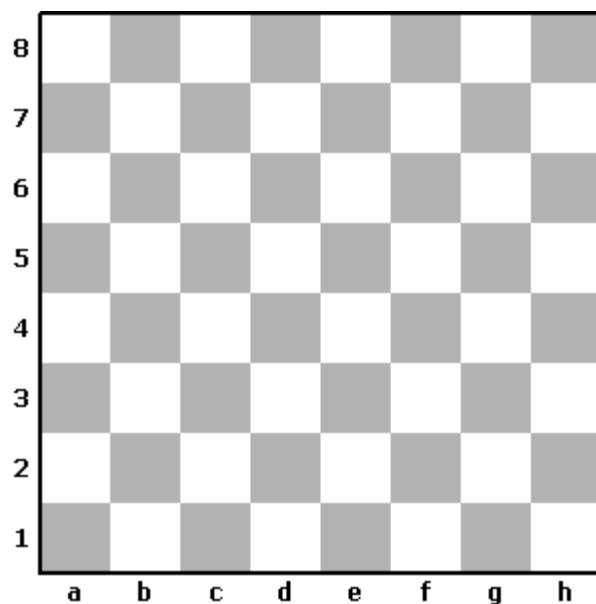


# **ОЛИМПИАДА ПО ШАХМАТАМ (ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ): ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ГРЁЗ**

**В былые времена мальчик с необычным именем Ален побывал в загадочной Стране Грёз. Умение играть в шахматы помогло ему обрести верных друзей, одолеть колдуна Королеву Зла и спасти всё человечество от большой угрозы (<http://suhin.narod.ru/alen2.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen3.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen4.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen5.htm>)**

**Теперь в Страну Грёз можешь отправиться и ты...**

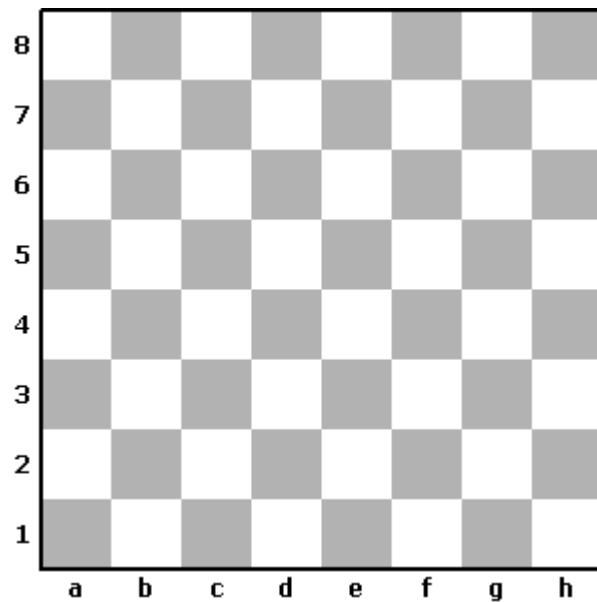
**ТЫ ТРИ РАЗА ХЛОПАЕШЬ В ЛАДОШИ, ОКАЗЫВАЕШЬСЯ В СТРАНЕ ГРЁЗ И ВИДИШЬ ШАХМАТНУЮ ДОСКУ**



**1. Задание "Вертикаль": Сколько всего вертикалей на шахматной доске?**  
Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: 8.

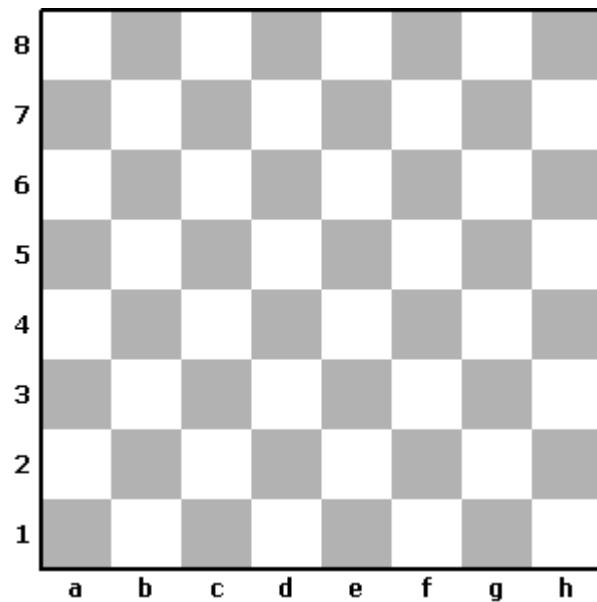
8



2. Задание "Горизонталь": Сколько чёрных полей в любой горизонтали шахматной доски? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: 4.

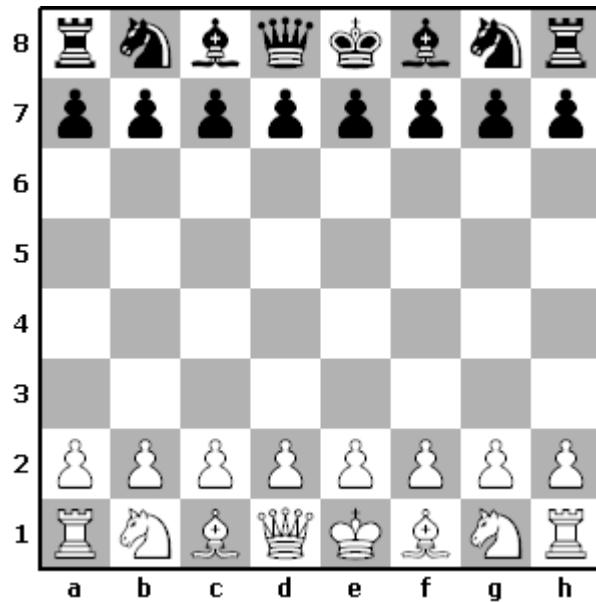
4



3. Задание "Диагональ": Сколько всего на шахматной доске больших диагоналей? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: 2.

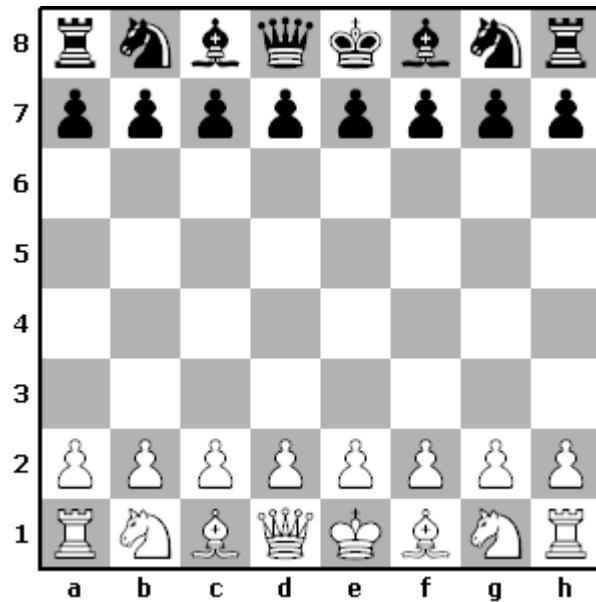
2



4. Задание "Кони": На шахматной доске расположено начальное положение. Сколько всего коней ты видишь? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: 4.

4

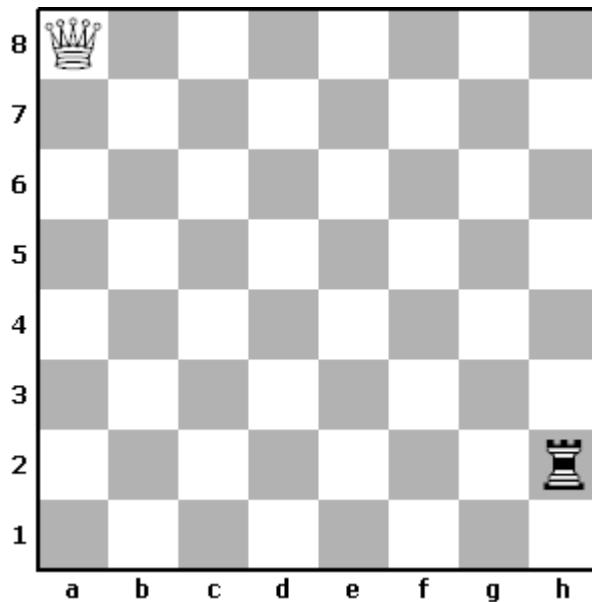


5. Задание "Фигуры": На шахматной доске расположено начальное положение. Сколько фигур расположено на восьмой горизонтали? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

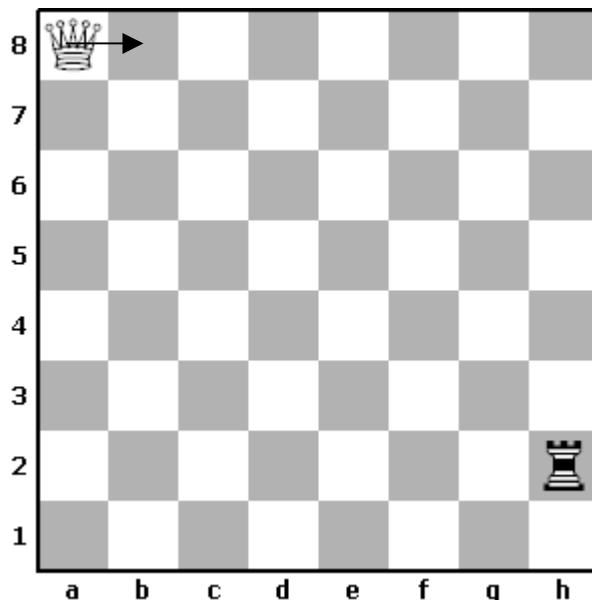
Правильный ответ: 8.

8

**6. Задание "Нападение":** Напади белым ферзём за один ход на чёрную ладью так, чтобы ферзь не оказался под боем. Правильный ход укажи стрелкой.

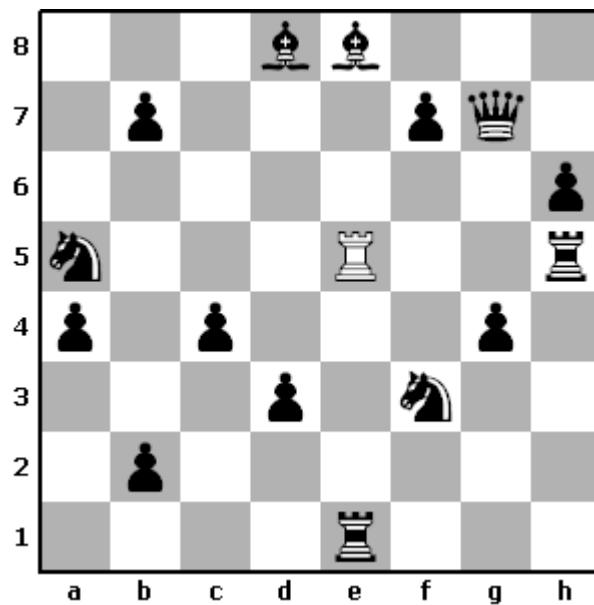


Правильный ответ ниже.

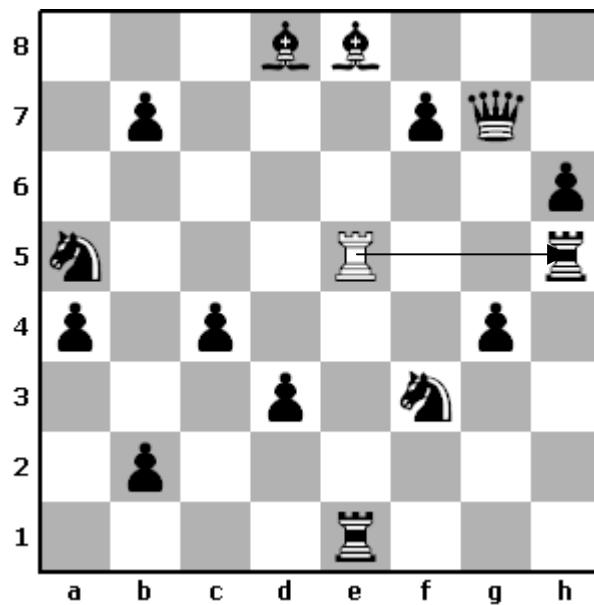


(Пояснение Сухина: То есть, ферзь передвинется на одно поле направо по горизонтали)

7. Задание "Взятие ладьёй": Побей белой ладьёй незащищённую чёрную фигуру. Верный ход укажи стрелкой.

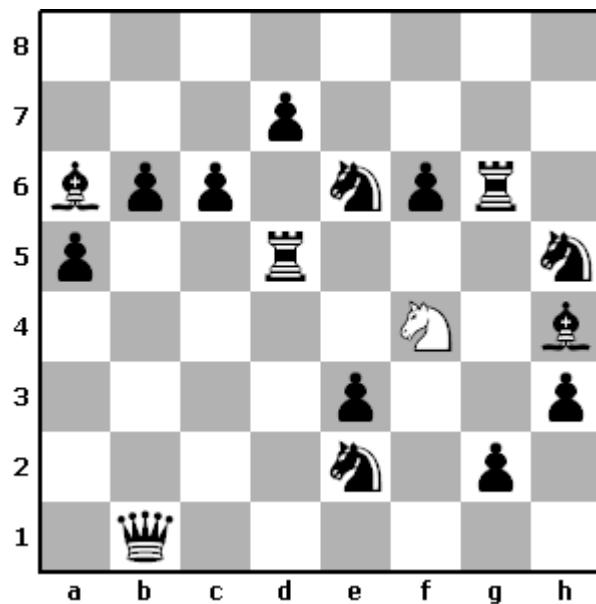


Правильный ответ ниже.

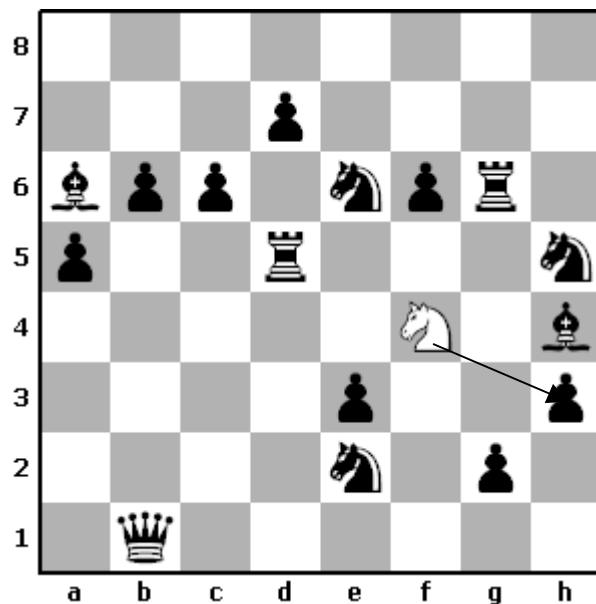


(Пояснение Сухина: То есть, белая ладья побьёт правую ладью)

8. Задание "Взятие конём": Побей белым конём незащищённую чёрную фигуру или пешку. Верный ход укажи стрелкой.

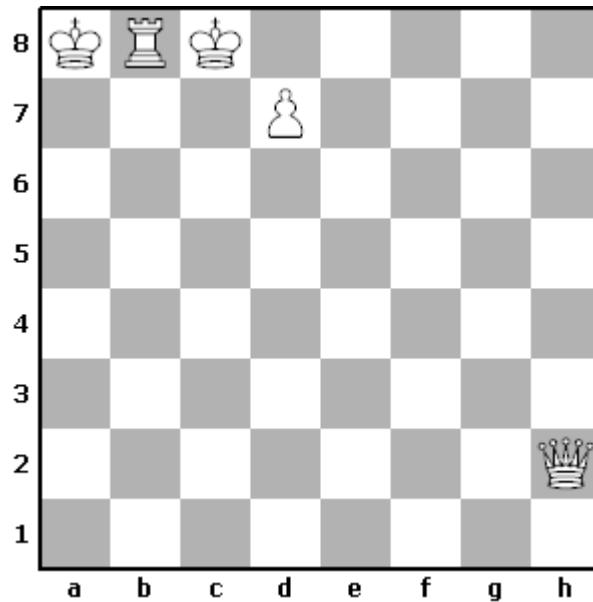


Правильный ответ ниже.



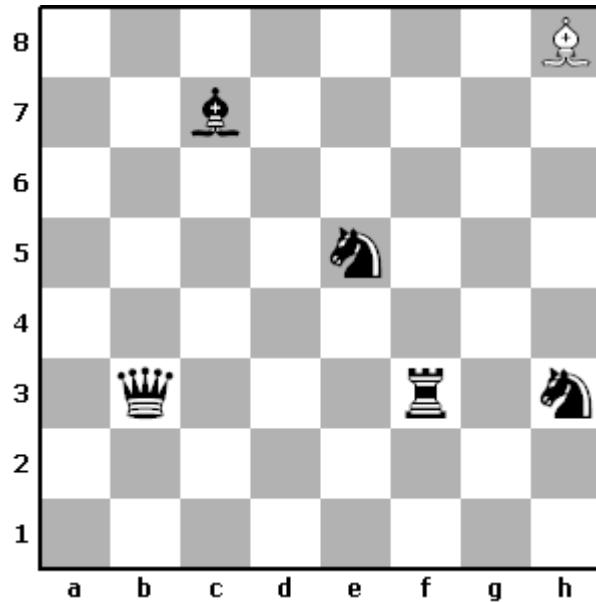
(Пояснение Сухина: То есть, белый конь побьёт чёрную пешку)

9. Задание "Раскраска": Закрась ручкой или карандашом такие чёрные фигуры, чтобы в позиции на диаграмме был мат чёрному королю.



Правильный ответ для проверки: чёрными должны быть король с8 и пешка d7.

**10. Задание "Перехитри часовых":** Какое наименьшее количество ходов потребуется белому слону, чтобы добраться до нижнего чёрного 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 g7-h6-d2-e1-h4-e7-c5-d4-a1. 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)

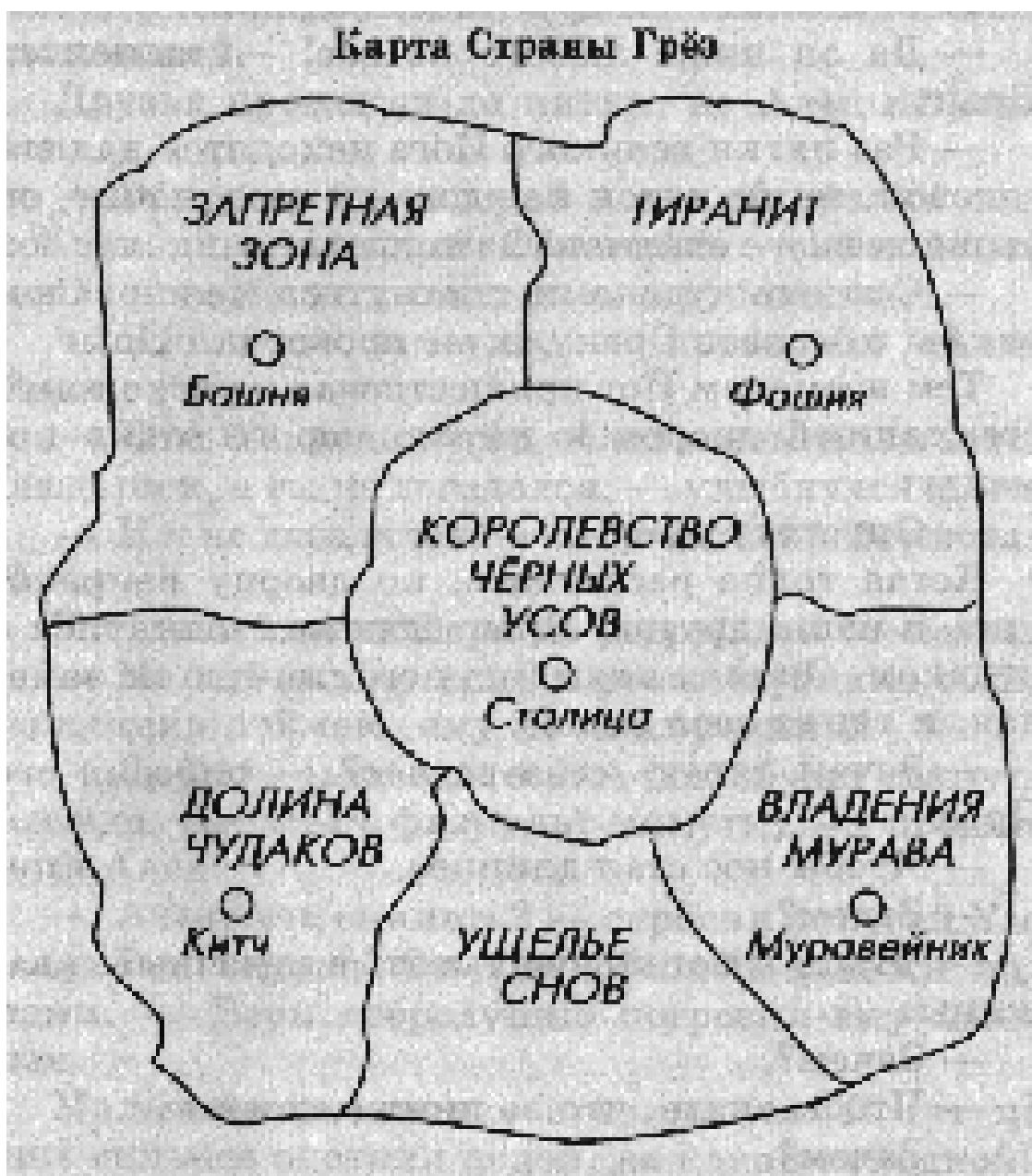
# ОЛИМПИАДА ПО ШАХМАТАМ (ДЛЯ ДЕТЕЙ 7-8 ЛЕТ): ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ГРЁЗ

(по мотивам сказочной повести Игоря Сухина "Страна Грёз")

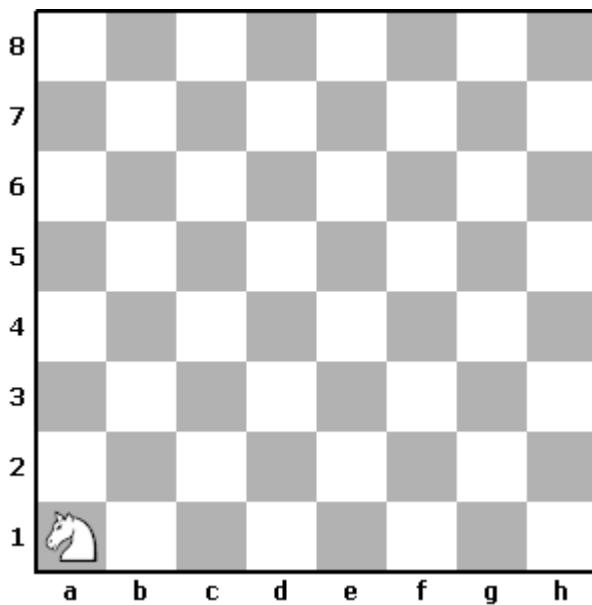
Однажды мальчик с необычным именем Ален побывал в загадочной Стране Грёз. Умение играть в шахматы помогло ему обрести верных друзей, одолеть колдуна Королеву Зла и спасти всё человечество от большой угрозы

(<http://suhin.narod.ru/alen2.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen3.htm>,  
<http://suhin.narod.ru/alen4.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen5.htm>)

Теперь в Страну Грёз можешь отправиться и ты...



**ДОБРАЯ ФЕЯ РАССВЕТА ПЕРЕНОСИТ ТЕБЯ В СТРАНУ ГРЁЗ, И ТЫ  
ВИДИШЬ ОГРОМНУЮ ШАХМАТНУЮ ДОСКУ**



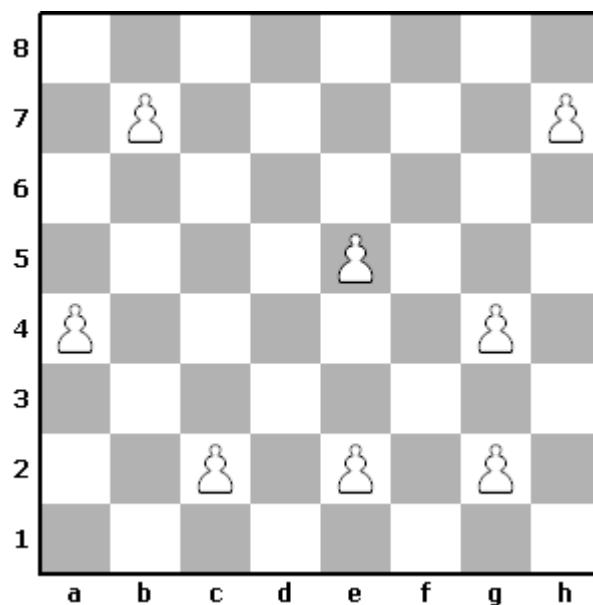
**1. На поле a1 тебя терпеливо ждёт шахматный конь. Ты садишься на него и скакешь в Королевство Чёрных Усов. Чтобы попасть туда, ты должен за наименьшее количество ходов доскакать до поля a8. Сколько прыжков коня придётся сделать? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

Правильный ответ: 5.

5

(Пояснение Сухина: правильных маршрутов много, поэтому указывать их не нужно).

2. В королевском дворце Столицы Королевства Чёрных Усов тебя приветливо встречает сам король Чёрный Ус. Он уверяет, что тебя ждёт большое путешествие по Стране Грёз, и сейчас тебе нужно отправиться в крепость Тю-Рьма, чтобы помочь мальчику Алену освободить принца Верна. Чтобы проверить твои способности, король кладёт перед тобой шахматную доску, ставит на неё 8 белых пешек, даёт тебе в руки белого ферзя и предлагает догадаться, на какое поле его нужно поставить, чтобы он защитил все 8 белых пешек.



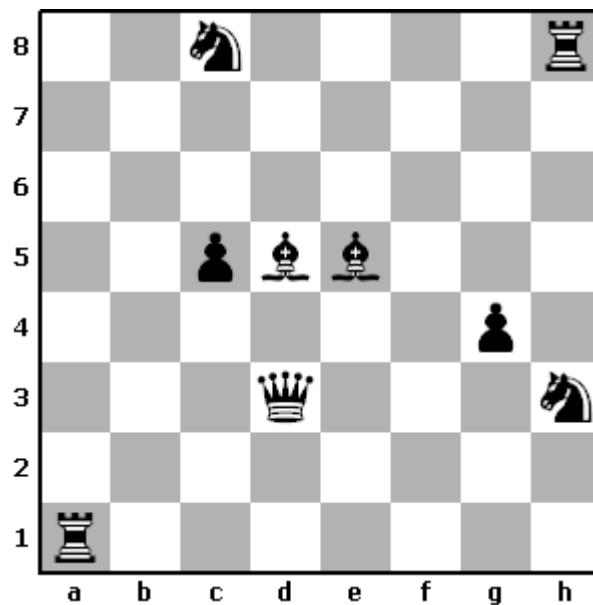
Ответ запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.

Φ	_____
---	-------

Правильный ответ: Фe4.

Фe4
-----

3. Ты приходишь вместе с Аленом в крепость Тю-Рьма, и чтобы освободить принца Верна, должен решить хитрую задачу, которую придумал Начальник крепости. Пол в комнате, где вы оказались, выполнен как шахматная доска. На ней расположено много чёрных фигур. Вот так.

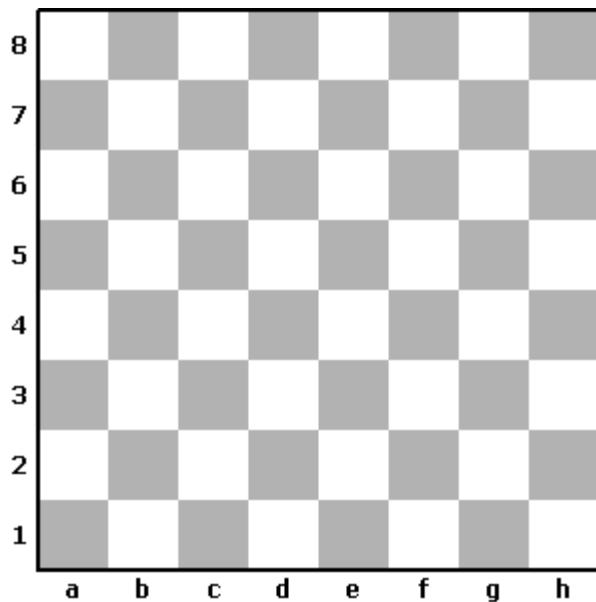


Догадайся, на какое свободное поле тебе нужно встать, чтобы чёрные фигуры тебя не заметили (не могли побить за один ход). Ответ запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: d7

d7

**4. Вместе с Аленом и Верном ты отправляешься на поиски девочки Таяны и встречаешь умного попугая по имени Ум. Чтобы он стал другом, тебе нужно решить его задачу: Какое наименьшее количество белых ладей нужно расставить на шахматной доске, чтобы они контролировали (держали под ударом) все свободные поля шахматной доски (при условии, что под рукой сколько угодно ладей)?**



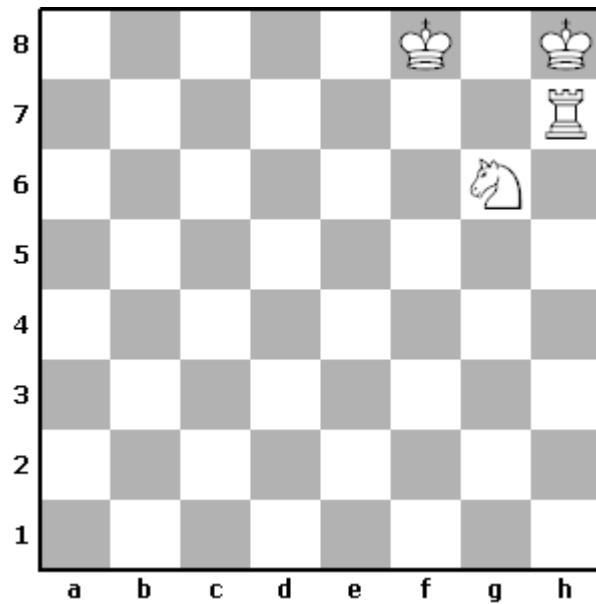
**Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

**Правильный ответ: 8.**

8

(Пояснение Сухина: правильных маршрутов много, поэтому указывать их не нужно).

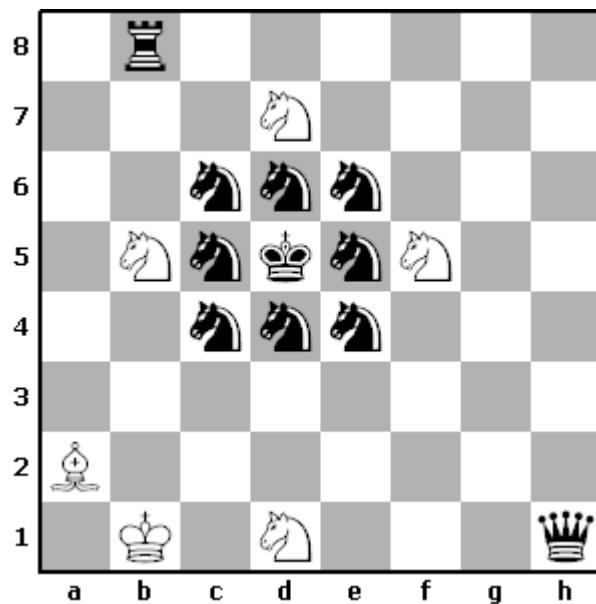
**5. Ты с друзьями приходишь во Владения Мурава – повелителя огромных муравьёв-амазонок. Чтобы продолжить путешествие, Вы должны получить у Мурава волшебный ключ, который открывает все двери. Для этого нужно обыграть Мурава в шахматы. Ты играешь чёрными, и тебе удаётся объявить ему мат. И вдруг все чёрные фигуры превращаются в белые.**



**Закрась ручкой или карандашом в чёрный цвет такие фигуры, чтобы в позиции на этой диаграмме был мат белому королю. И тогда волшебный ключ – ваш!**

Правильный ответ для проверки: чёрными должны быть король f8 и конь g6.

**6. С помощью волшебного ключа вы попадаете в Ущелье Снов и должны добыть Бездонную чашу, которую стережёт её Хранитель. Он её отдаст, если найдёшь за белых мат в 1 ход в такой хитрой задаче.**



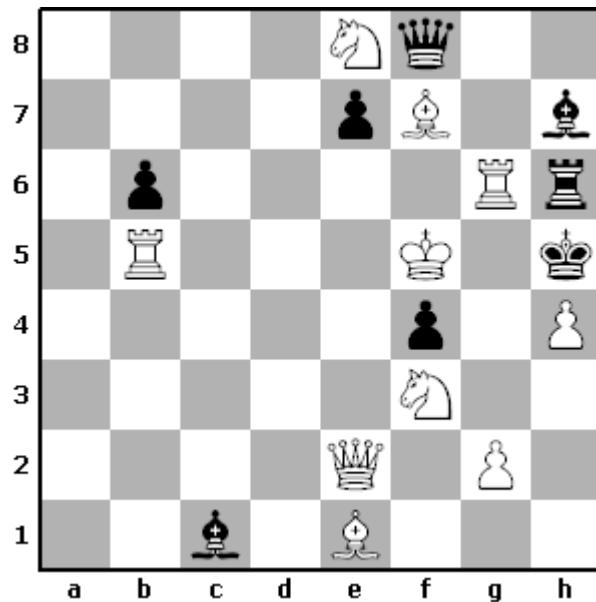
Этот ход запиши с помощью шахматной нотации в прямоугольнике, нарисованном ниже. Значок мата (X) там уже записан.

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

Правильный ответ: 1. Ke3X

1. Ke3X
---------

**7. Вы приходите в Китч – главный город Долины Чудаков, и ты играешь белыми в шахматы с её правителем – Йогом. Сейчас можешь поставить ему мат в 1 ход. Как?**



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

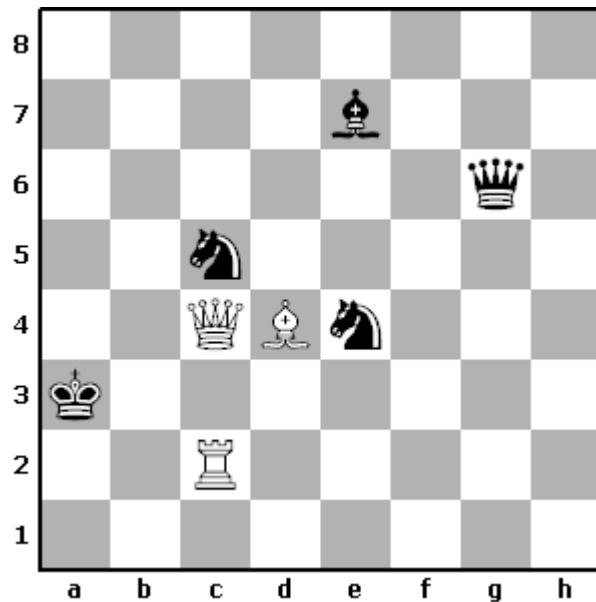
1. \_\_\_\_\_ X

Правильный ответ: 1. Кре6Х

1. Кре6Х

(Пояснение Сухина: мат с помощью открытого шаха - проверено на компьютере).

**8. Чтобы двигаться дальше в Долине Чудаков нужно обыграть в шахматы ещё и Оракула. Ты играешь чёрными, и объявляешь ему мат. Но тут белый король вдруг исчезает с доски. На каком поле он стоял?**

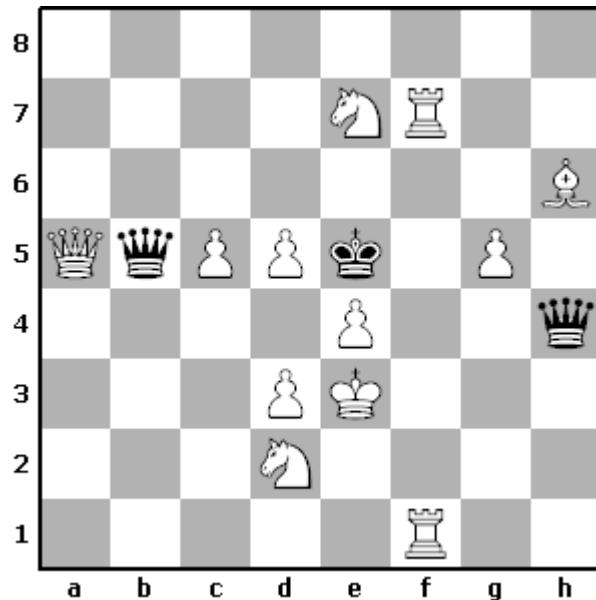


**Это поле запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.**

Правильный ответ: c3

c3

**9. В воинственном Тираните тебе нужно обыграть в шахматы его правителя – коварного Тира. Ты играешь белыми, а Тир – чёрными. Твои фигуры ходят по шахматным правилам, а ферзи Тира могут передвигаться ещё и как кони, поэтому обыграть Тира непросто. Объяви Тиру мат в 1 ход.**



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

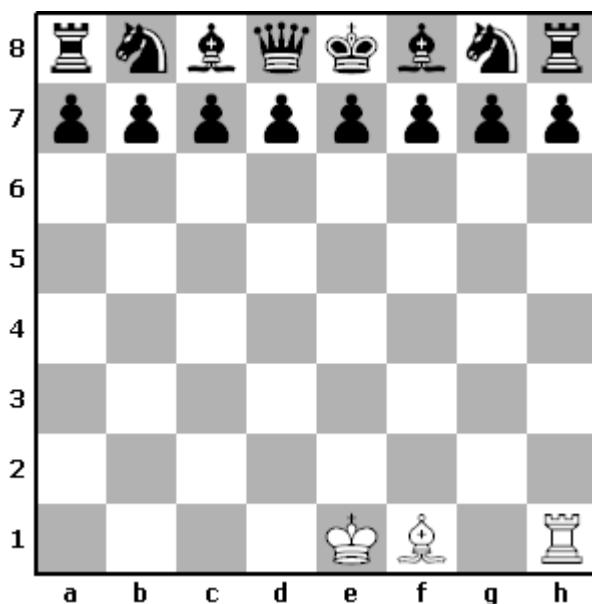
1. \_\_\_\_\_ X

Правильный ответ: 1. Cg7X

1. Cg7X

(Пояснение Сухина: другие варианты не проходят, так как чёрные ферзи ходят и как конь!).

10. И, наконец, ты с друзьями оказываешься в Запретной Зоне. Именно там Королева Зла тержит в темнице девочку Таяну, с которой дружит принц Верн. Ты играешь в шахматы против колдуны белыми, а Королева Зла – чёрными. Перед началом игры Королева Зла дует на шахматную доску, и в твоём войске остаются только 3 фигуры: король, ладья и слон. Но зато, по воле доброй Феи Рассвета, тебе предоставляется право сделать несколько ходов подряд (а чёрные фигуры ходить не будут) и объявить Королеве Зла мат. По условию, каждая из твоих фигур обязательно должна будет передвинуться (сделать какое-то число ходов), но шах разрешается объявлять только последним ходом. На каком ходу в этом случае белые быстрее всего смогут объявить мат? Если решение будет верным, то ты поможешь друзьям освободить девочку Таяну и одолеть Королеву Зла.



Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: 3

3

(Пояснение Сухина: 1. Cc4. 2. 0-0. 3. Cf7X; но не нужно просить указывать всё решение от ребят - это приведёт лишь к сложностям проверки правильности решения).

## **ОЛИМПИАДА ПО ШАХМАТАМ (ДЛЯ ДЕТЕЙ 9-10 ЛЕТ): ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ГРЁЗ**

**(по мотивам сказочной повести Игоря Сухина "Страна Грёз")**

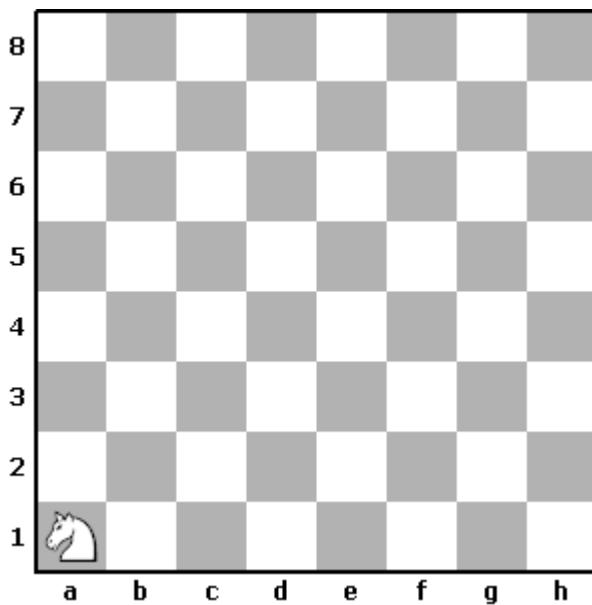
**Как-то мальчик с необычным именем Ален побывал в таинственной Стране Грёз. Умение играть в шахматы помогло ему найти верных друзей, одолеть колдунью Королеву Зла и спасти всё человечество от большой угрозы**

**(<http://suhin.narod.ru/alen2.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen3.htm>,  
<http://suhin.narod.ru/alen4.htm>, <http://suhin.narod.ru/alen5.htm>)**

**Теперь в Страну Грёз можешь отправиться и ты...**



**ДОБРАЯ ФЕЯ РАССВЕТА ПЕРЕНОСИТ ТЕБЯ В СТРАНУ ГРЁЗ, И ТЫ  
ВИДИШЬ ОГРОМНУЮ ШАХМАТНУЮ ДОСКУ**



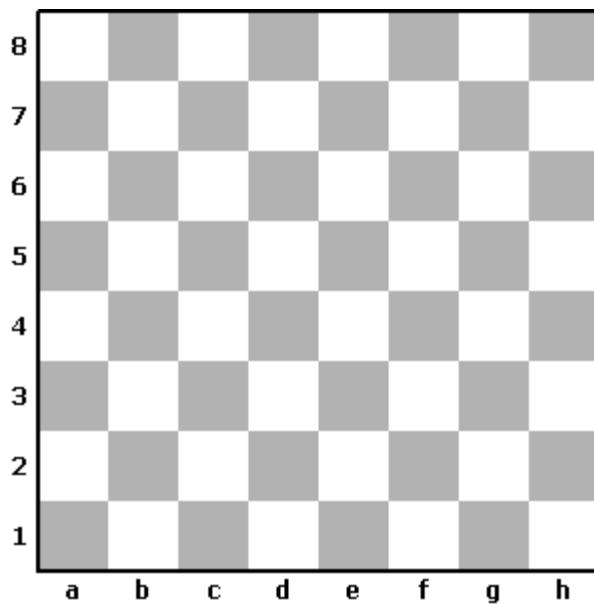
1. На поле a1 тебя поджидает шахматный конь. Ты садишься на него и скакешь в Королевство Чёрных Усов. Чтобы попасть туда, ты должен за наименьшее количество ходов доскакать до поля h8. Сколько прыжков коня придётся сделать? Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: 6.

6

(Пояснение Сухина: правильных маршрутов много, поэтому указывать их не нужно).

**2.** В королевском дворце Столицы Королевства Чёрных Усов тебя встречает король Чёрный Ус. Он объясняет, что тебя ждёт длительное путешествие по Стране Грёз, и сейчас тебе нужно отправиться в крепость ТюРьма, чтобы помочь мальчику Алену освободить принца Верна. Чтобы проверить твои способности, король кладёт перед тобой шахматную доску, и предлагает тебе решить его задачу: Какое наименьшее количество белых слонов нужно расставить на шахматной доске, чтобы они контролировали (держали под ударом) все свободные поля шахматной доски (при условии, что под рукой сколько угодно слонов)?



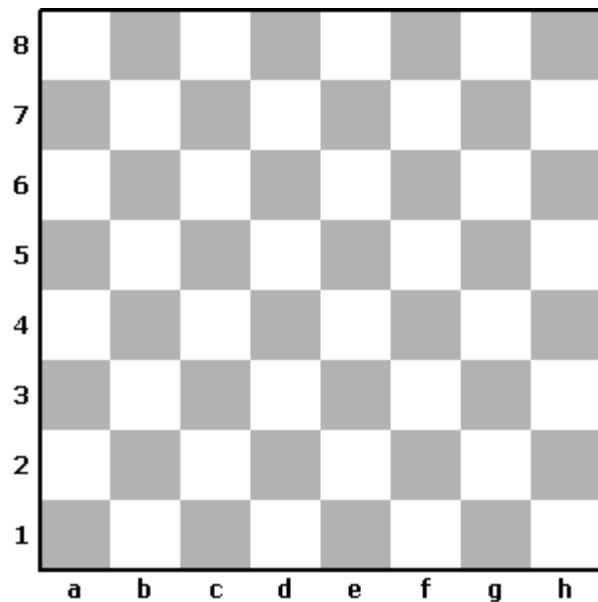
Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: 8.

8

(Пояснение Сухина: правильных решений много, поэтому указывать их не нужно: например все слоны стоят на 4-й горизонтали).

3. Ты вместе с Аленом приходишь в крепость Тю-Рьма, и, чтобы освободить принца Верна, должен решить хитрую задачу, которую придумал Начальник крепости. Пол в комнате, где вы оказались, выполнен как шахматная доска. Какое наибольшее количество белых слонов можно расставить на шахматной доске, чтобы ни один из них не защищал другого (при условии, что под рукой сколько угодно слонов)?



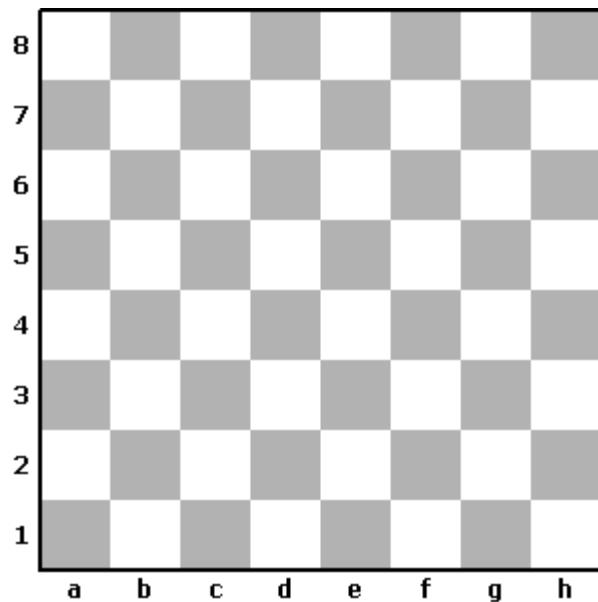
Ответ запиши цифрами в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: 14.

14

(Пояснение Сухина: правильных решений много, поэтому указывать их не нужно: например 8 слонов стоят на первой горизонтали, а ещё 6 - на последней - кроме углов).

**4. Вместе с Аленом и Верном ты отправляешься на поиски девочки Таяны и встречаешь умного попугая по имени Ум. Чтобы он стал другом, тебе нужно решить его задачу: Какое наименьшее количество белых ферзей нужно расставить на шахматной доске, чтобы они контролировали (держали под ударом) все свободные поля шахматной доски (при условии, что под рукой сколько угодно ферзей)?**



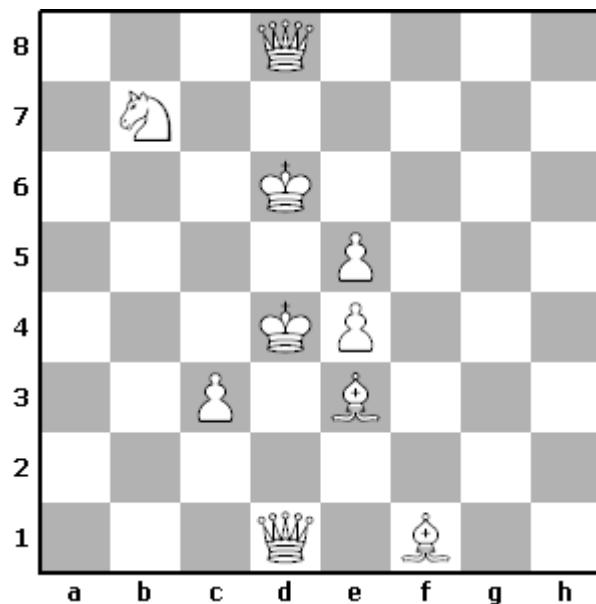
**Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

**Правильный ответ: 5.**

5

(Пояснение Сухина: правильных решений много - зеркальных, поэтому указывать их не нужно)

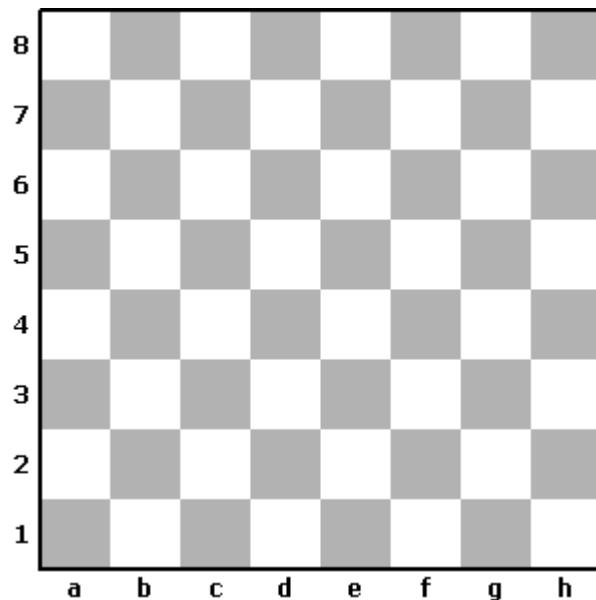
**5. Ты с друзьями приходишь во Владения Мурава – повелителя огромных муравьёв-амазонок. Чтобы продолжить путешествие, Вы должны получить у Мурава волшебный ключ, который открывает любые двери. Для этого нужно обыграть Мурава в шахматы. Ты играешь чёрными, и тебе удаётся объявить ему мат. И вдруг все чёрные фигуры превращаются в белые.**



**Закрась ручкой или карандашом в чёрный цвет такие фигуры, чтобы в позиции на диаграмме был мат белому королю. И тогда волшебный ключ – твой!**

Правильный ответ для проверки: чёрными должны быть король d6, Фd8, Кb7, Cf1 и пешка e5.

**6. С помощью волшебного ключа вы попадаете в Ущелье Снов и должны добыть Бездонную чашу, которую стережёт её Хранитель. Он её отдаст, если найдёшь ответ такой хитрой задачи: Какое наибольшее количество белых ферзей можно расставить на шахматной доске, чтобы ни один из них не защищал другого (при условии, что под рукой сколько угодно ферзей)?**



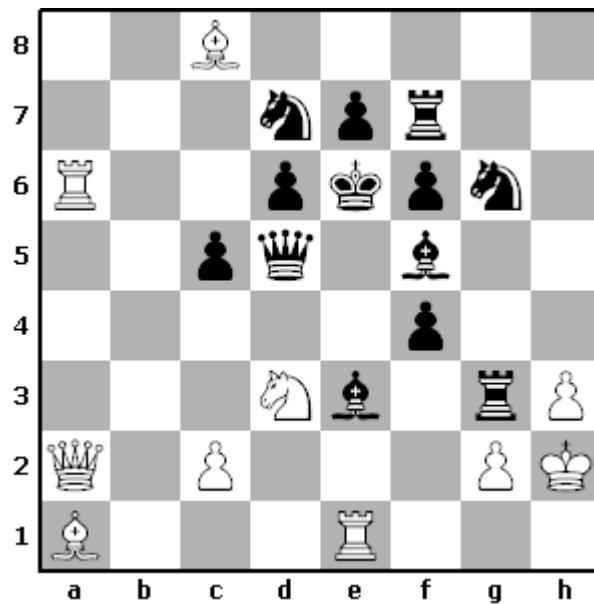
**Ответ запиши цифрой в квадрате, нарисованном ниже.**

Правильный ответ: 8.

8

(Пояснение Сухина: правильных решений много, поэтому указывать их не нужно)

**7. Вы приходите в Китч – главный город Долины Чудаков, и ты играешь белыми в шахматы с её правителем – Йогом. Сейчас нужно поставить ему мат в 1 ход. Как?**



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

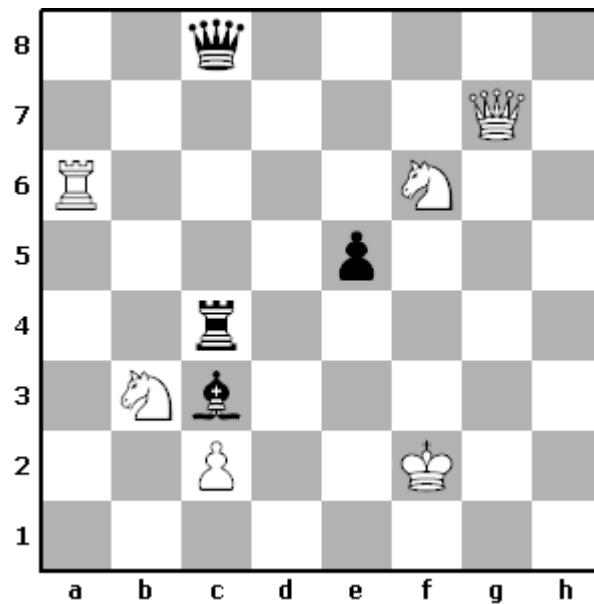
1. \_\_\_\_\_ X

Правильный ответ: 1. K:c5X

1. K:c5X

(Пояснение Сухина: мат с помощью связки - проверено на компьютере).

**8. Чтобы двигаться дальше в Долине Чудаков нужно обыграть в шахматы ещё и Оракула. Ты играешь белыми, и объявляешь ему мат. Но тут чёрный король вдруг исчезает с доски. На каком поле он стоял?**

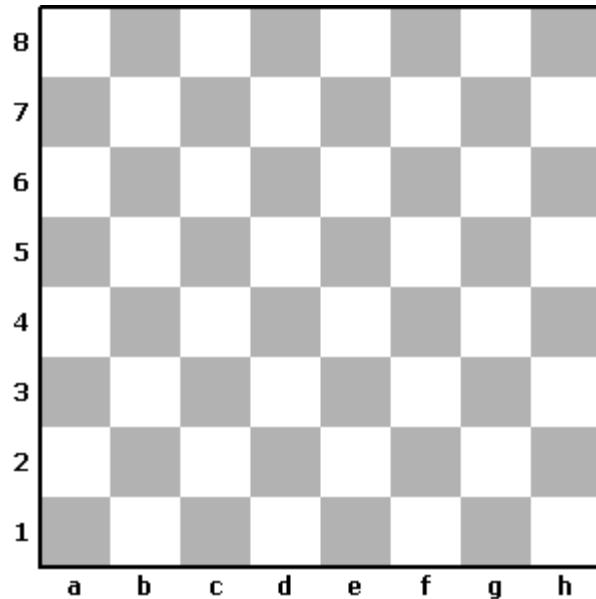


Это поле запиши с помощью шахматной нотации в квадрате, нарисованном ниже.

Правильный ответ: d4

d4

**9. В воинственном Тираните тебе нужно решить головоломку, которую дал его правитель – Тир: Какое наименьшее количество белых коней нужно расставить на шахматной доске, чтобы они контролировали (держали под ударом) все свободные поля шахматной доски (при условии, что под рукой сколько угодно коней)?**



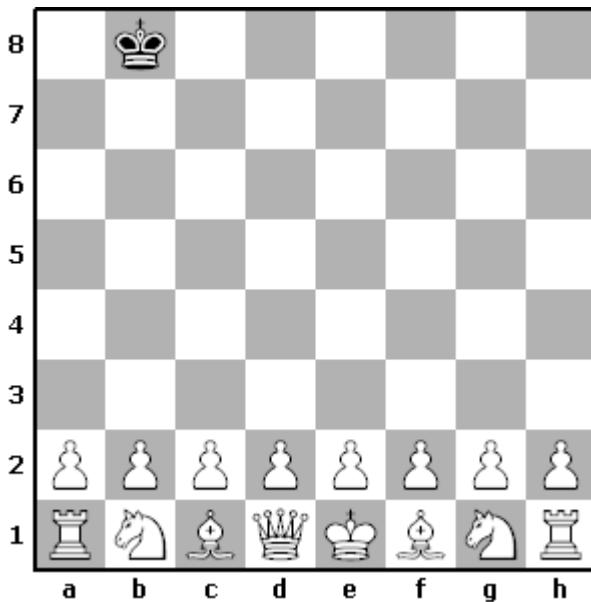
**Ответ запиши цифрами в квадрате, нарисованном ниже.**

Правильный ответ: 12.

12

(Пояснение Сухина: правильных решений много - зеркальных, поэтому указывать их не нужно)

**10. И, наконец, ты с друзьями оказываешься в Запретной Зоне. Именно там Королева Зла держит в темнице девочку Таяну, с которой дружит принц Верн. Чтобы развеять чары зла и освободить Таяну, тебе нужно решить вот такую задачу Королевы Зла.**



**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.

Правильные ответы:

1. e3

2. Ca6

3. Ff3

4. Fb7X

или при другом порядке 2 и 3 ходов:

1. e3

2. Ff3

3. Ca6

4. Fb7X