

## ΠΑΙΓΝΙΩΔΕΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Το σκάκι είναι ένα μαθησιακό παιχνίδι που χαρακτηρίζεται ως το ανώτερο πνευματικό άθλημα. Η εκμάθησή του σε μικρά παιδιά έχει πολλές δυσκολίες, καθώς απαιτεί σε μεγάλο βαθμό αυτοσυγκέντρωση - χαρακτηριστικό που δύσκολα το συναντάει κανείς σε μικρές ηλικίες. Επιπλέον, το γεγονός ότι το σκάκι είναι «καθιστικό παιχνίδι» έρχεται σε σύγκρουση με την ιδιοσυγκρασία των περισσότερων παιδιών. Με σκοπό να αμβλύνουμε τις δυσκολίες αυτές και να φέρουμε έτσι το μικρό παιδί πιο κοντά στα οφέλη του σκακιού, εμπλουτίσαμε τη διδασκαλία του με «παιχνίδια της παρέας», που στην αρχή ανακαλύπταμε κυρίως με αφορμή τους ίδιους τους μαθητές μας. Με τον καιρό συνδέσαμε το σκάκι με άλλες μορφές τέχνης, που τις παρουσιάζουμε κι αυτές. Η πράξη μας έδειξε ότι αξίζει τον κόπο.

Οι παιγνιώδεις δραστηριότητες που προτείνουμε περιέχουν κίνηση, είναι διασκεδαστικές και ταυτόχρονα εξασκούν τη μνήμη, την παρατηρητικότητα, την αυτοσυγκέντρωση και τη σύνθεση. Τις παρουσιάζουμε με κριτήριο το βαθμό δυσκολίας που εμφανίζουν, υπολογίζοντας τις μικρές ηλικίες των παιδιών στα οποία απευθυνόμαστε όλα αυτά τα χρόνια. Για να επιτύχει ένα παιχνίδι, είναι απαραίτητο να υπάρχει κέφι από την πλευρά του εκπαιδευτή και προπάντων να μην παρουσιάζεται σαν απαίτηση. Επιπλέον, πρέπει να παίρνουμε υπόψη μας τη δυνατότητα ανταπόκρισης από μέρους των παιδιών και να διαμορφώνουμε ανάλογα τις προσδοκίες μας από αυτά. Τη συμμετοχή του παιδιού καλό είναι να την επιβραβεύουμε (πχ με χειροκρότημα).

Τέλος, χρειάζεται να επαναλαμβάνουμε τα παιχνίδια, αυξάνοντας κάθε φορά τη δυσκολία τους. Αν κάποιο παιδί δεν τα καταφέρει, πρέπει να το ενθαρρύνουμε να ξαναδοκιμάσει.

Ο γονιός ή ο εκπαιδευτής του σκακιού μπορεί να παίξει με τις δραστηριότητες που προτείνουμε, αλλά και να τις χρησιμοποιήσει ως ερέθισμα για να ανακαλύψει κι άλλες.

## Καλή διασκέδαση

### ΑΡΧΑΡΙΟΙ

1. **ΤΡΟΧΟΝΟΜΟΣ:** Με σκοπό να μάθουν οριζόντια, κάθετη και διαγώνια. Ο εκπαιδευτής είναι ο τροχονόμος και οι μαθητές θα πρέπει να τον αντιληφθούν και να εκφωνούν ανάλογα. Ο εκπαιδευτής ακολουθεί τις κινήσεις στην αρχή σιγά-σιγά και όσο περνάει η ώρα επιταχύνει. Μετά από λίγη ώρα συνεχίζουμε το παιχνίδι μόνο με δύο παιδιά, καθώς κουράζει όλους μαζί. Σηκώνουμε δύο παιδιά στο πίνακα και όποιος αντέχει συνεχίζει ενώ όποιος χάνει τον αλλάζει άλλος κ.λπ.

2. **Η ΕΠΙΣΚΕΨΗ:** Το παιχνίδι αυτό αφορά στη βίωση και εξάσκηση των διαδρομών που έχουμε στη σκακιέρα, δηλαδή της κάθετης, της οριζόντιας και της διαγώνιας. Χρειάζεται να προμηθευτούμε μια γιγαντιαία σκακιέρα ή να τη φτιάξου με μόνοι μας (με μαύρο αυτοκόλλητο του μέτρου το οποίο το κόβουμε σε τετράγωνα και το κολλούμε σε μια ανοιχτόχρωμη επιφάνεια). Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και πλάκες πεζοδρομίου. Τα



παιδιά, χωρισμένα σε δύο πολιτείες, στέκονται στις δυο μεριές της σκακιέρας και ένα-ένα επισκέπτονται τη γειτονική τους πολιτεία. Για να φτάσουν πρέπει να ακολουθήσουν μια από τις διαδρομές (κάθετη, οριζόντια, διαγώνια) κρατώντας ένα αντικείμενο (π.χ. ποτήρι με νερό ή χαρτόνι κ.τλ.). Μπορούν να διασχίσουν τους δρόμους με διάφορους τρόπους, πχ. στο ένα πόδι, με σύρσιμο, στα τέσσερα, με την πλάτη, κυλώντας μια μπάλα...

3. **Η ΚΡΥΨΩΝΑ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ:** Ο παίκτης φεύγει από το χώρο και εμείς κρύβουμε το Βασιλιά πάνω σε κάποιο παιδί. Στη συνέχεια, τα παιδιά σκορπίζουν στο χώρο. Καλούμε τον παίκτη και όλοι τον βοηθάνε να βρει το Βασιλιά, φωνάζοντας «κρύο» ή «παγωνιά» όταν βρίσκεται μακριά και «ζέστη» ή «κάψα», όταν πλησιάσει στο παιδί που έχει το Βασιλιά. Όταν ο παίκτης ανακαλύψει το παιδί που τον κρύβει, πρέπει να βρει πού ακριβώς είναι, π.χ. στην κάλτσα του ή στο μανίκι του ή στην κορδέλα των μαλλιών του.



4. **Η ΚΑΤΕΡΓΑΡΑ ΓΛΑΣΤΡΑ:** Στη μαγνητική σκακιέρα τοποθετούμε



μαύρα κομμάτια, σε σχήμα «γλάστρας». Τα «λουλούδια» είναι τα λευκά κομμάτια, όπως φαίνεται στη φωτογραφία. Ο παίκτης, αφού τον αφήσουμε για λίγη ώρα να παρατηρήσει τη «γλάστρα», γυρίζει την πλάτη του. Ένα παιδί αλλάζει θέση σε δύο διπλανά όμοιου χρώματος αλλά διαφορετικά μεταξύ τους, κομμάτια. Τα διπλανά ορίζονται πάνω σε κάθετη ή σε

οριζόντια ή σε διαγώνια. Στη συνέχεια καλούμε τον παίκτη και τον ρωτούμε: «Τι έκανε πάλι η κατεργάρα γλάστρα;». Αυτός πρέπει να βρει ποια κομμάτια άλλαξαν θέση.

#### 5. **Η ΠΑΙΧΝΙΔΙΑΡΑ ΜΥΤΗ:**

Σε μια σκακιέρα τοποθετούμε δυο κομμάτια αντίθετου χρώματος, έτσι ώστε να μπορεί το ένα να κερδίσει το άλλο και να βρίσκονται όσο το δυνατόν πιο μακριά το ένα



από το άλλο. Παίζουν δύο παίκτες που συναγωνίζονται, ποιος θα κερδίσει τις περισσότερες φορές τον αντίπαλο του. Το διασκεδαστικό είναι ότι κάθε παίκτης πρέπει να κερδίσει το αντίπαλο κομμάτι, σπρώχνοντας το με τη μύτη του, δίχως να χρησιμοποιήσει καθόλου τα χέρια του. Βασικός κανόνας είναι, το κομμάτι που κινεί να μην ξεφύγει από την πορεία του και να μην πέσει. Το παιχνίδι έχει τρεις φάσεις: στην πρώτη φάση τοποθετούμε Πύργο και Βασίλισσα (η πορεία να είναι σε κάθετη ή οριζόντια), στη δεύτερη βάζουμε Αξιωματικό και Βασίλισσα (η πορεία να είναι σε διαγώνια) και στην τρίτη φάση, τοποθετούμε δύο Ίππους. Σε κάθε μία από τις παραπάνω φάσεις, τα παιδιά παίζουν εναλλάξ.



#### 6. **ΤΟ ΣΑΚΟΥΛΙ ΤΗΣ ΦΩΤΕΙΝΗΣ:**

Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι το παιδί - μέσο της αφής - να γνωρίσει τα κομμάτια του σκακιού. Ο παίκτης έχει δεμένα τα μάτια. Ένα παιδί κρατάει ένα σακούλι, όπου ρίχνει κομμάτια του σκακιού. Ο παίκτης πρέπει να βάλει το χέρι του μέσα

στο σακούλι και αφού τραβήξει έξω ένα κομμάτι, να το ψηλαφίσει και να πει ποιο είναι. Παραλλαγή: Αντί για σακούλι μπορούμε να κρύψουμε κομμάτια του σκακιού κάτω από ένα τραπεζομάντιλο.

7. **ΑΛΛΑΖΟΥΜΕ:** Σκοπός να μάθουν να στήνουν τα κομμάτια. Όλα τα κομμάτια είναι έξω από την σκακιέρα. Κερδίζει όποιος τα στήσει πρώτα και σωστά. Έπειτα αλλάζουν χρώμα και ξαναπαίζουν. Όλα γίνονται μόλις ο Διαιτητής δώσει το σύνθημα.

8. **ΣΑΣ ΕΠΙΑΣΑ ΣΤΟΝ ΥΠΝΟ:**

Το παιχνίδι αυτό αρέσει σε μικρά αλλά και μεγάλα παιδιά που έχουν μάθει τις κινήσεις. Προτιμότερο είναι να συμμετέχουν όσο το δυνατόν περισσότεροι παίκτες. Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο



ομάδες (λευκοί και μαύροι), οι οποίες στέκονται αντικριστά η μια στην άλλη, έτσι ώστε να βλέπουν όλοι καλά στη μαγνητική σκακιέρα. Ο εκπαιδευτής στήνει τα κομμάτια στη μαγνητική σκακιέρα. Παίζει μια κίνηση με τα λευκά και η ομάδα που είναι οι λευκοί πρέπει να αντιδράσει: αν η κίνηση είναι αντικανονική, τότε όλοι οι παίκτες της θα σηκώσουν τα χέρια ψηλά φωνάζοντας «όχι» ή θα αναπηδήσουν στις θέσεις τους. Αν είναι σωστή, θα σκύψουν στα παπούτσια τους φωνάζοντας «ναι» ή θα στριφογυρίσουν στις καρέκλες τους. Ο εκπαιδευτής συνεχίζει με την κίνηση των μαύρων και περιμένει την αντίδραση της αντίστοιχης ομάδας. Σιγά-σιγά επιταχύνει το ρυθμό του, καθώς παίζει στη μαγνητική σκακιέρα. Όσο επιταχύνεται ο ρυθμός, τόσο πιο διασκεδαστικό γίνεται το παιχνίδι. Για περισσότερο κέφι, ο

προπονητής μπερδεύει τα παιδιά παίζοντας συνεχόμενα με το ίδιο χρώμα και αλλάζει ξαφνικά, για να πιάσει τους παίκτες «στον ύπνο».

9. **ΑΛΗΘΕΙΑ-ΨΕΜΑΤΑ:** Σκοπός να καταλάβουν τον έλεγχο που ασκούν τα κομμάτια στα τετράγωνα. Τοποθετούμε ένα Πύργο σε άδεια σκακιέρα. Εάν το τετράγωνο που δείχνουμε με το χέρι το ελέγχει ο Πύργος τότε θα πρέπει να σηκώσουν το χέρι, εάν είναι λάθος θα πρέπει να πιάσουν την μύτη τους (τους αρέσει ιδιαίτερα όταν πιάνουν την μύτη). Όσο προχωράει το παιχνίδι δυσκολεύουμε την θέση βάζοντας και κάποια άλλα κομμάτια μέσα. Παραλλαγή με δύο παίκτες που κάθονται με τις πλάτες τους να ακουμπάνε και να βλέπουν από το πλάι. Όποιος χάνει σηκώνουμε άλλον. Μπορούμε επίσης να τους χωρίσουμε σε δύο ομάδες και να σηκώνουμε ένα από κάθε ομάδα. Νικήτρια είναι αυτή που θα βρούνε τα περισσότερα σωστά.

10. **ΚΥΝΗΓΗΤΟ:** Παίζεται σε ζευγάρια, όταν τα παιδιά έχουν ολοκληρώσει την εκμάθηση του ΣΑΧ. Τοποθετούμε στη σκακιέρα ένα Βασιλιά και μια Βασίλισσα αντιθέτου χρώματος, σε θέση που να μην εμφανίζει ΣΑΧ. Η Βασίλισσα παίζει κυνηγητό με το Βασιλιά, καθώς τον απειλεί από διάφορα τετράγωνα και εκείνος της ξεφεύγει. Ορίζουμε ότι νικάει αυτός που πρώτος θα πει έξι φορές ΣΑΧ στο Βασιλιά του αντιπάλου του. Στη συνέχεια τοποθετούμε δύο Πύργους ή δύο Ίππους ή δύο Αξιωματικούς ή όλα τα Στρατιωτάκια, που θα κυνηγούν το Βασιλιά.

11. **ΤΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ:** Τα παιδιά παίζουν σε ζευγάρια. Το κάθε ζευγάρι έχει ένα κουβάρι με μαλλί ή ένα μικρό σακουλάκι με ρύζι ή ένα άλλο ελαφρύ αντικείμενο, που το ονομάζουμε «αεροπλάνο». Ανάμεσα τους έχουν μια άδεια σκακιέρα, όπου πρέπει να στήσει ο καθένας τα



κομμάτια του. Ξεκινάει ο παίκτης με τα λευκά. Ετοιμάζει το κομμάτι που θέλει να τοποθετήσει, όσο πιο κοντά γίνεται στο τετράγωνο και φυσικά έξω από τη σκακιέρα. Πετάει το «αεροπλάνο» ψηλά στον αέρα με το ένα χέρι, ενώ με το άλλο βάζει το κομμάτι στη θέση του. Πρέπει να τοποθετήσει το κομμάτι, όσο το «αεροπλάνο» βρίσκεται στον αέρα αλλά και να το πιάσει, πριν το «αεροπλάνο» πέσει

στο έδαφος. Νικητής είναι αυτός που θα στήσει τα κομμάτια του με τις λιγότερες προσπάθειες. Εμείς συμβουλεύουμε τα παιδιά να ξεκινήσουν από τα Στρατιωτάκια και ειδικά γι' αυτά, τους επιτρέπουμε να τα ετοιμάζουν μέσα στη σκακιέρα, σε γειτονικά τετράγωνα. Το «αεροπλάνο» είναι ένα παιχνίδι, που το καταφέρνουν κυρίως μεγάλα παιδιά.

## 12. ΠΕΣ ΜΟΥ... ΤΙ ΕΠΑΙΞΑ;

Δύο παιδιά ξεκινούν να παίζουν μια παρτίδα σκάκι και οι άλλοι παρακολουθούν. Μετά από λίγες κινήσεις τους σταματούμε και ζητούμε από τον παίκτη - που είναι κάποιος



από τα παιδιά που παρακολουθούν - να πάει σε άλλη αίθουσα ή να γυρίσει την πλάτη του. Το παιδί που ήταν η σειρά του, παίζει μια κίνηση, όσο ο παίκτης λείπει. Στη συνέχεια, τον καλεί να έρθει και τον ρωτάει: «τι έπαιξα»; Τα παιδιά που παρακολουθούν, προσπαθούν να μπερδέψουν τον παίκτη, προτείνοντας του λανθασμένες κινήσεις .

Παραλλαγή: Στη μαγνητική σκακιέρα παίζω κίνηση και ανά δύο (μπορεί και περισσότερους) προσπαθούν να μαντέψουν τι έπαιξα. Κερδίζει όποιος βρει τις περισσότερες κινήσεις.

### 13. **ΤΙ ΚΡΥΒΕΙ Η ΒΑΣΙΛΙΚΗ:**

Τοποθετούμε λευκά και μαύρα κομμάτια πάνω σε ένα τραπέζι. Στην αρχή βάζουμε 5 έως 7 διαφορετικά κομμάτια του σκακιού, ενώ σταδιακά αυξάνουμε τον αριθμό. Ο παίκτης,



αφού παρατηρήσει τα κομμάτια, κλείνει τα μάτια του. Ορίζουμε ένα παιδί ως «Βασιλική», που κρύβει ένα κομμάτι στην τσέπη του. Ένα άλλο παιδί, που είναι ο βοηθός της, ανακατεύει τα υπόλοιπα κομμάτια. Ο παίκτης ανοίγει τα μάτια του και μέχρι οι άλλοι να μετρήσουν από το δέκα μέχρι το μηδέν (ή αντίστροφα), πρέπει να έχει βρει «τι κρύβει η Βασιλική».

### 14. **Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΣΤΡΑΤΟΥ:** Η εξοικείωση με το χώρο της



σκακιέρας είναι ο κύριος στόχος αυτού του παιχνιδιού. Μοιράζουμε φωτοτυπίες με σκακιστικά διαγράμματα (χωρίς κομμάτια) και ξυλομπογιές. Σχηματίζουμε στη μαγνητική σκακιέρα τοίχου - στην αρχή με ομοιόχρωμα κομμάτια - μια διαδρομή, π.χ. μια κάθετη και ζητούμε από τα παιδιά να τη μεταφέρουν σε ένα από τα διαγράμματα της

φωτοτυπίας τους, χρωματίζοντας τα τετράγωνα με ένα μόνο χρώμα. Προσέχουμε ώστε να μεταφέρουν με φωτογραφική ακρίβεια τη διαδρομή, ενώ στη συνέχεια δυσκολεύουμε το παιχνίδι: δίνουμε μια



διαδρομή σε σχήμα διαγωνίου, σε σχήμα ζιγκ-ζαγκ, με λευκά και μαύρα κομμάτια που πρέπει να αποδώσουν χρωματικά με τις ξυλομπογιές τους, διαδρομές που να φτιάχνουν γεωμετρικά σχήματα ή κεφαλαία γράμματα ή αποστάσεις μεταξύ πόλεων ή και άλλα σχήματα, όπως το σώμα μιας γάτας.

15. **ΤΟ ΑΣΘΕΝΟΦΟΡΟ:** Ο παίκτης είναι το «ασθενοφόρο», που ψάχνει να βρει έναν «τραυματία». Έχει δεμένα τα μάτια και στέκεται μπροστά σε μια άδεια σκακιέρα. Ένα παιδί τοποθετεί με τυχαίο τρόπο πολλά κομμάτια πάνω στη σκακιέρα. Ένα μόνο από αυτά τα κομμάτια είναι πεσμένο και αυτό είναι «ο τραυματίας». Καλούμε τον παίκτη να βρει το πεσμένο κομμάτι, ψαχουλεύοντας ανάμεσα στ' άλλα. Ο παίκτης χάνει, αν στην προσπάθεια του ρίξει κάποιο κομμάτι του σκακιού.



16. **ΧΑ, ΧΑ:** Ο παίκτης έχει μπροστά του μια άδεια σκακιέρα και έξω από αυτή δεξιά του τα λευκά, ενώ αριστερά του τα μαύρα κομμάτια. Του κλείνουμε τα μάτια και τον καλούμε να βάλει τα κομμάτια στις αρχικές τους θέσεις. Τα παιδιά που παρακολουθούν, είναι οι βοηθοί του, που του δίνουν οδηγίες για τη σωστή τοποθέτηση των κομματιών. Οι βοηθοί λένε «χα» όταν ο παίκτης βάλει το κομμάτι στο κέντρο του τετραγώνου και «χα, χα» όταν το τοποθετήσει στην άκρη ή και έξω από αυτό.

17. **ΠΑΖΛ:** Το παιχνίδι αυτό απαιτεί προετοιμασία από τον εκπαιδευτή: παίρνουμε τη φωτοτυπία μιας άδειας σκακιέρας και τη μεγεθύνουμε.



Έπειτα, την κόβουμε με το ψαλίδι σε κομμάτια. Ανάλογα με την ηλικία των παιδιών, κόβουμε σε 3, 4, 5, 6 ή και περισσότερα κομμάτια και ζητούμε από τα παιδιά να κατασκευάσουν μια σκακιέρα. Βοηθούμε - αν χρειαστεί - παρατηρώντας: α) ότι τα τετράγωνα πρέπει να είναι εναλλάξ μαύρα και λευκά και β) ότι ο αριθμός των τετραγώνων σε κάθετη ή οριζόντια, πρέπει να ισούται με οκτώ. Βοηθούμε τα μικρότερα παιδιά, να εντοπίσουν τις γωνίες και τις άκρες από τα κομμάτια που δίνουμε. Μπορεί να γίνει και με σκακιέρα MAT σε 1 κίνηση και αφού κατασκευάσουν το παζλ θα πρέπει να λύσουν και το πρόβλημα.

18. **TRAINAKI:** Χωρίζουμε τους μαθητές σε δύο ή περισσότερες ομάδες. Οι παίκτες της κάθε ομάδας κάθονται στη σειρά (ο ένας μπροστά από τον άλλο)



όπως τα βαγόνια ενός τραίνου. Ο Διαιτητής παίζει μία κίνηση σε σκακιέρα που δεν βλέπει κανείς. Ο πρώτος παίκτης (μηχανή) από κάθε ομάδα πηγαίνει και βλέπει την κίνηση που έπαιξε ο Διαιτητής. Στη συνέχεια η κάθε «μηχανή» ψιθυρίζει την κίνηση που είδε με όποιο τρόπο μπορεί (ενδιαφέρον έχει με αρχάριους παίκτες που δεν ξέρουν σκακιστική γραφή ή με παίκτες που μιλούν άλλες γλώσσες – Στο Πανευρωπαϊκό του Λιτοχώρου το 1999 που το έπαιξα με πρωταθλητές την κίνηση τη μετέδιδαν με ... παντομίμα!). Το τελευταίο «βαγόνι» παίζει στη σκακιέρα της ομάδας του ...ότι άκουσε. Στη συνέχεια το τελευταίο βαγόνι γίνεται «μηχανή» οπότε και ελέγχει πόσο μέσα έπεσε!

## **ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ**

19. **ΦΥΤΕΥΤΟ ΣΑΧ:** Παίζεται και σε μαγνητική και σε μικρές σκακιέρες.

A) Μαγνητική σε ομάδες: Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ομάδες. Τοποθετούμε στη σκακιέρα μόνο το Βασιλιά και μερικά κομμάτια ίδιου χρώματος -π.χ. λευκά. Η μία ομάδα -π.χ. μαύρα, υποχρεωτικά φυτεύει κομμάτια με σκοπό να κάνει πάντα ΣΑΧ. Η άλλη ομάδα -π.χ. λευκά, υποχρεωτικά προστατεύει το ΣΑΧ με όποιο τρόπο μπορεί. Σκοπός της αμυνόμενης ομάδας να κερδίσει όσο ποιο πολλά κομμάτια των επιτιθέμενων μπορεί. Όταν φυτευτούν όλα τα κομμάτια (πίονια μπορούν να μη χρησιμοποιηθούν ή να παιχτούν μερικά) μετράμε τα κομμάτια που κέρδισε η αμυνόμενη ομάδα. Οι ομάδες έπειτα αλλάζουν ρόλο και ακολουθούμε την ίδια διαδικασία. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα κερδίσει περισσότερα κομμάτια.

B) Παραλλαγή σε μικρές σκακιέρες: Δύο ομάδες ή παίκτες (οι ομάδες έχουν περισσότερο ενδιαφέρον). Τοποθετούμε μόνο τους βασιλιάδες σε τυχαίες θέσεις στη σκακιέρα. Η μία ομάδα επιτίθεται η άλλη αμύνεται. Η επιτιθέμενη φυτεύει κομμάτια δίνοντας ΣΑΧ, μέχρι το τελευταίο (όλα και τα πίονια). Μπορεί μόνο γι' αυτό το σκοπό να φυτεύει και υποχρεωτικά δίνει ΣΑΧ σε κάθε κίνηση μέχρι το τελευταίο της κομμάτι (μπορεί να δίνει ΣΑΧ και από τα κομμάτια που είναι μέσα). Η αμυνόμενη μπορεί να φυτεύει ώστε να κάνει άμυνα ή να μετακινεί κομμάτι από μέσα από τη σκακιέρα μόνο εφόσον προστατεύει το ΣΑΧ. Όποιος φυτέψει όλα τα κομμάτια του από έξω, μπορεί να παίξει ελεύθερα. Ο άλλος θα πρέπει πρώτα να τελειώσει με το φύτεμα και μετά να κινήσει ελεύθερα. Αφού τελειώσει το παιχνίδι, οι παίκτες αλλάζουν ρόλους.

Σημείωση: Αφού τελειώσουν το «φύτεμα» μπορούν να συνεχίσουν κανονικά μέχρι το ΜΑΤ.

**20. NTOMINO ΣΙΜΟΥΛΤΑΝΕ:** Είναι σιμουλτανέ στο οποίο μεταδίδεται η κίνηση στην επόμενη σκακιέρα. Έτσι ότι φαγωθεί στην σκακιέρα 1 υποχρεωτικά θα πρέπει να αφαιρεθεί και στη 2. Ο παίκτης που το χάνει μπορεί να διαλέξει ποιο κομμάτι θα αφαιρέσει εφόσον έχει περισσότερα από ένα. Εάν δεν έχει αντίστοιχο κομμάτι, τότε δεν αφαιρεί τίποτα. Εάν ένα πιόνι προαχθεί στη σκακιέρα 3, τότε ότι έγινε υποχρεωτικά θα γίνει και στην 4 και θα τοποθετηθεί στη τελευταία οριζόντια όπου θέλει ο παίκτης που το προάγει. Η μετάδοση της κίνησης πρέπει να γίνεται πριν να παιχτεί η επόμενη κίνηση. Κίνδυνος όταν οι παίκτες θέλοντας να εκδικηθούν τον διπλανό παίζουν ότι να' ναι. Μοναδική και σημαντική ευκαιρία ο μαθητής να κερδίσει ή να φέρει νούλα με τον εκπαιδευτή παίζοντας στα ίσια. Ο εκπαιδευτής έχει το πλεονέκτημα όταν παίζει μόνο μία κίνηση σε κάθε σκακιέρα. Έτσι ότι κερδίσει μπορεί να το γλιτώσει στον επόμενο γύρο.

**21. ΣΤΡΑΤΙΩΤΑΚΙΑ:** Παίζεται μόνο με Στρατιωτάκια από την αρχική τους θέση. Όποιο φτάσει στο τέλος πρώτο κερδίζει την πρώτη «μάχη». Στη συνέχεια οι παίκτες αλλάζουν χρώμα και ξεκινούν πάλι μόνο που τώρα ο προηγούμενος νικητής αφαιρεί ένα Στρατιωτάκι και παίζει με ένα λιγότερο. Όποιος φτάσει πρώτος και πάλι αφαιρεί ακόμη ένα Στρατιώτη. Αυτό συνεχίζεται μέχρι τελικά κάποιος να μείνει με 3 στρατιωτάκια που είναι και ο τελικός νικητής.

**22. ΟΜΑΔΙΚΟ ΤΥΦΛΟ:** Χωρίζονται σε ομάδες (4 ατόμων). Η κάθε ομάδα έχει τη σκακιέρα μπροστά της και εκφωνεί την κίνηση που αποφασίζουν όλοι μαζί. Κάθε φορά την εκφωνεί και την παίζει ένας-ένας κυκλικά. Οι ομάδες δεν μπορούν να βλέπουν την σκακιέρα της αντίπαλης ομάδας. Εάν κάνουν λάθος πρόβλημα τους. Ο εκπαιδευτής

έχει μία σκακιέρα για διαιτησία. Παραλλαγή: η κάθε ομάδα να παίζει μόνο για τον εαυτό της.

23. **ΡΟΛΟΙ:** Παίζεται με 3 έως 9 μεγάλα παιδιά, τα οποία στέκονται γύρω από ένα τραπέζι όπου έχουμε τοποθετήσει μια σκακιέρα με στημένα τα κομμάτια της. Το παιδί που βρίσκεται μπροστά στα λευκά, παίζει μια κίνηση και το παιδί που στέκεται μπροστά στα μαύρα, απαντάει. Συνεχίζει το επόμενο παιδί με τα λευκά κτλ. Έτσι, ξεκινάει μια παρτίδα στην οποία τα παιδιά παίζουν το ένα μετά το άλλο, γυρνώντας γύρω-γύρω από το τραπέζι, με τη φορά που γυρίζουν οι δείκτες του ρολογιού. Όποιος παίζει, ενώ δεν είναι η σειρά του, ή κάνει αντικανονική κίνηση, ή παίζει με αντίθετο χρώμα, βγαίνει από το παιχνίδι. Όταν μείνουν 2 παίκτες, θα συνεχίσουν την παρτίδα κανονικά. Το παιχνίδι γίνεται ακόμη πιο ενδιαφέρον, αν βάλουμε περιορισμένο χρόνο σκέψης για κάθε κίνηση, π.χ. 3 δευτερόλεπτα.



## ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

24. **ΚΥΝΗΓΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥ:** Ανάλογα με το επίπεδο των συμμετεχόντων μπορεί να γίνει σκακιστικό κυνήγι θησαυρού με κρυψώνες που βρίσκονται από το λύση διαφόρων σκακιστικών προβλημάτων.

25. **ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ:** Στα περισσότερα παιδιά αρέσει να ζωγραφίζουν. Η ζωγραφική είναι η απεικόνιση της σκέψης τους και κυρίως της φαντασίας τους. Για να θεωρηθεί πετυχημένη αυτή η δραστηριότητα, πρέπει να προσφέρουμε τα κατάλληλα ερεθίσματα στη φαντασία του παιδιού. Το σκάκι, μέσα στη μακραίωνη ιστορία του, έχει να επιδείξει ποικίλες παραστάσεις και μορφές όπως μικροκατασκευές, χαρακτηριστικά, αλλά και γελοιογραφίες ή πίνακες ζωγραφικής. Στα παιδιά οφείλουμε να τα παρουσιάσουμε στα πλαίσια μιας ολοκληρωμένης διδασκαλίας (με φωτογραφίες,



σλάιντς, βίντεο). Αυτό, θα τα γοητεύσει και θα πλουτίσει τη φαντασία τους. Εκτός από τις παραστάσεις, θα πρέπει να κινήσουμε κι εμείς τη φαντασία του παιδιού. Ένα παράδειγμα από την εμπειρία μας: ζητήσαμε από τα παιδιά να πάρουν στα χέρια τους ένα κομμάτι του σκακιού και να το ξαναπλάσουν σε ότι αυτό τους θύμιζε - σα να ήταν από ζυμάρι. Όσον αφορά στο σχήμα του μας είπαν ότι η Βασίλισσα μοιάζει με αστέρι, χριστουγεννιάτικο δέντρο ή μαρκαδόρο, ο Αξιωματικός με πύραυλο ή πορτατίφ ή υποβρύχιο, ο Στρατιώτης με παιδάκι, ο Πύργος με το Λευκό Πύργο ή με μασέλα, ο Βασιλιάς με

νοσοκομείο ή πρίγκιπα, ο Ίππος με τσίρκο και άλλα. Όσον αφορά στο ρόλο τους, μας είπαν για το Βασιλιά ότι είναι παπάς ή προπονητής ή η δασκάλα τους, για το Στρατιώτη ότι είναι ο υπηρέτης ή ο ποδοσφαιριστής ή ο Ρομπέν των δασών. Έτσι έχουμε συλλέξει 250 περίπου ζωγραφιές, που τις παρουσιάζουμε σε σκακιστικές διοργανώσεις με τον τίτλο «ΤΟ ΣΚΑΚΙ ΜΕΣΑ ΑΠ' ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ».

**26. ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ – ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ:** Τα παιδιά χωρίζονται σε

ομάδες των 4 ή 5 ατόμων και αφού προετοιμαστούν, παρουσιάζουν η κάθε μία την παντομίμα της. Τα παιδιά γνωρίζουν τη δραματοποίηση, άλλα λιγότερο κι άλλα περισσότερο. Η παντομίμα είναι ένας τρόπος έκφρασης, όπου οι κινήσεις του σώματος και οι εκφράσεις του προσώπου παίζουν τον



πρωτεύοντα ρόλο. Με την παντομίμα, οποιοδήποτε γνωστικό αντικείμενο παίρνει φανταστικές διαστάσεις και γίνεται εκδήλωση της φαντασίας, της δημιουργικότητας και της κοινωνικότητας του παιδιού. Το σκάκι προσφέρει πολλά θέματα για δραματοποίηση, χωρίς να χρειάζεται η παρουσία της σκακιέρας, καθώς τα ίδια τα παιδιά «παίζουν» τους ρόλους των κομματιών. Αναφέρουμε, ενδεικτικά, μερικά από τα σκετς που μας παρουσίασαν ομάδες μαθητών: «το δικαστήριο» όπου τα Στρατιωτάκια δικάζαν το Βασιλιά τους, «το ασθενοφόρο» όπου -μετά από σφοδρή μάχη μεταξύ των κομματιών - έρχεται ένα ασθενοφόρο να παραλάβει τους τραυματισμένους, «οι εκλογές» όπου τα κομμάτια ψηφίζουν για τον αρχηγό τους, «η ταβέρνα» όπου οι Στρατιώτες μεθούν και ξεχνούν τον πόλεμο, «η βόλτα» όπου η Βασίλισσα πηγαίνει βόλτα με την άμαξα της και τη

συνοδεία της. Καλό είναι να υπάρχουν και διάφορα αντικείμενα, για να τα χρησιμοποιήσουν στην παντομίμα τους, π.χ. ένα καπέλο, μια σκούπα, κοντάρια και άλλα.

**27. ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ:** Αναπαριστάνουμε μια σκακιστική παρτίδα με ανθρώπινα κομμάτια. Τέτοιες εκδηλώσεις έχουν γίνει πολλές στο



εξωτερικό και δυστυχώς ελάχιστες στη χώρα μας. Τα παιδιά παίρνουν το ρόλο ενός κομματιού και, τοποθετημένα σε μια γιγάντια σκακιέρα, παίζουν μια

παρτίδα. Τις περισσότερες φορές, είναι απαραίτητο να ορίσουμε δύο παιδιά που στέκονται έξω και δίνουν διαταγή στα κομμάτια τους να παίξουν. Τα παιδιά που συμμετέχουν, καλό είναι να είναι ντυμένα ανάλογα, π.χ. άσπρες και μαύρες μπλούζες. Είναι μια παράσταση που απαιτεί πρόβες και συνοδεύεται από κατάλληλη μουσική (π.χ. το τραγούδι «το σκάκι» σε ποίηση Μ. Αναγνωστάκη). Ακόμη πιο

ολοκληρωμένη θα είναι, αν μπορούμε να φτιάξουμε κατάλληλες φορεσιές. Επίσης, μπορούμε να προμηθευτούμε



γιγάντια σκακιστικά κομμάτια (υπάρχουν στο εμπόριο) ή να τα φτιάξουμε μόνοι μας (πράγμα που απαιτεί γνώση και πολύ χρόνο). Η παράσταση είναι το επιστέγασμα της προσπάθειας των παιδιών και μια αξέχαστη εμπειρία για όλους.

The following text will not be seen after you upload your website, please keep it in order to retain your counter functionality

[Trackers](#)  
[Counter Help](#)