Παίζουμε σκάκι;

Γιώργος Γκούμας

Τα πρώτα σκακιστικά βήματα του παιδιού

Περιεχόμενα

Παρουσίαση της Σκακιέρας 7

Κινήσεις Κομματιών 10
Πύργος, Αξιωματικός & Βασίλισσα 10
Άλογο και Βασιλιάς 14
Πιόνι 18

Αξία των κομματιών 22

Απειλή 26
Άμυνα 28
ΣΑΧ 32
Αντιμετώπιση του ΣΑΧ 35
Αντικανονική κίνηση 39
ΜΑΤ 40
Ισοπαλία - ΠΑΤ 46

Ροκέ 51
Αν Πασάν 55
Διάφορες ασκήσεις ΜΑΤ 60

Κανονισμοί 63

Βασικοί τρόποι για ΜΑΤ
ΜΑΤ με δύο Πύργους 64
ΜΑΤ με Βασίλισσα 66
ΜΑΤ με Πύργο 67

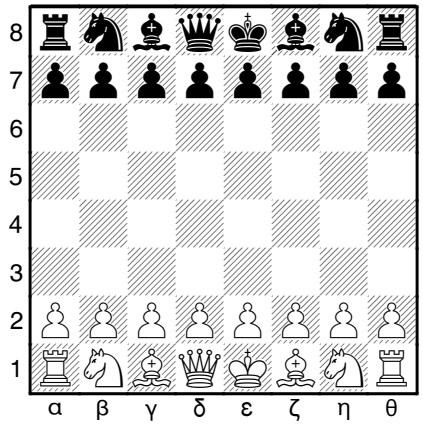
ΜΑΤ στην τελευταία γραμμή 70
ΜΑΤ στην μεγάλη διαγώνιο 73
ΜΑΤ στο μικρό ροκέ 76
ΜΑΤ στο μεγάλο ροκέ 79
ΜΑΤ στο βασιλιά στο κέντρο 82
Αραβικό ΜΑΤ 84
ΜΑΤ του Αποπνιγμού 86

Άμυνα εναντίον του ΜΑΤ 88
Άμυνα στο Ναπολεόντειο ΜΑΤ 93

Κέντρο 95
Αρχή του παιχνιδιού-Άνοιγμα 96

Συνδυασμοί
Διπλή Επίθεση 97
Διπλή Απειλή 102
Κάρφωμα 121
Καρφωμένα κομμάτια 127
Σούβλισμα 135
Αποκάλυψη 140

Σκακιστική Γραφή 145
ΜΑΤ σε δύο κινήσεις 148
Επανάληψη 153



Αυτή είναι η αρχική θέση των κομματιών. Ο Λευκός και ο Μαύρος ξεκινάνε το παιχνίδι με 16 κομμάτια του ίδιου χρώματος.

Τα κομμάτια είναι:

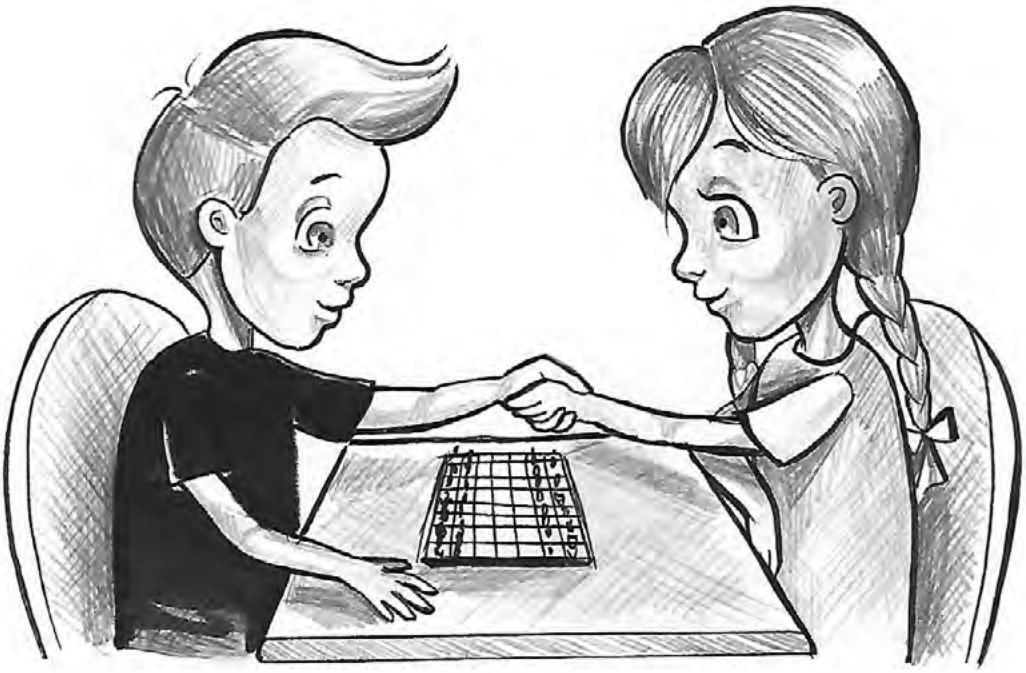
- 8 πιόνια
- 2 Άλογα
- 2 Αξιωματικοί
- 2 Πύργοι
- 1 Βασίλισσα και
- 1 Βασιλιάς

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η Βασίλισσα μπαίνει στο χρώμα της, δηλαδή αν είναι λευκή πρέπει να τοποθετηθεί σε λευκό τετράγωνο.

ΚΑΝΟΝΕΣ

- Πριν ξεκινήσει ο αγώνας, οι παίκτες δίνουν τα χέρια.
- Σε έναν αγώνα παίζουν 2 παίκτες, ο ένας παίρνει τα Λευκά και ο άλλος τα Μαύρα.
- Οι παίκτες παίζουν μία κίνηση τη φορά.
- Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο ένας παίκτης παγιδέψει το βασιλιά του άλλου.

Στη συνέχεια θα δούμε ακριβώς τί σημαίνει αυτό.



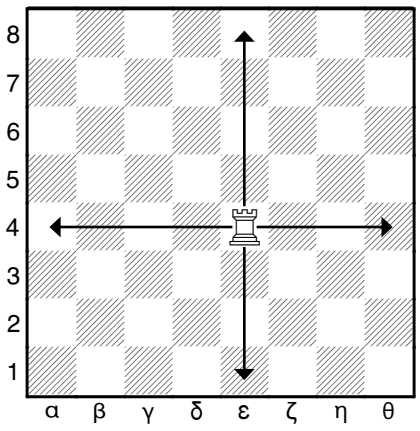
Κινήσεις κομματιών

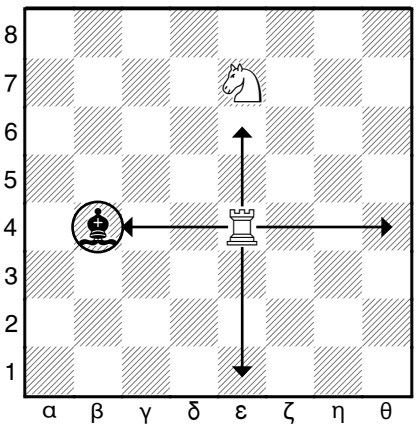
Πύργος, Αξιωματικός και Βασίλισσα

Πριν μιλήσουμε για τις κινήσεις των κομματιών, πρέπει να εξηγήσουμε κάποια πράγματα. Θα δούμε ότι δίπλα στα κομμάτια αναφέρεται η αξία τους.

Η αξία των κομματιών μας βοηθάει να καταλάβουμε ποιο κομμάτι είναι πιο δυνατό σε σχέση με κάποιο άλλο.

"**Φάγωμα**": όταν μετακινήσουμε ένα κομμάτι σε τετράγωνο που βρίσκεται αντίπαλο κομμάτι, τότε του παίρνουμε τη θέση και το βγάζουμε από τη σκακιέρα, δηλαδή το τρώμε.

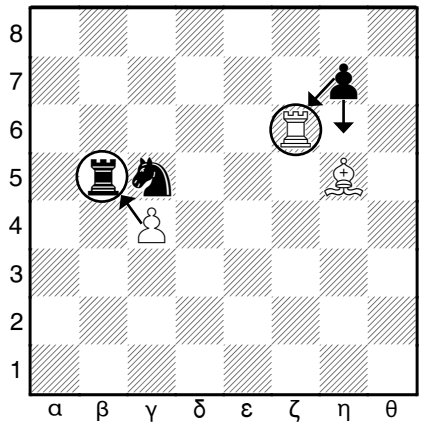


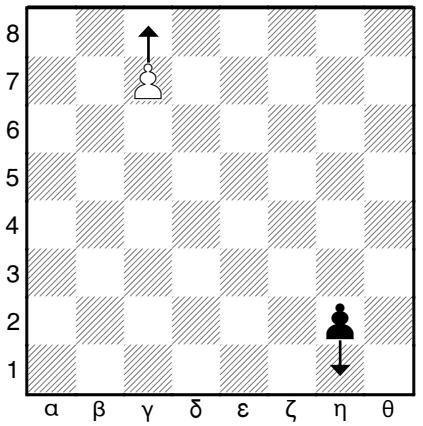


Πύργος-Αξία = 5 πόντοι

Ο Πύργος κινείται ευθεία μπροστά, πίσω, αριστερά και δεξιά, όσα τετράγωνα θέλουμε.

Ο Πύργος, όταν βρίσκει στον δρόμο του άλλο κομμάτι, δεν μπορεί να "περάσει" από πάνω. Αν είναι δικό του, σταματάει ένα τετράγωνο πριν, ενώ, αν είναι του αντιπάλου, το τρώει και μένει στο τετράγωνο που ήταν το αντίπαλο κομμάτι.





Αν κάποιο κομμάτι βρίσκεται μπροστά στο πιόνι, τότε εμποδίζει την κίνησή του και δεν μπορεί να το φάει, αλλά ούτε και να το πηδήξει.

Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, το Λευκό πιόνι μπορεί να φάει μόνο τον Μαύρο Πύργο και δεν μπορεί να κάνει άλλη κίνηση, γιατί το Μαύρο Άλογο το μπλοκάρει.

Το Μαύρο πιόνι, για τον ίδιο λόγο, μπορεί να φάει μόνο τον Λευκό Πύργο διαγώνια ή να κινηθεί μόνο 1 τετράγωνο μπροστά.

"**Προαγωγή**": Αν το πιόνι φτάσει στην τελευταία γραμμή του αντιπάλου, τότε "προάγεται", δηλαδή *μεταμορφώνεται.*

Μπορεί να μεταμορφωθεί σε:

- Βασίλισσα
- Πύργο
- Αξιωματικό
- Άλογο

Συνήθως επιλέγουμε Βασίλισσα που είναι το πιο δυνατό κομμάτι. Στην εικόνα βλέπουμε ότι το Λευκό και το Μαύρο πιόνι είναι ένα τετράγωνο πριν την τελευταία γραμμή του αντιπάλου.

Με λίγα λόγια...

- Κινείται 1 τετράγωνο μπροστά, αλλά στην πρώτη του κίνηση μπορεί να διαλέξει αν θα κινηθεί 1 ή 2 τετράγωνα.
- Κινείται με διαφορετικό τρόπο από αυτόν που τρώει (1 τετράγωνο διαγώνια)
- Δεν κινείται ούτε τρώει ποτέ προς τα πίσω.
- Όταν φτάσει στο τελευταίο τετράγωνο μπορεί να μεταμορφωθεί σε Βασίλισσα, Πύργο, Αξιωματικό ή Άλογο.

Αξία των κομματιών

Έχουμε μιλήσει λίγο για την αξία κάθε κομματιού όταν μάθαμε την κίνησή του. Η αξία των κομματιών μας βοηθάει να καταλάβουμε ποια είναι τα πιο σημαντικά κομμάτια έτσι ώστε να μην τα δίνουμε για μικρότερης αξίας κομμάτια.

Για παράδειγμα, δεν μας συμφέρει να φάμε Άλογο με Πύργο, γιατί ο Πύργος έχει περισσότερους πόντους.

Βασίλισσα= 9 πόντοι

Πύργος= 5 πόντοι

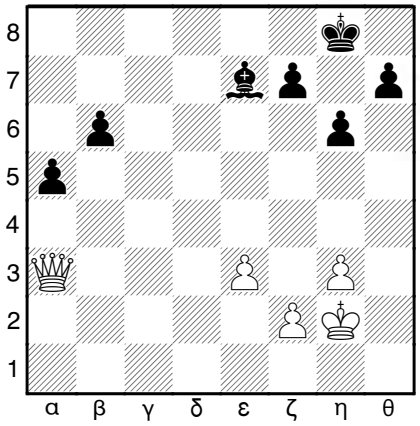
Αξιωματικός= 3 πόντοι

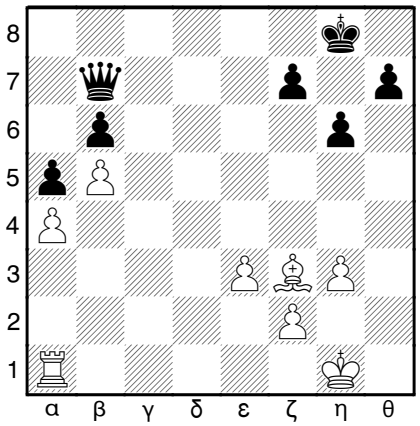
Άλογο= 3 πόντοι

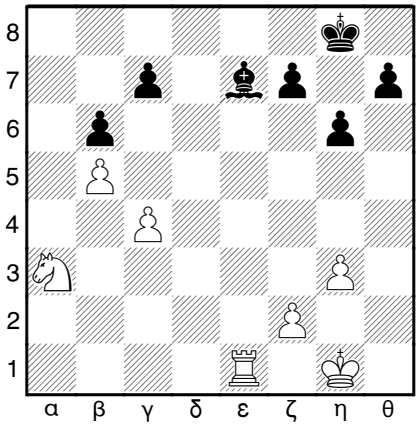
Πιόνι= 1 πόντος

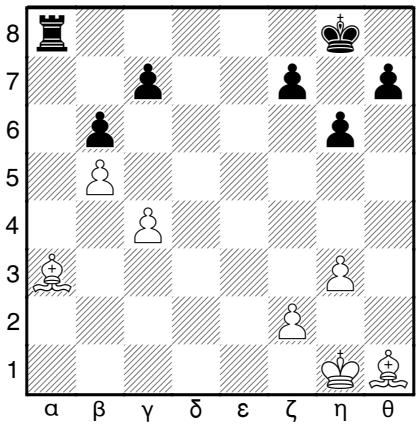
Άμυνα: Γ - Φάγωμα

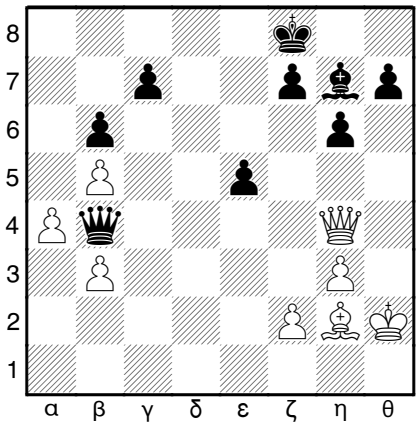
Παίζει ο Λευκός. Βρίσκουμε με ποιο κομμάτι μας απειλεί ο Μαύρος και τον τρώμε με αυτό ή με κάποιο άλλο κομμάτι. Σημείωσε με ένα βελάκι την κίνηση.

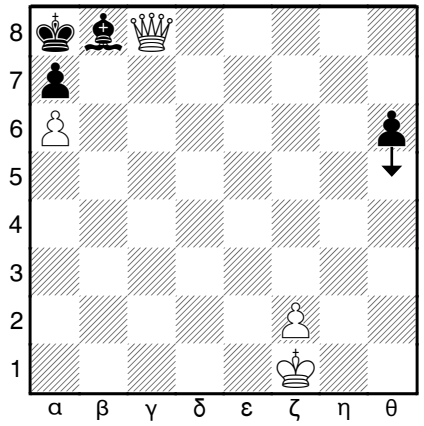




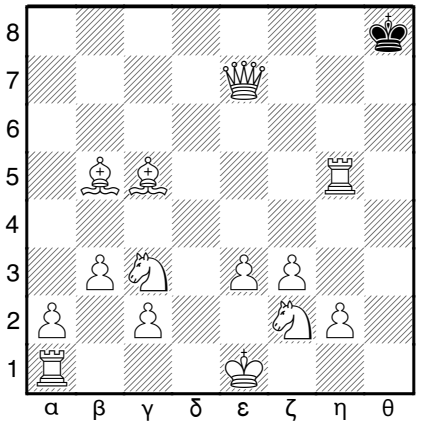




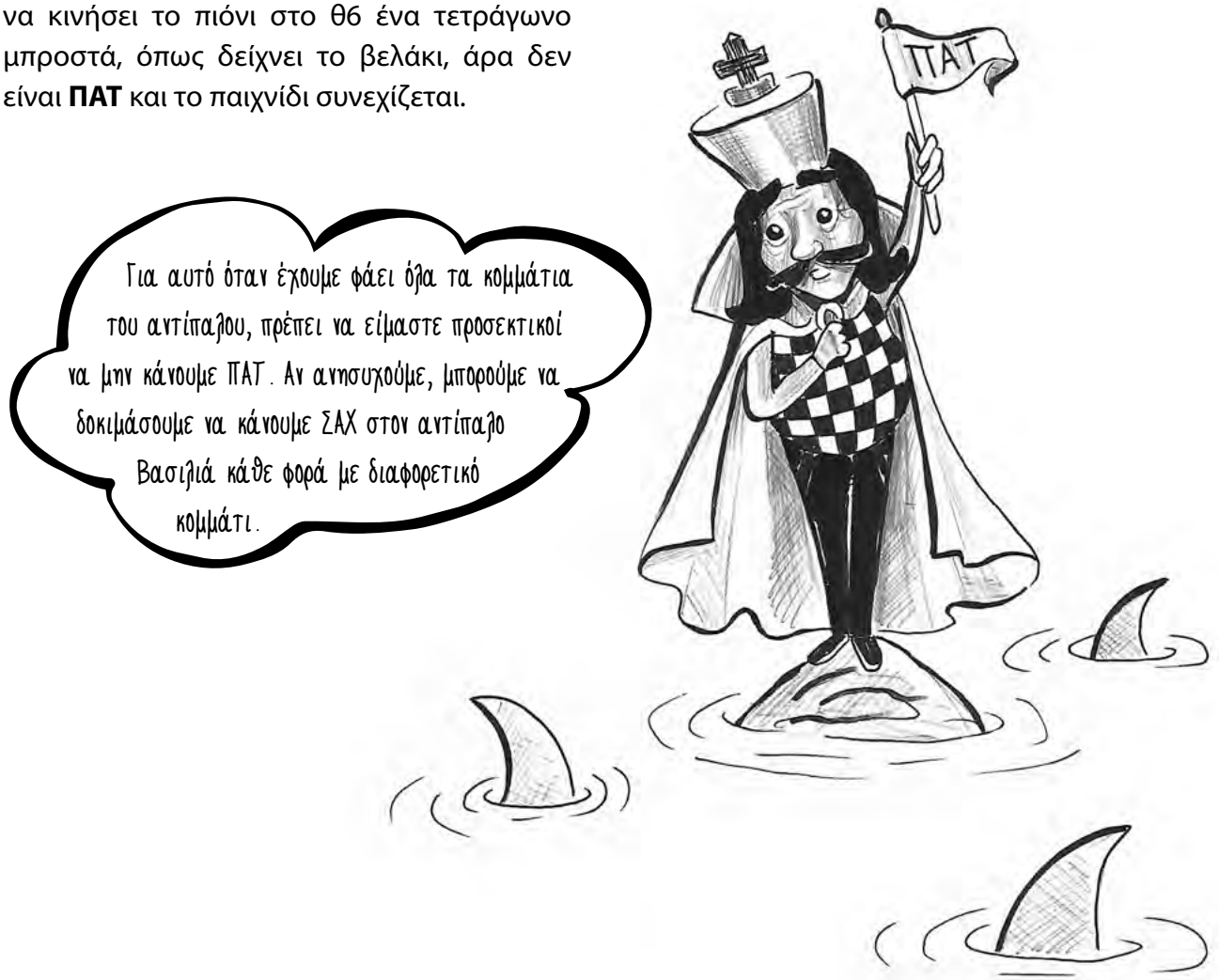




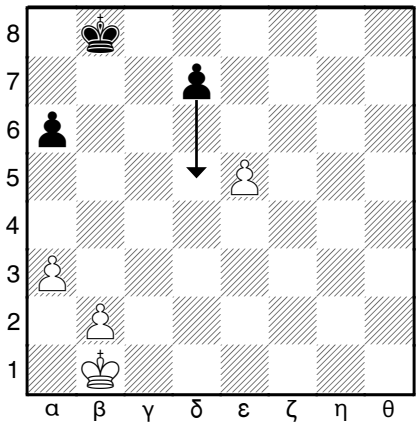
Είναι η σειρά του Μαύρου. Αν κινήσει τον Βασιλιά του, τότε θα είναι σε θέση **ΣΑΧ**, ενώ, αν κινήσει τον Αξιωματικό του, η Λευκή Βασίλισσα θα απειλεί τον Μαύρο Βασιλιά. Το πιόνι στο α7 είναι "μπλοκαρισμένο", δηλαδή δεν μπορεί να κινηθεί, όμως ο Μαύρος μπορεί να κινήσει το πιόνι στο θ6 ένα τετράγωνο μπροστά, όπως δείχνει το βελάκι, άρα δεν είναι **ΠΑΤ** και το παιχνίδι συνεχίζεται.



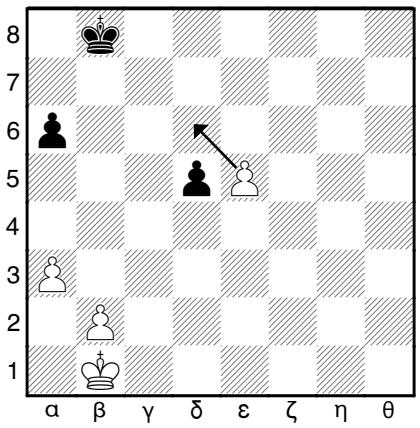
Είναι η σειρά του Μαύρου να παίξει, αλλά δεν επιτρέπεται να παίξει καμία κίνηση και ο Βασιλιάς του δεν απειλείται στο τετράγωνο που είναι. Ο Μαύρος είναι **ΠΑΤ** και γλύτωσε με Ισοπαλία.



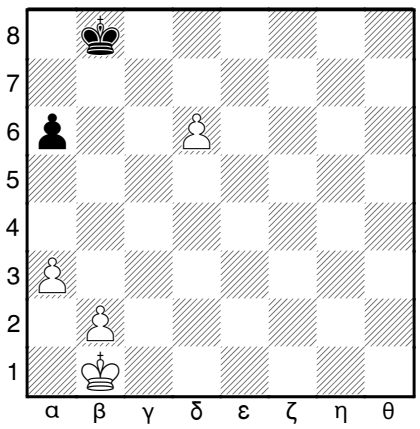
Παραδείγματα με Αν Πασάν



Ο Μαύρος παίζει δύο τετράγωνα μπροστά το πιόνι του.

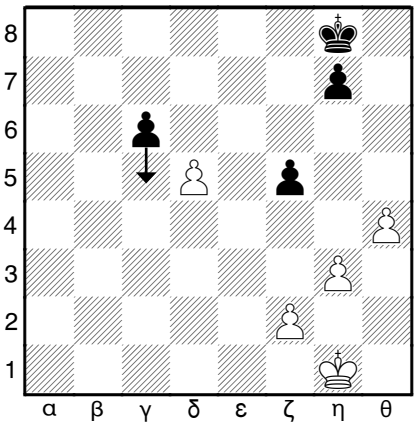


Το Μαύρο πιόνι μετακινήθηκε δύο τετράγωνα και έφτασε δίπλα στο Λευκό πιόνι. Τώρα ο Λευκός μπορεί με Αν Πασάν να φάει το Μαύρο πιόνι, όπως δείχνει το βελάκι.

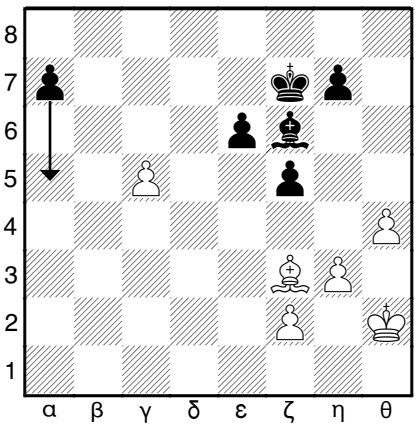


Η κίνηση Αν Πασάν πραγματοποιήθηκε.

Παραδείγματα στα οποία δεν ισχύει κάποιος από τους κανόνες του Αν Πασάν.



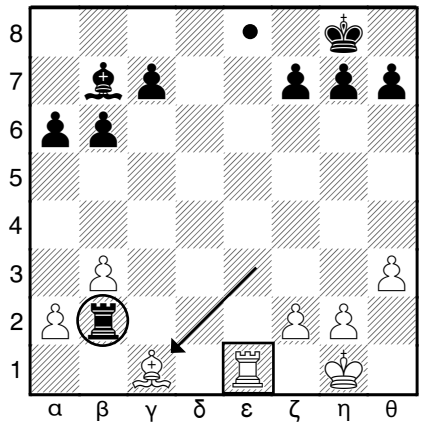
Ο Μαύρος μετακίνησε το πιόνι του ένα τετράγωνο (και όχι δύο) όπως δείχνει το βελάκι. Η Κίνηση Αν Πασάν δεν γίνεται.



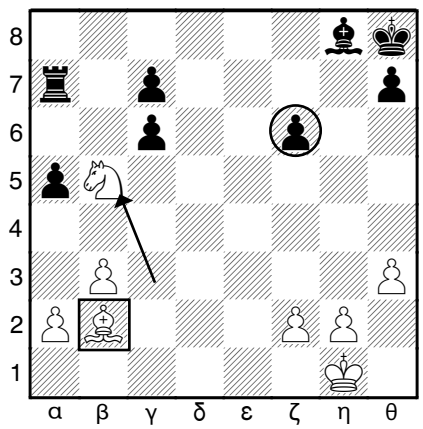
Ο Μαύρος μετακίνησε δύο τετράγωνα το πιόνι του, όπως δείχνει το βελάκι. Όμως δεν είναι δίπλα στο πιόνι του Λευκού, και το Αν Πασάν δεν γίνεται.

Παραδείγματα με Αποκάλυψη: Β

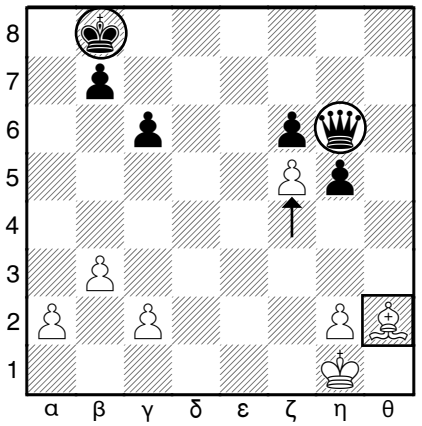
Για να κάνουμε αποκάλυψη, καλό είναι να παρατηρούμε ποια κομμάτια του αντιπάλου είναι απροστάτευτα και αν μπορούμε να απειλήσουμε από κάποιο τετράγωνο **ΜΑΤ**. Τα βελάκια δείχνουν ποια κίνηση παίξαμε για να γίνει η Αποκάλυψη.



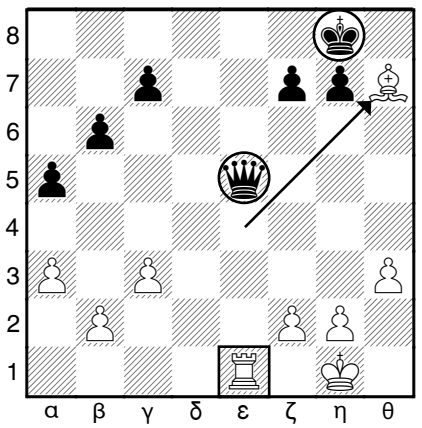
Μετακινώντας τον Αξιωματικό απειλούμε τον Πύργο και ο Πύργος μας απειλεί **ΜΑΤ** στην τελευταία γραμμή. Ο Μαύρος πρέπει να προστατέψει το **ΜΑΤ** και έτσι θα φάμε τον Πύργο.



Μετακινώντας το Άλογο απειλούμε τον Πύργο και με τον Αξιωματικό μας απειλούμε να φάμε το πιόνι στο ζ6 και να κάνουμε **ΜΑΤ**. Ο Μαύρος πρέπει να προστατέψει το **ΜΑΤ** και έτσι θα φάμε τον Πύργο.



Μετακινώντας το πιόνι απειλούμε με τον Αξιωματικό τον Βασιλιά, και με το πιόνι τη Βασίλισσα. Ο Μαύρος πρέπει να προστατέψει τον Βασιλιά του και έτσι θα φάμε τη Βασίλισσα.



Μετακινώντας τον Αξιωματικό απειλούμε το Βασιλιά και με τον Πύργο τη Βασίλισσα. Ο Μαύρος πρέπει να προστατέψει το Βασιλιά του και έτσι θα φάμε τη Βασίλισσα.

Παίζουμε σκάκι;

Τα πρώτα σκακιστικά βήματα του παιδιού.

Γιώργος Γκούμας

Το βιβλίο αυτό απευθύνεται σε μικρούς κυρίως, αλλά και γενικά σε όσους θα ήθελαν να αποκτήσουν γερές βάσεις και να κατανοήσουν τις θεμελιώδεις αρχές αυτού του κλασικού πνευματικού παιχνιδιού.

Μέσα από τα κείμενα και τις εικόνες θα μας ταξιδέψει ευχάριστα στο σκακιστικό «πλανήτη» και θα μας εξηγήσει με απλή και κατανοητή γλώσσα τις βασικές του έννοιες-κλειδιά, όπως:

- τις κινήσεις των κομματιών,
- τους βασικούς μηχανισμούς άμυνας και επίθεσης,
- τι είναι το ΣΑΧ, το ΜΑΤ, το ΠΑΤ κ.ά. πολλά «περίεργα» της σκακιστικής ορολογίας.

Με την ολοκλήρωσή του, το παιδί θα είναι σε θέση, έχοντας κατακτήσει ένα στοιχειώδες επίπεδο αρτιότητας, να παίξει σκάκι, που είναι και ο βασικός στόχος του βιβλίου.

Γιατί να παίζουμε σκάκι;

Για το σκάκι και την αξία του έχουν γραφτεί πολλά παγκοσμίως και διαχρονικά, ενώ τις τελευταίες δεκαετίες έχουν θεμελιωθεί και ερευνητικά αρκετά από αυτά.

Συνοπτικά το σκάκι:

- Βελτιώνει την ικανότητα συγκέντρωσης, χρήσιμη και σε άλλα γνωστικά πεδία ή μαθησιακές διαδικασίες.
- Ενισχύει τη μνήμη, αλλά και την ικανότητα διατύπωσης υποθέσεων και κατανόησης των προθέσεων του συμπαίκτη/αντίπαλου.
- Αναπτύσσει την αντίληψη του χώρου και τον προσανατολισμό σε αυτόν.
- Αυξάνει την αυτοπεποίθηση, τη δημιουργικότητα και τη φαντασία.
- Συμβάλλει στην απόκτηση της κρίσιμης ικανότητας επίλυσης προβλημάτων («problemsolving»), αφού μια παρτίδα είναι μια διαρκής διαδικασία επίλυσης μικρών προβλημάτων.

Το σκάκι, λοιπόν, δεν «είναι για τους έξυπνους», όπως πολλοί νομίζουν. Είναι ένα εργαλείο ανάπτυξης πολλαπλών νοητικών ικανοτήτων όσων ασχολούνται με αυτό.

Τι λέτε λοιπόν; Παίζουμε σκάκι;

ISBN: 978-618-00-0562-2