

ТАТЬЯНА ОГНЕВА

Приключения Алекса в шахматном королевстве



Татьяна Огнева
Приключения Алекса
в шахматном королевстве.
Учебное пособие по
шахматам для детей

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67855677
ISBN 9785005672704*

Аннотация

Учебное пособие для детей, начиная с 5 лет. Обучение шахматам начинается со сказки. Погружаясь в мир шахматного королевства, учащиеся участвуют в приключениях героя и помогают ему справиться с испытаниями. Благодаря этому дети приобретают навыки планирования и опыта самостоятельного принятия решений. В процессе выполнения учебных заданий дети не только учатся играть в шахматы и решать задачи, но и тренируют свои интеллектуальные способности, что в итоге повышает обучаемость.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	5
Чудесное перемещение Алекса в шахматное королевство	9
Знакомство с наставницей Руффой (знакомство с ладьей)	10
1.1 Белые начинают и выигрывают всех черных фигур, используя размен ладей	12
1.2 Определи результат игры. Белые начинают во всех позициях (упражнение для развития визуализации)	14
Встреча с малышами-пешками	17
Правила хода пешки и ее особенности	19
Конец ознакомительного фрагмента.	20

Приключения Алекса в шахматном королевстве Учебное пособие по шахматам для детей

Татьяна Огнева

Иллюстратор Татьяна Анатольевна Богачева

© Татьяна Огнева, 2022

© Татьяна Анатольевна Богачева, иллюстрации, 2022

ISBN 978-5-0056-7270-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ВВЕДЕНИЕ



Каждый год в столице одной страны проходит шахматный турнир школьных команд, состоящих из классов в полном составе. В маленьком городе школьники давно готовились к этому соревнованию. А началось всё с того, что один папа научил свою дочку первоклассницу Анну играть в шахматы. Анне так это понравилось, что она научила играть всех сво-

их одноклассников. И вот тогда им пришла в голову мысль, что неплохо было бы поехать туда всем классом и принять участие в шахматном турнире.

Они начали готовиться и вдруг, за две недели до начала соревнования, в класс пришел новый ученик, совсем не умеющий играть в шахматы. Его звали Алекс. Анна и ее одноклассники стали учить Алекса, но у него ничего не получалось. В голове был такой хаос от всех этих шахматных ходов, фигур и правил. Глаза разбегались по шахматной доске, и все запутывалось еще больше с каждой новой дозой указаний. Алекс ужасно расстроился.

Ему очень понравилась Анна, и он хотел произвести на нее впечатление, но похвастаться было нечем. Кроме того, если он не научится играть в шахматы, класс поедет на соревнования не в полном составе, и шансы на победу будут уже не так велики. В грустном настроении он пришел домой. На вопрос мамы:

– Как все прошло в новой школе? – Алекс рассказал о том, что ему срочно нужно научиться играть в шахматы, иначе он всех подведет.

Папа хорошо играл в шахматы и мог бы научить его, но он уехал в командировку. Мама была дома, но она совсем не умела играть. На минуту воцарилась грустная тишина. Ситуация казалась безвыходной, но тут мама вспомнила, что дедушка Алекса был очень сильным шахматистом, и от него осталась библиотека.

Дедушки уже не было в живых, но мама берегла его шкаф с книгами в память о нем. Алекс пошел в комнату, где находился дедушкин шкаф с книгами. В комнате горел камин, и стояло любимое дедушкино кресло. Алекс открыл дверцу шкафа и увидел старинный фолиант с тисненной золотой короной на обложке. Алекс взял книгу и уютно расположился в кресле.



Чудесное перемещение Алекса в шахматное королевство

Когда он открыл книгу, то вдруг стало происходить что-то странное. Он услышал шум ветра, перед глазами замелькали тени, голова закружилась. От неожиданности Алекс закрыл глаза... Когда он их снова открыл, то увидел, что находится перед воротами огромного замка. Алекс толкнул ворота, они открылись, и он очутился в яблоневом саду. Это был очень необычный яблоневый сад. Каждое дерево росло в середине квадрата, и было укутано мягким упругим материалом. Яблоко падало на этот материал, не повреждаясь, и скатывалось на дорожку. Деревьев было много. Они были посажены ровными рядами, и между ними были проложены дорожки. Это было похоже на пространство шахматной доски.

Знакомство с наставницей Руффой (знакомство с ладьей)

Не успел Алекс опомниться, как увидел солидную женщину в белом платье и в шапочке, по форме напоминающей башню с зубцами. Она быстро двигалась к нему по дорожке на роликовых коньках. Дама напомнила ему шахматную фигуру ладью – прямолинейную и тяжеловесную. Мадам удивилась, увидев незнакомого мальчика в саду.

– Кто ты? – спросила она его. – Я Алекс, – ответил он, и в свою очередь спросил:

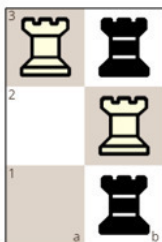
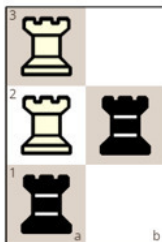
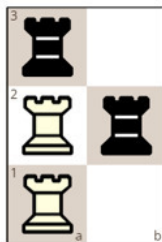
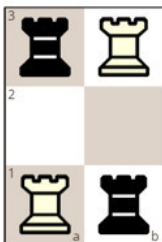
– А где я нахожусь? – Ты находишься в шахматном королевстве, в пансионате для детей, которым суждено продолжить династию своих родителей: королев, благородных рыцарей, придворных советников и таких важных членов обществ, как я.

Меня зовут Руффа. Я твоя наставница. Тебе нужно много потрудиться и многому научиться, чтобы вышел толк. Вот тебе первое задание – собери все яблоки на дорожках в саду. Для этого тебе понадобится вот эта машина с лотком для сбора яблок. Руффа показала мальчику, как управлять машиной, которая может ездить по дорожкам сада как ладья по шахматной доске. Алекс усердно принялся за работу и собрал все яблоки с дорожек.

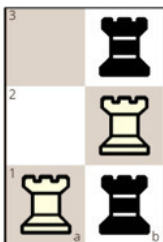
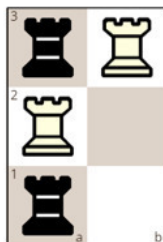
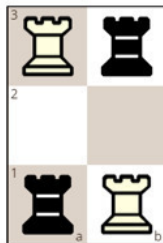
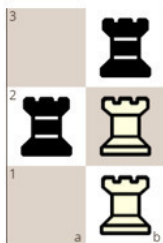


1.1 Белые начинают и выигрывают всех черных фигур, используя размен ладей

Белые начинают и выигрывают
все черные ладьи, используя размен



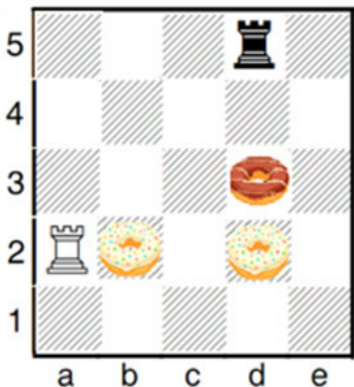
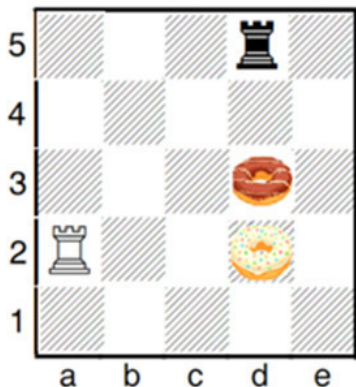
Белые начинают и выигрывают
все черные ладьи, используя размен

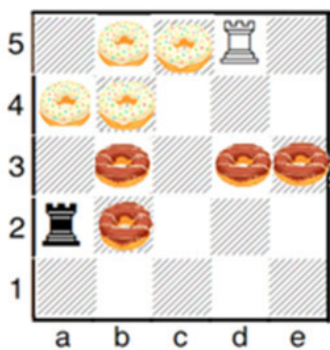
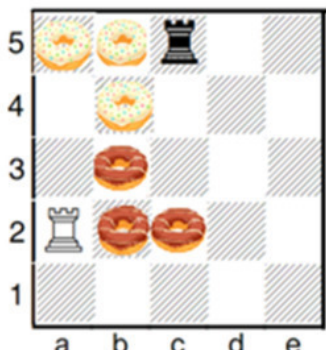
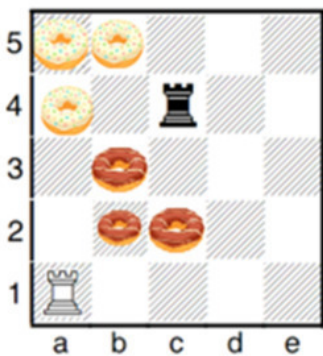
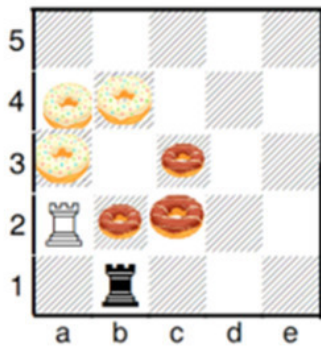
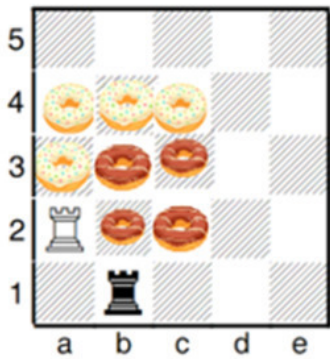
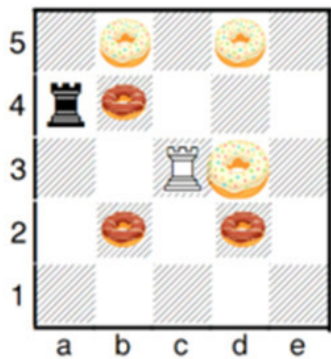


1.2 Определи результат игры.

Белые начинают во всех позициях (упражнение для развития визуализации)

Определи результат игры при условии обязательного поедания пончиков ладьями. Белая ладья начинает первая и ест белые пончики, а черная шоколадные. Если ладьи оказываются на одной линии, то выигрывает та ладья, которой принадлежит очередь хода (Закрепление правила поочередности ходов в шахматах)





Встреча с малышами-пешками



Вдруг он услышал звонкие детские голоса, доносившиеся издалека.

Алексу стало интересно. Он вылез из машины и пошел в направлении доносившегося шума.

Мальчик вышел на площадку для тренировок со множеством построек и определенных мест, до которых было очень трудно добраться. Требовались большая ловкость и смекалка.

Там было много малышей в одинаковых одеждах, которые время даром не теряли. И Алекс вдруг понял, кого они ему напоминали – шахматных пешек!

Два малыша на узкой перекладине дрались на деревянных мечях. Другие карабкались по отвесной стене, чтобы залезть на верхнюю площадку, на которой развивалось королевское знамя. Некоторые метали копья в цель. Самым сложным заданием была переправа по веревке через водный ров. Ведь пешка должна уметь делать практически все.

Правила хода пешки и ее особенности

1. Пешка ходит только вперед

Первая особенность: пешка – единственная шахматная фигура, которая не умеет ходить назад. Пешка в шахматах ходит вперед на одну клетку, но из своей начальной позиции (вторая горизонталь для белых и седьмая – для черных) каждая пешка имеет право сделать первым ходом прыжок через одно поле.

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.