

IMIĘ I NAZWISKO SZACHISTKI/SZACHISTY

facebook SZACHOWANKI

SZACHOWE FERIE LOGICZNIE SPĘDZ WOLNY CZAS

NAUCZ SIĘ GRAĆ W SZACHY	PODNIĘŚ SWÓJ POZIOM GRY
poniedziałek 04.01.2021 09:30-10:00 łap wiedzę 10:05-10:30 ćwicz i graj!	poniedziałek 04.01.2021 10:40-11:10 słynne zadania 11:15-11:45 konkurs Miniatury szachowe
wtorek 05.01.2021 09:30-10:00 ćwiczenia matowania 10:05-10:30 konkurs Mistrz Mata!	wtorek 05.01.2021 10:40-11:10 dobre i złe figury 11:15-11:45 miniturniej

inwestycja w ferie
grupa podstawowa: 70zł
cena obejmuje: szachy, dwustronne
zgłoszenia do 02.01.2021
szachowanki@gmail.com
imię i nazwisko, wiek

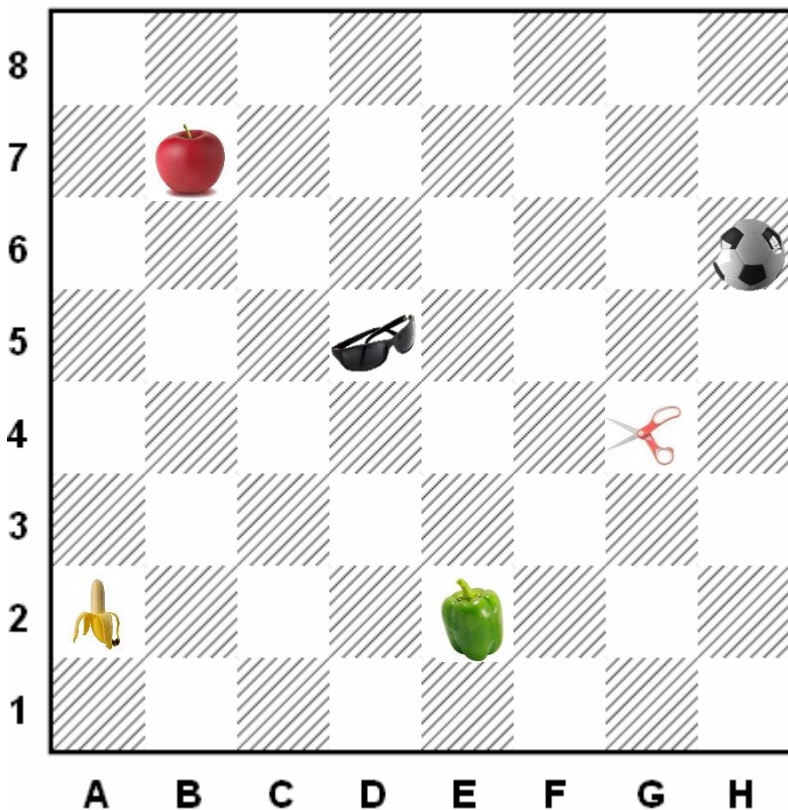


SZACHOWE FERIE dla Dzieci w wieku 6-12 lat
miejscę spotkania ZOOM, dyplom uczestnika dla każdego

Materiały ćwiczeniowe SZACHOWE FERIE 04.01.2020r.

SYNAPSIK Akademia Logiki Emilia Podymaska

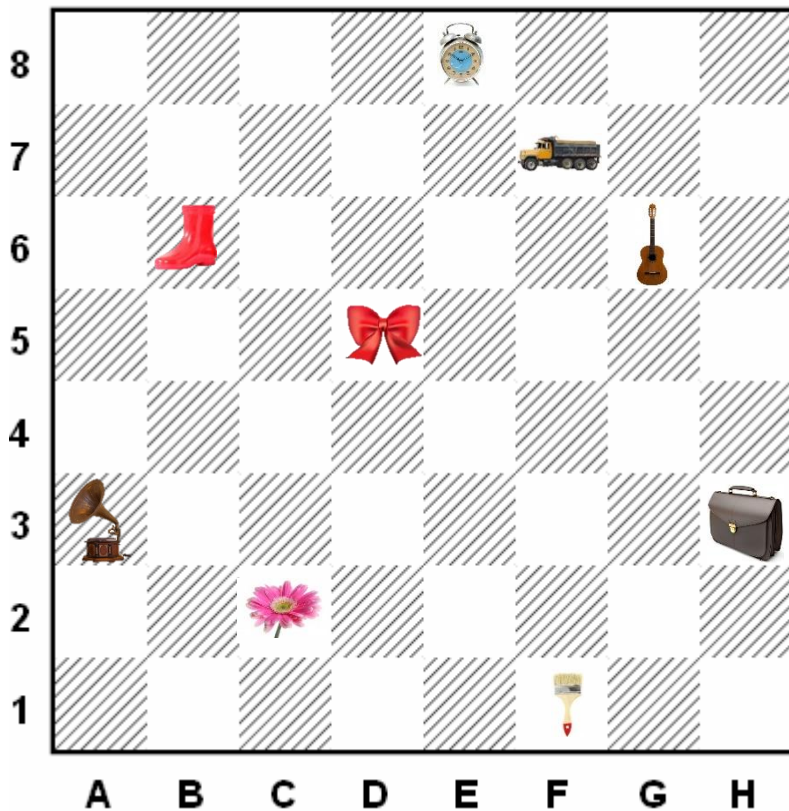
Co znalazło się na szachownicy?



Zapisz nazwy pól, na których znajdują się podane elementy.



Zapisz nazwy pól, na których znajdują się podane elementy.



















Wpisz litery z podanych pól i odczytaj powstałe hasło.

8	A	D	C	X	U	P	R	Ś
7	W	I	O	Ę	P	I	U	Y
6	Z	B	N	Ó	Ż	H	G	D
5	R	T	U	Ł	A	S	D	E
4	Ć	M	W	K	S	M	M	Ń
3	W	T	U	O	K	J	G	D
2	Ó	F	B	N	F	T	C	S
1	N	R	Ż	Y	R	S	D	G
	A	B	C	D	E	F	G	H

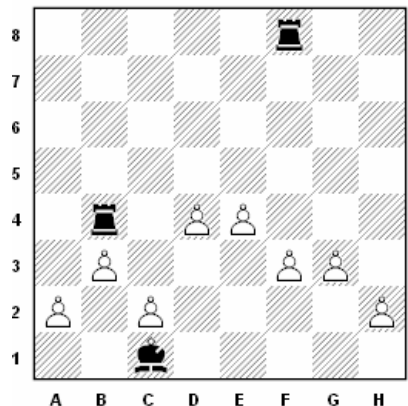
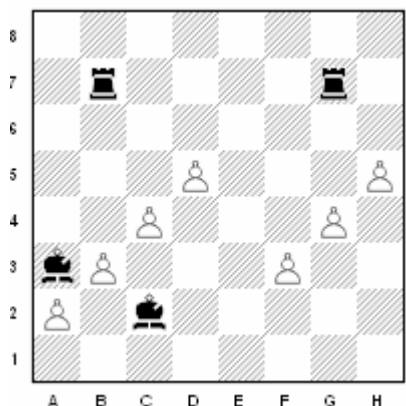
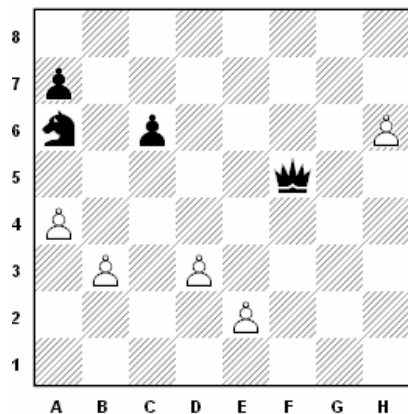
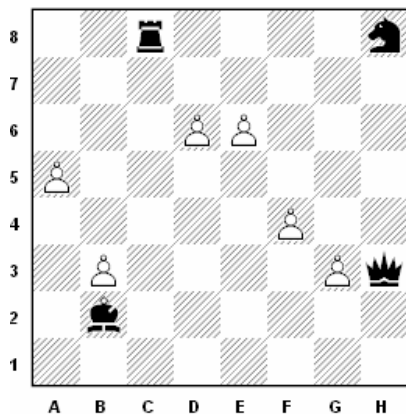
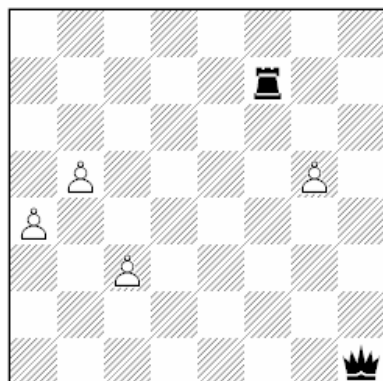
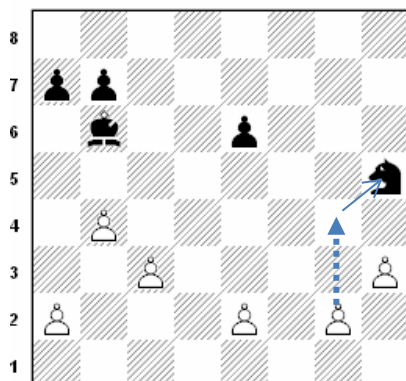


G2 H5 D2 B5 E1 C3 F4

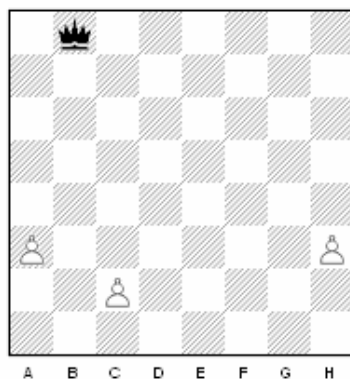
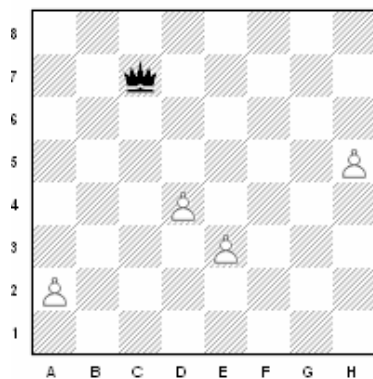
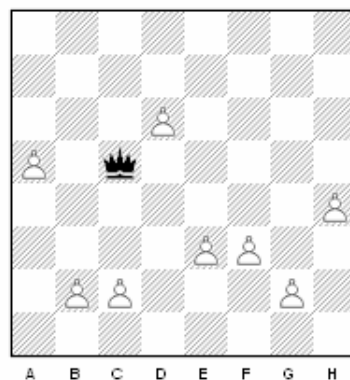
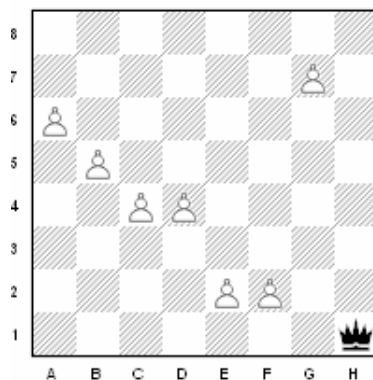
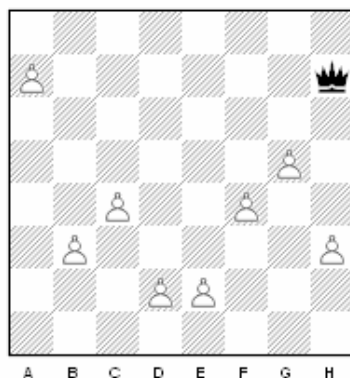
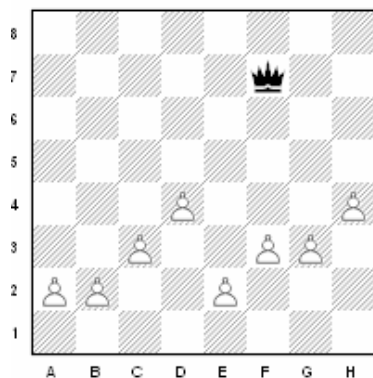


D4 E5 H2 E7 A8 B1 D3 C4

Zagraj tak, by jeden z białych pionków atakował czarną figurę.



Jaki ruch będzie najlepszy dla hetmana szczoteczki?





SPRAWDŹ, CO JUŻ WIESZ!

1. Ile pól ma szachownica?

2. Jakiego koloru jest pole C2?

3. Czy pole G6 należy do centrum?

4. Ile punktów ma pionek?

5. Ile punktów ma hetman?

6. Na jakim polu stoi biały hetman na początku partii?

7. Czy hetman umie chodzić do tyłu?

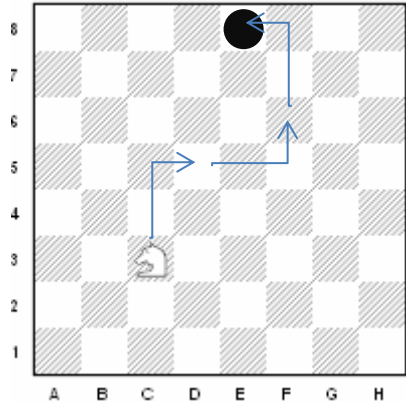
8. Czy na pustej szachownicy hetman z pola A2 może iść na E7?

SKOCZEK NA WYCIECZKĘ!



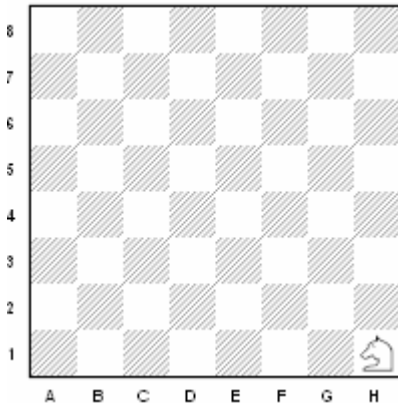
Skoczek wykonał... **3** ruchy, aby dotrzeć do celu.

Skoczek chce wybrać się na wycieczkę. Z pola c3 chce jak najszybciej dotrzeć na pole e8. Pomóż mu - zaznacz pola, na których kolejno musi stać.

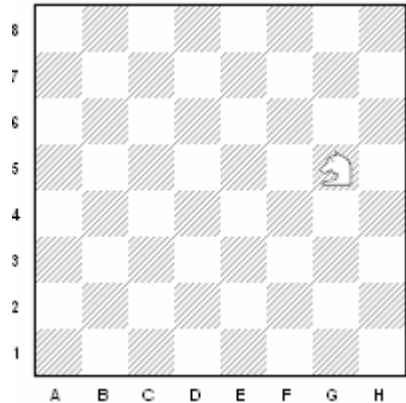


Tym razem skoczek z h1 chce szybko znaleźć się na polu c8. Jak mu pomożesz? Zaznacz odpowiednie

W jaki sposób skoczek może z pola g5 zjawić się na polu c3?



Skoczek wykonał, aby dotrzeć do celu.



Skoczek wykonał, aby dotrzeć do celu.

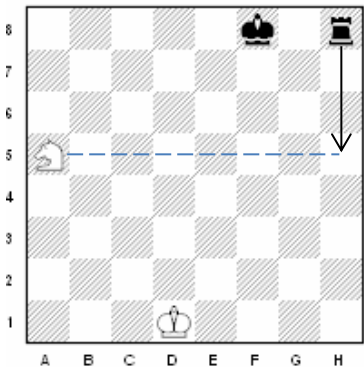
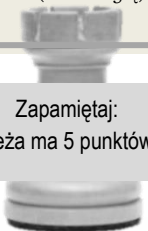
Dokąd zmierza czarna wieża?



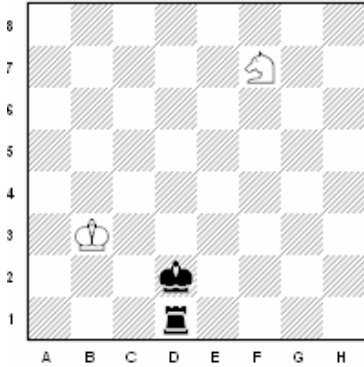
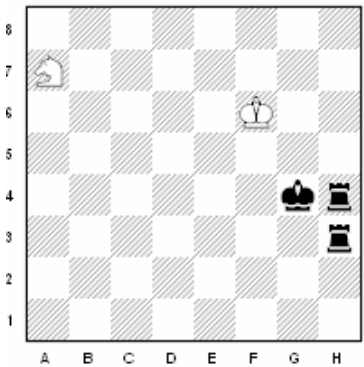
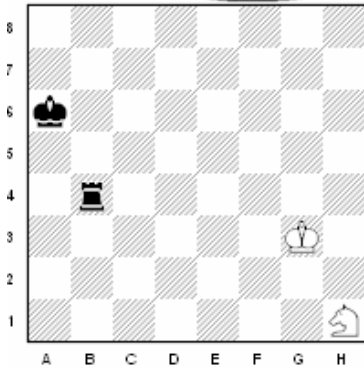
Zagadnienie: Czarna wieża stoi na polu h8. Do jakiego pola może się przemieścić bezpiecznie, nie tracąc przy tym punktu? Wskaż kierunek przemieszczenia i podaj jego zapis w notacji alfabetycznej.

Odpowiedź: Czarna wieża może przemieścić się do pola h5. Zapis: h8-h5.

Zapamiętaj: wieża ma 5 punktów!



WH5



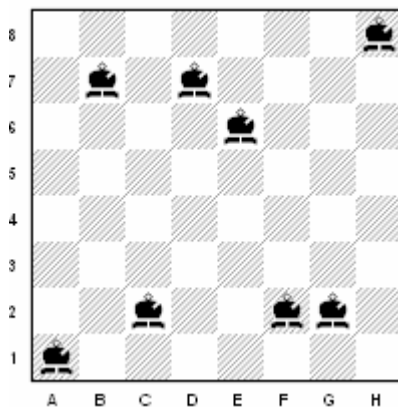
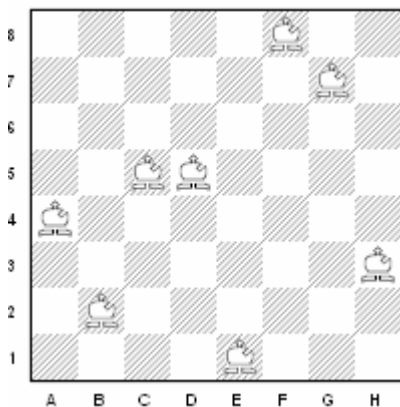
SPRAWDŹ SUMĘ PUNKTÓW FIGUR
I POŁĄCZ Z ODPOWIEDNIM BALONEM!



Gońce białopolowe i czarnopolowe



Zaznacz – otaczając kółkiem - wszystkie białopolowe gońce na obu szachownicach!



Uzupełnij wierszyk oraz wykonaj zadanie rysunkowe.

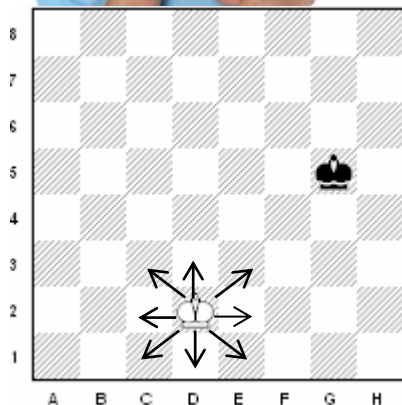


Dorysuj mi
brodę i okulary!

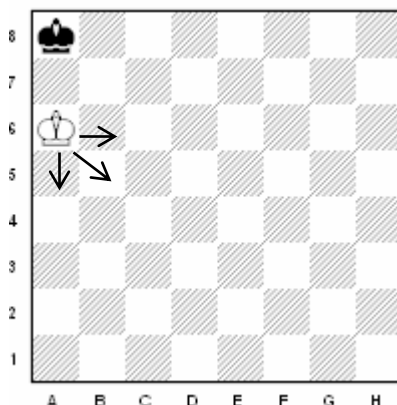
Król jest siwy, król jest stary,
Nosi brodę, okulary,
Bardzo małe robi kroki
W przód, do tyłu, na skosy i na



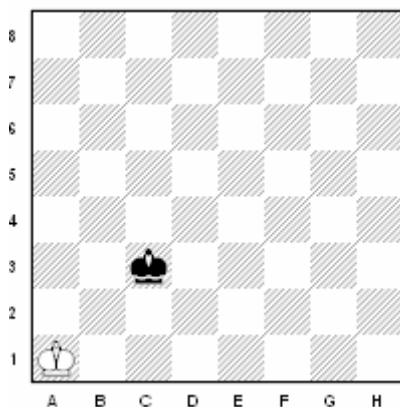
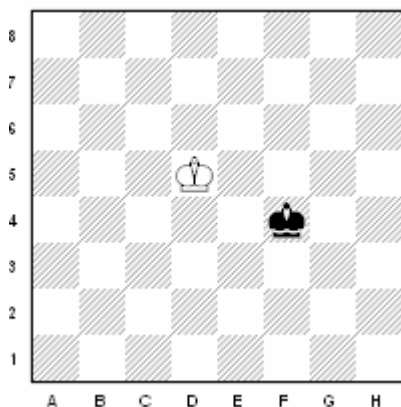
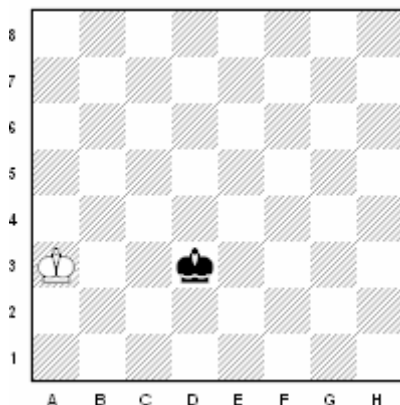
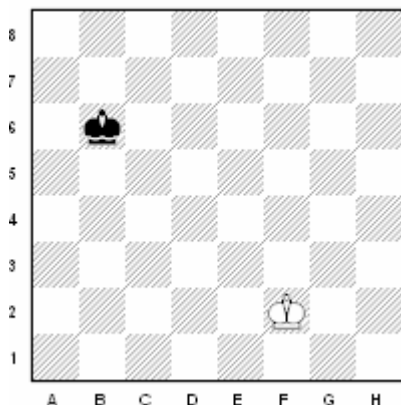
Przypatrz się, jak porusza się król.



Zapamiętaj!
Król do króla nigdy się nie przytula!



Jakie ruchy może wykonać biały król? Zaznacz strzałkami.



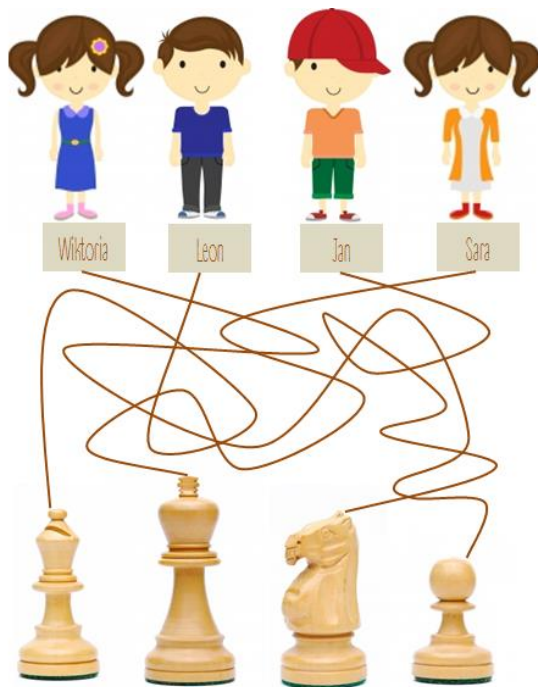
Ile punktów ma król?



=



Odnajdź ulubioną figurę Wiktorii, Leona, Jana i Sary.



A jaka jest Twoja ulubiona figura? Narysuj ją!



Król jest najważniejszą figurą.

Króla nigdy się nie zbija. Aby wygrać partię szachów należy królowi przeciwnika dać mata – zrobić taką pułapkę, by król nie mógł się obronić.

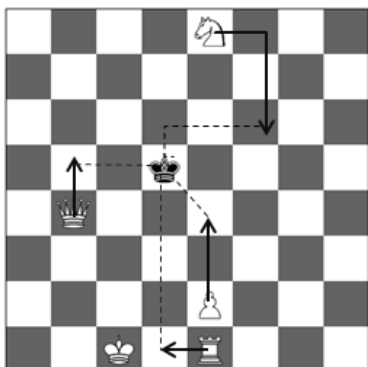
Pamiętaj! Zawsze przed ruchem sprawdź, czy Twój król jest bezpieczny.



Szach to atak na króla.
Kiedy ktoś dostał szacha,
musi obronić własnego króla:

- uciec nim na bezpieczne miejsce
- zasłonić się
- albo zbić figurę, która dała szacha.

DAJ SZACHA!



Zauważ!

W tej sytuacji białe mogą dać szacha czarnemu królowi na kilka sposobów.

JAK
OBRONIĆ
KRÓLA?



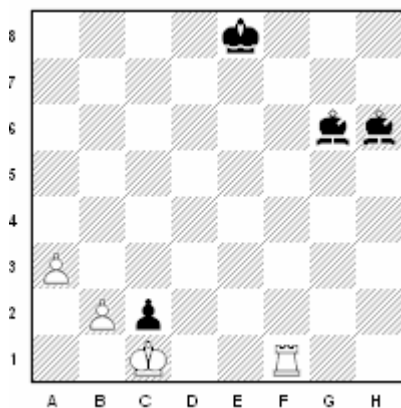
U _ _ _ _ K _

_ A S _ _ N A

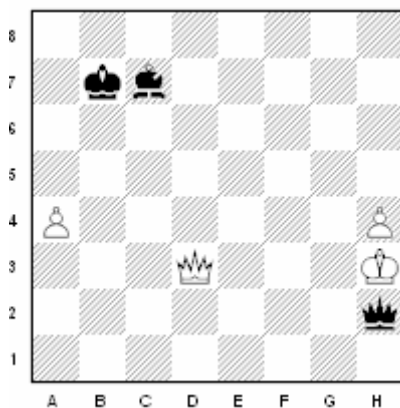
Z _ I _ I E





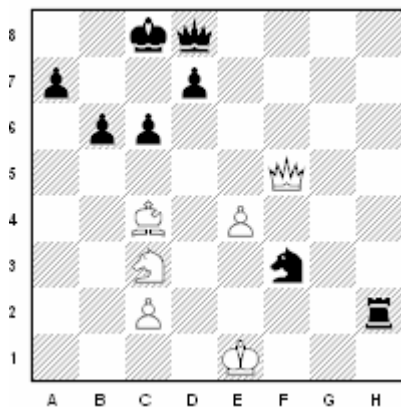
Czy biały król jest atakowany?



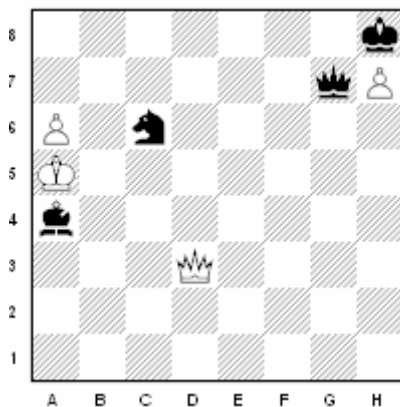
TAK   NIE



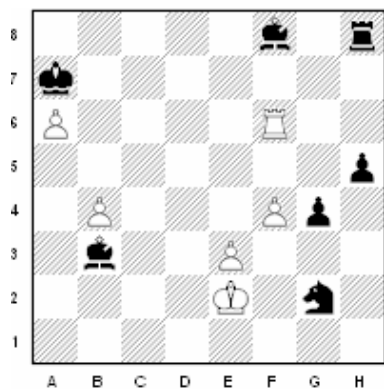
TAK   NIE



TAK   NIE



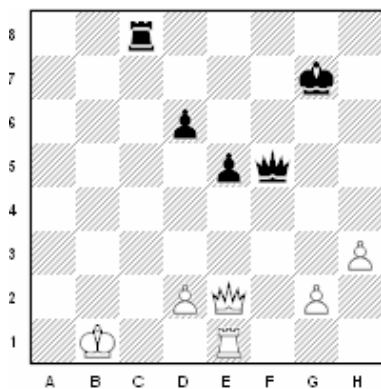
TAK   NIE



TAK



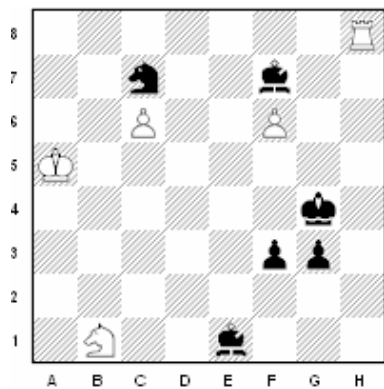
NIE



TAK



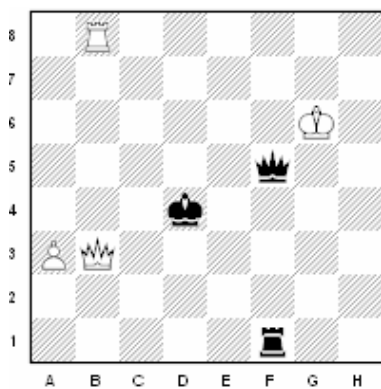
NIE



TAK



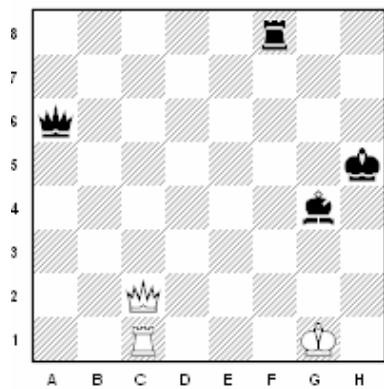
NIE



TAK



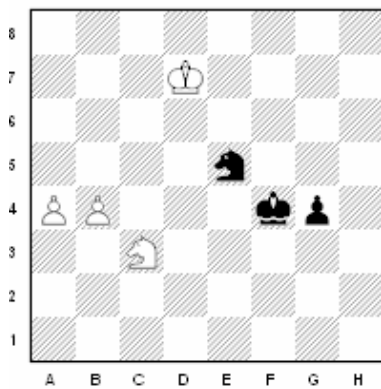
NIE



TAK



NIE



TAK



NIE