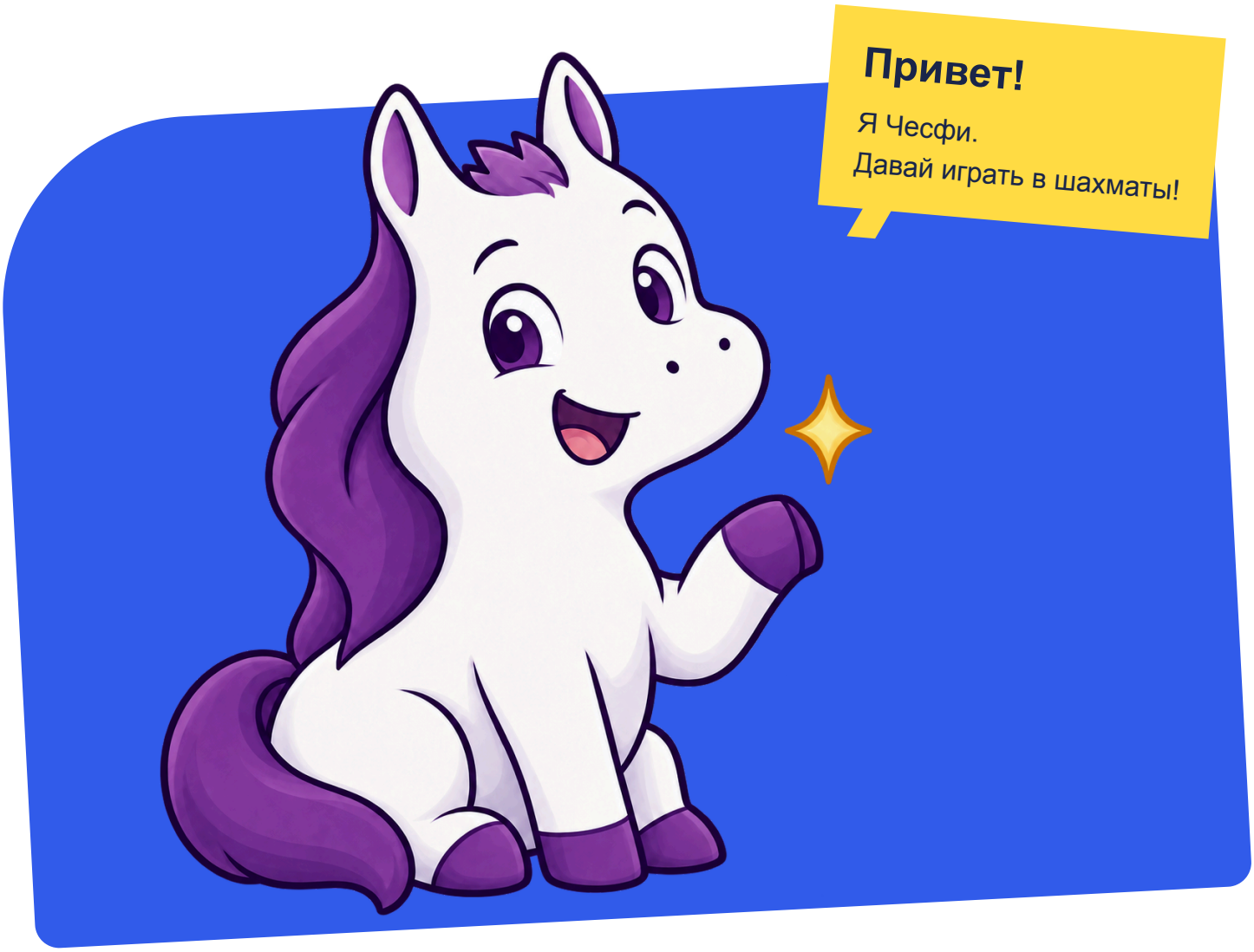
7–10 лет

Мой первый ХОД

Тетрадь юного шахматиста



Думай. Пробуй. Играй.

www.chessfield.ru

Давай знакомиться!

Меня зовут

Мой шахматный клуб

Мой тренер

С чего начнём?



Мой дом — Чесфилд

А шахматы появились около 1500 лет назад в Индии. Там играли в чатурангу — предка современных шахмат.

Люблю путешествовать

И шахматы из Индии попали в Персию, затем в арабские страны и Европу. По пути правила менялись!

Хочу стать чемпионом

В 1886 году Вильгельм Стейниц стал первым официальным чемпионом мира по шахматам.

И найти друзей

В 1924 году появилась ФИДЕ — Международная шахматная федерация. Она объединяет шахматистов из разных стран.

Знакомься: твоя команда

Король	Ферзь	Ладья	Слон	Конь	Пешка

Твоя команда может быть белой или чёрной.

Найди двойника Чесфи

Какая фигура в команде похожа на Чесфи? Найди и обведи её.

Теперь нарисуй сам

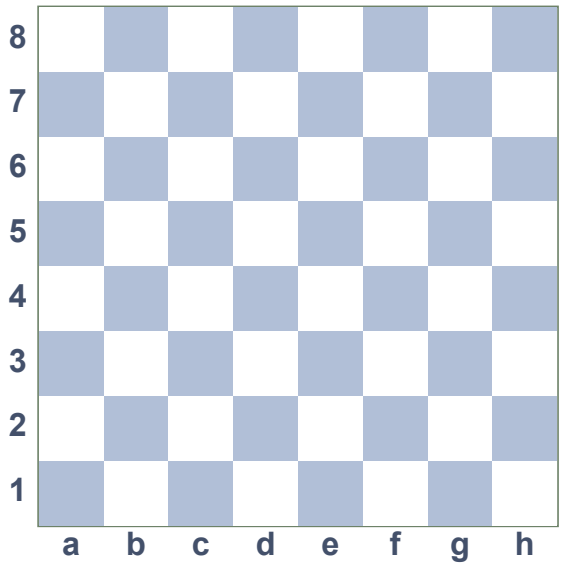
У каждой клетки — адрес



На доске 8 вертикалей и 8 горизонталей. Вертикали обозначены латинскими буквами a–h, горизонтали — цифрами 1–8.

Сначала называем букву, потом цифру: **e4**. Поставь доску так, чтобы справа внизу было белое поле. Со стороны белых это **h1**.

1 Найди и отметь поля



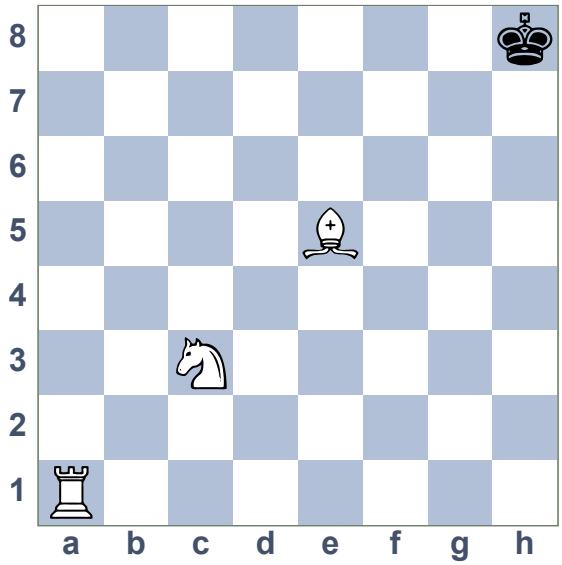
Доска со стороны белых

Отметь: **a1, h1, d4, e5, b7.**

Какого цвета поле a1?

Сколько всего полей на доске?

2 Узнай фигуру по адресу



Назови фигуры и запиши их адреса

Ладья стоит на

Конь стоит на

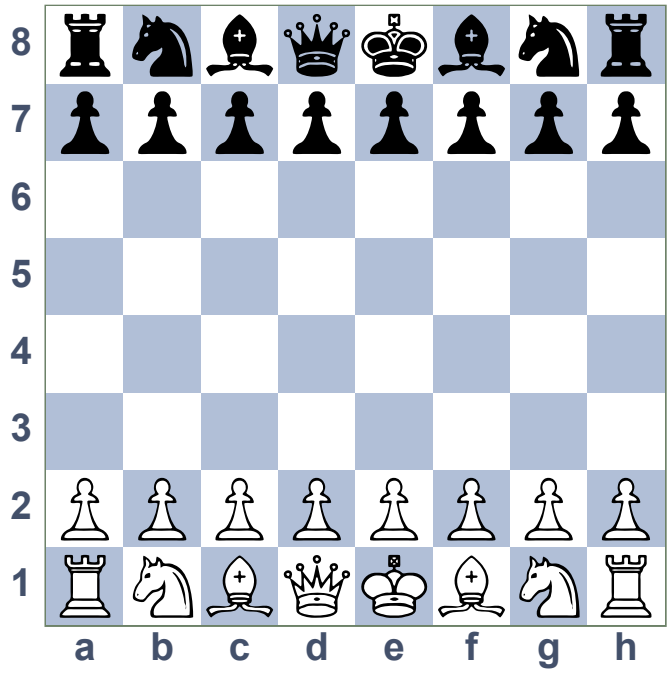
Слон стоит на

Чёрный король стоит на

Расставим фигуры



У каждого игрока в начале партии 16 фигур: король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек.



Начальная позиция. Белые внизу.

Начни с углов: ладьи, кони, слоны.

Ферзь любит свой цвет: белый — на белом d1, чёрный — на чёрном d8.

Король занимает соседнее поле. Пешки стоят перед фигурами.

1 Проверь доску перед игрой

- [ ] Справа внизу — белое поле.
- [ ] Ферзи стоят на полях своего цвета.
- [ ] У каждого игрока восемь пешек.

2 Как начинается партия

Игроки ходят по очереди. Первыми ходят белые. Цель игры — поставить мат королю соперника. Что это значит, мы узнаем на странице 15.

Чесфи знает: самый быстрый мат!
Он возможен уже на втором ходу чёрных, если белые допустят ошибки. Каждый игрок успеет сделать всего по два хода. Поэтому береги короля с самого начала!

Перед каждым ходом

Мой король в безопасности? Что задумал соперник?
Что изменится после моего хода?

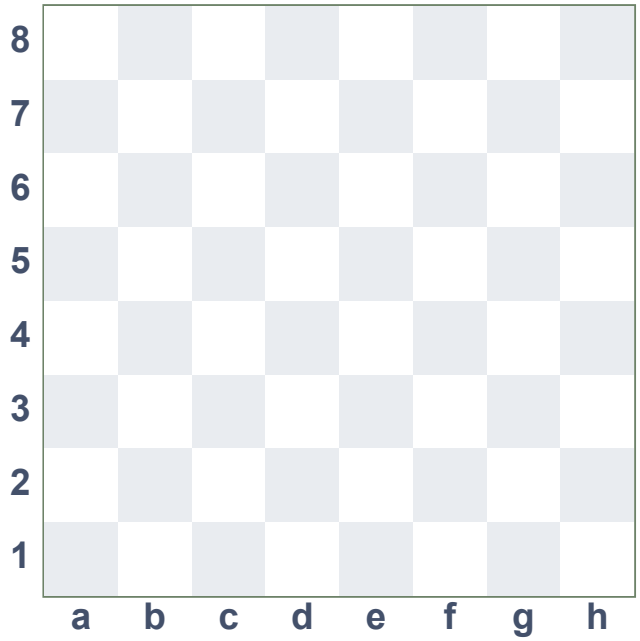
Игра вдвоём

Морской бой

Называй адреса клеток и найди корабли друга. Каждому игроку нужен свой лист.

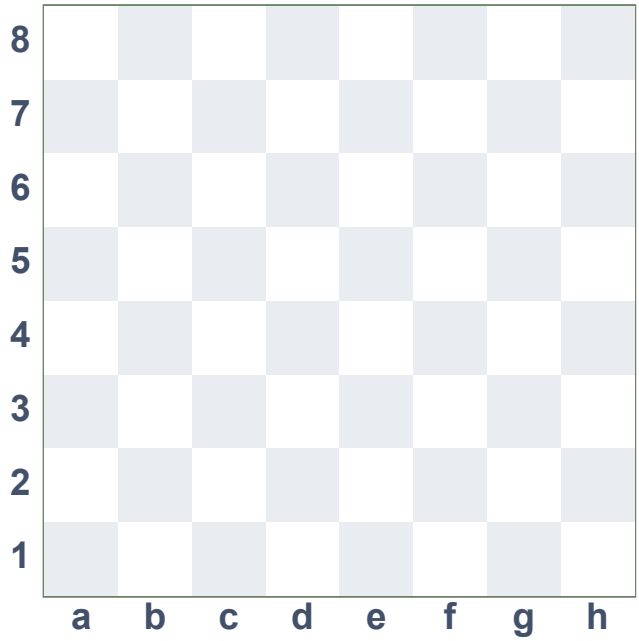
Твой флот ■■■ ■■ ■■ ■ ■ ■ 6 кораблей · 10 клеток

Мой флот



Спрячь этот флот от соперника

Флот соперника



Здесь отмечай ответы соперника

■ корабль / попадание × промах пустая клетка — ещё не проверена

1. **Спрячь корабли.** Размещай их по прямой. Между кораблями оставь хотя бы одну клетку, даже по диагонали.
2. **Назови адрес.** Например, c3. Друг отвечает: «Мимо», «Ранен» или «Потоплен». Все клетки корабля подбиты — он потоплен.
3. **Отметь ответ.** Попал — стреляй ещё. Промахнулся — передай ход. Побеждает тот, кто первым потопит весь флот.

Чесфи подсказывает

Сначала буква, потом цифра. Поставьте между листами ширму.

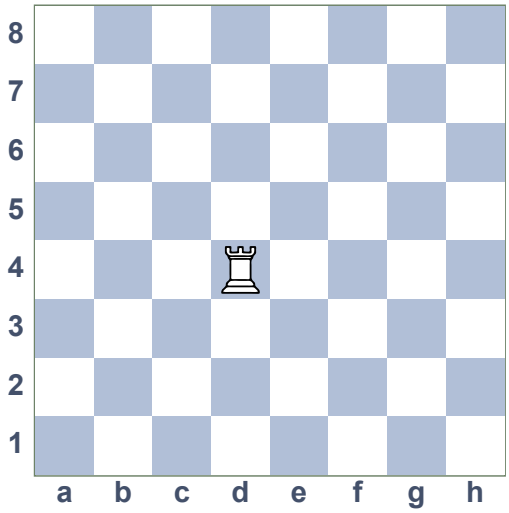
Прямо к цели

Ладья любит прямые дорожки: по горизонтали и по вертикали.



Ладья ходит на любое число свободных полей по прямой. Перепрыгивать через фигуры нельзя. Чужую фигуру можно взять, заняв её поле.

1 Исследуй ходы

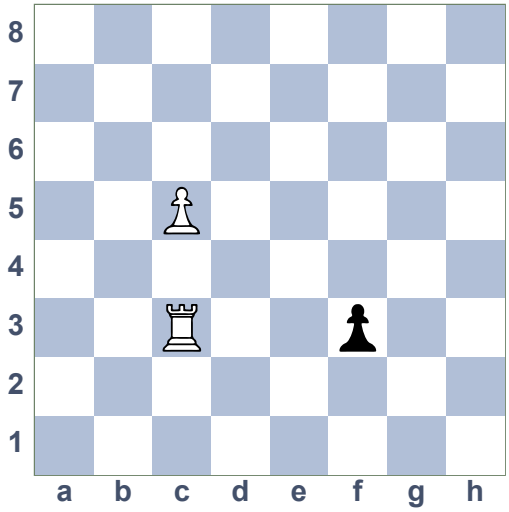


Отметь клетки на диаграмме

Отметь все поля, куда ладья d4 может попасть за один ход.

Сколько полей получилось?

2 Найди взятие



Белые ходят. Найди чёрную фигуру для взятия.

Белая пешка c5 — своя. Чёрная пешка f3 — чужая.

Какую пешку может взять ладья c3?

Задание от Чесфи

На пустой доске доберись ладьёй с a1 на h8 за два хода. Найди два разных маршрута и назови промежуточные поля.

По диагонали!



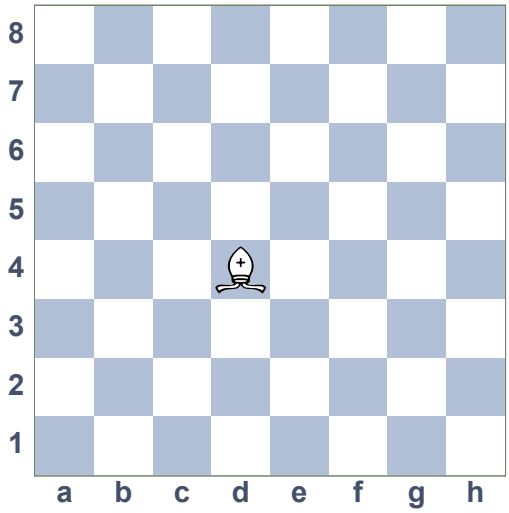
Диагональ — это дорожка из клеток одного цвета, которые касаются уголками.

Слон ходит по диагонали на любое число свободных полей. Он всегда остаётся на полях одного цвета и не перепрыгивает через фигуры.

1 Исследуй ходы

Отметь все ходы слона d4.

Сколько доступных полей ты нашёл?

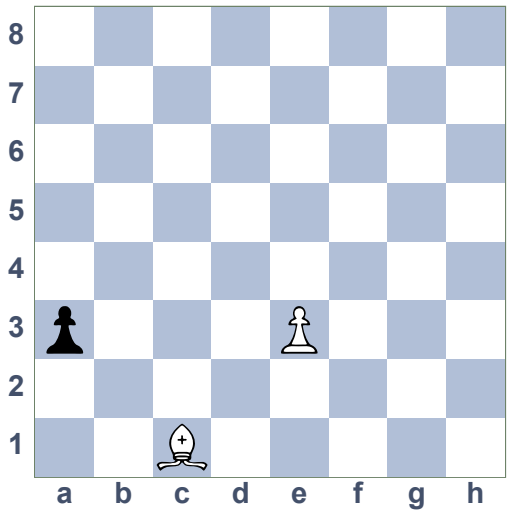


Отметь клетки на диаграмме

2 Найди взятие

Слон стоит на c1. На e3 — своя пешка, на a3 — чужая.

На каком поле слон может взять пешку?



Белые ходят. Найди чёрную фигуру для взятия.

Задание от Чесфи

На пустой доске поставь слона на c1. Сможет ли он попасть на c2? Почему? А на h6 за два хода? Покажи путь.

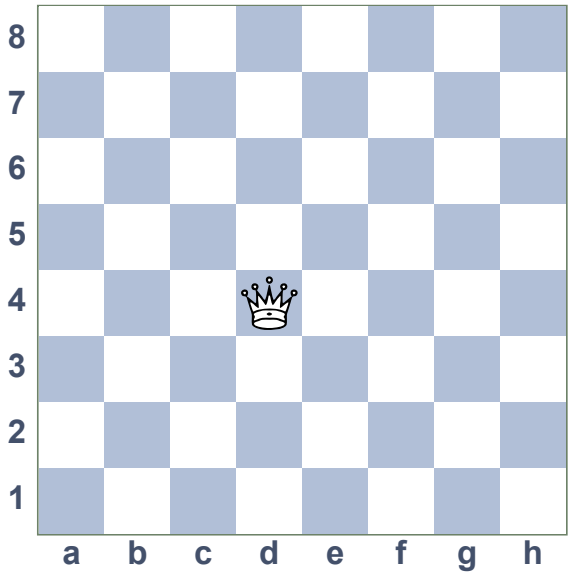
Ферзь может больше

Ферзь объединяет ходы ладьи и слона. У него много дорог!



Ферзь ходит по горизонтали, вертикали и диагонали на любое число свободных полей. Через фигуры перепрыгивать нельзя.

1 Исследуй ходы

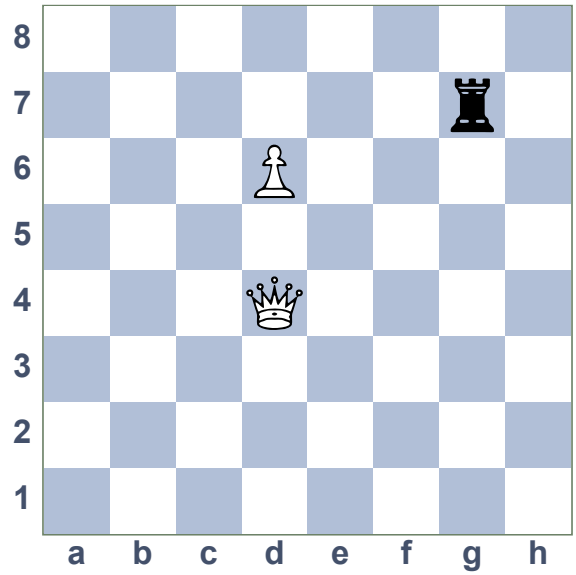


Отметь клетки на диаграмме

Отметь все ходы ферзя d4.

Сначала найди прямые дорожки, потом диагональные. Сколько полей всего?

2 Найди взятие



Белые ходят. Найди чёрную фигуру для взятия.

На d6 стоит своя пешка. На g7 — чёрная ладья.

Может ли ферзь взять ладью за один ход?

Задание от Чесфи

Придумай три разных хода ферзя с d4. Назови их адреса. Какие из этих ходов доступны ладье, а какие — слону?

Береги короля

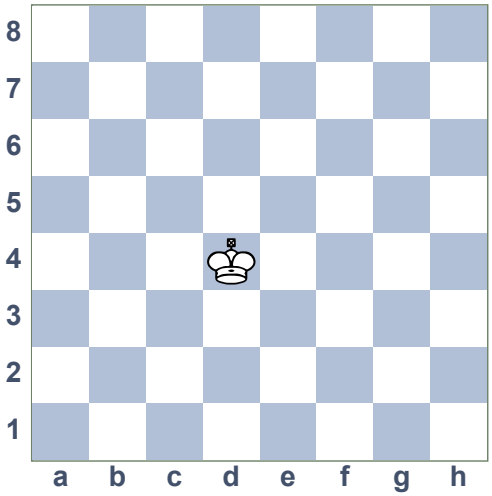
Король ходит на одно поле в любую сторону: прямо или по диагонали.



Король не может вставать под удар чужой фигуры. Два короля не могут стоять рядом. Короля не берут: ему объявляют шах или ставят мат.

1 Найди соседние поля

Отметь все поля, куда может шагнуть король d4.

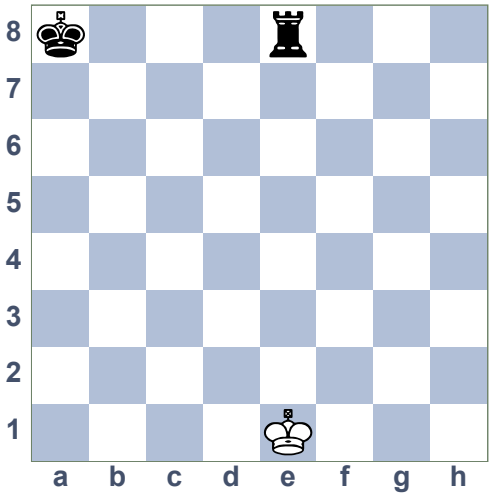


Учебная диаграмма без противника

2 Не попади под удар

Король e1 под ударом ладьи.

Какие поля безопасны: **d1, e2, f1**?



Белые ходят. Чёрная ладья нападает по линии e.

Задание от Чесфи

На пустой доске проведи короля с a1 на c3 сначала за два хода, а затем за три. Назови поля каждого маршрута.

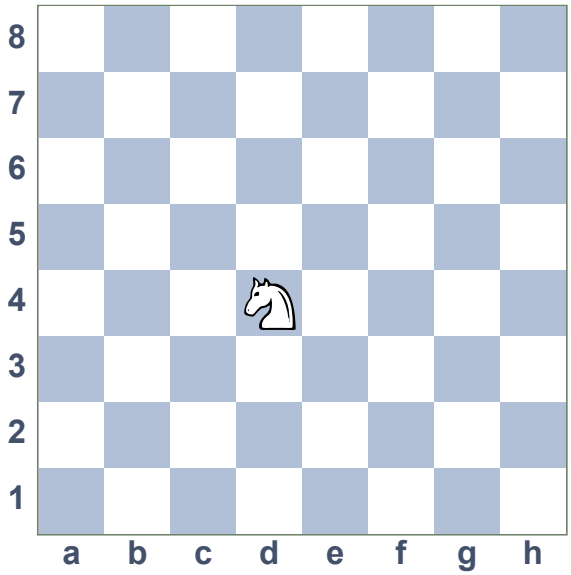
Прыжок конём

Два поля по прямой, затем одно вбок. Так получается ход коня.



Конь может перепрыгивать через фигуры. Он не может закончить ход на поле своей фигуры. При каждом ходе конь меняет цвет поля.

1 Восемь направлений

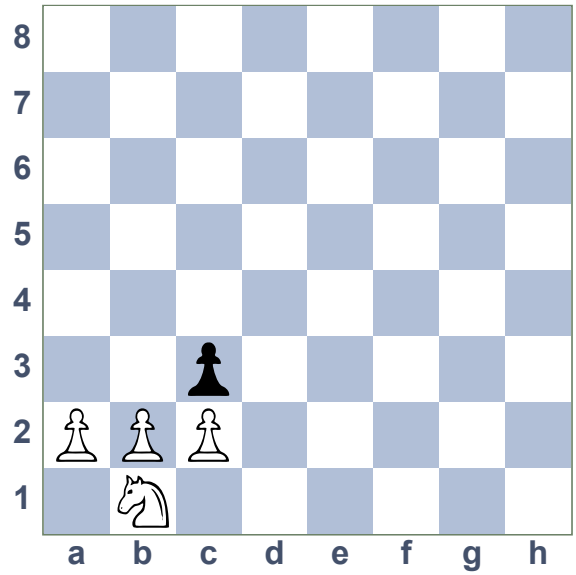


У коня в центре много маршрутов

Отметь все поля, куда конь d4 может прыгнуть за один ход.

Сколько полей получилось?

2 Перепрыгни через соседей



Белый конь b1 и белые пешки

Пешки стоят рядом с конём. Мешают ли они ему прыгнуть?

Найди поле, на котором конь может взять чёрную пешку.

Поле для взятия

Задание от Чесфи

На пустой доске доберись конём с b1 на e4 за два хода. Найди один путь, а затем попробуй другой маршрут!

Шаг за шагом

Белые пешки движутся к 8-й горизонтали, чёрные — к 1-й. Назад пешки не ходят.

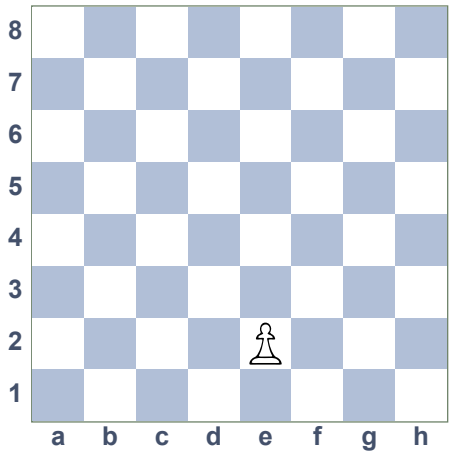


Обычно пешка идёт на одно свободное поле вперёд. С начального поля может пойти на два, если оба поля свободны. Берёт на одно поле по диагонали вперёд.

1 Первый шаг

Отметь оба возможных хода пешки e2.

Пешка может пойти на



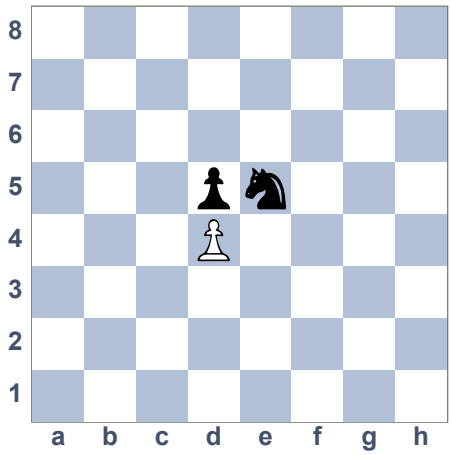
Белая пешка на начальном поле

2 Вперёд или наискосок?

Перед пешкой d4 стоит чёрная пешка. Справа по диагонали — чёрный конь.

Какую фигуру можно взять?

Фигура и поле



Белые ходят

Превращение. Дойдя до последней горизонтали, пешка сразу заменяется ферзём, ладьёй, слоном или конём своего цвета. Даже если такие фигуры ещё есть на доске!

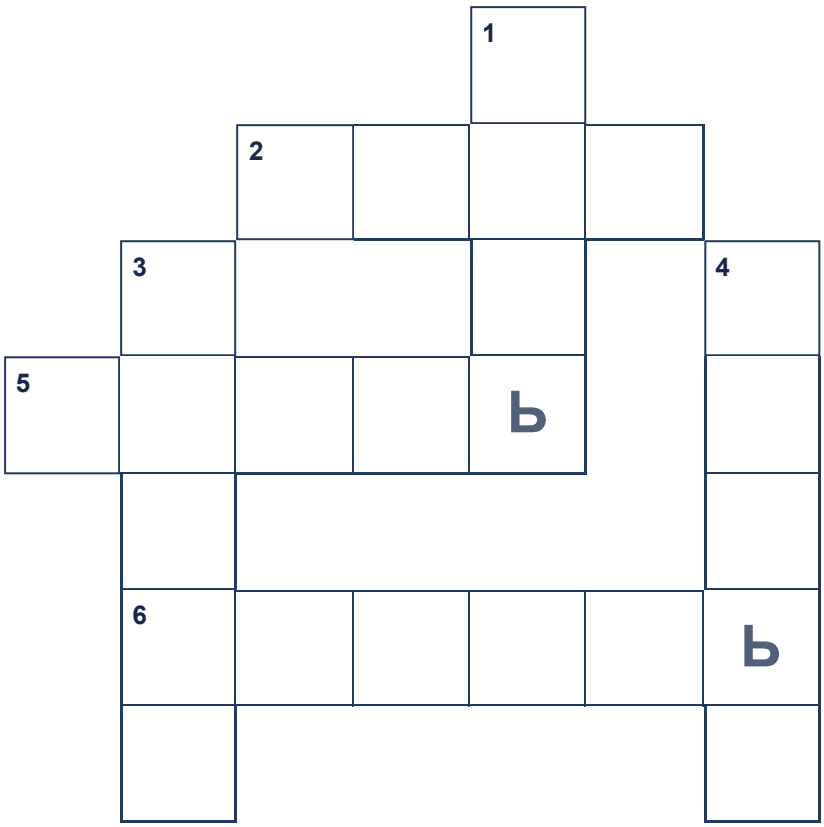
Задание от Чесфи

Поставь белую пешку на e7. Сделай ход до последней горизонтали и покажи четыре варианта превращения.

Игровая пауза

Кто есть кто?

Отгадай названия фигур



Моя любимая фигура — потому что…

Слова спрятались!

Начни с шести названий фигур. Ищи слова слева направо → и сверху вниз ↓ и обводи их. Буквы могут быть общими.

П	Щ	Ы	Ы	Б	Ш	А	Х	М	А	Т	Ы	Ё	П	П
Б	А	Т	А	К	А	Д	Ц	Х	Б	Ж	Ж	Ц	С	О
Ю	Ь	И	Ч	Е	Ю	Ш	Ч	Г	Л	Ж	П	Ш	Х	Ц
Я	Е	Л	С	Й	М	А	Я	М	А	Д	А	Р	Ф	Ш
Ш	П	М	А	Г	В	Х	Д	Ш	Д	Ш	Т	Ъ	Ч	З
З	Б	П	Я	А	К	О	Н	Ь	Ц	У	О	Ь	Ъ	Ц
О	Ц	Ф	М	М	А	Т	Б	Ё	Ж	Э	Ш	Ж	Х	И
Ц	Ь	Е	С	Б	З	В	К	О	Р	О	Л	Ь	Г	К
Ё	Ц	Р	Л	И	У	Р	Б	Ж	Ъ	П	Е	Ш	К	А
Ы	У	З	О	Т	Ь	Ы	Ч	О	К	О	Ь	Х	П	Г
Л	Ш	Ь	Н	Р	О	К	И	Р	О	В	К	А	И	К
А	Ч	Е	Т	С	Т	Т	С	Ч	Я	Ы	Х	А	Ч	Ч
Д	Ь	И	Ё	Ш	Н	Ь	И	Д	О	Л	О	К	Н	Ф
Ь	Б	Л	Э	Д	Е	Б	Ю	Т	К	Ф	Щ	Б	Ф	Б
Я	Э	Н	Д	Ш	П	И	Л	Ь	Т	Л	Й	И	Ё	О

Начни с фигур

КОРОЛЬ · ФЕРЗЬ · ЛАДЬЯ · СЛОН · КОНЬ · ПЕШКА

Продолжи, если хочешь

ШАХМАТЫ · РОКИРОВКА · ПАТ · ШАХ · МАТ · АТАКА

Со звёздочкой · вместе с тренером

ДЕБЮТ · ЭНДШПИЛЬ · ГАМБИТ

Дебют — начало партии. **Эндшпиль** — заключительная часть, когда фигур осталось мало. **Гамбит** — начало партии, в котором предлагают жертву ради активности фигур.

Король под ударом



Шах — это нападение на короля. Если тебе дали шах, следующим ходом нужно обязательно защититься.

Уйти

Перевести короля на безопасное поле.

Взять

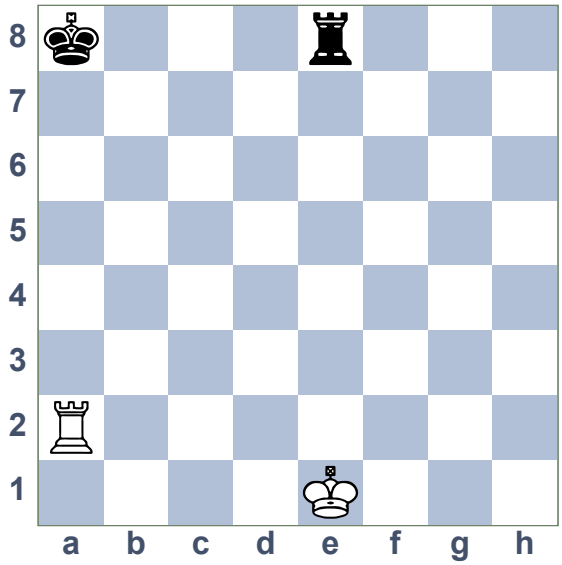
Взять нападающую фигуру, если это безопасно.

Закрыться

Поставить фигуру между королём и нападающим.

Не в каждой позиции доступны все три способа. От шаха конём закрыться нельзя.

1 Кто напал на короля?



Ход белых

Найди чёрную фигуру, которая даёт шах.

Шах даёт

Куда передвинуть белую ладью a2, чтобы закрыть короля?

Поставлю ладью на

2 Найди ещё одну защиту

Используй ту же позицию. Вместо хода ладьёй найди безопасный ход королём.

Король уйдёт с e1 на

Мой порядок мыслей

Есть ли шах? → Кто нападает? → Как я могу защититься?

Мат или пат?



Сначала проверь: король под шахом? Затем посмотри, есть ли у игрока хотя бы один разрешённый ход.

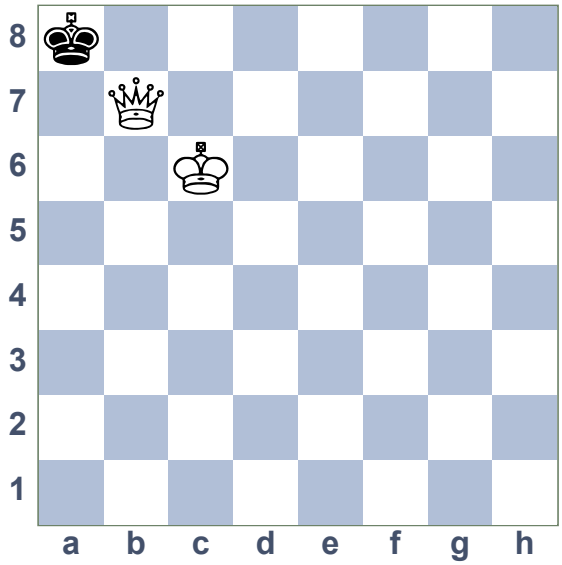
Мат

Есть шах, а защититься нельзя. Игрок, поставивший мат, победил.

Пат

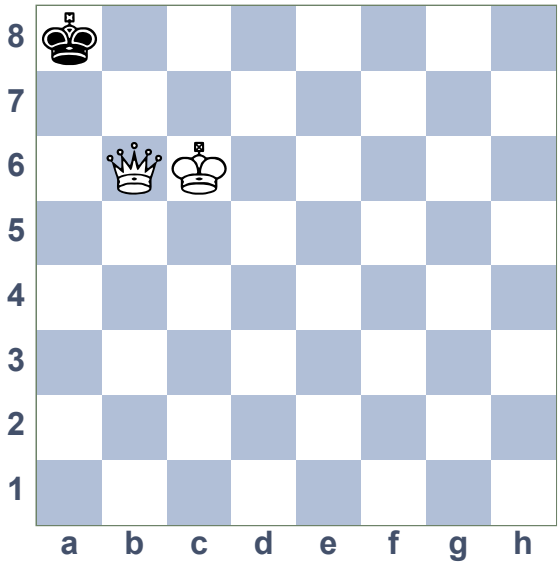
Шаха нет, но у игрока нет ни одного разрешённого хода. Это ничья.

1 Исследуй две позиции



Позиция А · ход чёрных

Есть шах? Мат или пат?



Позиция Б · ход чёрных

Есть шах? Мат или пат?

2 Объясни своими словами

Почему в позиции А чёрный король не может взять белого ферзя?

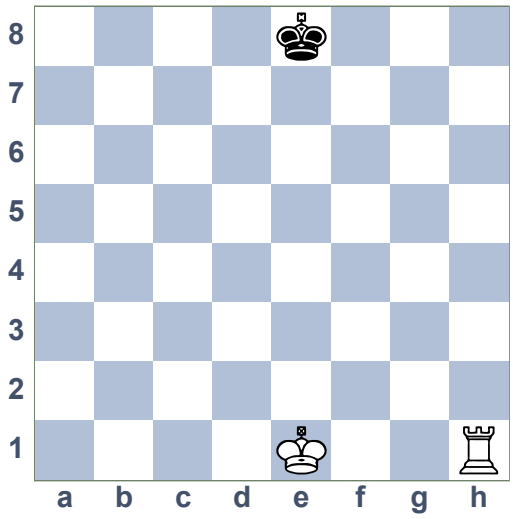
Внимание: для пата проверяем ходы всех фигур игрока, а не только короля. В этих двух позициях у чёрных остался только король.

Особые ходы

Эту страницу лучше разобрать на настоящей доске вместе с тренером.



1 Рокировка: король и ладья в одном ходе



Короткая рокировка белых: до хода

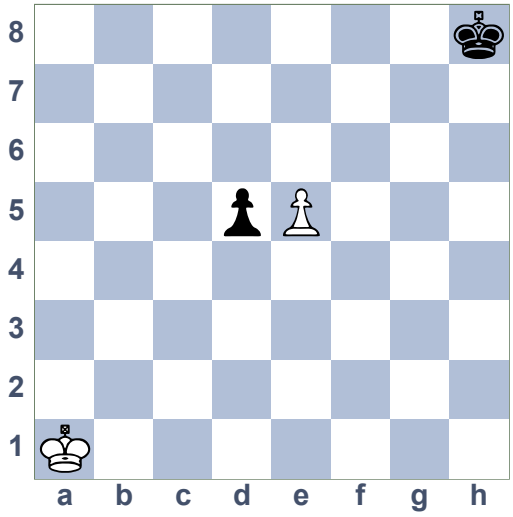
Король идёт **e1** → **g1**, а ладья **h1** → **f1**. Сначала передвигают короля.

Отметь новые поля короля и ладьи.

При длинной рокировке: король **e1** → **c1**, ладья **a1** → **d1**.

Рокировка разрешена, если король и выбранная ладья ещё не ходили, а между ними нет фигур. Король не под шахом, не проходит через атакованное поле и не попадает под удар.

2 Взятие на проходе



Чёрная пешка только что пошла с d7 на d5

Белая пешка e5 может пойти на **d6** и взять пешку d5. Чёрную пешку убирают с доски.

Это возможно только **сразу следующим ходом** после двойного шага соседней пешки.

Куда встанет белая пешка?

Задание от Чесфи

Не торопись запоминать всё сразу. Повтори каждый особый ход руками на доске.

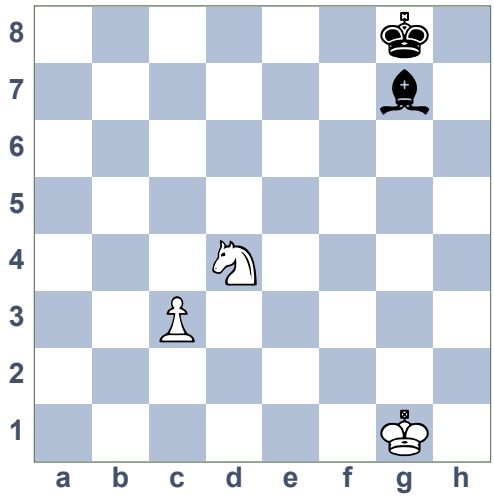
Нападение и защита

Замечай не только свои возможности, но и угрозы соперника.



Нападение: фигура грозит взять чужую фигуру своим следующим ходом. **Защита:** своя фигура может взять нападающего, если тот сделает взятие. Про атакованную фигуру без защиты говорят: «висит».

1 Посмотри пример



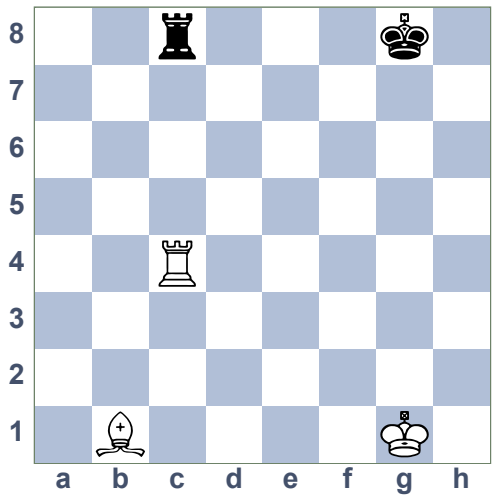
Пример · ход белых

Слон g7 нападает на коня d4. Проведи пальцем по диагонали.

Конь защищён пешкой c3: если слон возьмёт коня, пешка сможет взять слона.

Защищённую фигуру тоже могут взять!

2 Найди угрозу и выбери защиту



Твоя очередь · ход белых

Какая белая фигура висит? Назови нападающего и проверь, есть ли защитник.

Кто на кого напал?

Попробуй три способа: **уйти, защитить, взять нападающего.** Выбери один и покажи ход.

Мой ход

Объясни: как мой ход помогает?

Ценность фигур

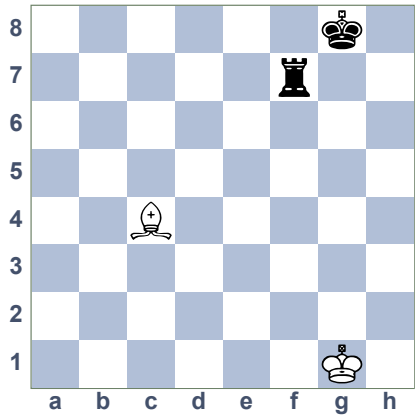


У фигур есть условная цена в пешках. Она сложилась из опыта игры: чем больше у фигуры возможностей двигаться и нападать, тем выше обычно её цена.

Пешка	Конь	Слон	Ладья	Ферзь
1	3	3	5	9

Эти числа помогают сравнивать ценность фигур при размене. **Короля нельзя взять или разменять, поэтому у него нет цены в пешках. Цель игры — поставить ему мат.**

1 Посмотри пример



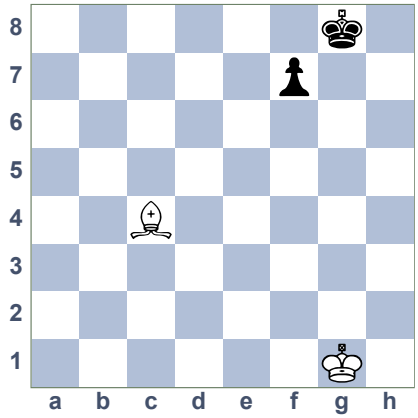
Пример · ход белых

Слон c4 берёт ладью f7, а король g8 в ответ берёт слона на f7. **Такой обмен взятиями называют разменом.**

Белые взяли **5**, отдали **3**.
5 − 3 = **2** пешки в пользу белых.

Покажи оба взятия на доске.

2 А если вместо ладьи — пешка?



Твоя очередь · ход белых

Представь: слон берёт пешку f7, король берёт слона. Выгодно ли это белым по стоимости?

Взял …, отдал …

Мой вывод и почему

3 Сравни ещё один обмен

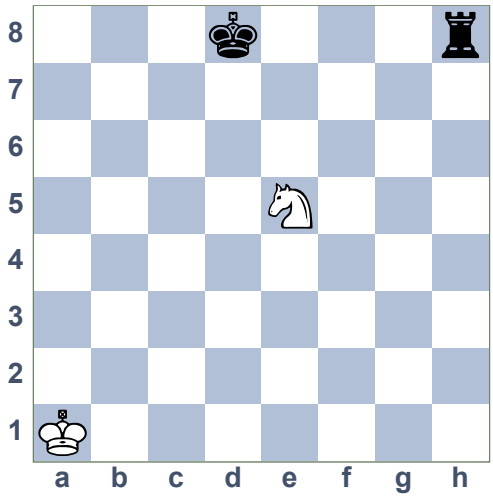
Ты взял слона и отдал коня. Кто выиграл по стоимости? Объясни.

Двойной удар и вилка



Двойной удар создаёт две угрозы сразу. Если одна фигура нападает на две фигуры соперника, это вилка.

1 Посмотри пример



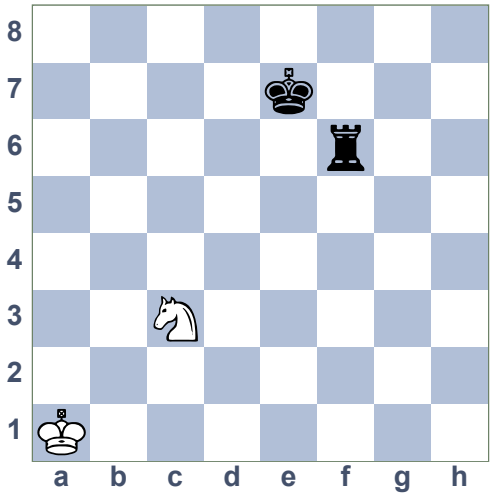
Пример · ход белых

Конь e5 → f7. Теперь он нападает на короля d8 и ладью h8.

Чёрные обязаны спасти короля. После этого конь сможет взять ладью.

Покажи две «веточки» вилки от f7.

2 Найди вилку конём

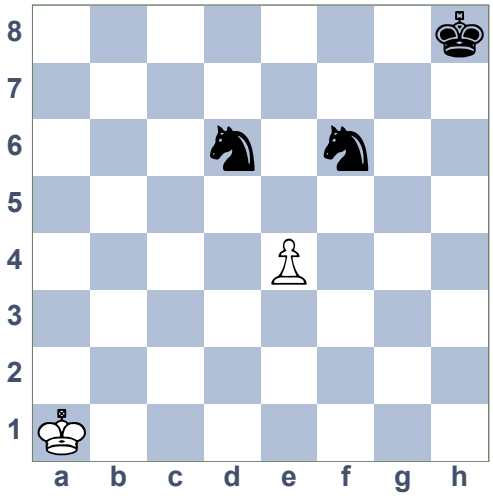


Ход белых

Куда прыгнет конь c3, чтобы напасть на короля и ладью?

Ход и две цели

3 Пешка тоже умеет!



Ход белых

Как пешке e4 напасть сразу на двух коней?

Ход и две цели

4 Объясни устно на примере сверху

После прыжка коня на f7 чёрный король ушёл на c8. Что возьмёт конь? Почему чёрные не могли сначала спасти ладью?

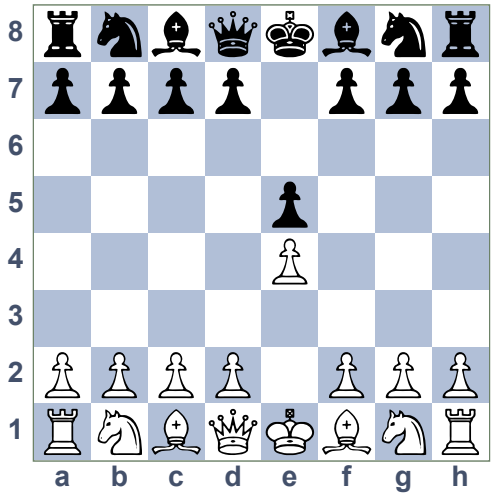
Дай фигурам вступить в игру



Не нужно учить ходы наизусть. Ищи полезное дело для каждой фигуры.

Три ориентира: центр — поля d4, e4, d5, e5; развитие — вывод коней и слонов с начальных полей; безопасность короля — в том числе рокировка, когда она разрешена.

1 Посмотри пример



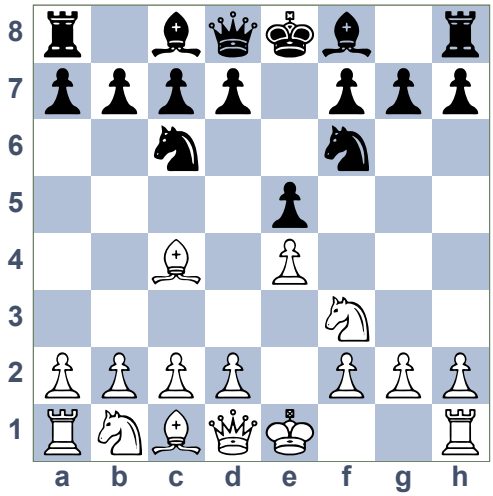
После e2 → e4 и e7 → e5 · ход белых

Конь g1 → f3 выходит в игру и нападает на центральную пешку e5.

Пешка e4 уже освободила дорогу слону f1. Позже он тоже сможет выйти.

Отметь на доске четыре поля центра.

2 Выбери полезный ход



Новая позиция · ход белых

Какой ход развивает новую фигуру: **конь b1 → c3** или **конь f3 → g1**?

Выбираю …, потому что …

Король e1 и ладья h1 ещё не ходили. Можно ли здесь сделать короткую рокировку? Проверь путь короля.

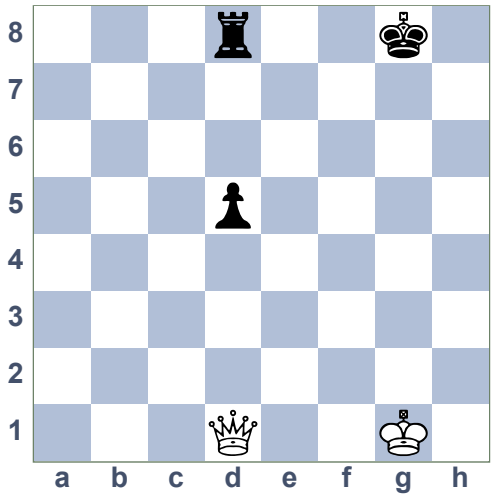
Объясни: разрешена ли рокировка? Где окажутся король и ладья?

Я схожу — а что потом?



Перед тем как тронуть фигуру, представь свой ход и один ответ другого игрока.

1 Посмотри пример



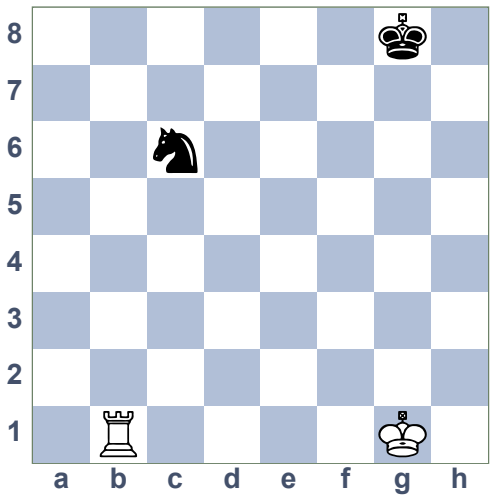
Пример · ход белых

«Возьму ферзём пешку: **d1** → **d5**!»

Но тогда чёрная ладья **d8** → **d5** возьмёт ферзя. Одна пешка не стоит ферзя.

Сначала покажи мой ход, затем ответ соперника.

2 Не попади под удар

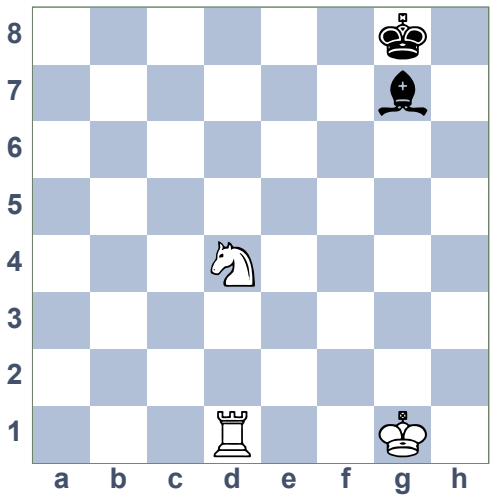


Ход белых

Я хочу пойти ладьёй **b1** → **b4**. Какую фигуру и с какого поля смогут взять чёрные?

Ответ чёрных

3 Не забудь защитника



Ход белых

Я хочу пойти ладьёй **d1** → **a1**. Какая моя фигура потеряет защиту? Кто её возьмёт?

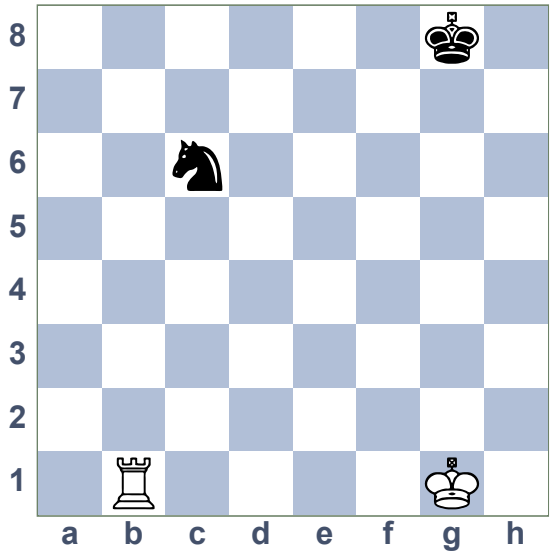
Ответ чёрных

Один момент из моей игры



Выбери один свой ход — удачный или трудный. Покажи позицию тренеру на доске.

1 Посмотри пример



Пример · перед ходом белых

Я хотел: вывести ладью на b4.

Произошло: конь c6 взял её на b4.

В следующий раз: перед ходом проверю поля, которые атакует конь.

2 Расскажи о своём ходе

Можно ответить вслух. Не нужно записывать всю партию.

Мой замысел

Что я хотел сделать?

Ответ соперника

Что произошло после моего хода?

3 Одна идея на следующую партию

Запиши коротко, что хочешь повторить или сделать иначе.

В следующий раз я…

Проверь себя

Попробуй справиться самостоятельно, а потом обсуди ответы с тренером.



1 Заполни пропуски

Первый ход в партии делают…

Через фигуры перепрыгивает…

По прямой и диагонали ходит…

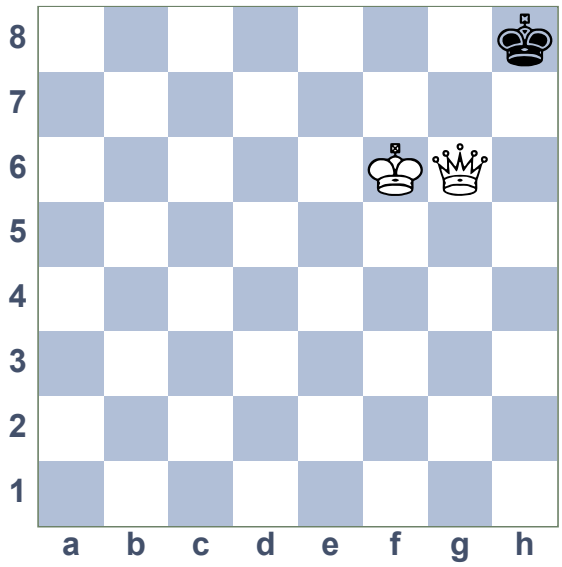
Шах, от которого нет защиты, — это…

2 Правда или нет?

- [ ] Пешка может ходить назад.
- [ ] Король может встать под удар.
- [ ] Слон остаётся на полях одного цвета.

Поставь галочку только рядом с верным утверждением.

3 Мат в один ход



Ход белых. Найди ход ферзём.

Сделай ход, после которого чёрный король окажется под шахом и не сможет спастись.

Ферзь идёт с g6 на

Проверь все соседние поля чёрного короля.

Памятка

Перед ходом — три вопроса

Остановись на минутку. Посмотри на доску и ответь вслух.

1

Моему королю шах?

Если да — сначала спасаю короля. После моего хода он тоже не должен быть под ударом.

2

На кого напали?

Проверяю свои фигуры. Если нужно — ухожу, защищаю или беру нападающего.

3

Что ответит соперник?

Представляю свой ход. Проверяю: сможет ли соперник дать шах или взять мою фигуру?

В начале партии

Помогаю пешкам и фигурам бороться за центр. Вывожу коней и слонов. Ищу возможность безопасной рокировки.

После партии

Выбираю один момент: что хотел, что произошло, что попробую в следующий раз.

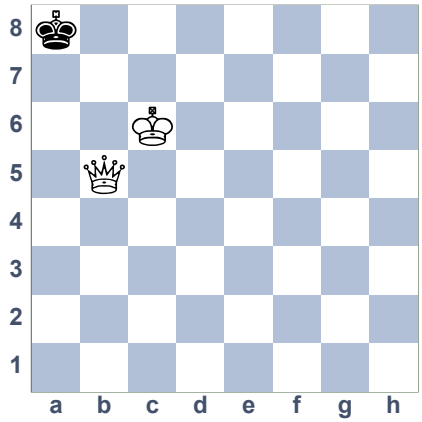
Задание от Чесфи

Перед одним ходом в своей партии пройди все три вопроса. Объясни тренеру, какой ход ты выбрал и почему.

Найди мат в один ход



В каждой задаче начинают белые. Найди один ход, который сразу ставит мат.



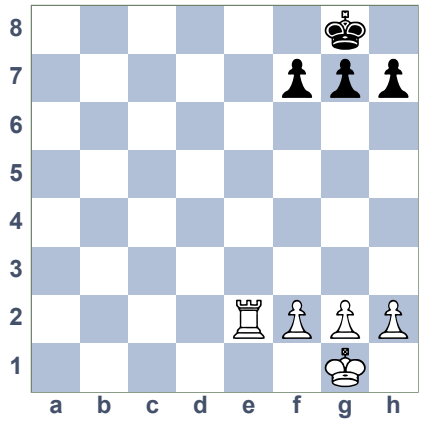
Ход белых · мат в один ход

1 Найди мат в один ход

Покажи ход на диаграмме или расставь позицию на доске.

Какая фигура? Откуда и куда?

Почему это мат?



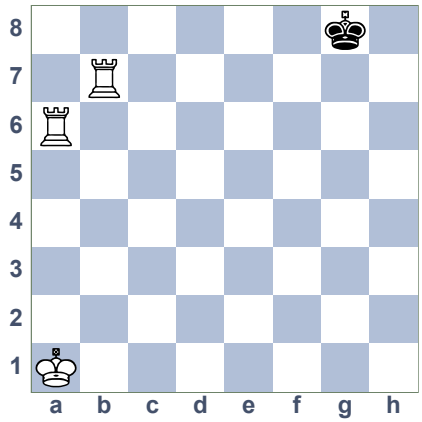
Ход белых · мат в один ход

2 Найди мат в один ход

Покажи ход на диаграмме или расставь позицию на доске.

Какая фигура? Откуда и куда?

Почему это мат?



Ход белых · мат в один ход

3 Найди мат в один ход

Покажи ход на диаграмме или расставь позицию на доске.

Какая фигура? Откуда и куда?

Почему это мат?

Задание от Чесфи

После своего хода проверь: есть ли шах? Может ли король уйти? Можно ли взять нападающую фигуру или закрыться от шаха?

ГРАМОТА

Награждается

за освоение основ шахмат

по тетради «Мой первый ход»



Ты знаешь, как ходят фигуры, умеешь защищать короля и находить мат. За каждой решённой задачей — твоя работа.

Желаем интересных партий и достойных соперников!

Дата _____

Шахматное сообщество «Чесфилд» chessfield.ru

Чесфи

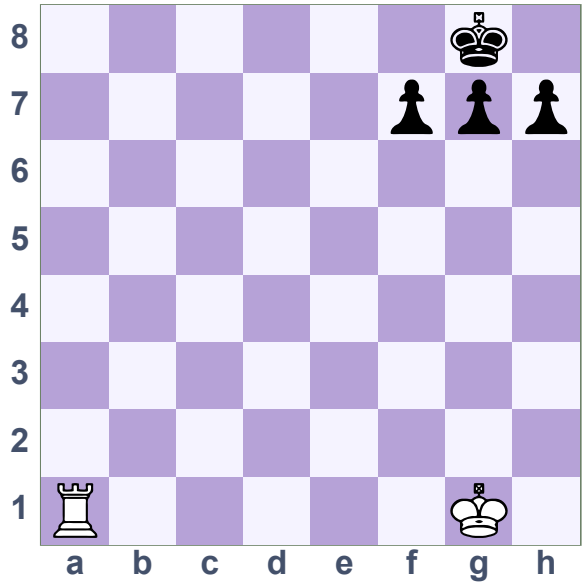
Практика

Твой ход

Правила уже знакомы. Теперь попробуй их в игре!



Найди мат в один ход



Потренируйся в решении шахматных задач