

Шахматная школа

Пешка в игре





Тема занятия

Кто не любит прыг да скок?
Кто ходить привык без спешки
И берёт наискосок?
Ну конечно это -...

Пешка

Пешка в игре

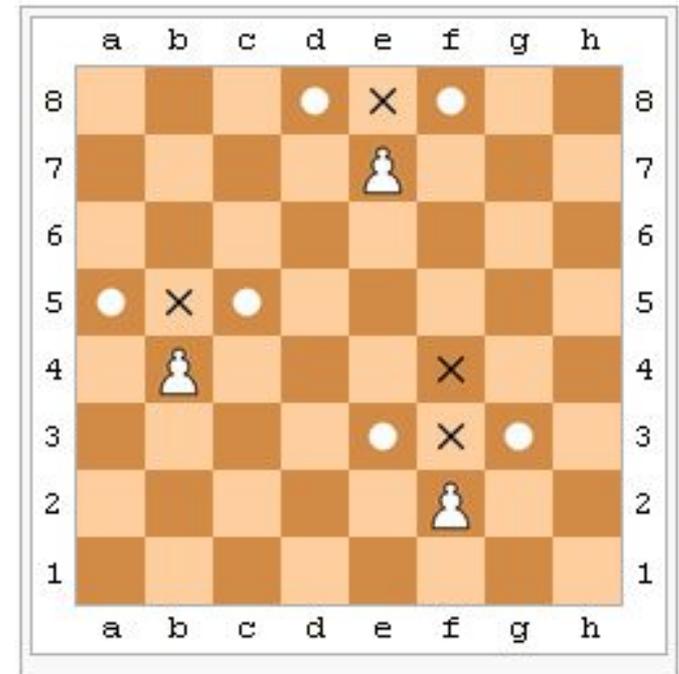




Вспоминаем

Как ходит пешка?

Пешка ходит **вперёд** по **вертикали** на **одно свободное поле перед ней**. Возвращаться назад, то есть ходить на поля сзади неё, пешка не может. Со своей исходной позиции пешка может один раз продвинуться вперёд сразу на **два поля за один ход**. Для этого нужно, чтобы эта пешка в партии ещё не двигалась и оба поля перед ней были свободны.



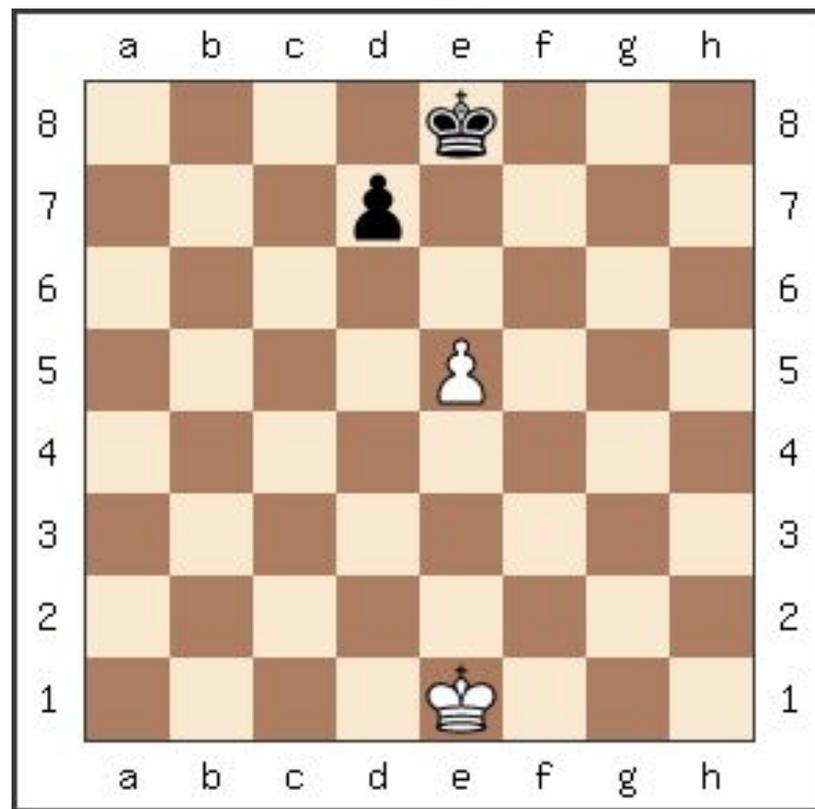


Вспоминаем

Как бьет пешка?

Пешка берёт фигуру, находящуюся на следующей горизонтали, но не прямо перед ней, а по **диагонали**.

Если пешка делает ход с исходного положения на 2 поля вперед, при этом пешка соперника атакует поле которое вы пересекли, соперник своей пешкой может «убить» Вашу передвинутую пешку, занимая атакующее поле. Данный удар называется **«Ударом на проходе»** или **«Взятием на проходе»**.





Вспоминаем

Что может пешка, но не может ни одна другая шахматная фигура?

Пешка всегда идёт **только вперёд**. Если она дойдёт до противоположного края доски, то способна... **превращаться в другие фигуры**. Пешку, которая достигла последней горизонтали, снимают с поля, а на её место ставят любую другую фигуру: коня, слона, ладью или ферзя.

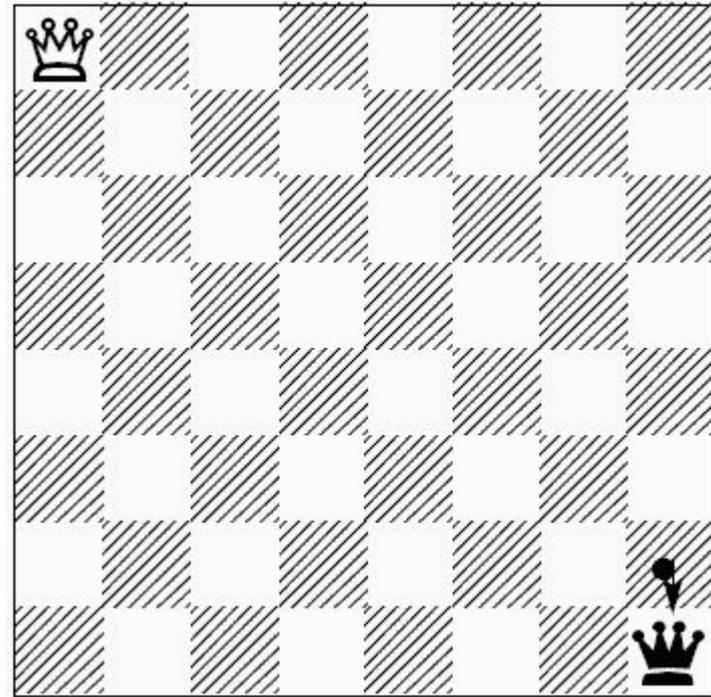
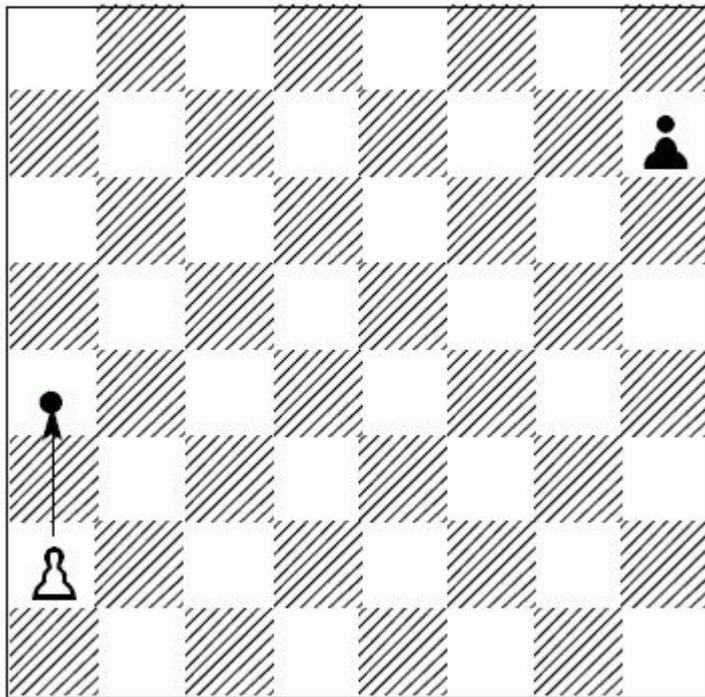
А вот в короля пешка превратиться не может.





Пешка в игре

**Игра: пешка против пешки.
Цель игры: одержать победу.**



Помните: дойдя до противоположного края доски, пешка может превратиться в любую другую фигуру, кроме короля.



План игры

Последовательность выбора хода:

1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.
2. Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет, т. е. мы ограничиваем подвижность неприятельской фигуры).
3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.
4. Делаем ход.

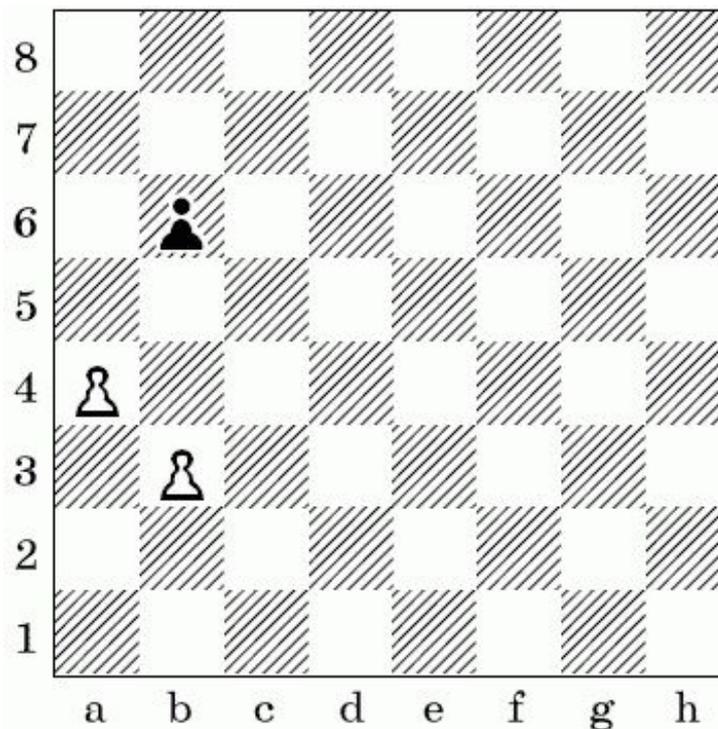
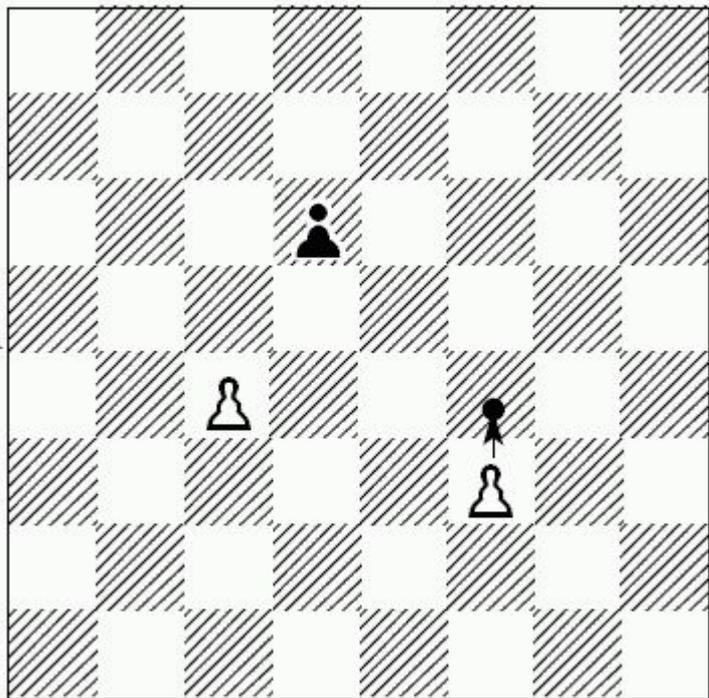
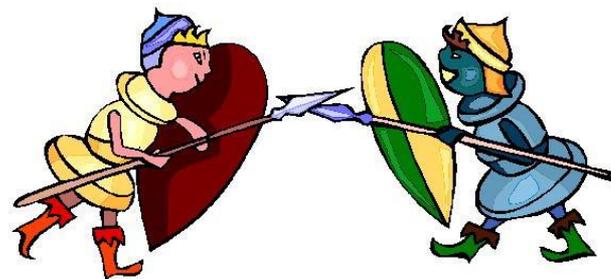




Великое сражение

Игра «Пешка против пешек»
Цель игры: побить противника.

Начальное положение фигур

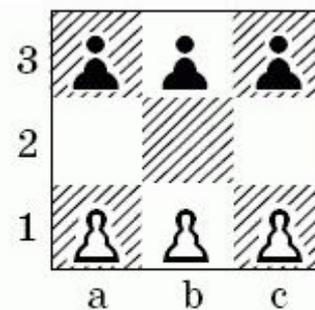
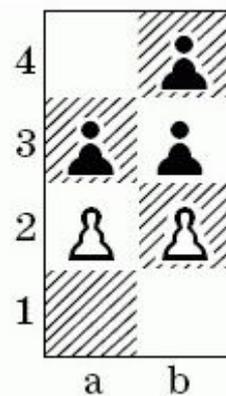
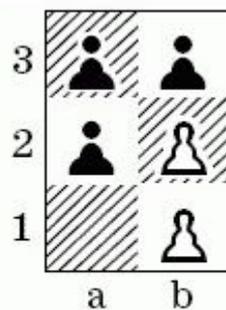
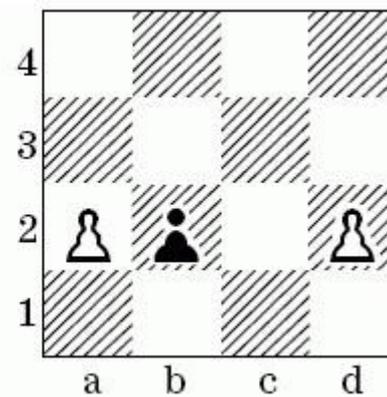
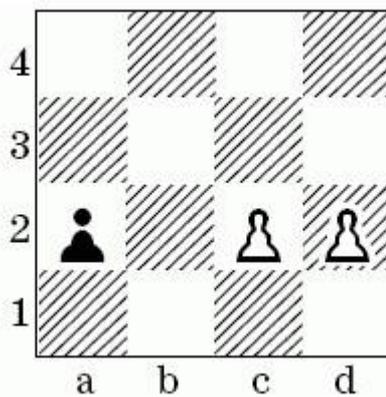
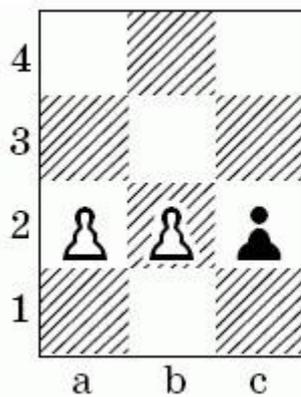




Великое сражение

Игра «Пешка против пешек»
Цель игры: побить противника.

Начальное положение фигур





Вывод

Самая смелая фигура на шахматной доске – это пешка, она ходит только вперед.

Пешка бьёт по диагонали, может взять другую пешку на проходе.

Пешка, дойдя до противоположного края доски, может превращаться в любую другую фигуру.

