

УЧИМСЯ ИГРАТЬ В ШАШКИ

(МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ)

Автор-составитель: Косиневский А.А.
педагог дополнительного
образования ДДЮТ

Тольятти - 2017 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Несколько слов для родителей.....	3
С чего начинать.....	4
Правила, которые нужно знать.....	8
А теперь – решайте!.....	10
Решения.....	35

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Уважаемые родители!

Давно известно, что шашки это не только развлечение, но и источник творческого и интеллектуального развития ребенка. А лучший способ привлечь его к занятиям шашками – научить комбинационным приемам с целью достижение поставленной цели – выигрыша партии. Хочу обратить особое внимание на то, что вы – главное действующее лицо в обучении вашего ребенка. Поэтому сначала было бы хорошо, если вы сами освоите эти приемы, а затем заинтересуете ребенка поисками правильных решений. Не исключено, что сразу не удастся найти решение каждой комбинации, тогда придется заглянуть в конец книжки. Делать это следует в крайнем случае, но прежде всего – надо познакомить ребят с нотацией доски, записью партий и несколькими основными правилами.

С ЧЕГО НАЧИНАТЬ

Дорогой юный друг!

Очень хорошо, что ты открыл эту книжку, Ведь это значит ,что ты хочешь научиться играть в одну из самых интереснейших игр на свете.

Но уметь играть в шашки – это не просто знать, как делать ходы, как «съесть» шашку и как пройти в дамки. И даже мало знать все правила. Ведь как бы ни было интересно играть – самое приятное и захватывающее – это добиться победы в партии. А чтобы добиться победы, надо уметь решать комбинации.

Комбинация – это несколько ходов, связанных между собой, при которых, пожертвовав одну или больше шашек (дамок), можно: пройти в дамки; выиграть одну или несколько шашек противника; добиться ничьей в трудной позиции.

Но прежде чем перейти к комбинациям, которые необходимо решить тебе самостоятельно, надо знать, **как записываются отдельные позиции, ходы и решения.**

Посмотрим на шашечную доску. На ней слева – снизу вверх по порядку – стоят цифры, а внизу – слева направо – буквы латинского алфавита. Так обозначаются ряды на доске. Пересечение рядов образует поле (клетку). Шашки стоят на темных полях, причем белые шашки – в рядах 1, 2, 3, а черные – в рядах – 8, 7, 6, (диаграмма № 1. Каждое поле имеет обозначение: букву и цифру, (диаграмма № 2). По ним можно определить место (позицию) каждой шашки. А отмечая буквой и цифрой каждый ход каждой шашки – с какого поля и, на какое поле она пошла – можно записать всю партию.

Диаграмма № 1

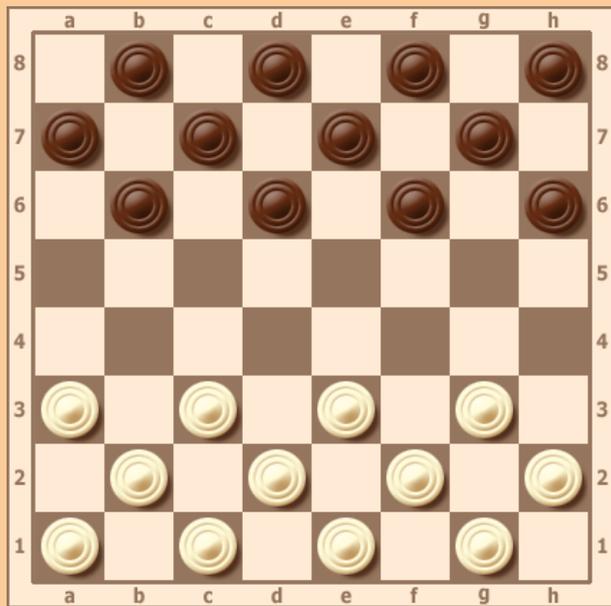
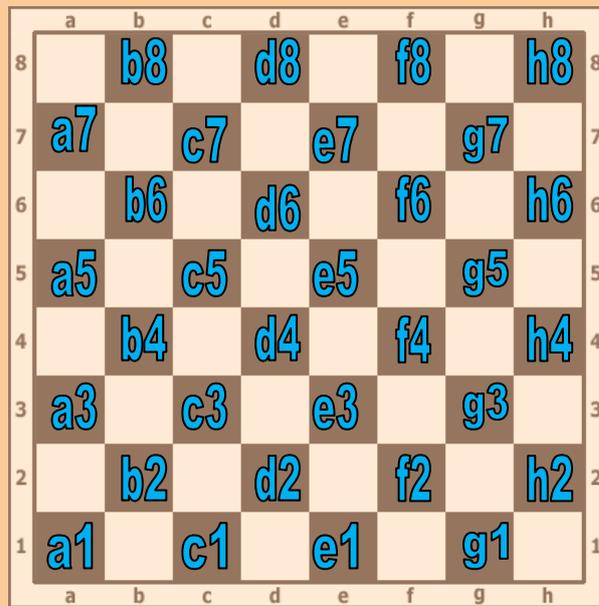


Диаграмма № 2



Как ведется запись партии?

Сначала указывается порядковый номер хода. Далее записывается поле с которого делает ход белая шашка и ставится знак “ - “ (тире) и записывается поле на которое шашка сделала ход. После хода белых записывается ход черной шашки. Если ход сделан с взятием шашки (дамки), то между обозначением позиции ставится знак “ : “ (двоеточие). Если запись начинается с хода черных, то после номера хода ставятся три точки, а затем пишется ход черных (1. ... b8-c7). Вот как выглядит запись партии: 1. g3-h4 b6-a5 2. f2-g3 c7-b6 3. e3-f4 f6-e5? 4. f4-g5! h6:f4 5. c3-d4 e5:c3 6. d2:b4 a5:c3 7. g3:a5x и белые выигрывают.

ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ НУЖНО ЗНАТЬ

- Шашка может ходить только вперед, а бить – и вперед и назад.
- Если шашка, передвигаясь по доске, достигает поля в последнем ряду, она становится дамкой.
- Шашка обязательно должна побить (снять с доски) шашку (или дамку) противника при своем ходе, если за ней есть свободное поле.
- Если за шашкой противника есть несколько свободных полей подряд, то дамка, взяв эту шашку, может остановиться на любом из свободных полей.
- Дамка обязательно должна побить одну или несколько шашек (или дамек) противника, если только эти шашки, находятся на одной линии (диагонали) с дамкой и если за ней имеется несколько свободных полей.
- Если можно взять несколько шашек (или дамек) разными ходами, игрок имеет право выбрать любой из ходов.

- Побив несколько шашек (или дамок), снять их с доски можно только после окончания удара.
- Нельзя одним ходом два раза перескакивать через одну и ту же шашку, но можно перескакивать через одно и то же поле.

А теперь решайте!

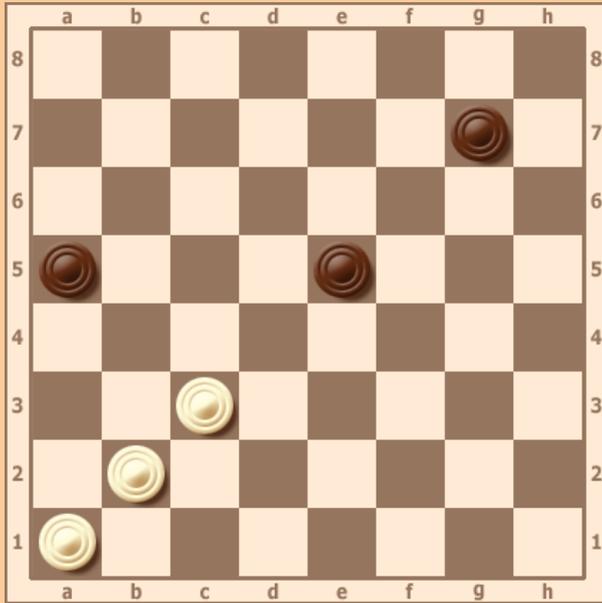
Теперь перейдем к комбинациям. Предлагаемые вам позиции очень часто встречаются в игре. Вот как расположены они в этой книжке.

Сначала идут комбинации, в которых шашки бьют – делают «удар» с поля b2, потом с поля d2, и так далее.

Каждый удар сначала показан на схеме, а потом даны десять комбинаций каждого удара. Самый легкий «орешек» первая комбинация. Чем больше над диаграммой «орешков» - тем труднее найти решение.

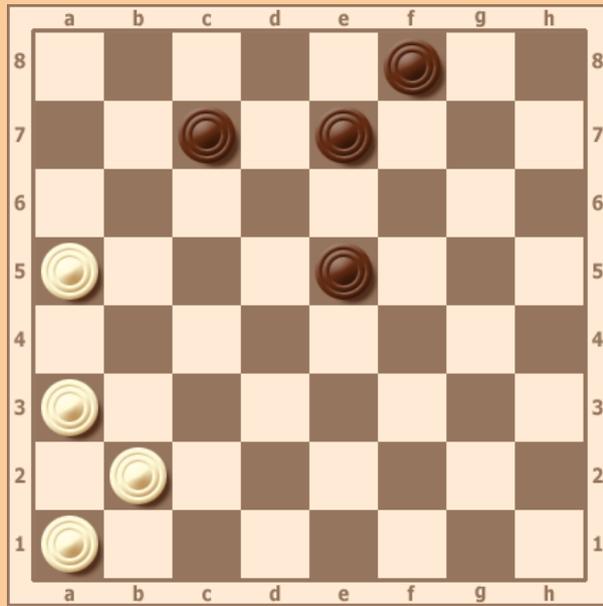
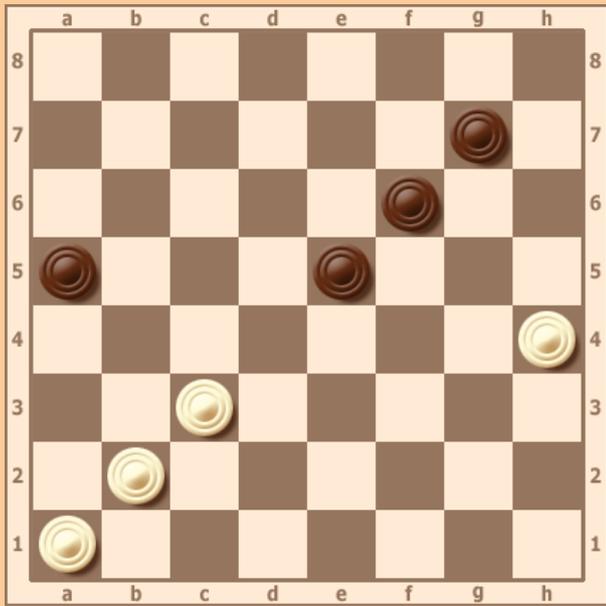
Проверить правильность решения можно в конце книги на страничке решений.

Удар с поля b2 – схема

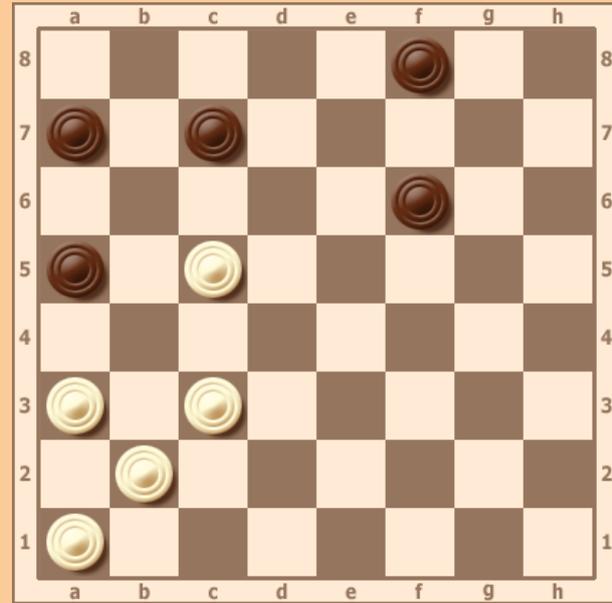
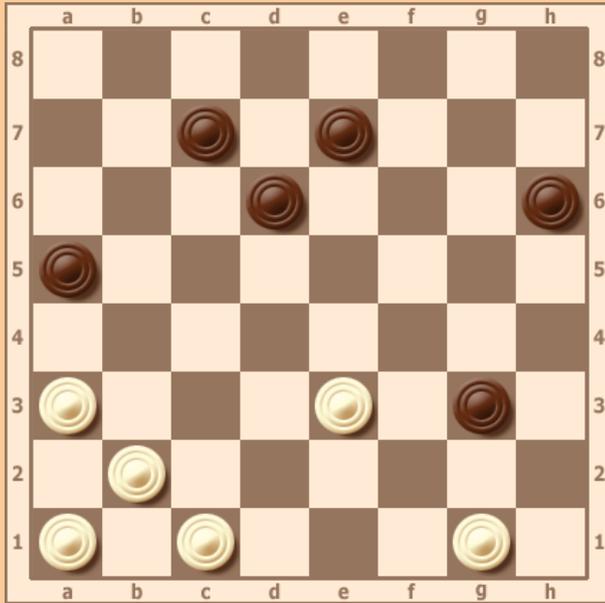


Белые начинают
и выигрывают.
1. c3-b4 a5:c3 2. b2:h8x

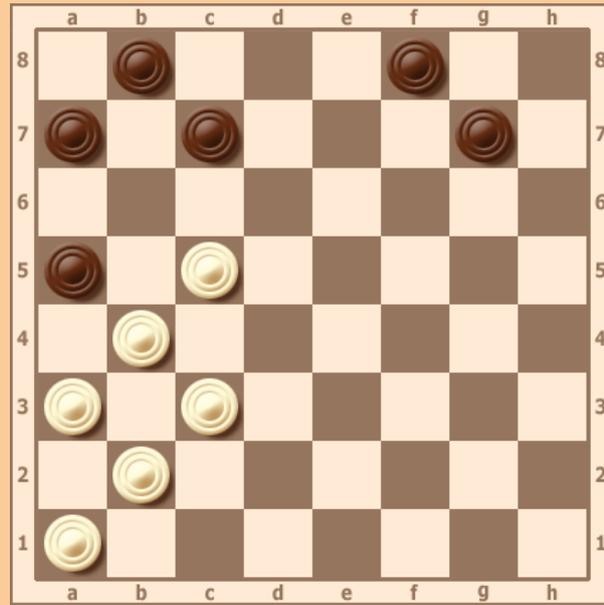
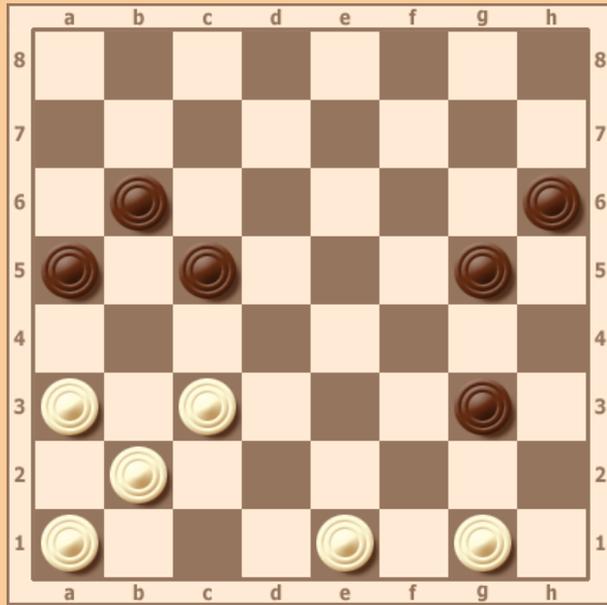
Удар с поля b2



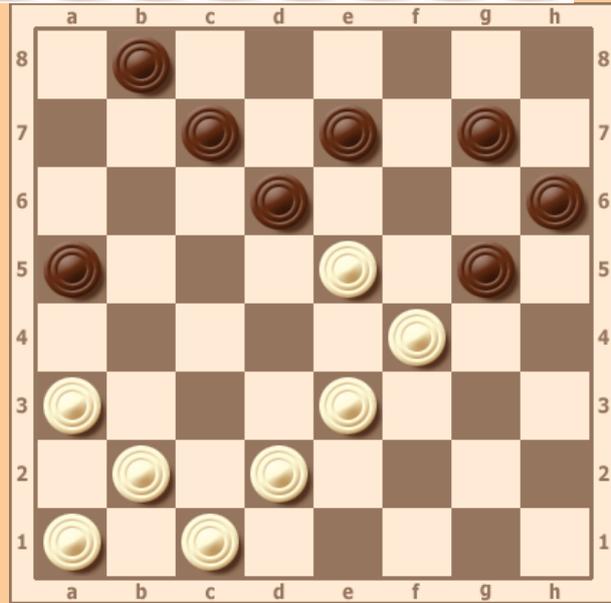
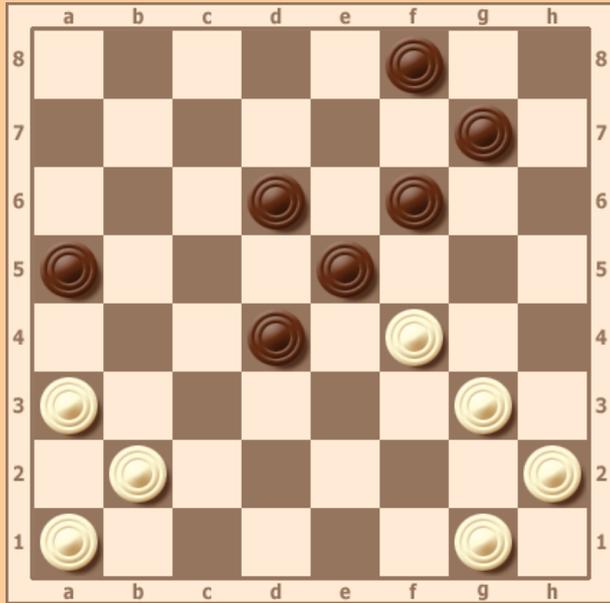
Удар с поля b2



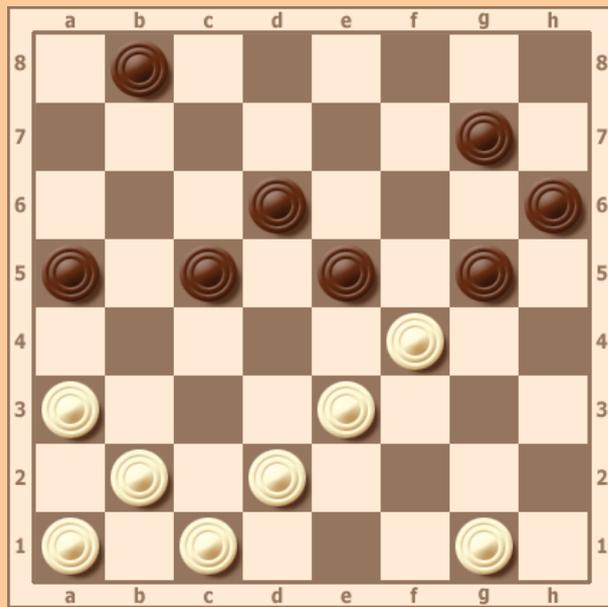
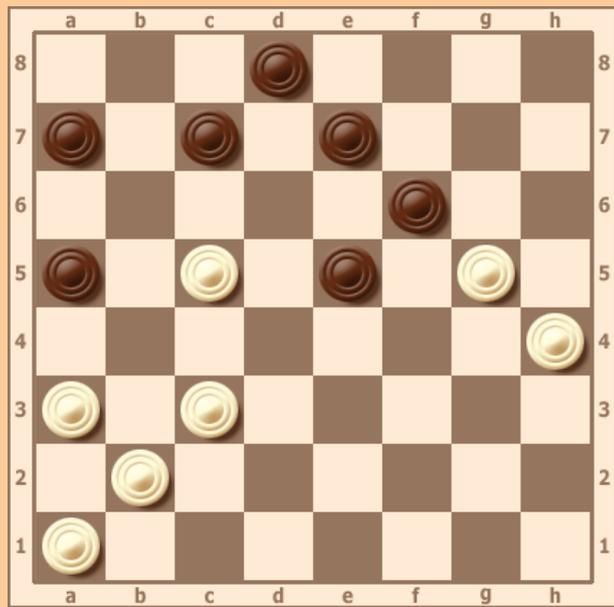
Удар с поля b2



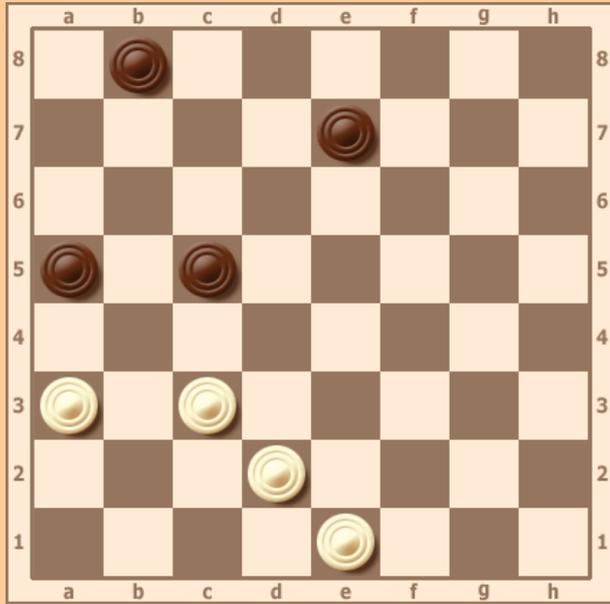
Удар с поля b2



Удар с поля b2



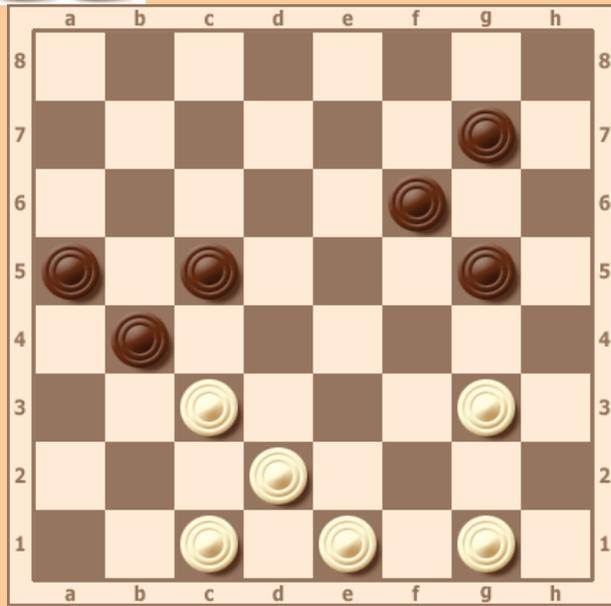
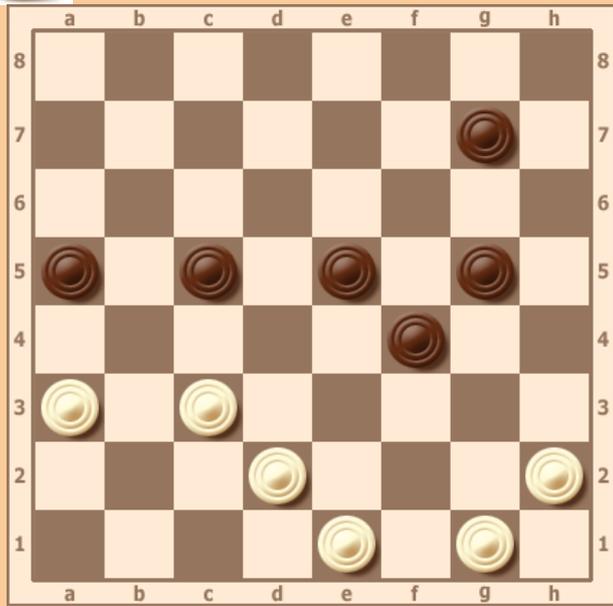
Удар с поля d2 – схема



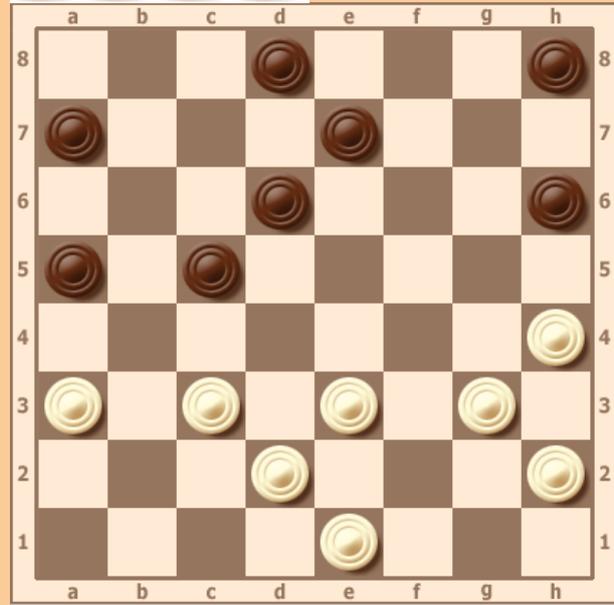
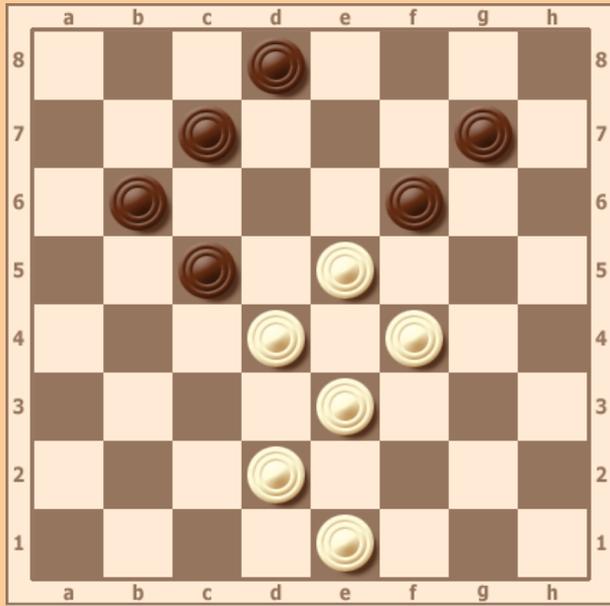
Белые начинают
и выигрывают

1. c3-b4 a5:c3 2. d2:f8x

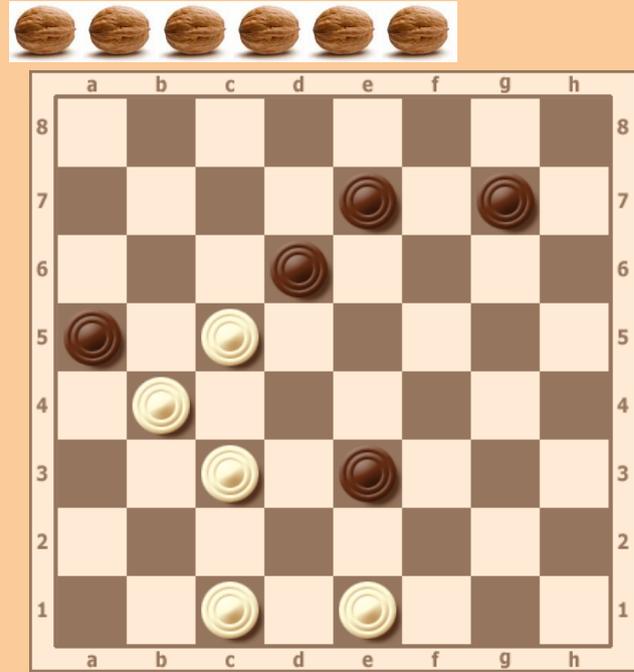
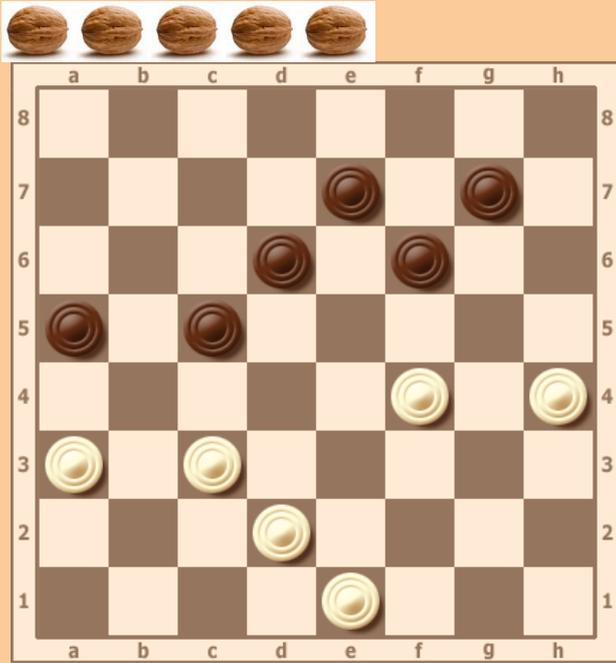
Удар с поля d2



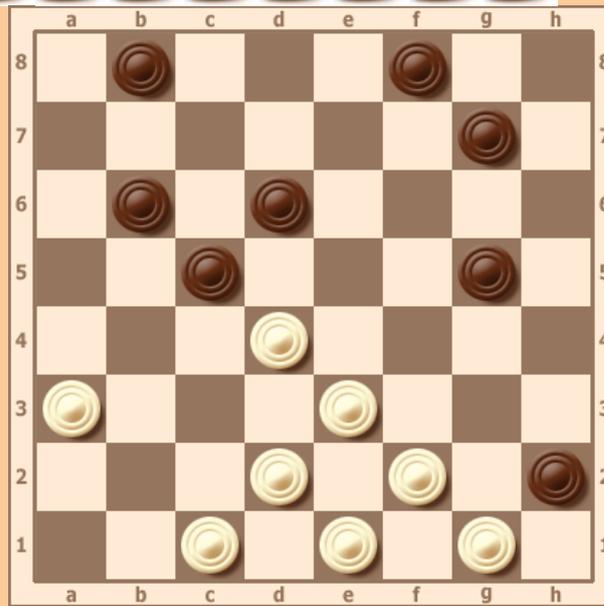
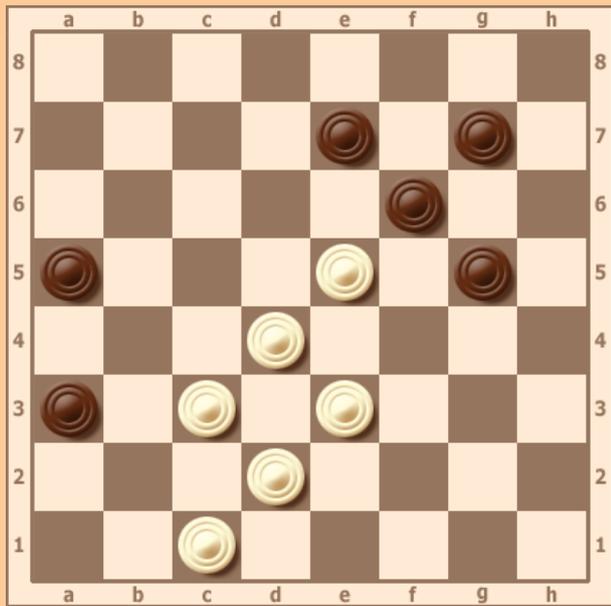
Удар с поля d2



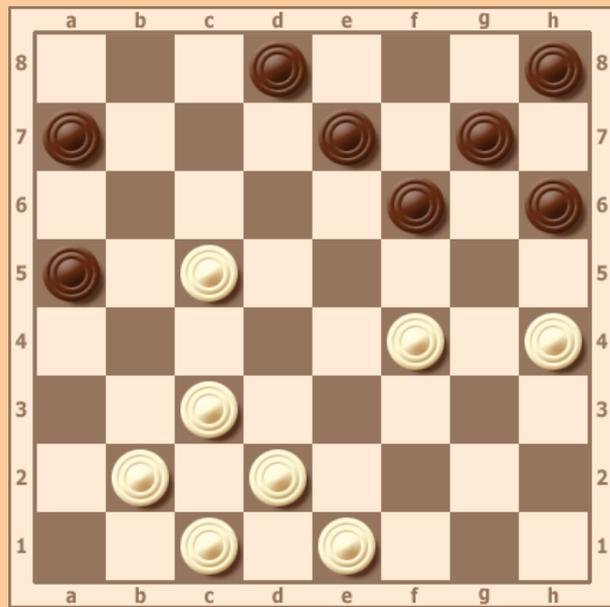
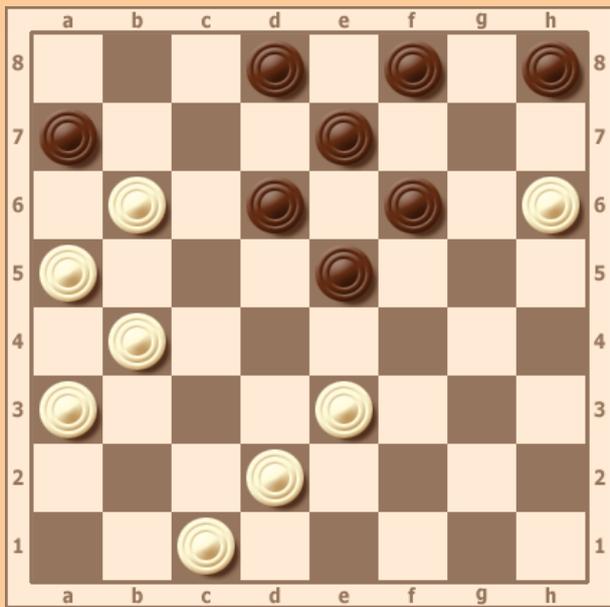
Удар с поля d2



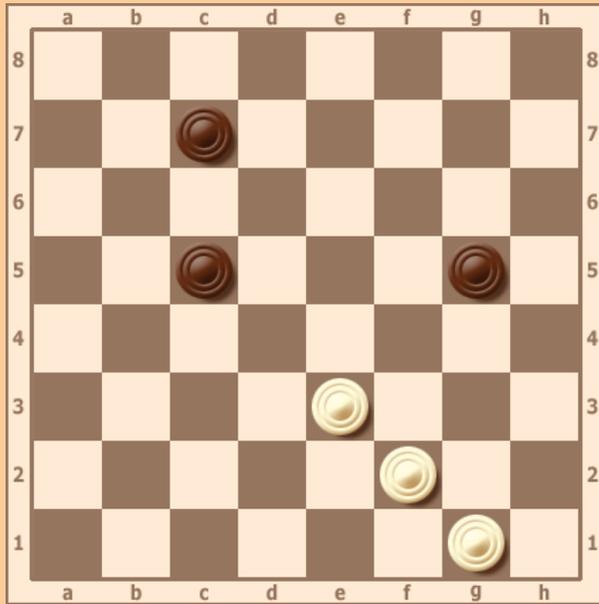
Удар с поля d2



Удар с поля d2



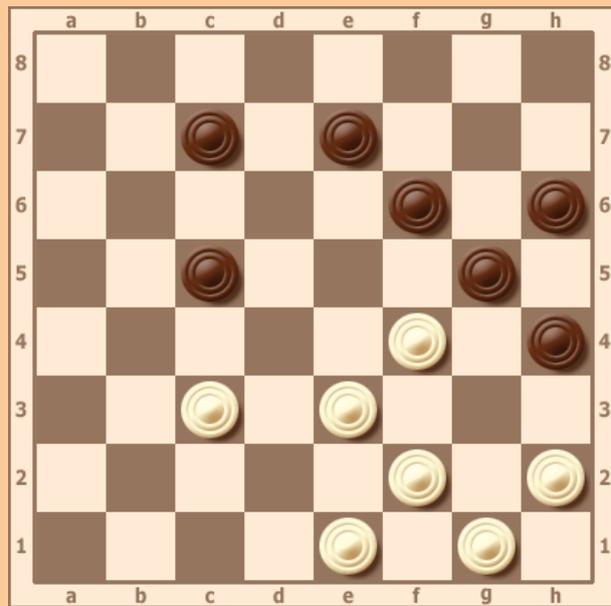
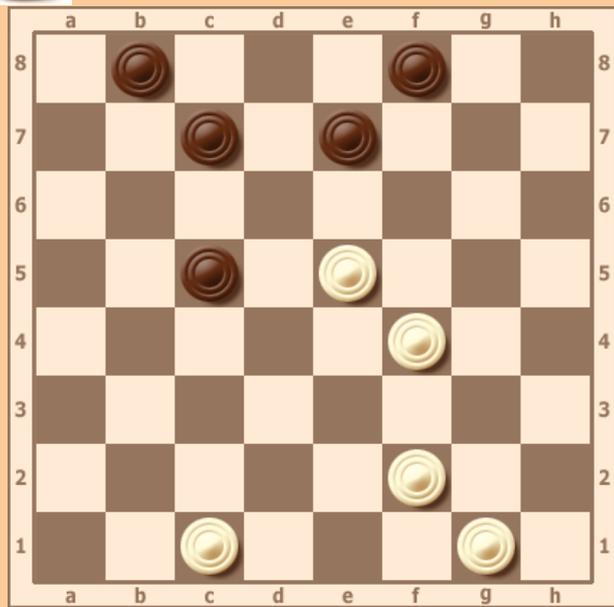
Удар с поля f2 – схема



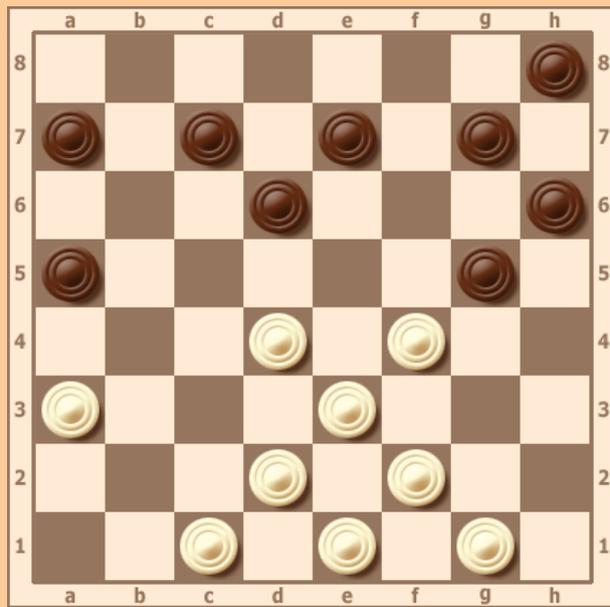
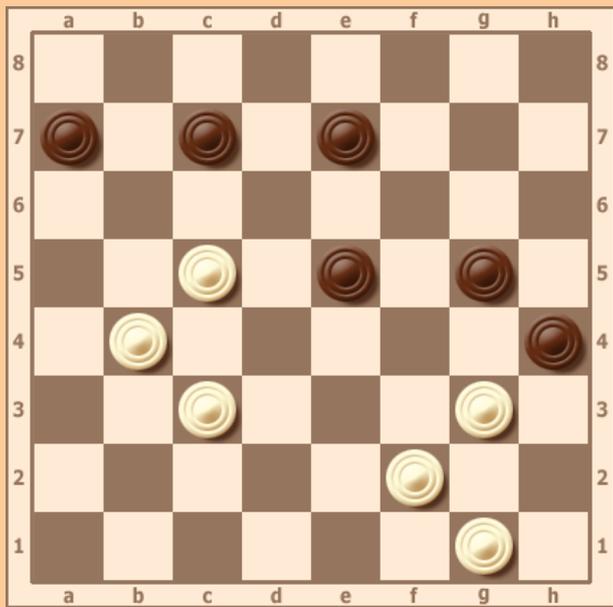
Белые начинают
и выигрывают

1. e3-f4 g5:e3 2. f2:d8x

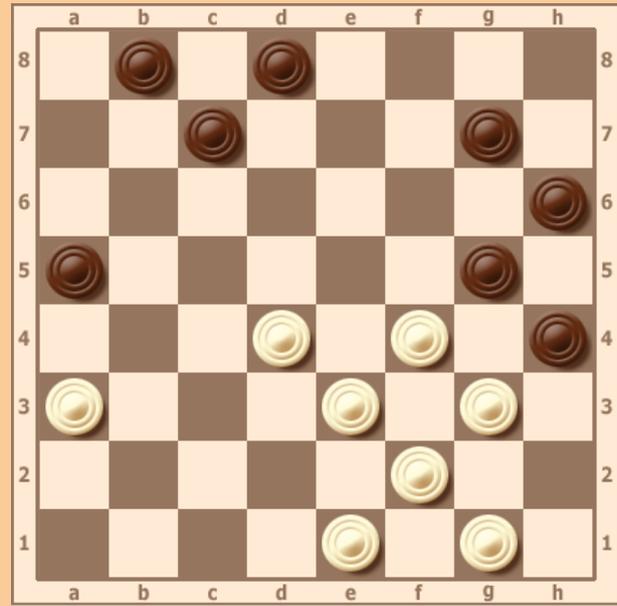
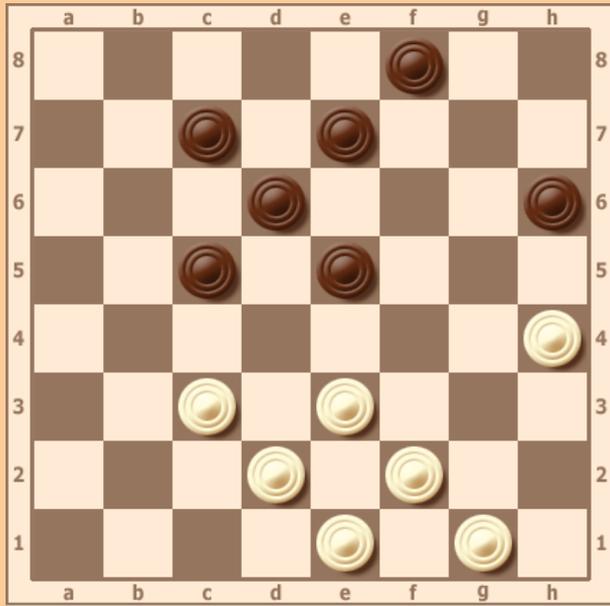
Удар с поля f2



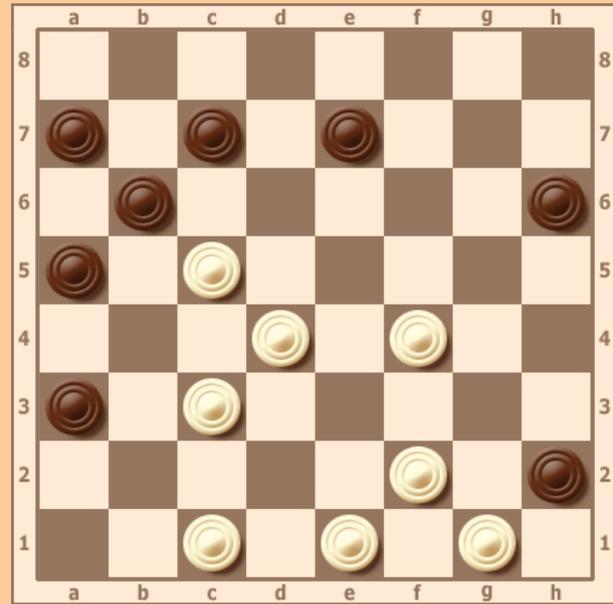
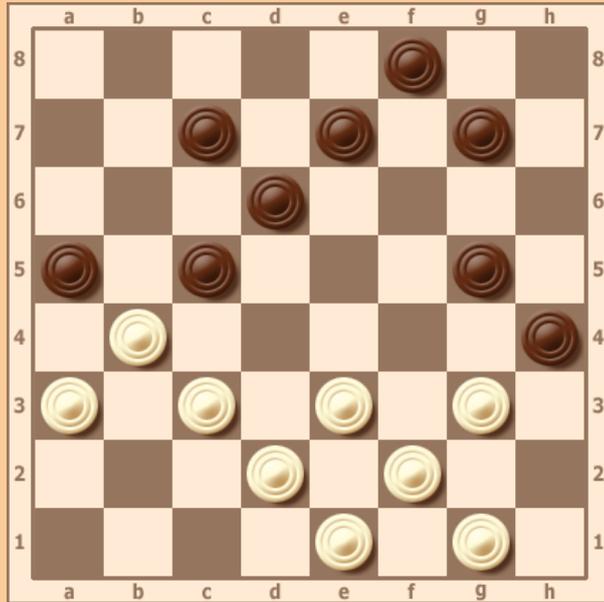
Удар с поля f2



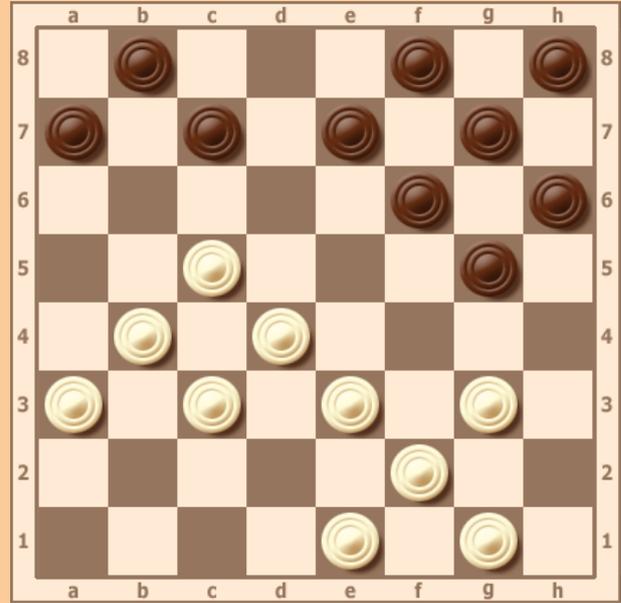
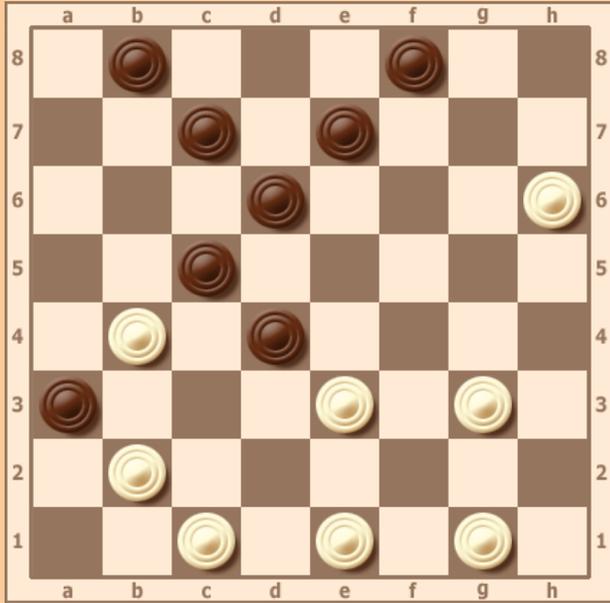
Удар с поля f2



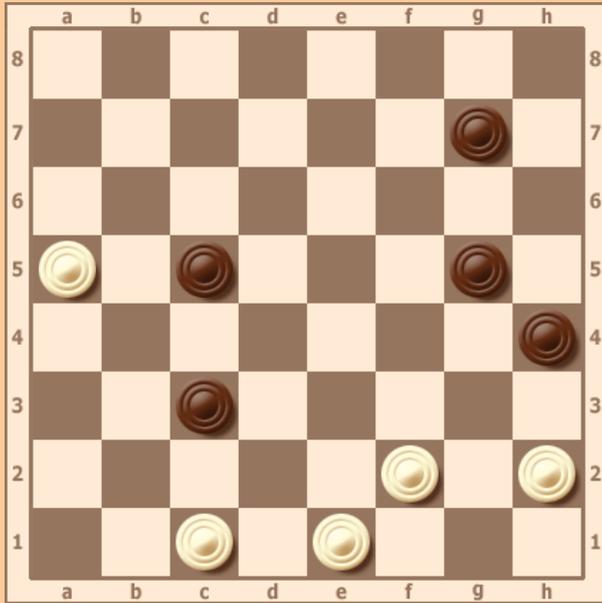
Удар с поля f2



Удар с поля f2



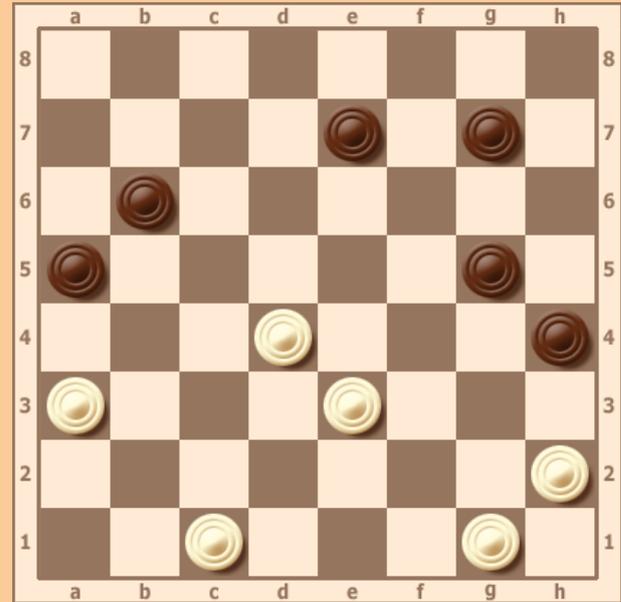
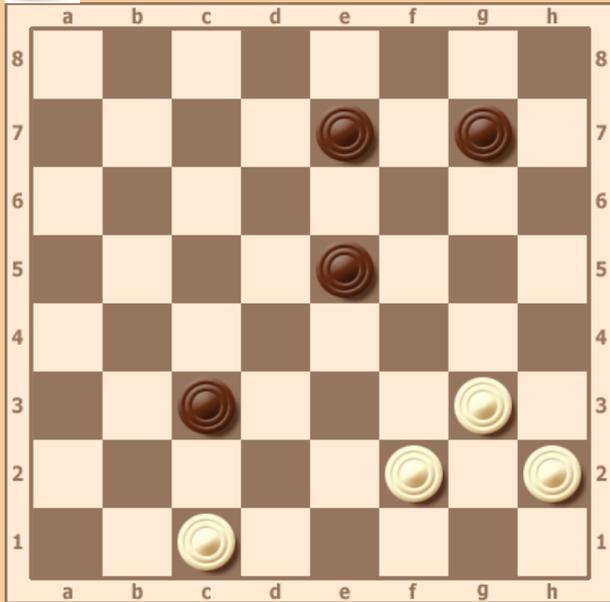
Удар с поля h2 – схема



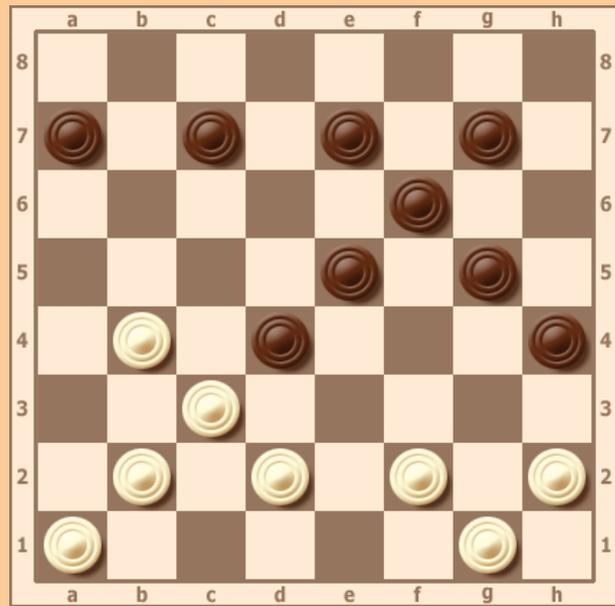
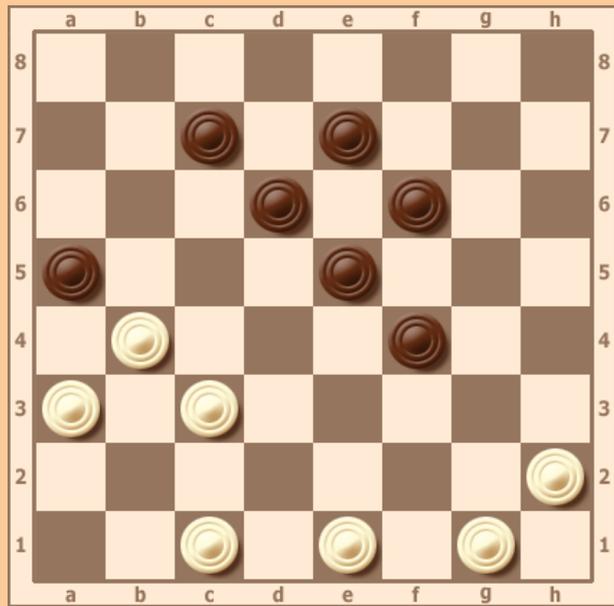
Белые начинают
и выигрывают

1. e1-d2 c3:g3
2. h2:b4 h4-g3
3. b4-c5 g3-h2
4. c5-g1x

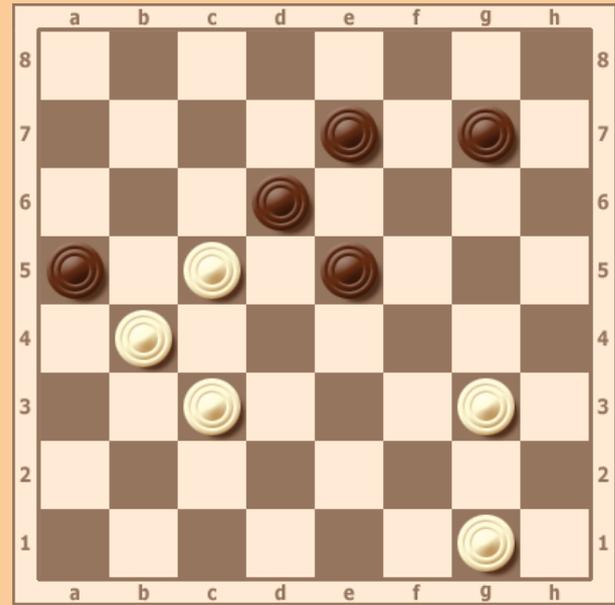
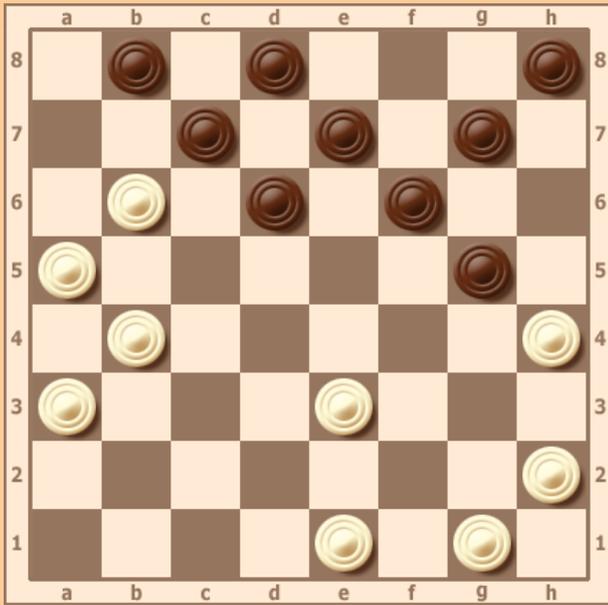
Удар с поля h2



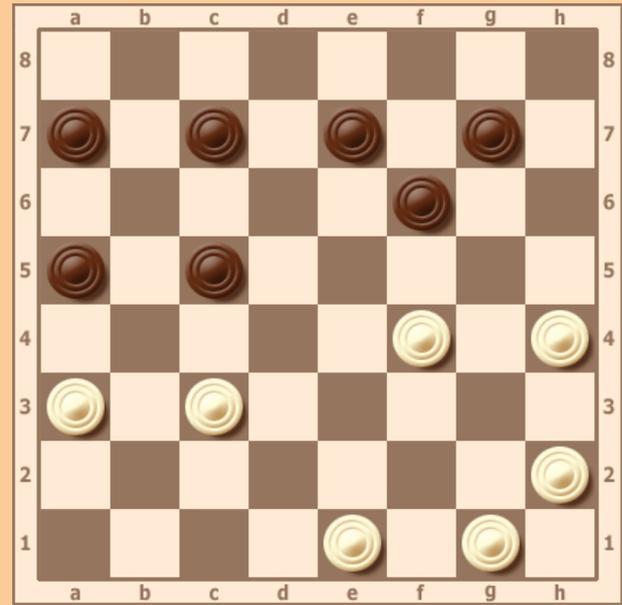
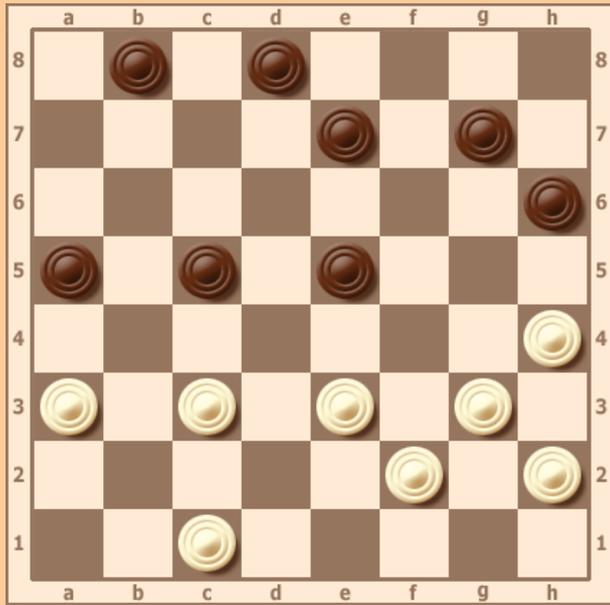
Удар с поля h2



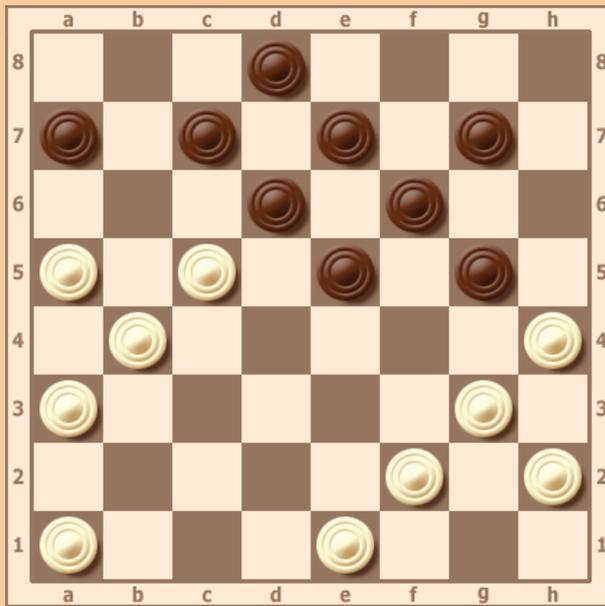
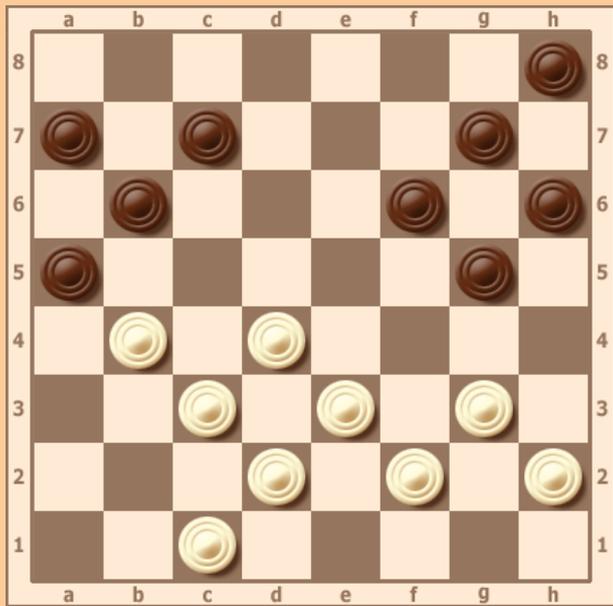
Удар с поля h2



Удар с поля h2



Удар с поля h2



РЕШЕНИЯ

Удар с поля b2

 1. h4-g5 f6:h4 2. c3-b4 a5:c3 3. b2:h8 h4-g3 4. h8-d4 g3-h2 5. d4-g1

 1. a5-b6 c7:a5 2. a3-b4 a5:c3 3. b2:d8 f8-g7 4. d8-h4 g7-h6 5. h4-d8x

 1. e3-f4 g3:e5 2. a3-b4 a5:c3 3. b2:b6x

 1. c5-b6 a7:c5 2. c3-b4 a5:c3 3. b2:h4x

 1. c3-d4 c5:e3 2. a3-b4 a5:c3 3. b2:f6 b6-c5 4. e1-d2 c5-b4
5. g1-f2 b4-a3 6. d2-e3x

 1. c5-b6 a7:c5 2. b4:d6 c7:e5 3. c3-b4 a5:c3 4. b2:h8x

 1. a3-b4 (1. f4-g5 f6:f2 2. g1:e7 f8:d6 3. a3-b4 a5:c3
4. b2:h8x) 1. ... a5:c3 2. f4-g5 f6:f2 3. g1:e7 f8:d6 4. b2:h8x

 1. e3-d4 g5:c5 2. d2-c3 d6:f4 3. c3-b4 a5:c3 4. b2:e3x

 1. c5-d6 e7:c5 2. g5:e7 d8:f6 3. c3-b4 a5:c3 4. b2:g5
e5-d4 5. a1-b2x

 1. d2-c3 e5:g3 2. e3-d4 c5:e3 3. c3-b4 a5:c3
4. b2:h8x

Удар с поля d2

 1. h2-g3 f4:h2 2. c3-b4 a5:c3 3. d2:f8x

 1. c3-d4 c5:e3 2. d2:a3x

 1. f4-g5 f6:h4 2. e5-f6 g7:c3 3. d2:b8 b6-c5 4. e1-d2 c5-b4
5. e3-d4 b4-a3 6. d2-c3x

 1. h4-g5 h6:f4 2. g3:c7 d8:b6 3. c3-b4 a5:c3 4. d2:f8 b6-a5
5. e1-d2 a7-b6 6. d2-c3x

 1. h4-g5 f6:h4 2. f4-e5 d6:f4 3. c3-b4 a5:c3 4. d2:e3x

 1. c3-d4 a5:e5 2. e1-d2 d6:b4 3. d2:h6x

 1. e5-d6 e7:c5 2. d4:b6 a5:c7 3. c3-b4 a3:c5 4. e3-d4
c5:e3 5. d2:f8 f6-e5 6. f8-h6 e5-d4 7. c1-d2 c7-d6
8. h6-g7 d6-e5 9. d2-c3 d4:b2 10. g7:a1x

 1. f2-g3 h2:f4 2. d2-c3 f4:b4 3. e1-d2 c5:e3 4. a3:e7 f8:d6
5. d2:a7x

 1. b4-c5 d6:b4 2. a5:c3 a7:c5 3. h6-g7 f8:h6 4. e3-d4
c5:e3 5. d2:f8 h8-g7 6. c1-d2 f6-g5 7. f8-d6x

 1. c3-b4 a5:a1 2. c5-b6 a7:c5 3. f4-e5 f6:d4
4. h4-g5 h6:f4 5. c1-b2 a1:c3 6. d2:d2 h8-g7
7. d2-f4 g7-h6 8. f4-b8 h6-g5 9. e1-d2x

Удар с поля f2

 1. e5-f6 e7:e3 2. f2:d8 f8-g7 3. c1-b2 b8-a7 4. b2-c3 g7-h6 5. g1-f2x

 1. f4-e5 f6:b2 2. e3-f4 g5:e3 3. f2:a1x

 1. c3-d4 e5:a5 2. c5-b6 a7:c5 3. g3-f4 g5:e3 4. f2:f6x

 1. a3-b4 a5:g3 2. f2:a5x

 1. e3-d4 c5:c1 2. h4-g5 h6:f4 3. e1-d2 c1:e3 4. f2:b6x

 1. a3-b4 a5:e5 2. f4:d6 c7:e5 3. e3-f4 g5:e3 4. f2:h8 h4:f2
5. e1:g3x

 1. c3-d4 a5:e5 2. a3-b4 c5:a3 3. e3-d4 e5:c3 4. d2:b4 a3:c5
5. g3-f4 g5:e3 6. f2:h8x

 1. f4-g5 h6:f4 2. c1-b2 a3:c1 3. e1-d2 c1:e3 4. c3-b4
a5:e5 5. f2:d8 b6:d4 6. d8:h6x

 1. h6-g7 f8:h6 (1. ...d4:h4 2. b2-c3 f8:h6 3. c3-d4
c5:e3 4. e1-f2 a3:c5 5. f2:f6x) 2. b2-c3 d4:h4
(2. ...d4:b2 3. e3-d4 c5:e3 4. e1-f2 a3:c5 5. f2:a1x)
3. c3-d4 c5:e3 4. e1-f2 a3:c5 5. f2:f6 h6-g5 6. f6-g7
g5-f4 7. c1-d2 h4-g3 8. g7-h8 g3-h2 9. h8-a1 f4-g3
10. d2-e3 g3-f2 11. a1-h8 f2:d4 12. h8:a1x

 1. c5-b6 c7:a5 (1. ...a7:c5 2. d4:d8 g5-h4

3. d8-a5 b8-c7 4. a5:d8 e7-d6 5. d8:g5 h6:d2
6. b4-a5 d2:b4 7. a3:e7 f8:d6 8. g3-f4 d6-c5
9. e1-d2 g7-f6 10. d2-e3 h8-g7 11. a5-b6 c5:a7
12. e3-d4 g7-h6 13. d4-e5 f6:d4 14. f2-g3 h4:f2
15. g1:c5x) 2. d4-e5 f6:b2 3. a3:c1 a5:c3
4. e3-d4 c3:e5 5. g3-f4 e5:g3 6. f2:d8x

Удар с поля h2

 1. c1-d2 c3:e1 2. g3-h4 e1:g3 3. h2:h6x

 1. a3-b4 a5:e5 2. e3-d4 e5:c3 3. c1-d2 c3:e1 4. g1-f2 e1:g3 5. h2:a7x

 1. b4-c5 d6:d2 2. c1:g5 f6:h4 3. a3-b4 a5:c3 4. e1-d2 c3:e1 5. g1-f2
e1:g3 6. h2:b8x

 1. b4-c5 d4:b6 2. c3-d4 e5:g3 3. h2:b8 b6-c5 4. b2-c3 a7-b6
5. g1-f2 b6-a5 6. a1-b2 c5-b4 7. f2-e3 b4:f4 8. b8:h2 a5-b4
9. h2-b8x

 1. b4-c5 d6:b4 2. a5:c3 c7:a5 3. c3-b4 a5:c3 4. e1-d2 c3:e1
5. g1-f2 e1:g3 6. h2:b4x

 1. g3-f4 e5:g3 2. c3-d4 a5:e5 3. g1-h2 d6:b4 4. h2:h6 b4-c3
5. h6-c1x

 1. c3-b4 a5:c3 2. c1-d2 c3:e1 3. h4-g5 h6:d2
4. g3-h4 e1 :g3 5. h2:c1x

 1. c3-d4 c5:g5 2. a3-b4 a5:c3 3. e1-d2 c3:e1
4. g1-f2 e1:g3 5. h2:b8 a7-b6 6. b8-a7 b6-a5
7. a7-d4x

 1. d4-e5 f6:b2 2. c1:a3 a5:e1 3. g3-h4 e1:g3
4. h4:f6 g7:e5 5. h2:b8 b6-c5 6. e3-f4 a7-b6
7. b8-a7 h8-g7 8. a3-b4 c5:a3 9. a7:h8x

 1. a5-b6 c7:c3 2. a3-b4 c3:a5 3. f2-e3 d6:b4
4. g3-f4 e5:g3 5. h2:a3x

Используемая литература.

1. В. Белоусов, М. Шац «Курс шашечных лекций», Челябинск, 1995
2. Э.Цукерник «Антология шашечных комбинаций», М., ФиС, 1987
3. А. Злобинский «Комбинации в русских шашках», К., «Зорев'я», 1985
4. В. Погрибной «Шашки: сборник комбинаций», Ростов-на-Дону, Феникс, 2007.
5. В. Лангин, Б. Герцензон «Школа шашек для первоклашек»