

ШАХМАТНЫЙ КЛУБ

Игровые задания

- 1) Игра пешками 4X4: b,c,d,e против d,e,f,g; c,d,e,f против d,e,f,g.
- 2) Белая Лh1, чёрные 7 пешек от a7 до g7. Белым для победы нужно уничтожить все пешки, а чёрным дойти одной пешкой до конца (если сразу после превращения вражеская ладья съедает пешку, игра продолжается). Обычно ребятам очень трудно бороться ладьёй против 7-ми пешек. Поэтому: ладья = 5 пешек, вот она и должна остановить 5 пехотинцев. Если смогла – добавляем чёрным одну пешку, если нет – наоборот отнимаем. Таким образом узнаём реальную цену «твоей» ладьи.
- 3) белые: пешки a2, b2, c2, f2, g2, h2 чёрные: Cc8, Cf8
Две стайки пешек против двух слонов. В игре появляются идеи заслона – перекрытия, защиты, двух зайцев.
- 4) Игра пешками 8X8 до трёх побед.
- 5) Игра пешками 8X8 до 5 очков: 1 очко = 1 съеденная пешка, пешка, прошедшая до конца = 3 очка.
- 6) Белые: 7 пешек от a до g и Кре1, чёрные 7 пешек от b до h и Кре8. Используем Короля! Учимся образовывать и задерживать проходные пешки.
- 7) Скачки. Белый Конь h1, чёрный конь a8. Кто быстрее займёт чужую конюшню? Кони друг друга могут съесть.
- 8) Лифт. Белые Ла1, Фb1, Лс1, чёрные аналогично напротив на 8-ой. Фигуры могут только ездить вверх-вниз по свободным клеткам между ними (на любое число полей). Выигрывает тот, кто «прижмёт противника к стенке», запатует его.

ШАХМАТНЫЙ КЛУБ

Игровые задания (продолжение)

- 9) Шахматный футбол. Белый король a1, чёрный король a8. Ворота поля f8, g8, h8. У белого короля мяч. Если он заходит в ворота – гол! (победа), если чёрные защитили ворота – победа им.
- 10) Поймай Слона за 15 ходов! Белые Ла1, Лh1, Фd1, чёрные Сс8. Ход чёрных (чёрные считают ходы до 15)
- 11) «Большой бой»: в начальном положении все пешки выдвинулись вперёд (на 4 и 5 горизонтали) и завязали на границе ближний бой! Дальше в шахматы.
- 12) В начальном положении нет коней, слонов и ферзей. Их можно поставить на доску, проведя одну из пешек до конца. Играем до мата.
- 13) Двухходовки. После шаха делается 1 ход. Король не может ходить под бой. При большой разнице в уровне игры один игрок может играть в обычные шахматы, а противник – в двухходовки.
- 14) До трёх шахов. Выигрывает тот, кто первым поставил третий шах.
- 15) «Тактические приёмы»: мат = 7 очков. Когда ребёнок видит тактический приём (двойной удар, связку, засаду и т.д.), он поднимает руку, и, если приём назван правильно, получает 1 очко. При этом можно называть и приёмы, созданные соперником. По этим правилам интересно проводить Чемпионат группы 2-3 годов обучения.
- 16) Сказки. Играем в шахматы, но: все фигуры (кроме пешек и королей) заходя на ладейные (крайние), коневые и слоновые вертикали становятся, соответственно, ладьями, конями и слонами (мысленно, помним об этом!). Возвращают свой облик на центральных вертикалях.