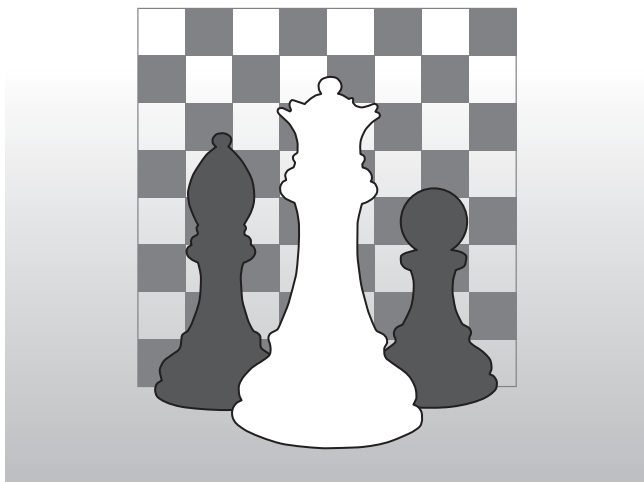




**ШАХМАТНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ -135**

**Марианна ПОПОВА
Владимир МАНАЕНКОВ**

30+30 ШАХМАТНЫХ УРОКОВ



Russian Chess House / Русский Шахматный Дом
www.chessm.ru
МОСКВА
2018

УДК 794
ББК 75.581
П58

Попова М. В., Манаенков В. Н.

П58 30 + 30 шахматных уроков. — М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE / Русский Шахматный Дом», 2018. — 240 с. (Шахматный университет).

ISBN 978-5-94693-701-6

Перед вами хорошо зарекомендовавший себя труд двух опытнейших тренеров по работе с юными шахматистами.

Книга состоит из двух частей. Первая посвящена шахматным основам. В ней дается множество примеров и домашних заданий, что позволяет ребятам заниматься самостоятельно и в сравнительно короткий срок пройти курс начального обучения.

Вторая часть посвящена основам шахматной тактики и знакомит с характерными приемами и мотивами комбинационной игры, позволяя в короткий срок овладеть ее основными элементами.

Расположение изучаемых тем в форме уроков с примерами для самостоятельного решения способствует последовательному усвоению материала.

Учебник будет полезен всем юным шахматистам как для самостоятельного изучения, так и для совместной работы с тренером или родителями, а также для всех начинающих изучать шахматы.

УДК 794
ББК 75.581

У ч е б н о е и з д а н и е

Марианна Викторовна ПОПОВА
Владимир Николаевич МАНАЕНКОВ

30 + 30 ШАХМАТНЫХ УРОКОВ

Редактор *Валерий Василевский*

Верстка *Белов Алексей*

Художник *Наталья Кустова*

Подписано в печать 5.2.2018. Формат 60 × 90/16.

Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 15,0.

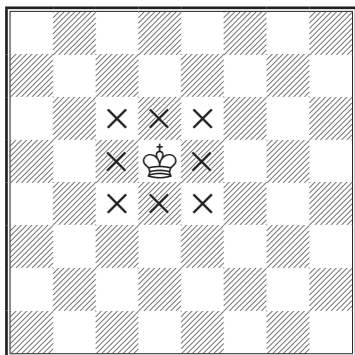
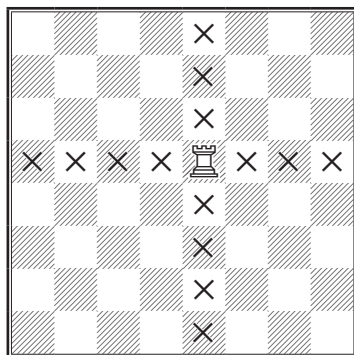
Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»
(директор Мурад Аманназаров)

Тел.: +7 (495) 963-8017 (пн-пт с 11.00 до 18.00)

email: chessm.ru@ya.ru или andy-el@mail.ru

<http://www.chessm.ru> — Интернет-магазин

30



ШАХМАТНЫХ УРОКОВ

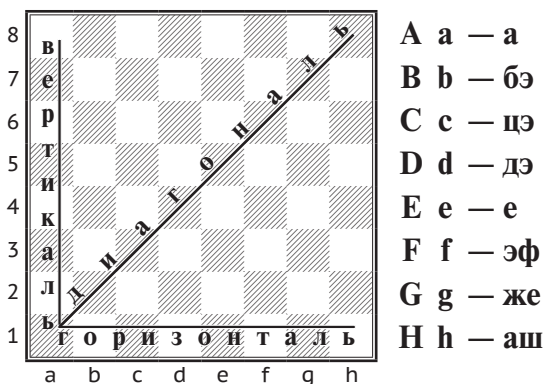
УРОК 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ФИГУРЫ

В шахматы играют два партнера, которые выполняют ходы по очереди. Игра ведется на шахматной доске, которая имеет форму квадрата, площадь которого разделена на 64 маленьких квадрата. Эти клетки — квадратики попеременно окрашены в темный и светлый цвета, и на шахматном языке называются черными и белыми полями. Доска располагается таким образом, чтобы с правой стороны от каждого игрока в углу находилось белое поле. Печатное или рисованное изображение доски

(с фигурами или без них) называется диаграммой.

На диаграмме 1.1 показано правильное расположение шахматной доски без фигур. На шахматной доске прямые линии, которые идут слева направо, называются горизонталями. Они обозначены цифрами от 1 до 8. Прямые линии, которые идут снизу вверх, называются вертикалями и обозначаются буквами латинского алфавита. Любая прямая цепочка полей одинакового цвета, граничащих друг с другом углами, называется диагональю.

1.1



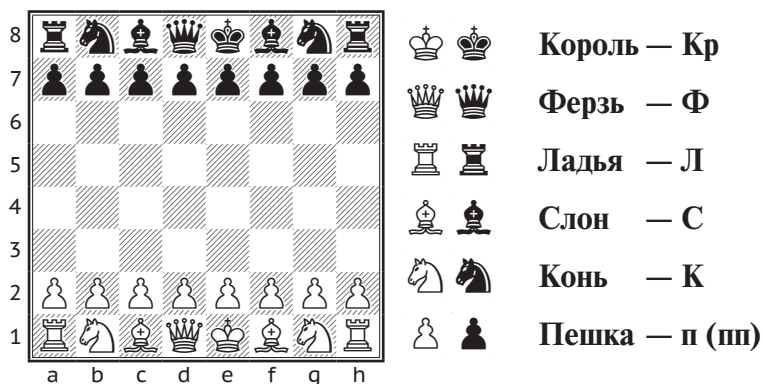
Справа от диаграммы 1.1 приведены написание и произношение букв латинского алфавита, которыми обозначены вертикали на шахматной доске.

Любое поле есть пересечение вертикали и горизонтали. Отсюда и название полей. Например, слева внизу на пересечении вертикали

«а» и 1-ой горизонтали находится поле a1 (в шахматах принято называть вначале букву, а затем цифру).

У партнеров в начале игры имеется по 16 фигур одного цвета (белые и черные), каждая из которых имеет свое название и обозначение (приведены справа от диаграммы 1.2)

1.2



На шахматной доске фигуры расставляются в строго определенном порядке, как показано на *диаграмме 1.2*, при этом белые фигуры всегда располагаются на первой и второй горизонталях, а черные — на седьмой и восьмой. Ферзь в начальном положении ставится на поле своего цвета, а король — рядом с ферзем (короли и ферзи соперников стоят друг против друга).

В шахматной литературе принято лагерь белых располагать внизу, а лагерь черных — вверху. Игру

начинают белые. После их 1-го хода свой 1-й ход делают черные, затем следует 2-й ход белых и т. д. Каждая отдельная игра называется шахматной партией. Делать два хода подряд или пропускать ход партнеры не имеют права.

Ход — это передвижение шахматной фигуры с одного поля на другое.

Взятие фигуры партнера осуществляется путем ее фактического снятия с поля и заменой на бьющую фигуру (брать свою собственную фигуру не разрешается).

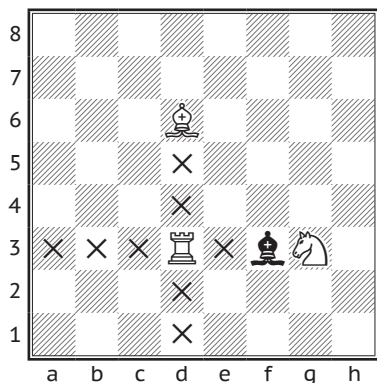
Задания для самостоятельного решения

1. Выучить обозначение фигур, произношение и написание букв.
2. Записать все поля диагоналей, вертикали и горизонтали, проходящих через поле e2.

Урок 2. Ход ладьи

Ладья ходит и бьет фигуры противника по горизонтали или вертикали во все стороны на любое расстояние, если ей не преграждает путь своя или чужая фигура.

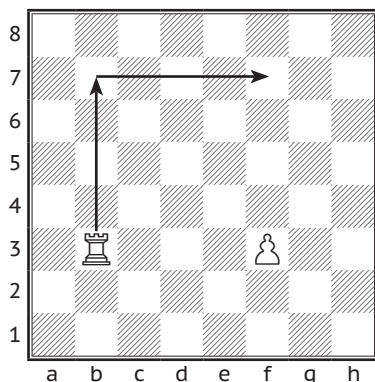
2.1



На *диаграмме 2.1* ладья может пойти на любое поле, обозначенное

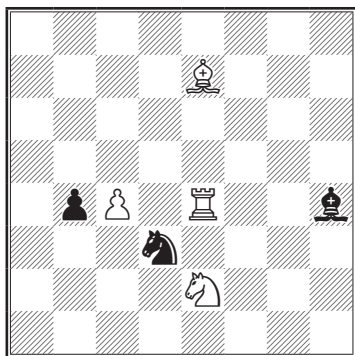
крестиком, или побить черного слона.

2.2

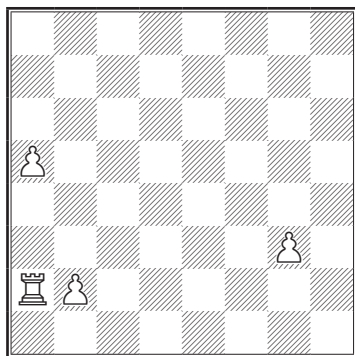


На *диаграмме 2.2* изображен пример выполнения задания для самостоятельного решения. Задание: за 2 хода попасть ладьей на поле g7 (решение заданий показать при помощи стрелочек).

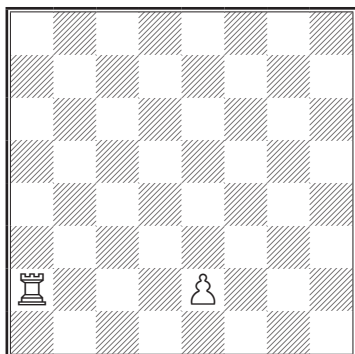
Задания для самостоятельного решения



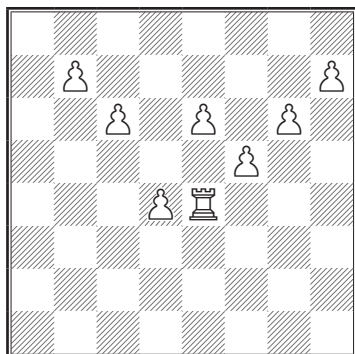
2.3. Какую фигуру может побить белая ладья?



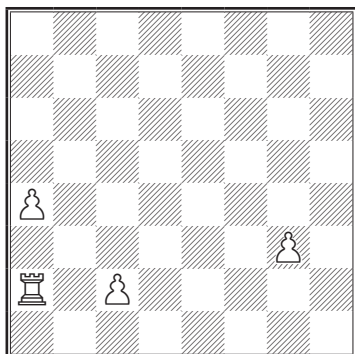
2.6. За 3 хода попасть ладьей на поле g7.



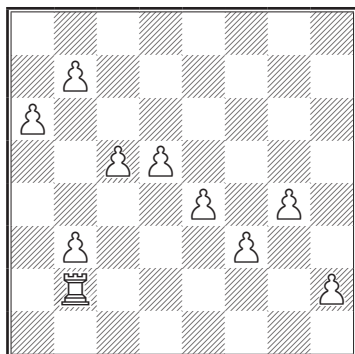
2.4. За 2 хода попасть ладьей на поле g7.



2.7. За 4 хода попасть ладьей на поле g7.



2.5. За 3 хода попасть ладьей на поле g7.



2.8. За 5 ходов попасть ладьей на поле g7.