

**ŠACHOVÝ
PRACOVNÍ SEŠIT
PRO MATEŘSKÉ ŠKOLKY**

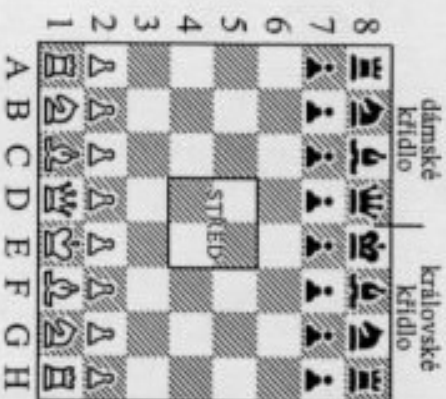
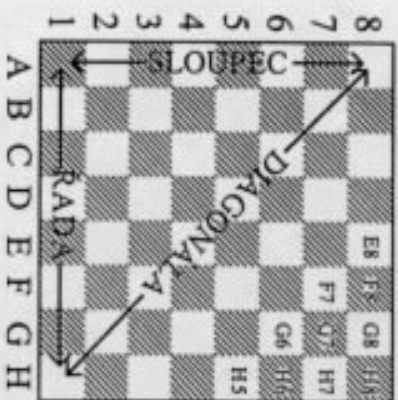
Jméno:

Rok:

ŠACHOVÉ FIGURY a JEJICH HODNOTA

	bílý	černý	hodnota
pěšec			1
jezdec			3
síťlec			3
věž			5
dáma			10
král			-

ŠACHOVNICE a ZÁKLADNÍ POSTAVENÍ



Pravidla základního postavení:

- bílé figury na 1. a 2. řadu
- černé figury na 7. a 8. řadu
- bílá dáma na bílé políčko
- černá dáma na černé políčko

1. Nauč se názvy všech šachových figurek.
2. Zapamatuj si hodnotu figur.
3. Zapamatuj si části šachovnice.
4. Nauč se stavět figurky na šachovnici.

Beskydská šachová škola

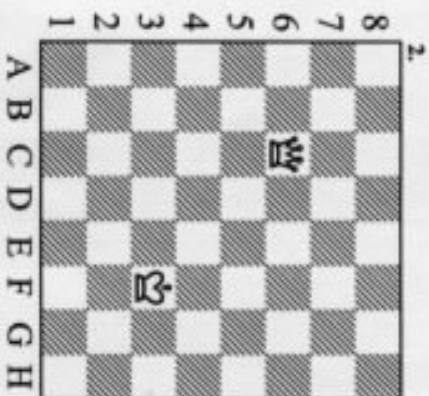
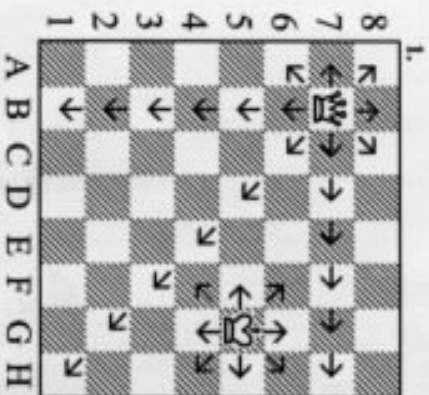


Šachová hra představuje pro dívky i chlapce významnou zájmovou aktivitu, při které se rozvíjí logické i abstraktní myšlení, podněcuje se představivost a fantazie, nesporné jsou výchovné vlivy šachu.

Není bez významu, že šachy jsou nenáročným a ušlechtilým vyplněním volného času, a to nejen pro mládež. Zapojením mládeže a současnou aktivizací řady rodičů dáváme dětem i rodičům města Frydka-Místku smysluplné využití volného času po celý rok včetně víkendů a prázdninových období. Naše činnost není úzce orientována jen na šachovou hru, ale dbá o komplexní rozvoj mladých jedinců. Organizuje sportovní a turistické aktivity, krátkodobá soustředění a prázdninové tábory, máme rozvinutou síť mezinárodních kontaktů s různými mládežnickými centry evropských zemí.

Šachové kroužky organizujeme na vybraných základních i mateřských školách. Děti s nejlepší výkonností jsou soustředěny v šachových kroužcích v Domě dětí a mládeže ve Frydka-Místku, kde působí nejlepší trenéři naší školy včetně běloruských vysokoškolských pedagogů mistrů Tani Bogatkové a mezinárodního mistra Sergeje Berezjuka.

♚ DÁMA a KRÁL ♚

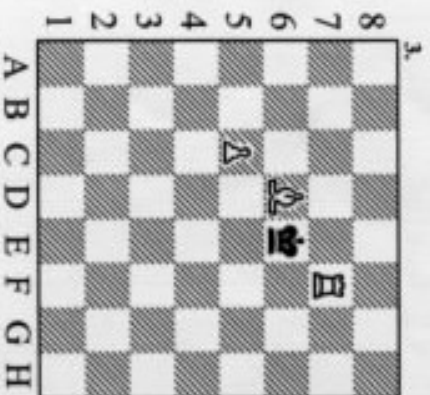


1. Nauč se tahy dámou a králem.

2. a) Kde všude může dáma?
b) Kde všude může král?
Polička označ tečkou.

Pravidlo, král nemůže:

- k soupeřovu králi (musí mezi králi zůstat alespoň jedno pole)
- vzít pokrytou (chráněnou) soupeřovu figuru
- vstoupit na pole napadené soupeřovou figurou

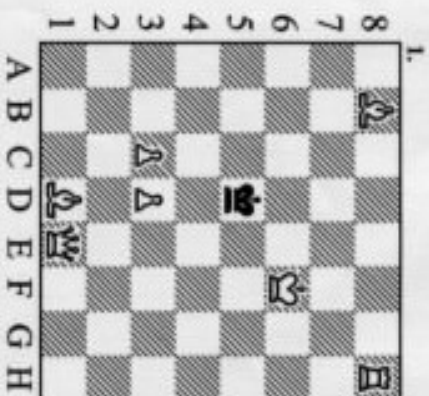


3. Kterou figurku může vzít král?



4. ČNT. Zahrnej nejlepší tah.

♚ ŠACH - napadení krále ♚

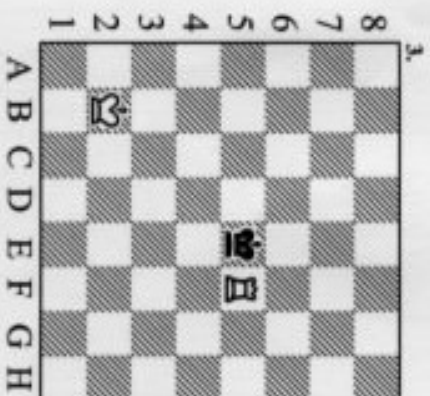


1. Označ všechny figury, které mohou dát černému králi šach.

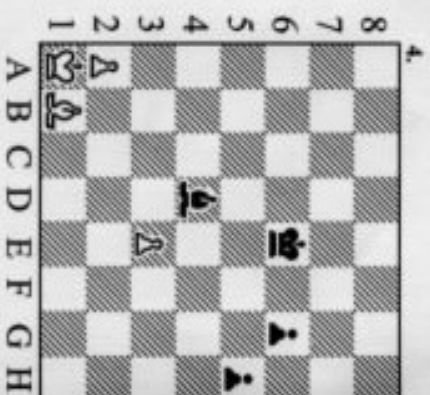
2. Černý na tahu dá šach.

Tři možnosti obrany proti šachu (vždy vyber tu nejlepší možnost):

- vzít figuru, která napadá krále
- představit (postavit svou figuru tak, aby kryla krále před šachem)
- ustoupit králem na nenapadené pole

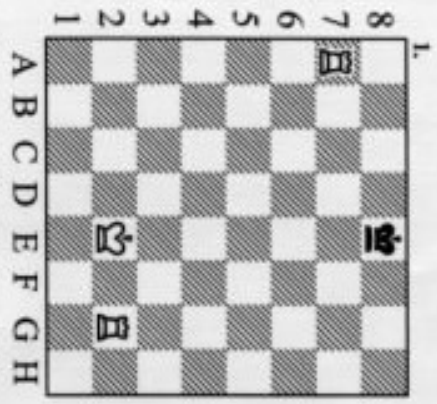


3. Jak černý zabráni šachu?

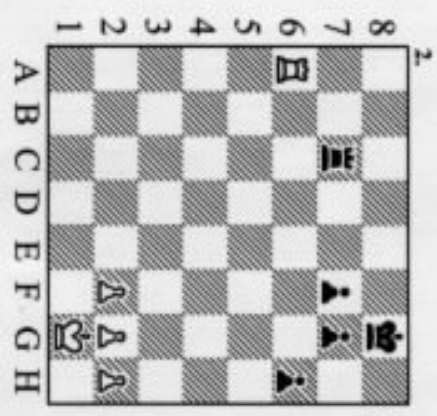


4. Jak bílý zabráni šachu?

♔ MAT - vítězství v partii ♚

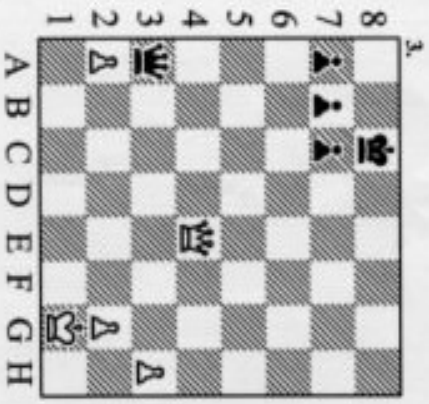


1. Bílý na tahu dá mat 1 tahem.

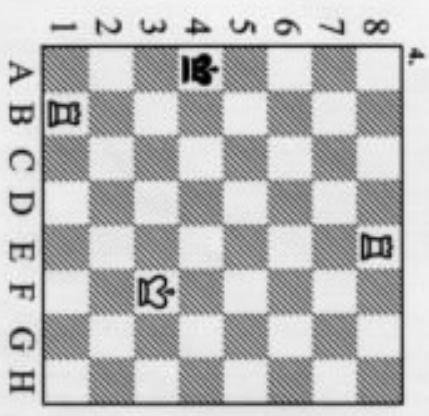


2. Kdo dá mat, bílý nebo černý?

Budeme používat tyto zkratky:
 BNT #1 - bílý na tahu dá mat 1 tahem
 ČNT #1 - černý na tahu dá mat 1 tahem

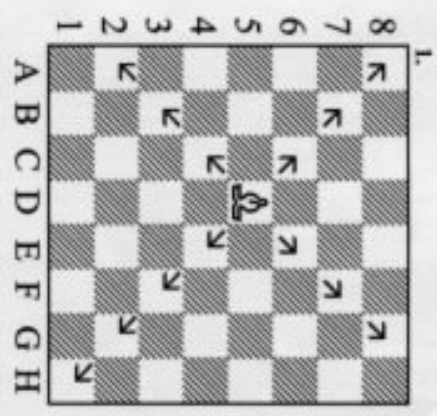


3. BNT #1

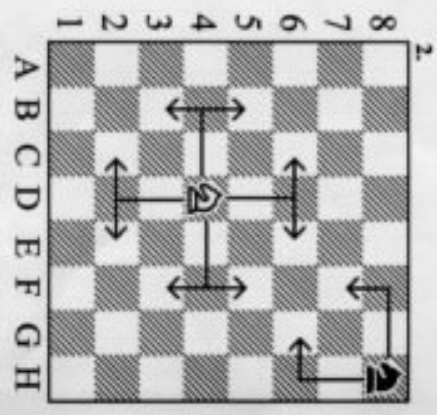


4. BNT #1

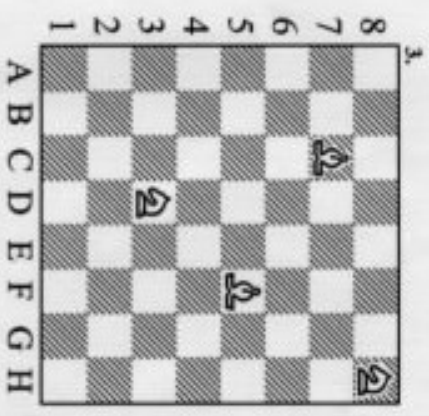
♘ STŘELEC a JEZDEC ♗



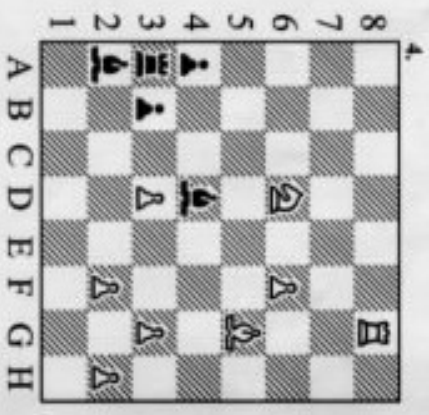
1. Nauč se názvy střelců a jejich tahy.



2. Nauč se tahy jezdcem.

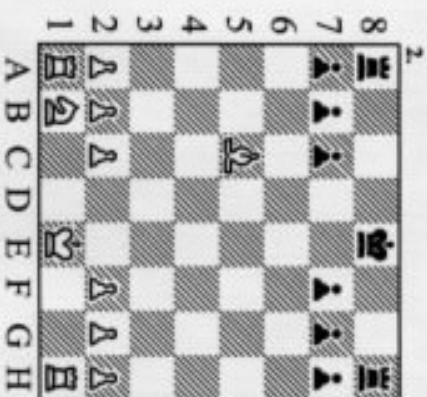
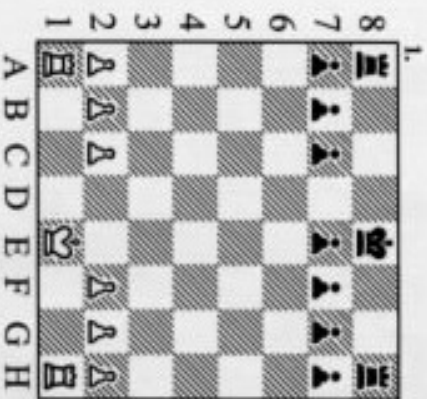


3. Kde všude mohou střelci a jezdec.



4. a) Bílý na tahu napadne věž.
 b) Černý na tahu získá pěšce.

♔ ROŠÁDA - král v bezpečí ♚



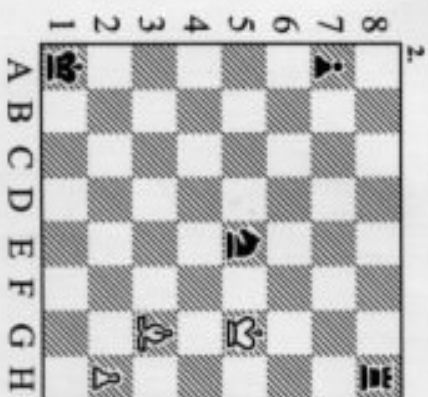
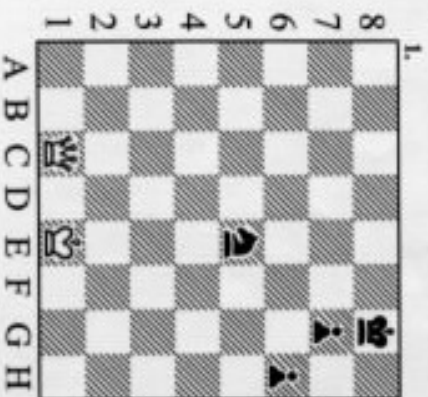
1. a) BNT uděljej malou rošádu
b) ČNT uděljej velkou rošádu

2. Jakou rošádu může uděljej
a) BNT b) ČNT

Pravidlo, rošádu můžeme uděljej pokud:

- nebylo taženo králem ani věží
- král nestojí v šachu a netáhne přes napadené pole nebo do šachu

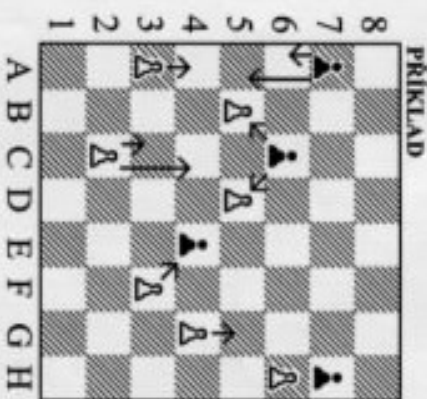
♔ DVOJÚDER - vidlička ♚



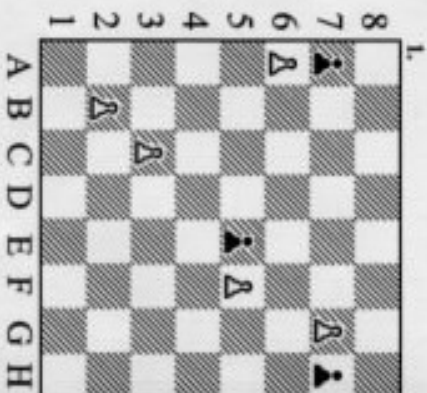
1. ČNT dá vidličku jezdcem.

2. BNT dá dvojúder.

♜ PĚŠEC ♞



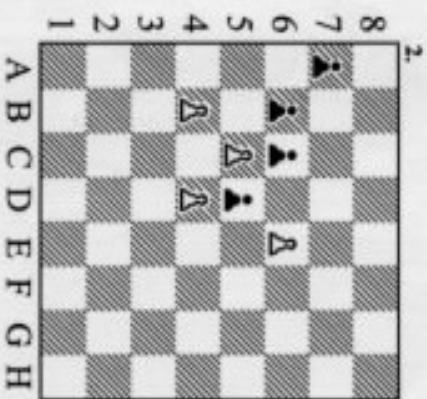
♞ IDE NAHORU ↑
♟ IDE DOLŮ ↓



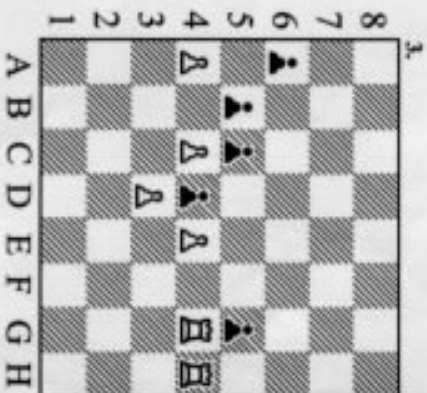
Pravidla pohybu pěšce:

- táhne rovně o 1 pole, ze základního postavení o 1 nebo 2 pole
- bere šikmo vždy o jedno pole
- nemůže zpátky, nepřeskakuje

1. Označ šipkou, kam může táhnout každý pěšec na diagramu.



2. Kterého černého pěšce může vzít bílý pěšec?
Směr tahu označ šipkou.



3. Černý na tahu
a) ziskej pěšce (ne výměna)
b) ziskej věž (♞)
Směr tahu označ šipkou.