

Μαθαίνοντας σκάκι

**Εγχειρίδιο για
δασκάλους και
προπονητές**

Πρώτο βήμα

Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	4	9: Ροκέ.....	92
Το πρώτο βήμα	5	10: Συμφέρουσα αλλαγή.....	97
Η σκακιστική ανάπτυξη		11: Διπλή επίθεση.....	104
ενός παιδιού.....	5	12: Ισοπαλία	110
Οργάνωση	9	13: Ματ με βασίλισσα	115
Κίνητρο.....	10	14: Κόβοντας αν πασάν.....	119
Διδασκαλία	11	15: Σκακιστική Γραφή	122
- Προσανατολισμός	14		
- Προαπαιτούμενη γνώση.....	14	Μικρά βήματα	127
- Κατανόηση.....	15	Τα "μαθήματα σκάκι"	132
- Εφαρμογή.....	19		
- Ελέγχοντας	27	Πρόσθετα βιβλία ασκήσεων	147
Τρέχοντα τμήματα	28		
Αναμνηστικό Δίπλωμα.....	32	<i>Πρόσθετα μαθήματα</i>	
Υποδείξεις για τη χρήση αυτού		1+: Κερδίζοντας υλικό.....	149
του εγχειριδίου	33	2+: Άμυνα	155
		3+: Ματ	163
<i>Βασικά μαθήματα</i>		4+: Σκακιστική αντίληψη.....	168
1: Η σκακίέρα και τα κομμάτια ...	34	5+: Άμυνα από την απειλή	
2: Οι κινήσεις των κομματιών	39	του ματ.....	176
3: Απειλή και κόψιμο.....	46	6+: Ισοπαλίες.....	181
4: Το πiónι.....	54	7+: Δημιουργώντας το ματ	185
5: Άμυνα	61	8+: Το ελεύθερο πiónι.....	190
6: Σαχ	69		
7: Ματ (1).....	75	Σκακιστικές έννοιες	196
8: Ματ (2).....	82	Τα βήματα	200

3

Απειλή και κόψιμο

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- μαθαίνοντας την αλληλεπίδραση των κομματιών

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΓΝΩΣΗ

- ο τρόπος που κινούνται τα κομμάτια
- ιεράρχηση των κομματιών

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ

Έννοιες

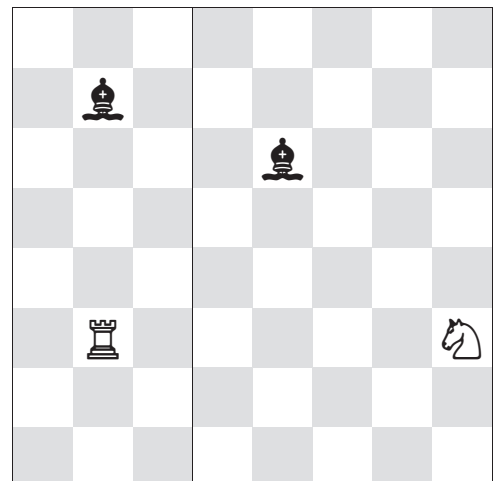
απειλή, κόψιμο, πήδημα, κινητικότητα, επισφάλεια, αλληλοαπειλή

Μεθοδολογία

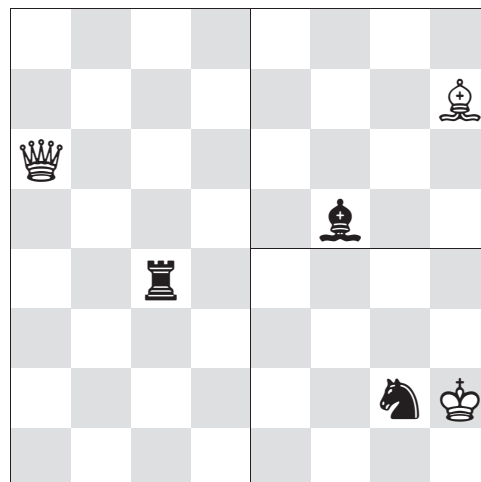
Σε περίπτωση που οι μαθητές έχουν προβλήματα με κάποια από τα θέματα που καλύφθηκαν στα προηγούμενα μαθήματα, θα πρέπει να τα επαναλάβουμε. Μπορείτε να κάνετε μία σύντομη επανάληψη για τις κινήσεις των κομματιών, αλλά σίγουρα θα δείτε ότι πολλά παιδιά ακόμη θα διστάζουν στην κίνηση του ίππου.

Σε αυτό το μάθημα, τα κομμάτια και των δύο παικτών θα στέκονται το καθένα απέναντι στο άλλο και θα επηρεάζει το ένα το άλλο για πρώτη φορά. Αυτή η αλληλεπίδραση σημαίνει ότι οι μαθητές πρέπει να παρατηρούν δύο κομμάτια. Αυτό απαιτεί προσοχή.

Σημειώστε στο διάγραμμα (♣) ότι ο πύργος στοχεύει τον αξιωματικό. Σ' αυτή την περίπτωση, λέμε ότι ο πύργος απειλεί τον αξιωματικό. Εάν είναι η σειρά του λευκού, μπορεί να κόψει τον αξιωματικό με τον πύργο: ο πύργος θα πάρει τότε τη θέση του αξιωματικού στο β7. Ο αξιωματικός εξαφανίζεται από τη σκακίερα και δεν ξανασυμμετέχει στο παιχνίδι. Με λίγα λόγια, ο πύργος έχει κόψει τον αξιωματικό.



Ο μαύρος αξιωματικός στη δεξιά πλευρά απειλεί τον ίππο. Μπορεί να κόψει τον ίππο. Δώστε μερικά ακόμη παραδείγματα μ' άλλα κομμάτια. Αντικαταστήστε τα λευκά με τα μαύρα κομμάτια, και αλλάξτε ανάμεσα σε κοντινά και μακρινά κοψίματα. Θα ανακαλύψετε ότι τα μακρινά είναι πιο δύσκολα λόγω της απόστασης. Στην αριστερή πλευρά του διαγράμματος (♠) η βασίλισσα απειλεί τον πύργο.



Στην πάνω δεξιά πλευρά του διαγράμματος οι αξιωματικοί αλληλοαπειλούνται. Σε αυτού του είδους τη θέση, ποιος αξιωματικός θα κόψει τον άλλον εξαρτάται από το ποιος έχει την κίνηση.

Στην κάτω δεξιά πλευρά ο βασιλιάς μπορεί να κόψει τον ίππο. Βάλτε έναν από τους μαθητές να έρθει στη σκακιέρα επίδειξης για να δείξει την απειλή και να κάνει το κόψιμο.

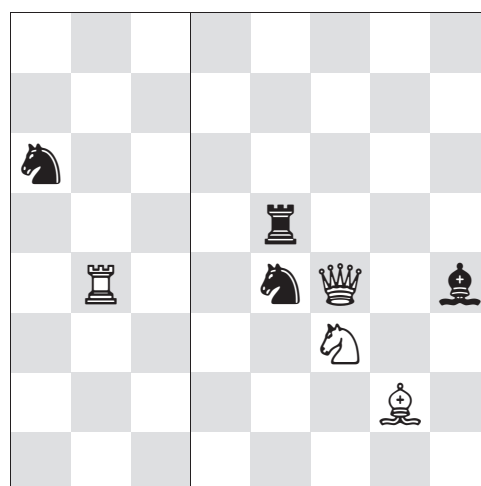
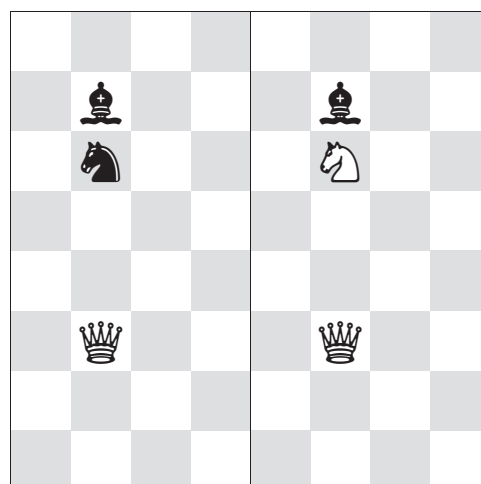
Το να κόβεις δεν είναι υποχρεωτικό! Το κόψιμο ακολουθεί βέβαια κάποιους κανόνες. Στ' ακόλουθα παραδείγματα, θα συζητήσουμε πότε δεν επιτρέπεται να κόβεις.

Στο διάγραμμα (⇒) η βασίλισσα απειλεί τον ίππο, αλλά όχι τον αξιωματικό. Αυτό μπορείτε να το δείτε και στο δεξί διάγραμμα αφού αντικαταστήσετε το μαύρο ίππο μ' ένα λευκό.

Τα κοψίματα από τον ίππο απαιτούν ιδιαίτερη προσοχή. Εκτός από κανονικά κοψίματα, ο ίππος είναι το μόνο κομμάτι που μπορεί να «πηδάει» πάνω από άλλα κομμάτια.

Στην αριστερή πλευρά του διαγράμματος (♣) ο μαύρος ίππος κόβει το λευκό πύργο. Τίποτα το ιδιαίτερο.

Στη δεξιά πλευρά του διαγράμματος, ο λευκός ίππος στο ζ3 μπορεί να κόψει και τον πύργο στο ε5 και τον αξιωματικό στο θ4. Δεν έχει σημασία ότι υπάρχουν κομμάτια στο δρόμο του (το ε4 και ζ4). Ο ίππος μπορεί να «πηδήξει» πάνω και από τα δικά και από τα κομμάτια του αντιπάλου. Τα παιδιά (ειδικά τα μικρά) έχουν πρόβλημα με τέτοια κοψίματα τα



οποία εμπλέκουν «πήδημα». Γι' αυτά, τα κομμάτια αποτελούν πραγματικό εμπόδιο. Παίρνουν τον ίππο, τον κουνούν στο ε4, βλέπουν το εμπόδιο και τότε τον κινούν μ' άλλον τρόπο ή αλλάζουν κίνηση. Το παιχνίδι «Ποιος ίππος τρώει πιο γρήγορα», το οποίο θα το περιγράψουμε σε επόμενο σημείο αυτού του μαθήματος είναι μια καλή εξάσκηση σε αυτή την εκτίμηση.

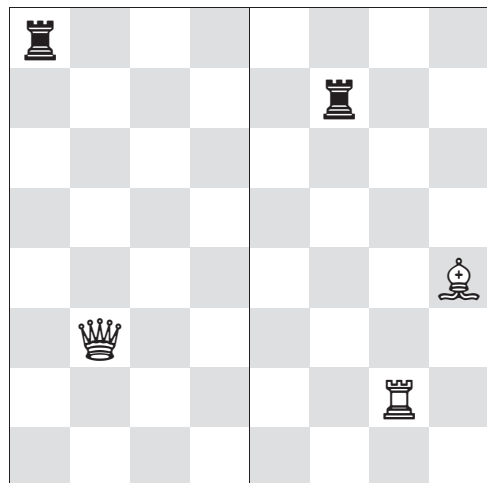
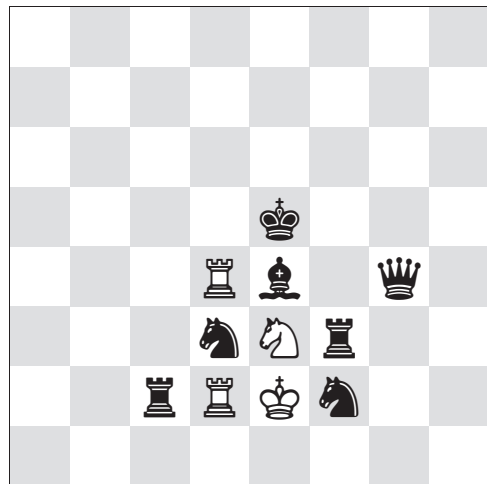
Τέλος, «φυλακίζουμε» τον ίππο στο ε3 στο διάγραμμα (↑) και του δίνουμε μόνο μια έξοδο (ζ4). Εάν τα παιδιά τώρα, τον αφήσουν να παίξει όλες τις οκτώ κινήσεις χωρίς δισταγμό (συμπεριλαμβάνοντας τα δύο κοψίματα), τότε θα έχουν κατανοήσει την έννοια του κοψίματος με τον ίππο.

Αφήνουμε τα παιδιά να εξασκηθούν στις σκακιέρες τους όσο το δυνατόν περισσότερο. Ωστόσο πρέπει πάντοτε να θυμάστε, ότι η μεταφορά περίπλοκων θέσεων από τη σκακιέρα επίδειξης στη δική τους σκακιέρα είναι αρκετά δύσκολη για τα παιδιά.

Η απειλή των κομματιών πρέπει να γίνεται με προσοχή. Όταν το κάνουμε, πρέπει να είμαστε σίγουροι ότι το κομμάτι που απειλεί δεν μπορεί να κοπεί το ίδιο. Στο διάγραμμα (↓) η βασίλισσα πρέπει να απειλήσει τον πύργο με ασφαλή τρόπο. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με διαγώνια απειλή. Μια καλή κίνηση είναι π.χ. **1. Ββ3-δ5**. Σε αντίθεση, η βασίλισσα μπορεί να απειλεί έναν αξιωματικό μόνο ευθεία, δηλαδή με κάθετη ή οριζόντια απειλή.

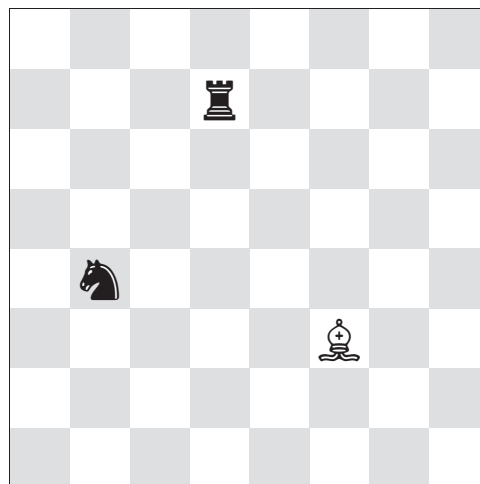
Στη δεξιά πλευρά του διαγράμματος, δεν θα ήταν έξυπνο εάν ο μαύρος απειλούσε το λευκό πύργο με το δικό του πύργο (π.χ. **1...Πζ7-η7**). Όμως ο μαύρος μπορεί να απειλήσει με ασφάλεια το λευκό αξιωματικό παίζοντας **1. ...Πζ7-θ7** (ή ζ4).

Όταν απειλεί ο ίππος υπάρχει ακόμη μία μικρή εξαίρεση. Είναι το μοναδικό κομμάτι που μπορεί να απειλεί άλλο κομμάτι χωρίς να κόβεται το ίδιο (εκτός φυσικά αν απειλεί ίππο).



Κατά τη διάρκεια των «απειλών», θα διαπιστώσετε ότι όσο περισσότερα κομμάτια υπάρχουν στη σκακιέρα, τόσο μεγαλύτερη είναι η αλληλεπίδραση των κομματιών και φυσικά μεγαλύτερη η πολυπλοκότητα! Κάποια κομμάτια του αντιπάλου ενδέχεται να λειτουργούν ώστε να καταστρέφουν ή να εξουδετερώνουν μία απειλή.

Στο διάγραμμα (↑) ο αξιωματικός στο ζ3 μπορεί να απειλήσει το μαύρο πύργο είτε από το γ6 είτε από το η4. Ο μαύρος ίππος μπορεί να κόψει τον αξιωματικό εάν αυτός μετακινηθεί στο γ6. Αυτή η απειλή επομένως είναι καταδικασμένη. Η σωστή κίνηση είναι **1. Αζ3-η4**.



Περίληψη

Τα κομμάτια του αντιπάλου που απειλούνται ενδέχεται να κοπούν. Ωστόσο, δεν πρέπει οπωσδήποτε να κόβονται από τη στιγμή που το κόψιμο δεν είναι υποχρεωτικό.

Η βασίλισσα, οι πύργοι και οι αξιωματικοί δεν μπορούν να «πηδούν» πάνω από άλλα κομμάτια. Ένας ίππος μπορεί να «πηδά» άλλα κομμάτια και στο τέλος της κίνησης να κόβει αντίπαλα κομμάτια. Ο αντίπαλος μπορεί επίσης να απειλεί τα κομμάτια σας και να τα κόβει! Εάν απειλήσετε ένα αντίπαλο κομμάτι, πρέπει να το κάνετε με προσοχή: βεβαιωθείτε ότι ένα κομμάτι του αντιπάλου δεν μπορεί να κόψει το δικό σας κομμάτι.

ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Υπενθύμιση

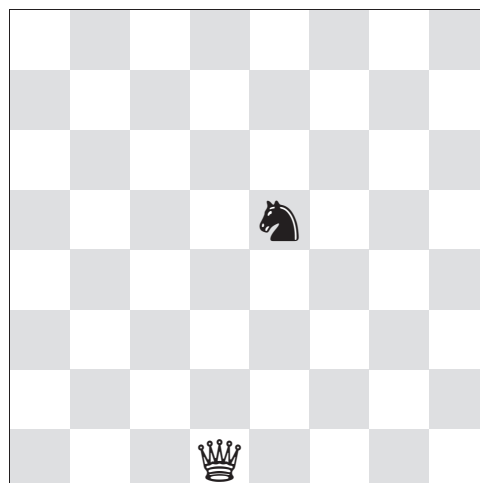
◇ Απειλή και κόψιμο

Παιχνίδια

Βασίλισσα εναντίον ίππου

Στο διάγραμμα (↓) η βασίλισσα πρέπει να παγιδέψει τον ίππο. Ο ίππος μπορεί να «πιαστεί» μόνο στην άκρη και σε μερικά τετράγωνα δίπλα στην άκρη της σκακιέρας.

Τα παιδιά αλλάζουν ρόλους μετά από κάθε παιχνίδι. Σε μικρά τμήματα, είναι καλύτερο ο δάσκαλος να παίζει την πλευρά του ίππου εναντίον του κάθε μαθητή ταυτόχρονα.



Οι ιδέες της κινητικότητας (ίππος στο κέντρο) και της επισφάλειας (ίππος προς την άκρη) παίζουν σημαντικό ρόλο. Στο ξεκίνημα τα παιδιά θα παίζουν περισσότερο τυχαία. Μπορούμε να επανέρθουμε σ' αυτό το παιχνίδι μετά από μερικά μαθήματα. Μέχρι τότε, τα παιδιά θα επικεντρώνονται καλύτερα στο τελικό αποτέλεσμα.

Κόβοντας

Στο διάγραμμα (\Rightarrow) τα κομμάτια πρέπει να κόψουν τα νομίσματα ή τα κουμπιά (τα πιόνια είναι λιγότερο κατάλληλα εξαιτίας του χρώματός τους).

Η ιδέα είναι να κόψουν όσο περισσότερα γίνεται χωρίς να κόβονται. Δεν επιτρέπεται να περνάς πάνω από τα νομίσματα.

Η σημασία του κέντρου (τετράγωνο = δ4, δ5, ε4, ε5) γίνεται εμφανής σε αυτό το παιχνίδι.

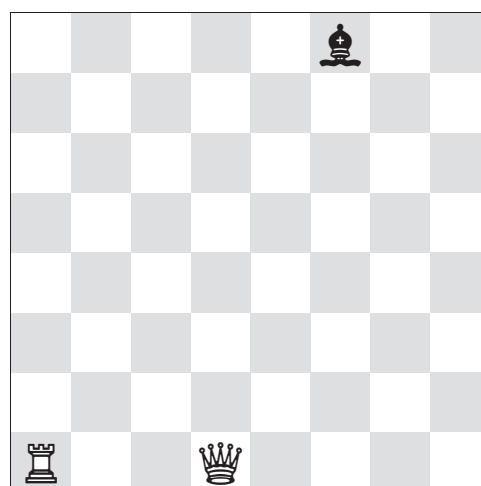
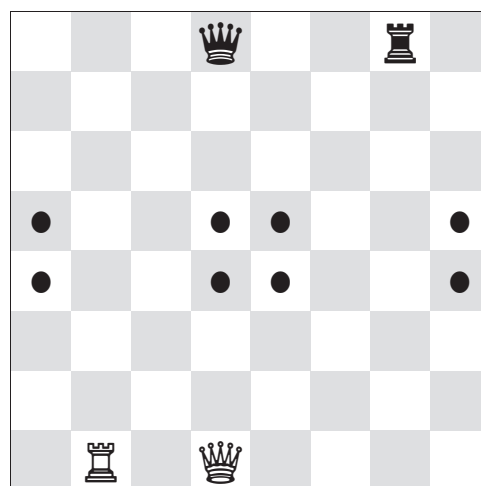
Παραλλαγή: Αμφότεροι οι παίχτες έχουν έναν επιπλέον πύργο.

Βασίλισσα και πύργος εναντίον αξιωματικού

Μια λευκή βασίλισσα και ένας πύργος πρέπει να «πιάσουν» ένα μαύρο αξιωματικό (διάγραμμα \Downarrow). Μπορούν να αρχίσουν από το αρχικό τους τετράγωνο. Αυτό το κυνηγητό θα πετύχει μονάχα με σωστό παιχνίδι και αν ο πύργος μπει στο παιχνίδι (αλλά υποστηριζόμενος!), όμως σχεδόν κανένα παιδί δεν θα το σκεφτεί αυτό από μόνο του. Εάν το πιάσιμο του αξιωματικού δεν πετύχει, τότε θα χρειαστεί να προσθέσουμε έναν ακόμη πύργο. Αυτή είναι μια δύσκολη άσκηση, και επομένως κατάλληλη μόνο για τους καλύτερους μαθητές σας.

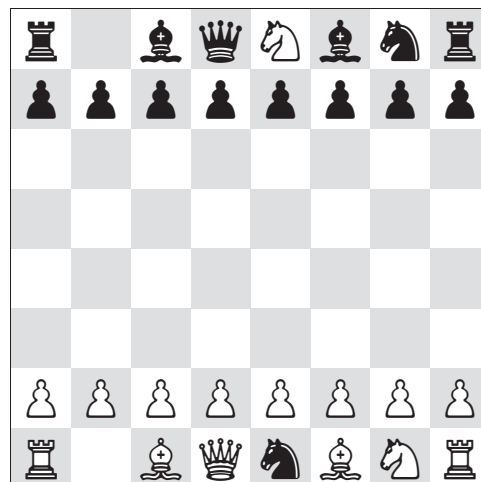
Κίνηση του ίππου

Αυτή η άσκηση υπογραμμίστηκε στο μάθημα 2 παραπάνω. Και οι δυο παίχτες έχουν δυο ίππους και οι ίπποι επιτρέπεται να κόψουν ο ένας τον άλλον.



Ποιος ίππος τρώει πιο γρήγορα;

Το διάγραμμα (↑) αντικαθιστώντας και τους δύο βασιλιάδες μ' έναν ίππο του αντιπάλου. Μόνο οι ίπποι επιτρέπεται να κινούνται σε αυτή την άσκηση. Πρέπει να κόψουν όσο γρηγορότερα γίνεται όλα τα εχθρικά κομμάτια. Όποιος τα «φάει» όλα πρώτος, κερδίζει. Ακόμη και στο επίπεδο του «Πέμπτου Βήματος», το άτομο το οποίο ξεκινάει δεν θα κερδίζει πάντα.



Βιβλίο ασκήσεων

Κανόνες του παιχνιδιού / Κινήσεις των κομματιών: Β

Εξήγηση: Οι μαθητές πρέπει να γράψουν ένα + στα τετράγωνα όπου το μπορεί να μετακινηθεί το κομμάτι μέσα στο τετράγωνο. Σχεδιάζουμε έναν κύκλο γύρω από οποιοδήποτε αντίπαλο κομμάτι μπορεί να κόβεται.

Λάθος: Να κόβουν τα δικά τους κομμάτια.

Βοήθεια: Πάνω στην προσπάθεια να κόψουν, ξεχνάνε άλλα πράγματα. Το κόψιμο είναι διασκεδαστικό και όσο περισσότερα κοψίματα γίνουν τόσο το καλύτερο! Το να στήσετε τη θέση του διαγράμματος στις δικές τους σκακιέρες είναι ένα καλό βοήθημα. Αφήστε τα να κάνουν την κίνηση, και ρωτήστε: «Ποιο κομμάτι έκοψες;» και «Ρίξε μια καλή ματιά σε αυτό.»

Λάθος: Κόβουν υπερβολικά λίγα κομμάτια.

Βοήθεια: Το παιδί είναι ήδη ικανοποιημένο αφότου κόψει ένα κομμάτι. Η αιτιολογία του: επιτρέπεται να κόψετε μόνο ένα κομμάτι τη φορά! Στήστε τη θέση και ρωτήστε ποια άλλα κομμάτια μπορούν επίσης να κοπούν.

Λάθος: Η βασίλισσα, ο πύργος και ο αξιωματικός μπορούν να «πηδούν».

Βοήθεια: Το λάθος μπορεί να προκληθεί επειδή το θέμα δεν έχει γίνει κατανοητό. Είναι όμως αρκετά πιθανό να μπερδεύεται και να θεωρεί ότι, αφού για παράδειγμα έχει κόψει το κομμάτι, μπορεί να συνεχίσει και παρακάτω. Είναι αρκετό να επισημάνετε ότι το ίδιο κομμάτι πρέπει να παίζει μία φορά.

Απειλή / Δημιούργησε μια απειλή: Α

Εξήγηση: Αυτή η άσκηση απαιτεί μια καλή εισαγωγή. Το θέμα είναι ότι ο

μαθητής πρέπει να εξερευνήσει όλες τις πιθανότητες και να βρει την καλύτερη λύση. Επιπρόσθετα, ο αντίπαλος δεν είναι ακίνδυνος πλέον: επεμβαίνει στη θέση, όπως θα γίνεται σχεδόν σε όλες τις θέσεις που ακολουθούν. Αν προσεγγίσουμε σωστά την άσκηση θα είμαστε στο σωστό δρόμο.

Οι μαθητές πρέπει πρώτα να ψάξουν για όλες τις πιθανές απειλές στο διάγραμμα (το να σημειώσετε ένα + πάνω στα τετράγωνα είναι αρκετό). Μπορούν να βρουν την καλύτερη κίνηση με το να συγκρίνουν όλες τις πιθανές κινήσεις απειλής. Η προϋπόθεση είναι ότι το δικό τους κομμάτι δεν μπορεί να κοπεί. Άρα το σύνθημα είναι: Απειλείτε με ασφάλεια! Η σωστή κίνηση σημειώνεται μ' ένα βέλος. Σε μερικά από τα διαγράμματα μία επιπλέον περιπλοκή είναι: Ποιο κομμάτι πρέπει να απειλήσουμε;

Λάθος: Το κομμάτι που απειλεί μπορεί το ίδιο να κόβεται.

Βοήθεια: Η αιτία είναι ότι συχνά το παιδί ασχολείται υπερβολικά με τις ίδιες του τις ενέργειες. Επαναλαμβάνουμε επομένως την προτεινομένη κίνηση στη δική του σκακιέρα και ρωτάμε: «Τι μπορεί να παίξει τώρα ο αντίπαλος;»

Λάθος: Η θέση 8 ή 10 είναι λάθος.

Βοήθεια: Υπάρχει μια σωστή απειλή αλλά ο αντίπαλος είναι σε θέση να κόψει ένα κομμάτι με το κομμάτι που απειλείται (δες τις απαντήσεις). Κάνουμε την κίνηση στη σκακιέρα του παιδιού και ρωτάμε: «Τι μπορεί να παίξει ο αντίπαλος τώρα;»

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

□ Κανόνες του παιχνιδιού / Κινήσεις των κομματιών: Β

- | | |
|---|---|
| 1) δ2, ε5, η1, θ2, χ04, χ05 | 8) η3, η5, η6, ζ3, ζ5, θ3, θ4, θ5, χε6, χη7 |
| 2) γ4, ε6, ζ7, η8, ε4, χβ3, χζ3 | 9) γ8, ε8, ζ5, ζ7, χγ4, χε4 |
| 3) γ4, β4, ε4, χδ5 | 10) ε1, ε3, ε4, ε5, ε6, ε7, ε8, α2, β2, γ2, δ2, ζ2, η2, θ2, δ1, ζ1, χδ3 |
| 4) δ5, ε6, ε7, ε8, δ4, ζ6, ζ4, χγ3, χε4, χζ5, Χη3 | 11) σκίτσο |
| 5) γ6, γ8, α7, β7, δ7, ε7, ζ7, η7, θ7 | 12) β2, γ1, ε1, ζ4, χγ5, χε5 |
| 6) δ2, ζ4, ζ2, η1, Χη5 | |
| 7) γ4, γ3, γ6, γ7, δ5, χβ5, Χγ2 | |

□ Απειλή / Δημιούργησε μια απειλή: Α

1) 1. Αε2-η4

2) 1. Ιε4-ζ6

3) 1. ...Πδ5-δ1 ή 1. ...Πδ5-ε5

4) 1. ...Βδ5-δ2 ή 1. ...Βδ5-ζ7 1.
Βδ5-α2

5) 1. Πβ8-δ8

6) Ιβ7-δ6

7) 1. Αε2-θ5

8) 1. Πη2-η6(1.Ιε2-δ4? Αγ6χη2)

9) 1. ...Ιγ5-δ3

10) 1. Αα5-β4 (1. Αγ6-ε4 Πζ5χα5)

11) 1. ...Βα8-θ8

12) 1. Αη2-δ5

