

## 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?)

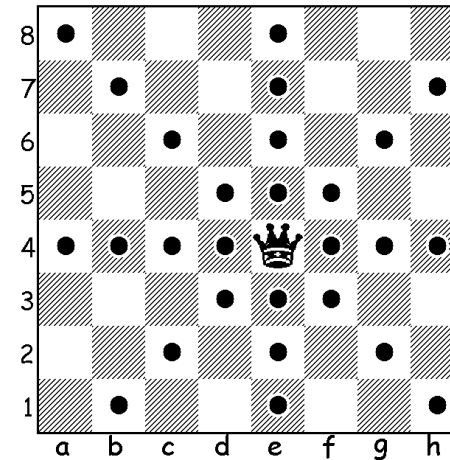
### Для родителей и малышей!

«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 ладью. В игре ребенок пастет, чтобы победить линозавра. Ланное отступление от занятий дает малышу возможность отдохнуть от тренировки и наглядно увидеть результат своего труда.



## ФЕРЗЬ

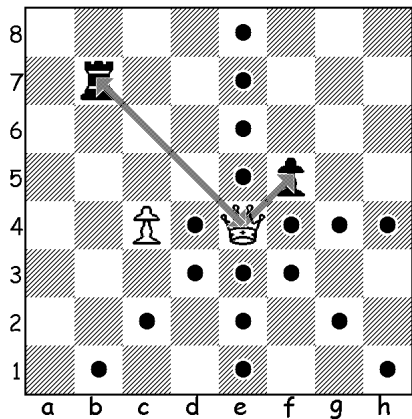
**Ферзь** - вторая по важности фигура на доске. У этой фигуры самые большие возможности в плане передвигаться по полю. Ходит на любое число полей по **вертикали, горизонтали** или **диагонали**. Фигура обычно увенчана небольшим шариком.



### 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.

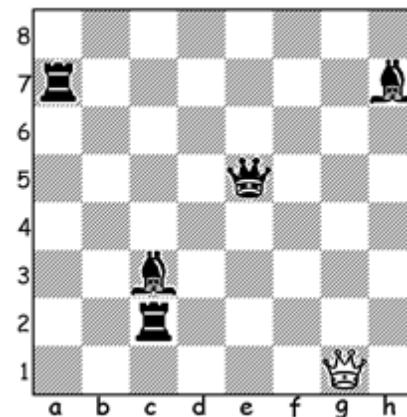
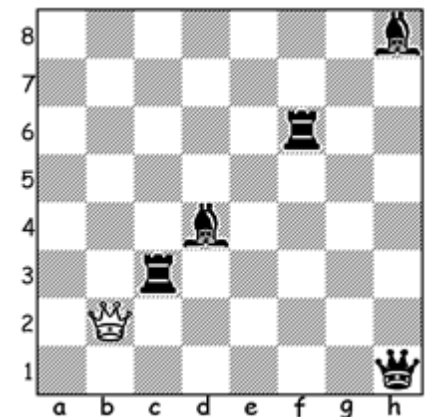
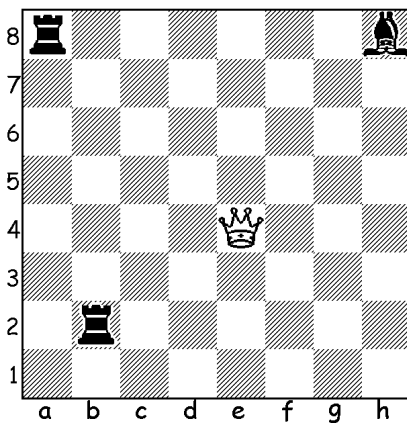
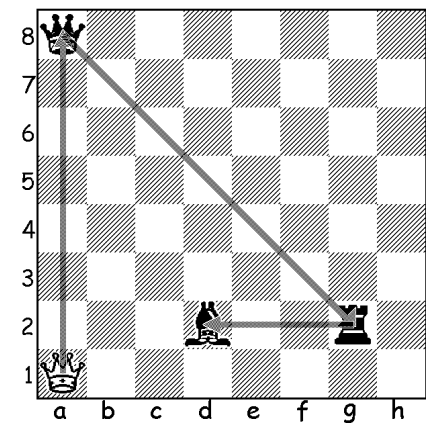




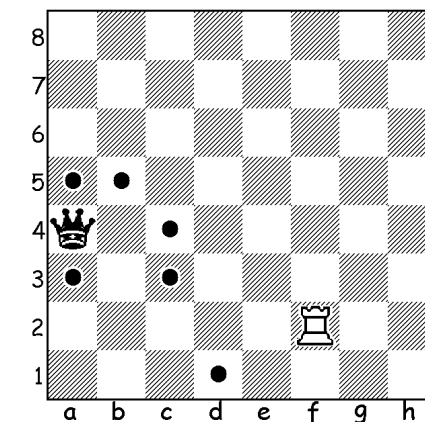
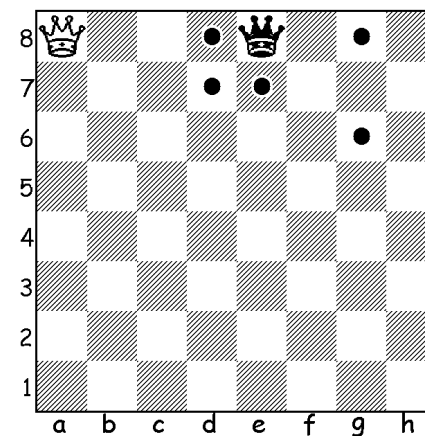
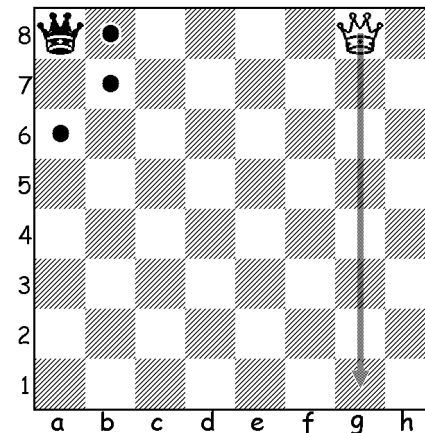
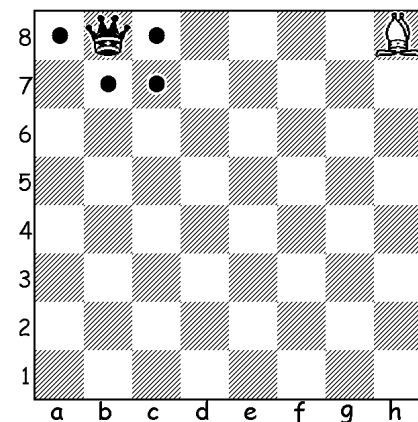
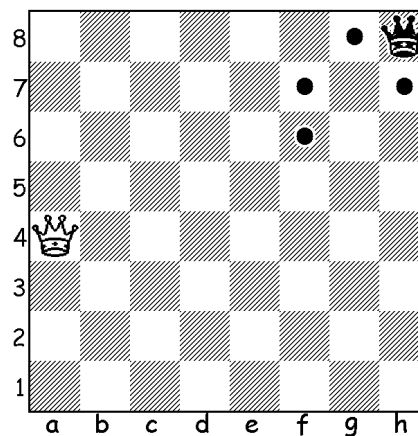
Ферзь **не может перепрыгивать** через свои и чужие фигуры.

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

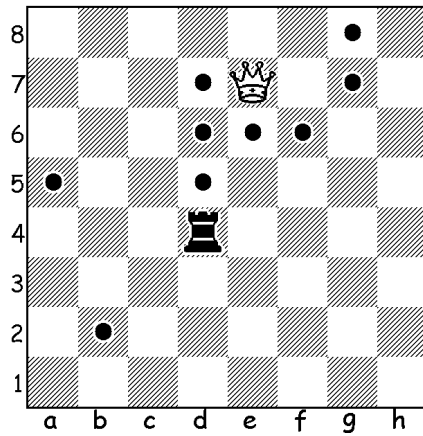
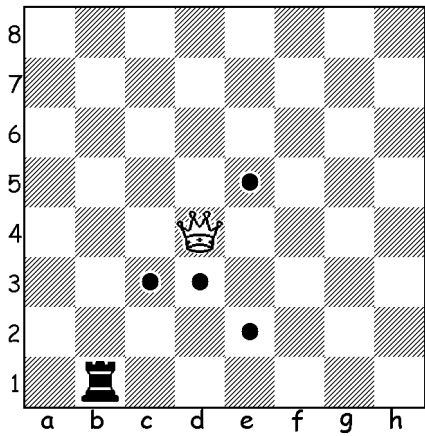
**Задание №1: «Фезь сладкоежка».** Побей белым ферзем все фигуры соперника так, чтобы каждым ходом бить по одной фигуре. Черные фигуры не ходят – они «заколдованы», т.е. не движимы.



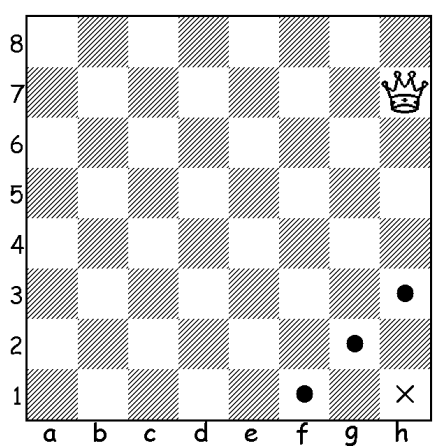
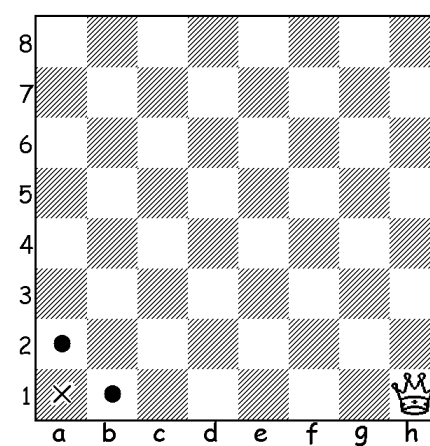
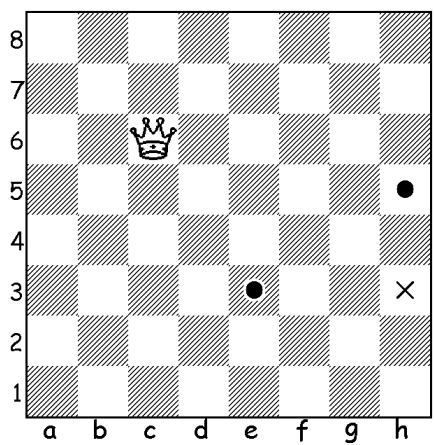
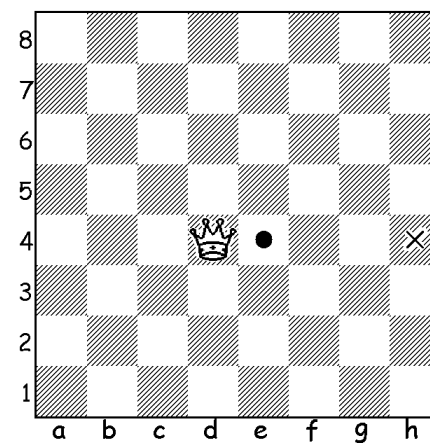
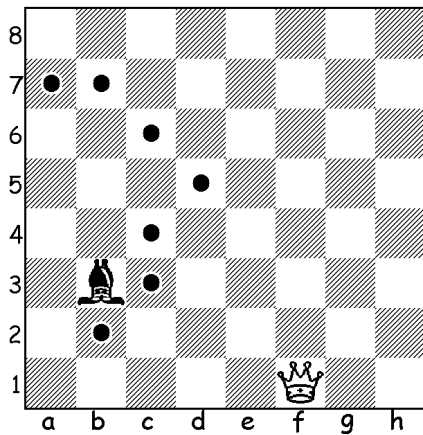
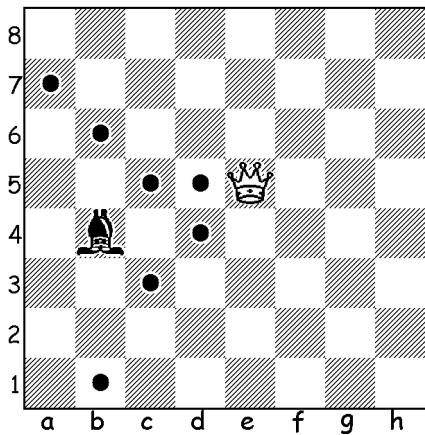
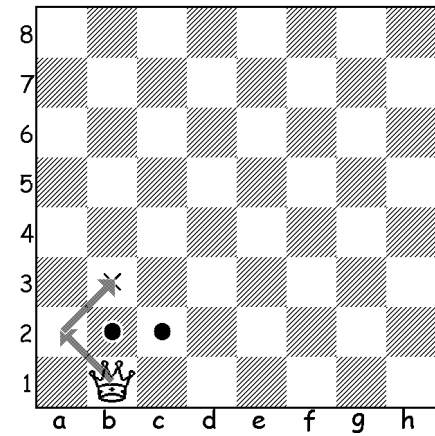
**Задание №10: «Ограничение подвижности».** Ограничьте подвижность черного ферзя.



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

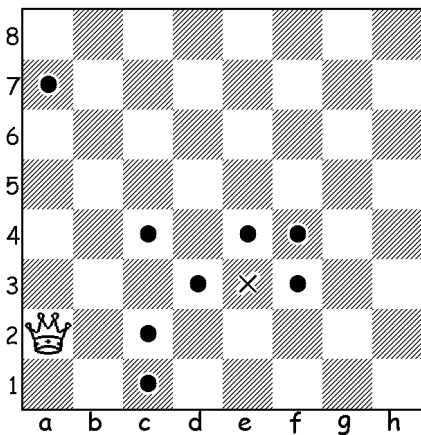
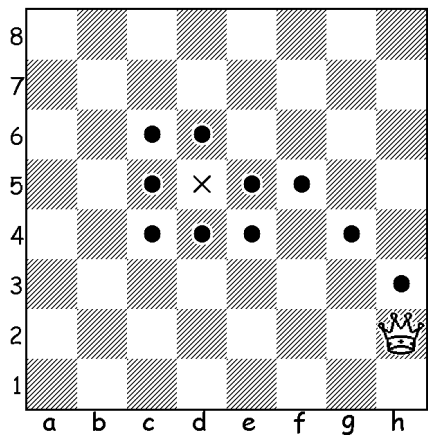
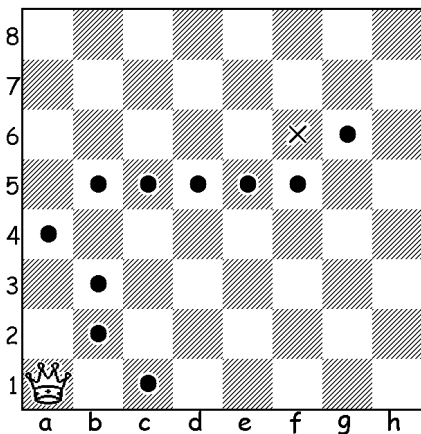
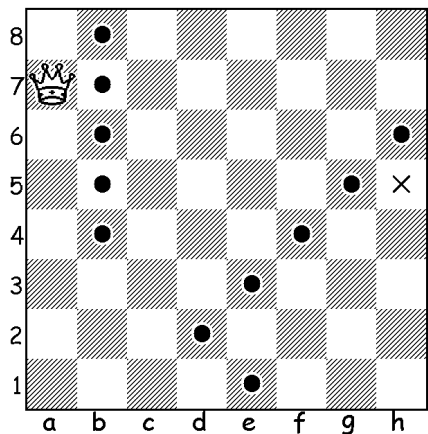
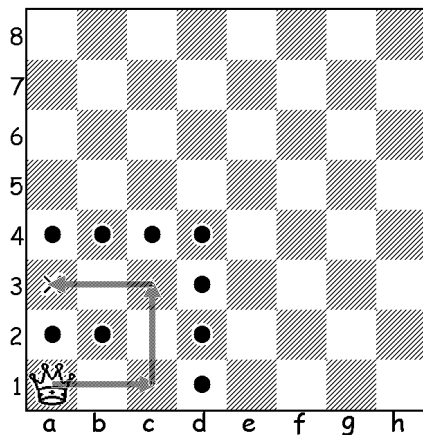


**Задание №2: «Кратчайший путь».** Как белому ферзю быстрее всего добраться до поля отмеченного крестиком X?



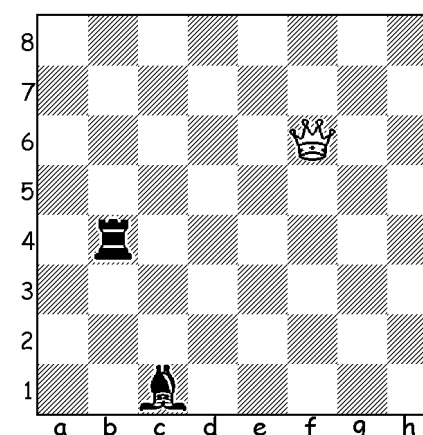
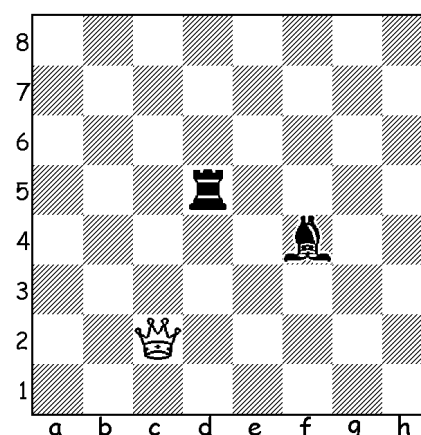
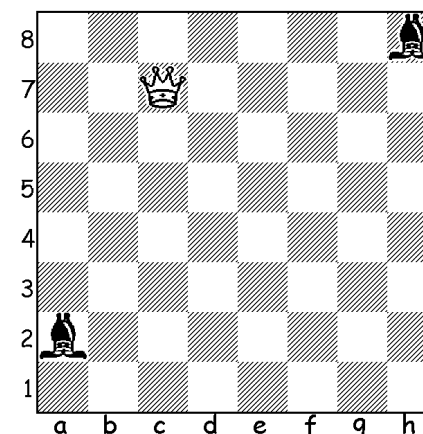
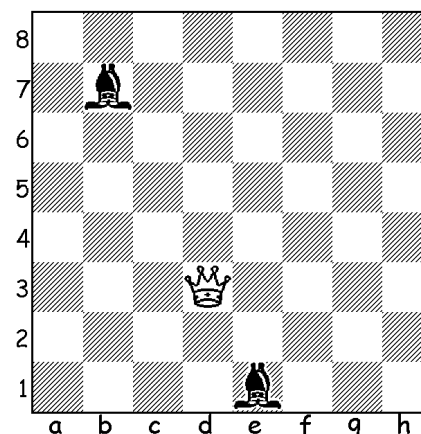
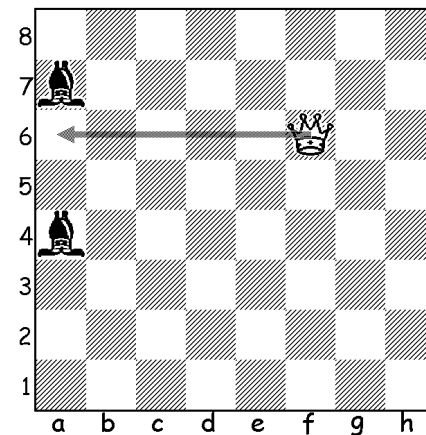
**Задание №3: «Лабиринт».**

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

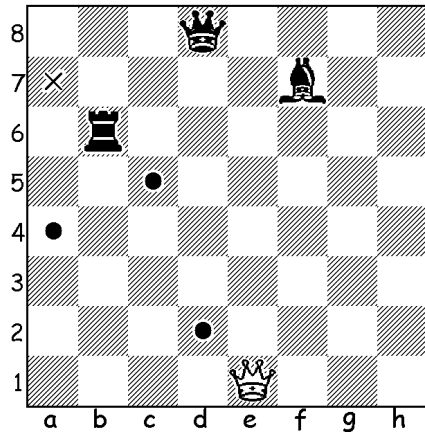
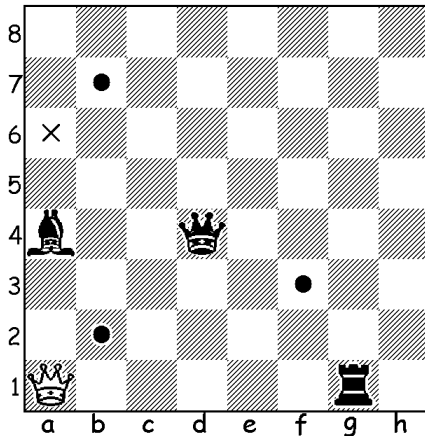
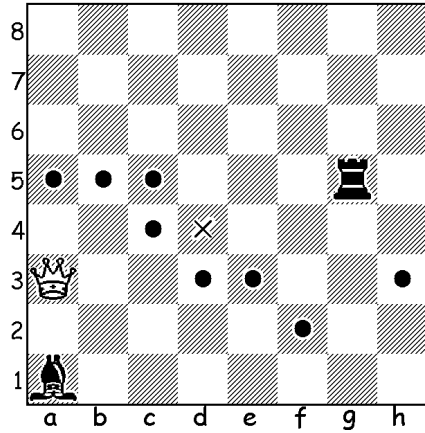
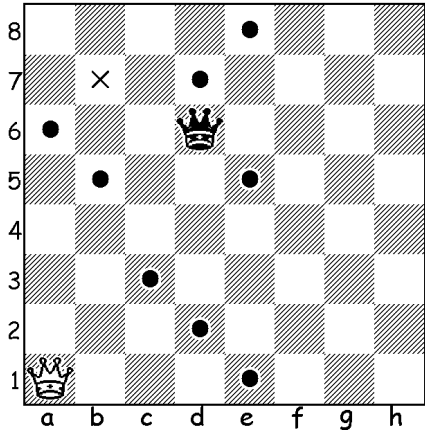
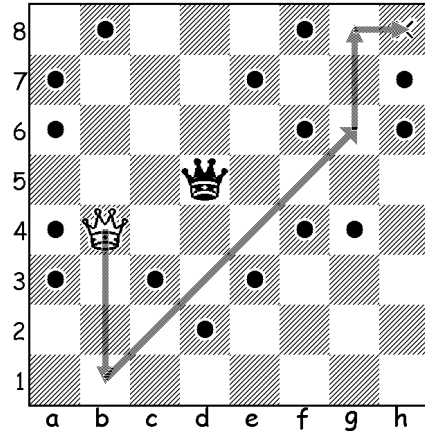
**Задание №8: «Выиграй фигуру».**

После какого хода белых черные проиграют одну из своих фигур?

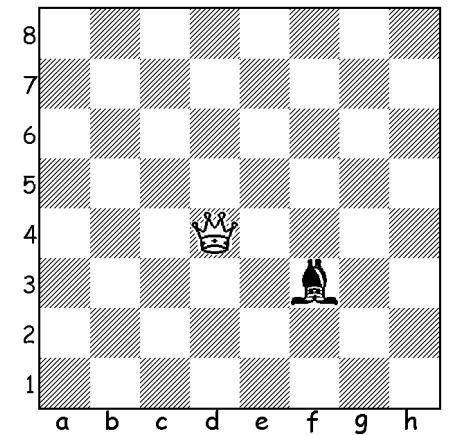
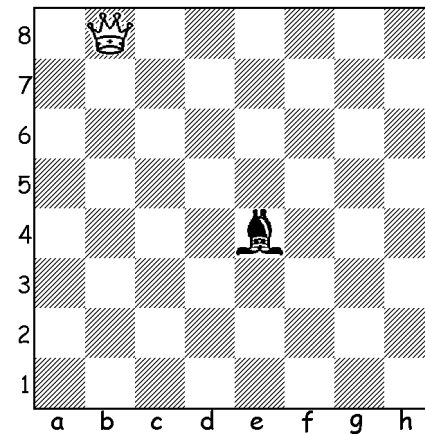
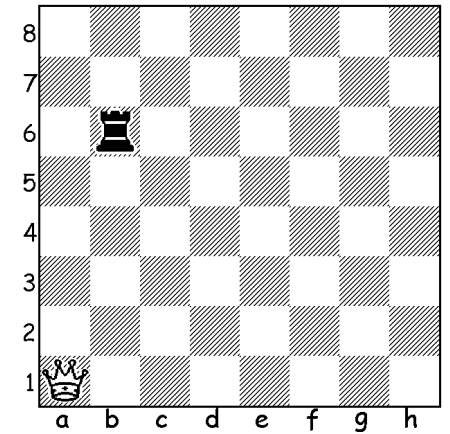
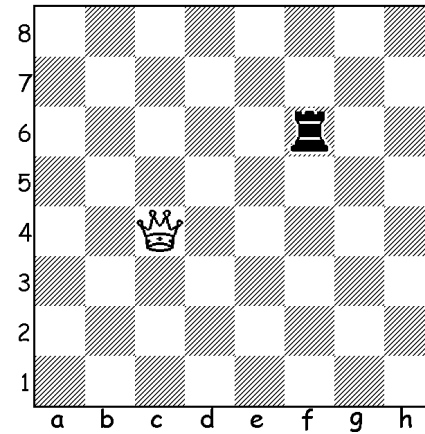
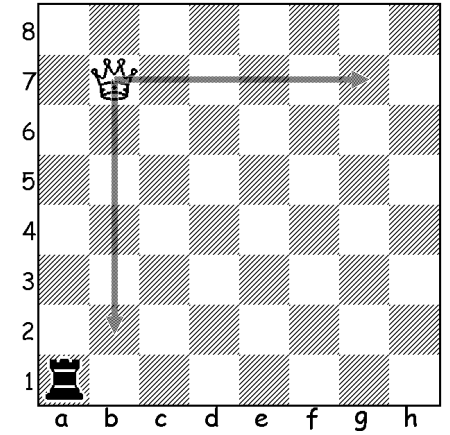
**Двойной удар в шахматах** – положение в игре, когда игрок одной фигурой нападает на две (реже на три) фигуры соперника.



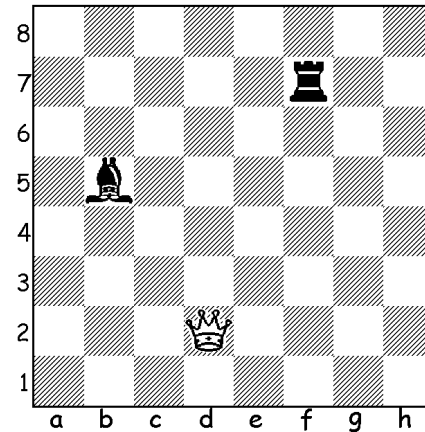
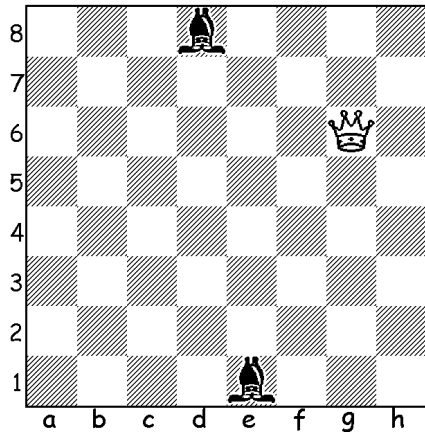
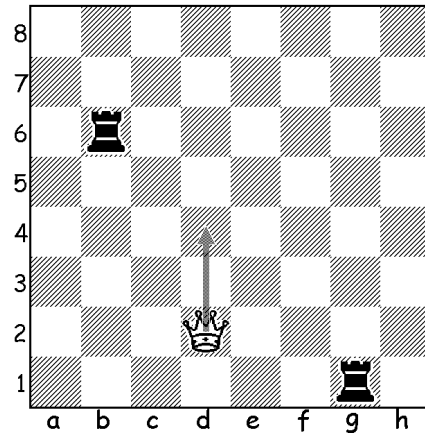
**Задание №7: «Перехитри часовых».** Доберись белым ферзем до поля отмеченного крестиком, не становясь под атаки черных фигур-часовых.



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

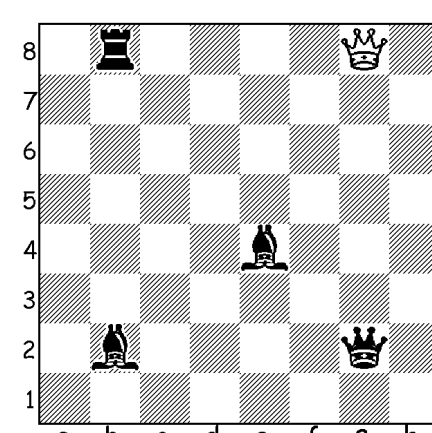
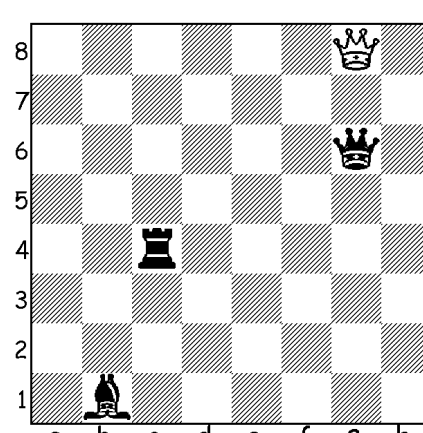
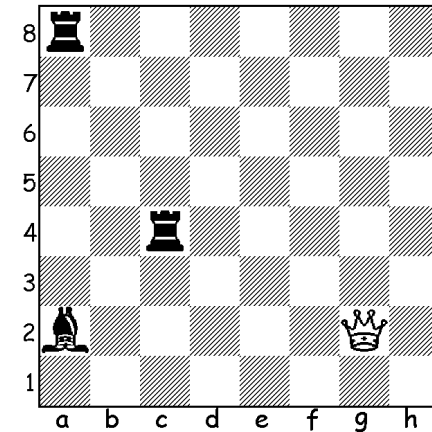
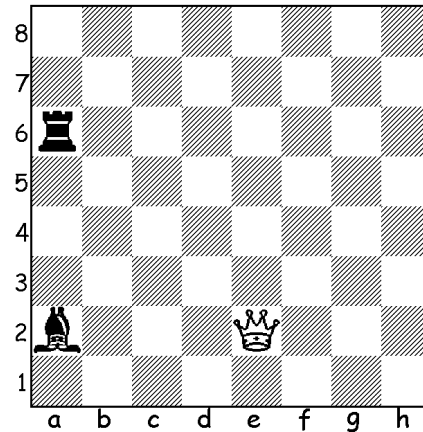
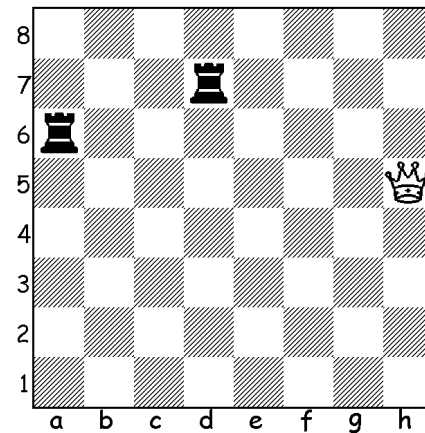
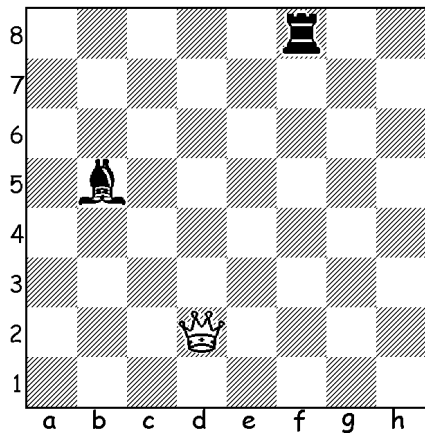
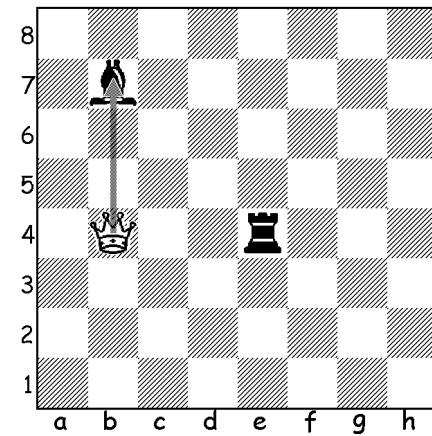


**Задание №5: «Двойной удар».**  
 Напади белым ферзем на две черные фигуры.



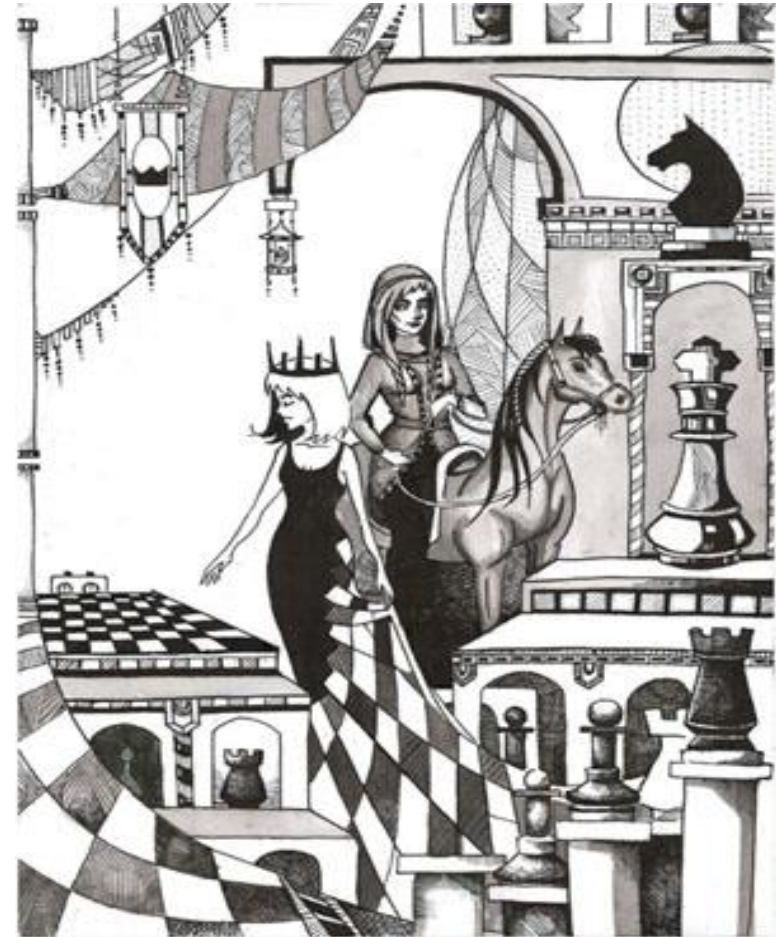
**Ферзь тяжелая фигура,  
 Слишком тонкая натура.  
 Самый сильный Ферзь и быстрый  
 Стал он шахматным министром.  
 «Очень я люблю на ужин  
 Что-то вкусное покушать.  
 Беззащитная Ладья?  
 Проглочу-ка ее я!»**

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





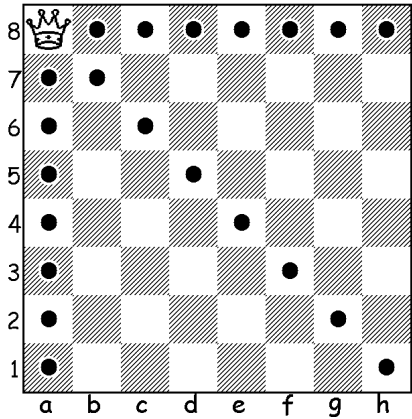
# ФЕРЗЬ



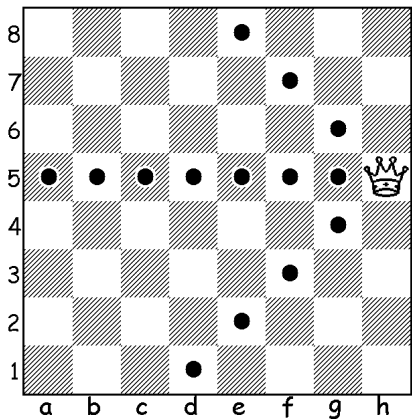
---

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

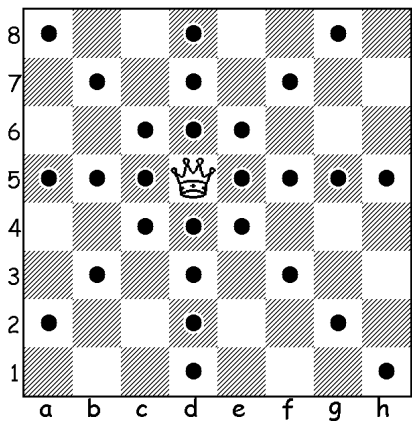
# УДАРНАЯ СИЛА ФЕРЗЯ



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



