

**Klasa 1aBS – zajęcia pozalekcyjne - Koło gier planszowych i logicznych.**

**Temat: Królewska gra- najpopularniejsza gra na świecie – Zapoznanie uczniów z historią szachów.** (02.06.2020r.)

[https://www.youtube.com/watch?v=JnVS5DSUJWs&list=PLF\\_way2NsSHKX2O\\_SNKMVM67EiAe3GB2o&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=JnVS5DSUJWs&list=PLF_way2NsSHKX2O_SNKMVM67EiAe3GB2o&index=4)



Partia szachów

<https://docplayer.pl/41875492-Wprowadzenie-historia-szachow-abc-szachow.html>

Szachy to gra królewska, która od zawsze utożsamiana była z rozwojem intelektualnym. Ich rola w kształtowaniu umysłu jest niepodważalna. W życiu młodego człowieka szachy odgrywają rolę edukacyjną uczą nie tylko kreatywnego myślenia, lecz także polepszają pamięć, kształtują umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji i rozwijają wyobraźnię. Trening szachowy wspomaga również determinację, dyscyplinę, cierpliwość i wytrwałość. Szachy należą do tych gier, które są lubiane, traktuje się je jako rozrywkę, a z drugiej strony znacząco wpływają na rozwój człowieka. Umiejętność gry w szachy jest odbierana przez

społeczeństwo jako rodzaj pewnego prestiżu i ceni się ją na całym świecie. W wielu państwach Europy Zachodniej szachy na stałe weszły do szkół jako przedmiot obowiązkowy bądź fakultatywny. Także w Polsce niektóre placówki oświatowe wdrażają program nauki szachów w szkołach. Dzieje się to przy akceptacji dyrektorów oraz rodziców, którzy pozytywnie oceniają edukację szachową dzieci.

### HISTORIA SZACHÓW

Szachy są grą, której historia ma już ponad tysiąc lat. Podobnie jak pismo arabskie, swoją kolebkę ma w Indiach. Według źródeł historycznych, pojawiły się w VI wieku na terytorium dawnej Persji (dzisiejszy Iran), skąd dalej idea królewskiej gry przeniosła się w świat. Na początku szachy wyglądały znacznie inaczej niż dzisiaj, figury różniły się od obecnych. Często używano wizerunków zwierząt, między innymi słoni, a bierki bardziej przypominały wschodnich żołnierzy niż europejskie postacie. Niektóre figury poruszały się inaczej. Hetman mógł wykonać ruch tylko o jedno pole na skos, goniec o dwa, pionek mógł zamienić się tylko w królową, a roszada nie była wówczas znana. Wraz z podbojami Arabów, szachy dotarły w VIII wieku do Hiszpanii. W czasach średniowiecza nie były często praktykowane. Okres renesansu stanowił początek rozwoju szachów w Europie. Zaczęły powstawać podręczniki do gry i poszerzyło się grono grających. Od XIX wieku zaczęto organizować profesjonalne turnieje szachowe. Pojawili się też wyróżniający się zawodnicy, tacy jak: Howard Staunton, Paul Morphy czy Adolf Anderssen. Pierwszym oficjalnym mistrzem świata został w 1886 roku Wilhelm Steinitz. Przez następne dziesięciolecia szachy zaczęły coraz bardziej zyskiwać na popularności. Poziom gry zawodników znacznie rósł. Pojawiały się nowe teorie na temat gry, tworzono własne otwarcia debiuty, a umiejętność gry w szachy mogła zapewnić sławę międzynarodową. Często praktykowano grę korespondencyjną prowadzenie partii szachowej za pomocą poczty, którą wysyłano pojedyncze posunięcia. Wraz z pojawieniem się komputera, szachy stały się grą jeszcze trudniejszą. Wsparcie technologiczne pozwala bowiem na lepsze zrozumienie tej gry i poszukiwania najlepszych rozwiązań.

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Szachy#Historia\\_szachów](https://pl.wikipedia.org/wiki/Szachy#Historia_szachów)

**Temat: Królewska gra- najpopularniejsza gra na świecie – Figury, piony, szachownica.**  
(09.06.2020r.)



Od lewej: biały król, czarne: wieża i hetman, biały pion, czarny skoczek i biały goniec.

Szachy turniejowe



Szachy wykonane ze szkła



**1** WSTĘP ABC szachów Szachownica składa się z: 64 pól oznaczonych literami alfabetu od a do h DIAGRAM 2 DIAGRAM 1 oraz cyframi od 1 do 8. Najważniejszymi płaszczyznami na szachownicy są linie, przekątne oraz centrum. Centrum szachownicy Linia A d5 e5 d4 e4 Linia trzecia 4

**2** ABC szachów Przekątne a1-h8 oraz a4-d1. DIAGRAM 2A Przekątna a1-h8 Przekątna a4-d1 Planszę dzielimy także na 2 strony: skrzydło królewskie i hetmańskie. DIAGRAM 2B Skrzydło hetmańskie. Skrzydło królewskie. 5

**3** POZYCJA WYJŚCIOWA W PARTII SZACHOWEJ ABC szachów W szachach każda ze stron posiada 16 bierki: króla, królową (nazywaną też damką bądź hetmanem), 2 wieże, 2 skoczków, 2 gońców oraz 8 pionów. Wszystkie bierki, oprócz pionów, nazywane są figurami. Partię szachową zaczynają białe, po czym posunięcia wykonuje się na zmianę. Nie można opuścić posunięcia ani wykonać ich kilka z rzędu. W książce tej opisano wszystkie możliwe posunięcia i podstawowe zasady gry królewskiej, jaką są szachy. król królowa wieża skoczek gońiec pion DIAGRAM 3 6

**4** ABC szachów KRÓL Król jest najważniejszą figurą na szachownicy. Nie można go zbić, jednakże istnieje możliwość zmuszenia go do ucieczki zaszachowania. W dawnych czasach monarchowie nie uczestniczyli w wojnach. Dowodzili armią z własnego pałacu, powolnie poruszali się po nim w pięknych szatach. Siadali też na swoim ozdobionym złotem tronie i wydawali rozkazy wszystkim poddanym. Śmierć władcy często oznaczała przegraną w wojnie. Dlatego też w szachach królowie poruszają się tylko o jedno dowolne pole, nie mogą siebie wzajemnie atakować, a zamotowanie króla oznacza koniec partii. DIAGRAM 4 7

**5** KRÓLOWA ABC szachów Królowa jest najsilniejszą figurą w szachach. Jej ruch może objąć największą liczbę pól. Nazwa tej figury sugeruje, że obok króla dowodzi ona armią szachową. Inną nazwą królowej jest hetman w dawnych czasach doskonały dowódca wojskowy, będący na rozkazach swojego władcy. Posiadał największe możliwości na placu boju. Tak więc hetman na szachownicy może ruszyć się o dowolną liczbę pól w linii prostej (zarówno pionowej, jak i poziomej) oraz skośnej. DIAGRAM 5 8

**6** ABC szachów WIEŻA Wieże w dawnych wojskach były ważnym elementem obrony. Najczęściej znajdowały się w narożnikach zamków, a stojący na nich żołnierze strzelali do wrogów z dużego zasięgu. W szachach wieże mogą poruszać się i zbijać bierki w linii prostej w dowolnym kierunku. DIAGRAM 6 9

**7** SKOCZEK ABC szachów W szachach wykonujemy ruch skoczkiem, przesuając go w następujący sposób: tworzymy literkę L, poruszając figurę o dwa pola pionowo i jedno poziomo, bądź odwrotnie. Warto też zauważyć, że skoczek, wykonując posunięcia, zawsze przechodzi na zmianę z białego pola na czarne i z czarnego pola na białe. Wojska konne kawaleria były w dawnych armiach podstawową jednostką bojową. W średniowiecznych bitwach kawaleria siała ogromny zamęt w szeregach wrogich armii. Konni rycerze, stanowiący dawną wersję czołgów bojowych, potrafili z niezwykłą prędkością zaatakować oddział przeciwnika, jednakże nie mogli zbyt szybko się wycofać ze względu na słabe możliwości manewrowe. Dlatego też skoczki w partii szachowej poruszają się wolno, lecz z możliwością wyboru dużej liczby pól. DIAGRAM 7 10