

Занятие 17

Рокировка

Рокировку делай смело:

Шаг, ещё один шажок

Короля уводим в бок.

А теперь ладьёй шагаем,

Короля так прикрываем,

Чтобы он спокоен был –

Домик штабом послужил

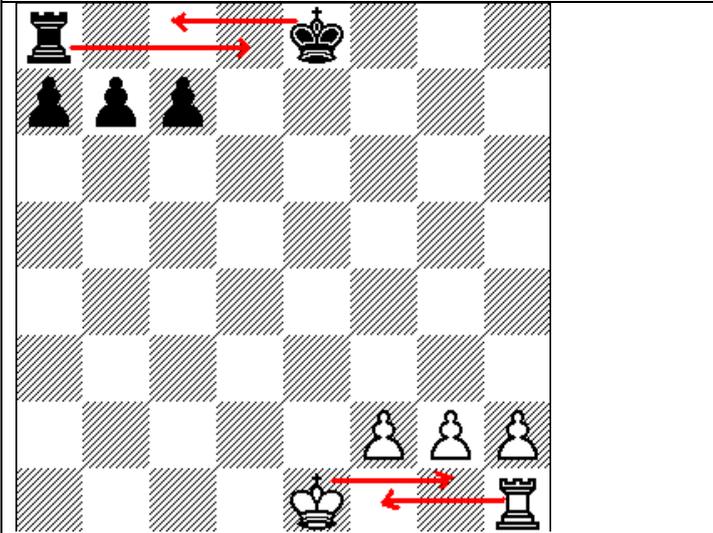
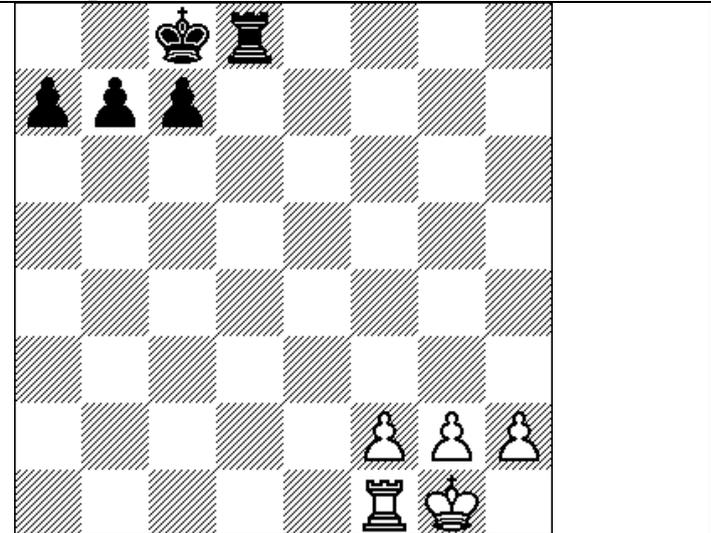
Двух фигур перестановка – получилась рокировка!

Спрятали мы короля, и в игру вошла ладья!

Король постоянно нуждается в защите. Чтобы обезопасить его положение, один раз в партии каждый из игроков может сделать особый ход – рокировку. Это одновременный ход королём и ладьёй.

Делается рокировка следующим образом. С первоначального положения (из домика) короля переставляют через клетку по направлению к одной из ладей, а ладью при этом переносят через короля и ставят рядом с ним. (Одной рукой! Сначала перемещаем короля! Ладью потом!) Легко запомнить следующее выражение: «король перепрыгивает через клетку, а ладья – через короля». Рокировка позволяет не только укрепить позиции короля, но и ввести в игру ладью. Детям можно сказать, что рокировка – замок для короля, где ладья – охранник, а пешки впереди – надёжная стена. И не стоит без причины ходить этими пешками и ломать королю замок.

Проиллюстрируем короткую рокировку, где король рокирует с ближайшей ладьёй, и длинную рокировку, где король рокирует с дальней ладьёй.

Исходная позиция	Рокировка сделана
	
Стрелками показано, куда должны переместиться фигуры, чтобы рокировать	Белые рокировали в короткую сторону (короткая рокировка). Чёрные рокировали

в длинную сторону (длинная рокировка).

Обратим внимание, что при короткой рокировке ладья делает короткий прыжок, а при длинной – длинный прыжок. А белый король, в какую бы сторону не рокировал, обязательно прыгает с чёрного поля на чёрное (чёрный – с белого на белое)

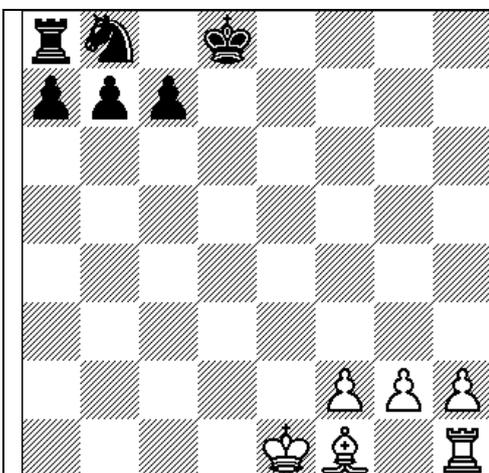
По шахматным правилам рокировку всегда начинают с короля. Если вначале дотронуться до ладьи, то соперник может потребовать сделать ею обычный ход. Тогда рокировка с этой ладьёй станет уже невозможна.

Рокировать в каждой партии можно только один раз (а можно и не рокировать). Проводить рокировку можно только в том случае, если одновременно выполняются следующие условия:

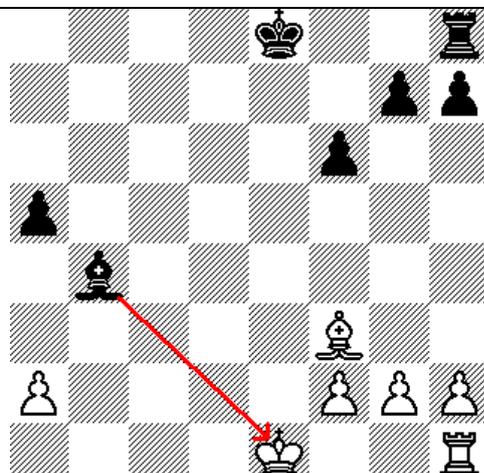
- а) король и ладья в этой партии еще не ходили;
- б) между королем и ладьёй нет других фигур;
- в) король не стоит под шахом;
- г) поле, через которое прыгает король, не находится под ударом (ладья может идти через поле, находящееся под ударом неприятельских фигур);
- д) после рокировки король не должен встать под шах.

Для лучшего запоминания этих правил, можно сказать детям, что для такого необычного хода, как рокировка, королю и ладье нужны волшебные силы. А они у них есть только, если они ещё ни разу не ходили. Как только походили – волшебные силы потратятся и их больше не будет. Король ещё может временно лишиться волшебных сил от страха. Когда на него нападают, он дрожит и волшебными силами управлять не может. Также из-за страха он не может перепрыгнуть через опасную (под ударом) клеточку и встать на опасную клеточку тоже не может. Поэтому королевская дорожка для рокировки должна быть безопасной и свободной. А вот ладья очень храбрая. Она не теряет волшебные силы, когда на неё напала чужая фигура, и даже может перепрыгнуть через опасные клеточки.

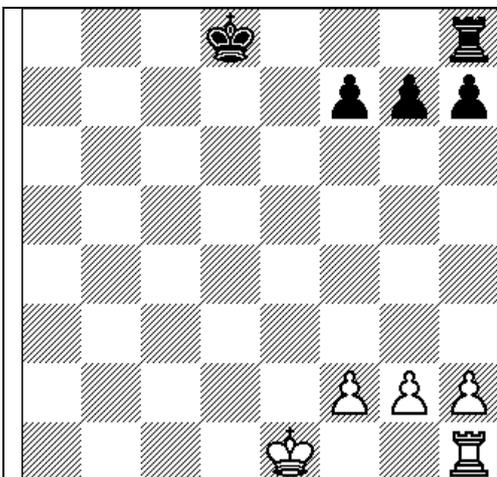
Дальше демонстрируем позиции, когда нельзя рокировать.



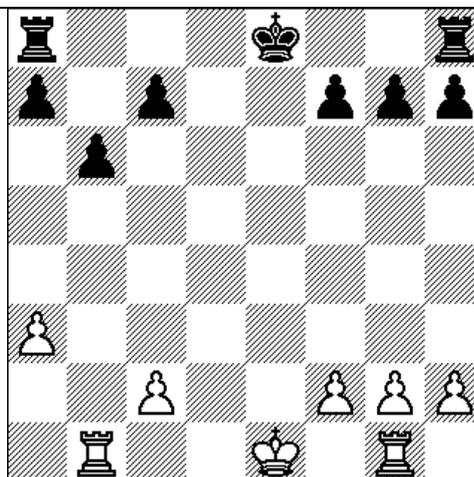
И белые и чёрные не могут рокировать, так как между их королями и ладьями стоят другие фигуры



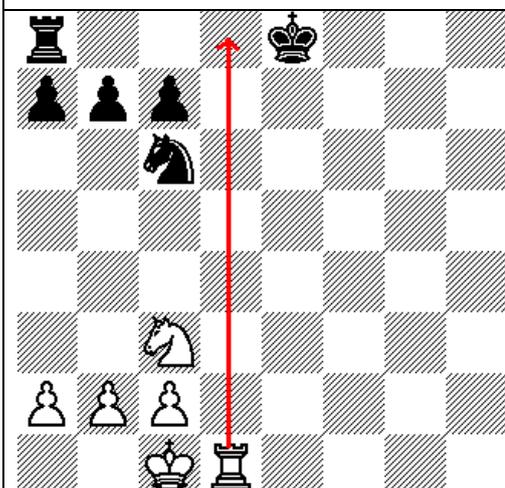
Белые не могут рокировать, так как им шах



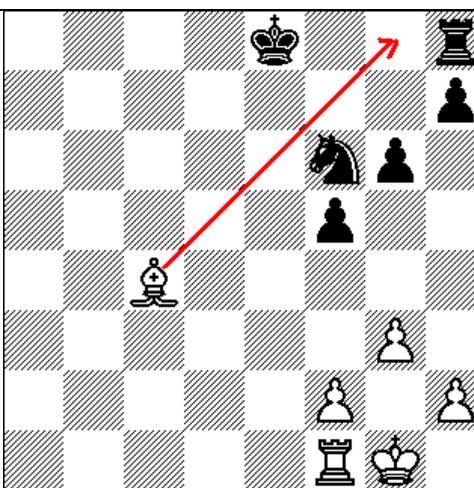
Чёрный король не может рокировать, так как он уже ходил.



Белый король не может рокировать ни с одной ладьёй, так как обе ладьи уже ходили.



Чёрные не могут рокировать, так как белая ладья нападает на поле, которое должен пересечь король при рокировке



Чёрные не могут рокировать, так как белый слон держит под прицелом поле, которое должен занять король при рокировке.

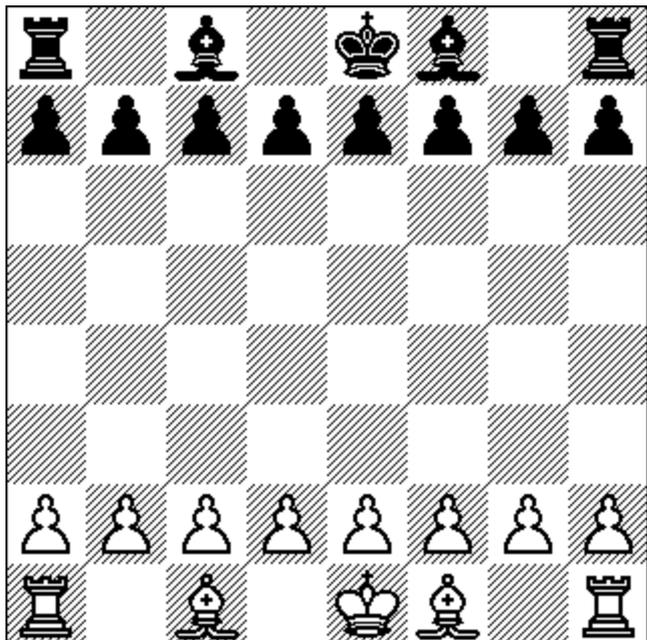
Теперь выполняем упражнения:

КТО МОЖЕТ РОКИРОВАТЬСЯ?

Будем считать, что если король и ладья находятся на своих начальных местах, то они ещё ни разу не ходили. Какой король может рокироваться и в какую сторону?



В завершение дети играют друг с другом неполным комплектом фигур, добавляя в этот раз слонов.



Объявляем, что в этот раз в игре ребята могут построить замок своему королю – сделать рокировку (тогда сопернику труднее будет поставить мат). Конечно же, цель нашей игры – поставить мат.