

## Сценарий шахматного праздника «ШАХМАТНЫЙ НОВЫЙ ГОД»

Сценарий шахматного праздника рассчитан на 3-4 часа, количество участников — 35-40 человек (до 60 детей), 6-7 судей-родителей и помогающих в организации, по желанию — фотограф, видео.

### Цели и задачи

1. Популяризация шахмат среди учащихся. Поднять интерес к шахматной игре.
2. Повышение спортивного мастерства. Развитие нестандартного мышления.
3. Укрепление дружеских связей с шахматистами других школ, клубов, районов и организаций.
4. Привлечение родителей к учебному процессу.
5. Снять накопившуюся в конце года у детей усталость.

Примечание: этот же праздник, но без Новогодних атрибутов можно проводить и в детском шахматном лагере, и на сборах. Если у вас в школе (клубе) условия не позволяют провести этот праздник в полном объеме, то вы можете выбрать понравившиеся вам конкурсы и «разыграть» их на уроке по отдельности.

Шахматный праздник состоит из 2-х частей. Автор просит извинения, что знакомство с описанием организационной части займет у вас много времени, но без этого никак нельзя! Мне хочется, что бы все прошло на самом высоком уровне. А у детей, родителей и у вас осталось самые приятные и восторженные воспоминания на весь год!

Постарайтесь, чтобы большая часть ваших детей была бы в это время свободной от других «Новых Годов» и разных экскурсий.

Заранее, в каждом классе вывешивается объявление — что ТОГДА-то и ТАМ-то состоится Новогодний праздник. Продолжительность 3-4 часа.

Входной билет — немного сладостей (конфеты, мандарины, печенье — которые в конце будут поделены и «уничтожены» участниками).

Родители, по мере возможности, обеспечивают «Мешок Деда Мороза» (он же Призовой Фонд Праздника), наполняют его сладостями и участвуют в дележе призового фонда. Всем поровну, но победителям можно чуть побольше... А можно, наоборот! Проигравший, получает лишнюю конфету!

### **Для проведения мероприятия Вам понадобится:**

Большой кабинет не менее 80 кв. метров, спортивный или актовый зал. Если это позволяет место, то 2-часть праздника проходит в большом фойе перед классом.

Конечно, «Дед Мороз» (он же главный устроитель и ВЕДУЩИЙ должен заранее все согласовать с детьми, с администрацией, с охраной школы, с классными руководителями, с родителями и, наконец, с уборщицами.

14 парт в классе и 20 в фойе (актовом зале) для 2-й части праздника.

Про парты в фойе мы поговорим чуть позже, когда состоится шахматные «эстафеты». Возможно, что до них дело и не дойдет, так как «бурная» 1-я часть может отнять у детей все силы.

На это и опыт Ведущего... Если преподаватель видит, что дети начали уставать, то он должен решить, что важнее: провести все задуманные 10 конкурсов из 1-й части программа, но остаться без 2-й части или ограничиться 6-8 конкурсами.

Это очень важно! Мы должны провести веселый праздник, и не допустить чтобы «Шахматный новый год» стал для детей мучением, если силы вдруг их покинут!

### **Подготовка принадлежностей и «рабочих мест» для детей**

Дед-Мороз еще до конкурса просит детей приготовить карандаши или ручки, а сам заранее готовит пока секретные листочки бумаги для конкурсантов. Конечно, обязательно кто-то ручки забудет, поэтому в волшебном мешке всегда найдется с десяток «писалок» для таких «забывак».

Две Парты соединяются вместе, чтобы получился «квадрат»: всего 6 таких «квадратов». Вокруг каждого такого «Большого стола» по кругу располагаем 6-8 стульев в зависимости количества учащихся.

2 парты для судьи-Деда-Мороза и родительниц-Снегурочек, чтобы подарки поделить-раздать.

Раз конкурс у нас шахматный, то перед зрителями-участниками на столе или на стене находится демонстрационная доска, на которой ведущий перед каждым конкурсом дает задание и объясняет, что должны сделать наши участники.

### **Деление участников на команды**

Естественно, «Дед-Мороз» знает, кто будет участниками нашего праздника. Это либо сборные команды разных классов, либо приглашенные команды других школ районов города. Если вы будете проводить праздник в своем коллективе-секции, то капитанами столов назначьте «старейшин» — тех ребят, которые пользуются уважением в коллективе.

Вы просто сами зовете к себе самых сильных игроков.

Обязательно перед началом соревнований проведите инструктаж для капитанов. Главная задача капитанов — это помощь! Они должны заставить «работать» всех участников команды. Чтоб не было «спящих», не заинтересованных в процессе. Если вся команда будет работать, то обещайте бонусные добавочные очки. И, наоборот, если в команде буду лентяи, то не бойтесь остановить конкурс и «оштрафуйте» снятием заработанных ранее очков проштрафившуюся команду.

## Шахматный Новый Год!

ДЕД-МОРОЗ:

— Здравствуйте! Вам ещё не надоело учиться в шахматы играть?! А мне надоело! Поэтому, мы сегодня проведём небольшое весёлое соревнование по броскам шахматных коней и слонов на дальность!

Воспитанные шахматисты, конечно, выражают неудовольствие...

— Ладно-ладно — пошутил! Придумаем, что-нибудь поинтереснее. Сейчас мы разобьёмся на команды, затем вы придумаем каждой команде название и начнём наши конкурсы.

Сразу берите инициативу в свои руки. Если к вам пришли не сборные из классов или школ, то надо, прежде всего, разделить их по командам! Не поделятся дети на команды самостоятельно — только рассорятся еще до начала игры! Вы уже знаете, кто капитаны конкурсных команд, а уже капитаны наберут себе поочередно игроков (в каждой команде 5-8 человек) пока не разберут всех. Капитаны занимают места за партами в разных уголках класса за нашими 6-ю рабочими столами, а оставшиеся дети выстраиваются в шеренгу, как на физкультуре. Это нужно для того, чтобы было всех видно, ни про кого капитаны не забыли и по очереди всех выбрали. Необходимо распределить равномерно девочек и мальчиков. А как же без Снегурочек?! Девочки, даже не самые сильные, сплачивают команду, а мальчикам как-то неудобно при них пихаться и ссориться.

Поэтому вы наблюдаете за процессом, и если видите, что «Снегурочек» не выбирают-не разбирают, то даете команду — «разобрать красавиц»!

«Выбранные-разобранные» удобно рассаживаются рядом с капитанами вокруг стола. Даем время ребятам придумать названия для своих команд.

За это время расчерчиваем доску — можно это сделать и до конкурса (образец — в конце сценария будет приведена таблица).

Названия команд готовы — и для поднятия настроения слегка переименовываем названия: «Зенит» в «Звенит», «Дракон» — «Пташка без перьев», «Короли» — в пока еще «Пешки», если команда долго думает и не выбрала, то «ЭЭЭЭЭ»... и тому подобное. Главное, чтобы было весело!

И следить за дисциплиной! Мы приносим извинения за длинную организационную часть, но без нее никакой праздник не получится.

Праздник начинается!

Итак, сегодня у нас 10 конкурсов и 3 эстафеты.

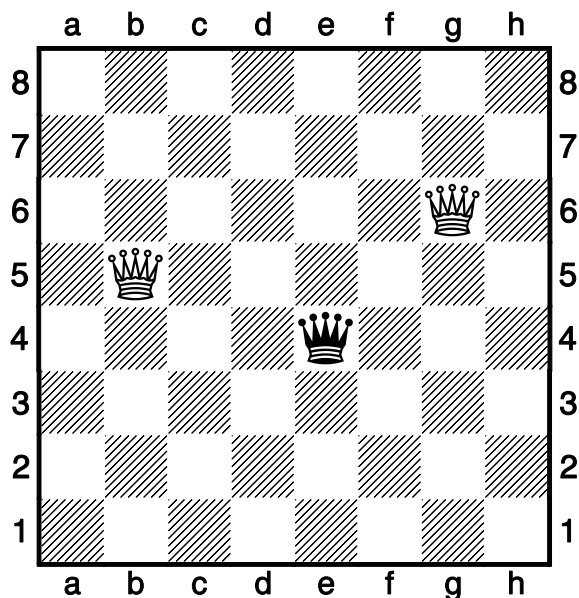
Если вы проводите просто ВЕСЕЛЫЙ УРОК в классе, то выбираете, которые из предложенных конкурсов «на вас смотрят!», чтобы успеть провести 3-4 конкурса в урочную 45-ти минутку!

Начнём с подготовки к 1-му конкурсу. Нам нужна пустая доска, ферзи и несколько пешек. Ферзями сегодня будут ПЕШКИ!!!

Попросите детей аккуратно снять с доски фигуры, чтобы не катались по столу и не падали на пол! Найти упавшую пешку среди сотен ног детей событие маловероятное. Но один запасной набор у вас всегда на учительском столе стоит приготовленным для замены «потеряшек»!

### 1-й конкурс «ФЕРЗИ-НЕДОТРОГИ»

На него выделяется около 10 минут + 5 минут на проверку и маленький рассказ про... — «Домашнее задание на каникулы».



Возьмите белого ферзя и поставьте его на любую клетку на шахматной доске. Спасибо!

Теперь возьмите чёрного ферзя и поставьте его на доску так, чтобы белый и чёрный ферзь не могли друг друга побить ни по вертикали, ни по диагонали, ни по горизонтали. Сегодня я буду очень строгий. Если два ферзя попадут под бой, — то есть на одну общую диагональ, вертикаль, горизонталь, то они уничтожат друг друга одним только взглядом. А я сниму **ОБОИХ ФЕРЗЕЙ**: ферзей и «e4» и «g5». Погибли — бедняги!

Представьте, что у вас есть не только чёрный и белый ферзи, а и СИНИЙ, КРАСНЫЙ, ЗЕЛЁНЫЙ и т. д. К сожалению, 8 ферзей у вас в комплекте нет, но для этого задания можно использовать ПЕШКИ.

Конечно, каждый из ферзей терпеть друг друга не может! Разноцветными ферзями у нас сегодня будут пешки — на всех ферзей не хватит. Когда их по одному ставите на доску — будьте внимательными, а вдруг у вас появятся ФЕРЗИ на одной линии. Это ФЕРЗИ–НЕДОТРОГИ! Их приходится сразу снимать!

Вначале конкурса помогайте детям своим посохом-указкой. Показывайте, что на одной ПРЯМОЙ — вертикали, горизонтали и диагонали не должно быть «недотрог». Сразу опрокидывайте всех их указкой! Дети могут 20 ферзей попытаться поставить!

Дайте пару указаний — «ставить по одному ферзю», «один ставит — трое проверяют!»

Если вам удастся поставить **8 ФЕРЗЕЙ**, которые не нападают друг на друга ни по одной из УЛИЦ – ДОРОГ шахматной доски, то у вас прекрасный результат — получайте сегодня **10 очков** — по одному за каждого ферзя + бонус за победу в этом конкурсе! Если на доске стоит 7 ферзей — 7 очков тоже хорошо, 6 ферзей – 5 очков. Меньше обычно редко бывает...

За ПОБЕДУ в каждом конкурсе командам далее будем давать по 10 очков — а остальным командам соответственно (7, 5, 3, 2, 1).

Удалось ли кому-нибудь выполнить это задание и расставить целых 8 ФЕРЗЕЙ?! Многолетний опыт показывает, что 1-2 командам удается совершить 8-ми ферзевый подвиг!

Так как цель нашего праздника заинтересовать детей, то можно, если позволяет время подсунуть детям это домашнее задание на каникулы. Пообещайте «пряник» и пятерку в дневник! Домашнее задание с обязательной проверкой сразу после каникул!

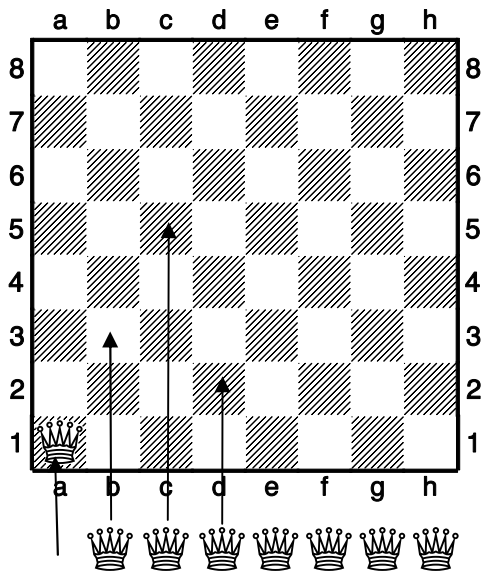
После проверки результатов первого ферзевого конкурса немного о нем рассказываете!

А знаете, что существует 92(!) способа расставить на доске 8 ферзей-недотрог, которые не «ЕДЯТ» друг друга?! Сообщите, что эта интересная задача придумана еще в 1848 году известным шахматистом Максимом Базелем. Это отличная задача-головоломка — **8 ферзей на шахматной доске**. Если вы хотите заняться саморазвитием и планируете начать с шахмат, то эта задача станет отличным стартом.

Любознательные юные математики могут почитать интереснейшую книгу Евгения Гика, где дается интереснейшие находки-объяснения, как расставить 8 ферзей, не нападающих друг на друга.

И самое интересное, что и вы легко найдёте все эти 92 способа. Правда, на это потребуются несколько часов... и главное внимание!

Для этого поставьте все 8 ФЕРЗЕЙ перед первой ГОРИЗОНТАЛЬЮ. А теперь давайте поиграем в «ПАРОВОЗИКИ». Ставим левого на a1.



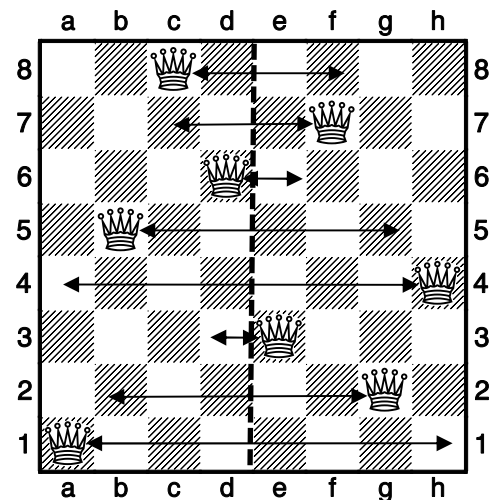
«Ту-ту! Поехали!» Причём начнём со второго ферзя «b», пускай первый ферзь a1 постоит на станции. Двигаем ФЕРЗЯ «b» до тех пор, пока они не будут нападать друг на друга. Такая станция будет довольно скоро — поле b3. Теперь берём ферзя «c» и едем в новое путешествие к «свободной станции» — доезжаем до c5. Берём следующего ферзя «d» — путешествие будет совсем короткое — до поля d2.

Главным ПАРОВОЗОМ назначим самого ЛЕВОГО ферзя a1, он как бы везёт все остальные. Когда правый из двух соседних вагончиков достигнет 8 горизонтали, а идеальная расстановка не будет найдена, то верните правого ферзя на первую линию, а левым ферзём продолжите движение. Так передвигайте ФЕРЗЕЙ до тех пор, пока все 8 ФЕРЗЕЙ не найдут свои места.

Первая правильная ОСТАНОВКА для 8-ми ферзей будет найдена примерно через час... Когда будете с деткам играть в «паровозики» на проверочном занятии, то начните сразу с установки 2-х первых вагонов вашего поезда: на a1 и b5. Поезд «ненападалка» раньше не остановится!

Интересное то, что с помощью получившейся позиции можно получить ещё несколько расстановок (1 + целых 7).

Поставьте ЗЕРКАЛО между вертикалями d–e, пускай ферзи посмотрят друг на друга. Получится новая расстановка: a4, b2, c7, d3, e6, f8, g5, h1.



Поиграем во «ВРАЩАЛКИ». Поверните доску. Не обращайте внимания на цвет полей и на БУКВЫ. Вы знаете, что левое нижнее поле — a1. У вас появилась ещё одна расстановка: a1, b7, c5, d8, e2, f4, g6, h3.

Теперь снова играем в ПАРОВОЗИКИ... Если вы дальше немного (часа 2) поездите по шахматному полю, то найдете ВСЕ 92 (!) удачные расстановки... Удачи юный железнодорожник!

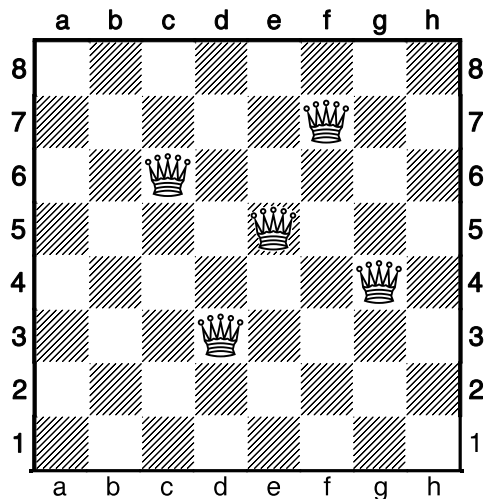
## 2-й конкурс «ЧАСОВЫЕ»

Конкурс не такой сложный — поэтому времени на него выделяем меньше — 5-10 минут.

А задание вам такое. Попробуйте расставить на доске 5 ФЕРЗЕЙ так, чтобы они контролировали как можно больше полей на шахматной доске. А у вас ферзи нападают на все клетки? На незанятых полях сразу поселятся ШПИОНЫ-ДИВЕРСАНТЫ, которые и дадут вам штрафные очки.

Оценки по окончании конкурса ставим со знаком минус: если у вас все поля под контролем — «0» штрафных очков и ваша команда победитель! 10 баллов в награду в таблицу, если можно поставить «шпиона» на 1 поле — 3 штрафных очка, 2 шпиона — минус 5 очков...

Какие чаще всего ошибка совершают дети при выполнении этого задания?! Ферзи скапливаются либо на одной линии, либо по краям, еще хуже четыре — по углам. Конечно, при подобных расстановках взять под контроль все поля невозможно.



Обязательно помогите детям, которые совершают подобные ошибки при выполнении этого задания, но тихонько, чтобы другие команды не заподозрили вас в предвзятости и подсказках!

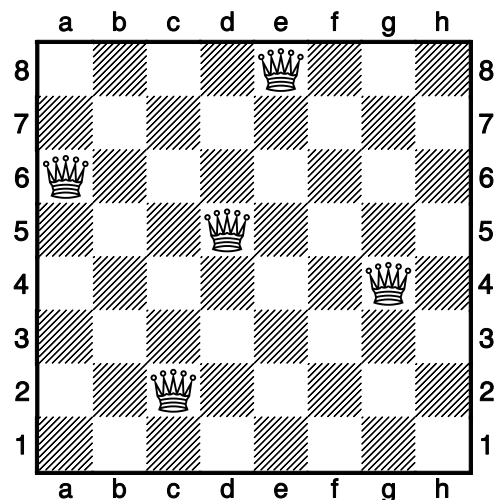
На диаграммах идеальные расстановки.

Как проверить, что все поля под контролем наших ЧАСОВЫХ? Понятно, что не надо проверять вертикали с «с» по «g» и горизонтали с 3-ей по 7-ую. Остаются для проверки лишь угловые поля, а на них ферзи нападают по диагонали.

Немного похоже, что пограничники-ЧАСОВЫЕ вылетели на охрану государственной границы на небольшом вертолете.

Крылья пропеллера вертолета можно удлинить, но это также очень удачная расстановка — снова все поля под контролем.

После ферзевой разминки приступаем к более менее знакомым нам шахматам.



### 3-й конкурс «Поставь мат королю или отомсти Иван Ивановичу»

Ставим на шахматную доску известную шахматную задачу. Из этой позиции нужно поставить мат черному королю.

Любой шахматный тренер этот конкурс может в шутку назвать своим именем.

«Я вас так много мучил в этих учебных четвертях, так вот теперь отомстите мне — мат поставьте!» Мир и дружба с учениками наступают сразу. «Ща мы ему покажем!»

Этот конкурс проводится по правилам сеанса одновременной игры. Повторим их.

Тренер по очереди подходит к каждой конкурса, а те делают при нём свой ход.

Движение Деда Мороза идет по кругу. Команда, поставившая МАТ первой, получает 10 очков, те, кто второй — 7 очков, третья команда — 5 и т. д.

Если в «одном круге» сеансера двум командам удалось поставить мат, то никого не обидим — очки дадим поровну! Конечно, дети не должны быть знакомы с этой позицией, иначе они быстро поймут, что главное, это далеко не отпустить КОРОЛЯ.

А если знакомы..., то меняете положение черного короля.

Обычно черный король успевает вырваться в центр доски и попадает под страшные шахи белой конницы и мощных слонов. Ходов через 15, когда от хождения по кругу у Деда-Мороза начинает кружиться голова, он останавливается и слегка ругается... После наводящих подсказок, детки выводят ферзя, с ладьями и... примерно на 94-м (!) ходу все же матуют.

Более умные (редко такое встречается) сразу по-простому выводят ладью и ферзя и ставят линейный мат в районе 10 хода.

Только один раз на памяти Деда-Мороза деткам удалось почти решить эту задачу и поставить мат в 4 хода.

А на самом деле мат можно дать за 3 хода (!) причем одними пешками. Слон и ферзь, правда, слегка в этом помогают, но при этом не двигаются!

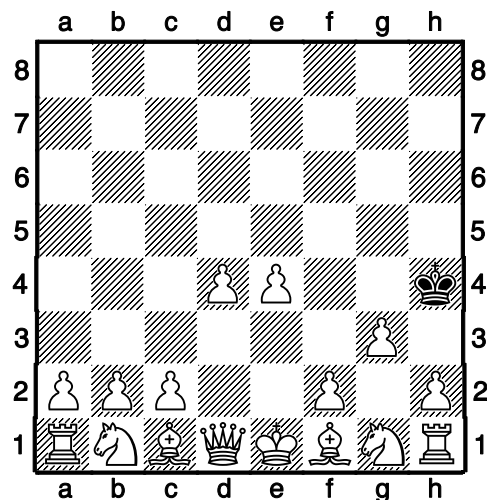
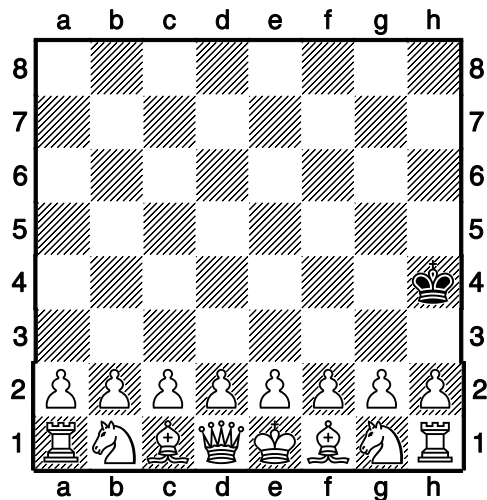
1.d4 ♖g4 2.e4+

Короля отрезали, он в капкане!

2...♖h4 3.g3#!

Во 2-м варианте диагональный мат слонем и ферзем также очень красив.

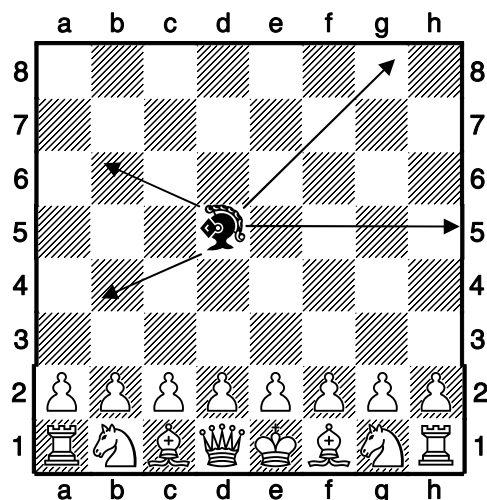
1...♖h5 2.♔d3 ♖g4 3.♔h3#.





#### 4-й конкурс «Магараджа или Ферязь всяческая»

В следующем нашем конкурсе короля заменит... Магараджа или Ферязь Всяческая. Одной из самых интересных настольных игр на шахматной доске является «Магараджа». Вспомните, в шахматном учебнике мы вам рассказывали про фигуру, которая была у древних русичей в Новгороде. Называлась она Ферязь Всяческая.



В Индии, как вы поняли, её называли Магараджа. Ферязь Всяческая — необыкновенно сильная фигура. Ведь она может ходить не только как Ферзь, но и как Конь. Ферзе–Конь! Последнее время Ферзь Всяческая так зазнался, что даже топ ногой на всю Королевскую армию сделал.

«Я лучше всех!» Посмотрим, сможет ли чёрный Магараджа и Дед Мороз справиться с целой белой армией. Ну, а белым войском, придется управлять нашим славным командам, сражаясь с Магараджей.

#### Правила игры Магараджа

1. Белые должны изловить и уничтожить Ферязь Всяческую, не подпустив его к собственному Королю. Но предупреждаем, что Магараджа может один поставить МАТ Королю противника.

2. Конечно, если Пешкам было бы разрешено превращаться в Ферзей, даже обычных, они бы легко справились с Магараджей. Ходить пешками, конечно, можно! Правда, единственное ограничение для Пешек: ходить до 8-й горизонтали они могут, но так пешками и останутся — им нельзя превращаться в Ферзей и в остальные фигуры.

3. Задача Магараджи — дать МАТ Королю или съесть побольше фигур.

Если все команды поймают Магараджу, то победителем объявляется тот, кто «съест» эту сильную фигуру за меньшее количество ходов.

По секрету скажу вам, что Ферзь Всяческая немного погорячился — всё же Белые имеют очень большое преимущество и способны без потерь занять всю доску и отнять все поля у Магараджи.

Правда, мы не будем вам подсказывать, как это сделать — это будет очередное домашнее задание на каникулы. Поймайте Магараджу! Раз точно известно, что выигрыш у белых есть, то и партнёр особо не нужен. Найдите способ, как отнять все поля у Ферзя Всяческого.

**Не получится — подгляди!**

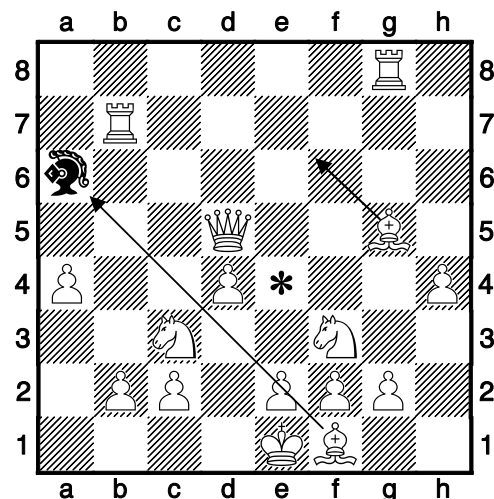
Ходы Магараджи не имеют значения, так как его всё равно поймают!

1.a4 2.h4 3.♖h3 4.♗aa3 5.♘c3  
6.♙f3 7.♗b3 8.♗g3 9.d4 10.♚d3

Как видите, что белые фигуры прочно захватили свою половину и не создали в своем лагере ни одного «слабого» поля, куда бы мог просочиться Магараджа.

11.♚e4 12.♗b7 13.♚d5 14.♗g8

Все поля кроме a6 и f6 под контролем. Выбирайте последний ход 15.♗g5 или 15.e4 и у Ферзи Всяческого наступит полный цугцванг!



### Магарадже некуда деться!

Подсчет очков предлагаем вести не от победителя... Многолетний опыт этого конкурса показывает, что мало кому удастся сохранить стройные ряды своих фигур и взять в плен страшную фигуру черных. Обычно Магарадже, возглавляемым Дедом Морозом удастся проползти по «слабым» полям в логово белого войска и разрушить его порядки окончательно.

Та команда, у которой король гибнет 1-м, занимает последнее место. Получайте 1 очко — за участие.

Чуть больше тем, кто продержался дольше.

Ну, а у оставшимся в «живых» даем победу и 10 очков. Конечно, Дед Мороз должен все учитывать и принимать решение в зависимости от количества понесенных материальных потерь, позиции и даже хода игры... правильных действий участников конкурса!

Бывают случаи, когда и Магараджа гибнет, попав под хитрые удары...

После 4-х конкурсов и часа работы объявляем перерыв на отдых и на проветривание... Перерывы рекомендуем делать после каждого часа нашего праздника или после каждых 3-4 конкурсных заданий конкурсов!

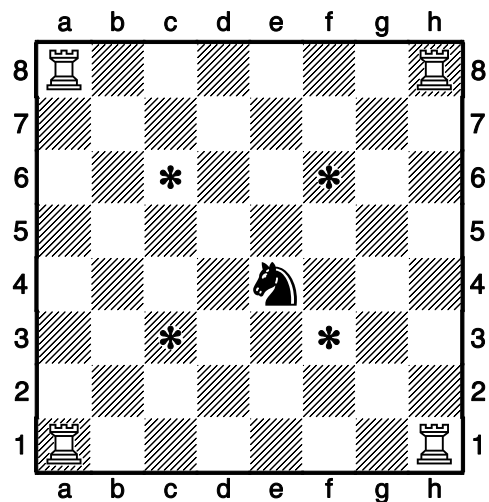
Предлагаем вашему вниманию еще один конкурс для подобных сеансов одновременной игры.

### 5-й конкурс «Бандит и Полицейские»

Конь-бандит ограбил банк, а ладьи должны коня поймать и, конечно, побить. Правила, что и в предыдущем конкурсе — сеанс одновременной игры. Существует несколько вариаций этого задания.

Соорудите на доске КОЛОННЫ из черных пешек, за которыми конь-бандит будет прятаться от ладей. Хорошо смотрятся колонны (с3,с6, f3, f6) или (с3, d4, e5, f6).

Известно, что конь умеет перепрыгивать через препятствие. В этом конкурсе дети часто ведут «облаву» на бандита-коня с помощью одной ладьи. Естественно, такая охота успехом не окончится. Если этот конкурс также затягивается и приводит к головокружению Деда Мороза от сотни кругов, то помогите детям. Обратите внимание, что у них есть и другие ладьи.



И наоборот, если группа у вас сильная, то задание можно усложнить, поставив 2-х коней бандитов.

Не забывайте, что у коней патроны тоже есть и ваших ладей кони тоже имеют право побить. На наших новогодних праздниках бывали случаи, когда пара «разъяренных» коней-бандитов оказывалась сильнее «заспавшихся» ладей-полицейских.

Подсчёт очков, что и в предыдущем конкурсе. Кто первым поймает и «съест» бандита-коня (коней), получает 10 очков; тот, кто будет вторым — 7, третий — 5 и т. д. Конечно, если кони оказались сильнее и отстреляли всех ладей, то такая команда оказывается сразу на последнем месте.

Для старших и сильных детей-разрядников опытный тренер придумает более трудные задания, но с той же идеей конкурса. Например, изменит расстановку колонн-препятствий.

Все веселые СЕАНСЫ мы дали одним БЛОКОМ, для удобства. Но для детей их, конечно, надо проводить «вперемешку». Веселее будет, когда вперемежку. Допустим, «сеансы» идут 3-м, 5-м, 8-м и 10-м по очереди.

Приступаем теперь к конкурсам, которые позволяют детей чуть успокоиться... немного подумать, но в то же время провести его с интересом.


### 6-й конкурс «Обойди конем всю доску»

Раздаем деткам 6 листочков, (даже 7-8 пару про запас, на случай «вдруг кто испортит») на каждую парту. О ручках или карандашах Дед-Мороз предупреждал заранее, но так как «забывак» у нас достаточно много, то из волшебного мешка достаются нехватящие карандаши ручки.

На демонстрационной доске ведущий ставит коня и мелом или восковым карандашом показывает, как должен двигаться наш конь, пока не зайдет в цифровой «тупик» — прыгать конем дальше не куда!

1 – 2 – 3 – 4 ...

Больше 64 раз (учитывая прыг «1» на месте) все равно не прыгнешь!

	4						
3							
	2						
							

Минут через 5-10, участники сдают по одному листку с каждого стола с лучшим результатом. Проверять все ходы не обязательно! Начните с последнего прыжка коня каждой из команд. Допустим у одной (лучшей) команды сдали листок с 62 «прыгами» коня.

Проверяем на 4-5 ходов назад: 62-61-60-59-58-...

Говорим: «МОЛОДЕЦ!» и ставим за этот почти прекрасный результат — 10 очков. Далее проверяем листочки других команд. И если не находим ошибок, награждаем каждую следующую команду по убывающему результату — 7, 5, 4, 3, 1 очками.

Ну а на каникулах также есть, чем заняться! Желающие могут с прыгающими Конями познакомиться в Интернете и различных занимательных книгах (лучше всего взять шахматно-математические шедевры Евгения Гика) В них дается объяснение как обойти конем всю доску. Обязательно познакомьтесь с решением этой интересной шахматной головоломки! Многие исследователи «хода коня» стремились внести в это задание эстетический элемент, и достигли довольно любопытных результатов. Составителей много, и способов решения этой задачи также достаточно.

### Задача о ходе коня

**Задача о ходе коня** — задача о маршруте шахматного коня, проходящего через все поля доски по одному разу. Эта задача хорошо известна, по крайней мере, с XVIII века.

### Маршрут Яниша

Маршрут коня, найденный Карлом Янишем, примечателен в нескольких отношениях. Маршрут замкнут, образует «полумагический квадрат» (суммы чисел вертикалей и горизонталей равны магическому числу 260, а суммы чисел главных диагоналей отличны от него). Кроме того, удивительна необычная симметрия — при повороте доски на 180° первая половина маршрута (от 1 до 32) превращается во вторую (от 33 до 64).

<b>50</b>	<b>11</b>	<b>24</b>	<b>63</b>	<b>14</b>	<b>37</b>	<b>26</b>	<b>35</b>
<b>23</b>	<b>62</b>	<b>51</b>	<b>12</b>	<b>25</b>	<b>34</b>	<b>15</b>	<b>38</b>
<b>10</b>	<b>49</b>	<b>64</b>	<b>21</b>	<b>40</b>	<b>13</b>	<b>36</b>	<b>27</b>
<b>61</b>	<b>22</b>	<b>9</b>	<b>52</b>	<b>33</b>	<b>28</b>	<b>39</b>	<b>16</b>
<b>48</b>	<b>7</b>	<b>60</b>	<b>1</b>	<b>20</b>	<b>41</b>	<b>54</b>	<b>29</b>
<b>59</b>	<b>4</b>	<b>45</b>	<b>8</b>	<b>53</b>	<b>32</b>	<b>17</b>	<b>42</b>
<b>6</b>	<b>47</b>	<b>2</b>	<b>57</b>	<b>44</b>	<b>19</b>	<b>30</b>	<b>55</b>
<b>3</b>	<b>58</b>	<b>5</b>	<b>46</b>	<b>31</b>	<b>56</b>	<b>43</b>	<b>18</b>

Тем, кто эту задачу будет решать впервые, поможет это правило.

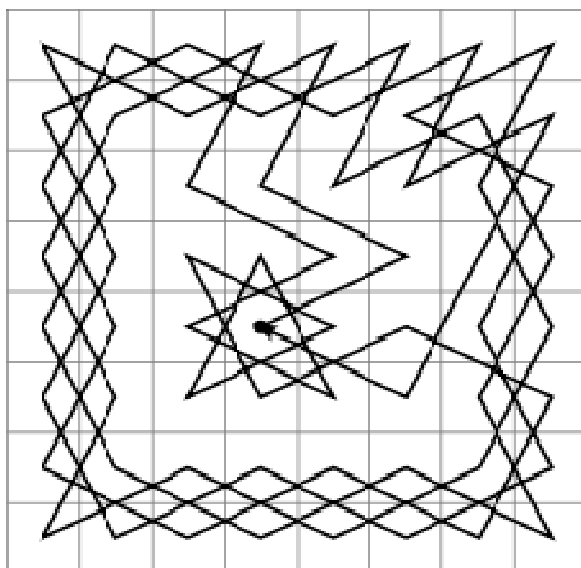
### Правило Варнсдорфа

Это эффективное правило заключается в следующем: 1) при обходе доски коня следует всякий раз ставить на поле, из которого он может сделать наименьшее число ходов на еще не пройденные поля; 2) если таких полей перед конем несколько, то разрешается выбирать любое из них.

Удастся обойти **64** поля — вам **5 +**, меньше **60** полей — **3 -**.

### Маршрут, найденный шахматным автоматом

Шахматный автомат нашел замкнутый маршрут коня.



### Стихотворение-подсказка

Обойти конем все шахматные клетки по одному разу можно, следуя этому волшебному стихотворению. Будет это трудно — ни за что не выучите! Большой ГАЛИМАТЬИ и ЧУШИ никто до этого не писал. Разве Льюс Керролл, автор «Алисы в стране чудес»... Так он был математик и... шахматист. А все шахматисты — слегка сумасшедшие — вы это и сами знаете!

*Варкалось. Хливкие шорьки  
Пырялись по наве,  
И хрюкотали зелюки,  
Как мюмзики в мове.*

Льюс Керролл

Алеет Осень Ценными Дарами,  
Еще **ОДИН** Животворящий День.  
Хлеба Червонят Желтыми Шнурами,  
Хрустальных Вод Философична Сень.

**ДВА** Вечера Цеплявшиеся Шишки  
Артист Писал, Бездонна Синева.  
Дорожный Шлак Целуют Червячишки,  
Еще Покрыга Флоксами Трава.

Дымится Чай Эффектней Шоколада,  
Фарфоры Чашек Достаются **ТРЕМ**,  
Блондинке Девушка Дана Отрада  
Форшмак Делить Холодным Острием.

Жена, Толкая Хилую Подругу,  
Желает Сняться Этим Выходным,  
Цена Сама Арктическую Вьюгу,  
Бросает Шар Арбуза **ЧЕТВЕРЫМ**.

Цикад **ПЯТОК**, Едва Чревовещая,  
Дарует Дрему Фикусам Окна.  
Хотя Довольны Жаждавшие Чая,  
Хозяин Шумно Жертвует Вина.

Фокстротами **ШЕСТЬ**  
Девушек Пленились,  
Эстрадных Танцев Фантастичней Па,  
Едва Ступающий Цыпленок Вылез,  
А Селезень Блуждающий Пропал.

Алеет Тело Бронзовой Осины,  
Царит Теней Ажурная Длина.  
Беззвучней, Чем Автомобиля Шины,  
Болоту Ветер Дарит **СЕМЕНА**.

Фонарь **ВОСЬМЬЮ** Химерами Сияет,  
Жук Прилетает, Хлопая, Туда.  
Желанна Осень, Если Довершает  
Ценнейший Отдых Бодрого Труда.

Первые буквы задают координаты ходов:

**Алеет Осень = А1; Ценными Дарами = С2;** и т. д.

В каждую строфу вставлена подсказка, помогающая не перепутать последовательность строф: еще **ОДИН**, **ДВА вечера**, достаются **ТРЕМ** и т.д.

К следующему году — стихотворение должно быть **ВЫУЧЕНО!!!**

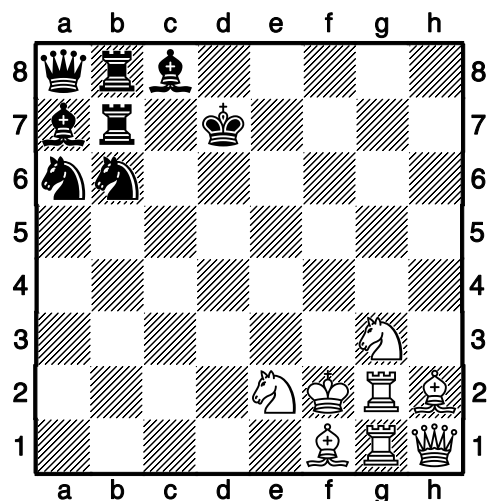
## 7-й наш конкурс «Сооруди ящик»

Вам даётся восемь фигур — полный набор: король, ферзь, две ладьи, два слона и два коня. Постройте такую позицию, чтобы у фигур было как можно **МЕНЬШЕ ХОДОВ**. Каждый ход фигуры — штрафное очко — «минус» к вашему итоговому результату.

Некоторые команды с юными участниками не сразу понимают, что от них хотят. Понадобится раза 2-3 терпеливо объяснить, что ферзя лучше всего поставить в угол и надеть ему на нос «кляп» из других фигур.

— А остальным слонам и ладьям — как?! — удивленно-возмущенно кричат детки. — Все равно ходов полно!

— А вы попробуйте, чтобы было меньше! Ведь вам в своих партиях это вполне удастся... У вас бывает ни одна фигура к 20-му ходу не выведена!



Вот два неплохих «ящичка», которые соорудили белые и чёрные. Конечно, сразу понятно, что лучше всего **ЗАПЕРЕТЬ** Ферзя и Ладей — уж очень много штрафных очков могут набрать **ЛИНЕЙНЫЕ ФИГУРЫ**.

Белым это удалось лучше!

Их дальнобойные ферзь, ладьи и слоны ходов не имеют! Белый конь e2 совершает 4 штрафных хода, конь g3 — 3 хода и король — 3 хода.

Всего — 10 штрафных ходов. На сегодня это мировой **РЕКОРД**!

У чёрных тоже совсем неплохой результат! Кони по 3 хода, ладья — 1 ход, но разгулялся Король — целых 7 ходов. Некому на черного короля надеть намордник. Итого — 14.

Чтобы вас не обижать считаем от 10 ходов — «0 очков», а вот чёрным за 14 ходов даём — «минус 4».

А в нашу таблицу переносим за «0» — 10 очков.  
за 2-4 лишних штрафных хода по 7, и т.д.

Наш **БОЛЬШОЙ** конкурс близится к завершению, поэтому подтяните слегка аутсайдеров — не наказывайте их минимальными очками. В мешке у Деда Мороза должны найтись бонусы!



Пара конкурсов — 8-й и 9-й — «ПИСАКИ».

### 8-й конкурс «Я знаю даже такой дебют»

Надо вспомнить, как можно больше дебютов. Очки получают дети за то, что вспомнили название дебюта, и утраиваются ХЗ, если к названию шахматного дебюта прибавляются еще и правильные ходы!

	Название дебюта	Гордо запишу 2-3 хода		
0	Дебют 2-х ослов	1. h4 h5	2. Kh3 Kh6	3. a3 a6
1		1.	2.	3.
2		1.	2.	3.
3		1.	2.	3.
4		1.	2.	3.
5		1.	2.	3.
6		1.	2.	3.
7		1.	2.	3.
8		1.	2.	3.
9		1.	2.	3.
10		1.	2.	3.
11		1.	2.	3.
12		1.	2.	3.
13		1.	2.	3.
14		1.	2.	3.
15		1.	2.	3.
16		1.	2.	3.
17		1.	2.	3.
18		1.	2.	3.
19		1.	2.	3.
20		1.	2.	3.

Победители конкурса определяются по лучшему результату!

## 9-й конкурс «Чемпионы мира»

Конечно, многих тренеров удивляет, что дети, играя в шахматы, не интересуются, кто у нас чемпион мира по шахматам. Половина вспомнит, что КарлсОн — который с пропеллером... А уж кто первый чемпион мира вспомнит разве, что каждый десятый. Уже про Каспарова из детей никто и не знает... А про таких доисторических чемпионов как Ботвинник, Таль, Смыслов, лучше и не спрашивать, чтобы себя не расстраивать!

Тем не менее, я всегда стараюсь рассказать о известных шахматистах мира перед партией, которую я собираюсь показывать на демонстрационной доске во время своих занятий. Поэтому детки в этом конкурсе, хоть какие-то очки набирают, так как вспомнят, если поднапрягутся, и сегодняшнего чемпиона, и чемпионов прошлого! А уж при повторном участие в конкурсе бывает, что они без труда заполняют все клеточки!

В 9-ом конкурсе — надо вспомнить, как можно больше чемпионов и заполнить предложенную табличку. Очки получают дети за то, что вспомнили, как дядю-чемпиона зовут, из какой он страны и т.д. За каждую правильно заполненную клеточку по одному очку! Очки суммируем и определяем победителя этого конкурса!

Если ваши подопечные, спустя несколько лет все же выучили всех 16 чемпионов мира, то смело подсуньте в следующем году новую табличку... Конкурс найдется легко — чемпионки мира среди женщин, сильнейшие шахматисты мира на сегодня, лучшие шахматисты в нашей стране и т.п.

### Чемпионы мира

№	Чемпион мира	страна	годы	с кем дядя играл
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Бonusные очки получаем, если появятся чемпионы мира ФИДЕ, если дети вспомнят претендентов и года (кто и когда стал чемпионом)!

Восхищенный Дед Мороз должен поблагодарить бonusными очками и пожуричь слегка за отсутствие знаний!

Актуальна сегодня такая табличка... году идут — меняйте просто цифры.

**Кто будет играть в турнире ПРЕТЕНДЕНТОВ  
за право сыграть с КАРЛСЕНЫМ в 2018 ?!**

<b>№</b>	<b>ПРЕТЕНДЕНТ</b>	<b>Страна</b>
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Претендентов, конечно, 8! Но никто не возражает, чтобы наши будущие претенденты-чемпионы еще кого-то вспомнили и лишнего добавили... Пусть будут! Не возражайте, что и вас «всунут» в эту таблицу...

## 10-й конкурс «Кто больше?!»

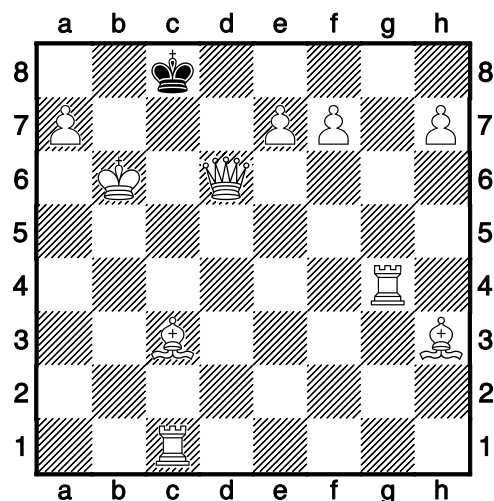
Конкурс для тех, кто занимается шахматной композицией. Ну, есть такой шахматный народ, который любит не только решать шахматные задачи, но даже СОСТАВЛЯТЬ их!!!

Сегодня вам предстоит придумать такую задачу — где королю надо объявить мат в 1 ХОД, как можно большими способами.

Лучший результат творчества моих детей — 37 матов в 1 ход!

«Не может быть! Откуда столько?!» — спросите вы.

Обычно, на подобных праздниках дело доходило до 15-16 матов. Но случались результаты и более 30 матов различными способами. Это становится возможным, если дети догадываются «зарядить» дальнобойного слона вскрытыми шахами ладьи, и наоборот ладью — слоном!



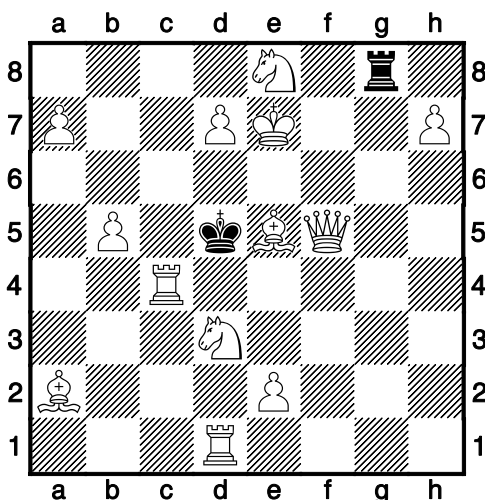
Дело в том, что в «дело» вступают, не только прямые нападения фигур, но и вскрытые шахи-маты. Только ладья g4 может «отскочить-матуя» сразу на 14 полей!

Поэтому в конце этого конкурса не обязательно сообщать об уже известных абсолютно лучших позициях.

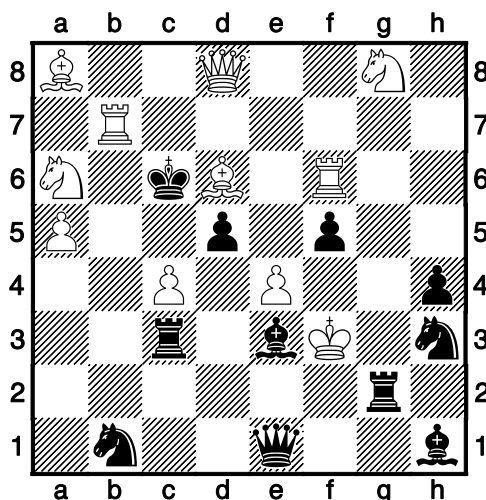
Дед Мороз дает вам возможность самим установить «МИРОВОЙ РЕКОРД» на ваших зимних каникулах.

Самое интересное, что черному королю не обязательно находится на краю доски...

Когда дети придут с каникул, то познакомьте их с мировыми рекордами по количеству матов в 1 ход. Они приведены в книгах Евгения Гика.



47 матов черному королю В 1 ХОД



68 матов 2-м королям

## ИТОГОВАЯ ТАБЛИЦА

Оценки за конкурсы наш ведущий Дед-Мороз может давать как «его душенька» пожелает... Может по-честному, а может и по справедливости! Если он видит что, какая-то команда явно сильнее и вырывается вперед, то можно быть с ней «построже»... наказать «штрафными очками», например, за то фигуры по столу катаются или на пол упали. А «отстающую» команду можно поддержать бонусными очками. Например, за то, что все в команде работают, за «нестандартное» решение и прочае... Главное, чтобы конкурсы проходили в остром соперничестве и все команды стремились бы прийти к финишу в остром соперничестве!

КОМАНДЫ	БЯКИ	БАКИ	БУКИ	БЫКИ	БУКИ	БРЫКИ
Недотроги	10	7	10	7	5	5
Часовые	7	7	10	5	5	1
Мат королю "h4"	10	7	7	10	3	3
Магараджа	7	10	5	1	7	1
Полицейские	10	3	5	3	10	5
Ящик	7	3	10	5	10	3
Ход коня	10	5	3	5	7	10
Чемпионы мира	7	7	10	5	3	1
Дебют напиши	10	5	7	5	7	3
Композитор	7	7	10	10	3	5
<b>Итого очков:</b>	<b>85</b>	<b>61</b>	<b>77</b>	<b>56</b>	<b>60</b>	<b>37</b>

**Победили БЯКИ — 85 очков, 2 место у БУК — 77 очков.**

За пару туров до конца соревнований заранее просим МАМ-Снегурочек поделить призы из Большого мешка Деда-МОРОЗА.

Награждение команд занявших 5-е и 6-е место. Призы этим командам должны быть НЕ МЕНЬШЕ, а то и БОЛЬШЕ, чем остальным командам!

Чтобы подсластить поражение и НЕ НАДО БЫЛО ВЫИГРЫВАТЬ!

Далее небольшой отдых и начинаются

## ШАХМАТНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

В больших школьных фойе-коридорах, рядом с классом устанавливаем **ЗАМКНУТЫМ КРУГОМ** — 16 парт и на них 24 набор шахмат с часами. Расставляем везде начальную позицию попеременно, чтобы цвет фигур менялся — **БЕЛЫЕ-ЧЕРНЫЕ**. Часы всегда **СПРАВА** от доски.

Показание часов значения не имеют. Главное, чтобы кнопки-переключатели работали!

### **Правила ШАХМАТНОЙ ЭСТАФЕТЫ:**

Одно такое соревнование продолжается 15-20 минут, в зависимости, как пойдет дело... если происходит явное «избиение» одной из команд или ведущий видит, что команды устали, то можно эстафету слегка сократить!

Сначала разыгрываются **ПОЛУФИНАЛЫ**.

1-я команда, победившая в нашем конкурсе, встречается с 4-й.

А 2-й команде достается 3-я.

По Итогам нашего Конкурса в **ПОЛУФИНАЛАХ** у нас встречаются:

**БЯКИ (1) — БЫКИ (4) и БУКИ (2) — БАКИ (3).**

1. Одна команда (6-8 человек) заходит внутрь круга (внутренняя); другая располагается снаружи круга (внешняя).
2. Для начала отрепетируем движение участников. **ОДНА** команда двигается **ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ**, **ДРУГАЯ** команда двигается **ПРОТИВ**.
3. Участники команд распределяются на равном расстоянии друг от друга, через 3-4 доски.
4. Шахматные часы на всех досках включаются **БЕЛЫМ**.
5. Начинается **АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ** сеанс **ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ** в шахматы.
6. Сделав ход, участник **НАЖИМАЕТ КНОПКУ** и **ОБЯЗАН** перейти, двигаясь **ПО КРУГУ** на ту доску, где **КНОПКА** часов показывает, что ход вашей команды (если на следующей доске ход противника, то он пропускает несколько досок).
7. Особо долго над одной из досок участникам нельзя! Но если кто-либо «натыкается» на «застрявшего», то надо обойти его, пропустить несколько досок и уже там делать ходы.
8. Через 10 минут команды могут поменять направление движения, чтобы голова не закружилась.
9. Если участники еще совсем юные, то при такой игре случается много недоразумений: два короля под боем, а то и вовсе король оказывается «съеденным». В таких случаях, судья **ДЕД-Мороз** должен принять **САМОЕ СПРАВЕДЛИВОЕ РЕШЕНИЕ** (не всегда совпадающее с правилами **ФИДЕ**).

Лучше всего НЕ ЗАСЧИТЫВАТЬ сразу поражение команде, у которой «король оказался под боем». Попросить одного из участников команды-нарушителей сделать другой ход.

10. В случае повторного нарушения Дед-Мороз принимает самые строгие меры по своему усмотрению!

11. Если на какой либо из досок объявлен мат, то команде победительнице дается ОЧКО, начальная позиция на доске расставляется вновь, белым пускаются часы и новая партия начинается.

12. Через примерно 20 минут, если сеанс подходит концу по планируемому на него времени, то новые партии можно не начинать. Опытный ведущий может быстро оценить сложные позиции и добавить пару минут, чтобы не возникало ненужных споров в сложных ситуациях при присуждении.

13. Дается команда «СТОП — ПОДНЯЛИ РУКИ!» Это лучше сделать, когда будет закончено около 20 партий.

Участники останавливаются. «Внешняя» команда отходит от круга. Внутреннюю команду выпускаем из «круга» слегка отодвинув одну из парт.

14. Присуждение недоигранных партий. Дед-Мороз вместе с капитанами команд обходят все доски по кругу. Часы при этом продолжают работать, указывая, чей ход в данный момент в присуждаемой партии. Часто это имеет важное значение! «Лишний» ход помогает мат поставить или, наоборот, от мата защититься. Но лучше не самому принимать решение в «спорных» ситуациях, а попросить сделать еще один ход капитана!

15. В позициях, где преимущество незначительно — объявляется ничья!

16. Присужденные партии ПРИПЛЮСОВЫВАЕМ к текущему СЧЕТУ и объявляем команду Победительницу.

Такие сеансы очень полезны юным шахматистам. Когда они играют лишь одну свою партию, то позиция в этой партии, конечно, меняется, но не так быстро. Здесь же им предстоит встретиться несколько сотен раз с абсолютно новыми, быстро меняющимися позициями на каждой из досок. Безусловно, это полезное упражнение для развития быстроты мышления, умения правильно оценивать сложные позиции.

По таким же правилам разыгрываем 2-й полуфинал и наконец,  
ФИНАЛ нашего сегодняшнего праздника!

Далее торжественное чествования, вручения ПРИЗОВ-ПРЯНИКОВ, хлопы, овации и салют из хлопушек, взаимное СПАСИБО!! Наутро должен быть ФОТО и ВИДЕО отчет о сегодняшнем празднике и победителях!

Страна и наша ШКОЛА — должны знать своих героев!



!!

Уборка! Просим самых сильных капитанов и зрителей-пап поставить парты-стулья на место. Красавицы мамы-Снегурочки берут швабры в руки и заматают фантики от конфет...

Вряд ли у ослабевшего Деда-мороза найдутся силы еще и на уборку...

А главное, надо помнить, не умеешь заставить — работай сам!

Для популяризации шахмат в своих школах я устраиваю весёлые конкурсы, посвящённые различным праздникам. В традиционном календаре шахматных мероприятий у нас значится:

1. Весёлое празднование Шахматного Нового Года. Оно же — Нешахматные игры на шахматной доске. Множество конкурсов, эстафет, необычных задач на логическое мышление. Праздник очень популярный среди детей.
2. Семейные праздники. Я стараюсь привлекать родителей шахматят на наши шахматные мероприятия. Они у нас и судьи, и помощники, да и за дисциплиной, в случае чего, последят. Наш традиционный праздник — соревнования шахматных семей.

ПАПА + МАМА + Я = GENS UNA SUMUS (Мы одно племя).

3. Каждый месяц у нас традиционный шахматный турнир по активным шахматам «ПОСЛЕДНИЙ ЧЕТВЕРГ».

Все дети помнят, что в последний четверг каждого месяца у нас турнир, посвящённый какому либо событию. Либо праздник по случаю окончания очередной четверти, а может быть — это день Святого Валентина — турнир для всех пар влюблённых в шахматы.

*В нашем ЛИЦЕЕ*

*День всех чёрно-белых*

*Валентинов*



*и Валентинок !!*

**14 февраля в 16 часов — это четверг**

*ждём влюблённые в шахматы*

*и просто влюблённые пары*

*в 110 кабинете*

**ДАМА + её КАВАЛЕР**

*Разыграют звание*

**ПЕРВОЙ ПАРЫ**

*святого ВАЛЕНТИНА и Богини КАССИИ!!*

*Победители награждаются*

*грамотами и призами*

**(размер пары любой — любви все возрасты покорны!!!)**