

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. По каким шахматным дорожкам перемещается ферзь?
2. Может ли ферзь пойти с белого поля на черно? С белого на белое?
3. Может ли белый ферзь побить белую ладью? А черную ладью?
4. Может он ходить и прямо,
И наискосок.
Высоко его оценит
Опытный игрок. (Ферзь)
5. Самый храбрый – это я!!!
Самый сильный – это я!!!
Хожу, как слон и как ладья,
и нет преграды для меня!
Узнаете вы, друзья,
чуть хвастливого...(ферзя?)

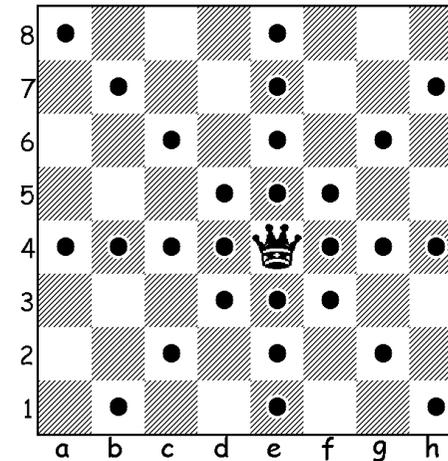
Для родителей и малышей!

«Линозавры учат шахматам»- «игра-обучалка» для детей. В ланную игру может играть ребенок от 4 до 8 лет. Игра очень эффективна для обучения. Она помогает достичь базовых знаний. Пройдя ее, ребенок знакомится с шахматной доской, с названиями и ходами фигур, основными шахматными понятиями как рокировка, мат, пат, шах, горизонтали, диагонали. Узнает основные принципы игры в начале партии. Главным достоинством данной программы является то, что ребенок может свои знания применять на практике, играя с линозаврами (с компьютером). Для психологической поддержки ребенка на первых уровнях ему дается перевес. Таким образом, подобный метод позволяет преодолеть страх малыша перед игрой. Всего в программе шесть уровней. При прохождении всех шести ребенок достигает уровня 3 юношеского разряда по шахматам. После каждого занятия детям дается практическое задание в игровой форме. При прохождении каждого задания герой, которым играет малыш, подрастает. Это очень важный момент в игре. Все дети мечтают быть взрослыми и всячески стараются копировать их поведение. А желание подрасти, то есть стать взрослым мотивирует ребенка играть дальше. В игре ребенок понимает, чтобы победить линозавра. Ланное отступление от занятий дает малышу возможность отдохнуть от тренировки и наглядно увидеть результат своего труда.



ФЕРЗЬ

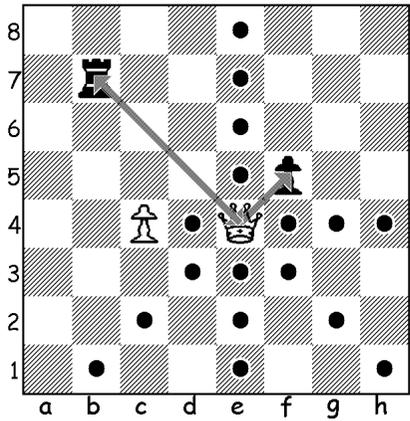
Ферзь - вторая по важности фигура на доске. У этой фигуры самые большие возможности в плане передвигаться по полю. Ходит на любое число полей по **вертикали, горизонтали** или **диагонали**. Фигура обычно увенчана небольшим шариком.



Ферзь.

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,
И шаг у ферзя широк.
Ферзь может ходить как **ладья** и как **слон**
И **прямо**, и **наискосок**.
Направо, налево, вперед и назад...
А бьет он и вдаль и в упор.
И кажется, будто ферзю тесноват
Доски черно-белый простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали
Ты больше вниманья ферзю удели.

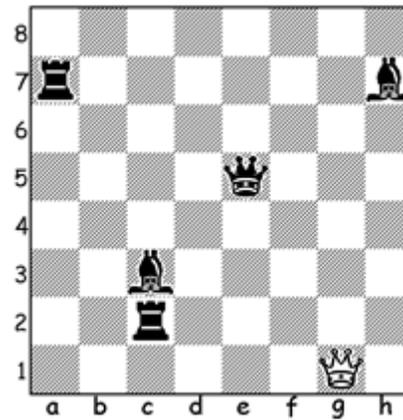
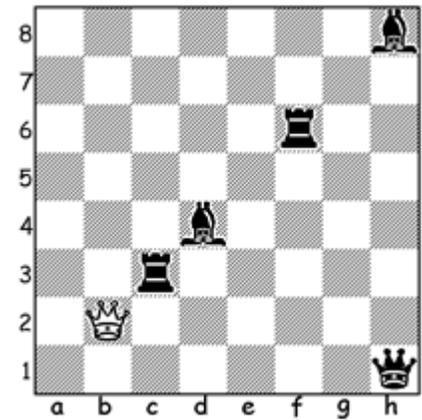
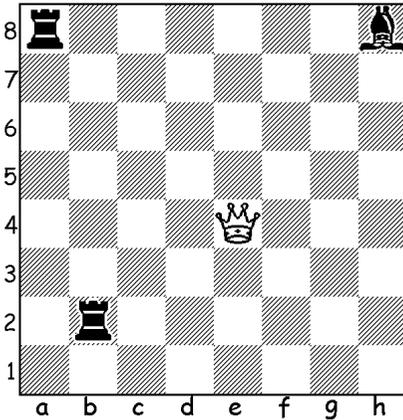
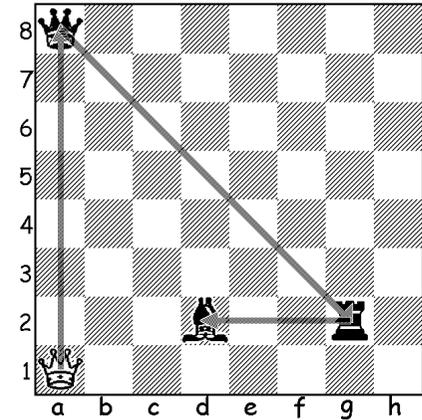




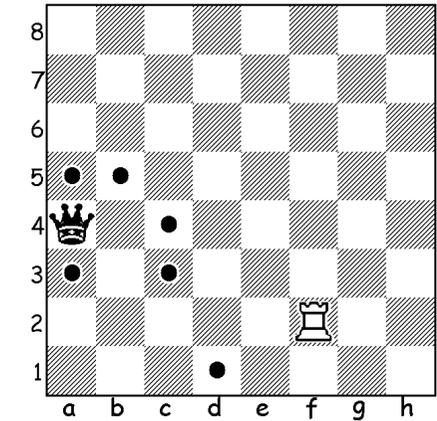
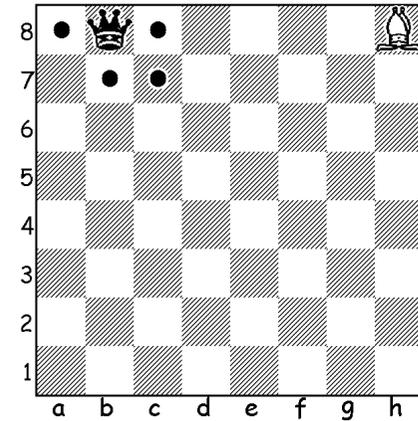
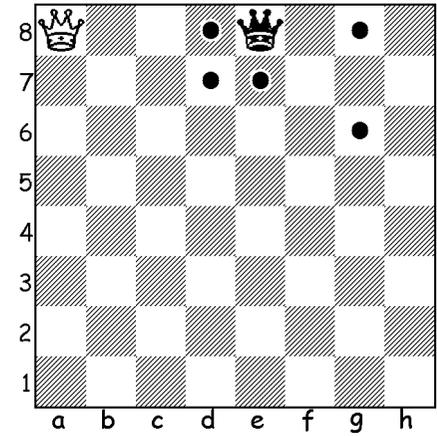
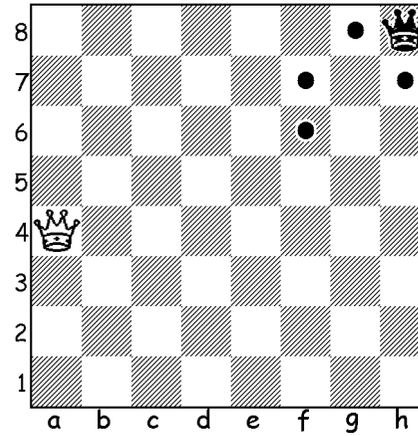
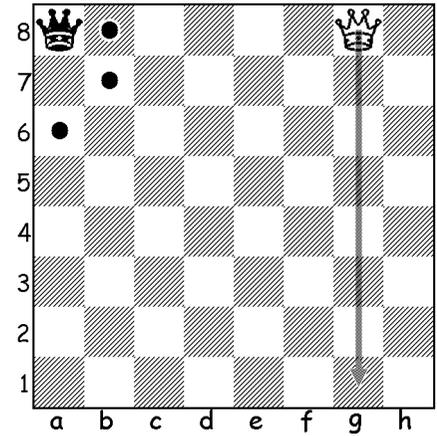
Ферзь **не может перепрыгивать** через свои и чужие фигуры.

Если на его пути встречается фигура противника, то он ее может побить и стать на поле, на котором она стояла.

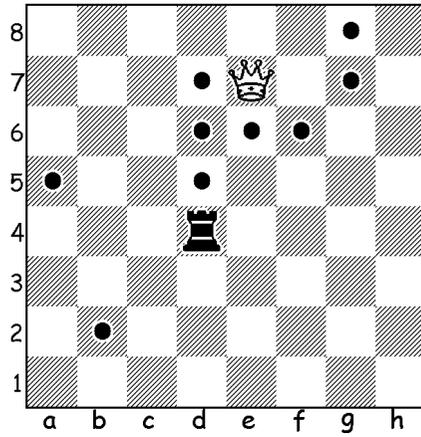
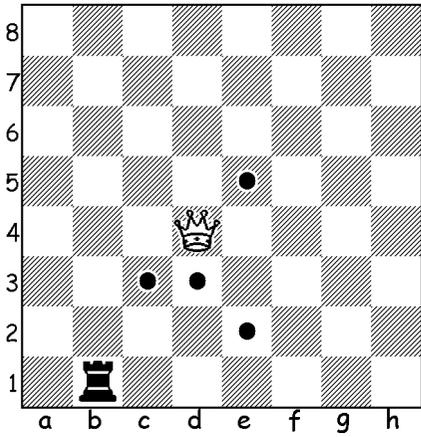
Задание №1: «Фезь сладкоежка». Побей белым ферзем все фигуры соперника так, чтобы каждым ходом бить по одной фигуре. Черные фигуры не ходят – они «заколдованы», т.е. не движимы.



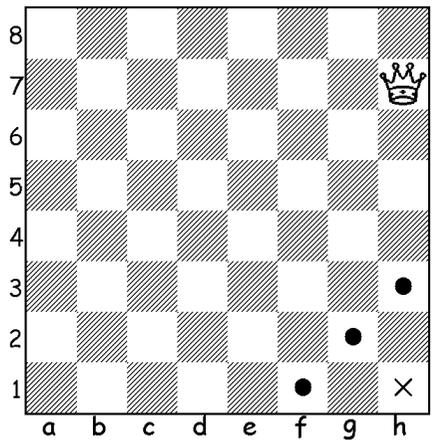
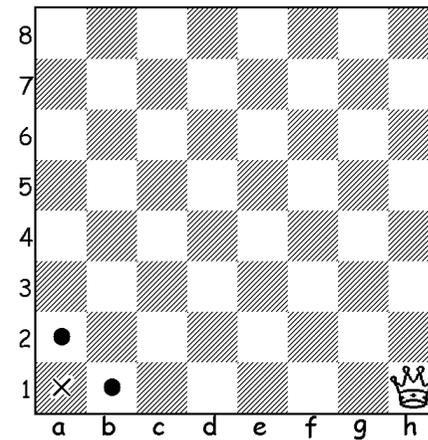
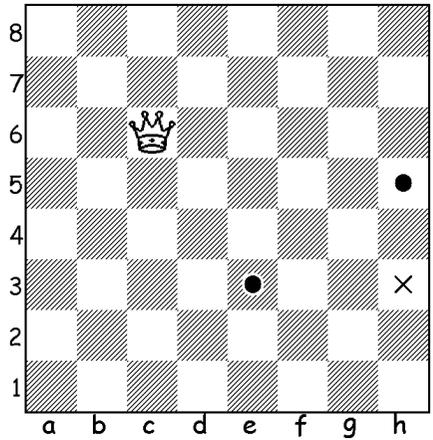
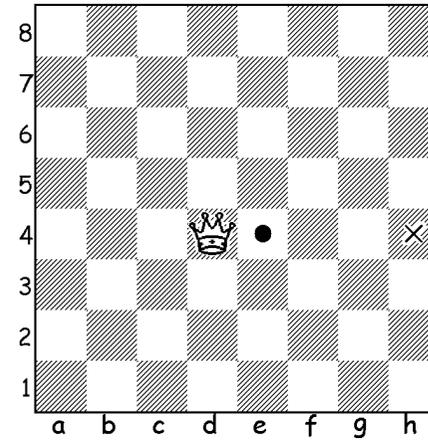
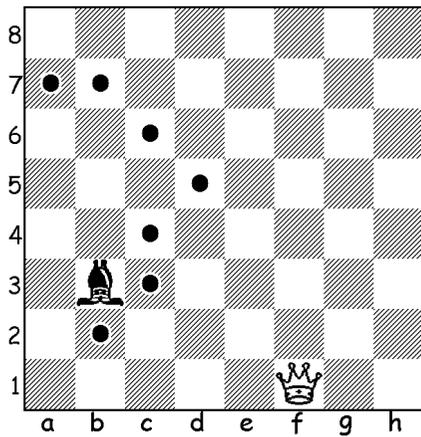
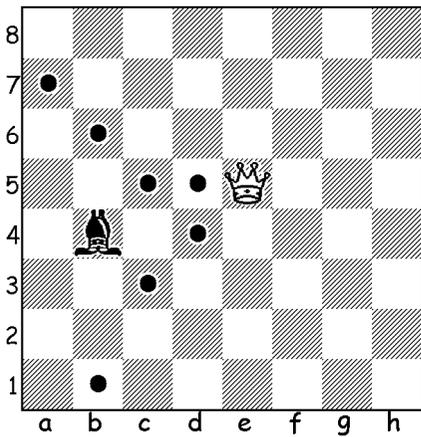
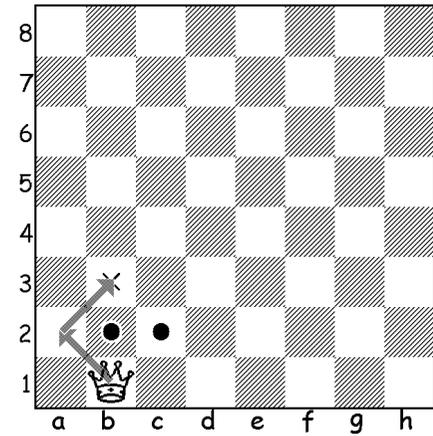
Задание №10: «Ограничение подвижности». Ограничьте подвижность черного ферзя.



Задание №9: «Три хода». За три хода выиграй фигуру у черных. Ферзя под бой черных фигур ставить нельзя!!! Его могут побить.

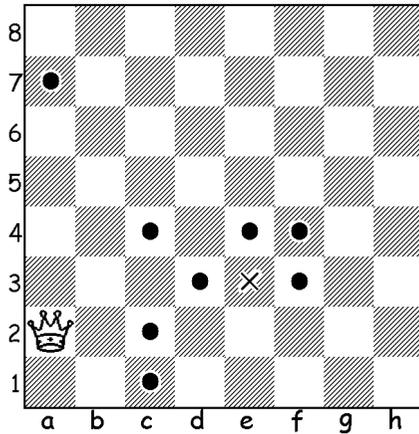
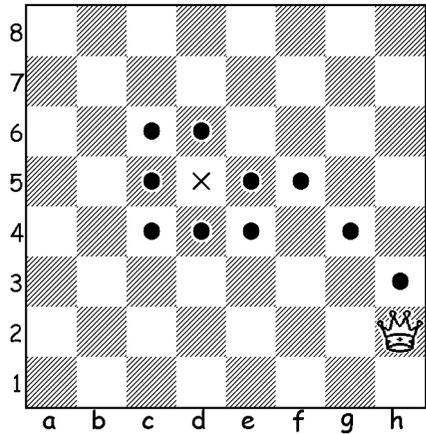
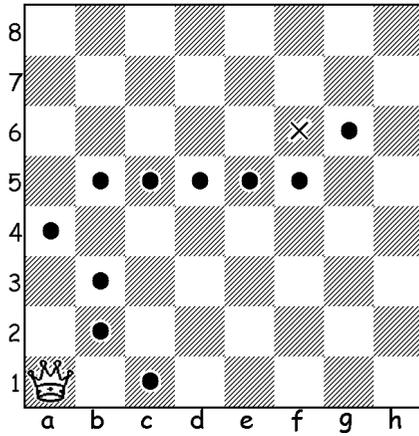
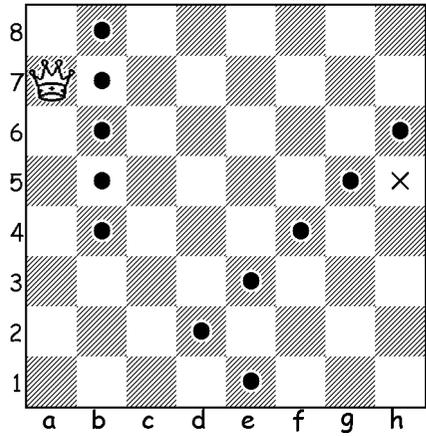
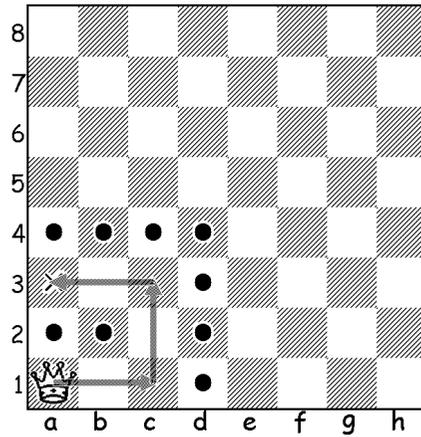


Задание №2: «Кратчайший путь». Как белому ферзю быстрее всего добраться до поля отмеченного крестиком X?



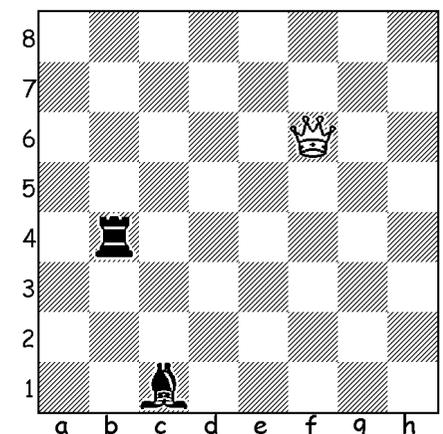
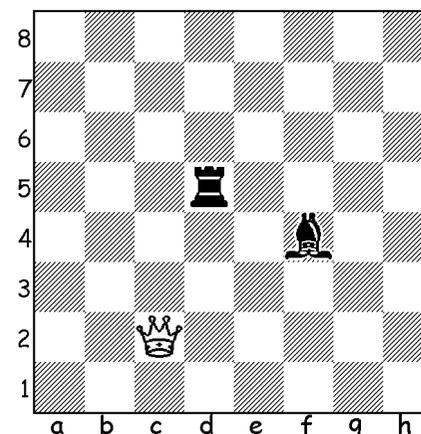
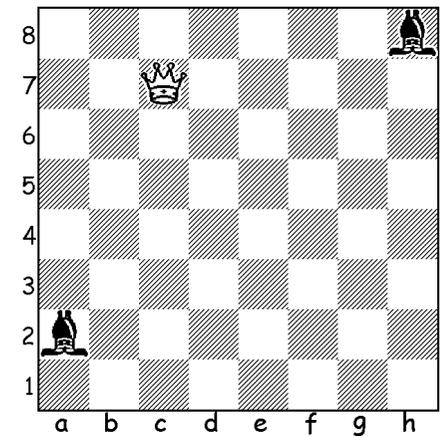
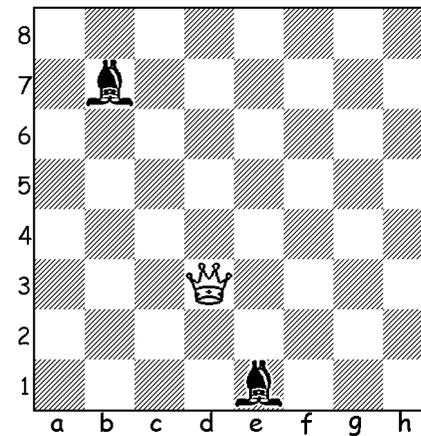
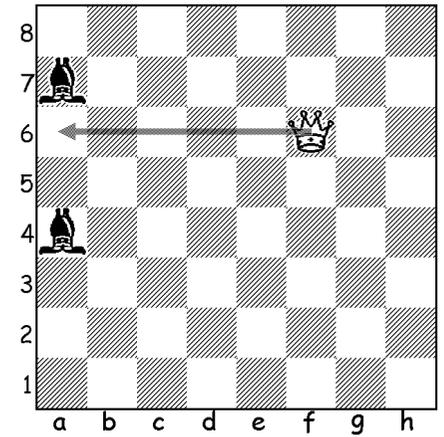
Задание №3: «Лабиринт».

Доберись ферзем до поля, отмеченного крестиком **X**.

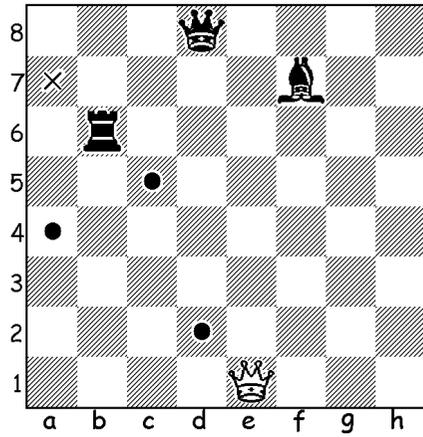
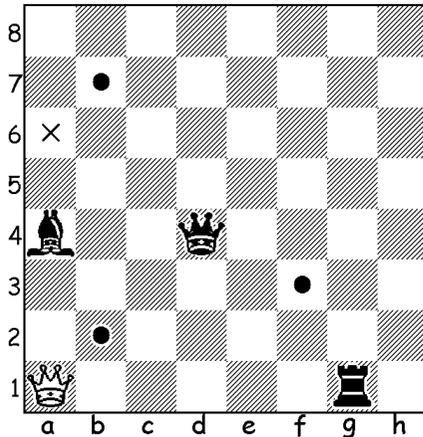
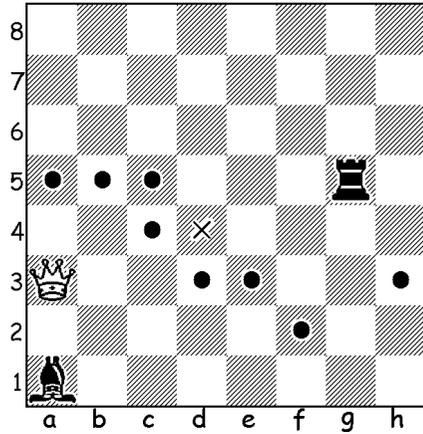
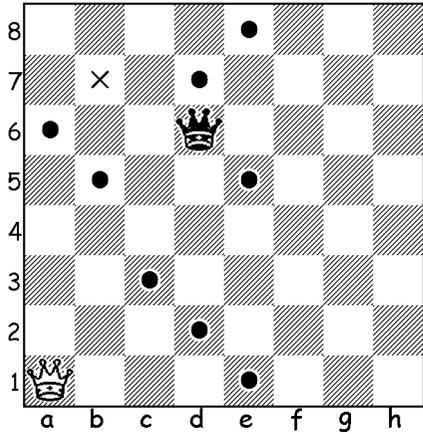
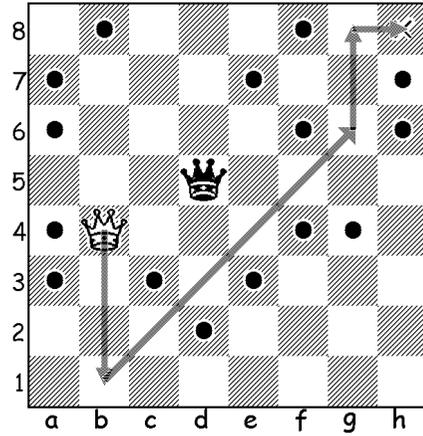
**Задание №8: «Выиграй фигуру».**

После какого хода белых черные проиграют одну из своих фигур?

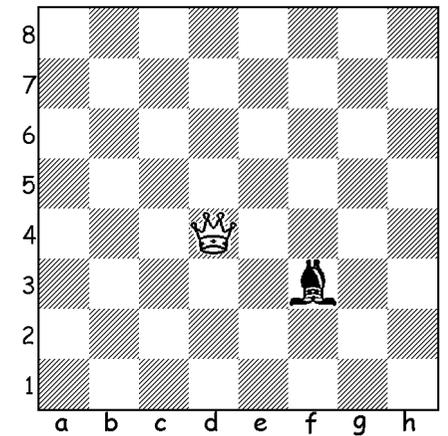
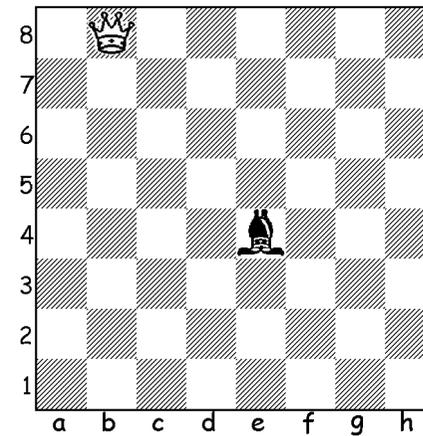
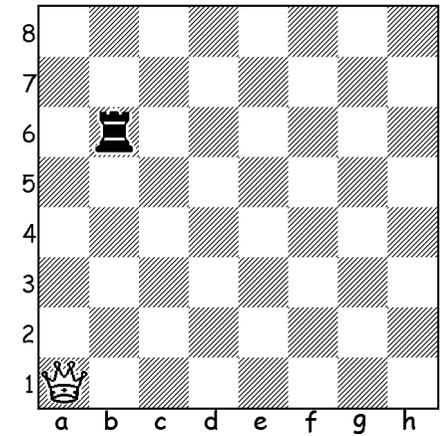
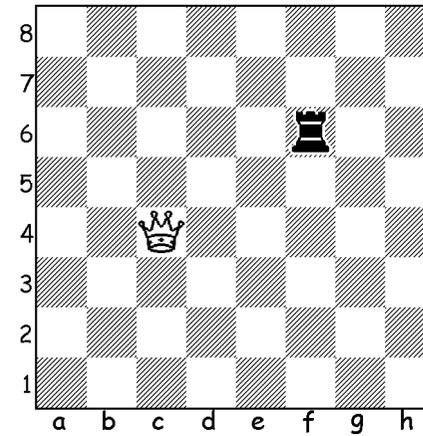
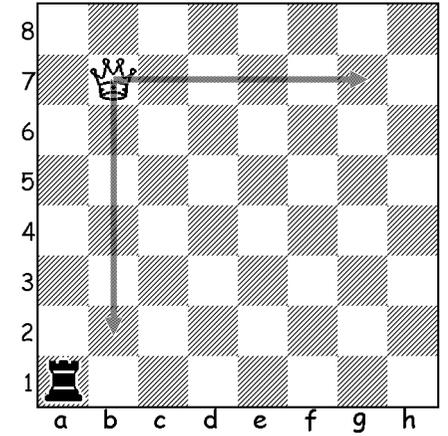
Двойной удар в шахматах – положение в игре, когда игрок одной фигурой нападает на две (реже на три) фигуры соперника.



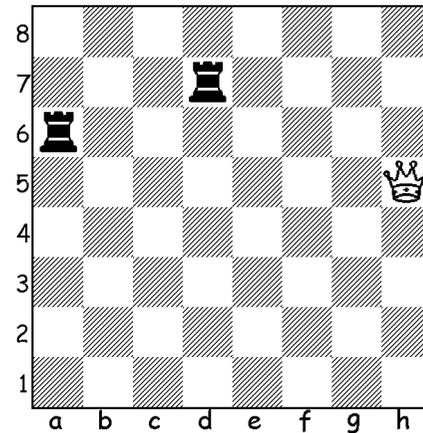
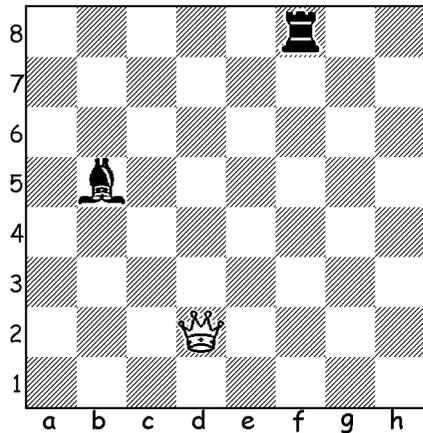
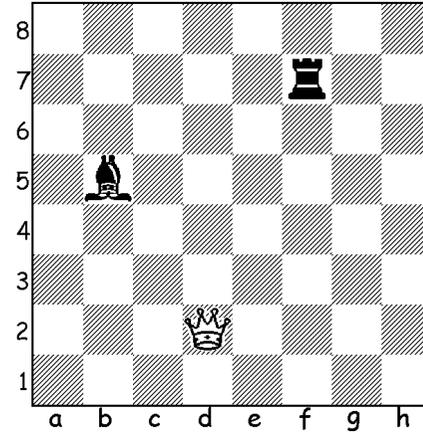
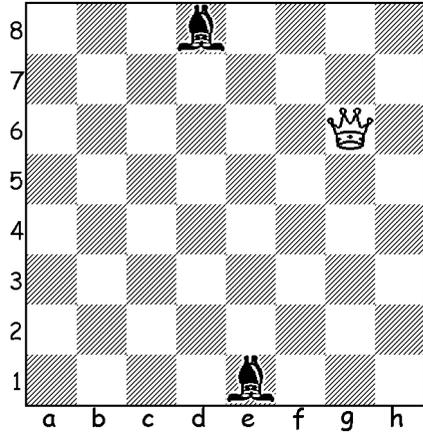
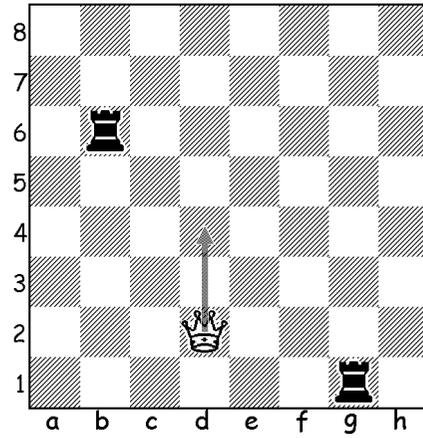
Задание №7: «Перехитри часовых». Доберись белым ферзем до поля отмеченного крестиком, не становясь под атаки черных фигур-часовых.



Задание №4: «Атака». Найди все способы нападения белым ферзем на черные фигуры. При этом белый ферзь не должен попадать под удары фигур соперника.

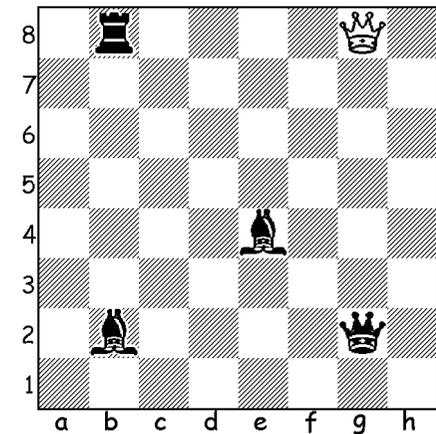
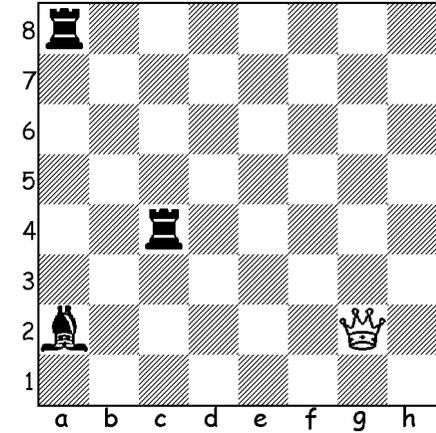
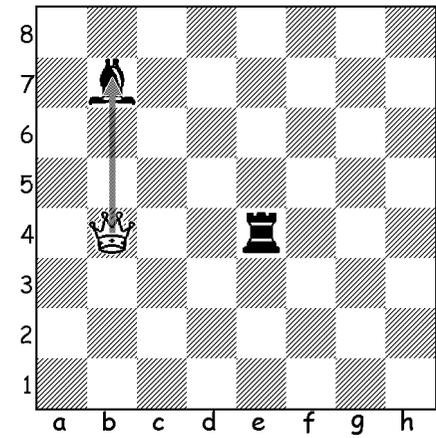
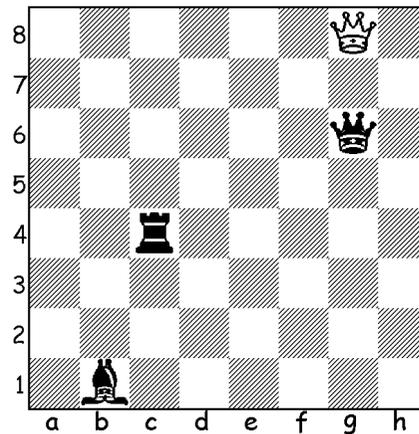
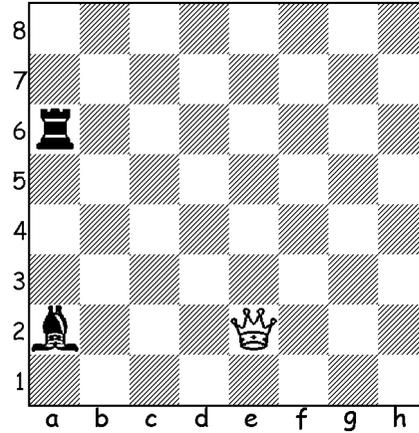


Задание №5: «Двойной удар».
 Напеди белым ферзем на две черные фигуры.

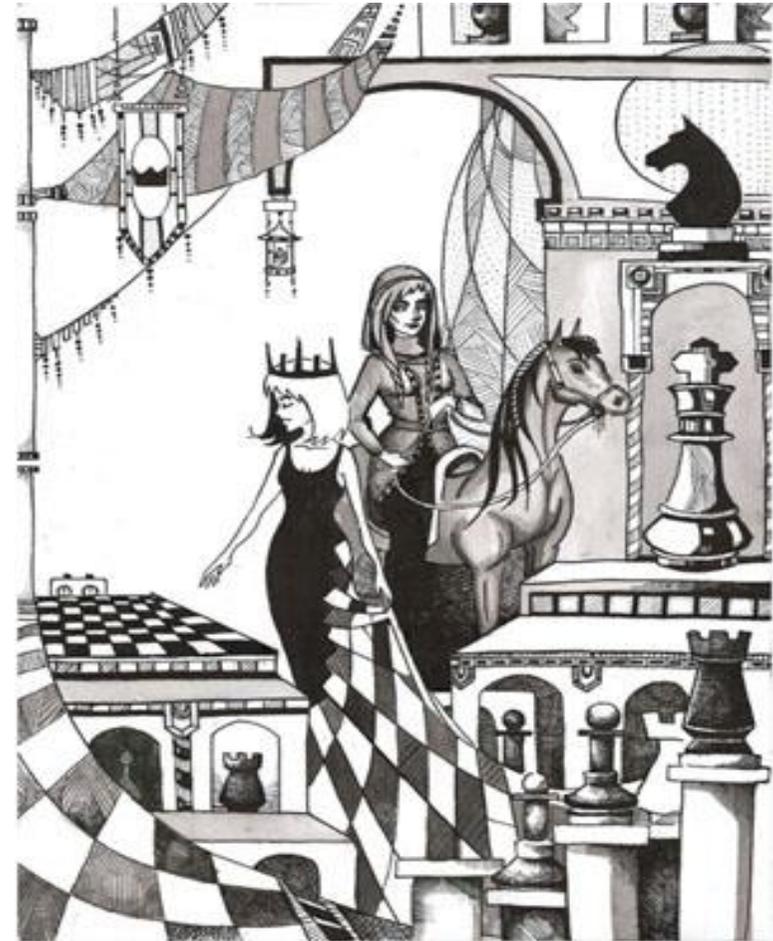


**Ферзь тяжелая фигура,
 Слишком тонкая натура.
 Самый сильный Ферзь и быстрый
 Стал он шахматным министром.
 «Очень я люблю на ужин
 Что-то вкусное покушать.
 Беззащитная Ладья?
 Проглочу-ка ее я!»**

Задание №6: «Взятие». Побей белым ферзем не защищенную фигуру черных.

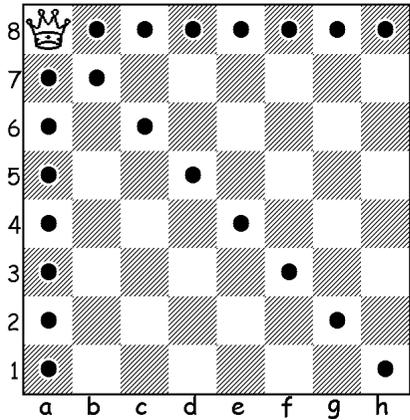


ФЕРЗЬ

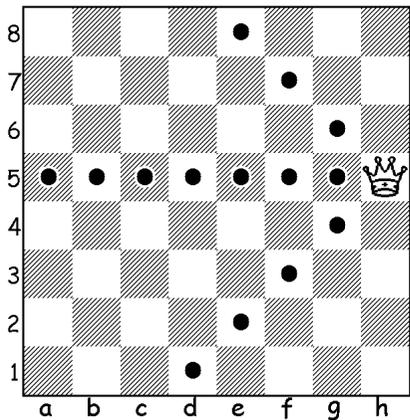


Тренер-преподаватель Онищук Е.Н.
МБУ ДО ДЮСШШ
г. Армавир

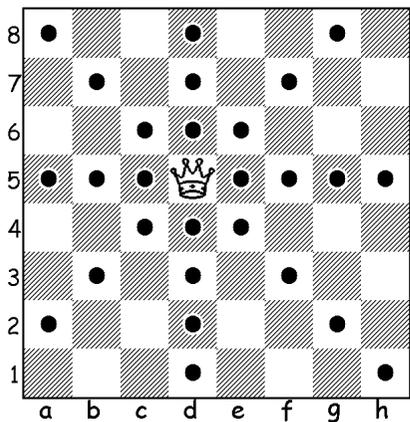
УДАРНАЯ СИЛА ФЕРЗЯ



Ударная сила ферзя
в углу доски - 21 поле



Ударная сила ферзя
на краю доски - 21 поле



Ударная сила ферзя
в центре доски - 27 полей



РАСМОТРЕНА
на заседании методического совета
МБУ ДО ДЮСШШ г. Армавира
протокол № ____
от « ____ » _____ 2015 года

