

SZACH-MAC!

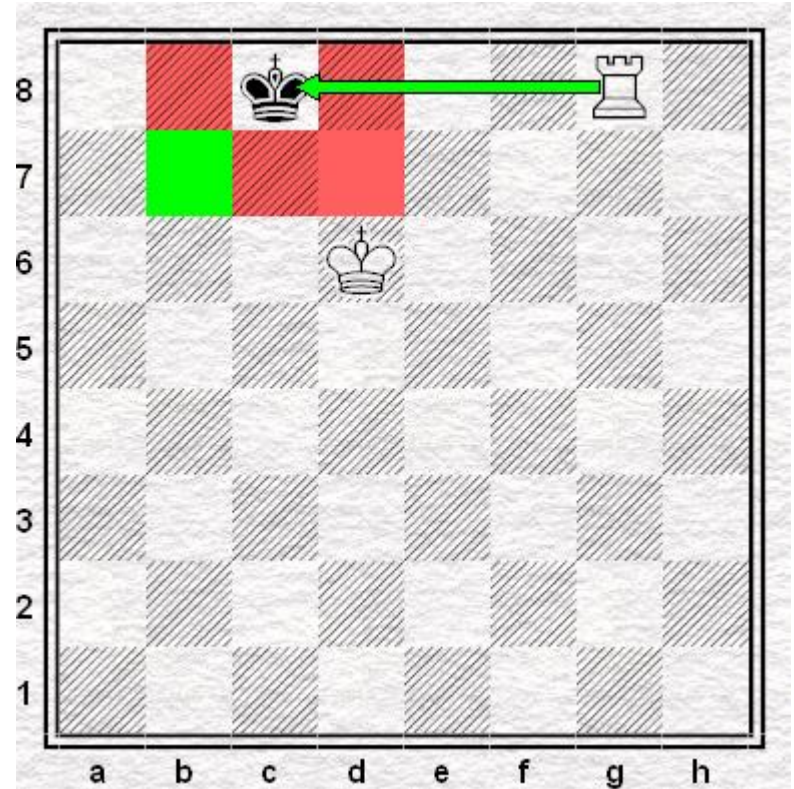
Jak nauczać gry w szachy uczniów w kl. 1-3?

Podstawowe pojęcia i ruchy specjalne w szachach

Michał Kanarkiewicz

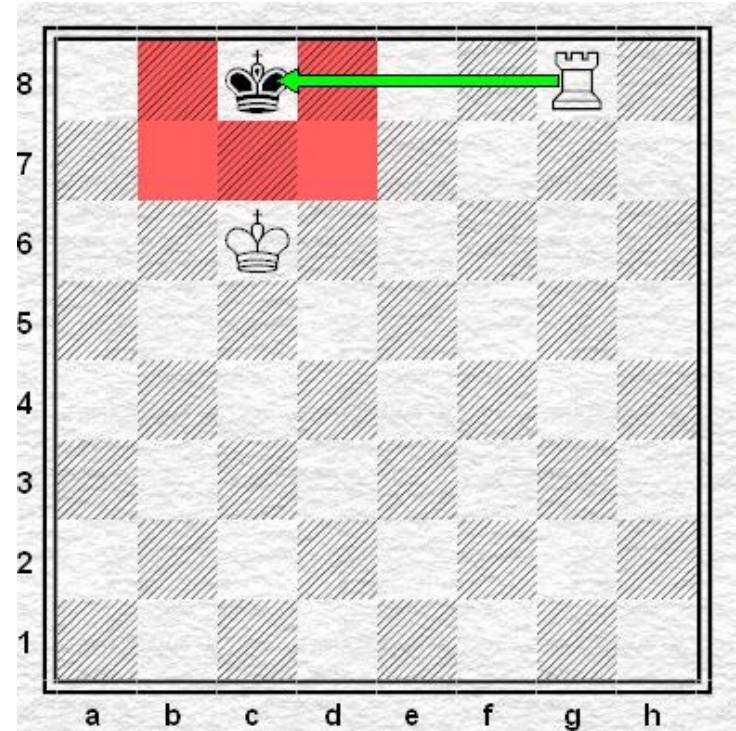
Szach

- Bezpośrednia groźba zbitia króla
- Strona zaszachowana musi obronić króla



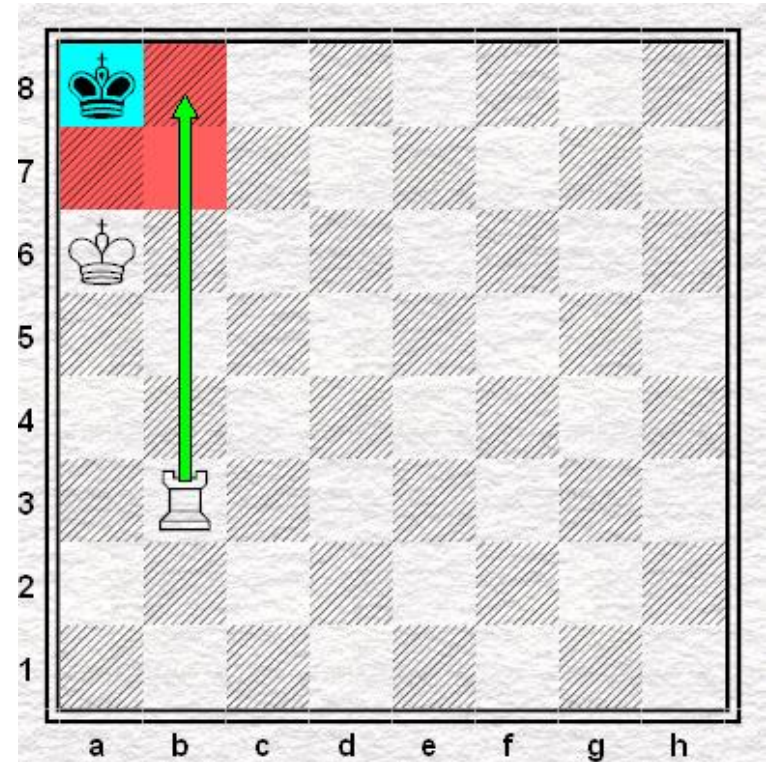
Szach-mat

- Król jest szachowany
- Nie ma obrony przed stratą króla
- Partia kończy się zwycięstwem strony dającej mata



Pat

- Król nie jest szachowany
- Strona na posunięciu nie może zrobić żadnego ruchu
- Partia kończy się remisem



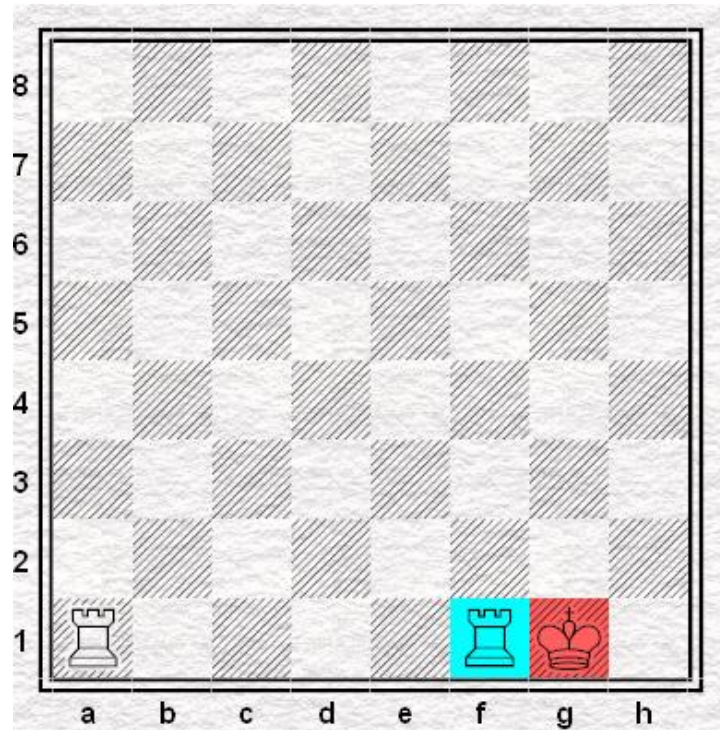
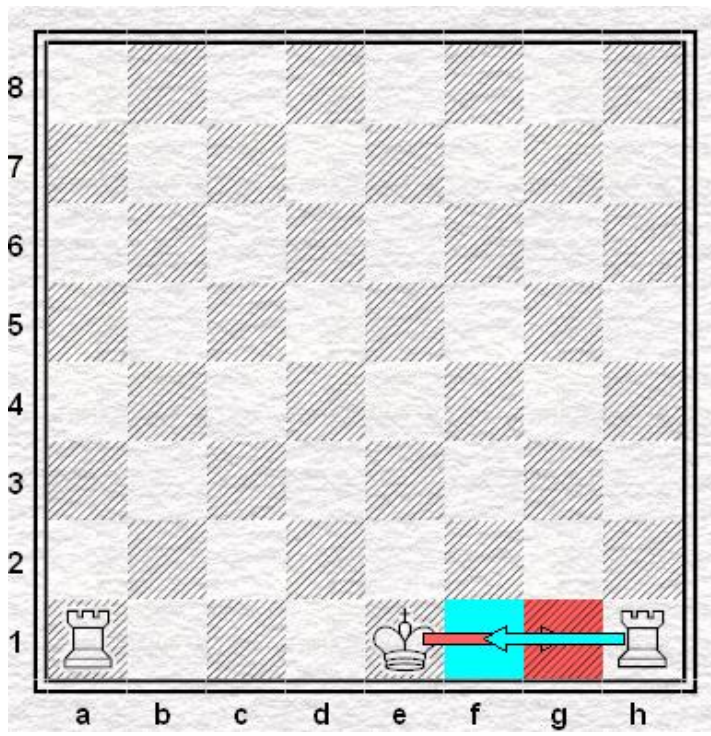
Roszada

- Specjalny ruch króla i wieży jednego koloru
- Król rusza się o dwa pola w bok
- Wieża przeskakuje króla i ląduje obok króla

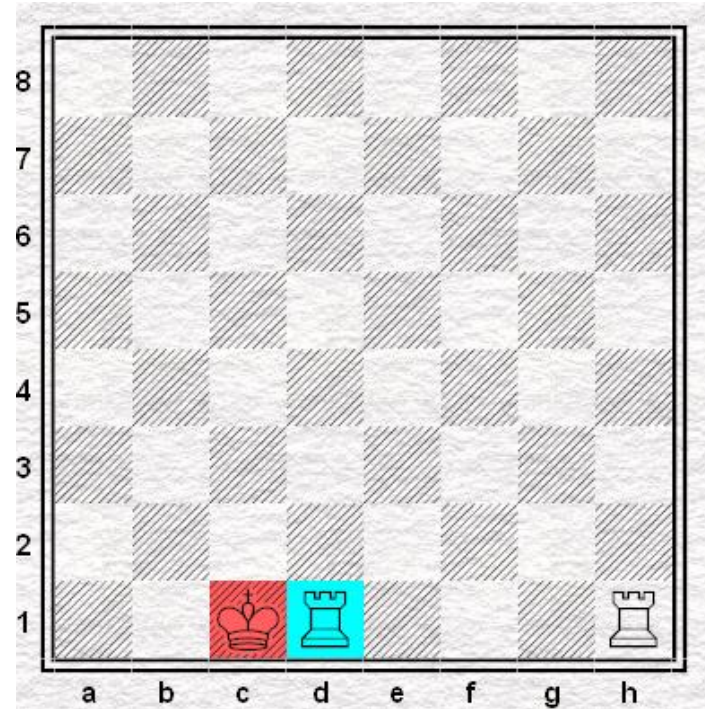
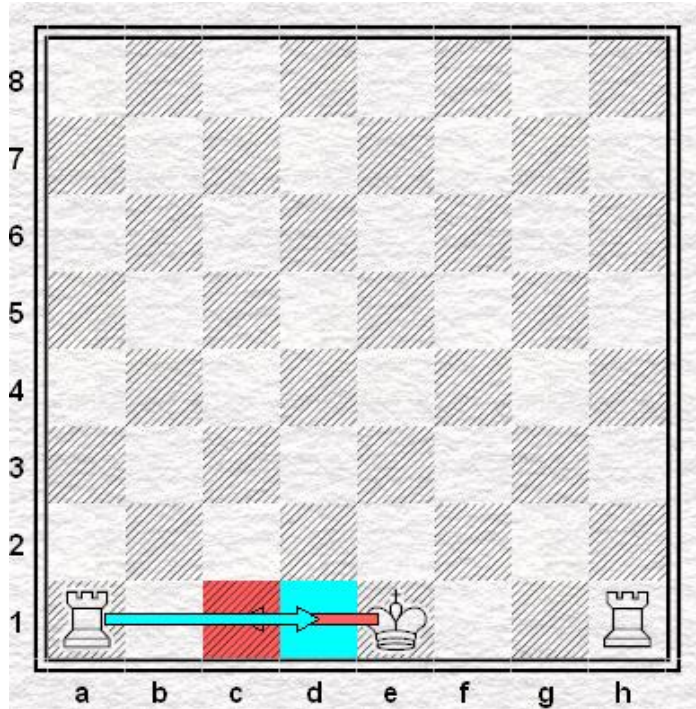
Roszada - kiedy można zrobić

- Król jeszcze się nie ruszał
- Wieża która wykonuje roszadę nie ruszała się
- Król nie jest szachowany
- Król nie przechodzi przez szachowane pole
- Między wieżą a królem nie stoi żadna figura

Krótki roszada

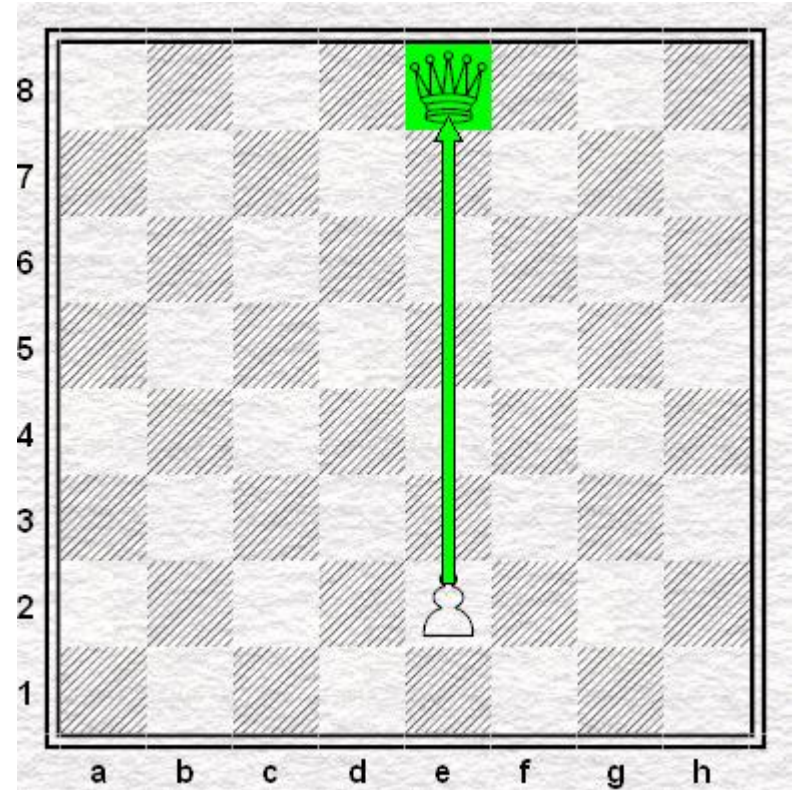


Długa roszada



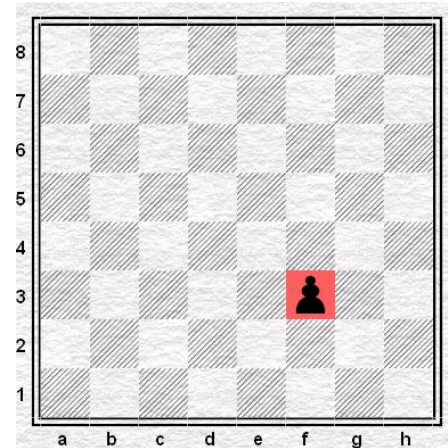
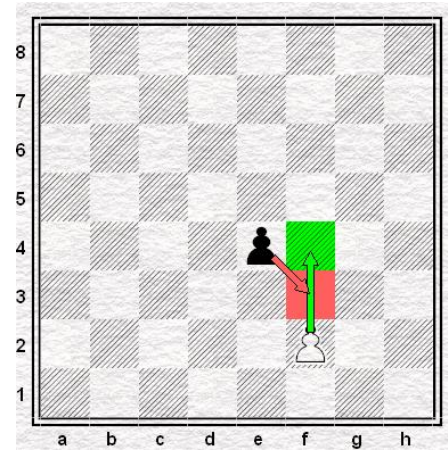
Promocja pionka

- Pionki nie ruszają się w tył!
- Pionek na ostatniej linii zmienia się w inną figurę (białe - 8 linia, czarne - 1 linia)
- Nie można promować króla
- Najczęściej promujemy hetmana



Bicie w przelocie

- Pionek przeciwnika omija naszego pionka ruszając się w pierwszym ruchu o dwa pola
- Tylko od razu po takim ruchu można go zbić
- Pionek po zbiciu idzie po skosie na linie zbitego pionka
- Zbić w przelocie dany pionek może tylko raz!



Podsumowanie

- Szach - groźba zbitcia króla
- Mat - szach przed którym nie ma obrony
- Pat - strona na ruchu nie może wykonać żadnego posunięcia - remis
- Roszada - ruch króla i wieży, pozwala szybko przemieścić króla
- Najlepiej dorobić hetmana, jest najsilniejszy
- Pamiętaj o biciu w przelocie

Dziękuję za uwagę