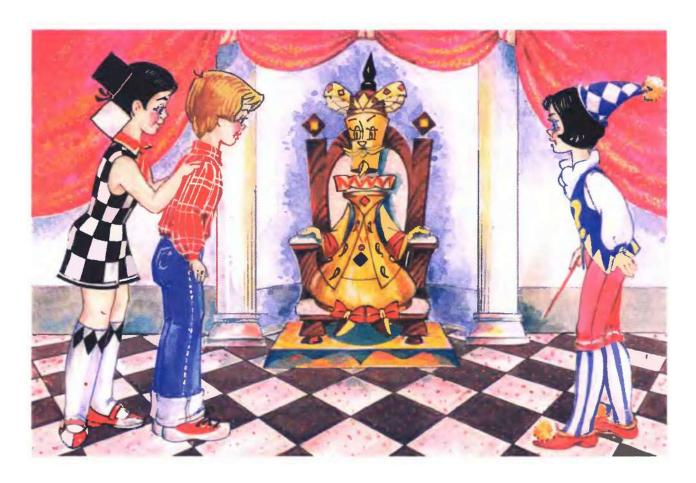
Занятия двадцать второе - двадцать четвертое

Тема: "КУДА ИДЕТ КОРОЛЬ?"



Клеточка, Юра и Загадай отправились в королевский дворец.

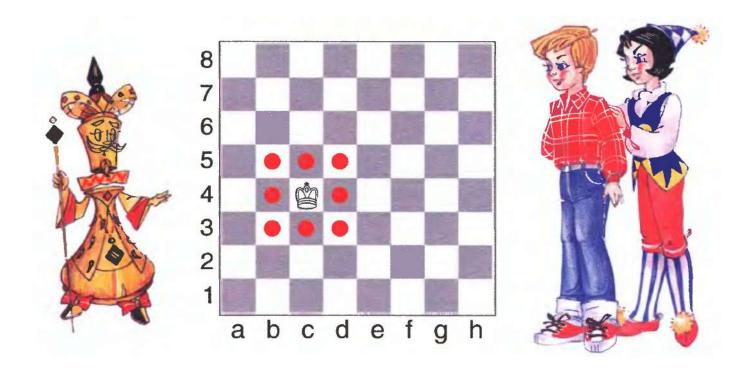
- Что ты расскажешь нам о короле? спросил Юра у Загадая.
- Король самая главная фигура в шахматах. Без любой фигуры играть можно, без короля нельзя... А вот и дворец шахматного Короля, обрадовался Загадай.

Друзья поднялись по мраморным ступенькам в тронный зал и заскользили по сверкающему клетчатому полу.

На Юру, улыбаясь, смотрел белый шахматный Король.

— Хочешь узнать: куда идет король? И хоть это — большой секрет, я его тебе открою. Мы, короли, можем ходить и по горизонталям, и по вертикалям, и по диагоналям. Но за один ход только на одно поле. Мы ходим не торопясь — ведь мы же короли!

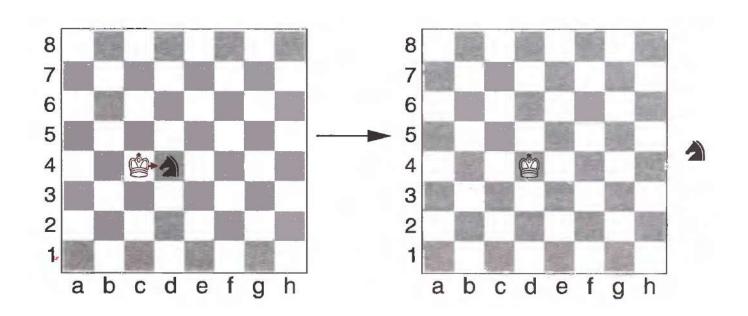
Король встал на светлую клетку клетчатого поля и показал все поля, на которые он может шагнуть.



— Король пойдет на одно из восьми полей, — сосчитал Юра.

ПРАВ ЛИ ЮРА?

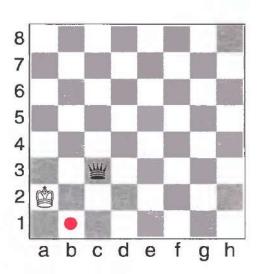
- Это, если мы не находимся на краю шахматной доски. С угловых полей мы можем переместиться лишь на одно из трех полей, вздохнул белый Король. Бьем вражеские фигуры мы на тех же клетках, куда и ходим. Король поставил на соседнюю клетку черного коня и побил его.
- Король особенная фигура. Его нельзя побить. Пешку можно, коня можно, слона можно, ладью можно, даже ферзя можно, а короля нельзя, важно



сказал Король. — Но и нам, королям, нельзя становиться под бой. Посмотри, вот в такой позиции я могу пойти только на одно поле. На другие не могу — они под боем черного ферзя.

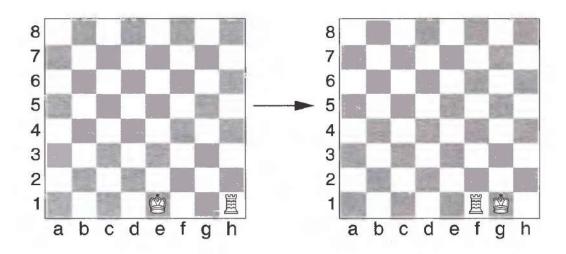
Случается в шахматной партии и такое положение, когда король прыгает через клетку. Если между королем и ладьей нет других шахматных фигур, и они еще не ходили, то

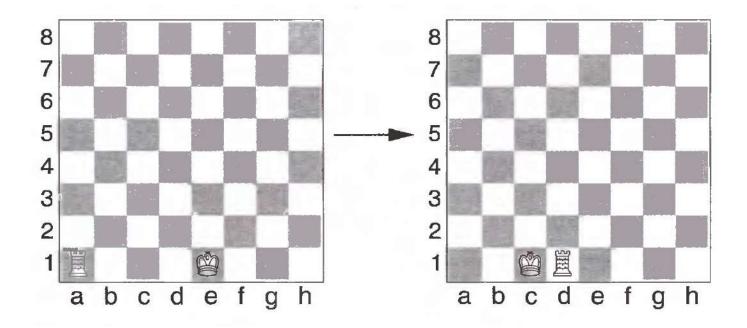




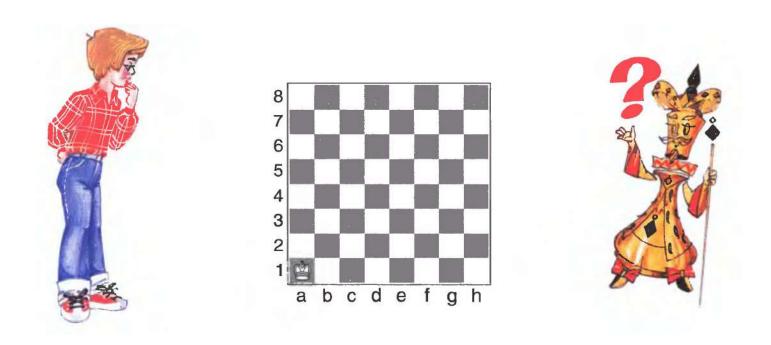
король может перескочить через клетку в сторону ладьи, а ладья перепрыгнет через короля и встанет на соседнее поле. Вот так.

Это КОРОТКАЯ РОКИРОВКА. Она выполняется за один ход. РОКИРОВАТЬ можно и в другую, более длинную сторону. Вот так.





Таким же образом рокируют и черные... Ну а теперь задачи. Вот первая. За сколько ходов король дойдет из одного угла шахматной доски в противоположный? По какой дорожке он пойдет?

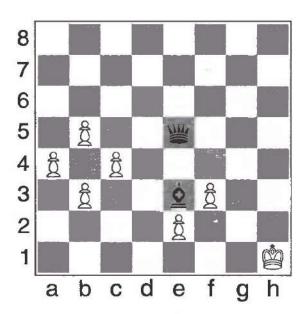


подумай и ты

- Знаю! обрадованно закричал Юра. За семь ходов. Король пойдет по большой диагонали.
- Так. Вот вторая. Обойди королем все поля шахматной доски, проходя через каждую клетку только один раз.

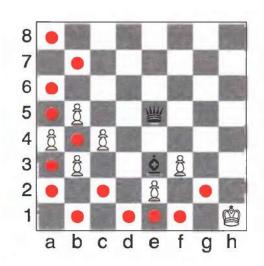
помоги юре решить это задание

- Ну, например, король пройдет по доске, как ладья или ферзь, ответил Юра.
- Так, так. А часовых перехитришь?
- Перехитрю, выпалил Юра.



— Проберешься белым королем в противоположный угол шахматной доски— честь тебе и хвала. Но не попади под бой черного ферзя или слона.

РЕШИ И ТЫ ЗАДАЧУ БЕЛОГО КОРОЛЯ



ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?

Хотела крикнуть Пешка: "Эй! Пройти-ка мне позволь!" Да поняла, что перед ней Сам вражеский ...

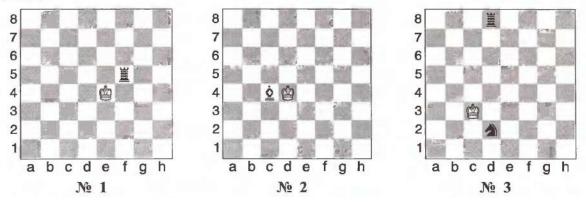
Тут ферзи, слоны отважны, Мчатся поперек и вдоль, И, совсем как в сказке, важный Возвышается ...

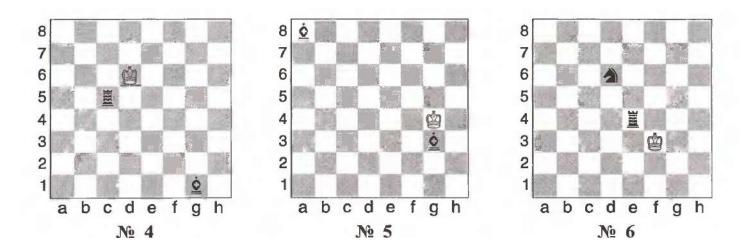
Надо проявить сноровку, Чтобы сделать ...

Безопасные поля Поищи для ...

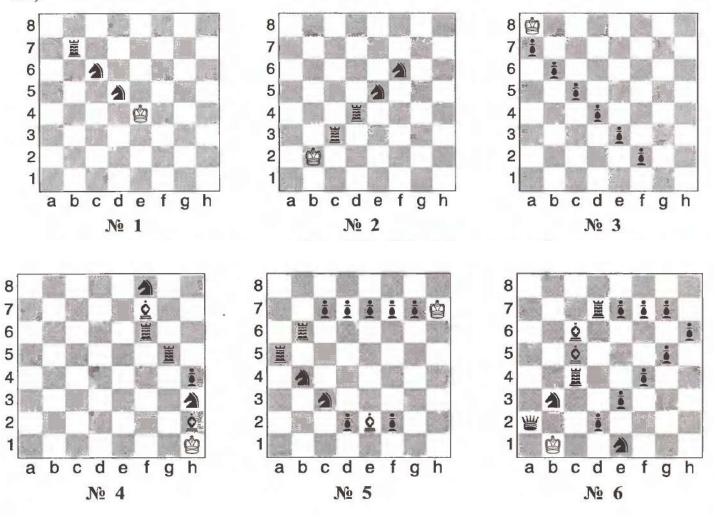
- 2. По клеткам какого цвета ходят короли: черного или белого?
- 3. Может ли король пойти с белого поля на белое? С белого на черное? С черного на белое? С черного на черное?
 - 4. По каким шахматным дорожкам ходит король?
 - 5. На сколько сторон может пойти король из центра? А из угла?
 - 6. Можно ли побить короля?
 - 7. Перепрыгивает ли король через фигуры?
 - 8. Между какими фигурами в начальном положении стоит король?
 - 9. Сколько на шахматной доске королей?
 - 10. Может ли один из королей в начальном положении сделать первый ход?
 - 11. Могут ли белый и черный короли стоять на соседних клетках?
 - 12. Через какую фигуру перепрыгивает ладья при рокировке?
 - 13. Через сколько полей перепрыгивает король при рокировке?
- 14. Через сколько клеток перескакивает ладья при короткой рокировке? А при длинной рокировке?

15. "Бить или нет". Может ли в следующих положениях белый король побить черную фигуру?

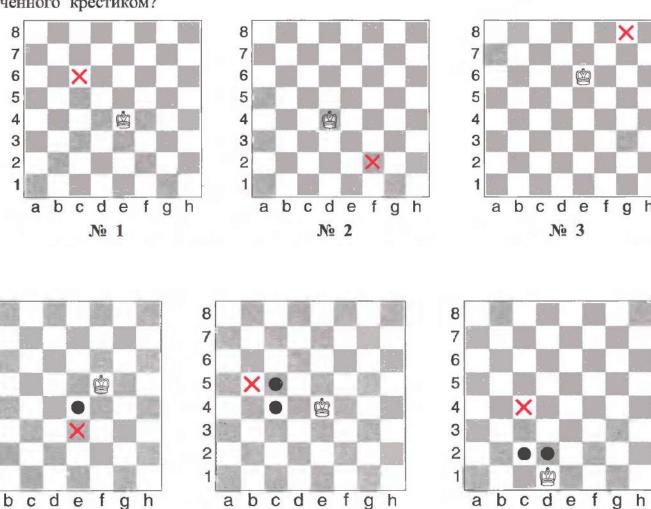




16. "Один в поле воин". Побей белым королем все черные фигуры так, чтобы каждым ходом брать по фигуре (условие: черные шахматные фигуры "заколдованы" — недвижимы).



17. "Кратчайший путь". Как белому королю быстрее всего добраться до поля, помеченного крестиком?



8

7

6

5

4

2

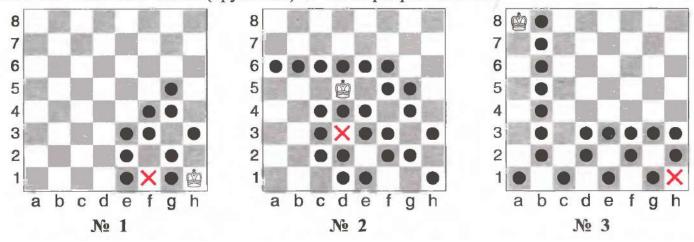
1

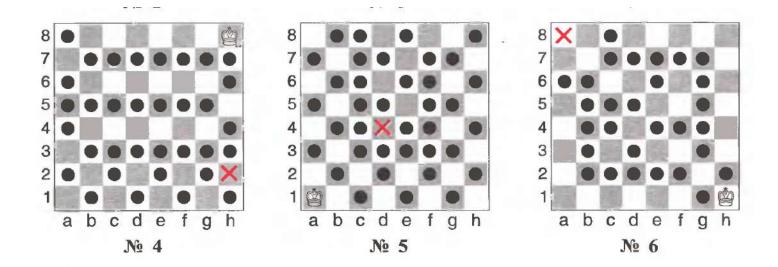
No 4

18. "Лабиринт". Проберись белым королем на поле, помеченное крестиком, не становясь на "минные" поля (кружочки) и не перепрыгивая их.

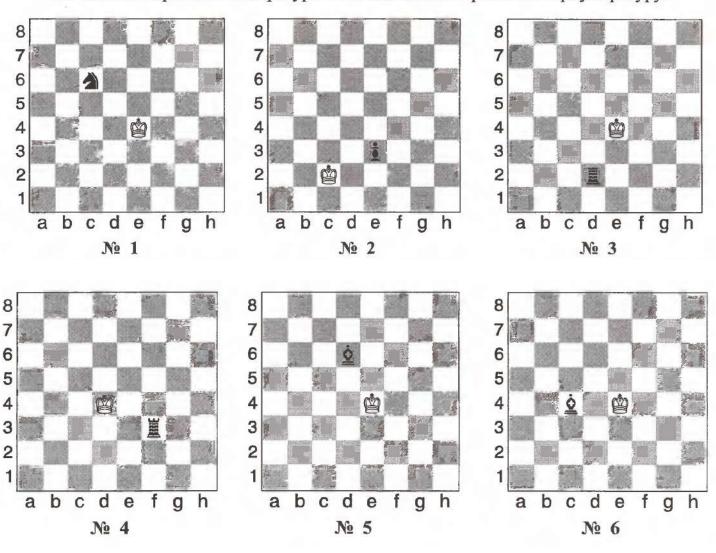
№ 5

Nº 6

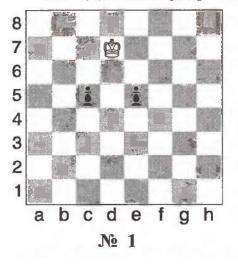


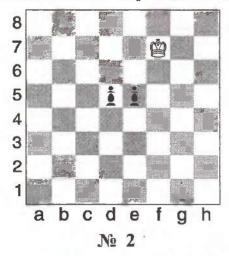


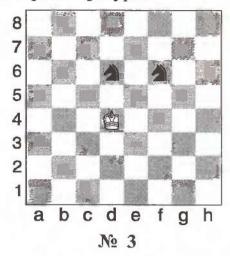
19. "Атака неприятельской фигуры". Напади белым королем на черную фигуру.

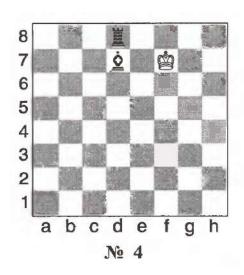


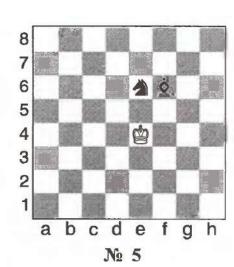
20. "Двойной удар". Напади белым королем на две черные фигуры.





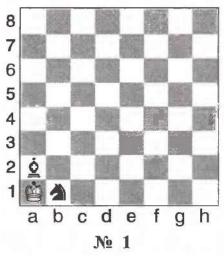


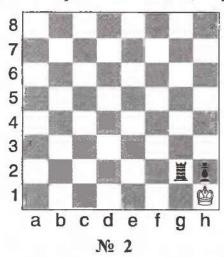


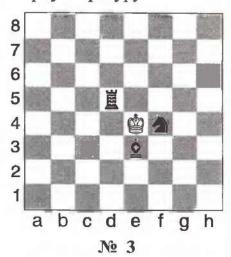


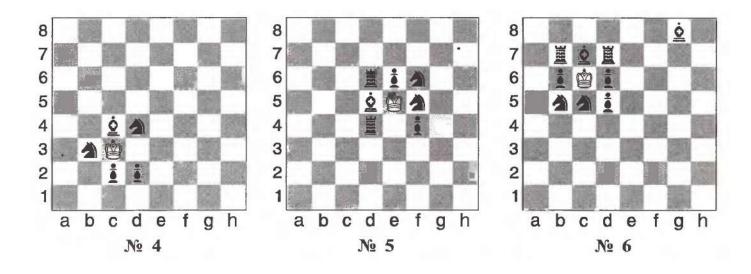


21. "Взятие". Побей белым королем незащищенную черную фигуру.

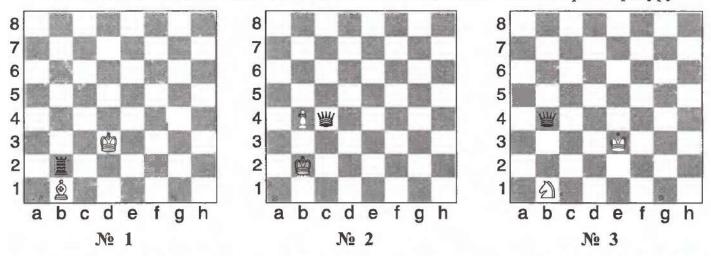


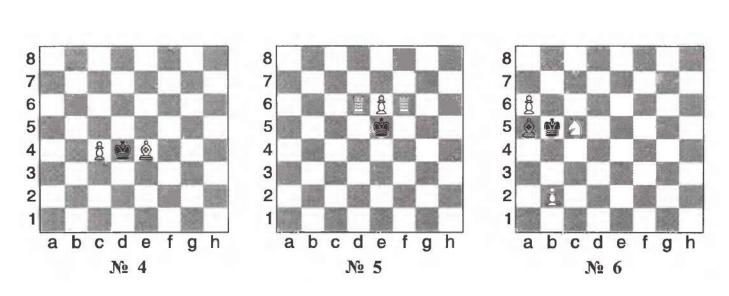




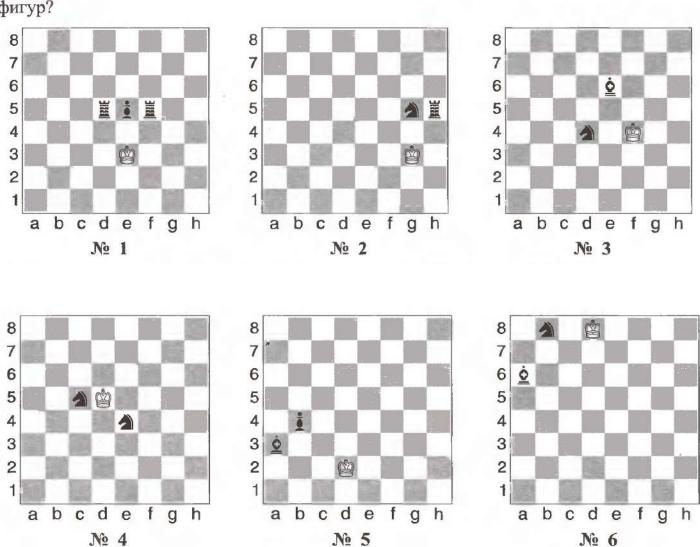


22. "Защита". Какой ход надо сделать белым, чтобы не потерять фигуру?

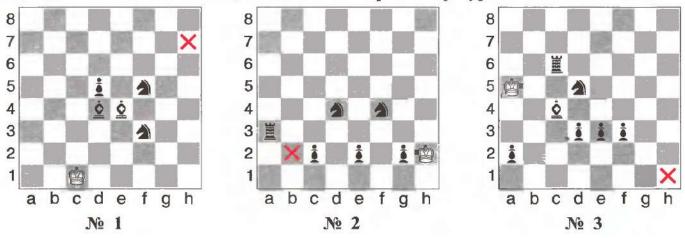




23. "Выиграй фигуру". После какого хода белых, черные проигрывают одну из своих фигур?



24. "Перехитри часовых". Проберись белым королем на поле, помеченное крестиком, не становясь на клетки, атакованные черными фигурами-часовыми.





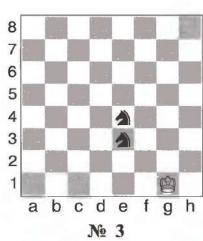


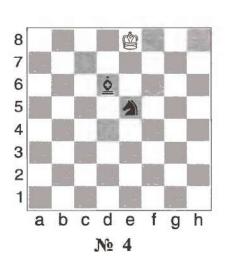


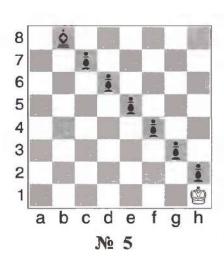
25. "Сними часовых". Доберись белым королем до черных шахматных фигур и побей их, избегая полей, атакованных черными фигурами.





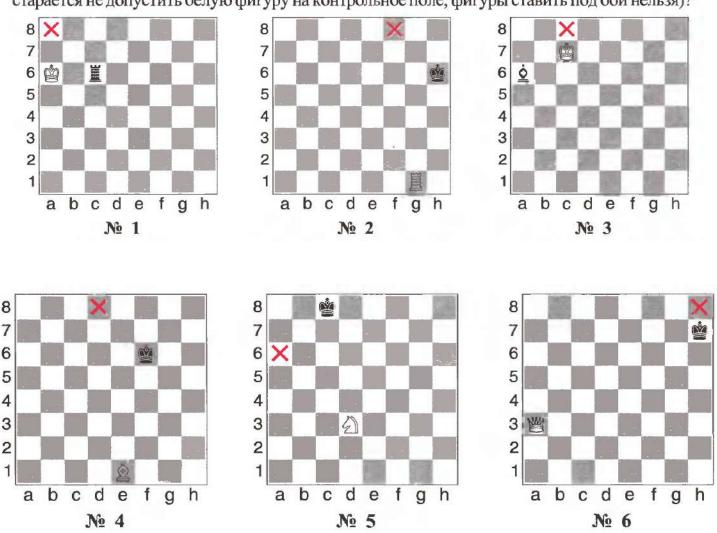




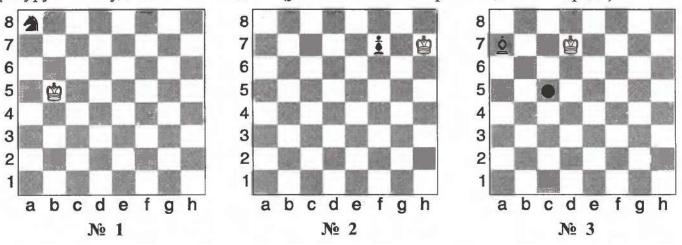




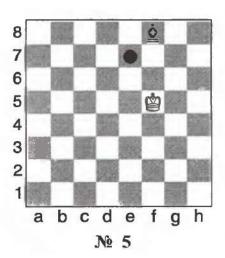
26. "Захват контрольного поля". Как белым за два хода установить свою фигуру на поле, помеченное крестиком (условие: белые и черные ходят по очереди, причем черная фигура старается не допустить белую фигуру на контрольное поле; фигуры ставить под бой нельзя)?

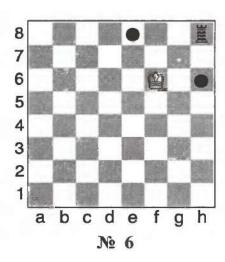


27. "Ограничение подвижности". Найди, как белые своим королем одолеют черную фигуру — вынудят ее встать под бой (условие: белые и черные ходят по очереди).

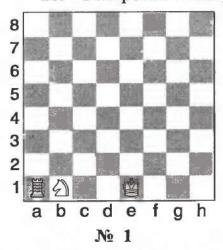


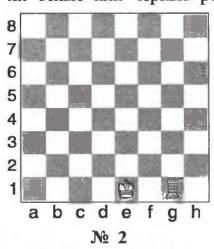


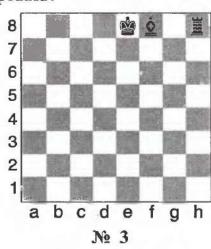


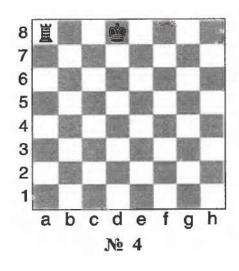


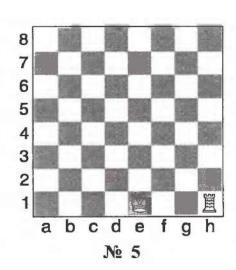
28. "Рокировка". Могут ли белые или черные рокировать?

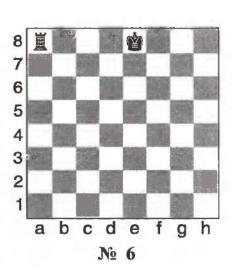










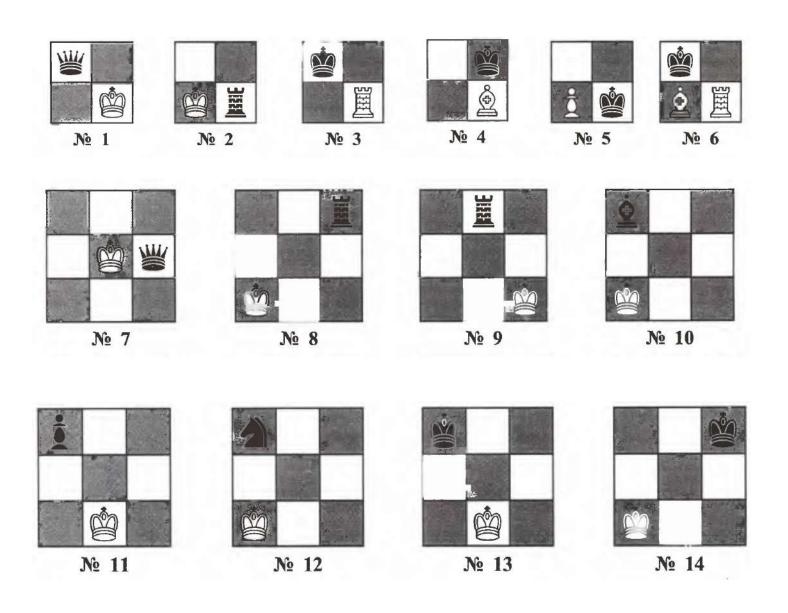


советы родителям

Шахматных королей не бьют. Но и под удар их ставить нельзя. Учитывая эти обстоятельства, поиграйте с ребенком королем против других шахматных фигур. В борьбе короля против слона, коня или ладьи на доске 8 × 8 клеток при безошибочной игре противников ни одна из фигур не попадет под бой. Если ребенок будет подставлять своего короля под удар, каждый раз поправляйте его: "Сюда нельзя, это поле под боем". Интересен поединок короля и ферзя. Точно маневрируя, ферзь может загнать короля в угол и лишить его ходов. Пешку король обычно легко одолевает (если она не успевает пройти в ферзи).

Очень силен король в борьбе на фрагментах шахматной доски. На доске 2×2 клетки король по силе не уступает ферзю. Да и на доске 3×3 поля король любую шахматную фигуру побьет, кроме ферзя.

На фрагментах шахматной доски 2×2 и 3×3 клетки разыграйте с ребенком следующие положения.



Все положения, кроме позиций №№ 1, 2, 7, можете разыграть при ходе белых и при ходе черных. Позиции №№ 1, 2, 7 — только при ходе белых (иначе побьют короля). В положениях №№ 1—12 при точной игре обеих сторон победу одержит игрок, имеющий короля. Королевские единоборства в позициях №№ 13, 14 завершатся вничью.

Занятия окончены. Успехов!

