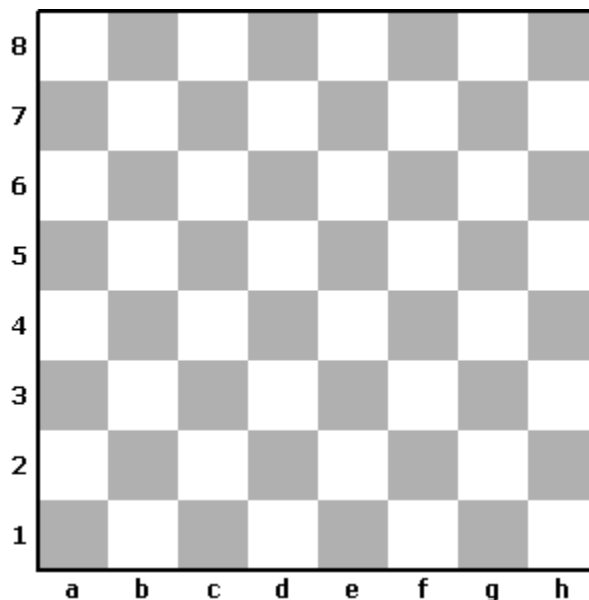


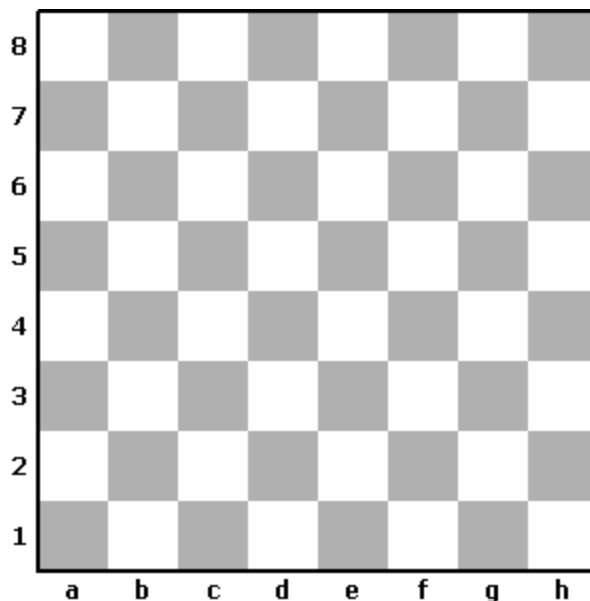
**Олимпиада по шахматам (для детей 5-6 лет)**

**ТЫ ПРИЕЗЖАЕШЬ В ВОЛШЕБНУЮ  
ШАХМАТНУЮ СТРАНУ И ВИДИШЬ  
ШАХМАТНУЮ ДОСКУ**



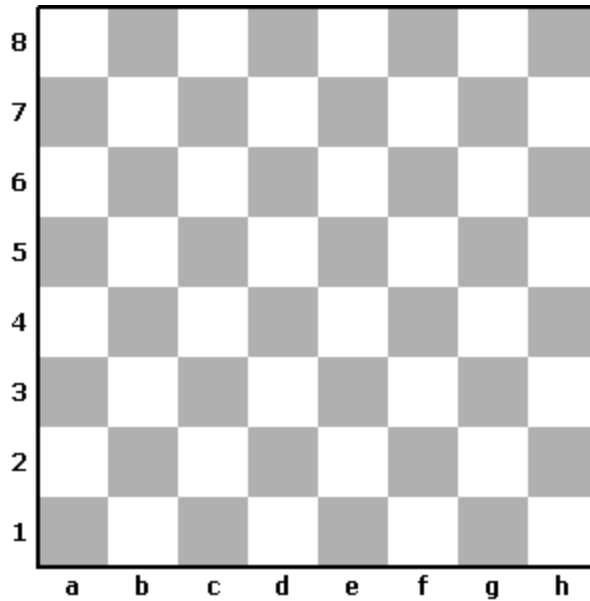
**1. Сколько белых полей в одной вертикали шахматной доски? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

Правильный ответ: 4.



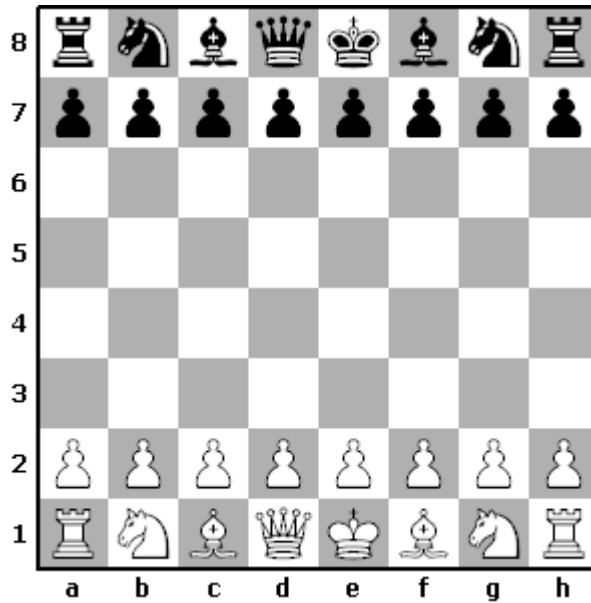
**2. Сколько чёрных полей в любой белой диагонали шахматной доски? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

Правильный ответ: 0.



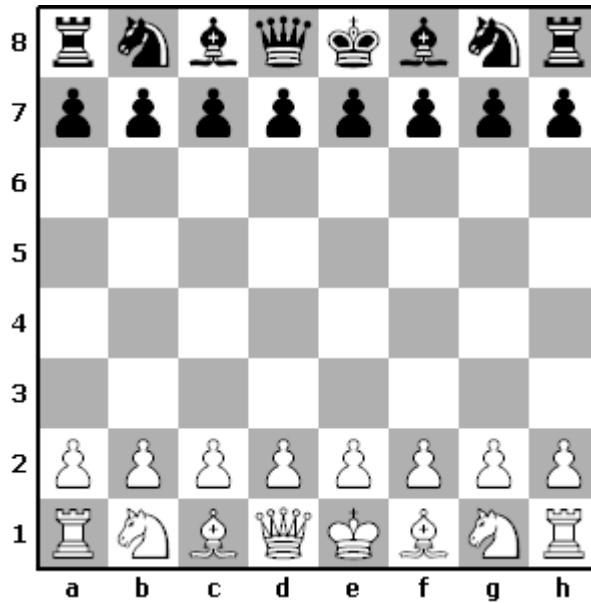
**3. Через сколько чёрных полей в центре шахматной доски проходит большая чёрная диагональ? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

Правильный ответ: 2.

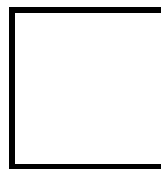


**4. На шахматной доске расставлено начальное положение. Сколько чёрных пешек расположено на одной вертикали? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

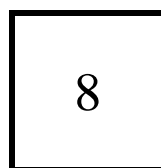
Правильный ответ: 1.



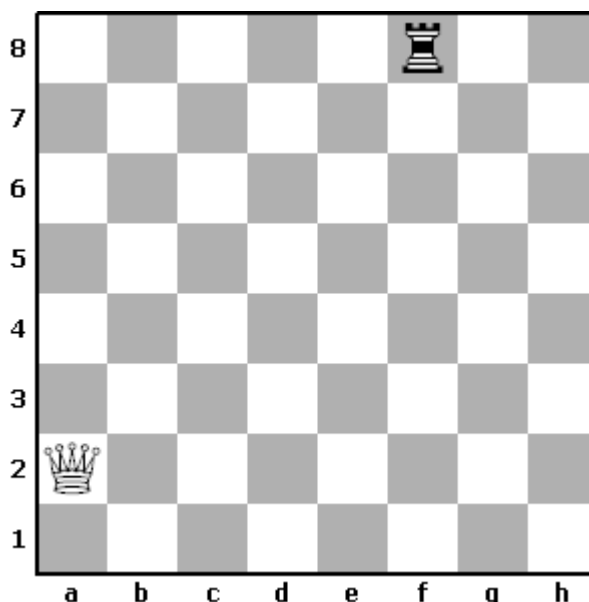
**5. На шахматной доске расставлено начальное положение. Сколько белых пешек расположено на второй горизонтали? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**



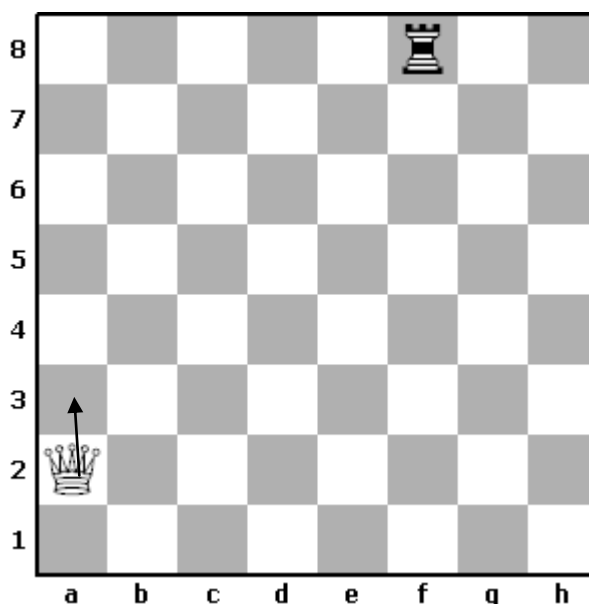
Правильный ответ: 8.



**6. Напади белым ферзём за один ход на чёрную ладью таким образом, чтобы ферзь не оказался под ударом. Верный ход укажи стрелкой.**

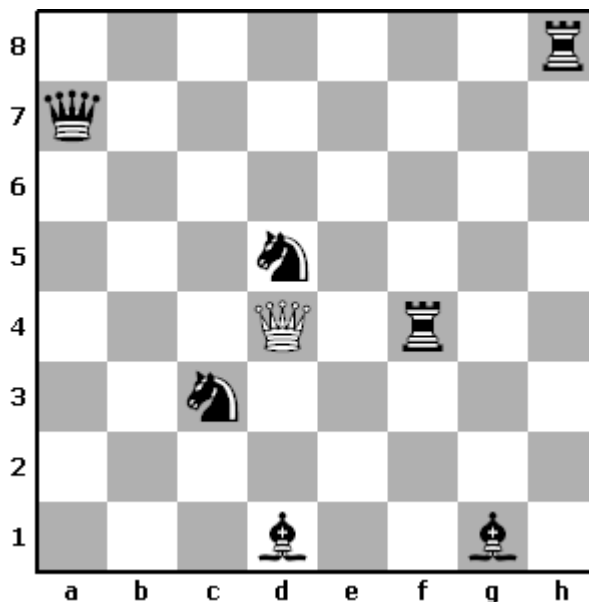


Правильный ответ ниже.

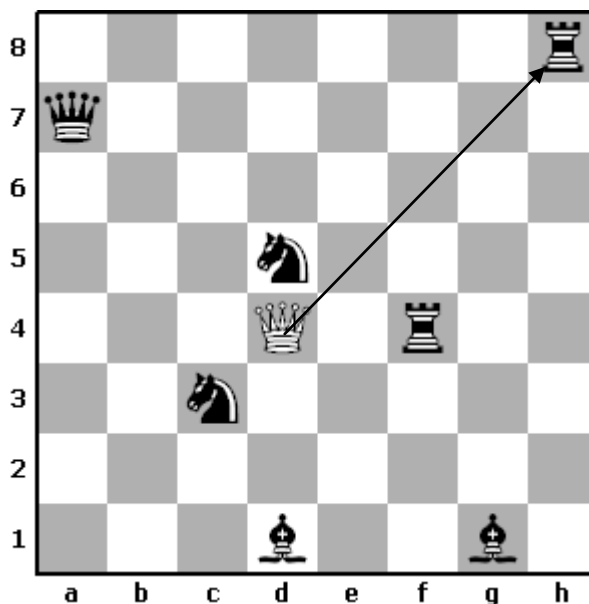


(Пояснение Сухина: То есть, ферзь передвинется на одно поле вверх по вертикали)

**7. Побей белым ферзём незащищённую чёрную фигуру. Верный ход укажи стрелкой.**

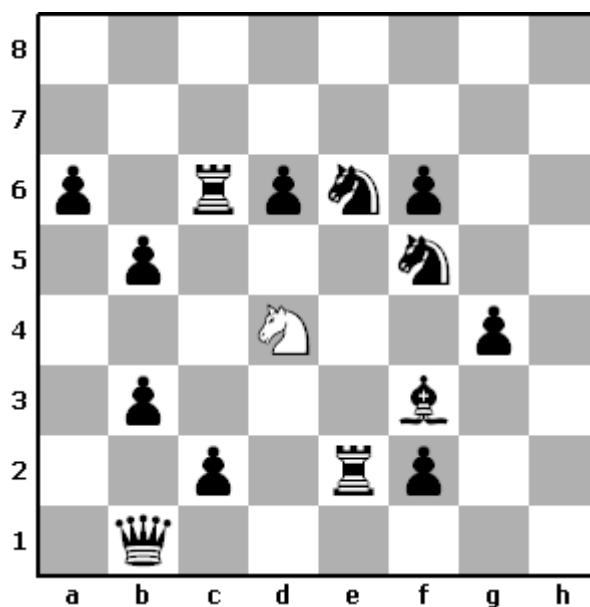


Правильный ответ ниже.

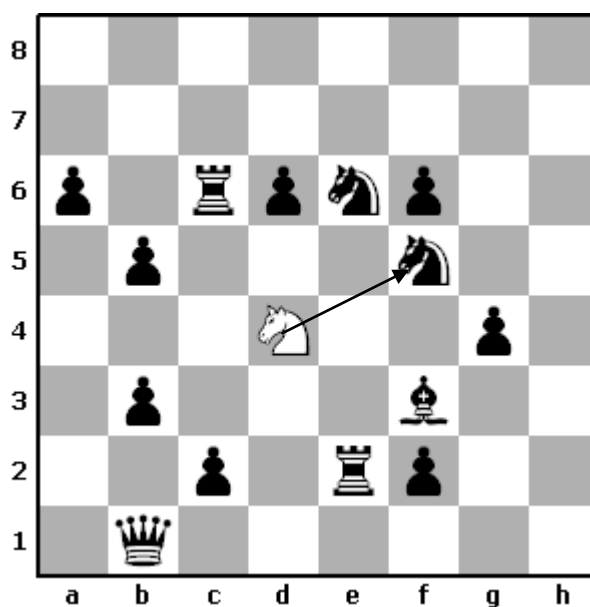


(Пояснение Сухина: То есть, ферзь пойдёт направо вверх по большой чёрной диагонали и побьёт угловую чёрную ладью)

**8. Побей белым конём незащищённую чёрную фигуру или пешку. Верный ход укажи стрелкой.**



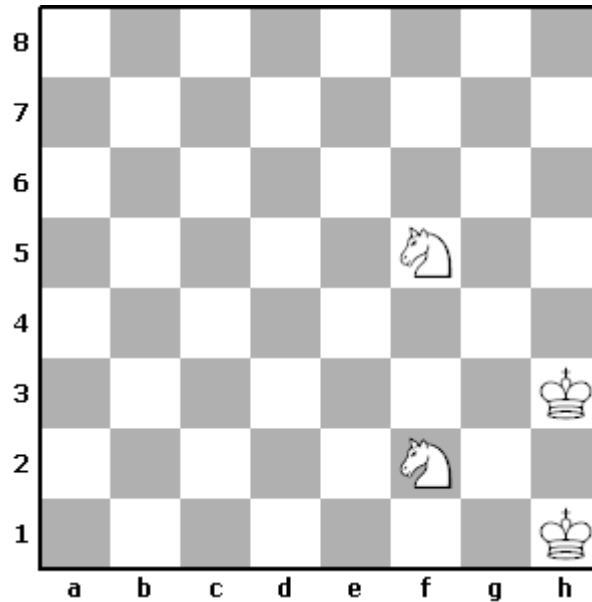
Правильный ответ ниже.



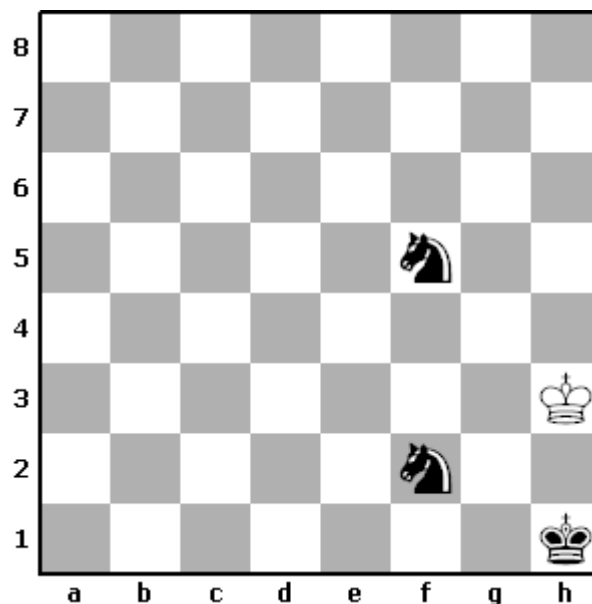
(Пояснение Сухина: То есть, белый конь побьёт того чёрного коня, который расположен ниже)



**9. Закрась ручкой или карандашом такие чёрные фигуры, чтобы в позиции на диаграмме был мат белому королю.**

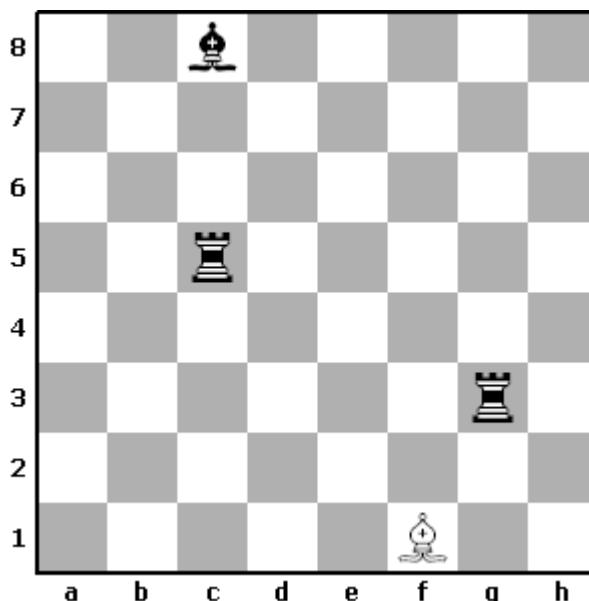


Решение:

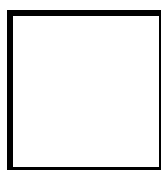


(Пояснение Сухина: То есть закрасить следует 3 фигуры – обоих коней и углового короля)

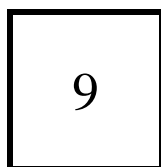
**10. Сколько ходов потребуется белому слону, чтобы добраться до верхнего белого углового поля? Ходит только белый слон, но чёрные фигуры могут побить его, если белый слон встанет под удар.**



**Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**



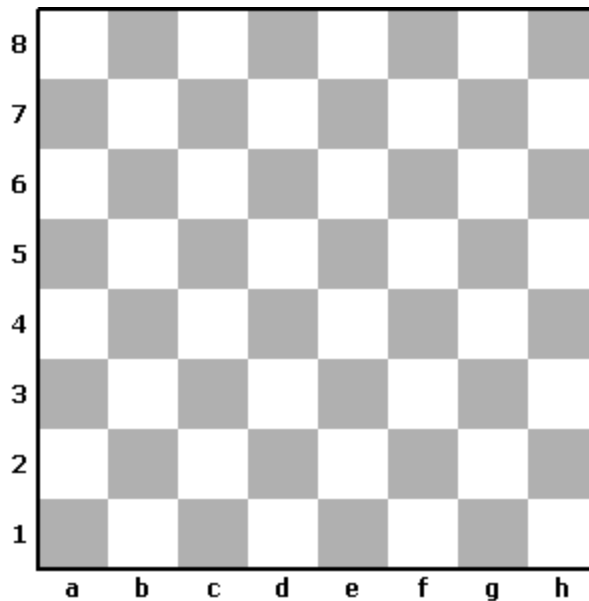
Правильный ответ: 9.



(Пояснение Сухина: это сложная задача: слон пойдёт вот по такому маршруту e2-d1-a4-e8-f7-a2-b1-e4-a8. Для того, чтобы эту задачу было легко проверять, я не стал просить, чтобы дети привели всё решение полностью – мой опыт свидетельствует о том, что если дети напишут – 9, то они почти наверняка правильно решили данную задачу)

**Олимпиада по шахматам (для детей 7-8 лет)**

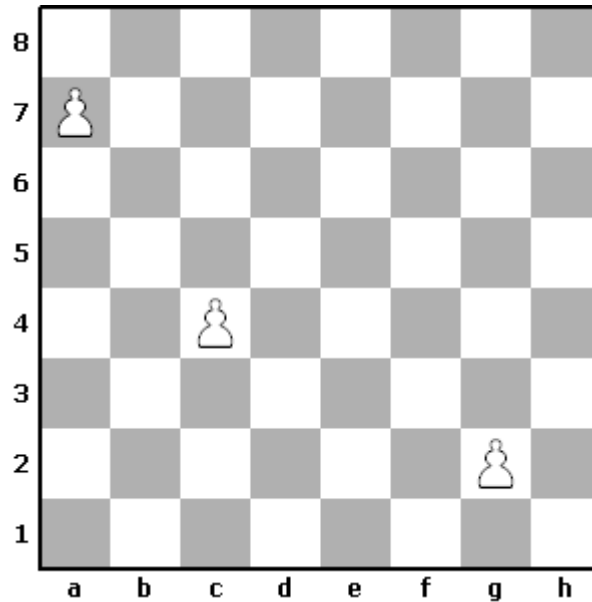
**ТЫ ПОПАДАЕШЬ В ВОЛШЕБНУЮ  
ШАХМАТНУЮ СТРАНУ И ВИДИШЬ  
ШАХМАТНУЮ ДОСКУ**



**1. Сколько всего диагоналей на шахматной доске? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

Правильный ответ: 26.

**2. Добрый волшебник даёт тебе в руки белого ферзя. Догадайся, на каком поле его нужно поставить, чтобы он защитил все 3 белые пешки.**



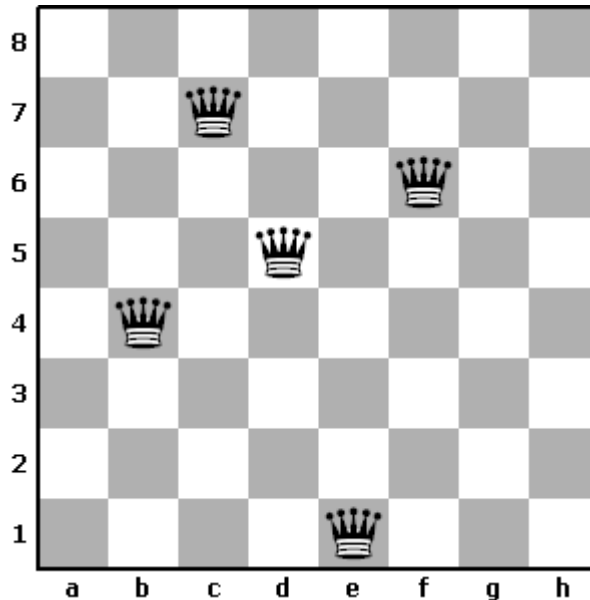
**Ответ запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.**

Ф ____
--------

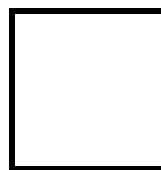
Правильный ответ: Фа2.

Фа2
-----

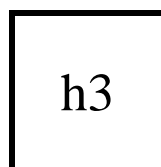
3. В Волшебном шахматном зале ты видишь огромную шахматную доску с пятью чёрными ферзями, расположенными вот так:



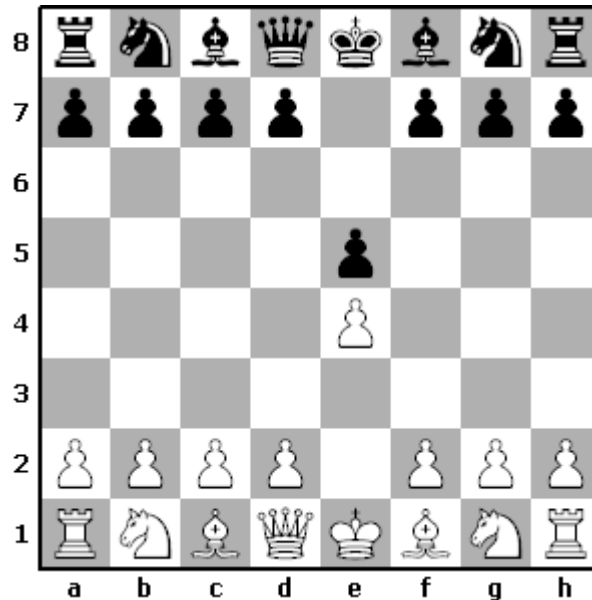
Догадайся, на какое поле тебе нужно встать, чтобы чёрные ферзи тебя не заметили (не могли побить за один ход). Ответ запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.



Правильный ход:h3



4. Ты играешь против очень сильного шахматиста Игрока-Невидимки чёрными, и у вас создалось вот такое положение:



Сейчас ход белых, и Игрок-Невидимка милостиво разрешает тебе сделать за него любой ход. Найди за белых самый неудачный ход. Запиши этот ход с помощью краткой шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже.

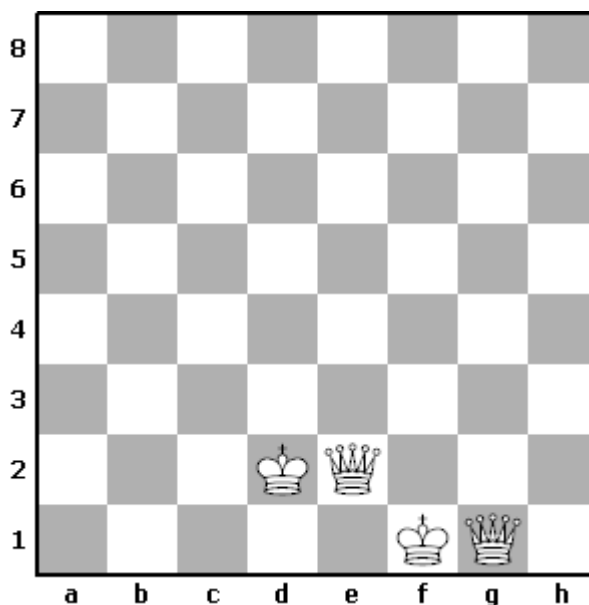
1. \_\_\_\_\_

Решение: 1.Са6

**1.Са6**

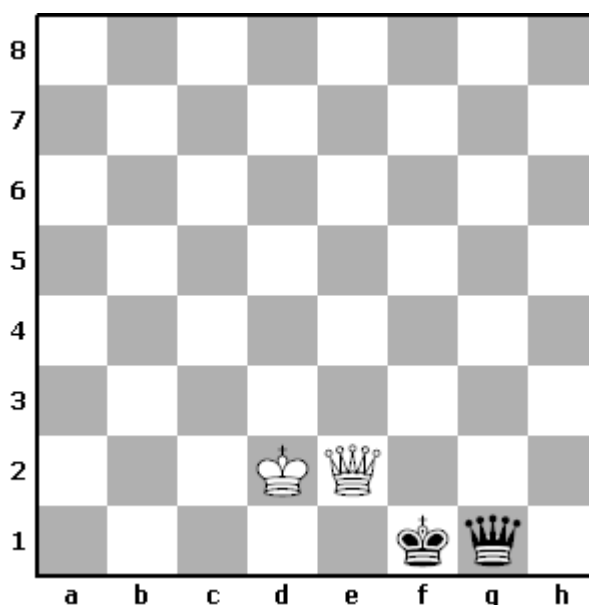
(Пояснение Сухина: Это самый плохой ход, так как слон пошёл под бой чёрных фигур, и белые сразу теряют слона)

5. Тебе удалось, играя белыми, объявить Игроку-Невидимке мат. И вдруг все чёрные фигуры побелели.

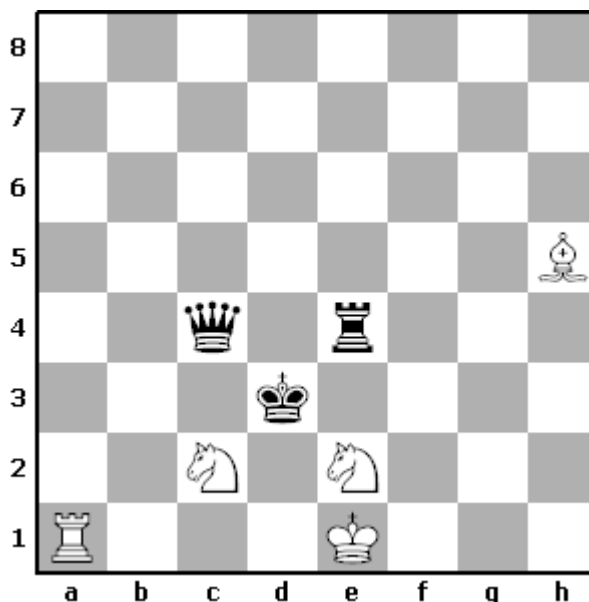


Закрась ручкой или карандашом такие чёрные фигуры, чтобы в позиции на этой диаграмме был мат чёрному королю.

Решение:



**6. Ты играешь белыми против Игрока-Невидимки, и тебе нужно поставить ему мат в один ход.**



**Этот ход запиши с помощью шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже. Значок мата (X) там уже записан.**

1. _____ X
------------

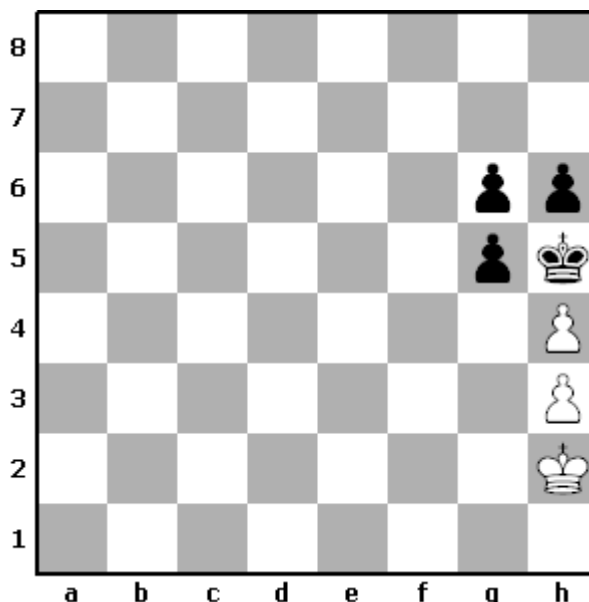
Правильный ход: 1.0-0-0X

<b>1.0-0-0X</b>
-----------------

(Пояснение Сухина: То есть, белые сделали длинную рокировку и объявили мат. Крест (X) означает мат, однако с 2015 года в России постепенно переходят на международную шахматную нотацию, а она несколько отличается от ранее принятой в России, и теперь мат часто обозначается также знаком решётки – #)



**7. Ты играешь белыми против Игрока-Невидимки, и на первый взгляд кажется, что дела твои плохи.**



**Ход белых. Найти красивый путь к победе, и первый ход решения запиши в прямоугольнике, нарисованном ниже.**

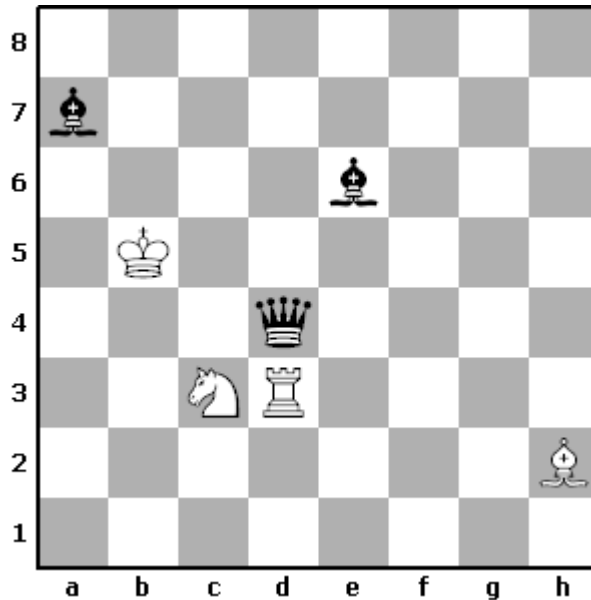
1. _____
----------

Правильный ход: 1.Кpg3

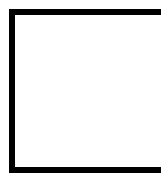
1.Кpg3
--------

(Пояснение Сухина: на самом деле, белые начинают и дают здесь фантастически красивый мат в 4 хода, но если просить детей полностью записать всё решение, то это существенно усложнит проверку этой задачи; первый ход решения поразителен, поэтому вполне достаточно, если дети запишут только его)

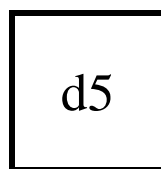
8. Тебе посчастливилось, играя белыми, объявить Игроку-Невидимке мат. Но тут чёрный король вдруг исчез с доски. На каком поле он стоял?



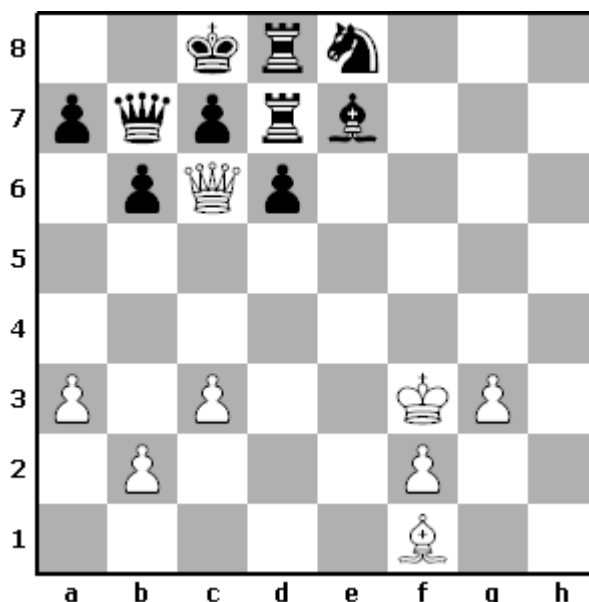
Это поле запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.



Решение:d5



**9. Ты играешь белыми против Игрока-Невидимки, и тебе нужно поставить ему мат в два хода.**

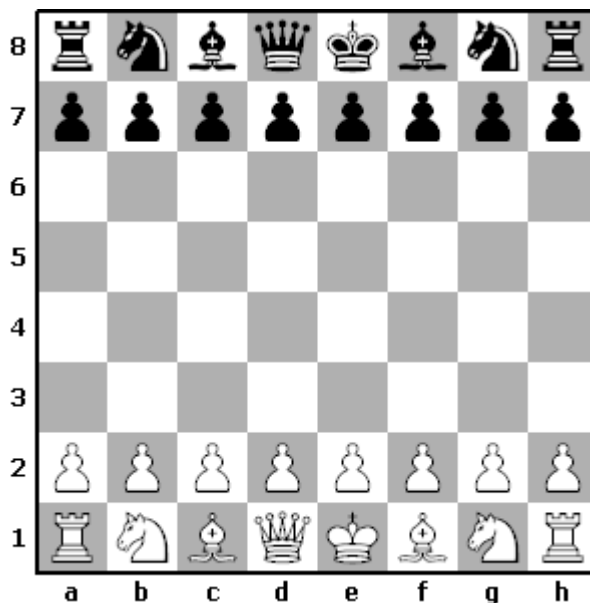


**Первый ход решения запиши с помощью краткой шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже.**

1. _____
----------

Решение: 1.Са6

1.Са6
-------

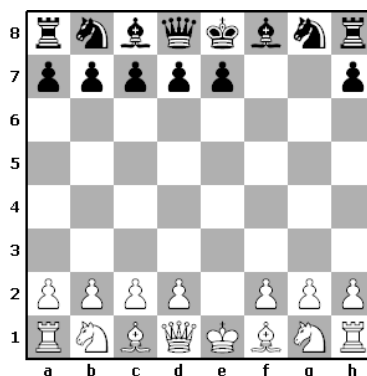


10. Зачеркни (убери из начального положения) три такие пешки, чтобы белые могли поставить мат в один ход. Матующий ход запиши в прямоугольнике, нарисованном ниже. Значок мата (X) там уже записан.

1. \_\_\_\_\_ X

Правильный ответ: 1.Фh5X

1.Фh5X

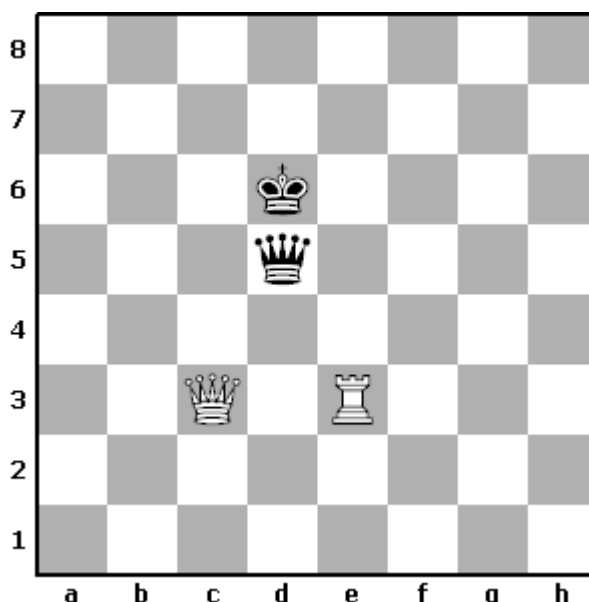


(Пояснение Сухина: а зачеркнуть дети должны белую пешку e2 и чёрные пешки f7 и g7)

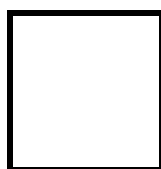
## Олимпиада по шахматам (для детей 9-10 лет)

### ТЫ ПОПАДАЕШЬ В ВОЛШЕБНУЮ ШАХМАТНУЮ СТРАНУ И НАЧИНАЕШЬ ИГРАТЬ С ОЧЕНЬ СИЛЬНЫМ ШАХМАТИСТОМ – ИГРОКОМ-НЕВИДИМКОЙ

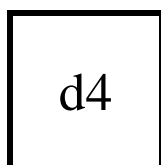
1. Тебе удалось, играя чёрными, объявить Игроку-Невидимке мат. Но тут белый король вдруг исчез с доски. На каком поле он стоял?



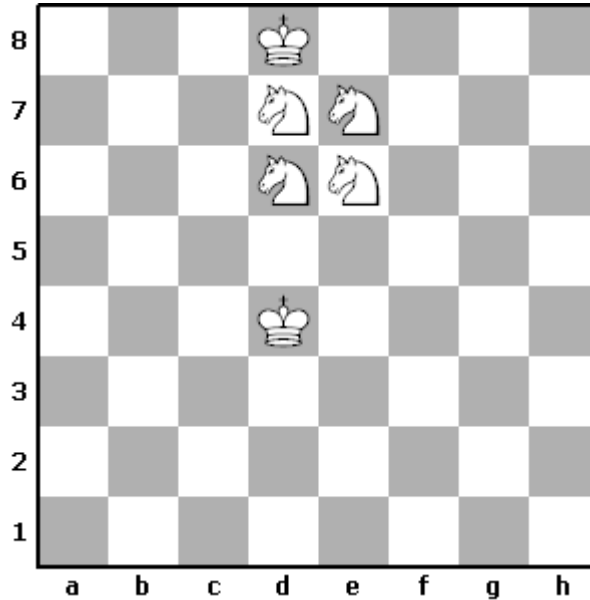
Это поле запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.



Решение:d4

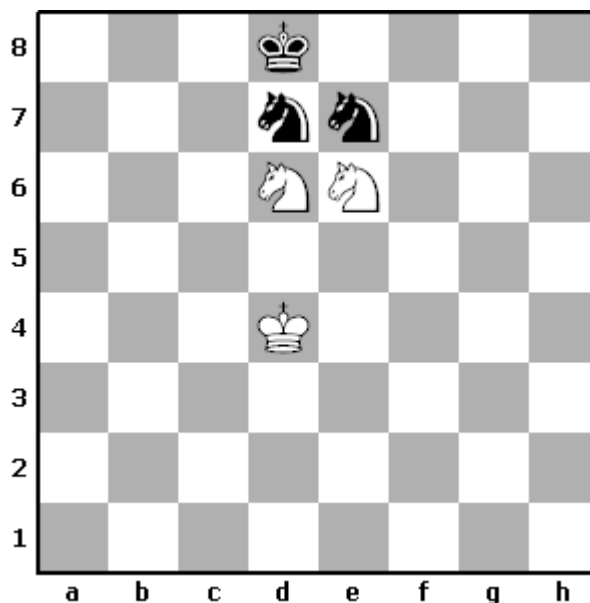


**2. Тебе удалось, играя белыми, объявить Игроку-Невидимке мат. Как вдруг все чёрные фигуры побелели.**

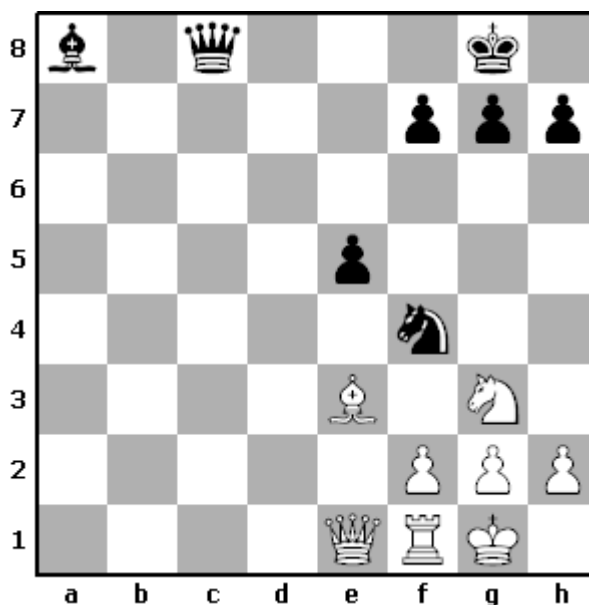


**Закрась ручкой или карандашом такие чёрные фигуры, чтобы в этой позиции был мат чёрному королю.**

Решение:



3. Ты играешь чёрными против Игрока-Невидимки, и тебе нужно поставить ему мат в два хода.



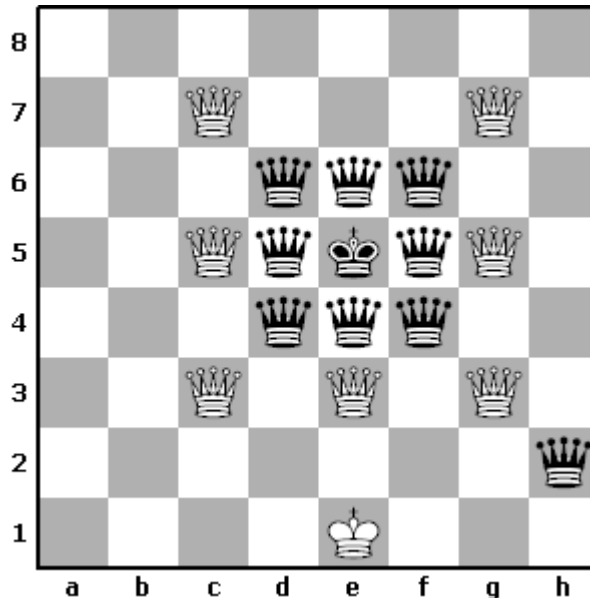
Первый ход решения запиши с помощью краткой шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже.

1..._____
-----------

Решение: 1...Фh3.

1...Фh3
---------

**4. Игроку-Невидимке надоело проигрывать, и он придумал для тебя вот такую хитрую задачу: Белые начинают и объявляют чёрному королю мат в один ход.**



**Этот ход запиши с помощью полной шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже. Значок мата (X) там уже записан.**

1. _____ X
------------

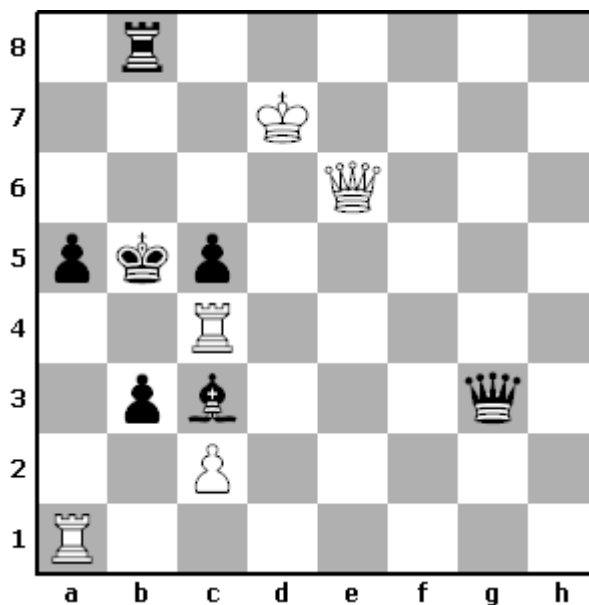
Правильный ход: 1.Фс3:d4X (или 1. Фс3xd4X)

<b>1. Фс3:d4X</b>
-------------------

(Пояснение Сухина: Знак двоеточия означает взятие, а крест (X) означает мат, однако с 2015 года в России постепенно переходят на международную шахматную нотацию, а она несколько отличается от ранее принятой в России и теперь мат часто обозначается также знаком решётки – #, а взятие маленьким крестиком – x. Поэтому правильной записью будет также следующая: **1. Фс3xd4X**).



**5. Ты играешь белыми против Игрока-Невидимки, и тебе нужно поставить ему мат в два хода.**



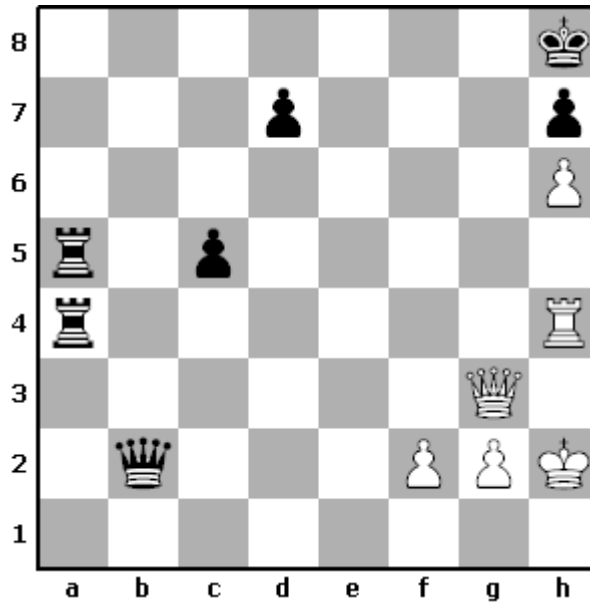
**Первый ход решения запиши с помощью краткой шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже.**

1. \_\_\_\_\_

Решение: 1.Лb4+

1.Лb4+

**6. Ты играешь белыми против Игрока-Невидимки, и тебе нужно поставить ему мат в два хода.**



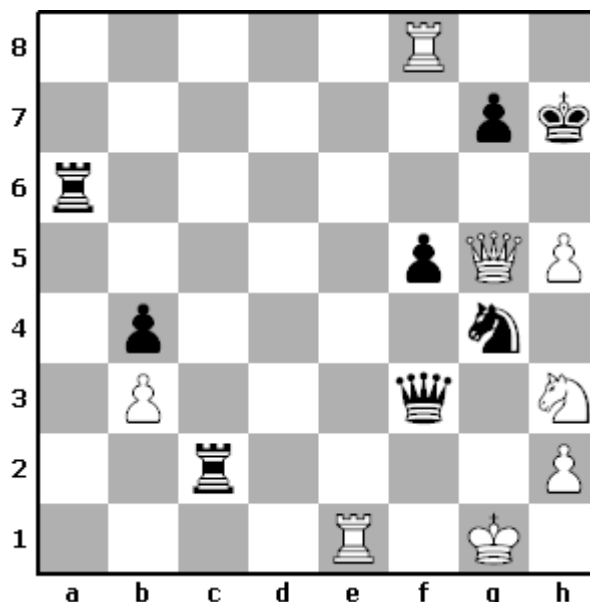
**Первый ход решения запиши с помощью краткой шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже.**

1. \_\_\_\_\_

Решение: 1.Лd4

1.Лd4

**7. Ты играешь белыми против Игрока-Невидимки, и ты можешь поставить ему мат в два хода.**



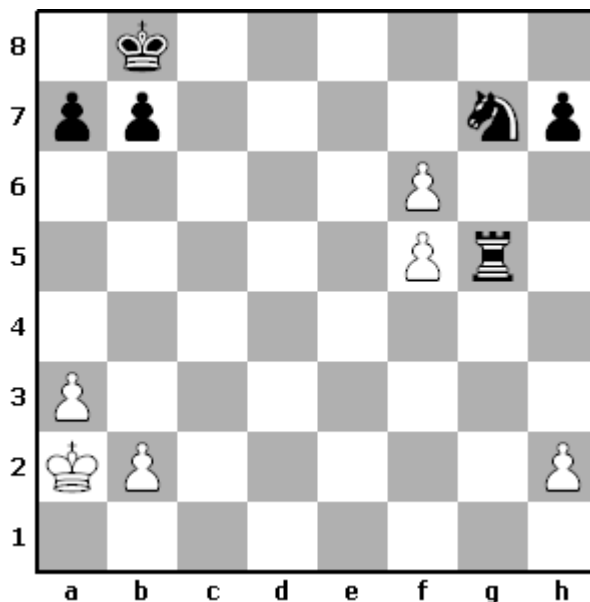
**Первый ход решения запиши с помощью краткой шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже.**

1. \_\_\_\_\_

Решение: 1.Фh6+

1.Фh6+

8. Ты играешь белыми против Игрока-Невидимки, и тебе нужно найди лучший ход – тот, который поможет тебе победить в позиции на диаграмме.



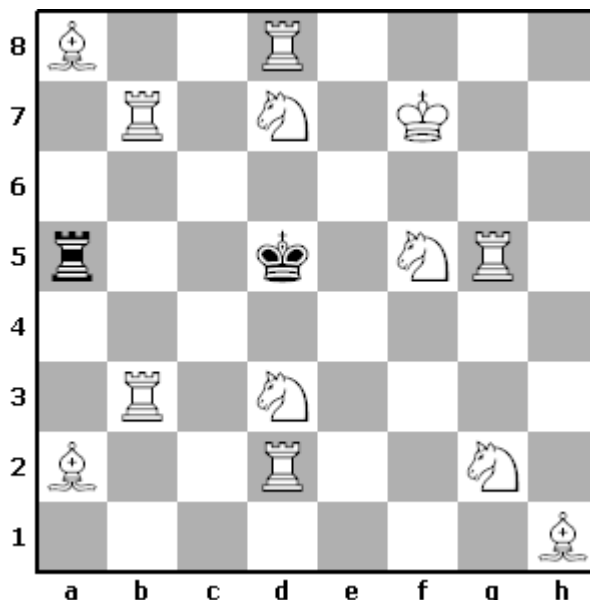
Ответ запиши с помощью краткой шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.

1. _____
----------

Правильный ход: 1.h4

1.h4
------

9. Игроку-Невидимке опять надоело проигрывать, и он придумал для тебя новую хитрую задачу: Белые начинают и объявляют чёрному королю мат в один ход.



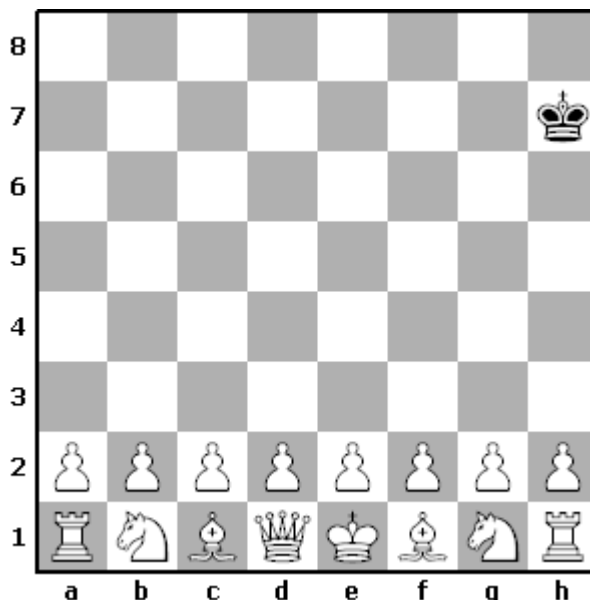
Этот ход запиши с помощью полной шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже. Значок мата (X) там уже записан.

1. \_\_\_\_\_ X

Правильный ход: Kg2 – e3X

1.Kg2 – e3X

**10. Игрок-Невидимка придумал для тебя самую трудную задачу.**



**В положении на диаграмме чёрный король заколдован и не может двигаться. Сделай белыми подряд 4 хода и поставь четвёртым ходом мат. При этом белые не имеют права объявлять чёрному королю шах на первых трёх ходах! Все 4 хода белых запиши с помощью краткой шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже.**

1.	2.	3.	4.
----	----	----	----

Решение: 1. e3 2. Фf3 3. Фf8 4. Cd3X

1. e3	2. Фf3	3. Фf8	4. Cd3X
-------	--------	--------	---------