

## Занятие 9, 10

### Пешка. Правила ходов и взятий.

Итак, дети уже изучили линейные фигуры – ладью, слона и ферзя.

Далее обратим своё внимание на пешку.

На изучение пешки уйдёт тоже не одно занятие. Как минимум два, а то и три. (Целое занятие нужно выделить на практическую игру, провести его в форме соревнования). Не спешите переходить к следующей фигуре, пока чётко не освоили пешку, её взаимодействие с ранее изученными фигурами и не научились играть друг с другом в паре.

«Пешки – душа шахматной партии»

Франсуа Андре Даникан Филидор.

Как выглядят пешки? Пешки на демонстрационной доске и на шахматной похожи друг на друга. Это маленькие человечки с круглыми шлемами. Пехота, пехотинец, пешком – очень легко догадаться о родственниках этих слов и понять, откуда взялось название этой шахматной фигуры. Пехота – пешки ходят пешком. Это легко запомнить.

Пешки служат и редутами, и первой линией обороны, которая принимает первый удар. Но те же шахматные пешки бросаются в атаку на вражеские неприступные редуты. Пешка в шахматах – довольно слабая фигура, но в этом и заключается ее преимущество. Пешки не тяжело терять, поэтому с их помощью можно вести отличную борьбу, не боясь лишиться более сильных фигур. Благодаря своим особенностям и при правильной игре, пешка может увеличить количество сильных фигур на поле.

Пешки в шахматной партии применяют для достижения превосходства над соперником и помощи более сильным фигурам. Благодаря тому, что пешек на поле 8 штук, при правильном использовании они могут разобраться даже с самыми сильными фигурами на поле.

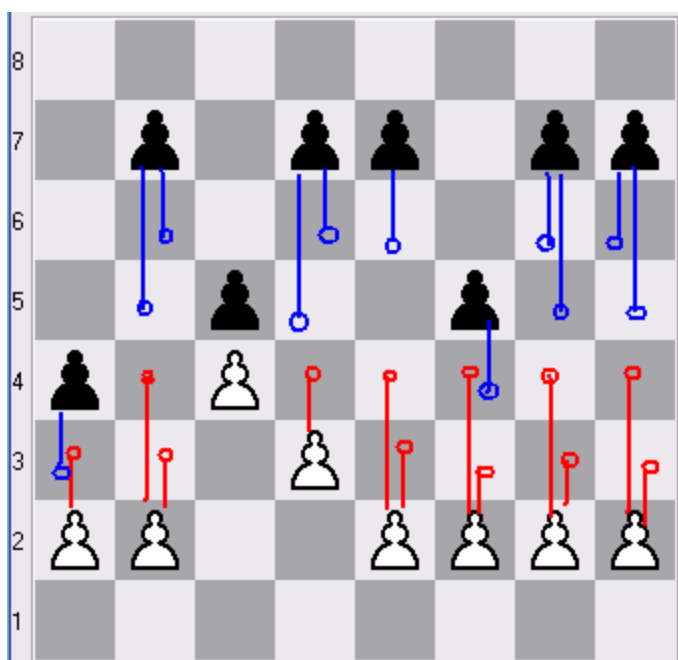
Пешка ходит только вперёд по вертикали на одну клеточку. Но если пешка ещё не ходила – у неё есть выбор. Из своего начального положения (скажем детям - из домика), пешка может походить вперёд по горизонтали на две клеточки (а может также и на одну – это не запрещено). Но потом (последующими ходами) пешка ходит только на одну клеточку.

Дети могут походить пешкой на две клетки вперёд вторым ходом, если первым сделали ход на одну клеточку вперёд. Надо им объяснить, что при втором ходе пешка уже не имеет права передвинуться на 2 клетки вперёд. Такое право у неё есть, только

когда она находится в НАЧАЛЬНОМ ПОЛОЖЕНИИ. То есть ещё НИ РАЗУ не ходила.

Пешка ходит вперёд только на свободную клеточку. Пешка не может походить вперёд на клеточку, занятую своей или чужой фигурой. Бить фигуру вперёд пешка не умеет, она это делает иначе.

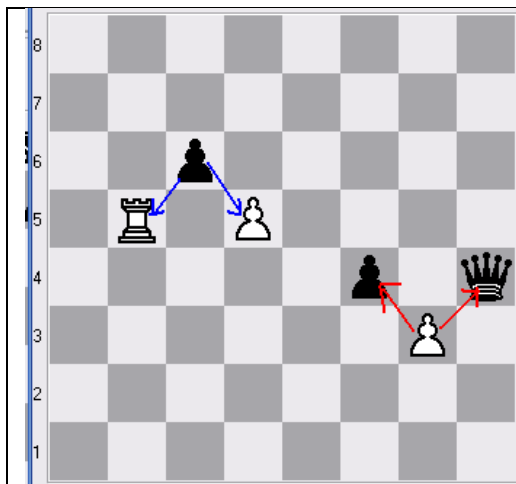
На диаграмме красным отмечены поля, куда могут походить белые пешки, а синим – куда могут походить чёрные пешки. Обратим внимание детей, что и белая, и чёрная пешки на вертикали С не имеют ходов (путь перекрыт другой пешкой). Белая пешка на вертикали D и чёрные пешки на вертикалях F и A уже ходили и теперь могут передвинуться только на одну клеточку вперёд. Все остальные пешки находятся на исходных позициях и могут походить вперёд или на одну, или на две клеточки. И белая пешка на вертикали А тоже имеет на это право, но именно сейчас не имеет возможности – поле А4 занято.



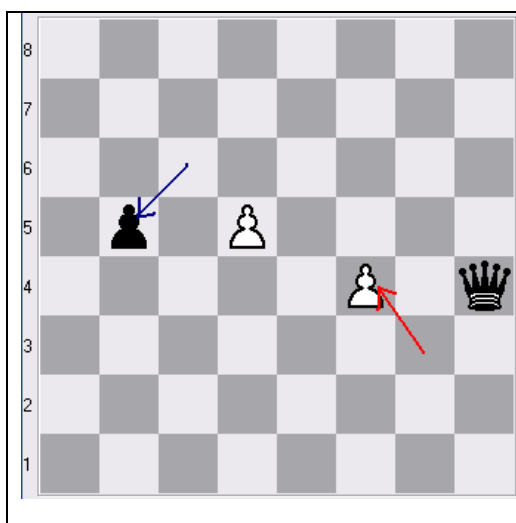
Ставим на демонстрационную доску белые пешки на вторую горизонталь, а чёрные на седьмую горизонталь. Показываем ходы белыми и чёрными пешками. (Из начального положения, и последующие ходы). Демонстрируем, что для белых пешек ВПЕРЁД – это движение по вертикали от второй до восьмой горизонтали. А для чёрных пешек – от седьмой до первой горизонтали.

Теперь показываем как пешка бьёт. Пешка может побить другую пешку или фигуру вперёд по диагонали на одну клеточку. Тут учитель может инсценировать это, встав лицом к детям, объявив себя пешкой и вытянув руки вперёд-наискосок. Совершая хватательные движения кистями рук, показать, как пешка нападает и может схватить кого-нибудь наискосок. А вперёд побить не может – может только лбом стукнуться. Назад тоже ручки у пешки не поворачиваются, ну никак. Упомянуть ещё раз, что НАЗАД пешка ничего делать не может, совсем ничего.

А теперь надо продемонстрировать как пешка бьёт на демонстрационной доске.

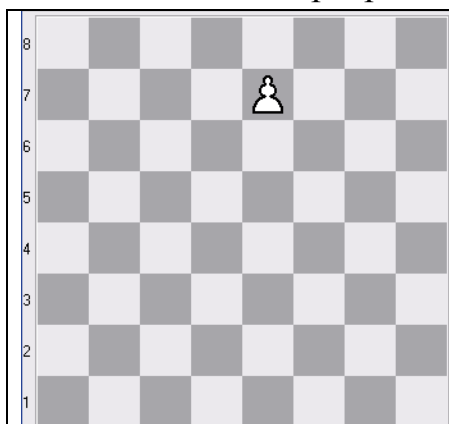


На диаграмме синими стрелками показано, на кого нападает и может побить чёрная пешка. Красными – на кого нападает и может побить белая пешка.

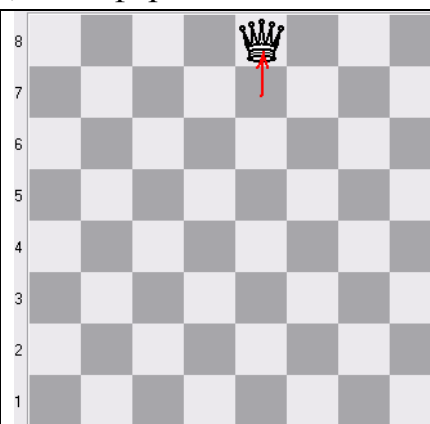


А здесь пешки уже осуществили взятие. Белая пешка побила чёрную пешку на F4, а чёрная пешка побила белую ладью на E5. Побитые фигуры с доски снимаются. А фигуры, осуществившие взятие, занимают места побитых. Заметим, что чёрная пешка перешла с вертикали С на вертикаль В. А белая – с вертикали G на вертикаль F. Теперь эти пешки будут двигаться вперёд по этим вертикалям до тех пор, пока снова кого-нибудь не побьют. (Или их не побьют)

А что же происходит, когда пешка дошла до края доски и вперёд идти уже некуда? Здесь тоже необычный ход. Когда пешка доходит до края доски, она должна превратиться в любую фигуру, кроме короля. В короля нельзя. Делается это так: пешка ставится на поле превращения (конечная клеточка пешкиного пути), затем убирается, а на её место ставится выбранная фигура. Все эти действия – это один ход. Чаще всего дети превращают пешку в ферзя, ведь ферзь – самая сильная фигура.



Белая пешка до совершения хода



Белая пешка походила и превратилась в ферзя.

Бывает, что дети доходят до края доски не одной, а несколькими пешками – тогда в игре появляются несколько ферзей. Максимальное количество – 9 ферзей (если дойдут

и превратятся все пешки и плюс тот ферзь, что был изначально). Где взять дополнительного ферзя для такого случая? Вместо ферзя дети ставят стёрку, клей-карандаш, лего-человечка, ладью вверх ногами переворачивают. Они могут назвать любую вещь ферзём и играть им как ферзём. Или попросить свободного ферзя (если есть) у другого ребёнка.

Пешка, маленький солдат,  
лишь команды ждёт,  
чтоб с квадрата на квадрат двинуться вперед.

На войну, не на парад,  
Пешка держит путь,  
ей нельзя пойти назад,  
в сторону свернуть.  
Чтоб в борьбу вступить скорей,

В рукопашный бой,  
Первым ходом можно ей  
сделать шаг двойной.

А потом – вперед, вперед,  
За шажком – шажок.

Ну, а как же пешка бьет?  
Бьет наискосок.

Всю доску пройти должна  
пешка до конца –

Превратиться там она  
в грозного бойца.

Кем ей стать – ферзём, ладьей?

Может быть конём?

Как решить вопрос такой,

Мы потом поймем.

Расскажем что пешка самая слабая фигура, стоит всего 1 балл. И в шахматах ценность фигуры измеряют в пешках. Так, ладья стоит 5 пешек, слон – 3 пешки, ферзь равен десяти пешкам.

Ну а теперь дети будут выполнять упражнения с пешкой в паре.

Перед тем, как посадить детей играть друг с другом, нужно чётко обозначить правила.

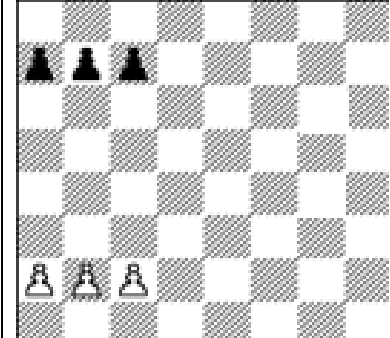
1. Перед началом игры соперники должны пожать друг другу руки.
2. Первыми ходят всегда белые.
3. Ходить надо по очереди. Брать свою фигурку для хода можно тогда, когда соперник походил и убрал свою руку с доски.
4. Если дотронулся до фигуры – обязан ею ходить. (Если у этой фигуры есть возможные ходы). Если фигурку надо поправить – говорим «поправляю» и поправляем. (в этом случае ходить этой фигурой не обязаны)
5. Когда походил и убрал руку от фигуры – ход завершён. Перехаживать нельзя!
6. Ходить фигурками надо так, как они умеют. Если будете ходить иначе – учитель сначала сделает предупреждение, а потом засчитает проигрыш.
7. Если соперник нарушает правила – не надо с ним выяснять отношения. Надо позвать учителя – учитель рассудит, что надо делать в сложившейся ситуации.
8. Нельзя заставлять соперника ходить туда, куда хотите вы.

9. После игры соперники благодарят друг друга за игру и пожимают друг другу руки.

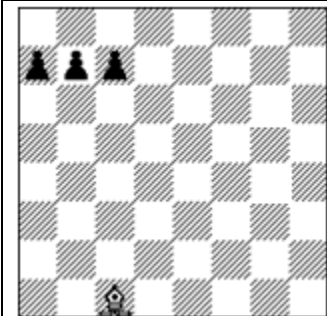
Очень важно также подготовить ребёнка к возможным проигрышам. Многие дети очень болезненно их воспринимают. Нужно объяснить, что проигрывают все – невозможно всегда только выигрывать. Важно дать понять ребёнку, что после проигрыша он не перестал быть хорошим, умным и замечательным ребёнком. Просто в этот раз соперник был сильнее, но так будет не всегда. Всё будет зависеть от стараний на тренировках. Будешь много раз делать упражнения – натренируешься и сыграешь сильнее.

И, конечно, старайтесь сажать детей одинакового уровня в пары.

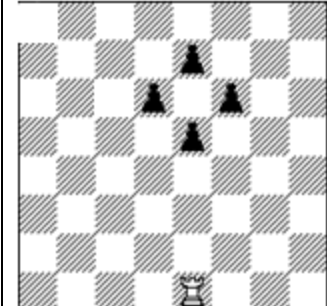
#### Упражнение 1.

	<p>Начинают белые. Выигрывает тот, кто первым доведёт одну из пешек до последней (первой) горизонтали.</p> <p>Это упражнение можно усложнить, поставив на доску 8 белых и 8 чёрных пешек.</p>
--	---

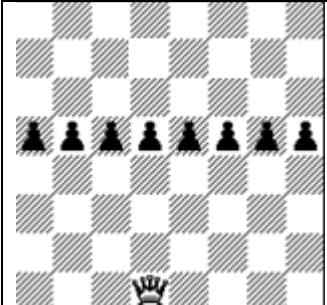
#### Упражнение 2.

	<p>Начинают белые. Если слон уничтожит все пешки, то выигрывают белые, если хотя бы одна из пешек доходит до последней горизонтали, выигрывают чёрные. Также чёрные могут выиграть, если они побьют пешкой слона.</p>
--	---

#### Упражнение 3.

	<p>Начинают белые. Если ладья уничтожит все пешки, выигрывают белые, если одна из пешек достигнет первой горизонтали, выигрывают чёрные. Также чёрные могут выиграть, если они побьют пешкой ладью.</p>
--	---

#### Упражнение 4.

	<p>Начинают белые. Если ферзь уничтожит все пешки, выигрывают белые, если одна из пешек достигнет первой горизонтали, выигрывают чёрные. Также чёрные могут выиграть, если они побьют пешкой ферзя.</p>
--	---

Во всех упражнениях силы белых и чёрных примерно равны. Каждое упражнение ребёнок должен выполнить как минимум 2 раза – один раз белыми и один раз чёрными. Иногда в упражнениях бывает, что у чёрных осталась единственная пешка, которая не может никуда походить (клеточка перед ней занята) и не может никого побить (бить некого). В таком случае объявляется ничья. В первом упражнении ничья может быть, если белая пешка превратилась в ферзя и следующим ходом превратилась чёрная пешка. И ещё один момент, если во всех упражнениях пешка превратилась в ферзя, а её сразу же следующим ходом побили - это не выигрыш играющего пешками, игра продолжается.

Сразу всех детей усаживать играть друг с другом не надо. Пригласите к доске двоих – пусть сыграют на демонстрационной доске. А вы будете обращать внимание остальных детей на хорошие ходы и на нарушение правил (а их будет поначалу много).

Также нужно по ходу игры пояснять, почему беззащитной пешкой ходить под удар другой фигуры или пешки опасно. Если же пешка пойдёт под защиту другой пешки – то ей ничего не страшно. Не нужно ходить просто так, нужно ходить с какой-то целью. Перед ходом внимательно посмотреть на доску и задаём себе вопросы. Может можно какую-нибудь фигурку побить? Может надо свою фигурку спасти (убежать, защитить)? Или напасть на беззащитную фигурку? Или скорей бежать пешкой по свободной вертикали и превращаться в ферзя?

После того, как дети сыграли, нужно их похвалить и поощрить. Но для выигравшего ребёнка поощрение должно быть больше. Поощрением могут служить конфетки, наклейки, напечатанные бумажные фигурки и т.д.

Что делать, если ребёнок походил фигурой не по правилам? Например, ладьёй наискосок? Такой ход называется «невозможный ход». Надо научить ребёнка произносить фразу «Мой соперник сделал невозможный ход». Первый раз делаем замечание, но невозможный ход надо исправить. Возвращаем фигуру на место, где она стояла до совершения хода и просим ребёнка походить правильно. Если ребёнок второй раз сделает невозможный ход - присуждаем поражение. Хотя на первых порах можно присуждать поражение не сразу, а дать возможность исправлять невозможные ходы несколько раз.

Одно занятие можно провести в форме матчевой встречи. Разбить детей по командам поровну. Задание – играть данные выше упражнения 2 раза – сначала одна команда белыми, потом другая команда белыми. Всего дети сыграют друг с другом 8 раз (2 раза каждое упражнение). Очки команды суммируются, в итоге объявляется команда-победитель.