Bohuslav Muríň
Peter Paleček



Škola šachu 1

www.sm.fide.com
This book is a free copy for FIDE Premium StudentMembers.
Tento výtlačok je bezplatný pre členov „FIDE Premium Student“.

Bohuslav Muríň
Peter Paleček

Škola šachu 1

www.sm.fide.com
This book is a free copy for FIDE Premium StudentMembers.
Tento výtlačok je bezplatný pre členov „FIDE Premium Student“.

Autori: Buhuslav Muríň, Peter Paleček
Ilustrácia obálka: Peter Homola ©

Neprešlo jazykovou úpravou!

Všetky práva vyhradené. Reprodukcia celku alebo častí (používanie, kopírovanie, šírenie a pod. všetkými formami alebo elektronickými médiami) uverejnených v rámci publikácie ŠKOLA ŠACHU je výslovne zakázaná bez predchádzajúceho písomného súhlasu SŠZ.

Poďakovanie Tureckej šachovej federácii za poskytnutie obrazových materiálov a celkovú pomoc.

This book is a free copy for FIDE Premium StudentMembers.
Tento výtlačok je bezplatný pre členov „FIDE Premium Student“.

Fédération Internationale des Échecs World Chess Federation

FIDE

Vitaj, v zázračnom svete šachu. Šachový šport je vynikajúca voľba a viem, že Ti prinesie veľa zábavy.

Deti, ktoré sa učia hrať šach, sa stávajú v priemere inteligentnejšie, zdravšie a lepšie sociálne prispôsobivé.
Ktokoľvek a každý môže hrať šach ako rovný s rovným - chlapci a dievčatá, starí a mladí, športovci a intelektuáli. Muži a ženy, nevidiaci, nepočujúci aj telesne postihnutí, títo všetci hrajú spolu na našich šachových olympiádach. Hrať šach je však predovšetkým zábava.

Prvým krokom je zohnať šachovú súpravu (šachové figúrky a šachovnicu, na ktorej sa hrá). Takúto súpravu, ktorú sme nazvali „Šachová súprava FIDE pre každého", si môžeš pozrieť na TVOJEJ webovej stránke www.sm.fide.com. Druhým krokom je naučiť sa hrať. Základy šachovej hry sú tiež na TVOJEJ webovej stránke www.sm.fide.com, ktorej základné členstvo je bezplatné. Ďalšími Tvojimi krokmi je šach hrať, zabávať sa ním a postupne sa zlepšovať.



Kirsan Ilyumzhinov
Prezident FIDE

FIDE Prémiové študentské členstvo (z anglického FIDE Premium Student Membership) Ti umožní okamžite získať šachový rating. Takto sa budeš môcť od samého začiatku na šachovom rebríčku porovnávať so šachovým majstrom sveta a ďalšími hráčmi so šachovým ratingom vo svete, ktorých je v súčasnosti 130 000. Samozrejme, že šachový rating nie je zďaleka to jediné, čo členstvom získaš.
Ako budeš hrať a zlepšovať sa, tak bude rásť aj Tvoj šachový rating. Budeš sledovať, ako sa vyvíja Tvoj odstup od majstra sveta. Možno, jedného dňa, sa práve Ty staneš šachovým majstrom sveta.

Dostaň sa na vrchol šachového rebríčka – www.sm.fide.com.

Gens Una Sumus - Sme jedna rodina

Fédération Internationale des Échecs World Chess Federation

FIDE

Čo je FIDE?

FIDE je Svetová šachová federácia. Má na starosti šach na celom svete. Vyše 170 národných šachových federácií tvorí rodinu FIDE. Slovenský šachový zväz je jedným z členov rodiny FIDE. FIDE bola založená v roku 1924 v Paríži. Hlavnú kanceláriu má v súčasnosti v hlavnom meste Grécka, v Aténach. Viac informácií o FIDE nájdeš na webovej stránke www.fide.com.

FIDE organizuje veľa šachových podujatí. Najdôležitejším podujatím sú majstrovstvá sveta, špeciálne „mužské" (otvorené pre mužov aj ženy) a ženské. Šachové olympiády sú tiež veľmi špeciálnym podujatím - napríklad na poslednej šachovej olympiáde v roku 2010 sa zúčastnilo 1306 šachistov a šachistiek zo 141 federácií.

Súčasným majstrom sveta je Višwanathan Ánand z Indie. Súčasnou majsterkou sveta je Hou Yifan z Číny, ktorá mala v čase získania titulu v roku 2010 len 16 rokov.



Majster sveta
Višwanathan Ánand



Ženská majsterka sveta
Hou Yifan

Ani Ty však nemusíš čakať – okrem spomínaných majstrovstiev sveta, ktoré sú bez obmedzenia veku – FIDE organizuje samostatné majstrovstvá sveta pre chlapcov a dievčatá vo vekových kategóriách do 20, 18, 16, 14, 12, 10 a 8 rokov, viac informácií nájdeš na www.fide.com.

FIDE propaguje šach na celom svete. Na školách sa venuje tak bohatým, ako aj chudobným deťom. Naším hlavným cieľom je, aby sa každé dieťa naučilo hrať šach.

Vážení priatelia a priateľky šachovej hry,

Veľa sa v krajinách Európskej únie a samozrejme aj na Slovensku hovorí o vedomostnej ekonomike, o podpore vzdelávania a vzdelaných ľudí. V školách sa deti učia medzi inými predmetmi hudobnú aj výtvarnú výchovu, či matematiku. To samozrejme neznamená, že z každého dieťaťa vyrastie nový Beethoven, Picasso, alebo Einstein. Prečo mnohé krajiny sveta (napríklad USA, Izrael, Turecko, Dánsko) zaraďujú šach do škôl, či už ako nepovinný, alebo povinný predmet? Nebodaj chcú zo svojich detí vychovať „čudákov", odtrhnutých od sveta a nekonečné hodiny poťahujúcich drevenými figúrkami?

Nie, primárnym cieľom šachu na školách nie je výchova veľmajstrov, alebo ak chcete, profesionálov. Prostredníctvom šachu a potešenia z neho, sa rozvíja u detí tvorivé myslenie, pamäť, fantázia, presnosť a vôľa.

Komplexný a rýchlo sa meniaci moderný svet kladie stále vyššie nároky na každého z nás. Potreba rýchleho orientovania sa a rozhodovania v zložitých situáciách stavia súčasné vzdelávacie systémy do veľmi zložitého postavenia. Podstata šachu je v tom, že človek musí mať schopnosť najprv si ohodnotiť charakteristické znaky pozície, v ktorej sa nachádza, prípadne ju zaradiť do skupiny príbuzných pozícií, aby potom mohol dospieť k rozhodnutiu, aký plán v pozícii zvoliť, prípadne akým spôsobom k danej pozícii najlepšie pristupovať.
Prenesenie tohto spôsobu myslenia do praktického života je tým užitočným, čo sa každý dobrý šachista často podvedome a pomaly učí: totiž trochu premýšľať v neobvyklej situácii, pri každej novej úlohe, veľkej či malej, analyzovať, nájsť realizovateľný plán a chytiť vec zo správneho konca. Tu jasne vidieť možnosti použitia všeobecných abstraktných ideí na konkrétnom fakte.

Slovenský šachový zväz (SŠZ, viac informácií na www.sach.sk), ako zástupca

tisícov registrovaných šachistov a šachistiek združených v stovkách klubov po celej krajine, bude preto presadzovať systémové, dlhodobé a celoštátne zavádzanie šachu do škôl ako nástroja, ktorého výučba môže výrazne podporiť budovanie vedomostnej spoločnosti na Slovensku. Pri tomto procese budeme samozrejme nápomocní či už sami, alebo za pomoci Medzinárodnej šachovej federácie (FIDE). Konkrétnou spoločnou aktivitou SŠZ a FIDE je aj vydanie tejto knihy, ktorá má slúžiť deťom na prvom stupni základných škôl, aby zaujímavou a hlavne overenou formou vnikli do tajov úchvatnej hry menom šach.

Deťom, ich učiteľom a rodičom želám pri putovaní šachovou krajinou veľa poučenia a hlavne zábavy!



Ing. Martin Huba
Prezident Slovenského šachového zväzu

ÚVOD DO ŠACHU

1. ČO JE ŠACH?
12 - 15

2. DÁMA
16 - 17

3. VEŽA
18 - 19

4. STRELEC
20 - 21

5. JAZDEC
22 - 23

6. PEŠIAK
24 - 25

7. KRÁĽ
26 - 27

8. PEŠIAK - ODHAĽ JEHO SILU A SLABOSŤ
28 - 33

9. PÁR HIER S PEŠIAKMI
34



PRACOVNÉ LISTY

1. - 3 ŠACHOVNICA
37 - 43

4. TVOJA PEVNOSŤ VEŽA
44 - 45

5. TVOJA PEVNOSŤ STRELEC
46 - 47

6. TVOJA PEVNOSŤ DÁMA
48 - 49

7. TO SOM JA! KRÁĽ
50 - 51

8. TVOJ BOJOVNÍK PEŠIAK
52 - 53

9. TVOJ KÚZELNÍK JAZDEC
54 - 55

10. ROŠÁDA
56 - 58

11. VEŽA DIAGRAMY
59 - 61

12. STRELEC DIAGRAMY
62 - 64

13. DÁMA DIAGRAMY
65 - 67

14. KRÁĽ DIAGRAMY
78 - 70

15. PEŠIAK DIAGRAMY
71 - 72

16. - 17. JAZDEC DIAGRAMI
73 - 77

18. VEŽA ŠACH
78 - 80

19. VEŽA MAT
81 - 83



20. VEŽA PAT
84 - 85

21. VEŽA PREMOSTENIE
86 - 87

22. DÁMA ŠACH
88 - 90

23. DÁMA MAT
91 - 92

24. DÁMA PAT
93- 94

26. - 30. NAPADNUTIE I - V
95 - 106





1. KAPITOLA:

ČO JE ŠACH?

☝ **Šachy sú dosková hra pre dvoch hráčov. Obaja ovládajú rovnakú sadu kameňov (nazývaných aj figúrok) stojacich oproti sebe.**

HISTÓRIA

Vedci zistili, že šachy sa hrajú už od 5. storočia. Ich rodiskom bola pravdepodobne India a pôvodný názov hry bol **čaturanga**.

Pôvodnými figúrkami boli napr. **„al-šach“** (kráľ), **„al-firzan“** (mudrc, vedec; dnes dáma), **„al-fil“** (slon; dnes strelec), **„al-fazas“** (jazdec); **„al-roch“** (zámok, veža); **„al-bejzaq“** (pešiak)...

☝ čaturanga symbolizovala boj štyroch živlov:

1. vzduchu
2. ohňa
3. zeme
4. vody

Pohyb figúr je prevzatý z náboženských rituálov:

dáma – symbol ohňa (trojuholník)

veža – symbol zeme (štvorec)

strelec – symbol vzduchu (šesť cípa hviezda)

jazdec – symbol vody (kruh)



Hrá sa tak, že hráči kameňmi pohybujú striedavo. Kamene sa pohybujú rôznymi spôsobmi a majú odlišné vlastnosti.

Kráľ

Dáma

Veža

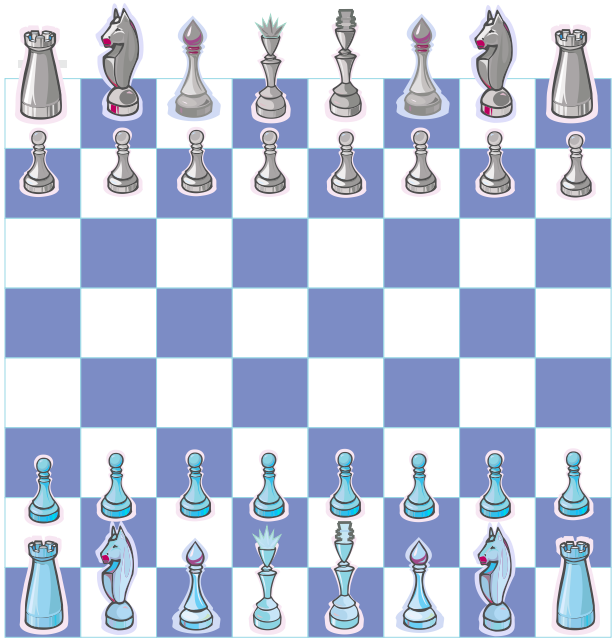
Strelec

Jazdec

Pešiak



symbolické zakreslenie
(pozíciu strelca kedysi zastával slon)



šachovnica - začiatočná pozícia

Cieľ hry je schovaný v jej názve šach **mat** = zabiť kráľa (z arabčiny: **šach = kráľ**; **mat = smrť, zabiť**).

Hru teda nevyhráva hráč s **väčším počtom kameňov,** ale ten ktorý „zabije“ skôr súperovho kráľa.

☝ **Ľavé krajné políčko sa volá a1 a je vždy čiernej farby.**

☝ ***V minulosti, ale aj dnes nájdeme rôzne tvary šachovnice:***

- v Indii sa takzvané veľké šachy hrajú na doske s 12 x 12 poliami
- astronomické šachy používajú okrúhlu dosku
- priestorové šachy sa odohrávajú na akomsi šachovom glóbuse

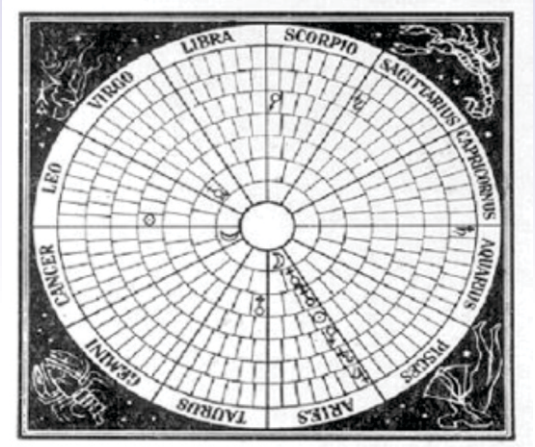
Do dnešnej podoby sa šachy dostali okolo 15. storočia.

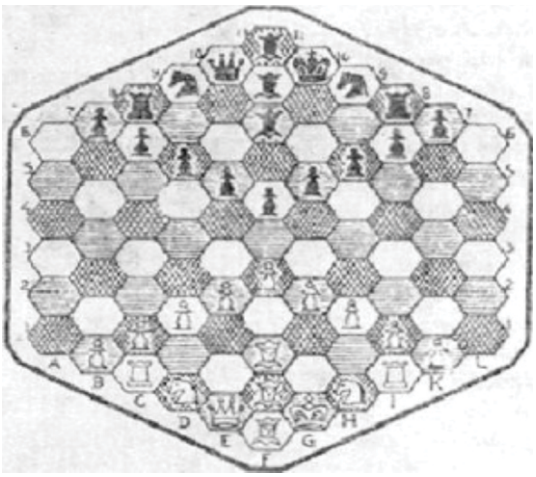
Aj samotná hracia doska (šachovnica) sa rozdelila na políčka dvoch farieb až v 14. storočí.

☝ Šachovnica je teda štvorcová doska rozdelená na 8 riadkov a 8 stĺpcov. Tvoria ju polia bielej a čiernej farby, pričom tie sa pravidelne striedajú. Políčka majú tak ako ľudia svoje mená (pozri obrázok dolu).

⌛ **Nájdi na obrázku všetky rady a potom všetky stĺpce.**

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h







2. KAPITOLA:

DÁMA

*Na **DÁME** upúta predovšetkým jej pružnosť a veľkorysosť.*

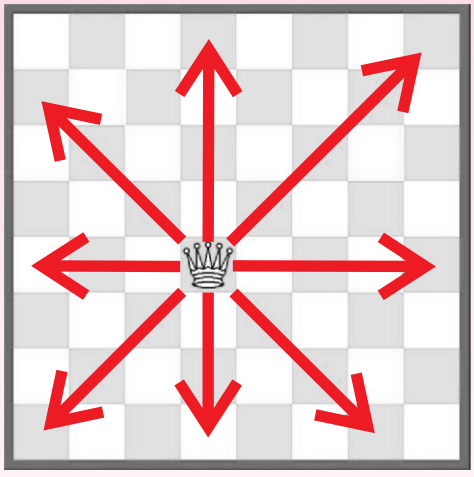
Je **najsilnejšia** a najobratnejšia figúra v hre.

Podľa potreby uzatvára krátkodobé spojenectvá so slabšími figúrami v boji o dôležitú vec.

Nehrá sa však na akčného supermana. Väčšinu času necháva do deja zasahovať svojich spojencov, či podriadených.

☝ **Starí arabskí šachisti volali dámu al firzan (mudrc, vedec, ale najlepší doslovný preklad by bol vezír, radca).**

☝ **Dáma môže ťahať na ktorékoľvek pole stĺpca, radu alebo diagonály, na ktorých stojí.**



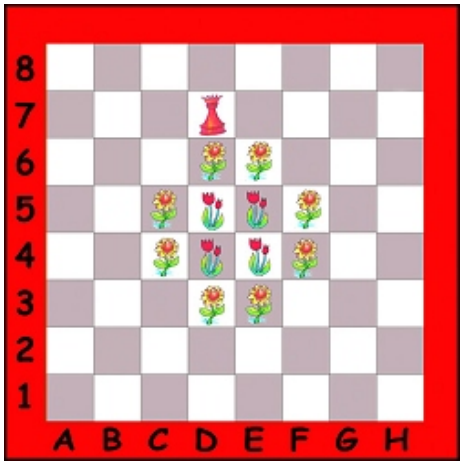
pohyb dámy



AKO SI SA SKAMARÁTIL S DÁMOU? (ČI VEZÍROM? ☺)

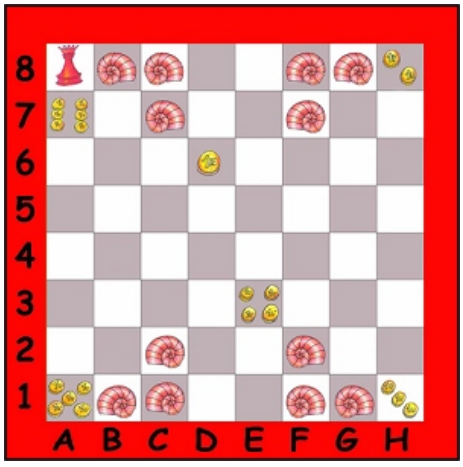
Svoju šikovnosť si vyskúšaj na nasledujúcich úlohách.

ÚLOHA Č. 1: Nájdi pre dámu najkratšiu cestu okolo kvetov pri polievaní. Urči pritom aj najmenší počet krokov, ktorými dáma túto cestu na šachovnici prejde.



úloha č. 1

ÚLOHA Č. 2: Dáma po svojich potulkách po šachovnici postrácala mince. Chce ich rýchlo pozbierať, ale keďže na políčkach nie je vždy rovnaký počet mincí uteká najskôr tam, kde ich je najviac. Pomôžeš jej? Koľko ťahov potrebuje, aby pozbierala všetky svoje mince? Záhon krásnych kvetov. Je to ale veľa práce pravidelne ich polievať.



úloha č. 2



3. KAPITOLA:

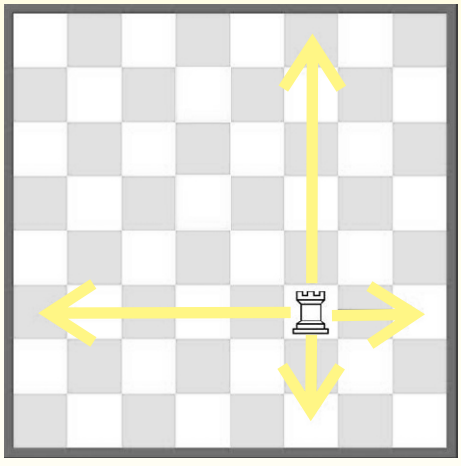
VEŽA

V stiesnených podmienkach ale pôsobí ako slon v porceláne. Pri útoku pošlú veže najprv dopredu pešiakov a ľahké figúry. Keď im tieto vytvoria dostatočný priestor pre manévrovanie, veže sa oprú do nepriateľa plnou silou.

Ak má veža vytvorený dostatok priestoru pre svoje priame, zásadové činy a pohyby, tak nadobúda rýchlosť, svižnosť, ba dokonca aj eleganciu.

☝ Figúrku v arabčine nazýva-nú al roch (zámok, veža) poznáme dodnes v jej do-slovnom preklade. VEŽU charakterizuje solídnosť, masívnosť a sila. Jej názov je skutočne výstižný.

☝ **Veža môže ťahať na ktorékoľvek pole stĺpca alebo radu, na ktorých stojí.**

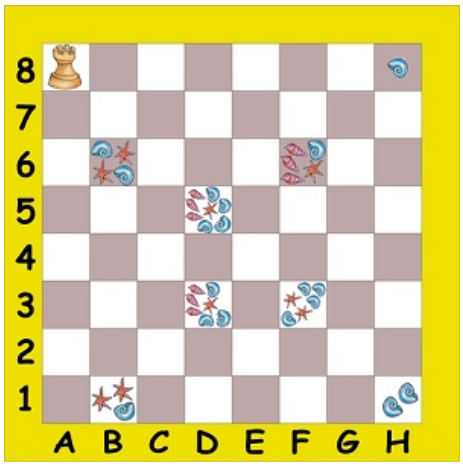


pohyb veže



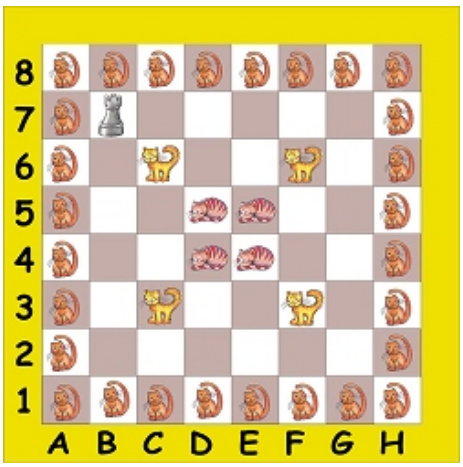
AKO SI SA SKAMARÁTIL S VEŽOU?

Svoju šikovnosť si vyskúšaj na nasledujúcich úlohách.



úloha č. 1

ÚLOHA Č. 1: Veža Papajko Papajko dostal za úlohu pozbierať rozsypané morské príšerky. Postupuj tak, aby si ich zbieral od jednej po osem. A zbieraj čo najrýchlejšie, nech si môžeme na šachovnici už zahrať.



úloha č. 2

ÚLOHA Č. 2: A teraz si pozri eleganciu pani veže. Čaká Ťa hra na vodiča. Tvojou úlohou je previesť vežu po voľných políčkach šachovnice tak, aby na každé miesto prišla práve 1 raz. Tak už naštartuj a šťastnú cestu.



4. kapitola:

STRELEC

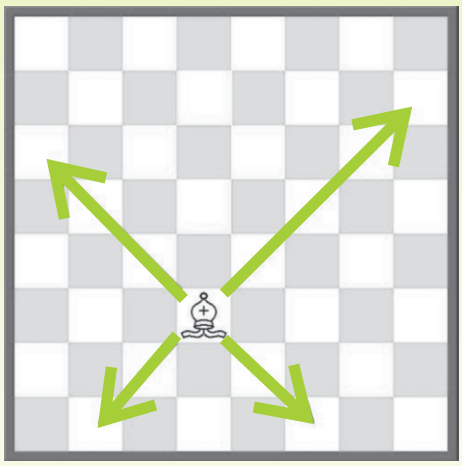
Ide o veľmi špecializovanú figúru. ***Bielopoľný strelec chodí výhradne po bielych poliach a čiernopoľný zasa po čiernych.***

Vyznačuje sa **šikovnosťou a pohyblivosťou**. Jeho silu a hodnotu je vidieť iba vtedy, keď je na šachovnici správne umiestnený (napríklad pešiaci by nemali prekážať strelcovmu pohybu).

Tento špecialista by sa mal naučiť spolupracovať s inými špecialistami.

☝ Al fil (v preklade slon), dnes všetkým známy ako **STRELEC.**

☝ **Strelec môže ťahať na ktorékoľvek pole diagonály, na ktorej stojí.**



pohyb strelca



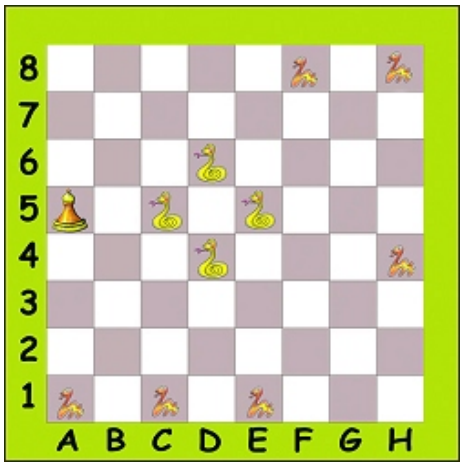
AKO SI SA SKAMARÁTIL SO STRELCOM? (ČI SLONOM? ☺)

Svoju šikovnosť si vyskúšaj na nasledujúcich úlohách.

ÚLOHA Č. 1:

ZAHRÁME SA NA JEŽIŠKA?

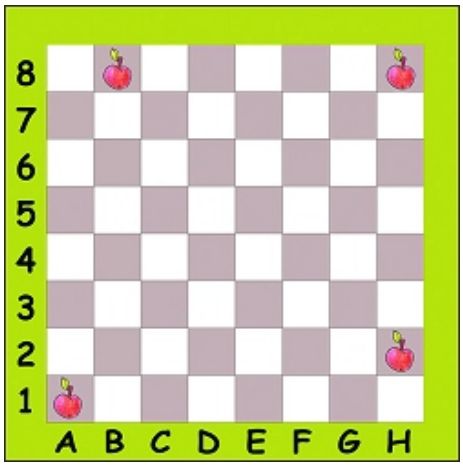
Pokus sa zahrať na Ježiška. Na každom voľnom políčku býva poslušné dieťa a Ty mu máš doniesť darček. Kam stúpiš, tam dieťa dostane darček. Pozor, darčekov máš akurát a ak niektoré dieťa dostane dva, tak iné bude smutné! Utekaj.



úloha č. 1

ÚLOHA Č. 1: ŠPECIALISTA

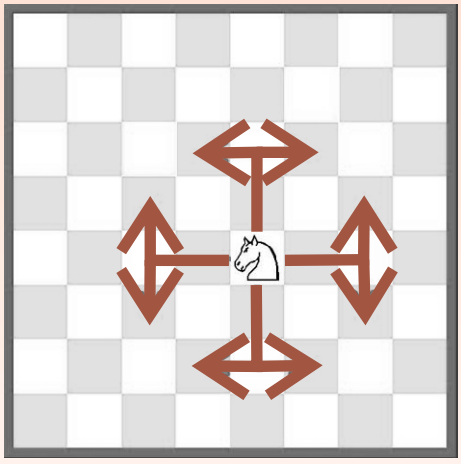
Rozprávali sme o ňom ako o špecialistovi a o jeho sile najmä pri správnom umiestnení. Náš špecialista má na šachovnici 4 ciele. Umiestni ho na také políčko, z ktorého má všetky ciele na dostrel.



úloha č. 2

Al fazas – nevyspytateľný **JAZDEC.** V reči šachistov - amatérov nazývaný aj koňom. Je **umelcom, vynálezcom a vizionárom.**

☝ Jazdec môže ťahať na jedno z polí, ktoré je najbližšie k poľu, na ktorom sa nachádza, ale nie na tom istom stĺpci, rade alebo diagonále. **Ako jediný smie preskakovať iné kamene.**



pohyb jazdca



4. KAPITOLA:

JAZDEC

Charakteristickou črtou jazdca je ***spontánnosť a bezprostrednosť.***

Svoju rolu si užíva plnými dúškami vtedy, keď je v centre diania. Na dlhodobé strategické plánovanie si až tak nepotrpí. Radšej sa spolieha na okamžitú improvizáciu.

Väčšinou akciu začína alebo ukončuje!

Tomuto skvelému majstrovi začiatkov však dochádza trochu dych v koncových hrách. Na to, aby veci doviedol do víťazného konca, potrebuje spojencov. Väčšinou je súčasťou dvojčlenných alebo trojčlenných útočných tímov.

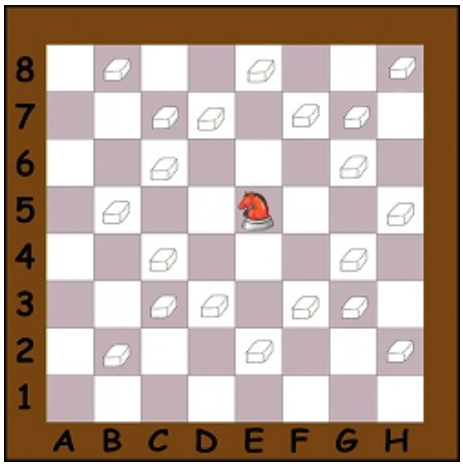


AKO SI SA SKAMARÁTIL S KONÍKOM? (POZOR, SPRÁVNE SA VOLÁ JAZDEC!)

Svoju šikovnosť si vyskúšaj na nasledujúcich úlohách.

ÚLOHA Č. 1: POHLAĎ SVOJHO KONÍKA

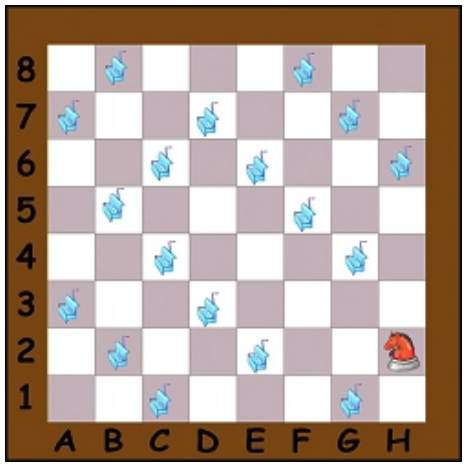
Jazdec si perfektne splnil svoju úlohu a po boji si zaslúži sladkú odmenu. Vieš určiť od koho si ju môže zobrať? Určite áno, veď Ty si šikuľko a už pomaličky aj nový šachista. Pamätáš, ktoré figúrky ešte musíme zvládnuť?



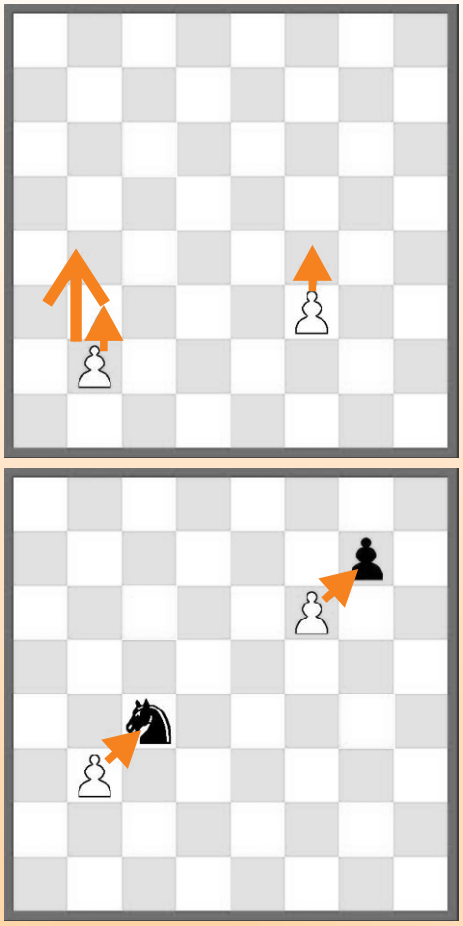
úloha č. 1

ÚLOHA Č. 2: POMÓÓÓC

Bez Tvojej pomoci popadajú lanovky zo stožiarov. Rýchlo zober lano a pospájaj ním všetky lanovky. Daj pritom pozor, aby sa Ti lano nedomotalo. Má na šachovnici 4 ciele. Umiestni ho na také políčko, z ktorého má všetky ciele na dostrel.



úloha č. 2



VYHADZOVANIE KAMEŇOV PEŠIAKOM

V pohybe je to kameň s najväčším množstvom alternatív. Pohybuje sa smerom vpred po stĺpci po neobsade-ných poliach. Ak nepotiahol, smie voliť medzi postupom o jedno alebo dve polia. Ak bolo už pešiakom potiahnuté, tak smie postupovať už iba o jedno pole. Pozri na obrázku označenie. Smerom vpred po stĺpci pešiak figúrky nevyhadzuje. Pri vyhadzovaní sa správa ako strelec s dostrelom iba jedno políčko. Pozri diagramy.



6. KAPITOLA:

PEŠIAK

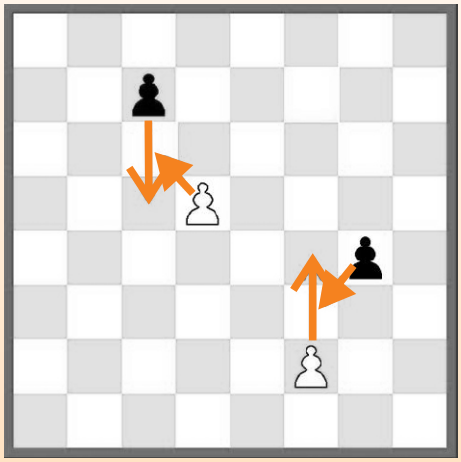
Ak sa prebije až na posledný rad, môže sa premeniť na akúkoľvek figúru (okrem kráľa).

Od pešiaka sa chce, aby kráčal **vpred,** stále vpred. Šachový pešiak má jednu zaujímavú vlastnosť, ktorú žiadna iná figúra nemá.
A aká by bola partia bez pešiakov? Bolo by to surové a nechutne rýchle - apokalypsa.

Al-bejzaq – duša šachovej partie alebo nepotrebný kameň? **PEŠIAK, silný vo svojej slabosti a slabý vo svojej sile.** Jeho hlavnou črtou je **nebojácnosť.** Napáda silné figúrky, ktoré sa boja prísť do styku s ním. Príliš vpredu alebo príliš vzadu, býva častou korisťou súpera. **Je najmocnejší v** silnom **reťazci** - chránený tými vzadu a podporujúci tých pred ním.

"EN PASSANT"
- BRANIE MIMOCHODOM

Pešiak ohrozujúci pole, ktoré preskočil súperov pešiak postupujúci jedným ťahom o dve polia zo základného postavenia, môže brať tohto pešiaka ako keby tento ťahal iba o jedno pole. Toto branie možno vykonať len bezprostredne nasledujúcim ťahom a nazýva sa branie „mimochodom".



en passant

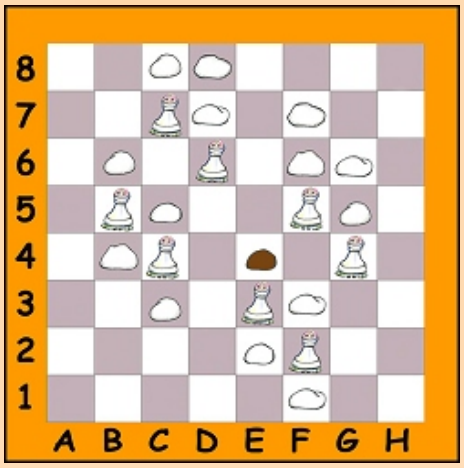
AKO SI SA SKAMARÁTIL S PEŠIAKOM? (MÁ TIEŽ VEĽA MIEN, AKO NAPR. PION)

Svoju šikovnosť si vyskúšaj na nasledujúcich úlohách.

ÚLOHA Č. 1:

DAJ DO POHYBU PEŠIAKOV

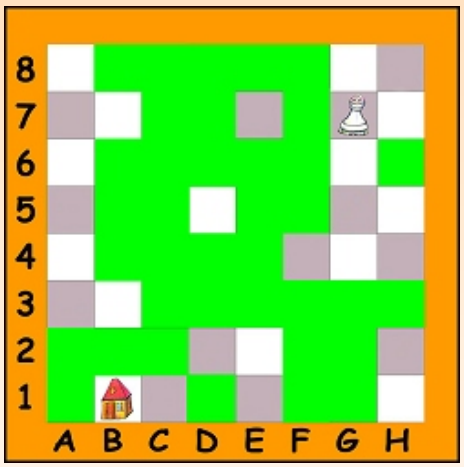
Vyfarbi kamene, ktoré blokujú Tvojich pešiakov v pohybe vpred. Inou farbou vyfarbi tých pešiakov, ktorí sa aj napriek kameňom môžu pohybovať.



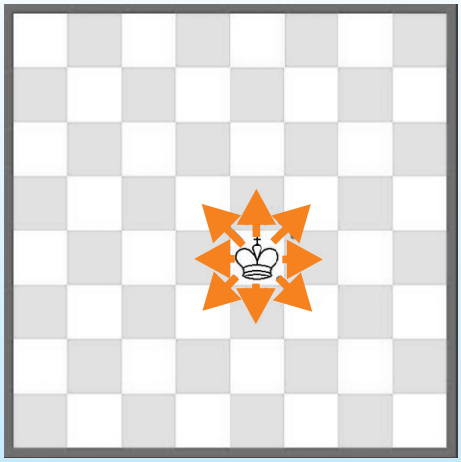
úloha č. 1

ÚLOHA Č. 2: PROBLÉM PRE VEDCA

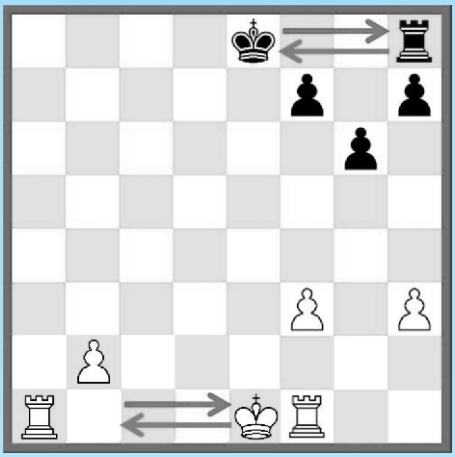
Pešiačik sa chce dostať domov? Je to možné? Do zaliatych plôch šachovnice sa nedostaneme.
(Malá nápoveda: ak pešiak dorazí na poslednú radu...)



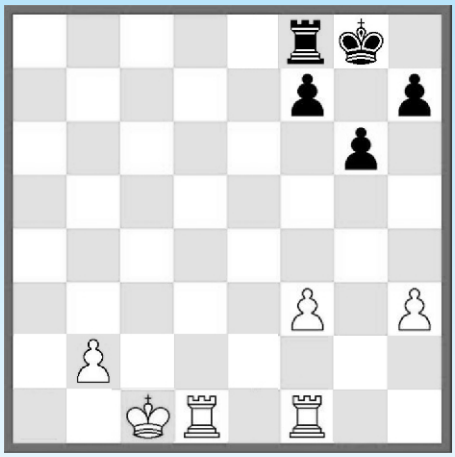
úloha č. 2



Kráľ sa môže pohnúť ľubovoľným smerom o jedno pole s podmienkou, že pole, na ktoré vstupuje nie je ohrozované žiadnym súperovým kameňom.



pred rošádou



po rošáde



7. KAPITOLA:

KRÁĽ

A sme na konci. Al šach, hrdina v tomto kráľovstve. KRÁĽ, tak silný a tak slabý. V hre má každý hráč iba jedného. Akonáhle je strata kráľa neodvrátiteľná, hra končí. Prehrou.

Jeho vlastnosťou je, že jeho vplyv neustále narastá. Spočiatku ho naháňa svorka šeliem a on sa musí ukrývať, no v závere je to on, kto rozhoduje o osude vojny. Preto pozor, dôležitá zásada: v každej chvíli myslieť na kráľa (princíp, ktorý sa osvedčuje už staročia).

ROŠÁDA

Je jediný ťah, pri ktorom sa kráľ premiestni o 2 políčka. Na obrázkoch (strana 27) je vidieť 2 druhy rošády.

Čierny uskutočnil **MALÚ ROŠÁDU** a biely **VEĽKÚ ROŠÁDU**. Vždy sa uskutočňuje tak, že kráľ sa ako prvý premiestni o 2 polia smerom ku veži a veža preskočí kráľa.

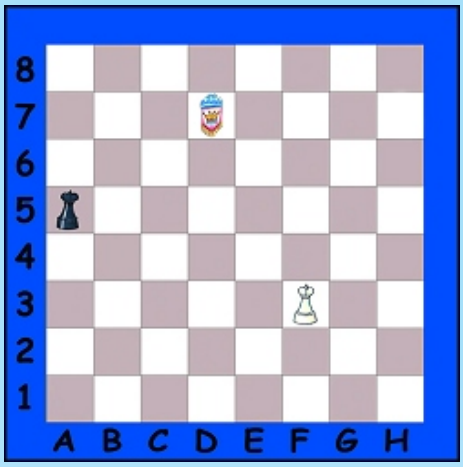
Rošádu je možné robiť, ak:
- kráľ ani veža ešte neťahali,
- kráľ nie je priamo ohrozovaný súperovým kameňom (to znamená, že nie je v šachu),
- ak nie je súperovým kameňom napádané pole, cez ktoré uskutočňuje kráľ rošádu.

AKO SI SA SKAMARÁTIL S KRÁĽOM? (POČAS KAŽDEJ PARTIE TI BUDE NAJBLIŽŠÍM)

Svoju šikovnosť si vyskúšaj na nasledujúcich úlohách.

ÚLOHA Č. 1: PRETEKY KRÁĽOV

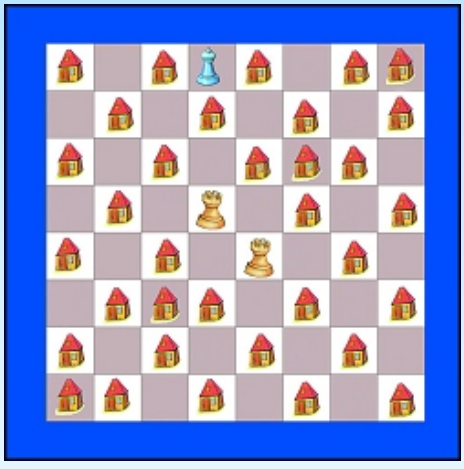
Rozhodni, ktorý kráľ dorazí skôr ku trónu. Situáciu skúmaj najskôr s tým, že na ťahu je čierny a potom s tým, že na ťahu je biely.
(Pomaly aj ty dobiehaš na svoj trón, tak veľa šťastia.)



úloha č. 1

ÚLOHA Č. 2: ORIENTAČNÝ BEH

Nájdi trasu, ktorou biely kráľ prejde po všetkých voľných neohrozených políčkach na šachovnici. Dávaj pozor na súperove veže.



úloha č. 2

PEŠIAK
ODHAĽ JEHO SILU A SLABOSŤ

KRÁĽU, KRÁĽU, DAJ VOJAČKA



Obľúbená hra. Vašou úlohou bude zistiť hodnotu pešiaka. Budeme ho porovnávať postupne s jednotlivými figúrkami vyskytujúcimi sa v šachovej partii. Úlohy budú teda stále rovnaké, len s inou konfrontujúcou figúrkou.

A PRAVIDLÁ?

Jedna strana ovláda určitý počet pešiakov a druhá figúrku, ktorej hodnotu skúmame (nič viac, ani kráľ). Začínať bude strana s pešiakmi. Pohyby a pravidlá šachovej hry (striedanie ťahov) budú uplatňované. Jednu hru budú hrať hráči dovtedy, kým sa nezhodnú v hodnotení – TAK TOTO VYHRÁ VŽDY HRÁČ S PEŠIAKMI/FIGÚROU. Ak bude vyhrávať strana s pešiakmi, upravíme počet pešiakov tak, že ho o jedného znížime. Počet pešiakov budeme znižovať dovtedy, pokiaľ neprídeme k momentu, keď bude vyhrávať strana s figúrou. Hľadáme teda „hraničný“ počet pešiakov.

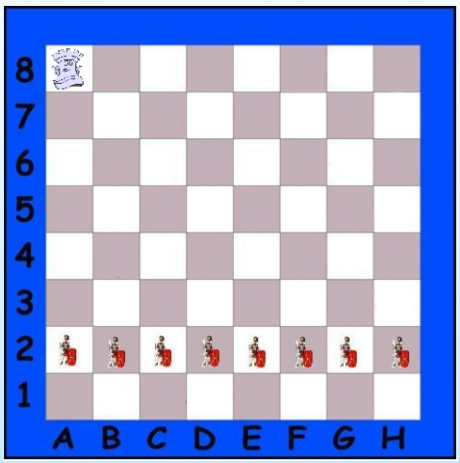


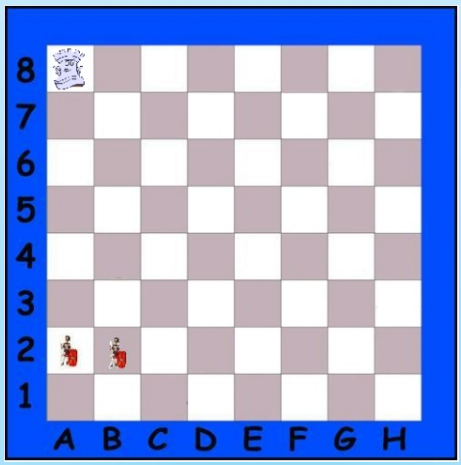
= X FIGÚR



Odhaľ tajomstvo súperenia veže s pešiakmi

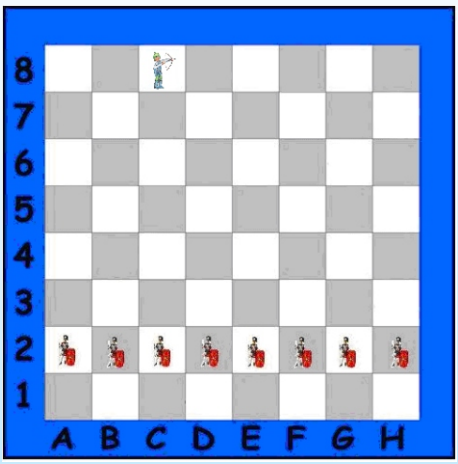
Začni hrať s 8 pešiakmi proti veži. Veža vyhráva vtedy, keď povyhadzuje všetkých pešiakov. Pešiaci víťazia vtedy, ak vďaka spolupráce pomôžu dostať sa jednému z nich až na poslednú radu. Ak zistíš, že 8 pešiakov vždy prekabáti vežu, tak začni hru so 7 pešiakmi proti veži. Pokračuj dovtedy, kým nenájdeš akýsi hraničný počet pešiakov.

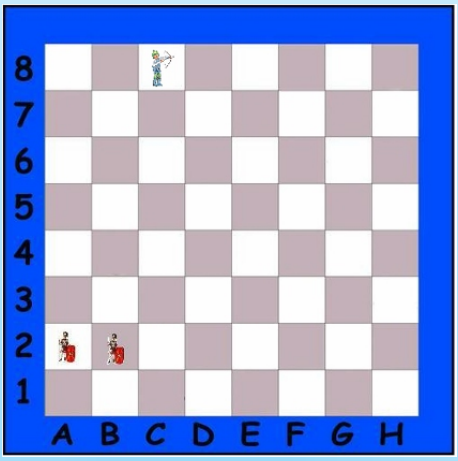




Malá rada:
Najľahšie sa bude veži vyhadzovať pešiakov od ich chrbta alebo zboku.
Hľadaj najslabšieho pešiaka. Výhodou je aj ich roztrhanie na „ostrovčeky“.







Malá rada:
Nevýhoda strelca je v pohybe len po poliach jednej farby, preto pešiaci sú na opačnej farbe v bezpečí. Strelec bude musieť vytvoriť akúsi hranicu, na ktorej by čakal pešiakov. Tí ale často vedia dobrou spoluprácou túto hranicu prerušiť.



Odhaľ tajomstvo súperenia strelca s pešiakmi

Začni hrať s 8 pešiakmi proti strelcovi. Strelec vyhráva vtedy, keď povyhadzuje všetkých pešiakov. Pešiaci víťazia vtedy, ak vďaka spolupráce pomôžu dostať sa jednému z nich až na poslednú radu. Ak zistíš, že 8 pešiakov vždy prekabáti strelca, tak začni hru so 7 pešiakmi proti strelcovi.

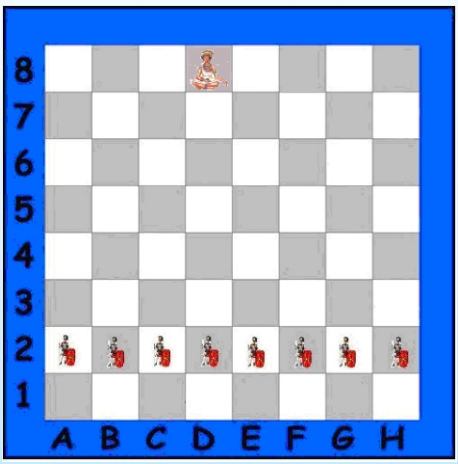


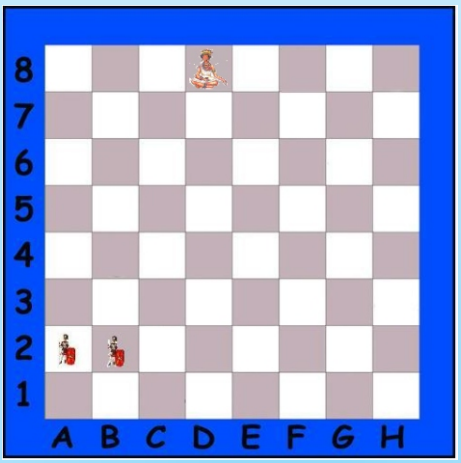


Odhaľ tajomstvo súperenia dámy s pešiakmi

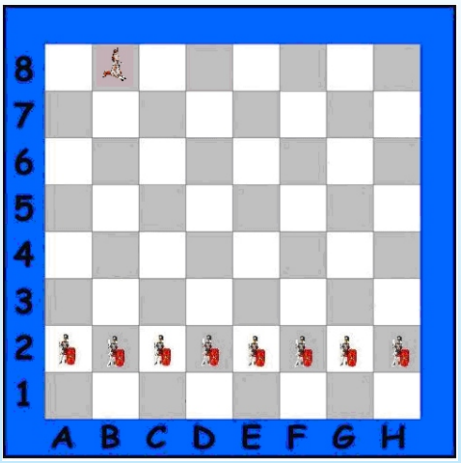
Začni hrať s 8 pešiakmi proti dáme. Dáma vyhráva vtedy, keď povyhadzuje všetkých pešiakov. Pešiaci víťazia vtedy, ak vďaka spolupráce pomôžu dostať sa jednému z nich až na poslednú radu. Ak zistíš, že 8 pešiakov vždy prekabáti dámu, tak začni hru so 7 pešiakmi proti dáme.

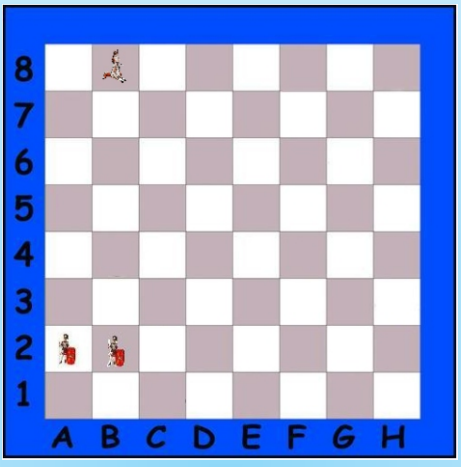






Malá rada:
Dáma je veľmi silná a jej hlavná prednosť je, že je schopná napadnúť pešiakov aj ako veža, aj ako strelec, preto vie napadnúť viac pešiakov naraz. Hovoríme o takzvanom dvojúdere (figúra napadne 2 kamene naraz).





Malá rada:
Tak teraz sa asi zapotíš a uvidíš silu, či slabosť jazdca pri pohyblivých pešiakoch.
Najvhodnejšie je vo vhodnom čase nejakého pešiaka zablokovať (obsadiť políčko pred ním) a vyčkať na pešiakov v dosažiteľných stĺpcoch.



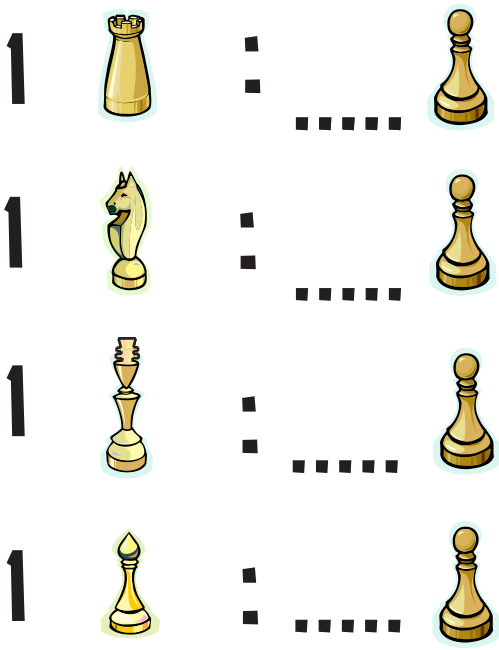
Odhaľ tajomstvo súperenia jazdca s pešiakmi

Začni hrať s 8 pešiakmi proti jazdcovi. Jazdec vyhráva vtedy, keď povyhadzuje všetkých pešiakov. Pešiaci víťazia vtedy, ak vďaka spolupráce pomôžu dostať sa jednému z nich až na poslednú radu. Ak zistíš, že 8 pešiakov vždy prekabáti jazdca, tak začni hru so 7 pešiakmi proti jazdcovi.



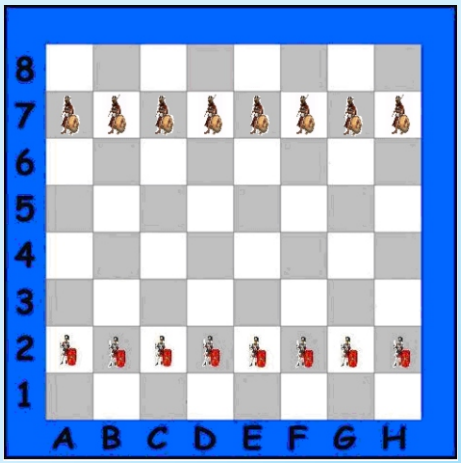
Vyvoď záver

Na miesto, kde sa nachádzajú bodky doplň číslo, ktoré vyjadruje koľkým pešiakom sa asi rovná hodnota figúrky.



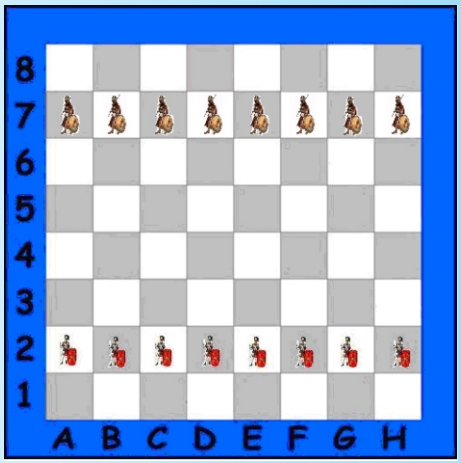


PÁR HIER S PEŠIAKMI



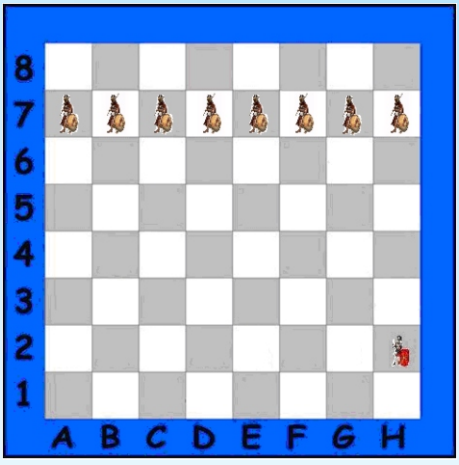
HRA PRVÁ – PRECHOD ŠPIÓNA

Dva tábory pešiakov stoja oproti sebe. Pešiaci sa pohybujú a vyhadzujú podľa známych pravidiel. Každý hráč robí striedavo ťah až dovtedy, kým sa niektorej strane nepodarí postúpiť pešiakom až na najvzdialenejšiu radu. Ten, komu sa to podarí skôr, vyhráva.



HRA DRUHÁ – FAREBNÁ HRA

Úlohou oboch strán je zablokovať súperových pešiakov svojimi tak, aby čo najviac mojich pešiakov ležalo nakoniec na poliach čiernej farby. Pešiak, ktorý dôjde na najvzdialenejšiu radu, z hry vypadáva. Hra končí vtedy, keď niektorý z hráčov už nemá žiaden možný ťah. Vyhráva ten hráč, ktorý má na záver na šachovnici viac pešiakov položených na poliach čiernej farby.



HRA TRETIA – CESTA DOMOV

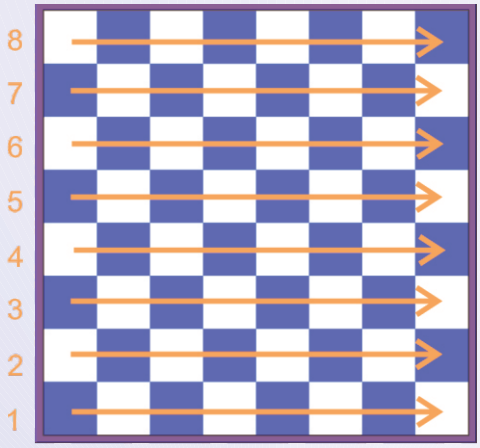
Táto hra nebude o tom, kto z hráčov vyhrá. Bude o tom, aby si hráči pomáhali. Ako prvý bude ťahať čierny a ťahy sa budú striedať. Úlohou bude pokúsiť sa premiestniť pešiaka z políčka h2 na políčko poslednej rady tak, aby toto bolo čo najbližšie políčku a8. Hru môžu hrať aj dvojice – napr. súťažiť, ktorej dvojici sa úloha podarí uskutočniť lepšie.

PRACOVNÉ LISTY

Úlohy a cvičenia

ŠACHOVNICA I.

Šachovnica je hracia plocha, hracia doska, v hre šach. Má tvar štvorca rozdeleného na 64 rovnako veľkých štvorcov uložených v tvare 8 x 8. 32 štvorcov má čiernu a 32 bielu farbu a sú striedavo rozložené po šachovnici.



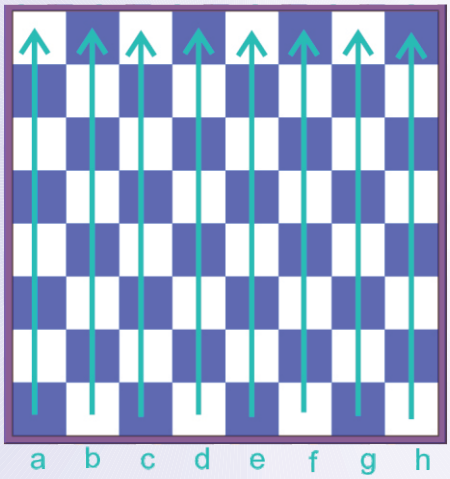
ÚLOHA Č. 1

Koľko nájdeš na šachovnici radov?

..... (sem vpíš číslo)

Koľko nájdeš na šachovnici stĺpcov?

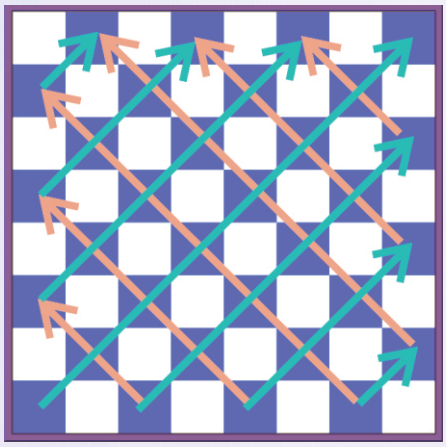
..... (sem vpíš číslo)



ÚLOHA Č. 2

Koľko diagonál nájdeš na šachovnici?

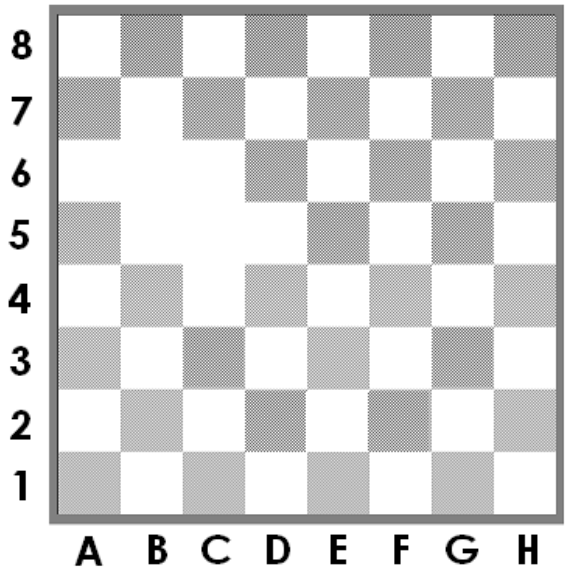
..... (sem vpíš číslo)

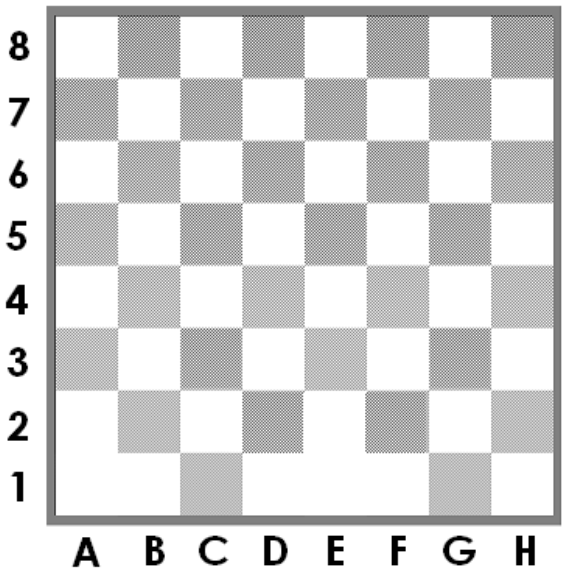


PRACOVNÉ LISTY

Úloha č. 3:

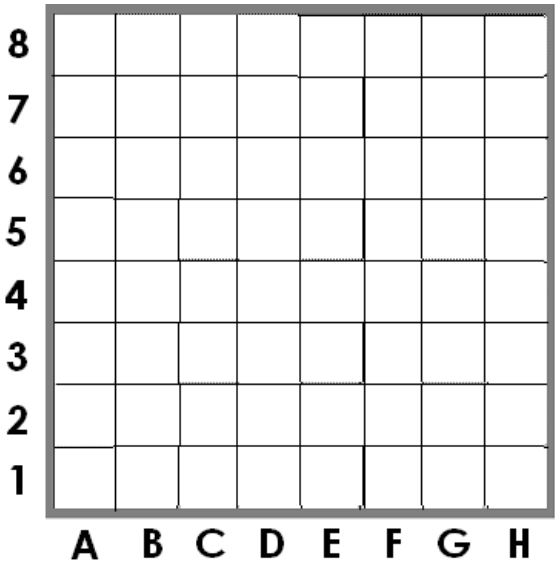
Domaľuj políčka na šachovnici, aby bola šachovnica pripravená na hru.

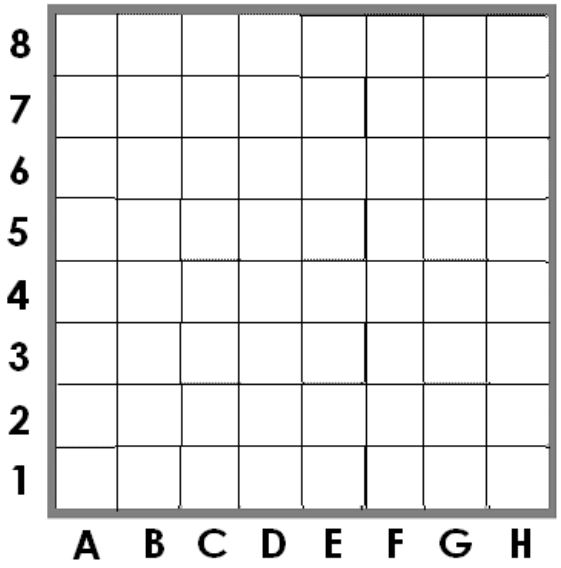




Úloha č. 4:

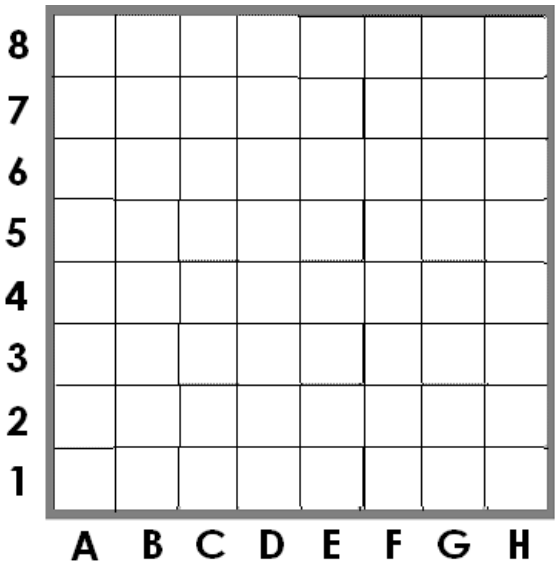
Na prvej šachovnici správne vymaľuj políčka v 1. rade a na druhej vymaľuj políčka na 6. rade.

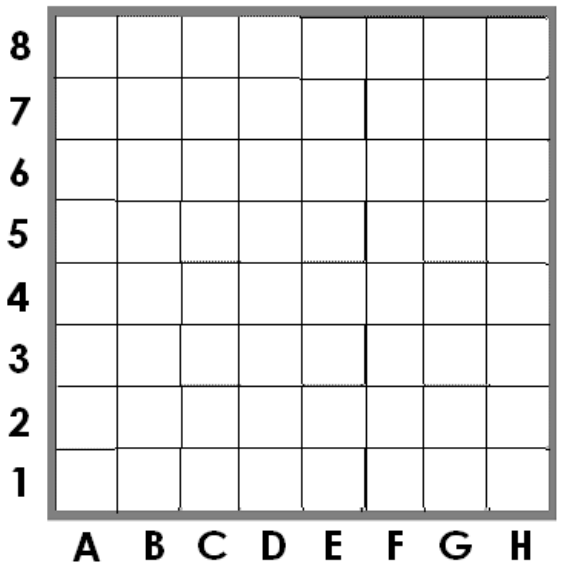




Úloha č. 5:

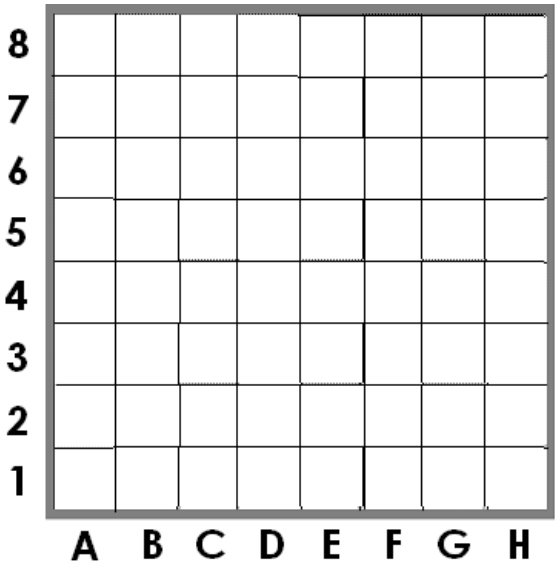
Na prvej šachovnici správne vymaľuj políčka v a - stĺpci a na druhej vymaľuj políčka v d - stĺpci.

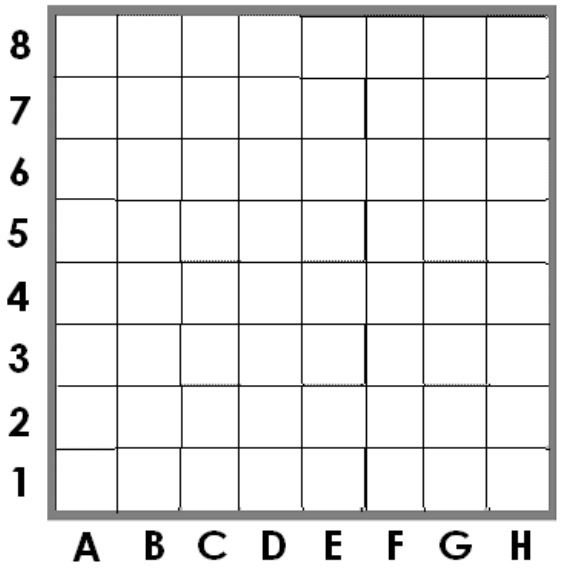




Úloha č. 6:

Na prvej šachovnici správne vymaľuj políčka na najdlhších diagonálach a na druhej vymaľuj políčka na diagonálach tak, aby diagonály vytvorili kruh.





Šachovnica II.

Šachovnice môžu byť vyrobené z rôznych materiálov, napr. z papiera, skla, dreva, plastu a pod.

Políčka majú často tmavú a svetlú farbu (najčastejšie), ale označujú sa ako čierne a biele. Napr. drevené šachovnice majú zvyčajne svetlohnedé a tmavohnedé políčka.

Podľa pravidiel by mala byť šachovnica orientovaná tak, aby mal každý hráč v pravom spodnom rohu biele políčko.

Existujú iné rôzne tvary šachovníc, určených pre iné formy šachovej hry. Napríklad trojrozmerná šachovnica, nekonečná šachovnica a pod.

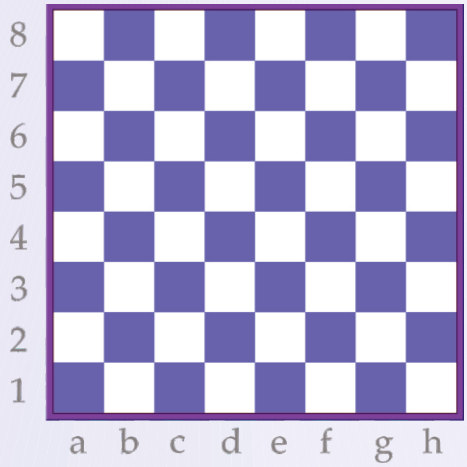


Peter Homola ©

Každé políčko má, tak ako ľudia, svoje pomenovanie – svoje meno.

Zistíš princíp podľa ktorého prebehlo pomenovanie políčok?

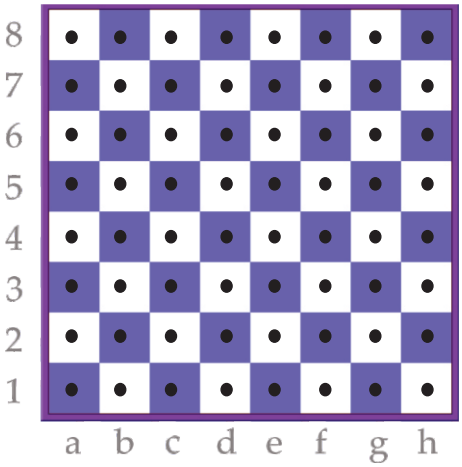
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h



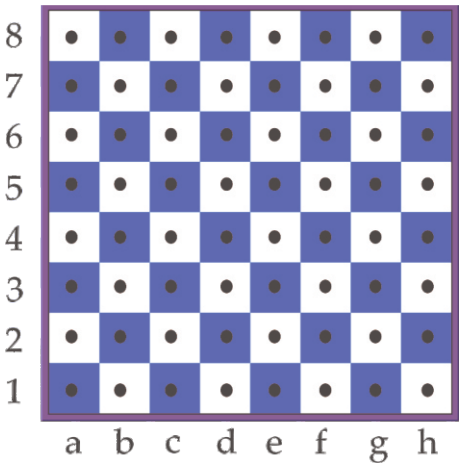
Úloha č. 1:

Na šachovniciach pod úlohami sa nachádzajú v strede políčok bodky. Pospájaj postupne bodky v políčkach tak, ako sú zapísané v úlohách (každú úlohu rieš na samostatnú šachovnicu):

A:
b1-c1-d1-d2-e2-e1-f1-g1-g2-f2-f3-f4-g4-h4-h5-g5-f5-e5-e6-f6-f7-f8-e8-d8-c8-c7-c6-d6-d5-c5-b5-a5-a4-b4-c4-c3-c2-b2-b1

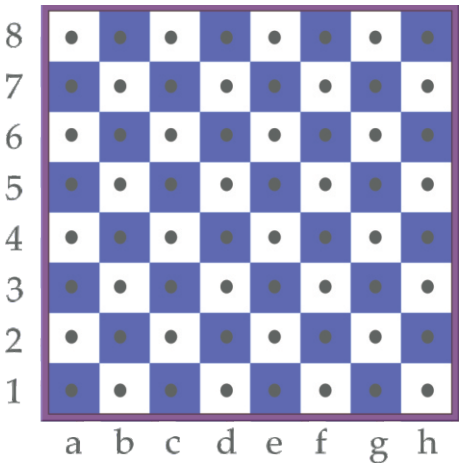


B:
f5-g4-h3-h4-h5-h6-h7-g6-f5-f6-e7-d7-c7-b6-a5-a4-a3-b3-c4-c3-b2-a2-b1-c1-d1-e2-f3-f4-f5



C:
b5-c4-c3-d3-e2-f3-g3-g4-h5-g6-g7-f7-e8-d7-c7-c6-b5

do tohto obrázku ešte jednu čiaru:
c5-d4-e4-f4-g5















ŠACHOVNICA III.

ZÁKLADNÉ POSTAVENIE FIGÚR

CIEĽ: OVLÁDAŤ ZÁKLADNÉ POSTAVENIE ŠACHOVÝCH FIGÚR NA ŠACHOVNICI

Pozri sa na obrázok (dolu). Na ňom vidíš základné postavenie bielych a čiernych šachových kameňov pred začiatkom šachovej partie.

☝ Najdôležitejšie veci, ktoré by si mal vedieť pri ukladaní kameňov na šachovnicu sú:

a) Kamene ***bieleho*** obsadzujú ***1. a 2. rad***.

b) ***Dáma*** stojí na políčku takej farby, akej farby je ona sama.

c) ***Pešiaci*** stoja v 2. a 7. rade.

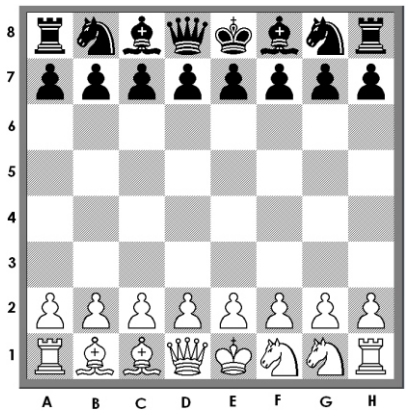
d) Figúry stoja vedľa seba v poradí: **V**eža – **J**azdec – **S**trelec – **D**áma – **K**ráľ – **S**trelec – **J**azdec – **V**eža.

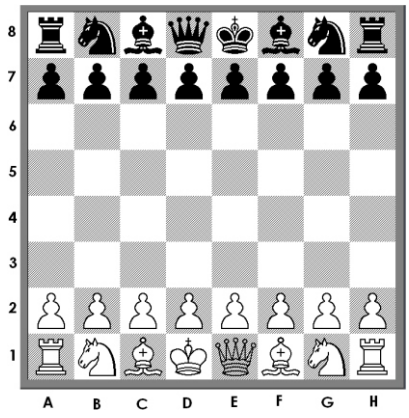


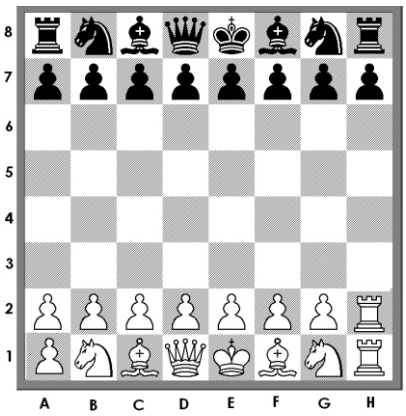
Peter Homola ©

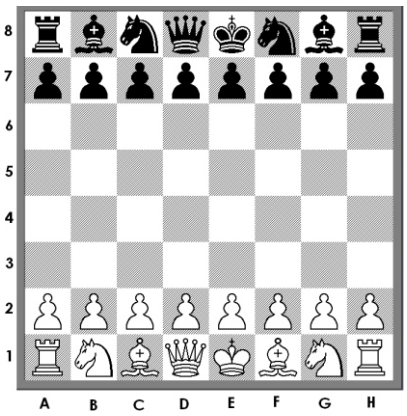
Úloha č. 2:

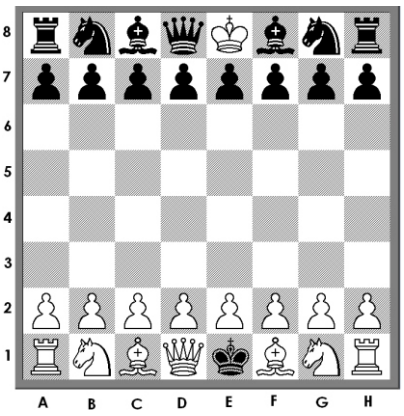
Na obrázkoch nájdi chyby.

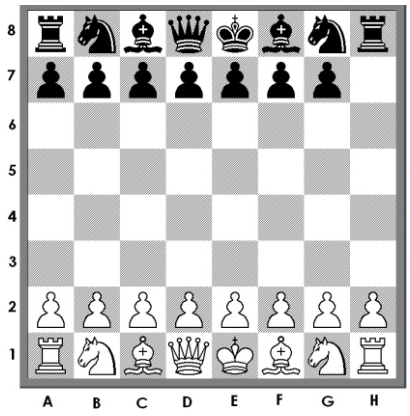


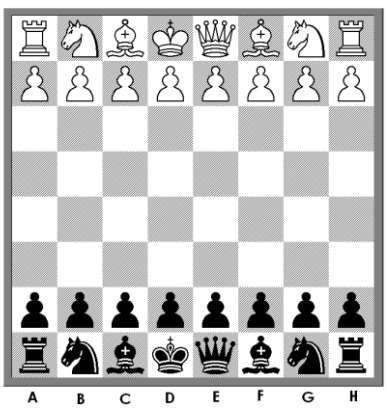


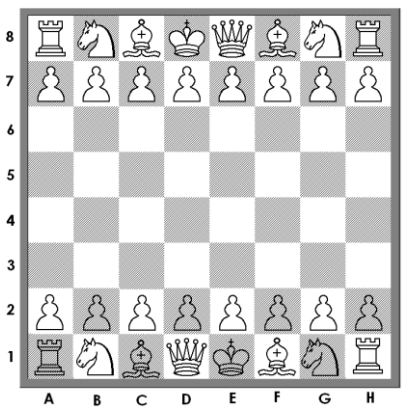






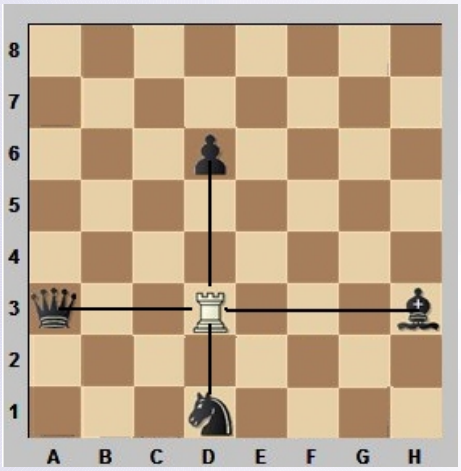




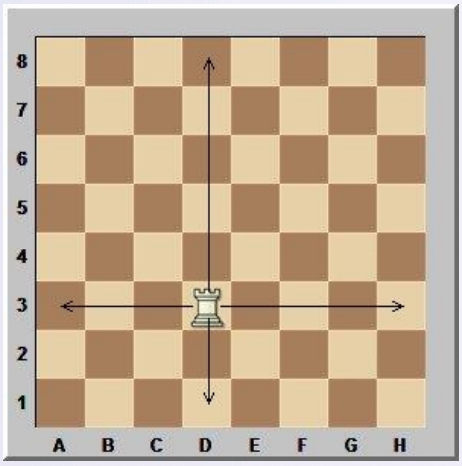


☝ **POHYB VEŽE:** Veža sa pohybuje ***po radoch alebo stĺpcoch*** o ľubovoľný počet polí, pričom prekážky v ceste ***nesmie preskakovať.*** Ak je prekážkou v ceste súperov kameň, tak ho môže vyhodiť a sama sa postaví na políčko kameňa, ktorý vyhadzuje.

POHYB



VYHADZOVANIE



4.

TVOJA PEVNOSŤ

VEŽA

Tvojou oporou sa stane
a v pravý moment udrie na ne.
Pevnosť nepriateľa rozborí,
ak vládca jej to dovolí.
Preto jej voľnosť snaž sa dať
a zvyšným vojskom pomáhať.
Ak o toto sa snažiť bude,
súperov kráľ matu neujde!
Ty z víťazstva sa radovať,
že vieš už vežou čarovať.

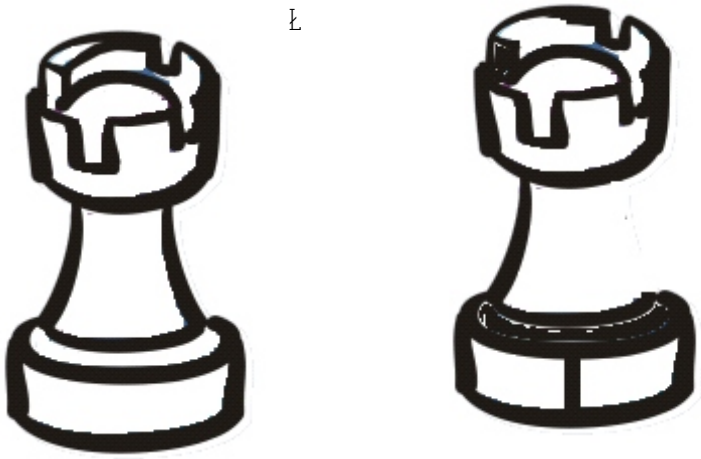


SILA ☆☆☆☆☆

POHYBLIVOSŤ ☆☆☆☆☆
☆☆

ÚLOHA Č. 1

Na obrázkoch nájdi 5 rozdielov a napíš ich pod obrázky (alebo naznač šípkami číslo – miesto na obrázku).



1 .....

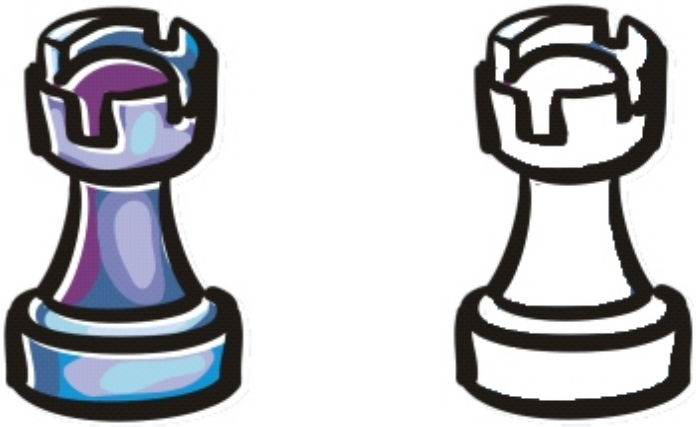
2 .....

3 .....

4 .....

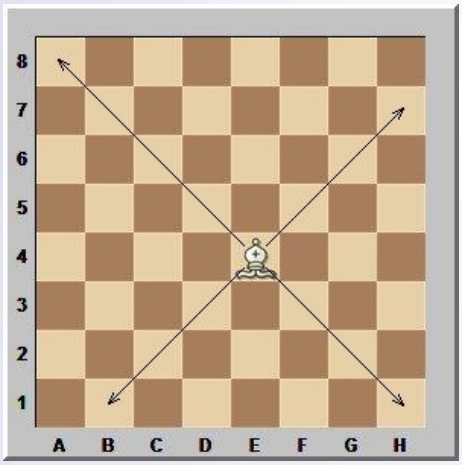
5 .....

Urob si z veží omaľovánku:



☝ **POHYB STRELCA:**
Strelec sa pohybuje ***po diagonálach (šikmo)*** o ľubovoľný počet polí, pričom prekážky v ceste ***nesmie preskakovať.*** Ak je prekážkou v ceste súperov kameň, tak ho môže vyhodiť a sám sa postaví na políčko kameňa, ktorý vyhadzuje. Jeho nevýhodou je, že počas celej šachovej partie sa môže pohybovať iba po políčkach jednej farby.

POHYB



VYHADZOVANIE



5.

TVOJA PEVNOSŤ

STRELEC

Môj chod je asi divný v tom,
že nejdem rovno chodníkom.
Len šikmo sa jak vietor valím
nepriateľa rád z dosky zvalím.
Moju slabinu ti ja vyzradím,
že na polia opačnej farby nikdy nevkročím.
No ak s bračekom som na doske spolu
súper má veru veľkú smolu.
Nám stačí priestor poskytnúť
a kráľom nieto kde uhnúť.



SILA ☆☆☆

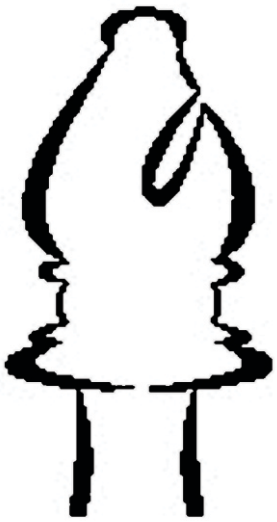
POHYBLIVOSŤ ☆☆☆☆☆

Úloha č.1:

SOS, môj milý prváčik, pán maliar má k Tebe ďalšiu prosbu. Verí, že mu rád pomôžeš. Už vopred Ti za to veľmi ďakuje. Za odmenu môžeš po skončení oboch strelcov vymaľovať.

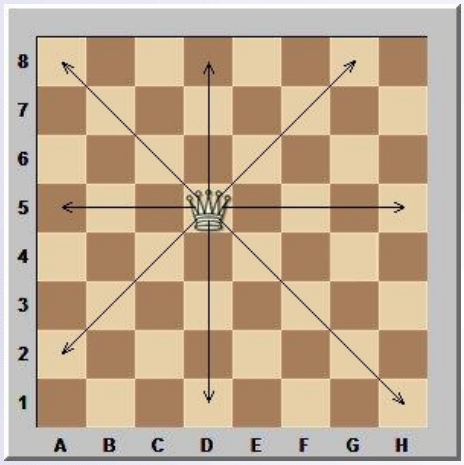


Ł

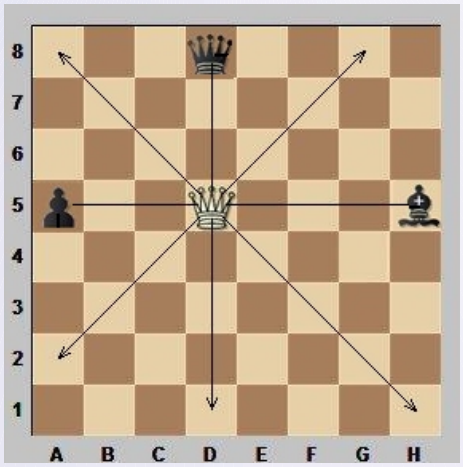


☝ **POHYB DÁMY:** Dáma sa pohybuje ***aj ako veža, aj ako strelec*** - po radoch, stĺpcoch, či diagonálach o ľubovoľný počet polí, pričom prekážky v ceste nesmie preskakovať. Ak je prekážkou v ceste súperov kameň, tak ho môže vyhodiť a sama sa postaví na políčko kameňa, ktorý vyhadzuje.

POHYB



VYHADZOVANIE



6.

TVOJA PEVNOSŤ

DÁMA

Som veža a či strelec snáď,
tak poď sa so mnou rýchlo hrať.
Mojím svetom je celá doska
raz tu, hneď tam sa ma súper dočká.
Ak pri mne budeš pozorný
šachovnica sa rozohní.
Môj chod sťa slnečné lúče
vystreľujú tu šípy z kuše.
Ak ty ich budeš ovládať
súper zo mňa strach začne mať.



SILA ★★★★★
★★★★★

POHYBLIVOSŤ ★★★★★
★★★★★

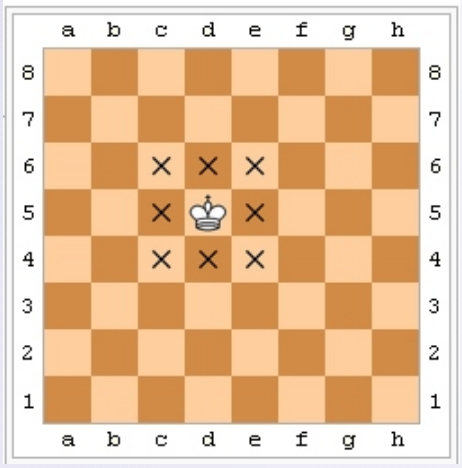
Úloha č.1:

Ceruzkou doplň druhý obrázok tak, aby boli oba rovnaké.





☝ Kráľ je v šachu najdôležitejšia figúrka, pretože cieľom súpera je zasadiť kráľovi šachmat. To znamená ohroziť ho s jednou alebo viacerými figúrkami tak, aby nemohol uniknúť na iné neohrozené políčko. Pohyb kráľa je veľmi jednoduchý – kráľ môže ísť ktorýmkoľvek smerom (po riadku, stĺpci aj diagonále), ale vždy iba o 1 políčko! Špeciálnym ťahom kráľa je rošáda. S ňou sa oboznámiš neskôr. Ak sa postáví na miesto, kde stojí súperov kameň, tak tento kameň vyhadzuje.



7.

TO SOM JA!

KRÁĽ

Za mňa túto hru dnes hráš
ak mňa stratíš, tak hru prehráš.
Pozor na mňa daj radšej hneď
rošádou do bezpečia ma veď.

Na úvod hry snáď krehký som
no v konci dupem sťaby slon,

aby za pomoc pešiakovi
ušla sa sláva mne, kráľovi.



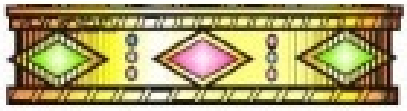
SILA ★★★★★

★★★★★

POHYBLIVOSŤ ★★

Úloha č. 1:

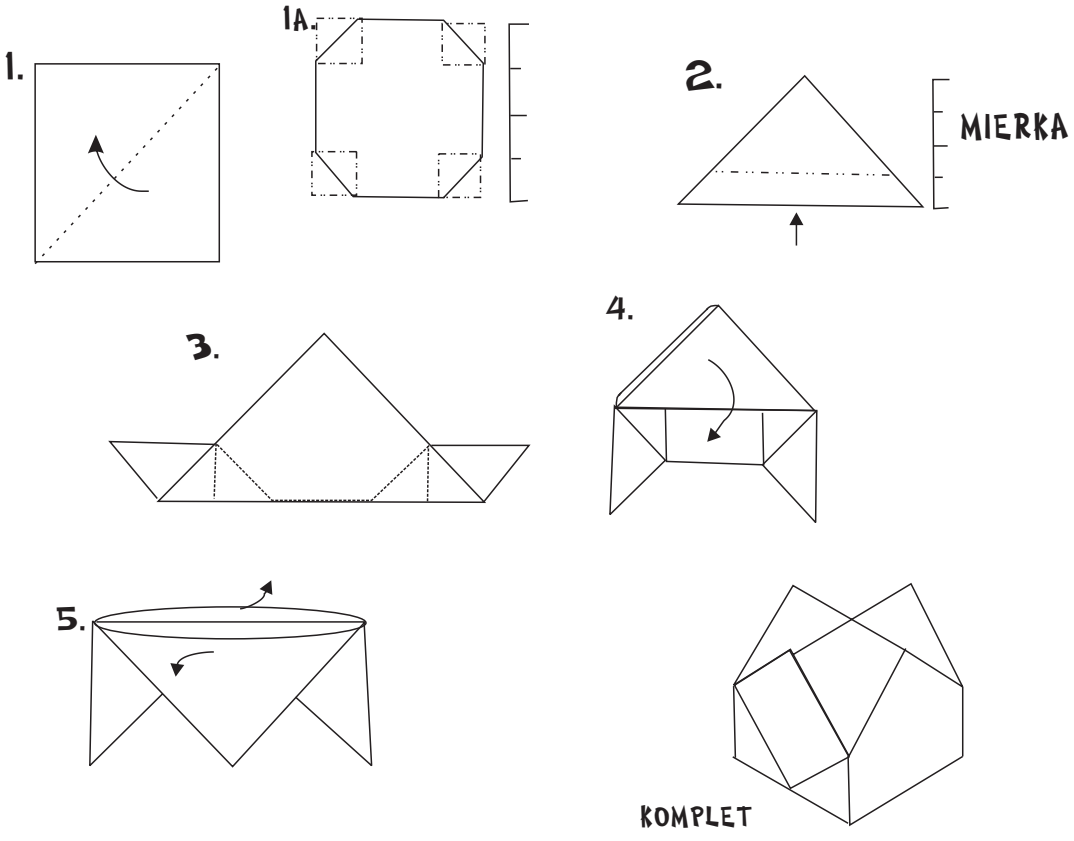
Ozdobou každého kráľa je kráľovská koruna. Spodok koruny sme Ti pripravili. Tvojou úlohou je dokresliť jej vrch.



Úloha č. 2:

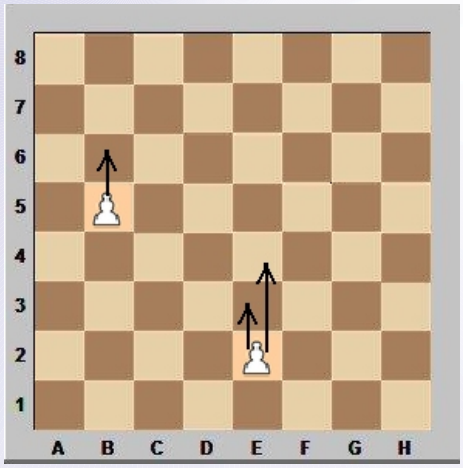
A s pani učiteľkou sa určite radi potrápite s malým origami.

ORIGAMI KORUNA

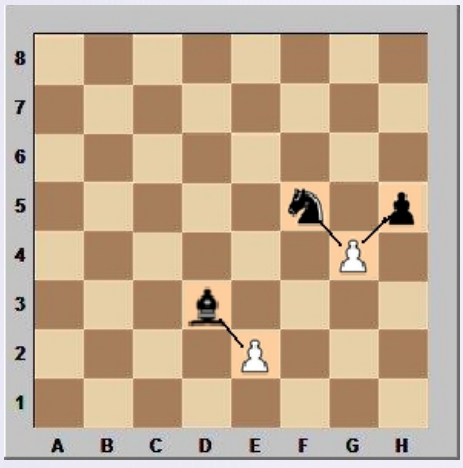


☝ **POHYB PEŠIAKA:**
Pešiak sa pohybuje o jedno políčko vpred, vždy po stĺpci, na ktorom stojí. Jedinou výnimkou je, ak sa pešiakom ešte nehýbalo. Vtedy má možnosť zvoliť, či sa posunie vpred o 1 alebo o 2 polia.
Pešiak vyhadzuje „rohami“ – súperov kameň pred sebou umiestnený o 1 pole **šikmo** – na diagonále. Podobné vyhadzovanie je možné využiť aj pri použití ťahu **en pasant.**

POHYB



VYHADZOVANIE



8.

TVOJ BOJOVNÍK

PEŠIAK

Ako býk sa vpred len valím,
prekážky v ceste rohami zvalím.
Zo štartu ja skáčem rád
zakázané čelom vzad.
Potom už len o políčko
posúvam sa tíško, tíško.
Kým na kameň súperov
nenarazím náhodou.
Ak cestu vpred mi uvoľniť vieš
Možno ďalšiu dámu za mňa dostaneš.



SILA ☆

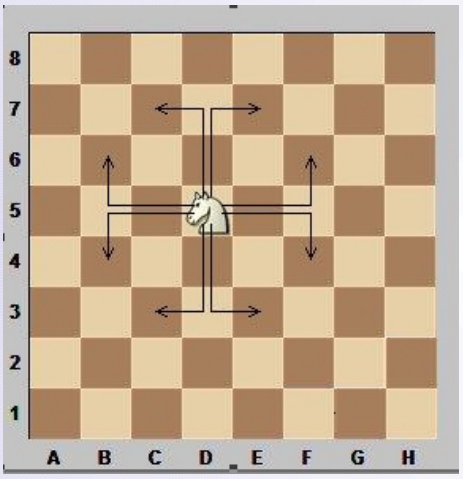
POHYBLIVOSŤ ☆

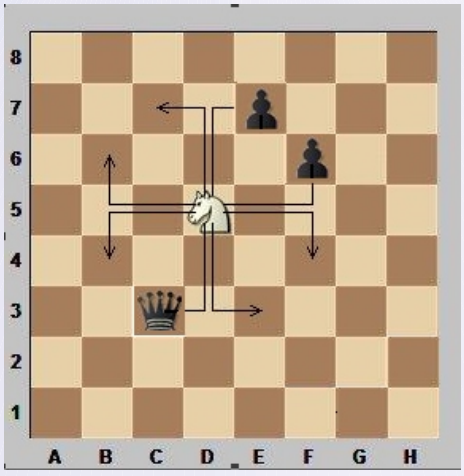
Úloha č. 1:

Pešiak, ako vojak, bola základná vojenská jednotka. Aby prežili, veliteľ ich musel vyzbrojiť dobrými zbraňami aj doplnkami. Na pripravené riadky doplň zbrane, ktoré si im ako panovník mohol dať (tie vpisuj do ľavého stĺpca) a aj doplnky, ktoré by mu mohli pomôcť prežiť (tie vpisuj do pravého stĺpca).

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

☝ **POHYB JAZDCA:** Jazdec sa pohybuje ***v tvare písmenka L*** (hocijako otočeného; 2 políčka jedným smerom + 1 políčko nabok). Ako jediná figúra prekážky v ceste ***môže preskakovať!!!*** Ak je na jeho „doskočisku“ súperov kameň, tak ho môže vyhodiť a sama sa postaví na políčko kameňa, ktorý vyhadzuje.





9.

TVOJ KÚZELNÍK

JAZDEC

Hru so mnou len majster zvláda
súper môj plán často nezbadá.
Prekážky sú pre mňa krásnou hrou,
tak poď už a skáč tu len so mnou.
Strelec, môj braček, rýchly je
no cez prekážky on neprejde.

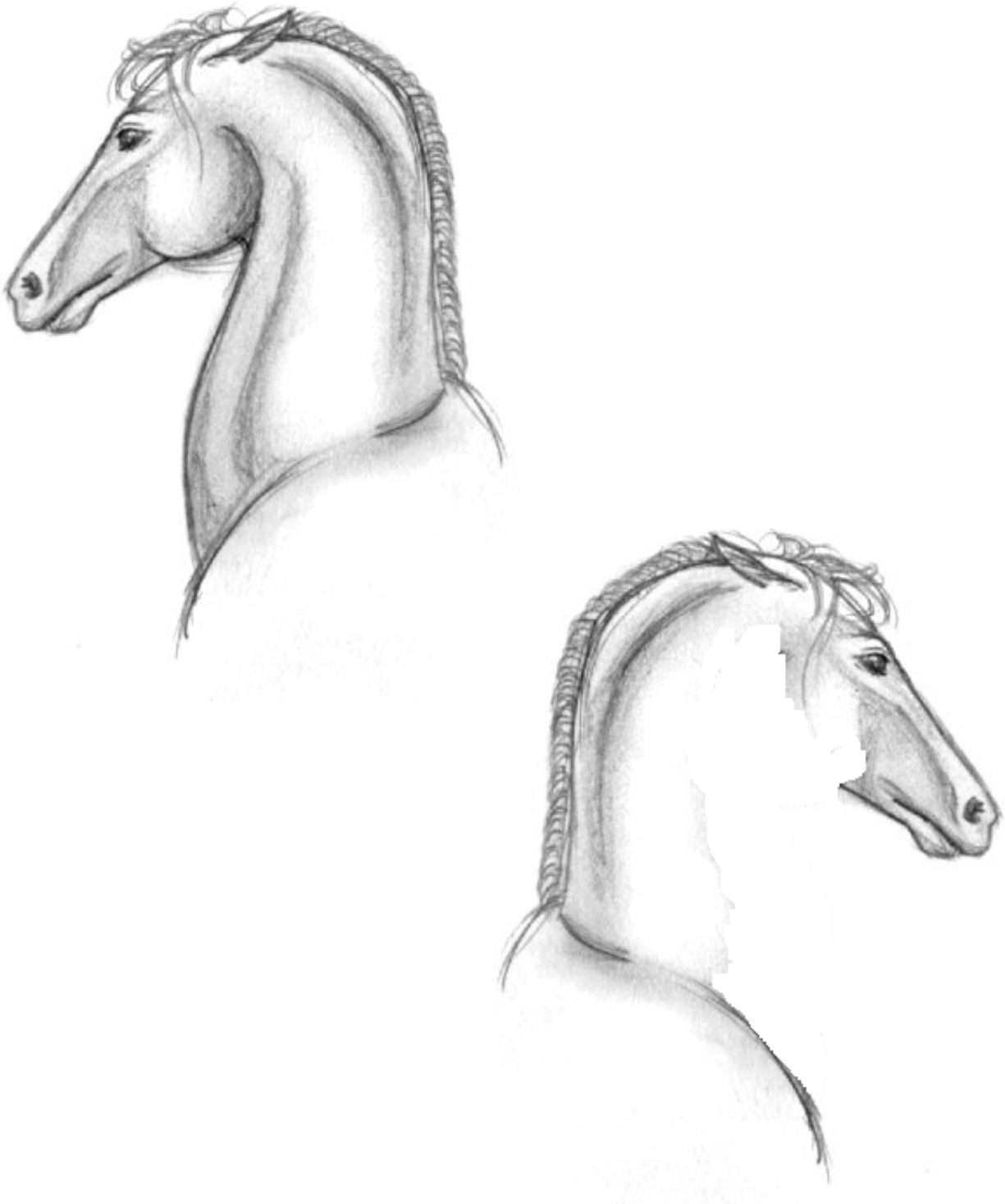
Ak objavíš raz čaro moje
čierno-biele polia budú len tvoje.

SILA ☆☆☆

POHYBLIVOSŤ ☆☆☆

Úloha č. 1:

Ujo maliar maľoval dvoch koníkov. Druhého obrátene. Ponáhľal sa a teraz Ťa prosí, aby si mu druhého koníka pomohol dokončiť Ty.

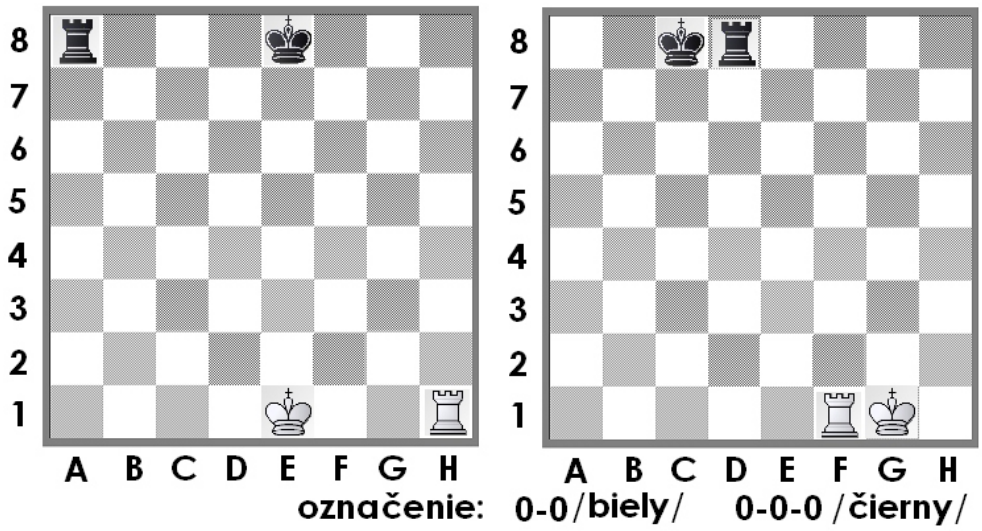


10.

ROŠÁDA

Cieľ: precvičovanie dôležitej schopnosti kráľa – zabezpečenie jeho bezpečia formou ROŠÁDY.

Rošádu používajú hráči ako formu ukrytia kráľa. Vykonáva sa tak, že vezmeme kráľa a premiestnime ho o 2 políčka ku veži. Dokončíme ju tým, že vežu premiestnime ku kráľovi na pole f1 pri KRÁTKEJ rošáde (tá je ku bližšej veži) a na d1 pri DLHEJ rošáde (tá je ku vzdialenejšej veži). Podobne to platí pre čierneho.



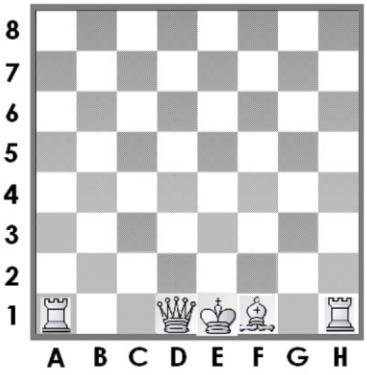
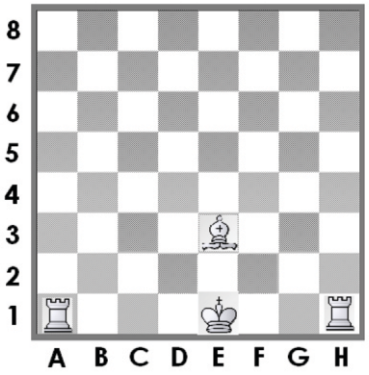
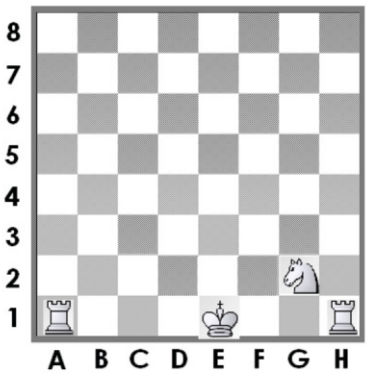
Rošáda sa nesmie urobiť za týchto okolností:

1. Kráľ je napadnutý (čiže kráľ je v šachu).
2. Kráľom už predtým bolo pohnuté.
3. Už predtým bolo pohnuté vežou, ktorá sa zapája do rošády.
4. Je napádané niektoré z polí, cez ktoré sa pri rošáde premiestňuje kráľ alebo pole, kam sa premiestni.

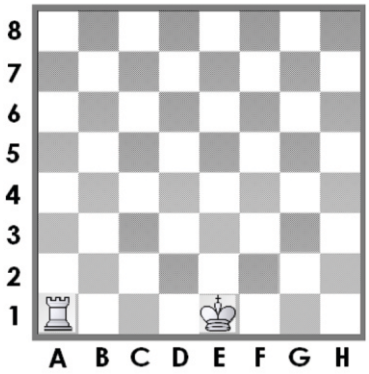
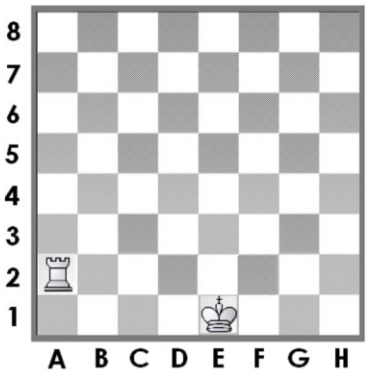
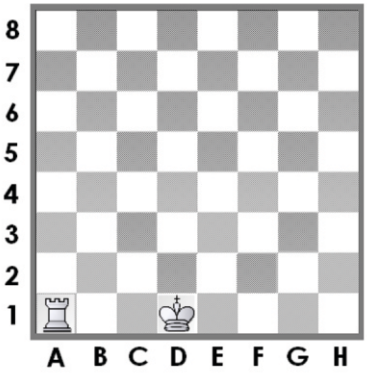
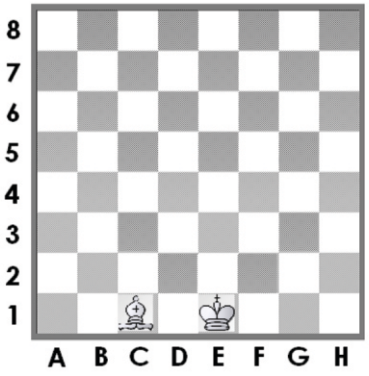
NEZABUDNI:
Ak robíš rošádu, tak najskôr premiestni kráľa a potom vežu!!! Ak by si premiestnil najskôr vežu, tak je to ťah iba vežou a kráľa musíš nechať stáť na pôvodnom mieste!!!

Úloha č. 1: *Rozhodni, či biely môže urobiť rošádu. Ak áno, tak rozhodni akú. Šípkami naznač pohyb kráľa a veže tam, kde je rošáda možná.*

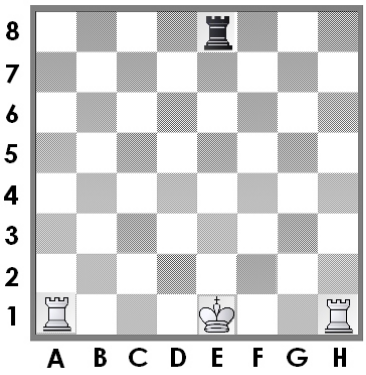


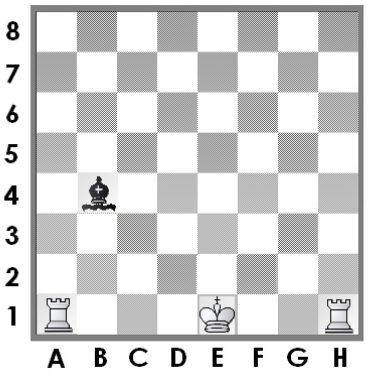





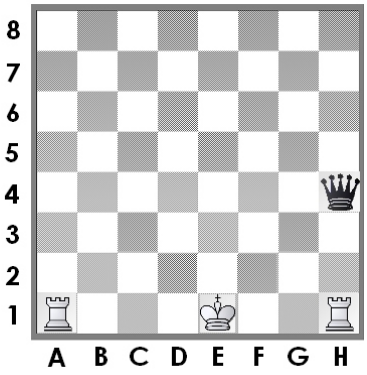
Úloha č. 2: *Rozhodni, či biely môže urobiť rošádu. Ak áno, tak rozhodni akú. Šípkami naznač pohyb kráľa a veže tam, kde je rošáda možná.*

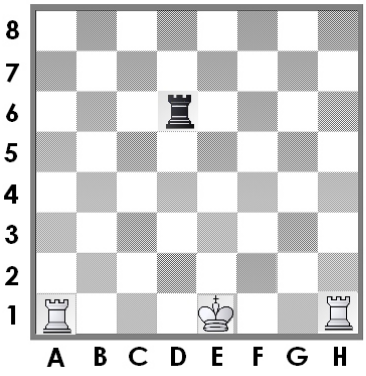






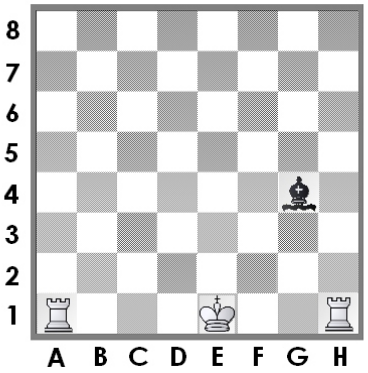

Úloha č. 3: *Rozhodni, či biely môže urobiť rošádu. Ak áno, tak rozhodni akú. Šípkami naznač pohyb kráľa a veže tam, kde je rošáda možná. Ak nemôže, tak odôvodni prečo.*

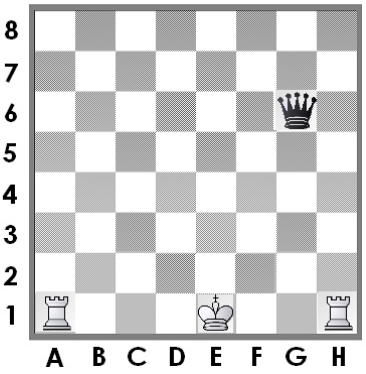


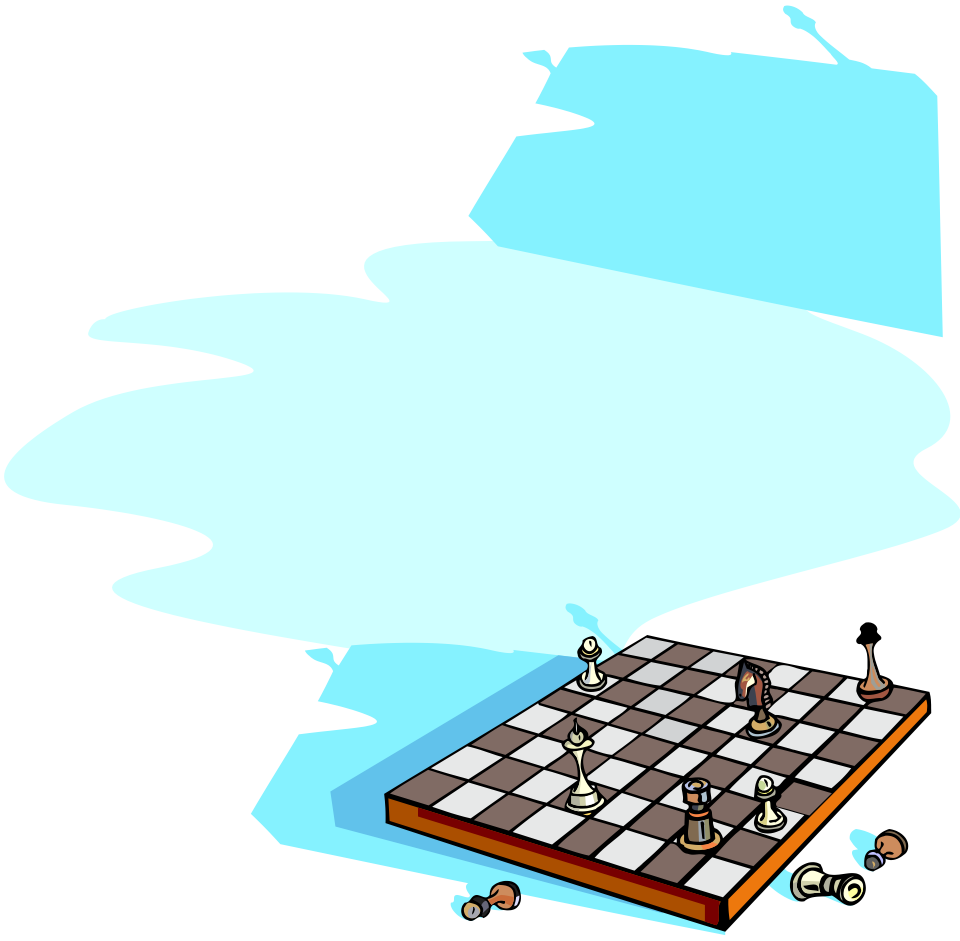








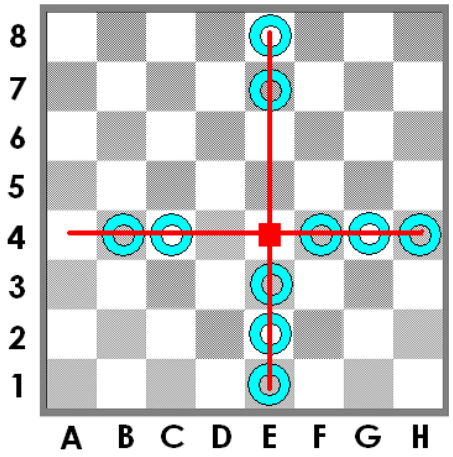




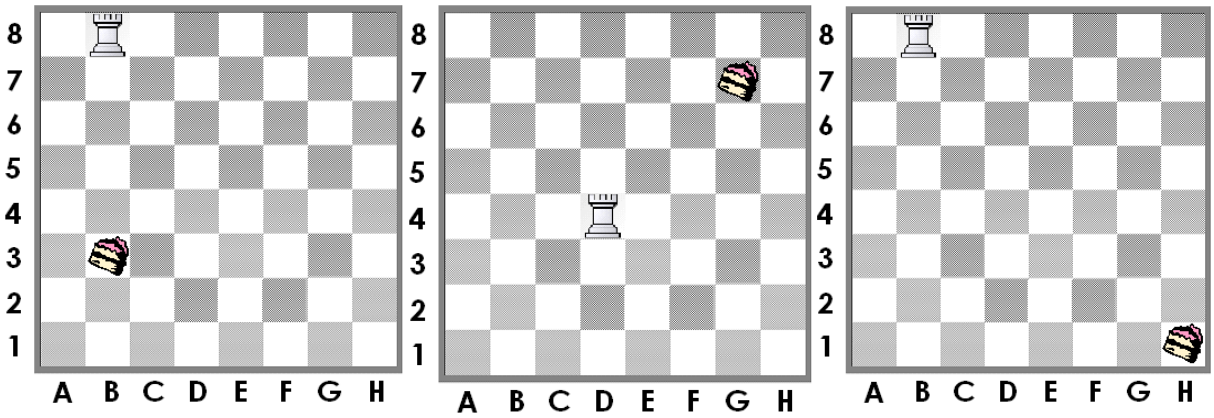
VEŽA - DIAGRAMY

Cieľ: precvičovanie pohybu veže pomocou diagramov

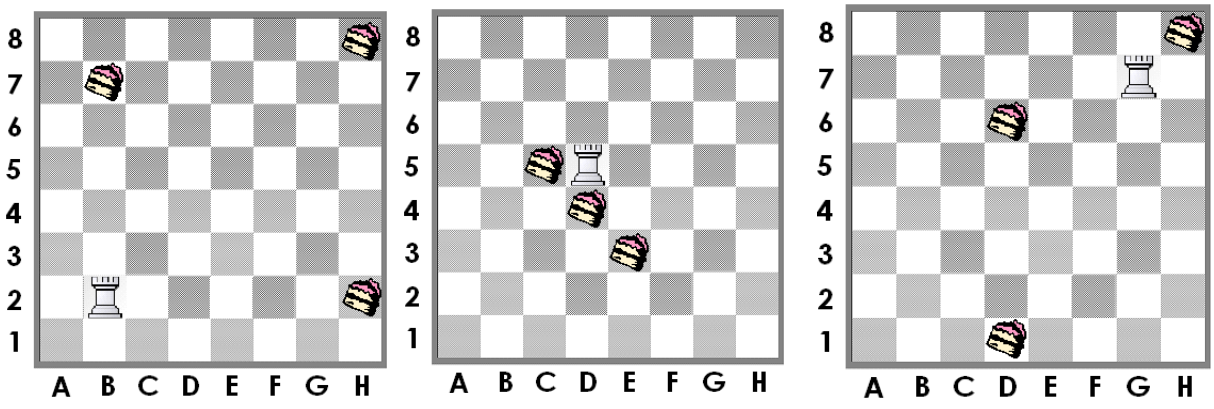
NEZABUDOL SI? VIEŠ O AKEJ FIGÚRKE HOVORÍ OBRÁZOK?
KDE TÁTO FIGÚRKA STOJÍ?



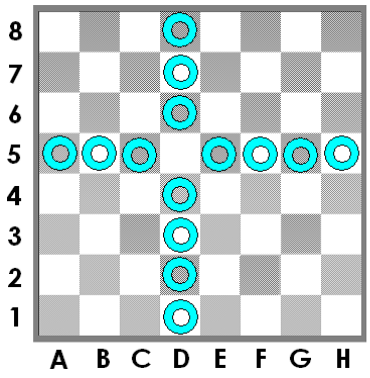
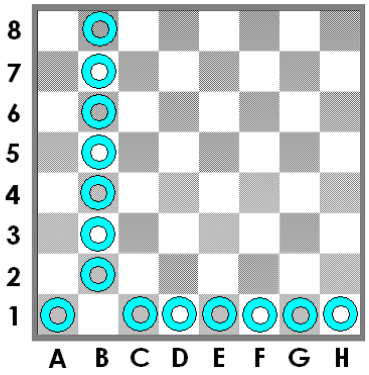
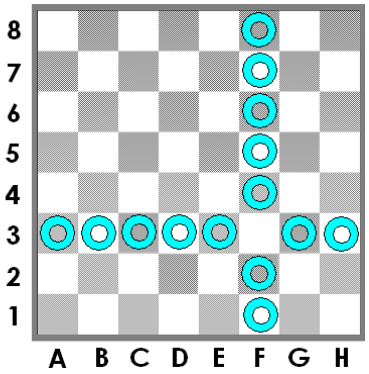
ÚLOHA Č. 1: *Získaj vežou čo najmenším počtom ťahov tortičku (cestu zakresli čiarou, v prípade potreby viacerými čiarami).*



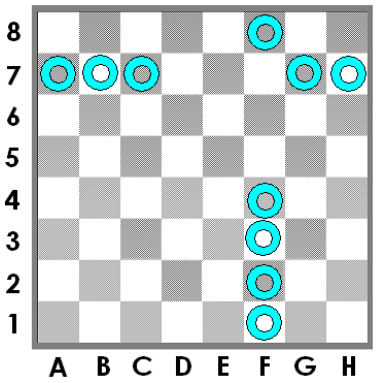
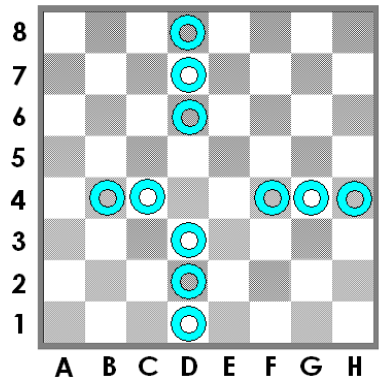
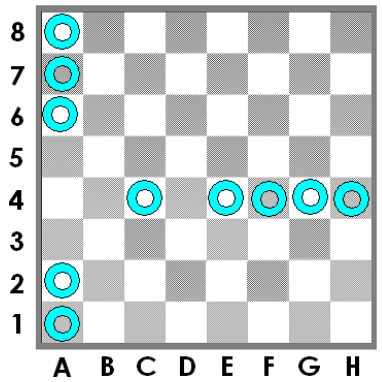
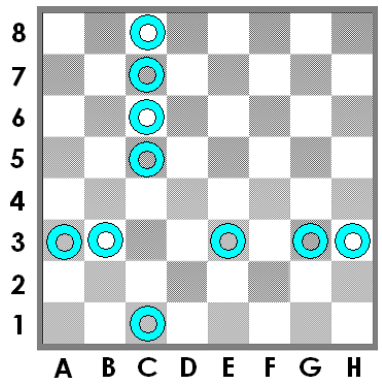
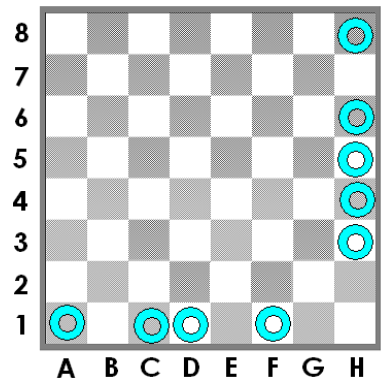
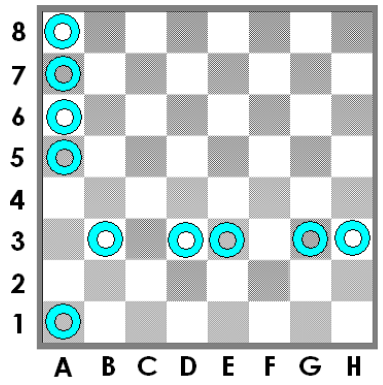
ÚLOHA Č. 2: *Získaj vežou čo najmenším počtom ťahov všetky tortičky na diagrame (cestu zakresli čiarami).*



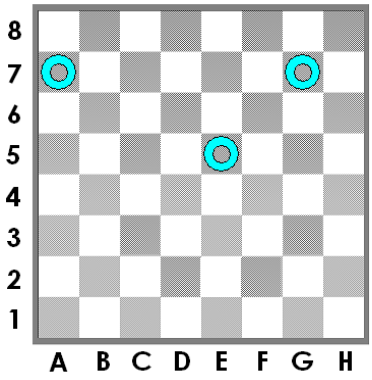
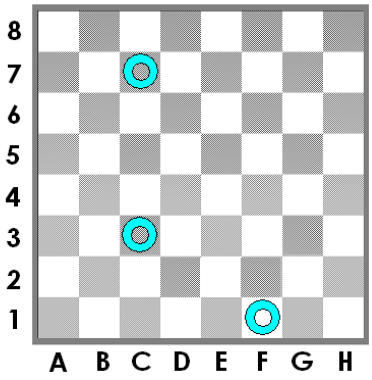
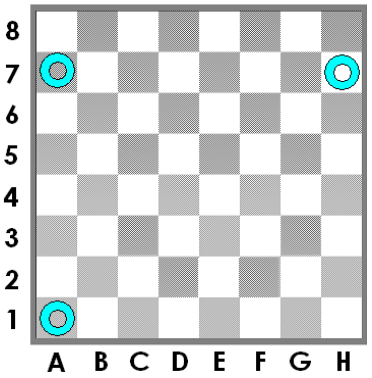
Úloha č. 3: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť veža, ak koláčiky ukazujú, kam sa všade môže premiestniť.*

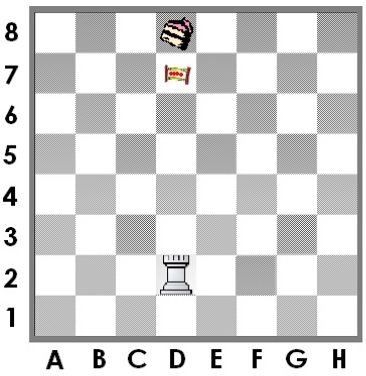
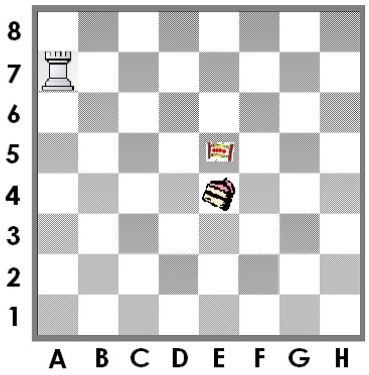
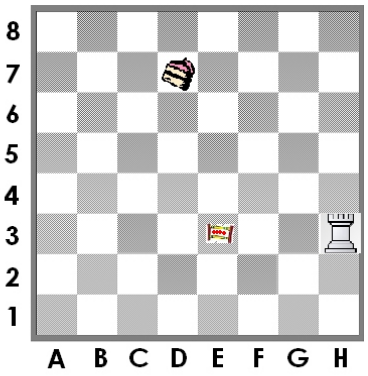
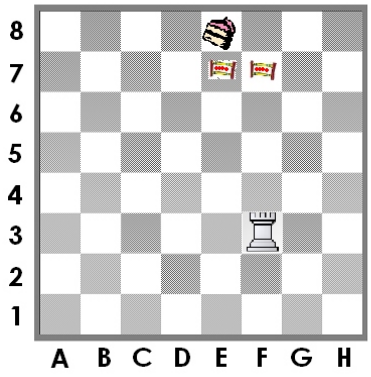
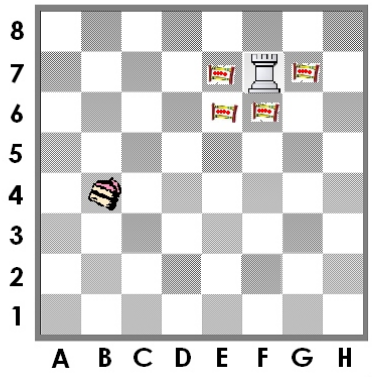
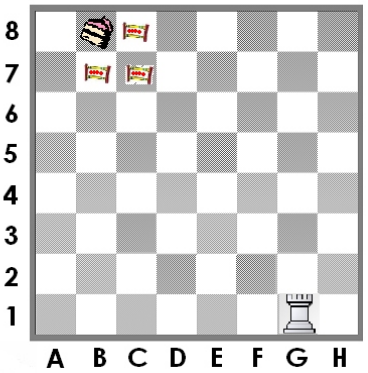
Úloha č. 4: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť veža, ak koláčiky ukazujú niektoré políčka, kam sa môže premiestniť (môžeš si pomôcť ako vidíš).*

Úloha č. 5: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť veža (poznáš iba niektoré políčka).*

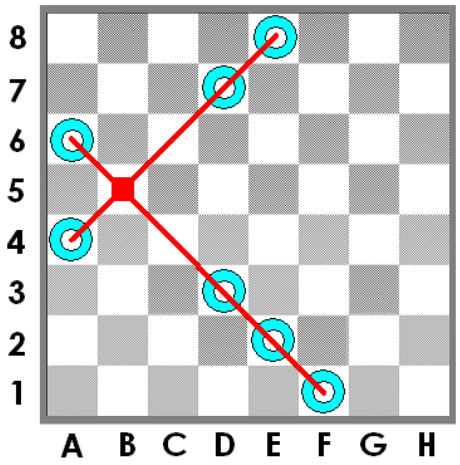
Úloha č. 6: *Získaj tortičku, ale prekážky musíš obchádzať!*

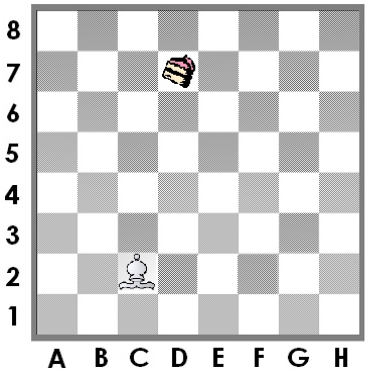
STRELEC - DIAGRAMY

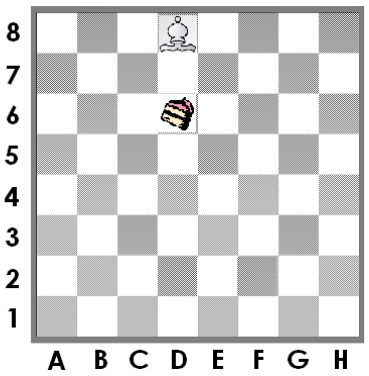
Cieľ: precvičovanie pohybu strelca pomocou diagramov

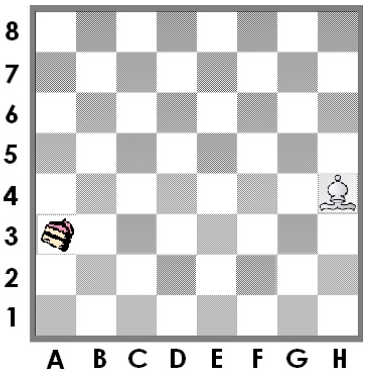
NEZABUDOL SI? VIEŠ O AKEJ FIGÚRKE HOVORÍ OBRÁZOK?
KDE TÁTO FIGÚRKA STOJÍ?



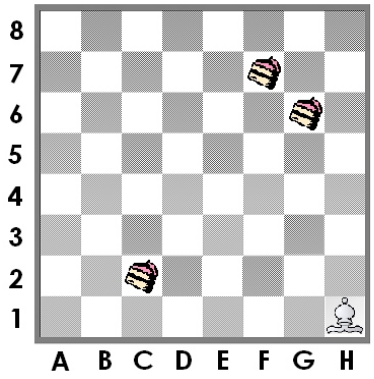
ÚLOHA Č. 1: *Získaj strelcom čo najmenším počtom ťahov tortičku (cestu zakresli čiarou, v prípade potreby viacerými čiarami).*

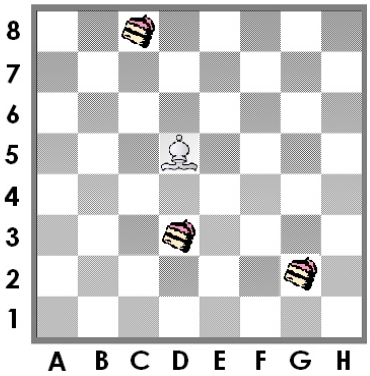


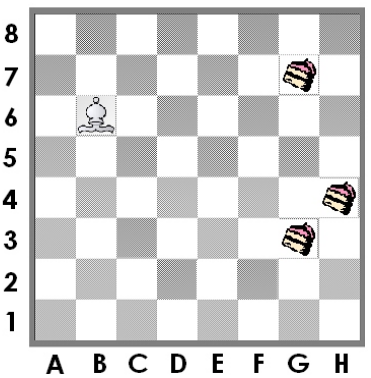




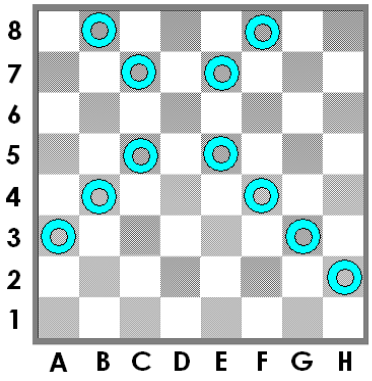
ÚLOHA Č. 2: *Získaj strelcom čo najmenším počtom ťahov všetky tortičky na diagrame (cestu zakresli čiarami).*

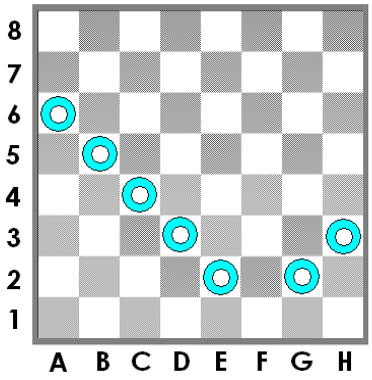


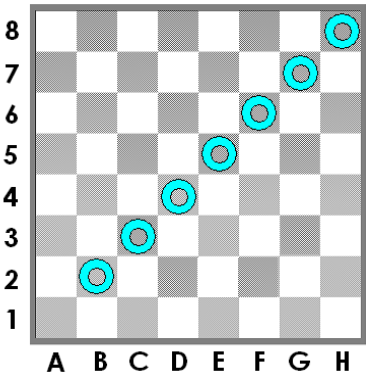




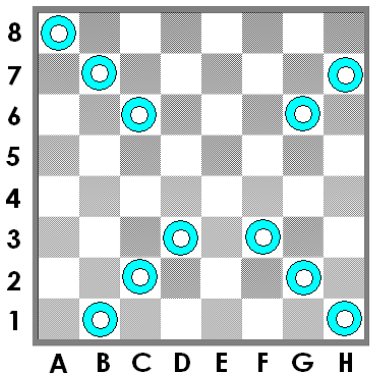
Úloha č. 3: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť strelec, ak koláčiky ukazujú, kam sa všade môže premiestniť.*

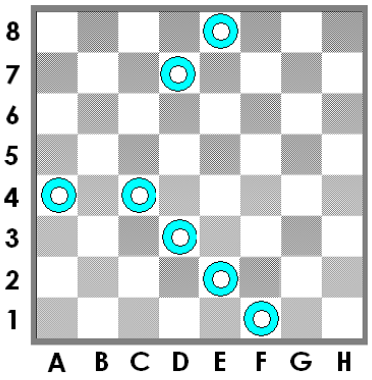


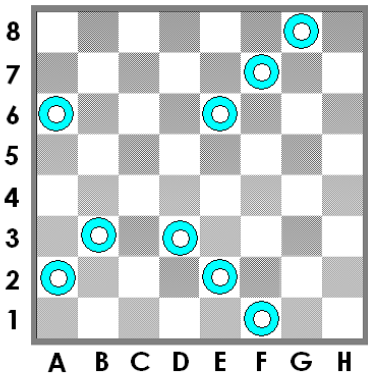


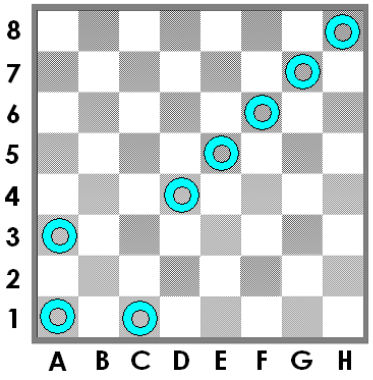


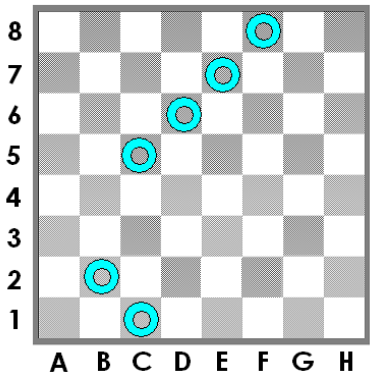
Úloha č. 4: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť strelec, ak koláčiky ukazujú niektoré políčka, kam sa môže premiestniť (môžeš si pomôcť ako vidíš).*

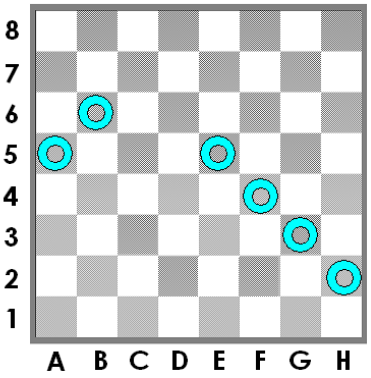




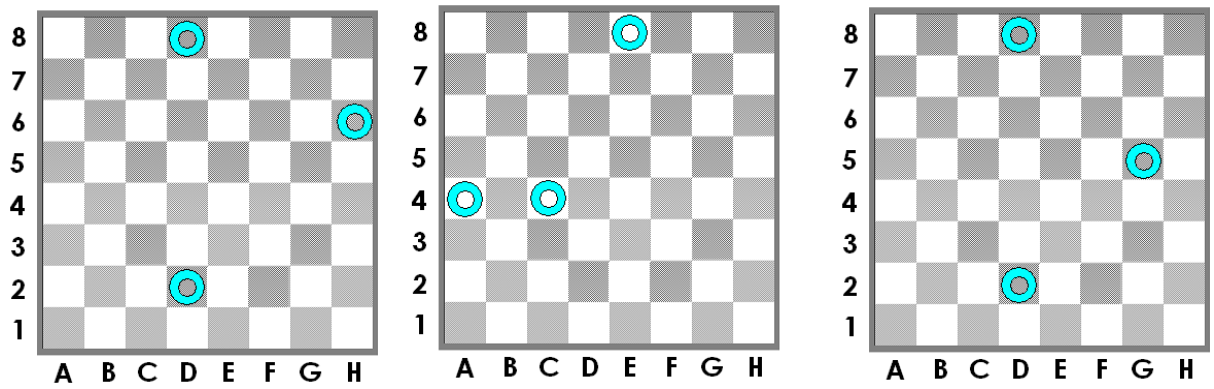




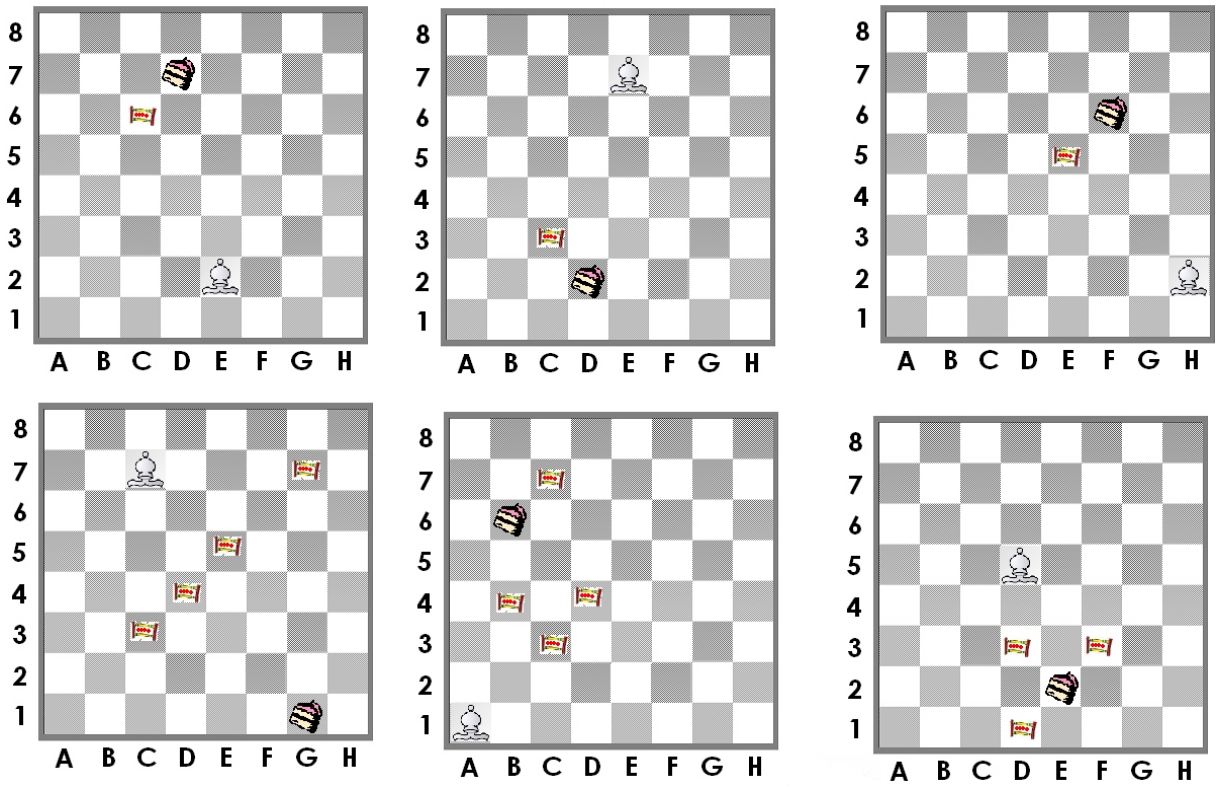




Úloha č. 5: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť strelec (poznáš iba niektoré políčka).*



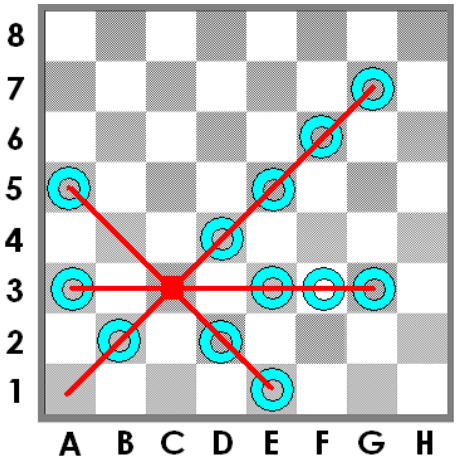
Úloha č. 6: *Získaj tortičku, ale prekážky musíš obchádzať!*



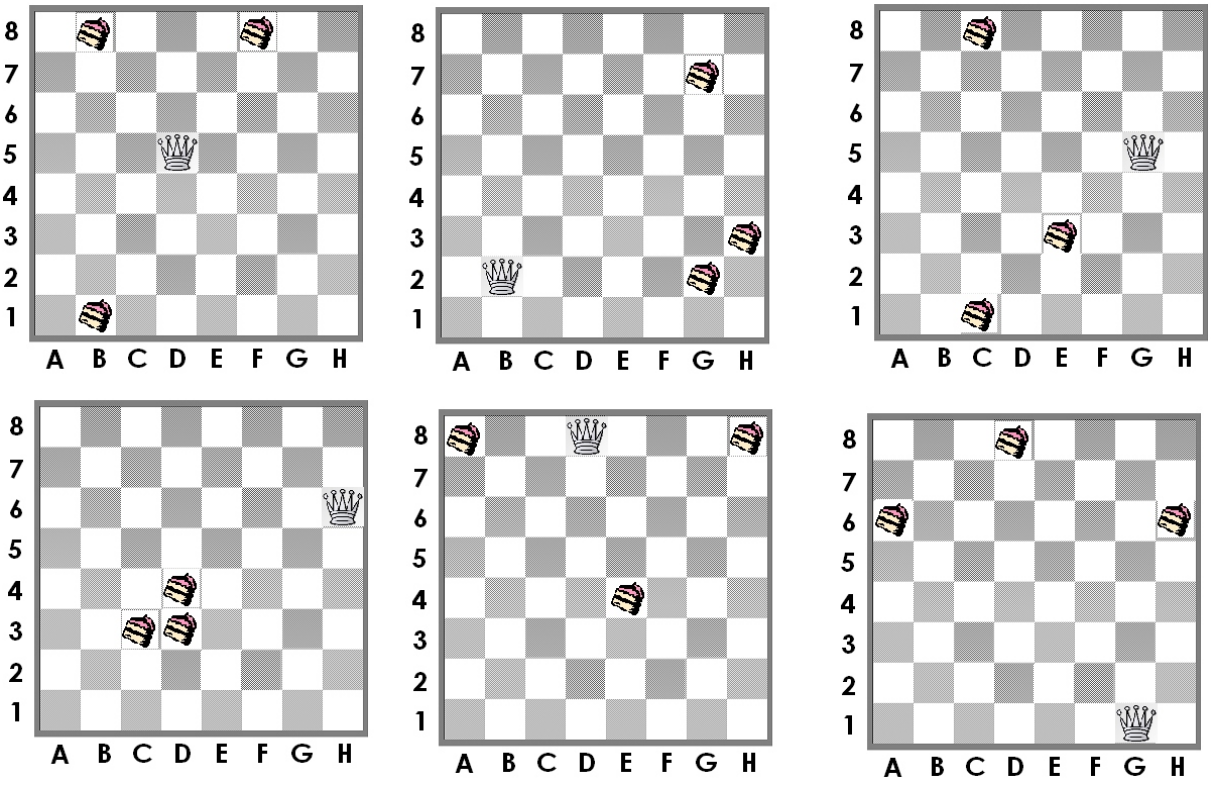
DÁMA - DIAGRAMY

Cieľ: precvičovanie pohybu dámy pomocou diagramov

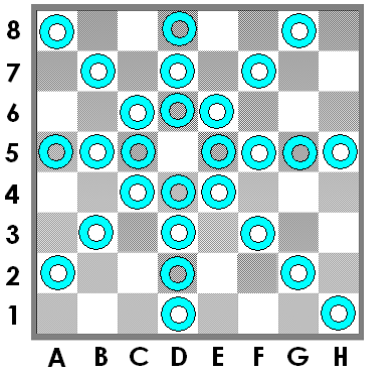
NEZABUDOL SI? VIEŠ O AKEJ FIGÚRKE HOVORÍ OBRÁZOK? KDE TÁTO FIGÚRKA STOJÍ?

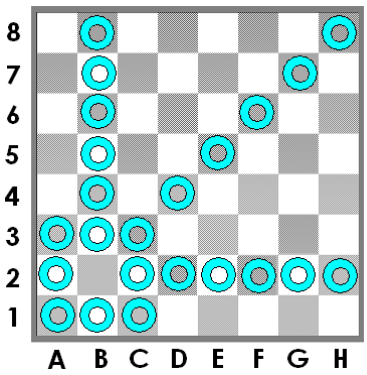


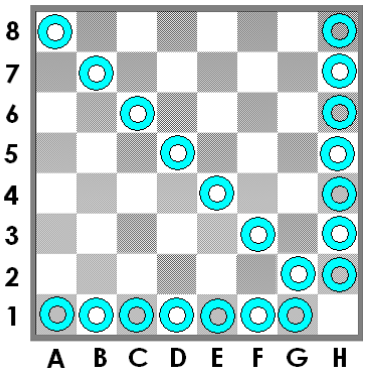
ÚLOHA Č. 1: *Získaj dámou čo najmenším počtom ťahov všetky tortičky na diagrame (cestu zakresli čiarami).*



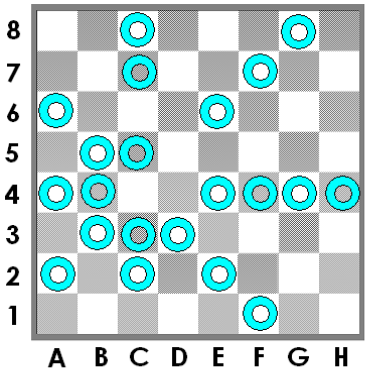
Úloha č. 2: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť dáma, ak koláčiky ukazujú, kam sa všade môže premiestniť.*

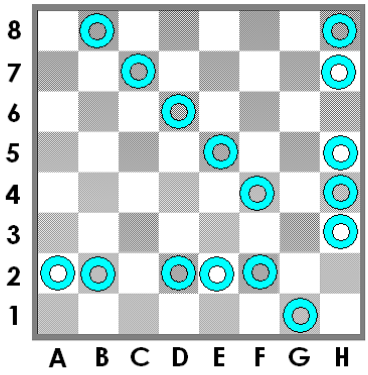


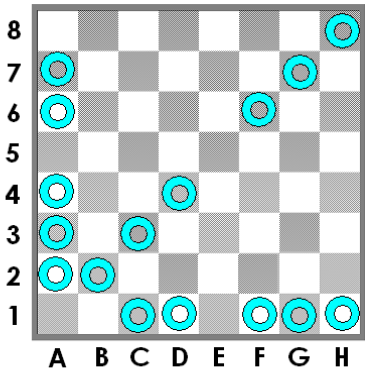


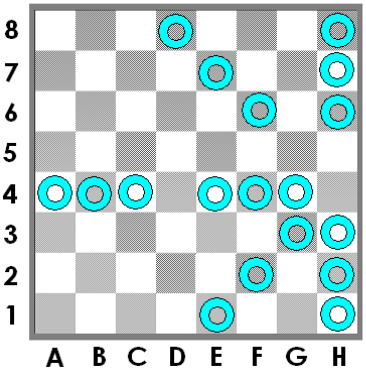


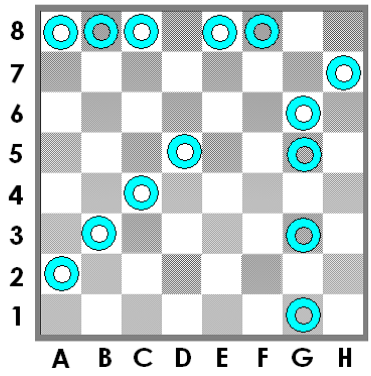
Úloha č. 3: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť dáma, ak koláčiky ukazujú niektoré políčka, kam sa môže premiestniť (môžeš si pomôcť ako vidíš).*

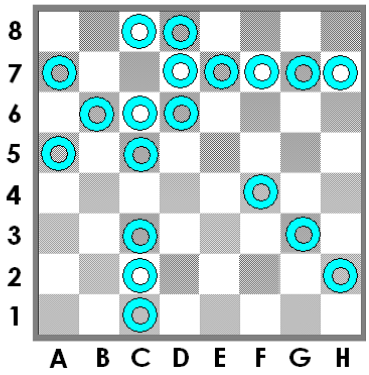




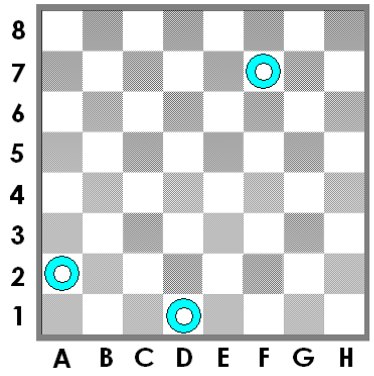
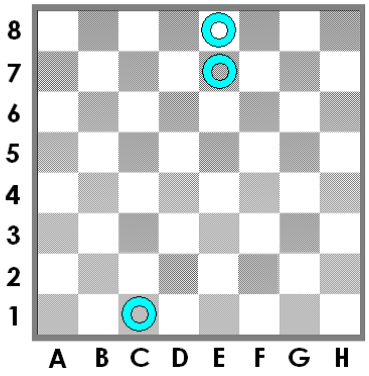
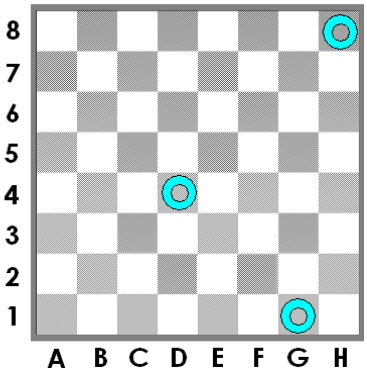




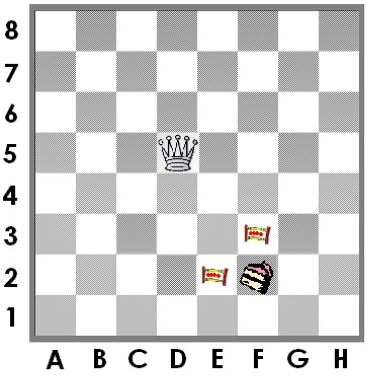
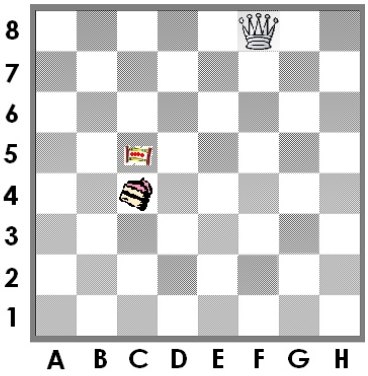
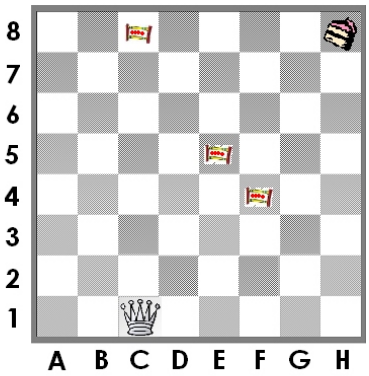
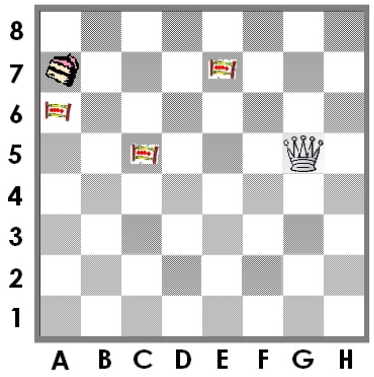
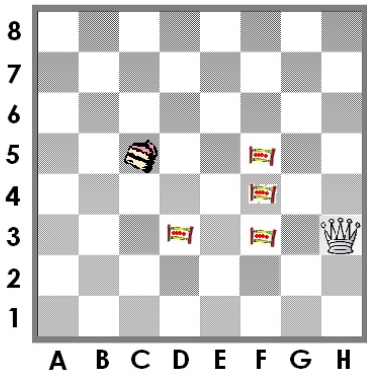
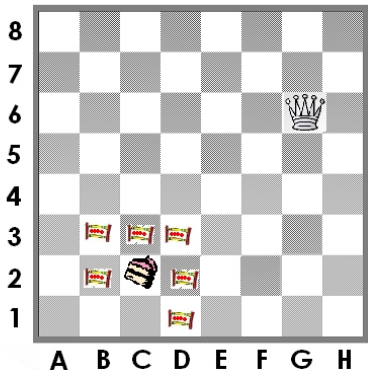




Úloha č. 4: *Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť dáma (poznáš iba niektoré políčka).*

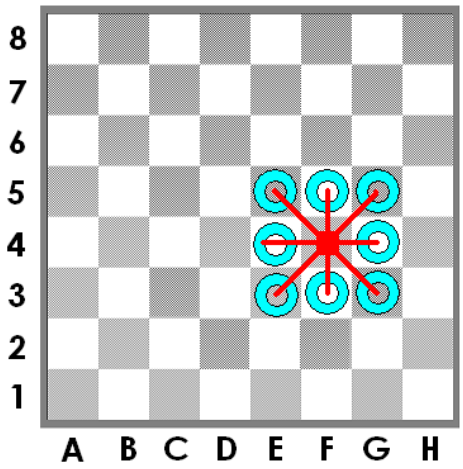
Úloha č. 5: *Získaj tortičku, ale prekážky musíš obchádzať!*

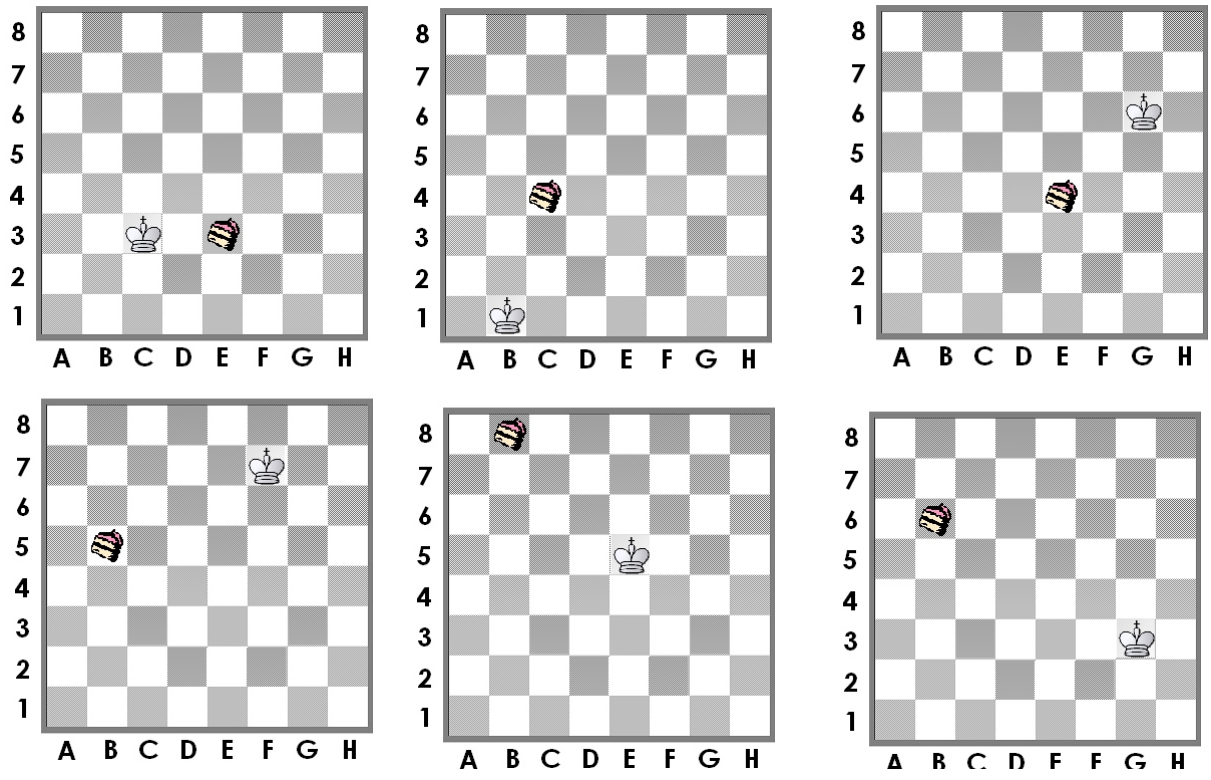
KRÁĽ - DIAGRAMY

Cieľ: precvičovanie pohybu kráľa pomocou diagramov

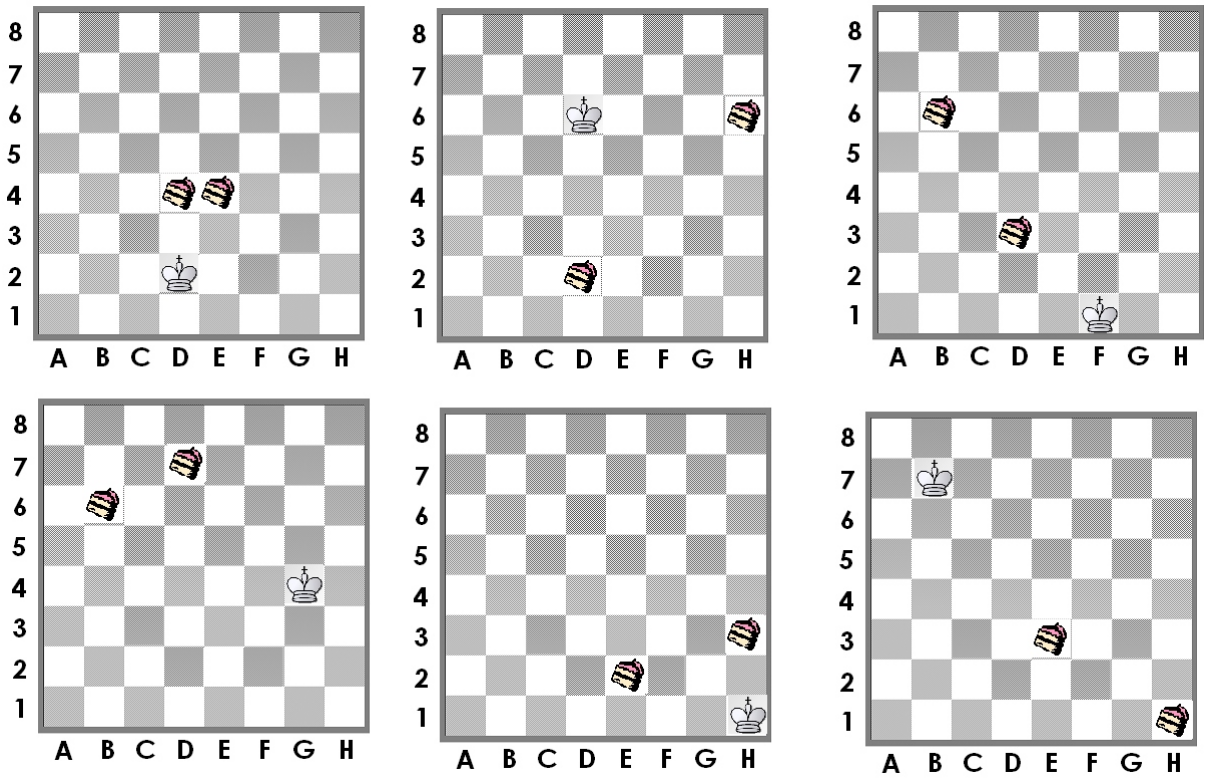
NEZABUDOL SI? VIEŠ O AKEJ FIGÚRKE HOVORÍ OBRÁZOK?
KDE TÁTO FIGÚRKA STOJÍ?



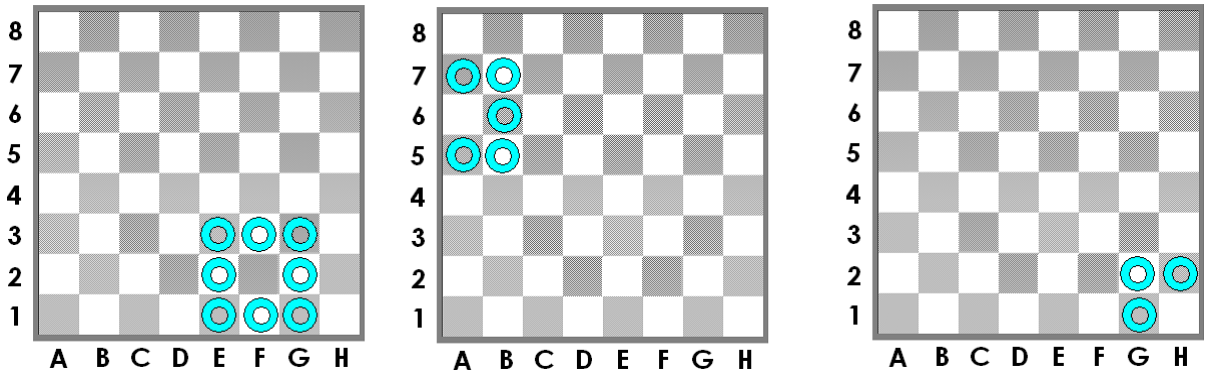
ÚLOHA Č. 1: Získaj kráľom čo najmenším počtom ťahov tortičku (cestu zakresli čiarou, v prípade potreby viacerými čiarami).



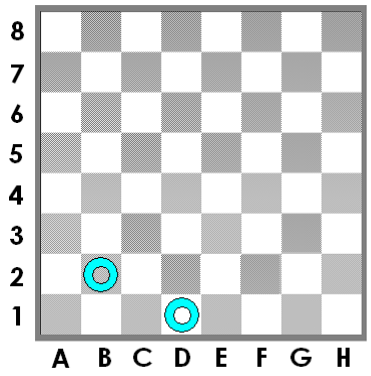
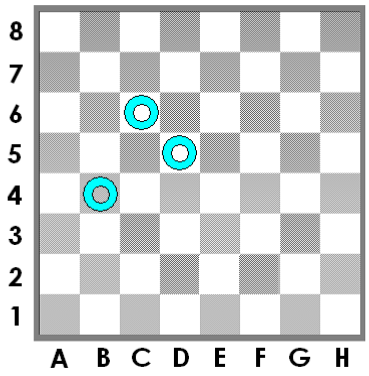
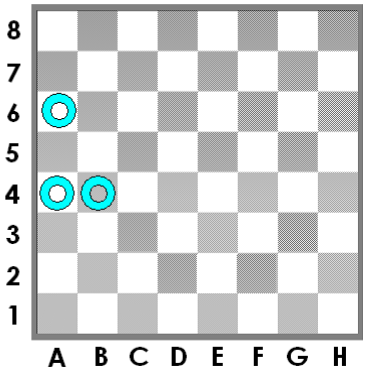
Úloha č. 2: Získaj kráľom čo najmenším počtom ťahov všetky tortičky na diagrame (cestu zakresli čiarami).



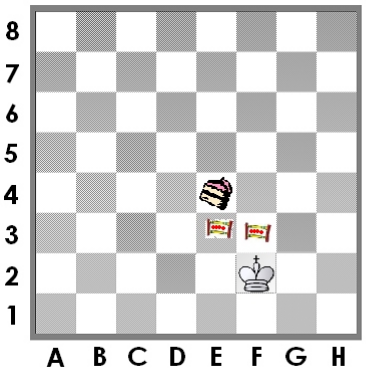
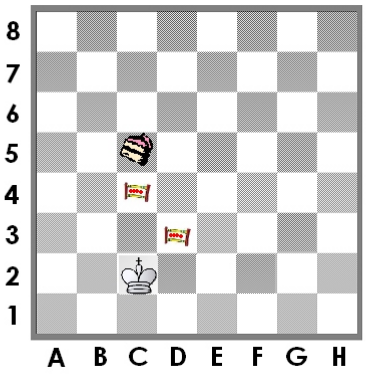
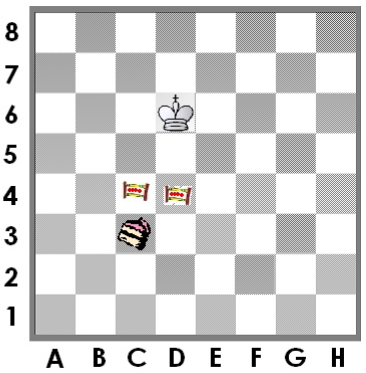
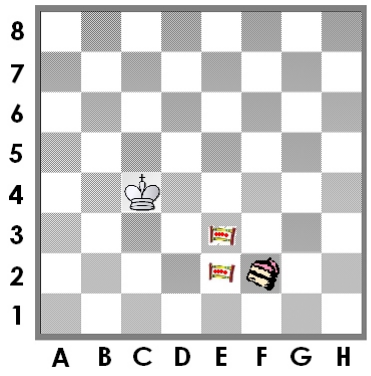
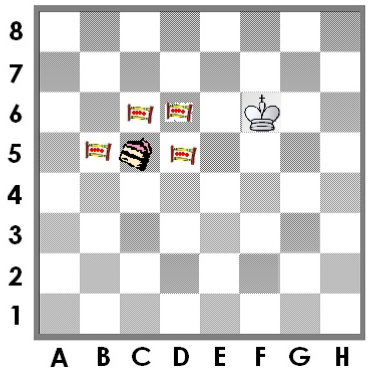
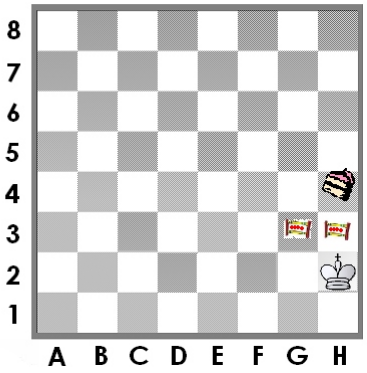
Úloha č. 3: Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť kráľ, ak koláčiky ukazujú, kam sa všade môže premiestniť.



Úloha č. 4: Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť kráľ, ak koláčiky ukazujú niektoré políčka, kam sa môže premiestniť (môžeš si pomôcť ako vidíš).

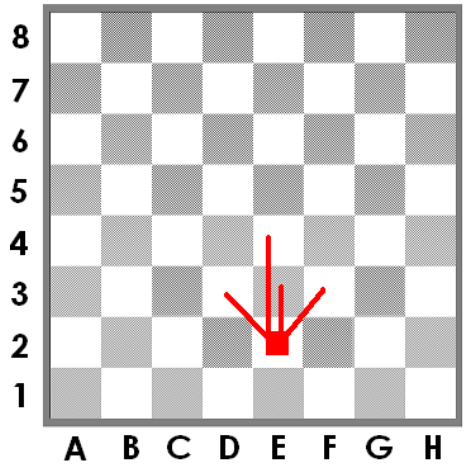
Úloha č. 5: Získaj tortičku, ale prekážky musíš obchádzať!

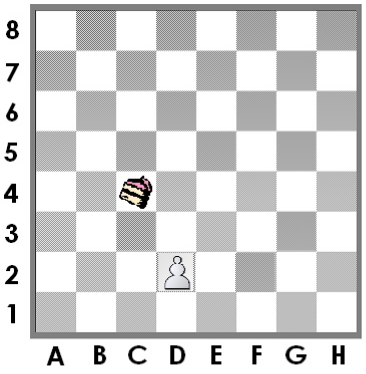
PEŠIAK - DIAGRAMY

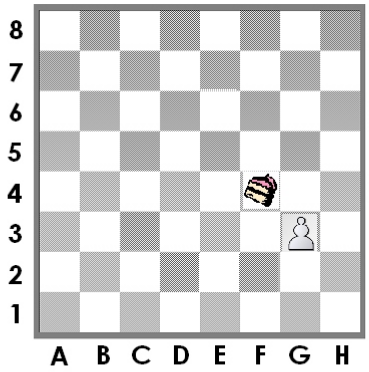
Cieľ: precvičovanie pohybu pešiaka pomocou diagramov

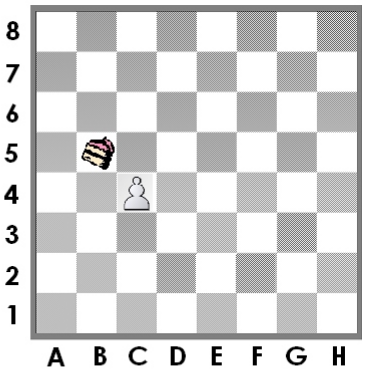
NEZABUDOL SI? VIEŠ O AKEJ FIGÚRKE HOVORÍ OBRÁZOK? KDE TÁTO FIGÚRKA STOJÍ?

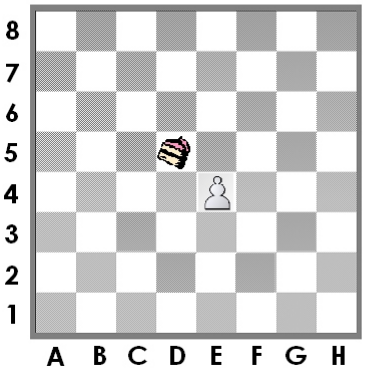


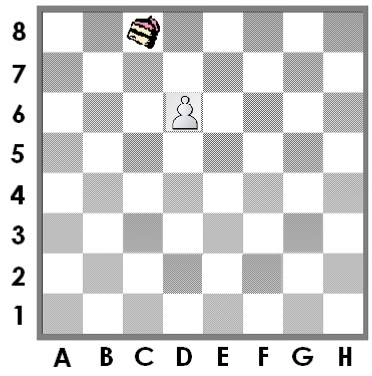
ÚLOHA Č. 1: Získaj pešiakom čo najmenším počtom ťahov tortičku (cestu zakresli čiarou, v prípade potreby viacerými čiarami).

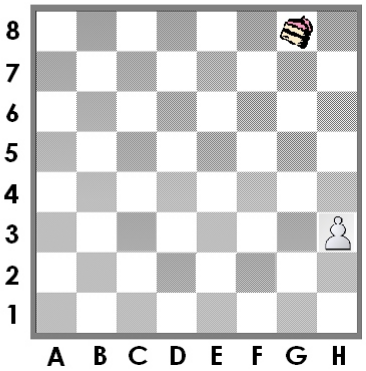




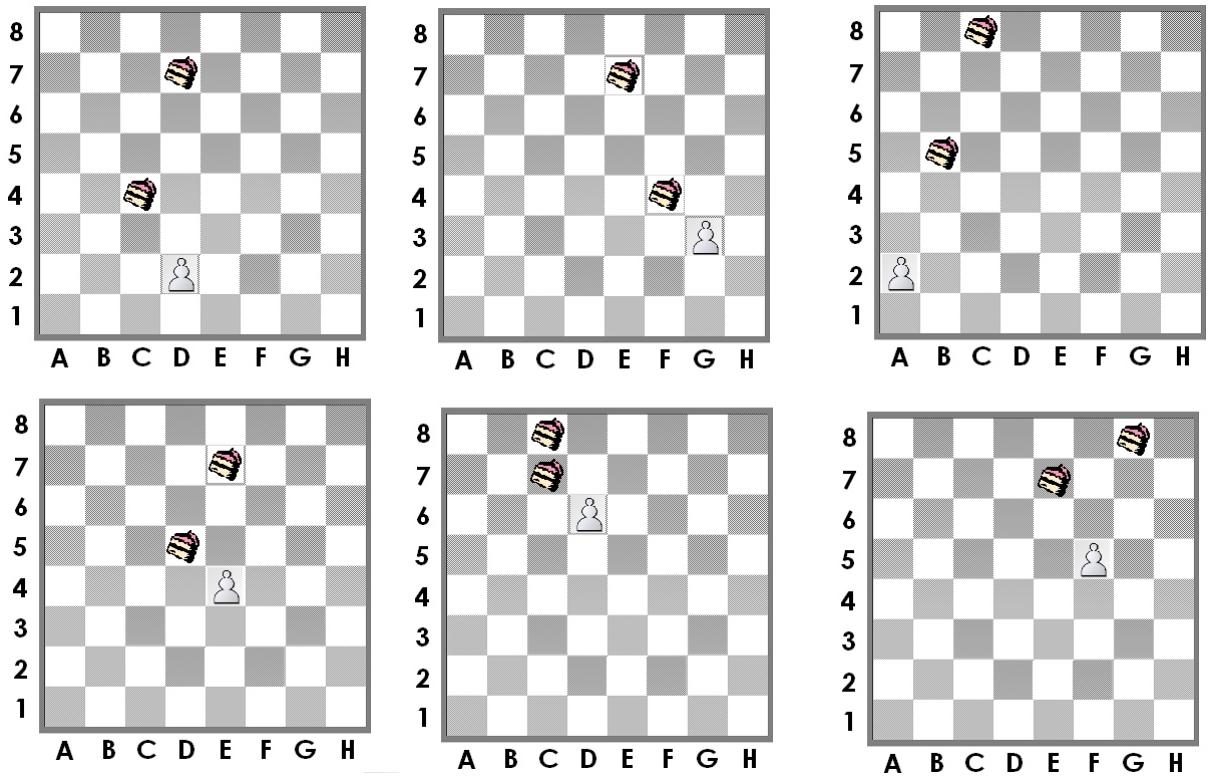




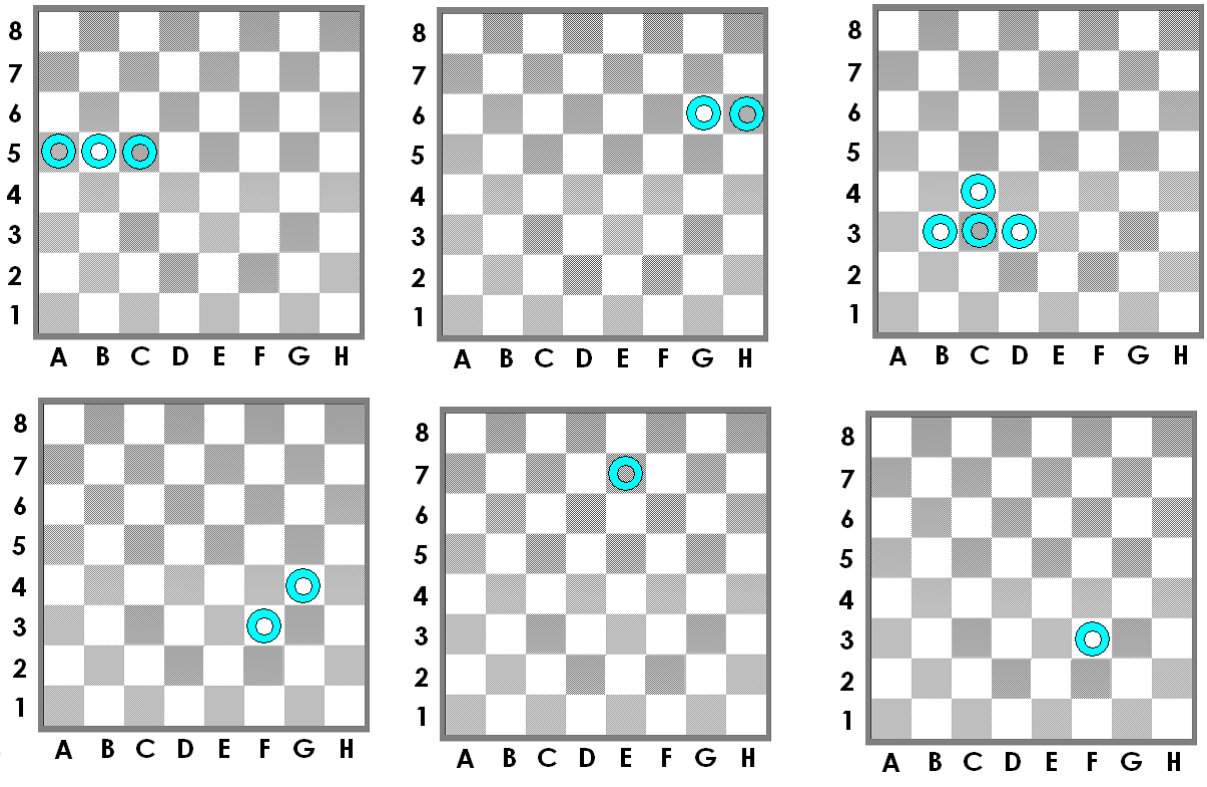




Úloha č. 2: Získaj pešiakom čo najmenším počtom ťahov všetky tortičky na diagrame (cestu zakresli čiarami).



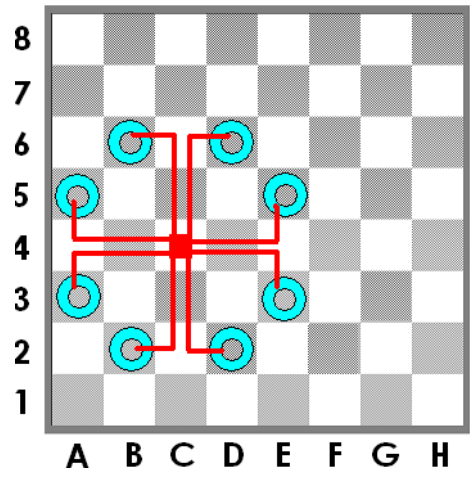
Úloha č. 3: Vymaľuj políčka, na ktorých môžu stáť pešiaky, ak koláčiky ukazujú, kam všade sa môže premiestniť.



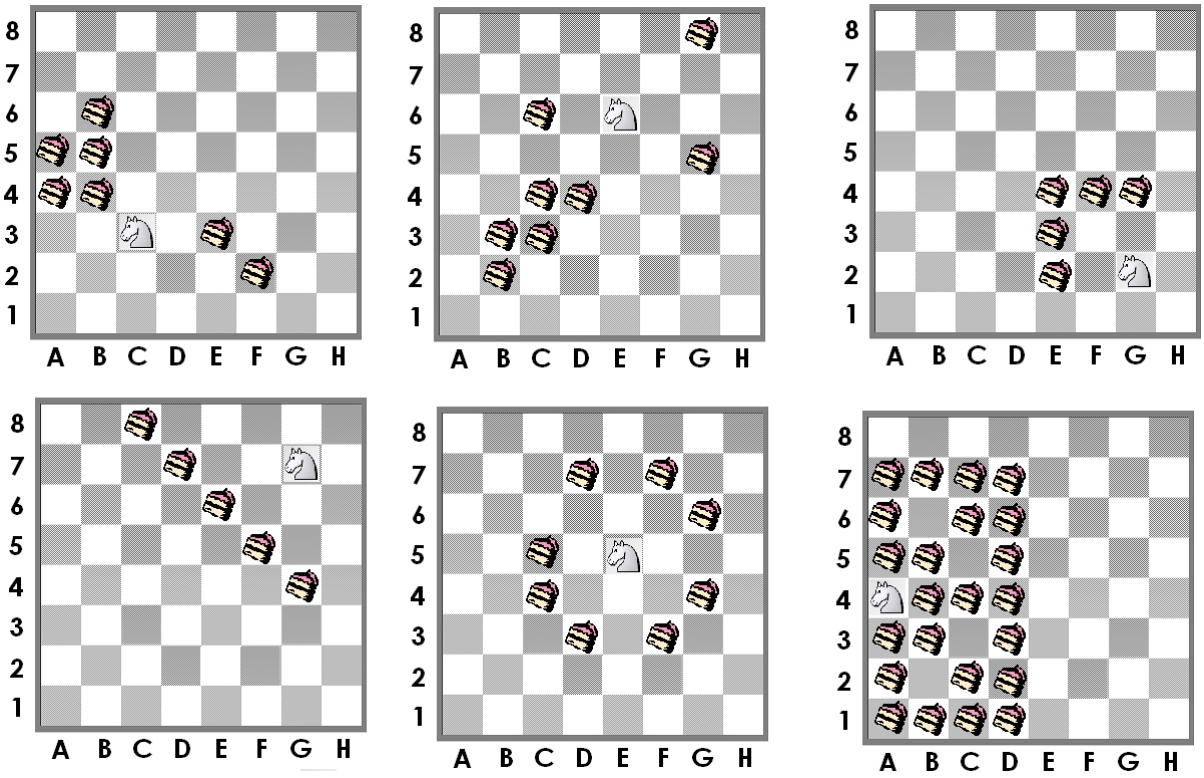
JAZDEC - DIAGRAMY

Cieľ: precvičovanie pohybu jazdca pomocou diagramov

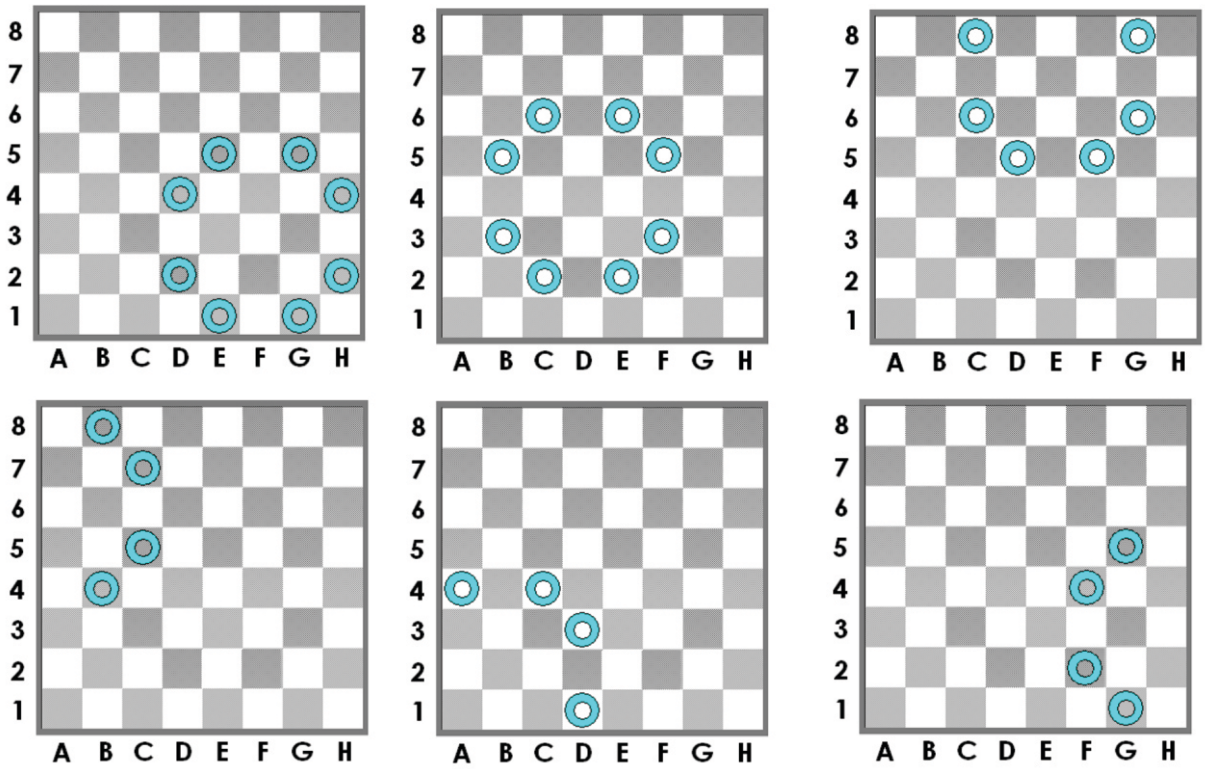
NEZABUDOL SI? VIEŠ O AKEJ FIGÚRKE HOVORÍ OBRÁZOK? KDE TÁTO FIGÚRKA STOJÍ?



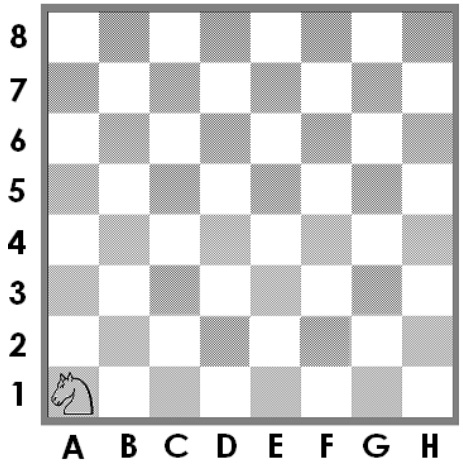
ÚLOHA Č. 1: Zakrúžkuj tortičky, ktoré môže koník získať prvým ťahom - krokom.



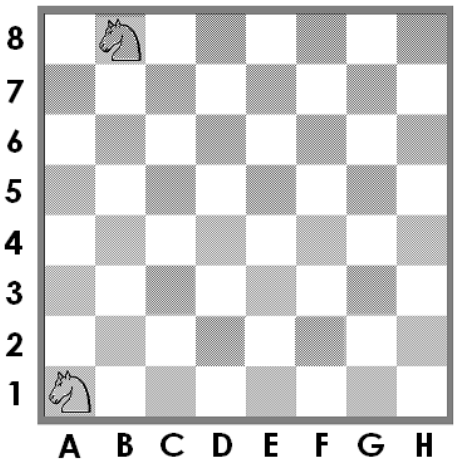
Úloha č. 2: Vymaľuj políčko, na ktorom má stáť jazdec, ak koláčiky ukazujú, kam sa všade môže premiestniť.



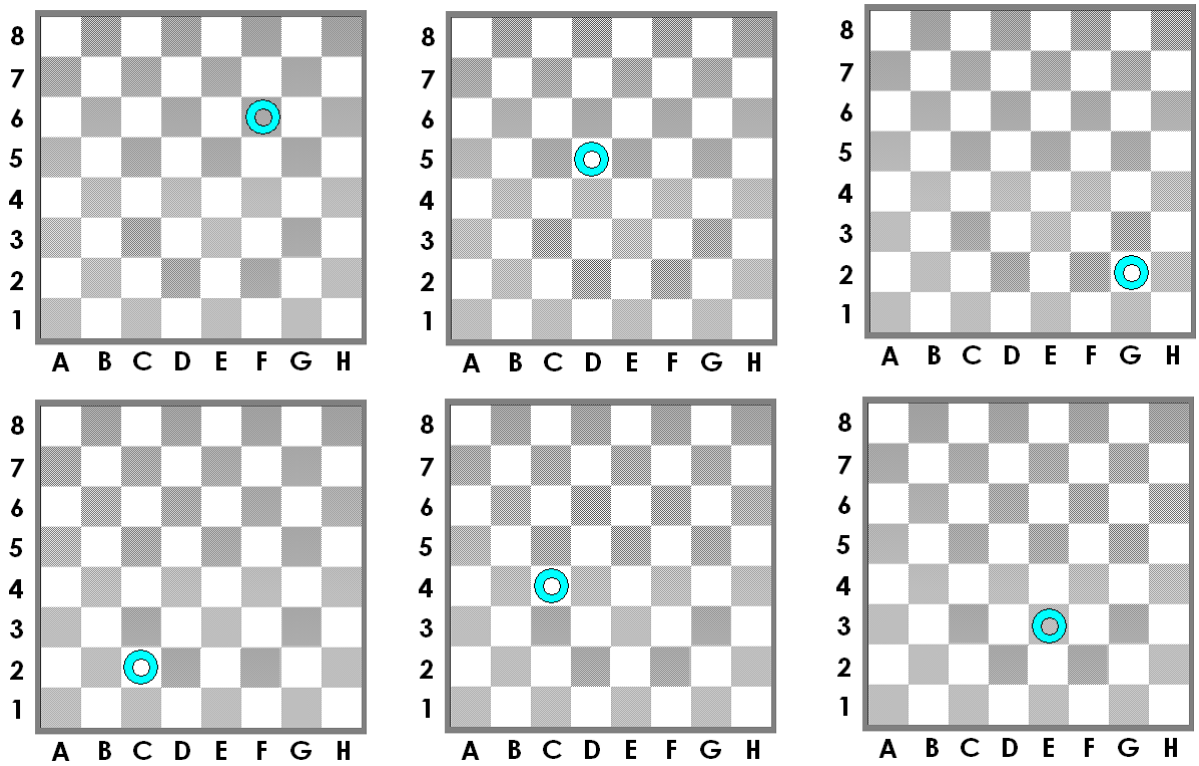
Úloha č. 3: Hra na návštevy – na každom poschodí (poschodie = rad) býva nejaký Tvoj kamarát. Veď koníka z diagramu (obrázku) tak, aby navštívil všetkých Tvojich kamarátov.



Úloha č. 4: Zahrajme sa na parašutistu – Tvoj jazdec je na políčku a1, Tvojou úlohou je premiestniť ho na políčko v 8. rade najbližšie k políčku, v ktorom je tiež nakreslený koník.



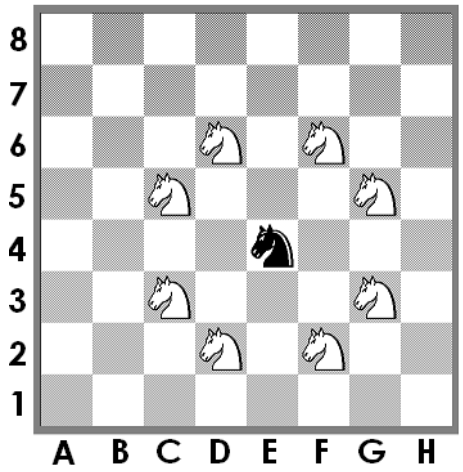
Úloha č. 5: Napíš do políčok písmenko J (ako jazdec) - pozor, iba do tých, z ktorých by jazdec mohol získať koláčik na diagrame (hľadaj všetkých koníkov na každom diagrame).



JAZDEC - DIAGRAMY 2

Cieľ: precvičovanie pohybu jazdca pomocou diagramov

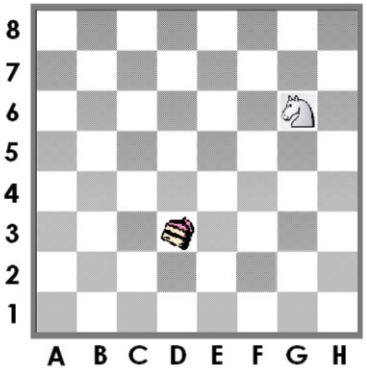
DNES SA POTRÁPIŠ S NÁROČNEJŠÍMI ÚLOHAMI ZAMERANÝMI NA OVLÁDANIE JAZDCA.



ÚLOHA Č. 1: *Získaj jazdcom tortičku najkratšou cestou (zisti, či nie je aj druhá rovnako dlhá cesta).*





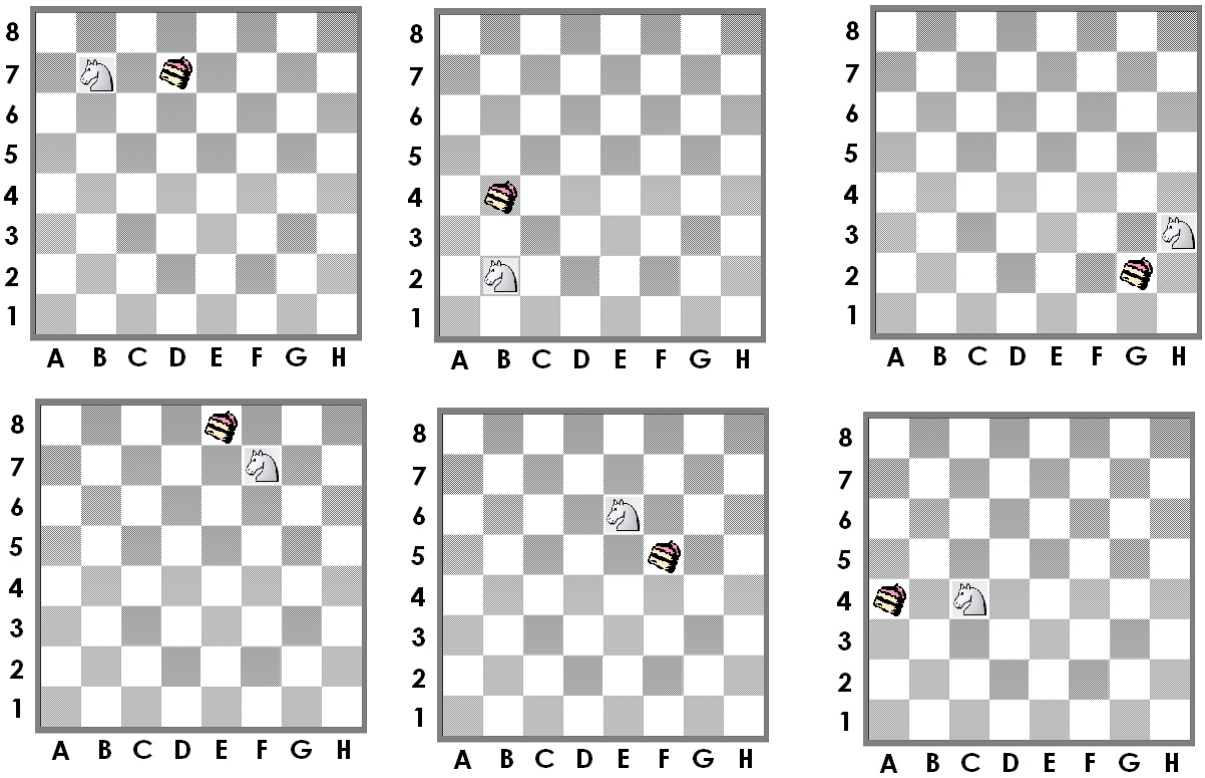




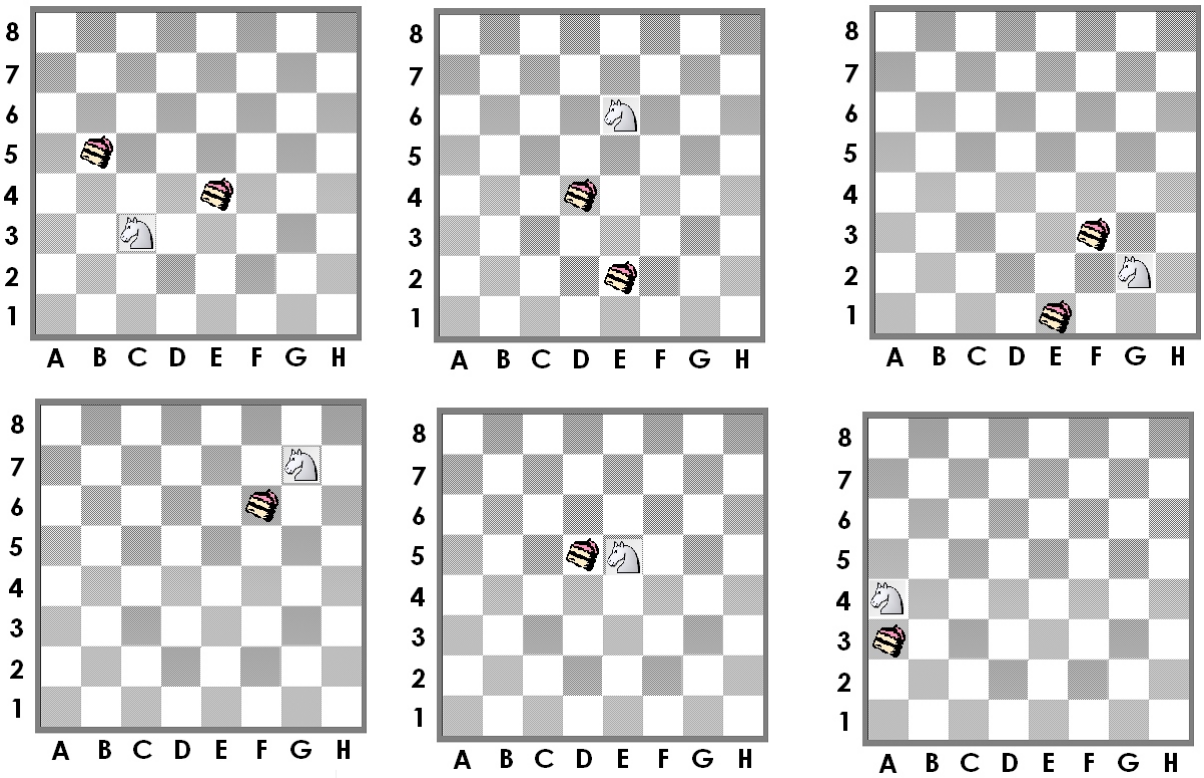




Úloha č. 2: *Získaj jazdcom tortičku najkratšou cestou (zisti, či nie je aj druhá rovnako dlhá cesta).*



Úloha č. 3: *Získaj jazdcom tortičky najmenším počtom ťahov.*

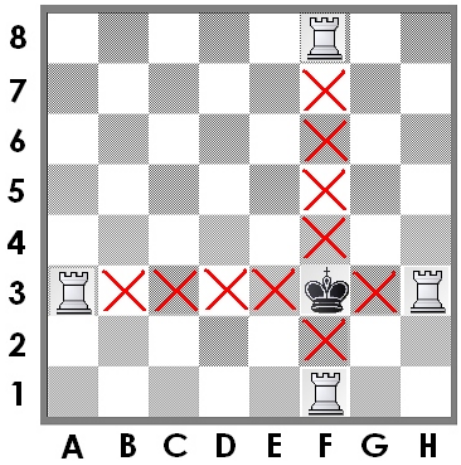


18.

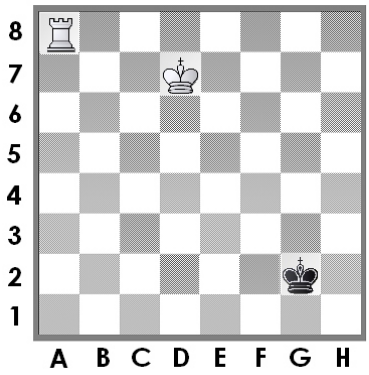
VEŽA - ŠACH

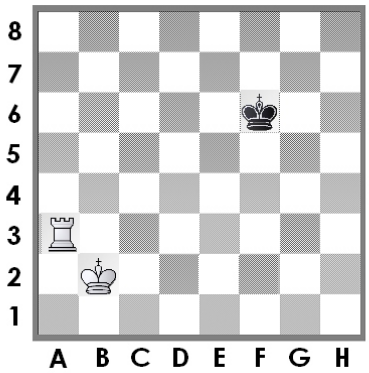
Cieľ: precvičovanie dôležitej schopnosti veže - šach

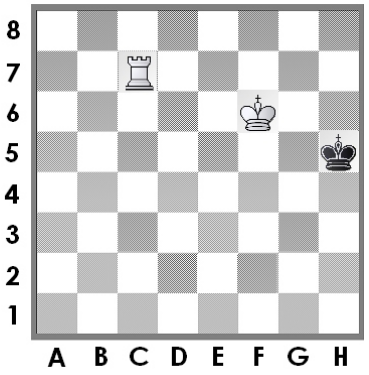
ŠACH DOSIAHNEME VTEDY, KEĎ VEŽA "STRIEĽA" NA KRÁĽA, ALE TEN VIE NÁJSŤ POLÍČKO KAM USTÚPIŤ, ALEBO EXISTUJE SPÔSOB AKO SA ZACHRÁNIŤ.

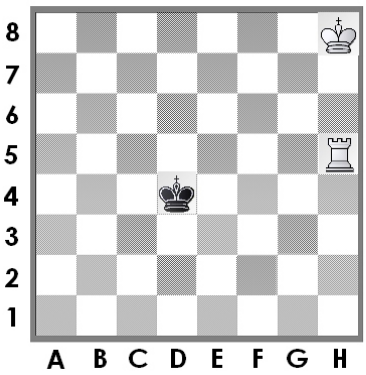


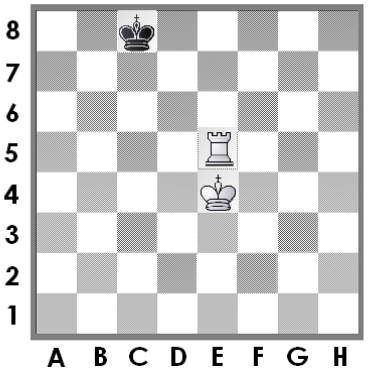
ÚLOHA Č. 1: *biely je na ťahu a dá šach /nájdi v každom diagrame obe riešenia, čiarou do diagramu naznač kam sa premiestni veža/*

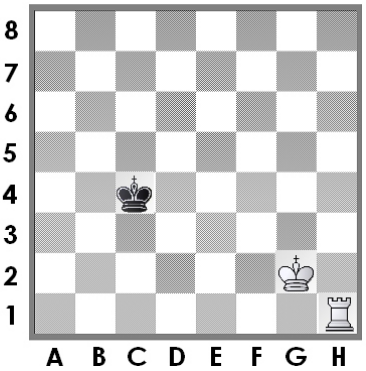




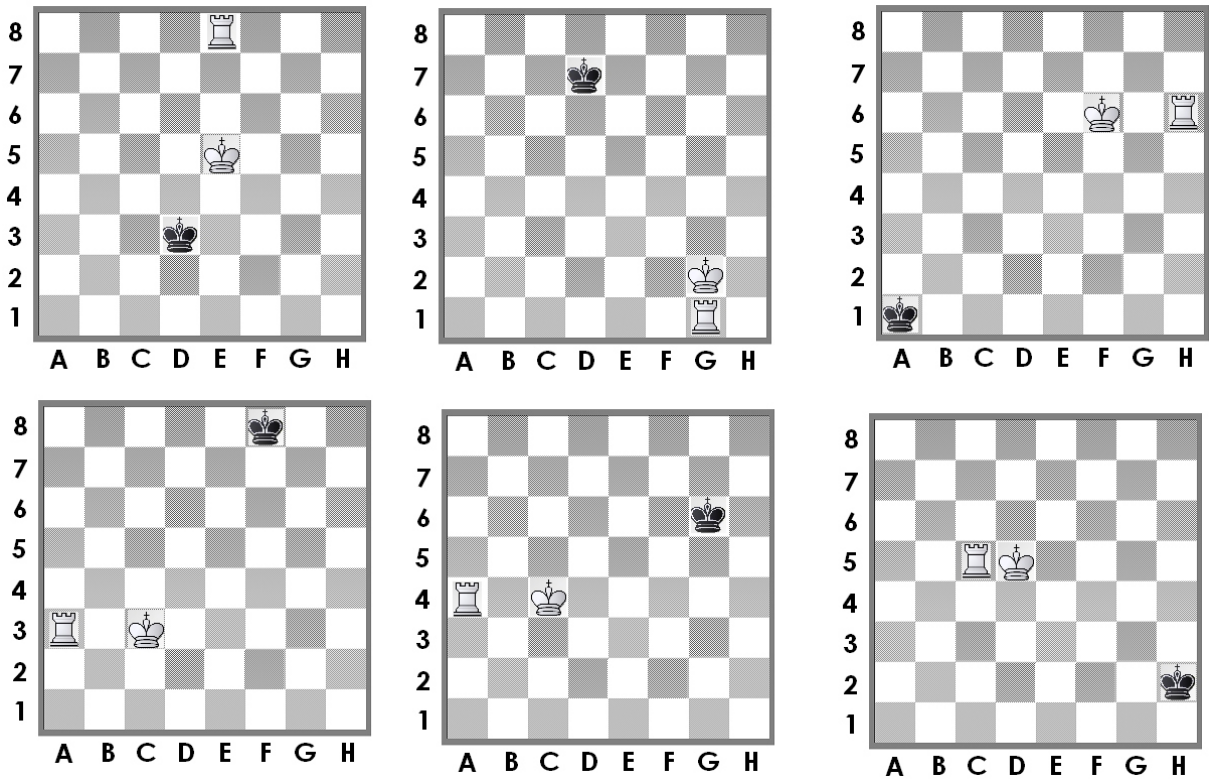




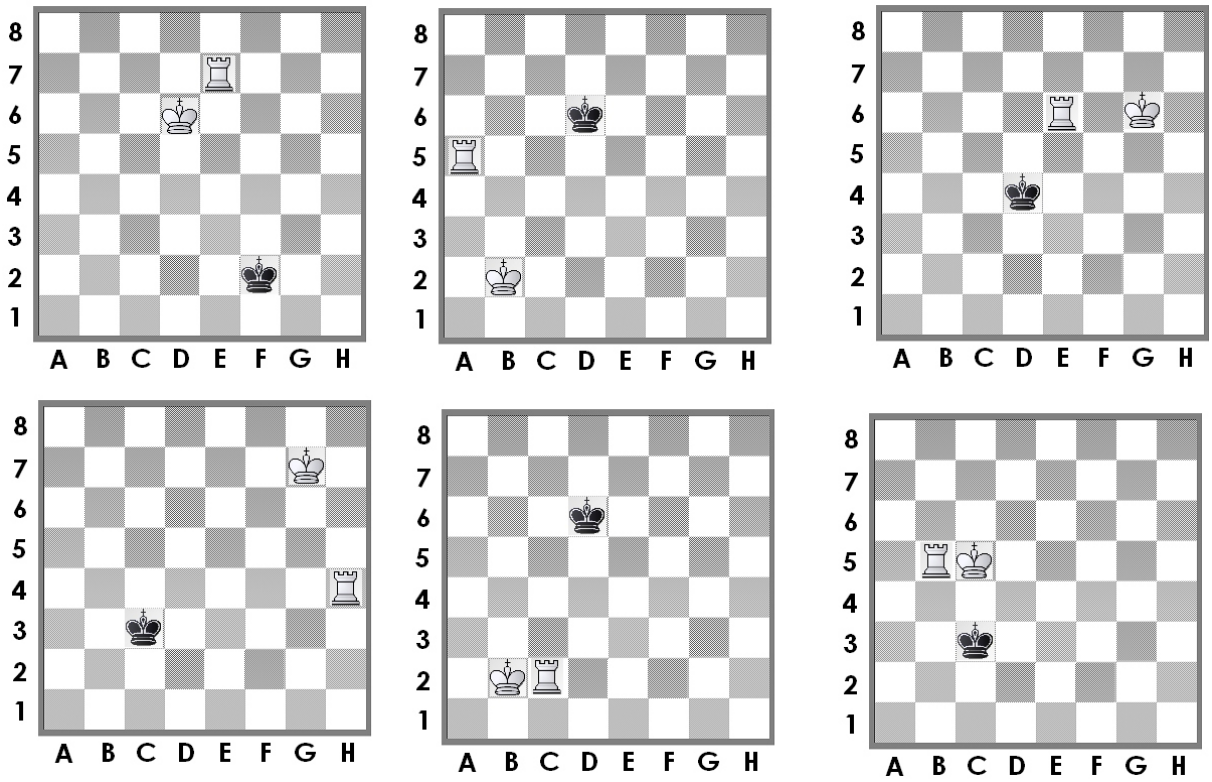




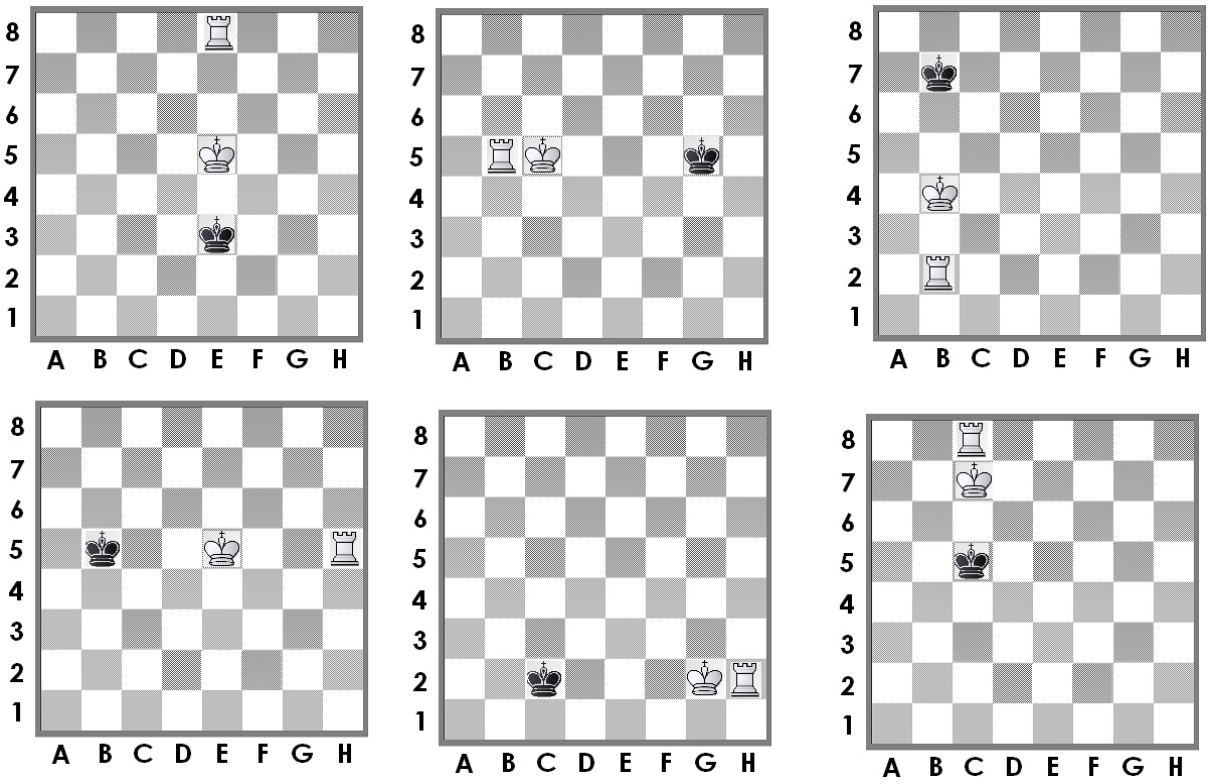
Úloha č. 2: *Podobná úloha ako tá predošlá, ale diagramy majú iba po 1 riešení. Keď ich vyriešiš skús sa zamyslieť PREČO.*



Úloha č. 3: *V nasledujúcich diagramoch biely môže zahrať šach dvoma spôsobmi, ale jeden z nich má vždy nejaký nedostatok. Rieš diagramy a zisti, o akom nedostatku hovoríme.*



Úloha č. 4: *Určite sa Ti zapáčia aj nasledovné úlohy. Po ich vyriešení Ti povie pani učiteľka ako sa volá finta, ktorú si v nich použil. Zapamätaj si ju! Často Ti pomôže vyhrať šachovú partiu.*

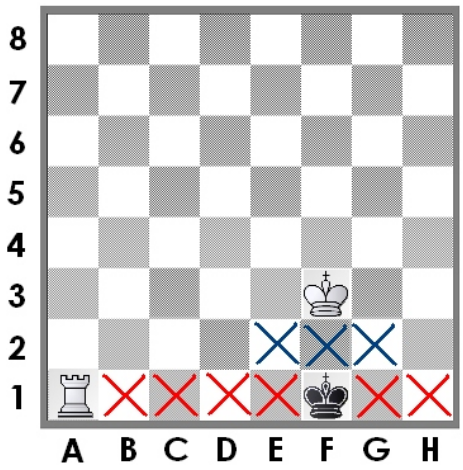




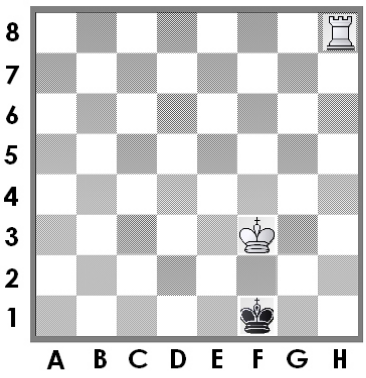
VEŽA - MAT

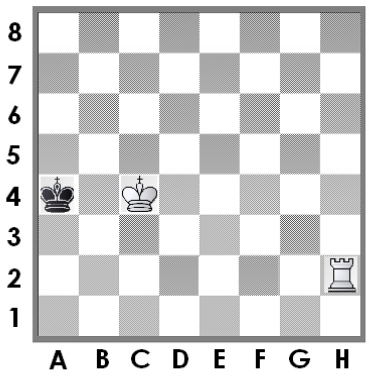
Cieľ: precvičovanie dôležitej schopnosti veže - mat

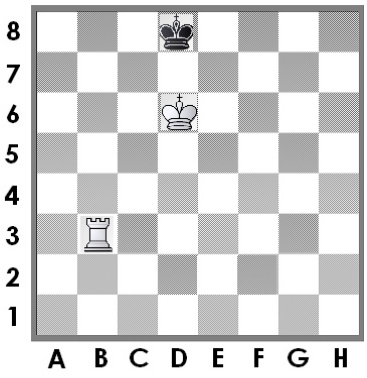
MAT DOSIAHNEME VTEDY, KEĎ VEŽA „STRIEĽA“ NA KRÁĽA, A TEN UŽ NEVIE NÁJSŤ POLÍČKO KAM USTÚPIŤ. SPOLU S KRÁĽOM VYTVORILA VEŽA ČIERNEMU KRÁĽOVI DOKONALÚ KLIETKU.

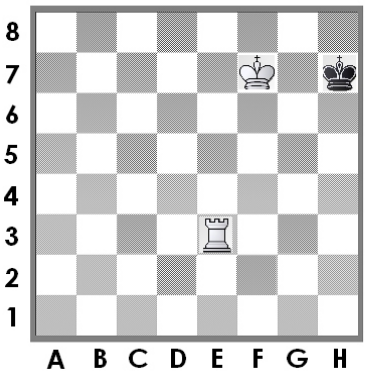


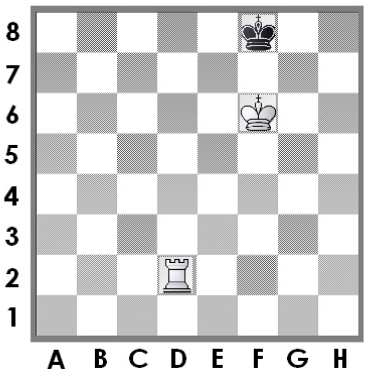
ÚLOHA Č. 1: Biely je na ťahu a dá MAT.

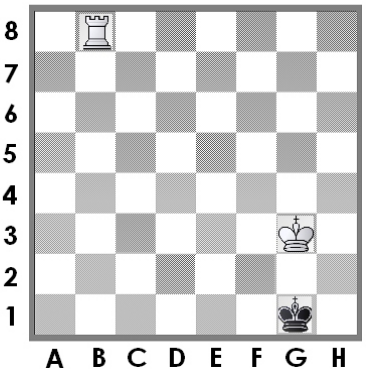




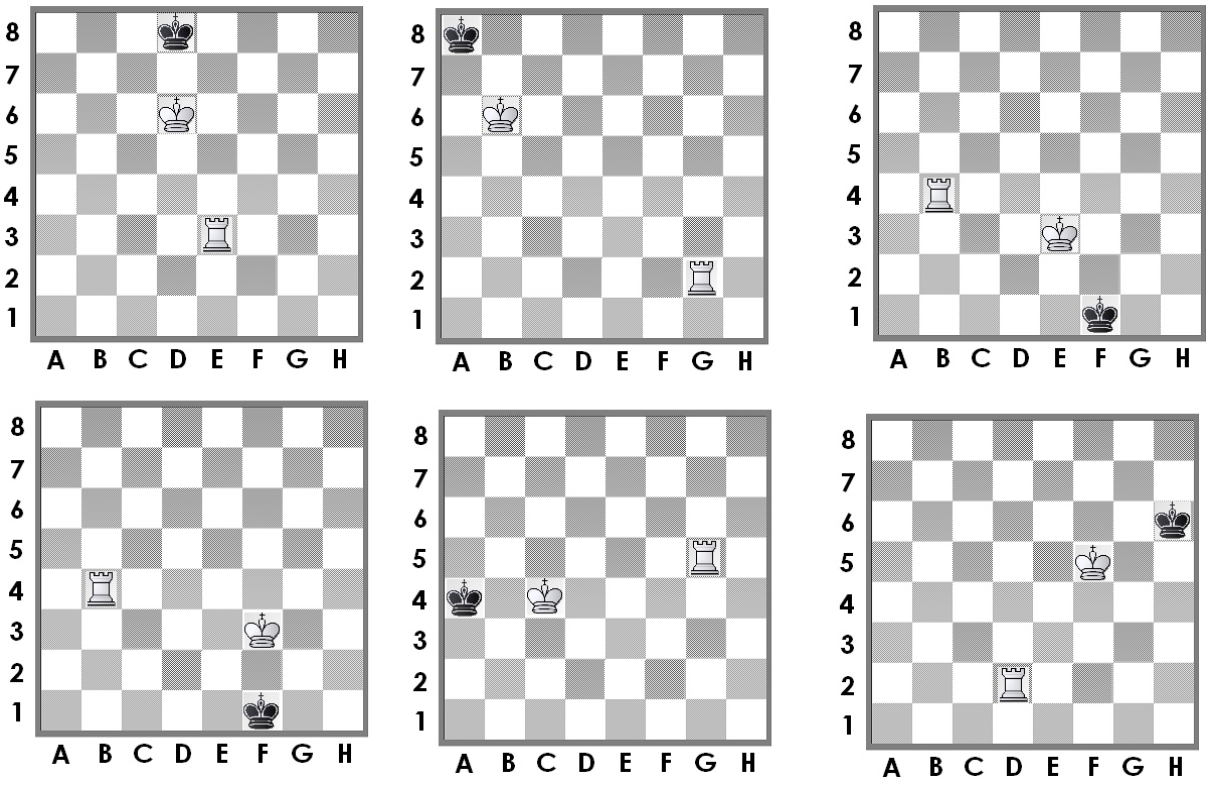




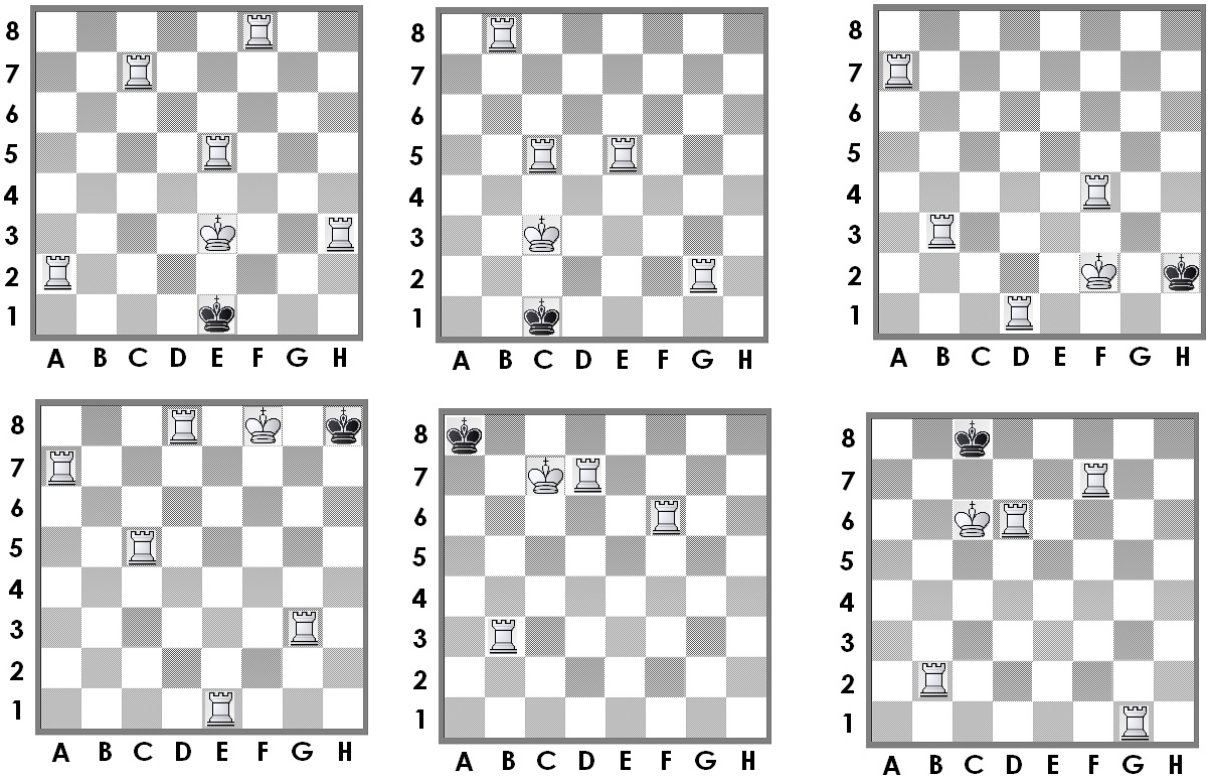




Úloha č. 2: Nie každý šach je aj mat. Zisti, či na diagramoch je možné dať čiernemu kráľovi mat.

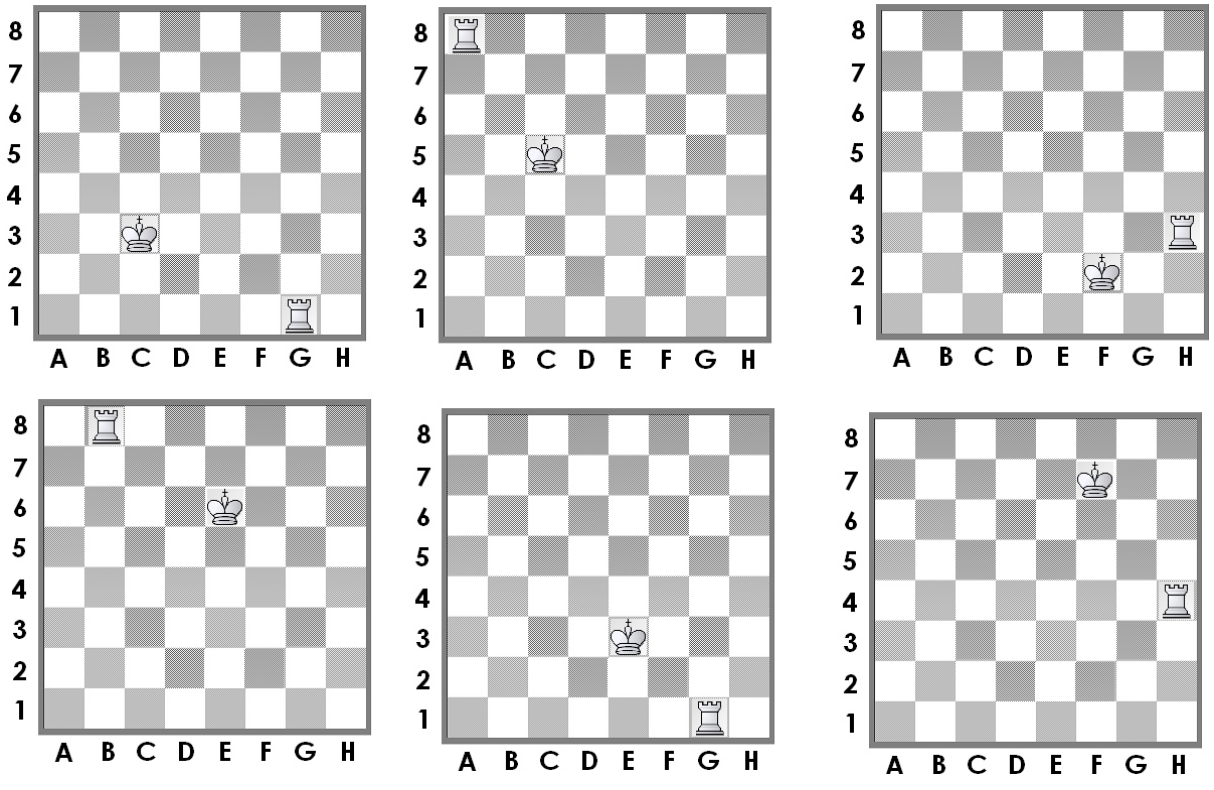


Úloha č. 3: Zakrúžkuj tie veže, ktoré NEMÔŽU dať mat prvým ťahom.





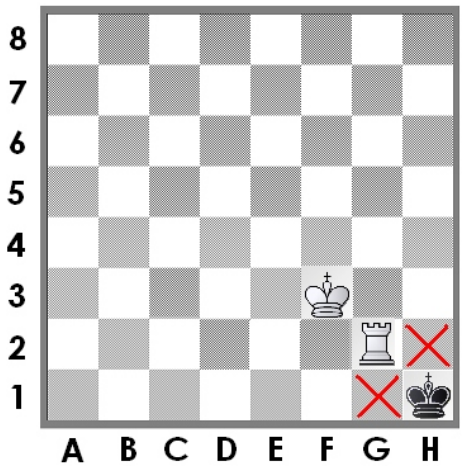
ÚLOHA Č. 4: Biely posledným ťahom dal súperovi mat. Čierny zvalil kráľa a nevie, kde sa pri mate nachádzal. Pomôžeš mu? Zakrúžkuj pole, kde stál čierny kráľ.



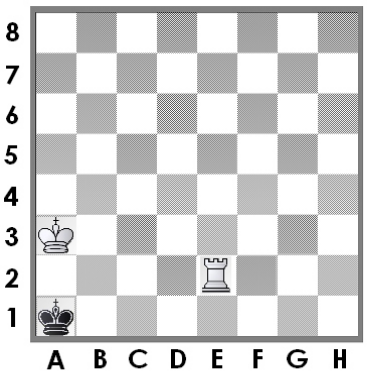
VEŽA - PAT

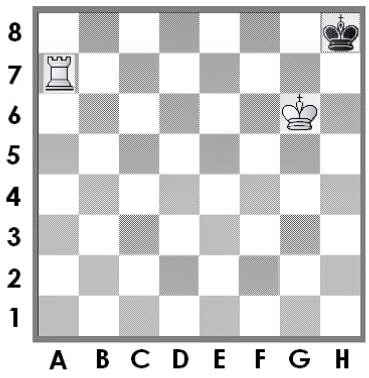
Cieľ: precvičovanie dôležitej schopnosti veže - pat

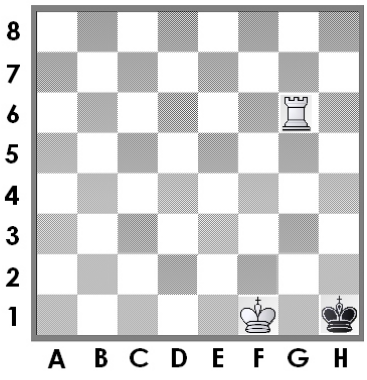
PAT DOSIAHNEME VTEDY, KEĎ VEŽA „NESTRIEĽA“ NA KRÁĽA, ALE TEN, HOC JE NA ŤAHU, NEVIE NÁJSŤ POLÍČKO KAM USTÚPIŤ. ŠACHOVÁ PARTIA SA KONČÍ REMÍZOU! JEDNÁ SA ZVÄČŠA O HRU S VÝRAZNOU VÝHODOU MATERIÁLU A DOSIAHNUTÁ REMÍZA JE PRE STRANU, KTORÁ MALA VEŽU ZLÁ!!!

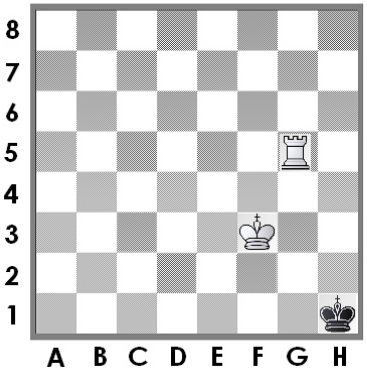


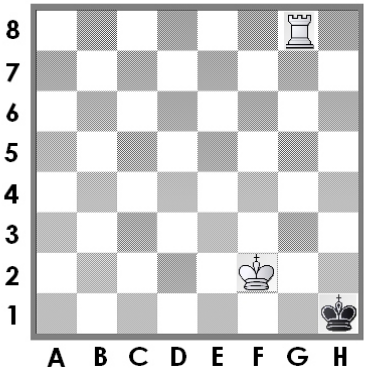
ÚLOHA Č. 1: Zakrúžkuj políčko, ktorému sa máš vyhýbať, aby sa čierny kráľ nedostal do patu.

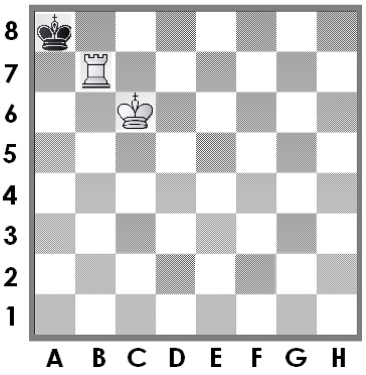




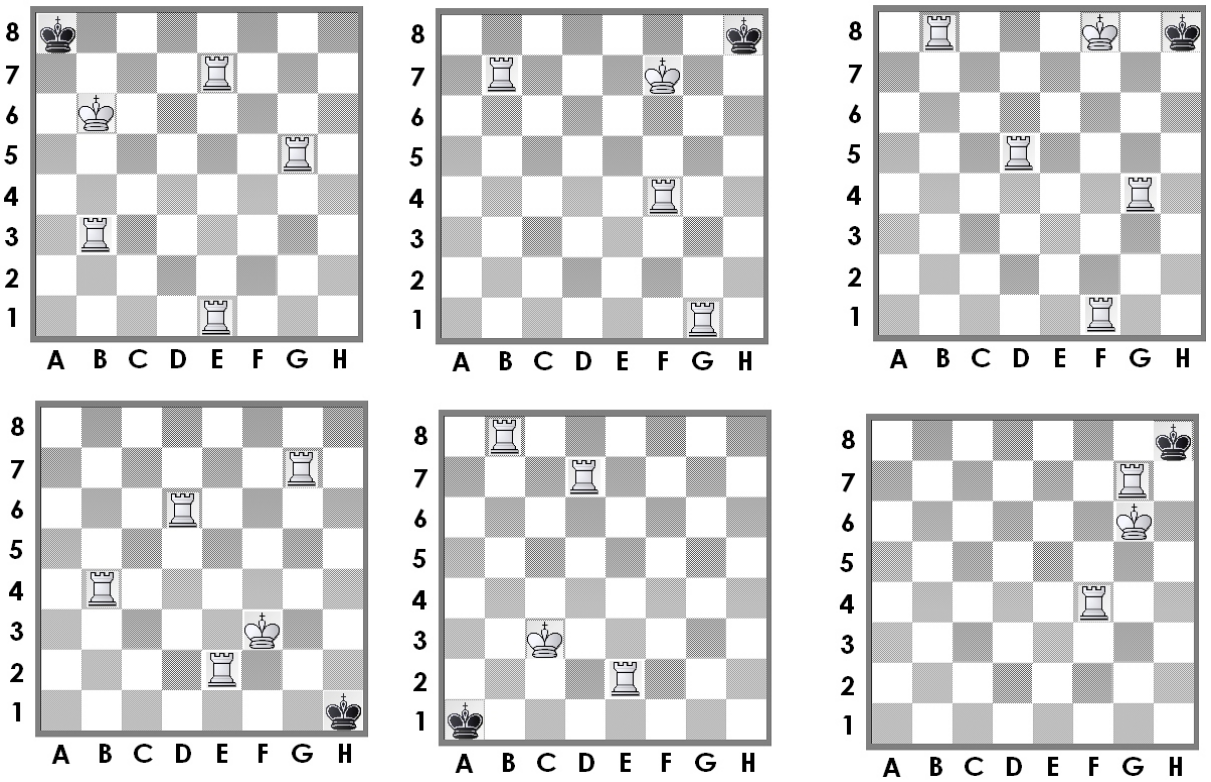








Úloha č. 2: Zakrúžkuj všetky veže, ktorými by si na diagrame vedel vytvoriť pat. Zvýrazni aj políčko, kde by tento pat vznikal.



Úloha č. 3: Preskúmaj predošlé diagramy a skús odpovedať:

a. V ktorej časti šachovnice hrozí PAT?

.....

b. Kedy je pat pre mňa zlým výsledkom a prečo?

.....

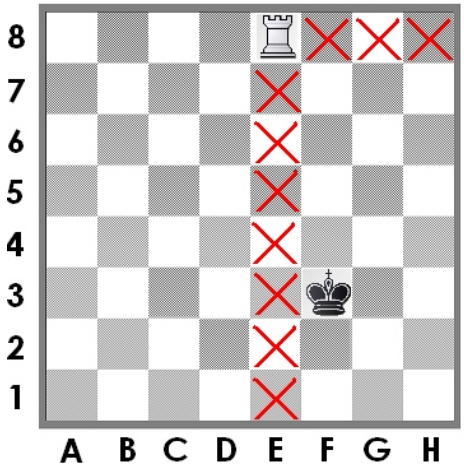
c. Kedy je pat pre mňa dobrým výsledkom a prečo?

.....

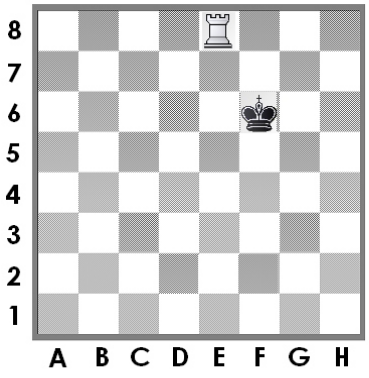
VEŽA - MOST/PREMOSTENIE

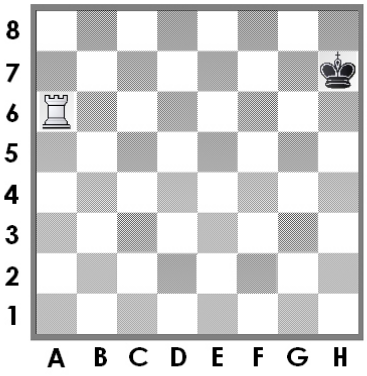
Cieľ: precvičovanie dôležitej schopnosti veže - premostenie

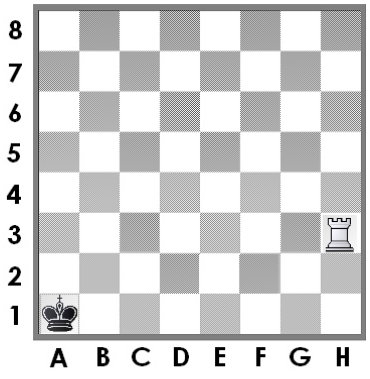
PREMOSTENIE SÚPEROVHO KRÁĽA SLÚŽI NA JEHO „ODREZANIE“ OD NEJAKEJ ČASTI ŠACHOVNICE. VEĽMI DÔLEŽITÉ JE JEHO POUŽITIE PRI SITUÁCII, KEĎ CHCEME SÚPEROVI DAŤ MAT. NA TO HO MUSÍME ZATLAČIŤ NA OKRAJ ŠACHOVNICE! TO DOSIAHNEME IBA VTEDY, KEĎ NÁM EŠTE NIEKTO POMÔŽE. ČASTO NÁM TAKTO POMÁHA KRÁĽ.

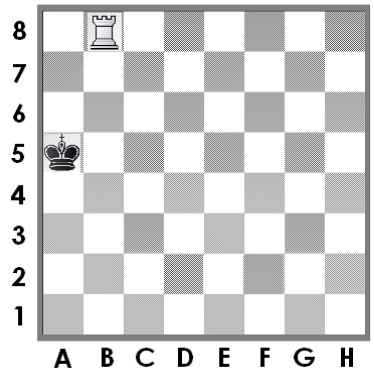


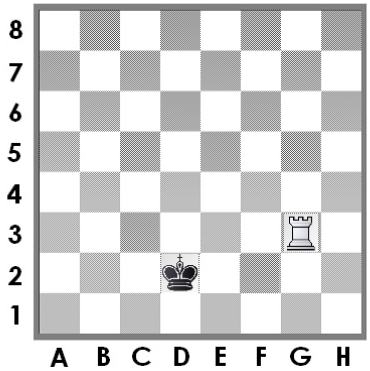
Úloha č. 1: Začierni tú časť šachovnice, kde sa nedostane čierny kráľ (vidíš význam premostenia?).

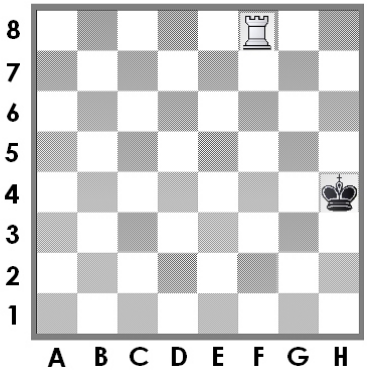




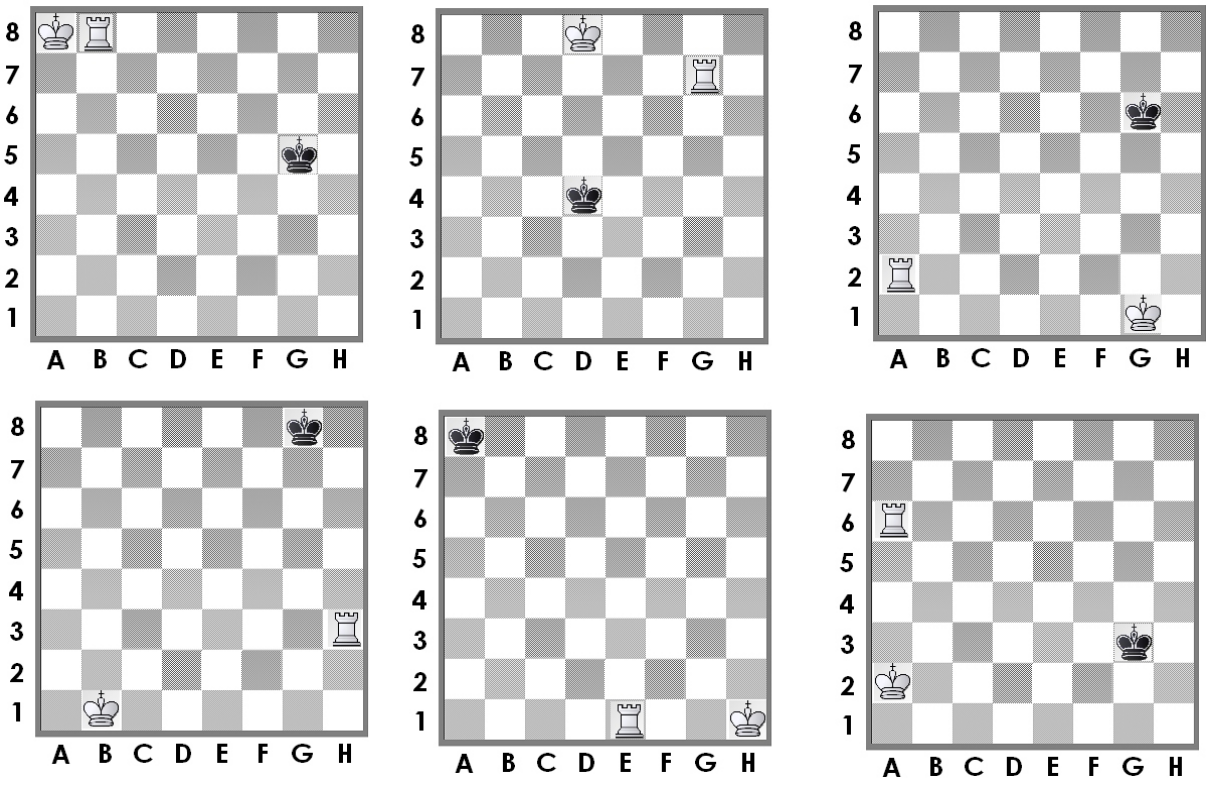




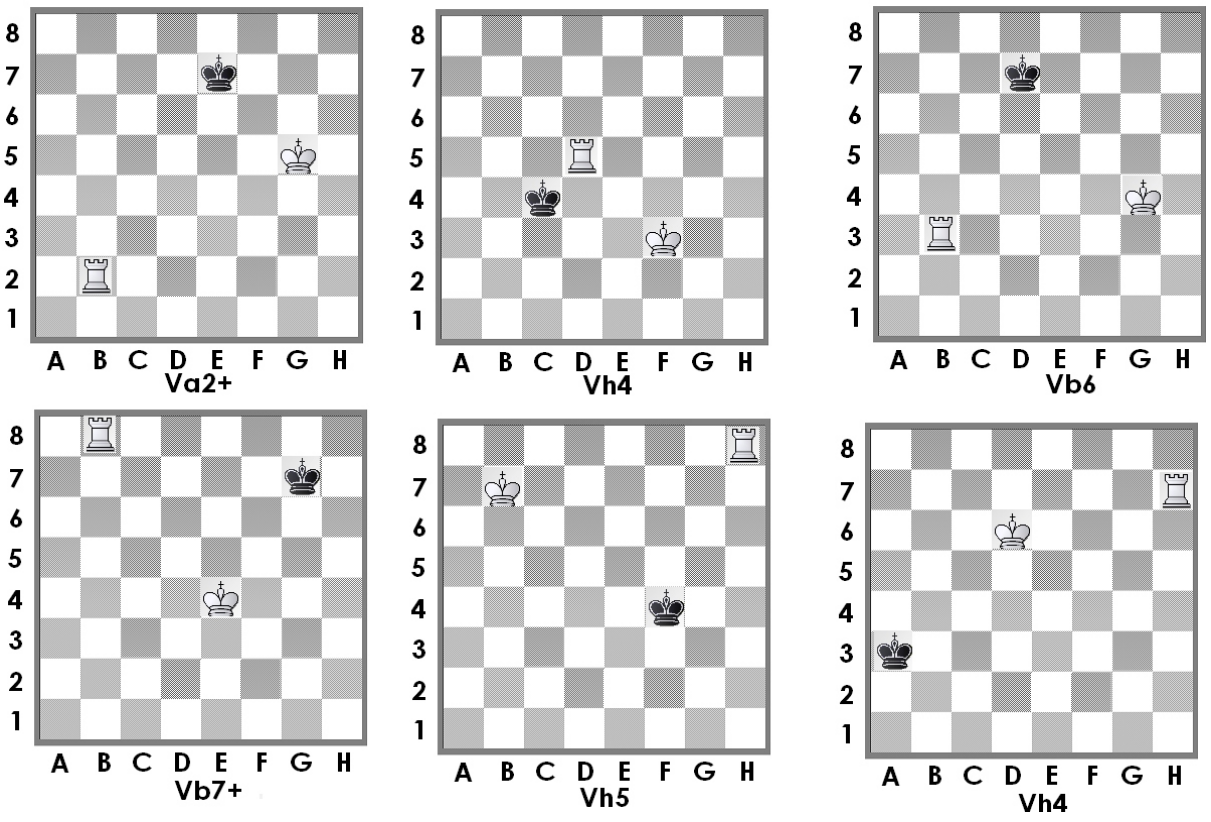




Úloha č. 2: Zahraj vežou tak, aby si vytvoril čo najlepší most (čiernemu kráľovi nechal čo najmenší priestor).



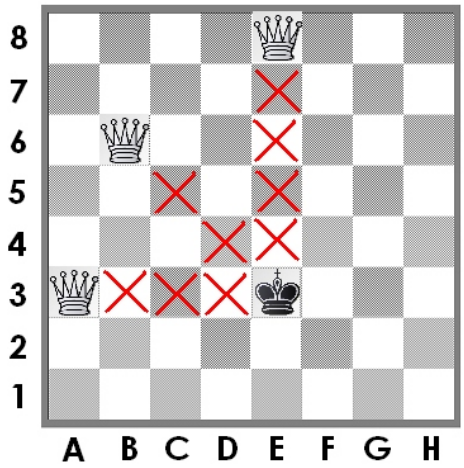
Úloha č. 3: Pod každým diagramom je zapísaný ťah, ktorý chce zahrať biely. Poradíš mu, či rozmýšľa nad dobrým ťahom, alebo by si mu vedel navrhnúť lepší ťah? (Vysvetlenie: Va2+ znamená – V ako ťah vežou, a2 – políčko kam sa premiestňuje, + sa používa na oznámenie, že ťahom sme súperovi dali šach.)



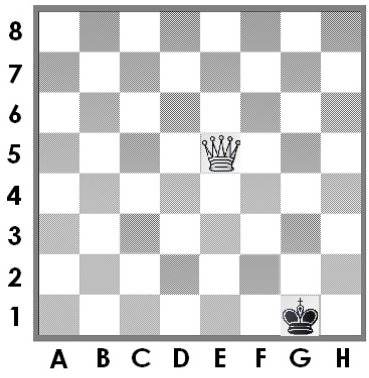
DÁMA - ŠACH

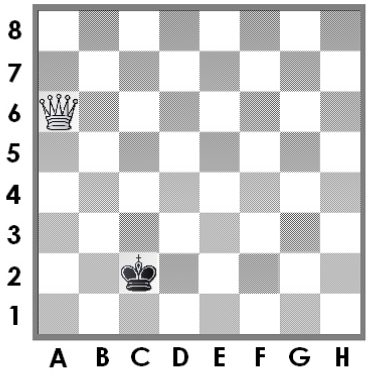
Cieľ: precvičovanie dôležitej schopnosti dáma - šach

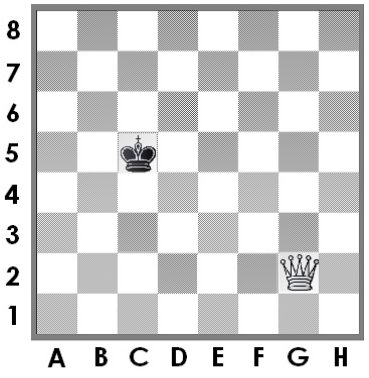
ŠACH DOSIAHNEME VTEDY, KEĎ DÁMA „STRIEĽA“ NA KRÁĽA, ALE TEN VIE NÁJSŤ POLÍČKO KAM USTÚPIŤ ALEBO EXISTUJE SPÔSOB AKO SA ZACHRÁNIŤ.

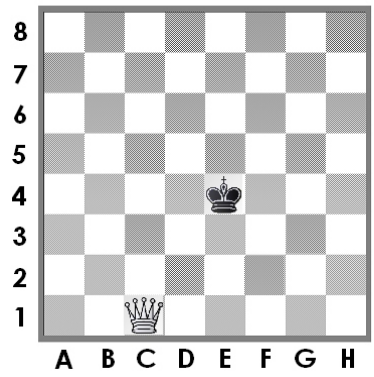


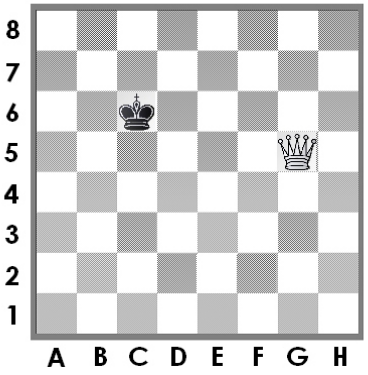
ÚLOHA Č. 1: Biely je na ťahu a dá šach (nájdi v každom diagrame všetky riešenia, čiarou do diagramu naznač, kam sa premiestni dáma).

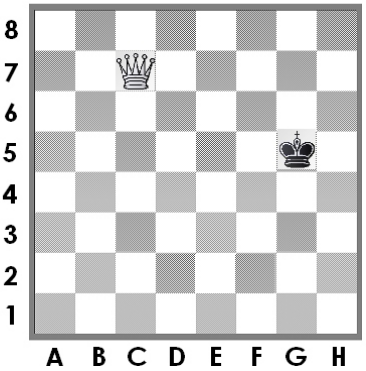




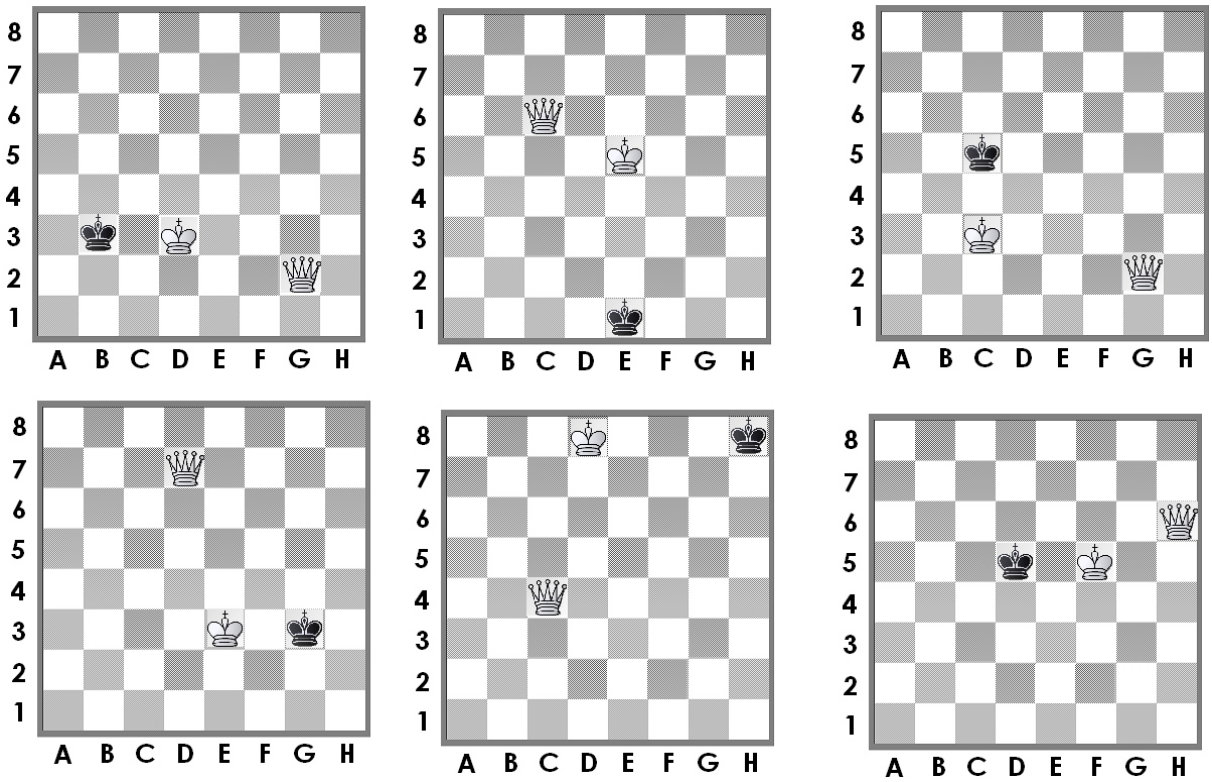




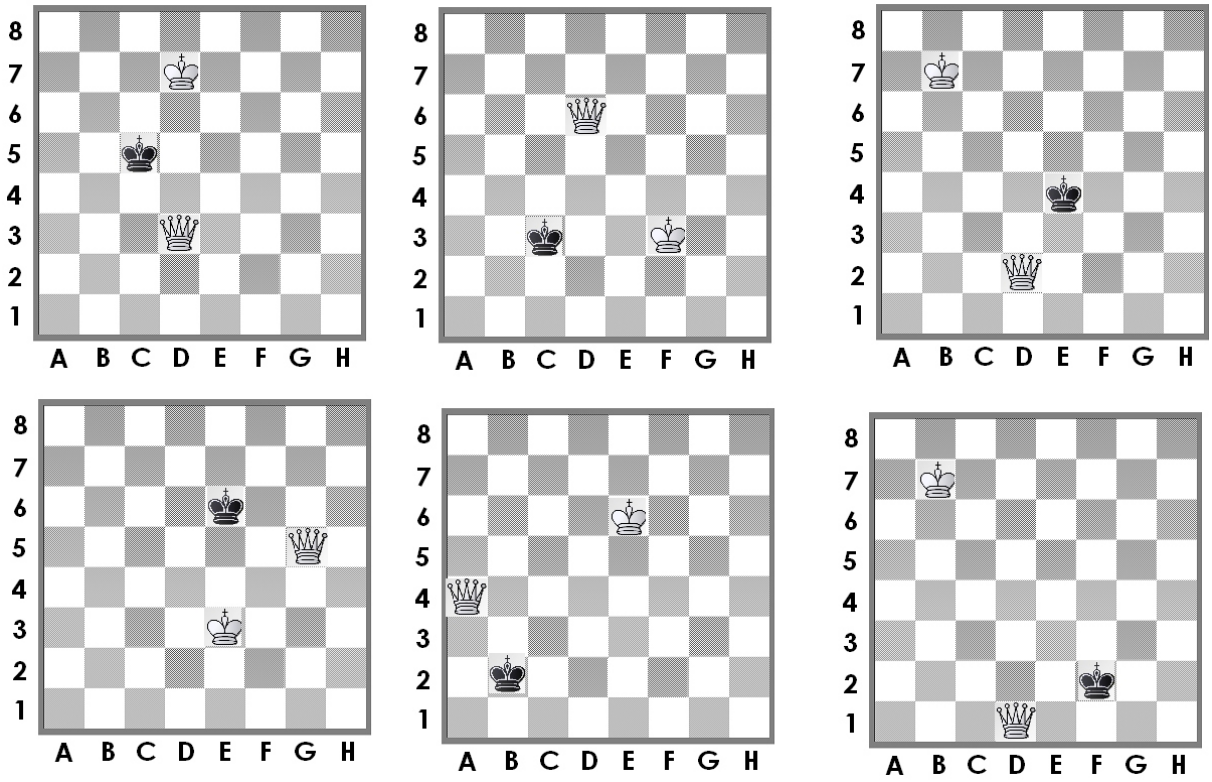




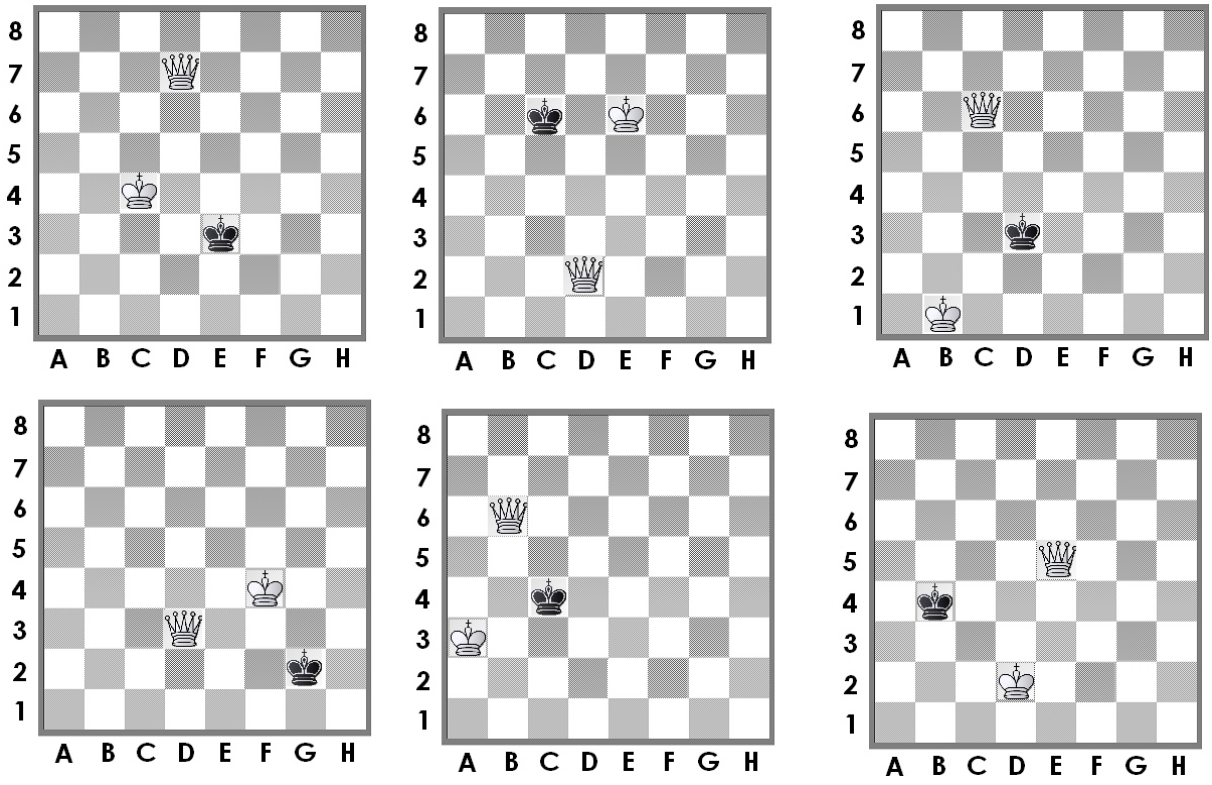
Úloha č. 2: Nájdi všetky možné šachy, ktoré môžeš zahrať, ale dávaj pozor, aby si pri šachu neprišiel o dámu.



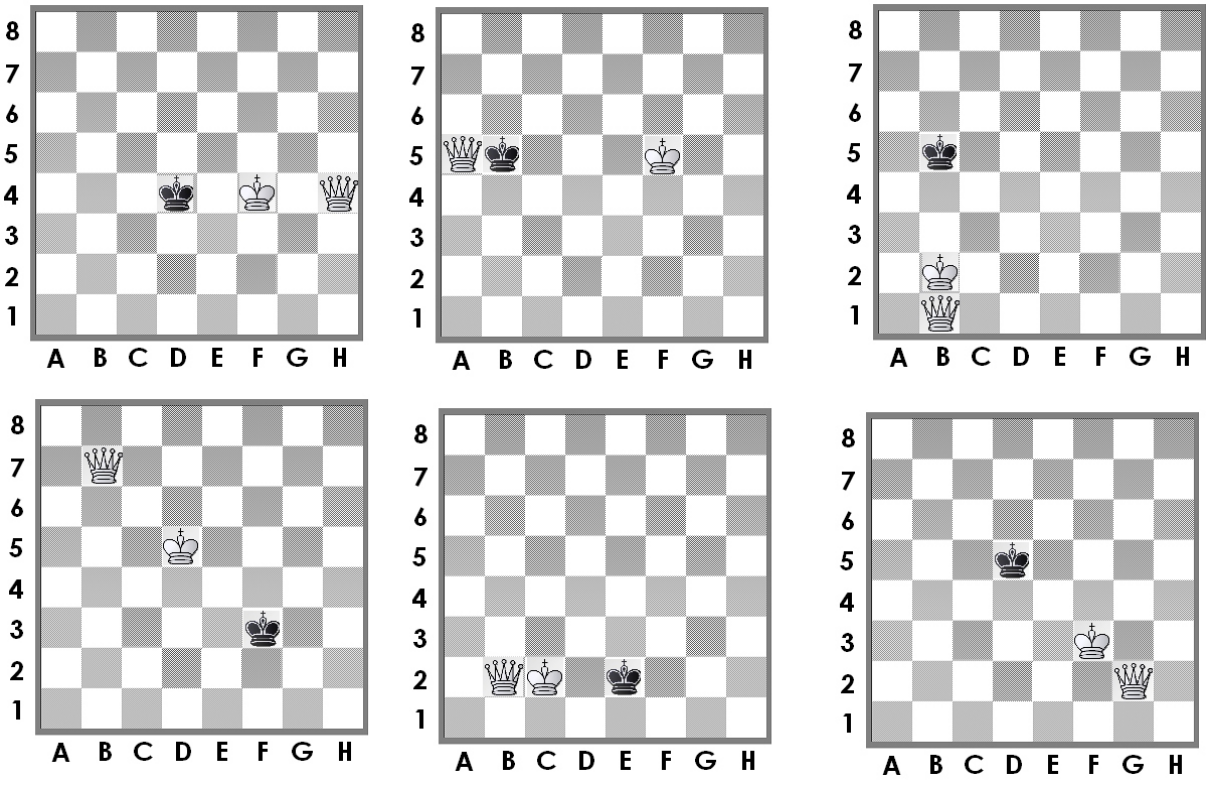
Úloha č. 3: V nasledujúcich diagramoch biely môže zahrať šach viacerými spôsobmi, ale pri niektorých by po šachu stratil dámu. Nájdi všetky dobré šachy.



Úloha č. 4: V nasledujúcich diagramoch biely môže zahrať šach viacerými spôsobmi, ale pri niektorých by po šachu stratil dámu. Nájdi všetky dobré šachy.



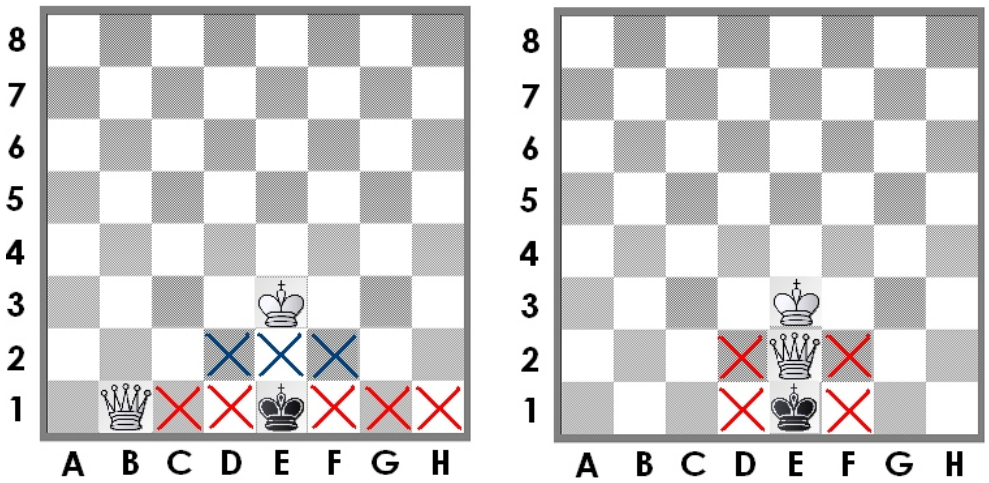
Úloha č. 5: A na záver niekoľko určite zaujímavých šachov... Nezabudni, snaž sa nájsť všetky dobré.



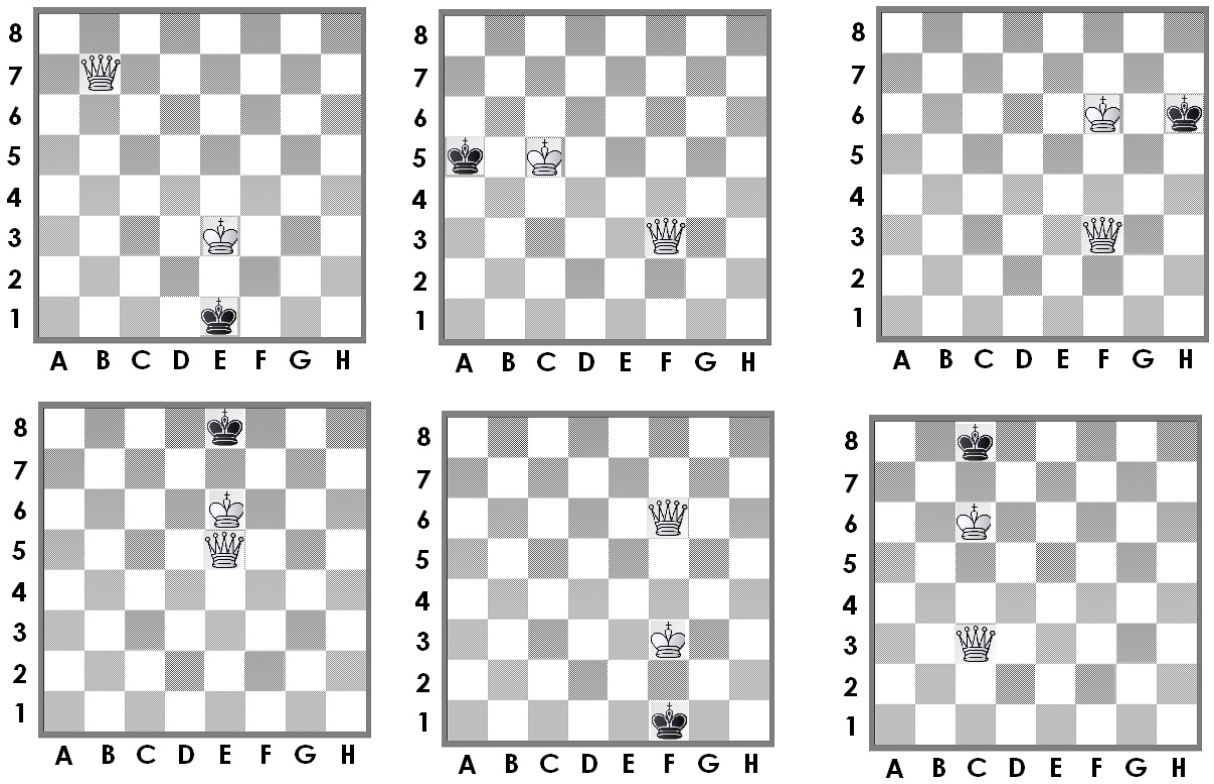
DÁMA - MAT

Cieľ: precvičovanie dôležitej schopnosti dáma- mat

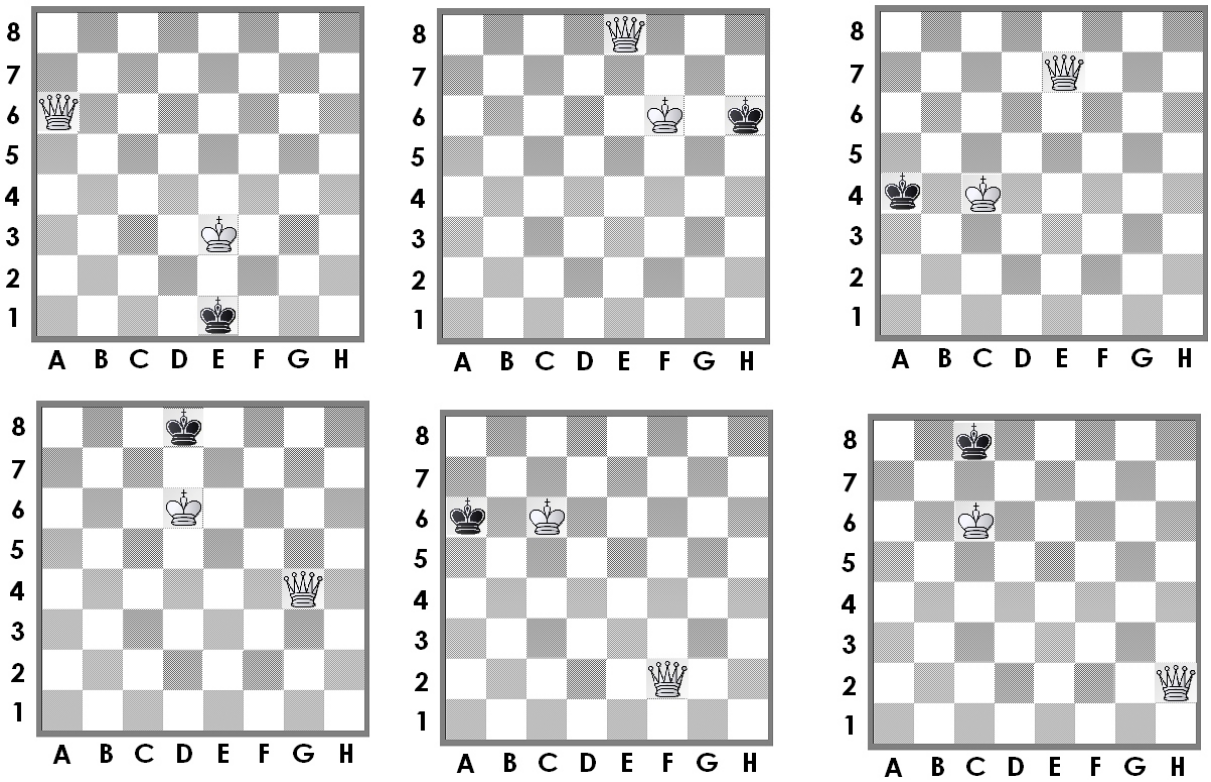
MAT DOSIAHNEME VTEDY, KEĎ DÁMA „STRIEĽA“ NA KRÁĽA, A TEN UŽ NEVIE NÁJSŤ POLÍČKO KAM USTÚPIŤ. SPOLU S KRÁĽOM VYTVORILA DÁMA ČIERNEMU KRÁĽOVI DOKONALÚ KLIETKU.



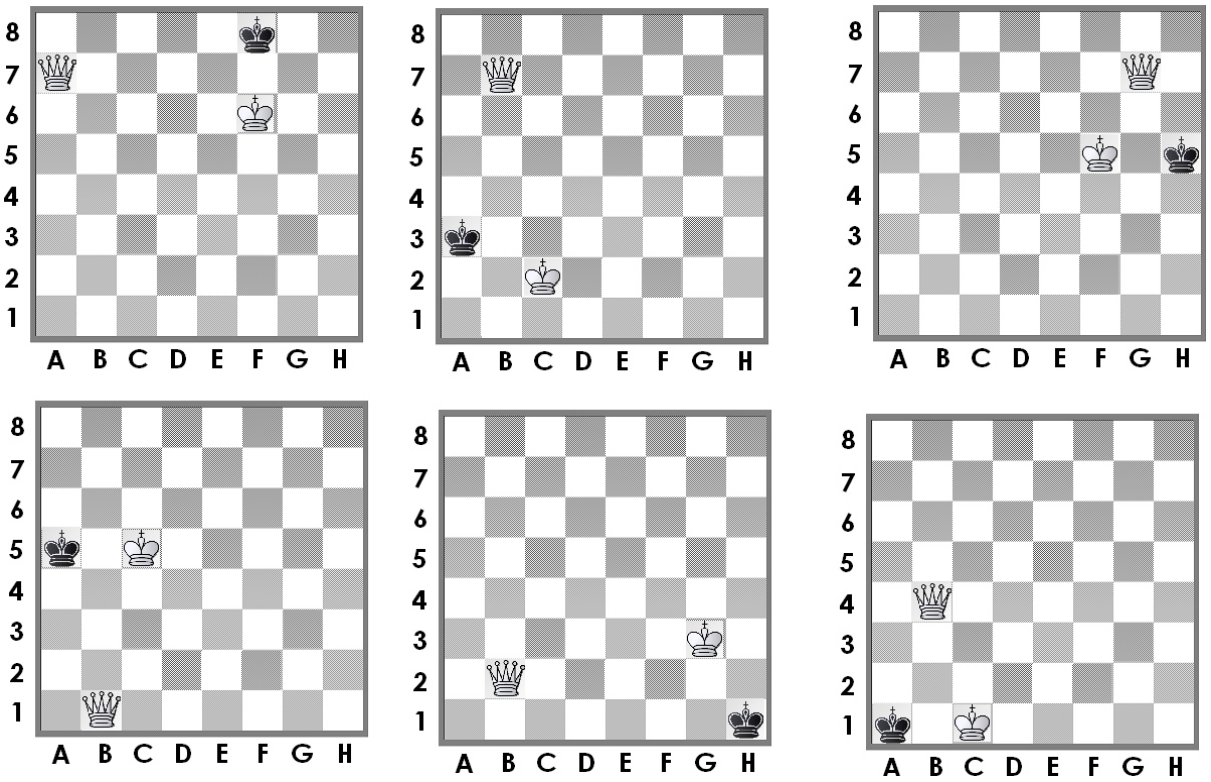
ÚLOHA Č. 1: Biely je na ťahu a dá MAT. Nájdi všetky riešenia. Všimni si podobnosť postupu s postupom veže.



Úloha č. 2: Biely je na ťahu a dá MAT. Nájdi všetky riešenia. Všimni si podobnosť niektorých s využitím pohybu strelca.



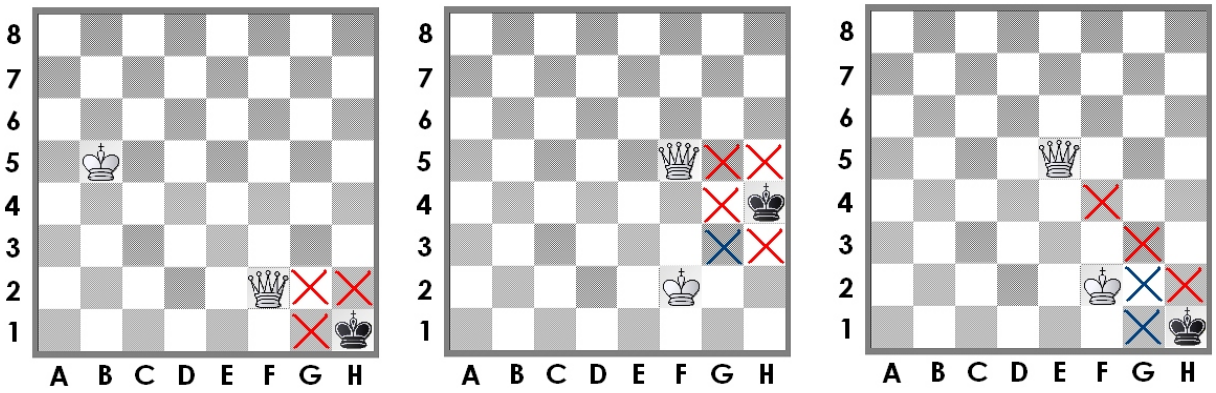
Úloha č. 3: Biely je na ťahu a dá MAT. Nájdi všetky riešenia.



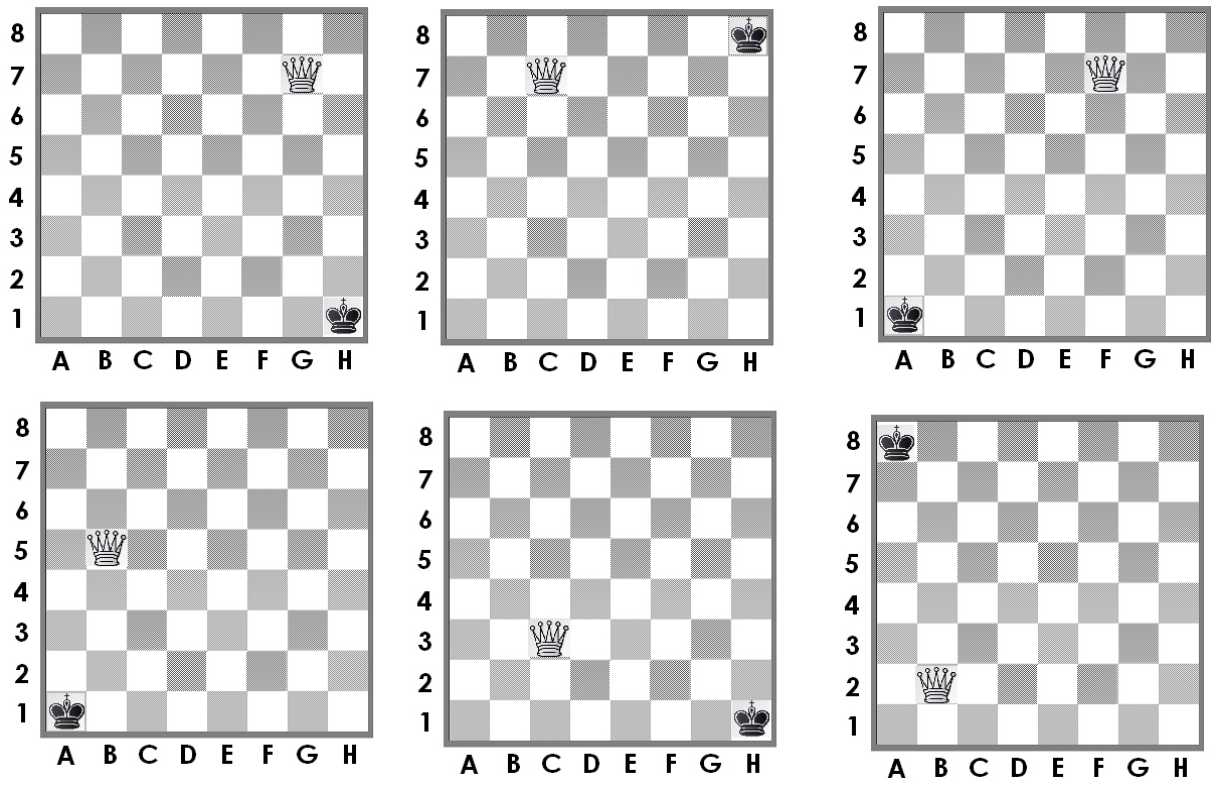
DÁMA - PAT

Cieľ: precvičovanie dôležitej schopnosti dámy - pat

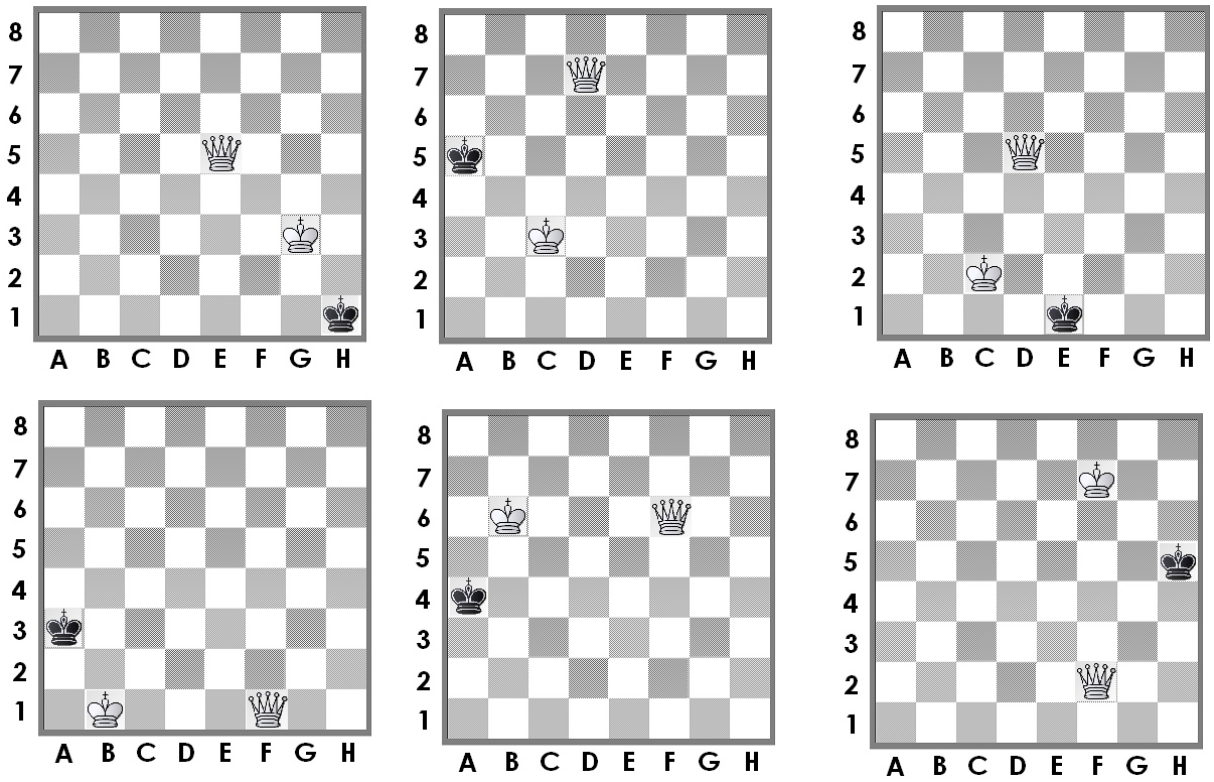
PAT DOSIAHNEME VTEDY, KEĎ DÁMA „NESTRIEĽA“ NA KRÁĽA, ALE TEN, HOC JE NA ŤAHU, NEVIE NÁJSŤ POLÍČKO KAM USTÚPIŤ. ŠACHOVÁ PARTIA SA KONČÍ REMÍZOU! JEDNÁ SA ZVÄČŠA O HRU S VÝRAZNOU VÝHODOU MATERIÁLU A DOSIAHNUTÁ REMÍZA JE PRE STRANU, KTORÁ MALA DÁMU ZLÁ!!!



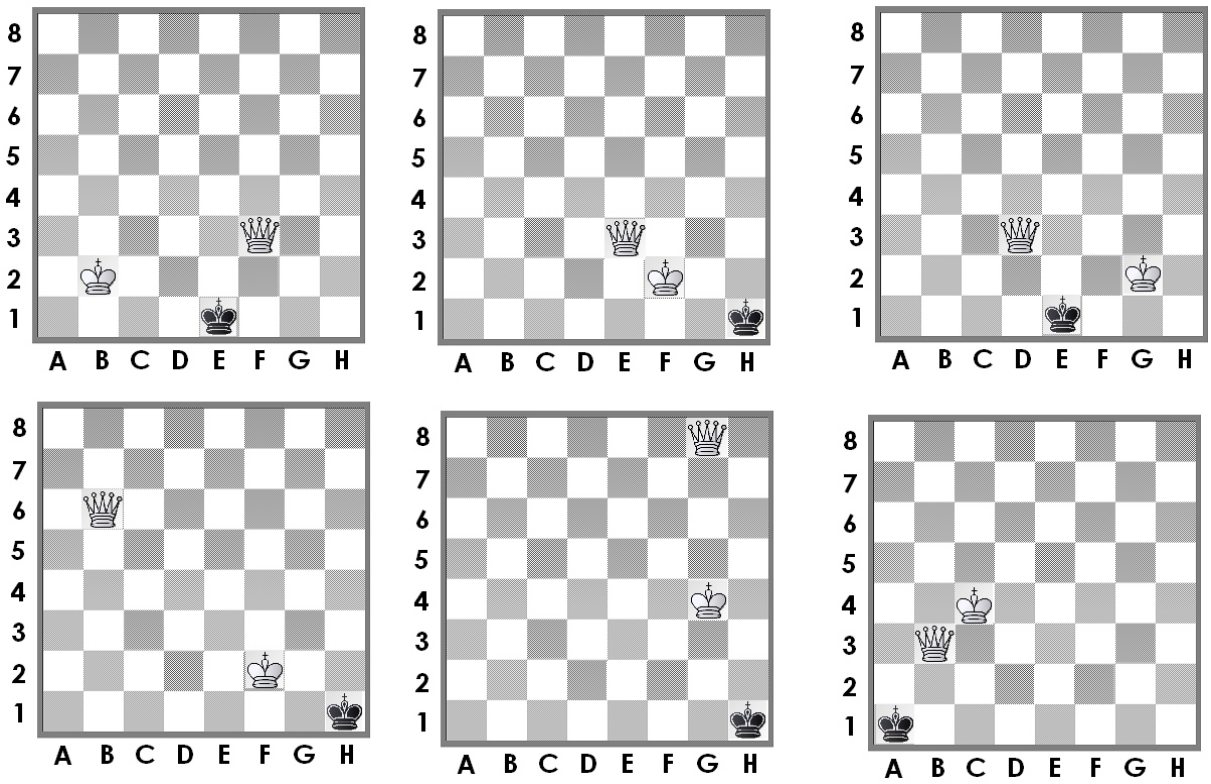
ÚLOHA Č. 1: zakrúžkuj políčko, **ktorému sa máš vyhýbať**, aby sa čierny kráľ nedostal do patu



Úloha č. 2: Zahraj tak, aby vznikol pat.



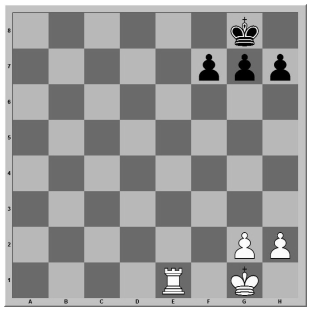
Úloha č. 3: Pár úloh na spestrenie. Biely zahrá ťah a bude pat. Fígeľ je v tom, že biely neťahá dámou. (Všetky úlohy sa dajú riešiť – odpoveď: „tam už pat je“ je nedostatočná – biely musí ťahať!)



NAPADNUTIE - MAT

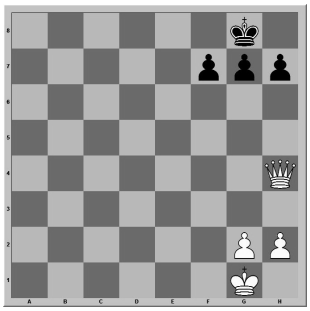
Cieľ: precvičovanie základného cieľa šachovej partie – napadnutie kráľa – mat

Napadnutie mat dosiahneme vtedy, keď naša figúrka „strieľa“ na súperovho kráľa, a ten nevie nájsť políčko kam ustúpiť alebo neexistuje spôsob ako ho zachrániť. Vo všetkých diagramoch je na ťahu biely! Riešenie nakresli čiarou, alebo ak vieš šachovou notáciou!!!

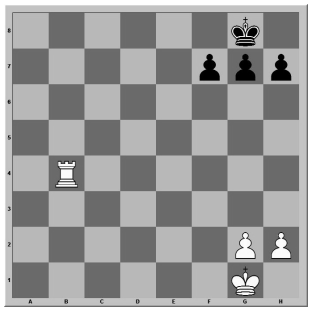


Ł

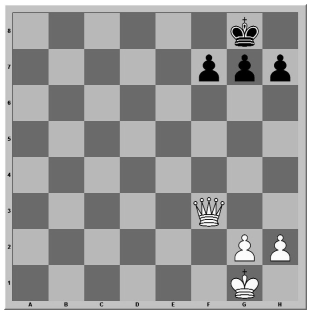
D1



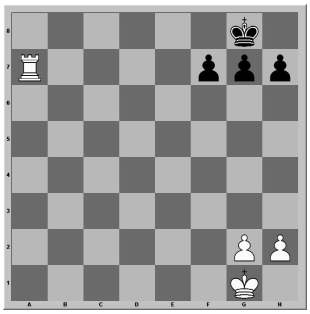
D2



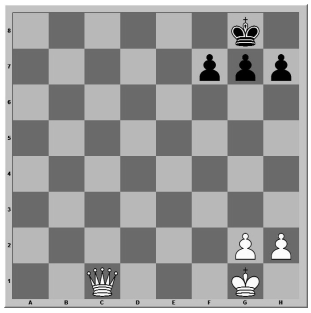
D3



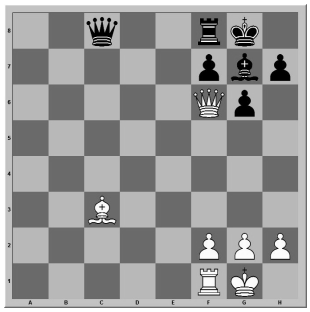
D4



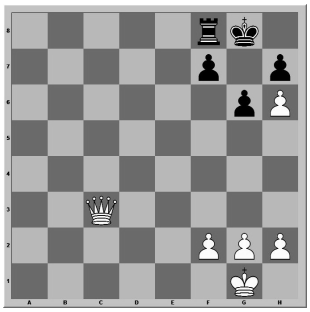
D5



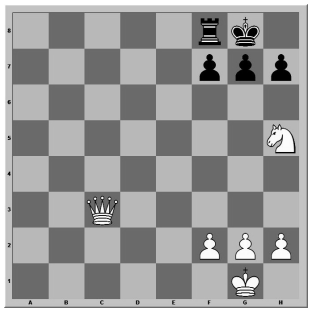
D6



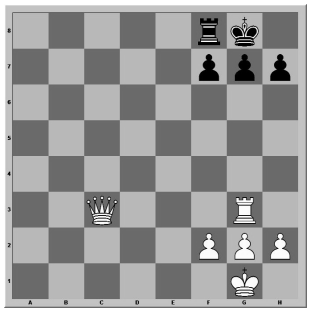
D7



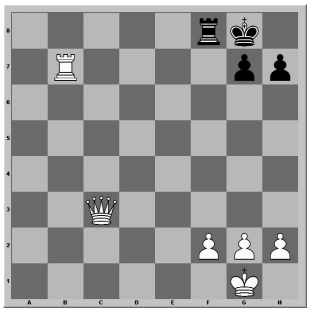
D8



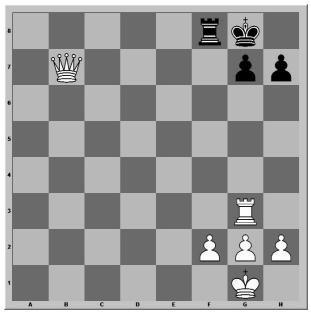
D9



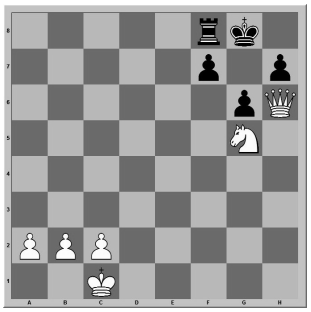
D10



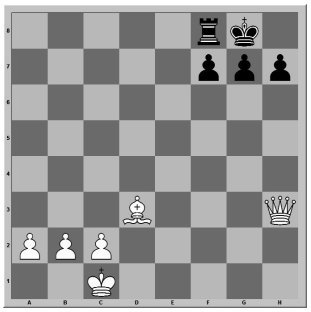
D11



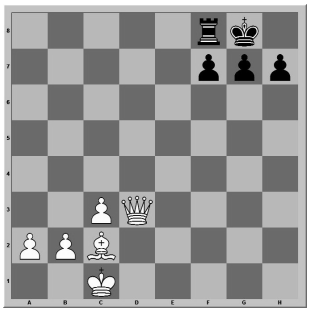
D12



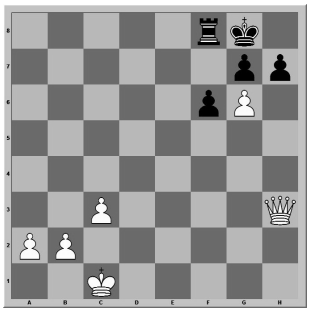
D13



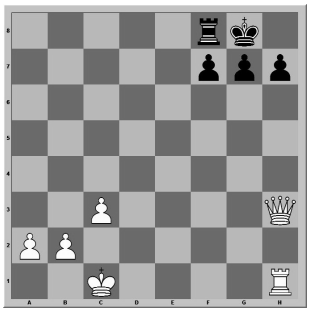
D14



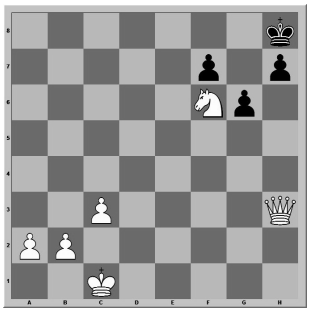
D15



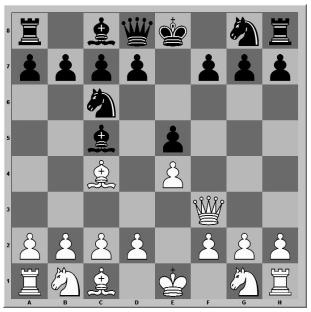
D16



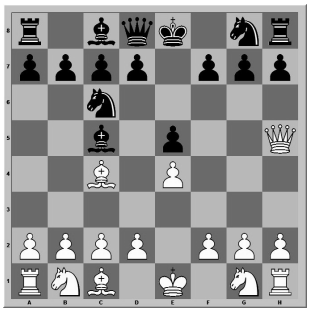
D17



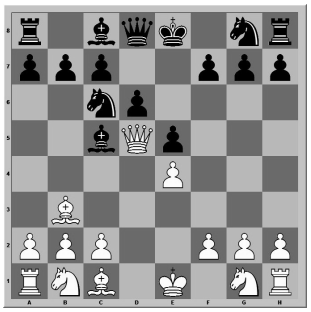
D18



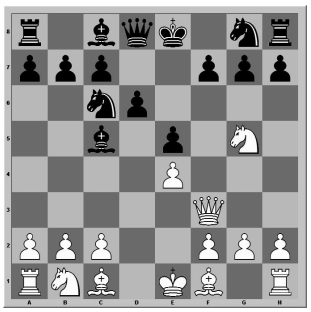
D19



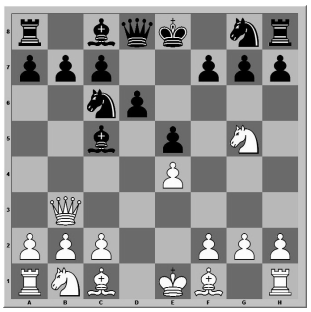
D20



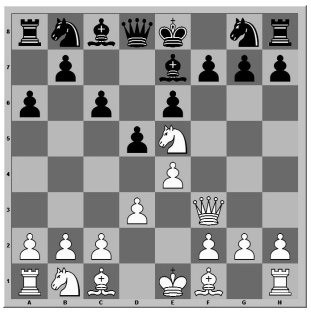
D21



D22



D23



D24

Úloha č. 1: Čo majú spoločné diagramy č. 1 až 6?

.....

Úloha č. 2: Čo majú spoločné diagramy č. 7 až 12?

.....

Úloha č. 3: Čo majú spoločné diagramy č. 13 až 18?

.....

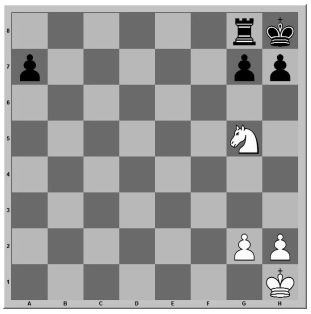
Úloha č. 4: Čo majú spoločné diagramy č. 19 až 24?

.....

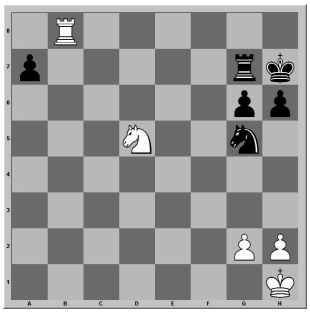
NAPADNUTIE - MAT 2

Cieľ: precvičovanie základného cieľa šachovej partie – napadnutie kráľa – mat

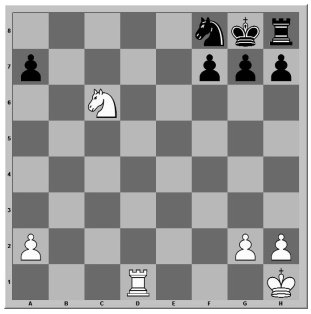
Napadnutie Mat dosiahneme vtedy, keď keď naša figúrka „strieľa“ na súperovho kráľa, a ten nevie nájsť políčko kam ustúpiť alebo neexistuje spôsob ako ho zachrániť. Vo všetkých diagramoch je na ťahu biely! Riešenie nakresli čiarou, alebo ak vieš šachovou notáciou!!!



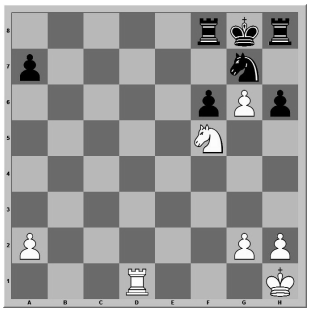
D1



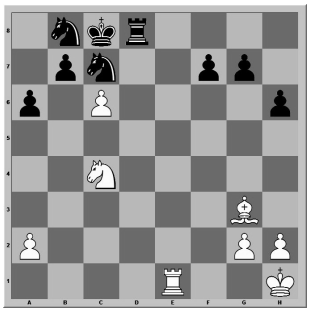
D2



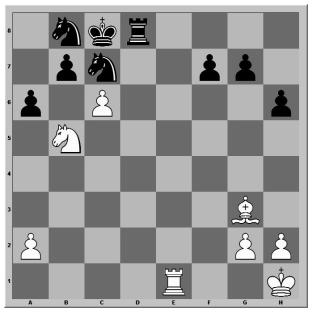
D3



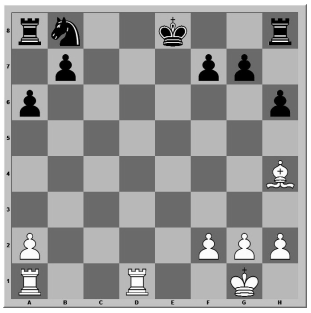
D4



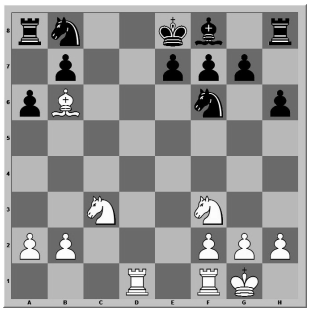
D5



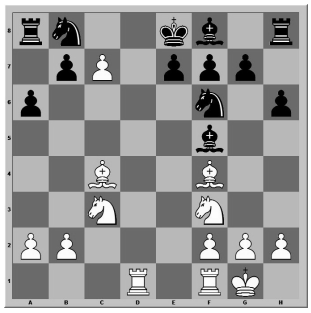
D6



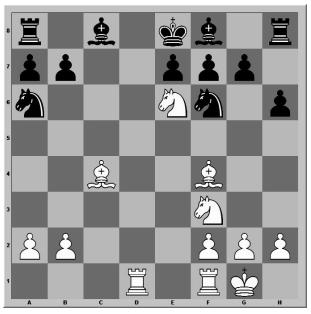
D7



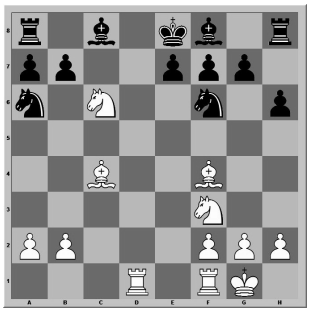
D8



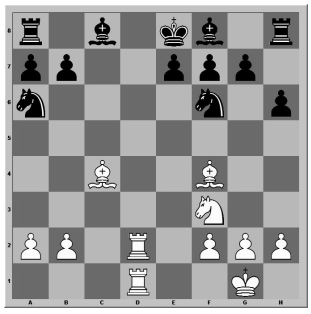
D9



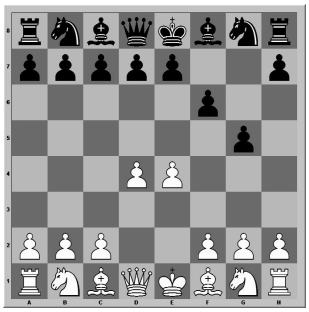
D10



D11

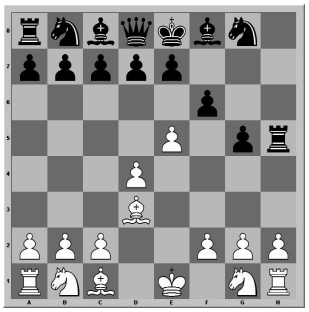


D12

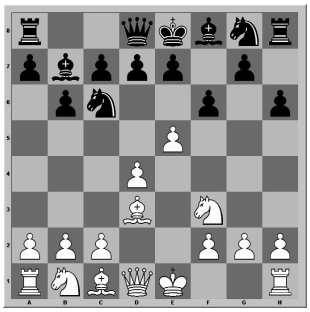


Ł

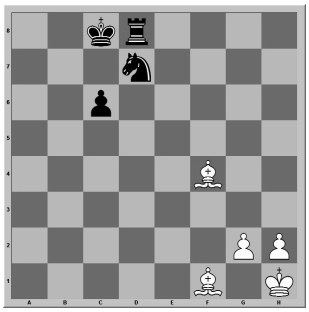
D13



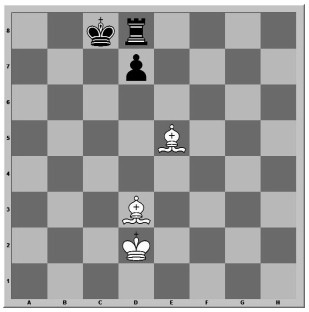
D14



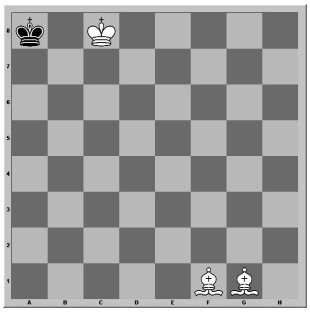
D15



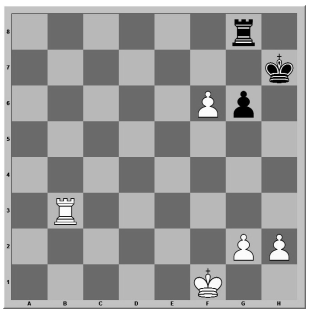
D16



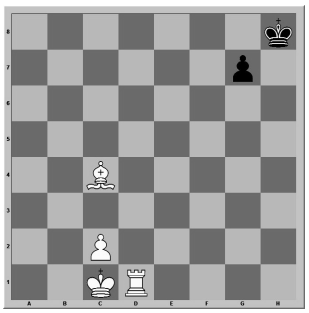
D17



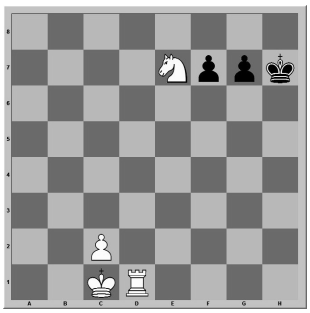
D18



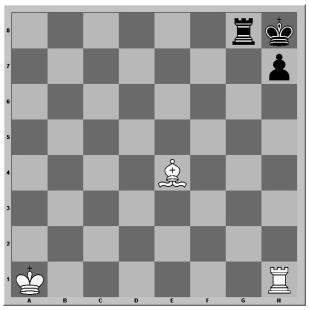
D19



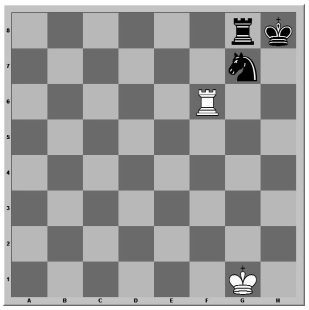
D20



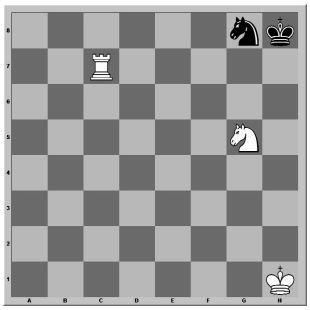
D21



D22



D23



D24

Úloha č. 1: Čo majú spoločné diagramy č. 1 až 6?

.....

Úloha č. 2: Čo majú spoločné diagramy č. 7 až 12?

.....

Úloha č. 3: Čo majú spoločné diagramy č. 13 až 18?

.....

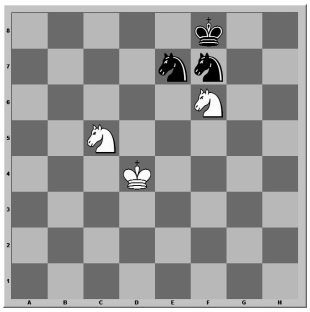
Úloha č. 4: Čo majú spoločné diagramy č. 19 až 24?

.....

NAPADNUTIE - MAT 3

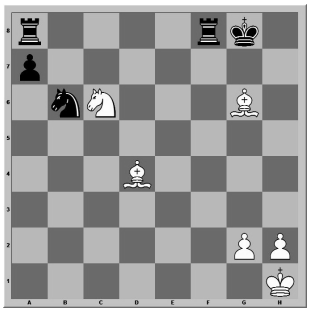
cieľ: precvičovanie základného cieľa šachovej partie – napadnutie kráľa – mat

Napadnutie Mat dosiahneme vtedy, keď naša figúrka „strieľa“ na súperovho kráľa, a ten nevie nájsť políčko kam ustúpiť alebo neexistuje spôsob ako ho zachrániť. Vo všetkých diagramoch je na ťahu biely! Riešenie nakresli čiarou, alebo ak vieš šachovou notáciou!!!

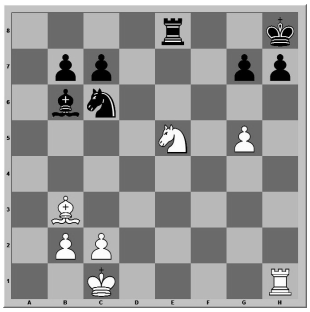


Ł

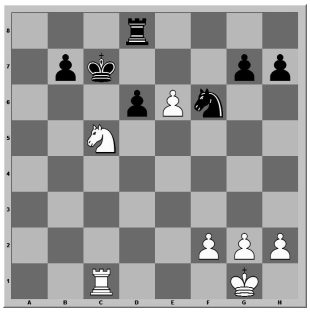
D1



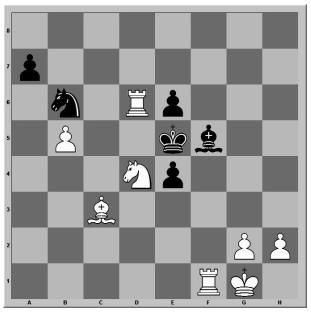
D2



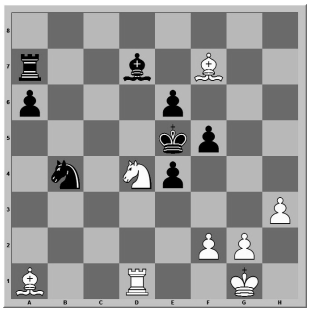
D3



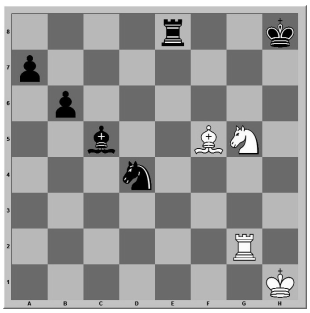
D4



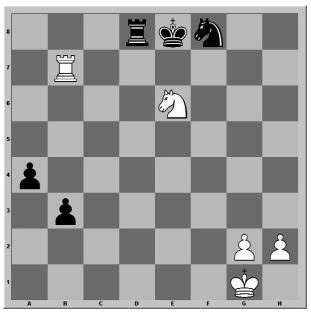
D5



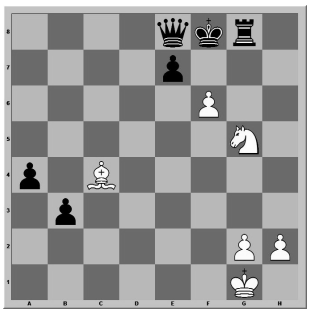
D6



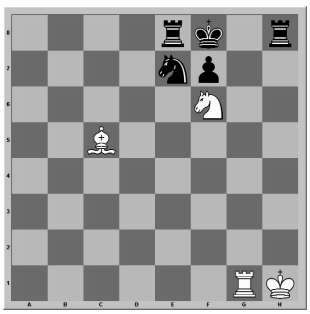
D7



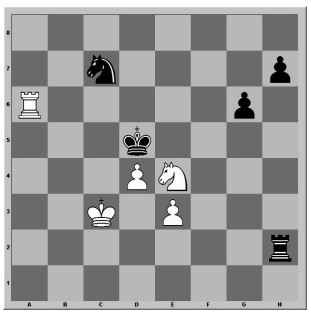
D8



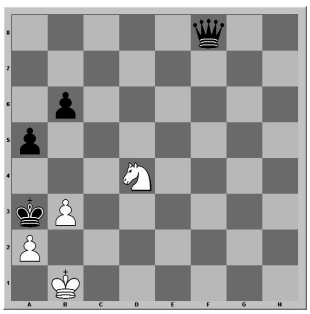
D9



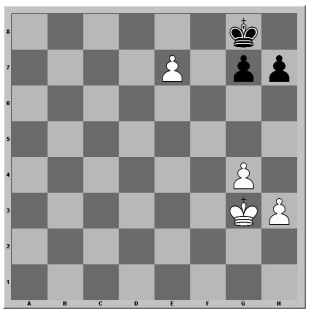
D10



D11

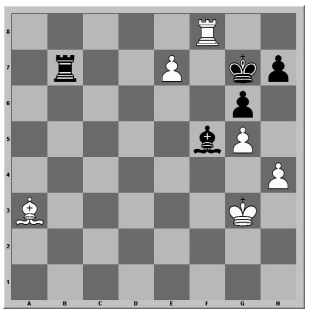


D12

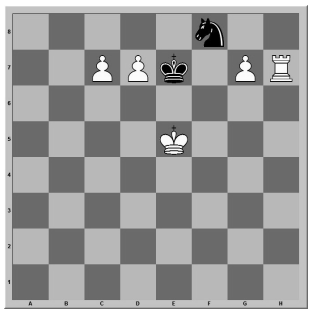


Ł

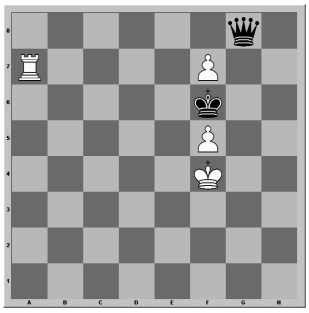
D13



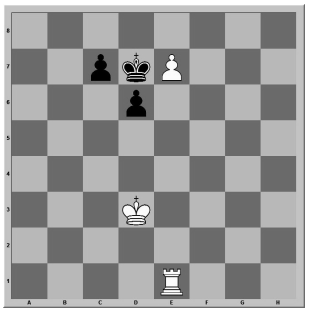
D14



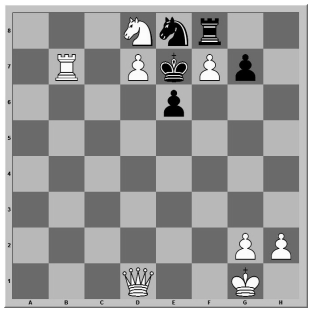
D15



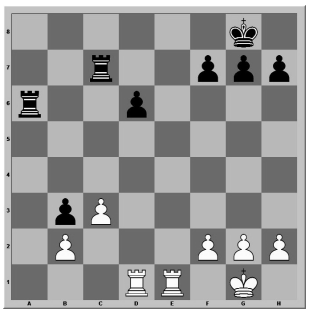
D16



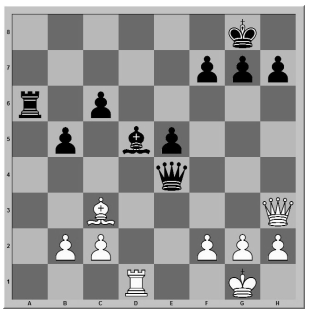
D17



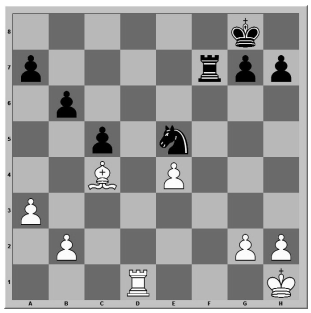
D18



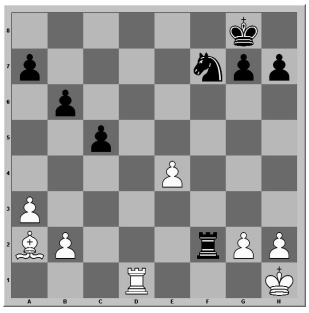
D19



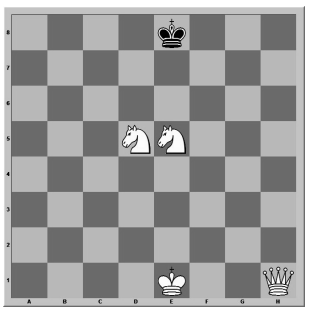
D20



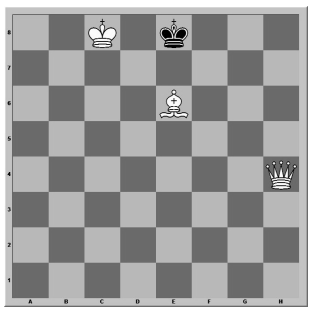
D21



D22



D23



D24

Úloha č. 1: Čo majú spoločné diagramy č. 1 až 6?

.....

Úloha č. 2: Čo majú spoločné diagramy č. 7 až 12?

.....

Úloha č. 3: Čo majú spoločné diagramy č. 13 až 18?

.....

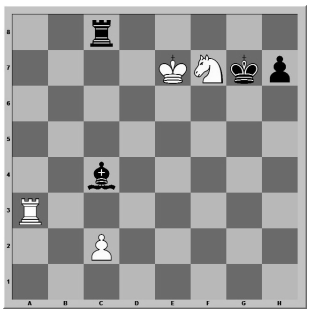
Úloha č. 4: Čo majú spoločné diagramy č. 19 až 24?

.....

NAPADNUTIE - MAT 4

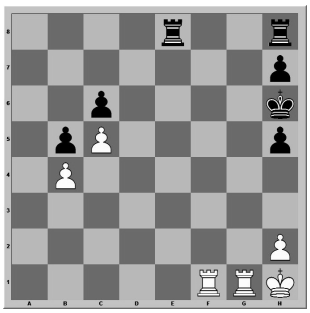
Cieľ: precvičovanie základného cieľa šachovej partie – napadnutie kráľa – mat

Napadnutie Mat dosiahneme vtedy, keď keď naša figúrka "strieľa" na súperovho kráľa, a ten nevie nájsť políčko kam ustúpiť, alebo neexistuje spôsob ako ho zachrániť. Vo všetkých diagramoch je na ťahu biely! Riešenie nakresli čiarou, alebo ak vieš šachovou notáciou!!!

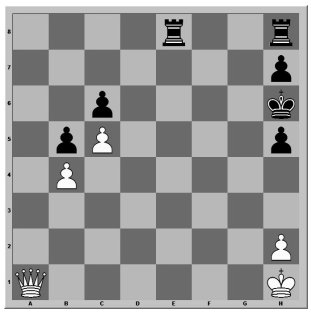


Ł

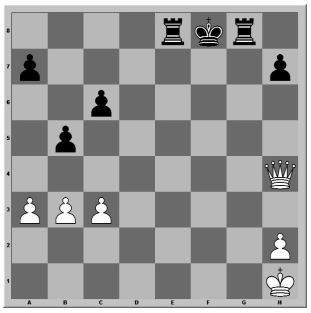
D1



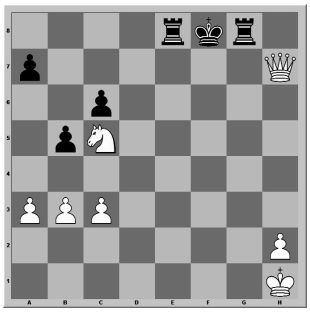
D2



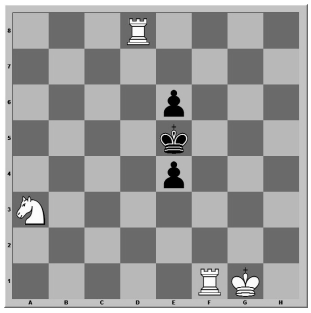
D3



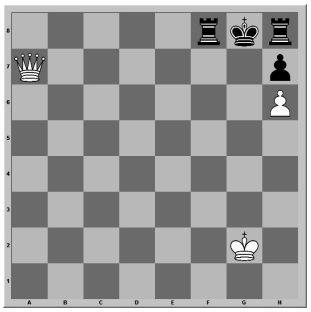
D4



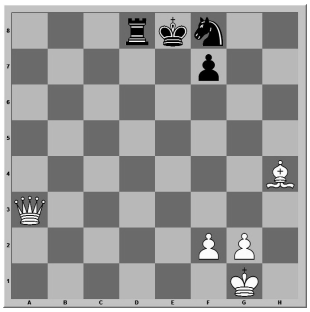
D5



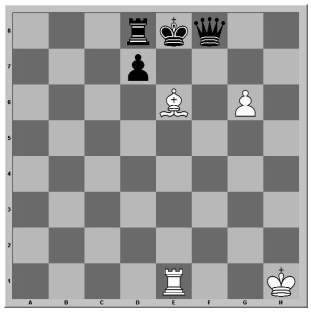
D6



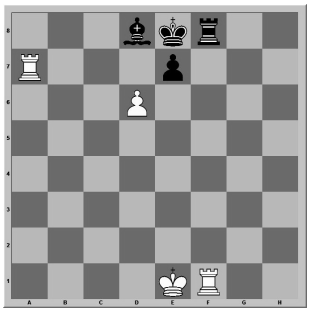
D7



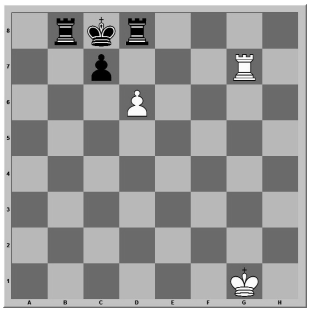
D8



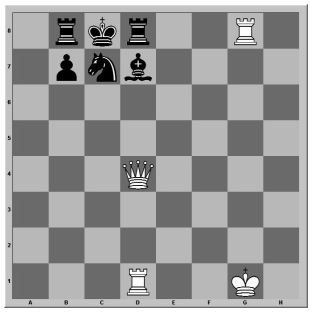
D9



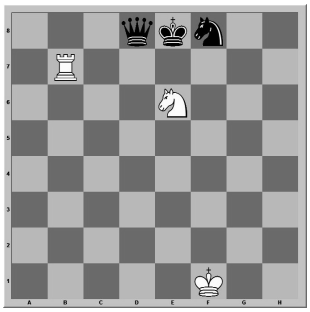
D10



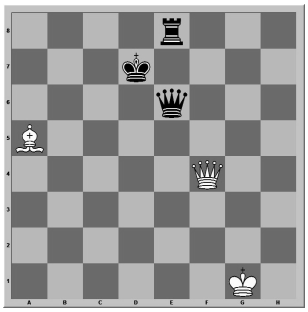
D11



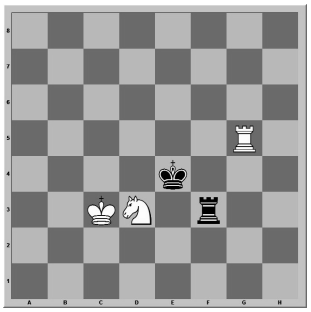
D12



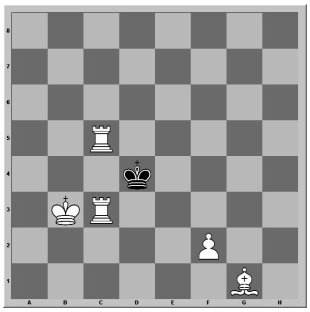
D13



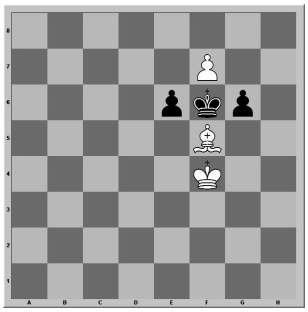
D14



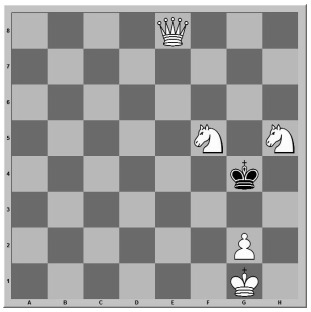
D15



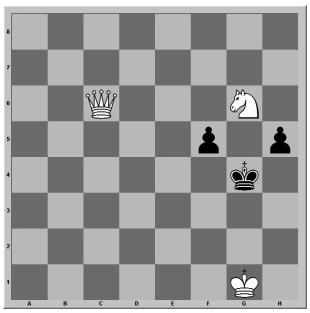
D16



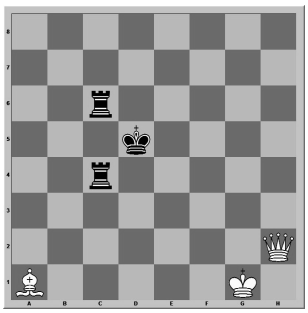
D17



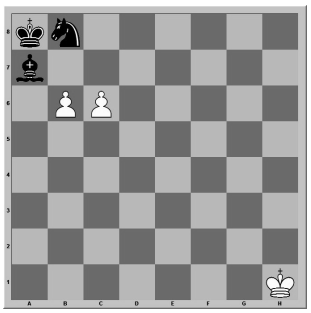
D18



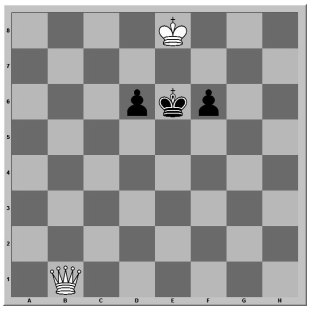
D19



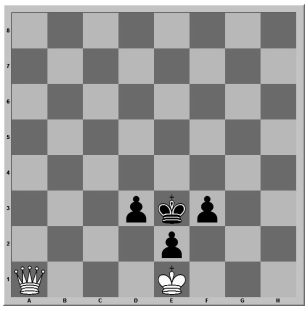
D20



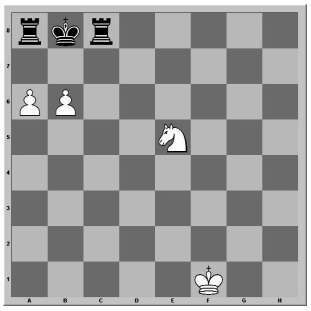
D21



D22



D23



D24

Úloha č. 1: Prídeš na to čo majú spoločné diagramy č. 1 až 24?

.....

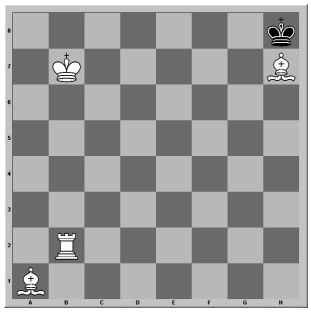
.....

.....

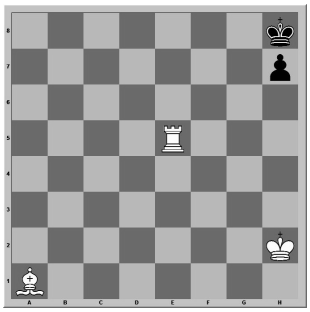
NAPADNUTIE - MAT 5

cieľ: precvičovanie základného cieľa šachovej partie – napadnutie kráľa – mat

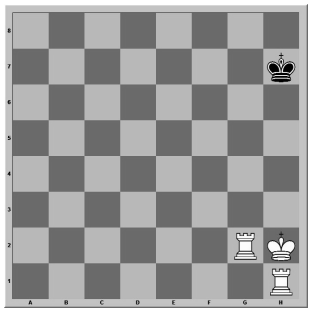
Napadnutie Mat dosiahneme vtedy, keď naša figúrka „strieľa“ na súperovho kráľa, a ten nevie nájsť políčko kam ustúpiť alebo neexistuje spôsob ako ho zachrániť. Vo všetkých diagramoch je na ťahu biely! Riešenie nakresli čiarou, alebo ak vieš šachovou notáciou!!!



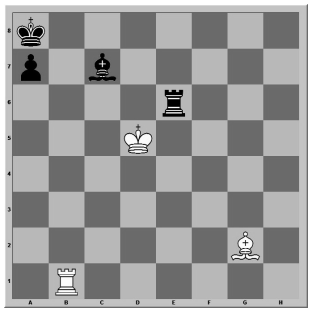
D1



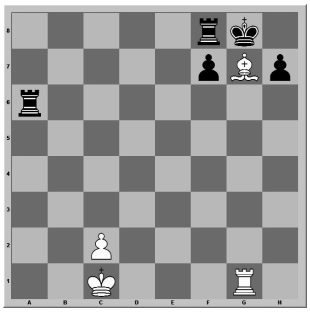
D2



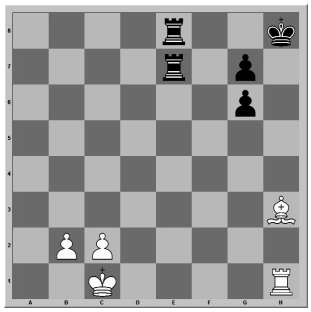
D3



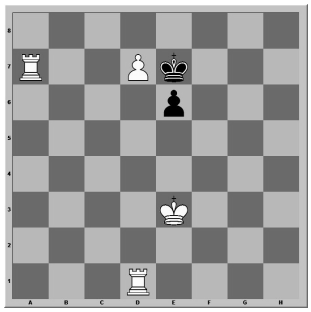
D4



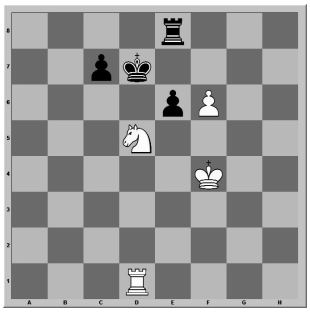
D5



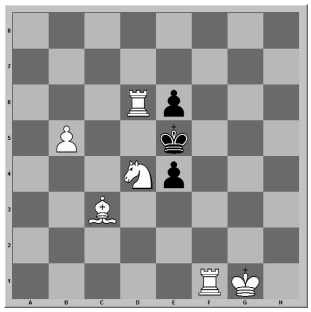
D6



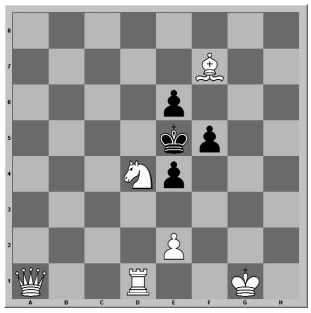
D7



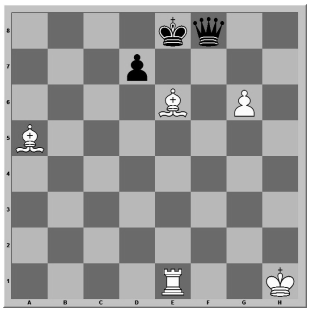
D8



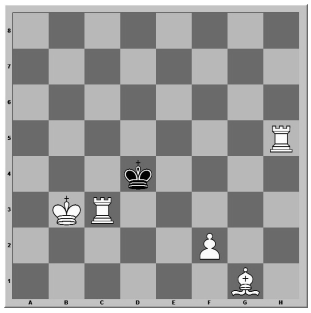
D9



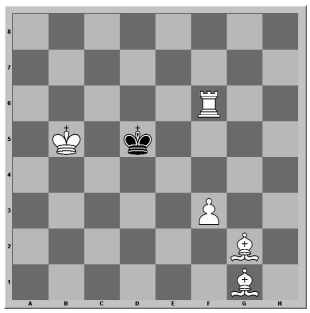
D10



D11

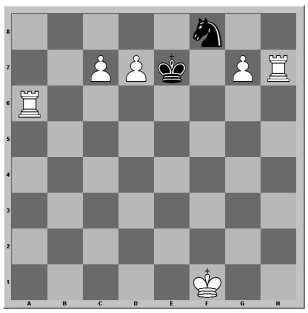


D12

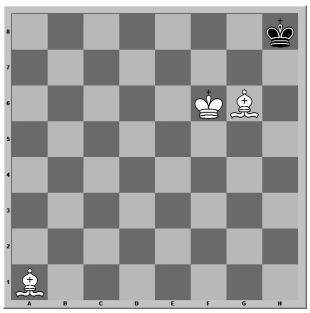


Ł

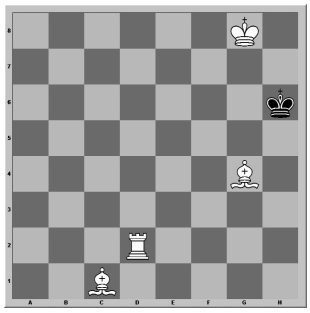
D13



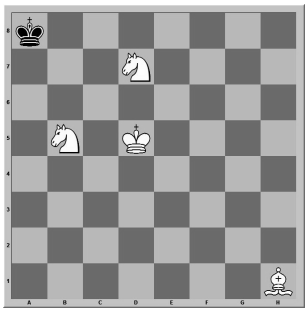
D14



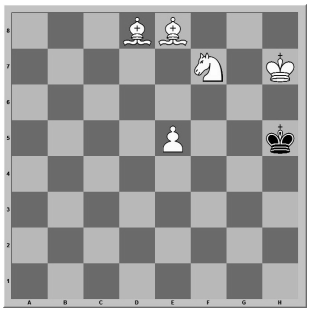
D15



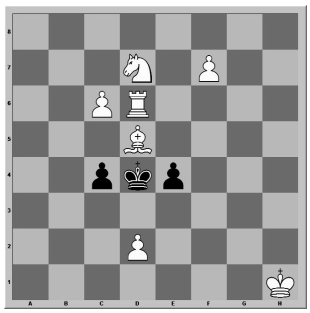
D16



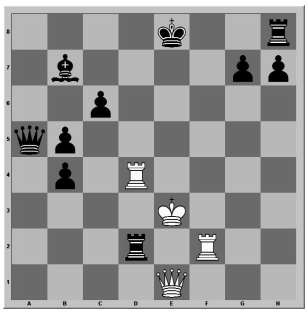
D17



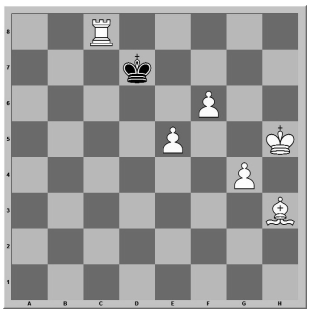
D18



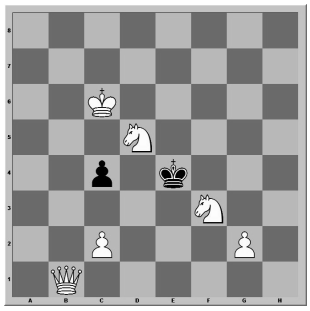
D19



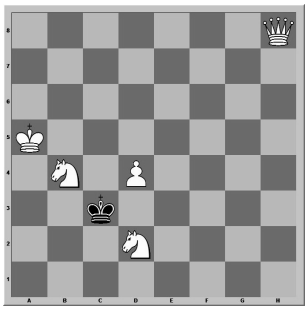
D20



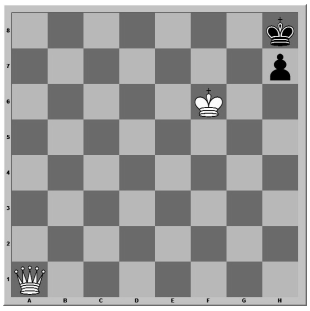
D21



D22



D23



D24

Úloha č. 1: Prídeš na to čo majú spoločné diagramy č. 1 až 24?

.....

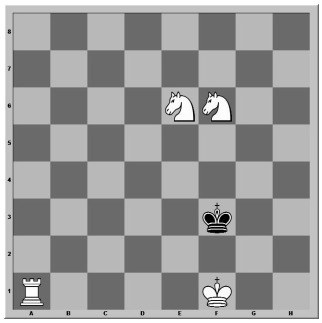
.....

.....

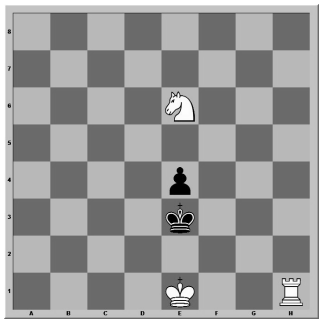
NAPADNUTIE - MAT 6

cieľ: precvičovanie základného cieľa šachovej partie – napadnutie kráľa – mat

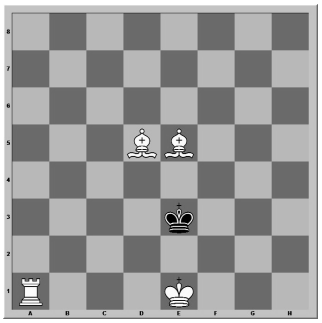
Napadnutie Mat dosiahneme vtedy, keď naša figúrka „strieľa“ na súperovho kráľa, a ten nevie nájsť políčko kam ustúpiť alebo neexistuje spôsob ako ho zachrániť. Vo všetkých diagramoch je na ťahu biely! Riešenie nakresli čiarou, alebo ak vieš šachovou notáciou!!!



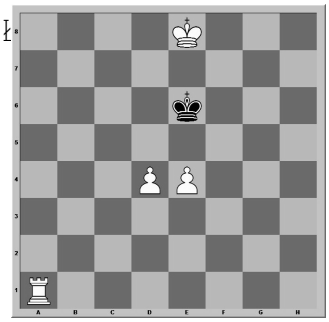
D1



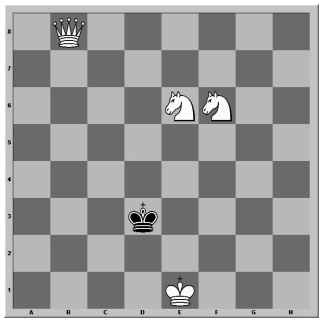
D2



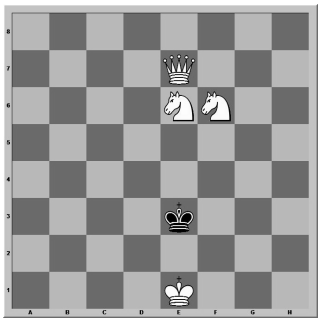
D3



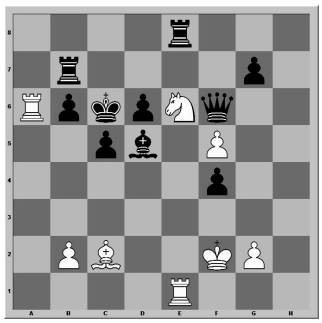
D4



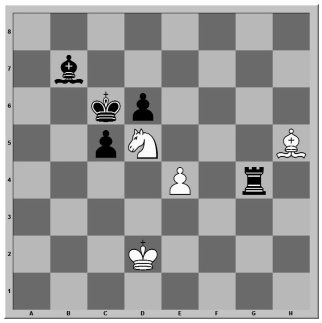
D5



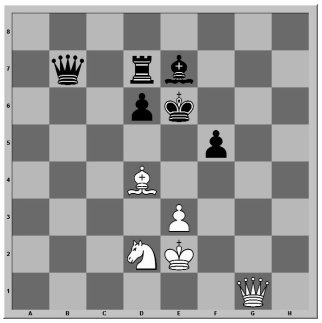
D6



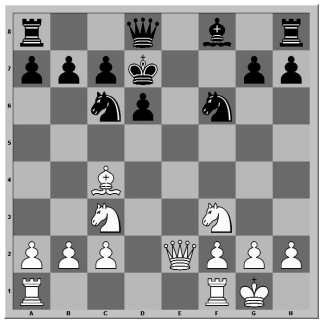
D7



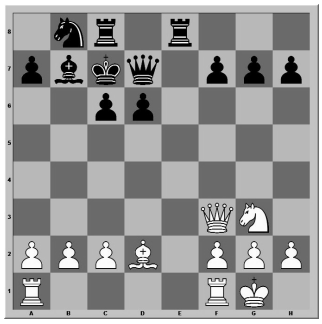
D8



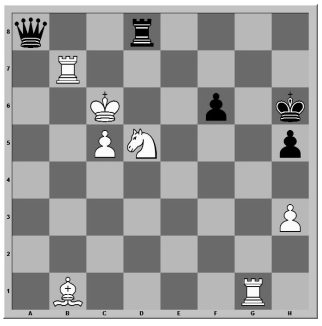
D9



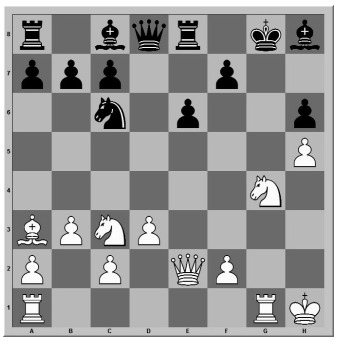
D10



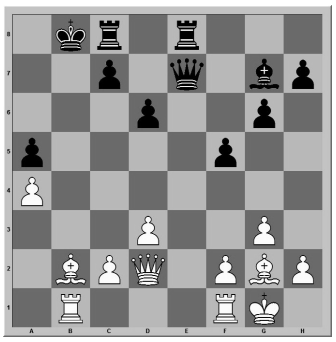
D11



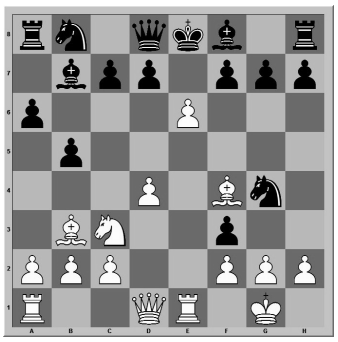
D12



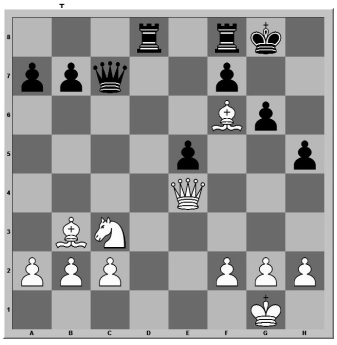
D13



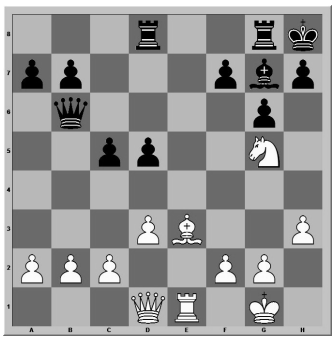
D14



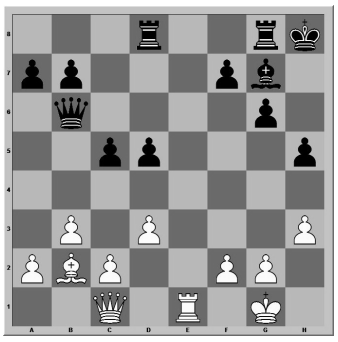
D15



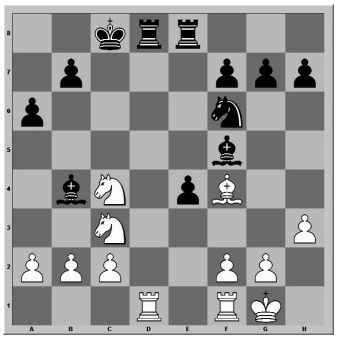
D16



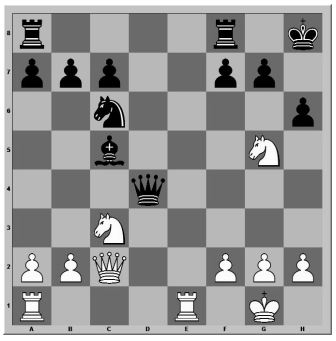
D17



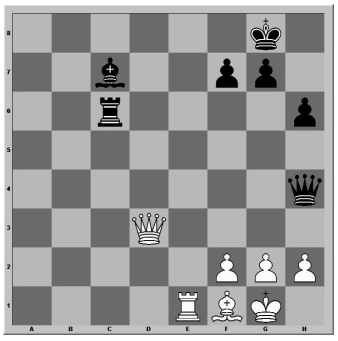
D18



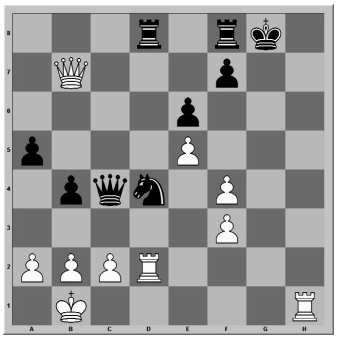
D19



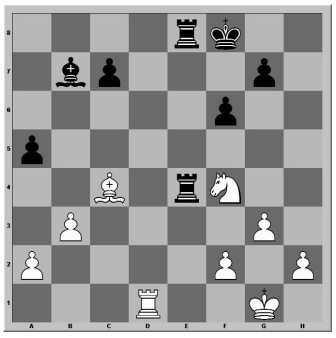
D20



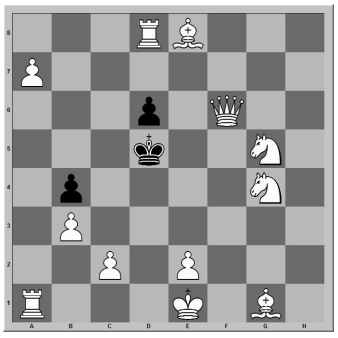
D21



D22



D23



D24

Úloha č. 1: Čo majú spoločné diagramy č. 1 až 6?

.....

Úloha č. 2: Čo majú spoločné diagramy č. 7 až 11?

.....

V diagramoch č. 12 až 23 sú všetky rôzne typy matov, ktoré si videl v predchádzajúcich 5 lekciách.

Úloha č. 3: Nájdeš všetky maty v diagrame č. 24?

.....

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY:

????

.....
...