

WSTĘP

Autorem tej książki, przeznaczonej dla dzieci uczęszczających do przedszkola lub pierwszych klas szkoły podstawowej, jest trener szachowy z wieloletnim doświadczeniem w pracy z najmłodszymi. System nauczania „królewskiej gry”, zawarty w tych ćwiczeniach, odzwierciedla program zajęć, które autor prowadzi w przedszkolach. Wszystkie informacje i zadania zostały starannie dobrane do wieku dzieci z uwzględnieniem ich zainteresowań i umiejętności tak, aby nauka gry w szachy sprawiała im przyjemność.

Należy także zaznaczyć, że nauka ta sprzyja wszechstronnemu rozwojowi dziecka – kształci pamięć, umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, wyobraźnię przestrzenną. Wpływa na rozwój inteligencji, zwiększa aktywność umysłową i rozbudza twórcze zdolności. Szachy zawierają także wiele elementów wychowawczych. Uczą odwagi i odpowiedzialności za własne decyzje. Młody adept „królewskiej gry” staje się bardziej cierpliwy, wytrwały i w pełni panuje nad sobą. Uczy się pokory i wie, że nie każde jego decyzje są słuszne. Dzięki temu szanuje przeciwnika i potrafi stosować w życiu zasadę „fair play”. Wykształcone w ten sposób cechy umysłu i charakteru objawiają się nie tylko przy szachownicy. Efekty widać już w późniejszej edukacji dziecka, które najczęściej ma mniejsze problemy z matematyką niż jego rówieśnicy. Widzimy więc, że szachy to nie tylko wyrefinowana rozrywka intelektualna, ale także źródło umiejętności, które nie jeden raz przydadzą się naszym pociechom – także w dorosłym życiu.

1. O SZACHACH SŁÓW KILKA

Szachy powstały ok. 2000 lat temu, najprawdopodobniej w Indiach, ale nie mamy wiadomości o dokładnym miejscu, czasie i wynalazcy tej niezwykłej gry. Z Indii szachy powędrowały do Persji, gdzie uzyskały swą obecną nazwę, a następnie przejęli je Arabowie. Do Europy gra ta dotarła w VIII w. i już w średniowieczu bardzo szybko się rozpowszechniła. Jednak to w czasach nowożytnych szachy opanowały cały świat i ze zwykłej towarzyskiej rozrywki stały się pełnowartościową i cenną dyscypliną sportową.

Tę niezwykłą popularność szachy zawdzięczają faktowi, że choć powstały tak dawno temu (przed takimi „wynalazkami” jak szkoła, cyfry arabskie czy druk!), to jednak wciąż kryją nieskończenie wiele możliwości i nieprzeprowadzonych jeszcze kombinacji. Trudno się więc dziwić, że uzyskały zaszczytne miano „królewskiej gry”.

BAJKA O SZACHACH

Choć nie mamy przekonujących informacji o wynalazcy szachów, to jednak znana jest o nim bardzo ciekawa legenda. Posłuchajcie!

Dawno, dawno temu w Persji władał potężny i bogaty szach (bo tak nazywano tam królów). Pewnego dnia do jego wspaniałego, pełnego przepychu, otoczonego najcudowniejszymi na całym świecie ogrodami pałacu przybył pewien tajemniczy mędrzec i przyniósł nikomu dotąd nieznaną grę. Gra ta, zwana szachami, wyobrażała starcie dwóch wojsk, ustawionych naprzeciwko siebie na drewnianej tablicy w dwukolorowe kwadraty. Szach i cały jego dwór szybko pokochali tę wyjątkową rozrywkę, w której wszystko było jak na placu boju: piechota i jazda, a nawet władcy, którzy prowadzili swoje wojska. Rozgrywka miała toczyć się do chwili, kiedy jeden

z władców dostanie się do niewoli. Szach był tak zachwycony prezentem mędrca, że obiecał mu za niego wszystko, czego tylko przybysz zapragnie. Dworzanie zaczęli zastanawiać się, czego zażąda ten człowiek. Pewnie worów złota albo ręki pięknej córki szacha! Jakie było ich zdziwienie, kiedy mędrzec poprosił tylko o pewną ilość ziaren zboża – tyle, ile wyznacza szachownica, kiedy na pierwszym jej polu położy się jedno ziarno, na drugim dwa, na trzecim cztery i tak dalej, czyli na każdym kolejnym dwa razy więcej. Wszyscy zebrani nie mogli uwierzyć, że przybysz chce tak niewiele, kiedy może mieć wszystko – przecież szachownica ma tylko 64 pola! Szach namawiał, aby mędrzec wybrał coś więcej, niż garść zboża, ale ten upierał się przy swoim. Nadworny matematyk stwierdził, że w parę chwil obliczy tę nagrodę, zanim raz przesypie się piasek w klepsydrze. Jednak mędrzec przekonywał, że matematyk nie wie, co mówi i że daje mu na obliczenie całe dwa dni. Wielkie zdziwienie ogarnęło wszystkich, kiedy okazało się, że nadworny rachmistrz nie zdążył. Dopiero trzeciego dnia przekazał władcy wynik. Ten pobił z przerażenia, kiedy przeczytał liczbę:

18 446 744 073 709 551 615

Załamany władca zdał sobie sprawę, że w spichrzach Persji nie będzie takiej ilości zboża przez setki lat!

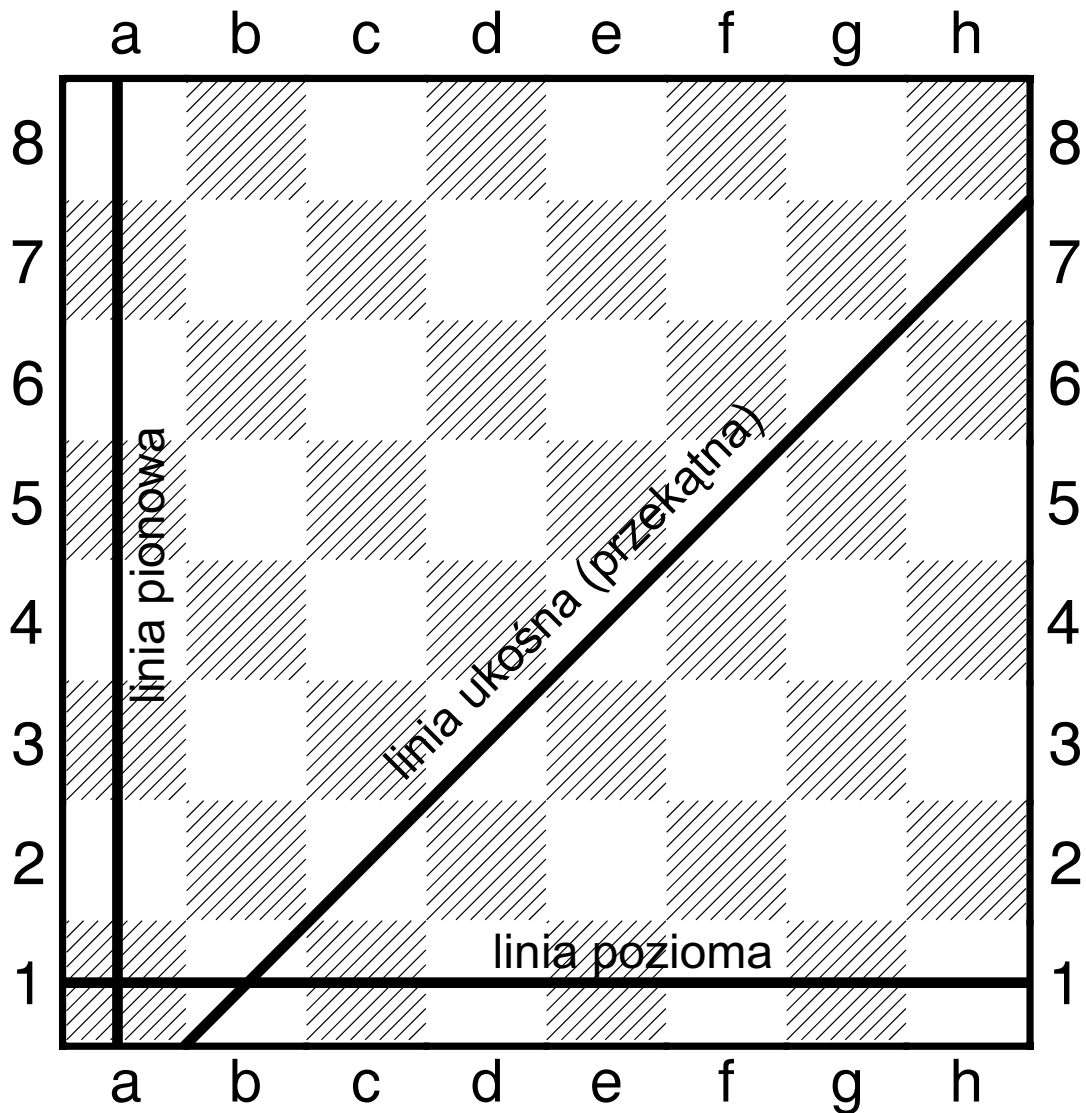
Dzisiaj już wiemy, że zadanie takie oblicza się według wzoru:

$$2^{64} - 1$$

Pewnie żaden władca nie popełniłby już tak nieszczęsnego w skutkach błędu. Żeby lepiej zobrazować, jak niesamowita jest ta ilość, wystarczy powiedzieć, że stanowi ona kilkuletnie plony zboża z całej kuli ziemskiej!

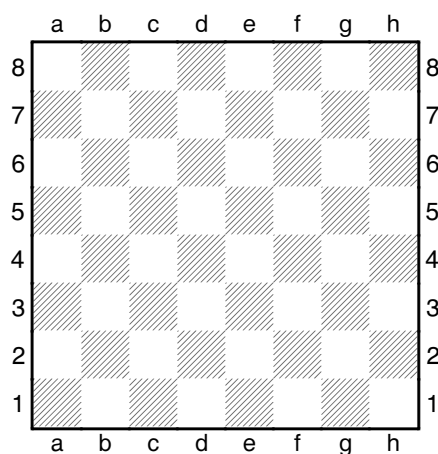
2. SZACHOWNICA

Przyjrzyj się szachownicy. Na pewno zauważysz, że składa się ona z dwóch rodzajów małych kwadratów – jasnych i ciemnych pól szachowych. Jest ich 64 i ułożone są na przemian w ośmiu liniach pionowych oznaczonych literami od a do h. Linie poziome oznaczamy natomiast cyframi od 1 do 8.

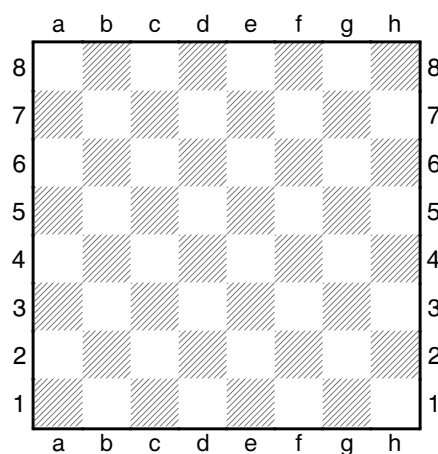




Zaznacz na diagramach linie poziome:

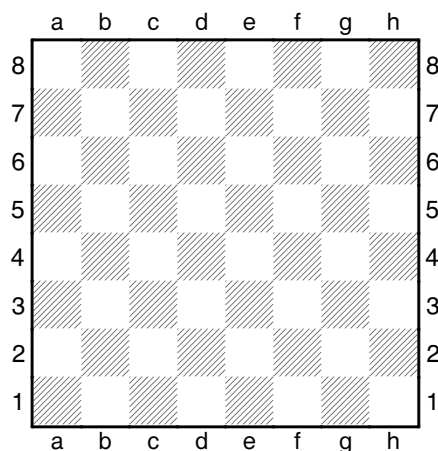


2

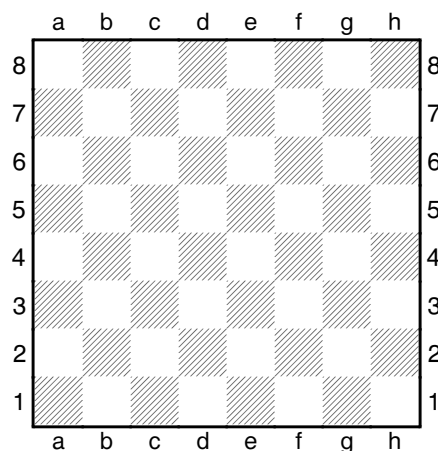


7

Zaznacz na diagramach linie pionowe:

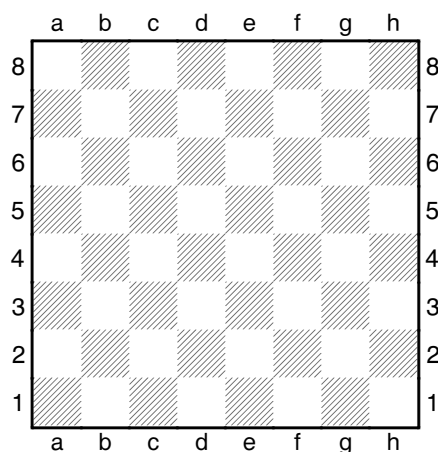


C

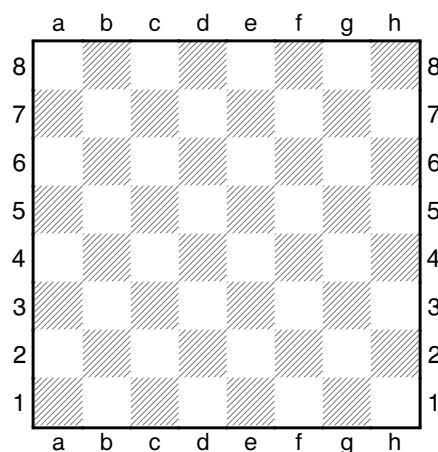


G

Zaznacz na diagramach linie ukośne (przekątne)



składające się z 4 pól



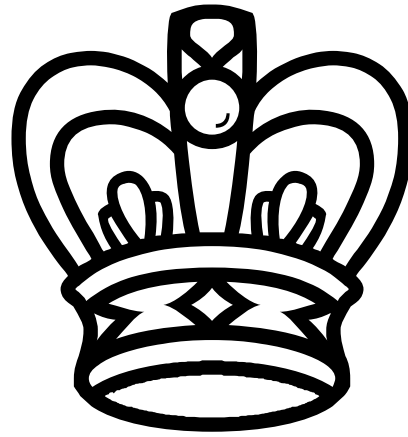
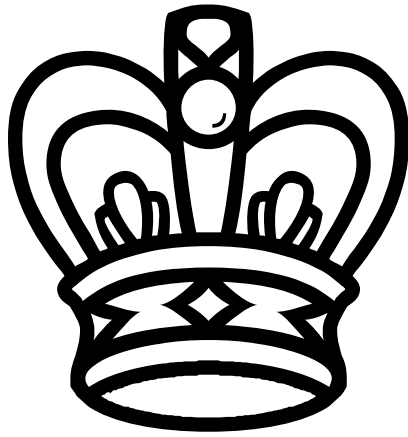
składające się z 6 pól



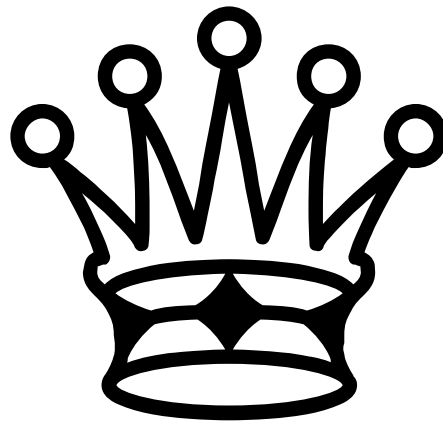
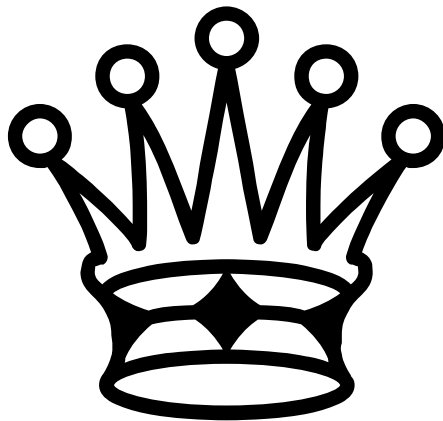
3. NAZWY BIEREK SZACHOWYCH

Partie szachów rozgrywamy bierkami szachowymi. Każda z nich ma swoją nazwę i w tym rozdziale je poznamy.

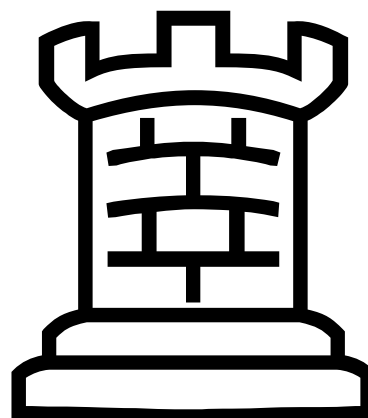
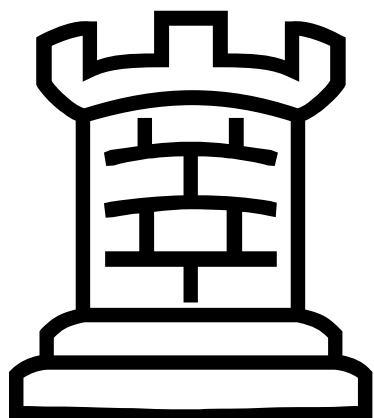
I. FIGURY CIĘŻKIE I KRÓL



KRÓL

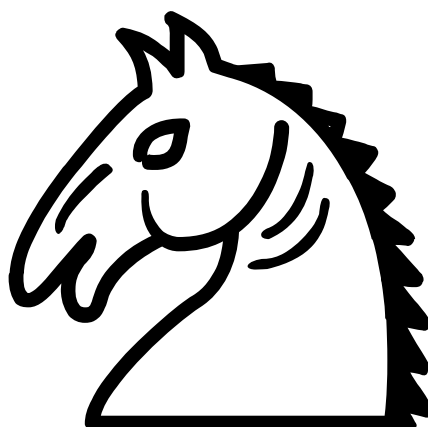
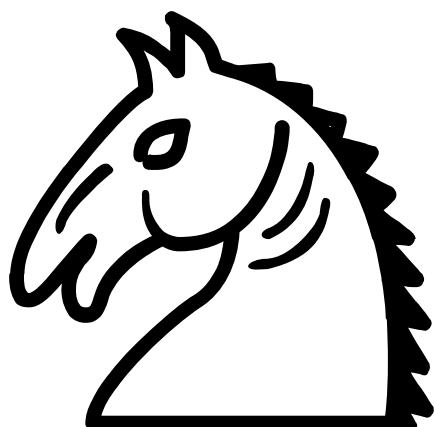


HETMAN



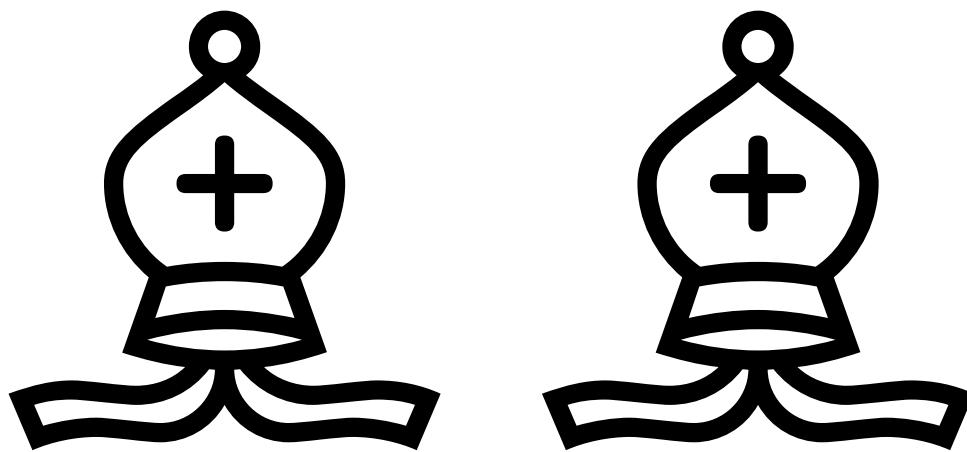
WIEŻA

II. FIGURY LEKKIE



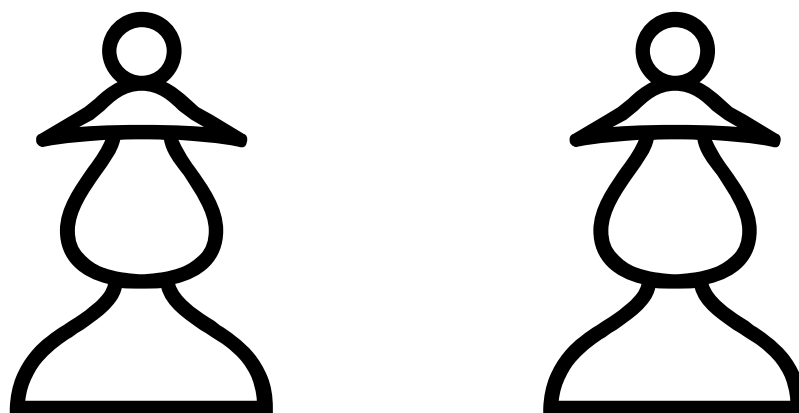
SKOCZEK





GONIEC

III. PIONY



PIONEK

ĆWICZENIE: Zamaluj czarną kredką bierki po prawej stronie.

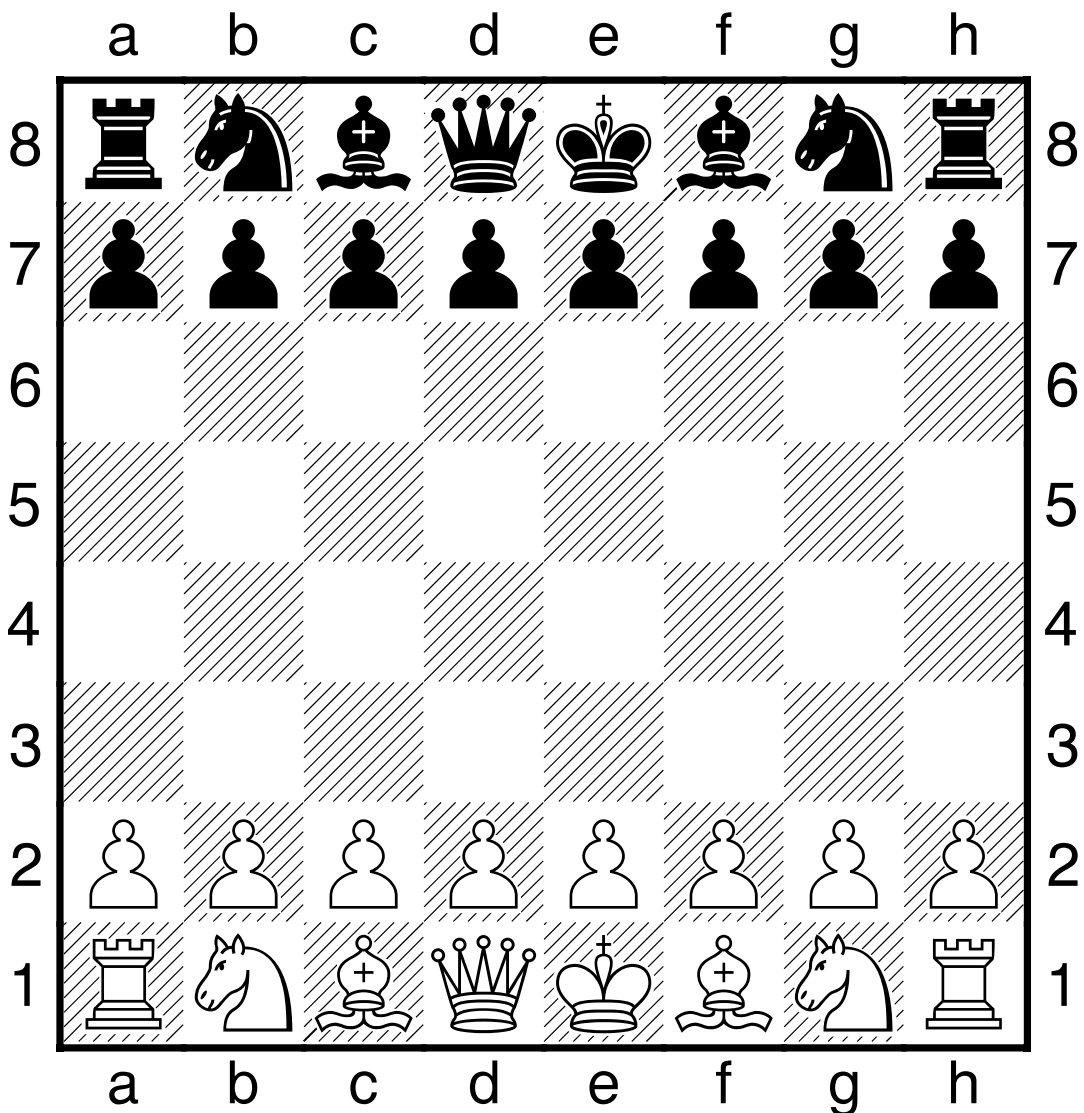
ZADANIE: Naucz się rozpoznawać bierki szachowe.





4. USTAWIENIE BIEREK NA SZACHOWNICY

Poznałeś już bierki szachowe i wiesz, że jeden przeciwnik gra bierkami białymi, drugi natomiast czarnymi. Kiedy rozpoczynamy partię, bierki muszą być ustawione na szachownicy w określony sposób – w tzw. pozycji wyjściowej. Białe bierki stoją zawsze na polach pierwszej i drugiej linii, a czarne na polach ósmej i siódmej linii. Kiedy zapamiętasz także, że w pozycji wyjściowej biały król stoi na czarnym polu, a czarny król na białym polu, to na pewno nie popełnisz błędu przy rozkładaniu szachów przed partią. Sposób prawidłowego rozłożenia szachów prezentuje poniższy diagram.



ZADANIE: Naucz się ustawiać figury na szachownicy.

ĆWICZENIE: Połącz strzałkami figury z miejscami na szachownicy, na których powinny stać w pozycji wyjściowej.

