

СМЫСЛ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Цель игры – поставить короля противника в положение, когда у него нет возможности сделать ход. Такая ситуация на поле называется **мат**. Игрок, который поставил мат королю получает победу в шахматной партии.

ДЛЯ ЧЕГО НУЖНО ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ?

Шахматы развивают логическое мышление, помогают просчитывать на период варианты, мыслить самостоятельно и принимать решение. Также они помогают в учебе, так как не так много предметов в школьной программе, которая учит именно думать, не просто запоминать какие либо формулы, не просто заучивать, но и мыслить самостоятельно и принимать самому решение не советуясь не с кем. Шахматы учат также дисциплине, потому что есть правила, которые нельзя нарушать.

ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНЫМ ПОЛЕМ И ФИГУРАМИ

В шахматы играют два **ПАРТНЕРА** или **ПРОТИВНИКА**.

Партнеры садятся за шахматную доску лицом друг к другу, а доска размещается так, чтобы справа от каждого противника было белое угловое поле.

Шахматная доска состоит из 64 **квадратов- полей** попеременно белого и черного цвета. Ряды вертикальных, горизонтальных или диагональных квадратов на доске называют **линиями**.

ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ ЛИНИИ указываются номерами от 1 до 8, **ВЕРТИКАЛЬНЫЕ** – латиницей от А до Н.

Каждое **поле** имеет свое название, которое образуется из буквенного и цифрного кода в месте пересечения с горизонтальной и вертикальной линией (например, а3, с7).

На шахматной доске сражаются две армии шахматных фигур: **черные** и **белые**.

В наборе из 16 фигур у игрока присутствует восемь **пешек** и **конь**, **слон**, **ладья** по две штуки, **ферзь** и **король** в единственном экземпляре.

Перед каждой шахматной игрой, **ПАРТИЕЙ**, шахматные фигуры занимают одни и те же места. Такая расстановка фигур называется **НАЧАЛЬНЫМ ПОЛОЖЕНИЕМ** или **НАЧАЛЬНОЙ ПОЗИЦИЕЙ**.

ЛАДЬИ в начальном положении стоят по углам:



*«Я смотрю на первый ряд,
по краям ладьи стоят».*

На первой горизонтали появляются **белые КОНИ**, а на последней – **чёрные КОНИ**, при этом кони белых и черных должны повернуть свои мордочки навстречу друг другу:

*«Рядом вижу я коней,
Нет фигуры их хитрей».*



Расставляем **СЛОНОВ**:



*«Меж коней заключены
наши славные слоны».*



На первой и на последней горизонталях незанятыми остаются по два поля:

*«И ещё два поля есть,
А на них король и ферзь».*



Не стоит забывать, что **ФЕРЗЬ** любит свой ферзь. Белого ферзя располагаем на поле белого цвета, а чёрного – на чёрном поле.

Расставляем **ПЕШКИ**:

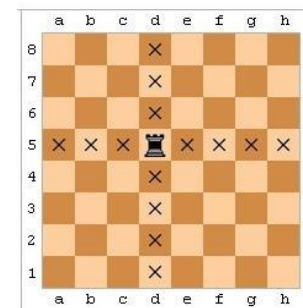
*«А теперь без пешки,
Идут на место пешки».*



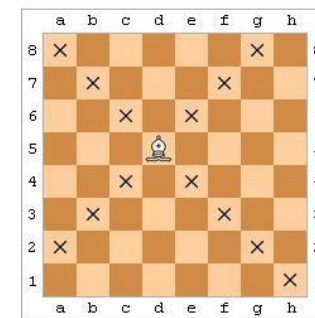
После расстановки фигур можно делать **ХОДЫ**. И первый ход делает участник с белыми фигурами.

КАК ХОДЯТ И БЬЮТ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ?

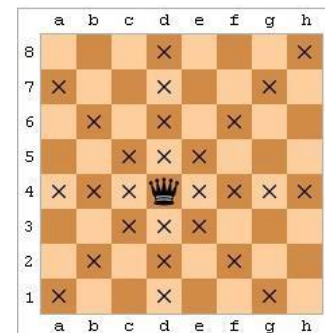
1. ЛАДЬЯ передвигается только по горизонталям и вертикалям. Ладья бьет так же, как и ходит – по горизонтали и вертикали.



2. СЛОН может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Бьет слон так же, как и ходит – по диагоналям. Существуют **белопольные** и **чернопольные** слоны, которые передвигаются только по белым или только по черным полям.

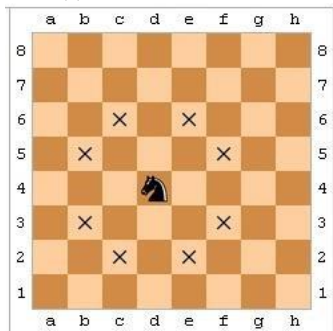


3. ФЕРЗЬ – это советник короля и самая сильная фигура шахматного войска. Передвигается и бьет на любое количество полей в любом направлении.

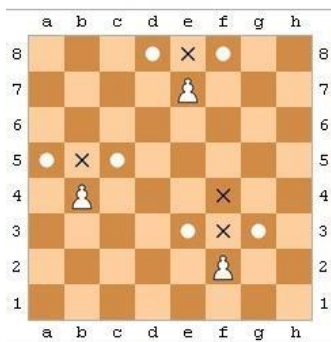


4. КОНЬ продвигается буквой «Г» на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо. Чтобы легче было запомнить ход коня про него говорят: «Прыг, скок – и в бок!» Он может перепрыгивать через свои и

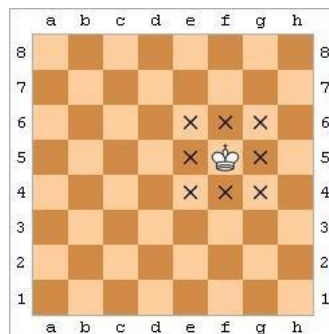
неприятельские фигуры и пешки. Бьет конь только на тех полях, на которые ходит и занимает место побитой фигуры.



5. ПЕШКА может за один ход продвинуться на одно поле вперед по вертикали, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Если белая пешка доберется до последней горизонтали, а черная пешка – до первой, она превратится в любую фигуру своего цвета, кроме короля. Чаще всего шахматисты превращают пешку в ферзя. При этом не имеет значения, есть ли уже ферзь на доске. Поэтому может случиться, что у кого-то окажется на доске 9 ферзей.



6. КОРОЛЬ – самая главная фигура в королевстве. За один ход король может переместиться в любую сторону по диагонали, вертикали или горизонтали, но только на одно поле. И бьет король также. Короля в шахматах не бьют. Но и под удар его ставить нельзя.



ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ (для начинающих)

Каждый ход делается только одной рукой!

Первое правило шахматной игры для начинающих:
«Тронул – ходи!».

При желании просто поправить фигуры следует сначала сказать «Поправляю».

Второе правило игры в шахматы:
«Ход считается сделанным, когда рука отнята от фигуры».

Третье правило:
«Нельзя взять обратно ход, отречься от заявления о сдаче партии и от высказанного согласия на ничью».

Четвертое правило в шахматах:
«Если во время или по окончании партии выяснится, что в начале фигуры были расставлены неправильно, партия переигрывается».

Пятое правило:
«Если во время или по окончании партии выяснится, что был сделан ход, противоречащий правилам игры, партия переигрывается с предшествующей позиции».



ОТБУ «Реабилитационный центр для детей
и подростков с ограниченными
возможностями имени В.З.Тетманского»



учимся играть
в шахматы в клубе
"Ладья"

