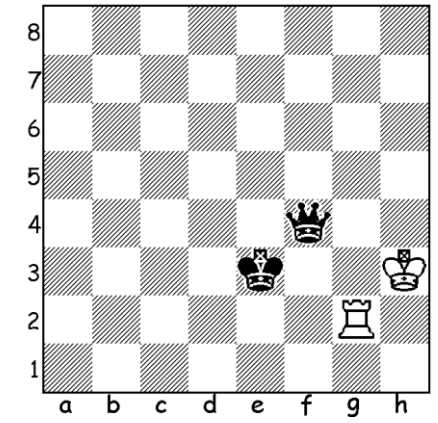


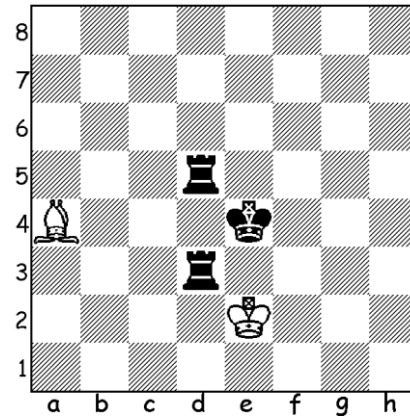
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



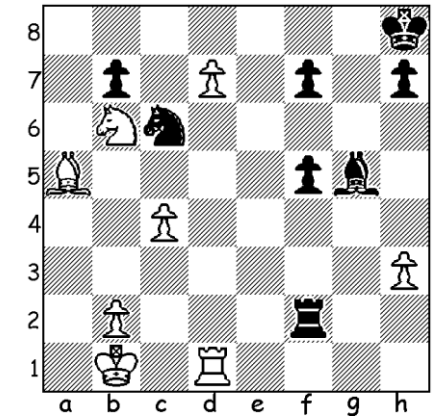
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



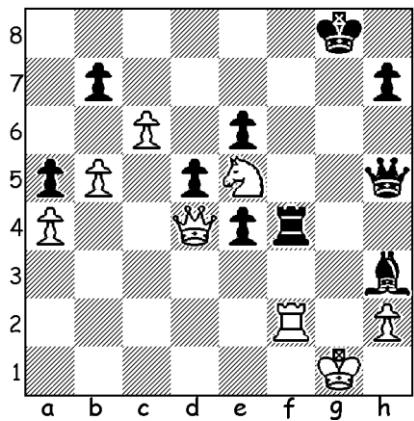
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

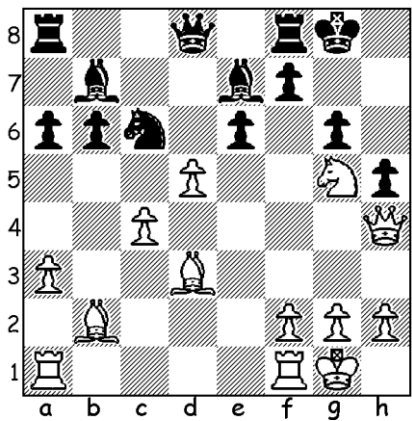


1. \_\_\_\_\_

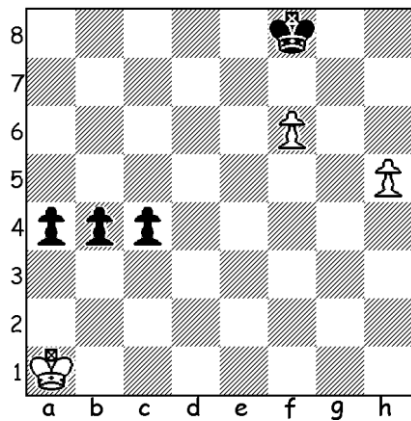
2. \_\_\_\_\_



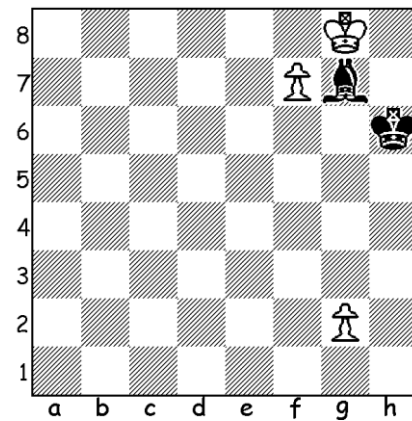
1. ....
2. \_\_\_\_\_



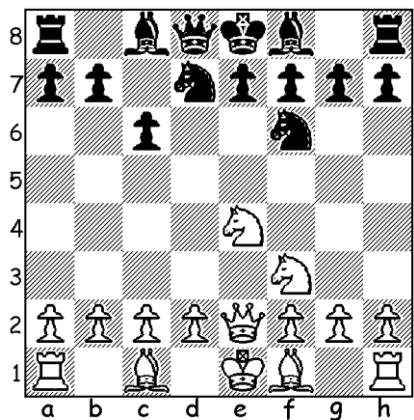
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



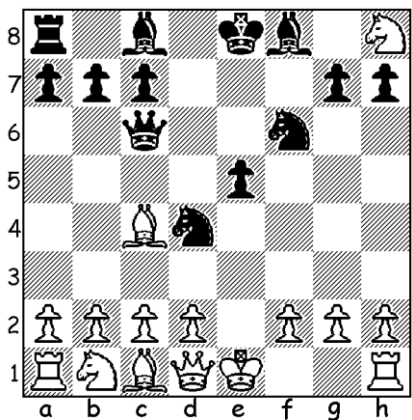
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_



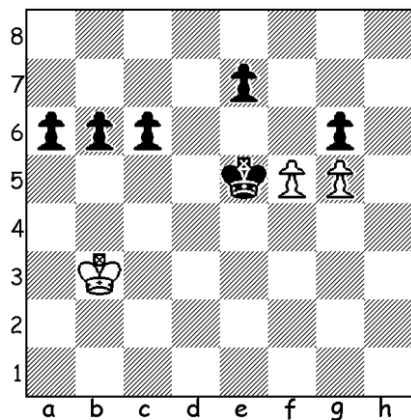
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_



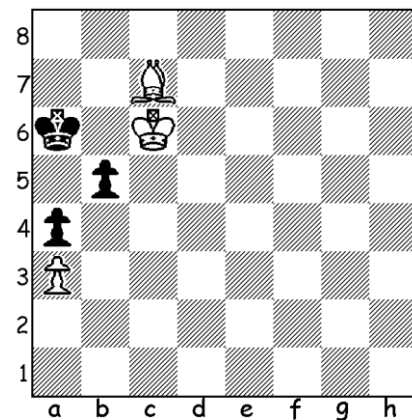
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



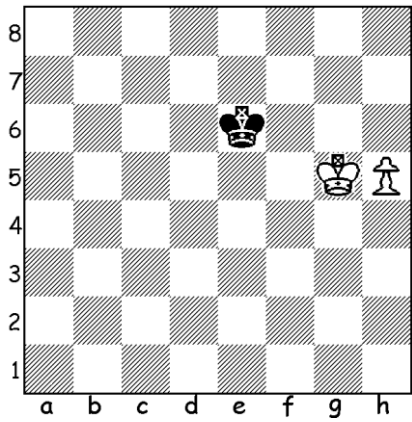
1. ....
2. \_\_\_\_\_



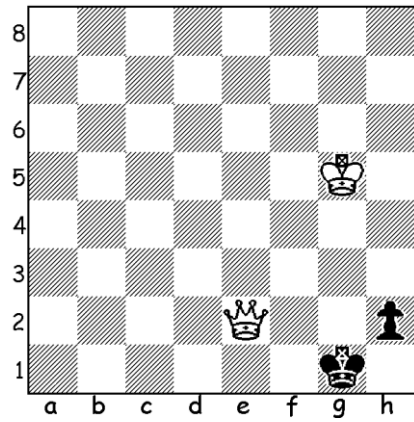
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



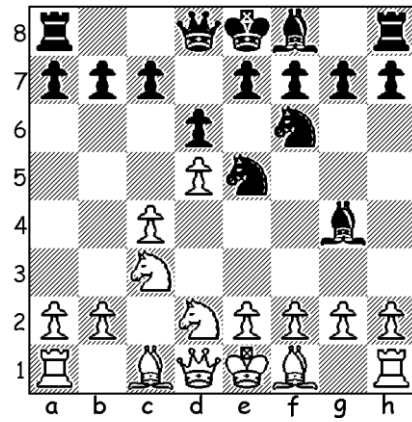
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



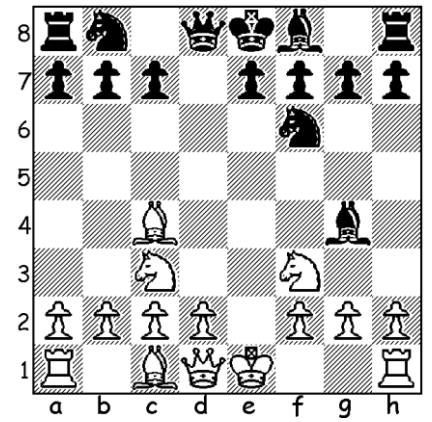
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



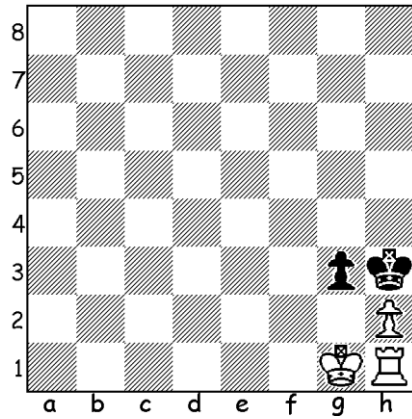
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_



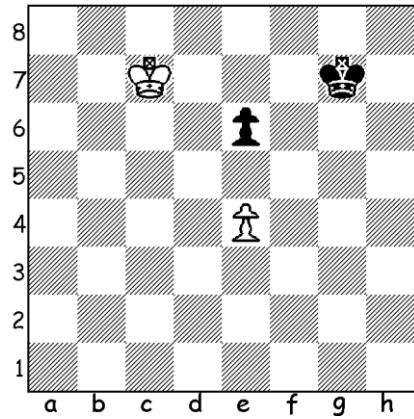
1. ....
2. \_\_\_\_\_



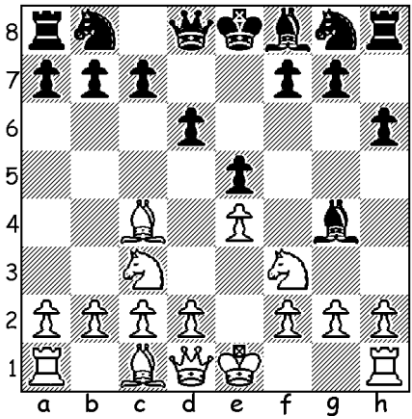
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



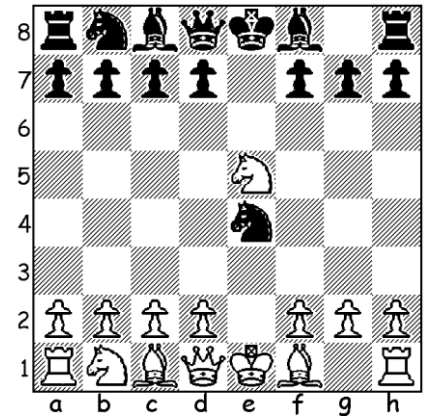
1. ....
2. \_\_\_\_\_



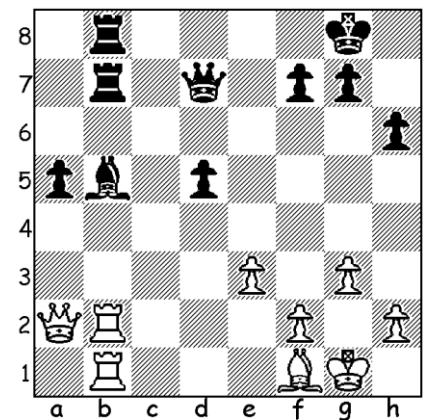
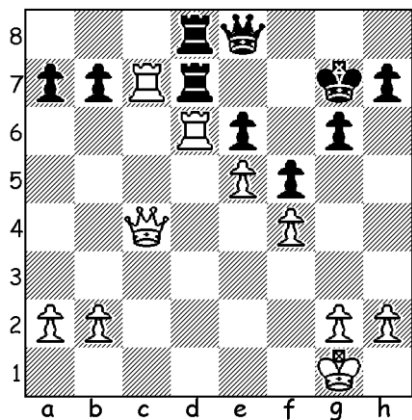
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

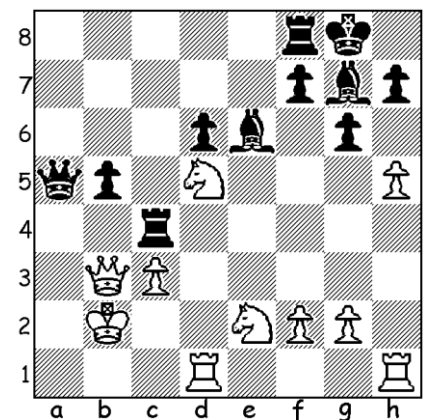
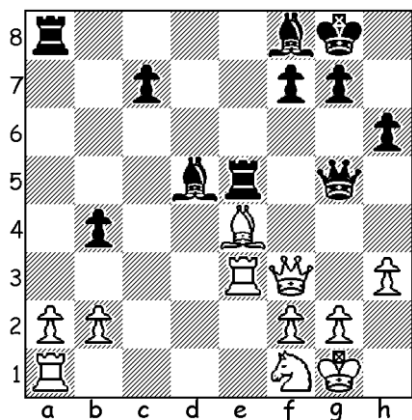


1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

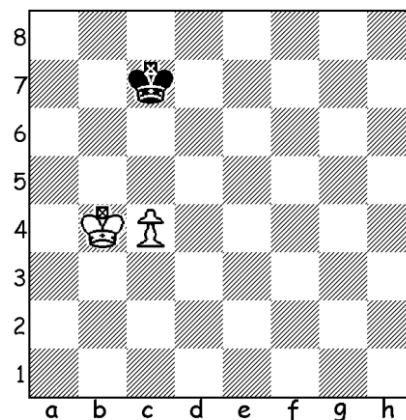
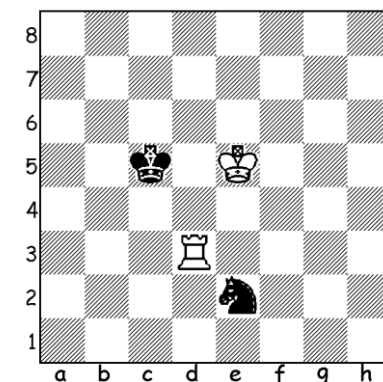
1. ....  
2. \_\_\_\_\_

## ЦУГЦВАНГ

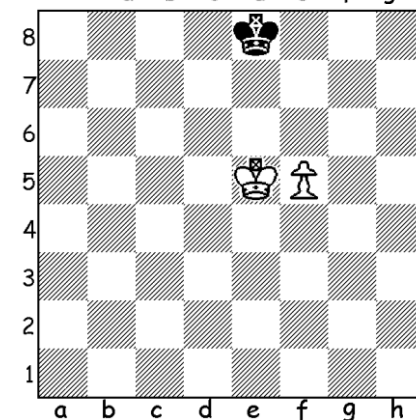
**Цугцванг в шахматах** – положение во время партии, при котором любой ход игрока приводит к ухудшению позиции. Само слово цугцванг образовано от двух немецких слов: **Zug** – ход и **Zwang** – принуждение. Дословно можно перевести как принуждение к ходу. Однако сам смысл понятия цугцванг в шахматах значительно шире. Разговор идет о таких позициях, в которых любой ход, который делает игрок, приведет к ухудшению положения.

На диаграмме изображена первая известная позиция, в которой выигрыш достигается с помощью цугцванга.

1. **Лe3 Kg1** (любым другим ходом черные проигрывают коня сразу)
2. **Kpf5 Kpd4** 3. **Kpf4** – черные в цугцванге, у них нет полезных ходов, и они вскоре потеряют коня
- 3... **Kpc4** 4. **Kpg3 Kpd4** 5. **Лe1** – и любой ход черных ведет к потере коня.

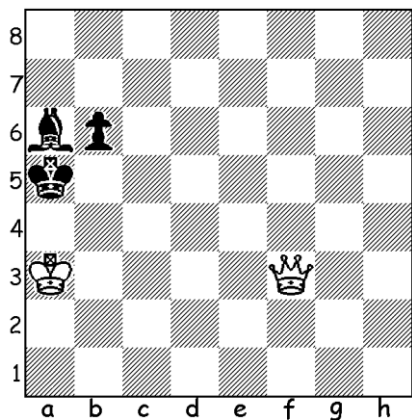


1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

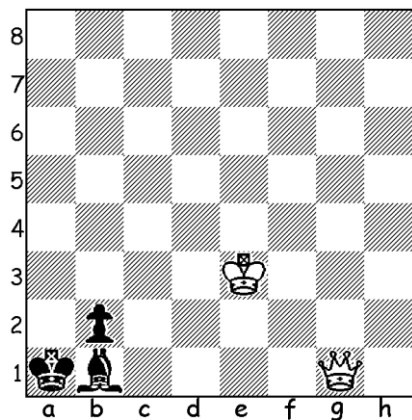


1. ....  
2. \_\_\_\_\_

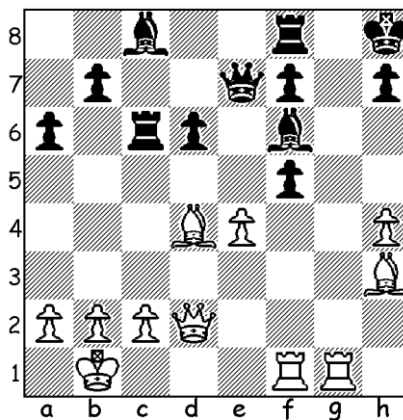




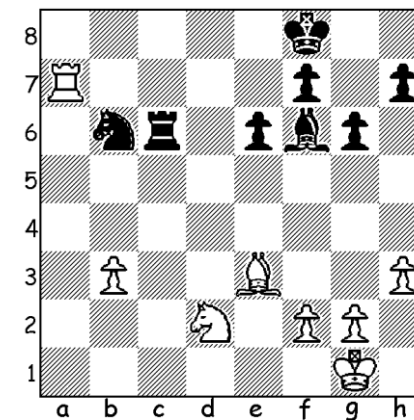
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



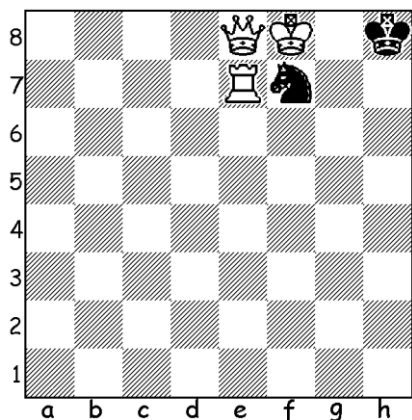
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



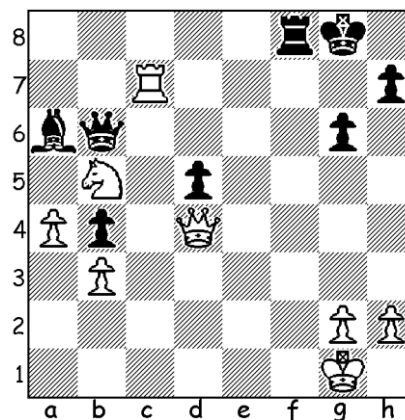
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

### Найди спрятанные слова

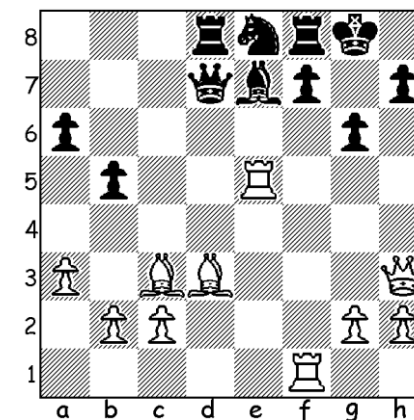
1. ЁЖ
2. ПЕС
3. УХО
4. СУП
5. ПУК
6. ОСА



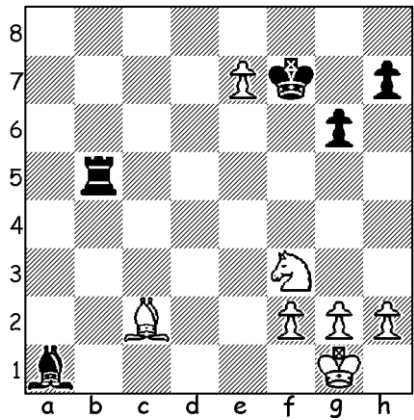
|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| е | ж | ю | л | е | с |
| р | з | р | ш | г | п |
| о | у | х | о | н | п |
| с | о | ц | й | ф | у |
| у | ч | а | ж | ы | к |
| п | э | о | с | а | ь |



1. ....
2. \_\_\_\_\_

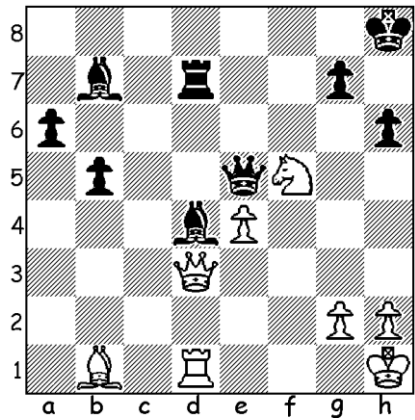


1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



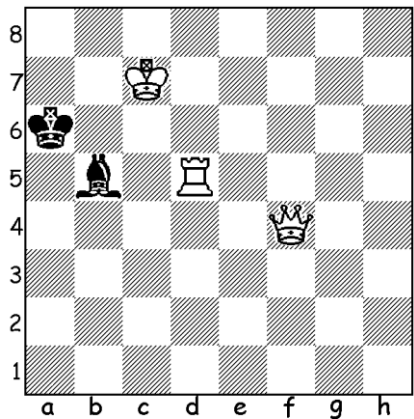
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



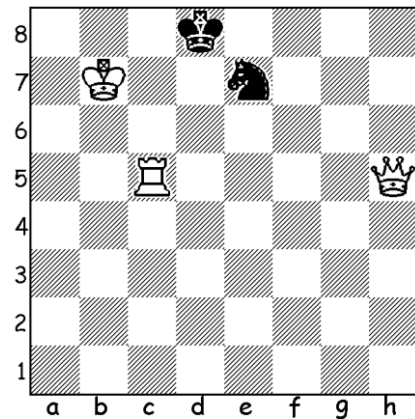
1. ....

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

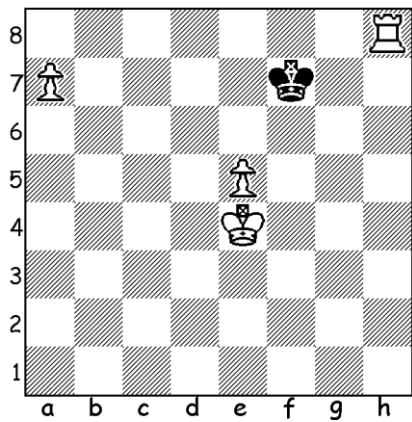
Детская Головоломка «Цифры в кубе».  
Заполните сетку цифрами от 1 до 6 так, чтобы они не повторялись в каждой строке и каждом столбце.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | 1 |   | 6 |   |   |
| 6 |   |   | 3 |   |   |
|   |   | 1 |   | 6 | 5 |
| 2 | 3 |   | 1 |   |   |
|   |   | 6 |   |   | 4 |
|   |   | 3 |   | 1 |   |

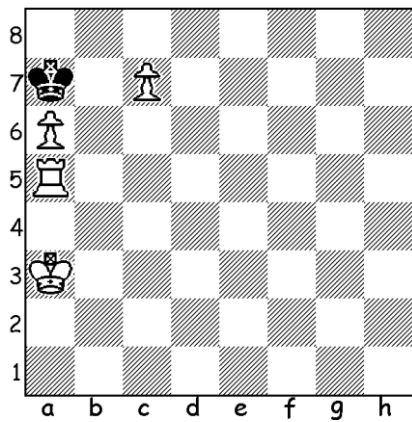
1

2

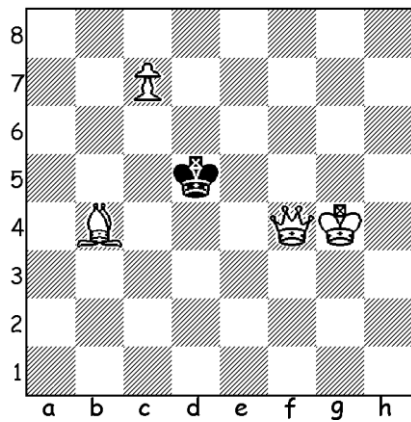
|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|   | 5 |   | 2 |   |   |
| 1 |   |   | 5 | 2 |   |
|   |   | 1 |   | 3 | 2 |
| 6 | 4 |   | 3 |   |   |
|   | 2 | 5 |   |   | 3 |
|   |   | 3 |   | 4 |   |



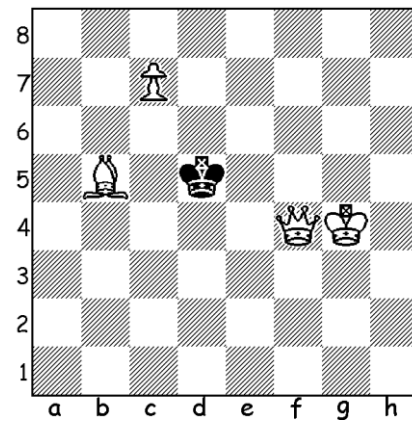
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



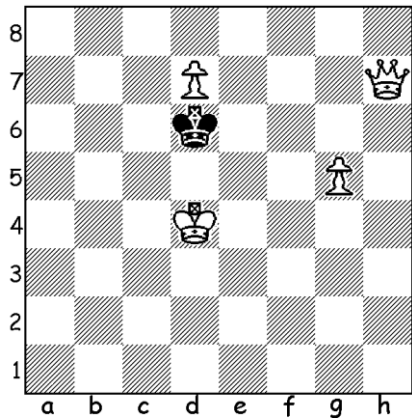
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



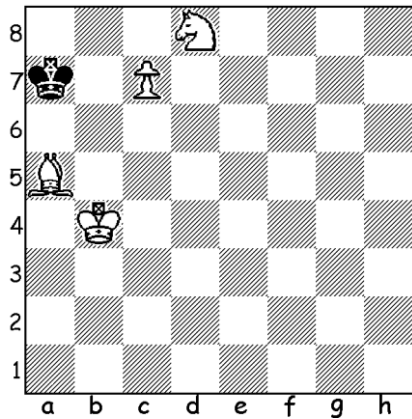
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



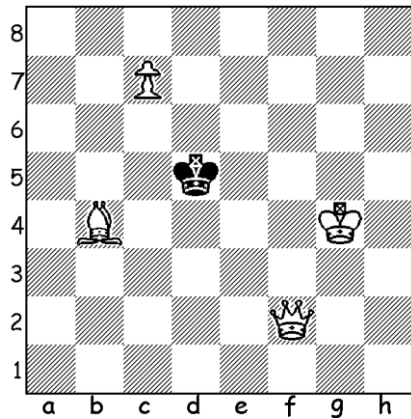
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



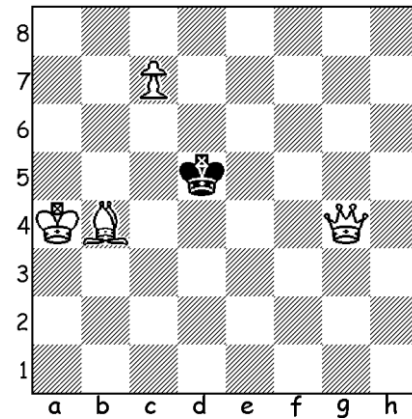
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



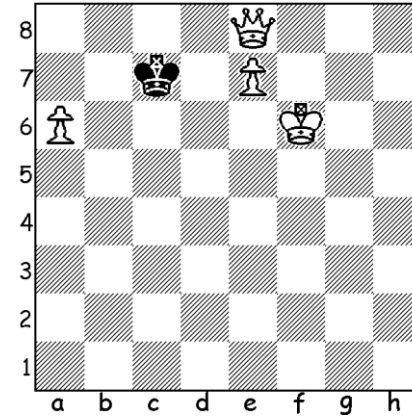
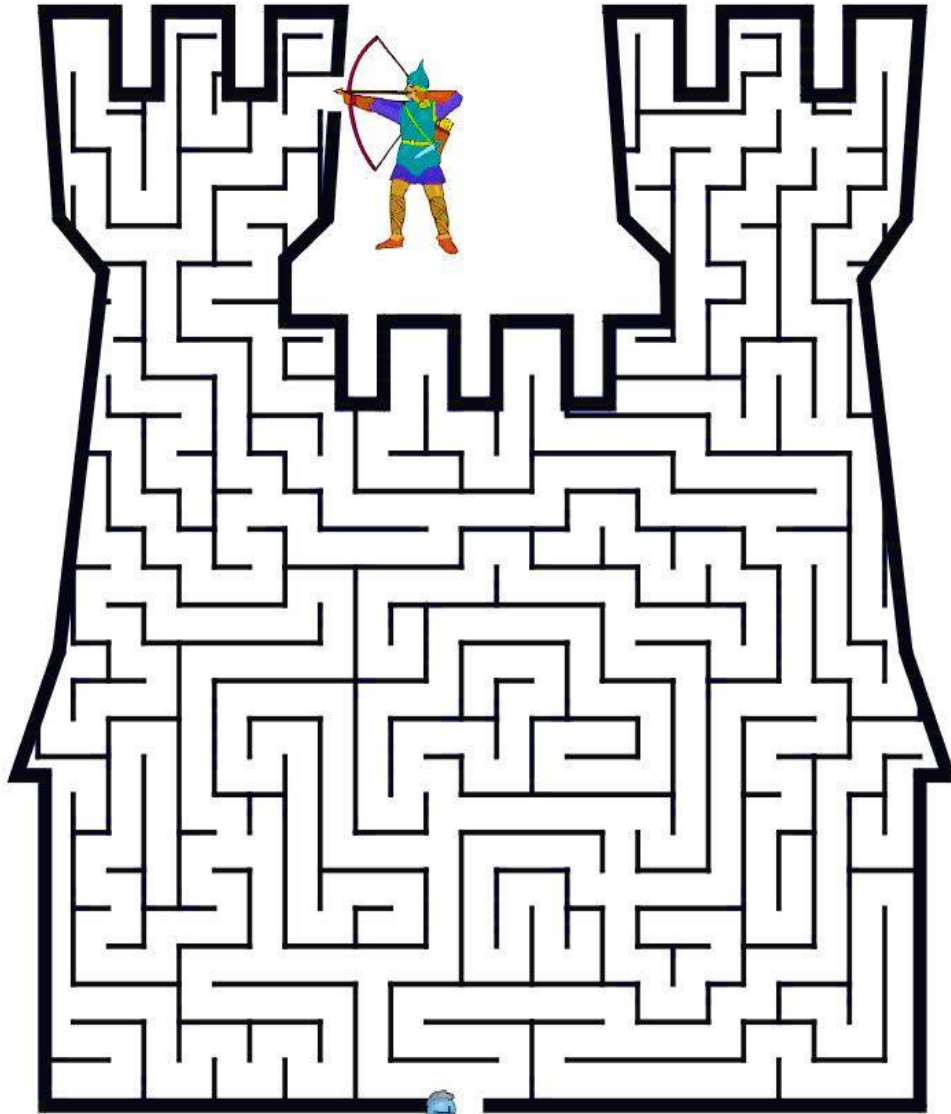
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



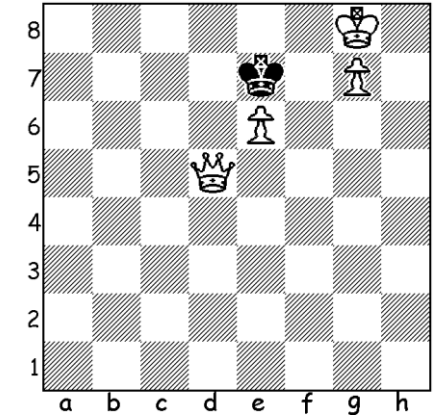
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



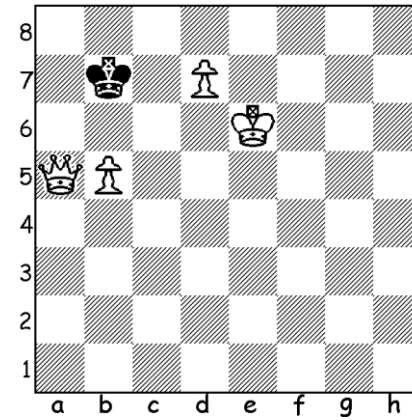
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



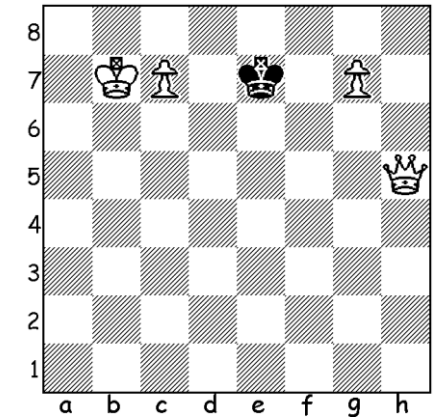
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

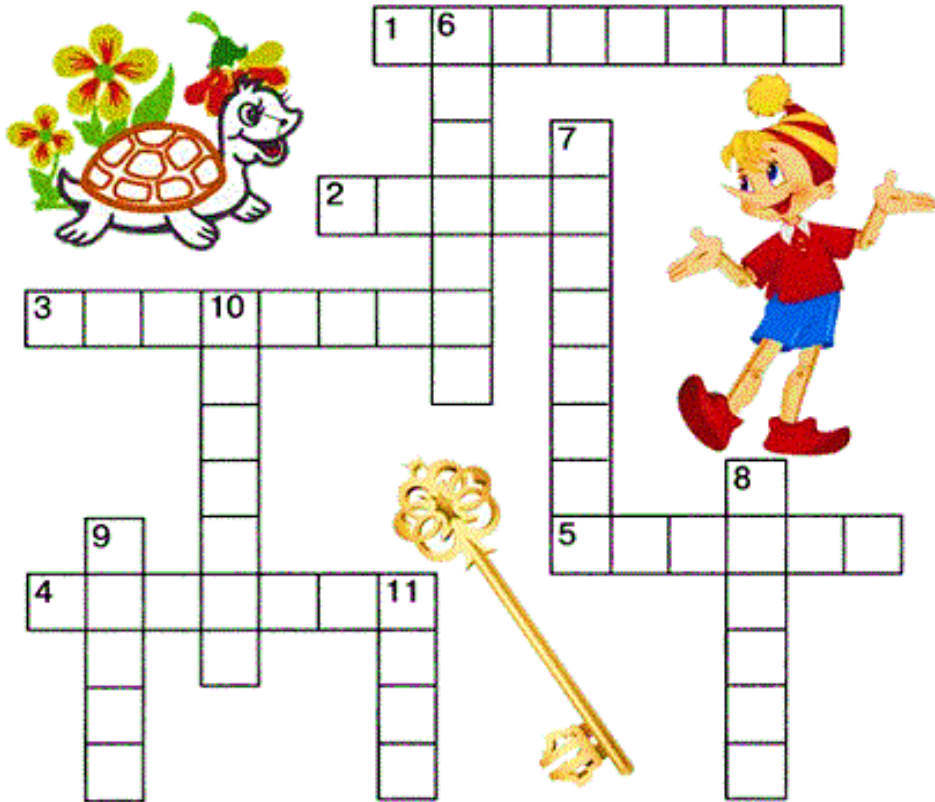


1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



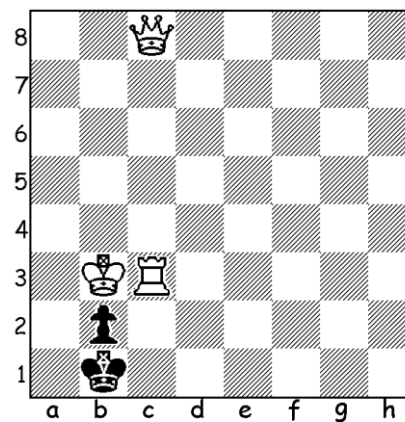


**По горизонтали:**

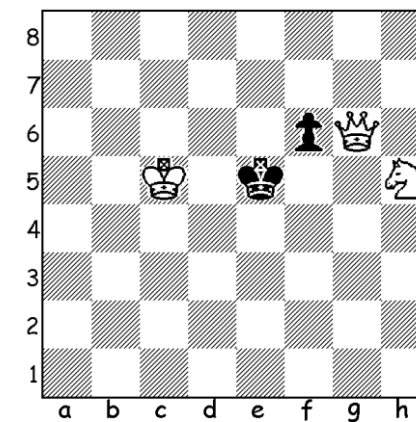
1. Чрезвычайно воспитанная девочка.
2. Очень грустный, влюбленный актер театра.
3. Главный персонаж сказки.
4. Кот, притворявшийся слепым.
5. Книга, проданная для покупки билета в театр.

**По вертикали:**

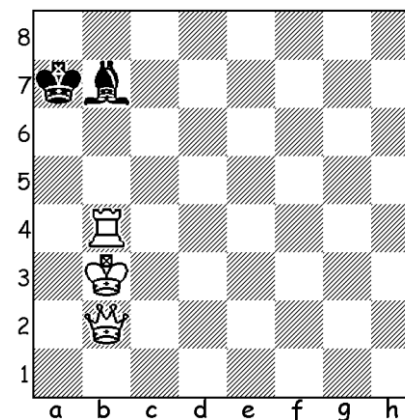
6. Имя пуделя.
7. Имя черепахи, владевшей золотым ключиком.
8. Сосуд, в котором спрятался главный герой в трактире.
9. Имя человека, обтесавшего бревно.
10. Веселый и насмешливый актер театра.
11. Рисунок на двери в театр.



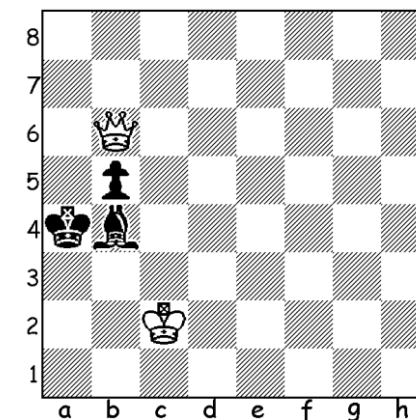
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



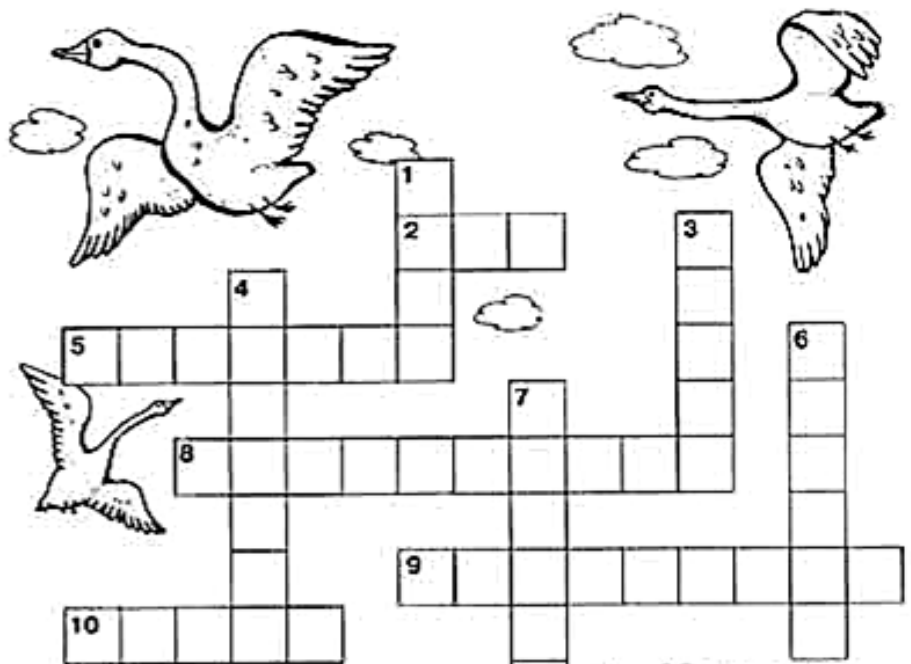
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



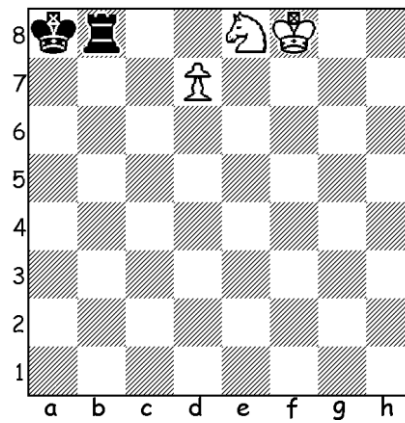
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



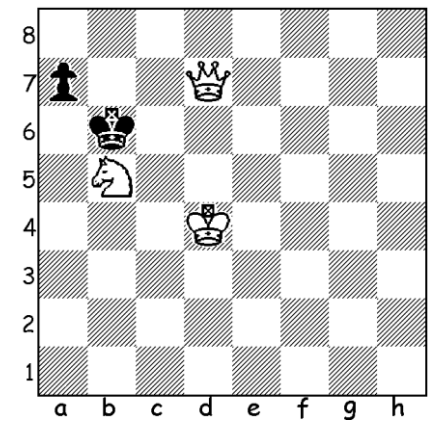
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



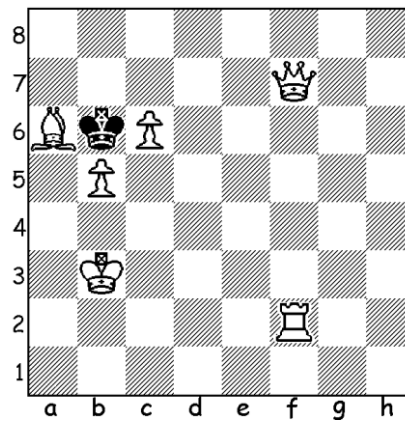
1. Курочка
2. Баба-
3. Жар-
4. Иванушка-
5. Царевна-
6. Гуси-
7. Ковёр-
8. Скатерть-
9. Сапоги-
10. Сивка-



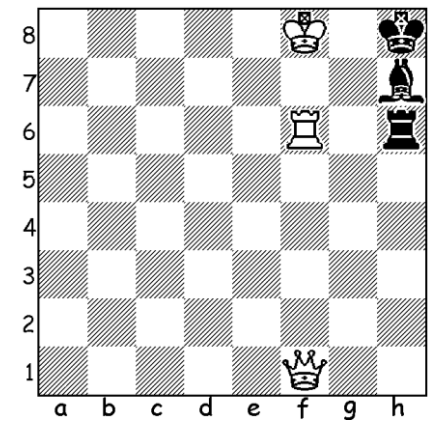
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ X

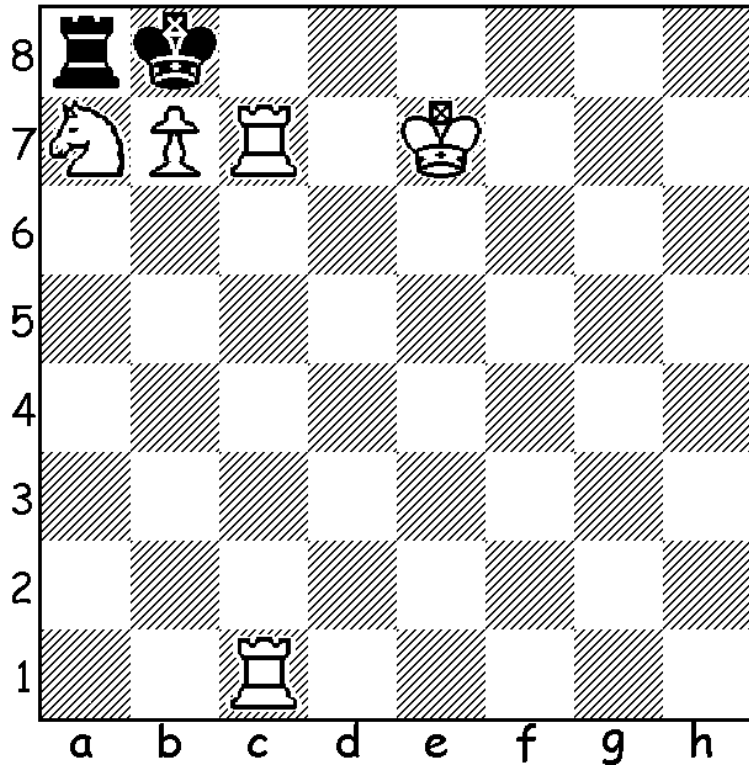


1. ....
2. \_\_\_\_\_ X



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ X

# ТАКТИКА МАТ В 2 ХОДА



1. Лб1! Сильный ход - геометрический мотив! Белые жертвуют ладью, на взятие которой черные получают мат -

1. .... Кр:c7

2. b:aKx

Если 1. .... Кр:a7, то белая пешка вновь превращается в коня, но уже на другом поле

2. b8Kx.



---

Тренер-преподаватель Онищук Е.Н.  
МБУ ДО ДЮСШШ  
г. Армавир





*РАСМОТРЕНА  
на заседании методического  
совета  
МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавира  
протокол № \_\_\_\_  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2015 года*



