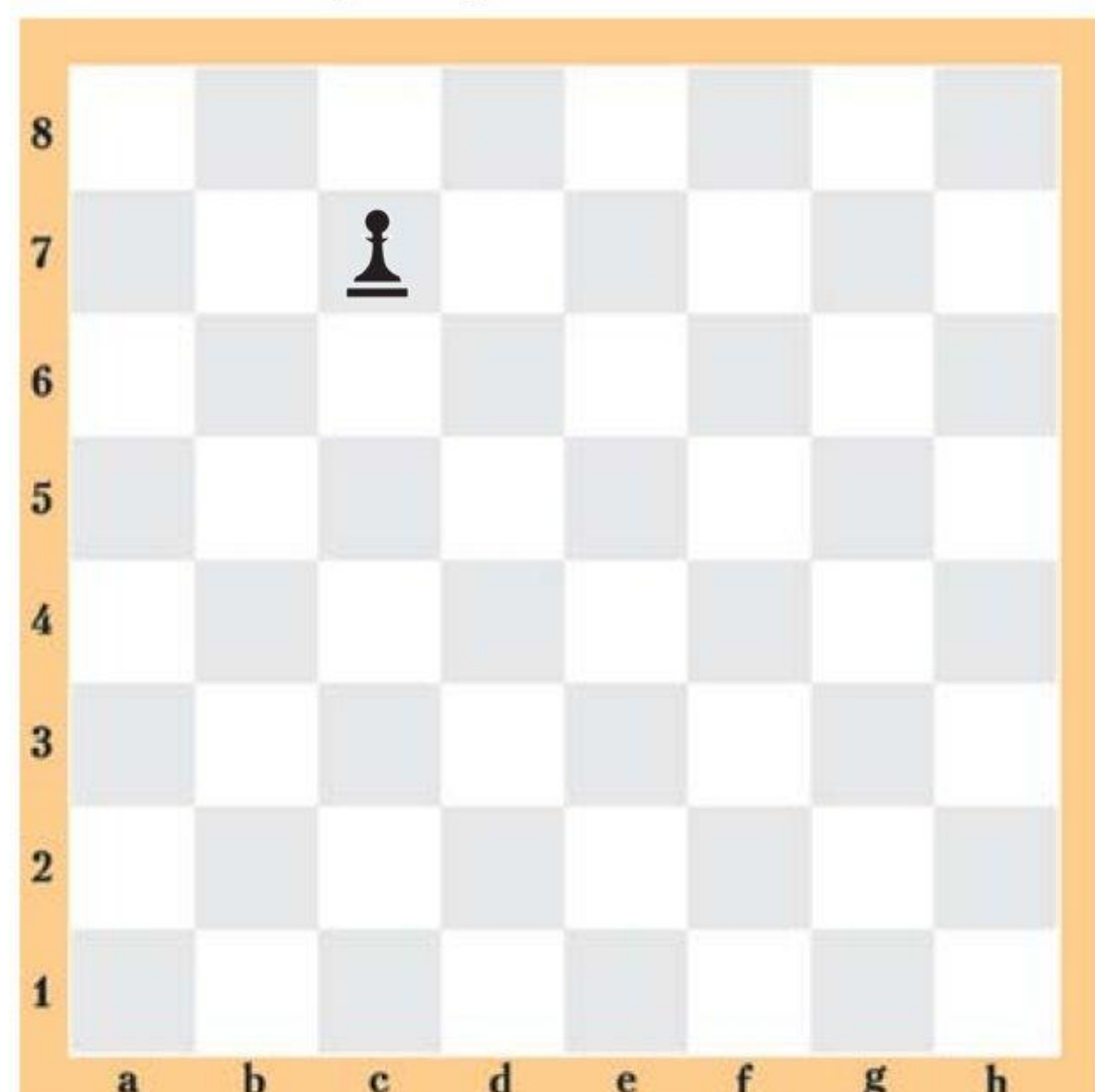
Как пешка атакует и защищает? Отметь **красным** кружком те фигуры и пешки, которые она атакует, **зеленым** — которые защищает.



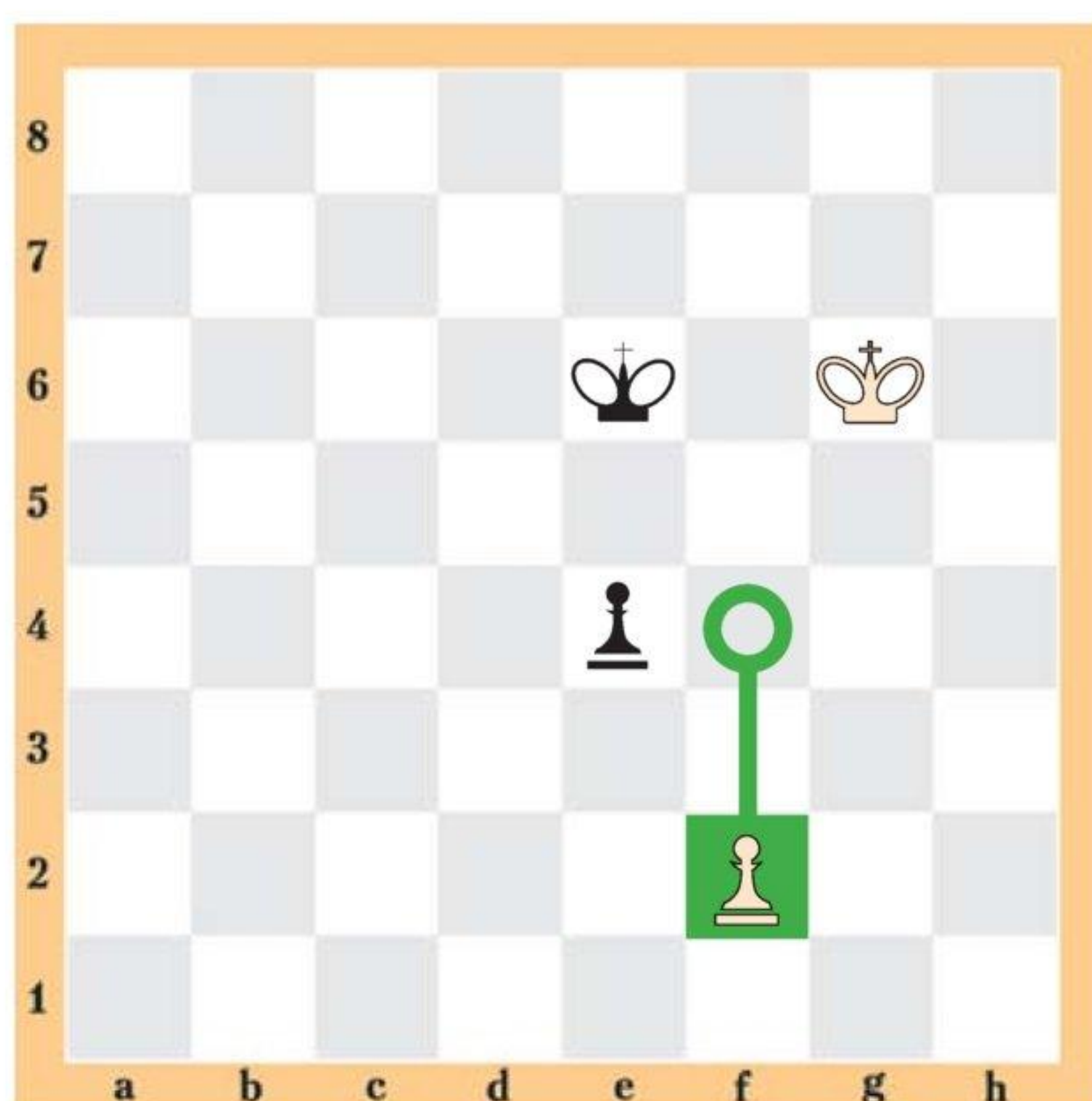
Может ли белая пешка превратиться в ферзя на поле *h8*?



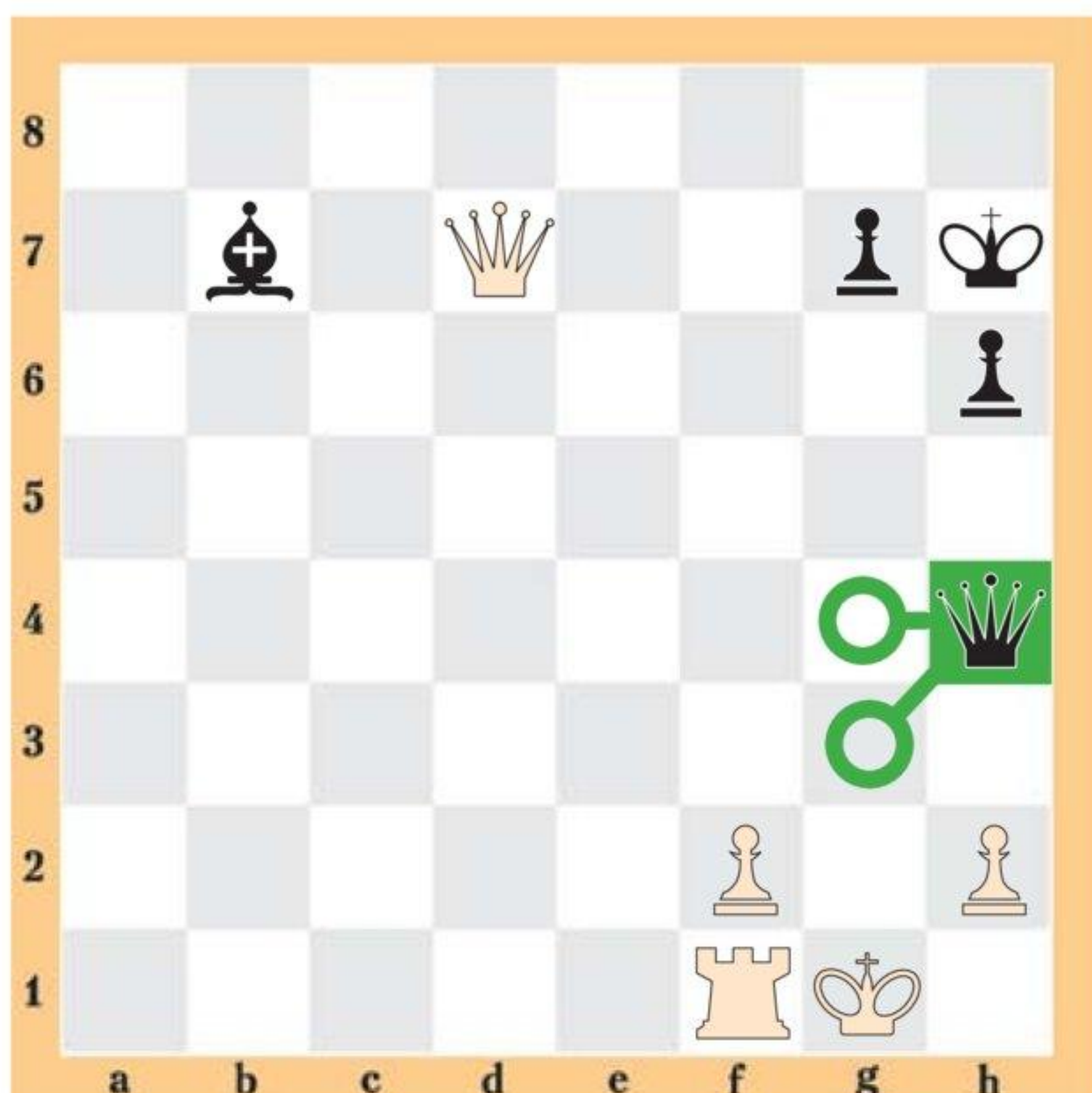
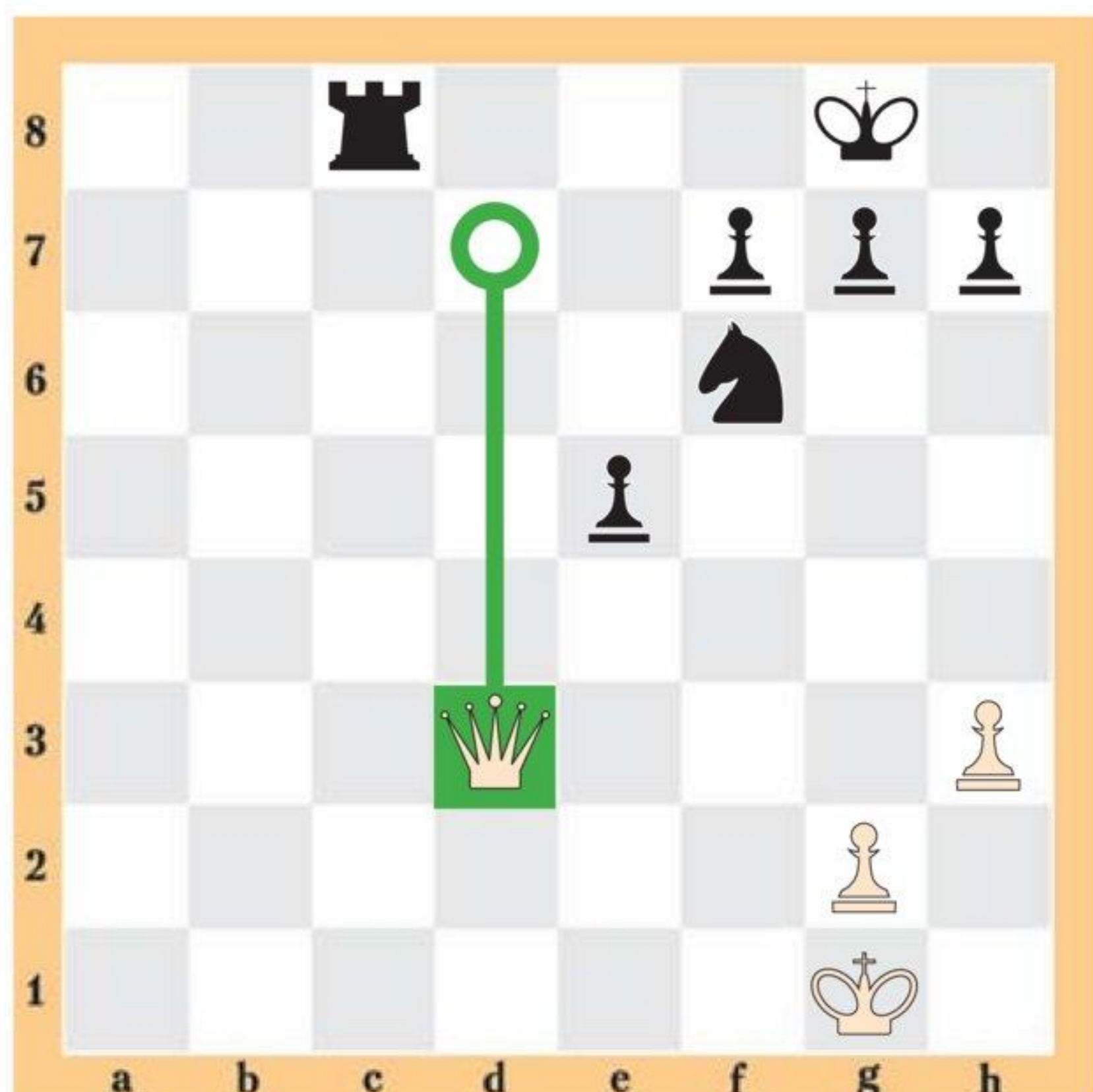
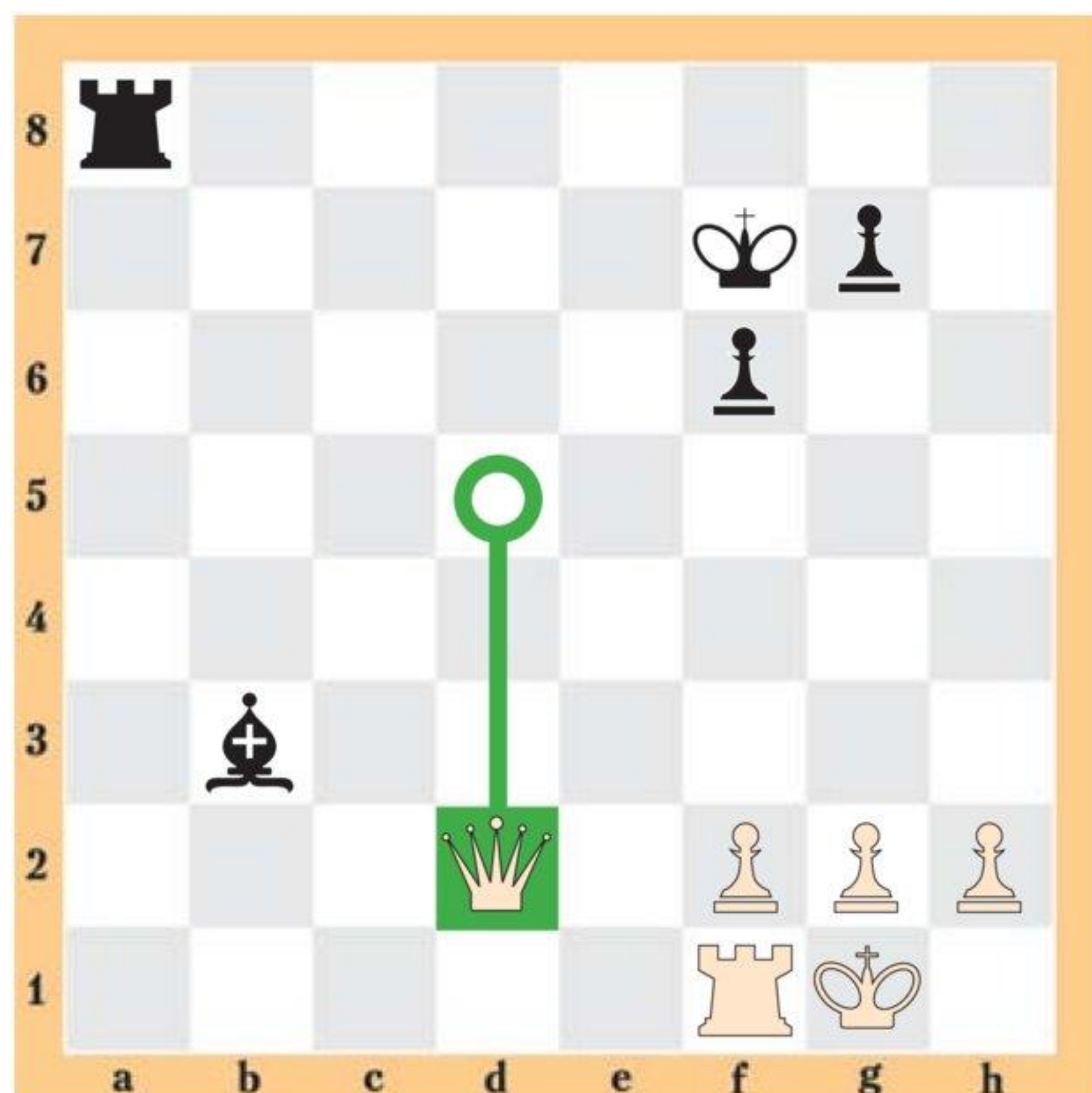
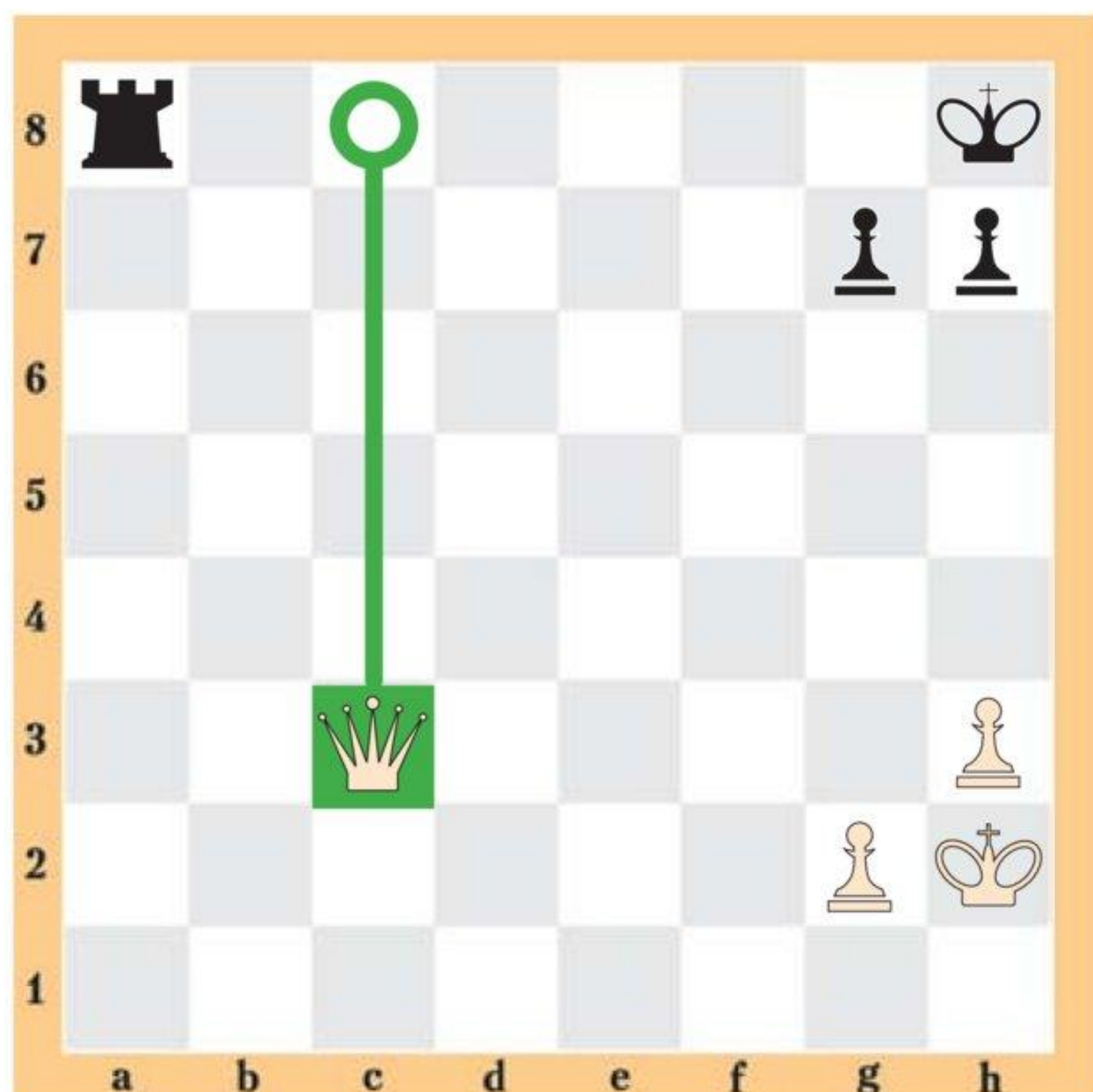
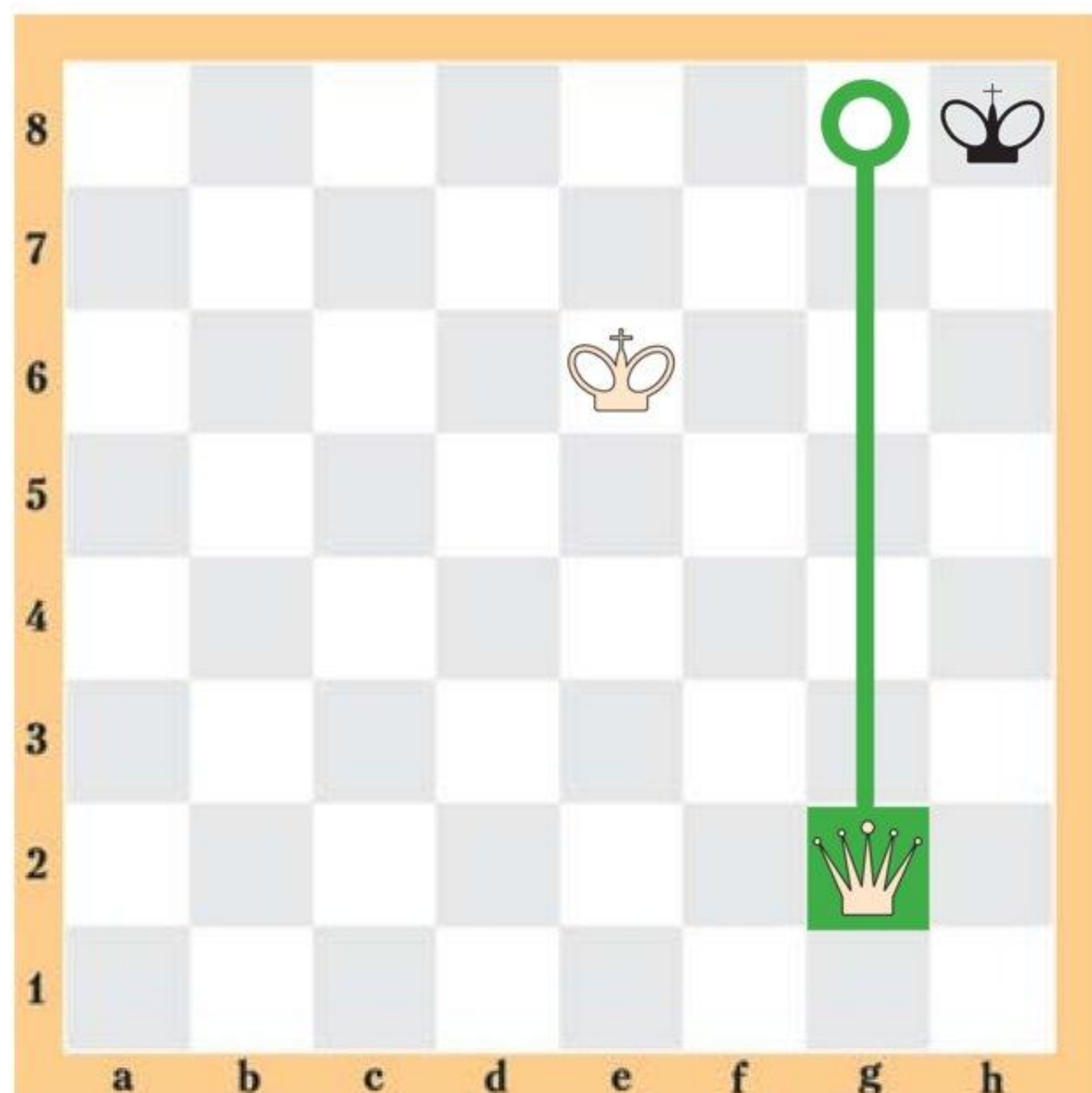
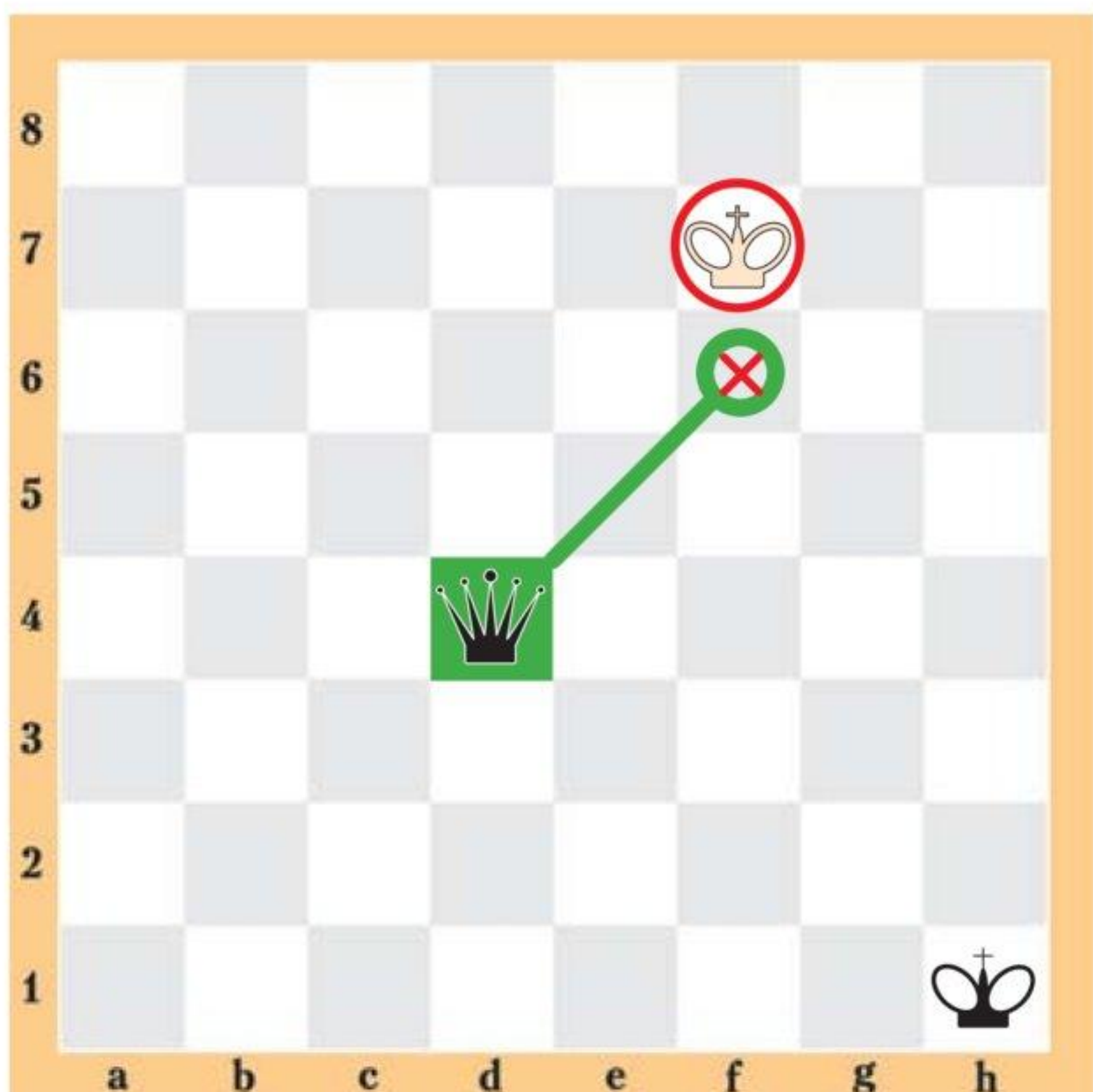
Придумай сам, как превратить черную пешку *c7* в ферзя на поле *h1*. Нарисуй решение.

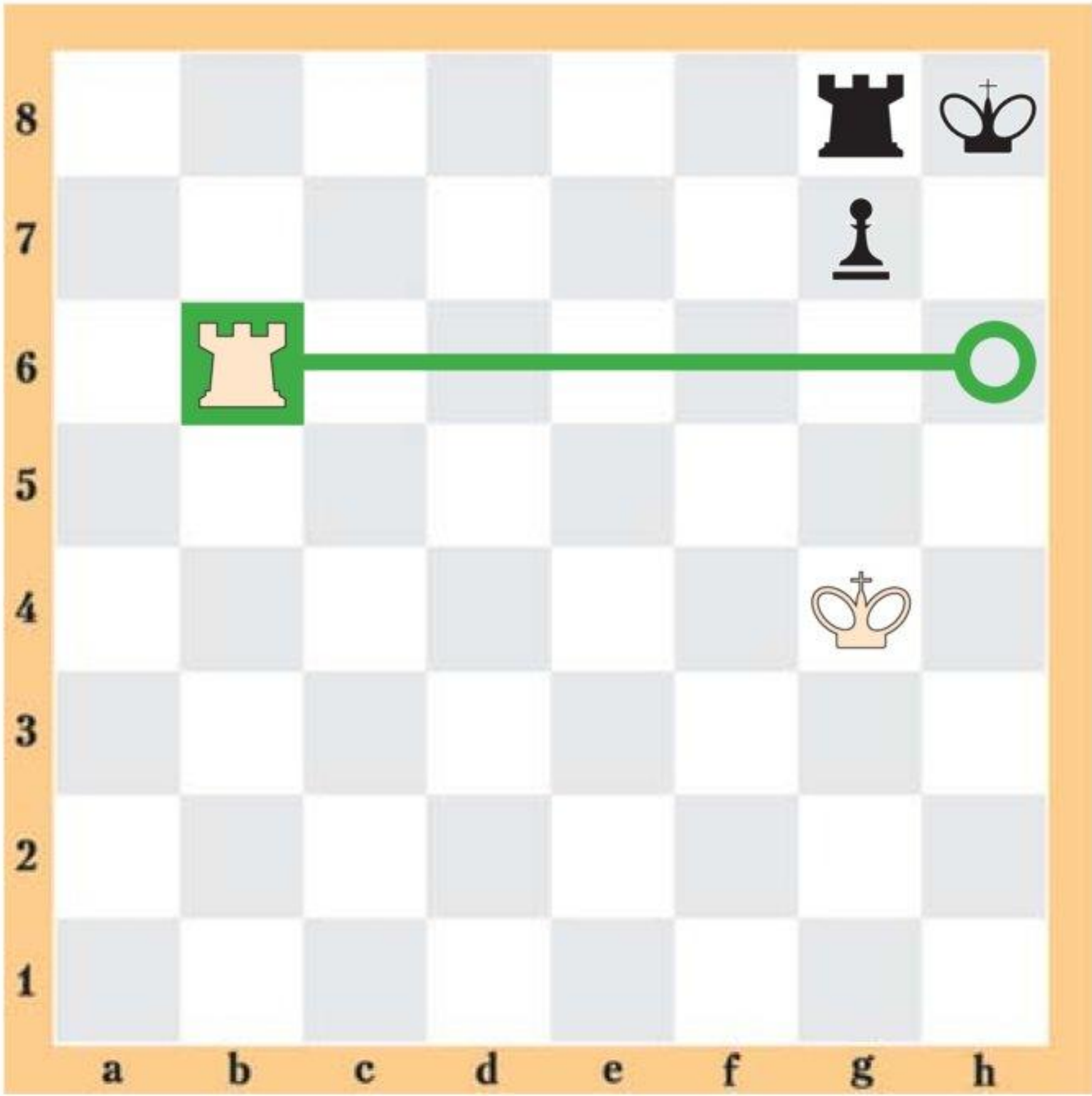
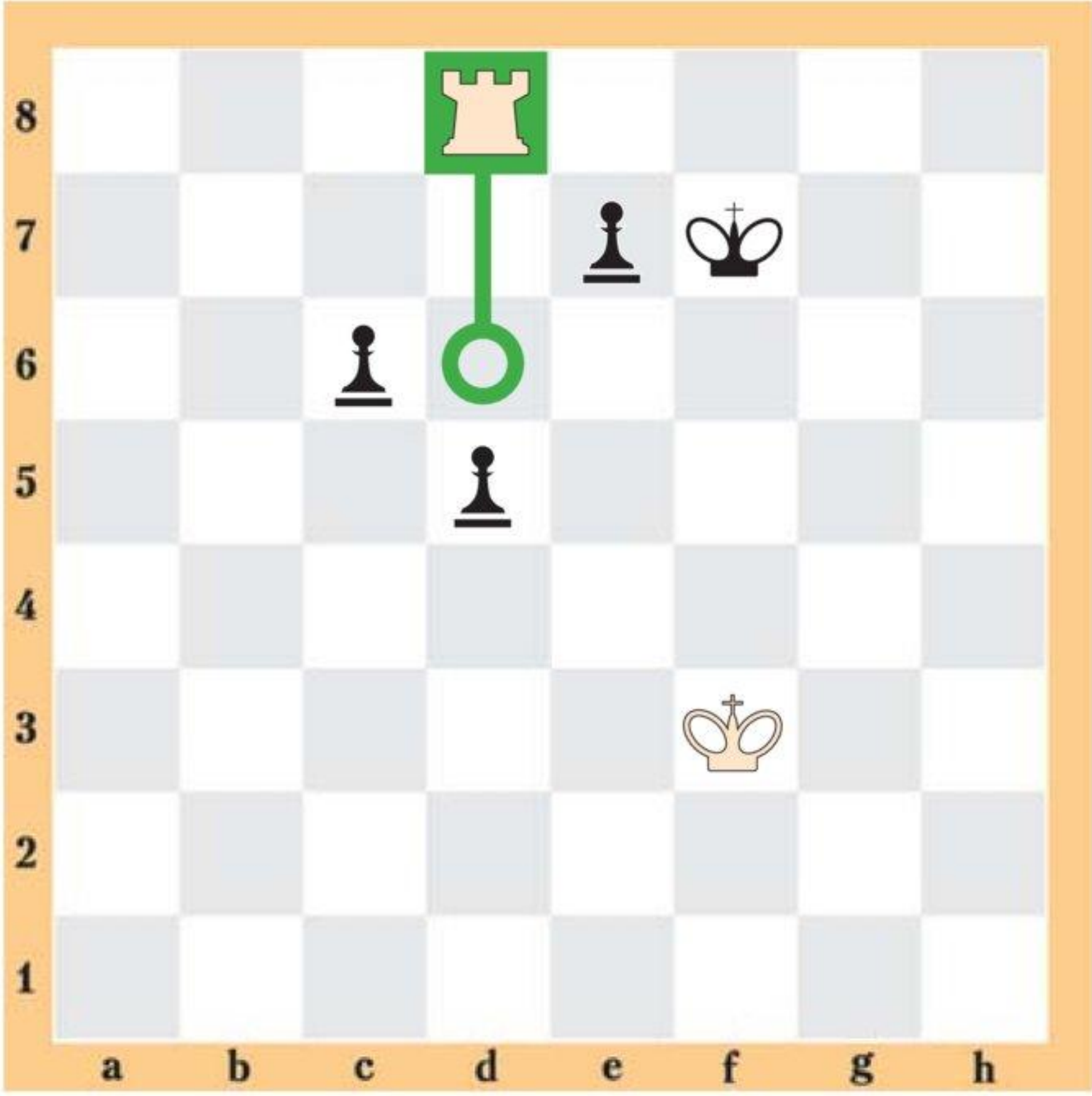
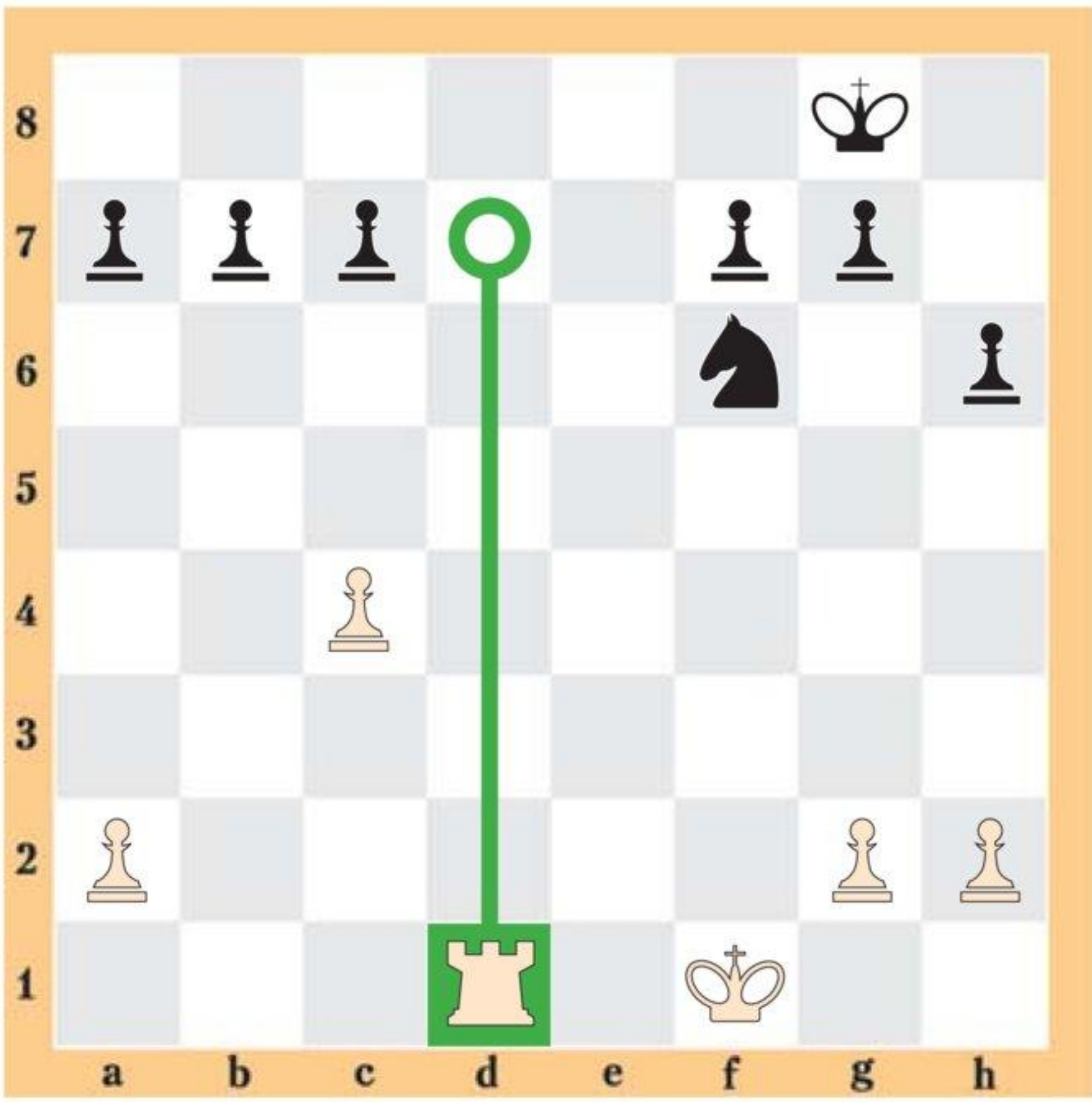
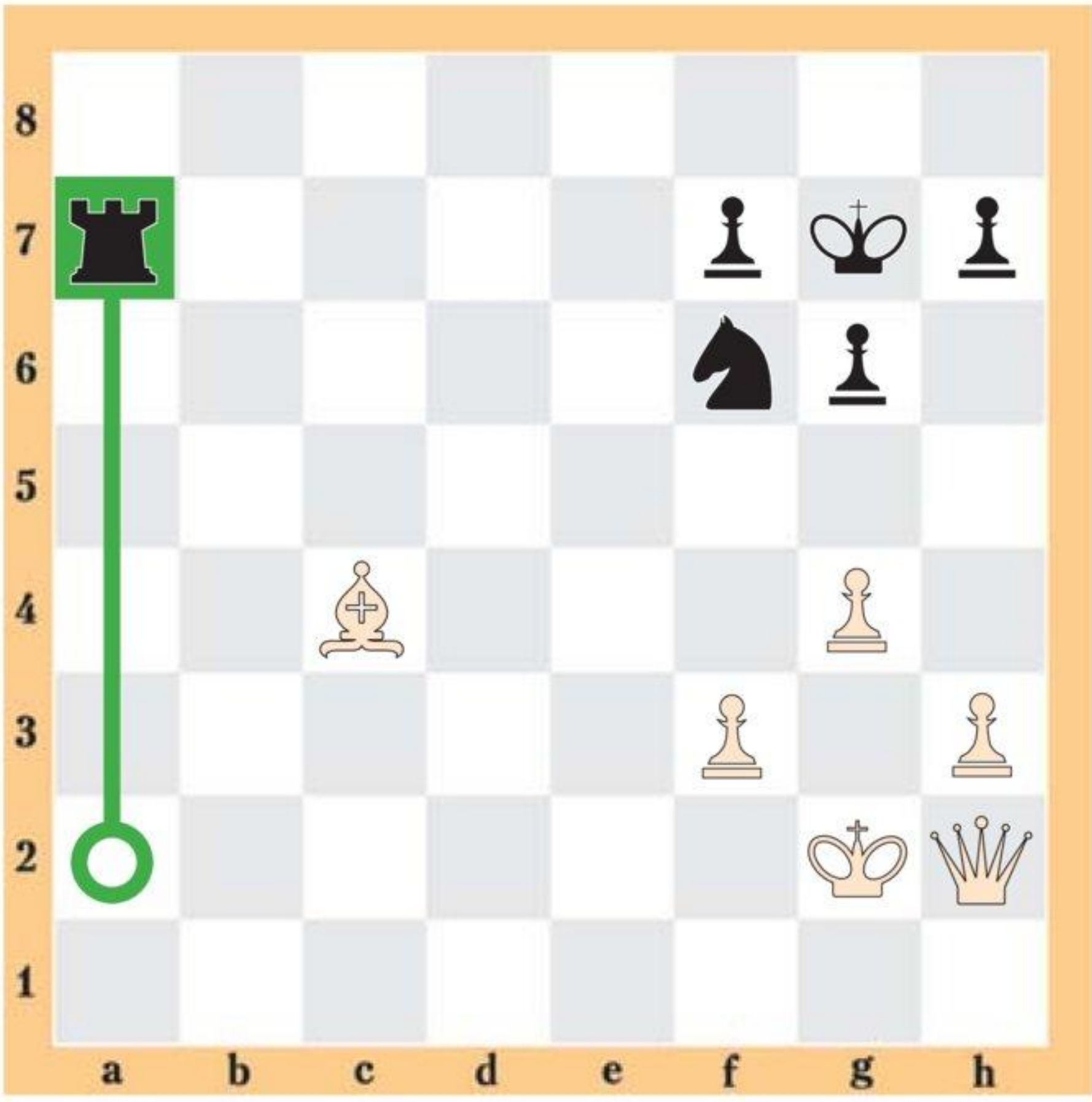
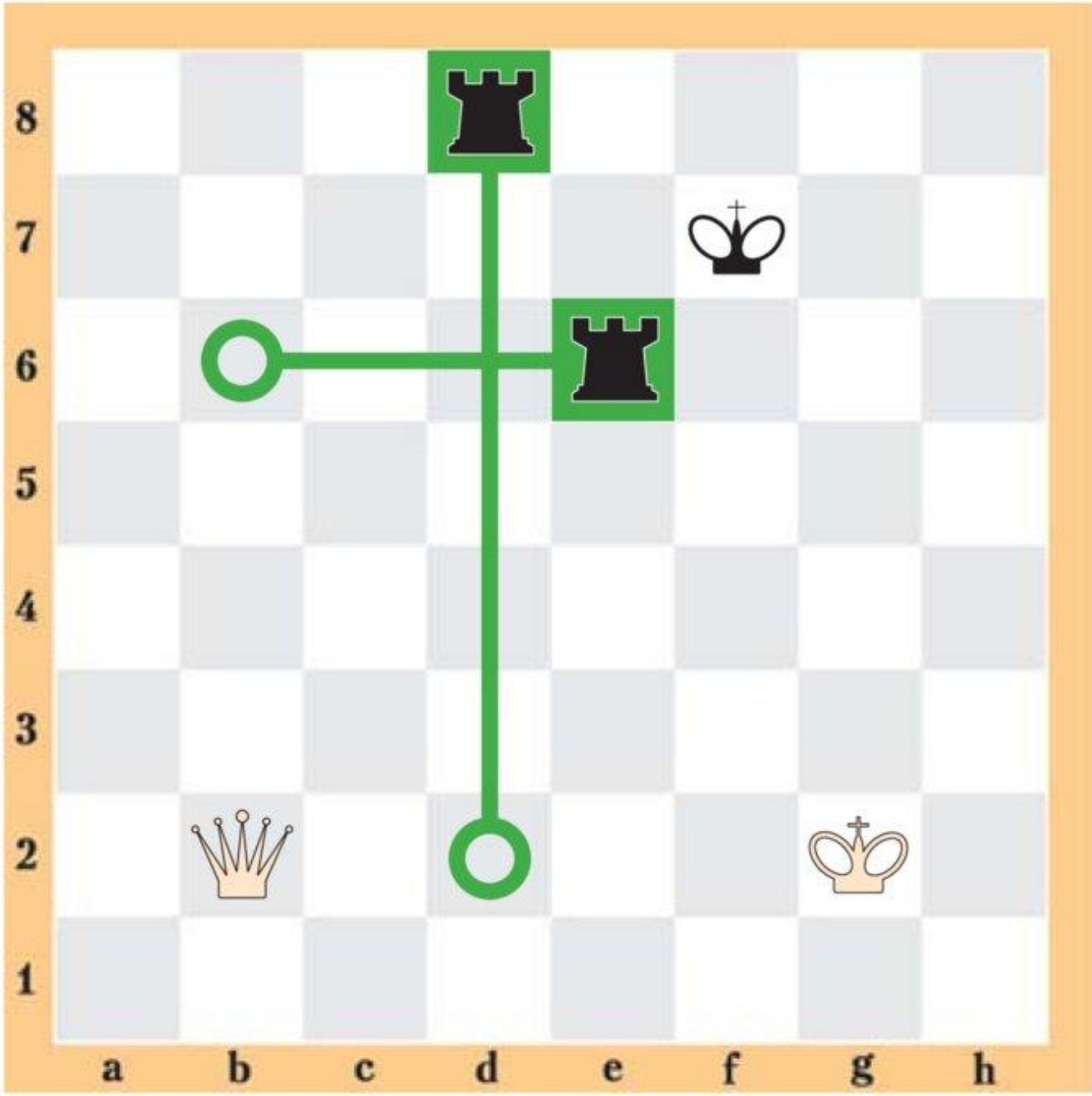
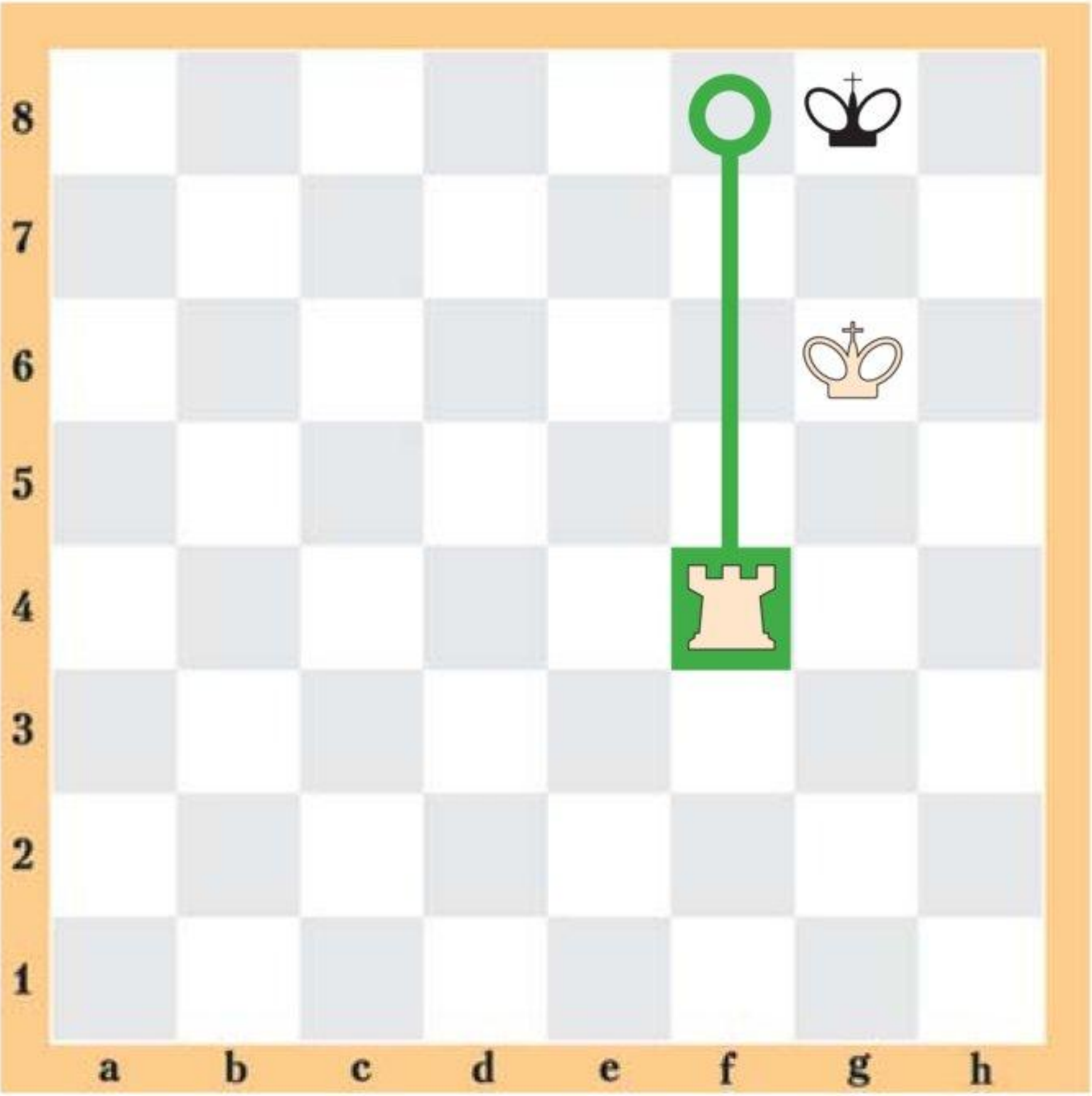


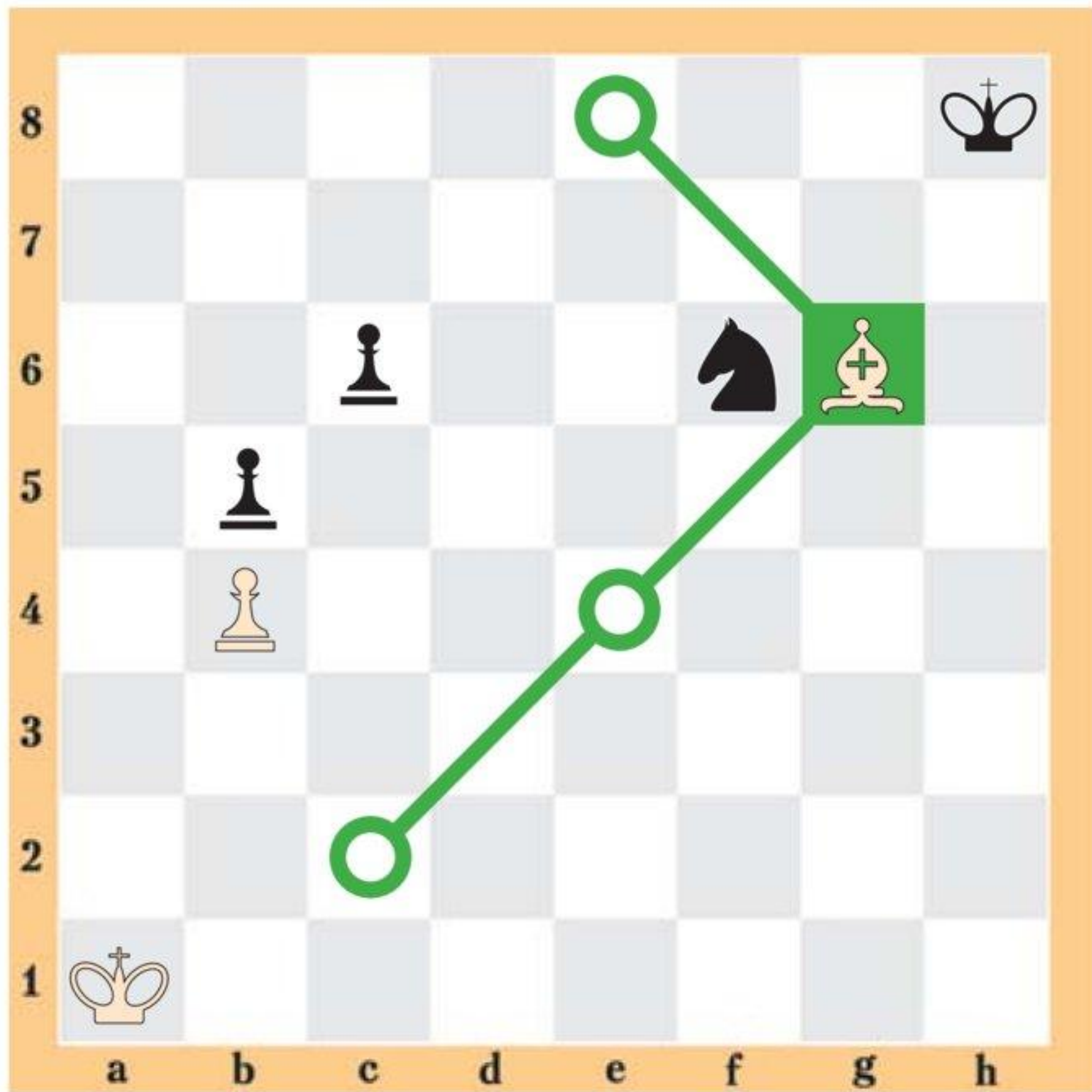
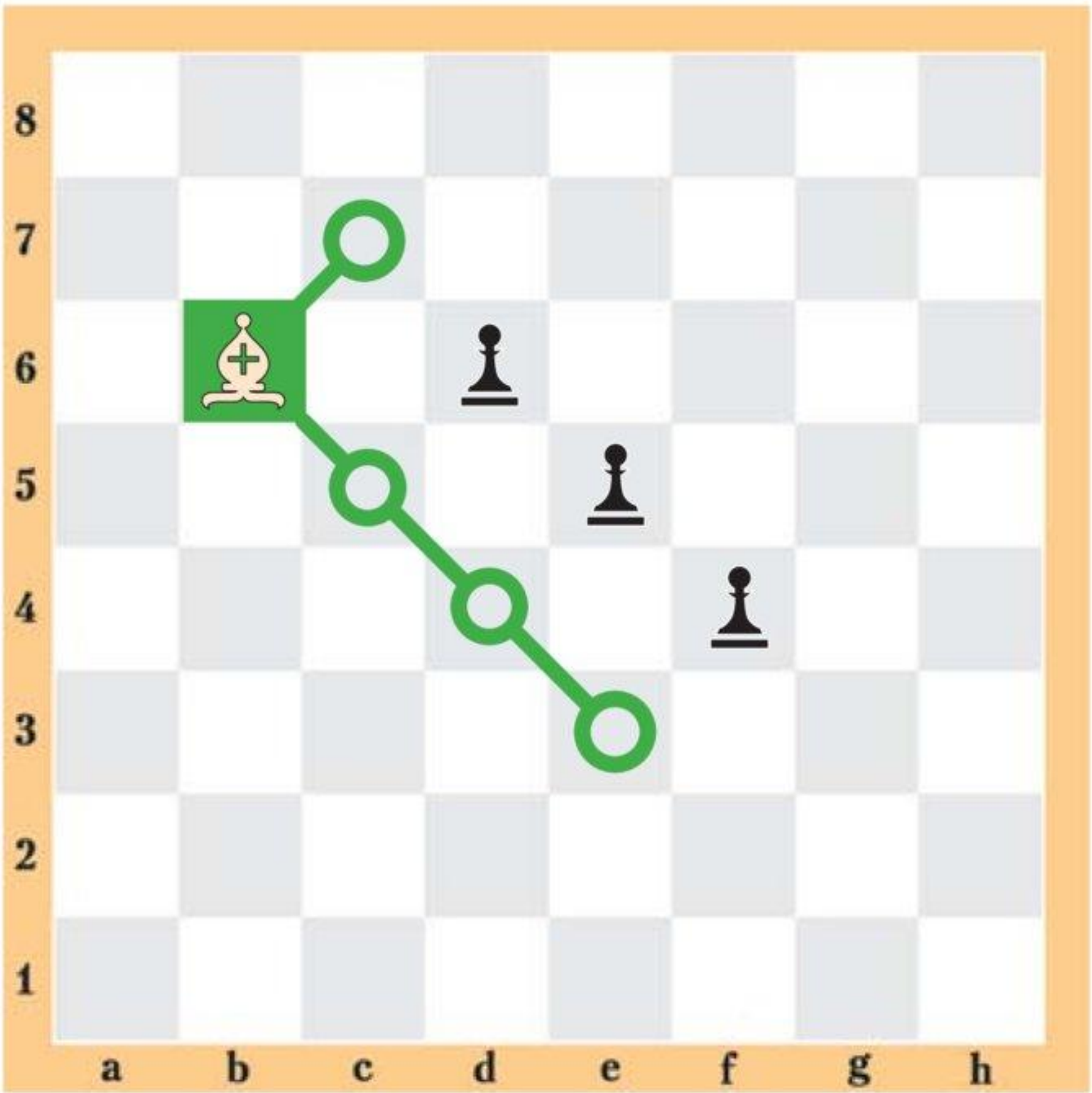
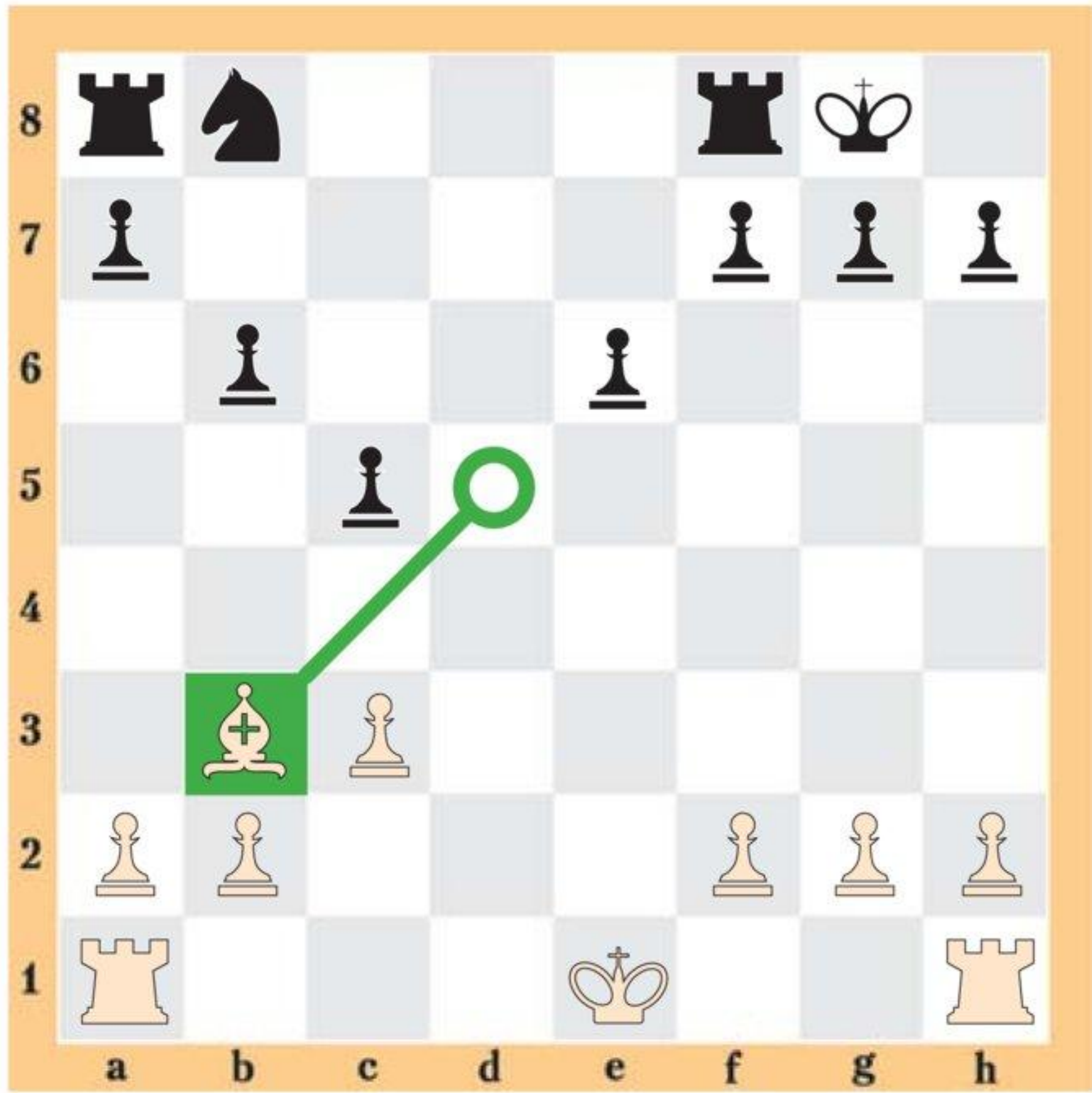
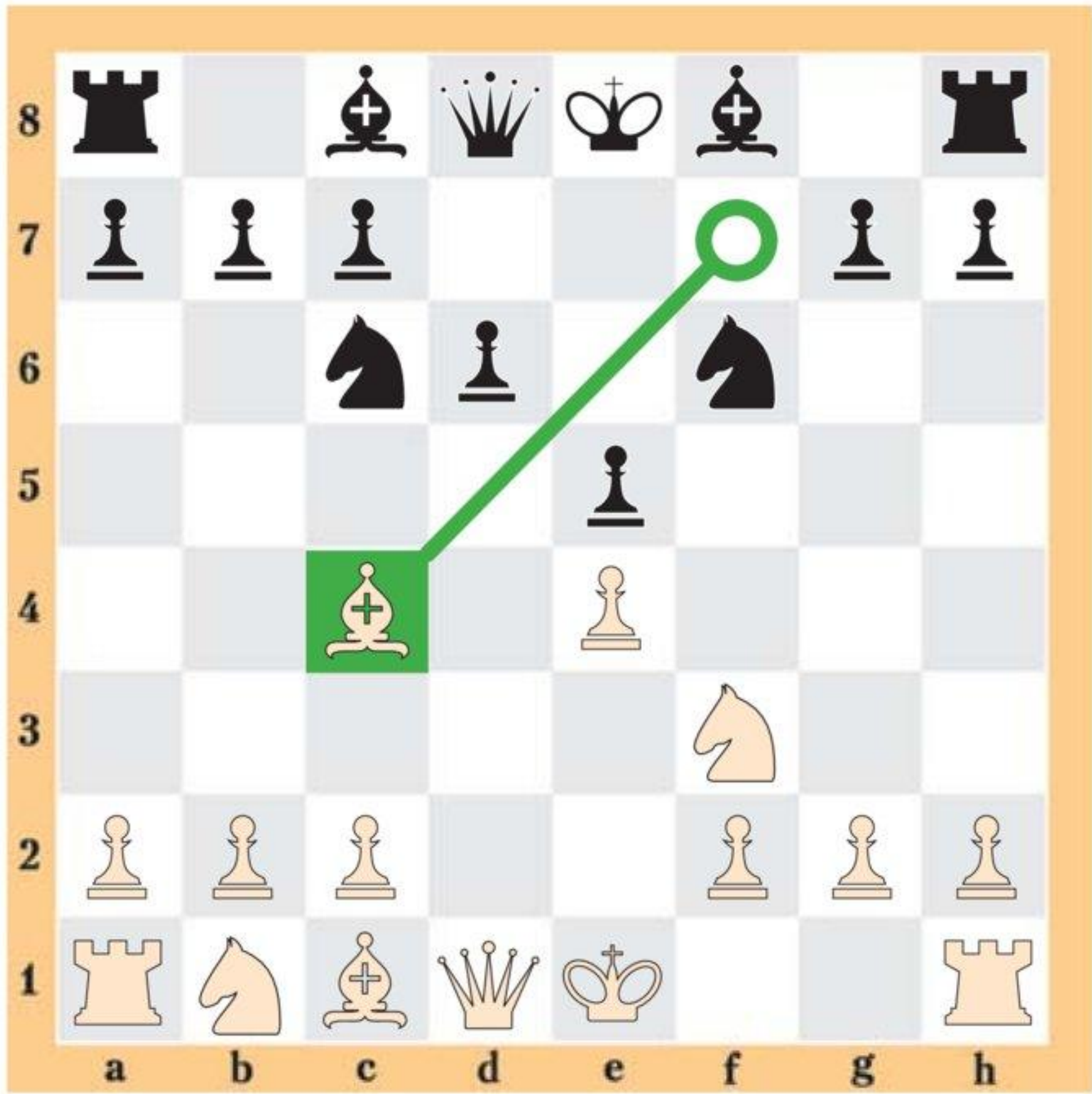
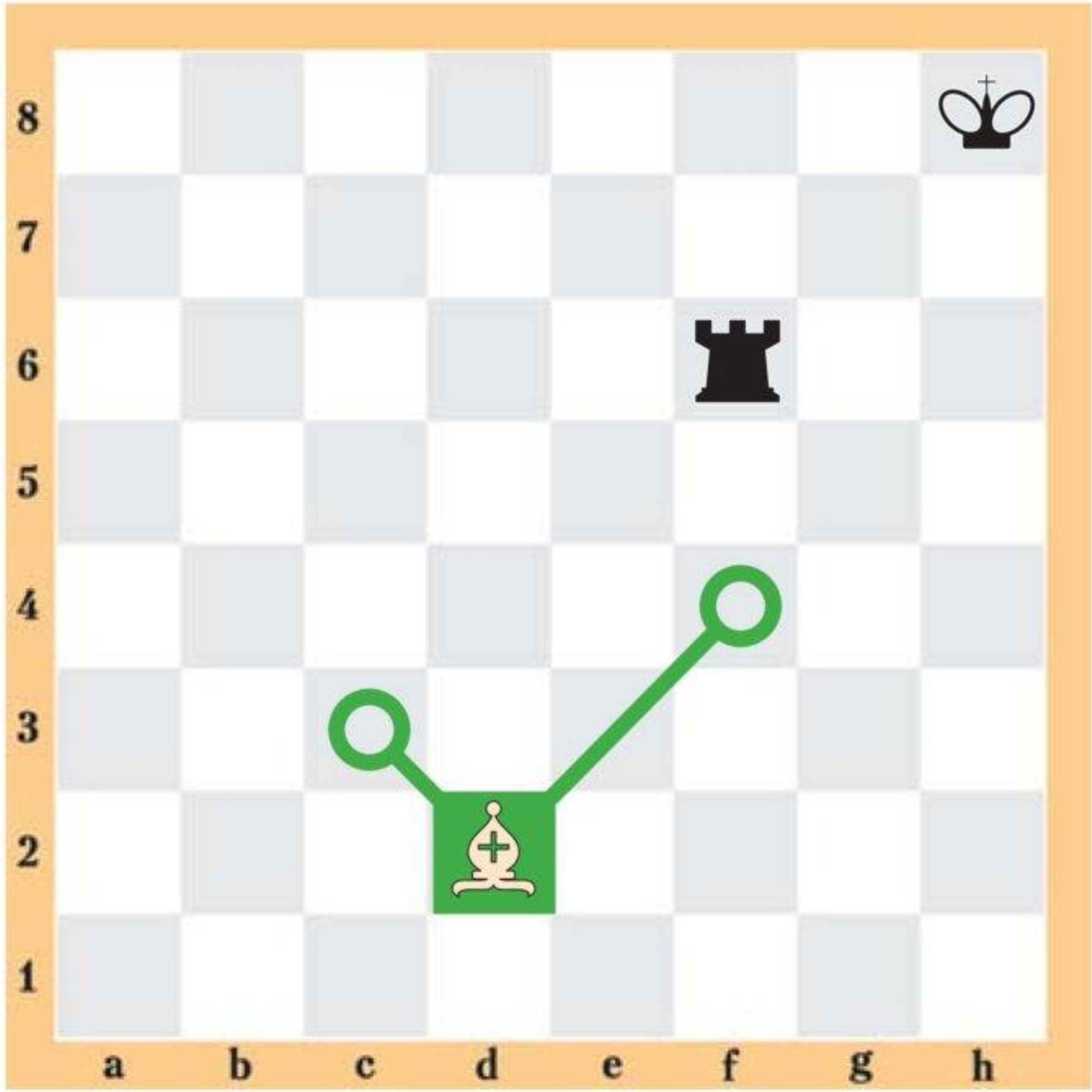
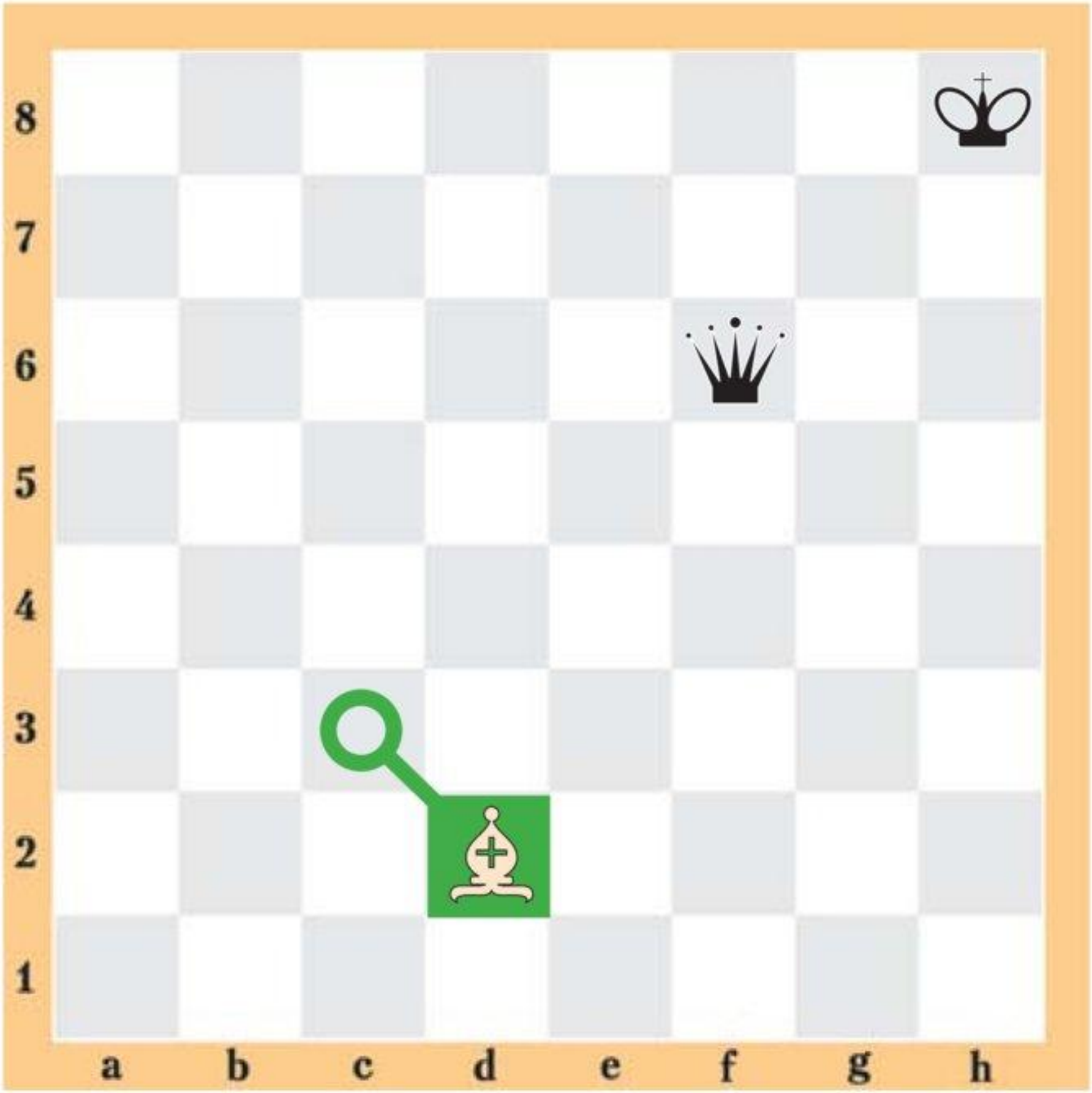
Могут ли черные остановить белую пешку?
Нарисуй, как.

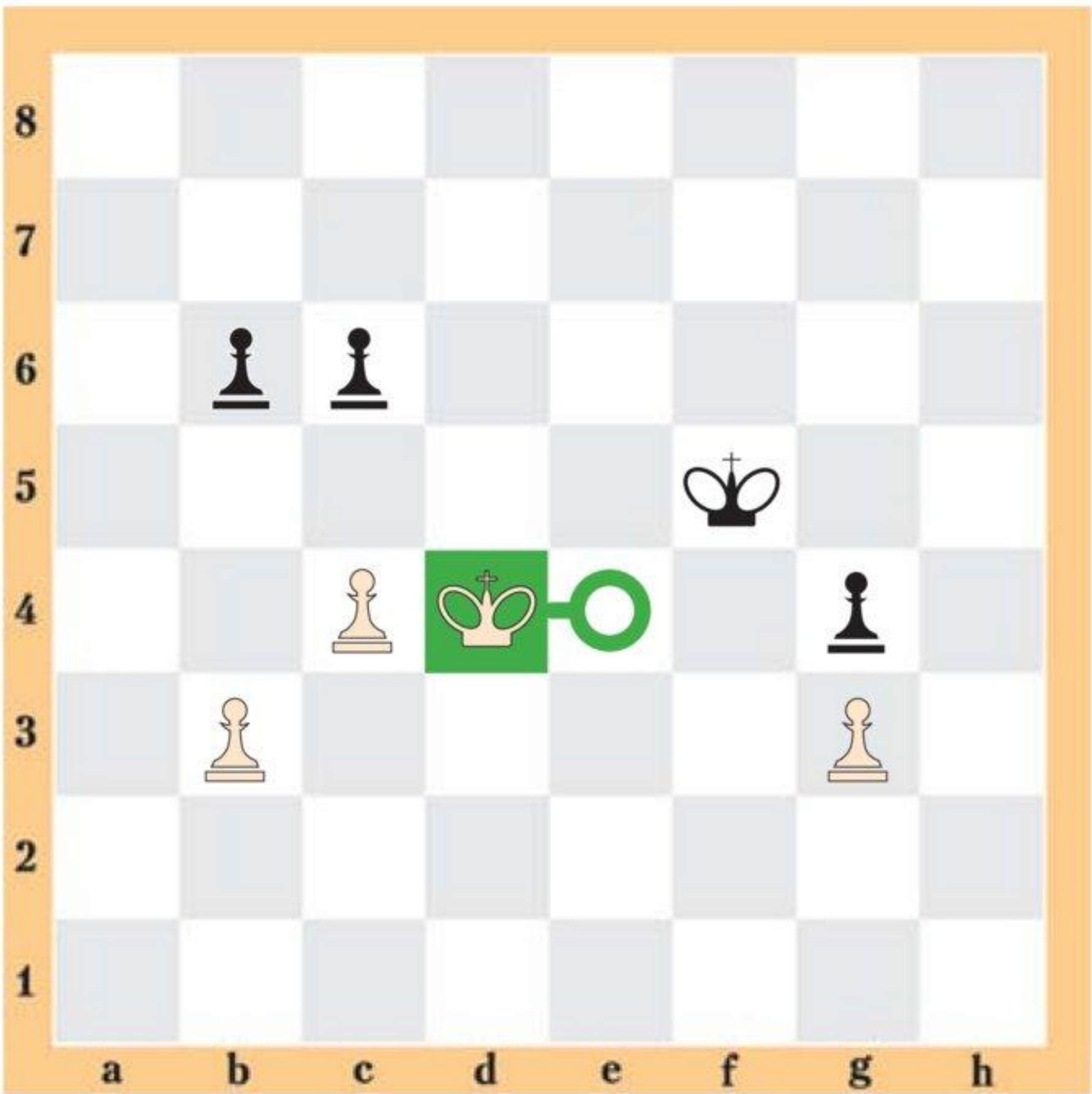
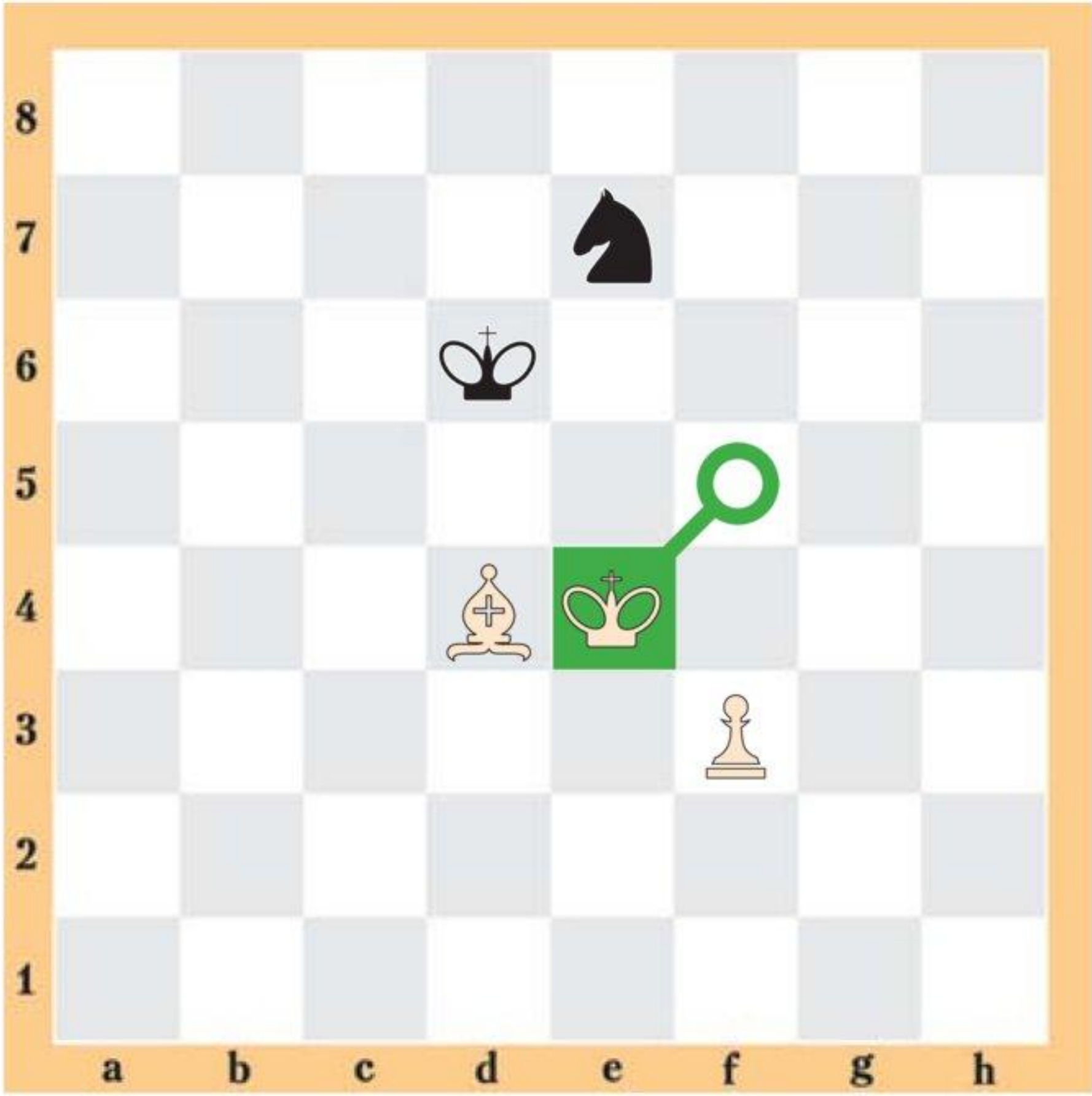
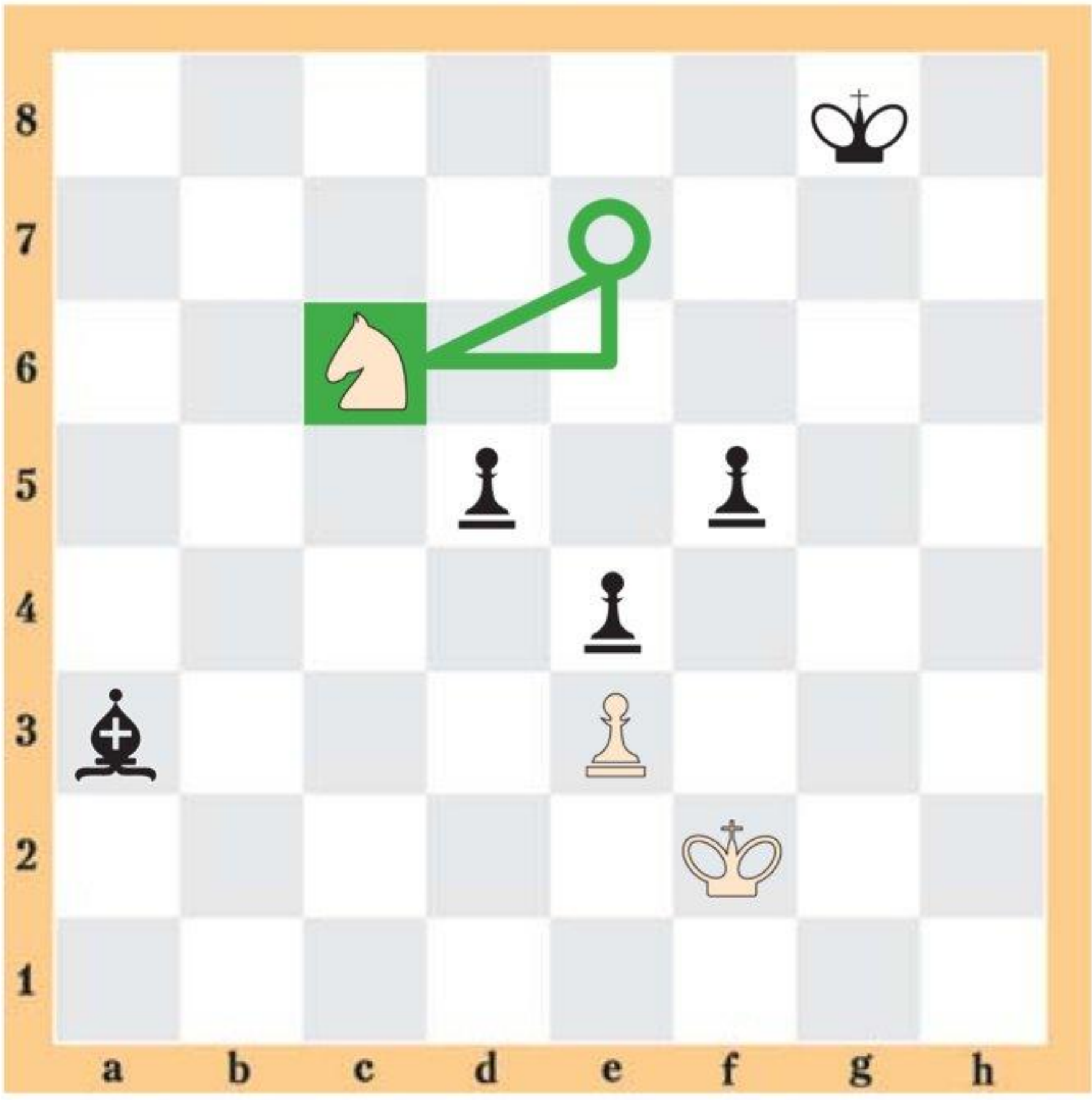
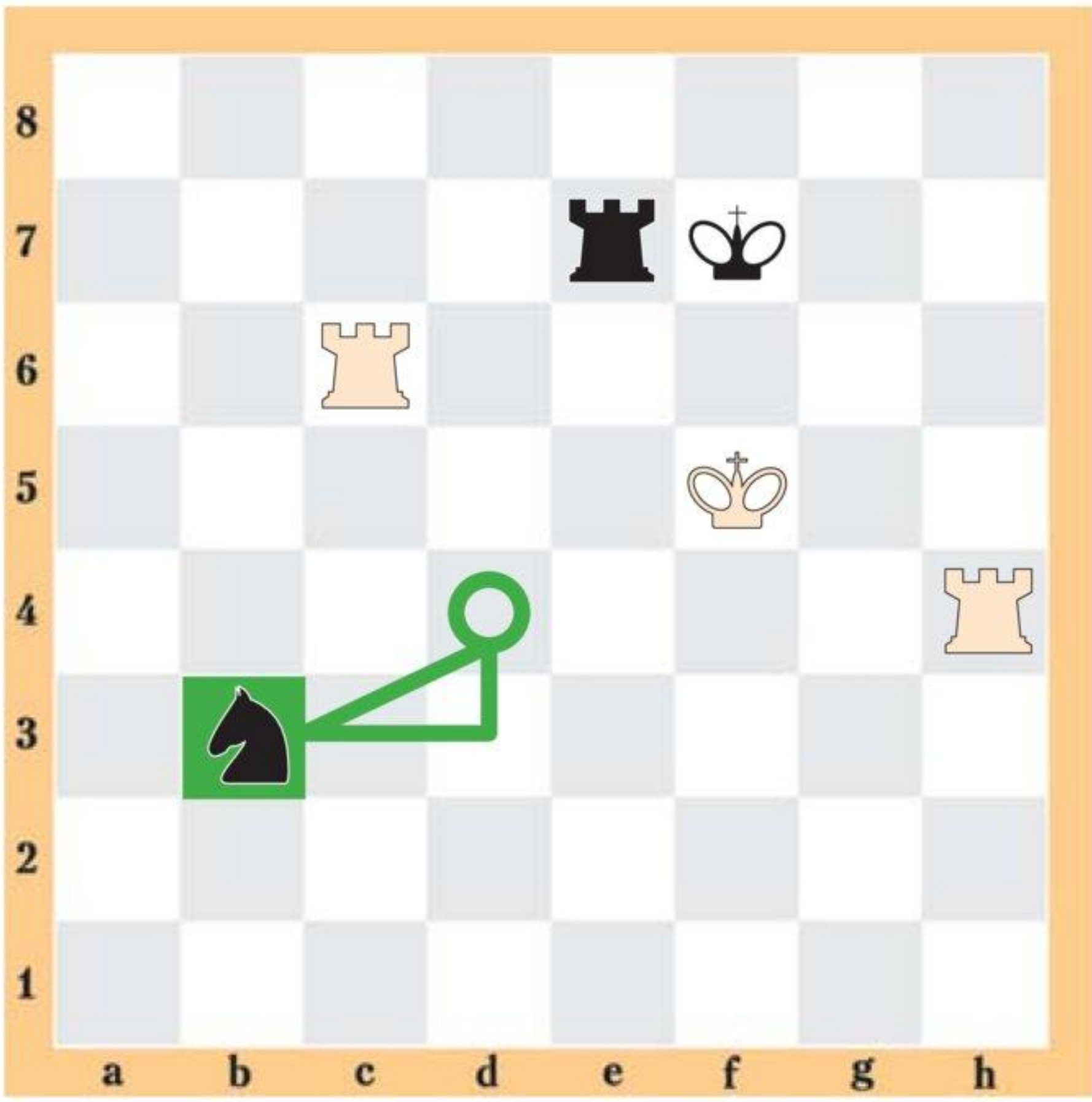
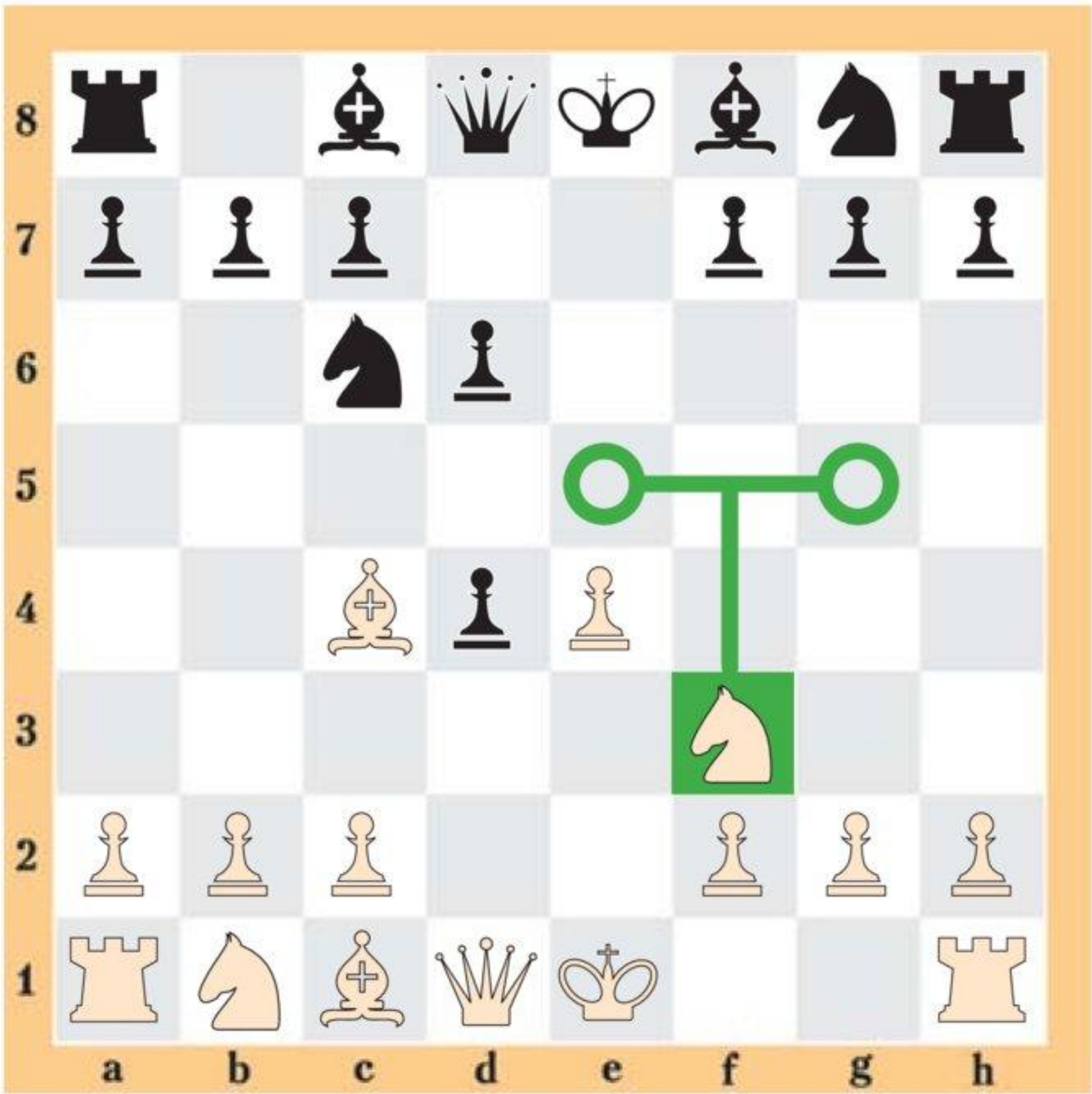
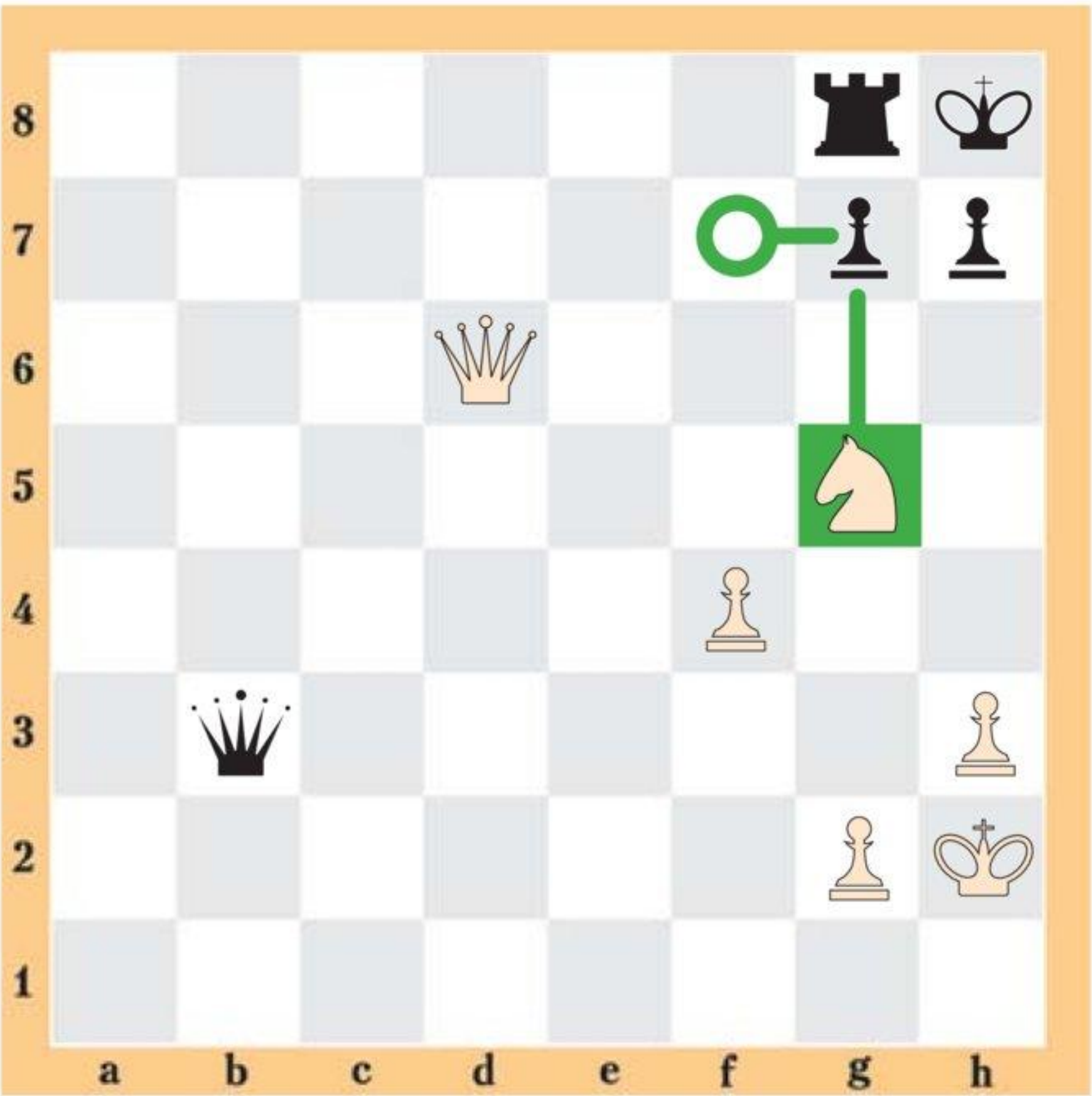


Проверь, можно ли сделать ход выделенной фигурой на указанное поле. Попадает она под нападение неприятельской фигуры или пешки? Если да, то отметь поле **красным** крестиком. Обведи эту фигуру **красным** кружком.



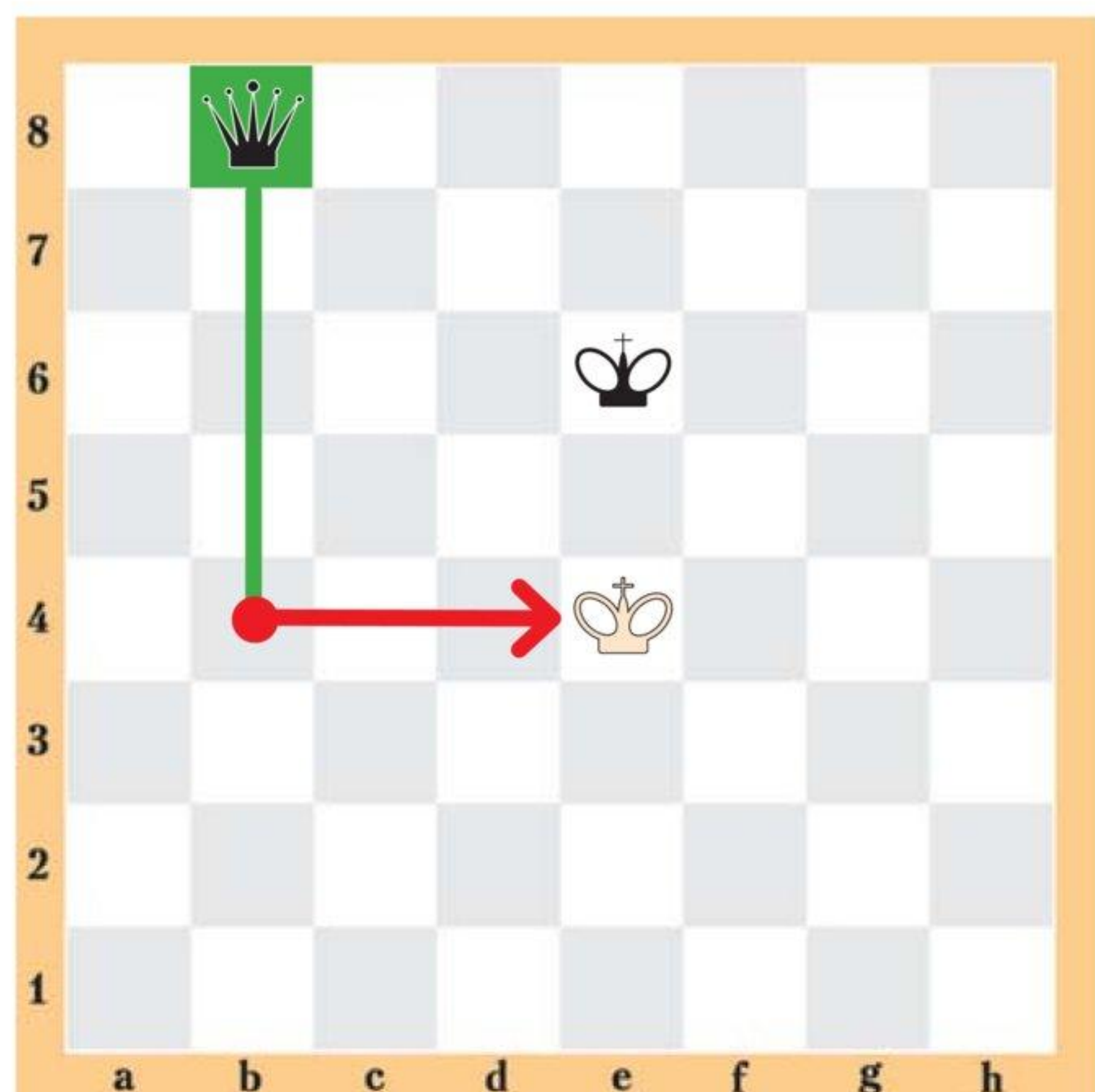




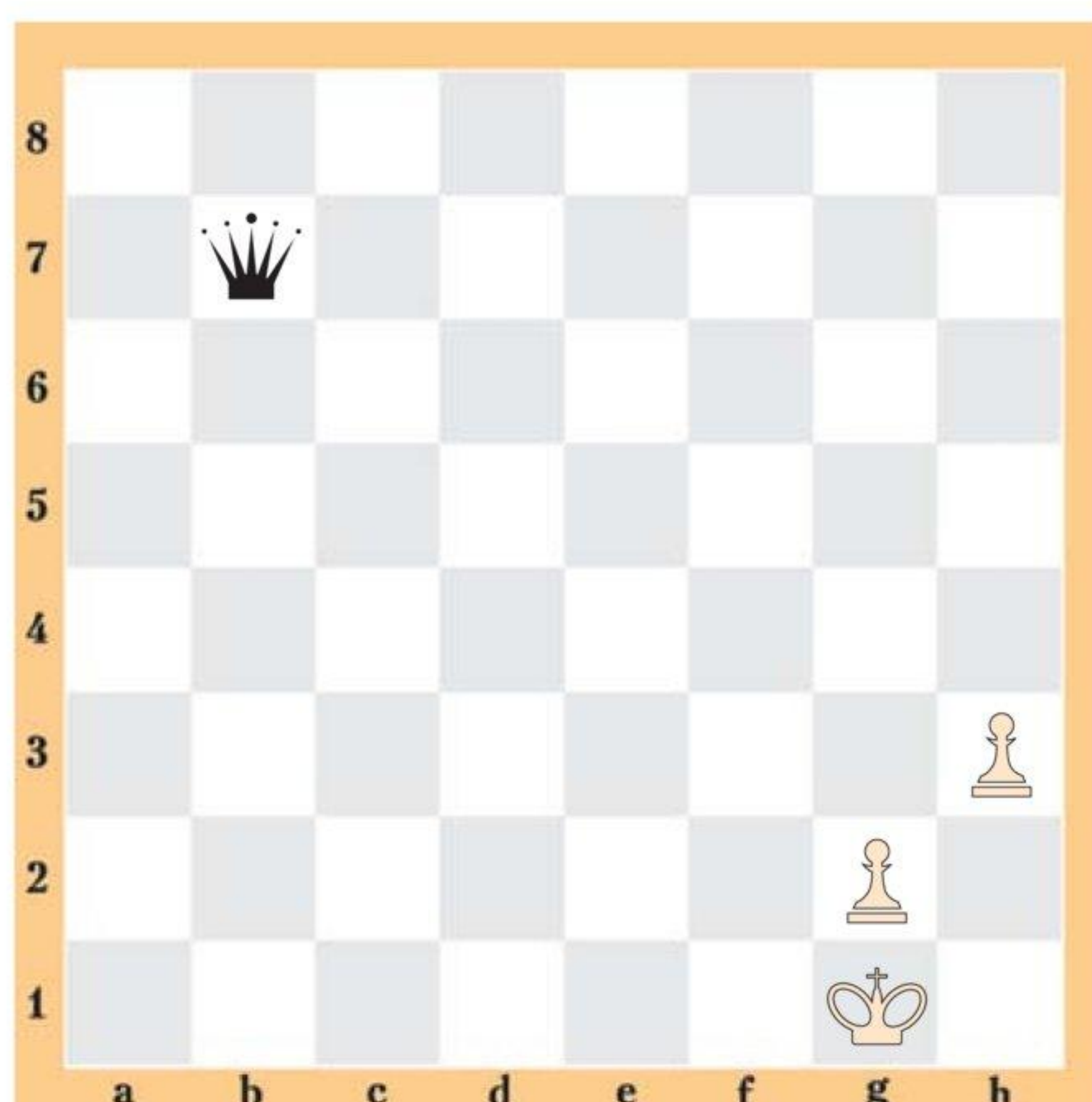


Нападение на короля называется шах. Попробуй объявить шах королю противника. Отметь поле, с которого происходит нападение, **красным** крестиком. Подумай, только ли на короля ты напал?

Ферзем.

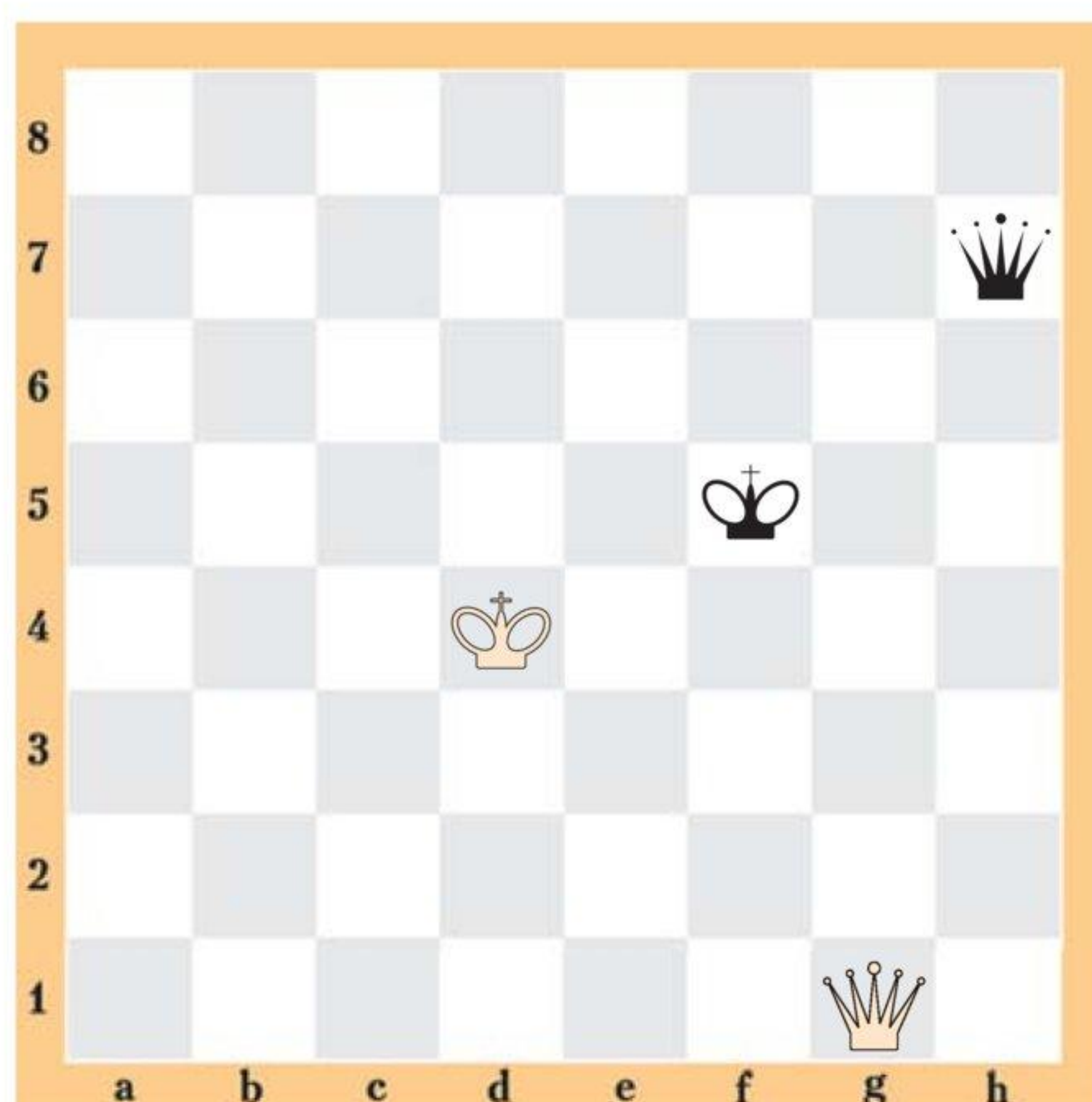
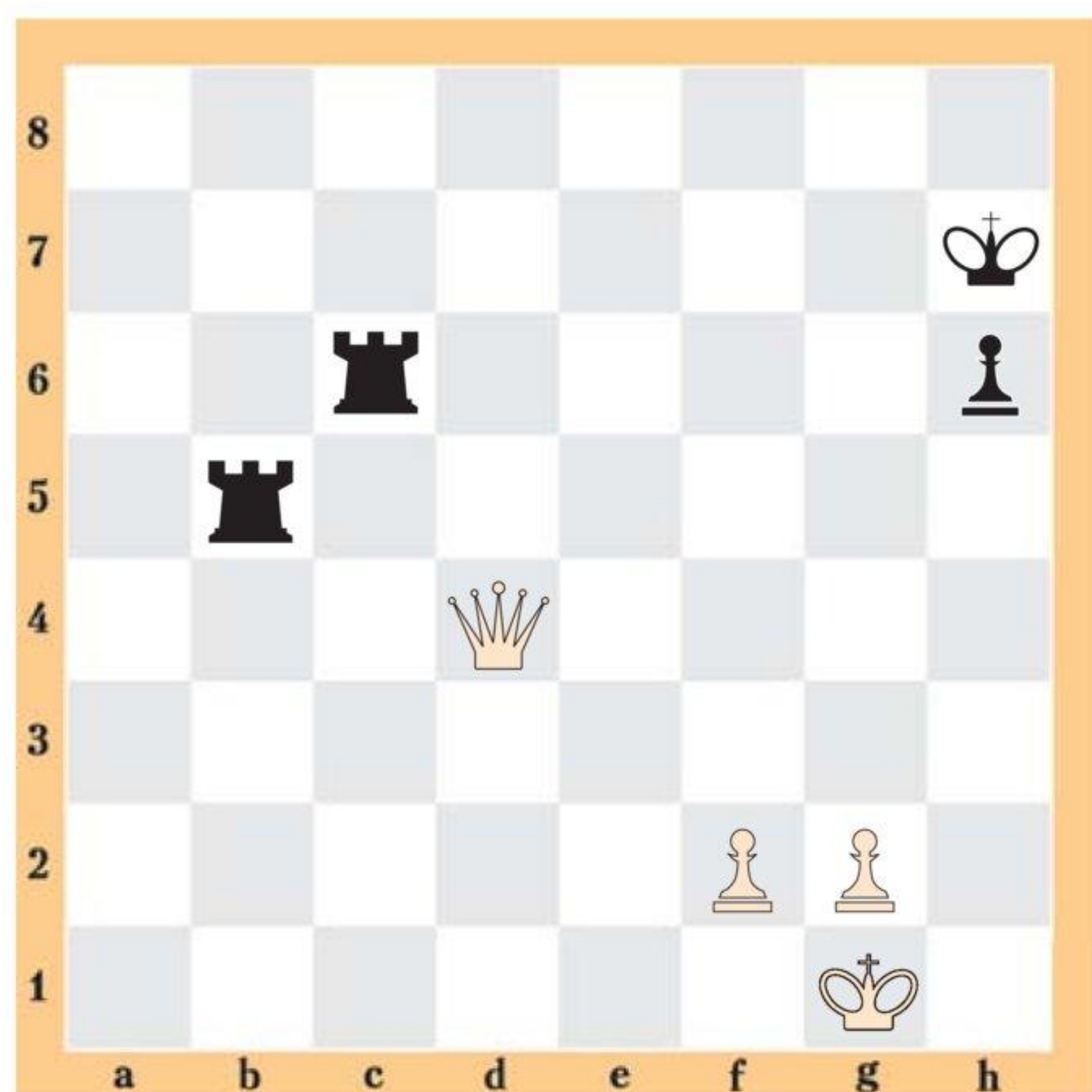


Ход черных.

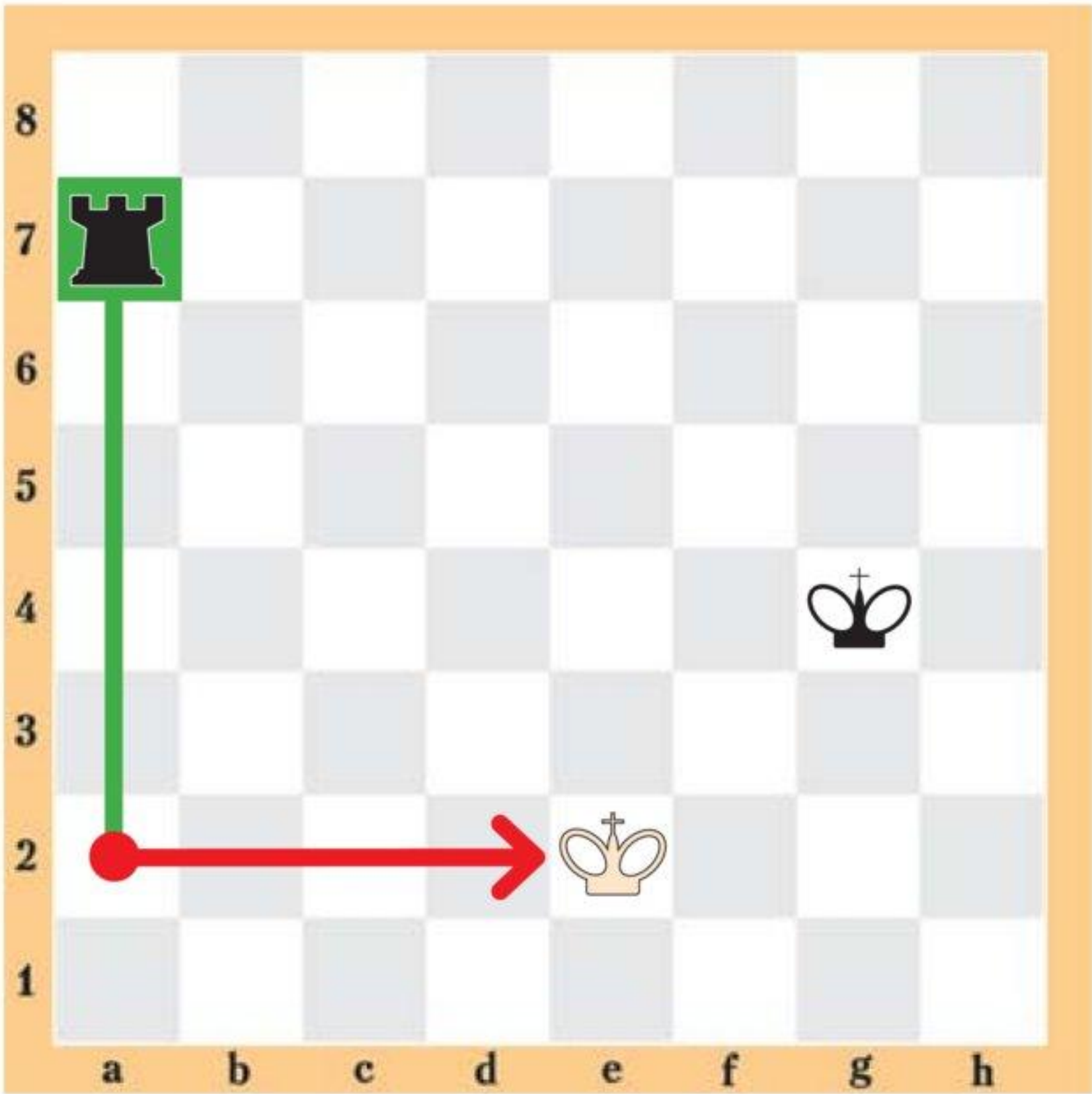


Ход черных.

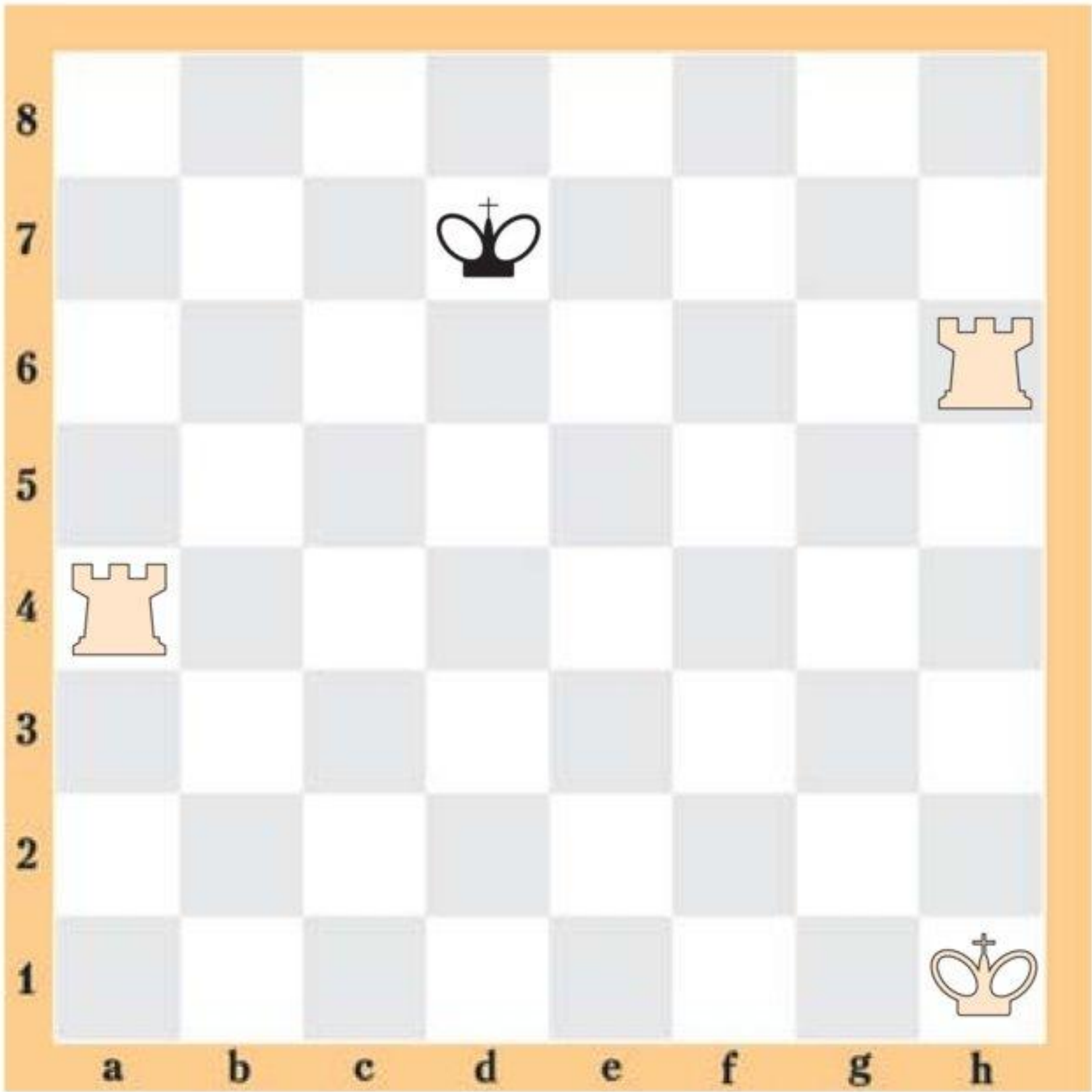
Выполни задание при ходе белых, а потом — при ходе черных.



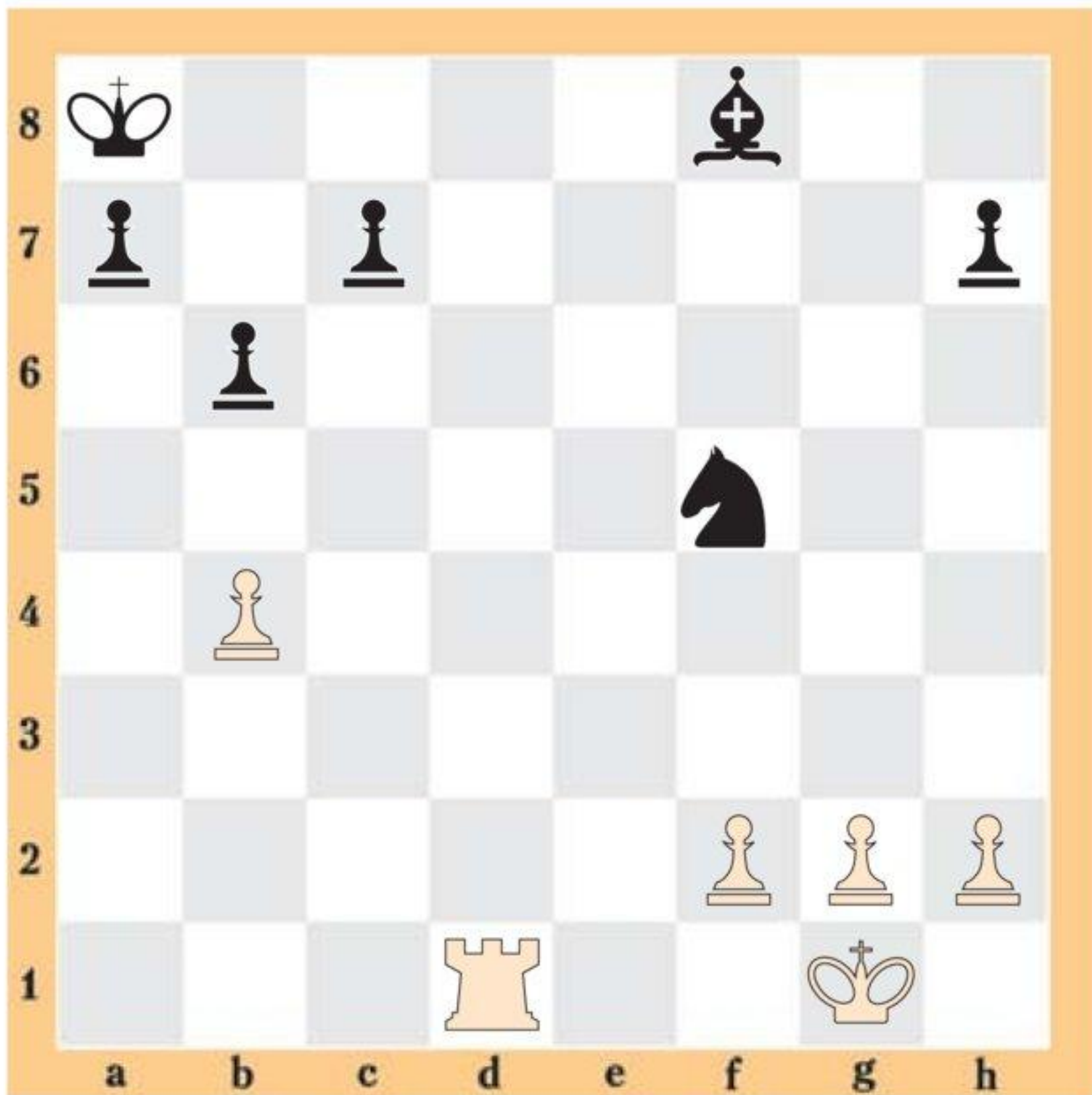
Ладьей.



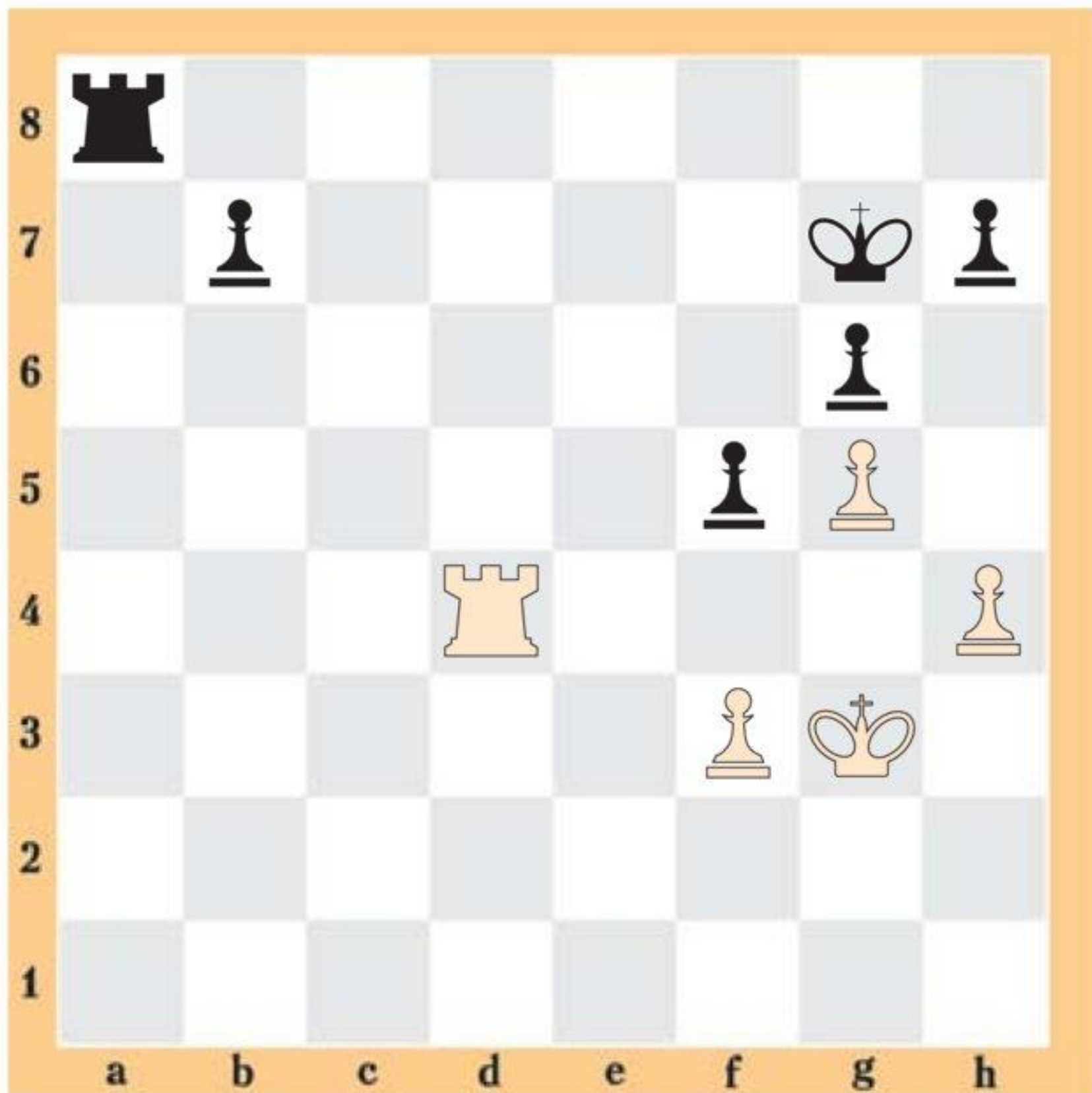
Ход черных.



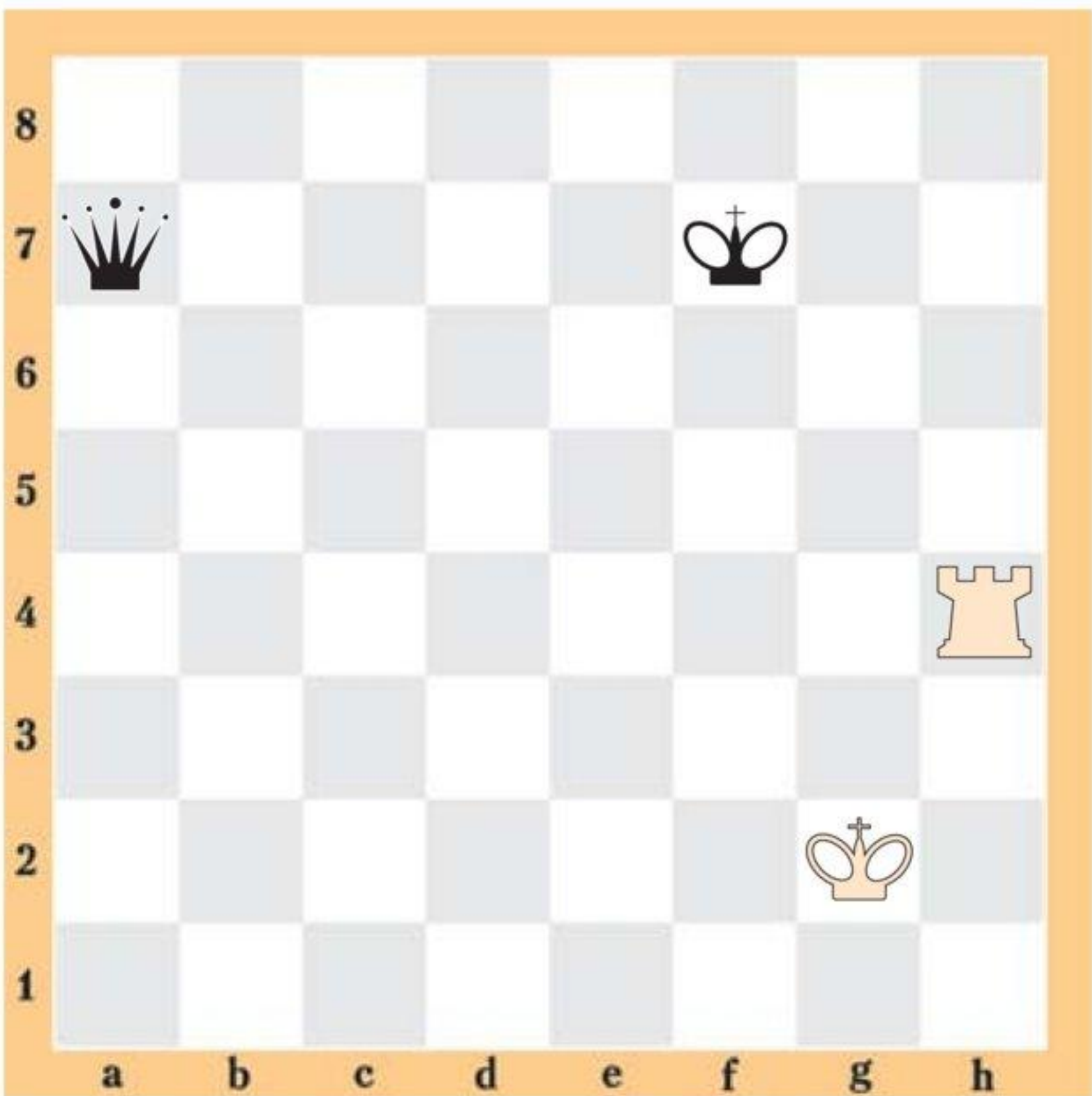
Ход белых.



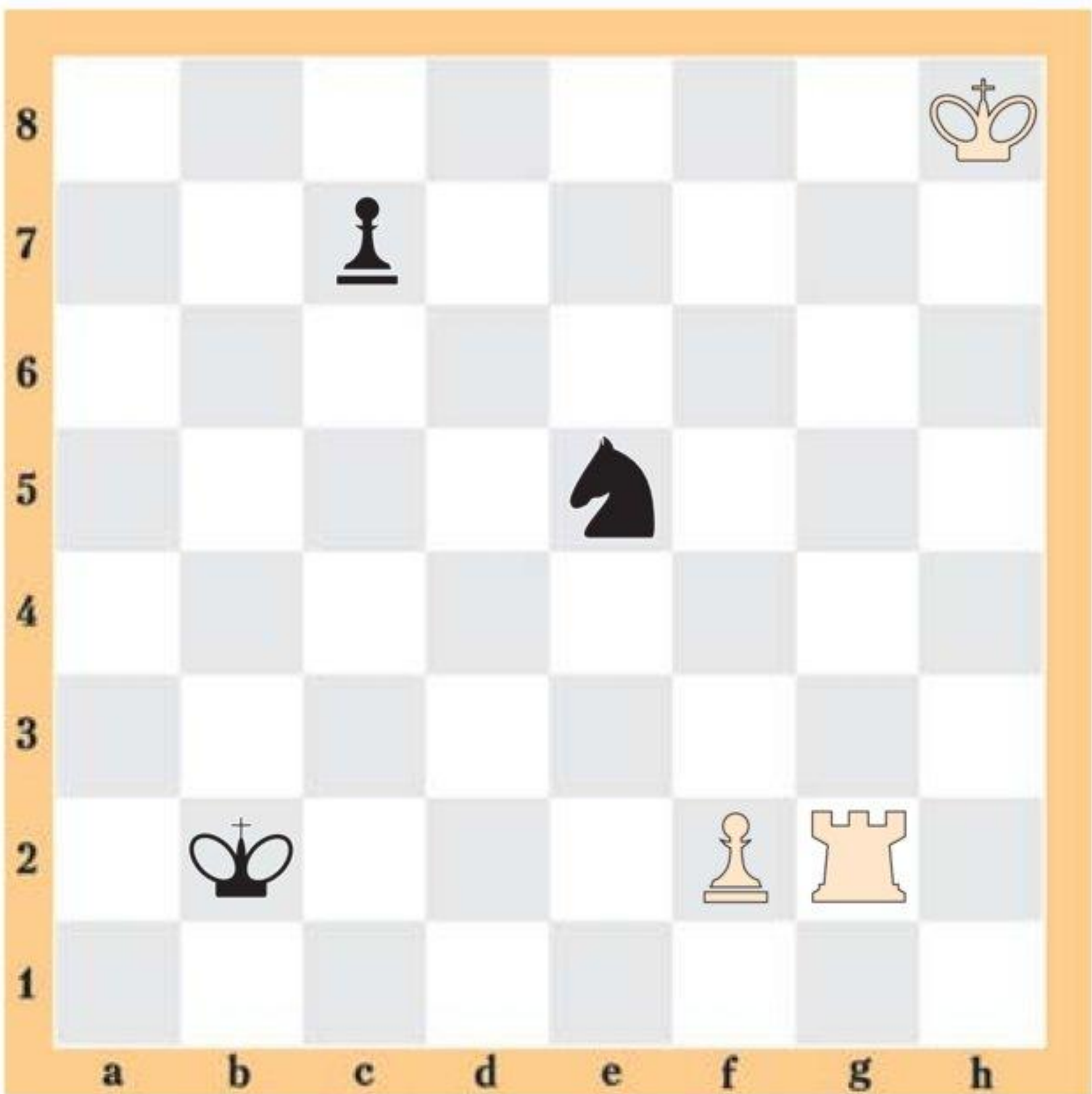
Ход белых.



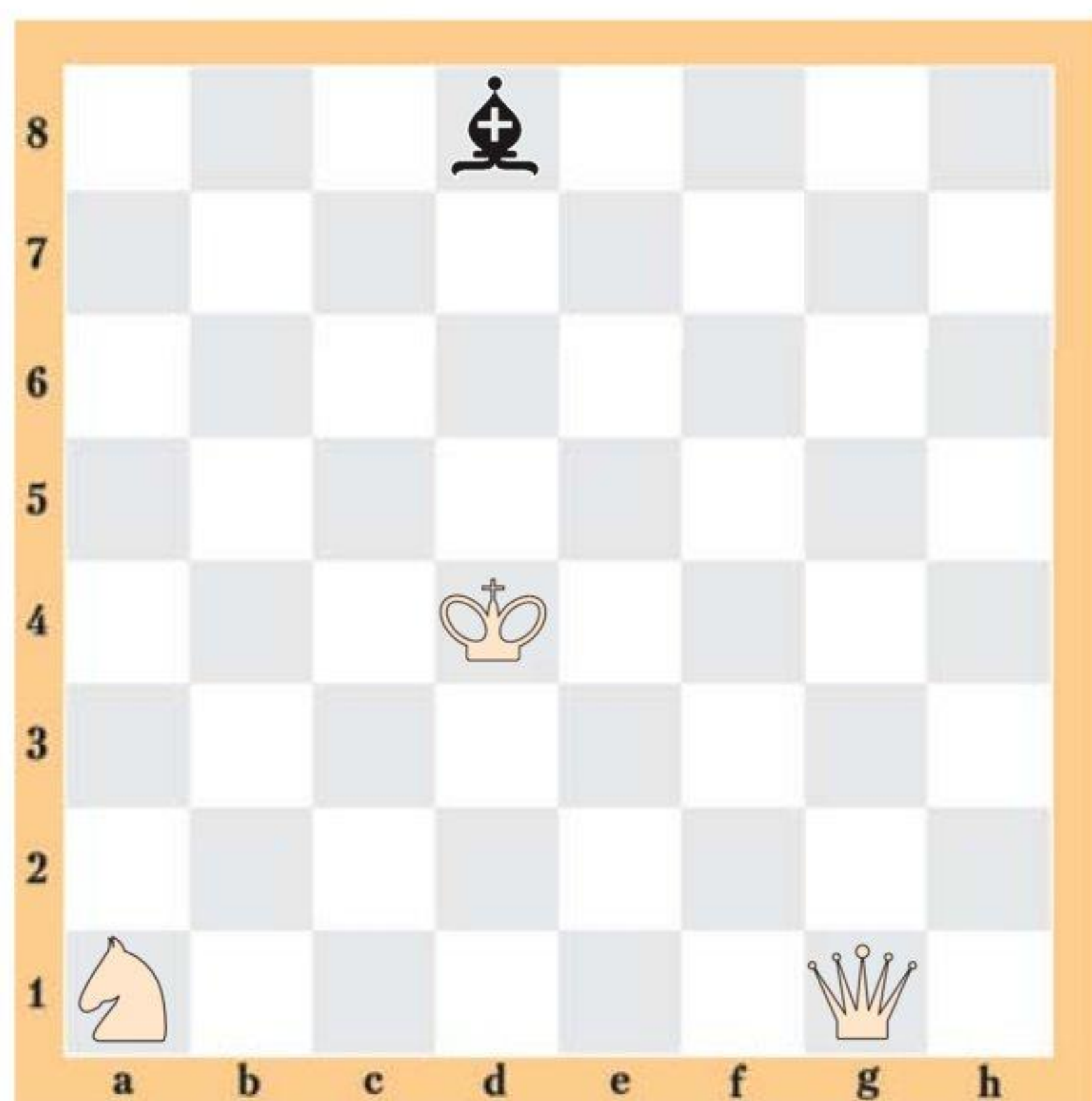
Ход белых.



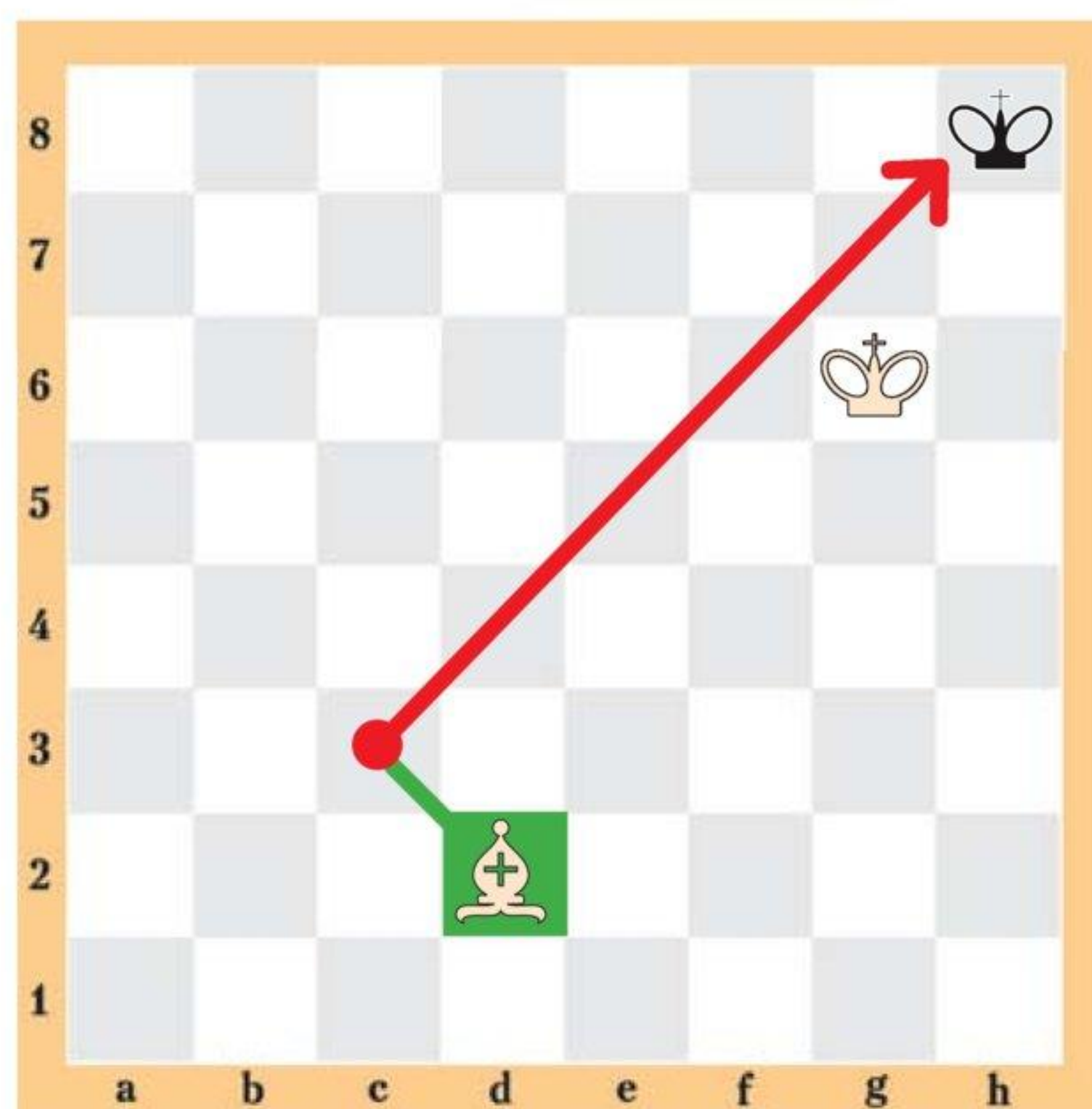
Ход белых.



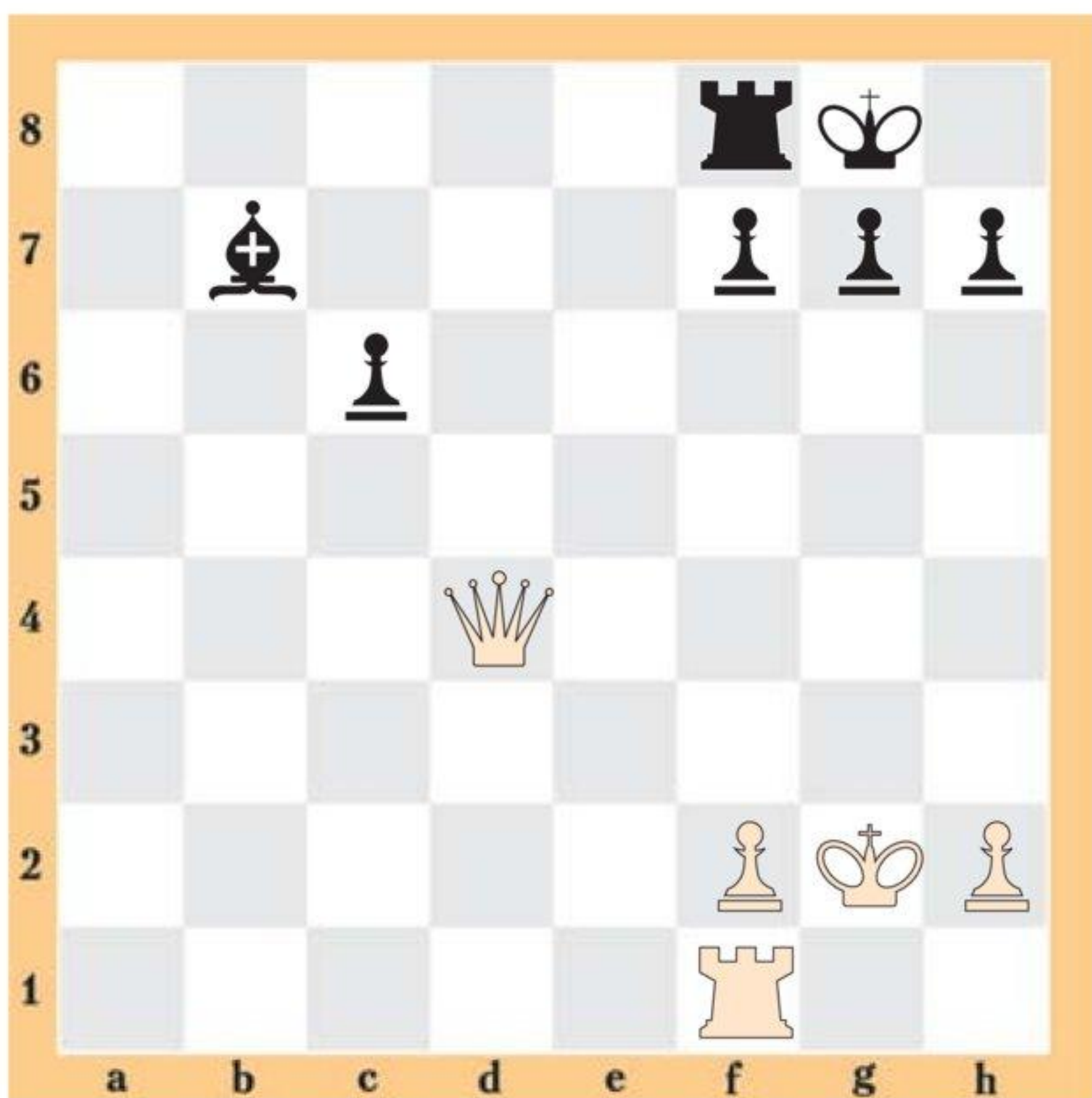
Ход белых.



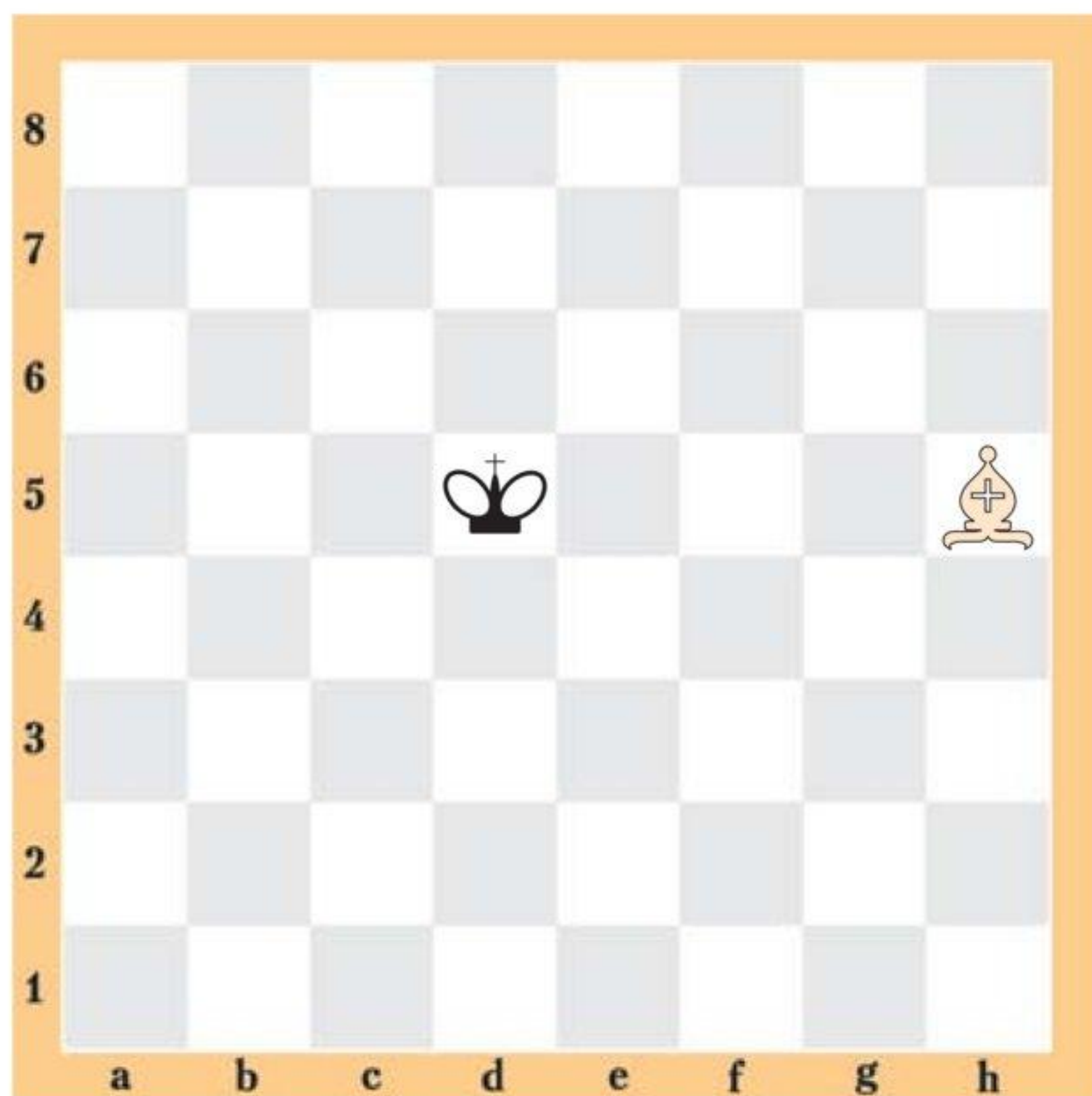
Ход черных.



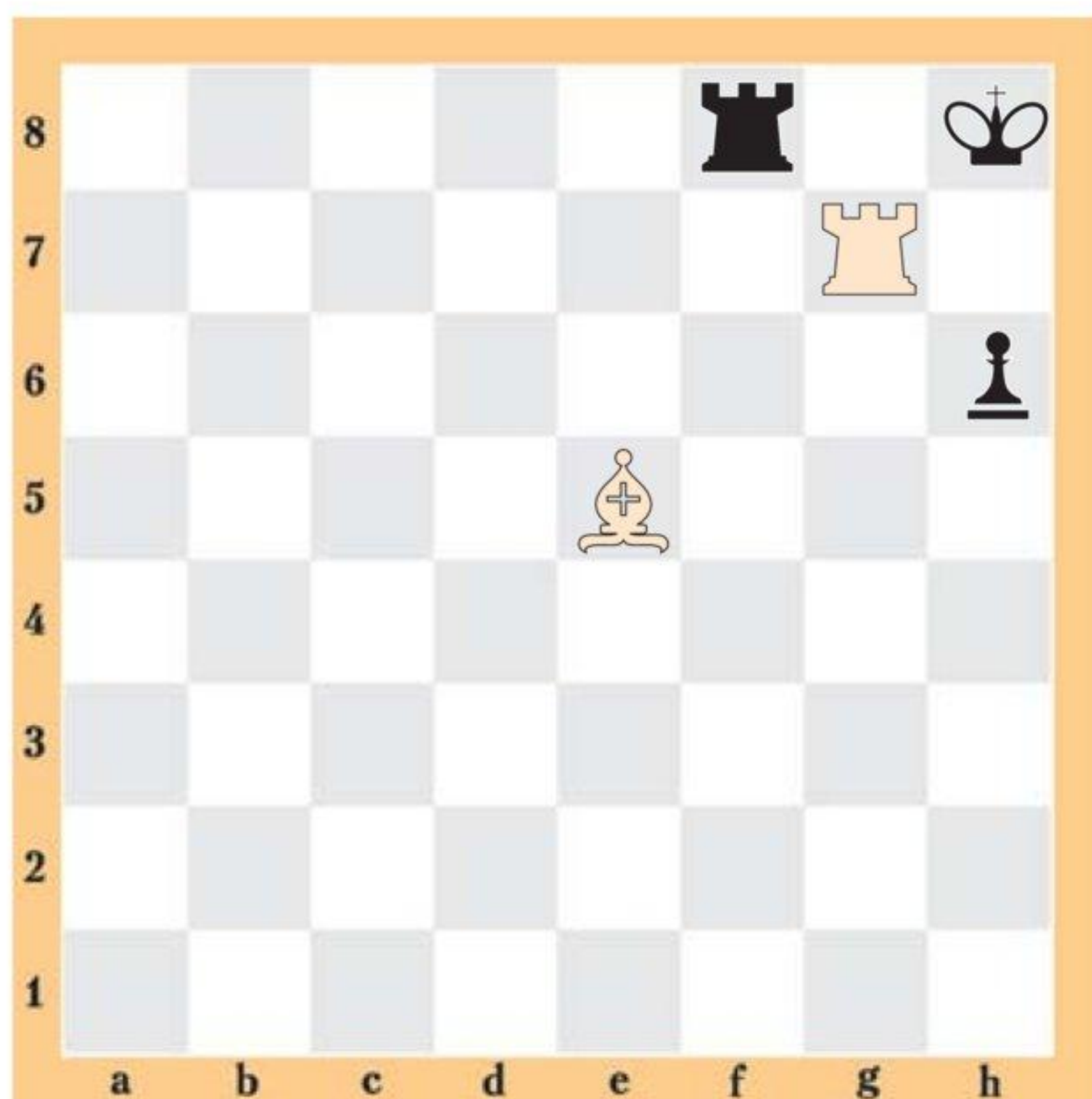
Ход белых.



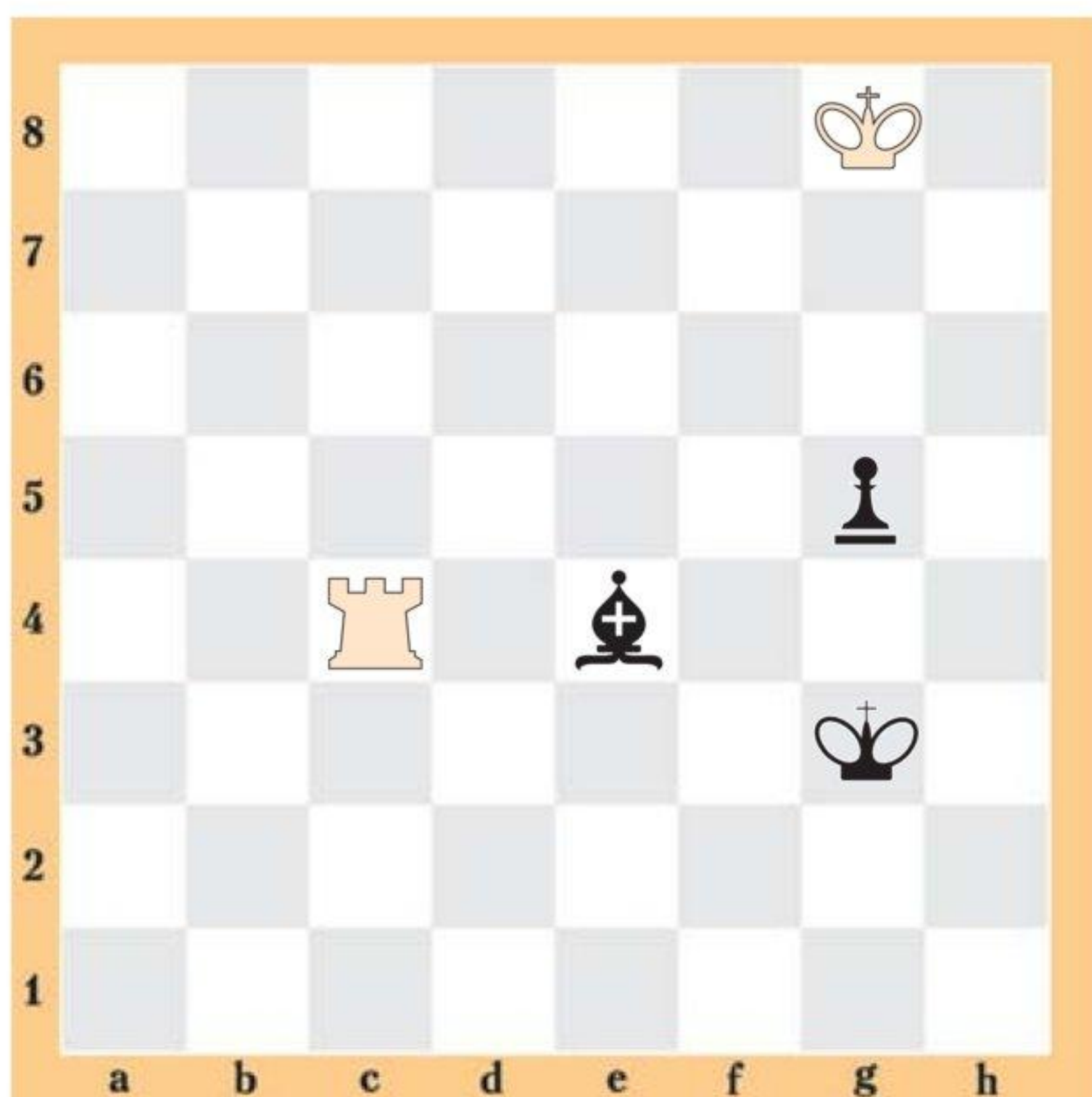
Ход черных.



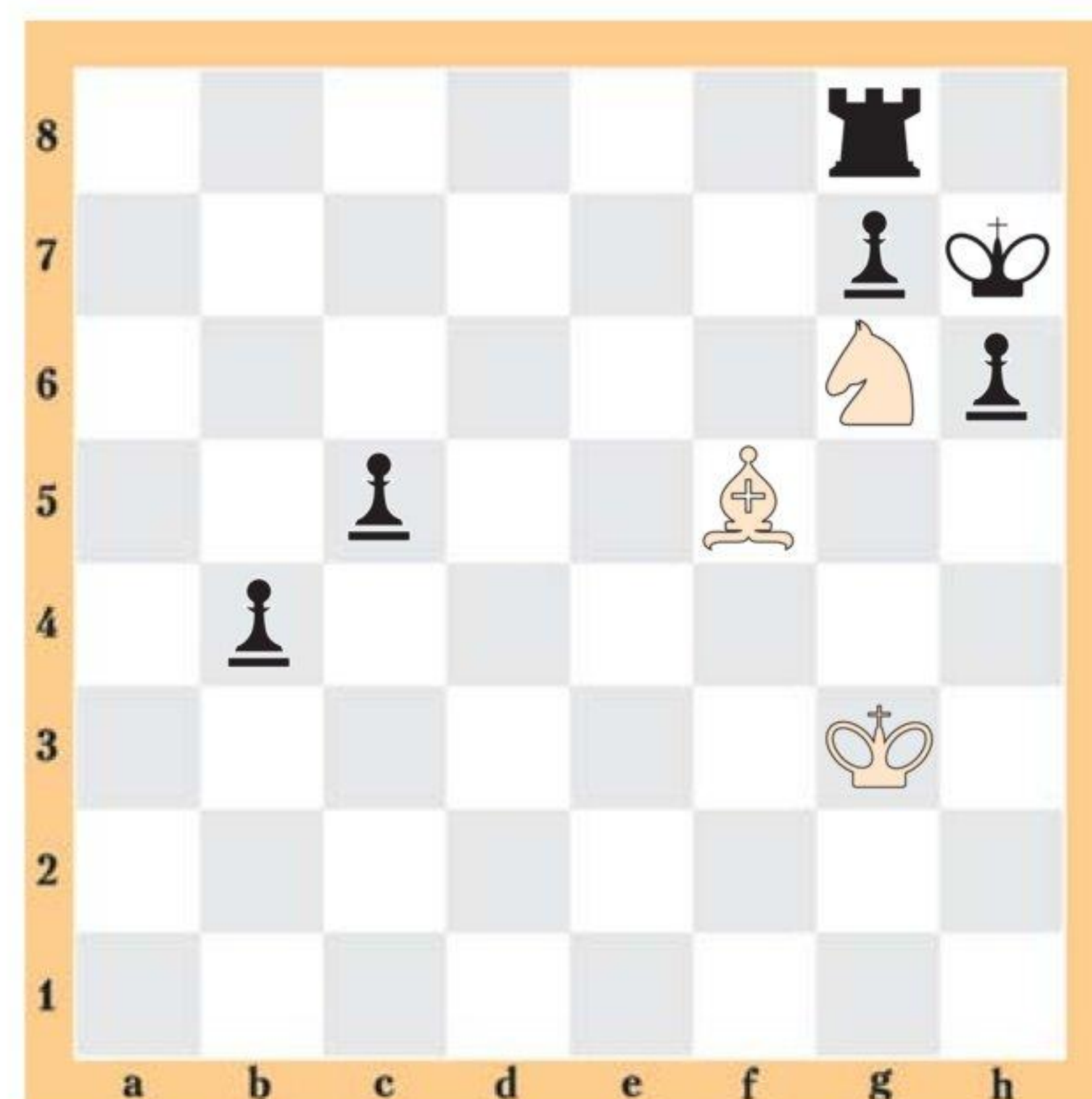
Ход белых.



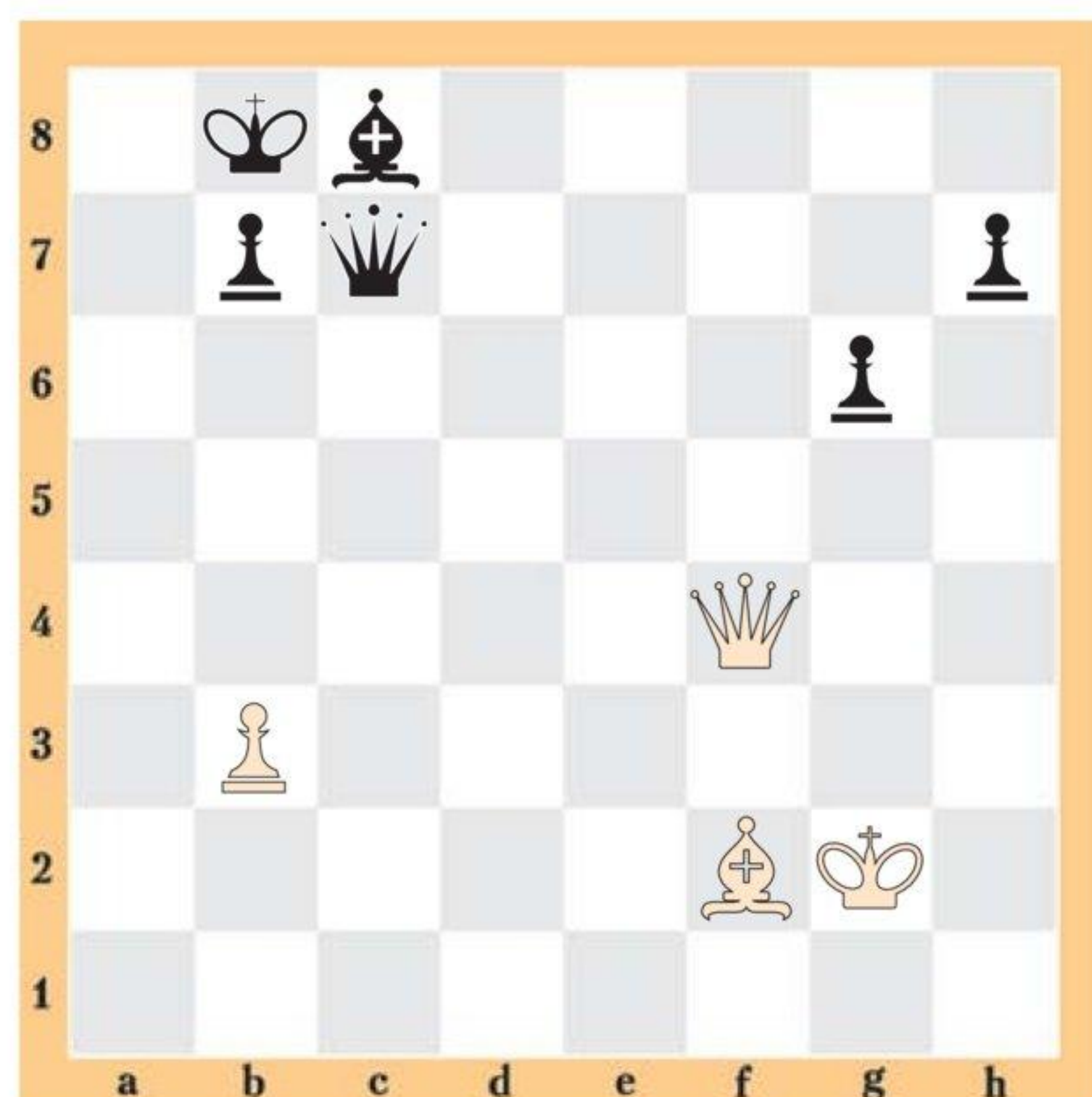
Ход белых.



Ход черных.

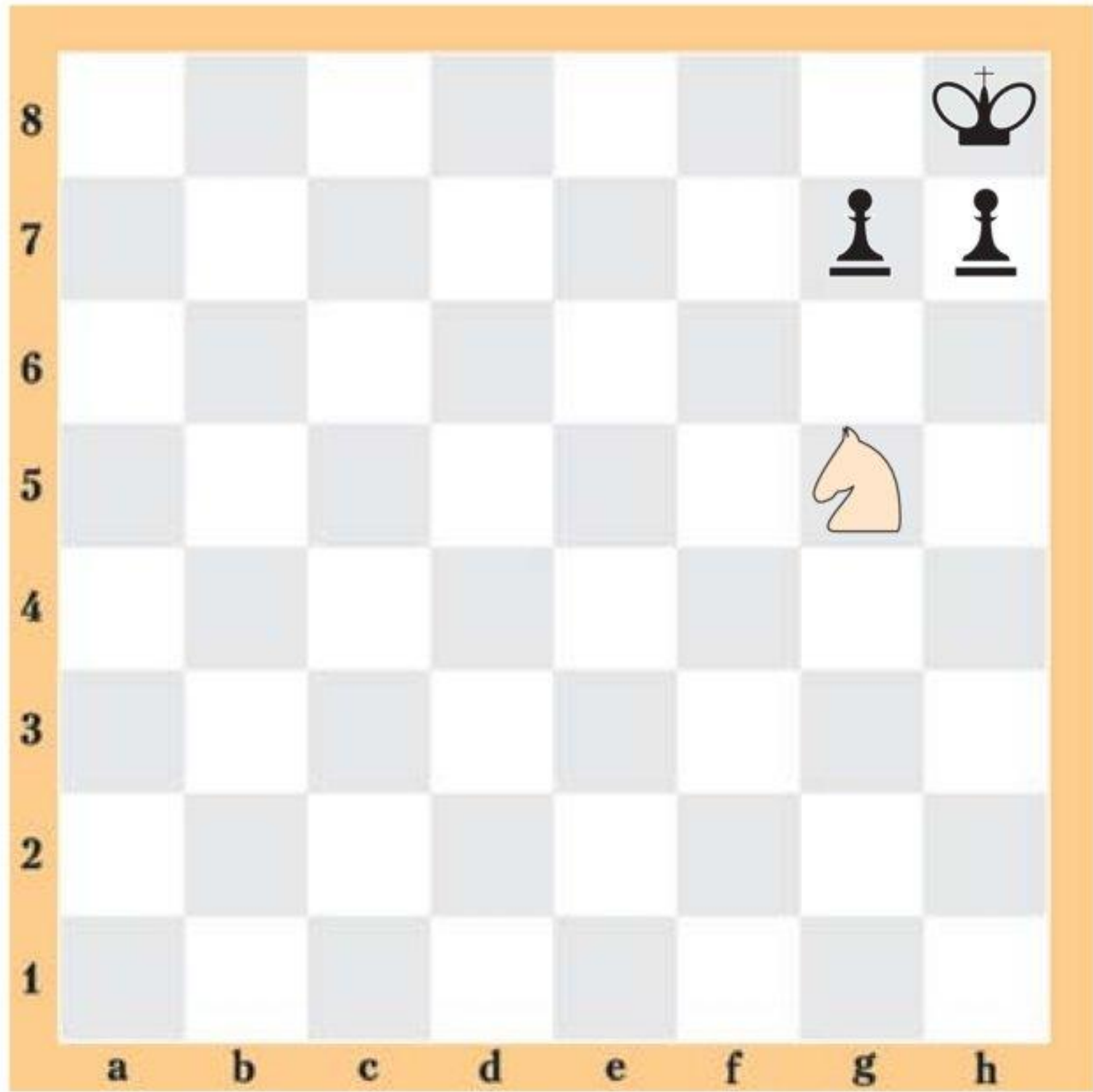
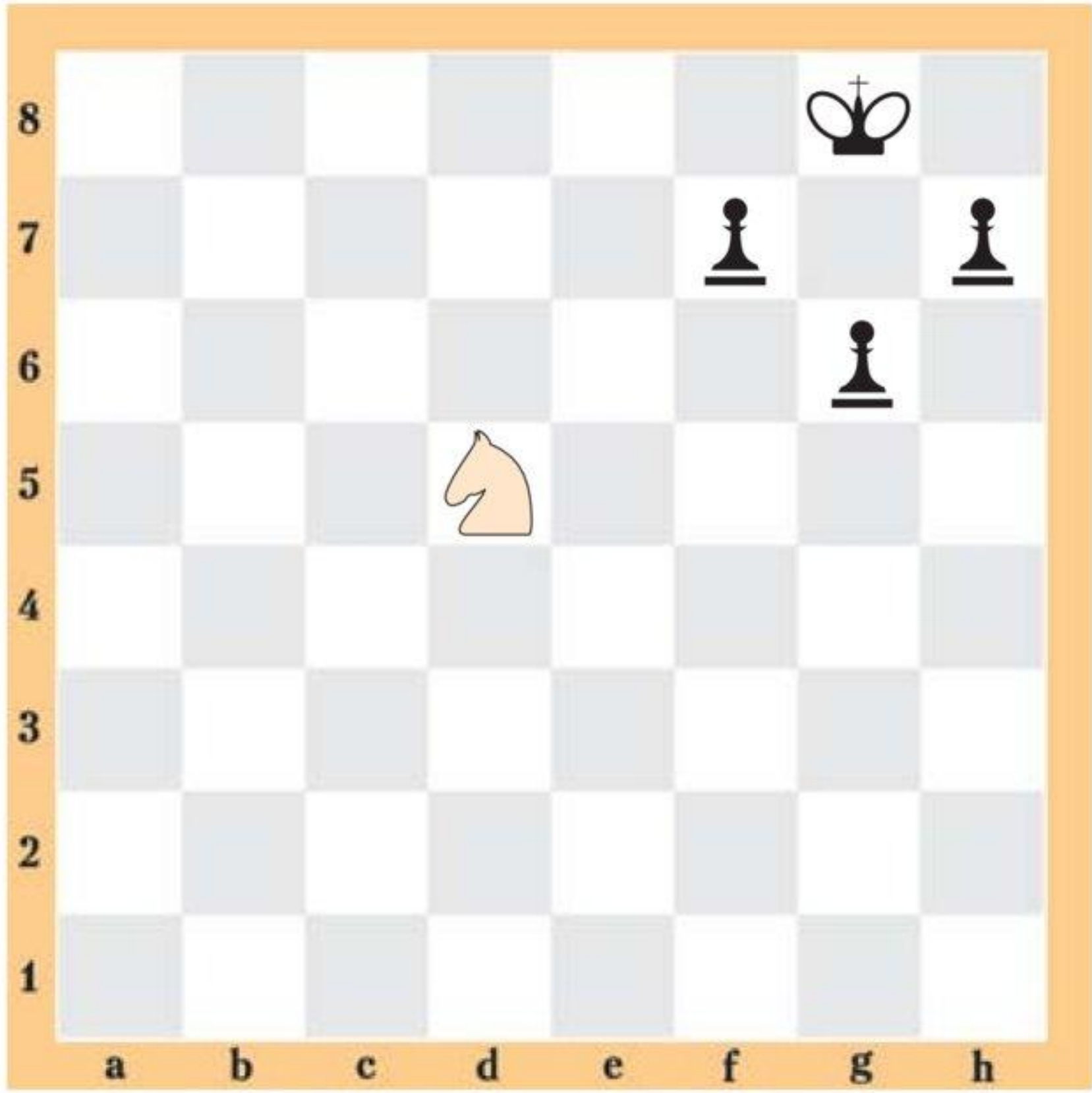
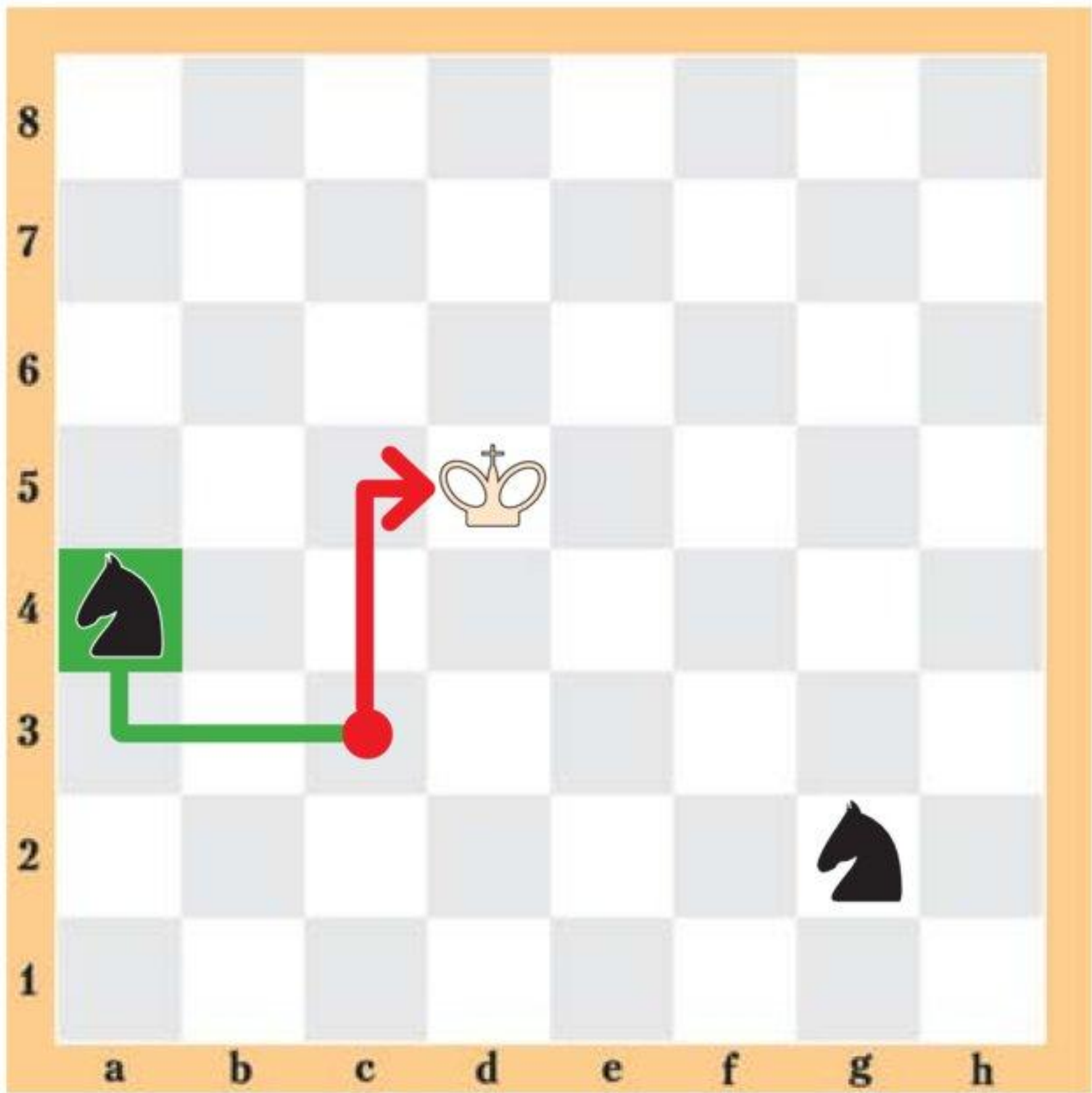


Ход белых.

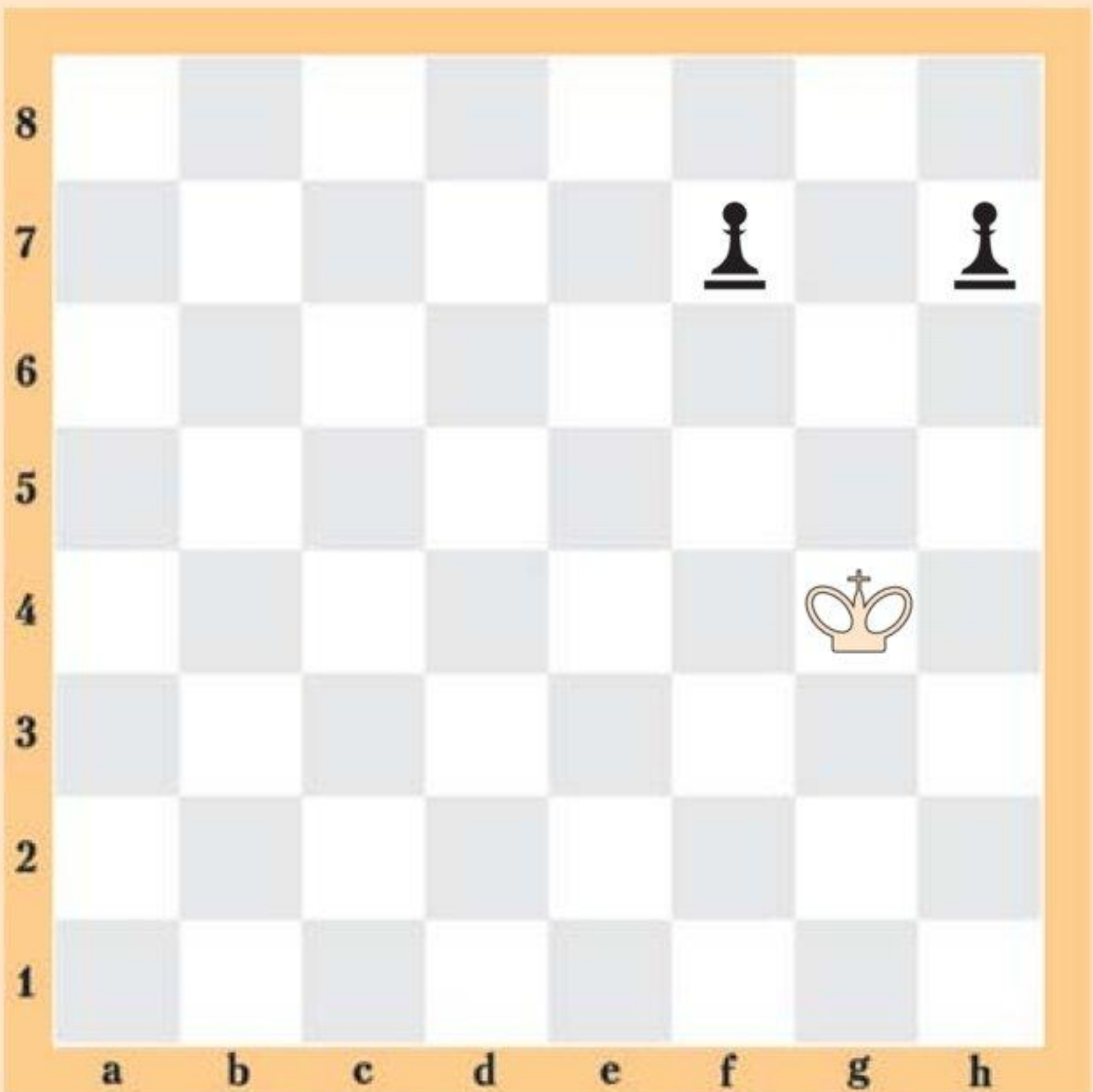
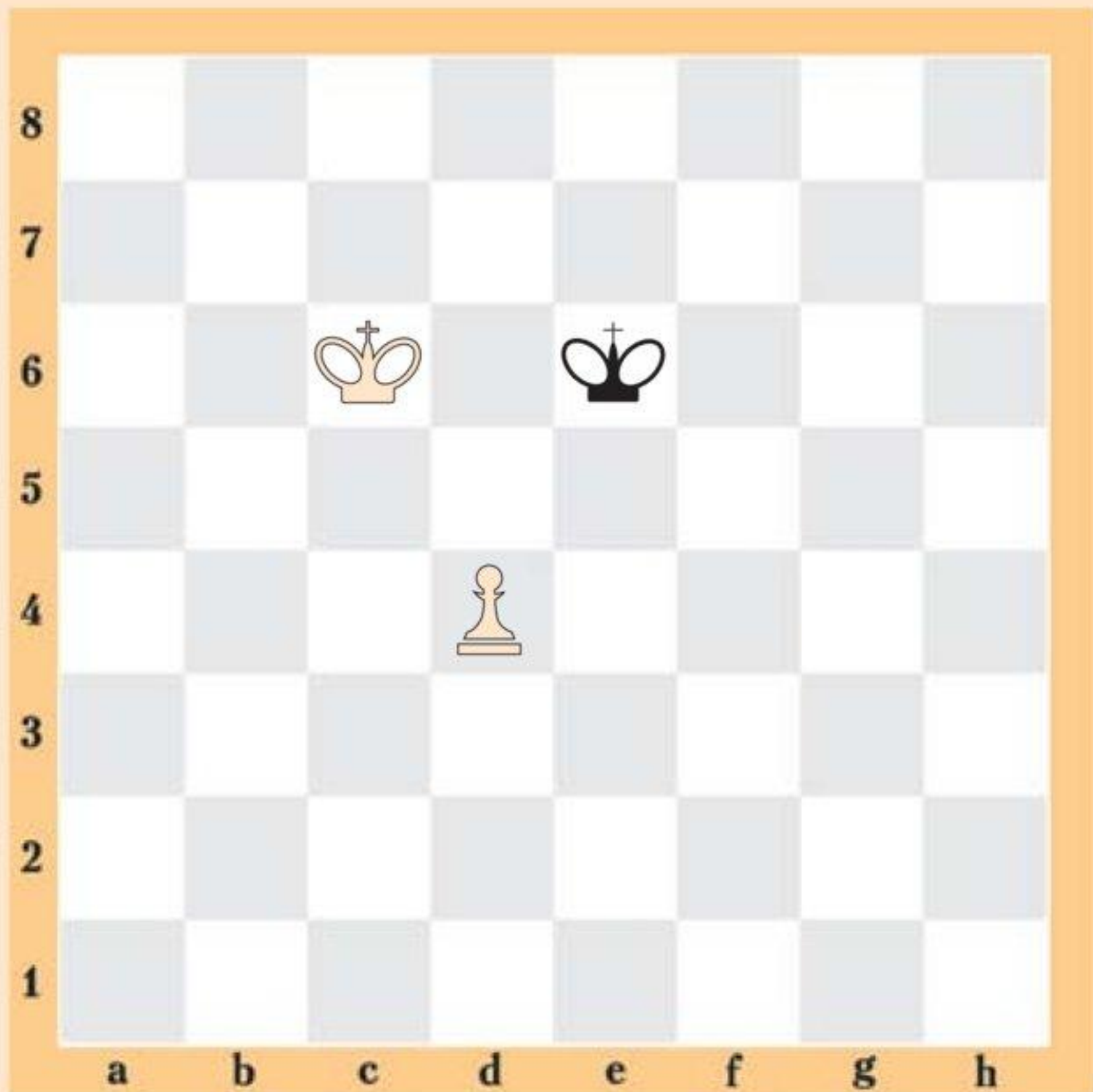
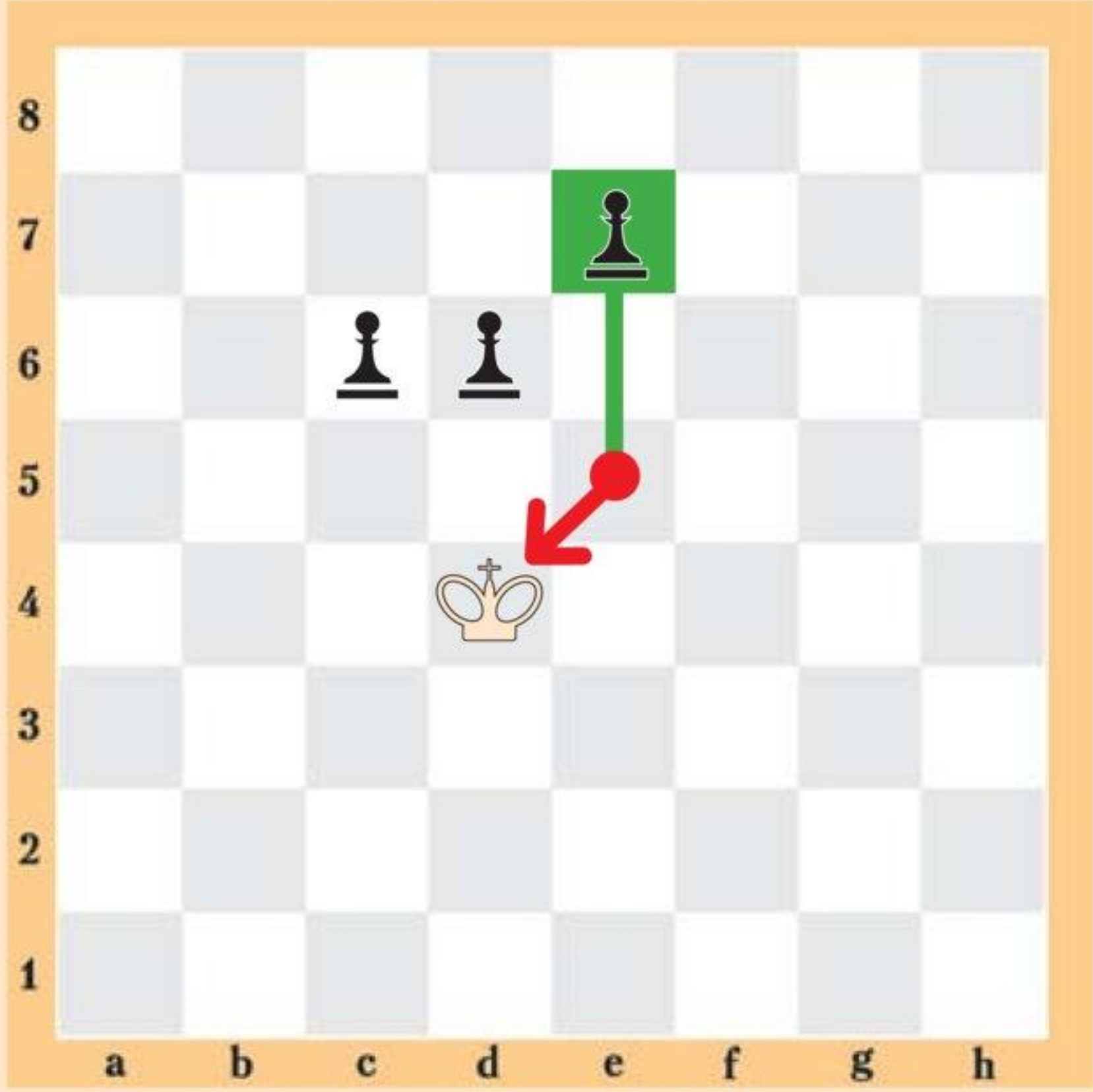


Ход белых.

Конем. Всеми возможными способами.



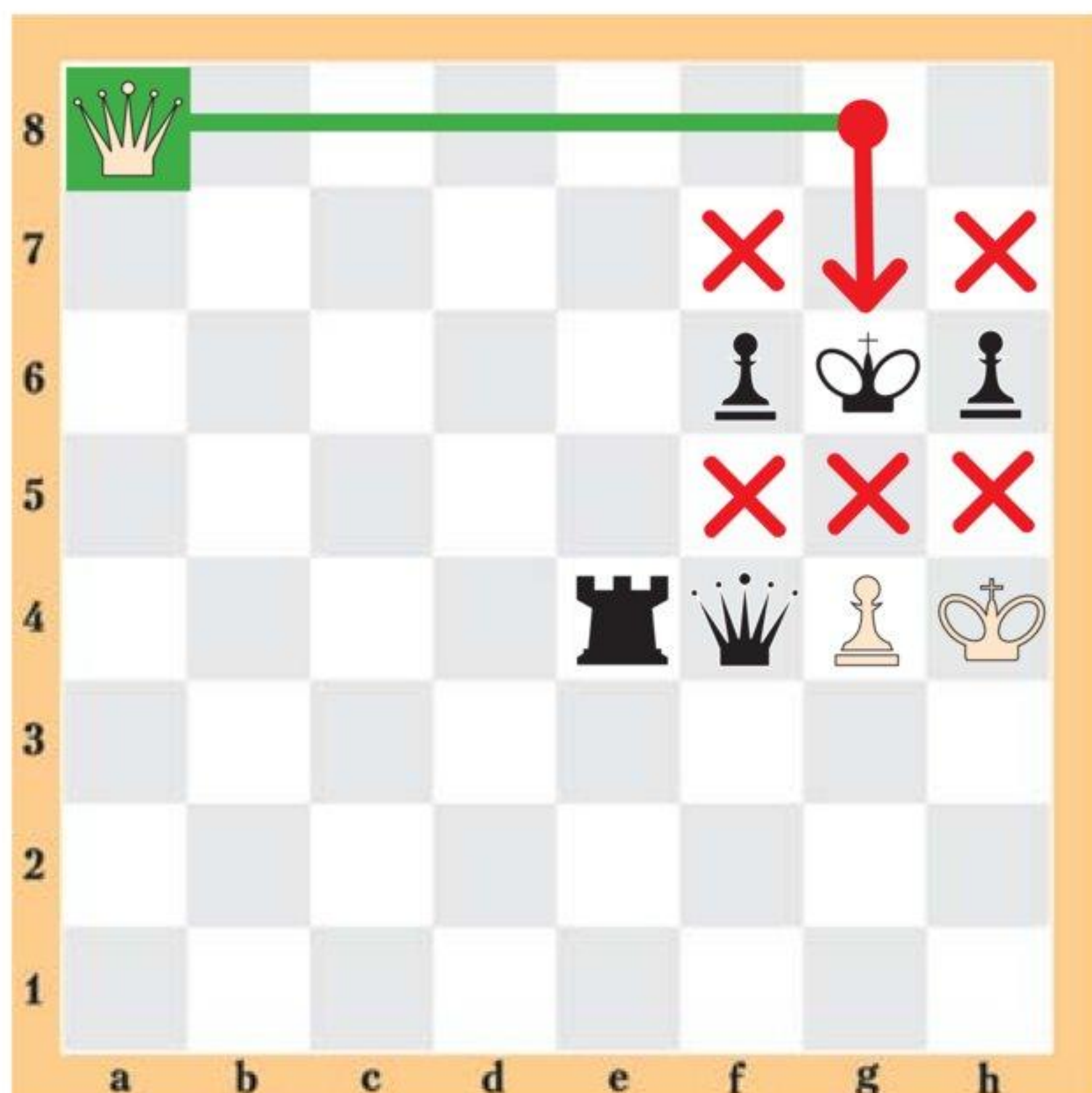
Пешкой.



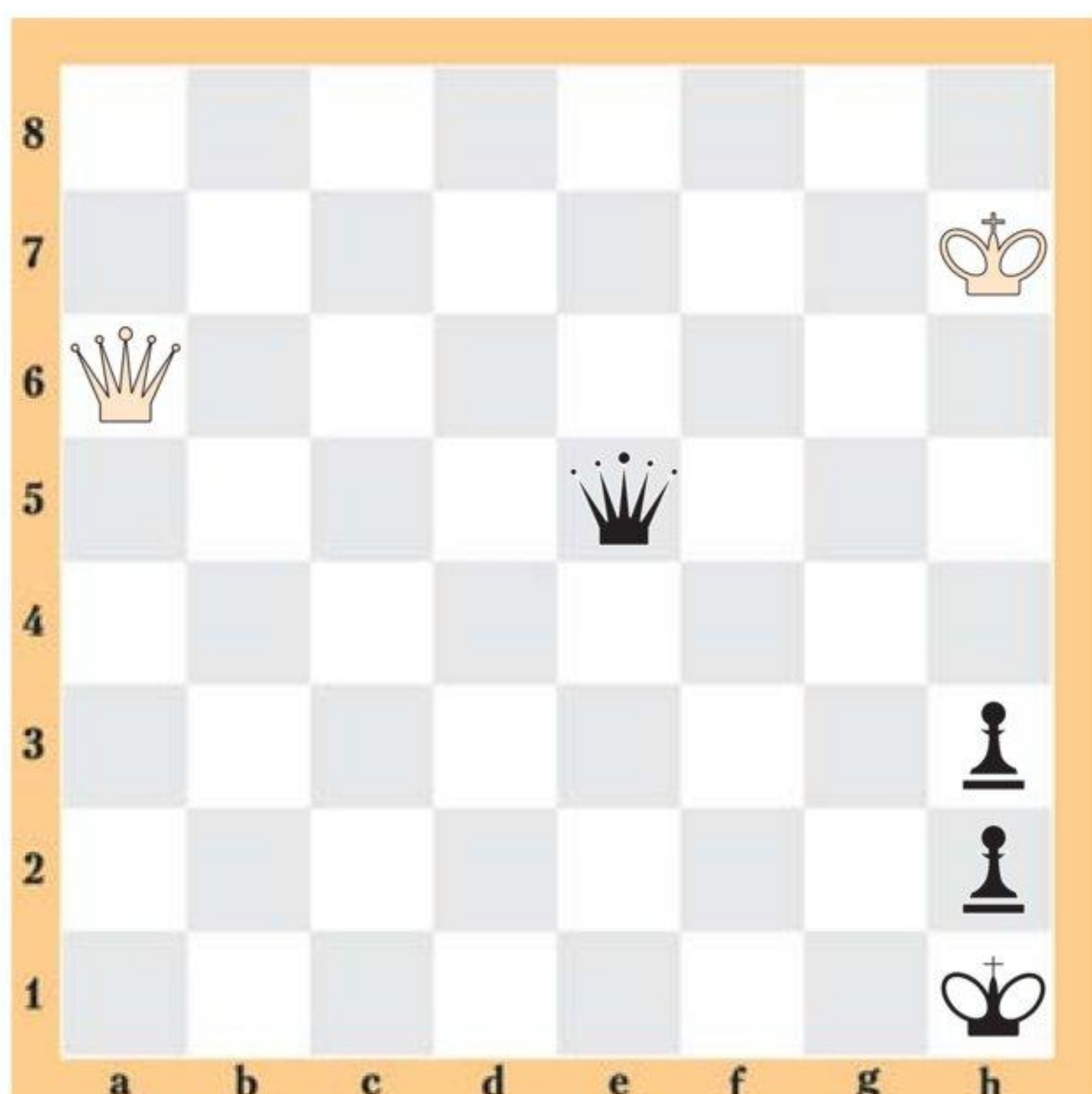
Мат — ситуация, когда на короля напали, а отступить некуда.

И уничтожить нападающего нет возможности.

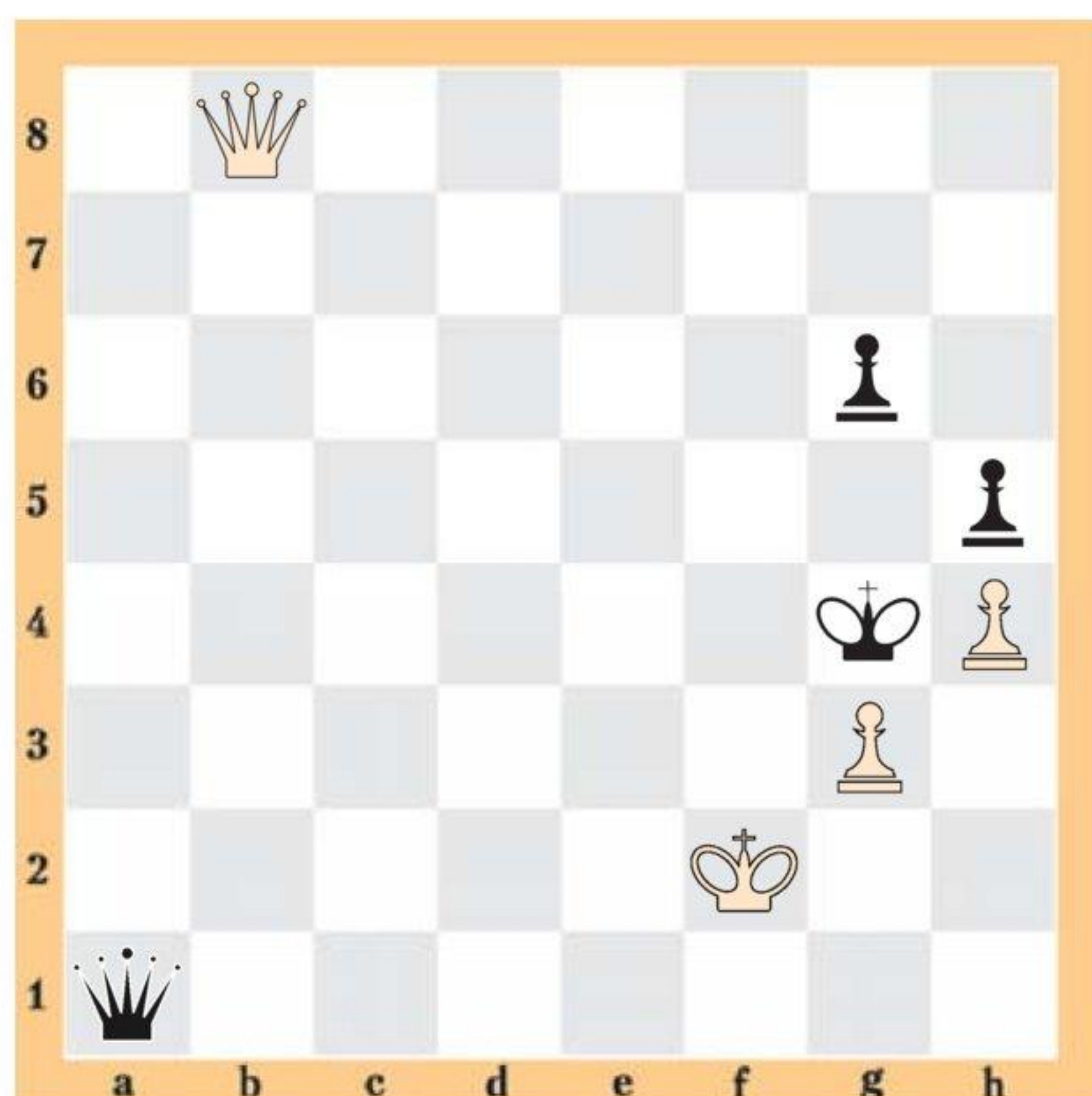
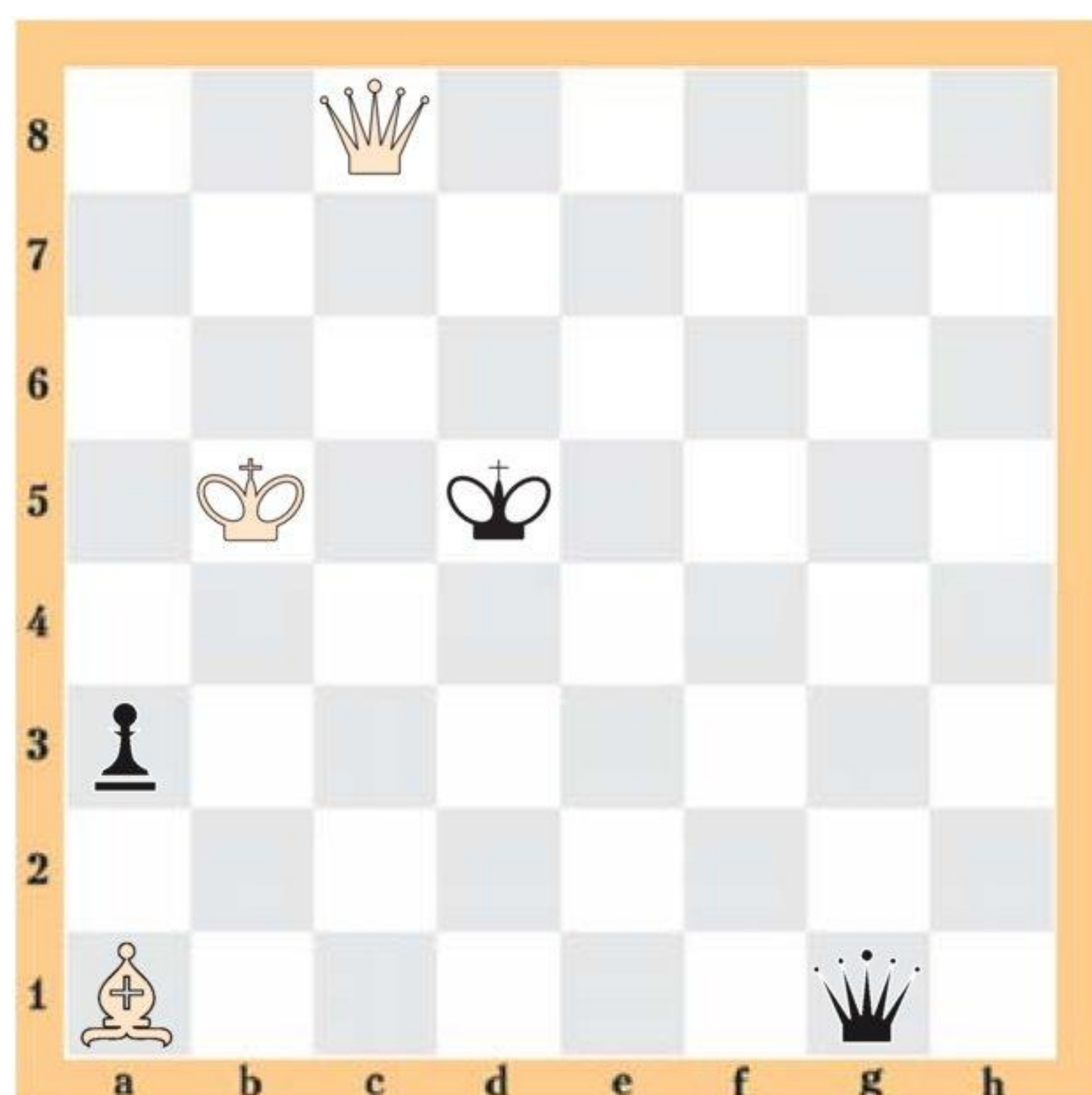
Попробуй объявить мат королю противника. Цвет твоих фигур указан под рисунком. Нарисуй **красную** точку на нужном поле и покажи **красной** стрелкой, как фигура или пешка объявляет мат.



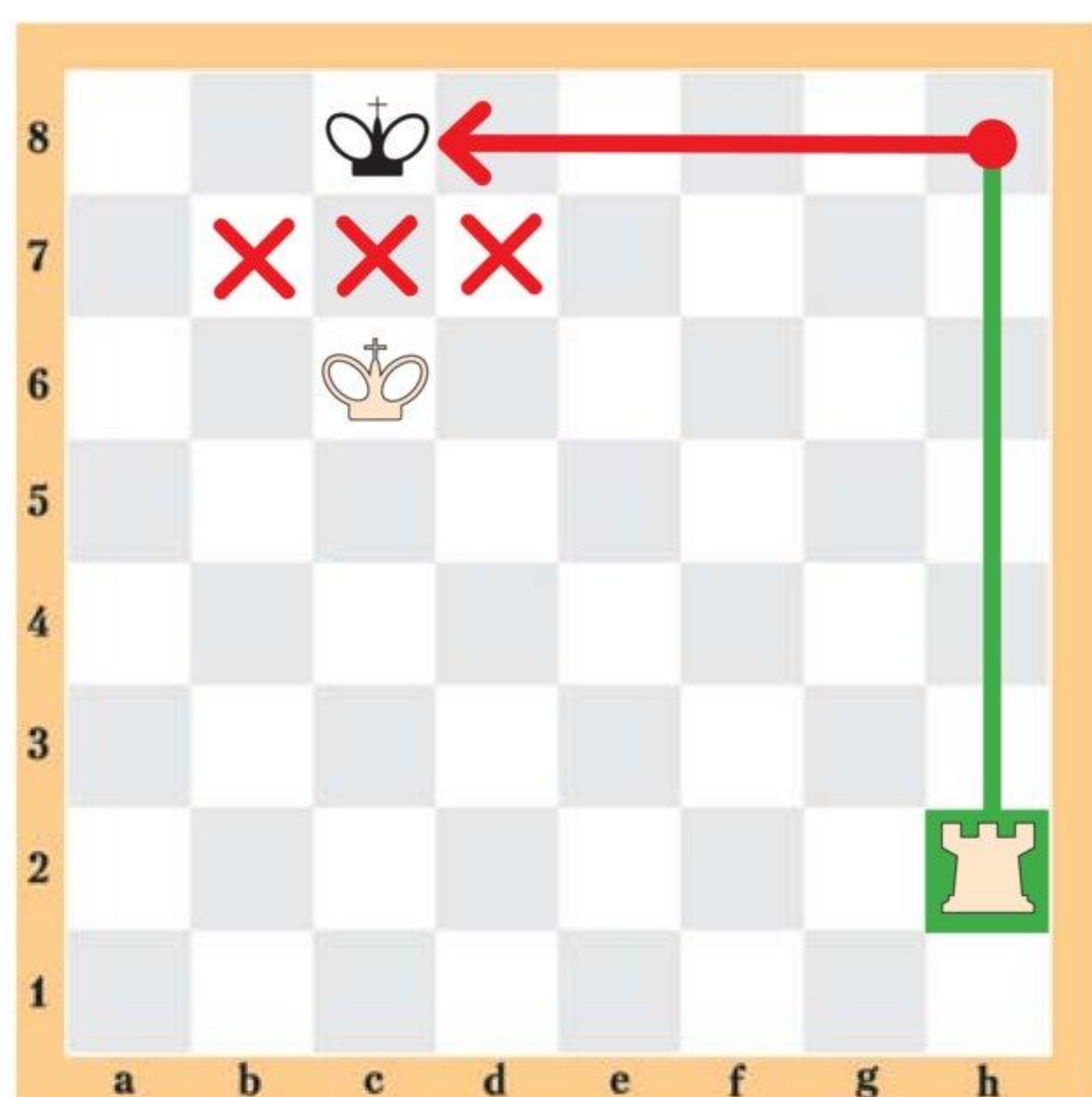
Ход белых.



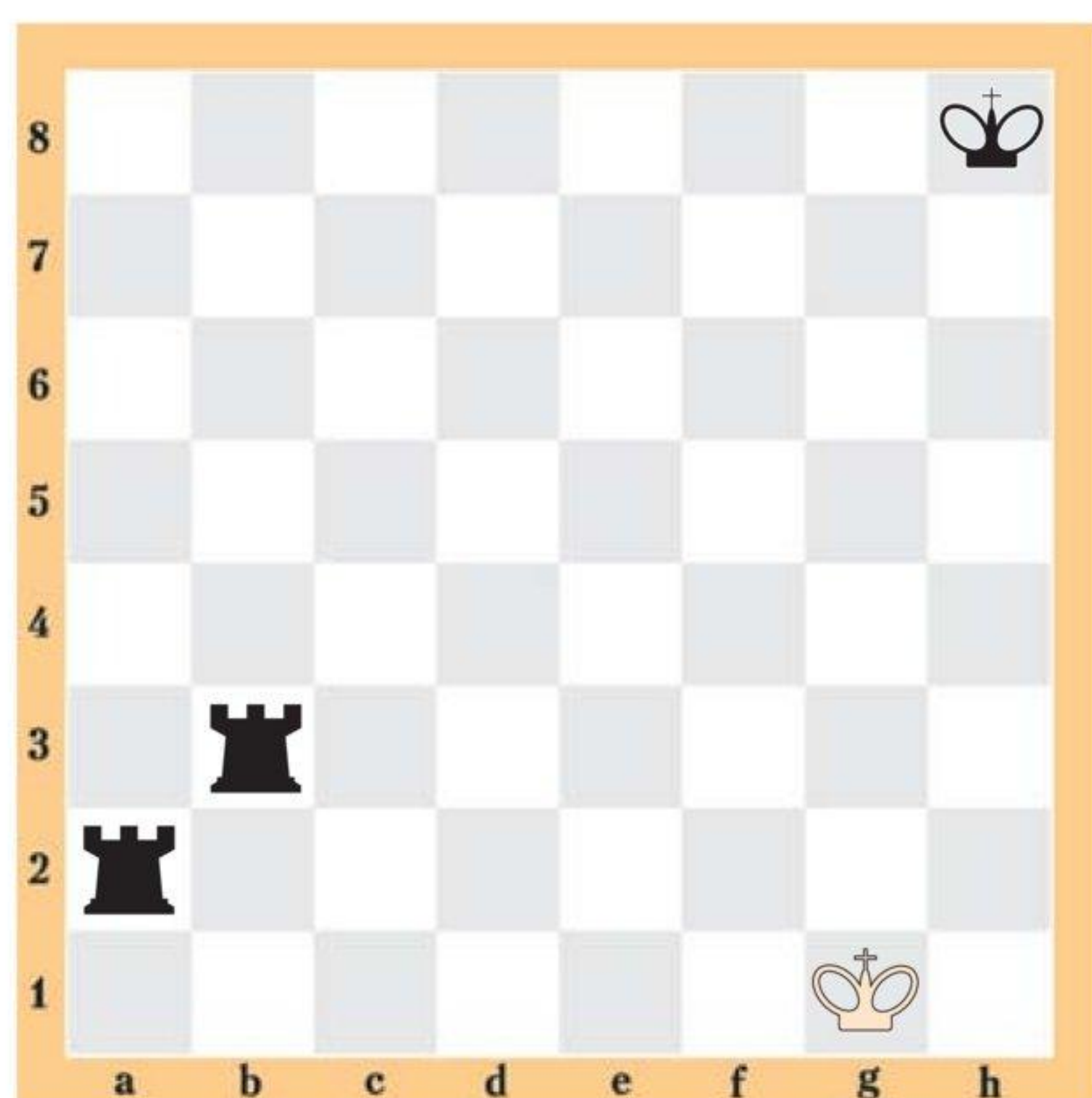
Ход белых.



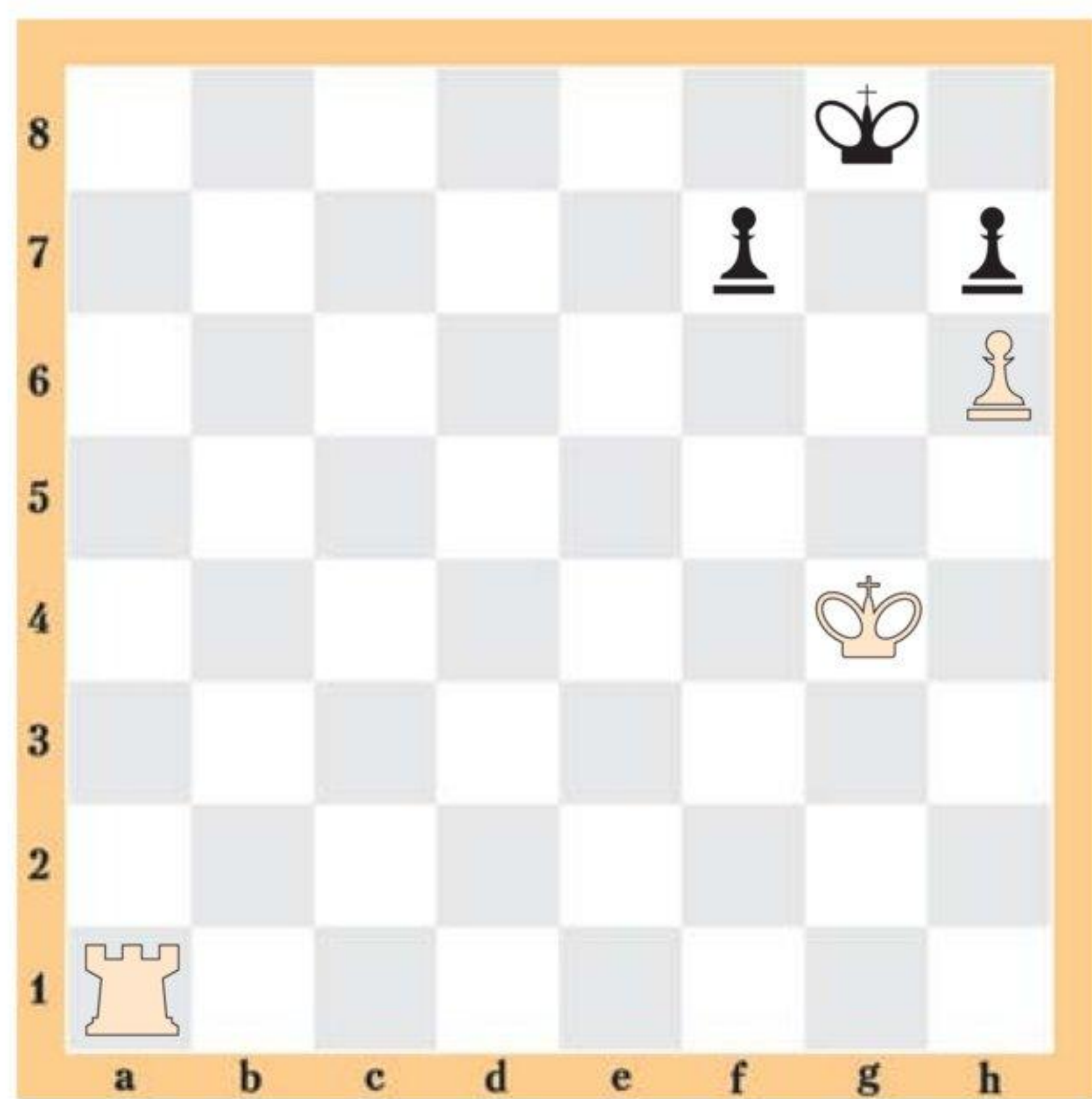
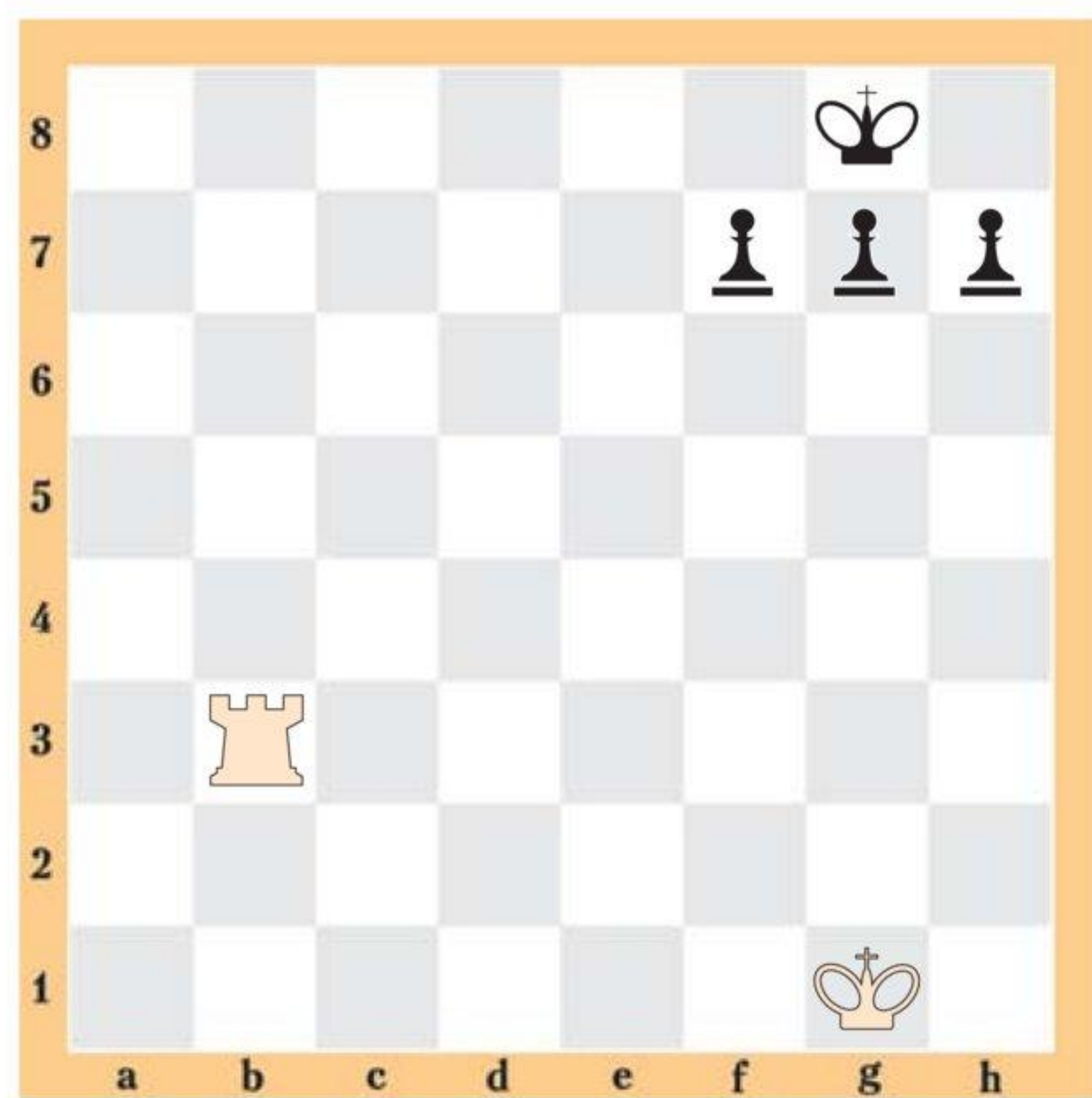
Мат в один ход ладьей.



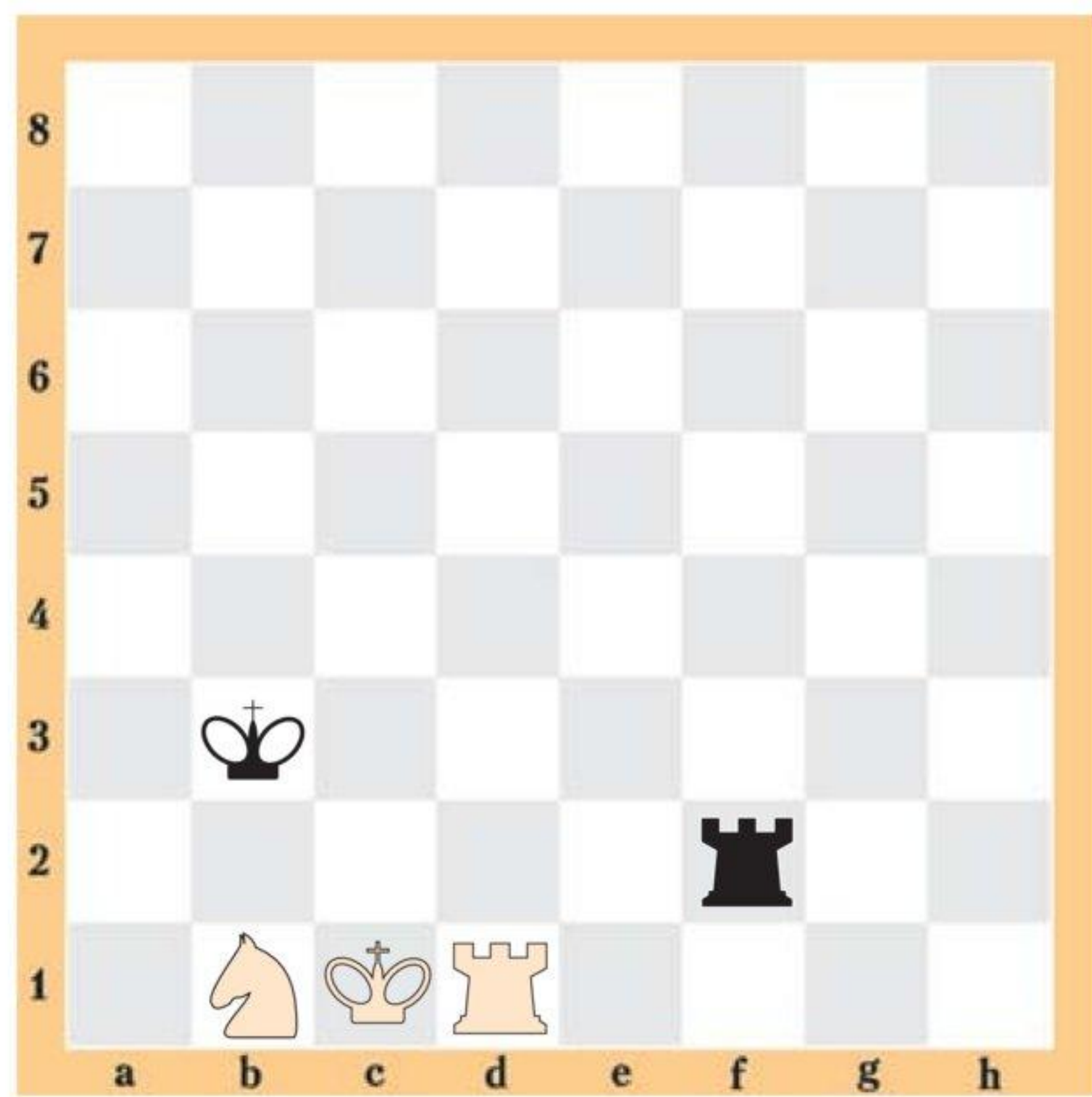
Ход белых.



Ход черных.



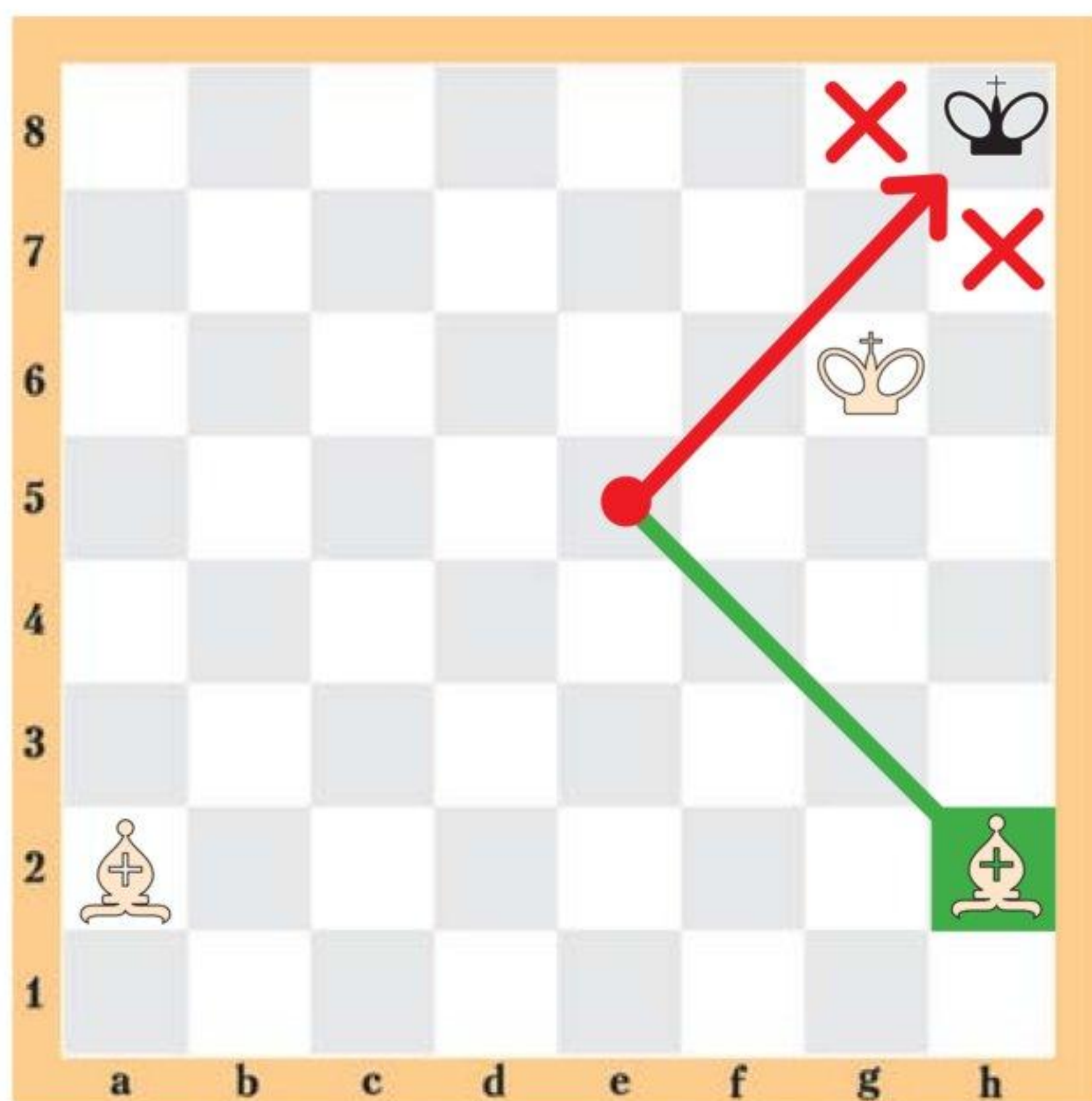
Ход белых.



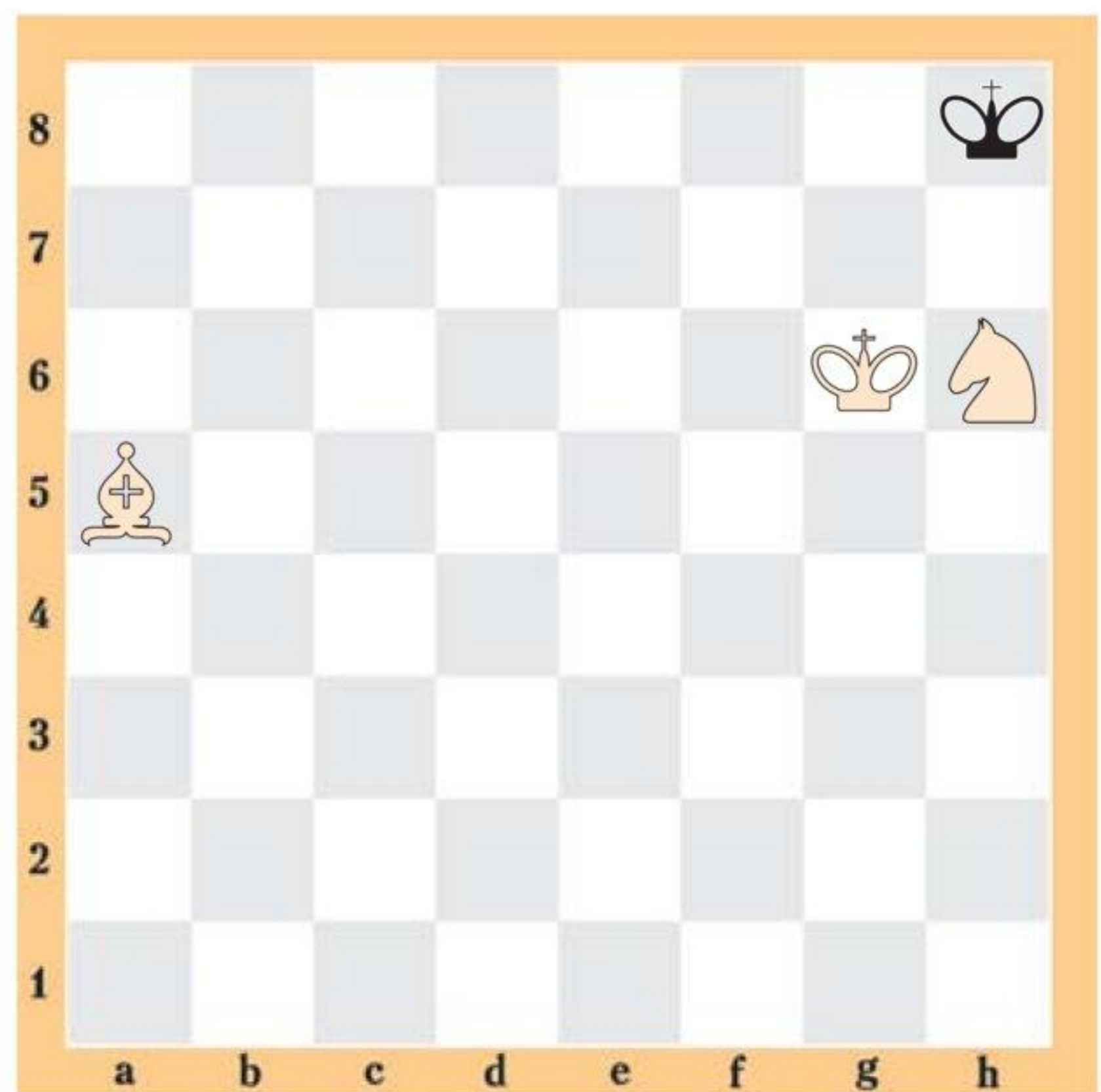
Ход черных.



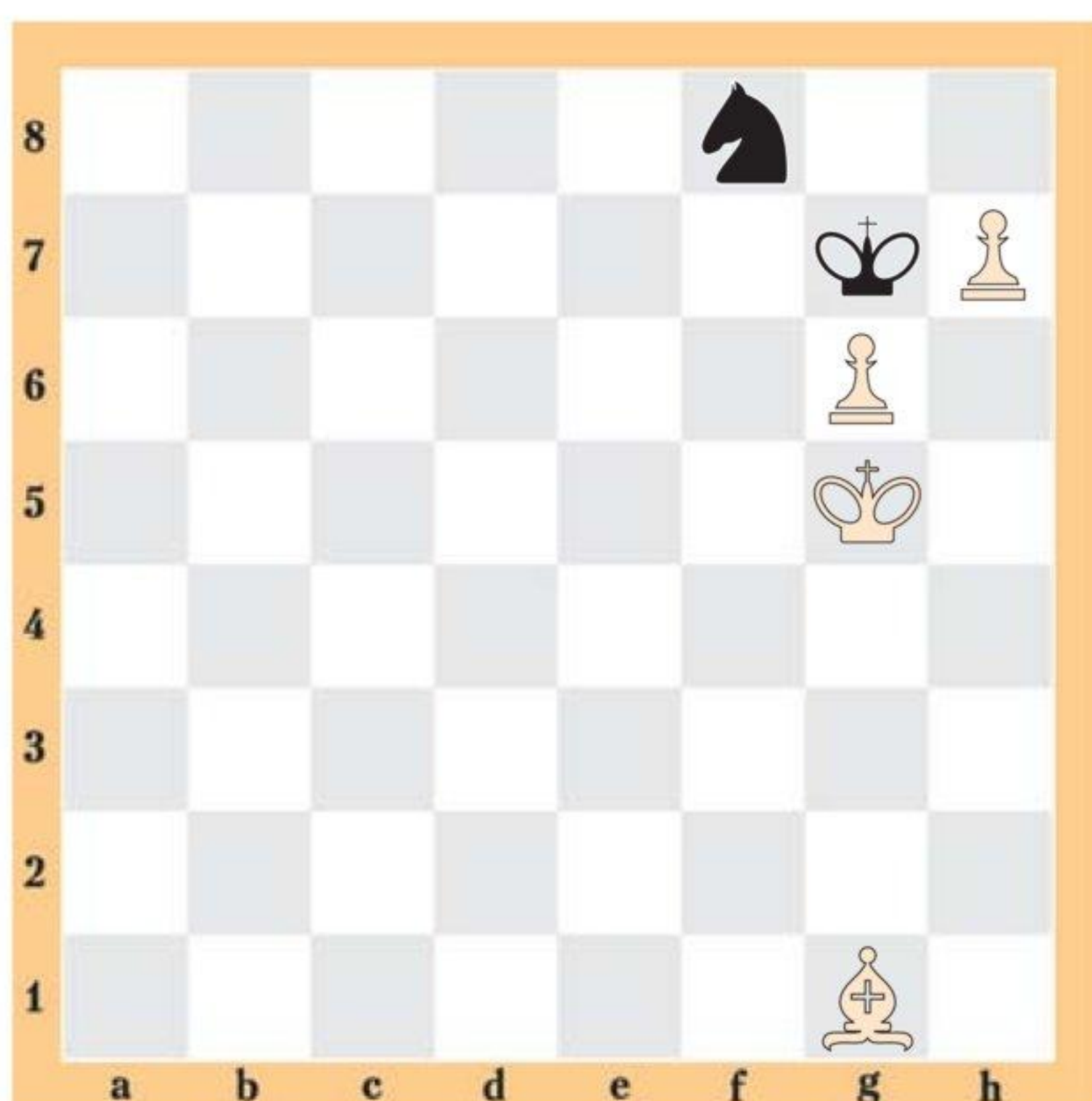
Мат в один ход слоном.



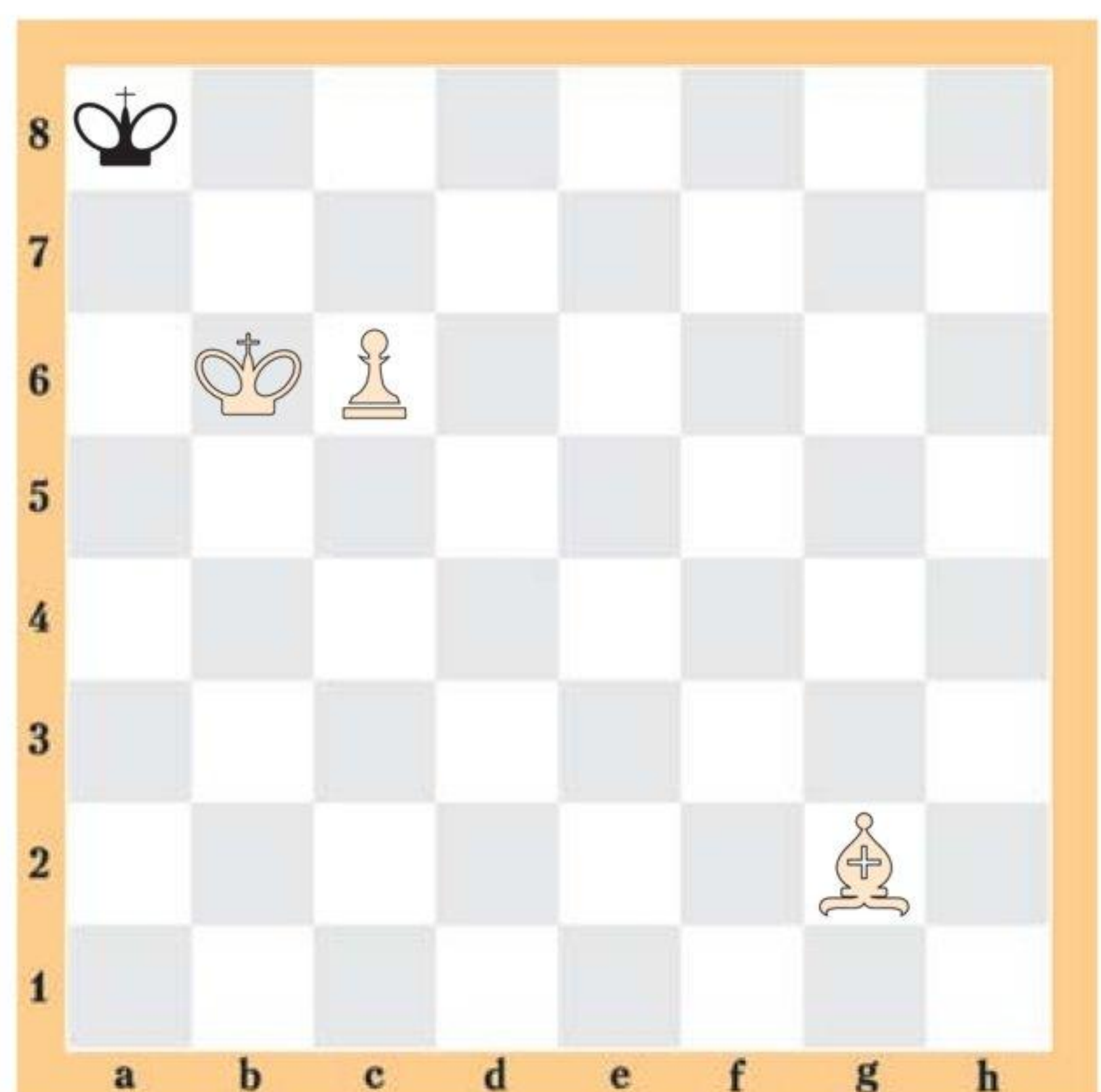
Ход белых.



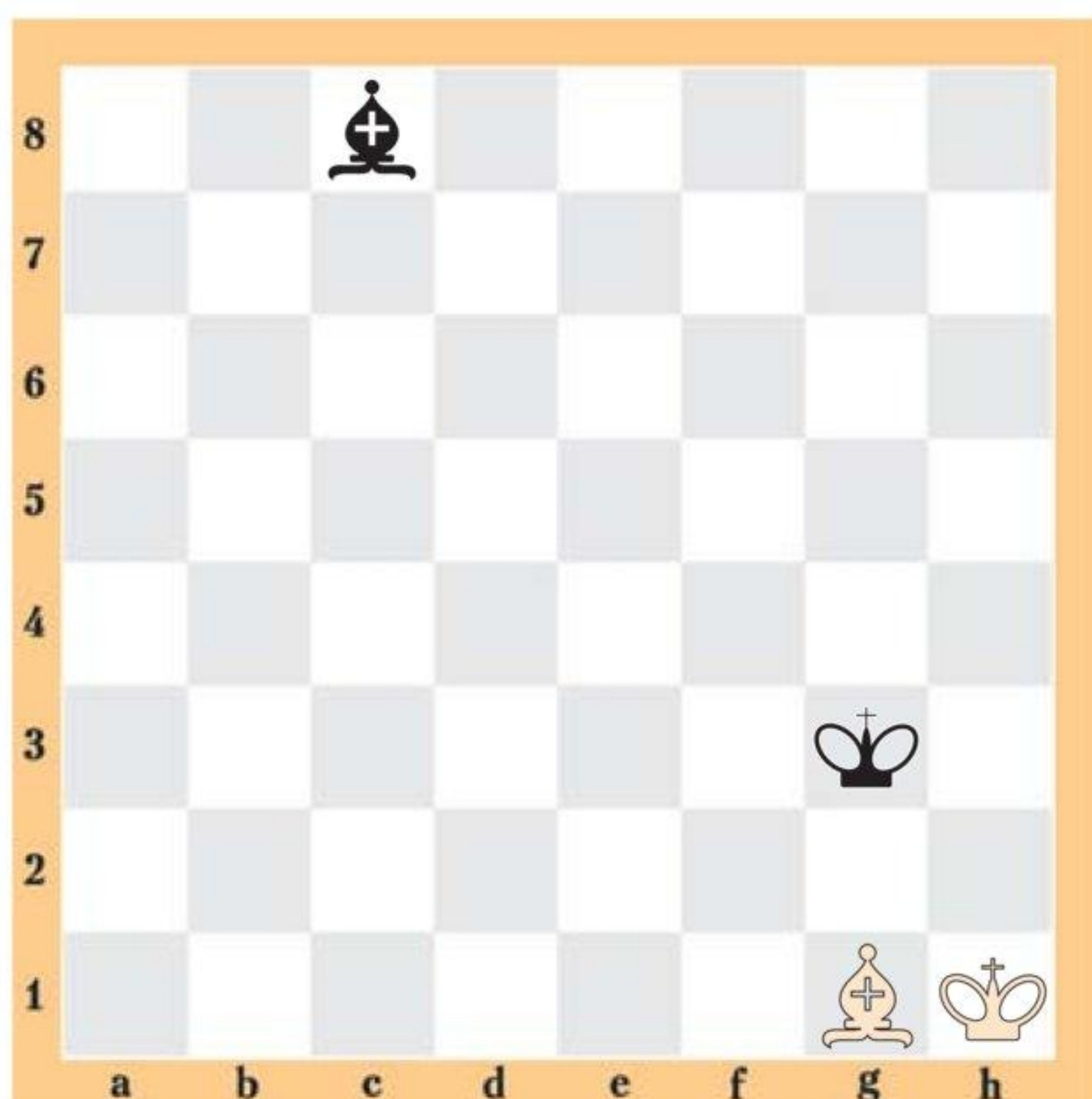
Ход белых.



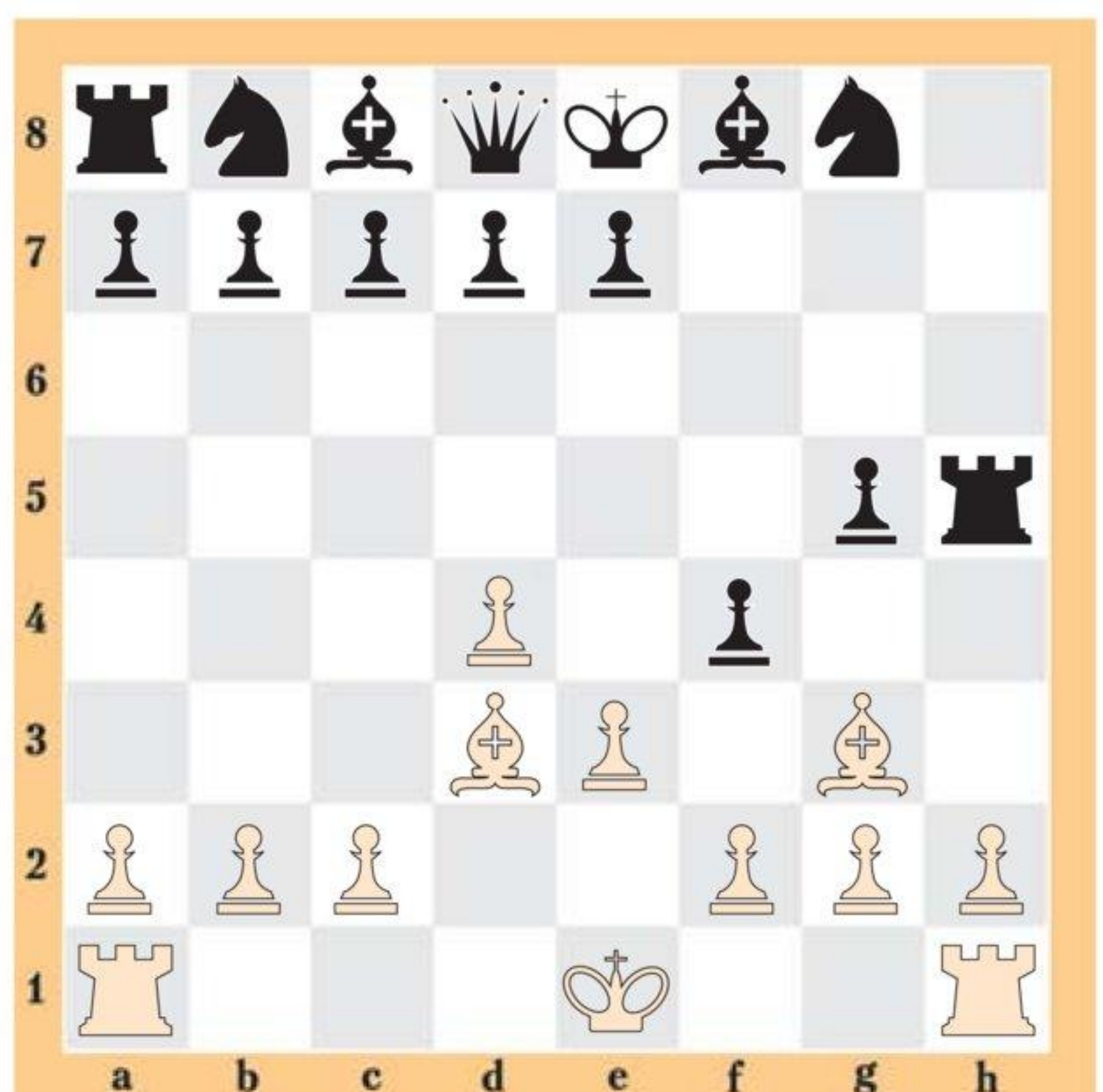
Ход белых.



Ход белых.

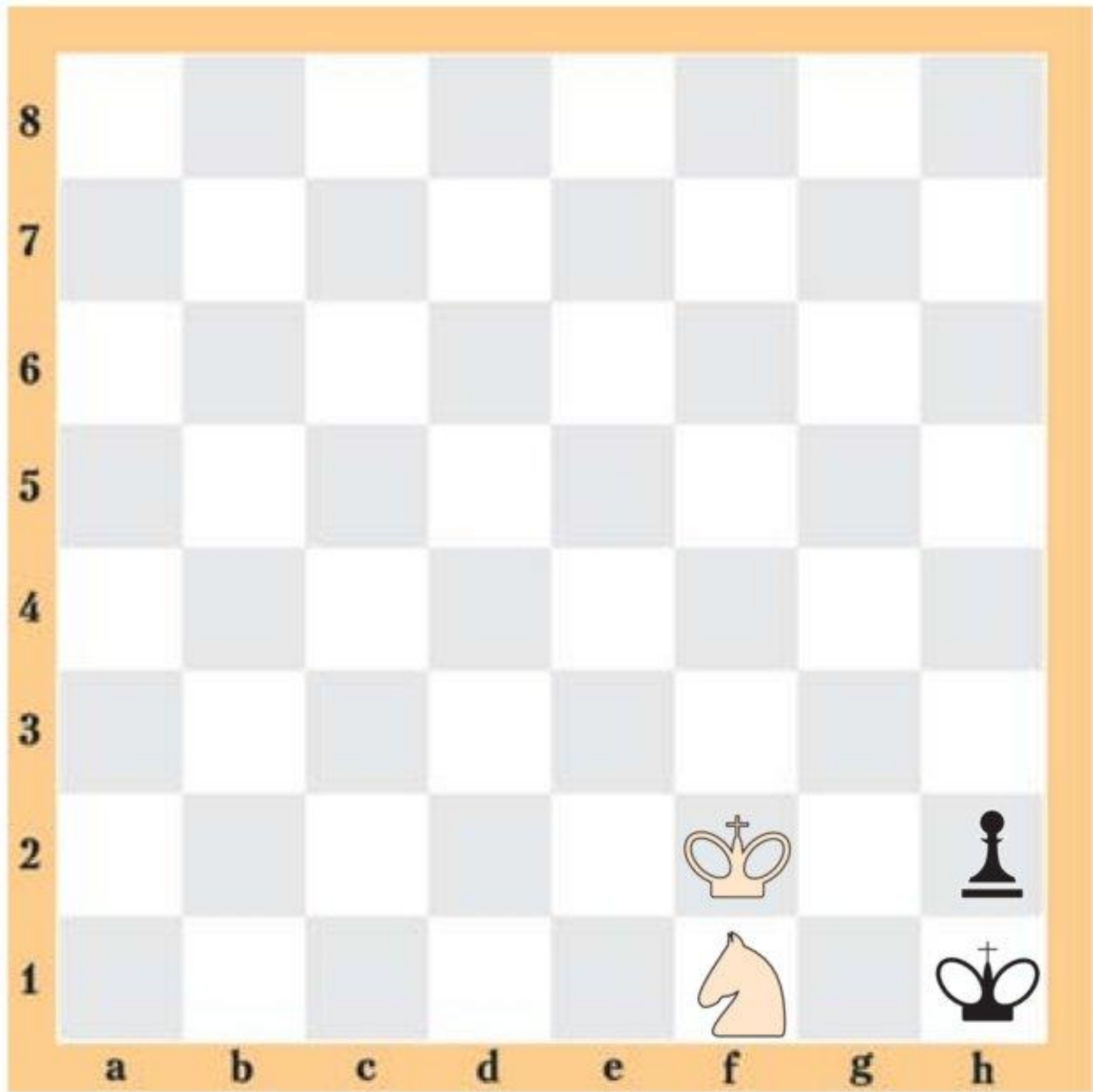


Ход черных.

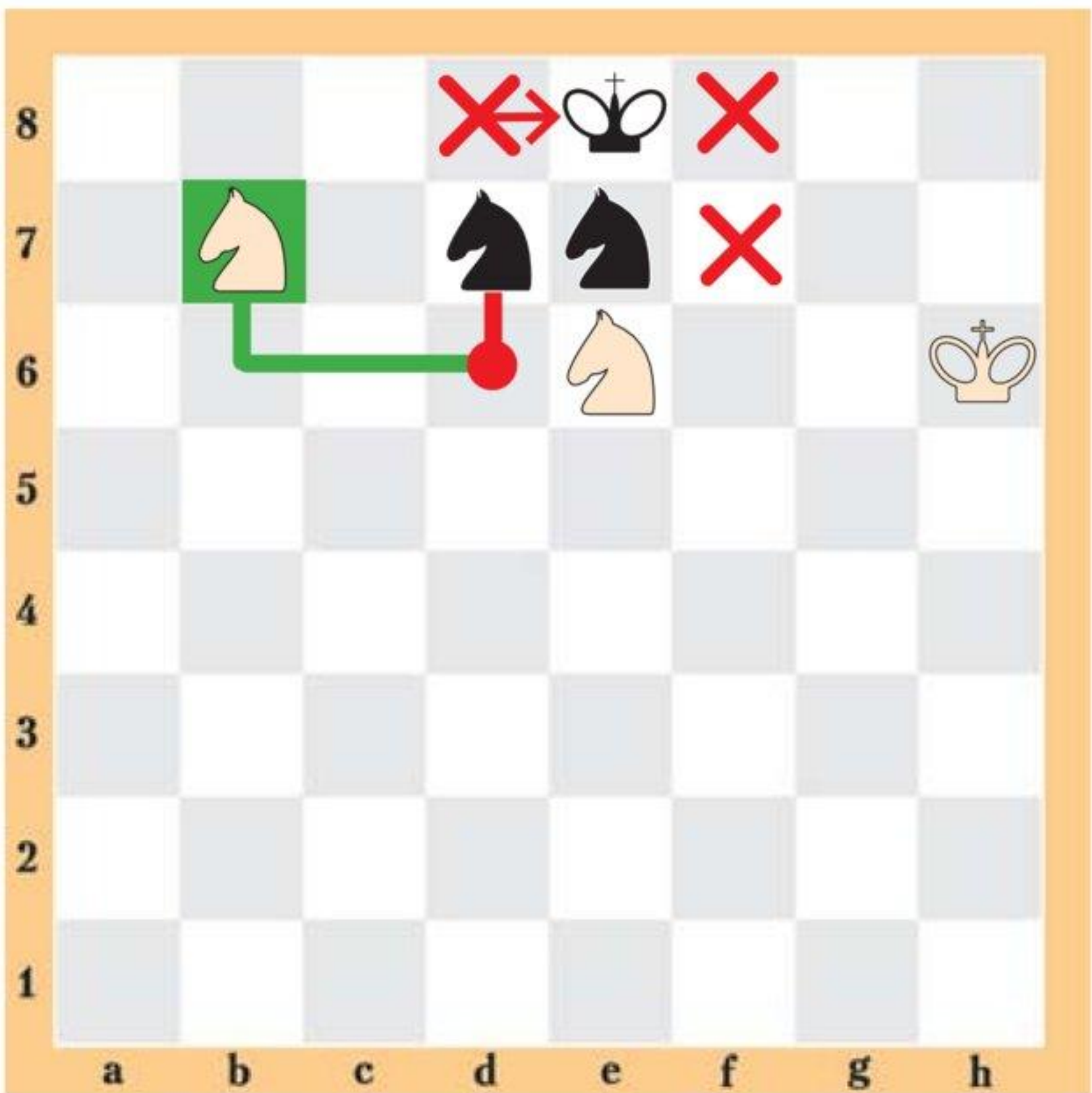


Ход белых.

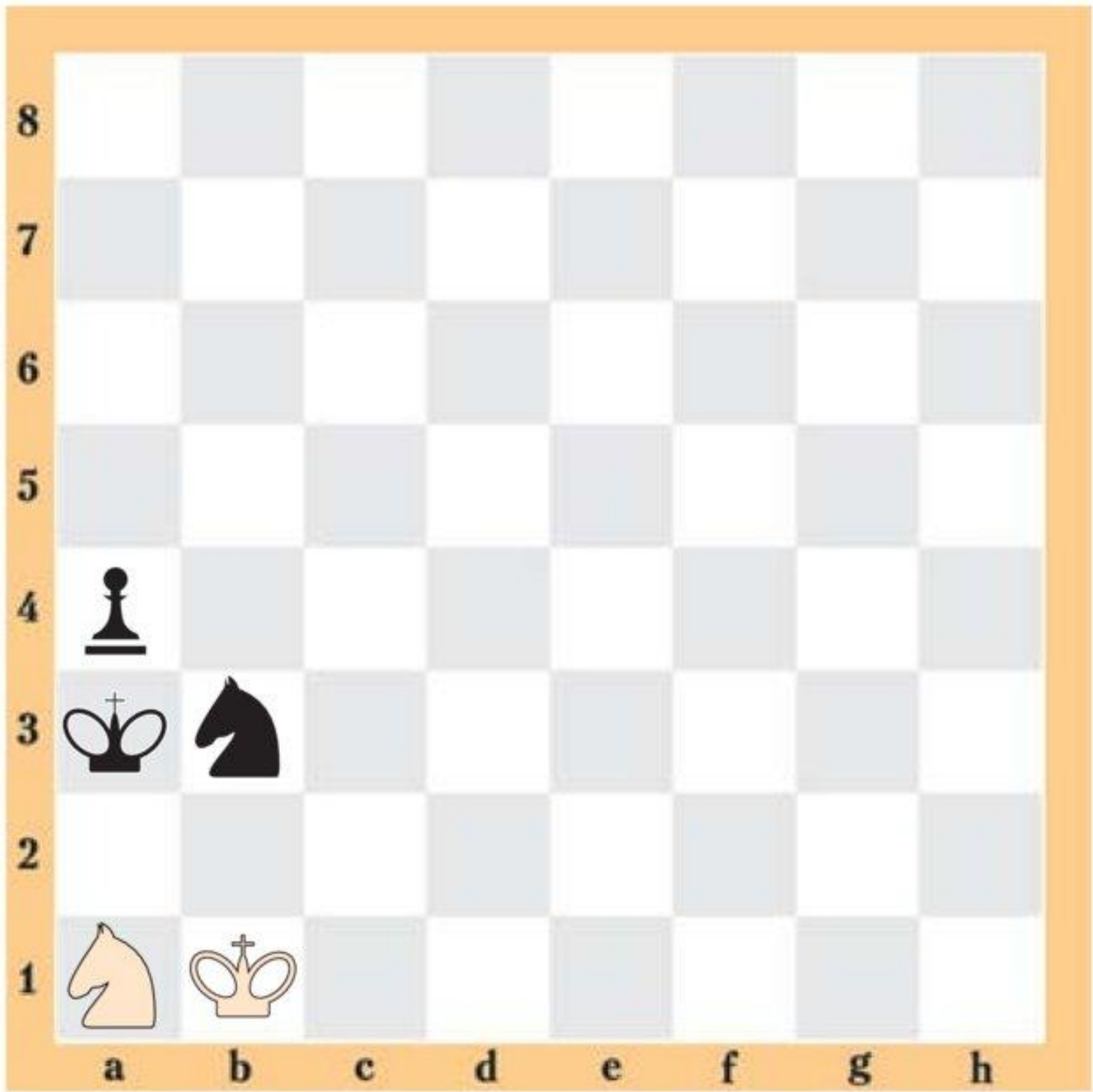
Мат в один ход конем.



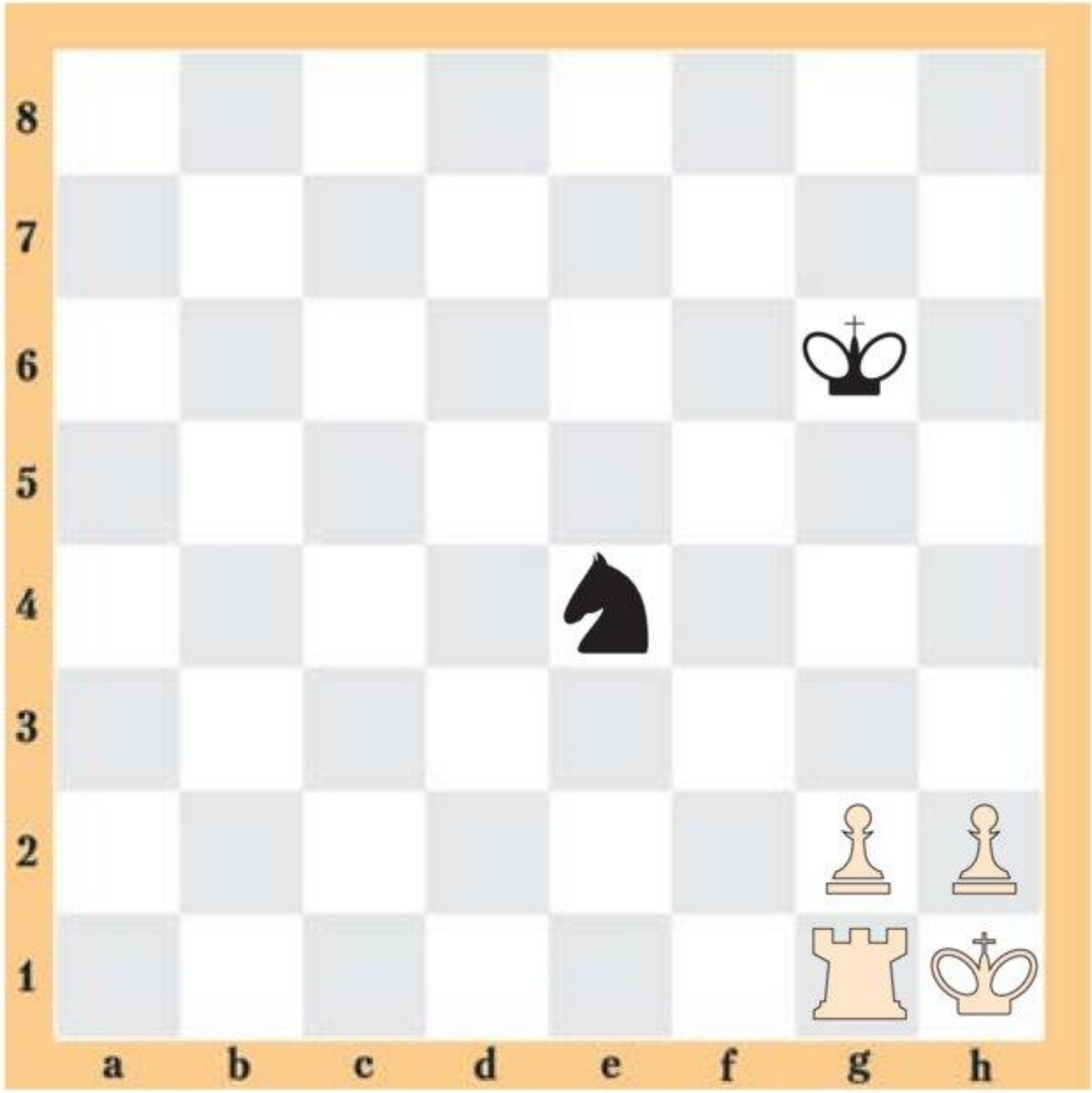
Ход белых.



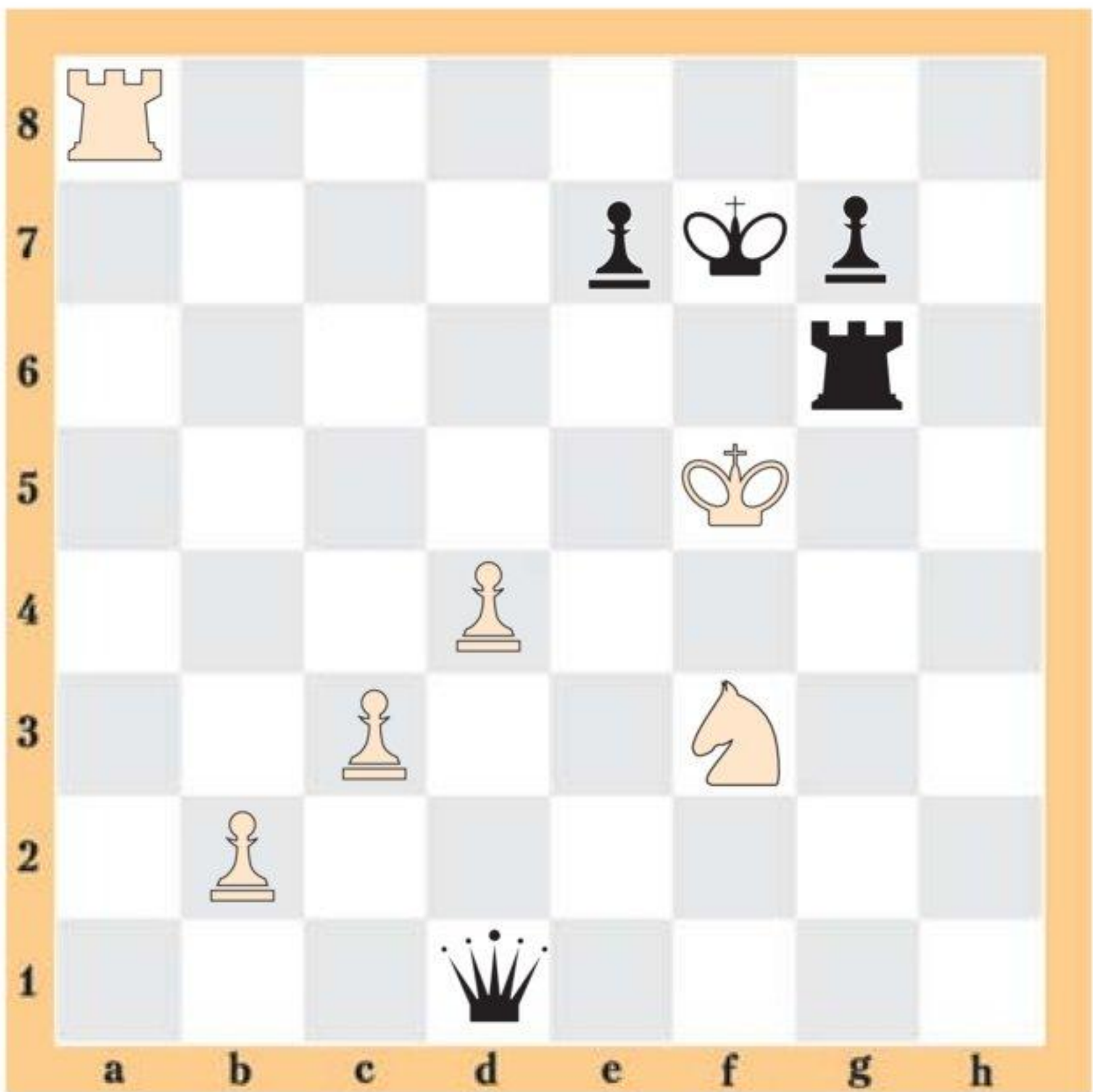
Ход белых.



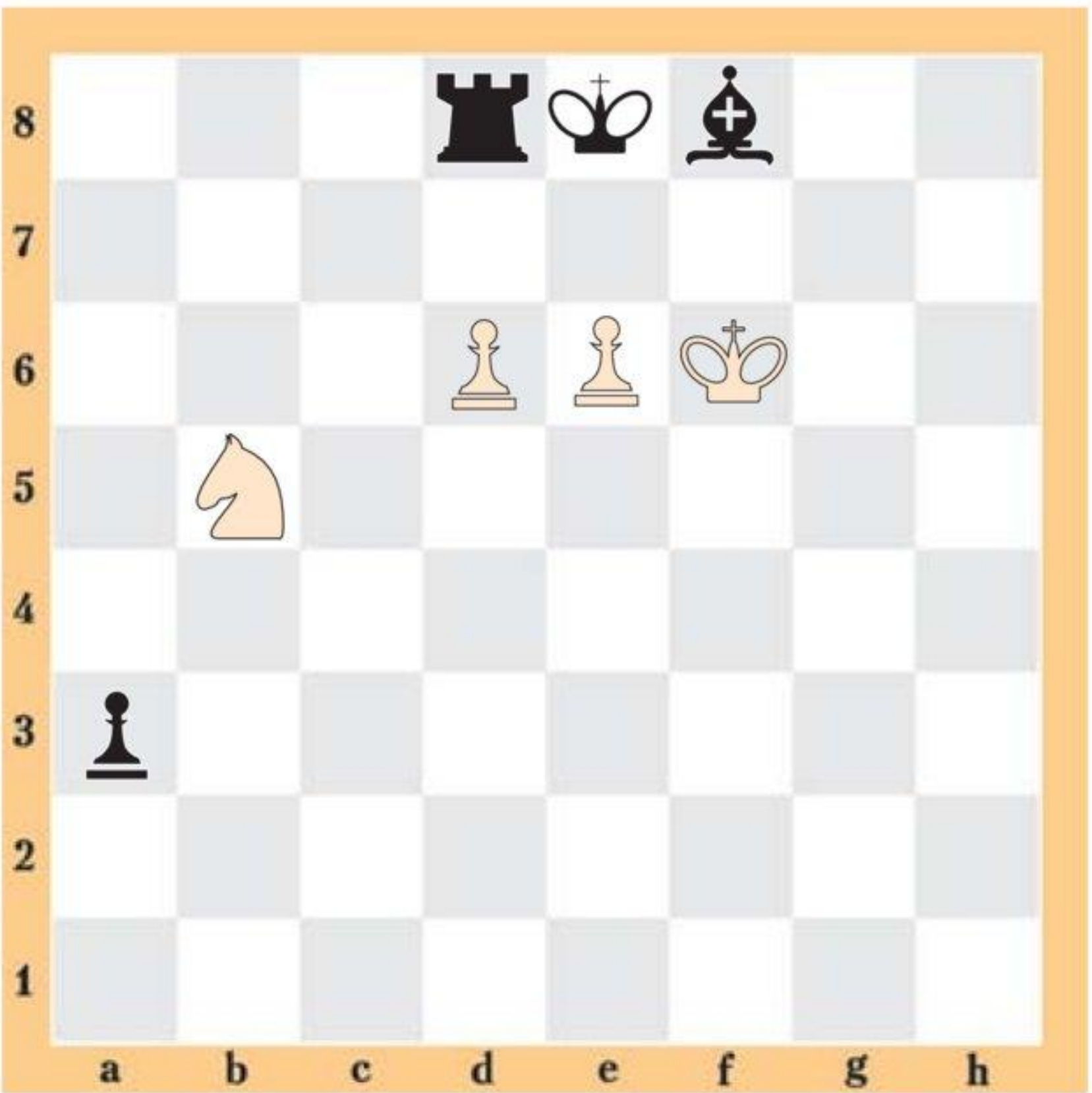
Ход белых.



Ход черных.

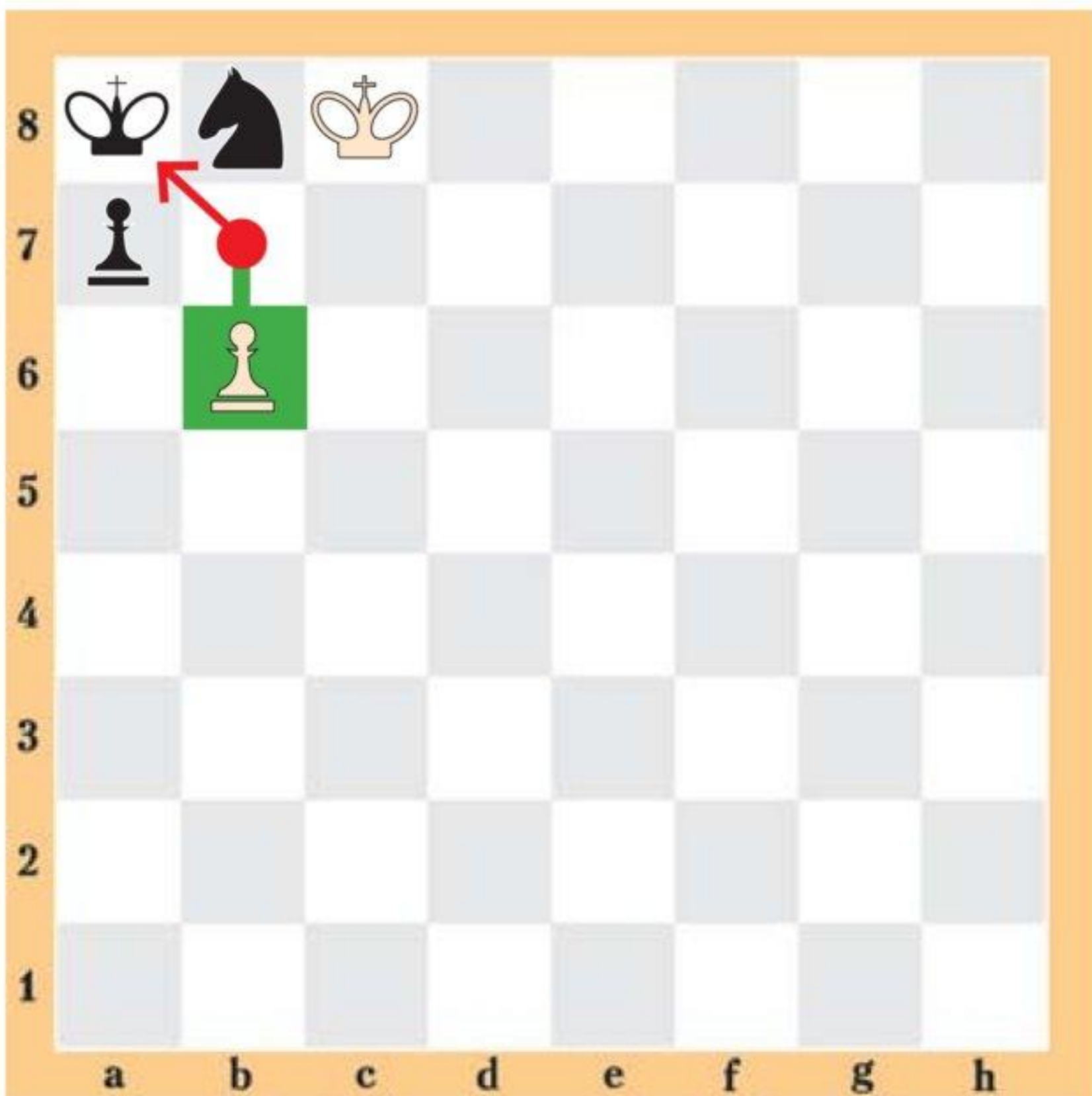


Ход белых.

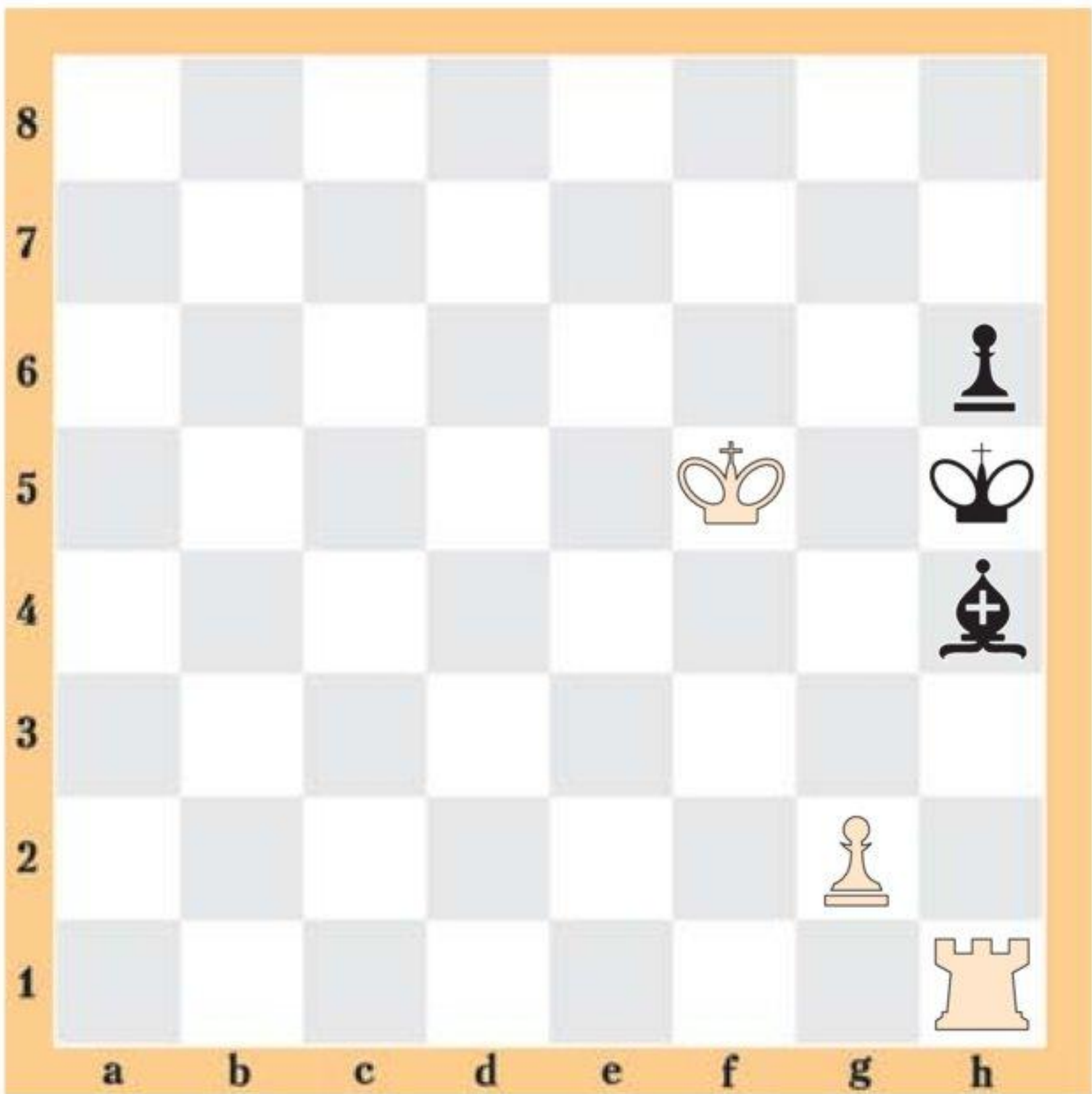


Ход белых.

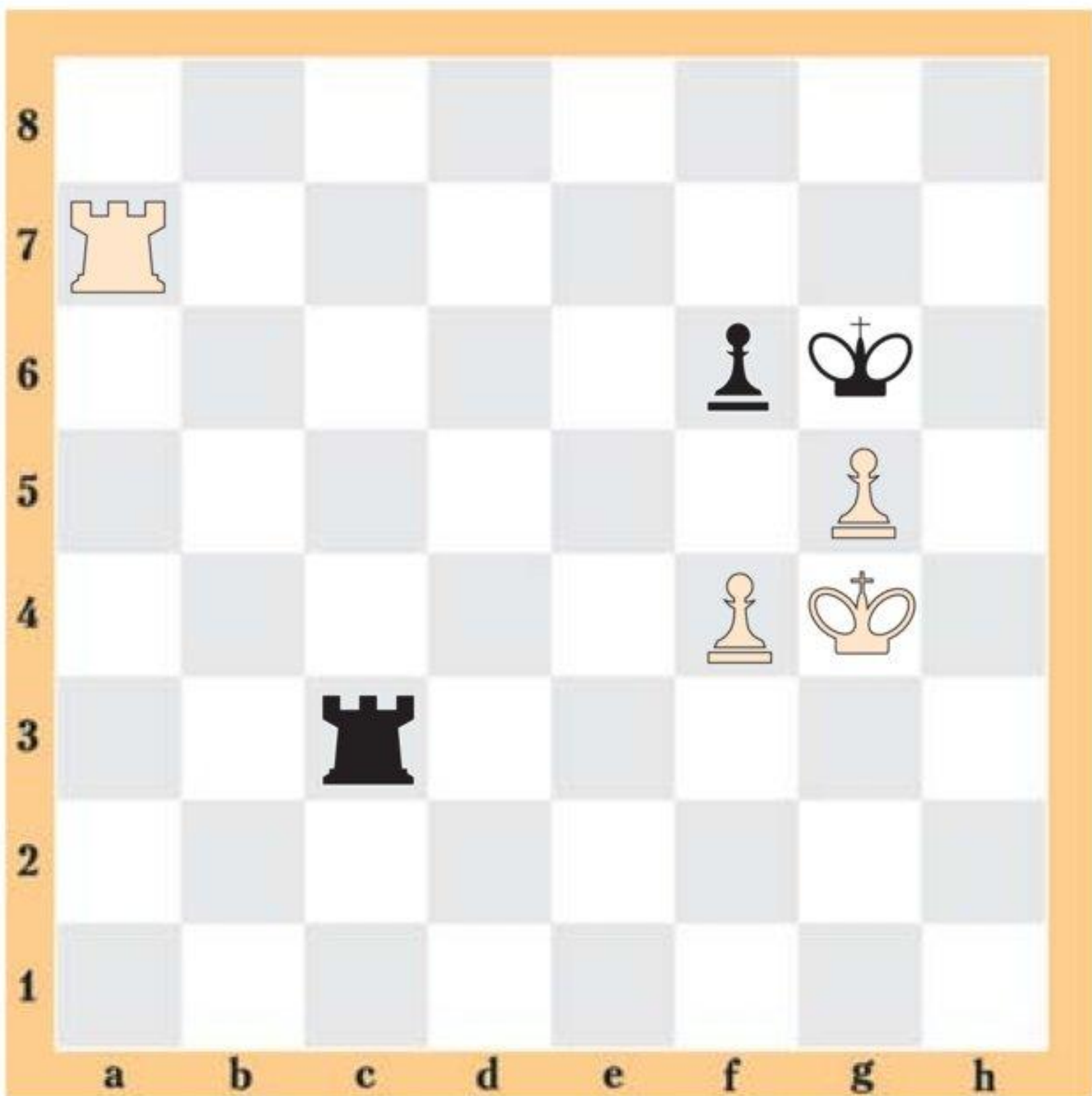
Мат в один ход пешкой.



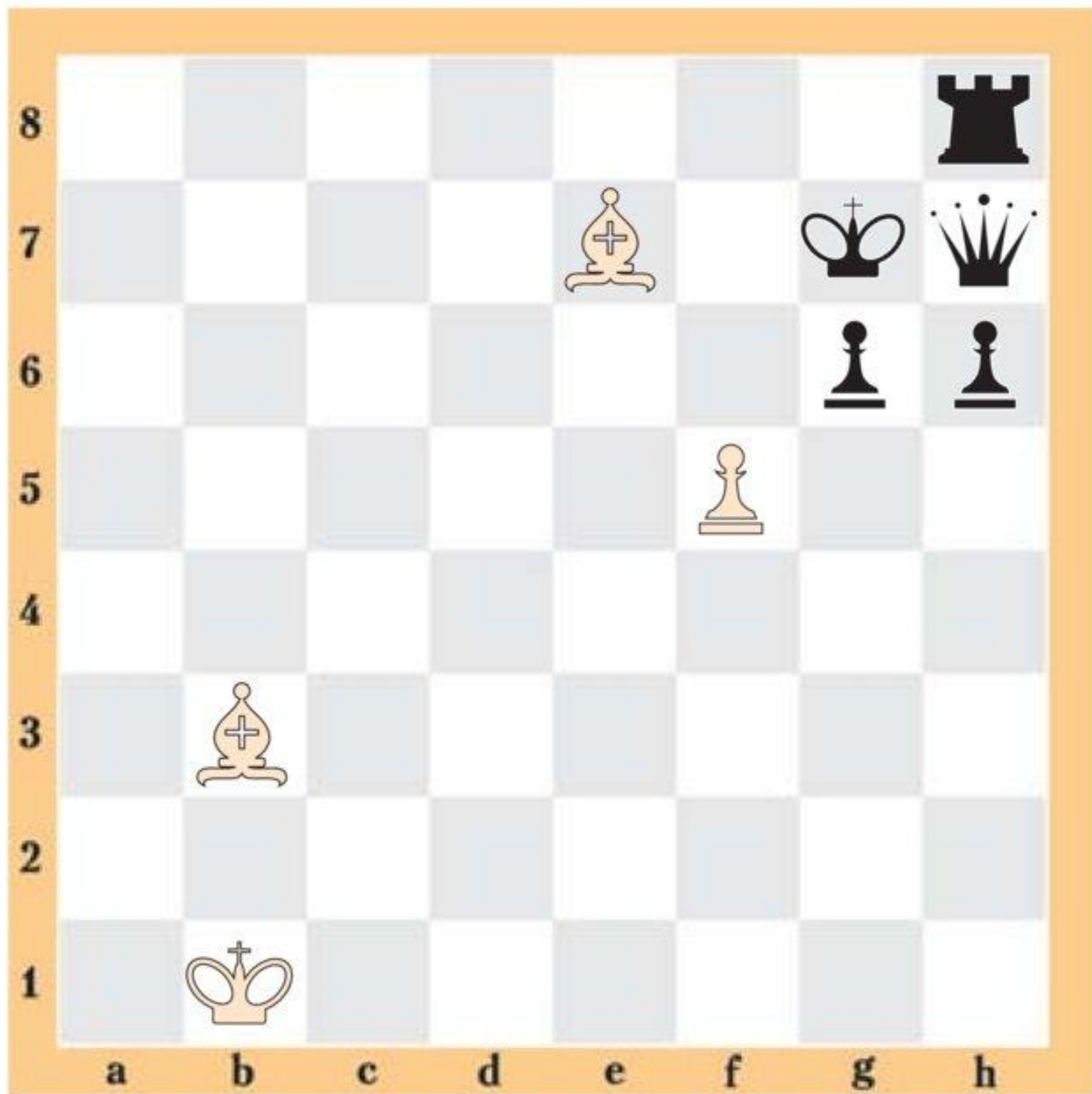
Ход белых.



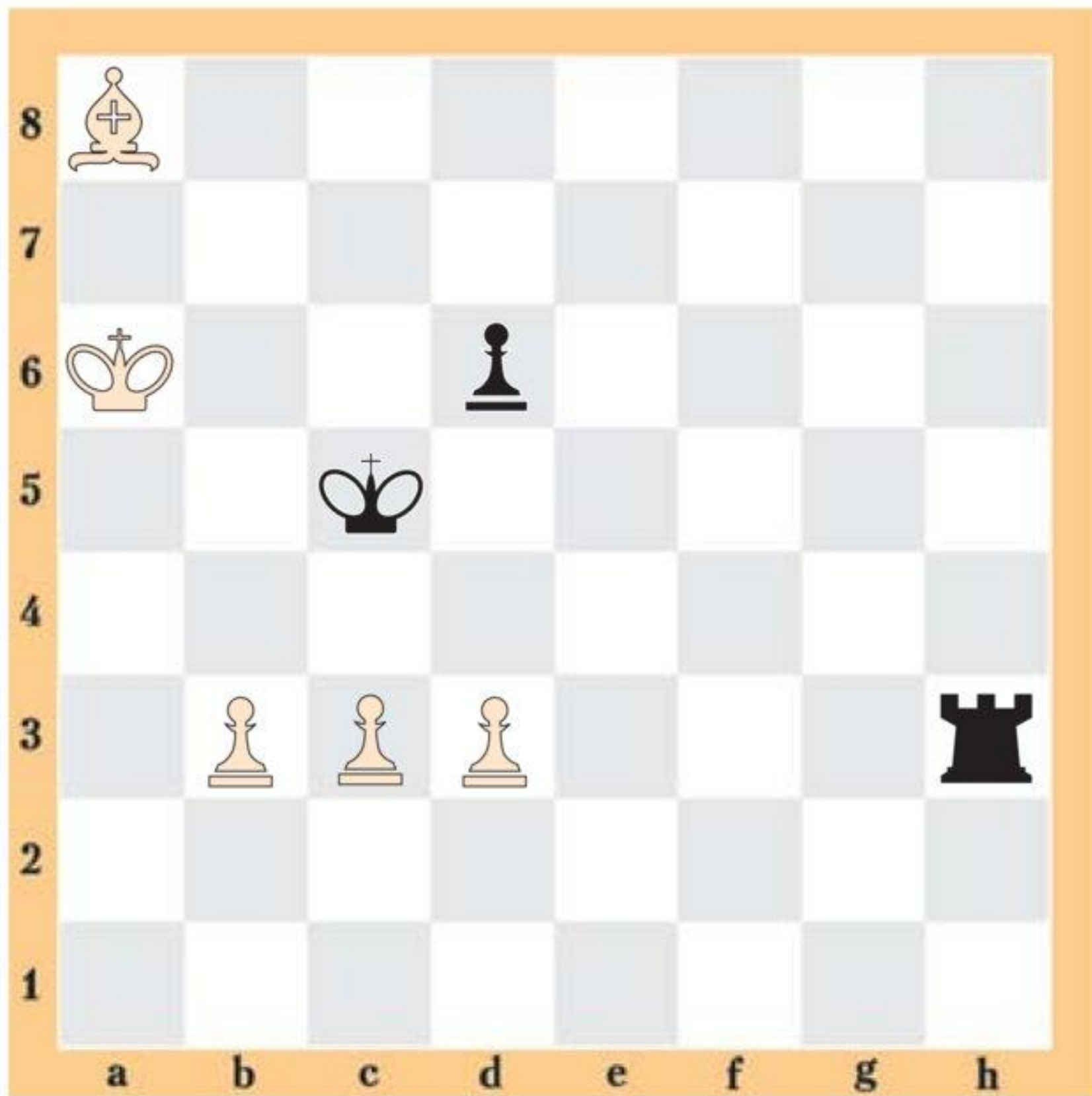
Ход белых.



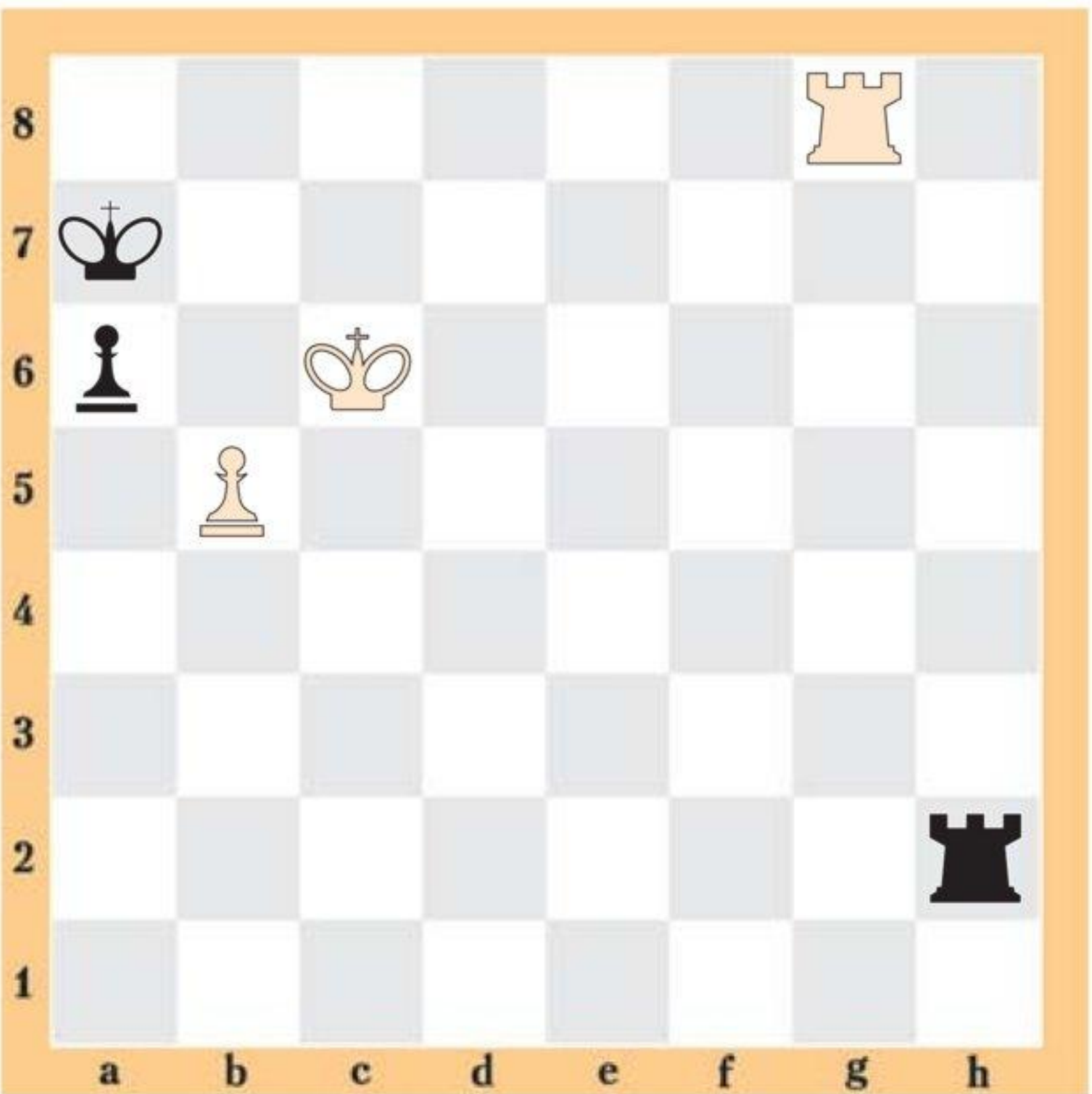
Ход белых.



Ход белых.

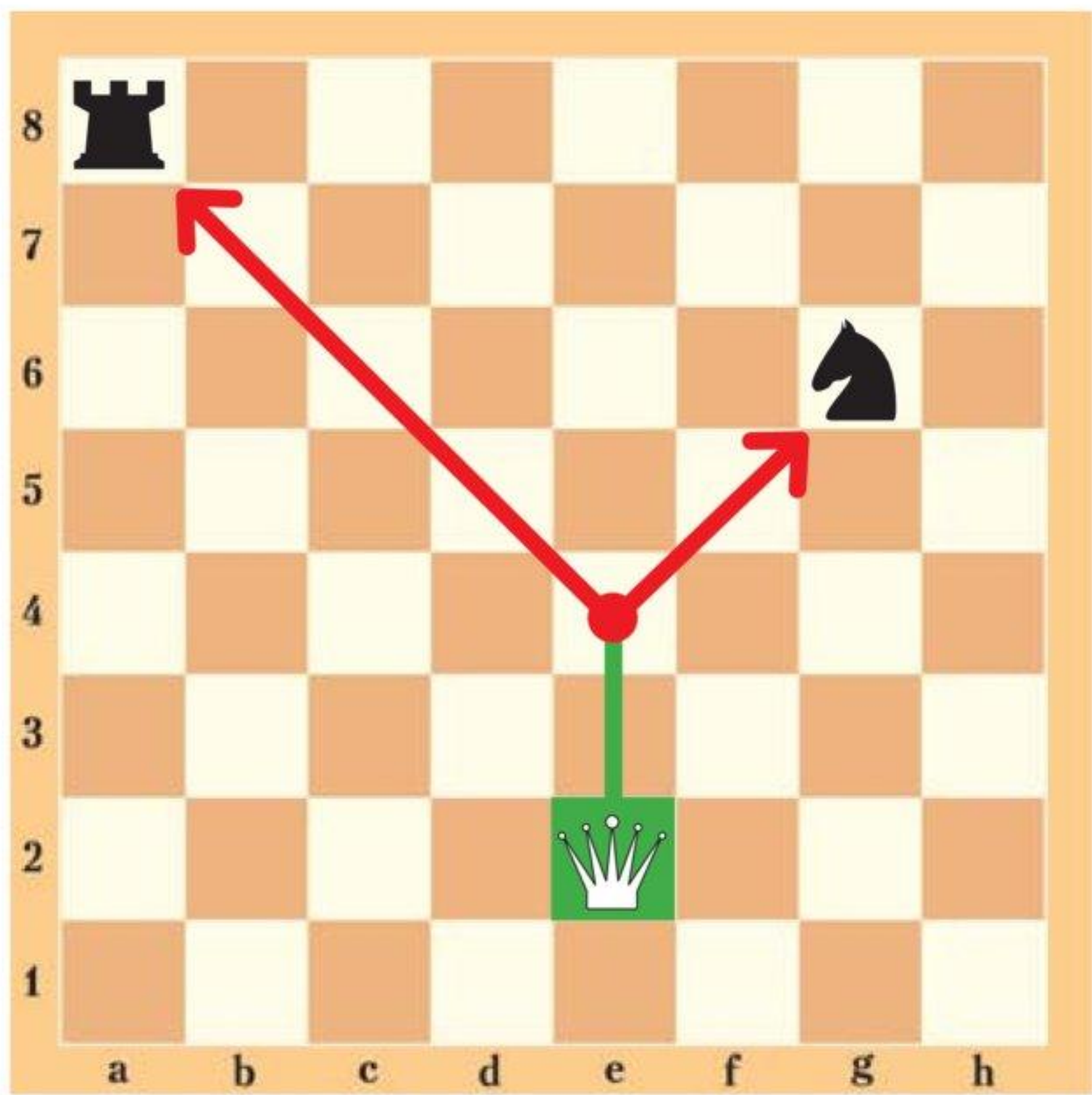


Ход белых.

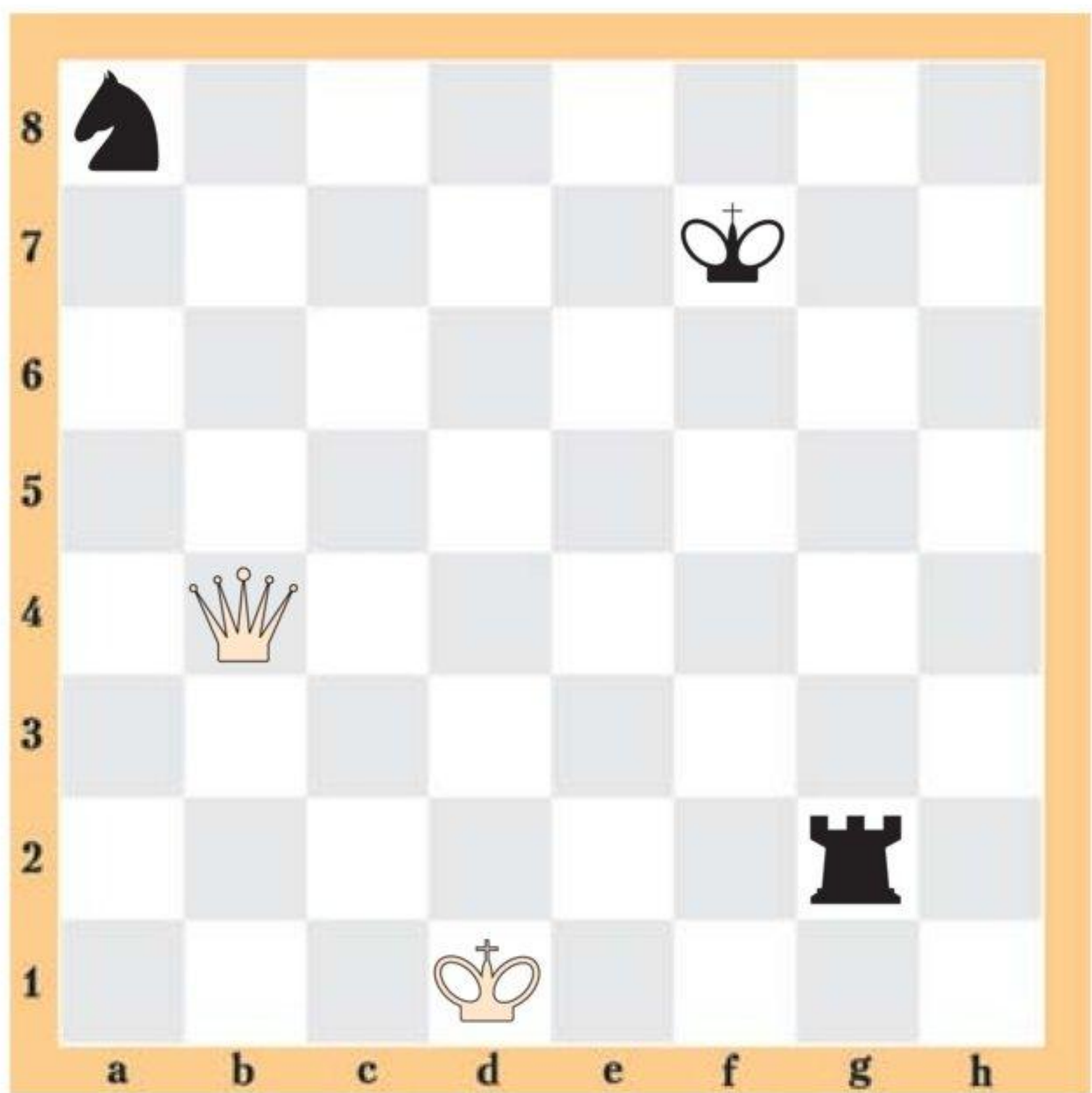


Ход белых.

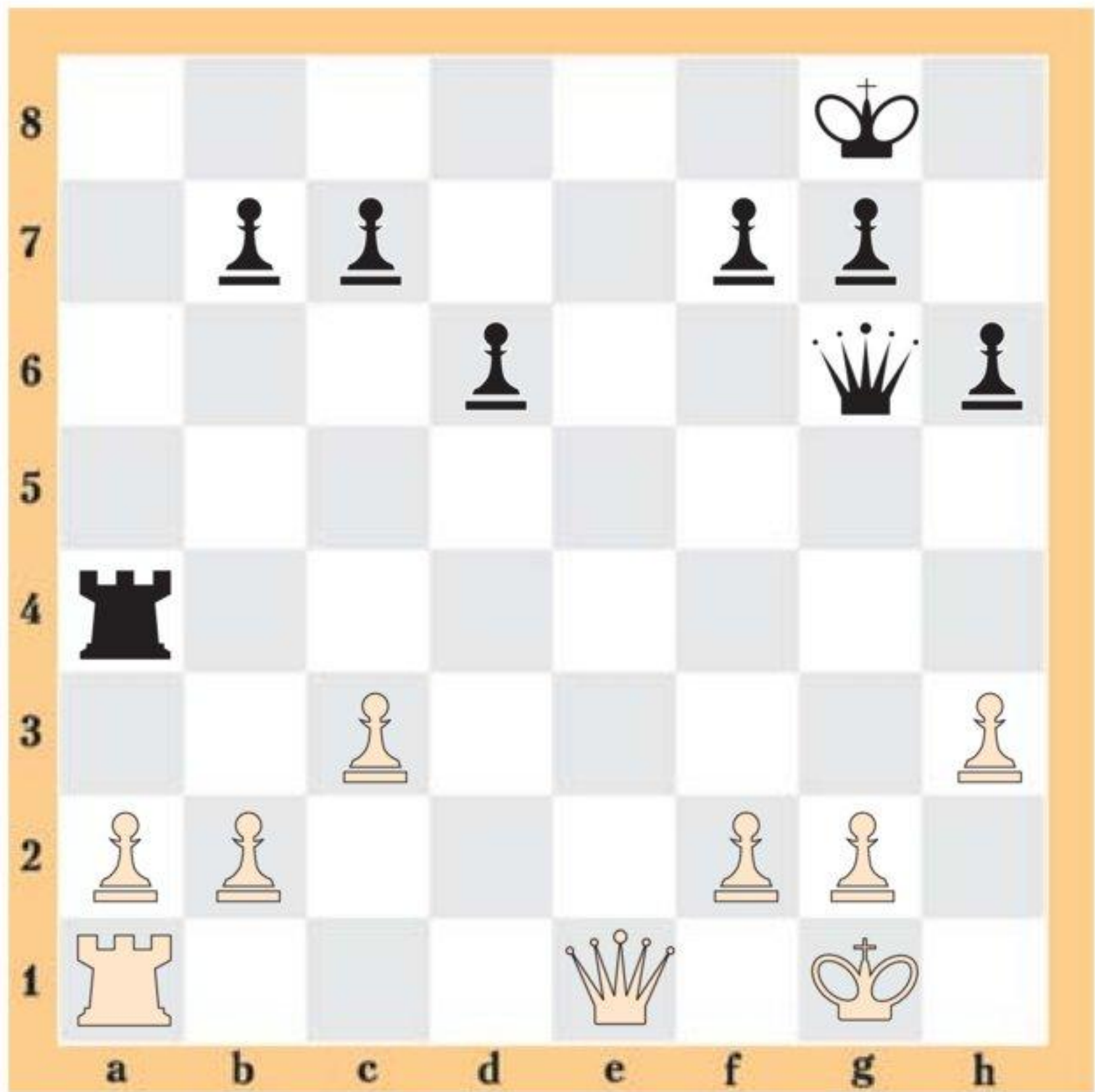
Отметь, с какого поля ферзь нападает сразу на две фигуры или более. Укажи дорожку ферзя стрелкой.



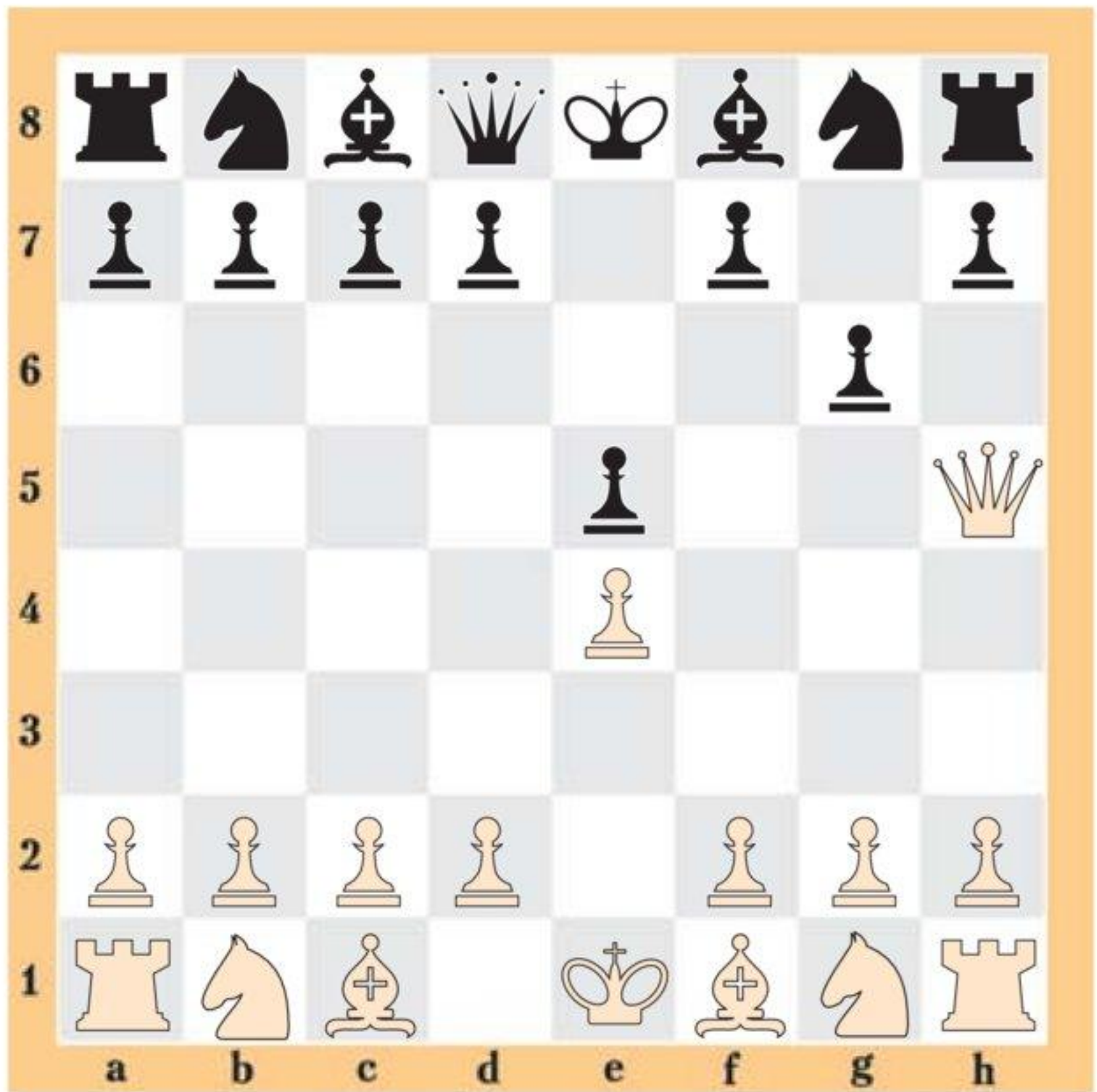
Ход белых.



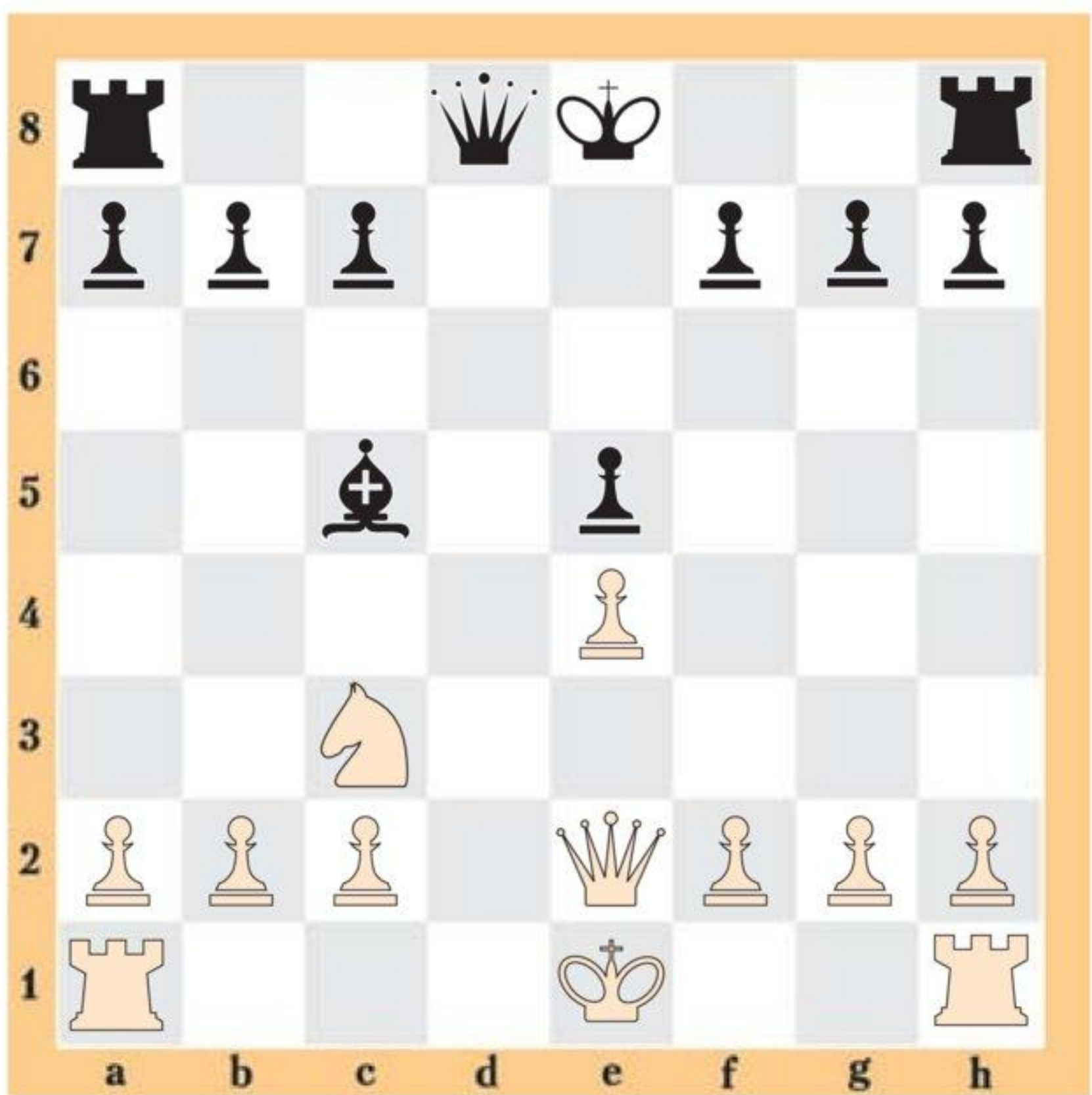
Ход белых.



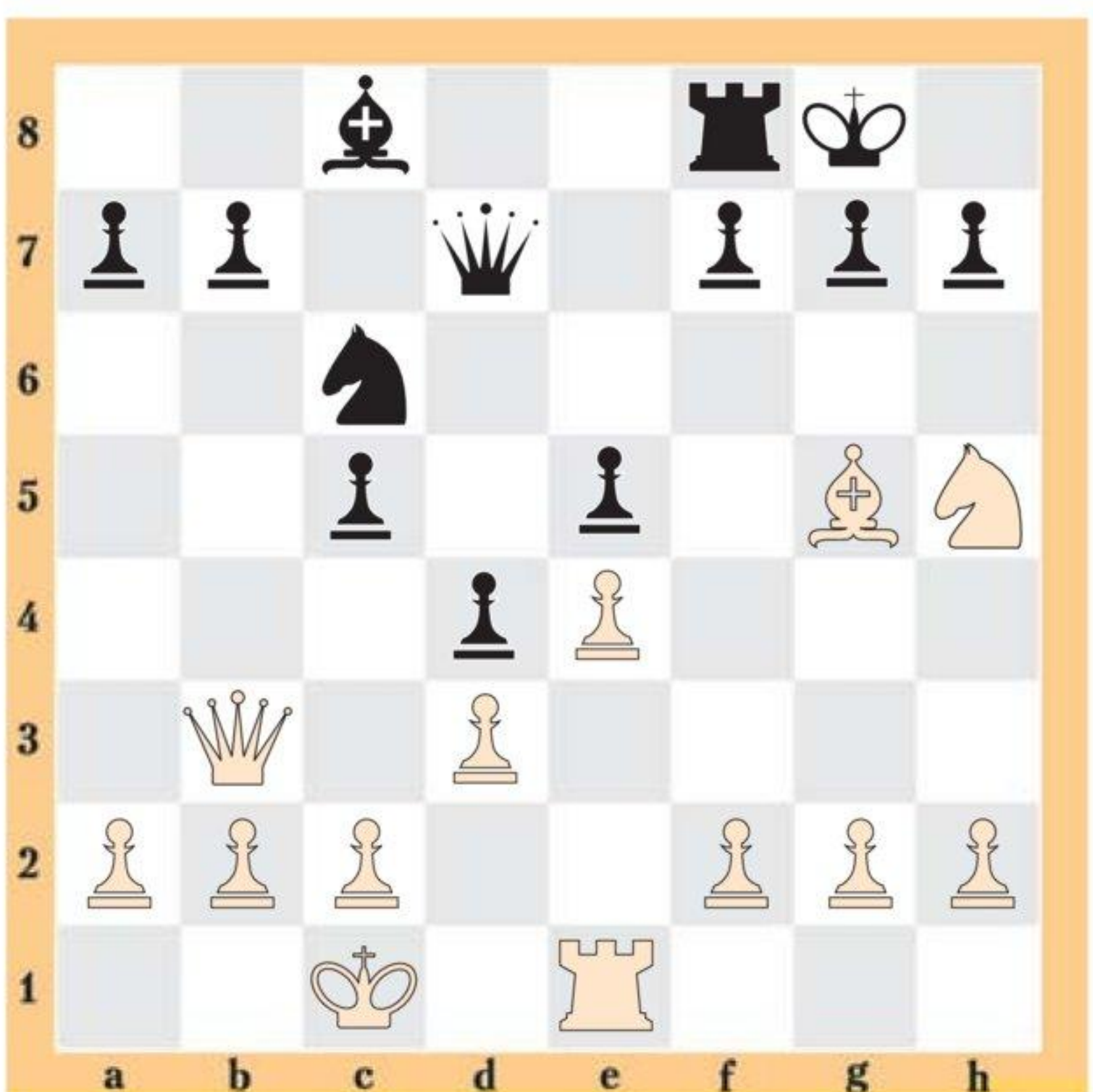
Ход белых.



Ход белых.

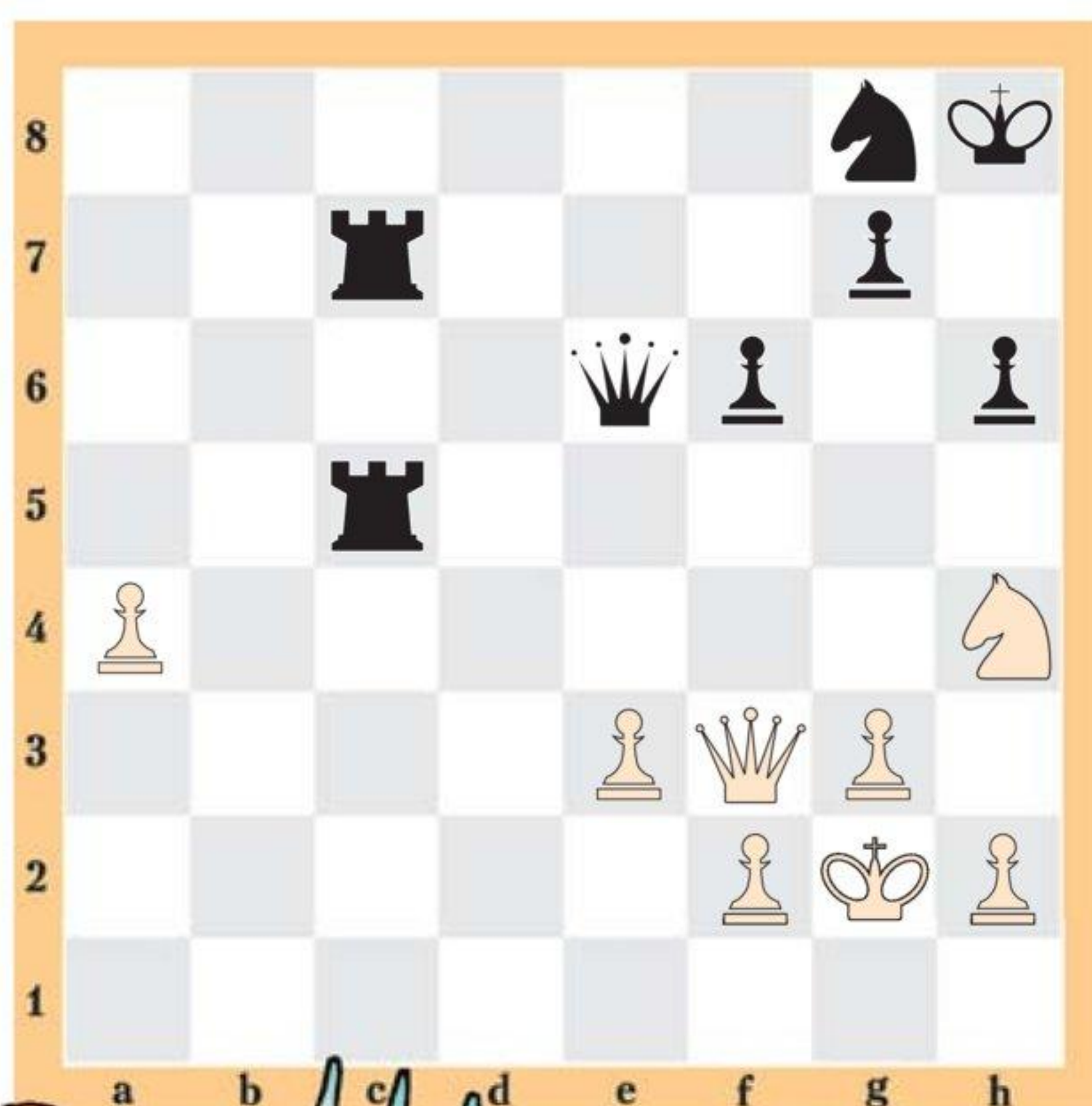
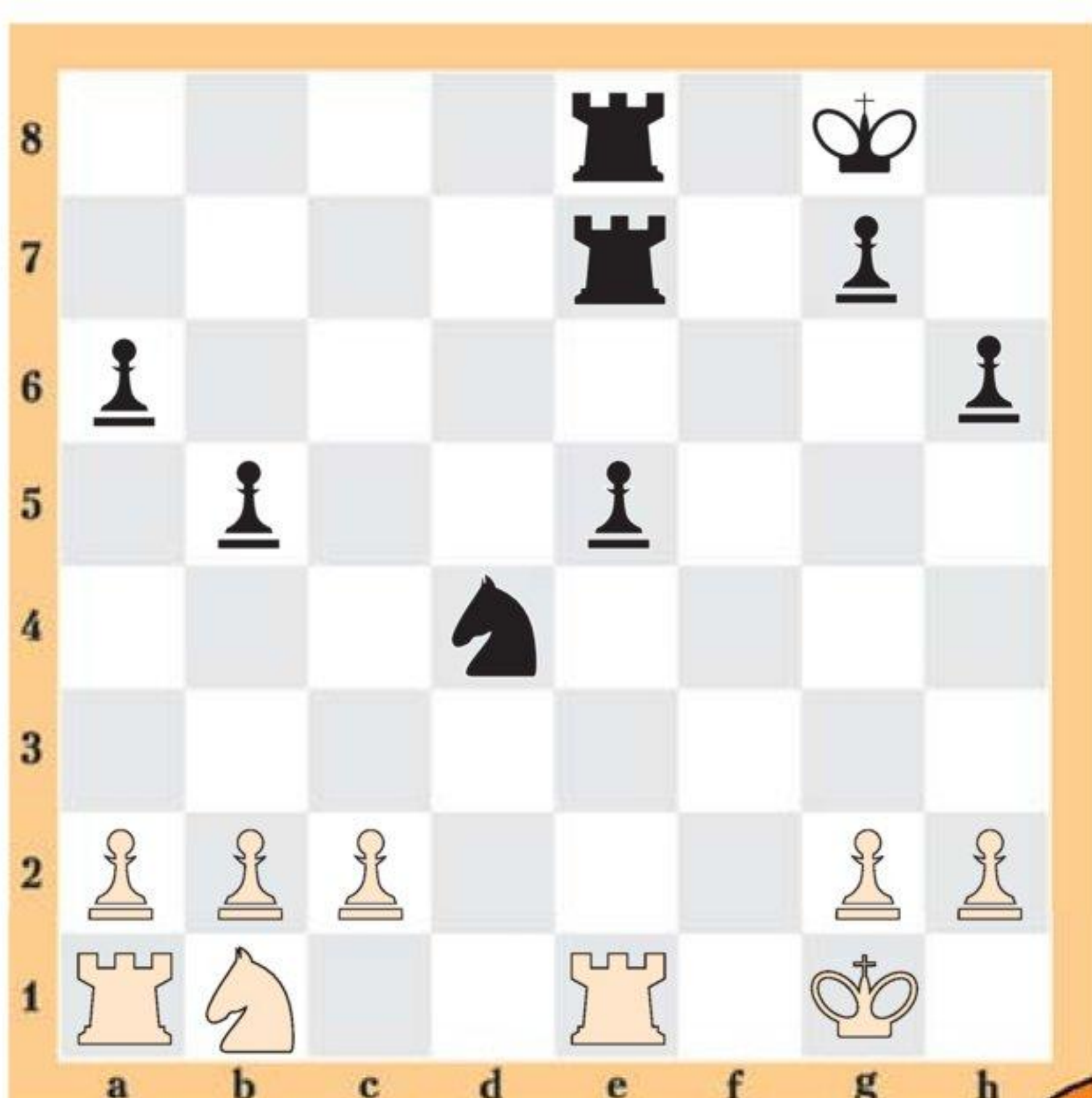
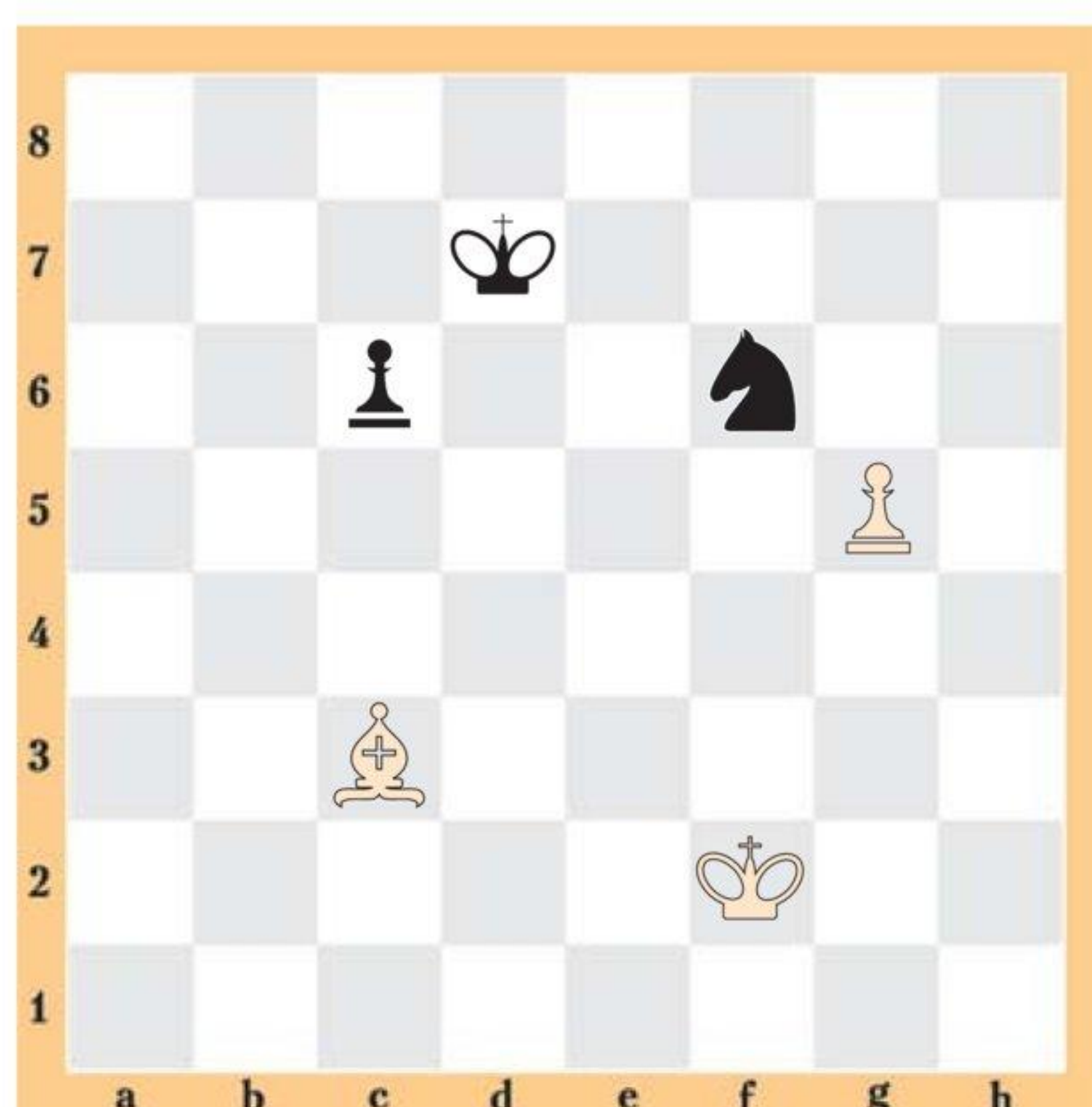
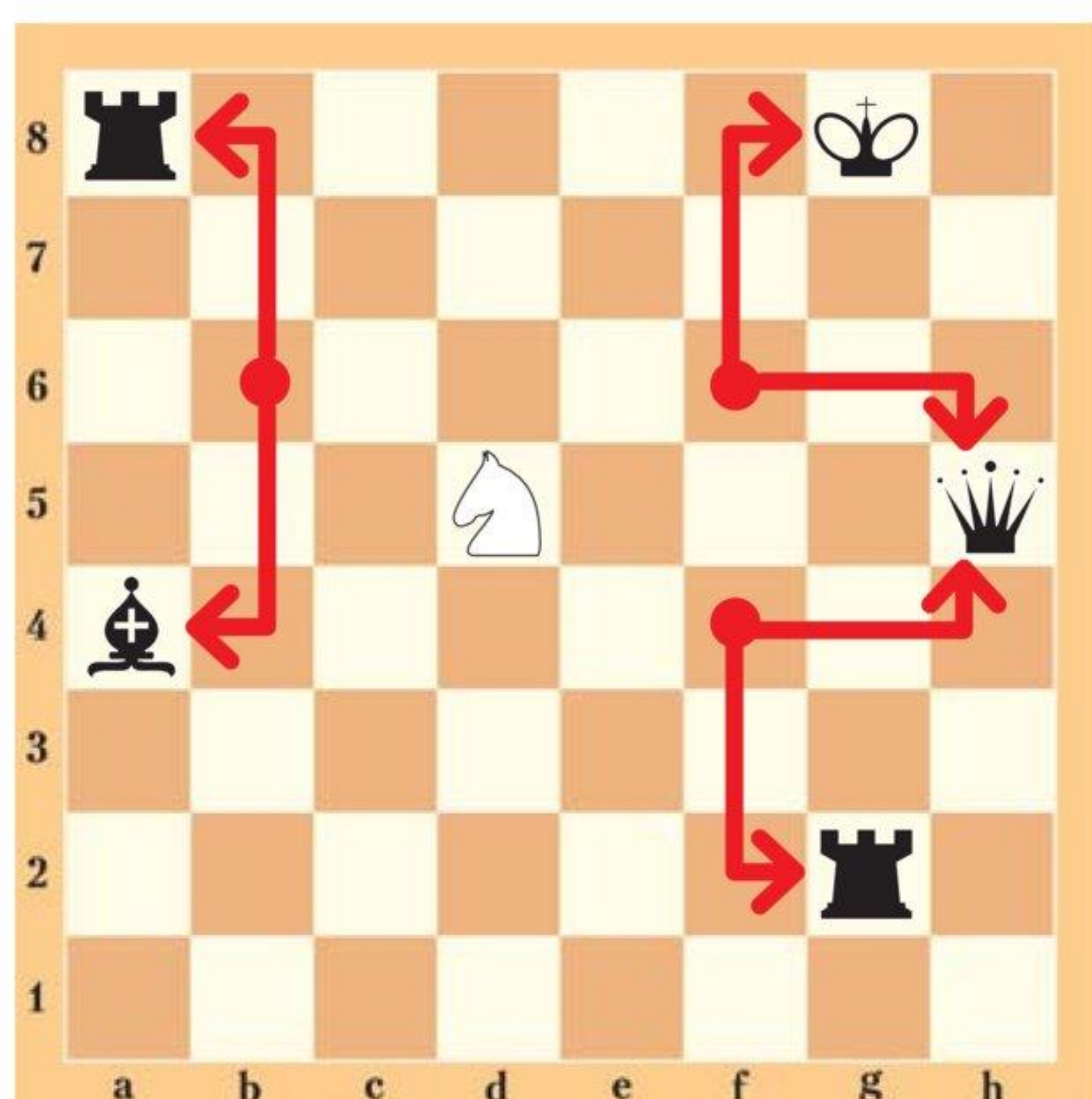


Ход белых.

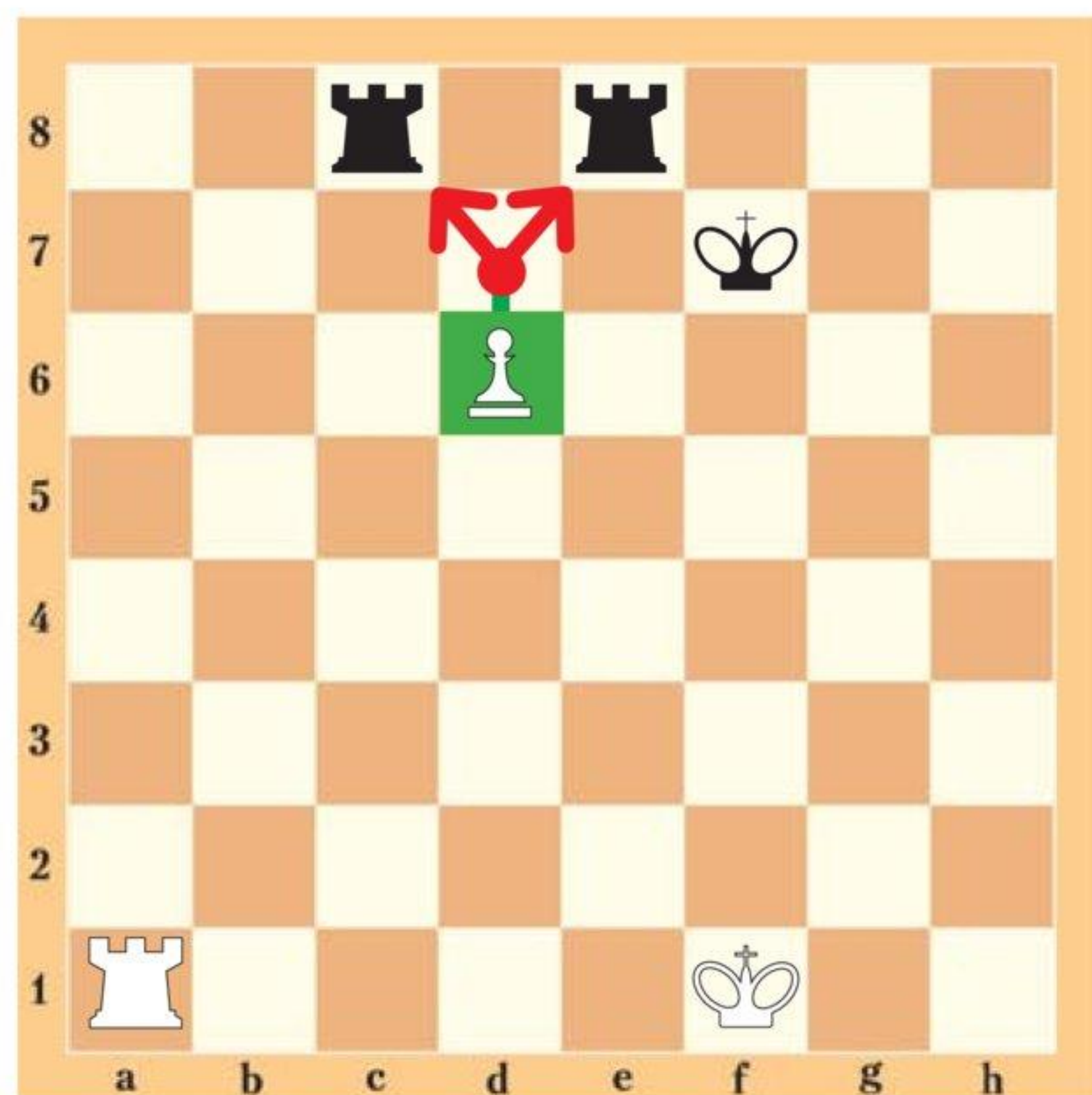


Ход черных.

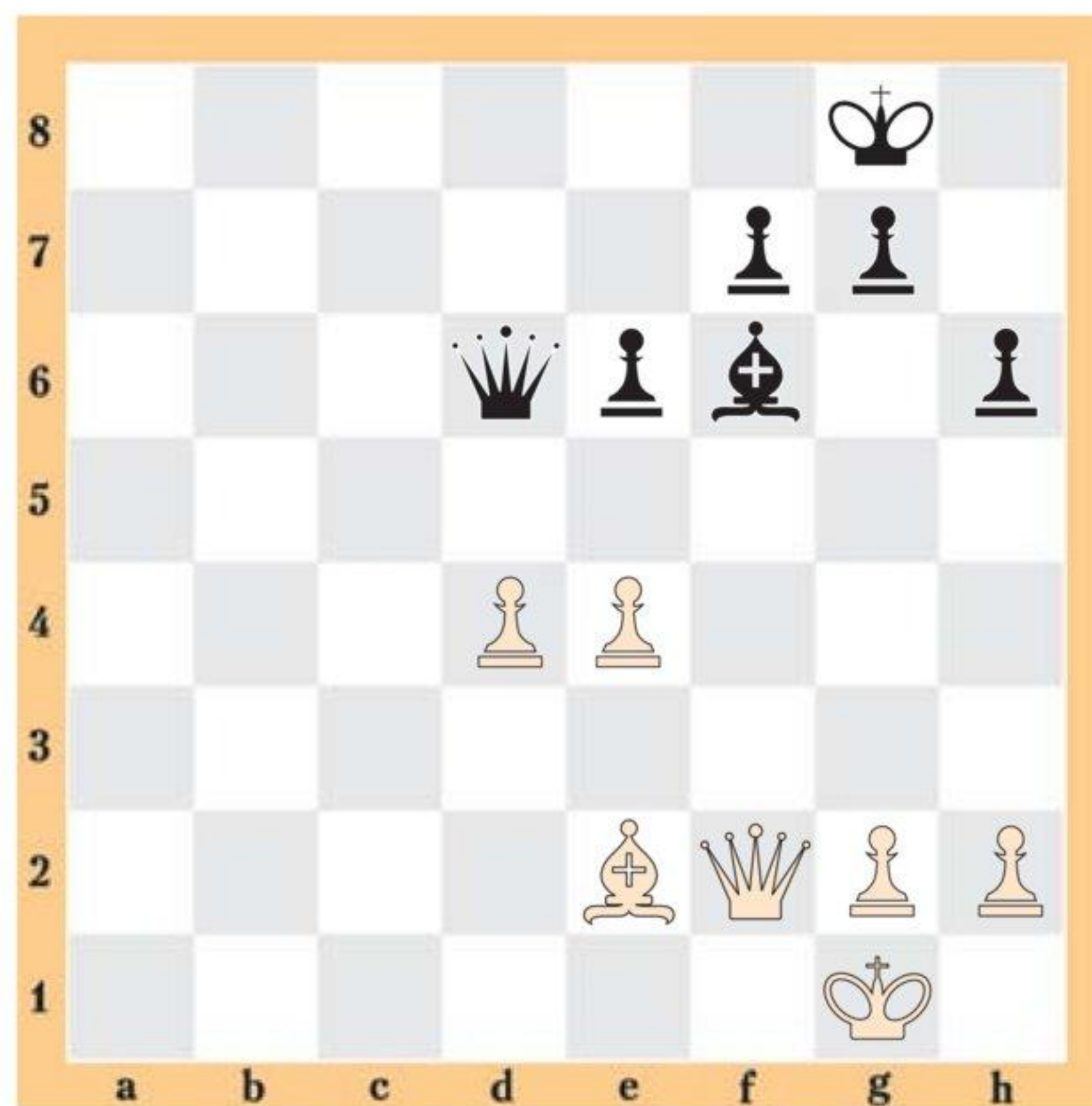
Вилка — это нападение конем или пешкой сразу на две фигуры противника. Найди поле, находясь на котором конь атакует сразу две и более неприятельские фигуры или пешки. Отметь его красным крестиком. Если таких полей несколько, отметь все. Покажи стрелками все фигуры и пешки, которые попадают под бой.



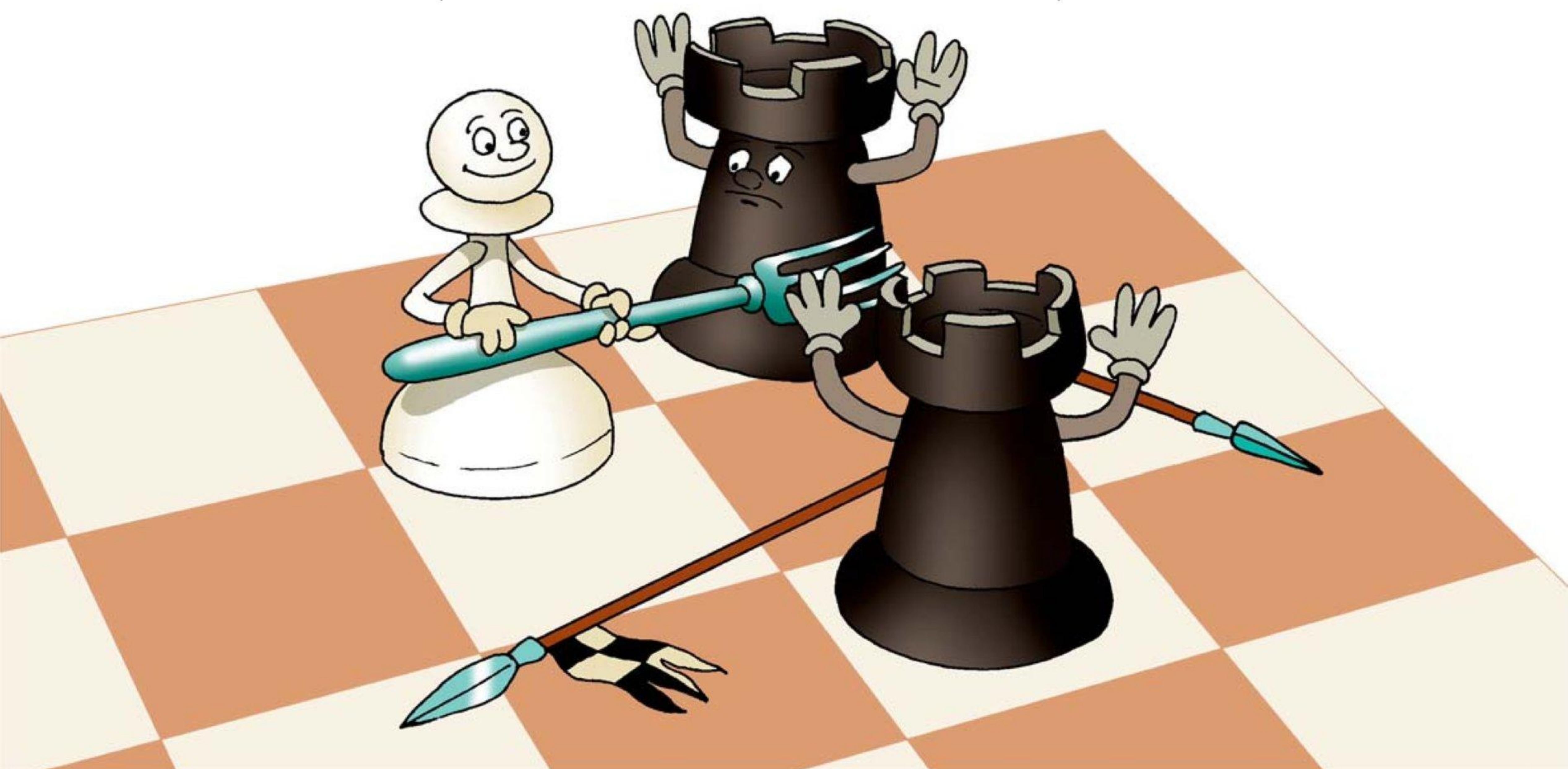
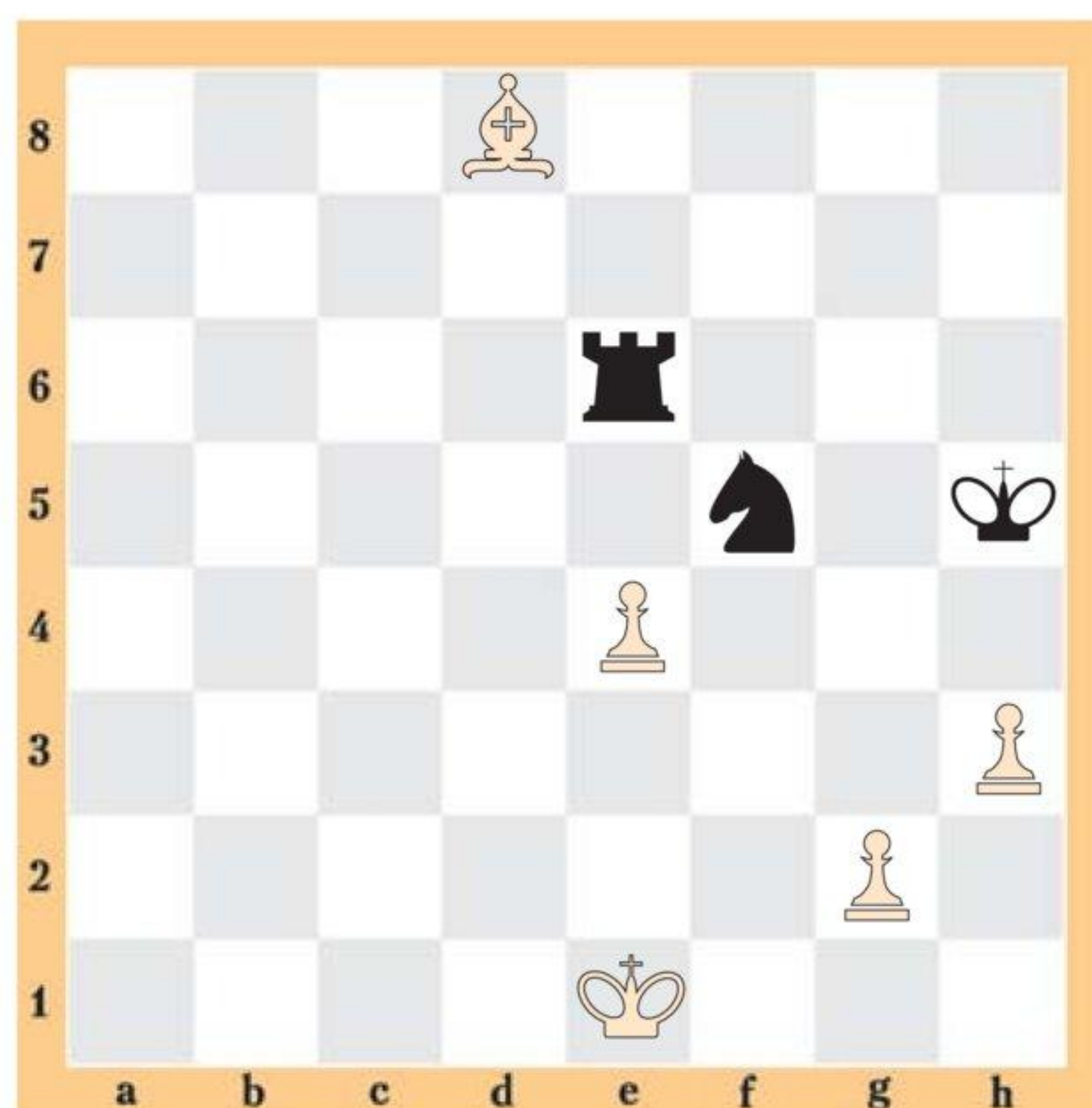
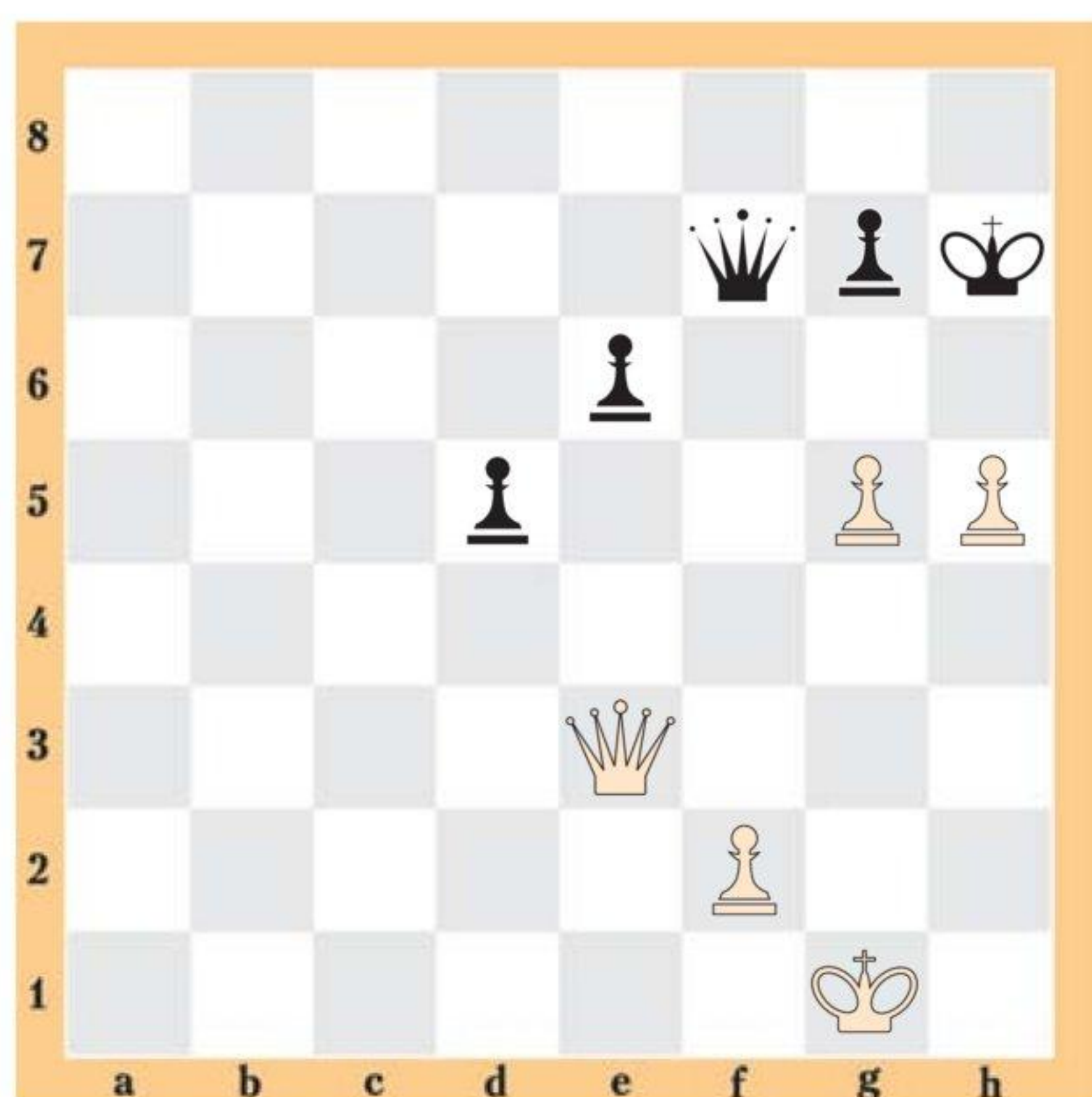
Покажи стрелочками нападение пешкой сразу на две не-
приятельские фигуры.



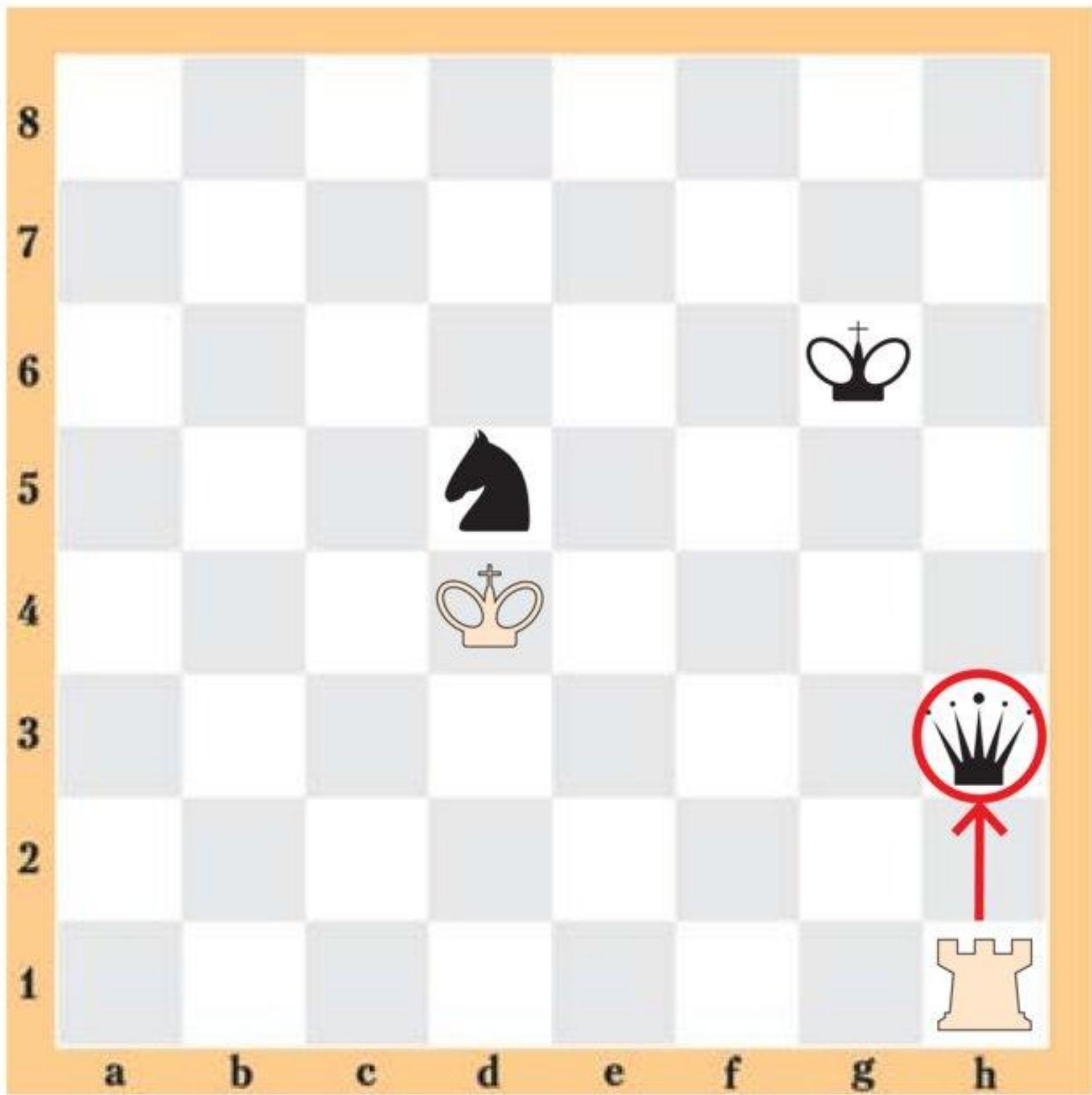
Ход белых.



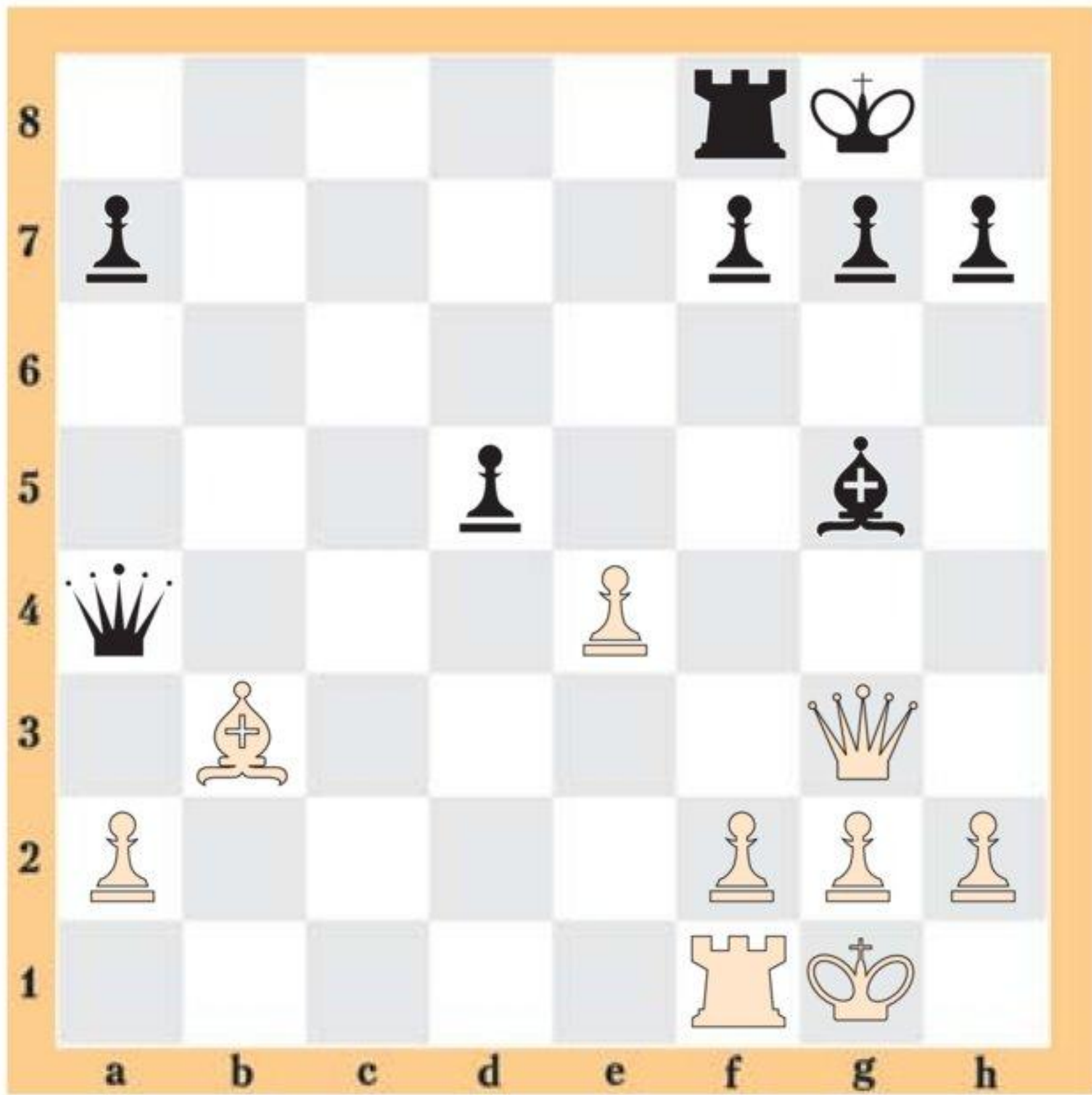
Ход белых.



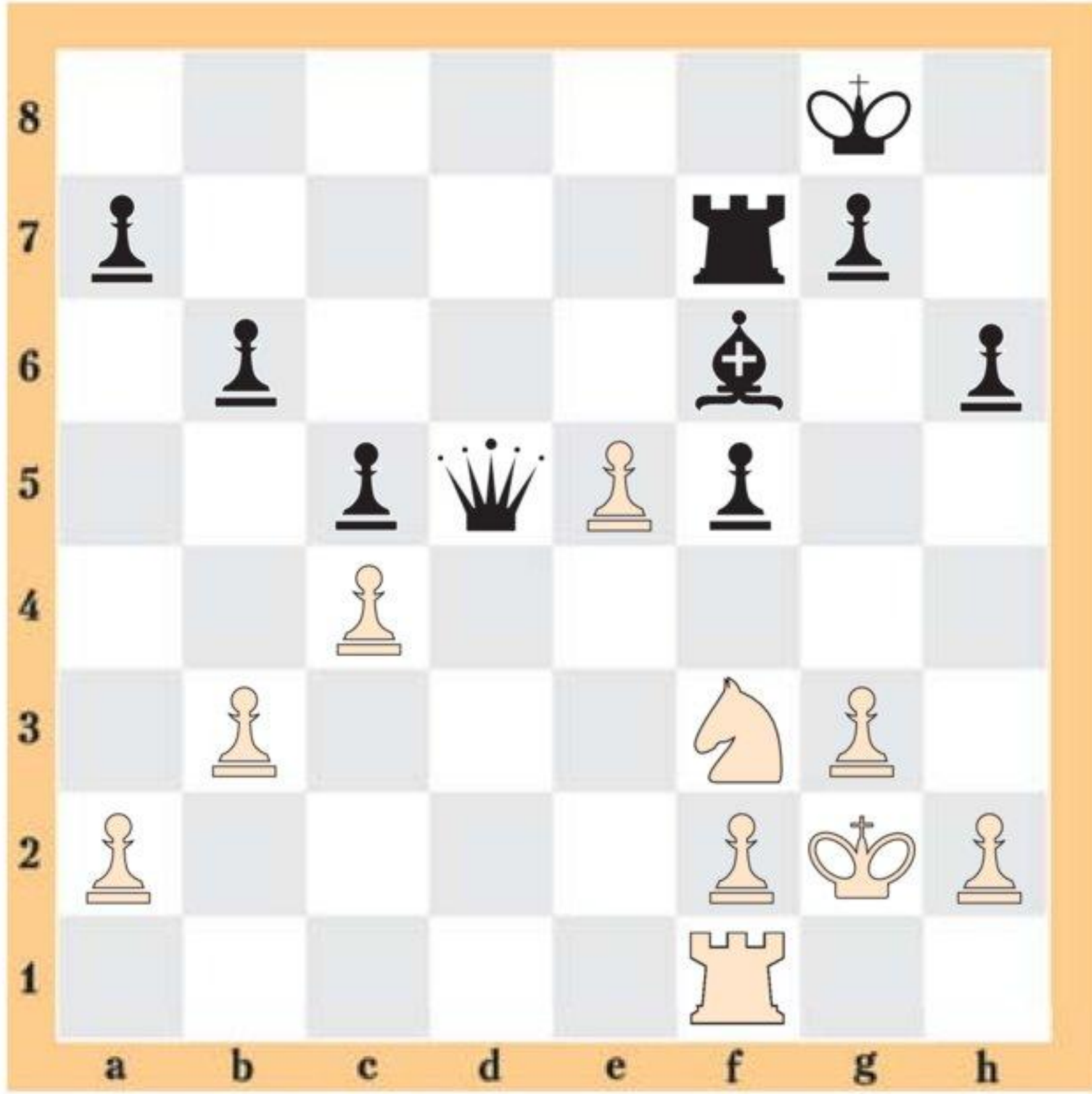
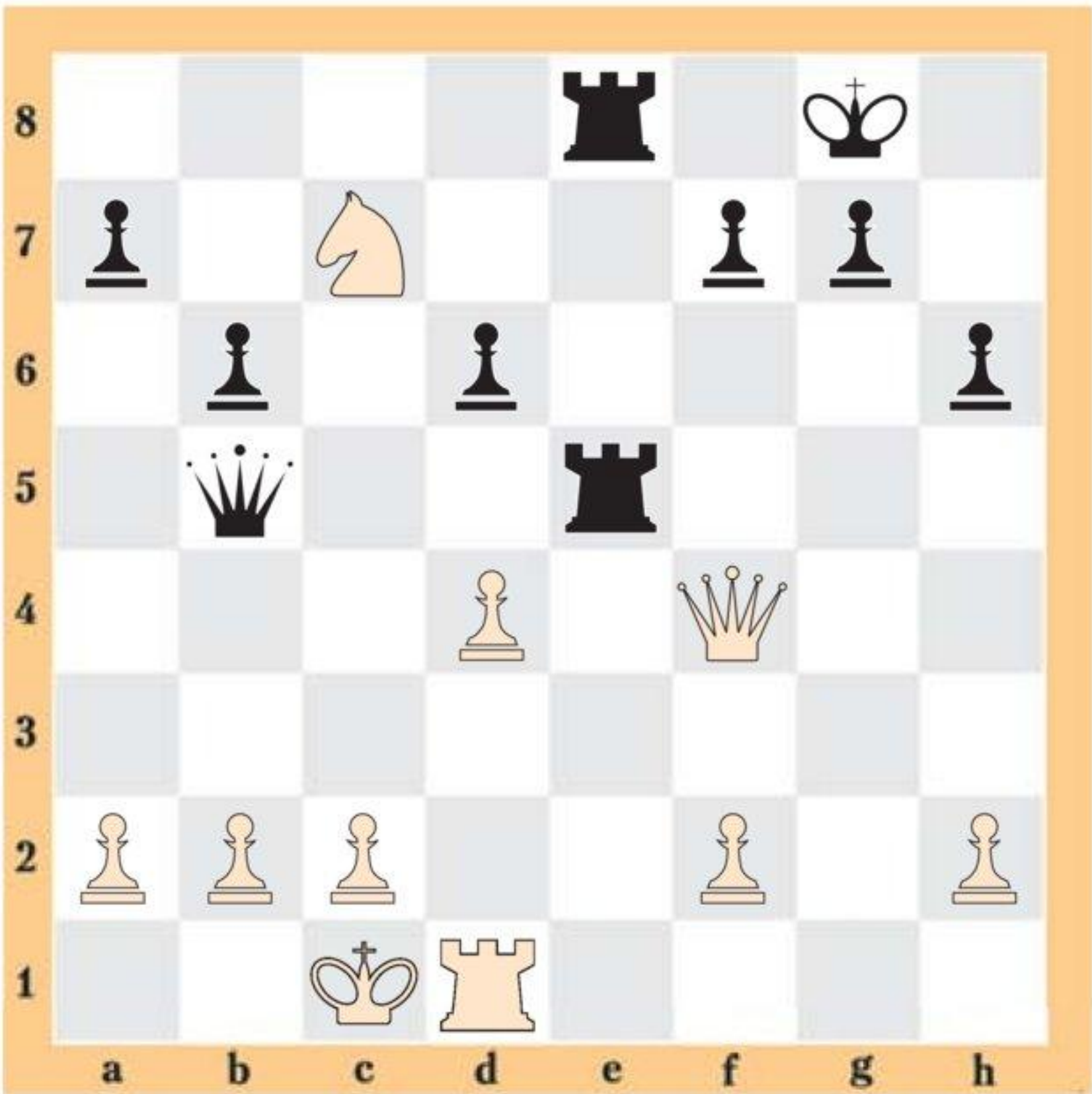
Какую фигуру или пешку противника выгоднее уничтожить? Отметь ее **красным** цветом и покажи, какой фигурой или пешкой осуществляется уничтожение.

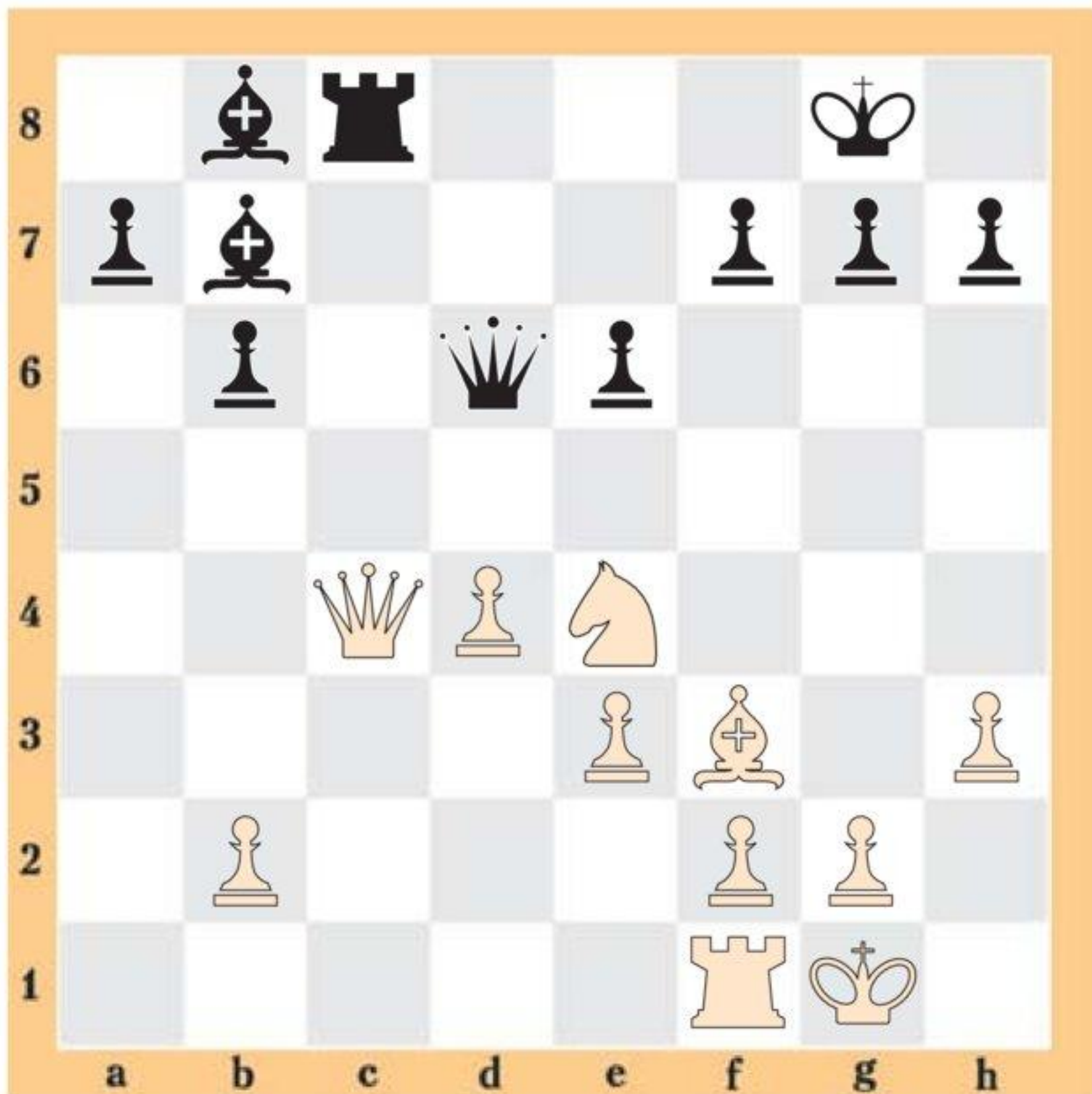


Ход белых.

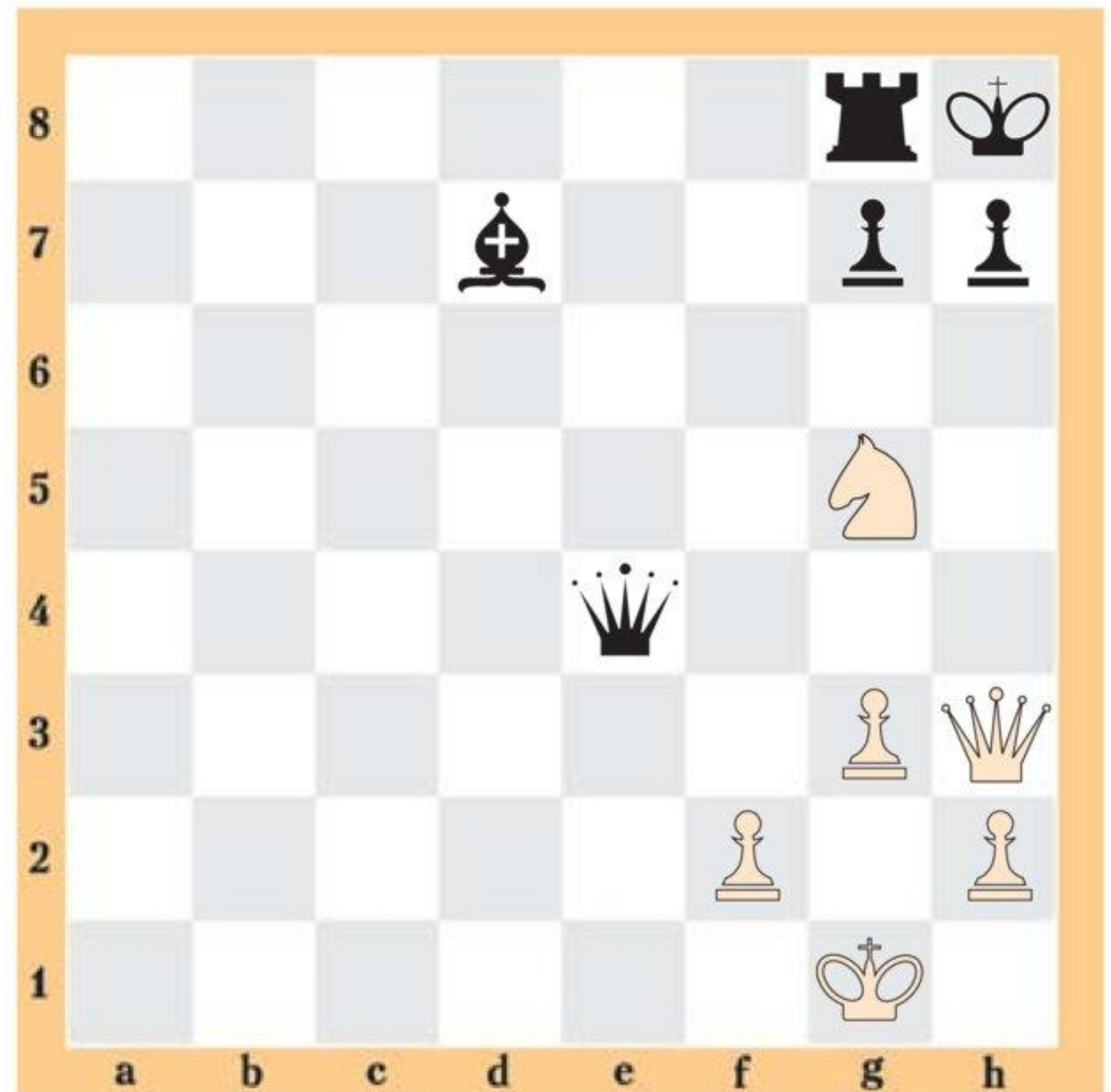


Ход белых.

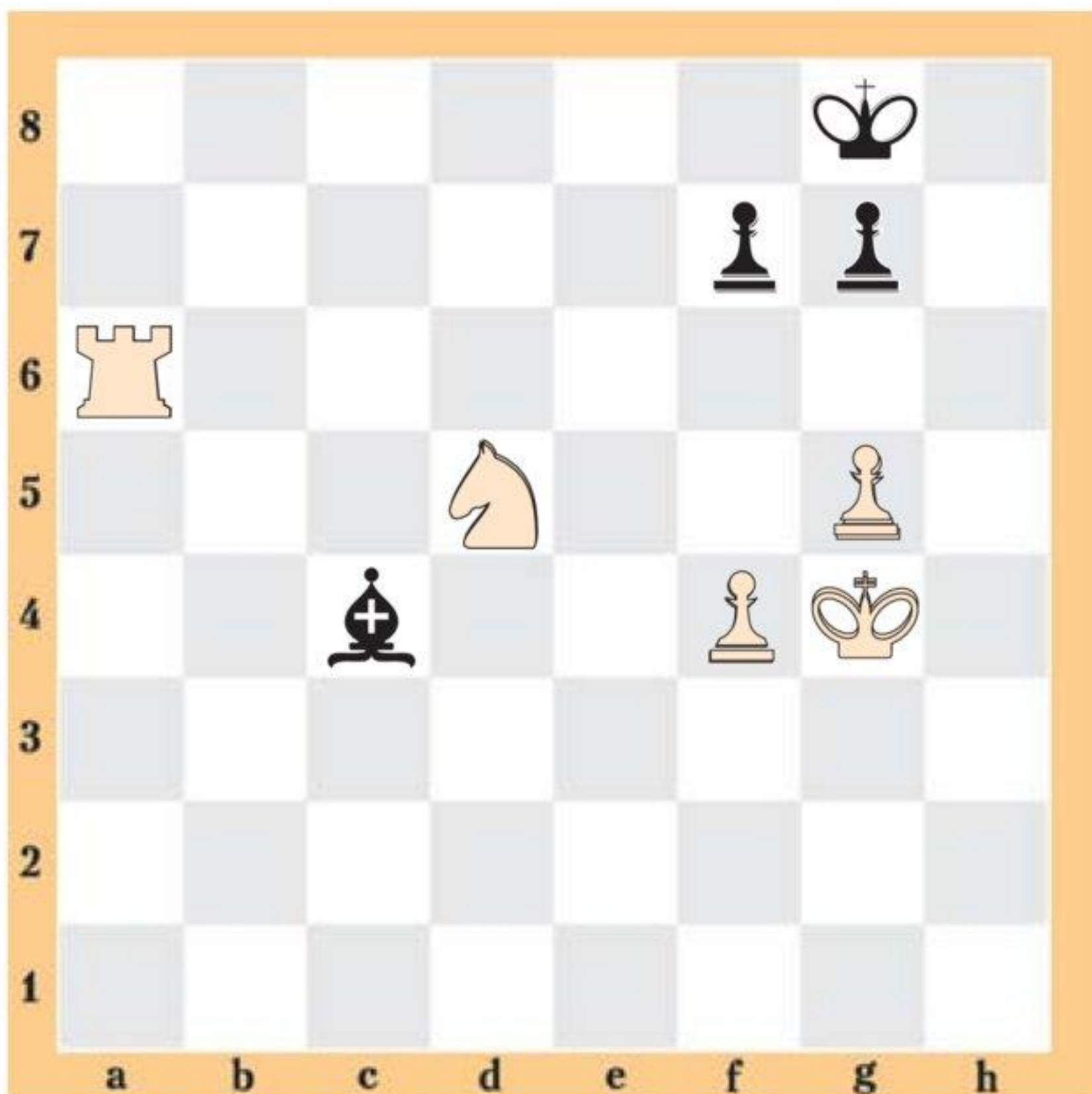




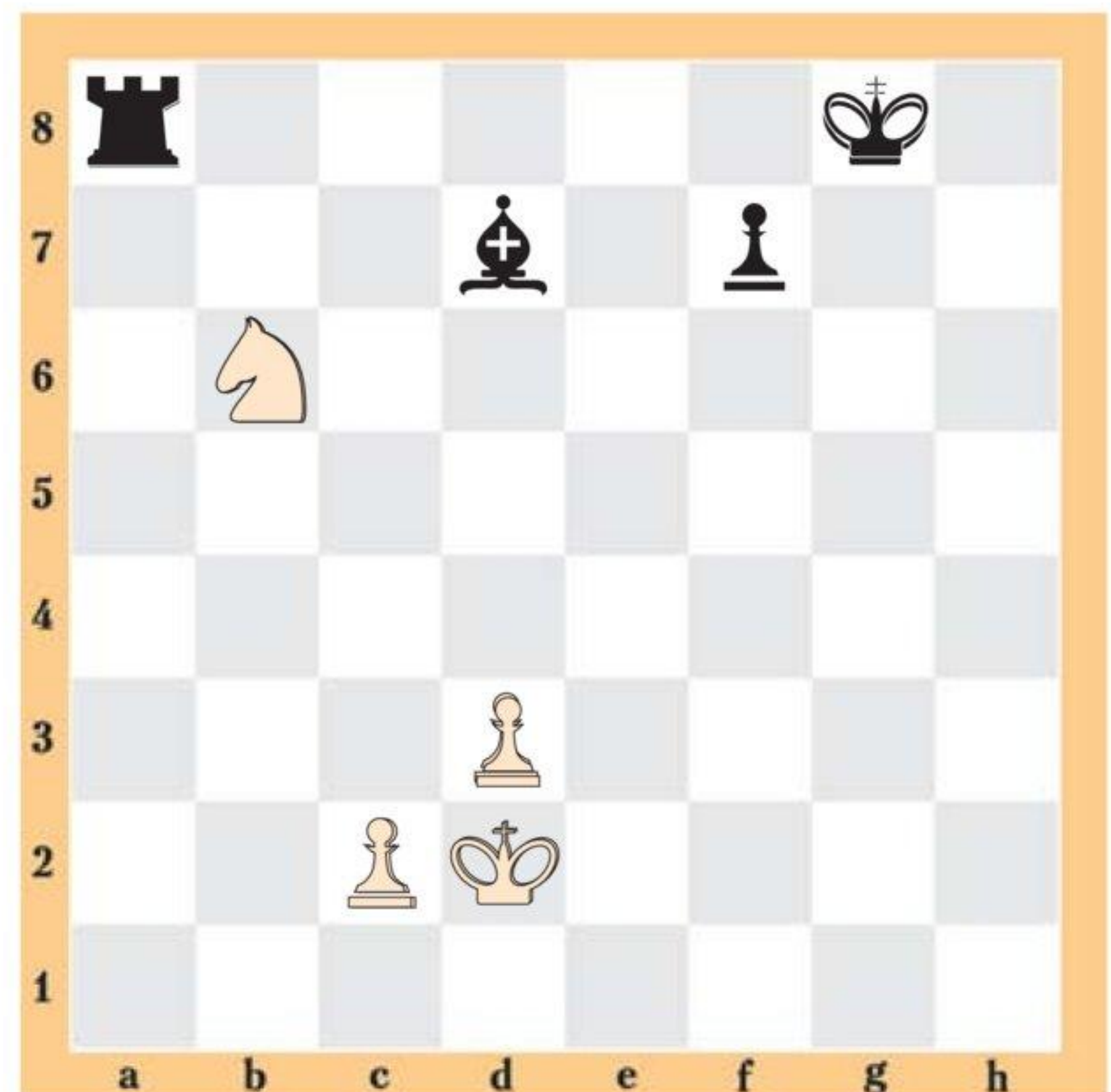
Ход черных.



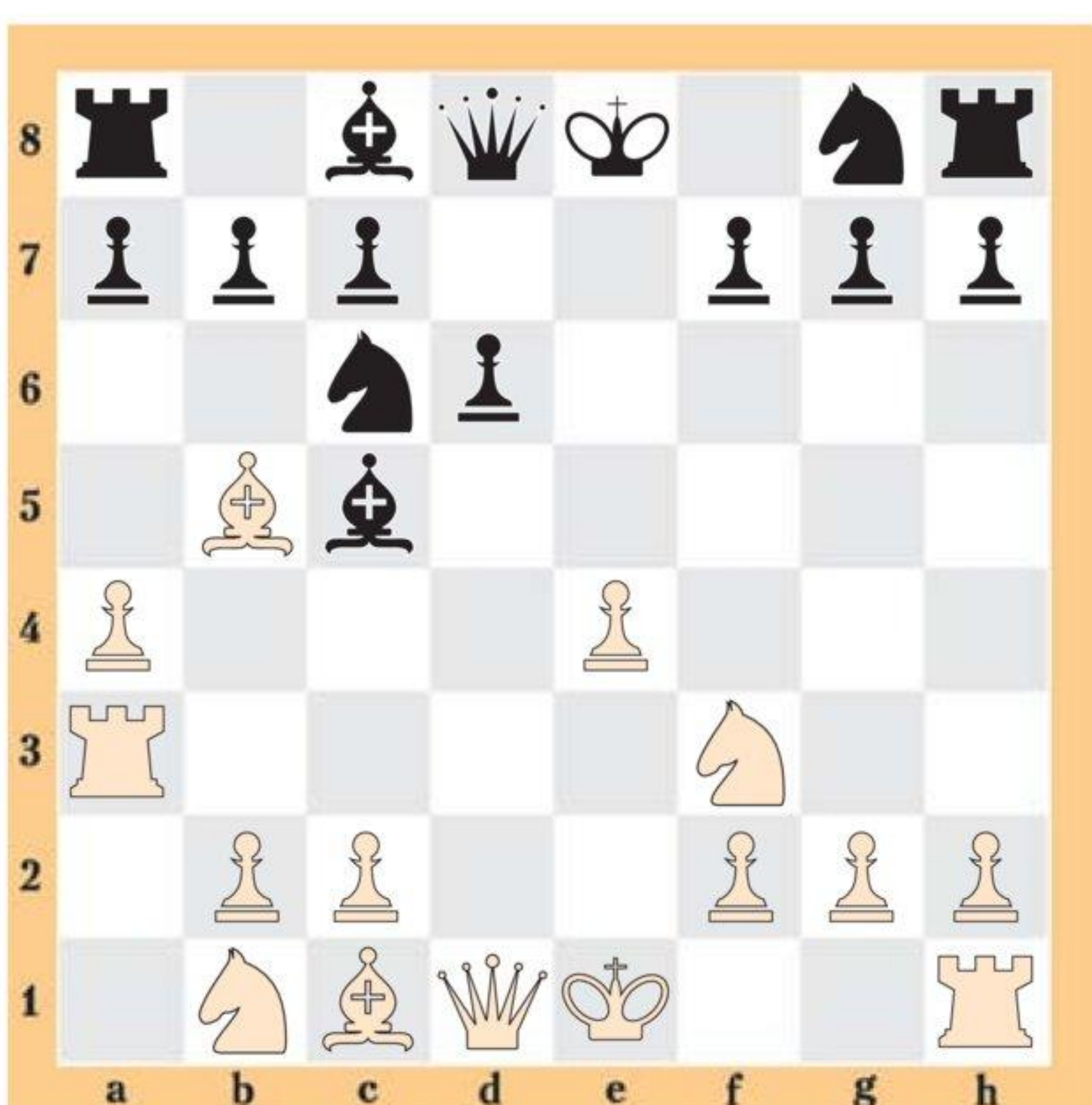
Ход белых.



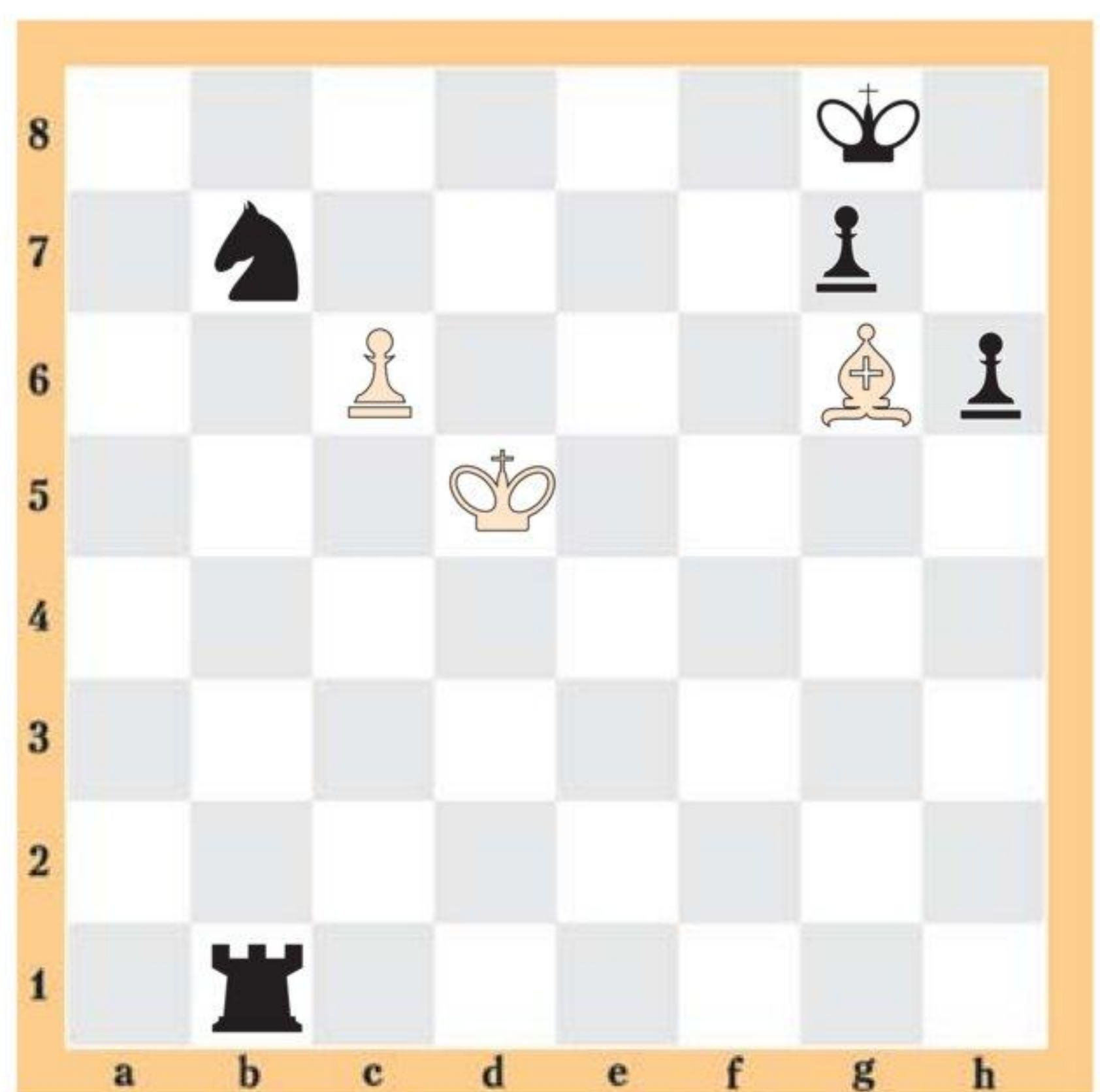
Ход черных.



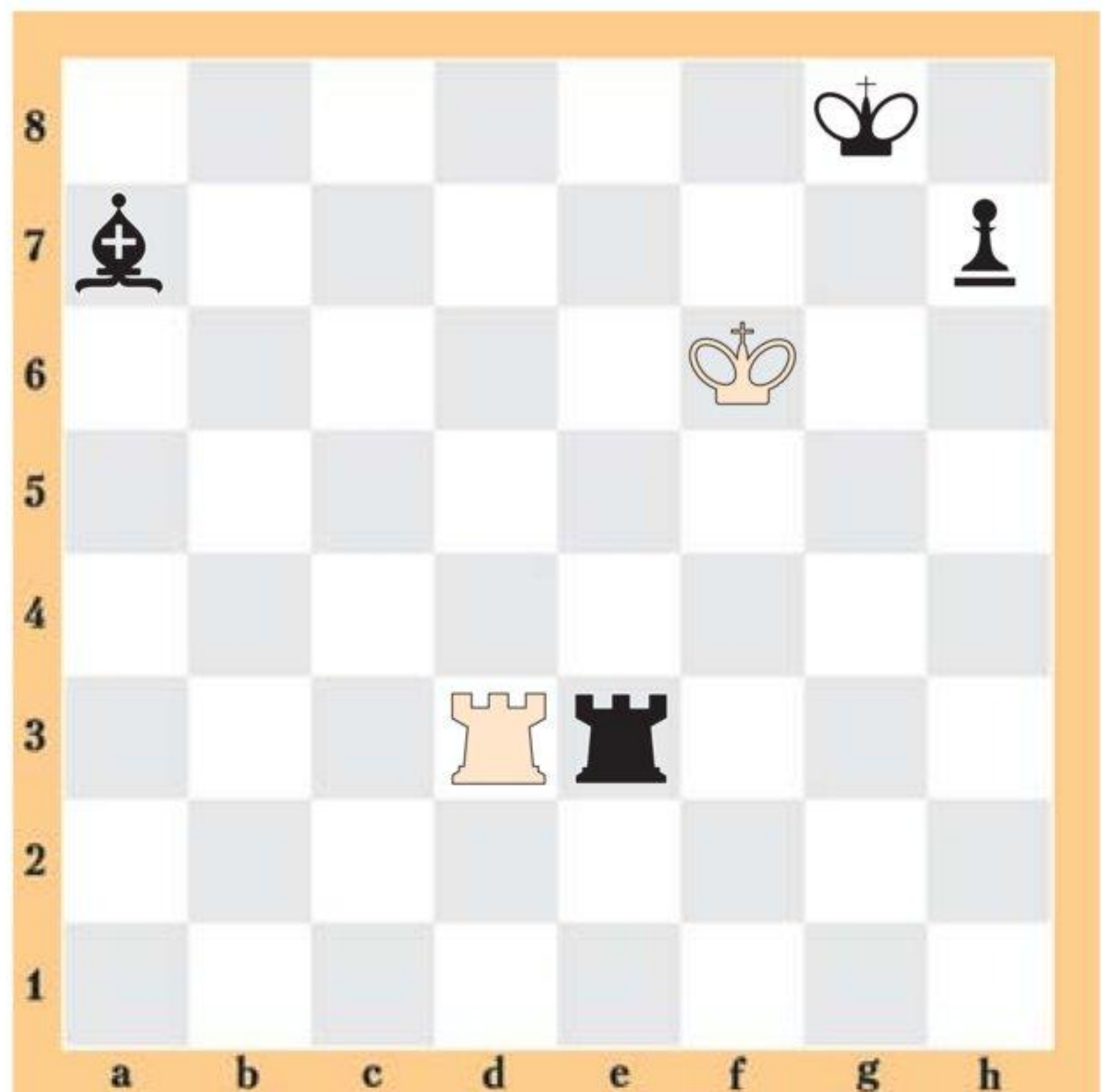
Ход белых.



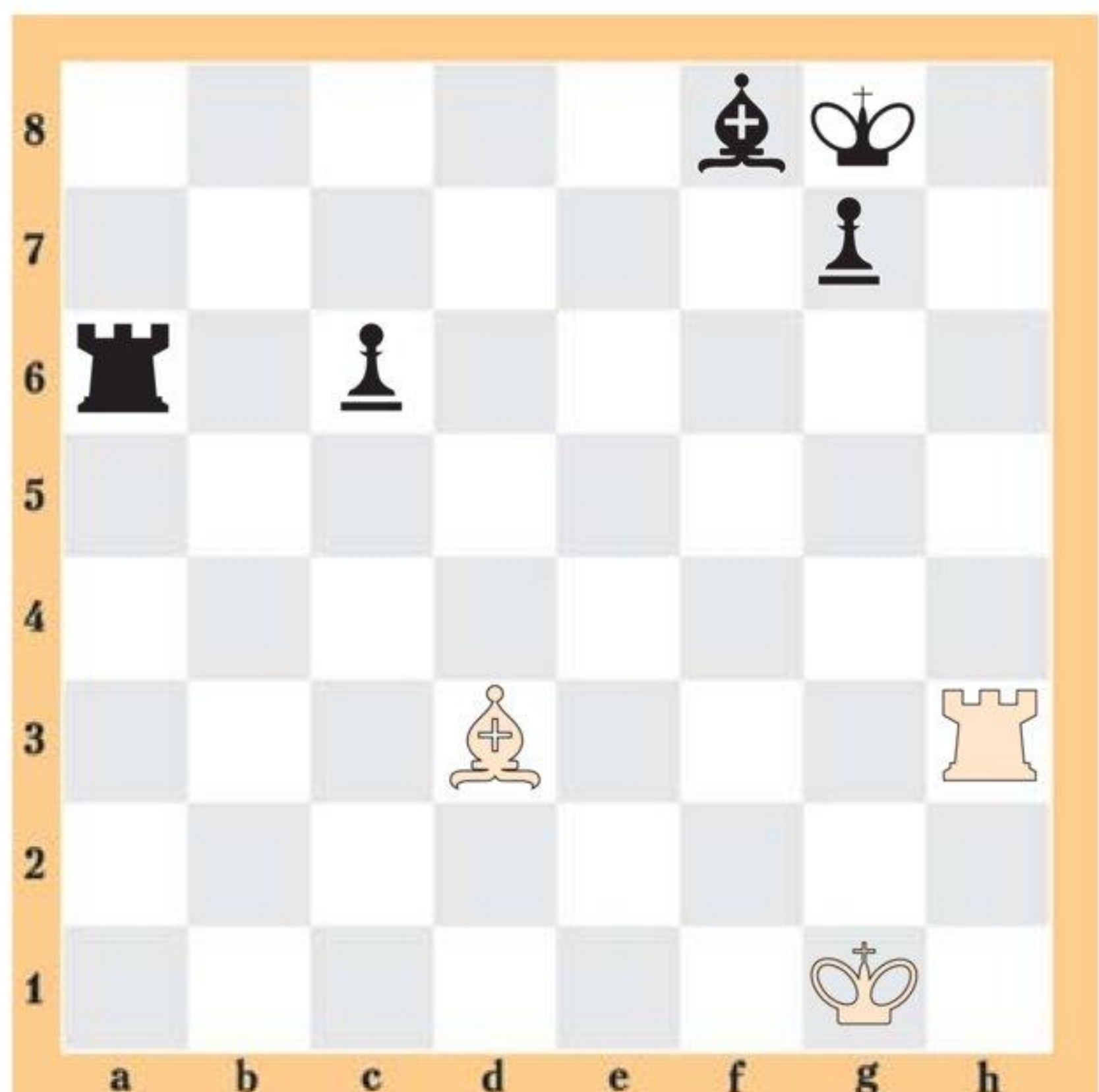
Ход черных.



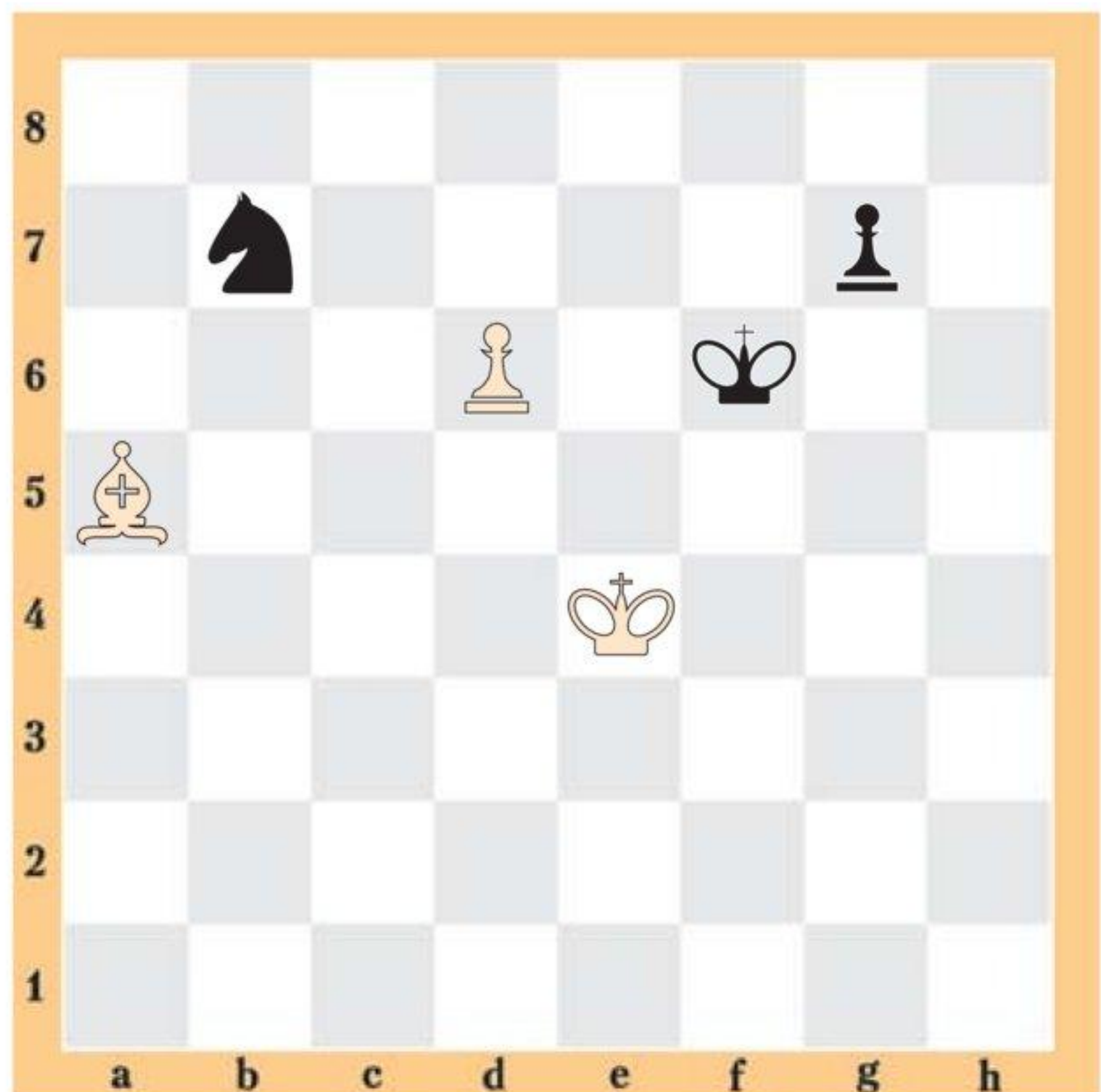
Ход белых.



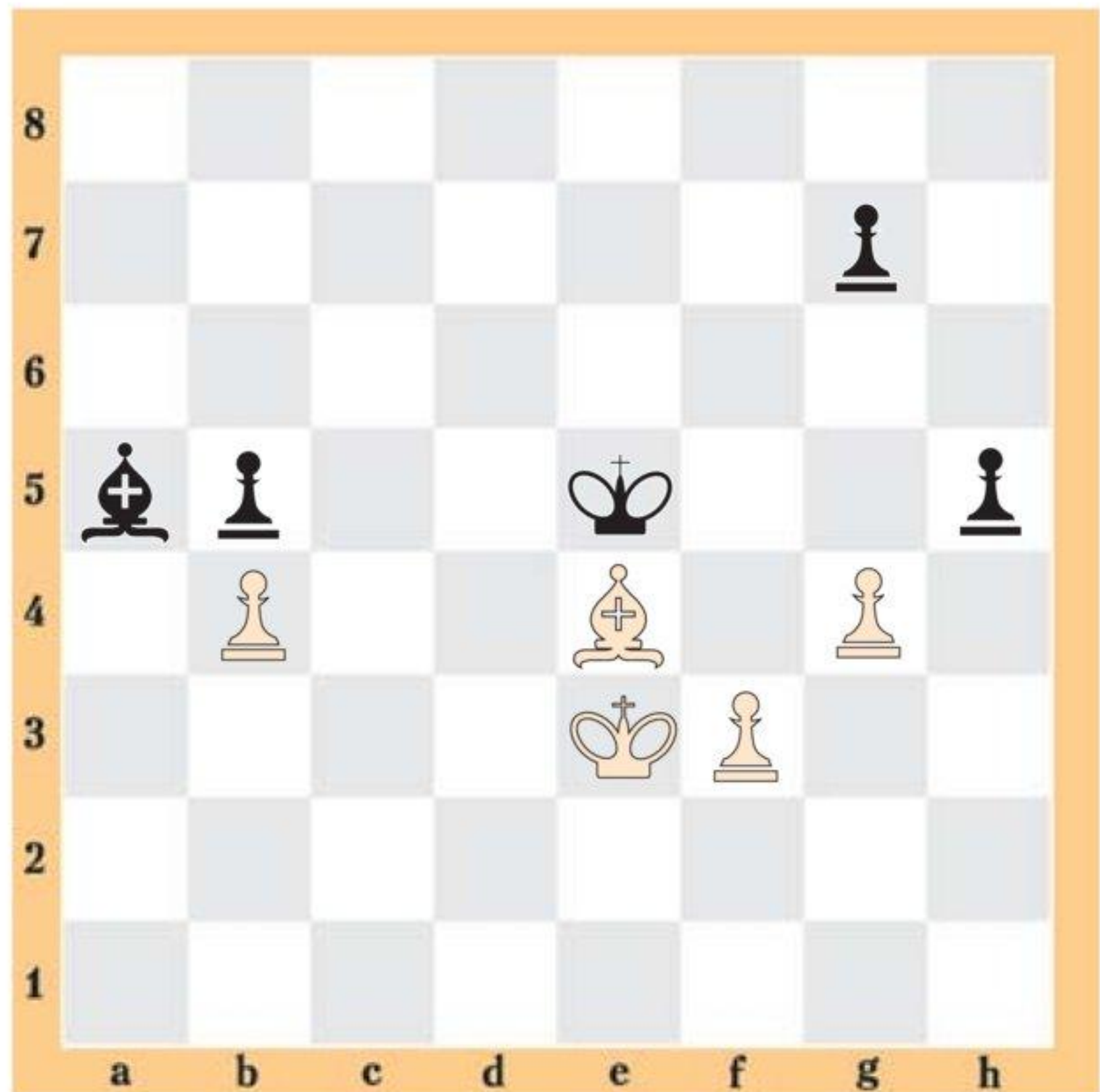
Ход белых.



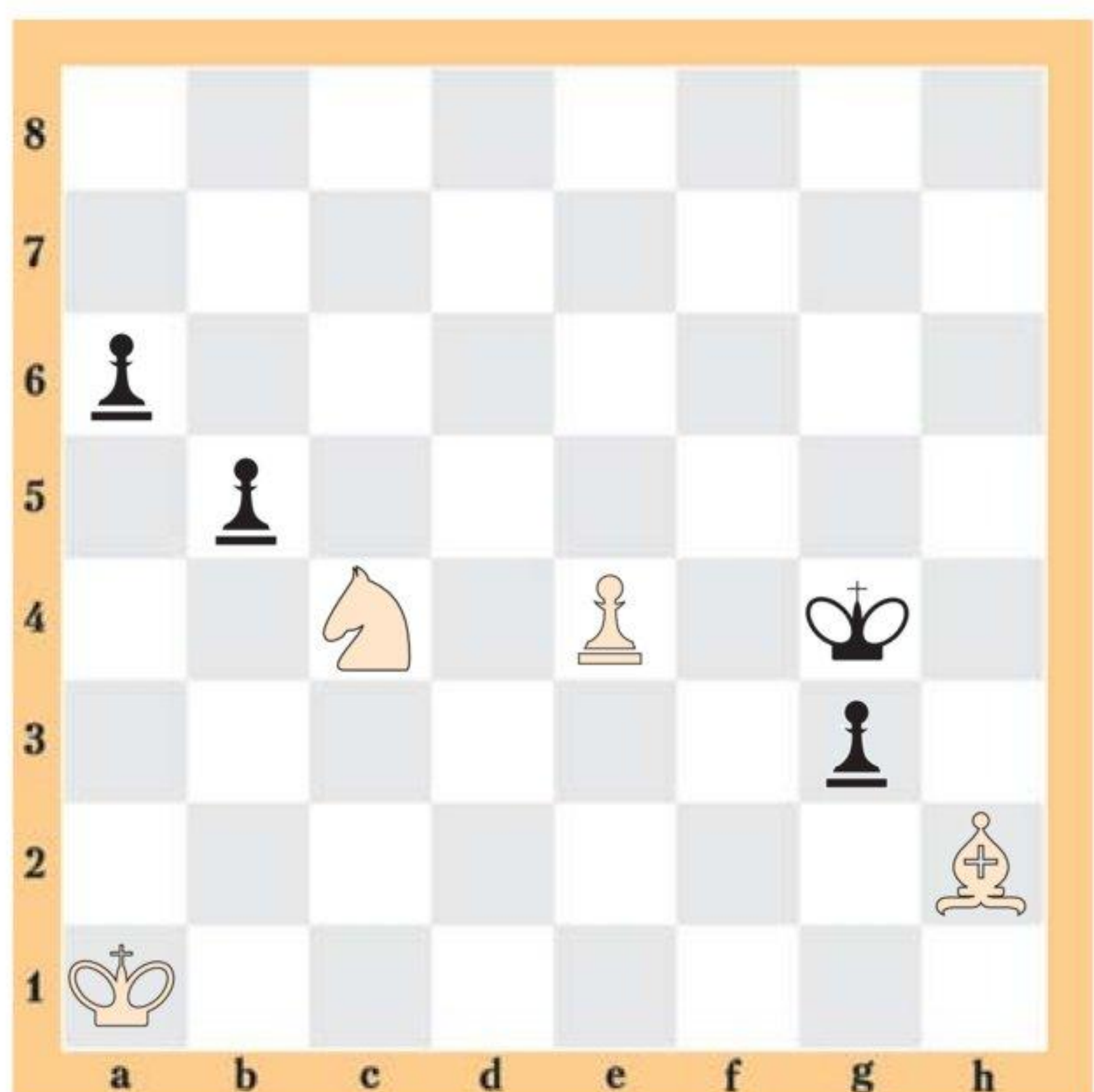
Ход белых.



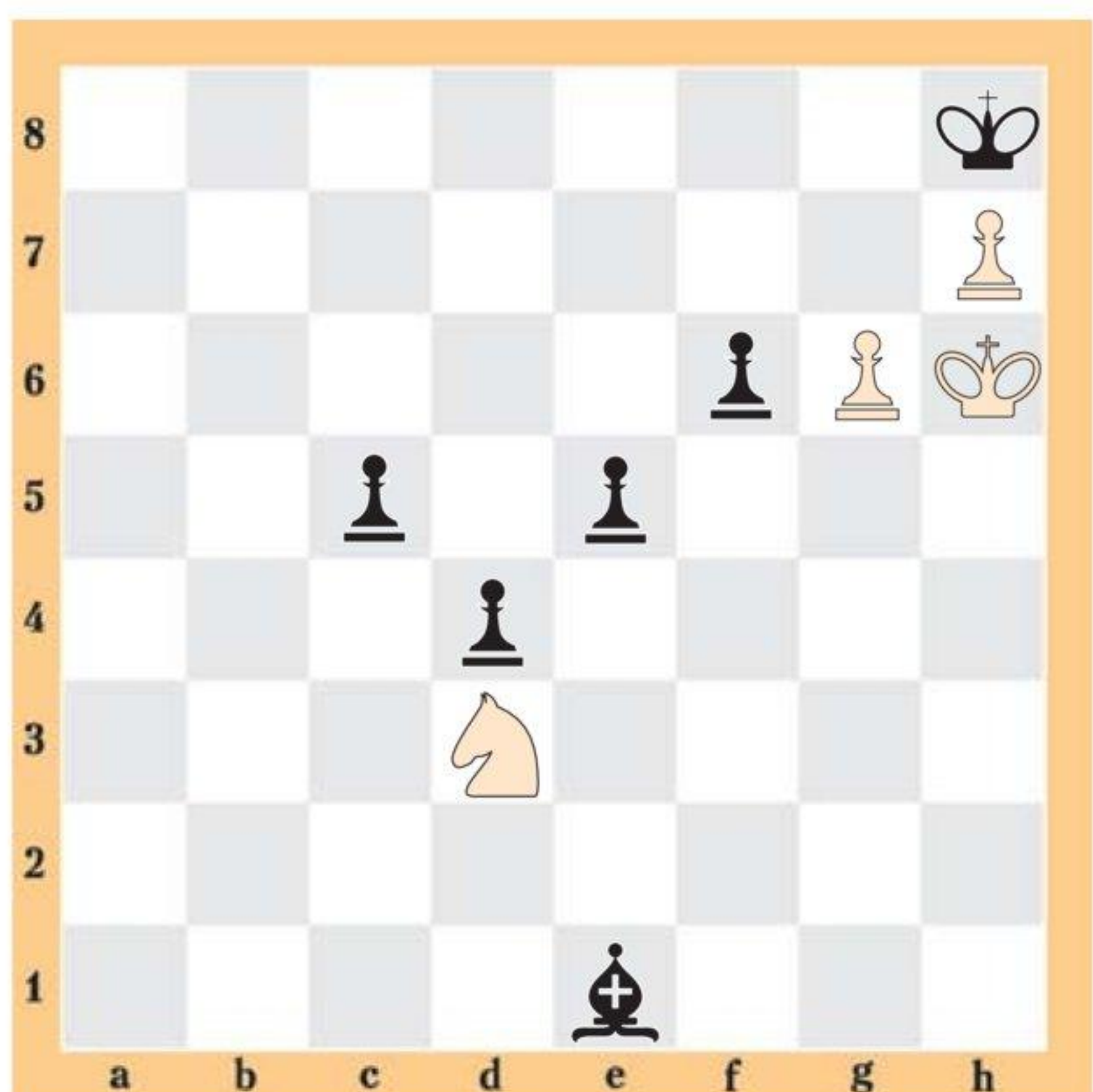
Ход черных.



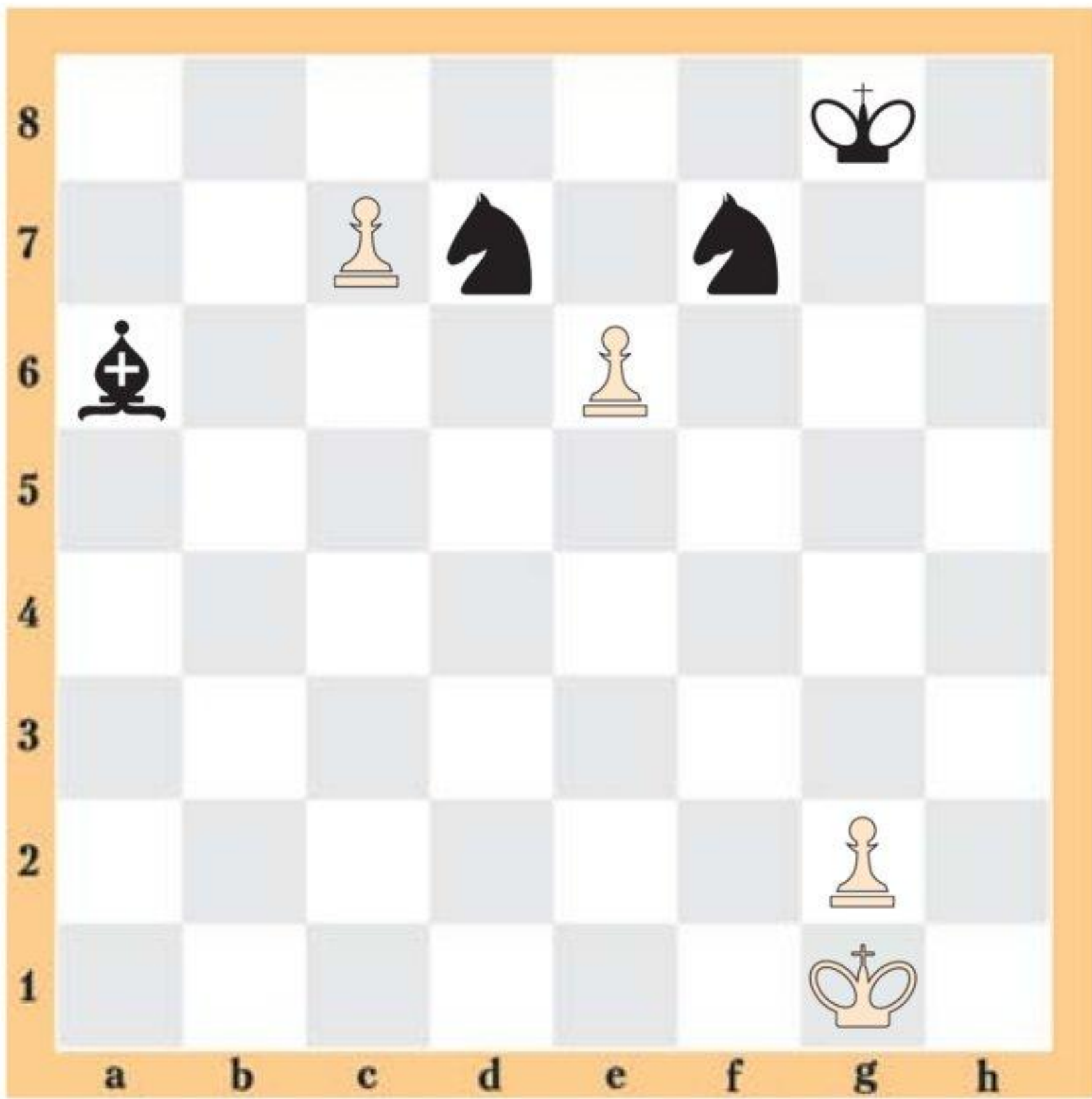
Ход белых.



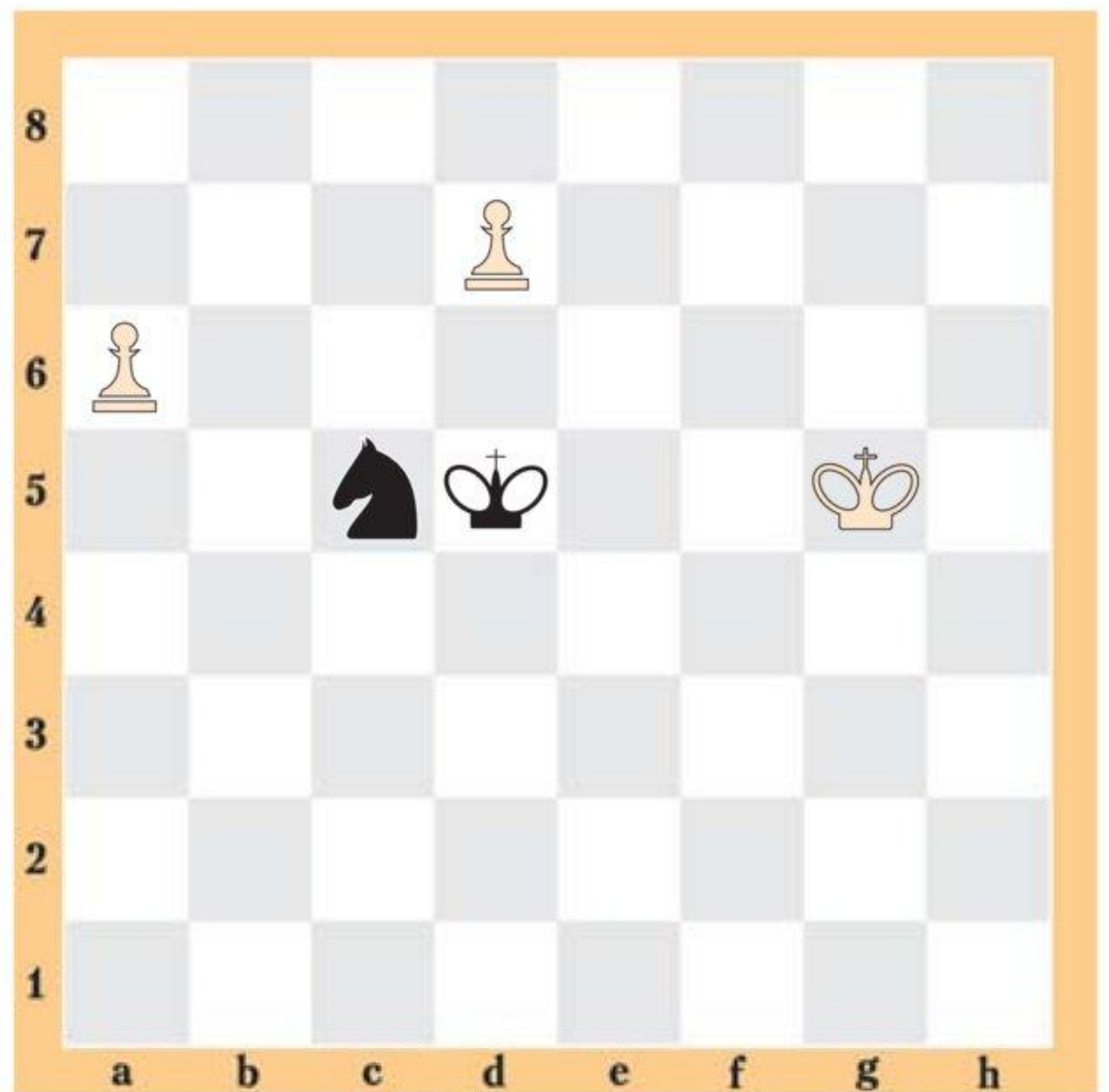
Ход черных.



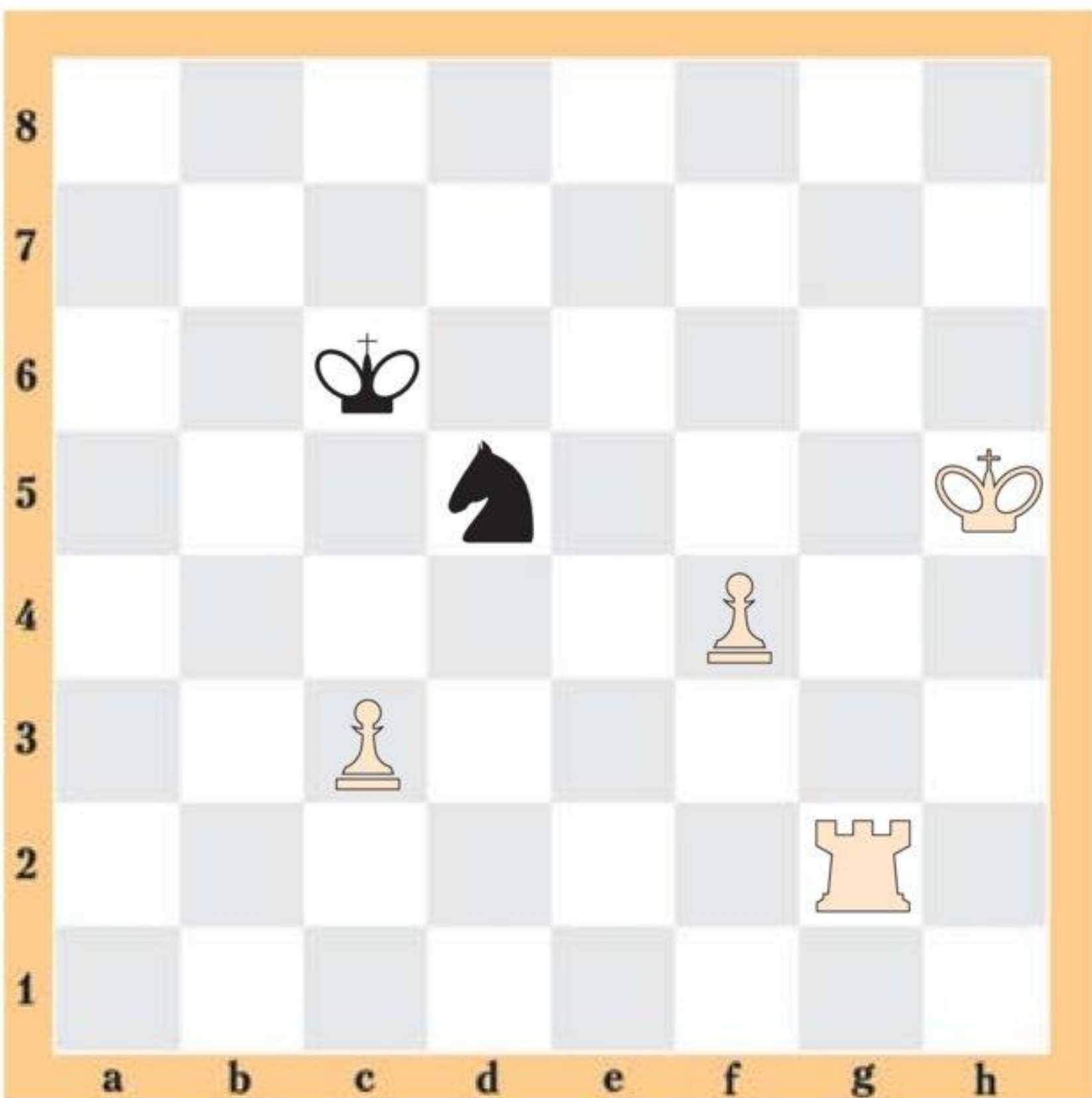
Ход белых.



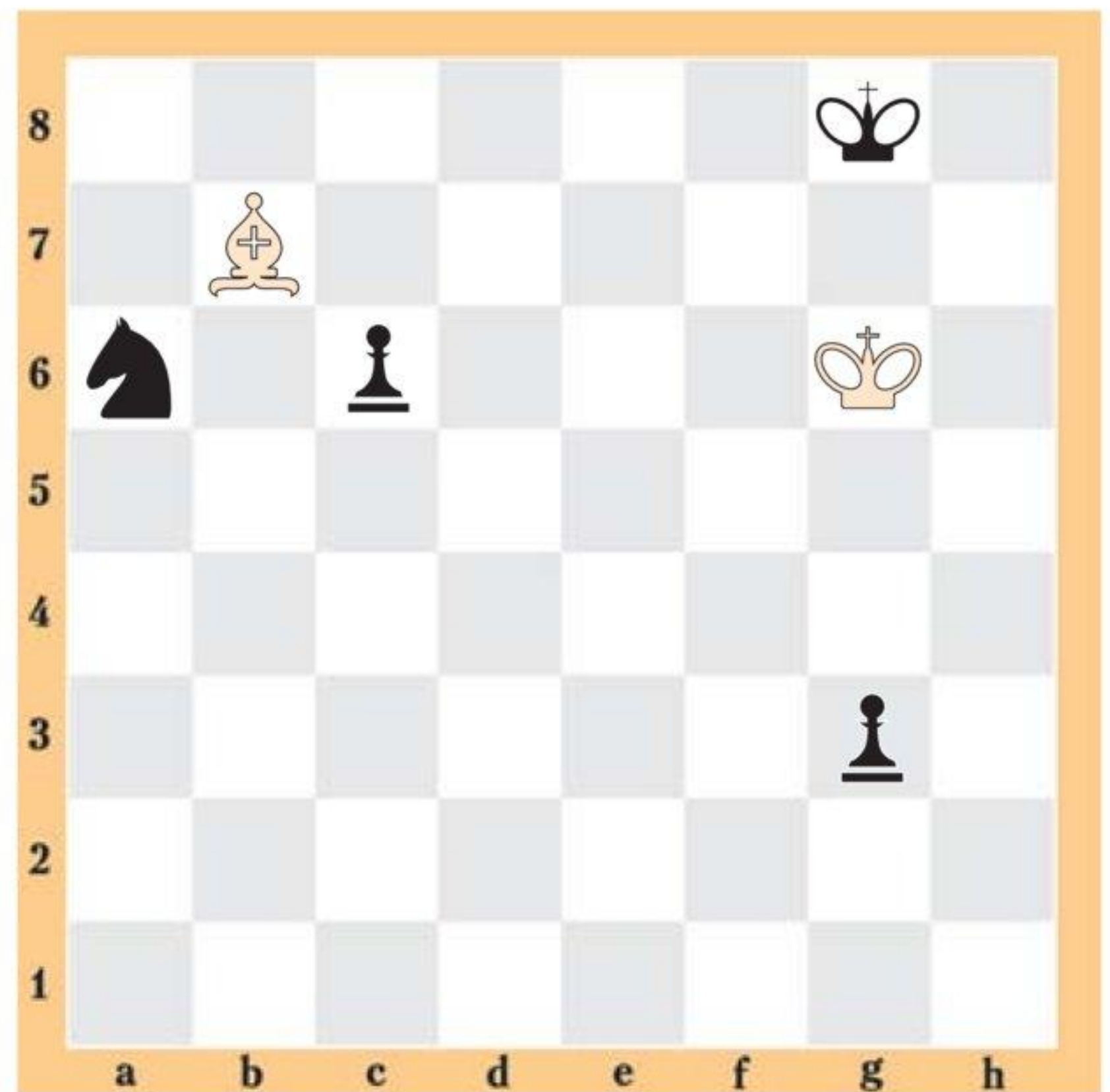
Ход белых.



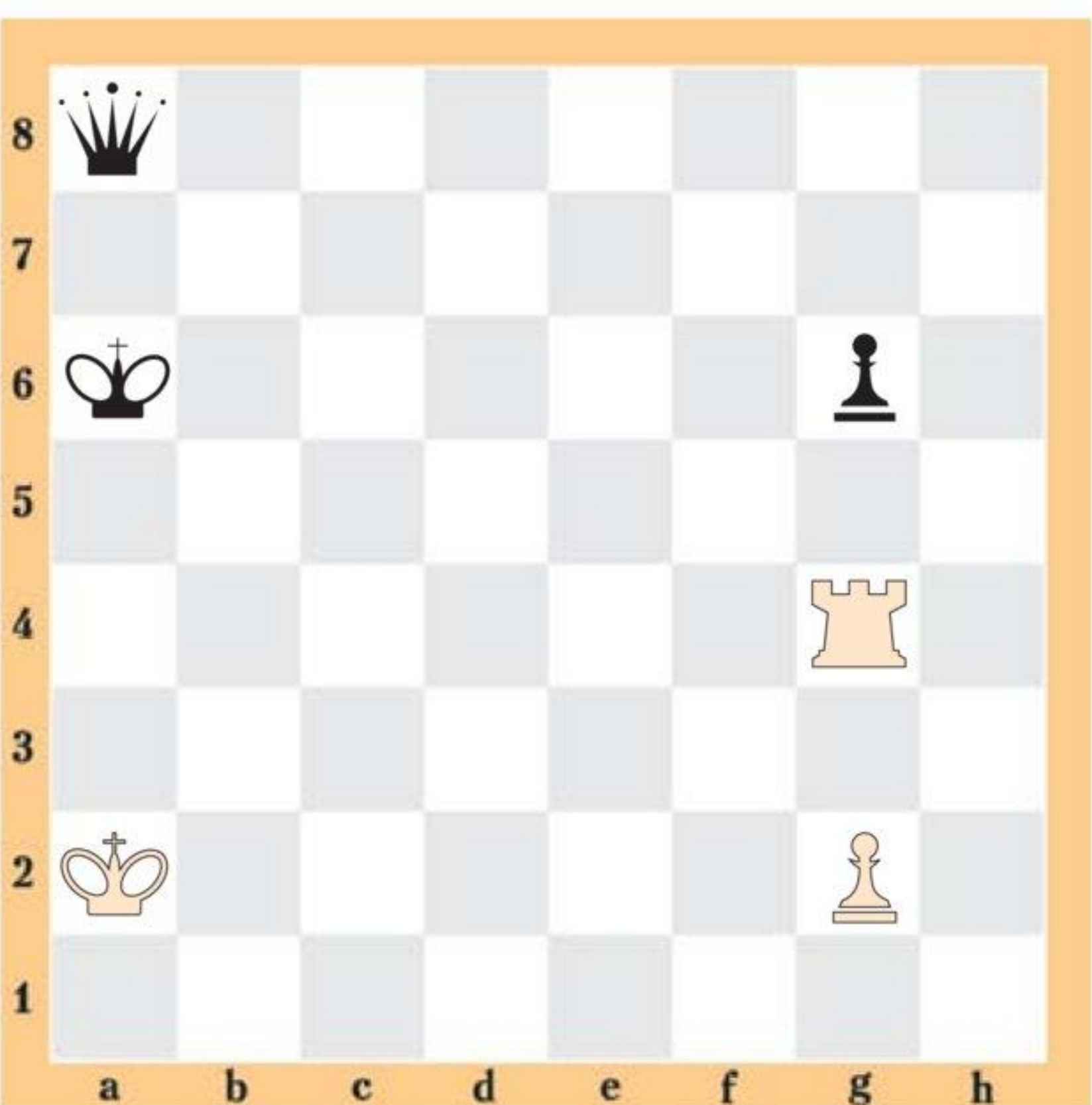
Ход черных.



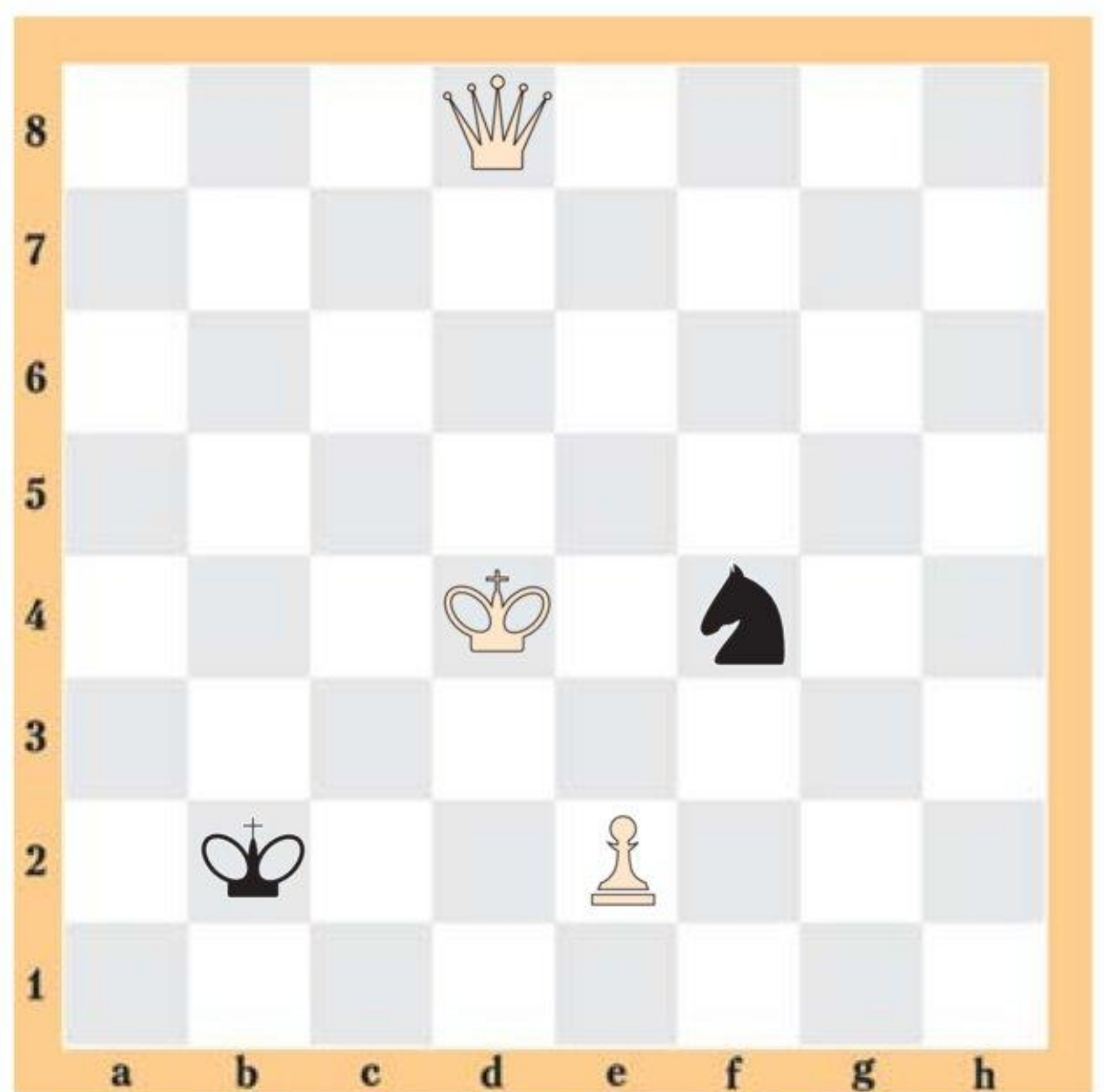
Ход черных.



Ход белых.

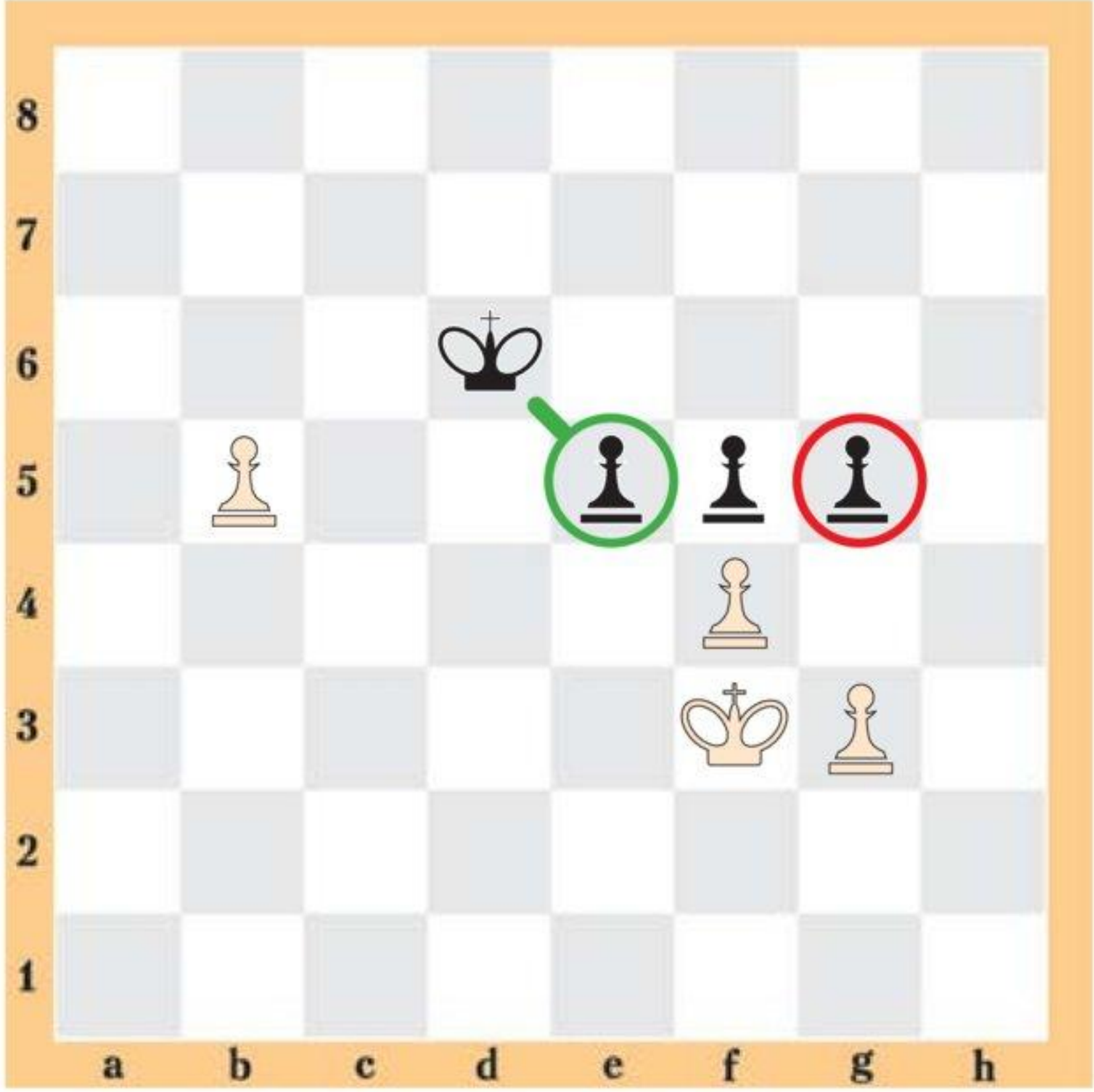


Ход белых.

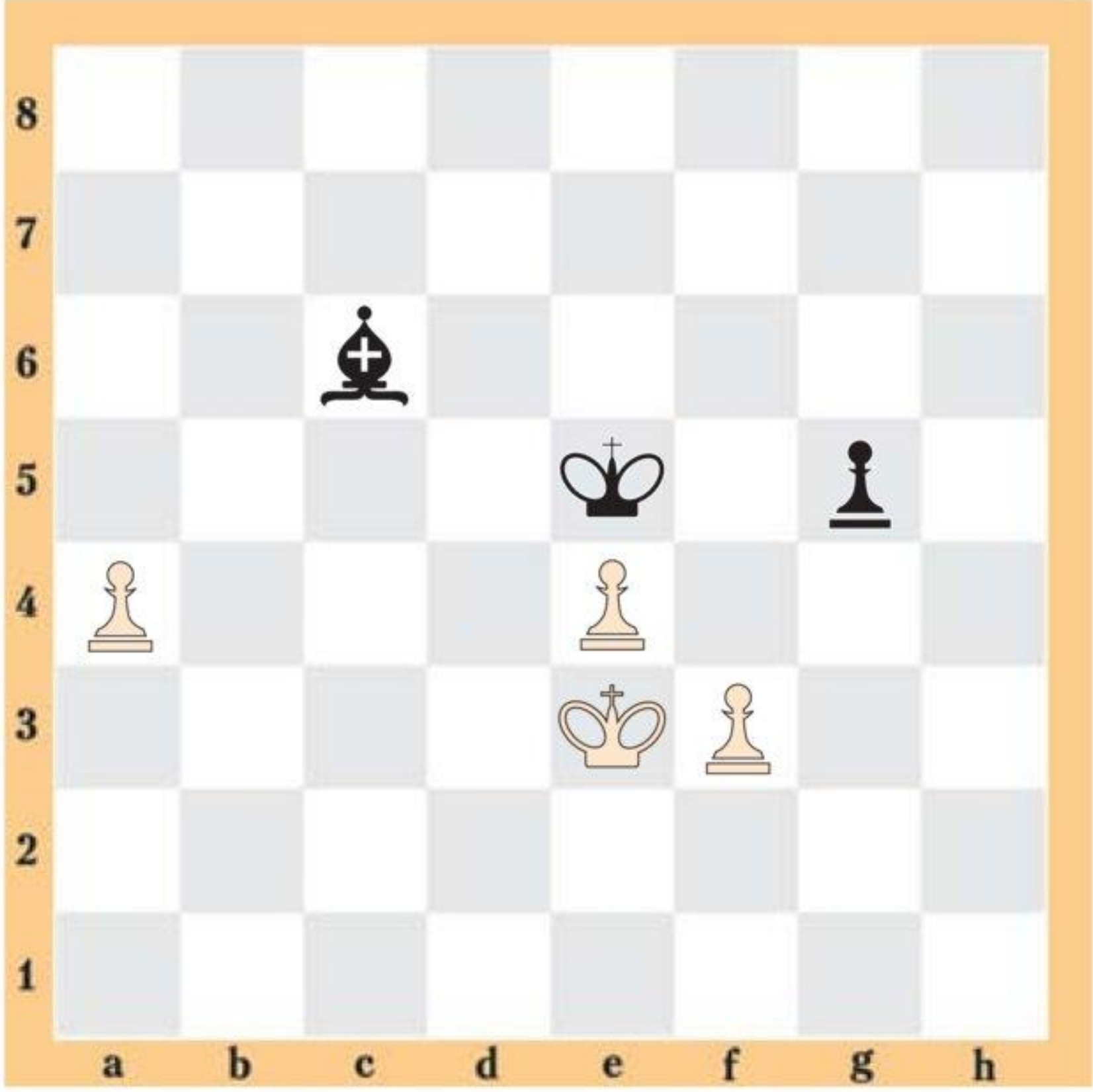


Ход черных.

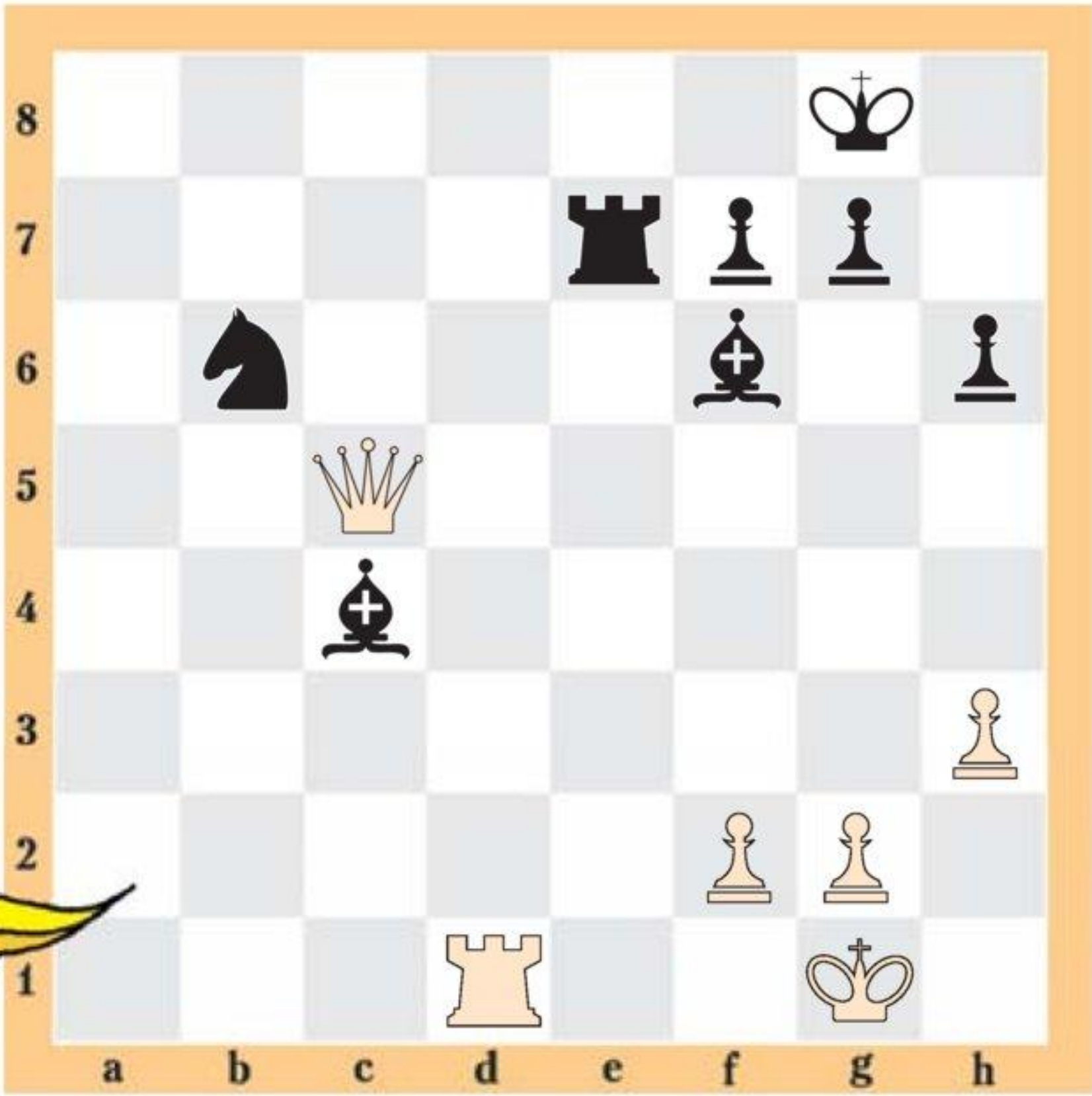
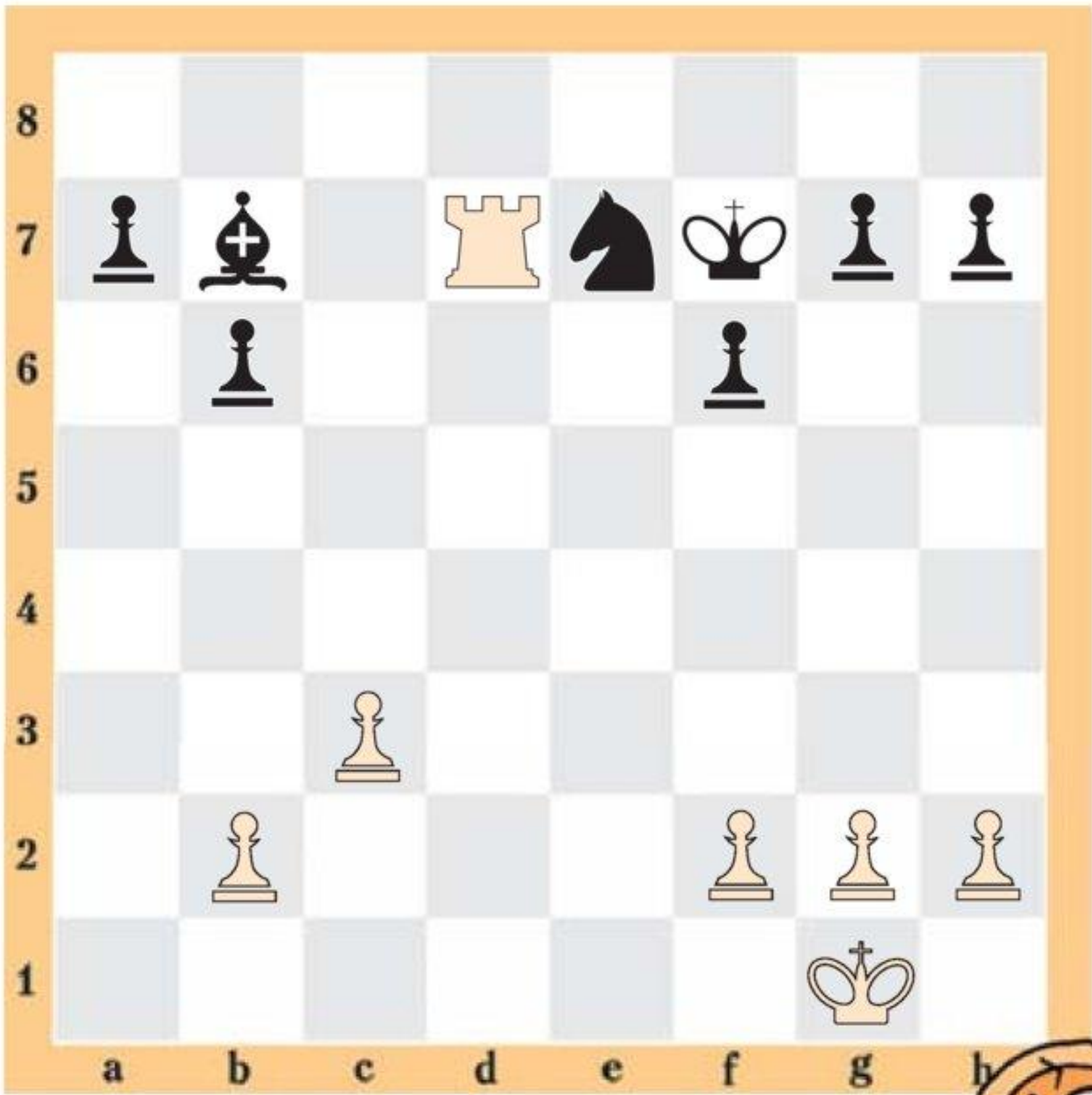
Найди фигуры и пешки, которые можно уничтожить. Отметь **красным** цветом оставшихся без защиты. Соедини **зеленой** линией защищенную фигуру или пешку и ее защитника.

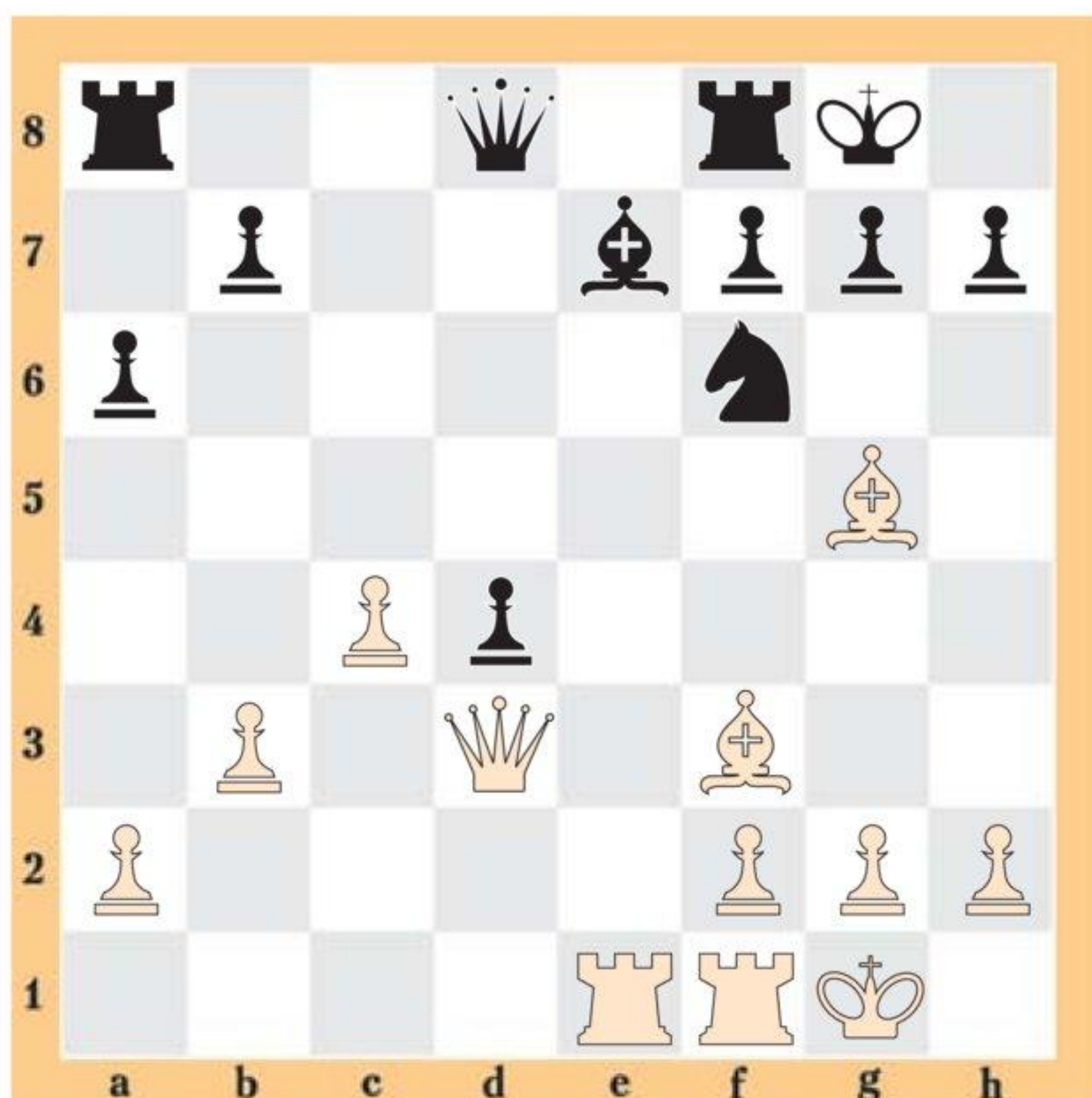


Ход белых.

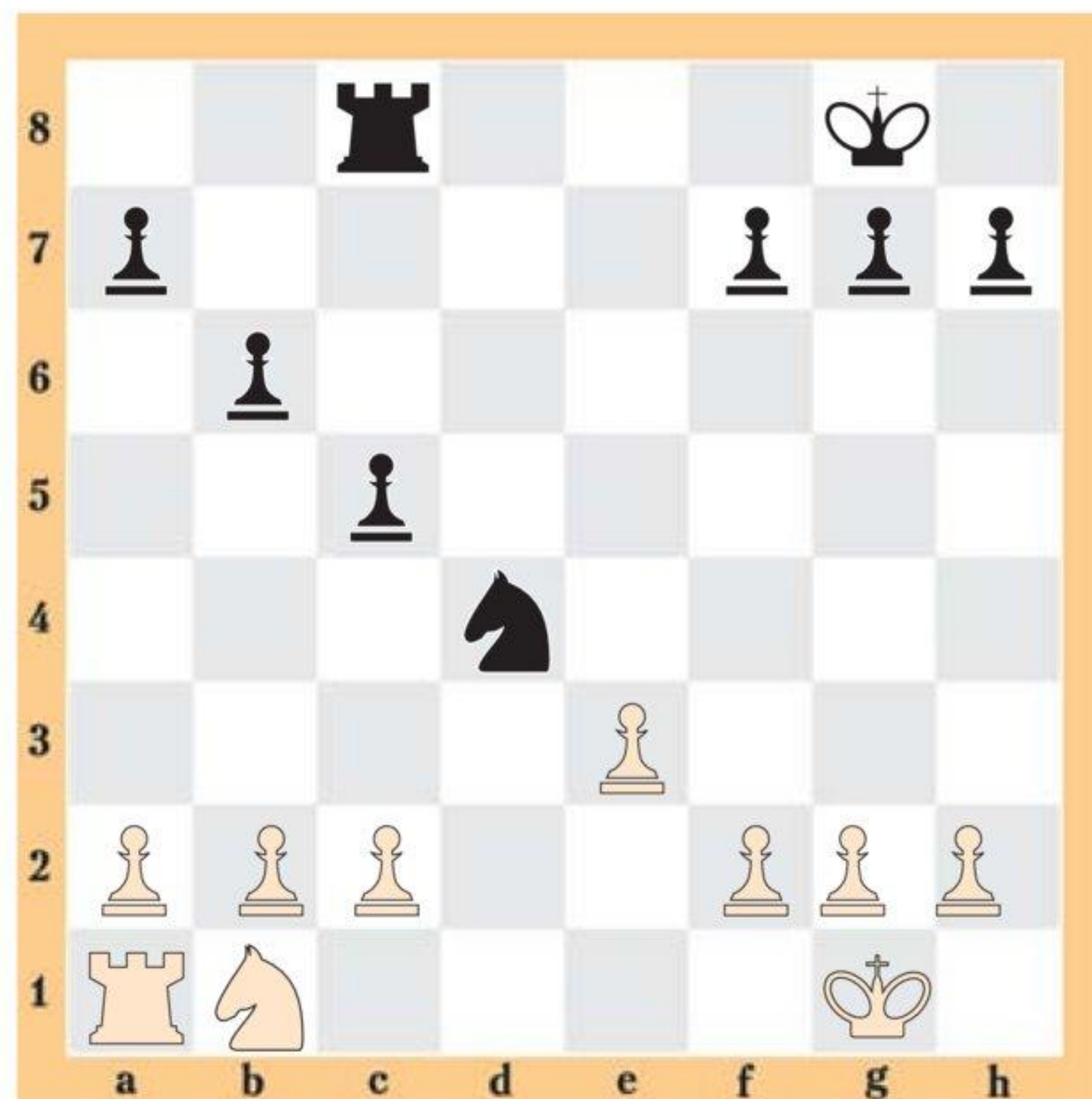


Ход черных.

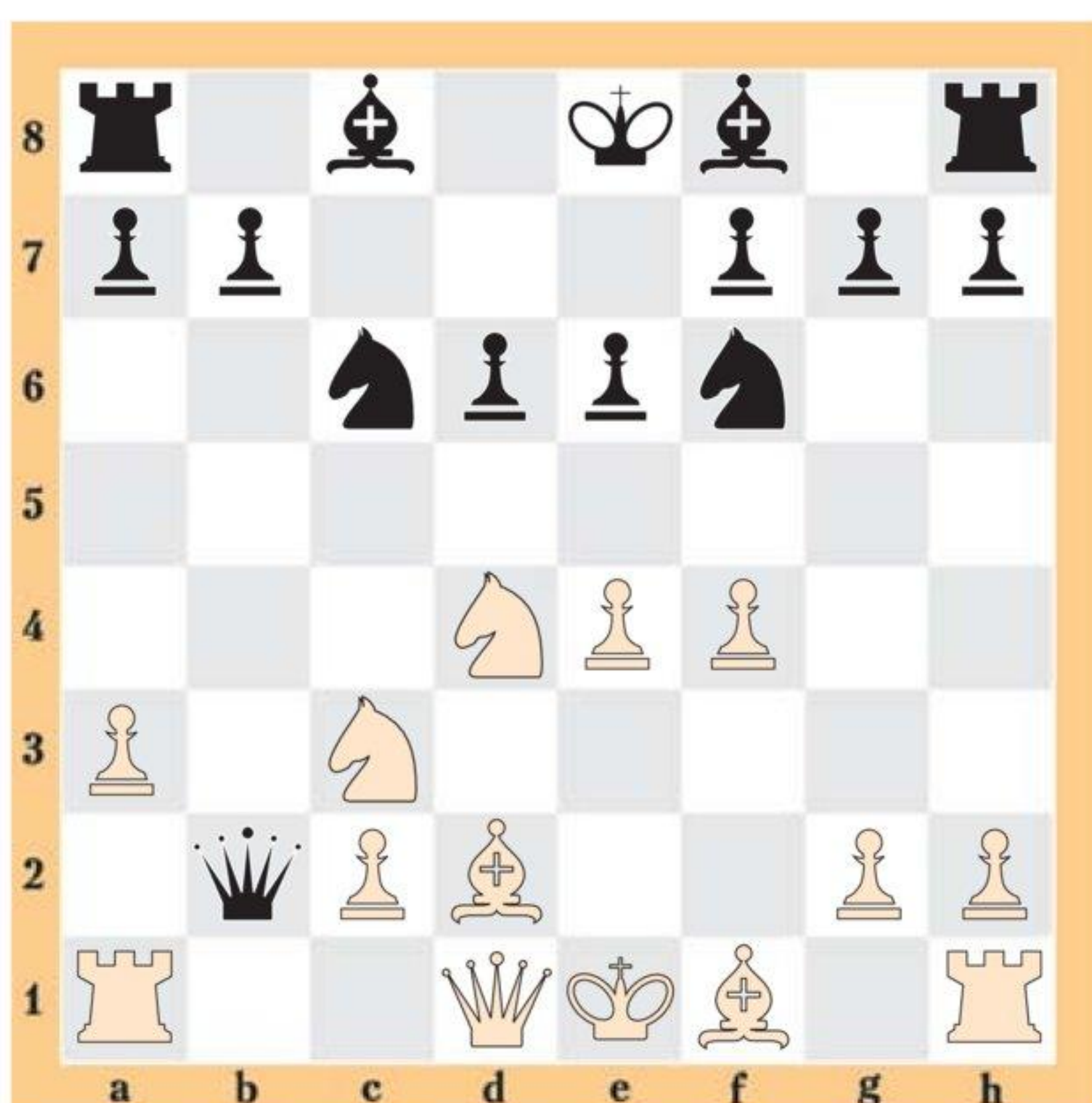




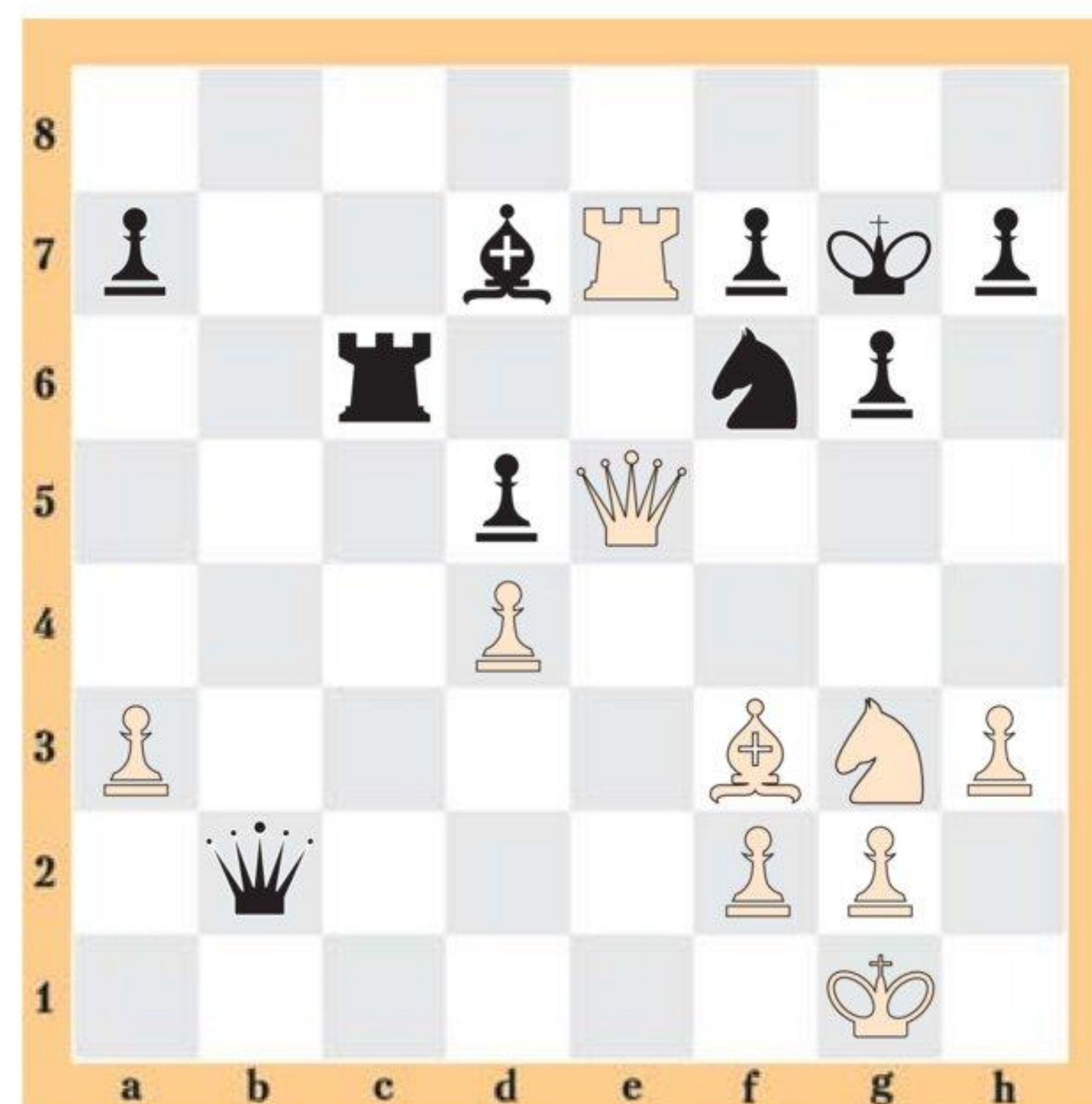
Ход белых.



Ход черных.



Ход черных.

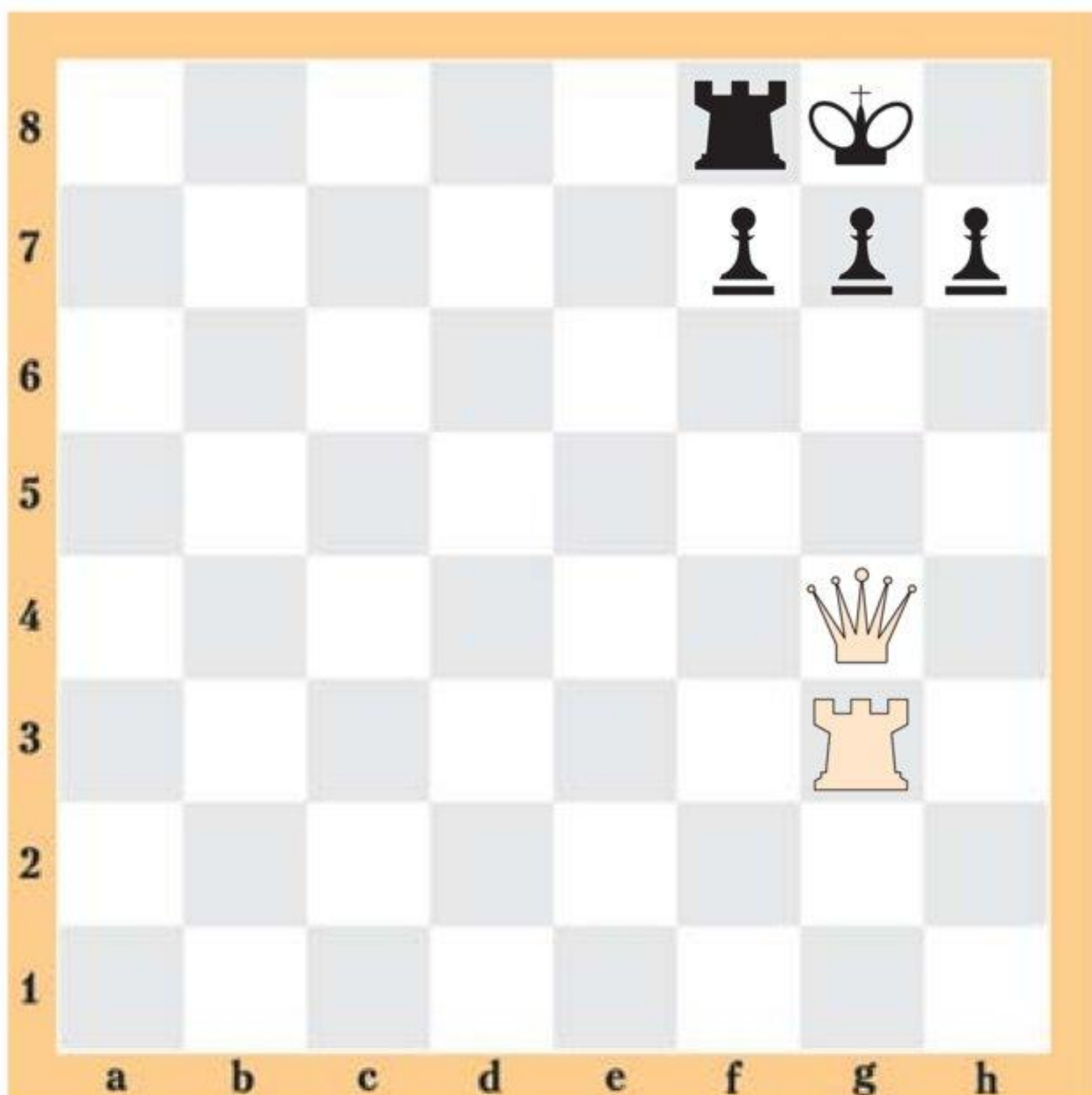
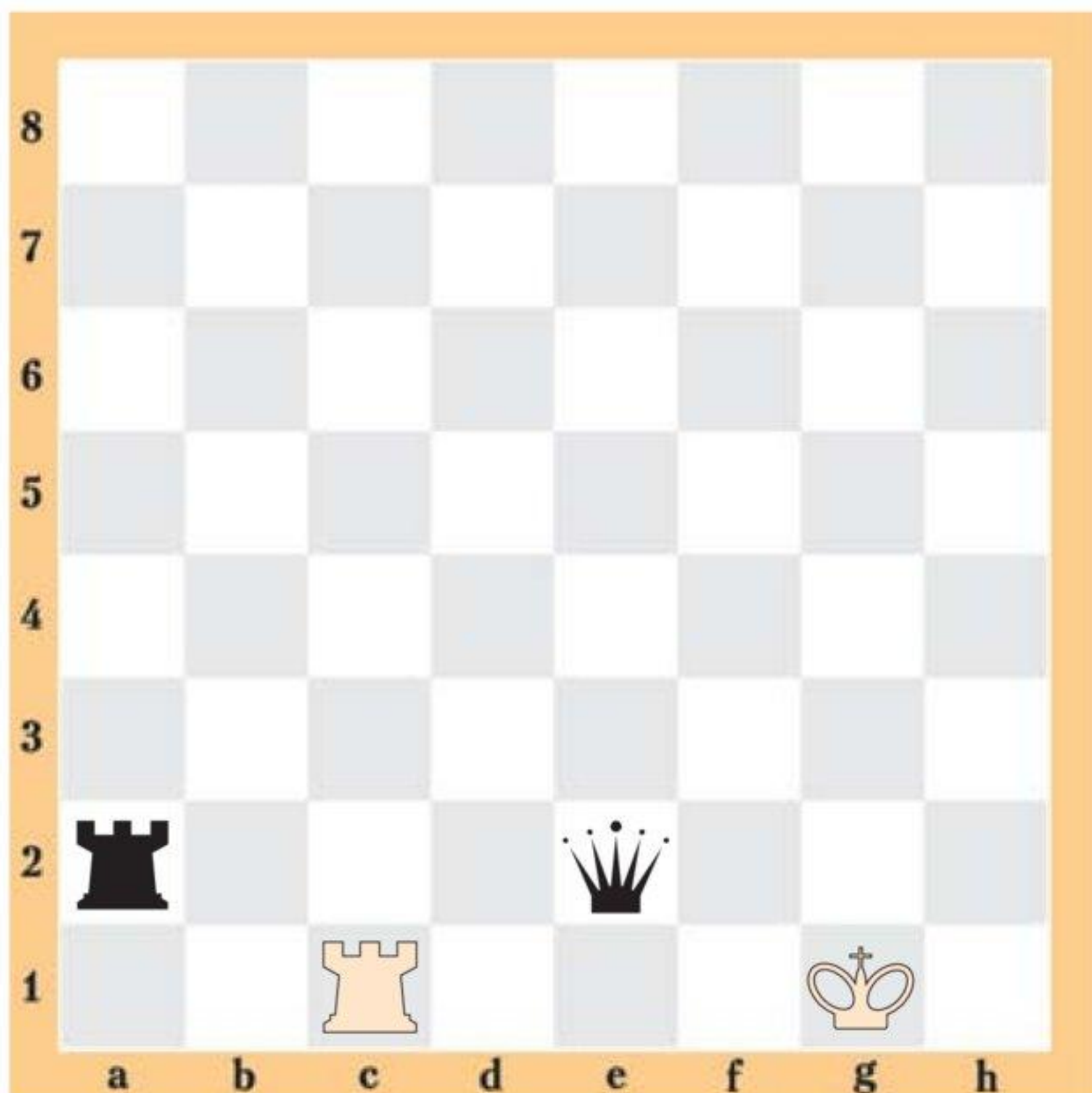
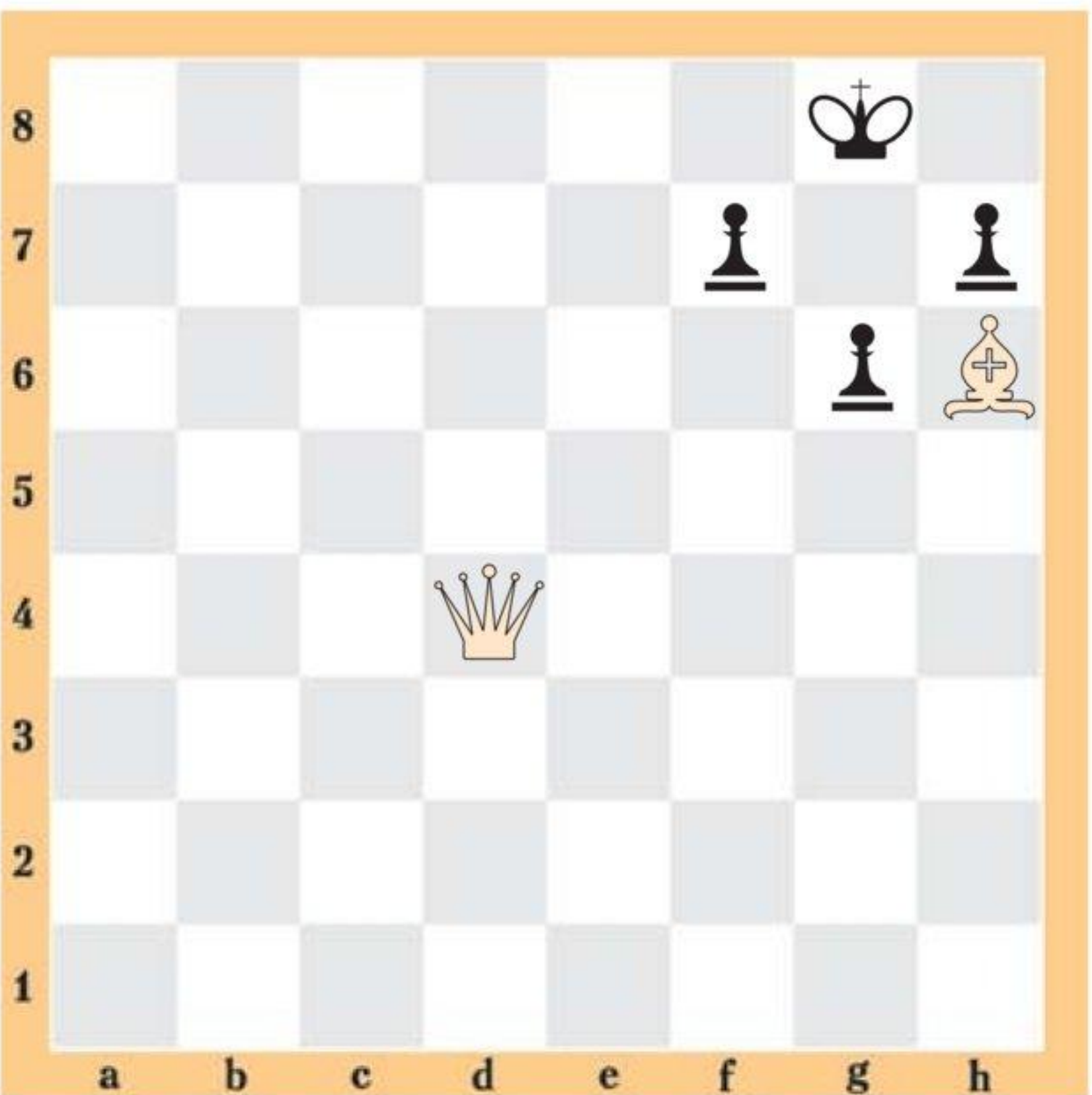
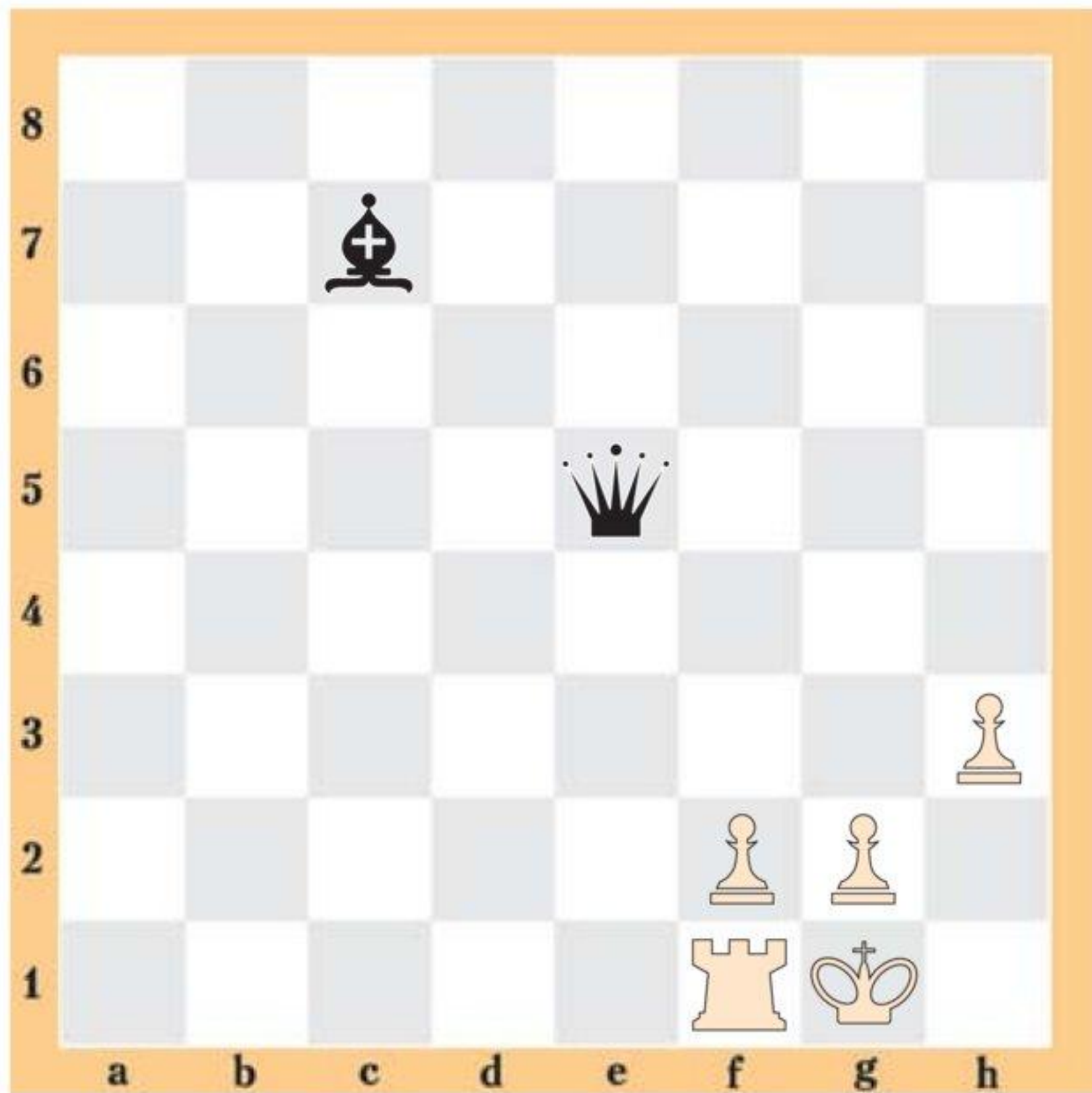
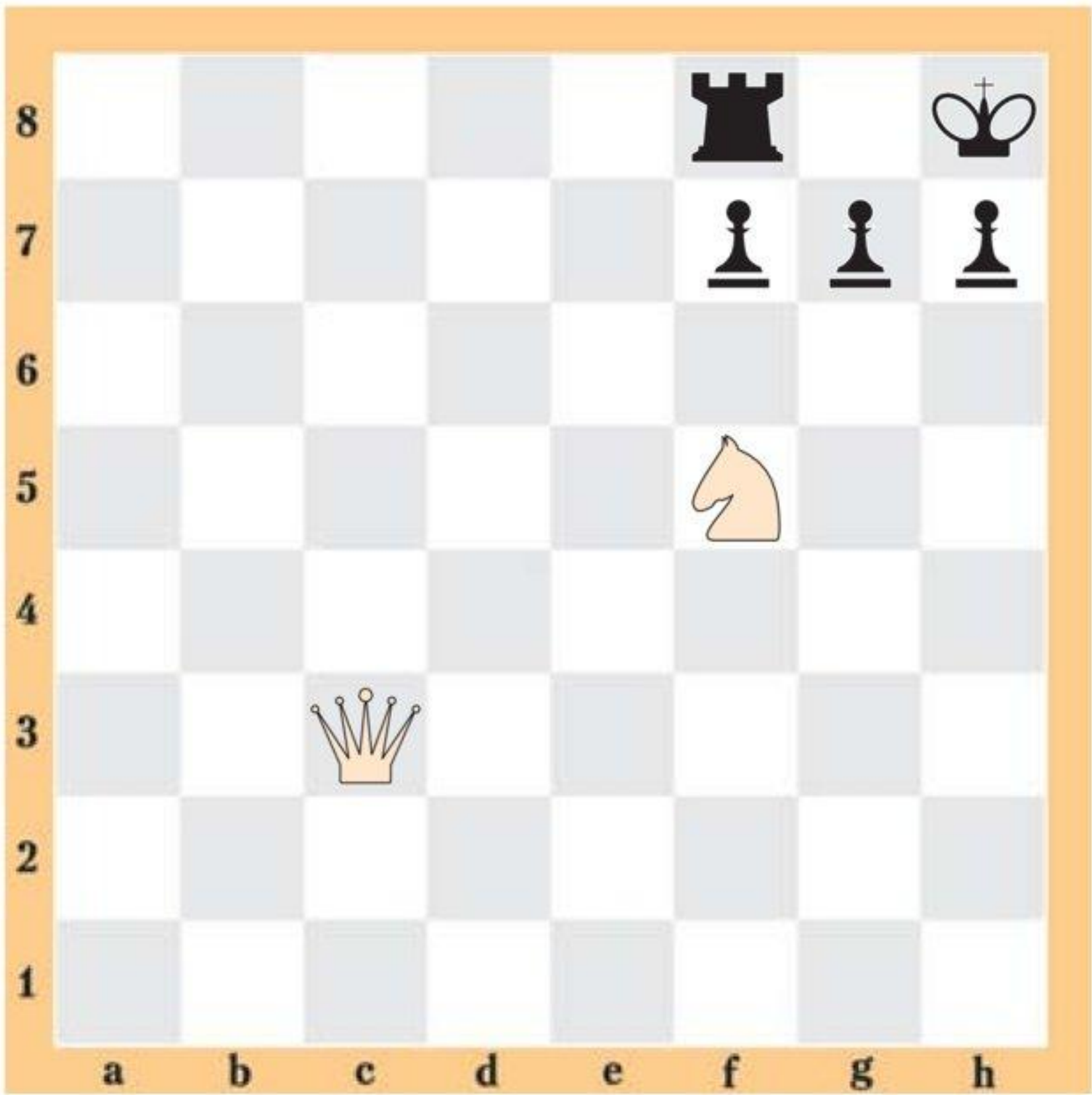
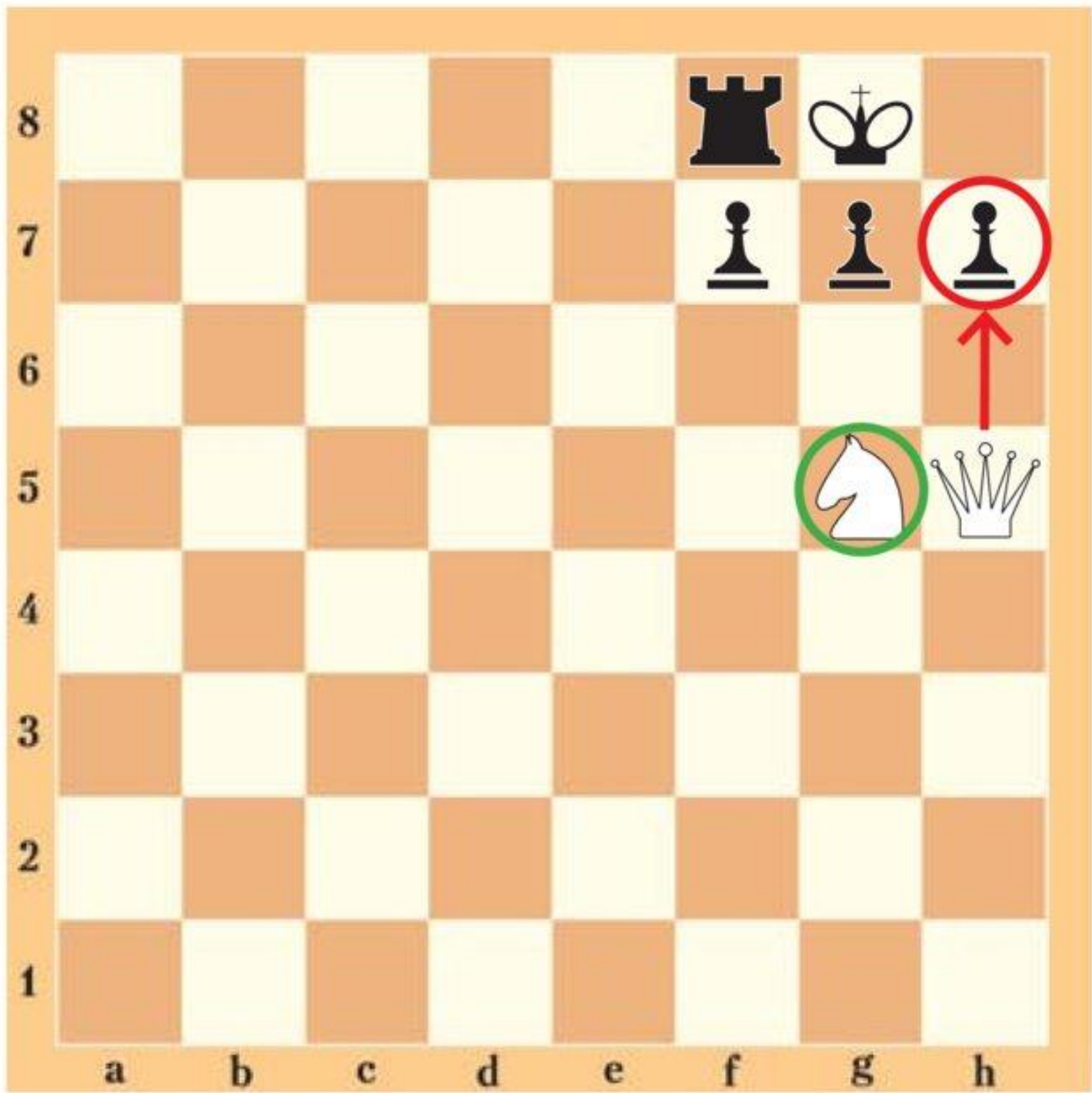


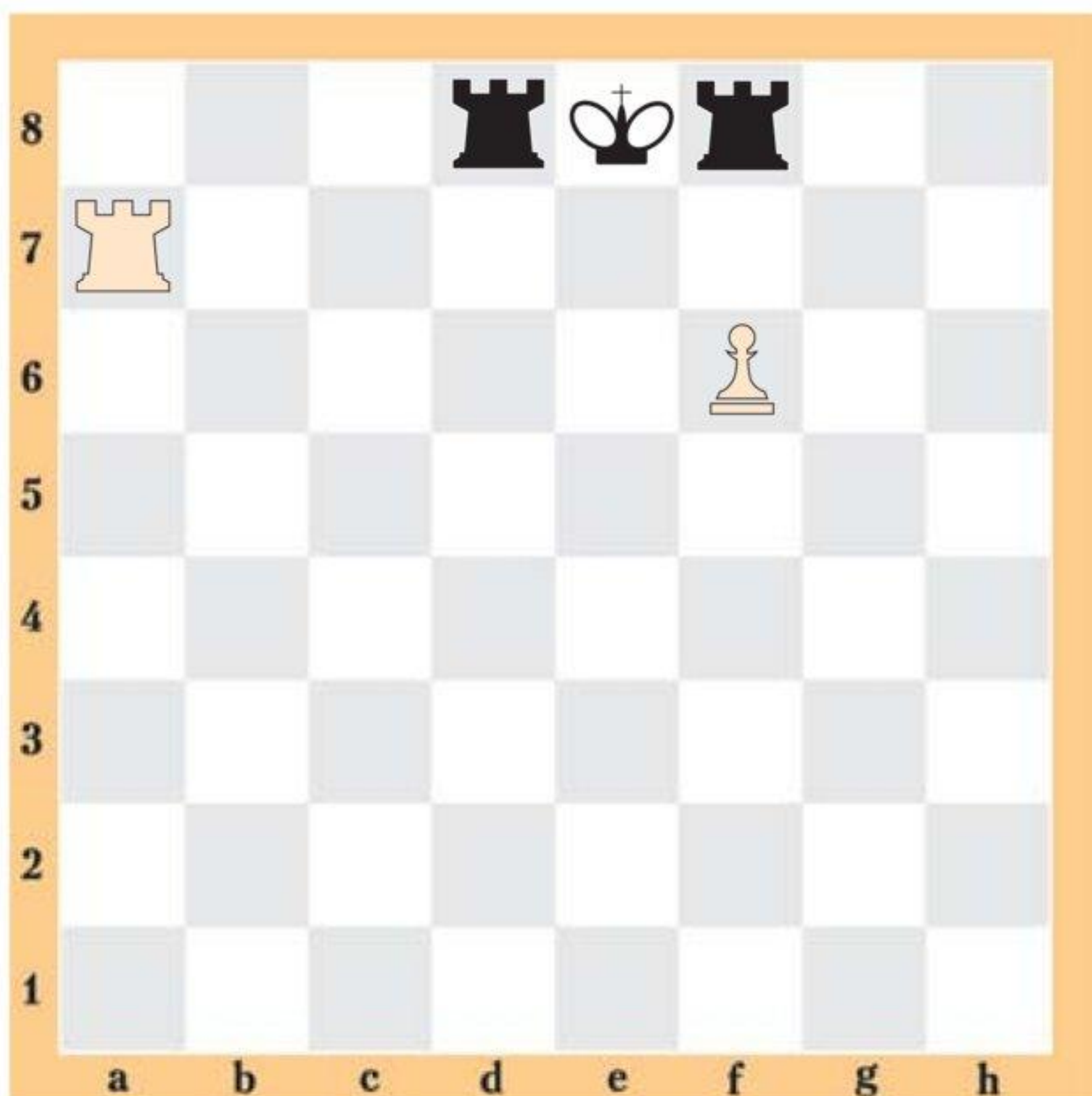
Ход белых.



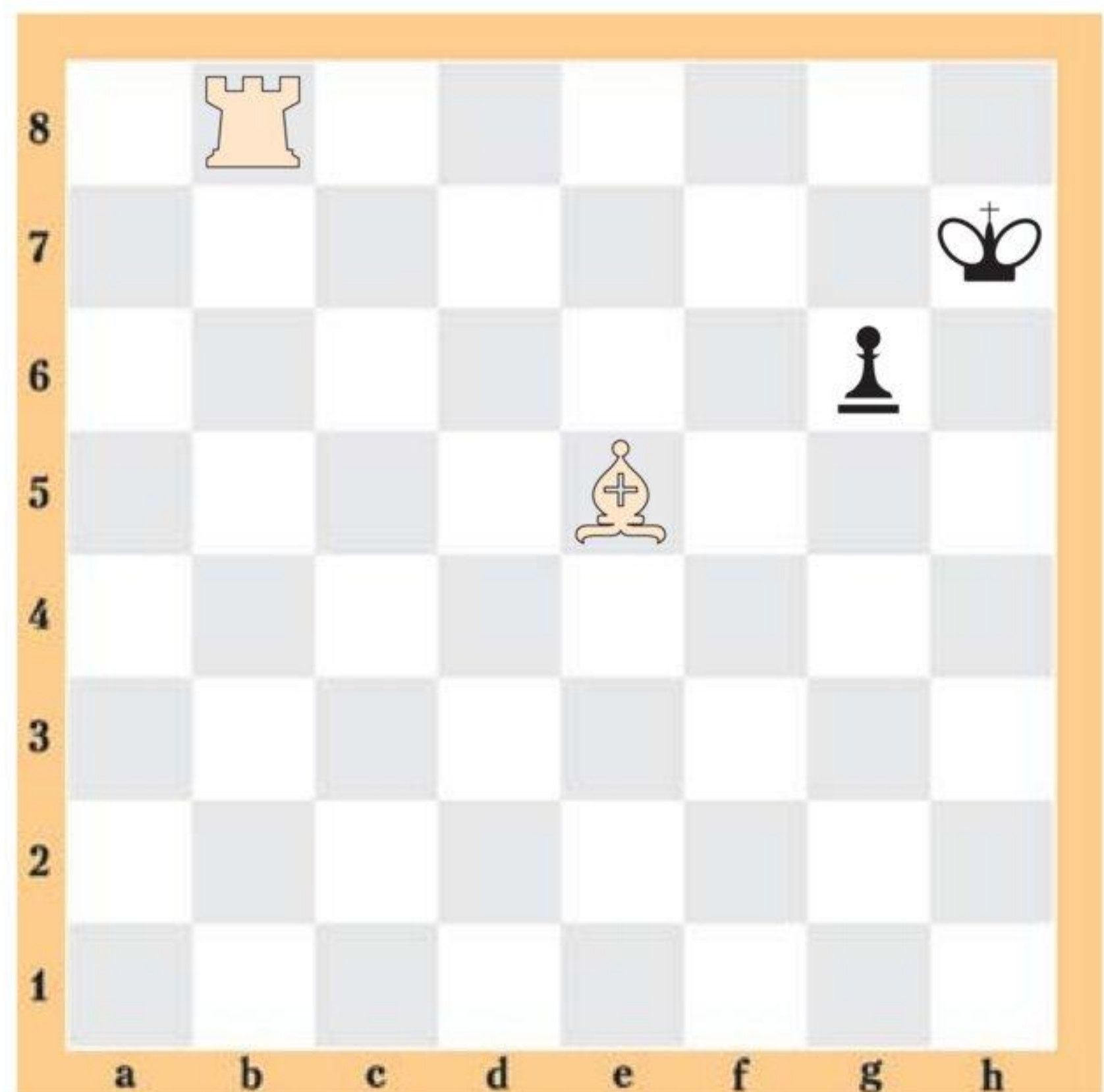
Фигуры и пешки помогают друг другу не только в защите, но и в атаке. Они не позволяют безнаказанно уничтожать своих товарищей, нападающих на неприятельские фигуры и пешки. Отметь **зеленым** кружком фигуру поддержки и укажи стрелкой, как объявить мат.

Мат в один ход.

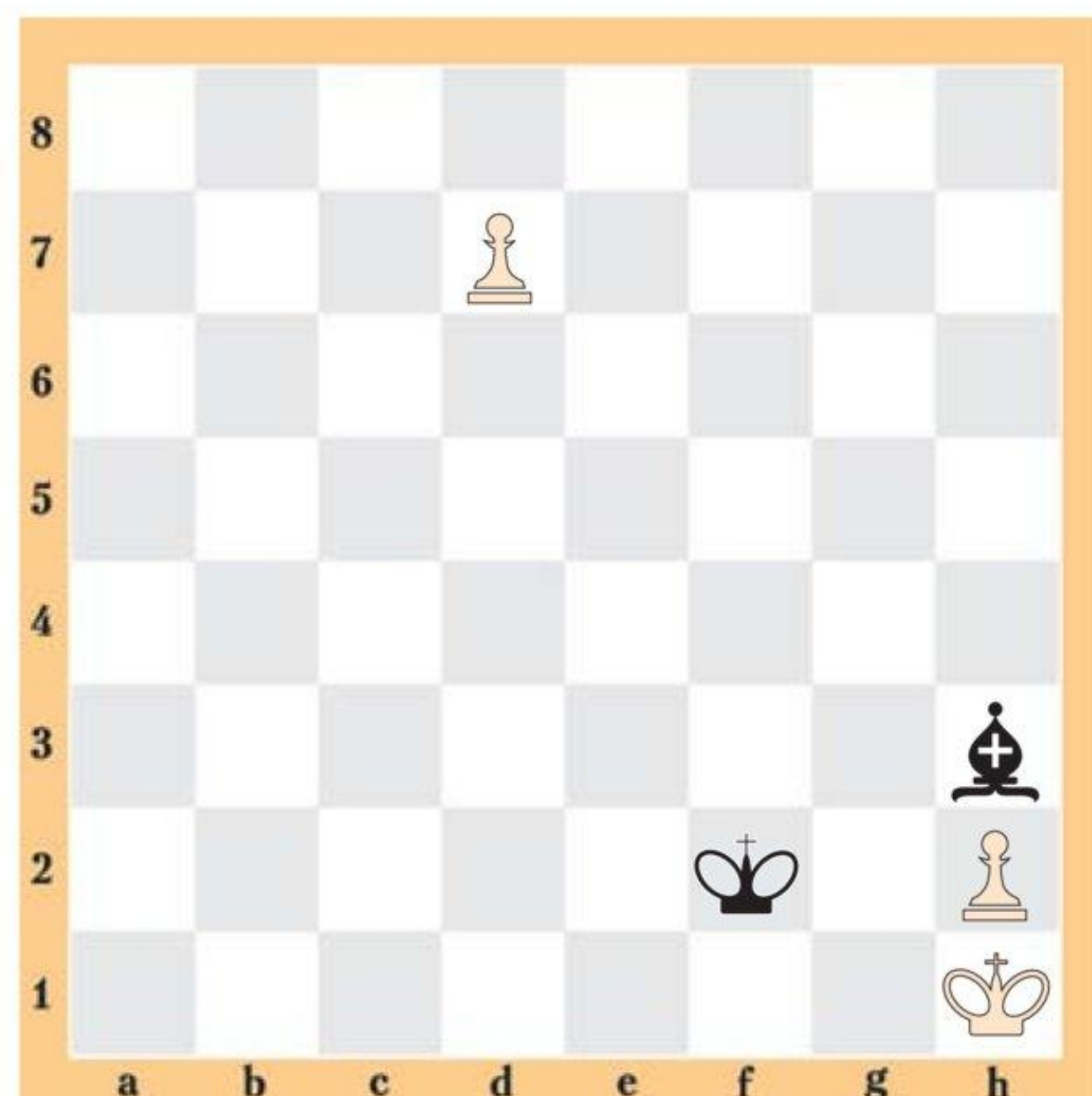




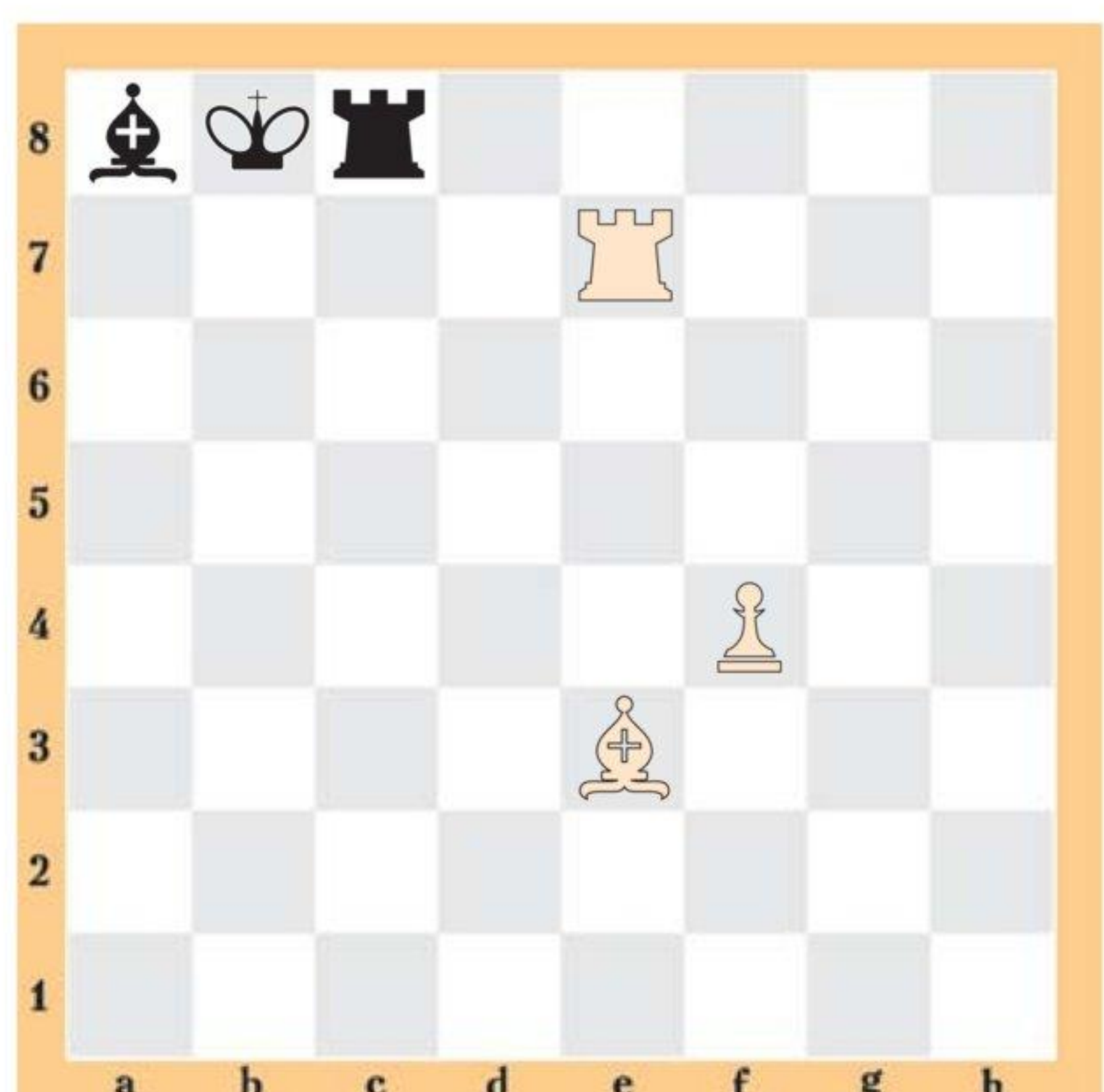
Ход белых.



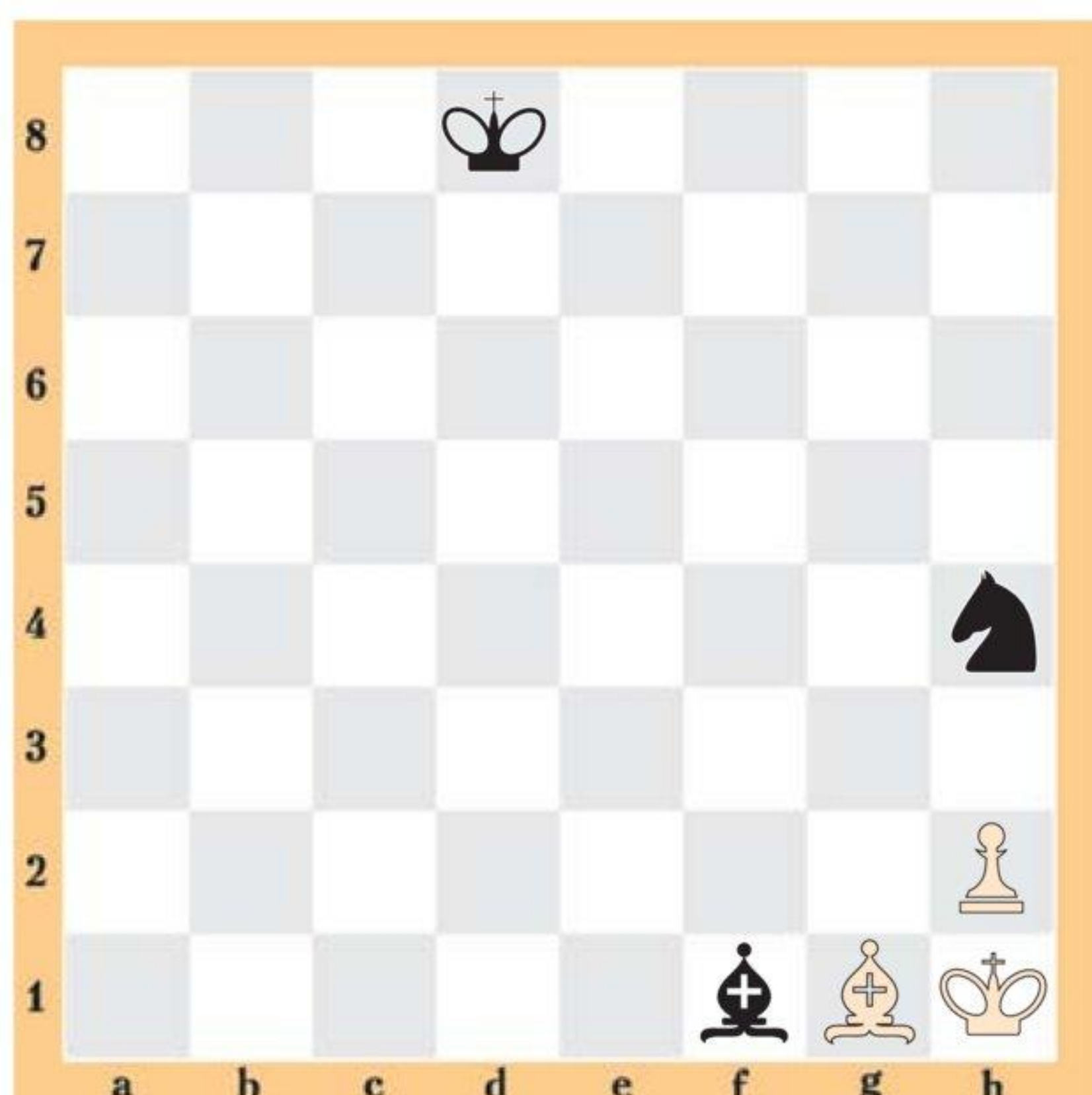
Ход белых.



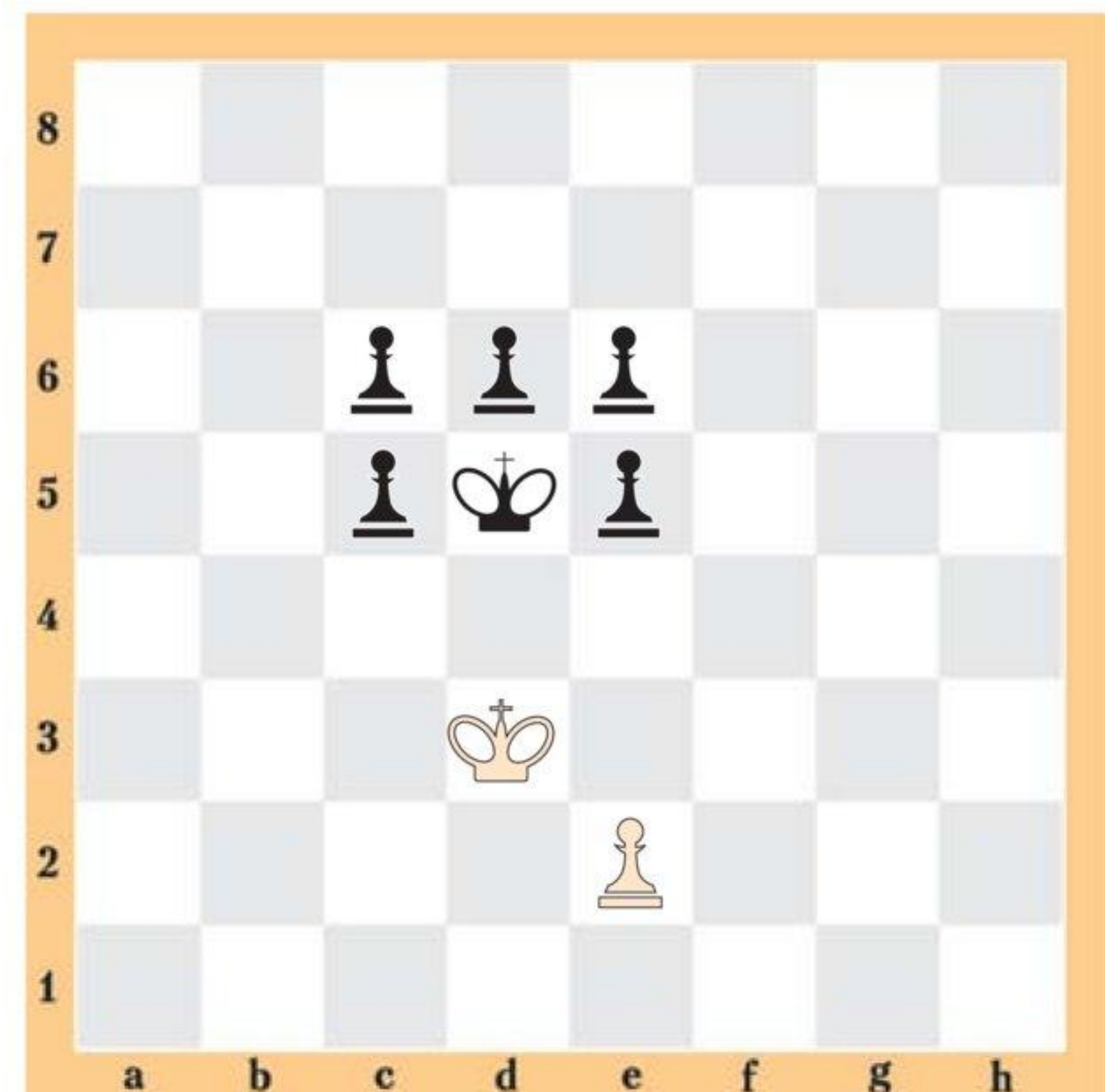
Ход черных.



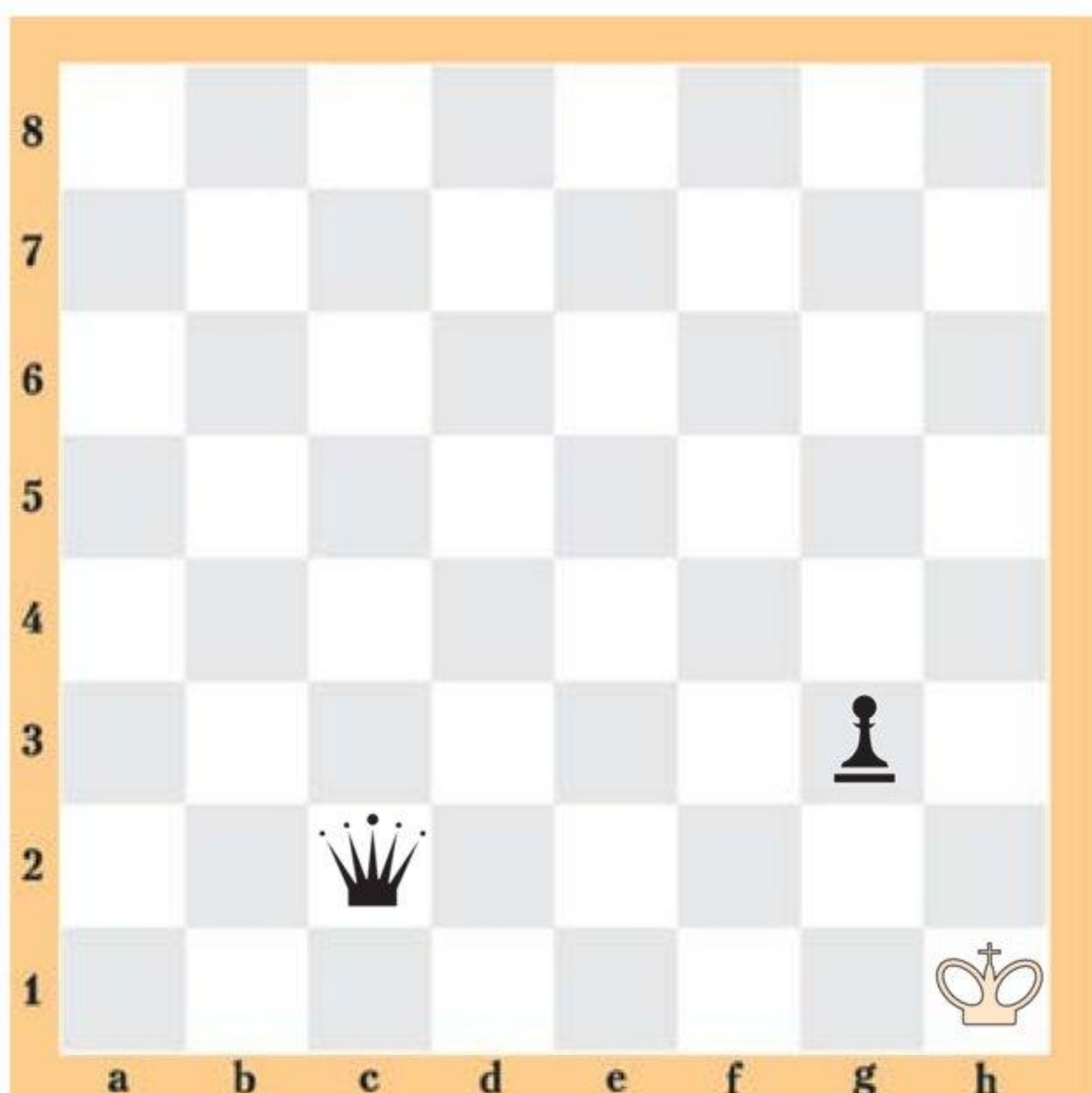
Ход белых.



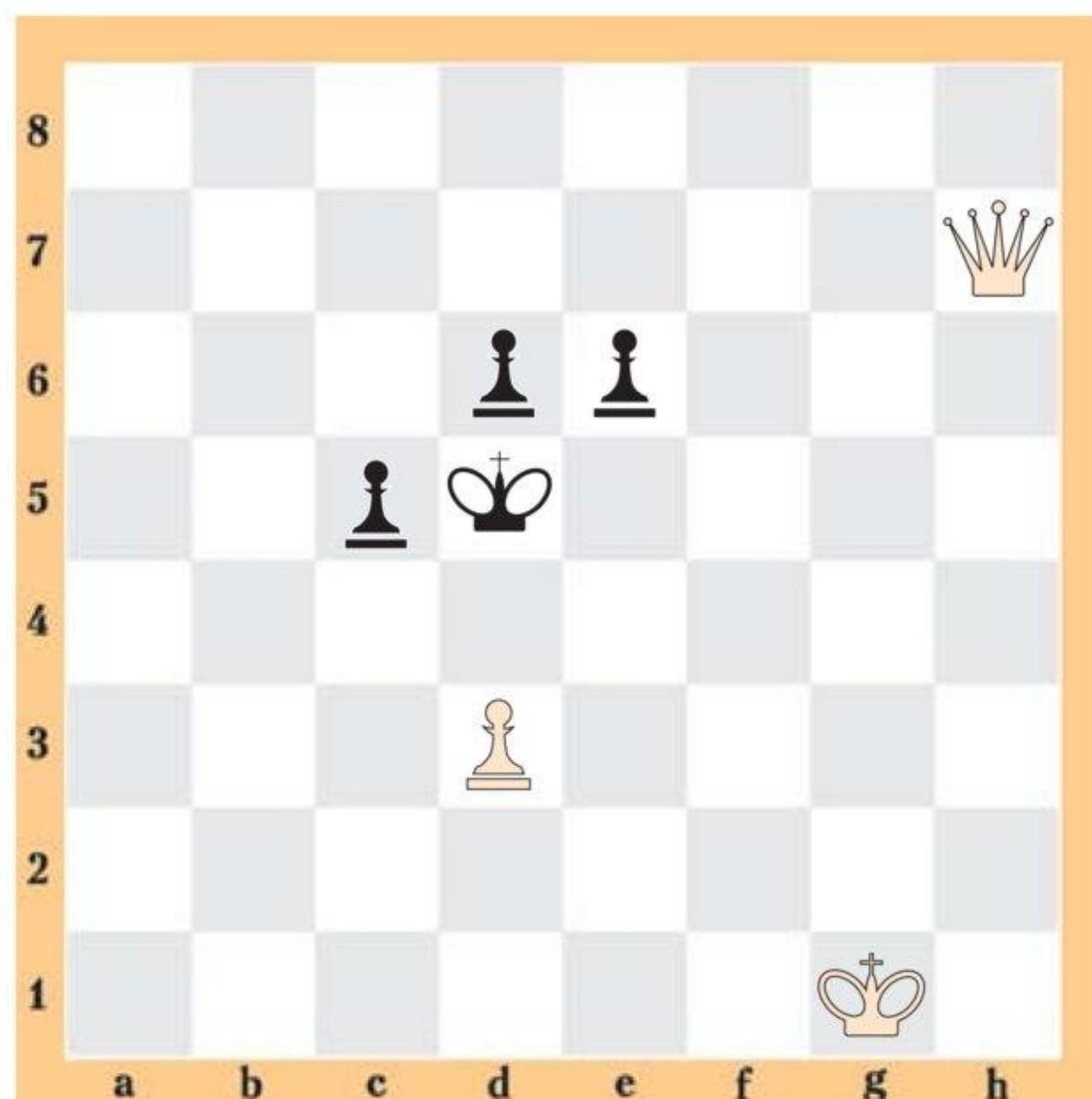
Ход черных.



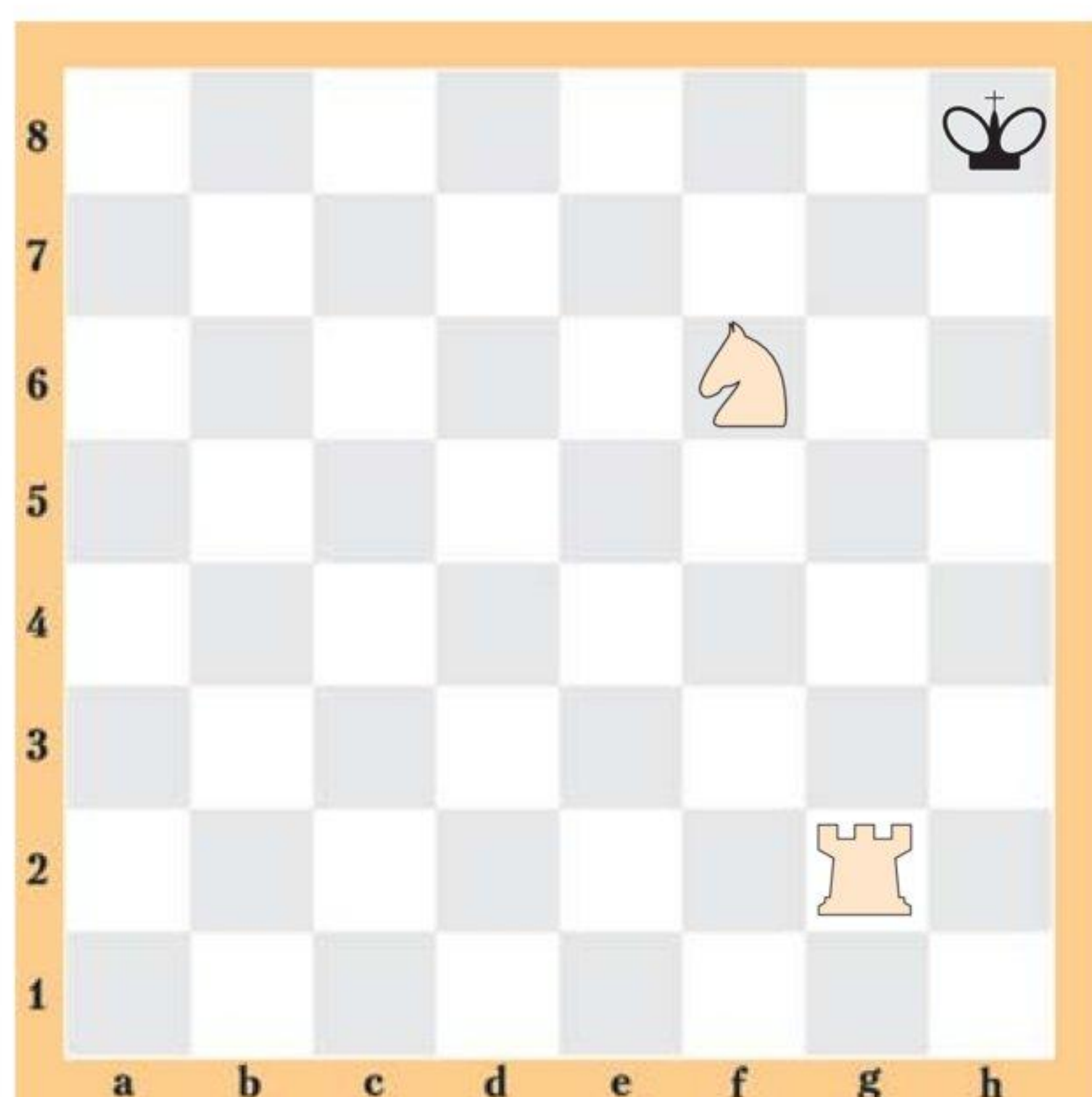
Ход белых.



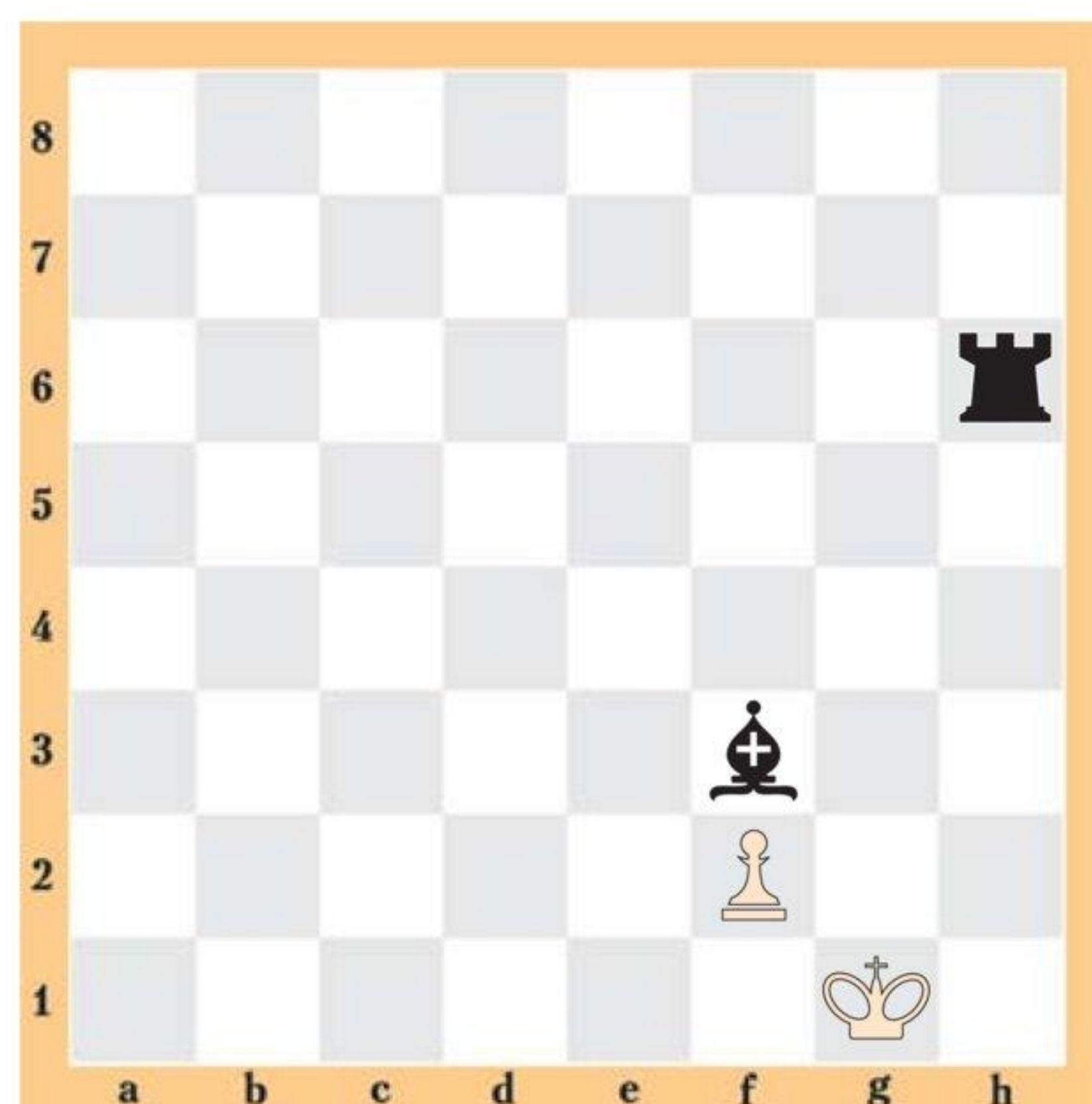
Ход черных.



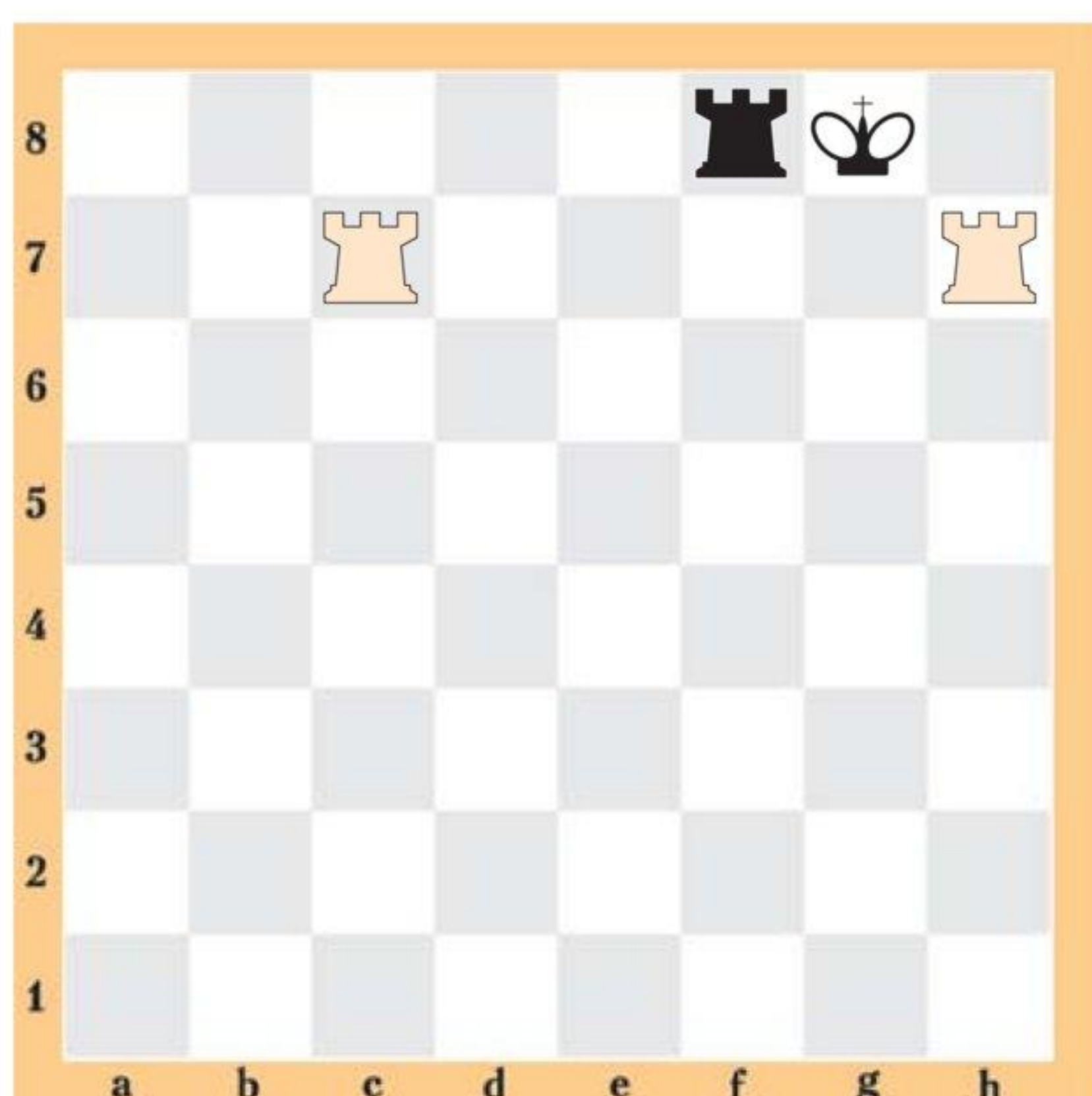
Ход белых.



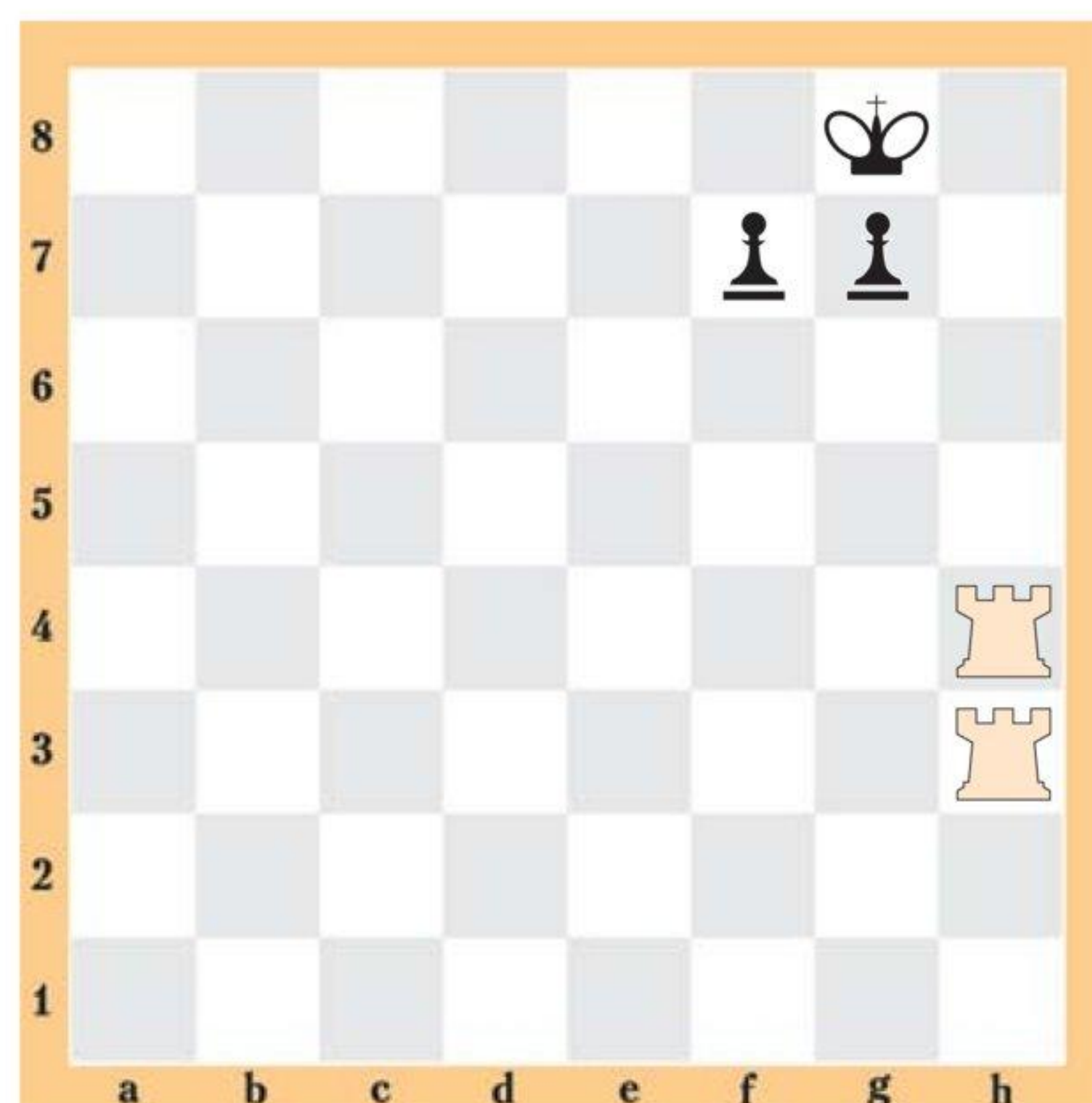
Ход белых.



Ход черных.

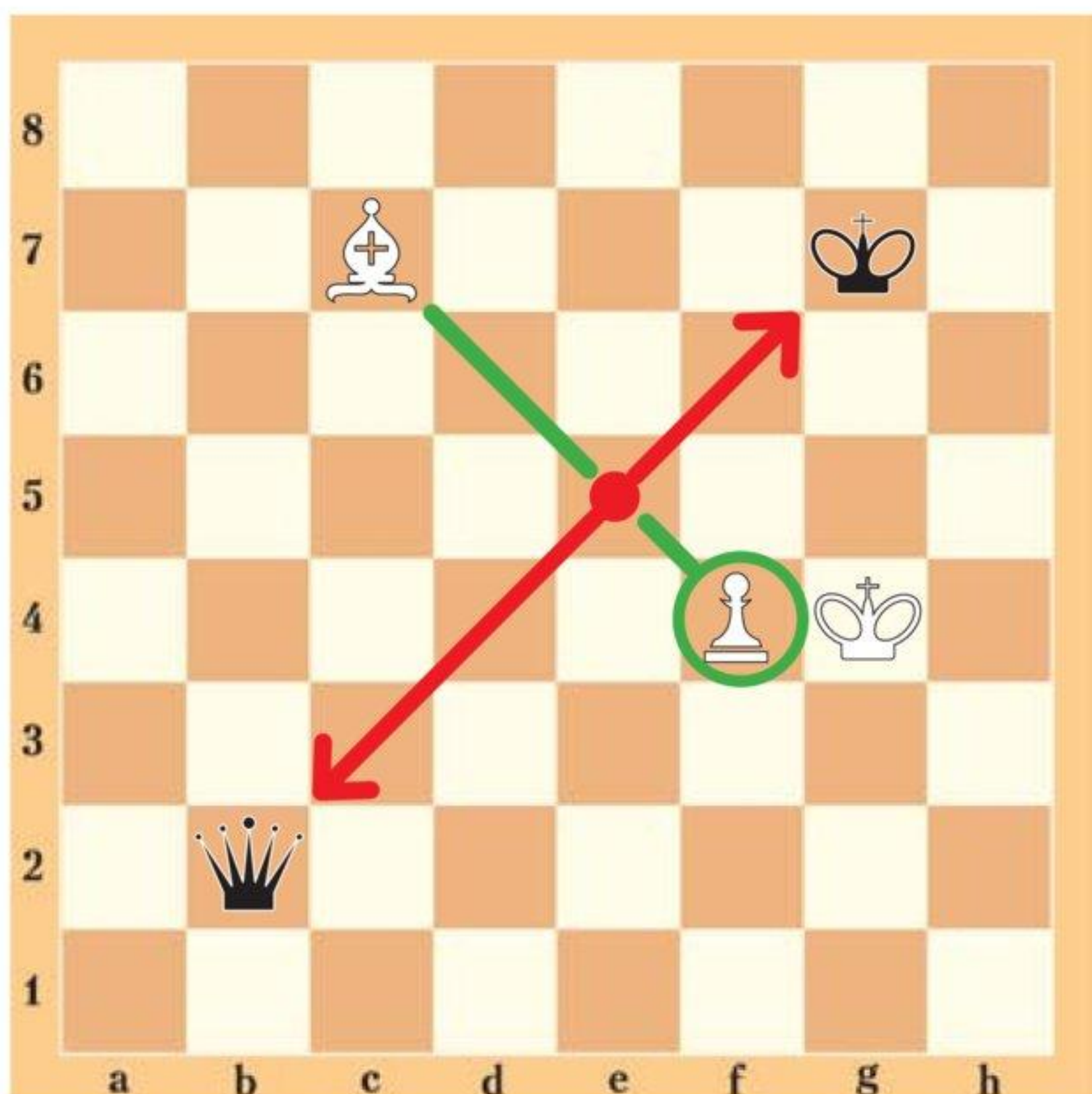


Ход белых.

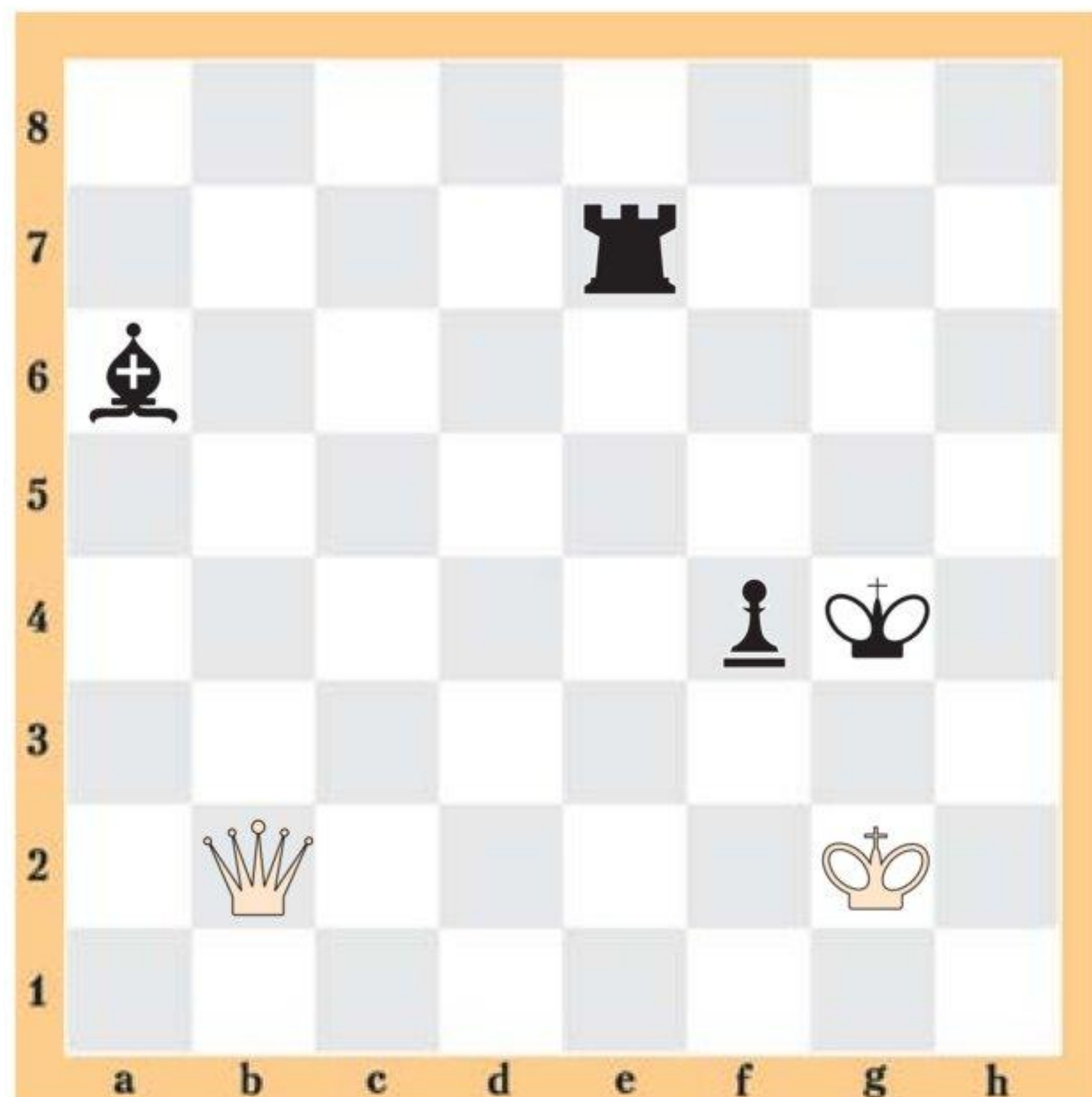


Ход белых.

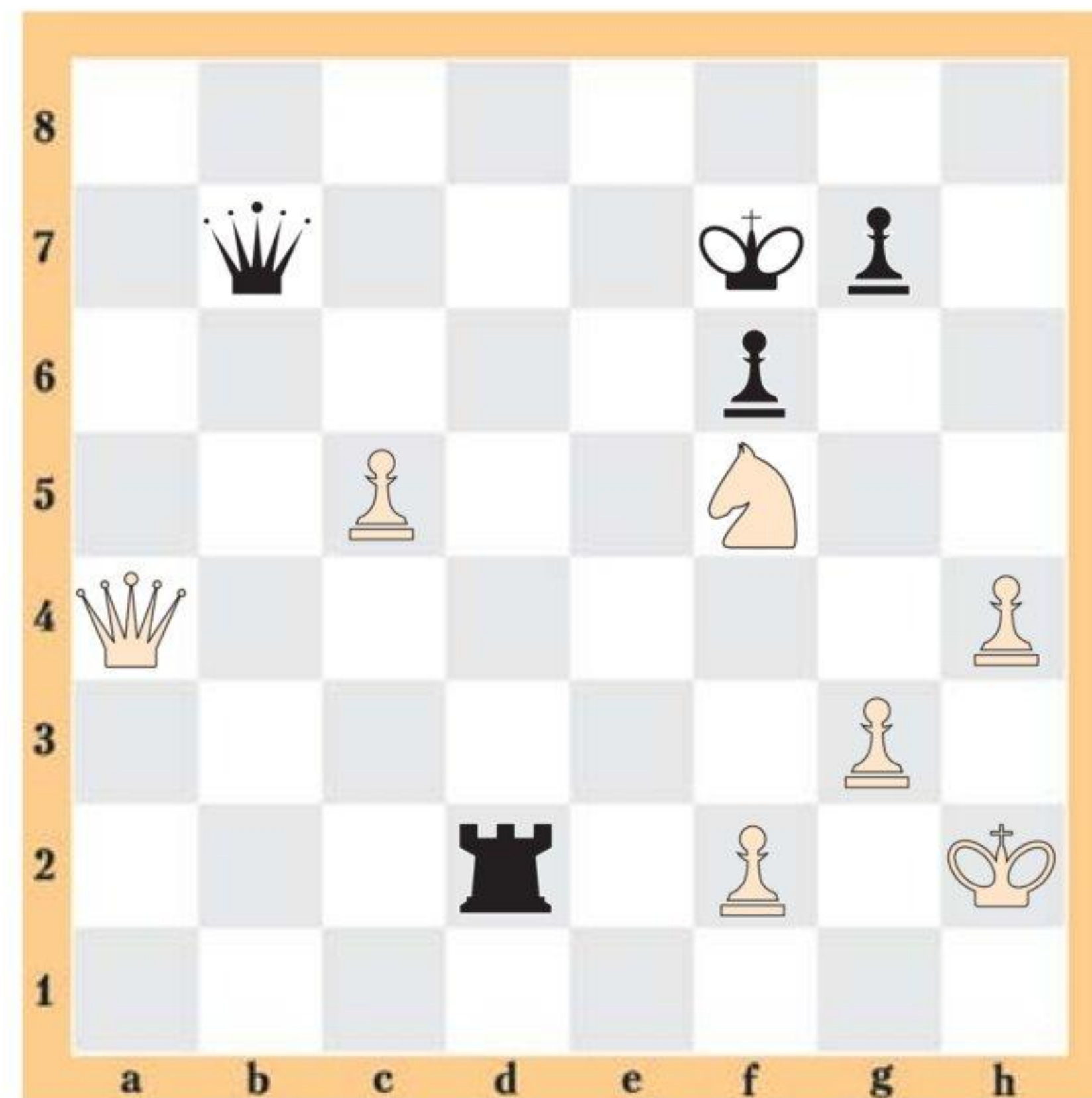
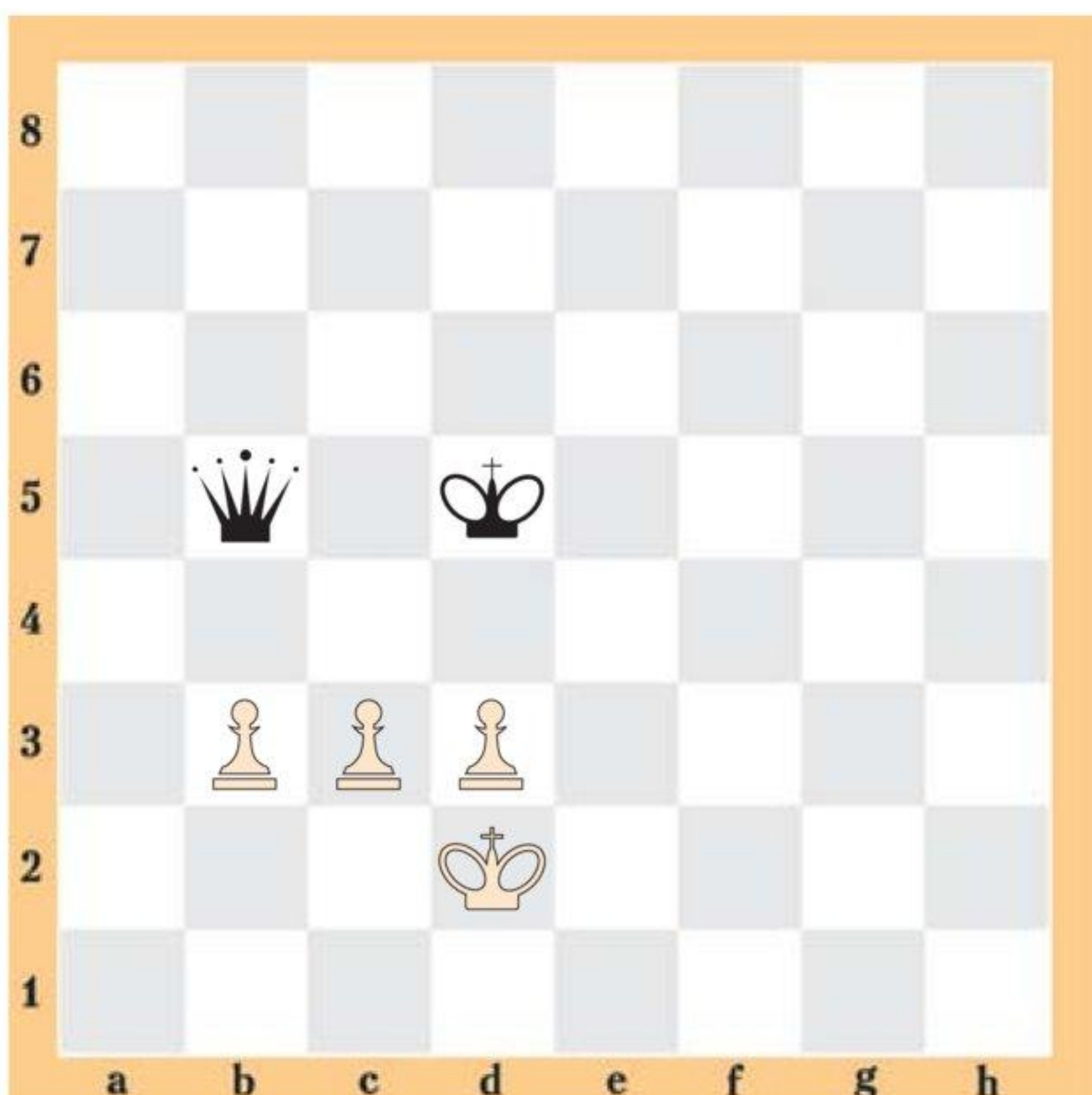
Очень часто помощник просто необходим. Попробуй напасть на две фигуры одновременно. Найди помощника. Обведи его **зеленым** кружком. Обозначь стрелками нападение. Можно ли выполнить задание, если нет помощника?



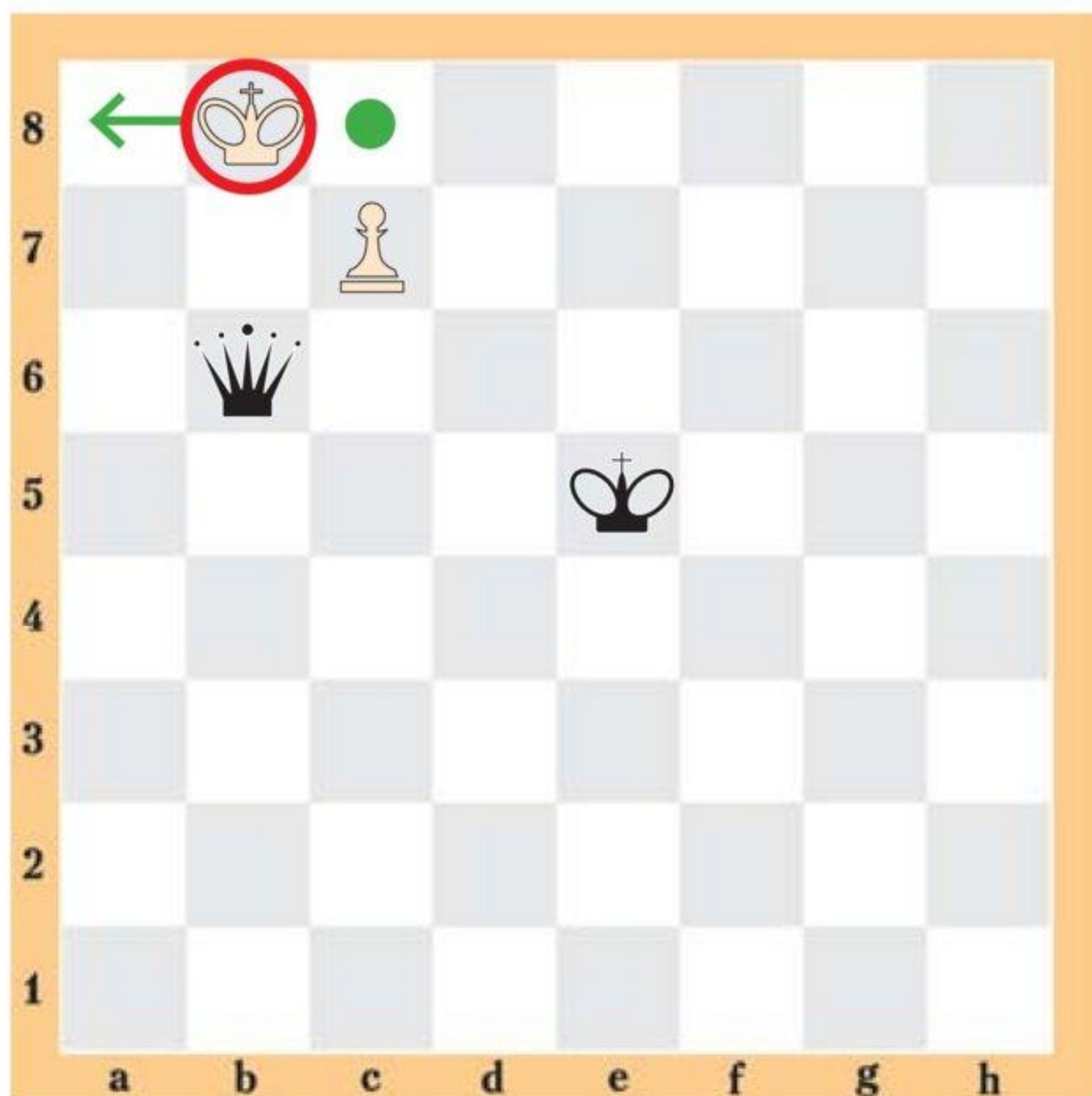
Ход белых.



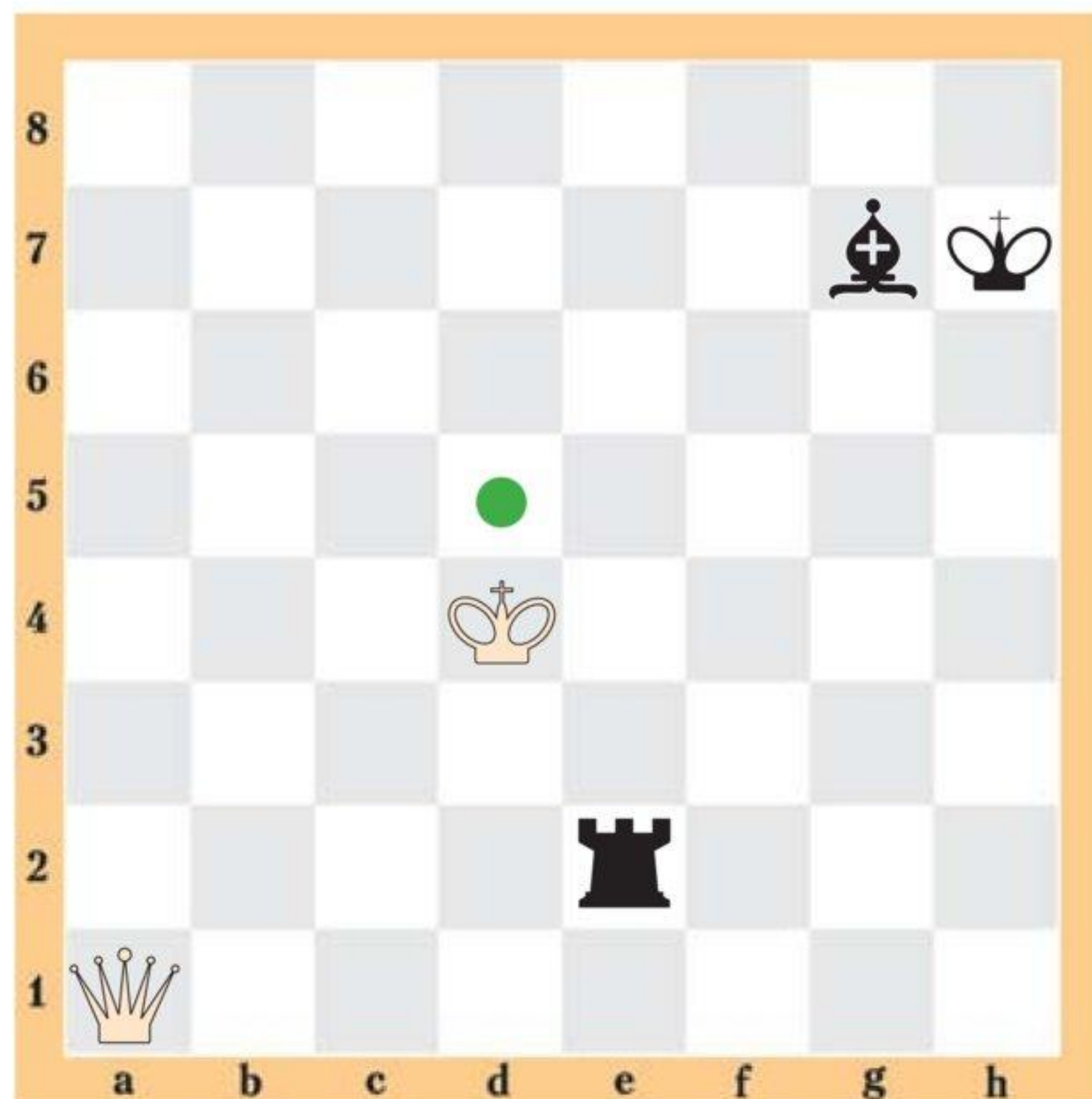
Ход черных.



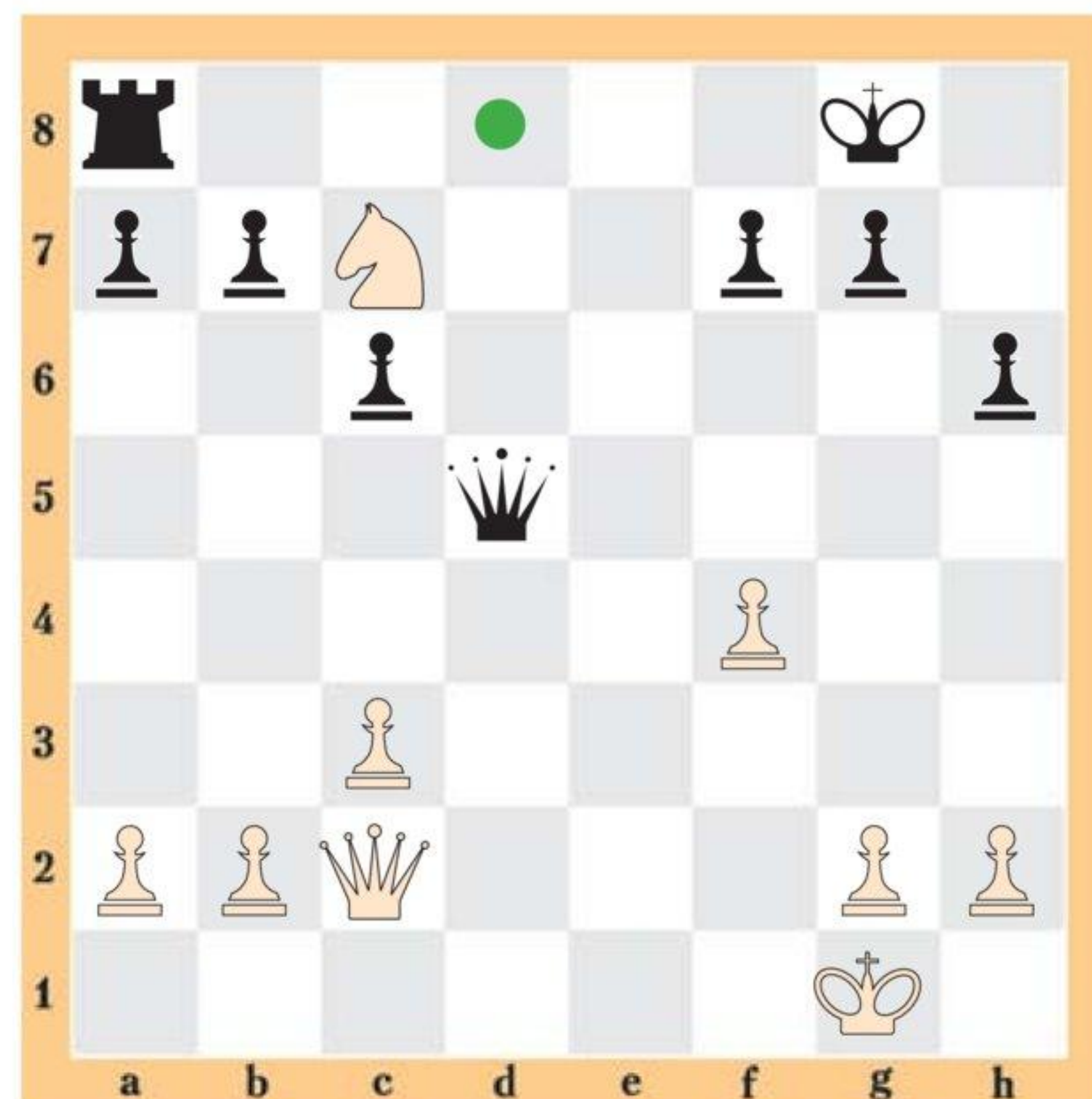
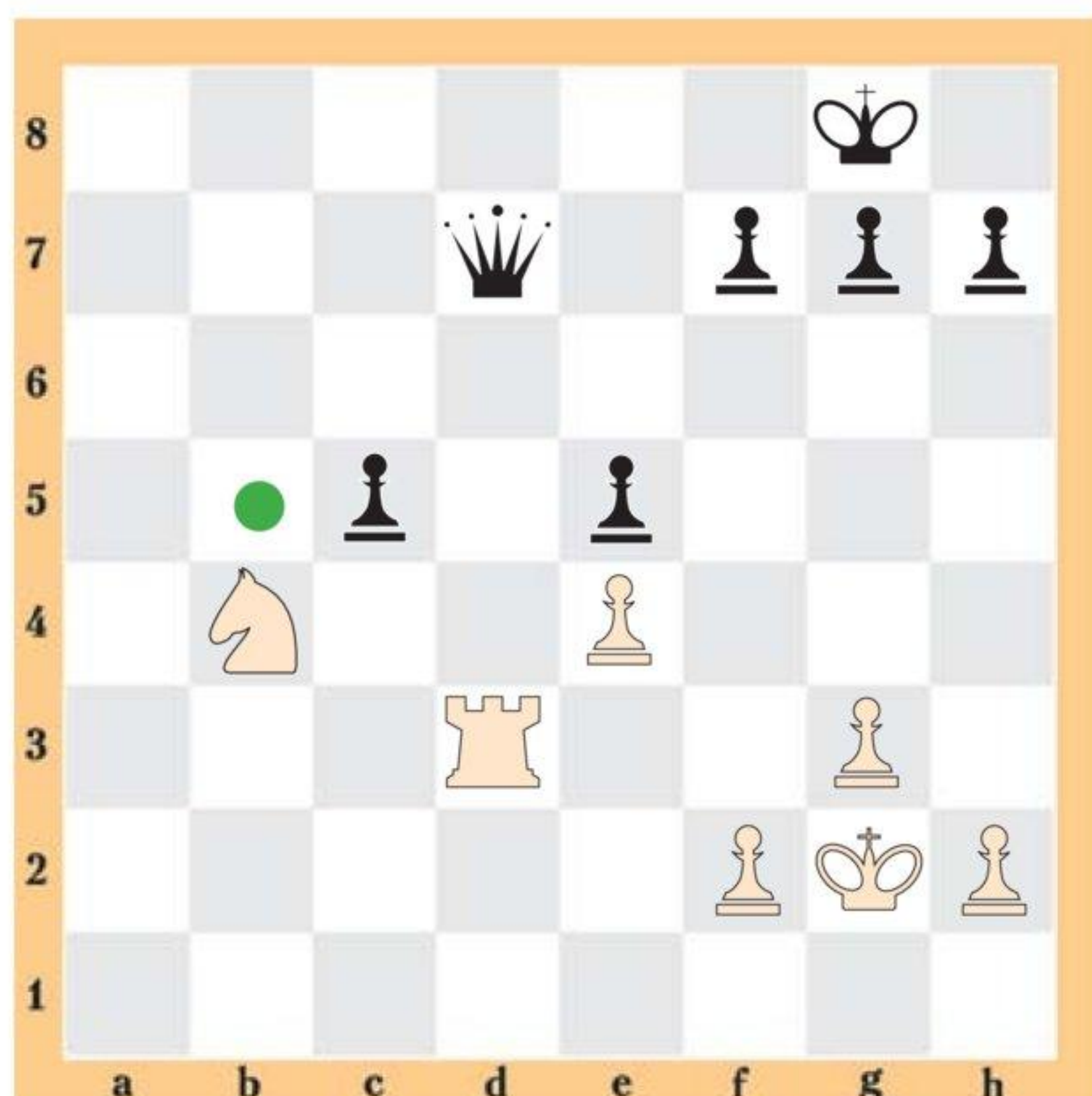
Более ценный боится менее ценного, а король боится всех. Если нападающего нельзя уничтожить, то более ценная фигура должна отступать. Определи, какая фигура под нападением. Обведи ее **красным** кружком. Может ли она отступить на отмеченное поле? Почему? А какой ход лучше? Укажи стрелкой.

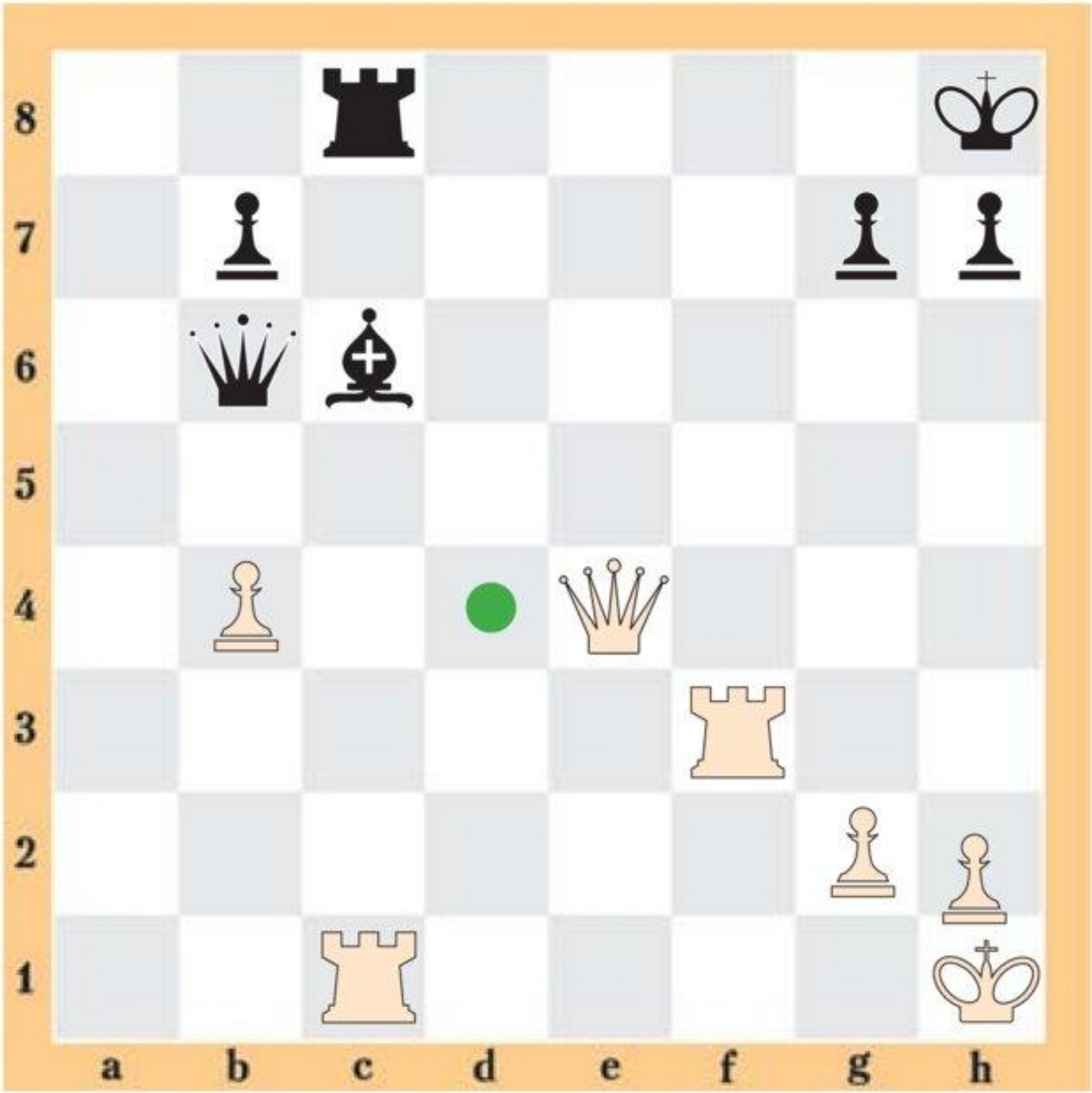


Ход белых.

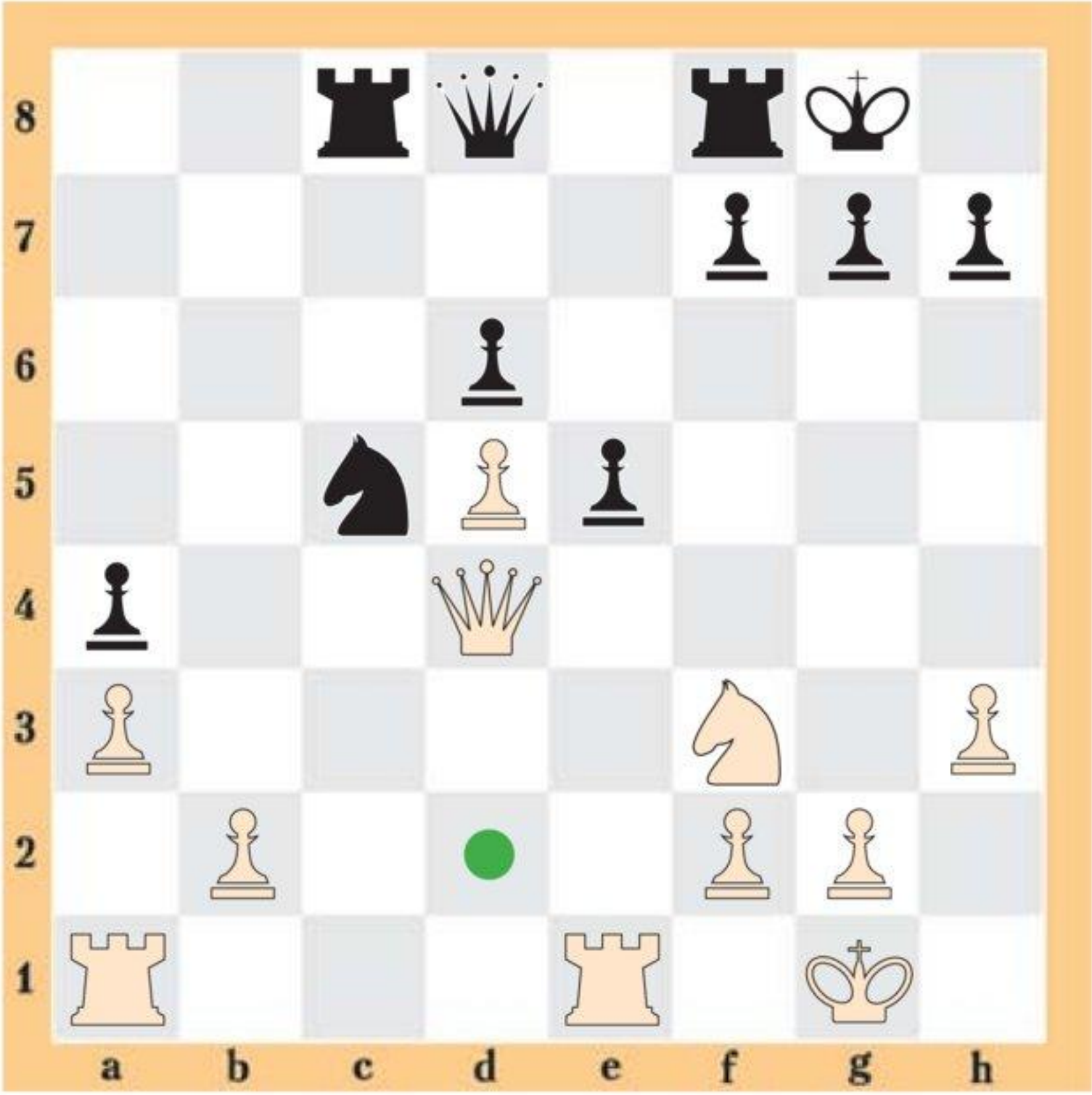


Ход белых.

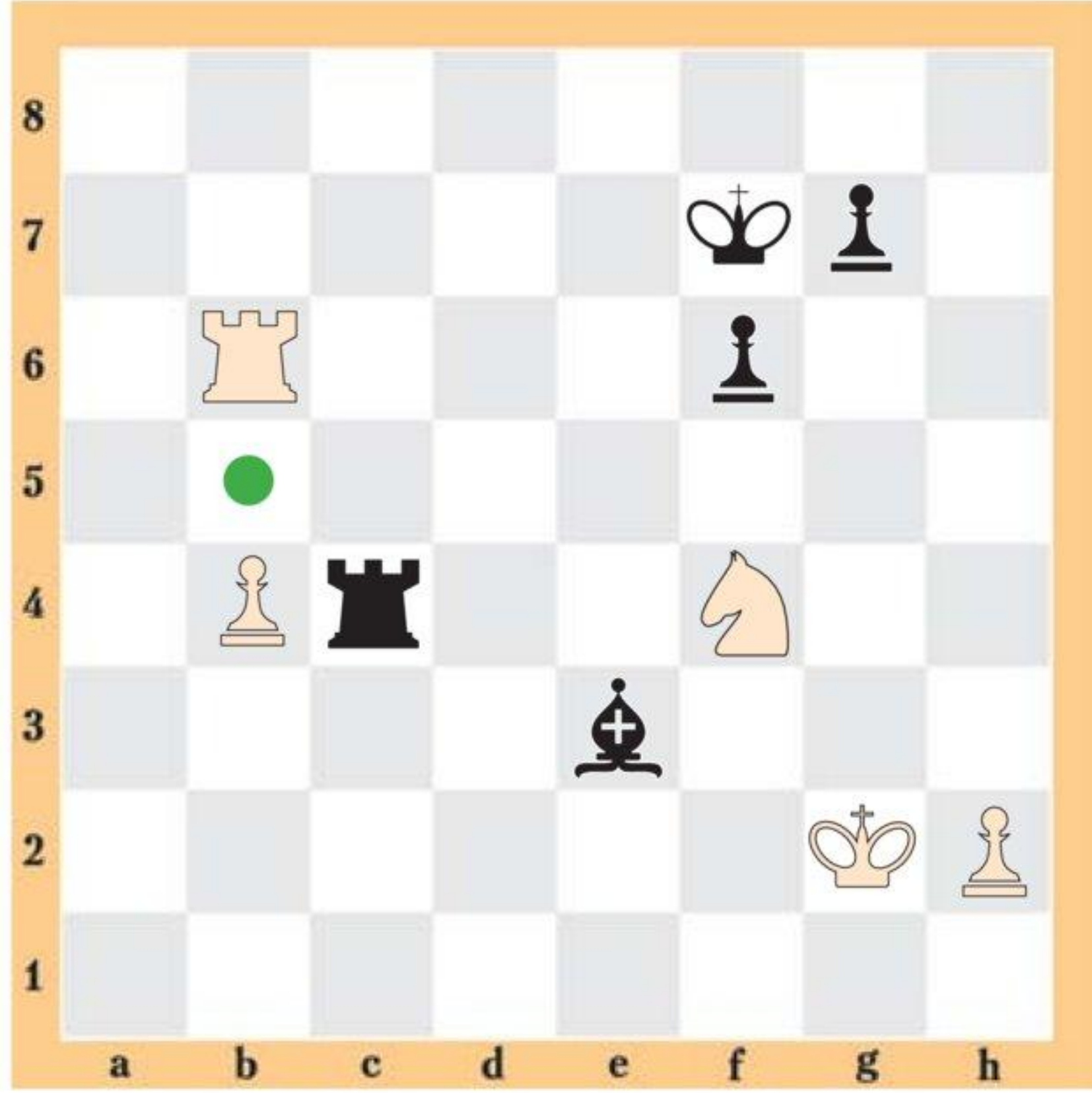




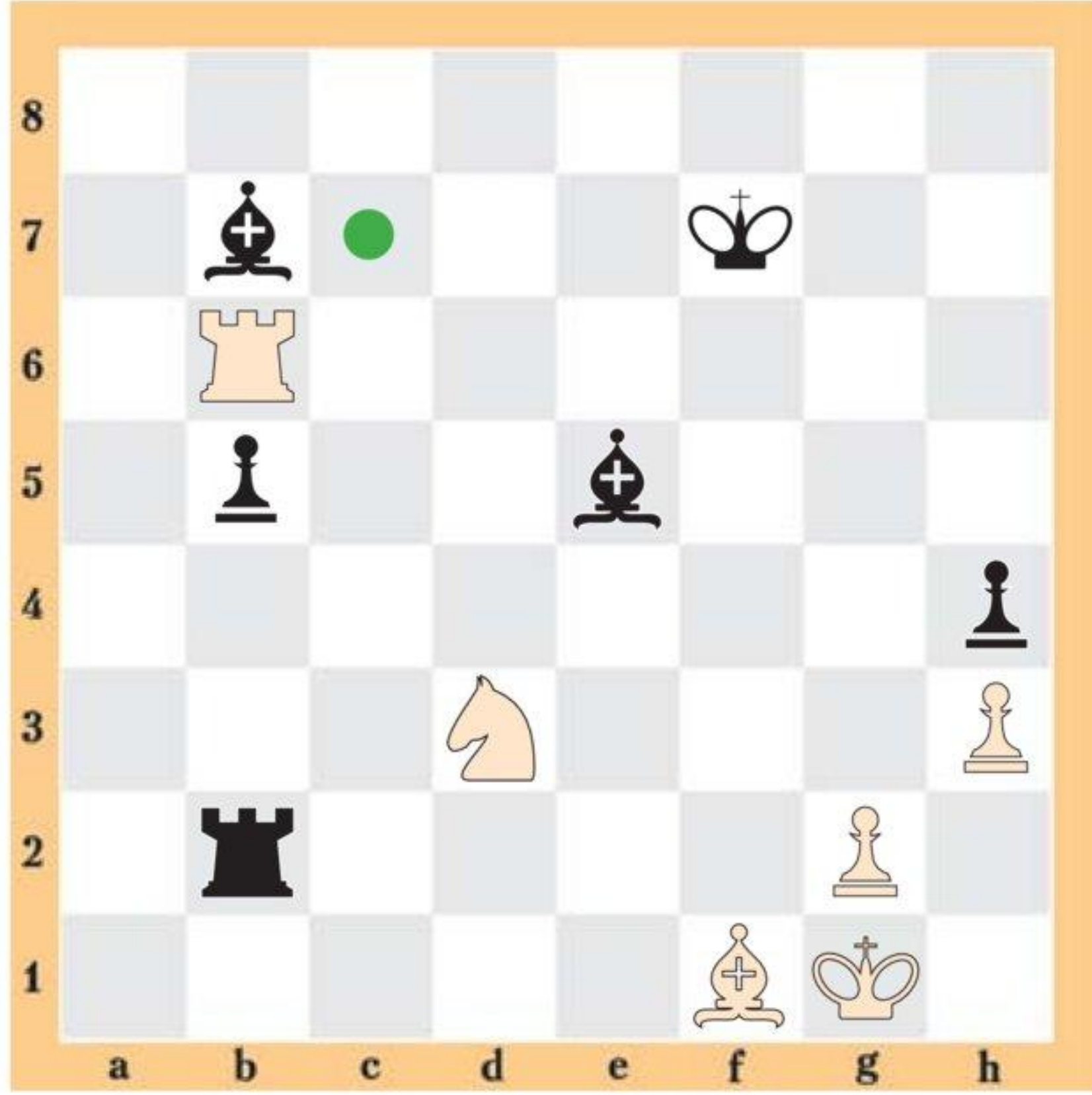
Ход белых.



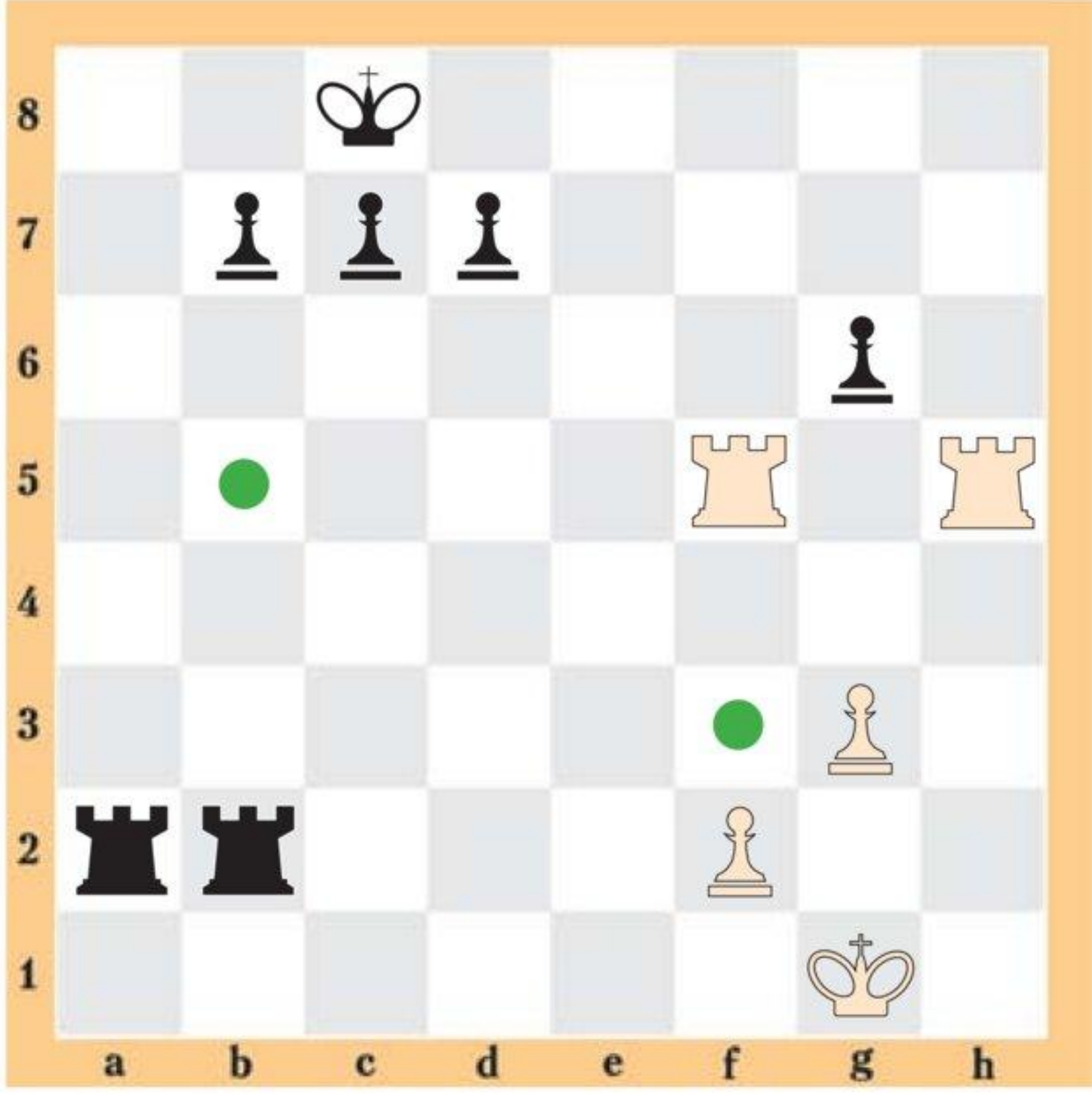
Ход белых.



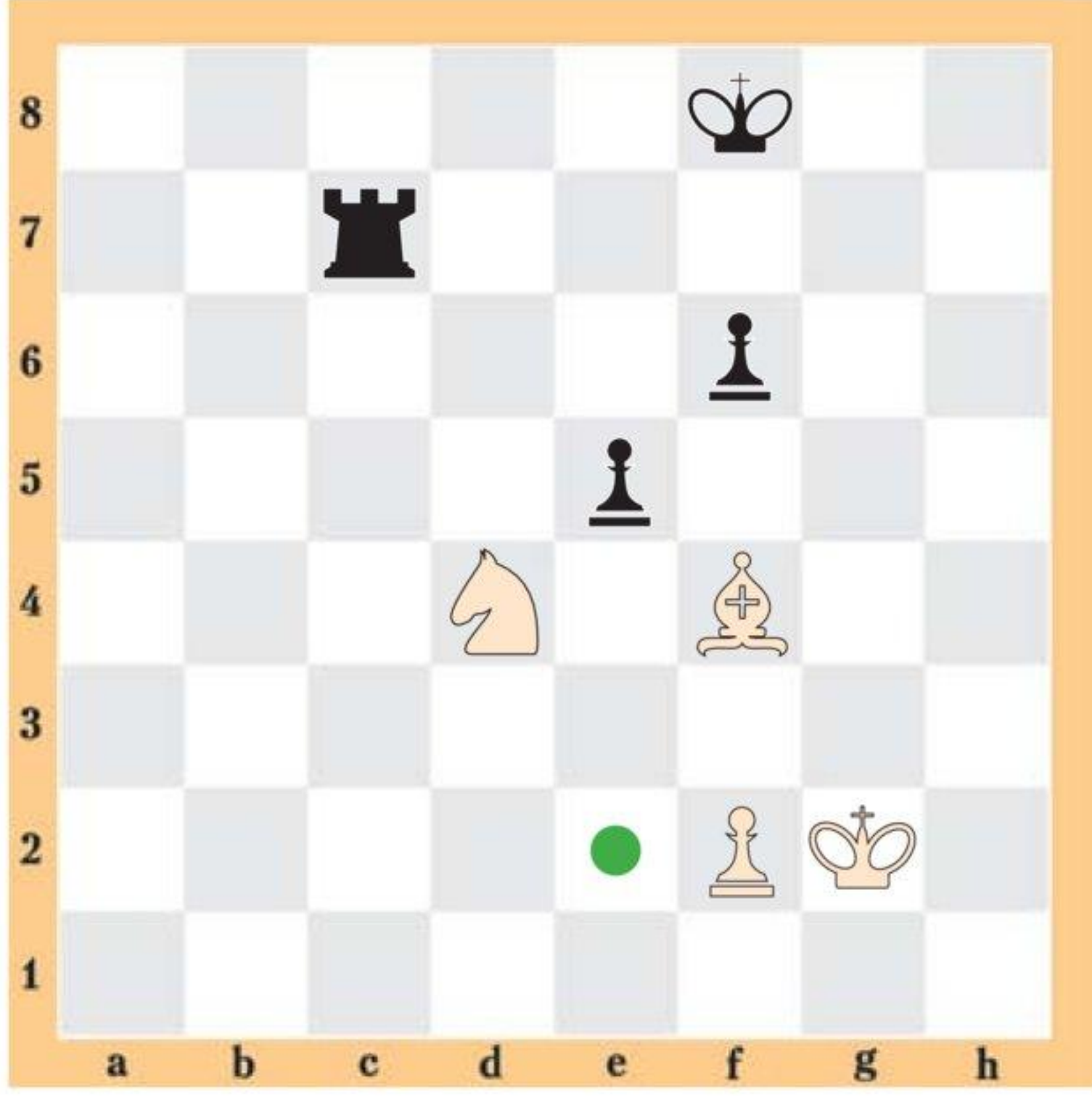
Ход белых.



Ход черных.

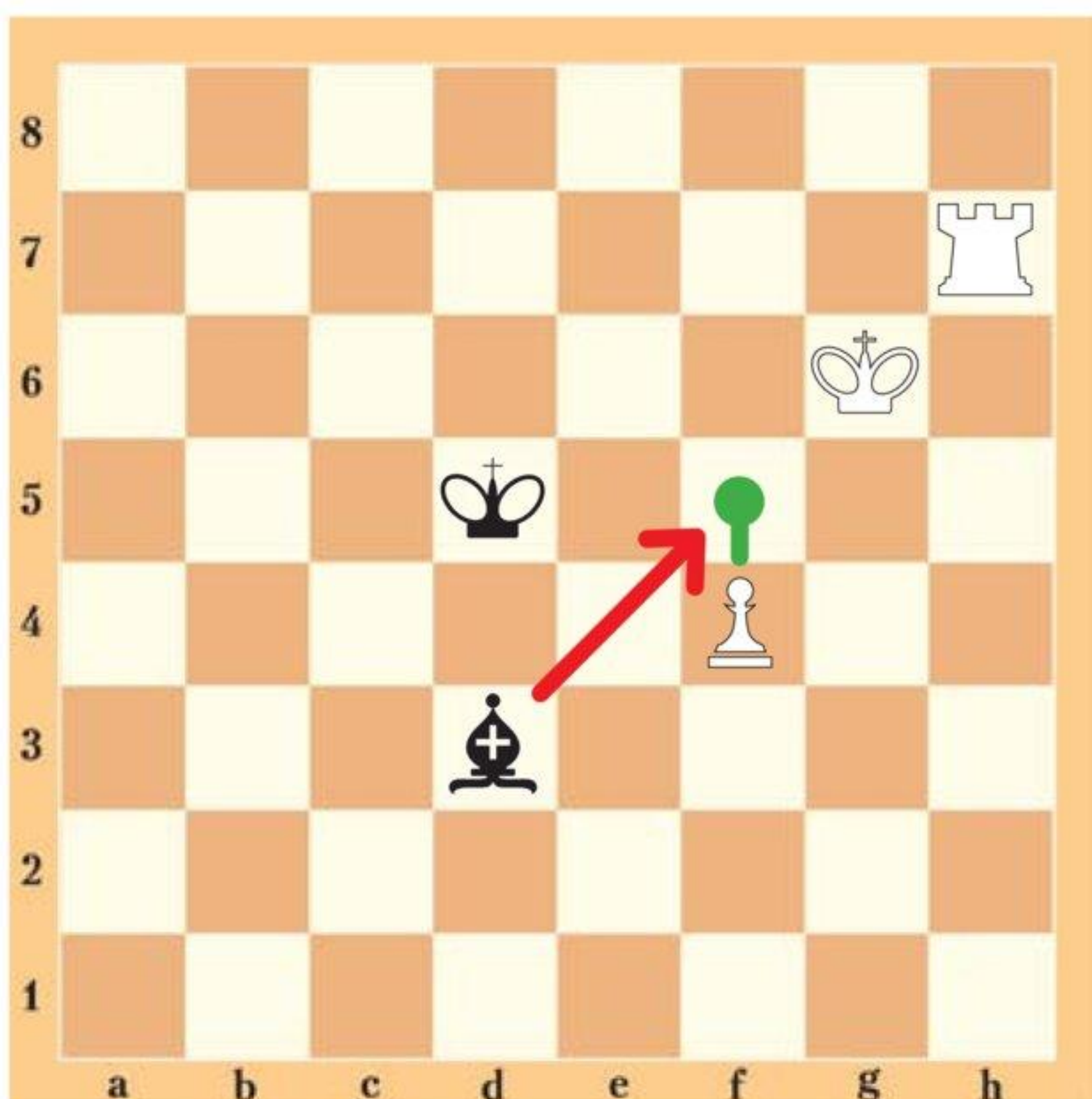


Ход белых.

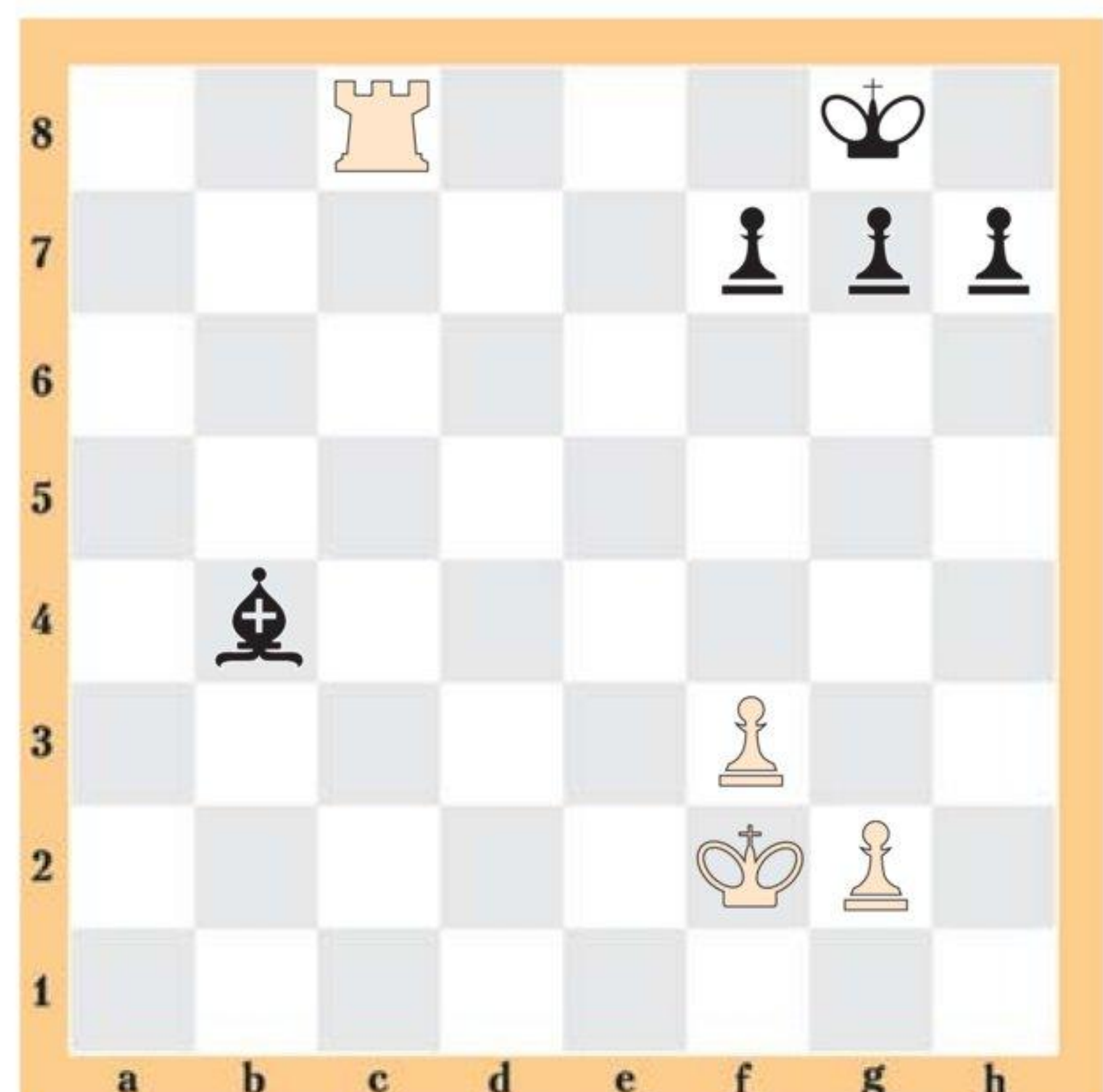


Ход белых.

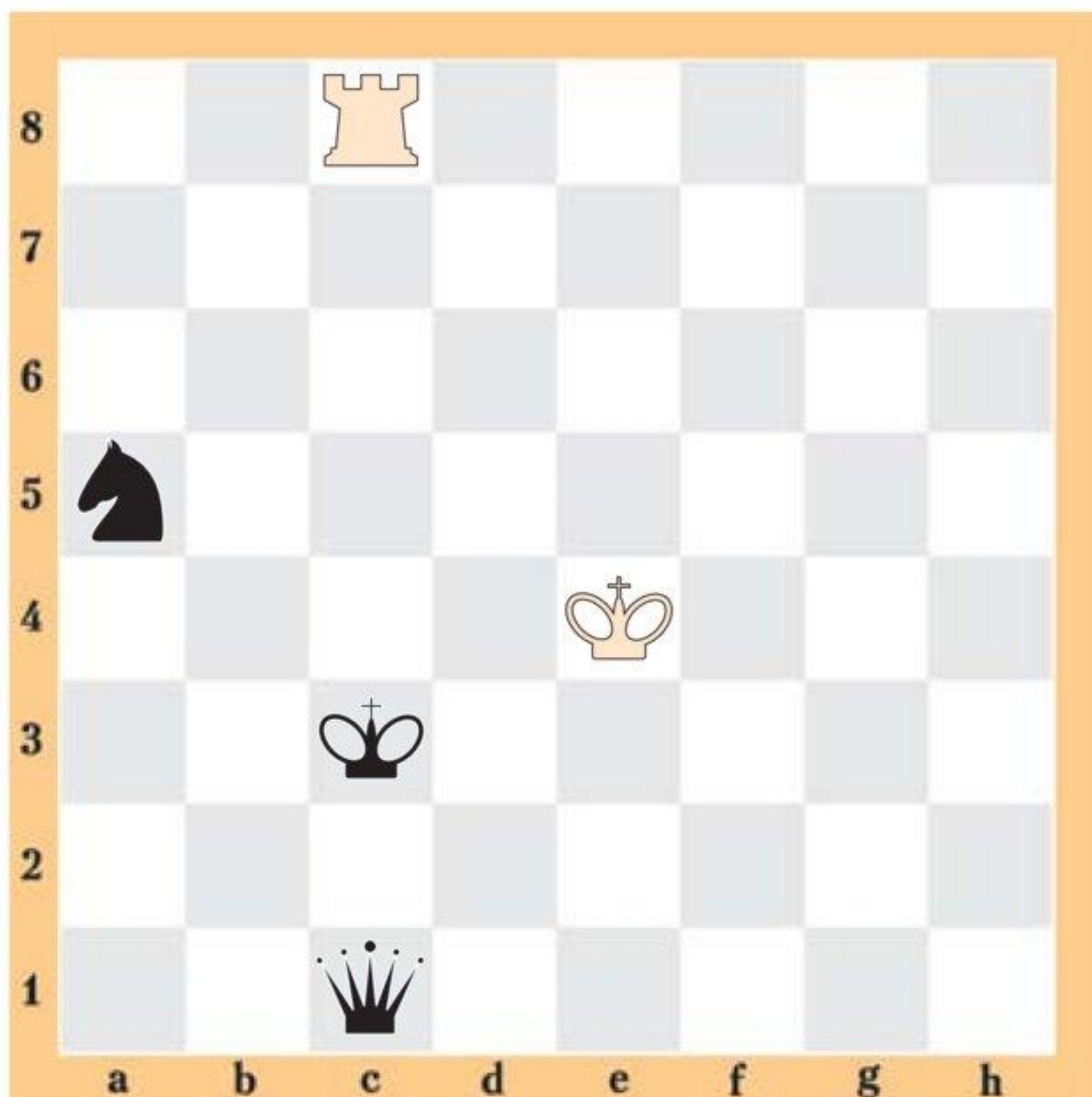
Отступать некуда, уничтожить не получается. Что делать? Попробуй перекрыть линию нападения. Покажи стрелкой.



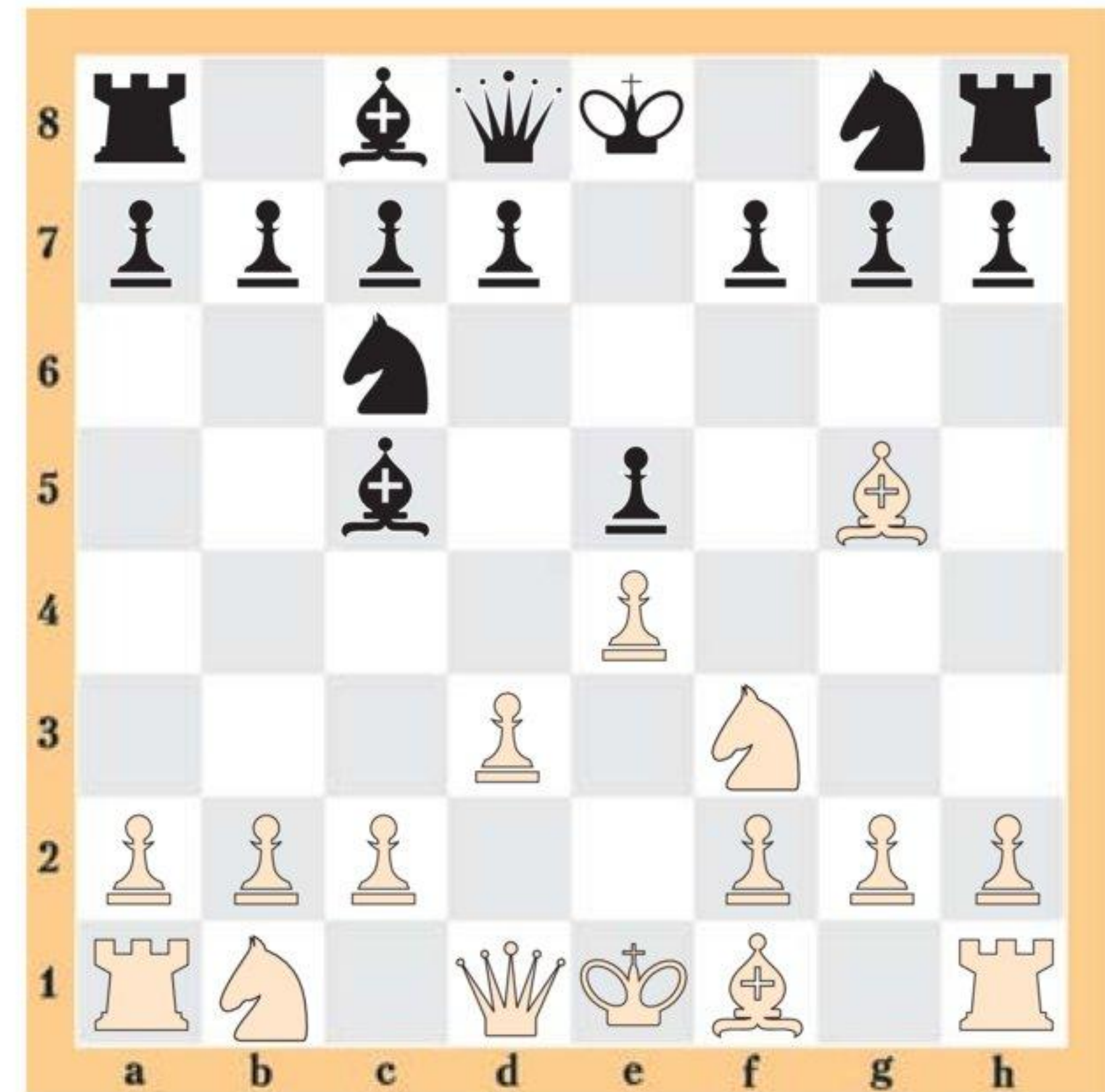
Ход белых.



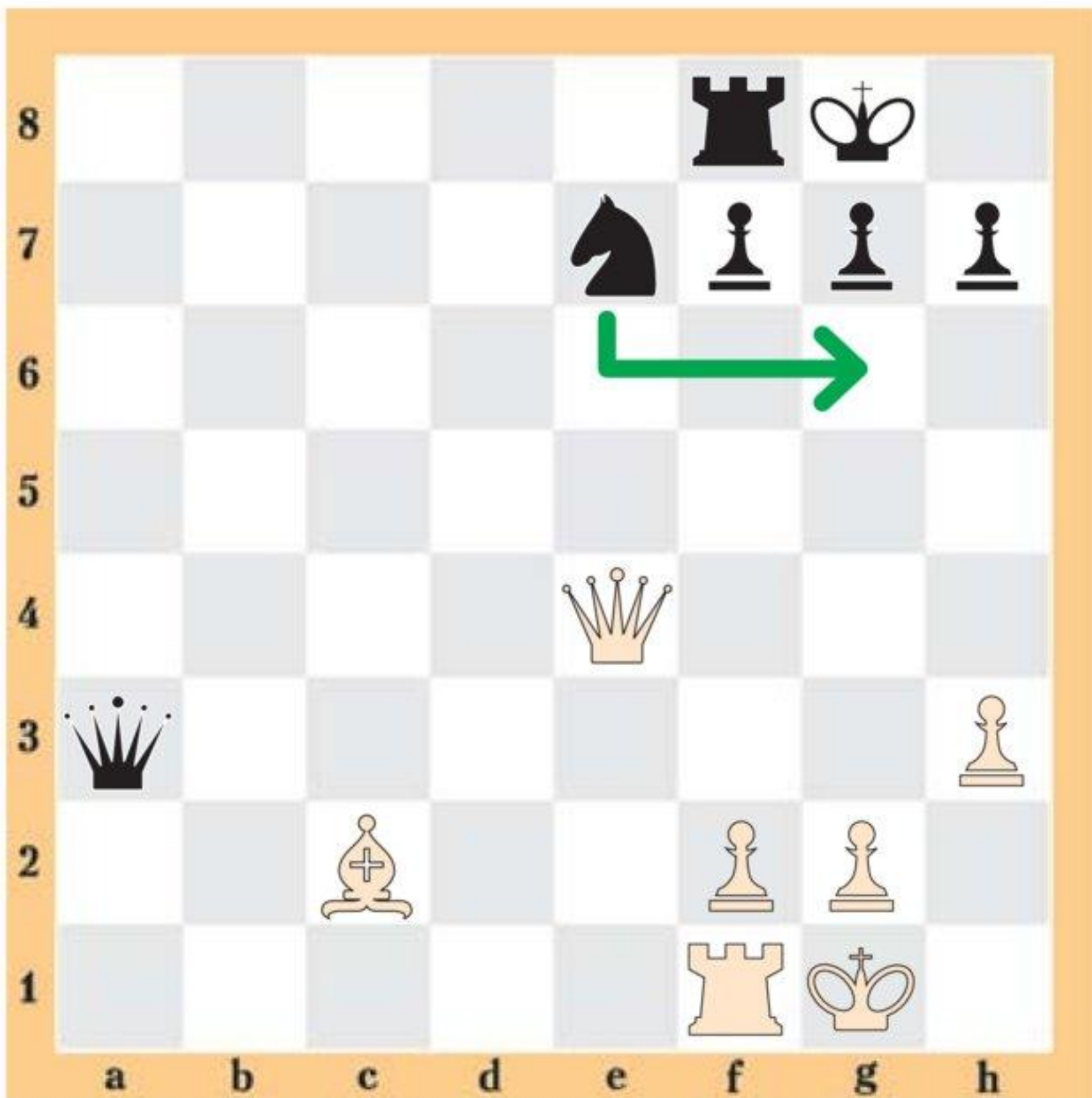
Ход черных.



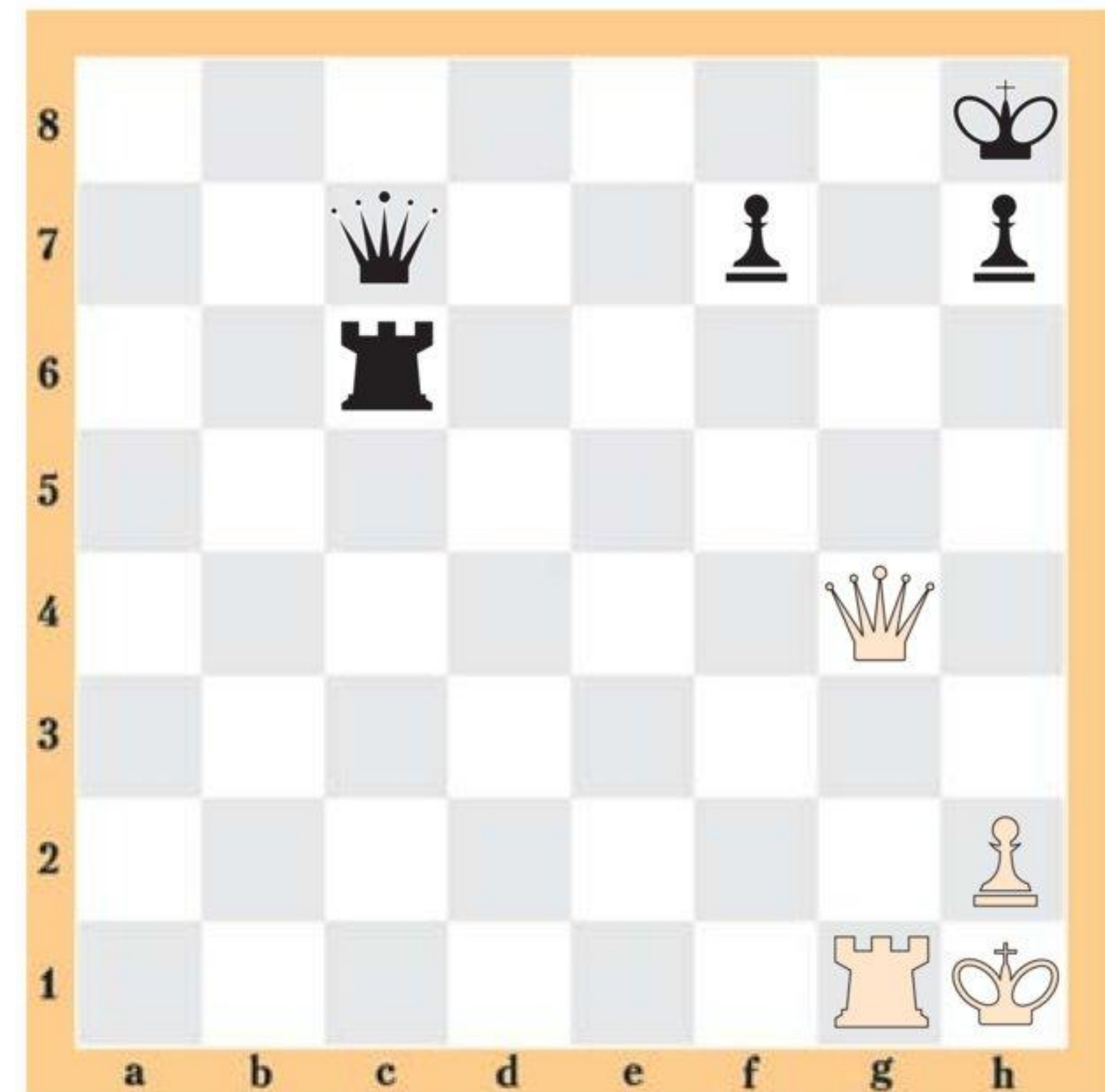
Ход черных.



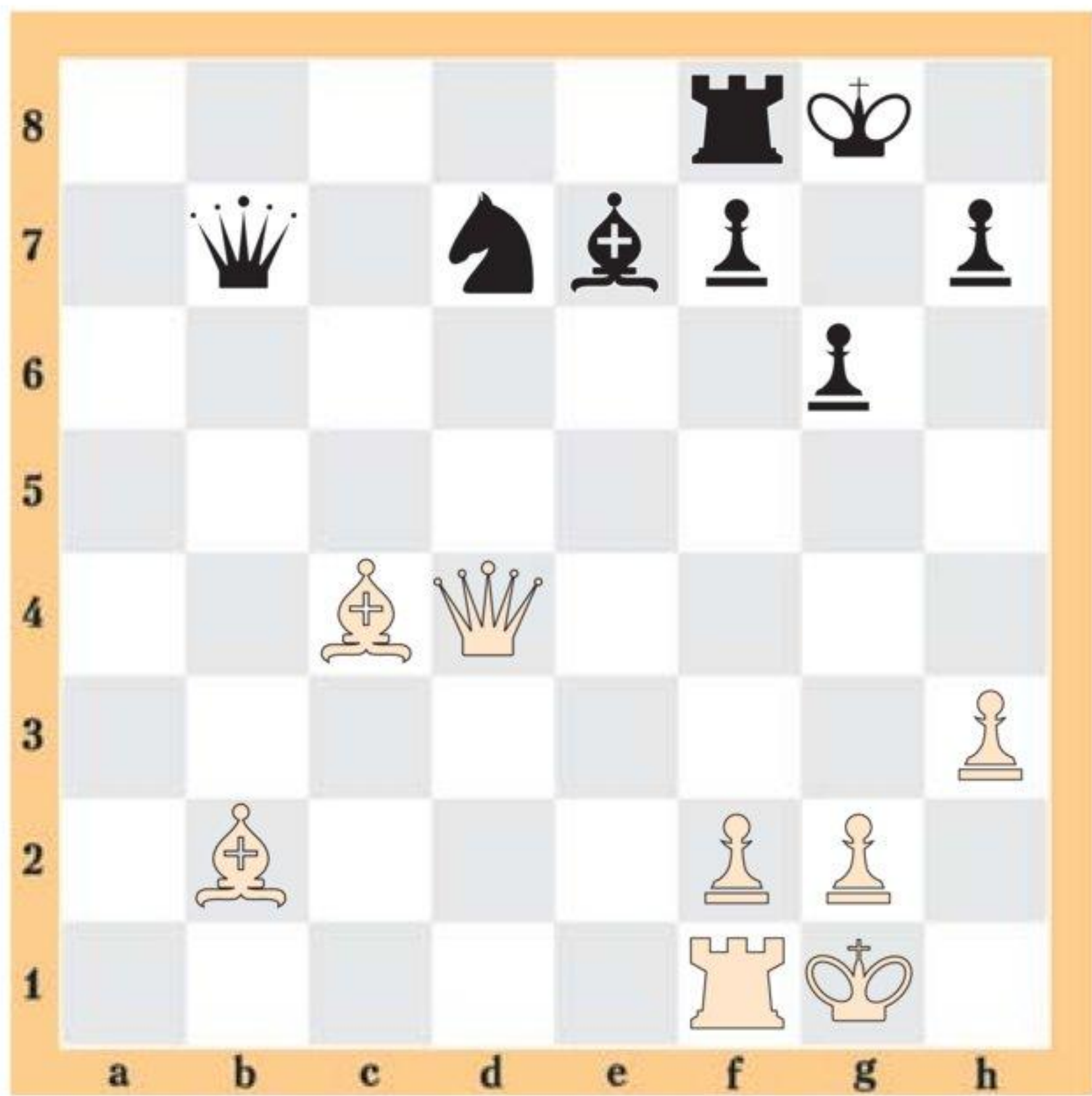
Ход черных.



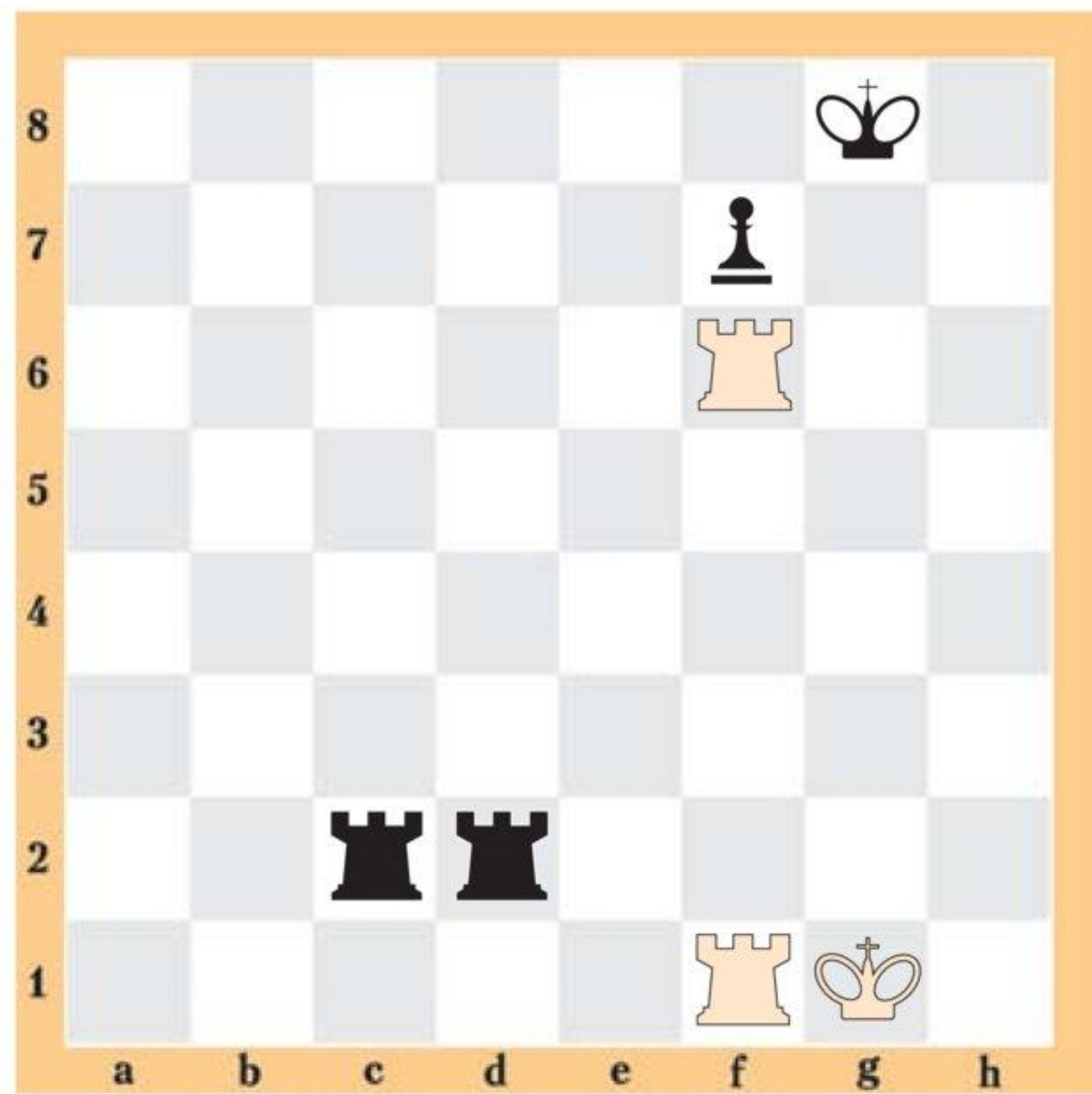
Ход черных.



Ход черных.



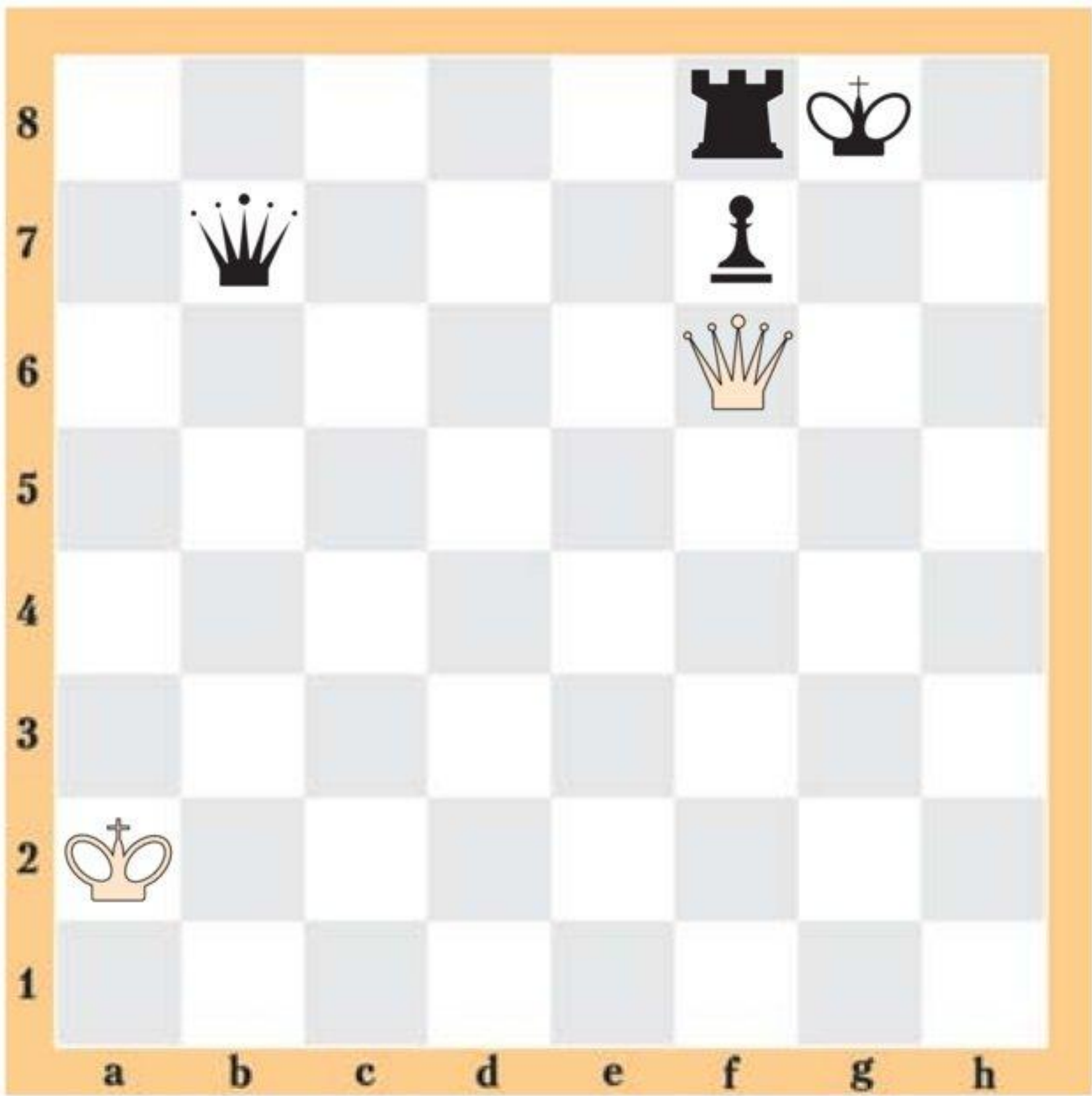
Yot uonuy



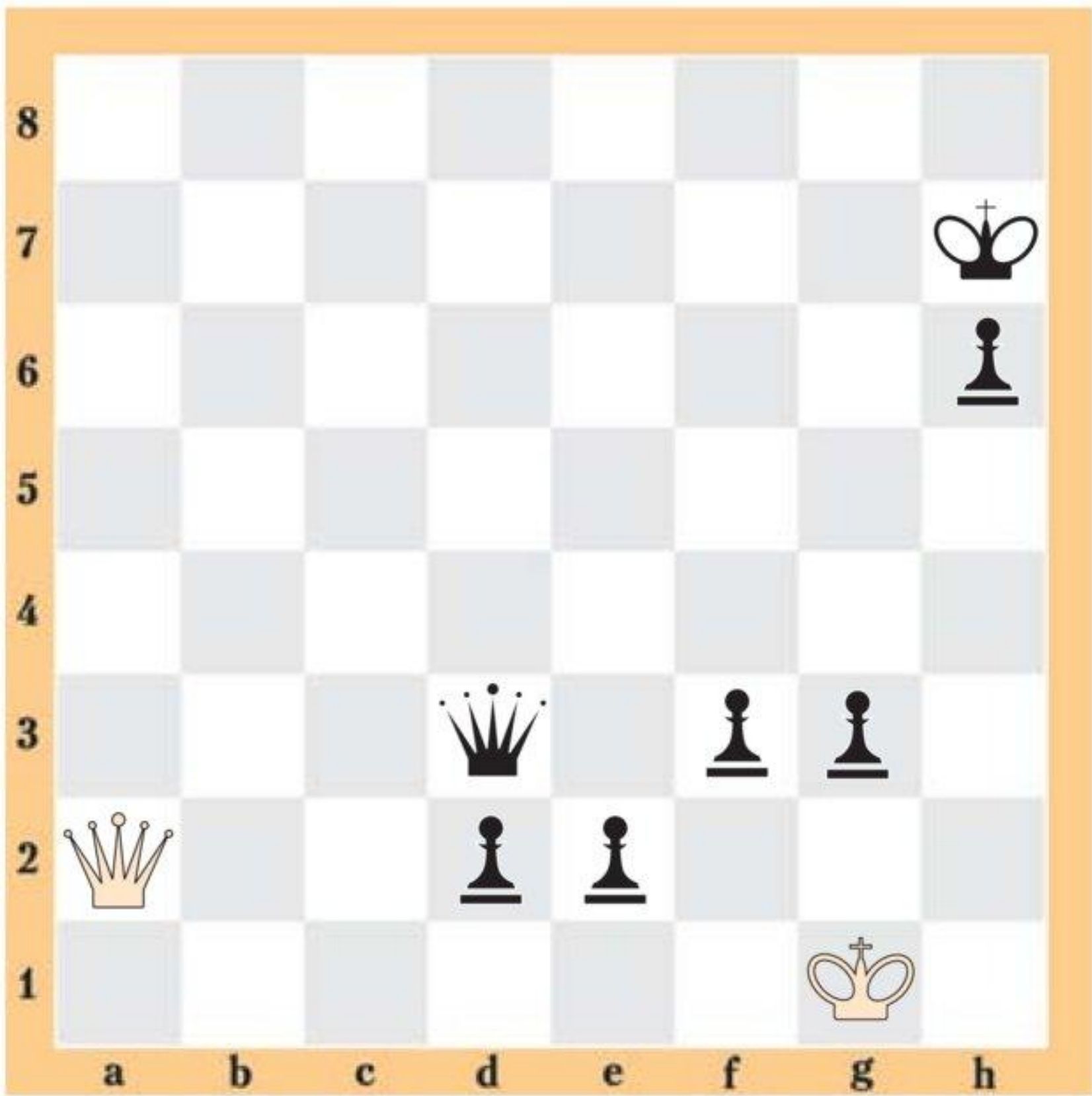
Yot 6onuy



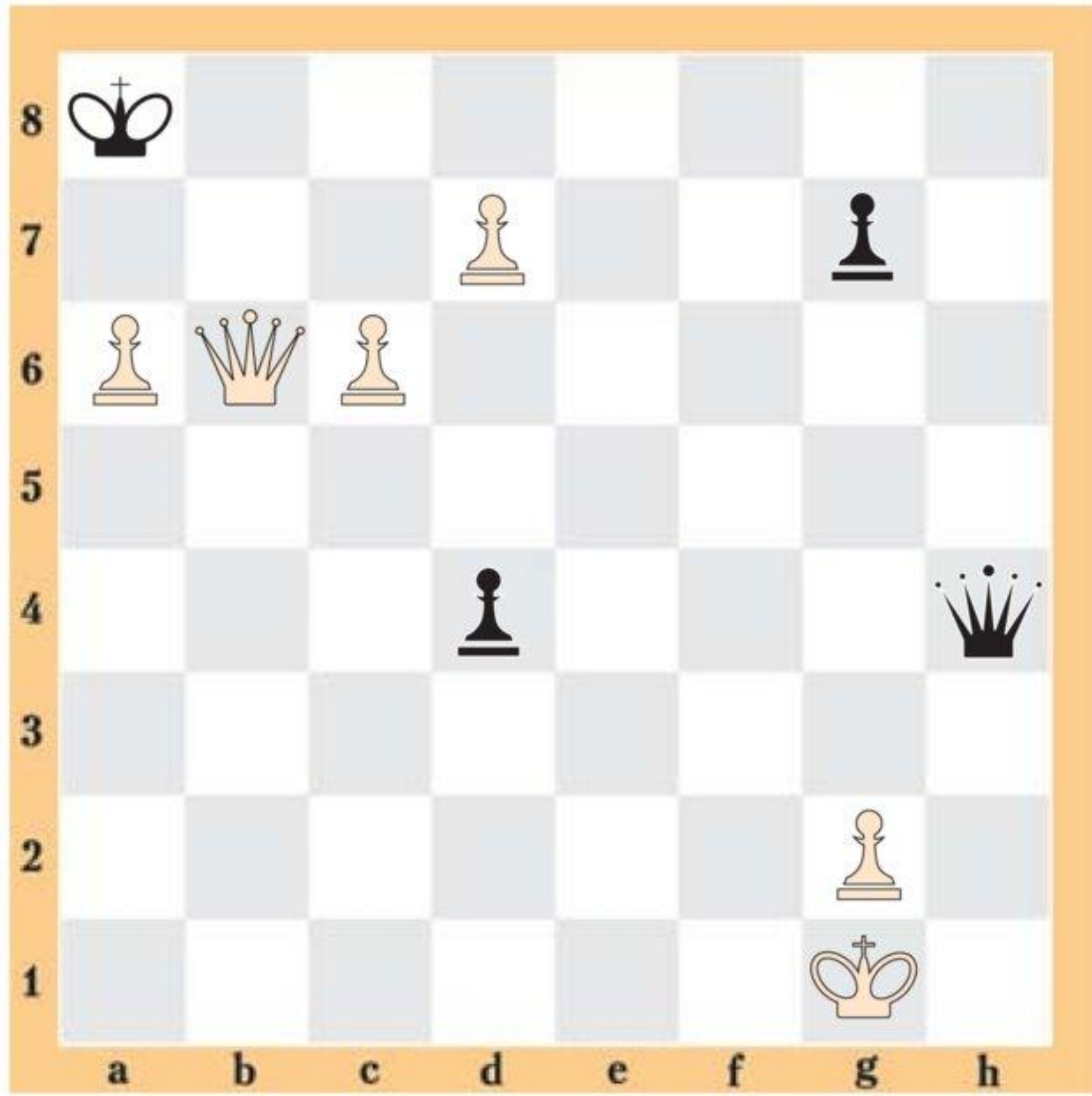
Объяви «вечный шах».



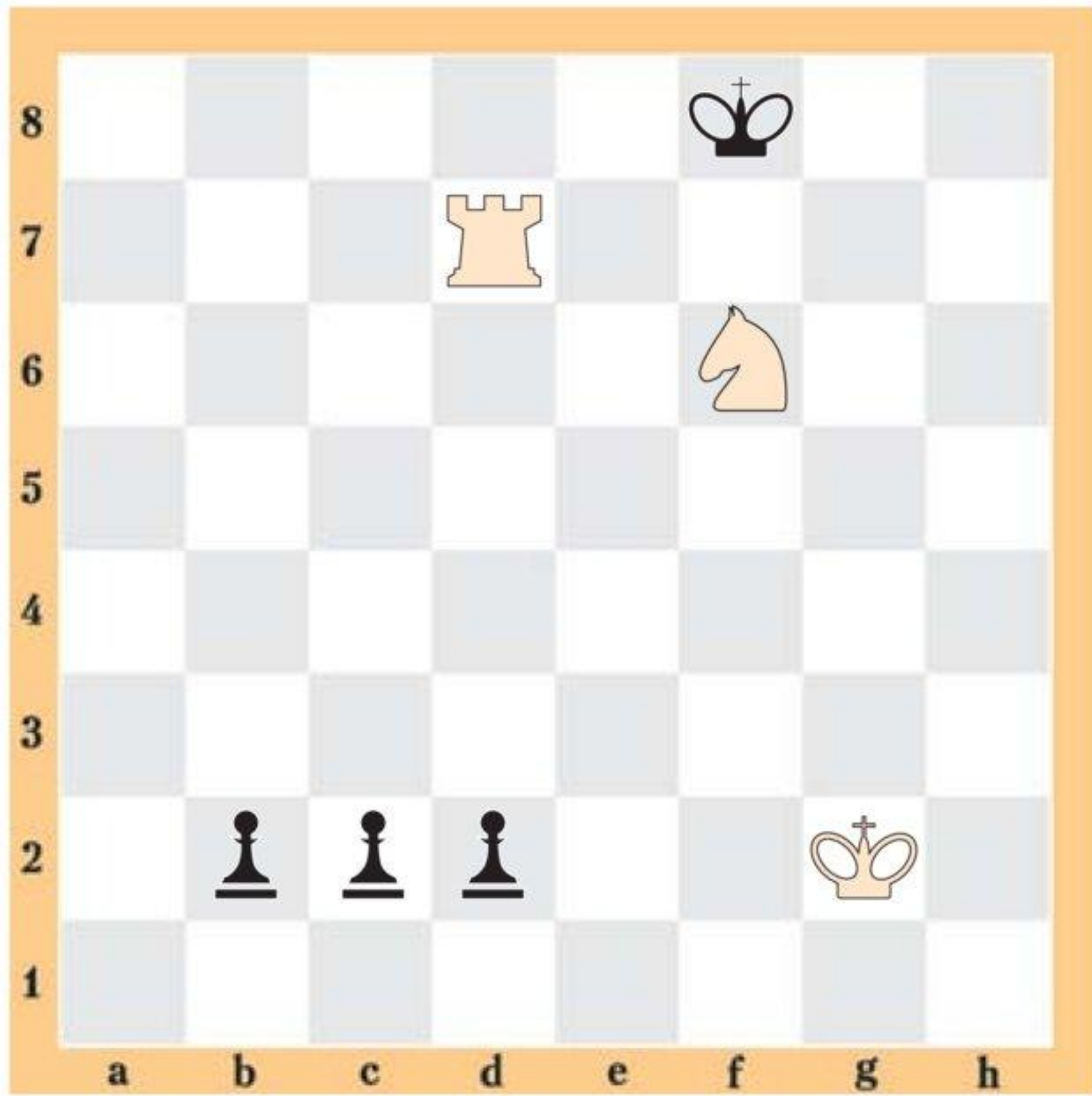
Ход белых.



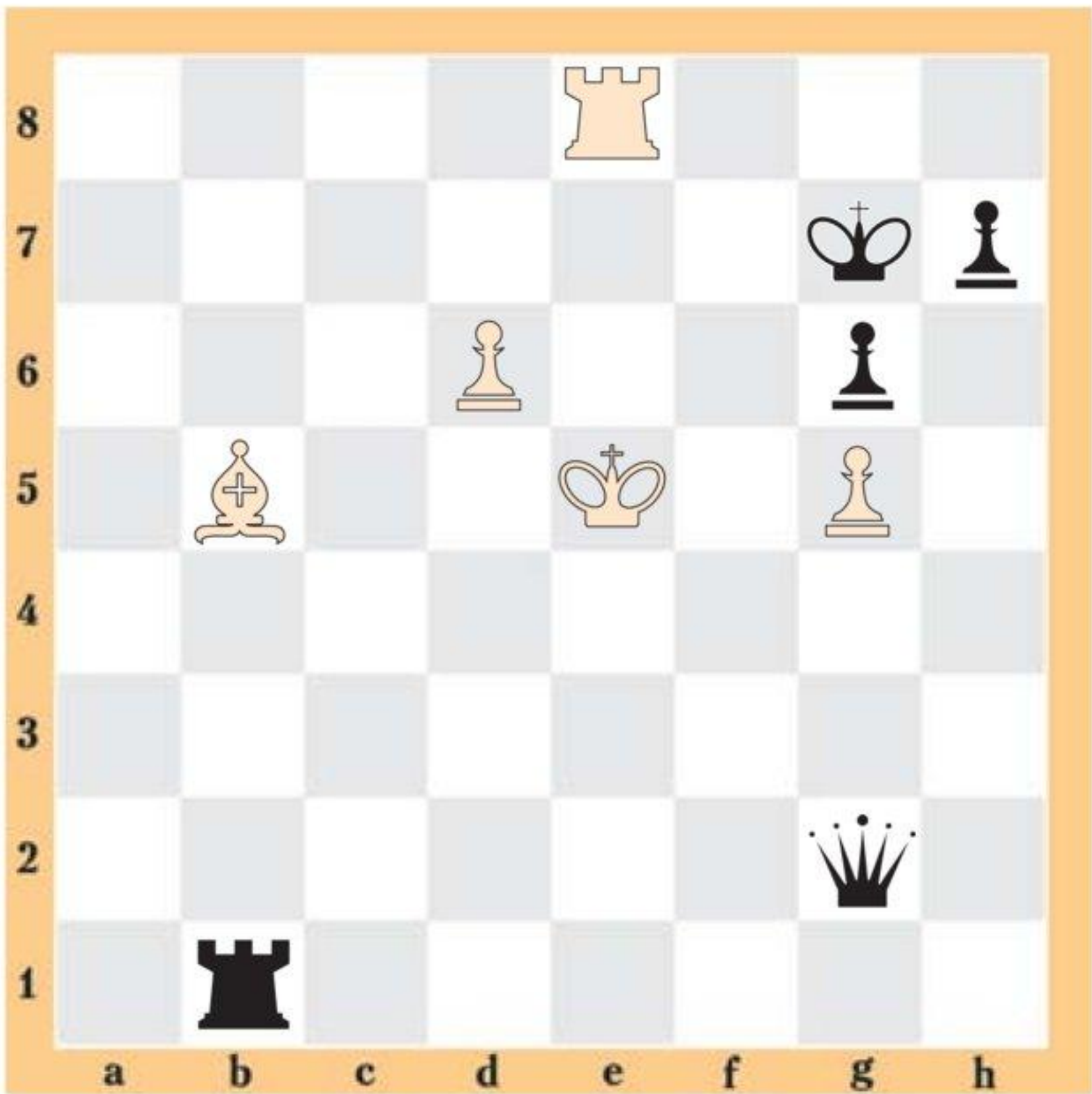
Ход белых.



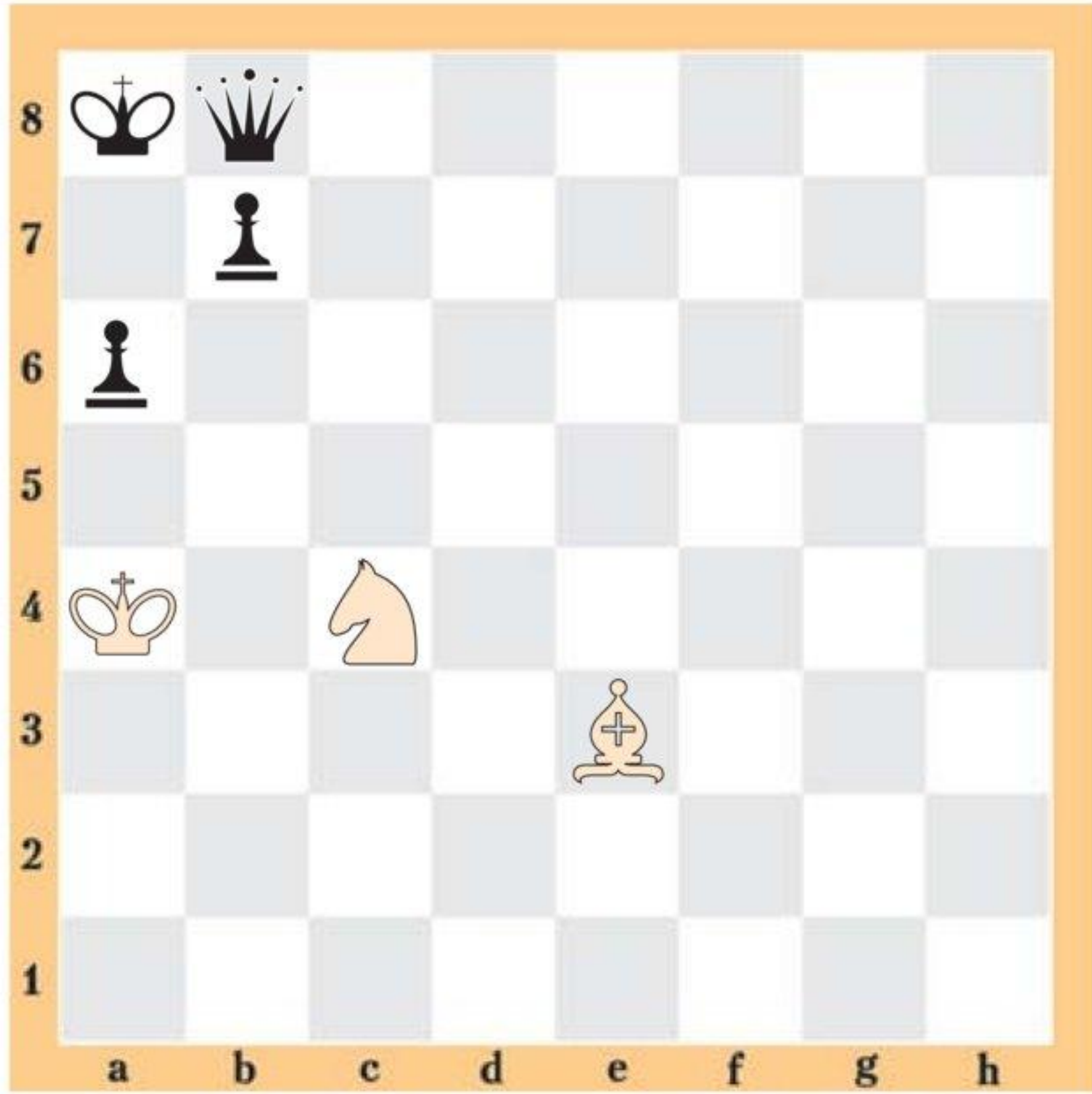
Ход черных.



Ход белых.

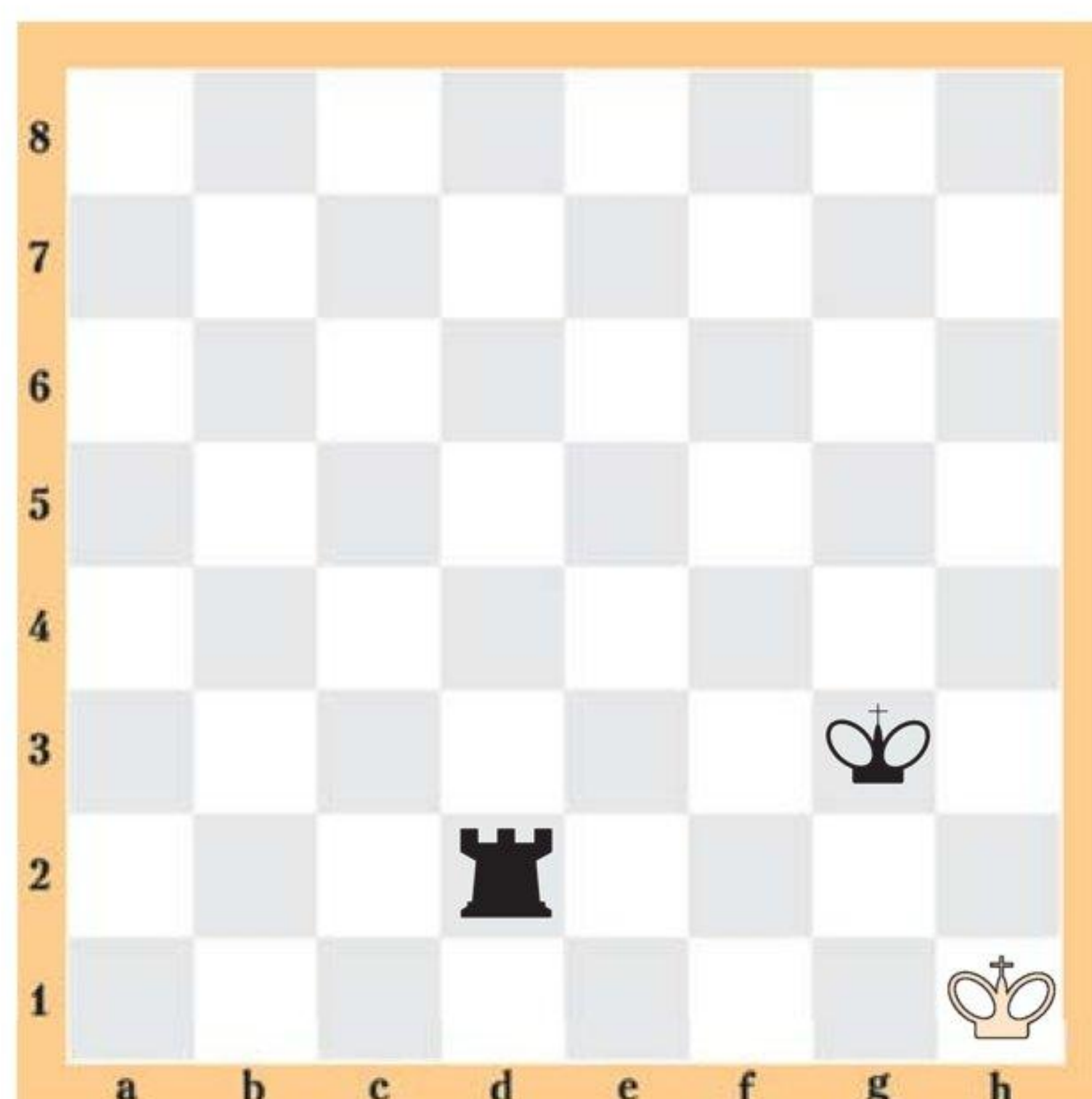
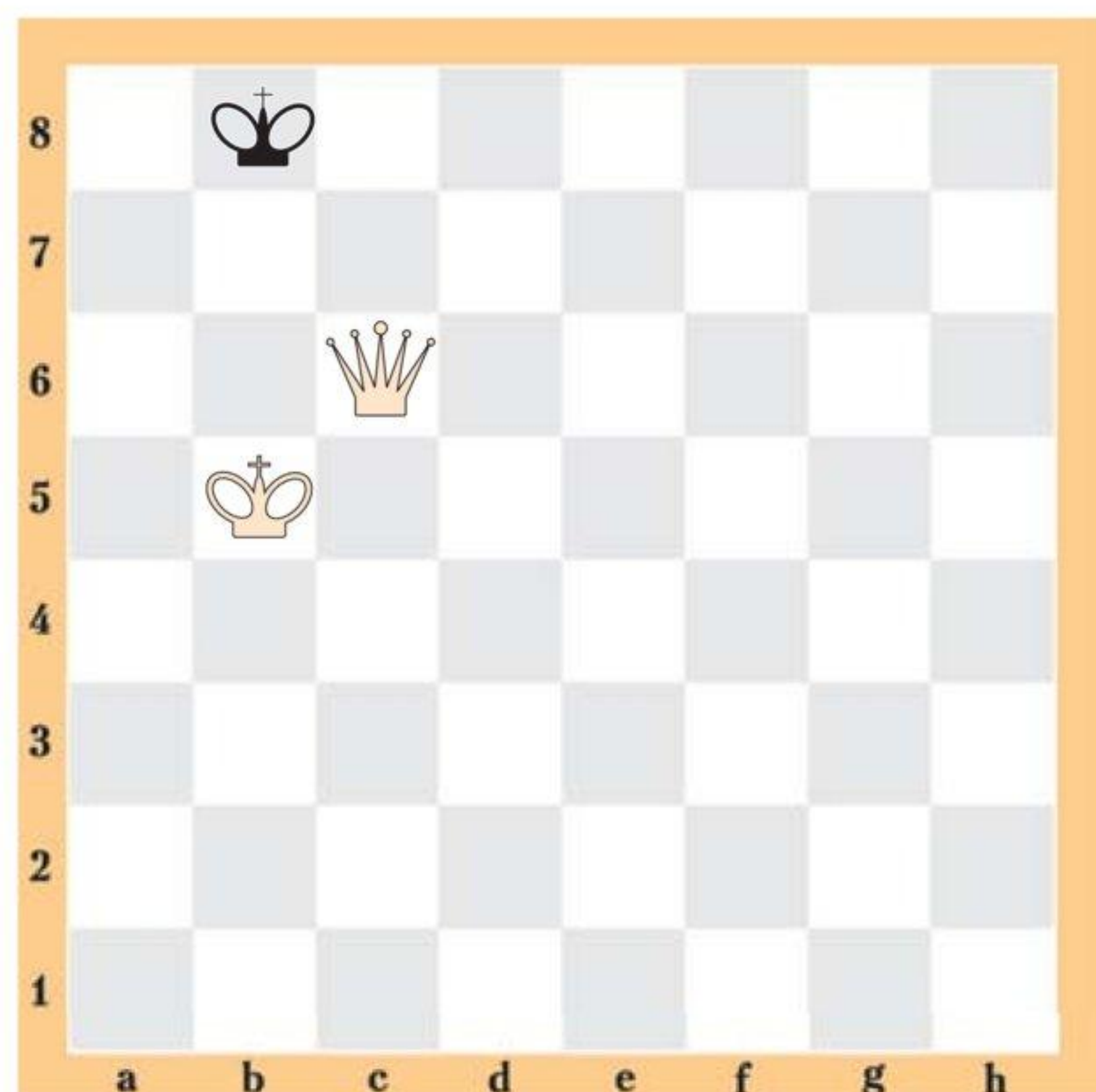


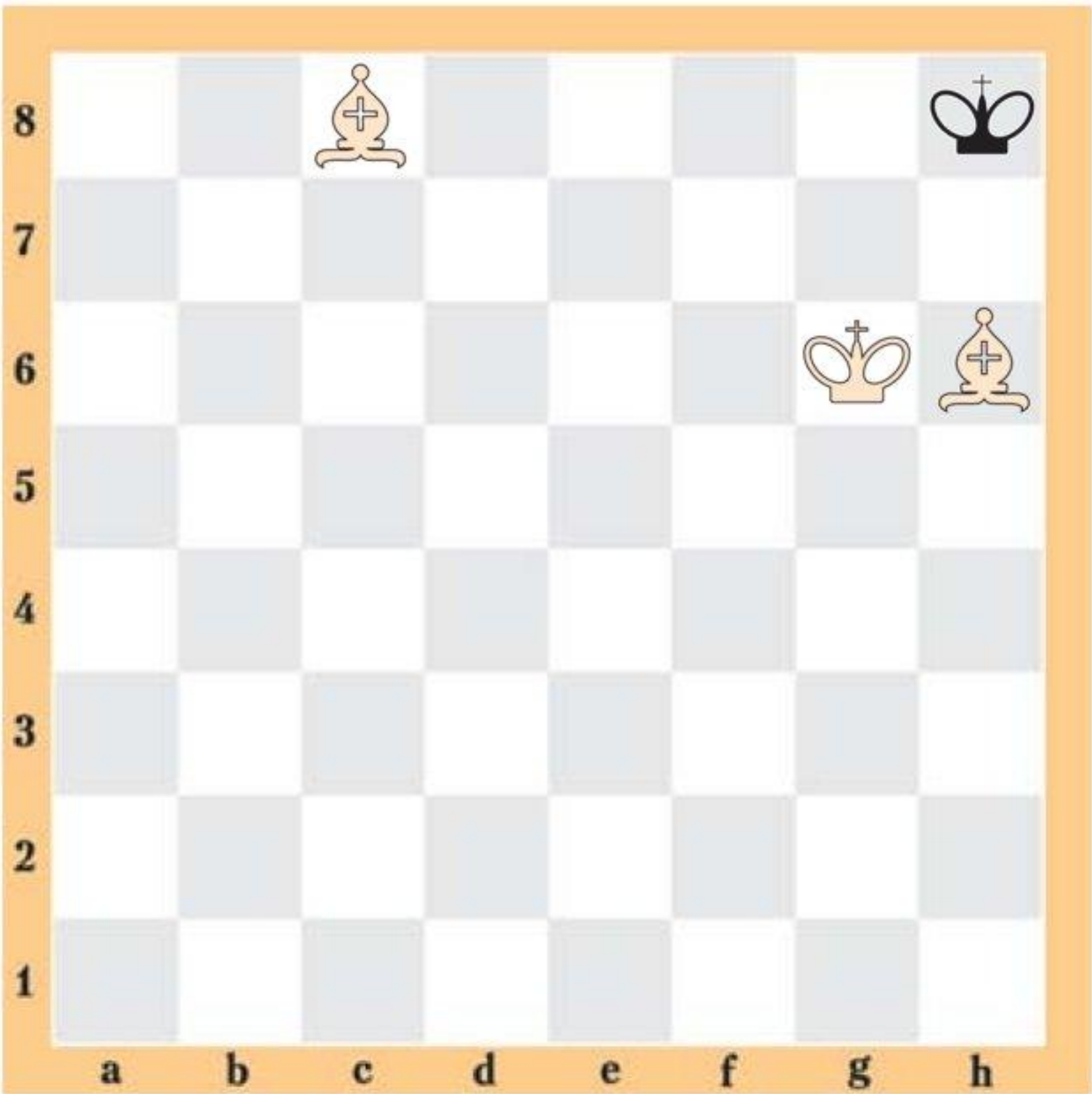
Ход белых.



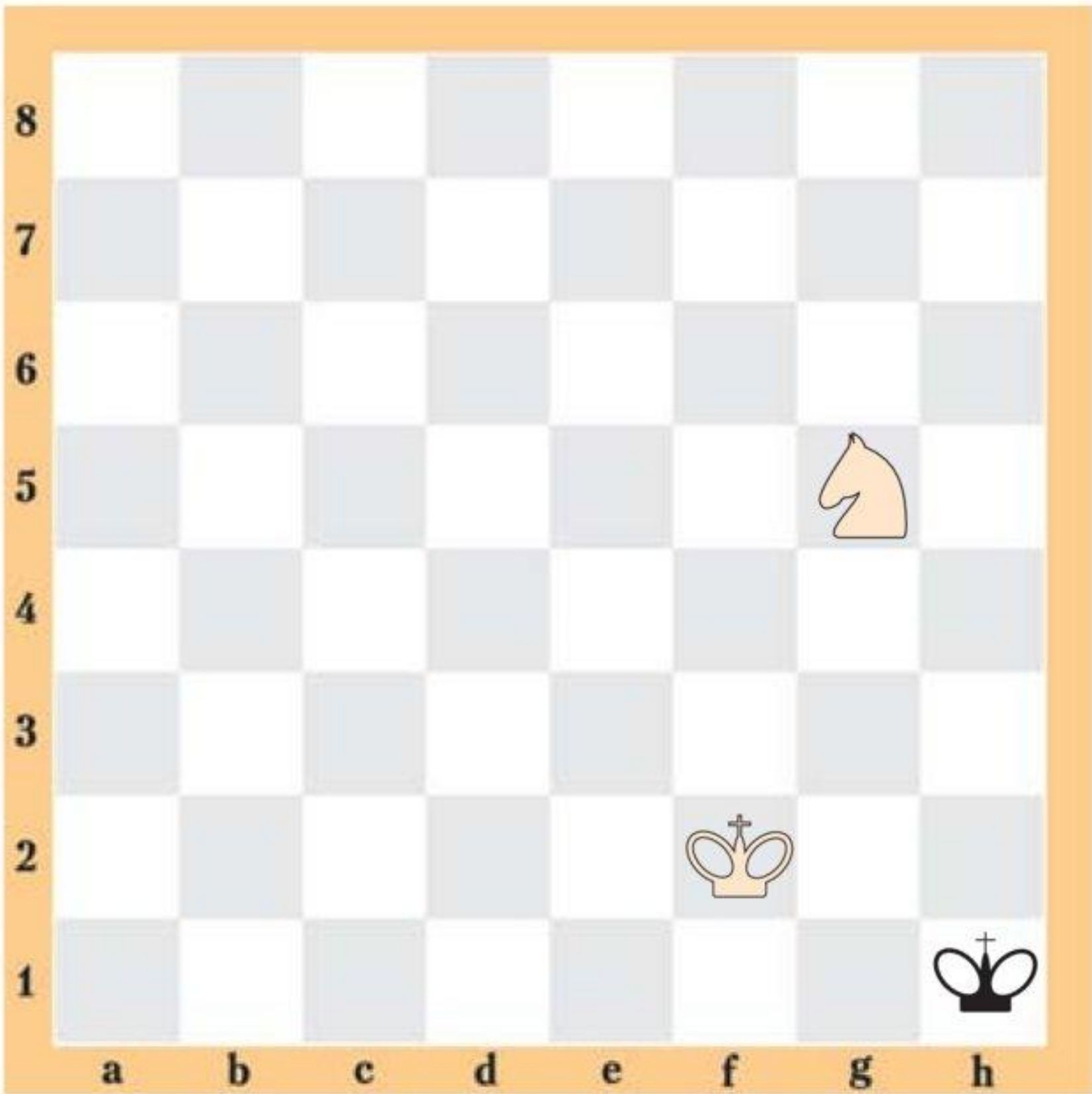
Ход белых.

Пат — это ситуация, когда при своей очереди хода нет ни малейшей возможности изменить положение фигур и пешек, не нарушая при этом правил. Попробуй помочь одинокому королю и создай пат на доске.

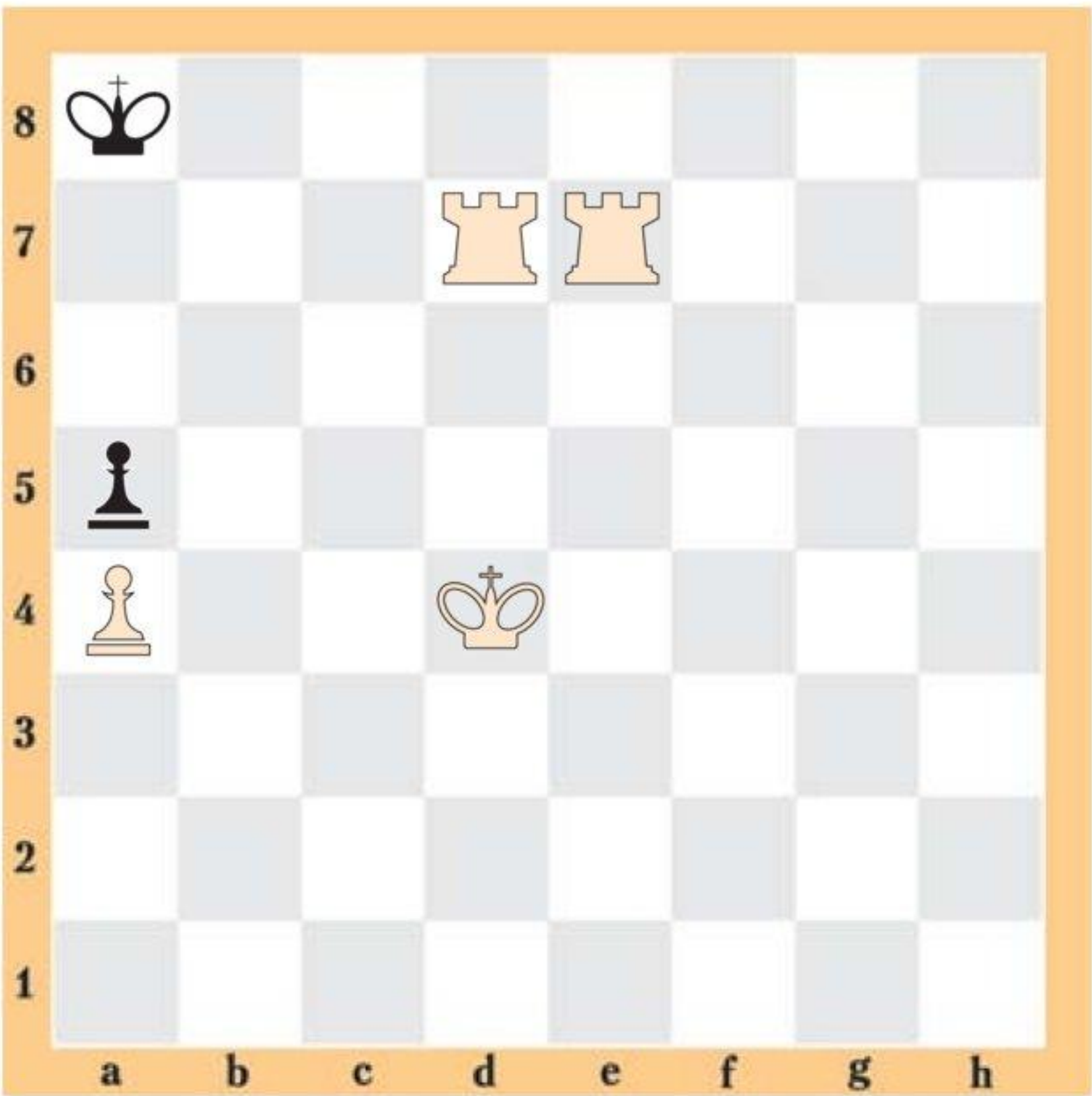




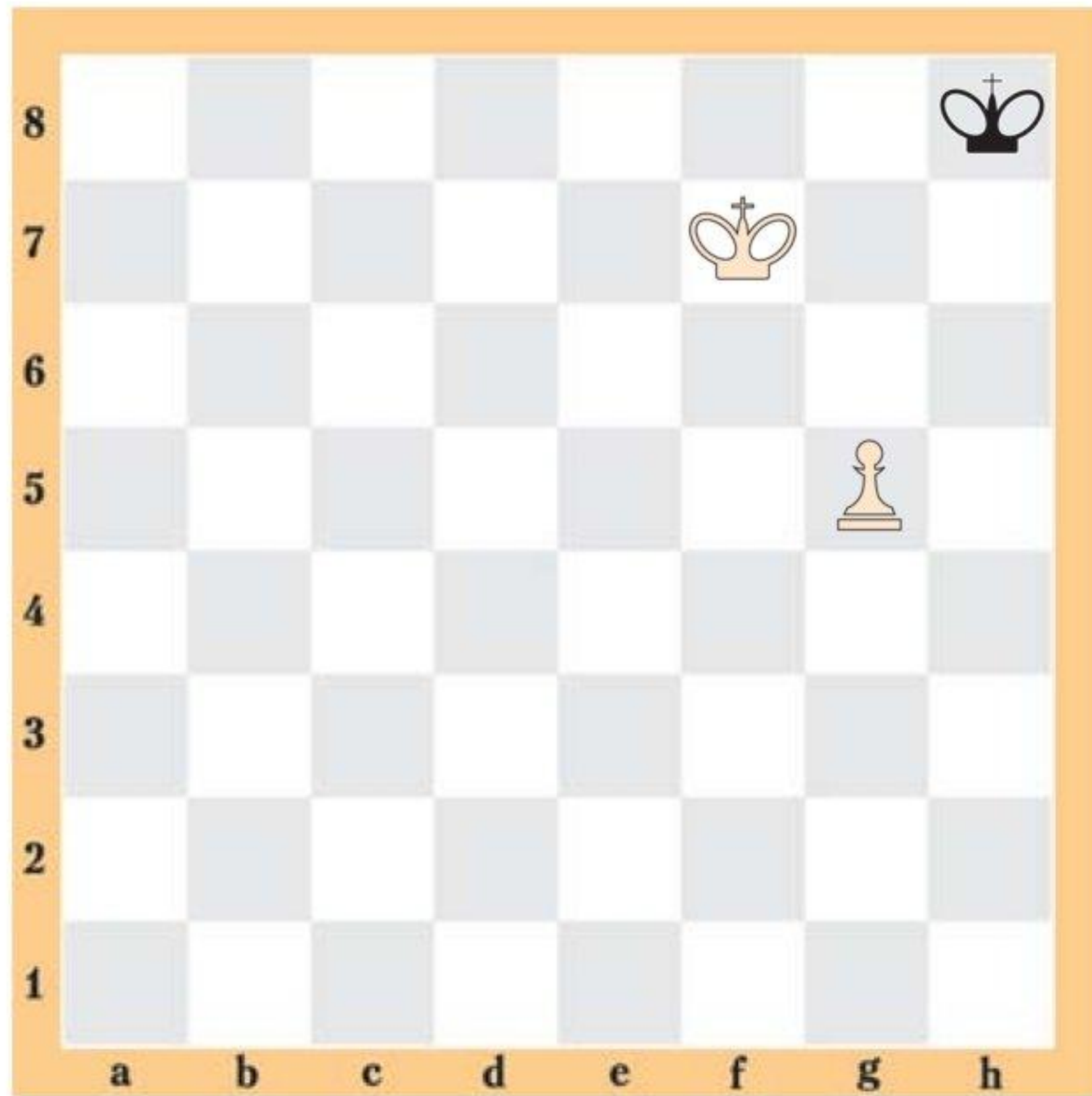
Ход белых.



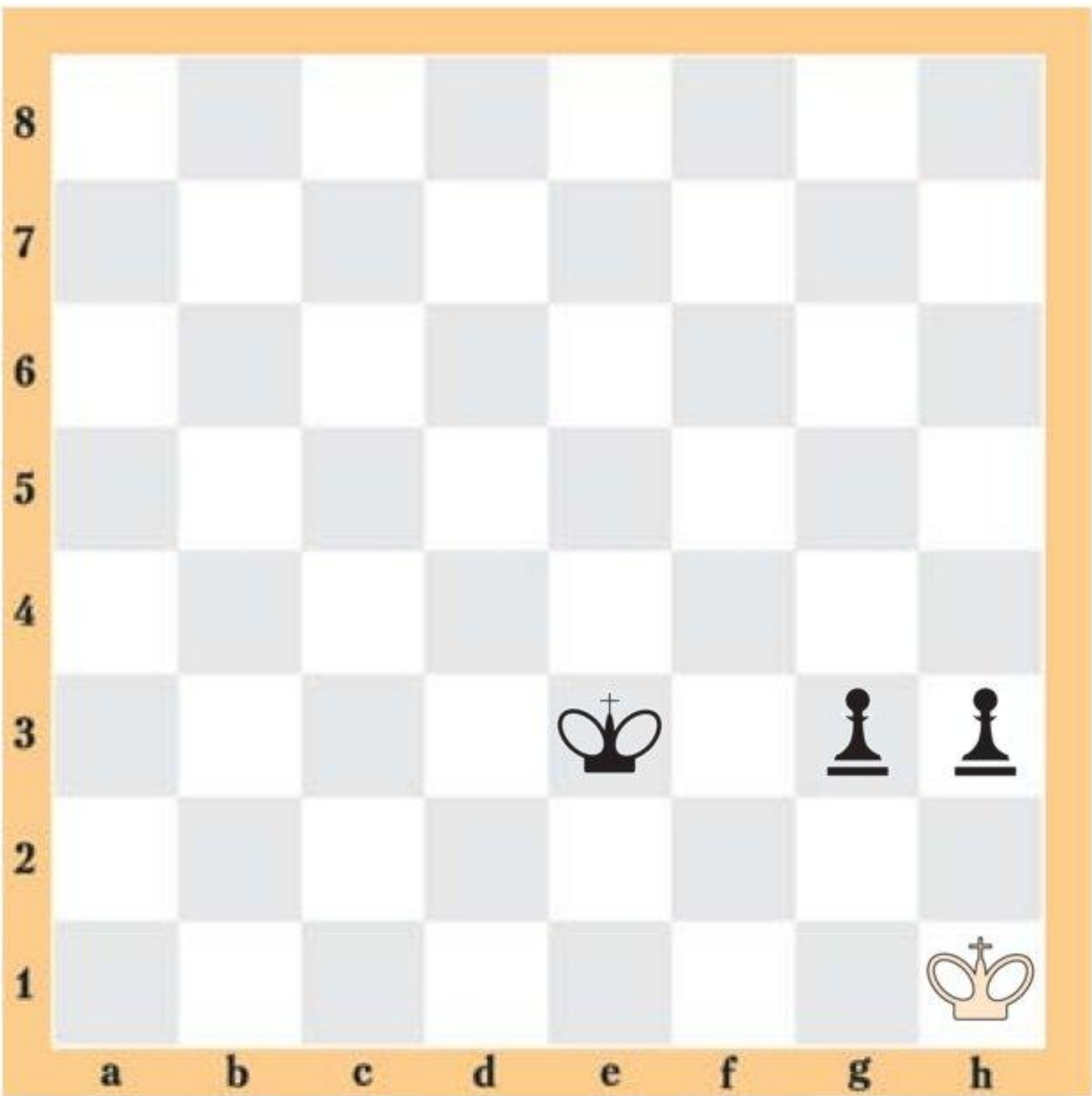
Ход белых.



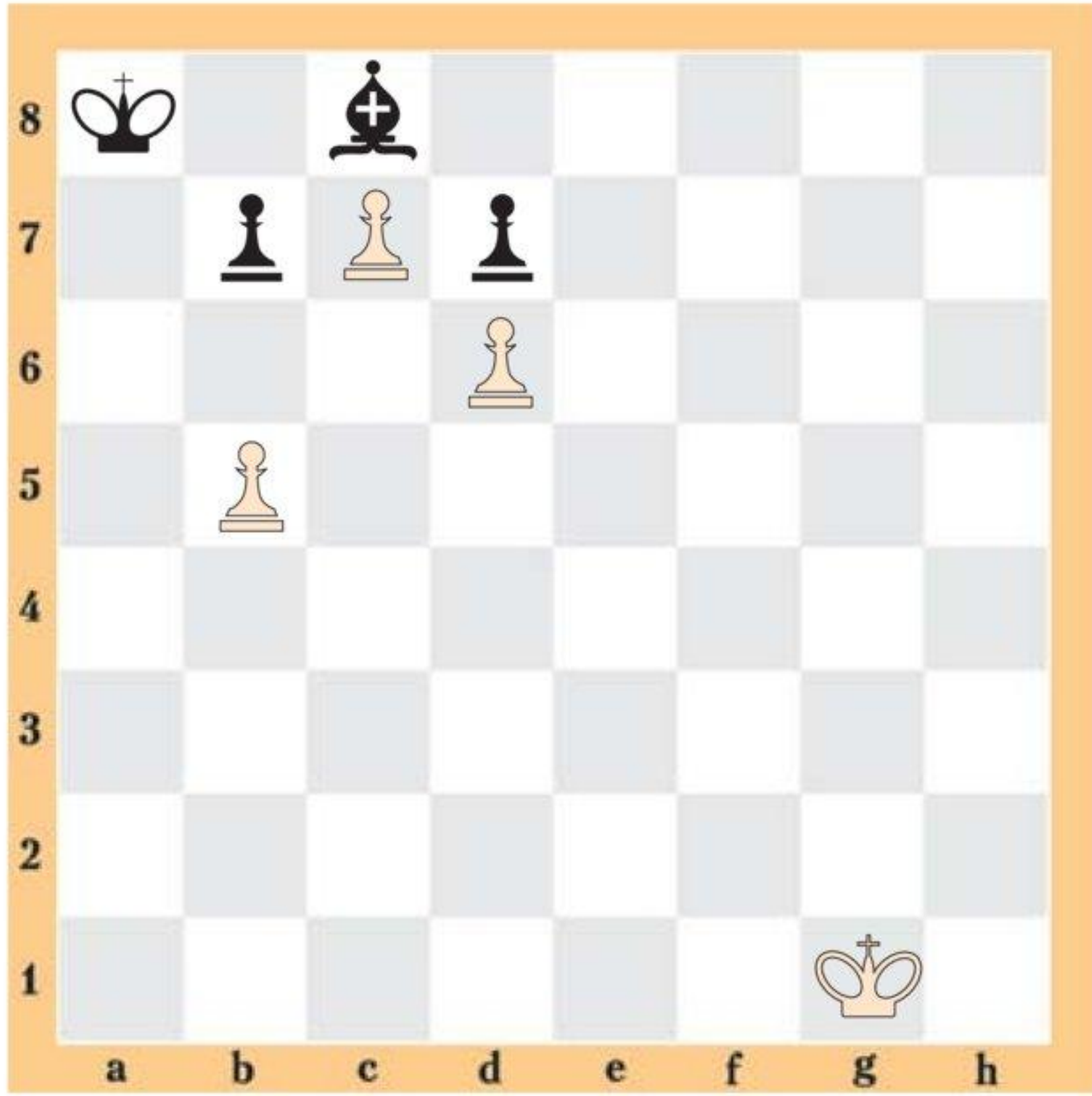
Ход белых.



Ход белых.



Ход черных.



Ход белых.