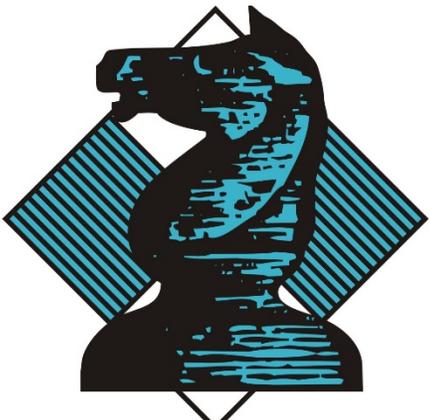


**B4. Σχέδιο Δράσης του Τμήματος - Θεματικός Κύκλος «Δημιουργώ και Καινοτομώ-
Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία**

ΕΡΓ2. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ			
Τίτλος	«Σκάκι, ένα εκπαιδευτικό και δημιουργικό παιχνίδι για όλους τους μαθητές Α΄ και Β΄ Γυμνασίου»		
Φορέας	ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ  Ελληνική Σκακιστική Ομοσπονδία		
Θεματική	Σχέδιο Δράσης του Τμήματος - Θεματικός Κύκλος «Δημιουργώ και Καινοτομώ-	Υποθεματική	Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	ΓΥΜΝΑΣΙΟ/ Α΄ ΚΑΙ Β΄		
Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου	Δεξιότητες του νου Δ1. Στρατηγική Σκέψη		

Σύντομη περιγραφή του Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων (έως 200 λέξεις)

Το Πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων με τίτλο: «Σκάκι, ένα εκπαιδευτικό και δημιουργικό παιχνίδι για όλους τους μαθητές Α΄ και Β΄ Γυμνασίου» αποτελεί μια απόπειρα παιδαγωγικής αξιοποίησης του σκακιού με στόχο την καλλιέργεια και ανάπτυξη των δεξιοτήτων του νου, όπως επίσης την ενίσχυση της δημιουργικότητας και της ενεργού εμπλοκής των μαθητών και μαθητριών του τμήματος.

Η υλοποίηση του προγράμματος αφορά τις δύο πρώτες τάξεις του Γυμνασίου. Αποτελεί συνέχεια προγράμματος του Δημοτικού.

Οι δραστηριότητες των εργαστηρίων είναι προσαρμοσμένες για όλους τους μαθητές χωρίς κανένα περιορισμό. Γράφτηκαν από τους εισηγητές Αγγελή Νικόλαο και Ντουντανιώτη Δημήτριο. Το πρόγραμμα εστιάζει στη σύνδεση του παιχνιδιού με τη στρατηγική σκέψη.

Παράλληλα, ωθεί τους μαθητές να συνεργαστούν σε ομάδες.

Στο πλαίσιο του Γυμνασίου, το σκάκι μπορεί να αποτελέσει μια εναλλακτική, διαφοροποιημένη εκπαιδευτική δραστηριότητα που απευθύνεται σε μαθητές και μαθήτριες, αναπτύσσεται εύκολα, χωρίς υψηλό κόστος και απαιτητικές υλικοτεχνικές υποδομές. Η συμμετοχή στο παιχνίδι και η αλληλεπίδραση με άλλα παιδιά δημιουργούν ένα ασφαλές και οριοθετημένο περιβάλλον, όπου ο σεβασμός στη διαφορετικότητα και η συνεργασία είναι θεμελιώδεις αξίες.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι η ισότιμη συμμετοχή και των δύο φύλων, η ενασχόληση των παιδιών ανεξάρτητα από την ηλικία ή το γνωστικό επίπεδό τους, ο σεβασμός στη διαφορετικότητα μέσω της αξιοποίησης του παιγνιώδους χαρακτήρα.

	Ακολουθία εργαστηρίων
<p>Εργαστήριο 1</p> <p>Τίτλος εργαστηρίου: Ας μάθουμε να γράφουμε μία παρτίδα. Γνωριμία με τη «σκακιστική γλώσσα» (σκακιστική σημειογραφία).</p> <p>1x45'</p> 	<p>Στο εργαστήριο αυτό, ο εκπαιδευτικός μαθαίνει στους μαθητές και εξηγεί αναλυτικά τους απλούς και συγχρόνως βασικούς συμβολισμούς της σκακιστικής σημειογραφίας. Επίσης παρουσιάζει ένα παρτιδόφυλλο (το φύλλο όπου καταγράφεται μία παρτίδα σκακιού) και τους εξηγεί διεξοδικά, όλες τις πληροφορίες που καταγράφονται σε αυτό. Διαχωρίζει τις έννοιες κολώνα και οριζόντια γραμμή, καθώς και αποσαφηνίζει τις συντεταγμένες στη σκακιέρα. Λύνονται πιθανές απορίες.</p> <p>Στο τέλος τα παιδιά δοκιμάζουν να καταγράψουν μία παρτίδα και τελικά αποκτούν την ευχέρεια να μπορούν να αποτυπώσουν μία παρτίδα σκακιού σε παρτιδόφυλλο. Η καταγραφή της παρτίδας γίνεται εν μέσω παιγνιώδους διαδικασίας, αφού όλα τα παιδιά συμμετέχουν στην καταγραφή παίζοντας παρτίδα.</p>

<p>Εργαστήριο 2</p> <p>Τίτλος εργαστηρίου: Ας μάθουμε τις βασικές έννοιες Ρουά/Σαχ, Ρουά Ματ.</p> <p>1x45'</p> 	<p>Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές τον σκοπό του παιχνιδιού του σκακιού και το πως τελειώνει μια παρτίδα και συζητάει με τα παιδιά για τον ρόλο και την αξία του Βασιλιά. Έπειτα, γίνεται ειδικά αναφορά σε καθεμιά από τις παρακάτω έννοιες Ρουά/Σαχ, Ρουά Ματ, ξεχωριστά, εξηγώντας με λεπτομέρεια τη καθεμιά και τις περιπτώσεις που υπάρχουν. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις καρτέλες με τις ασκήσεις που έχουν δημιουργηθεί στο φύλλο εργασίας, οι οποίες μπορούν να λυθούν σύμφωνα με τις γνώσεις που θα έχουν αποκτήσει οι μαθητές μέσα από το διδακτέο κεφάλαιο. Στη συνέχεια συζητούνται οι απαντήσεις που δόθηκαν και παρουσιάζονται οι σωστές λύσεις των ασκήσεων από τον εκπαιδευτικό, αναλύοντας τις λανθασμένες απαντήσεις των μαθητών, έτσι ώστε να κατανοηθούν σωστά οι διδακτέοι στόχοι από όλους τους μαθητές.</p>
<p>Εργαστήριο 3</p> <p>Τίτλος εργαστηρίου: Ας μάθουμε για την σημασία της αξίας των κομματιών!</p> <p>1x45'</p> 	<p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει (με φυσικό και απτικό ή ψηφιακό τρόπο) τα 6 σκακιστικά κομμάτια (Βασιλιάς, Βασίλισσα, Πύργος, Αξιωματικός, Ίππος, στρατιώτης) και συζητάει με τα παιδιά για τον ρόλο και για την αξία του κάθε κομματιού στην διάρκεια της σκακιστικής παρτίδας. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις καρτέλες με τις ασκήσεις που έχουν δημιουργηθεί στο φύλλο εργασίας οι οποίες μπορούν να λυθούν σύμφωνα με τις γνώσεις που θα αποκτήσουν οι μαθητές μέσα από το κεφάλαιο. Στη συνέχεια συζητούνται οι απαντήσεις που δόθηκαν και παρουσιάζονται οι σωστές λύσεις των ασκήσεων από τον εκπαιδευτικό αναλύοντας τις λανθασμένες απαντήσεις των μαθητών, ώστε να κατανοηθούν σωστά οι στόχοι που είχαν τεθεί στη αρχή του κεφαλαίου για όλους τους μαθητές.</p>
<p>Εργαστήριο 4</p> <p>Τίτλος εργαστηρίου <u>Ας μάθουμε με ποιους τρόπους είναι δυνατό να λήξει μία παρτίδα ισοπαλία!</u></p> <p>1x45'</p> 	<p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει μέσω πρακτικών παραδειγμάτων και καταφέρνει να εξηγήσει όλα τα είδη ισοπαλίας στο σκάκι στα παιδιά (αναφέρονται αναλυτικά και με απλότητα στην ύλη). Λύνει όσες απορίες προκύπτουν.</p> <p>Τα παιδιά στην αίθουσα μπορούν να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό τους), με σκοπό να προσπαθήσουν να απαντήσουν με ομαδική συνεργασία τις ερωτήσεις που ακολουθούν. Όλες οι ερωτήσεις ανήκουν στην ύλη του εργαστηρίου.</p>

	<p>Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια.</p>
<p>Εργαστήριο 5 Τίτλος εργαστηρίου</p> <p>Ας μάθουμε απλά μυστικά του σκακιού με την εφαρμογή των οποίων θα παίζουμε πολύ καλύτερα!</p> <p>1x45'</p> 	<p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει κομβικές στρατηγικές έννοιες για τις σκακιστικές μάχες (έλεγχο στο κέντρο, καλύτερη ανάπτυξη, πλεονέκτημα στο χώρο, κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά, υλική υπεροχή). Οι έννοιες αναφέρονται αναλυτικά στην ύλη. Εξηγεί διεξοδικά τι σημαίνει κάθε ένα από αυτά τα πλεονεκτήματα με πρακτικά παραδείγματα. Επίσης λύνει τυχόν απορίες.</p> <p>Τα παιδιά στην αίθουσα μπορούν να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό τους), με σκοπό να προσπαθήσουν να απαντήσουν με ομαδική συνεργασία τις ερωτήσεις που τους δίνονται. Όλες οι ερωτήσεις ανήκουν στην ύλη του εργαστηρίου. Η ανάπτυξη της συνεργατικότητας είναι κυρίαρχη.</p> <p>Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια</p>
<p>Εργαστήριο 6 Τίτλος εργαστηρίου:</p> <p>Τίτλος: Α) Ας παίζουμε παρτίδα σκακιού ομάδων!</p> <p>Β) Η νικήτρια ομάδα ας επιλέξει τη σχεδίαση της μπλούζας της σκακιστικής ομάδας του σχολείου!</p> <p>Γ) Ενημέρωση για προτεινόμενους σκακιστικούς ιστότοπους</p> <p>1x45'</p> 	<p>Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να εφαρμόσουν όλες τις γνώσεις τις οποίες έχουν αποκτήσει όπως και τις συμβουλές που τους έχουν δοθεί, στο πρωτάθλημα ομάδων.</p> <p>Συνεργάζονται λοιπόν σε ομάδες για να πετύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Ο υπεύθυνος για το Πρόγραμμα, θα εξηγήσει στα παιδιά ότι εφόσον το επιθυμούν μπορούν να συμμετέχουν με το σχολείο τους σε μαθητικούς-ομαδικούς (μεταξύ σχολείων) αγώνες σκακιού στο νομό τους. Στους αγώνες αυτούς, οι παίκτες που θα απαρτίζουν την ομάδα σκακιού, θα φορούν την εμφάνιση (μπλούζα) του σχολείου. Επιπλέον η συνεργατικότητα των παιδιών αναπτύσσεται και κατά την προσπάθειά τους, να σχεδιάσουν την εμφάνισή τους για το σχολείο. Ιδιαίτερη σημασία έχει η διάδραση μεταξύ των μελών της νικήτριας ομάδας, η συνεργασία, η συζήτηση και η τελική λήψη αποφάσεων με δημοκρατικό τρόπο (για την επιλογή του τελικού σχεδίου). Πρόκειται για τη σκακιστική εμφάνιση του σχολείου! Ο καθηγητής αφιερώνει περίπου 5-10 λεπτά για να ενημερώσει τους μαθητές και για την εγγραφή όσων επιθυμούν σε σκακιστικούς ιστότοπους.</p>
<p>Εργαστήριο 7 Τίτλος εργαστηρίου:</p>	<p>Στο εργαστήριο με τίτλο «Ας Αξιολογήσουμε» οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να αναλύσουν και να συζητήσουν τα</p>

<p>Ας αξιολογήσουμε το Πρόγραμμα που συμμετείχαμε!</p> <p>1x45'</p> 	<p>πλεονεκτήματα και τις αδυναμίες των διαφόρων δραστηριοτήτων που περιλαμβάνει το πρόγραμμά μας. Θα καλούνται να αναδείξουν τα στοιχεία που τους ενδιέφεραν ιδιαίτερα και τους ενέπνευσαν, καθώς και αυτά που βρήκαν πιο δύσκολα και απαιτητικά.</p> <p>Σε αυτό το εργαστήριο, θα επιδιώξουμε να δημιουργήσουμε μια κουλτούρα αξιολόγησης και αποτίμησης που θα μας βοηθήσει να βελτιώσουμε τα εκπαιδευτικά εργαστήριά μας. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι μαθητές θα συμπληρώσουν ένα φύλλο αξιολόγησης, όπου θα καταγράψουν τις παρατηρήσεις και τις σκέψεις τους.</p> <p>Στόχος μας είναι να ανακαλύψουμε πώς μπορούμε να βελτιώσουμε το πρόγραμμά μας και να διασφαλίσουμε ότι οι δραστηριότητες μας ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών μας. Επιδιώκουμε να δημιουργήσουμε μια εμπειρία μάθησης που θα είναι εμπνευσμένη και ενδιαφέρουσα για κάθε μαθητή, προωθώντας την ανάπτυξη τους στο πλήρες τους δυναμικό.</p> <p>Μέσα από την αναστοχαστική αυτή διαδικασία, θα βελτιώσουμε το πρόγραμμά μας και θα εξασφαλίσουμε ότι η εκπαίδευσή μας παρέχει τις καλύτερες ευκαιρίες για την εκπόνηση και την πρόοδο των μαθητών μας στο σχολικό περιβάλλον μας</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Περιγραφή βασικού θεωρητικού πλαισίου υποστήριξης του προγράμματος (Έως 300 λέξεις)

Η παιδαγωγική/διδασκτική αξία του σκακιού έχει αναγνωριστεί παγκοσμίως και αποτελεί ένα πολύτιμο εργαλείο για την πνευματική και διανοητική ανάπτυξη των παιδιών. Πολλά εκπαιδευτικά συστήματα έχουν εντάξει τη διδασκαλία και την ενασχόληση των παιδιών με το σκάκι στην σχολική καθημερινότητα. Οι δεξιότητες που καλλιεργούνται είναι:

Ανάπτυξη διανοητικών δεξιοτήτων

Το σκάκι ενισχύει την ανάπτυξη των διανοητικών ικανοτήτων των παιδιών. Παίζοντας σκάκι, τα παιδιά εκγυμνάζουν τη συγκέντρωση και την παρατηρητικότητα τους, ενώ μαθαίνουν να λαμβάνουν σωστές αποφάσεις και να συνειδητοποιούν τις συνέπειες αυτών. Επιπλέον, αναπτύσσουν τη μνήμη τους και την ικανότητα ανάκλησης και αξιοποίησης κανόνων. Το σκάκι προσφέρει επίσης την καλλιέργεια της χωροαντιληπτικής ικανότητας, καθώς και την ανάπτυξη δεξιοτήτων στρατηγικής, σχεδιασμού, επίλυσης προβλημάτων και ορθολογικής σκέψης

Καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων και στάσεων

Μέσα από το σκάκι, τα παιδιά εκπαιδεύονται στις κοινωνικές δεξιότητες και την ευγένεια. Η συμμετοχή στο παιχνίδι και η αλληλεπίδραση με άλλα παιδιά δημιουργούν ένα ασφαλές και οριοθετημένο περιβάλλον, όπου το σεβασμός στη διαφορετικότητα και η συνεργασία είναι θεμελιώδεις αξίες. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι η ισότιμη συμμετοχή και των δύο φύλων, η ενασχόληση των παιδιών ανεξάρτητα από την ηλικία ή το γνωστικό επίπεδό τους, ο σεβασμός στη διαφορετικότητα μέσω της αξιοποίησης του παιγνιώδους χαρακτήρα για την ένταξη μαθητών με μαθησιακές ή συμπεριφορικές δυσκολίες, η καλλιέργεια της ευγενούς άμιλλας και του αθλητικού ιδεώδους μέσω της συμμετοχής σε αθλητικές διοργανώσεις.

Ενθάρρυνση της δημιουργικότητας

Μέσα από το σκάκι, τα παιδιά αναπτύσσουν τη δημιουργικότητά τους. Η φαντασία και η έμπνευση είναι απαραίτητα για την εξεύρεση καινοτόμων λύσεων και προσεγγίσεων σε κάθε νέο παιχνίδι.

Συνοψίζοντας, το πρόγραμμα «Σκάκι, ένα εκπαιδευτικό και δημιουργικό παιχνίδι για όλους τους μαθητές Α΄ και Β΄ Γυμνασίου» αποτελεί μια πολύτιμη ευκαιρία για τα παιδιά να εξερευνήσουν και να εμπλουτίσουν τις δεξιότητές τους. Αυτό το πλούσιο παιχνίδι προσφέρει μια μοναδική διαδικασία μάθησης και ανάπτυξης, ενισχύοντας το νου και την δημιουργικότητα κάθε παιδιού.

Προσβασιμότητα

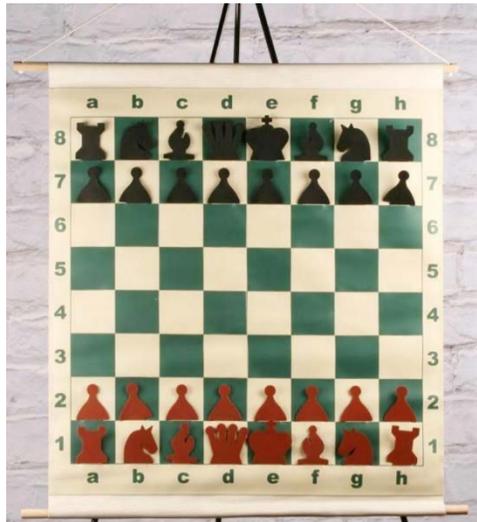
Οι δραστηριότητες και τα υλικά των εργαστηρίων είναι προσβάσιμα σε όλους τους μαθητές και σε όλες τις μαθήτριες ανεξάρτητα από το γνωστικό τους επίπεδο ή την πρότερη ενασχόλησή τους με το σκάκι. Χρειάζεται μόνο η αγορά σκακιερών (εξαρτάται από τον αριθμό των παιδιών που συμμετέχουν), η οποία είναι χαμηλού κόστους.

Η φύση, μάλιστα, του ίδιου του παιχνιδιού/πνευματικού αθλήματος καθιστά εφικτή τη συμμετοχή παιδιών με εκπαιδευτικές ιδιαιτερότητες και μαθησιακές ανάγκες.

Δυνατότητα επέκτασης

Όπως περιγράφεται στα εργαστήρια, ο εκπαιδευτικός μπορεί να συνδυάσει το παρόν πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων με τη διοργάνωση παρτίδων σκακιού μεταξύ των παιδιών του τμήματός του. Μέσω του παιχνιδιού, τα παιδιά καλλιεργούν τις δεξιότητες της κριτικής και αναλυτικής σκέψης, ενώ ενισχύεται η συγκέντρωση και η συμμετοχικότητά τους. Επιπλέον, αν υπάρχουν μαθητές και μαθήτριες που γνωρίζουν ήδη το παιχνίδι καλά ή είναι αθλητές/-τριες κάποιου σκακιστικού σωματείου, μπορεί ο εκπαιδευτικός να παροτρύνει τα παιδιά αυτά να κάνουν επίδειξη περισσότερο σύνθετων στρατηγικών εννοιών στους/στις συμμαθητές/-τριές τους.

Δυνατότητα επέκτασης μπορεί, επίσης, να υπάρξει μέσω της χρήσης ιστοτόπων που παρέχουν δωρεάν προσβάσιμο σκακιστικό υλικό. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία από ασκήσεις για εξάσκηση, οι οποίες είναι εφικτό να προβληθούν σε προβολικό μηχάνημα (projector) και να δουλευτούν ομαδικά στην τάξη. Εναλλακτικά, μπορεί ο εκπαιδευτικός να τις αποτυπώσει σε επιτοίχια μαγνητική σκακιέρα προπόνησης, ώστε να τις βλέπουν όλοι οι μαθητές του τμήματος



Εικόνα 1. Επιτοίχια σκακιέρα προπόνησης

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση του Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων με τίτλο: «Σκάκι, ένα εκπαιδευτικό και δημιουργικό παιχνίδι για όλους τους μαθητές Α΄ και Β΄ Γυμνασίου» γίνεται από τα παιδιά που συμμετέχουν στο έβδομο εργαστήριο, το οποίο περιγράφεται αναλυτικά παρακάτω. Τέλος ο εκπαιδευτικός πραγματοποιεί την τελική αξιολόγηση του Προγράμματος, με την συμπλήρωση μία σύντομης ενημερωτικής έκθεσης για κάθε μαθητή μαζί με φωτογραφικό υλικό από την υλοποίηση των εργαστηρίων. Η δομή της ενημερωτικής έκθεσης είναι ελεύθερη να αναπτυχθεί από τον/την εκπαιδευτικό που θα υλοποιήσει τα εργαστήρια.

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ 21+

Δημιουργώ και Καινοτομώ
– Δημιουργική Σκέψη και
Πρωτοβουλία



Τίτλος Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων :
«Σκάκι, ένα εκπαιδευτικό και δημιουργικό παιχνίδι για όλους τους μαθητές Γυμνασίου»

Φύλλο εργασίας 1

Τίτλος: Ας μάθουμε να γράφουμε μία παρτίδα. Γνωριμία με τη «σκακιστική γλώσσα» (σκακιστική σημειογραφία).

Όπως η βιντεοσκόπηση ενός αγώνα οποιουδήποτε αθλήματος (π.χ. τένις, μπάσκετ κτλ.) αποτελεί ένα καταγεγραμμένο αρχείο της αθλητικής αναμέτρησης, έτσι και η καταγραφή μίας σκακιστικής παρτίδας, αποτελεί ένα αρχείο με το οποίο μπορούμε να αναπαραστήσουμε οποιαδήποτε στιγμή επιθυμούμε μία παρτίδα που παίχτηκε στο παρελθόν. Η σκακιστική σημειογραφία είναι απλή και με αυτή γίνεται καταγραφή όλων των κινήσεων (κάθε ένας εκ των δύο αντιπάλων καταγράφει τόσο τις κινήσεις της παράταξης των Λευκών, όσο και της παράταξης των Μαύρων). Με την σκακιστική σημειογραφία, ουσιαστικά καταγράφουμε σε κάθε κίνηση, σε ποιο τετράγωνο τοποθετήθηκε κάθε κομμάτι που παίχτηκε. Αφού η παρτίδα είναι εφικτό να καταγραφεί, υπάρχει η δυνατότητα ανάλυσης της παρτίδας από τους παίκτες (όπου ίσως εντοπίσουν κάποιες κινήσεις που έπαιξαν, αλλά ήταν λανθασμένες). Επιπλέον, μία συγκεκριμένη, πολύ ενδιαφέρουσα θέση (και όχι ολόκληρη η παρτίδα) μπορεί να καταγραφεί και να αναλυθεί μελλοντικά.

Αρχικά , ο συμβολισμός κάθε κομματιού παρουσιάζεται στον παρακάτω πίνακα, ενώ ακολουθεί και ένα παράδειγμα παρτιδόφυλλου (πρόκειται για το φύλλο στο οποίο καταγράφεται η σκακιστική σημειογραφία). Τόσο ο παίκτης/η παίκτρια με τα Λευκά, όσο και ο παίκτης/η παίκτρια με τα Μαύρα, έχει το δικό του, ατομικό, παρτιδόφυλλο στο οποίο καταγράφει τις κινήσεις.

Πίνακας 1: Βασικοί συμβολισμοί στην σκακιστική σημειογραφία

ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ	ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΚΟΜΜΑΤΙΟΥ	ΣΥΜΒΟΛΟ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ	ΑΓΓΛΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΚΟΜΜΑΤΙΟΥ	ΣΥΜΒΟΛΟ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ
	Βασιλιάς	P	King	K
	Βασίλισσα	B	Queen	Q
	Αξιωματικός	A	Bishop	B
	Ίππος	I	Knight	N
	Πύργος	Π	Rook	R
	Πιόνι	Δεν καταγράφεται με σύμβολο	Pawn	No symbol

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ ΣΤΗΝ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΣΗΜΕΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ	ΣΥΜΒΟΛΟ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ	ΑΓΓΛΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ	ΣΥΜΒΟΛΟ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ
ΜΙΚΡΟ ΡΟΚΕ	0-0	CASTLES KING'S SIDE	0-0
ΜΕΓΑΛΟ ΡΟΚΕ	0-0-0	CASTLES QUEEN'S SIDE	0-0-0
ΑΝ ΠΑΣΑΝ (Η' «ΕΝ ΔΙΕΛΕΥΣΕΙ»)	(e.p.)	EN PASSANT	(e.p.)
ΣΑΧ	+	CHECK	+
ΔΙΠΛΟ ΣΑΧ	++	DOUBLE CHECK	++
ΜΑΤ	#	CHECKMATE	#
ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΠΑΡΣΙΜΟ	x	CAPTURE	x
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ	1-0	WHITE WINS	1-0
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ	0-1	BLACK WINS	0-1
ΙΣΟΠΑΛΙΑ	1/2-1/2	DRAW	1/2-1/2

Εικόνα 1: Παράδειγμα παρτιδόφυλλου

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ:

ΟΜΙΛΟΣ: ΓΥΡΟΣ:

ΠΟΛΗ: ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΕΛΟ	ΧΡΟΝΟΣ ΣΚΕΨΗΣ
Λευκά:.....	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Μαύρα:.....	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
	1		21		41	
	2		22		42	
	3		23		43	
	4		24		44	
	5		25		45	
	6		26		46	
	7		27		47	
	8		28		48	
	9		29		49	
	10		30		50	
	11		31		51	
	12		32		52	
	13		33		53	
	14		34		54	
	15		35		55	
	16		36		56	
	17		37		57	
	18		38		58	
	19		39		59	
	20		40		60	

Υπογραφή Λευκών Υπογραφή Μαύρων Υπογραφή Διαιτητή

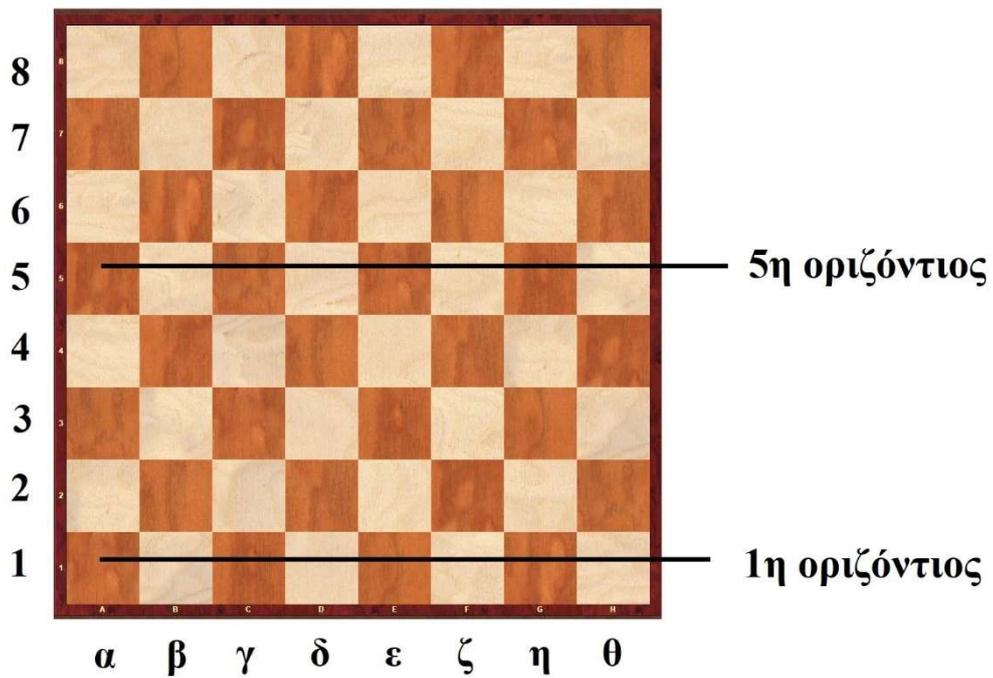
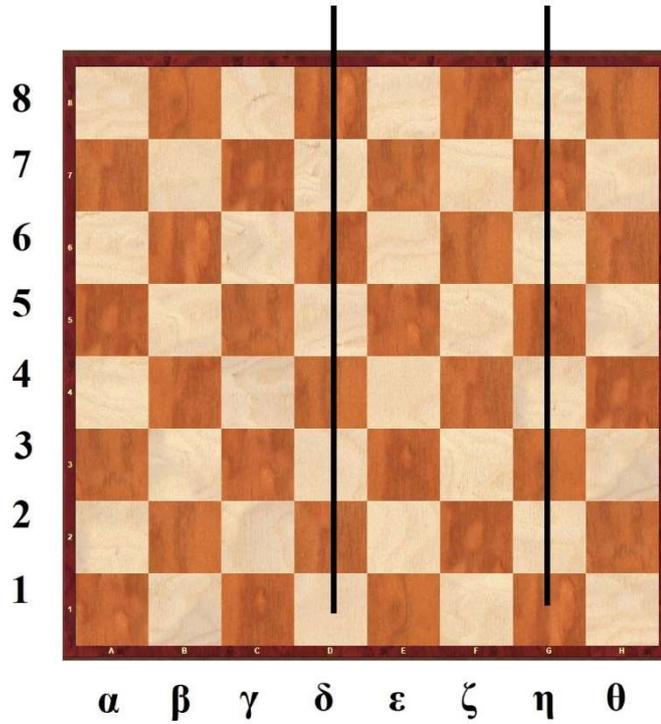
Οι αριθμοί 1-60 υποδεικνύουν την κίνηση, π.χ. το νούμερο 26, θα έχει στο διπλανό του κελί την 26^η κίνηση (της παρτίδας) των Λευκών (κολώνα Λευκών), ενώ στην κολώνα των Μαύρων θα έχει την 26^η κίνηση της παράταξης των Μαύρων. Οι έννοιες ΕΛΟ, καθώς και η καταγραφή του χρόνου σκέψης κάθε παίκτη, αν και εμφανίζονται στο παραπάνω παρτιδόφυλλο, δεν αποτελούν έννοιες που καλούνται να μάθουν οι μαθητές στο παρόν Πρόγραμμα.

Η σκακιστική σημειογραφία στηρίζεται στο γεγονός ότι κάθε τετράγωνο στη σκακιέρα αναπαρίσταται πολύ εύκολα με συντεταγμένες. Όπως φαίνεται στην εικόνα 2 η σκακιέρα αποτελείται από οκτώ κολώνες και οκτώ οριζοντίους. Κολώνα ή κάθετος είναι συνώνυμα στη σκακιστική βιβλιογραφία. Οριζόντια ή γραμμή ή οριζόντια γραμμή είναι

επίσης, συνώνυμα. Η συντεταγμένη κάθε τετραγώνου είναι η περιγραφή του αναφέροντας πρώτα το γράμμα της κολώνας και μετά τον αριθμό της οριζοντίου.

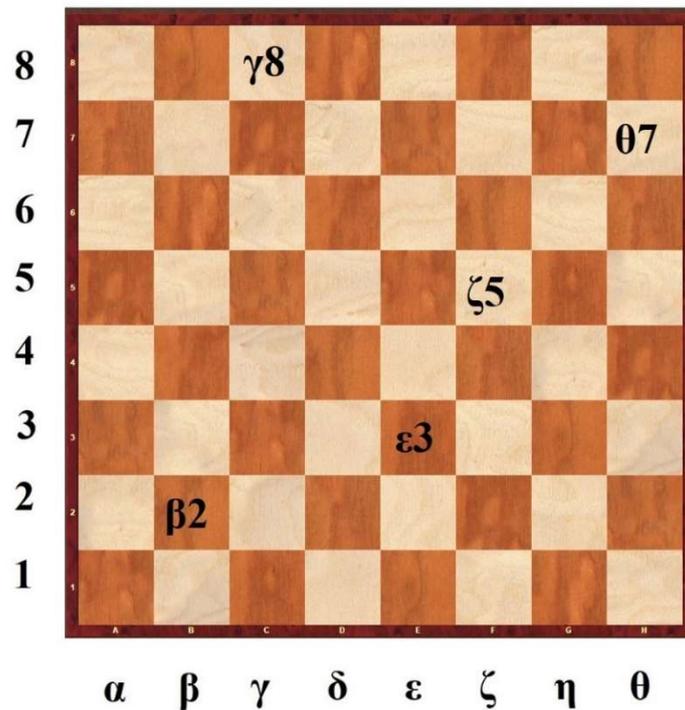
Εικόνα 2: Οι κολώνες και οι οριζόντιες στη σκακιέρα

Κολώνα δ Κολώνα η



Παραδείγματα ονομασίας τετραγώνων παρουσιάζονται στο επόμενο διάγραμμα.

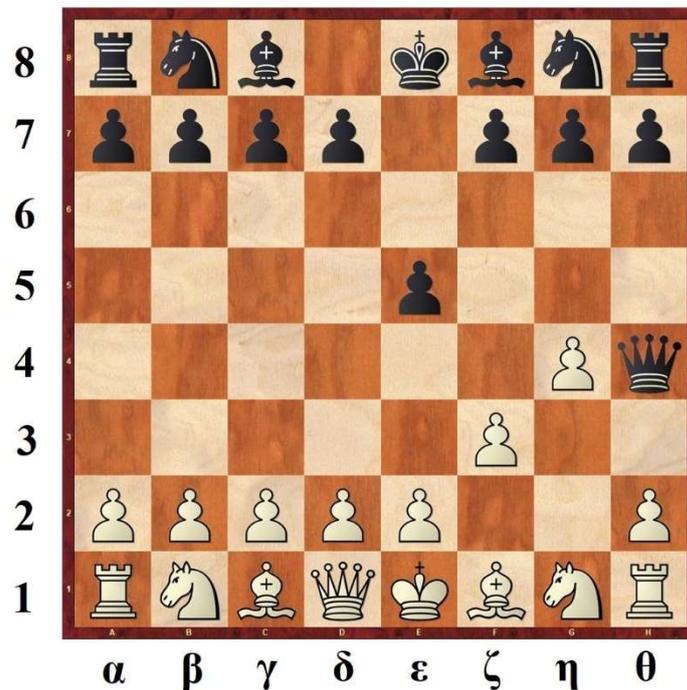
Διάγραμμα 1



Χαρακτηριστικό παράδειγμα για να γίνει κατανοητή η σκακιστική γραφή είναι το εξής. Η πιο σύντομη παρτίδα στο σκάκι (μέχρι να γίνει ματ ο αντίπαλος Βασιλιάς), είναι μόλις δύο κινήσεις. Η τελική εικόνα ματ παρουσιάζεται στο επόμενο διάγραμμα.

ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
1	ζ3	ε5
2	η4	Bθ4#

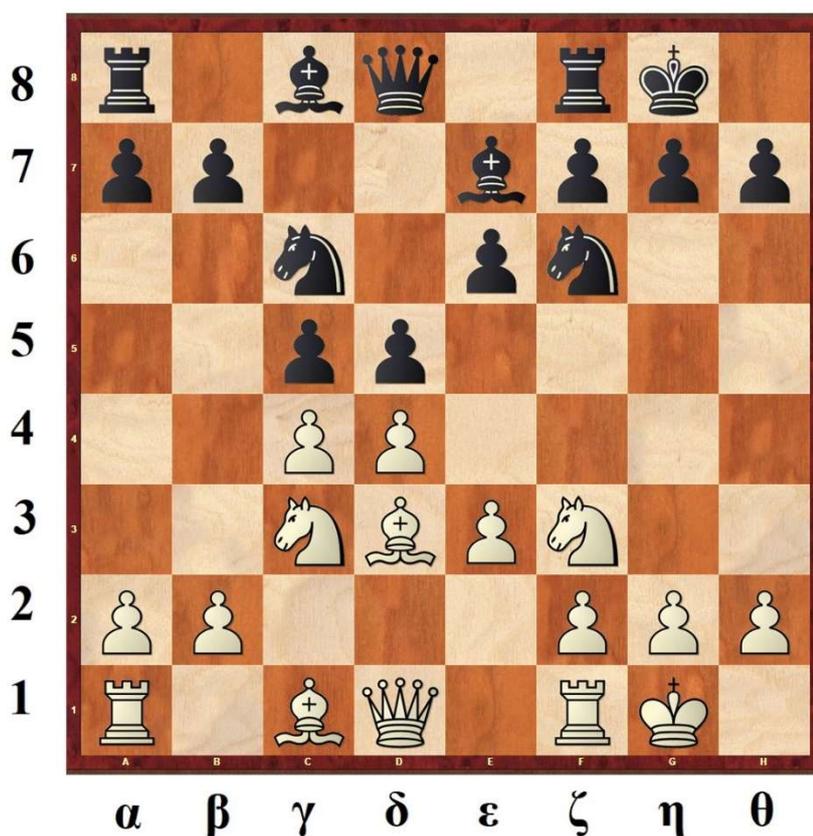
Διάγραμμα 2



Είναι σαφές ότι στην περίπτωση των πιονιών, δεν εισάγουμε γράμμα στη σκακιστική γραφή, απλά γράφουμε το τετράγωνο στο οποίο καταλήγει το πiónι. Αντίθετα, όταν στη δεύτερη κίνηση έπαιξε η μαύρη Βασίλισσα, χρησιμοποιήσαμε γράμμα (το Β) για να τη συμβολίσουμε.

Στο ακόλουθο παράδειγμα επεξηγείται το πάρσιμο, τόσο όταν ένας παίκτης κόβει με κομμάτι, όσο και όταν κόβει με πiónι. Στο διάγραμμα 3, το λευκό πiónι έκοψε το μαύρο πiónι στο τετράγωνο γ5 και μετά ο μαύρος αξιωματικός έκοψε το λευκό πiónι στο γ5. Καταγράφουμε τις κινήσεις αυτές μετά το διάγραμμα 3. Προκύπτει ο εξής κανόνας σκακιστικής γραφής. Όταν ένα πiónι πραγματοποιεί πάρσιμο, γράφουμε πάντα τη στήλη που βρισκόταν αρχικά (προτού το κόψιμο).

Διάγραμμα 3

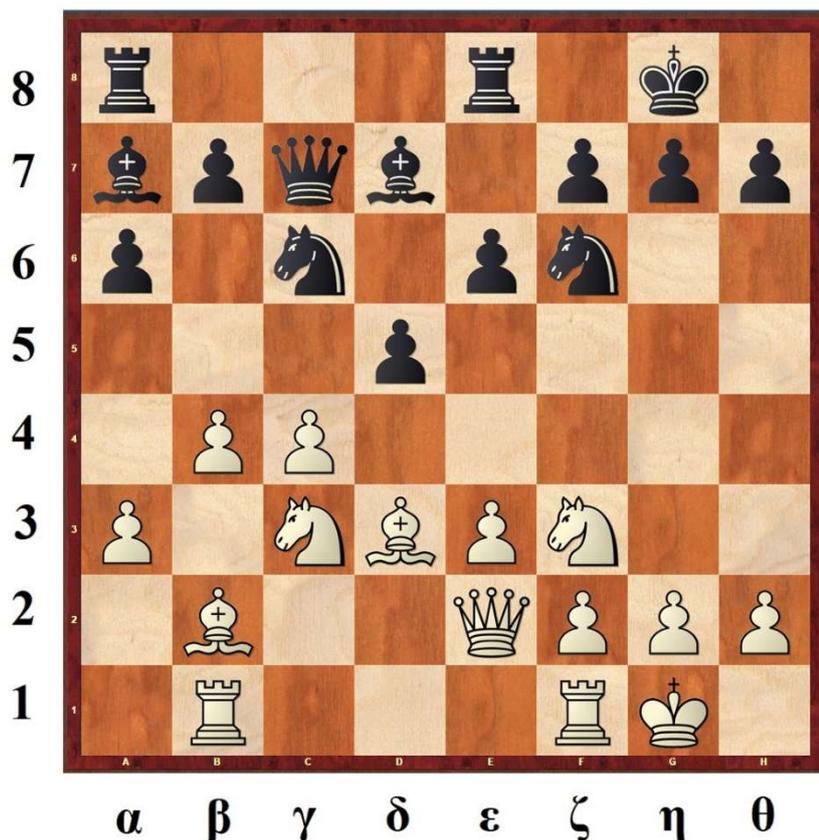


ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
8	δχγ5	Αχγ5

Κάποιες φορές τυχαίνει δύο ίδια κομμάτια, π.χ. δύο Πύργοι ή δύο Ίπποι της ίδιας παράταξης να έχουν τη δυνατότητα να τοποθετηθούν στο ίδιο τετράγωνο. Για το λόγο αυτό έχουμε προσαρμόσει τη σκακιστική γραφή, ώστε να είναι σαφές, ποιο από τα δύο ίδια κομμάτια μετακινήθηκε στο συγκεκριμένο τετράγωνο. Στο διάγραμμα 4 και οι δύο λευκοί Πύργοι μπορούν να μετακινηθούν στο τετράγωνο γ1, όπως αντίστοιχα και οι δύο μαύροι Πύργοι μπορούν να μετακινηθούν στο τετράγωνο δ8. Στις επόμενες κινήσεις ο

δεξιά λευκός Πύργος μετακινήθηκε στο τετράγωνο γ1 και ο αριστερά μαύρος Πύργος μετακινήθηκε στο τετράγωνο δ8. Δείτε μετά το διάγραμμα 4, με ποιο τρόπο καταγράφονται οι συγκεκριμένες κινήσεις.

Διάγραμμα 4

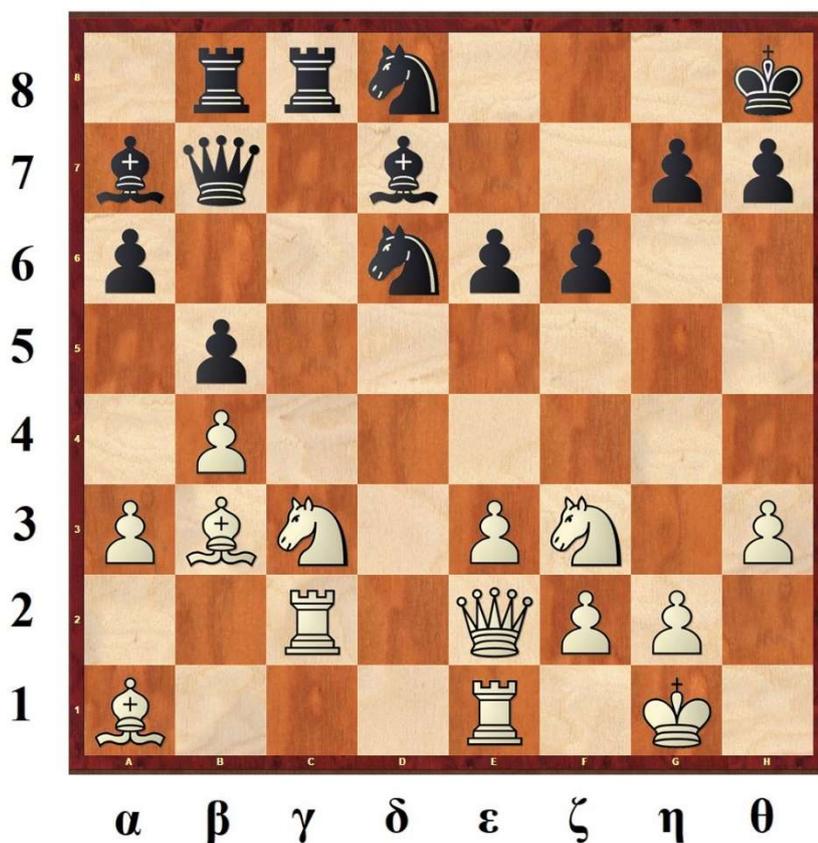


ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
14	Πζγ1	Παδ8

Η προσθήκη του γράμματος της κολώνας από την οποία ξεκίνησε την κίνηση του, τόσο ο λευκός Πύργος, όσο και ο μαύρος είναι χαρακτηριστική στην παραπάνω σημειογραφία. Το επιπλέον γράμμα καθιστά σαφή την πληροφορία για τον ποιο από τους δύο Πύργους εννοούμε.

Σε άλλες περιπτώσεις μπορεί να τύχει δύο κομμάτια να βρίσκονται στην ίδια κολώνα και να μπορούν να μετακινηθούν στον ίδιο προορισμό (στο ίδιο τετράγωνο). Στην περίπτωση αυτή δεν έχει νόημα να προσθέσουμε ως επιπλέον χαρακτήρα στη σημειογραφία την κολώνα, αφού και τα δύο ίδια κομμάτια βρίσκονται αρχικά στην ίδια κολώνα. Για να επιλυθεί το πρόβλημα, π.χ. όπως στο διάγραμμα 5 το οποίο ακολουθεί, χρησιμοποιούμε τον αριθμό της οριζοντίου από το οποίο ξεκινάει το κομμάτι.

Διάγραμμα 5



Οι δύο Ίπποι είναι προφανές ότι μπορούν να πάνε στο τετράγωνο ζ7. Για να καθορίσουμε ποιος από τους δύο Ίππους μετακινήθηκε στο ζ7, αρκεί να προσθέσουμε τον αριθμό 8 πριν τον τετράγωνο του προορισμού. Το 8 (πριν από το ζ7) υποδεικνύει ότι ο Ίππος ο οποίος βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα στην όγδοη οριζόντια (στο τετράγωνο δ8) μετακινήθηκε στο ζ7.

Ώρα για παιχνίδι: Τα παιδιά στην αίθουσα μπορούν να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό σκακιερών που διαθέτει ο χώρος), με σκοπό να παίξουν παρτίδες και να προσπαθήσουν να τις καταγράψουν σύμφωνα με τους κανόνες σκακιστικής σημειογραφίας που έμαθαν.

Προτεινόμενος χρόνος παιχνιδιού: 45 λεπτά (έχουν προηγηθεί άλλα 45 λεπτά με παρουσίαση της παραπάνω ύλης)

Φύλλο εργασίας 2

Τίτλος: Ας μάθουμε σκάκι: Ρουά/Σαχ , Ρουά ματ και Πατ!

Εισαγωγή:

Το σκάκι είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι που απαιτεί στρατηγική και κριτική σκέψη. Σε αυτήν την ενότητα, θα εξερευνήσουμε τρεις σημαντικές έννοιες: Ρουά/Σαχ , Ρουά Ματ και Πατ. Αυτοί οι όροι, είναι απαραίτητο να τους κατανοήσετε πριν ξεκινήσετε το σκακιστικό σας ταξίδι. Λοιπόν, ας αρχίσουμε!

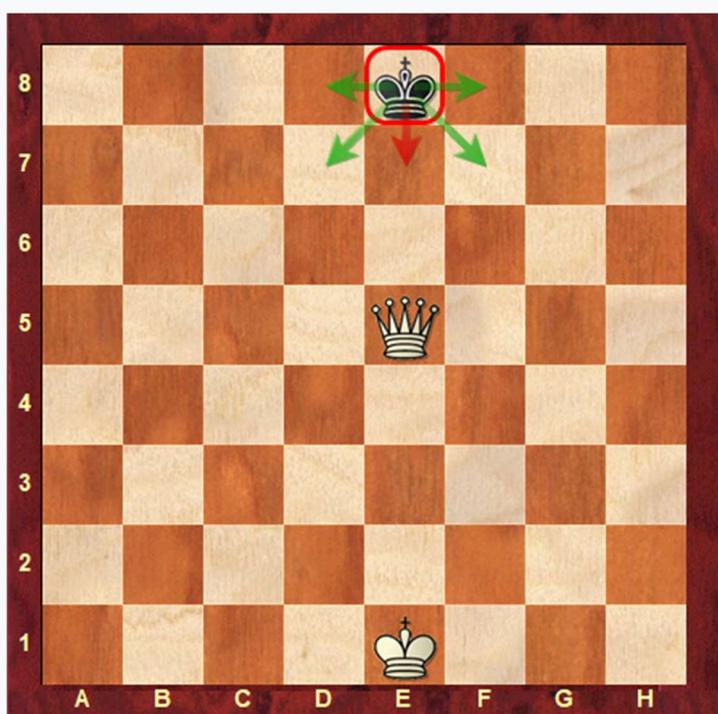
Ενότητα 1: Ρουά/Σαχ - Η προειδοποίηση!

Το Ρουά/Σαχ είναι μια κρίσιμη στιγμή στο σκάκι όταν ο Βασιλιάς ενός παίκτη δέχεται επίθεση από ένα κομμάτι του αντιπάλου. Είναι σαν ένα προειδοποιητικό σημάδι, που δείχνει ότι ο Βασιλιάς βρίσκεται σε κίνδυνο. Όταν ένας παίκτης λέει, «Ρουά/Σαχ», σημαίνει, «Πρόσεχε! Ο Βασιλιάς σου απειλείται!».

Κατά τη διάρκεια ενός Ρουά/Σαχ, ο παίκτης πρέπει να απαντήσει με ενάν από τους εξής τρεις τρόπους:

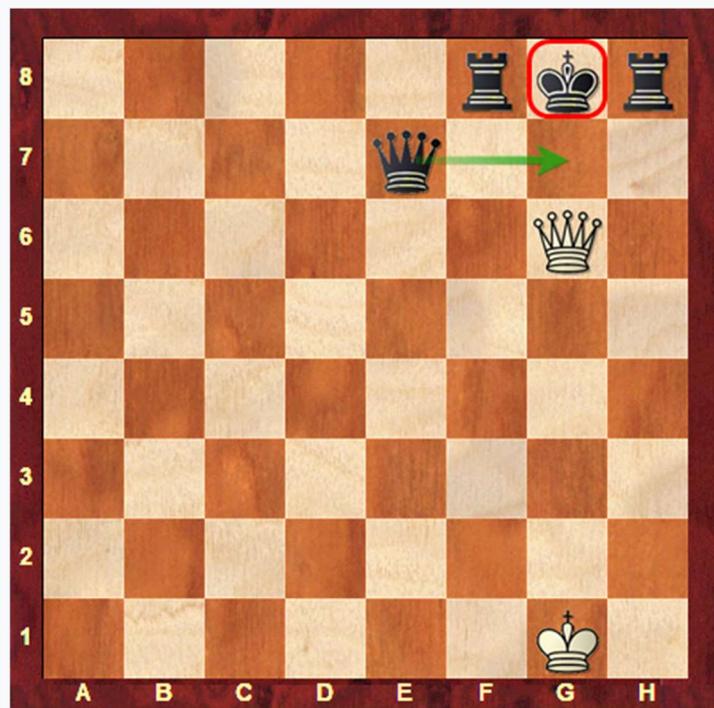
- 1) να μετακινήσει τον Βασιλιά του σε ένα ασφαλές τετράγωνο.

Διάγραμμα 6



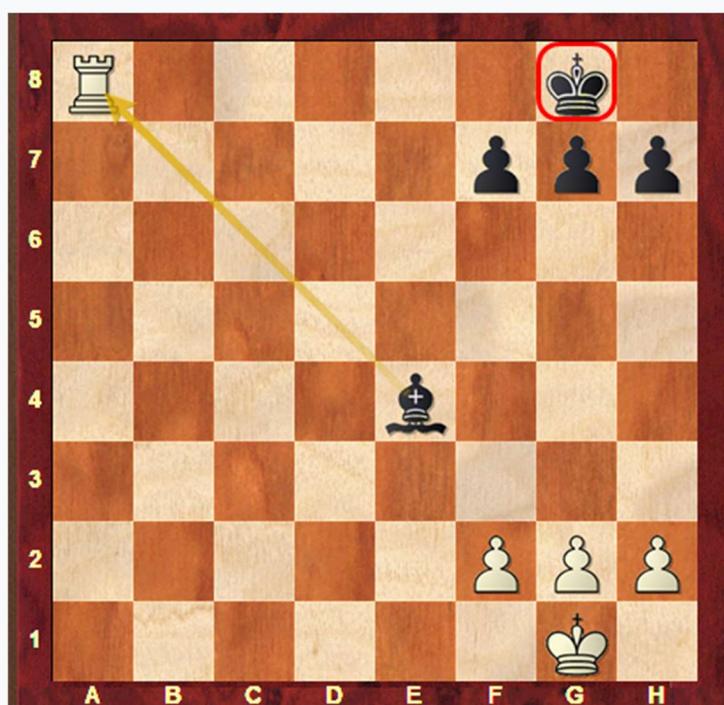
2) να χρησιμοποιήσει κάποιο κομμάτι του ως ασπίδα!

Διάγραμμα 7



3) να αιχμαλωτίσει το επιθετικό κομμάτι που πραγματοποιεί την απειλή στον Βασιλιά

Διάγραμμα 8



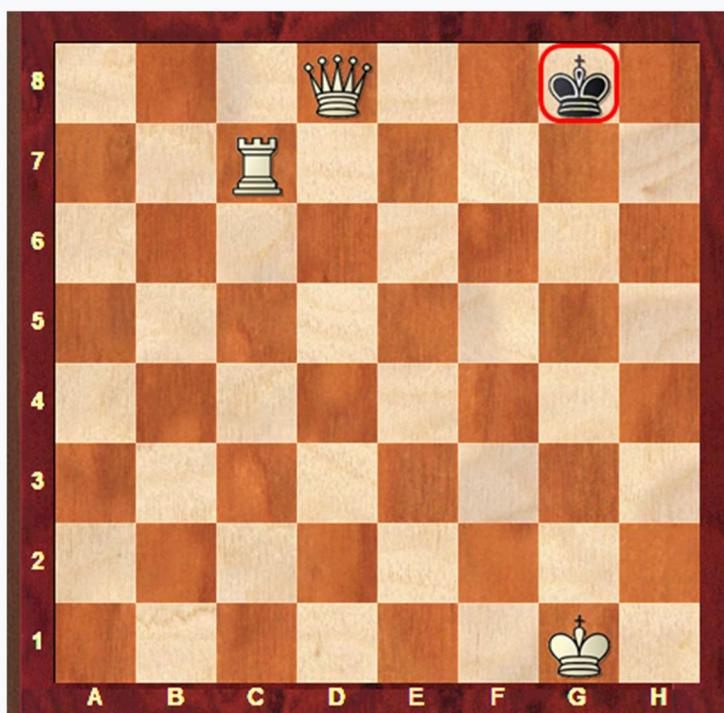
Θυμηθείτε, δεν μπορείτε να αφήσετε τον Βασιλιά σας υπό την αντίπαλη απειλή. Είναι σημαντικό να παραμένετε σε εγρήγορση και να προστατεύετε τον Βασιλιά σας από επιθέσεις!

Ενότητα 2: Ματ/Ρουά Ματ - Η απόλυτη νίκη!

Το Ματ είναι το πιο συναρπαστικό μέρος του σκακιού — είναι όταν ένας παίκτης οδηγεί τον Βασιλιά του αντιπάλου σε μια θέση από την οποία δεν μπορεί να ξεφύγει. Ο Βασιλιάς είναι παγιδευμένος και το παιχνίδι τελειώνει! Η παράταξη που πραγματοποιήσει το Ρουά Ματ κερδίζει την παρτίδα!

Για να πετύχετε ματ, πρέπει να σχεδιάσετε προσεκτικά τις κινήσεις σας. Συντονίστε τα κομμάτια σας για να επιτεθείτε στον Βασιλιά του αντιπάλου, περιορίζοντας τις οδούς διαφυγής του. Ο αντίπαλος πρέπει να υπερασπιστεί τον Βασιλιά του, αλλά αν δεν υπάρχει τρόπος να το κάνει ενώ βρίσκεται υπό απειλή (Ρουά/Σαχ), είναι Ματ και κερδίζεις το παιχνίδι!

Διάγραμμα 9

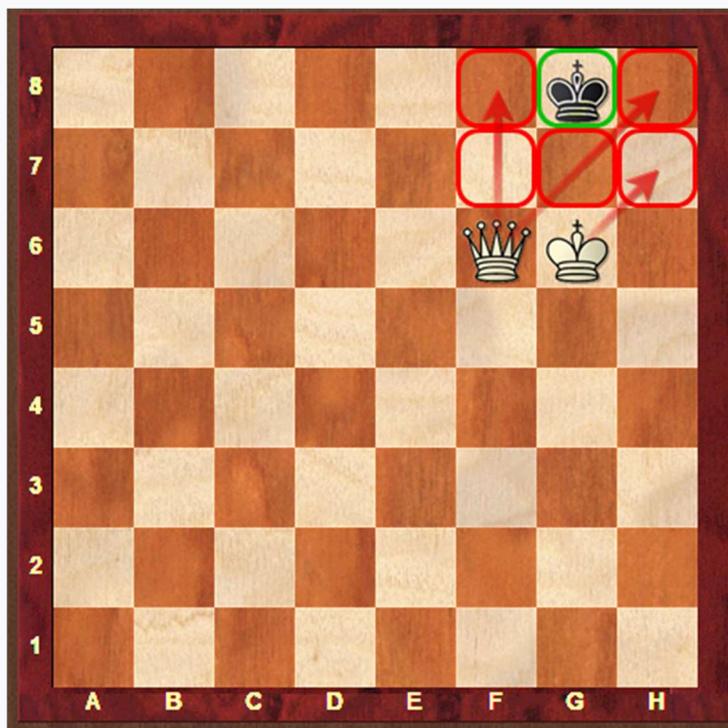


Ενότητα 3: Πατ - Μια δύσκολη ισοπαλία!

Το Stalemate ή Πατ είναι μια μοναδική κατάσταση όπου ένας παίκτης του οποίου είναι η σειρά να κινηθεί δεν έχει διαθέσιμες νόμιμες κινήσεις και ο Βασιλιάς του δεν είναι υπό απειλή (Ρουά/Σαχ). Τότε το παιχνίδι τελειώνει ως ισοπαλία, και κανένας παίκτης δεν κερδίζει.

Το Πατ έχει τις ρίζες του στο ότι στο σκάκι είσαι υποχρεωμένος να κανεις πάντα μια κίνηση και δεν έχεις το δικαίωμα να δώσεις την σειρά σου στον αντίπαλο. Αν και μπορεί να φαίνεται σαν μειονέκτημα, το Πατ μπορεί να σώσει έναν παίκτη από την ήττα όταν έχει λιγότερα κομμάτια ή βρίσκεται σε δύσκολη θέση.

Διάγραμμα 10



Στο παράπανω διάγραμμα, η θέση είναι Πατ εάν ο Μαύρος έχει την κίνηση! Σε περίπτωση που παίζει ο Λευκός μπορεί να κάνει Ρουά Ματ με μία κίνηση. Μπορείτε να βρείτε πως;

Συμπέρασμα:

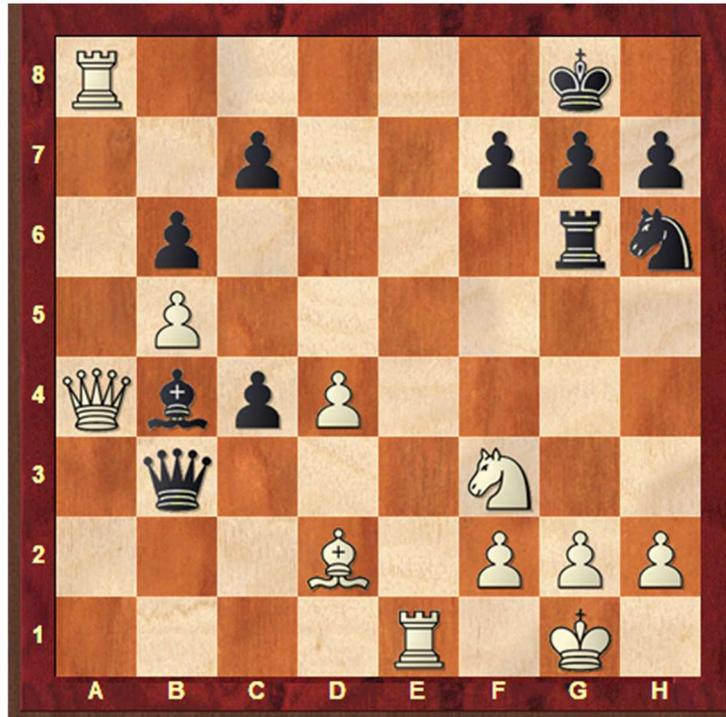
Το σκάκι δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι με κινούμενα κομμάτια. είναι μια μάχη στρατηγικής και προνοητικότητας. Κατανοώντας το Ρουά/Σαχ, το Ρουά Ματ και το Πατ, γίνεσαι καλύτερος σκακιστής.

Θυμηθείτε, το Ρουά/Σαχ σας προειδοποιεί για κίνδυνο, το Ρουά Ματ εξασφαλίζει τη νίκη και το τέλος της παρτίδας, ενώ το Πατ μπορεί να σας σώσει από μια δύσκολη κατάσταση ή να σας στερήσει μια νίκη από απροσεξία. Συνεχίστε την εξάσκηση, διασκεδάστε και απολαύστε τον συναρπαστικό κόσμο του σκακιού!

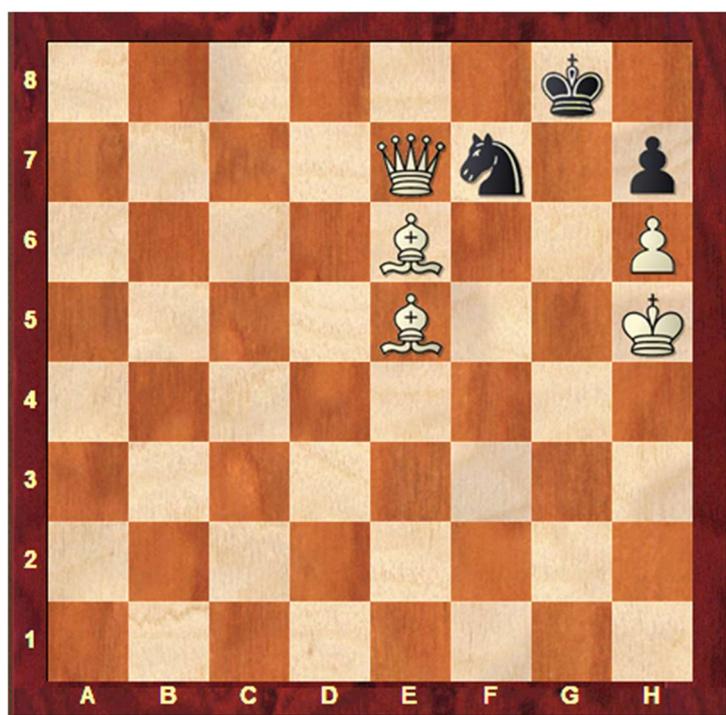
Ασκήσεις κατανόησης :

Στα τρία παρακάτω διαγράμματα είναι η σειρά του Μαύρου να κάνει κίνηση. Σημειώστε κάτω από το κάθε διαγράμμα, αν η θέση είναι Ρουά/Σαχ, Ματ ή Πατ.

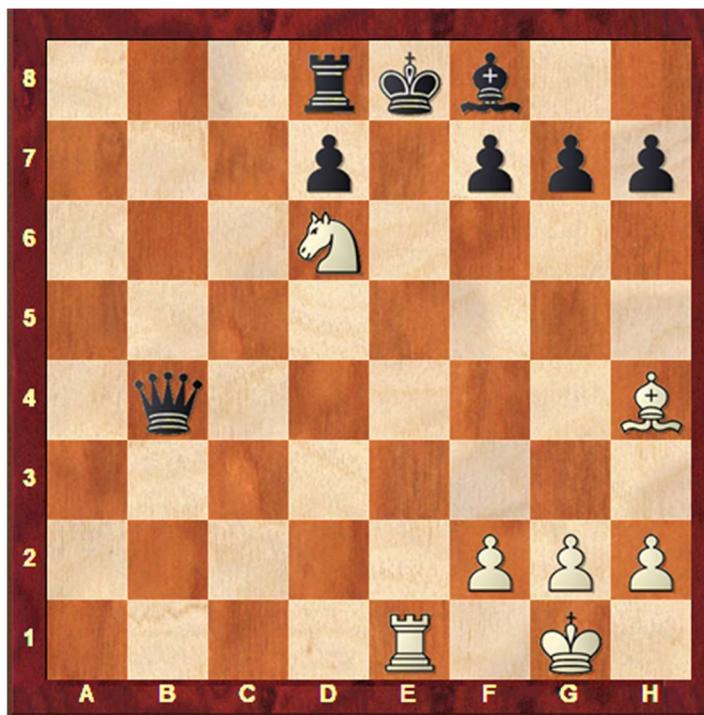
Διάγραμμα 11



Διάγραμμα 12



Διάγραμμα 13



Οι λύσεις των ασκήσεων βρίσκονται στο τέλος του εγχειριδίου (μετά το έβδομο εργαστήριο).

Φύλλο εργασίας 3

Τίτλος : Η σημασία της αξίας των σκακιστικών κομματιών!

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα διερευνήσουμε τις επιπτώσεις των αξιών των κομματιών του σκακιού και πώς αυτές διαμορφώνουν τη λήψη αποφάσεων στη σκακιέρα. Η κατανόηση της αξίας κάθε κομματιού συνεισφέρει, ώστε να ξεκλειδώσετε τα μυστικά ενός επιτυχημένου σκακιστικού ταξιδιού, όπου η στρατηγική και η δημιουργικότητα μπλέκονται για να δημιουργήσουν όμορφους συνδυασμούς.



Το πiónι - Βάζοντας τα θεμέλια

Το πiónι, που αποτιμάται σε 1 βαθμό, είναι ο πεζός στρατιώτης του στρατού σας. Αν και μικρό σε αξία, το πiónι είναι ζωτικής σημασίας για τον έλεγχο των βασικών τετραγώνων και τη δημιουργία των θεμελίων για την ανάπτυξη των κομματιών σας. Σκεφτείτε να ανταλλάξετε πiónια προσεκτικά για να πάρετε τον έλεγχο του κέντρου, να δημιουργήσετε αδυναμίες στη θέση του αντιπάλου σας ή να ανοίξετε γραμμές για να διεισδύσουν τα άλλα κομμάτια σας. Τέλος ένα πiónι μπορεί να μεταμορφωθεί και σε κάποιο άλλο κομμάτι αν φτάσει στο τέρμα της σκακιέρας (στην τελευταία οριζόντια, μέσα στο αντίπαλο στρατόπεδο)!



Ο Ίππος - Ο άρχοντας της εξαπάτησης

Με αξία 3 πόντων, η ευελιξία του Ίππου είναι η μεγαλύτερη δύναμή του. Η περίεργη κίνησή του σε σχήμα Γ του επιτρέπει να παρακάμπτει εμπόδια, καθιστώντας το ένα εξαιρετικό τακτικό κομμάτι.



Ο Αξιωματικός - Η διαγώνια δύναμη

Με 3 βαθμούς ως αξία, ο Αξιωματικός είναι ο ηγέτης της διαγώνιας κυριαρχίας. Οι κινήσεις μεγάλης εμβέλειας του δίνουν ισχυρό έλεγχο στα τετράγωνα του χρώματός του. Βελτιστοποιήστε τις δυνατότητές τους, τοποθετώντας τα πiónια σας σε τετράγωνα αντίθετου χρώματος (από αυτό που κινείται ο αξιωματικός σας). Η μόνη αδυναμία του αξιωματικού είναι ότι δε μπορεί να ελέγξει τετράγωνα άλλου χρώματος από αυτού που ξεκινάει την παρτίδα!



Ο Πύργος - Ο κυρίαρχος των ανοικτών γραμμών

Ο Πύργος, ο οποίος έχει αξία 5 πόντων (ο καθένας), είναι ισχυρή δύναμη κατά μήκος των οριζοντίων και καθέτων της σκακιέρας. Η δύναμη του Πύργου μεγαλώνει, όσο το παιχνίδι προχωράει και μένουν λιγότερα κομμάτια μέσα στη μάχη.



Η Βασίλισσα - Η πιο ισχυρή παρουσία

Στους εντυπωσιακούς 9 πόντους, η Βασίλισσα είναι η κορωνίδα του σκακιστικού σας στρατού. Η ευελιξία της, που συνδυάζει τη δύναμη του Πύργου και του Αξιωματικού, την κάνει ένα ανεκτίμητο κομμάτι. Ωστόσο, προσέξτε να μην την εκθέσετε υπερβολικά, καθώς μπορεί να γίνει πρωταρχικός στόχος για τον αντίπαλό σας.



Ο Βασιλιάς - Ο Φύλακας του Βασιλείου σας

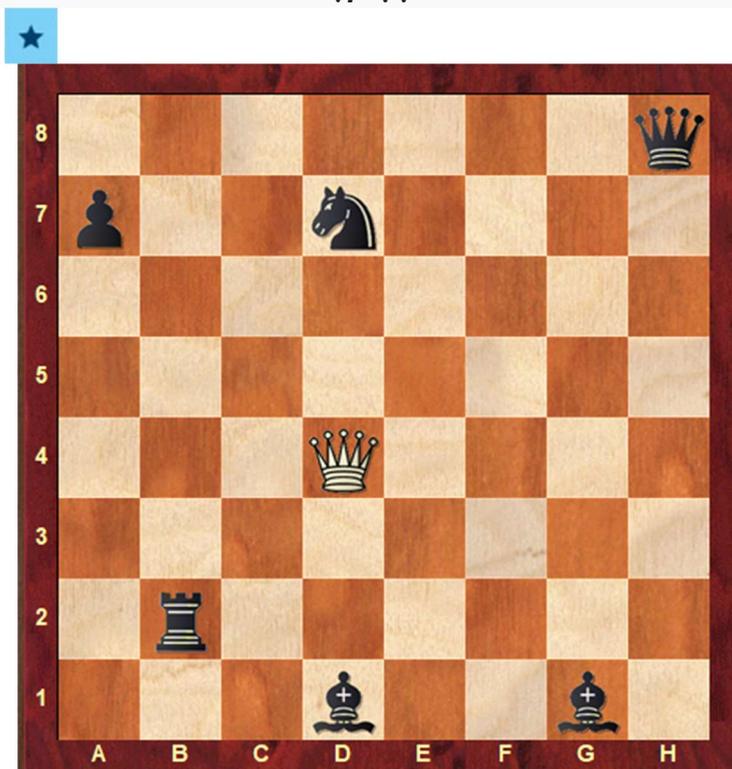
Αν και δεν έχει οριστεί τιμή (νούμερο) πόντων, ο Βασιλιάς είναι η καρδιά και η ψυχή του σκακιστικού σας βασιλείου. Προστατέψτε τον με κάθε κόστος, ειδικά κατά το τέλος του παιχνιδιού, όταν μεταμορφώνεται σε ενεργό συμμετέχοντα, βοηθώντας τα πόνια σας στο ταξίδι τους προς την προώθηση και συμβάλλοντας στις απειλές ματ.

Συμπέρασμα

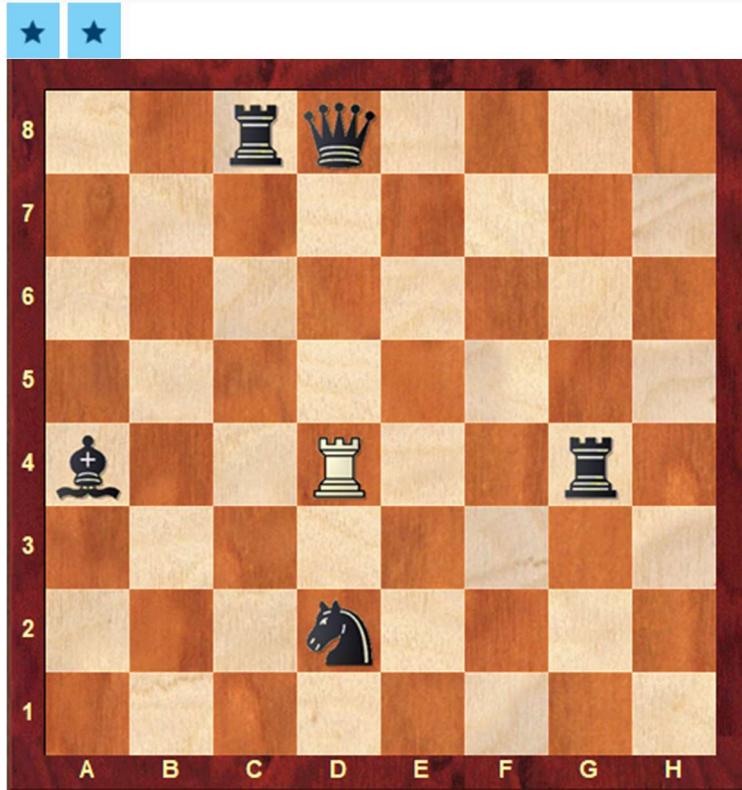
Συγχαρητήρια, επίδοξοι σκακιστές! Εξερευνήσατε σε αυτό το κεφάλαιο τη στρατηγική σημασία της αξίας των κομματιών. Κατανοώντας την αξία και τις δυνατότητές τους, διαθέτετε ένα ισχυρό εργαλείο για την λήψη αποφάσεων πάνω στη σκακιέρα. Η γνώση και κατανόηση της αξίας του κάθε κομματιού μας βοηθάει στο να ξέρουμε ανά πάσα στιγμή ποια παράταξη προηγείται καθώς επίσης και ποια κοψίματα πρέπει να πραγματοποιήσουμε ή να αποφύγουμε. Μην ξεχνάτε όμως, ότι στο σκάκι κερδίζει αυτός που κάνει Ρουά Ματ στον αντίπαλο Βασιλιά και όχι αυτός που οι δυνάμεις του αξίζουν περισσότερους πόντους!

Στις παρακάτω ασκήσεις παίζει ο Λευκός. Γράψτε την κίνηση με την οποία κερδίζετε τους περισσότερους πόντους, υπολογίζοντας και την κίνηση του αντιπάλου όπου χρειάζεται. Κάθε άσκηση έχει στο πάνω μέρος του διαγράμματος αστεράκια, ο αριθμός των οποίων δείχνει το βαθμό δυσκολίας της. Εσύ πόσα αστερία κατάφερες να μαζέψεις, βρίσκοντας τις αντίστοιχες λύσεις;

Διάγραμμα 14



Διάγραμμα 15



Διάγραμμα 16



Διάγραμμα 17



Οι λύσεις των ασκήσεων βρίσκονται στο τέλος του εγχειριδίου (μετά το έβδομο εργαστήριο).

Φύλλο εργασίας 4

Τίτλος: Ας μάθουμε με ποιους τρόπους είναι δυνατό να λήξει μία παρτίδα ισοπαλία!

Περίπτωση 1: Ένας παίκτης που θέλει να προτείνει ισοπαλία, μπορεί να το κάνει αφού πρώτα παίξει την κίνηση του στη σκακιέρα. Αν ο αντίπαλος αποδεχθεί την πρόταση, η παρτίδα λήγει ισόπαλη.

Περίπτωση 2: Η παρτίδα είναι ισόπαλη αν γίνει ένα σωστό αίτημα ενός παίκτη που έχει την κίνηση, προς τον διαιτητή και με το αίτημα αυτό ενημερώσει ότι η ίδια θέση, έχει προκύψει στη σκακιέρα για τρίτη τουλάχιστον φορά (όχι απαραίτητα από επανάληψη κινήσεων).

Επίσης το αίτημα μπορεί να αναφέρει ότι πρόκειται να εμφανισθεί μία θέση για τρίτη φορά, αφού πρώτα ο παίκτης που κάνει το αίτημα καταγράψει την κίνησή του στο παρτιδόφυλλο του και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεση του να κάνει αυτήν την κίνηση (με την οποία θα προκύψει τριπλή επανάληψη θέσης).

Οι θέσεις θεωρούνται ίδιες, αν και μόνο αν ο ίδιος παίκτης έχει την κίνηση, κομμάτια του ίδιου είδους και χρώματος κατέχουν τα ίδια τετράγωνα, και οι δυνατές κινήσεις όλων των κομματιών και των δύο παικτών είναι οι ίδιες. Άρα, οι θέσεις δεν είναι οι ίδιες αν:

-στην αρχή της σειράς (της τριπλής επανάληψης) ένα πιόνι μπορούσε να παρθεί "αν πασάν".

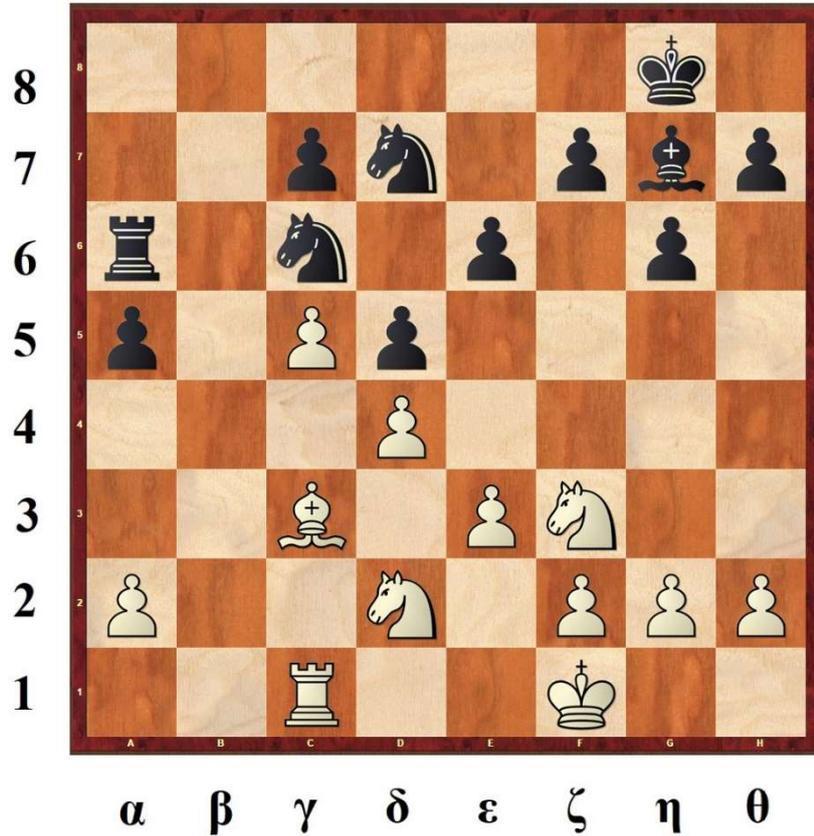
-ένας Βασιλιάς είχε το δικαίωμα του ροκέ, αλλά το έχασε αφού κινήθηκε. Το δικαίωμα για ροκέ χάνεται μόνο αν κινηθεί ο Βασιλιάς ή ο Πύργος.

Ο έλεγχος για την ορθότητα του αιτήματος γίνεται παρουσία και των δύο παικτών με αναπαράσταση της παρτίδας σε βοηθητική σκακιέρα. Αν το αίτημα αποδειχθεί σωστό, η παρτίδα κηρύσσεται αμέσως ισόπαλη.

Πρακτικό παράδειγμα

Σε μία παρτίδα μετά την κίνηση 20 της παράταξης των Μαύρων (παίχτηκε ο Ίππος στο γ6) προέκυψε η θέση του επόμενου διαγράμματος.

Διάγραμμα 18



ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
20		Ιγ6

Αφού οι παίκτες έκαναν μανούβρες με τα κομμάτια τους, η ίδια ακριβώς θέση προέκυψε μετά την 26^η κίνηση των Μαύρων (δεύτερη επανάληψη). Τέλος, μετά από νέες μανούβρες η ίδια ακριβώς θέση προέκυψε μετά την 32^η κίνηση των Μαύρων. Μετά από ορθό αίτημα της παράταξης των Λευκών προς τον διαιτητή για τριπλή επανάληψη θέσης, παρουσία και των δύο παικτών έγινε έλεγχος με αναπαράσταση της παρτίδας σε βοηθητική σκακιέρα και το αίτημα έγινε δεκτό.

Περίπτωση 3: Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα από παίκτη που έχει την κίνηση, αν :
 γράψει την κίνηση του, η οποία δεν μπορεί να αλλάξει, στο παρτιδόφυλλό του, και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεσή του να κάνει αυτή την κίνηση, που θα έχει ως αποτέλεσμα, στις τελευταίες 50 κινήσεις που θα έχουν γίνει από κάθε παίκτη να μην έχει γίνει κίνηση πιονιού και οποιοδήποτε πάρσιμο, ή οι τελευταίες 50 κινήσεις από κάθε παίκτη ολοκληρώθηκαν χωρίς την κίνηση οποιοδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο.

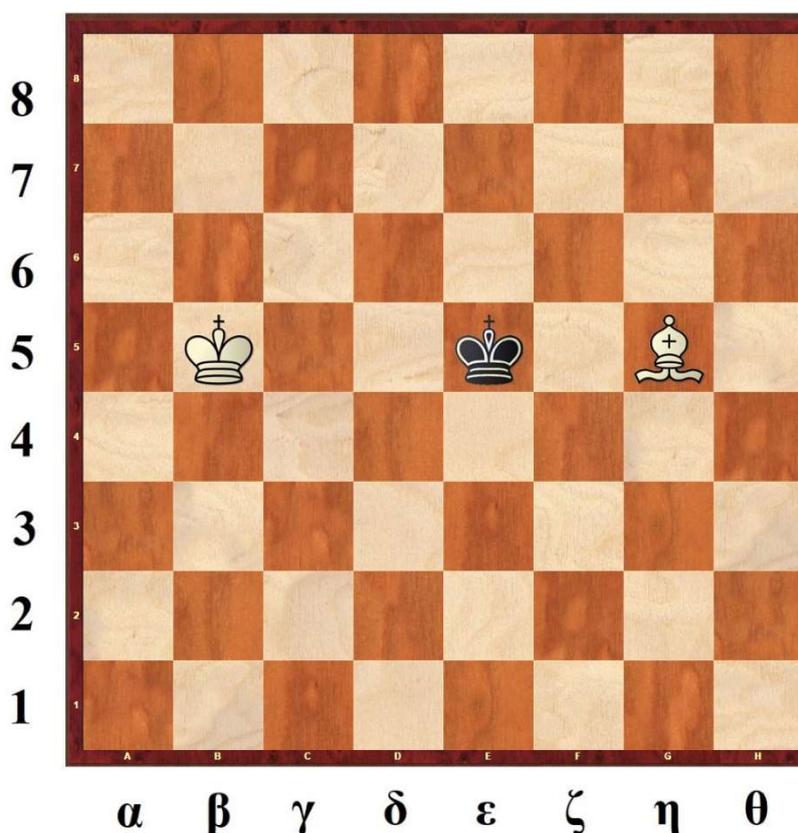
Ο έλεγχος για την ορθότητα του αιτήματος γίνεται παρουσία και των δύο παικτών με αναπαράσταση της παρτίδας σε βοηθητική σκακιέρα. Αν το αίτημα αποδειχθεί σωστό, η παρτίδα κηρύσσεται αμέσως ισόπαλη.

Περίπτωση 4: Έχει εμφανισθεί η ίδια θέση, τουλάχιστον πέντε φορές. Οι 5 φορές δεν χρειάζεται να είναι διαδοχικές, Το ισόπαλο αποτέλεσμα το κατοχυρώνει κατευθείαν ο διαιτητής.

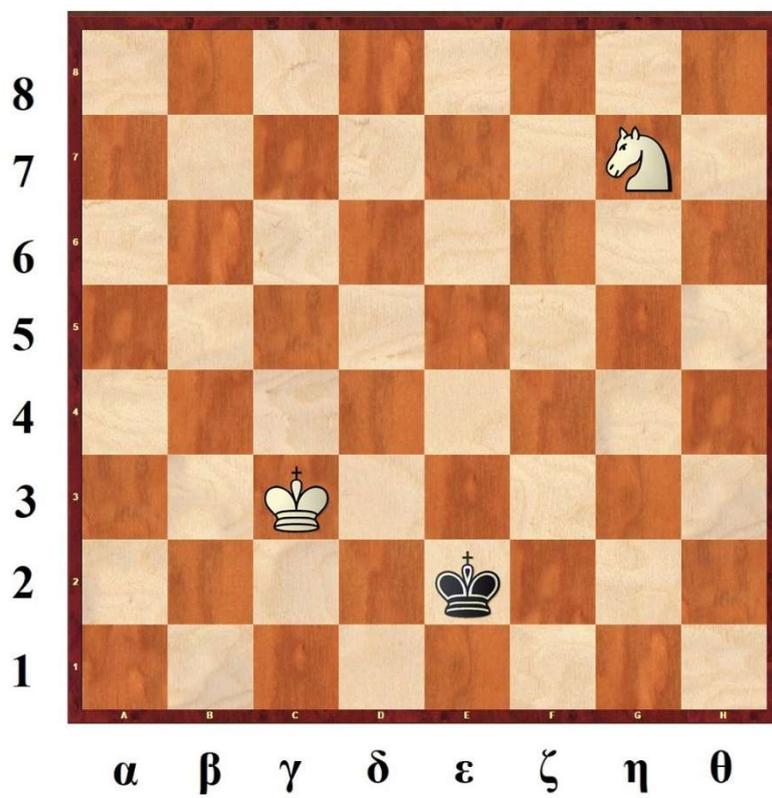
Περίπτωση 5: Οποιαδήποτε σειρά τουλάχιστον 75 κινήσεων έχει ολοκληρωθεί από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο. Αν όμως η τελευταία κίνηση από τις 75 κατέληξε σε ματ, τότε αυτό το αποτέλεσμα θα έχει προτεραιότητα.

Περίπτωση 6: Ισοπαλία από την ύπαρξη στη σκακιέρα μη επαρκούς υλικού για να πραγματοποιηθεί ματ με οποιαδήποτε πιθανή σειρά κινήσεων. Παραδείγματα της περίπτωσης 6 παρουσιάζονται στα ακόλουθα διαγράμματα 19, 20 και 21.

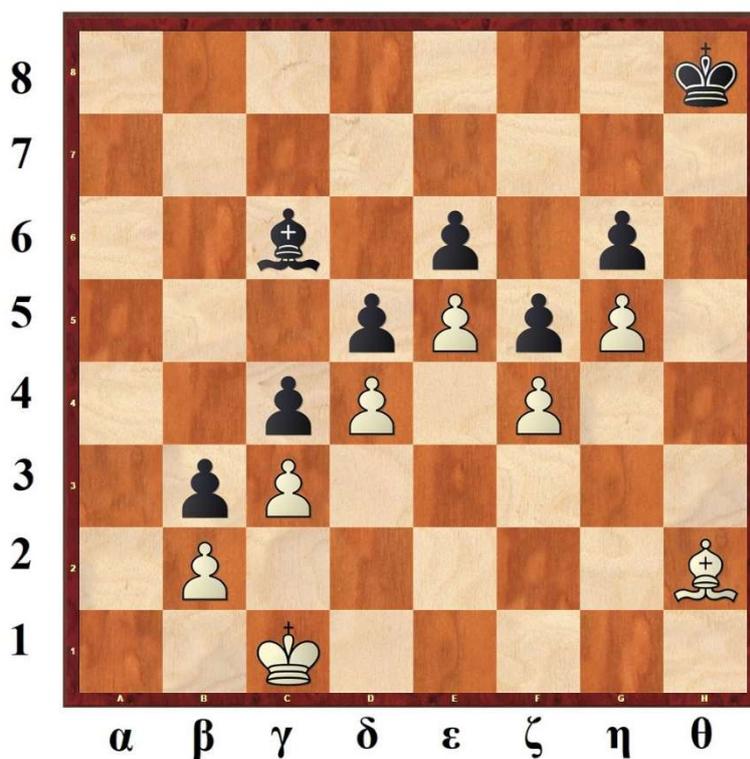
Διάγραμμα 19



Διάγραμμα 20



Διάγραμμα 21



Είναι εκπληκτικό στο διάγραμμα 21, ότι ακόμα και αν υπάρχουν στη σκακιέρα τόσες πολλές δυνάμεις και για τις δύο παρατάξεις, ωστόσο δεν υπάρχει τρόπος προόδου

της παρτίδας (δεν υπάρχει ποτέ δυνατότητα να κόψει κάποια παράταξη αντίπαλες δυνάμεις, αλλά ούτε και να πραγματοποιήσει εισβολή στο αντίπαλο στρατόπεδο).

Περίπτωση 7: Ισοπαλία από πατ. Το είδος αυτό ισοπαλίας έχει αναλυθεί διεξοδικά σε προηγούμενο εργαστήριο του Προγράμματος.

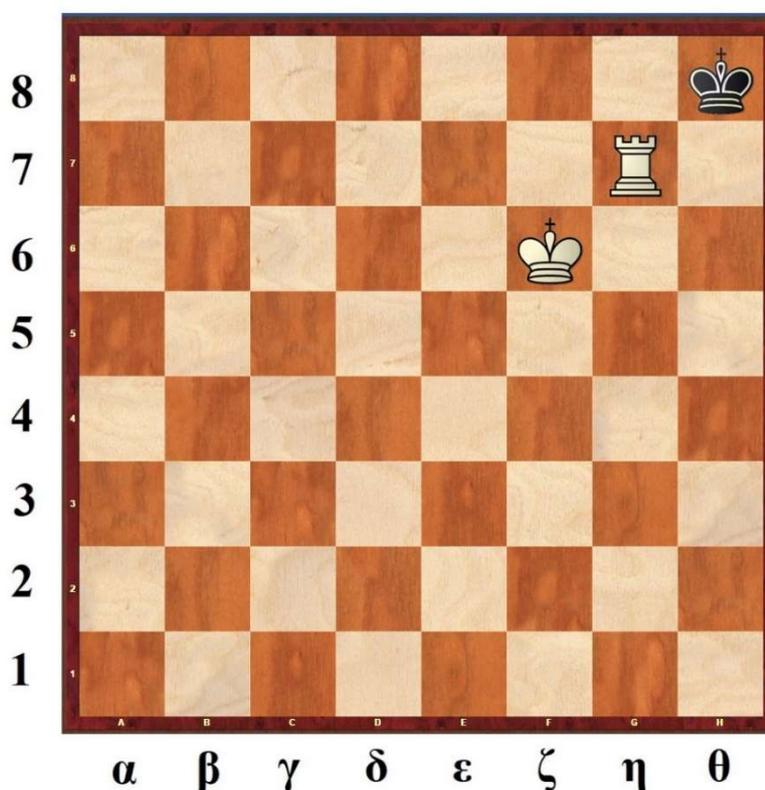
Ωρα για παιχνίδι: Τα παιδιά στην αίθουσα μπορούν να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών), με σκοπό να προσπαθήσουν να απαντήσουν με ομαδική συνεργασία τις ερωτήσεις που ακολουθούν. Όλες οι ερωτήσεις ανήκουν στην ύλη του εργαστηρίου. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια

Προτεινόμενος χρόνος παιχνιδιού: 25 λεπτά (έχουν προηγηθεί άλλα 20 λεπτά με παρουσίαση της παραπάνω ύλης)

ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

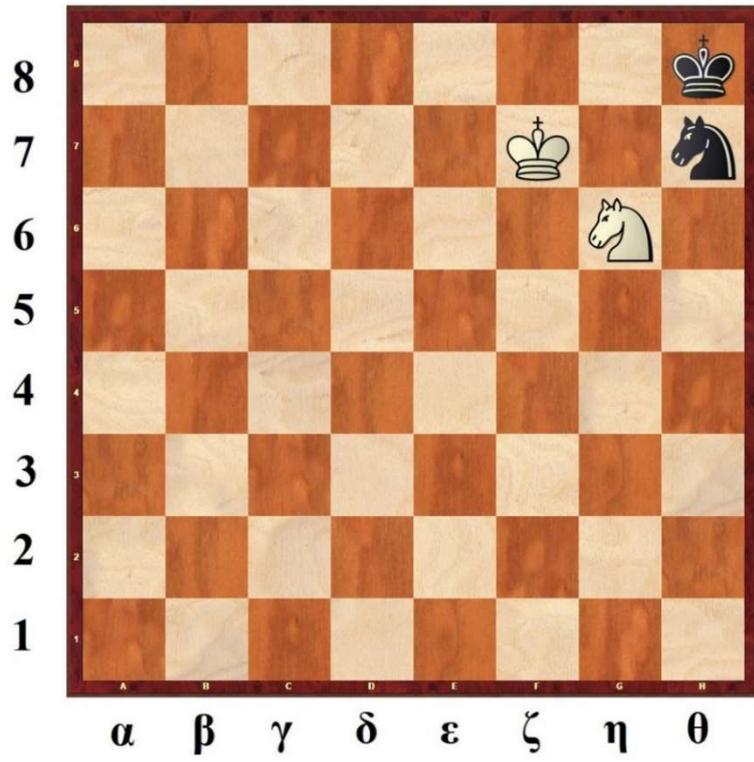
Σε όλες τις παρακάτω θέσεις είναι η σειρά της παράταξης των Μαύρων να παίξει. Απαντήστε για κάθε θέση **αν είναι ματ, αν είναι ισοπαλία ή αν δεν είναι τίποτα από τα δύο. Σε περίπτωση που είναι ισοπαλία, αποσαφηνίστε ποια από τις επτά περιπτώσεις ισοπαλίας απεικονίζεται στο διάγραμμα.**

Διάγραμμα 22



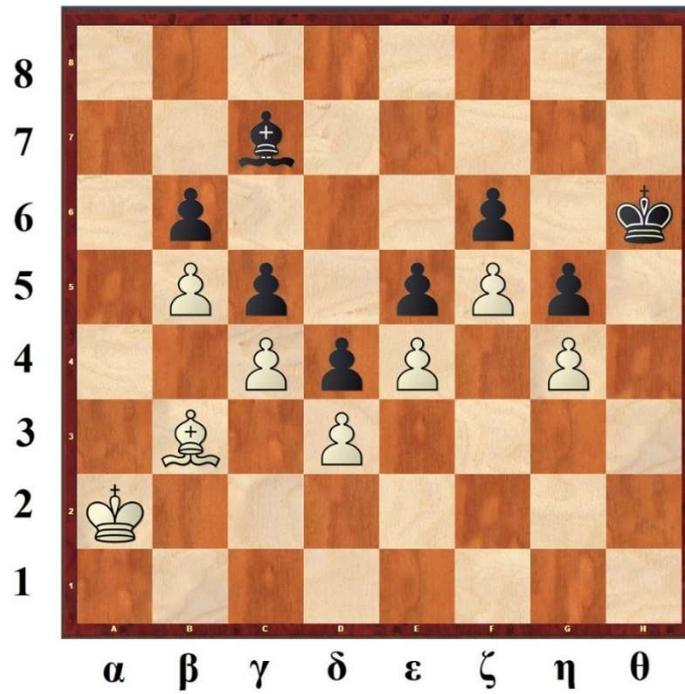
(4 πόντοι)

Διάγραμμα 23



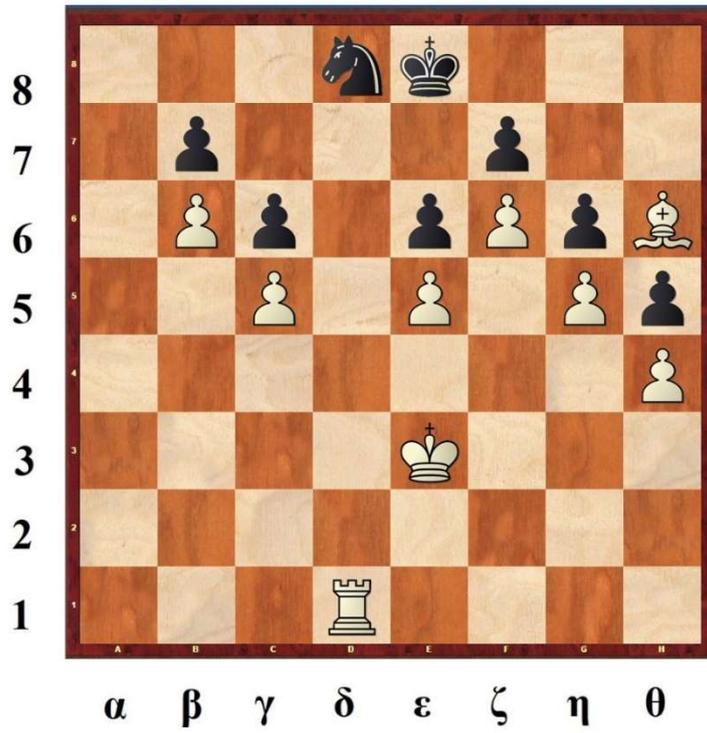
(4 πόντοι)

Διάγραμμα 24



(6 πόντοι)

Διάγραμμα 25



(7 πόντοι)

Οι λύσεις των ασκήσεων βρίσκονται στο τέλος του εγχειριδίου (μετά το έβδομο εργαστήριο).

Φύλλο εργασίας 5

Τίτλος: Ας μάθουμε απλά μυστικά του σκακιού με την εφαρμογή των οποίων θα παίζουμε πολύ καλύτερα!

Οι μανούβρες των κομματιών ενός ισχυρού παίκτη σε καμιά περίπτωση δεν γίνονται τυχαία ή χωρίς να έχουν κάποια σύνδεση μεταξύ τους. Αντιθέτως, οι κινήσεις ενός ισχυρού παίκτη βασίζονται σε εφαρμογή γνώσεων από τη σκακιστική βιβλιογραφία ή από μαθήματα, εμβάθυνση των σκακιστικών θεωριών, παρατήρηση των σημαντικότερων χαρακτηριστικών κάθε θέσης και γνώσεων που μπορεί να αντλούνται και από την πλούσια εμπειρία του από συμμετοχή σε αγώνες.

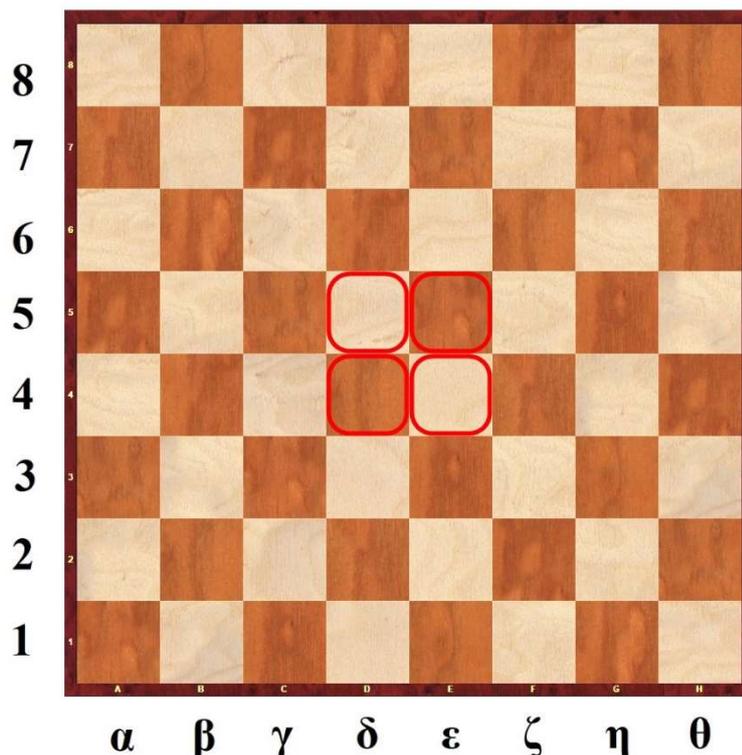
Στα πρώτα στάδια ένας σκακιστής πρέπει σίγουρα να κατανοήσει συγκεκριμένες βασικές έννοιες στρατηγικής. Αυτές είναι:

- Ο έλεγχος στο κέντρο
- Η καλύτερη ανάπτυξη (το να έχει ενεργοποιήσει δηλαδή κάποιος περισσότερες δυνάμεις στη μάχη)
- Πλεονέκτημα στο χώρο
- Η κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά
- Υλική υπεροχή

Ας αναλύσουμε κάθε μία από τις παραπάνω έννοιες χωριστά.

Ο έλεγχος στο κέντρο: Στο διάγραμμα 26 έχουν μαρκαριστεί με κόκκινο χρώμα 4 τετράγωνα, τα δ4, δ, ε4 και ε5. Αυτά είναι τα λεγόμενα κεντρικά τετράγωνα (κέντρο).

Διάγραμμα 26

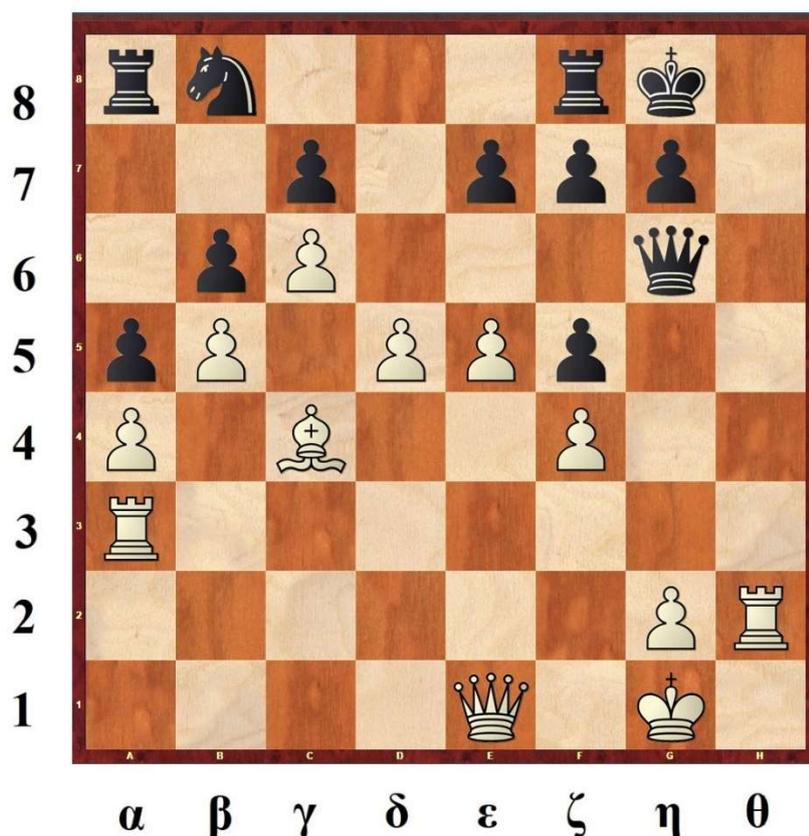


Ο έλεγχος του κέντρου αποτελεί προτεραιότητα κάθε ισχυρού σκακιστή από τις πρώτες κινήσεις της παρτίδας. Αυτό συμβαίνει γιατί η κατοχή του κέντρου εξασφαλίζει ευκολότερη μετακίνηση των δυνάμεων μίας παράταξης. Κατά συνέπεια, αν κάποιος πλεονεκτεί ως προς την εύκολη μετακίνηση των δυνάμεών του, σημαίνει ότι οπουδήποτε προκύψει ανάγκη στη σκακιέρα, θα μπορέσει να καλύψει τις ανάγκες σε δυνάμεις για τη μάχη με άνεση (είτε για επίθεση, είτε για άμυνα).

Η καλύτερη ανάπτυξη (το να έχει ενεργοποιήσει δηλαδή κάποιος περισσότερες δυνάμεις στη μάχη): Στην αρχή της παρτίδας επιδιώκουμε (εφόσον ο αντίπαλος δεν απειλεί τίποτα) να αναπτύσσουμε σε κάθε κίνηση νέες δυνάμεις. Αυτό συμβαίνει για τον απλούστατο λόγο, ότι το σκάκι από τη φύση του «περιγράφει» μία μάχη και όπως είναι γνωστό σε μία μάχη είναι πολύ σημαντική η υπεροπλία δυνάμεων (διαδραματίζει τα γεγονότα). Επομένως, η ενεργοποίηση νέων δυνάμεων και μάλιστα σε θέσεις, ώστε αυτές να ελέγχουν το κέντρο είναι μία πολύ αποτελεσματική τακτική. Εδώ τίθεται και το εξής θέμα. Αν ακολουθήσουμε τη συμβουλή για ενεργοποίηση νέων δυνάμεων, τότε κάθε φορά που θα κάνουμε ανάπτυξη ενός κομματιού που δεν έχουμε μετακινήσει έως τότε, θα πρέπει να αποφασίσουμε ποιο είναι το ιδανικότερο τετράγωνο ανάπτυξης (έτσι ώστε να αποφύγουμε να το κινήσουμε δεύτερη φορά άμεσα προς βελτίωση της θέσης του.)

Πλεονέκτημα στο χώρο: Είναι σαφές και απόλυτα λογικό, ότι αν κάποιος πάσχει από έλλειψη χώρου στη μάχη, τότε δεν έχει πολλούς τρόπους για αναδιάταξη των δυνάμεών του. Είναι συχνό φαινόμενο σε παίκτες που δεν διαθέτουν χώρο, να «μπλέκονται» τα κομμάτια μεταξύ τους και ουσιαστικά το ένα να εμποδίζει το άλλο. Η έλλειψη χώρου μπορεί να αποβεί μοιραία για την έκβαση της παρτίδας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, η θέση του διαγράμματος 27, όπου το συντριπτικό πλεονέκτημα χώρου της λευκής παράταξης, οδήγησε σε γρήγορο Ματ το Βασιλιά των Μαύρων. Αν και τα μαύρα είχαν την κίνηση, στη θέση που απεικονίζεται στο διάγραμμα 27, δεν έπαιξε κανένα ρόλο στην έκβαση του αποτελέσματος, αφού ήδη υστερούσαν πολύ σε χώρο. Κάτω από το διάγραμμα 27 έχουν καταγραφεί όλες οι επόμενες κινήσεις που παίχτηκαν μέχρι την ολοκλήρωση της παρτίδας.

Διάγραμμα 27



ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
35		Bη4
36	Παθ3	η5
37	Πθ8+	Ρη7
38	Π8θ7+	Ρη8
39	Αε2	Bxζ4
40	Πθ8+	Ρη7
41	Π2θ7	Ρη6
42	Αθ5#	Ματ

Η κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά: Είναι παραπάνω από προφανής ο λόγος για τον οποίο το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό είναι κομβικό. Από τους κανονισμούς του σκακιού, η ασφάλεια του Βασιλιά καθορίζει τελικά ποιος θα κερδίσει μία παρτίδα. Επομένως, δυσμενής τοποθέτηση του Βασιλιά, υπό διάλυση άμυνα του Βασιλιά κλπ. είναι χαρακτηριστικά που μπορεί πολύ εύκολα να οδηγήσουν γρήγορα σε ήττα. Η πάγια συμβουλή είναι να κάνουμε γρήγορα ροκέ (συνηθέστερα μικρό ροκέ στο οποίο απαιτούνται λιγότερες κινήσεις συγκριτικά με το μεγάλο ροκέ.), Η πραγματοποίηση ροκέ μεταφέρει συνήθως την παρτίδα σε θέσεις όπου προστατεύεται ο Βασιλιάς από τα πόνια που βρίσκονται μπροστά από το ροκέ. Επιπλέον, τα υπόλοιπα κομμάτια και κυρίως οι Πύργοι «επικοινωνούν» ευκολότερα. Αντίθετα, ένας παίκτης που δεν έχει κάνει ροκέ κινδυνεύει άμεσα να χάσει, καθώς συνήθως οι γραμμές στο κέντρο ανοίγουν εύκολα και ο Βασιλιάς τίθεται σε κίνδυνο γρήγορα. Επομένως, μία πάγια τακτική σε περίπτωση, που ο αντίπαλος σας δεν κάνει ροκέ, είναι να ανοίξετε γραμμές στο κέντρο.

Υλική υπεροχή: Με τον όρο υλική υπεροχή, εννοούμε ότι κάποια από τις δύο παρατάξεις υπερέχει σε δυνάμεις. Η αξία των κομματιών έχει ήδη εξηγηθεί σε προηγούμενο εργαστήριο. Μία συνηθισμένη τεχνική, για την παράταξη που υπερέχει σε υλικό, είναι να αλλάζει δυνάμεις ίσης αξίας. Στο τέλος, όταν απλοποιείται αρκετά η θέση, η υπεροπλία δυνάμεων που απομένει, εξασφαλίζει συνήθως πολύ εύκολα τη νίκη.

Ωρα για παιχνίδι: Τα παιδιά στην αίθουσα μπορούν να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών), με σκοπό να προσπαθήσουν να απαντήσουν με ομαδική συνεργασία τις ερωτήσεις που ακολουθούν. Όλες οι ερωτήσεις ανήκουν στην ύλη του εργαστηρίου. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια

Προτεινόμενος χρόνος παιχνιδιού: 25 λεπτά (έχουν προηγηθεί άλλα 20 λεπτά με παρουσίαση της παραπάνω ύλης)

ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

Σε όλες τις παρακάτω θέσεις είναι η σειρά της παράταξης των Λευκών να παίξει. Απαντήστε για κάθε θέση **σε ποιο/ποια** από τα ακόλουθα χαρακτηριστικά ακόλουθα έχει υπεροχή η λευκή παράταξη. Σε

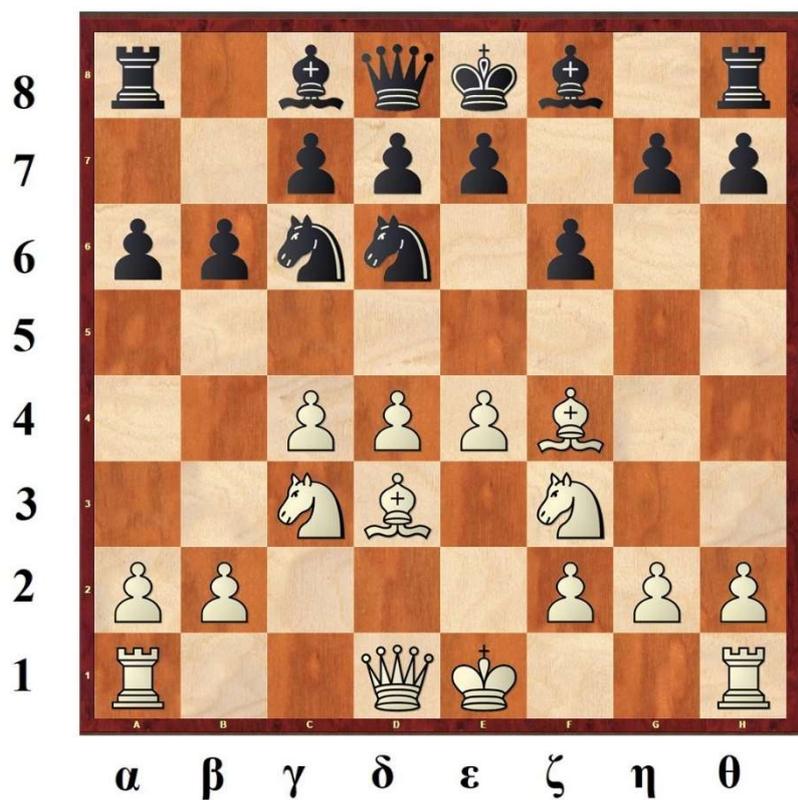
- έλεγχο στο κέντρο;
- καλύτερη ανάπτυξη (το να έχει ενεργοποιήσει δηλαδή κάποιος περισσότερες δυνάμεις στη μάχη);
- πλεονέκτημα στο χώρο;
- κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά;
- υλική υπεροχή;

Διάγραμμα 28



(8 πόντοι)

Διάγραμμα 29



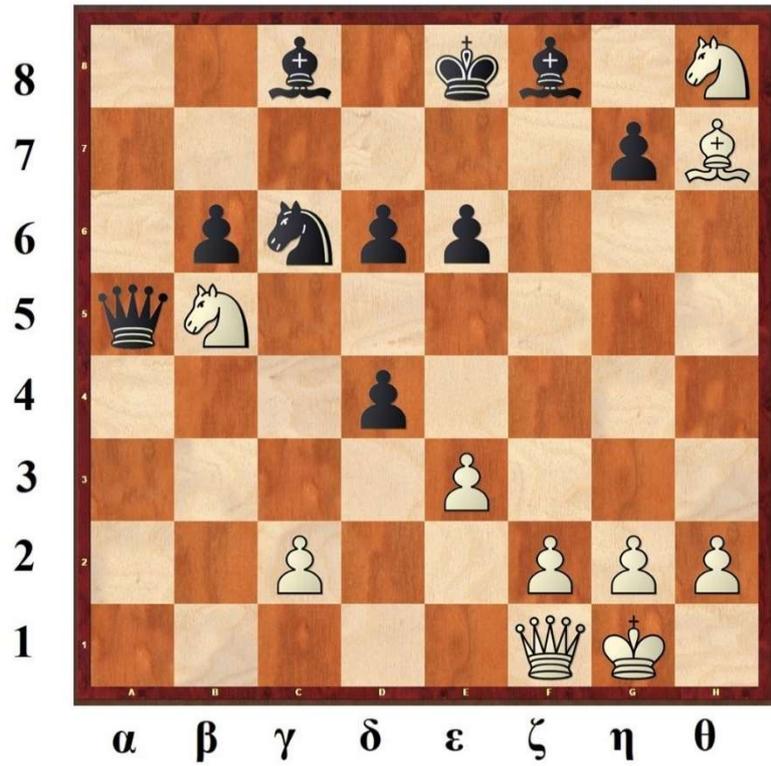
(8 πόντοι)

Διάγραμμα 30



(7 πόντοι)

Διάγραμμα 31



(9 πόντοι)

Οι λύσεις των ασκήσεων βρίσκονται στο τέλος του εγχειριδίου (μετά το έβδομο εργαστήριο).

Φύλλο εργασίας 6

Τίτλος: Α) Ας παίξουμε πρωτάθλημα σκακιού ομάδων!

Β) Η νικήτρια ομάδα ας επιλέξει τη σχεδίαση της μπλούζας της σκακιστικής ομάδας του σχολείου!

Γ) Ενημέρωση για προτεινόμενους σκακιστικούς ιστότοπους

Ωρα για πρωτάθλημα ομάδων: Τα παιδιά στην αίθουσα θα χωριστούν σε 4 ομάδες. Θα κληρωθούν σε νοκ-άουτ αγώνες (τύπου ημιτελικά, μικρός και μεγάλος τελικός).
Ωρα για επιλογή σχεδίου της μπλούζας της σκακιστικής ομάδας του σχολείου!
Προτεινόμενος χρόνος: 2 x 45 λεπτά

Πρωτάθλημα σκακιού ομάδων

Οι 4 ομάδες θα προκύψουν από κλήρωση των ονοματεπωνύμων των παιδιών που συμμετέχουν στο Πρόγραμμα. Οι παρτίδες θα καταγράφονται για να μείνουν στο αρχείο των παιδιών και να μπορούν να συζητήσουν/αναλύσουν σχετικά με αυτές.

Σχεδίαση της μπλούζας της σκακιστικής ομάδας του σχολείου!

Ο υπεύθυνος για το Πρόγραμμα, θα εξηγήσει στα παιδιά ότι εφόσον το επιθυμούν μπορούν να συμμετέχουν με το σχολείο τους σε μαθητικούς-ομαδικούς (μεταξύ σχολείων) αγώνες σκακιού στο νομό τους. Στους αγώνες αυτούς, οι παίκτες που θα απαρτίζουν την ομάδα σκακιού, θα φορούν την εμφάνιση (μπλούζα) του σχολείου. Τη σχεδίαση της μπλούζας θα την αναλάβει η νικήτρια ομάδα του εσωτερικού πρωταθλήματος σκακιού. Η δημιουργία της εμφάνισης του σχολείου μπορεί να διαρκέσει εβδομάδες (και πρακτικά θα μπορούσε να ξεπεράσει τα όρια του παρόντος προγράμματος). Το τελικό σχέδιο της εμφάνισης μπορεί να το ολοκληρώσει η νικήτρια ομάδα με τη βοήθεια υπολογιστή, (είτε με το χέρι, στη σπάνια περίπτωση που υπάρχει ανάμεσα στα παιδιά της νικήτριας ομάδας κάποιο εξαιρετικό ταλέντο στη σχεδίαση). Ιδιαίτερη σημασία έχει η διάδραση μεταξύ των μελών της νικήτριας ομάδας, η συνεργασία, η συζήτηση και η τελική λήψη αποφάσεων με δημοκρατικό τρόπο (για την επιλογή του τελικού σχεδίου). Για την τελική παραγωγή των εμφανίσεων θα επικοινωνήσει ο Σύλλογος Γονέων και Κηδεμόνων με κατάλληλο επαγγελματία που παράγει μπλούζες (και του οποίου θα του δοθεί το τελικό σχέδιο εμφάνισης που θα έχει αποφασίσει η νικήτρια ομάδα).

Ενημέρωση για προτεινόμενους σκακιστικούς ιστότοπους

Ο υπεύθυνος για το Πρόγραμμα, θα εξηγήσει στα παιδιά ότι εφόσον το επιθυμούν μπορούν να εγγραφούν στις 2 ιστοσελίδες lichess.org και chess.com Θα γίνει αναλυτική περιγραφή για τις εγγραφές.

Φύλλο εργασίας 7

Τίτλος: Ας αξιολογήσουμε το Πρόγραμμα που συμμετείχαμε!

1. Ποιο εργαστήριο σου άρεσε περισσότερο και γιατί;

Τίτλος εργαστηρίου:

Γιατί σου άρεσε;

.....
.....
.....
.....

2. Ποιο εργαστήριο σε δυσκόλεψε περισσότερο και γιατί;

Τίτλος εργαστηρίου:

Γιατί σε δυσκόλεψε περισσότερο;

.....
.....
.....
.....

3. Θα πρότεινες το σκάκι σε ένα φίλο/φίλη σου; Κύκλωσε την επιλογή σου.

Απαντήσεις: Ναι Όχι Μπορεί

4. Πώς βιώσατε την εμπειρία του σκακιού κατά τη διάρκεια του προγράμματος;

Περιγράψτε τις συναισθηματικές σας αντιδράσεις (π.χ. χαρά, αίσθημα δημιουργικότητας, ενθουσιασμό, ευχαρίστηση, προθυμία, αίσθημα συνεργασίας, άγχος, αγωνία, απογοήτευση, ηττοπάθεια κλπ.)

.....
.....
.....
.....

5.Θα θέλατε να διδάσκεται το σκάκι στο σχολείο ως μέρος του προγράμματος διδασκαλίας; Κύκλωσε την επιλογή σου.

Απαντήσεις: **Ναι** **Όχι** **Δεν είμαι σίγουρος/-η**

6.Πώς πιστεύετε ότι το πρόγραμμα «Σκάκι, ένα εκπαιδευτικό και δημιουργικό παιχνίδι για όλους τους μαθητές Γυμνασίου», θα μπορούσε να βελτιωθεί;

Δώστε ιδέες ή προτάσεις για βελτίωση.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

7.Αν είχατε τη δυνατότητα να προσθέσετε ένα νέο εργαστήριο στο πρόγραμμα σκακιού, ποιο θα ήταν και γιατί;

Τίτλος εργαστηρίου:

Γιατί θα το προσθέτατε:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Παρακαλώ, συμπληρώστε τις απαντήσεις σας και επιστρέψτε το ερωτηματολόγιο. Σας ευχαριστούμε πολύ για την συμμετοχή σας!

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Φύλλο εργασίας 2

Διάγραμμα 11: Απλό Ρουά 1...Αζ8 και η παρτίδα συνεχίζεται.

Διάγραμμα 12: Πατ!

Διάγραμμα 13: Ματ!

Φύλλο εργασίας 3

Διάγραμμα 14: 1.Βχθ8!

Διάγραμμα 15: 1. Πχη4 κερδίζει 5 πόντους και όχι Πχδ8 που κερδίζει 4 μετά από 1...Πχδ8

Διάγραμμα 16: 1.Αχη7 κερδίζει 1 πόντο.

Διάγραμμα 17: 1.Βχη6 κερδίζει 3 πόντους το 1.Αχζ8 Ιχζ8 θα κέρδιζε μόνο 2.

Φύλλο εργασίας 4

Διάγραμμα 22: Ισοπαλία. Πατ

Διάγραμμα 23: Ματ

Διάγραμμα 24: Ισοπαλία από την ύπαρξη στη σκακιέρα μη επαρκούς υλικού για να πραγματοποιηθεί ματ με οποιαδήποτε πιθανή σειρά κινήσεων.

Διάγραμμα 25: Ισοπαλία. Πατ.

Φύλλο εργασίας 5

Διάγραμμα 28: α) έλεγχο στο κέντρο, β) καλύτερη ανάπτυξη γ) πλεονέκτημα στο χώρο δ) κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά (εφόσον θα παραμείνει στο κέντρο, επειδή έχει χάσει το δικαίωμα και για τα δύο ροκέ, αφού έχουν μετακινηθεί και οι δύο μαύροι Πύργοι)

Διάγραμμα 29: α) έλεγχο στο κέντρο, β) καλύτερη ανάπτυξη γ) πλεονέκτημα στο χώρο δ) κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά (εφόσον έχει παραμείνει στο κέντρο)

Διάγραμμα 30: α) έλεγχο στο κέντρο, β) καλύτερη ανάπτυξη γ) πλεονέκτημα στο χώρο δ) κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά (εφόσον έχει φτάσει κοντά στα κεντρικά τετράγωνα και συγκεκριμένα στο τετράγωνο δ). Προσέξτε αν το υλικό είναι ίσο;

Διάγραμμα 31: α) καλύτερη ανάπτυξη β) κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά.

Προσέξτε αν το υλικό είναι ίσο;

Βιβλιογραφικές Αναφορές

A. Ξενόγλωσσες

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, the classification of educational goals – Handbook I: Cognitive Domain* New York: McKay

D'Eredità, G. & Ferro, M. (2011). Chess and mathematics education: Searching for the links. "Quaderni di Ricerca in Didattica Mathematics", n.21, 2011. Ανακτήθηκε στις 20 Μαΐου 2022, από http://math.unipa.it/~grim/PhD_Tesi_Deredita_2012.pdf

Degroot, A. (1978). Thought and Choice in Chess. Amsterdam Academic Archive

Dullea, G. J., (1982). *Chess Makes Kids Smarter*. Chess Life, November

- Ferreira, D. & Palhares, P. (2008). Chess and problem-solving involving patterns. *The Montana Mathematics Enthusiast*, vol5, nos.2&3, p.249. Ανακτήθηκε στις 25 Μαΐου 2022, από <http://scholarworks.umt.edu/tme>
- Giouvantsioudis, K. (2014). *Playful Activities*. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October
- Jerrim, J. (2013). *Evaluation of Chess in Schools*. Pathways to adulthood 10th International Workshop, 10 - 13 November
- Kazemi F., Yektayar M., Abad A. M. B. (2011). *Investigation of the impact of chess play on developing meta-cognitive ability and math problem-solving power of students at different levels of education, in 4th International Conference of Cognitive Science (ICCS)*, Procedia-Social and Behavioral Sciences, Vol 32, 372–379
- Lputian, S. (2014). *Chess scholarization* Ανακτήθηκε 25 Μαΐου 2022, από http://iccs.chessacademy.am/uploads/images/CHESS_scholarization_-_PPT.pdf
- Moreno, F. (2014). *Chess helps every student succeed*. Developing socio-emotional skills for all students not only the tournament players. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October
- Sala, G., Gobet, F., Do the Benefits of Chess Instruction Transfer to Academic and Cognitive Skills? A Meta-Analysis, *Educational Research Review* (2016), doi: 10.1016/j.edurev.2016.02.002.
- Scholz, M., Niesch, H., Steffen, O., Ernst, B., Loeffler, M., Witruk, E., & Schwarz, H. (2008). Impact of chess training on mathematical performance and concentration ability of children with learning disabilities. *International Journal of Special Education*, 23(3), 138-148.
- Starr, F. (2013). *Major new study of the benefits of chess in schools*. The British Psychological Society
- Sundberg, S. (2011). *Why we should teach children chess in schools*. U.S. States: Lulu
- Trincherro, R. & Sala, G. (2016). Chess Training and Mathematical Problem-Solving: The Role of Teaching Heuristics in Transfer of Learning. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 2016, 12(3), 655-668.

B. Ελληνικές

- Γιουβαντσιούδης, Κ. & Μουσιάδου, Ε. (2003). *Σκάκι και Φαντασία*. Αθήνα: Γνώση. <https://www.protoporia.gr/gioybantsioudhs-kwstas-skaki-kai-fantasia-9789602358917.html>
- Γιουβαντσιούδης, Κ. (1999). *Σκάκι στα σχολεία. Θεσσαλονίκη: ΥΠΕΠΘ: ΕΠΕΑΕΚ*. Ανακτήθηκε στις 23 Μαΐου 2022, από <https://mychess.gr/wp-content/uploads/2022/01/meros-protasis.pdf>
- Γιουβαντσιούδης, Κ. (2000). Πώς το σκάκι μπορεί να βοηθήσει μαθητές α) παλιννοστούντες, β) αλλοδαπούς και γ) με μαθησιακές δυσκολίες. Συνδιάσκεψη Εκπαιδευτικών Α/θμιας Εκπαίδευσης, Μουδανιά, Ν. Χαλκιδικής
- Γιουβαντσιούδης, Κ. (2016). Το Σκάκι ως Εργαλείο Μάθησης στην Εκπαίδευση και πως Μπορεί να Βελτιώσει τις Μαθηματικές Δεξιότητες των Μαθητών. Ανακτήθηκε στις 29 Μαΐου 2022, από <https://mychess.gr/wp-content/uploads/2021/12/To-Skaki-os-Ergalio-Mathsis-stin-Ekpedefsi.pdf>
- Κεφαλής, Χ. (2004). *Σκάκι και Κουλτούρα*. Αθήνα: Κέδρος
- Ντουντανιώτης Δ. & Αγγελής Ν. (2021). *Στρατηγική. Σχολή Προπονητών Σκακιού Γ' ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ*. Αθήνα 2020-2021.
- Ντουντανιώτης Δ. & Αγγελής Ν. (2021). *Τακτική. Σχολή Προπονητών Σκακιού Γ' ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ*. Αθήνα 2020-2021.

Ντουντανιώτης Δ. (2021). Σκάκι. Σχολικό σκάκι, αγωνιστικό σκάκι, – οργάνωση & πρωταθλητισμός. Σχολή Προπονητών Σκακιού Γ' ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ. Αθήνα 2020-2021.

ΥΠΕΠΘ, (2014). Ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου. Αρ. Πρ.: 63859/Γ1/25,4,2014

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ 21+

Δημιουργώ και Καινοτομώ
– Δημιουργική Σκέψη και
Πρωτοβουλία



Τίτλος Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων :
«Σκάκι, ένα εκπαιδευτικό και δημιουργικό παιχνίδι για όλους τους μαθητές Α΄ και Β΄ Γυμνασίου»

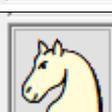
Σχεδιασμός εργαστηρίου 1

Τίτλος: Ας μάθουμε να γράφουμε μία παρτίδα. Γνωριμία με τη «σκακιστική γλώσσα» (σκακιστική σημειογραφία).

Όπως η βιντεοσκόπηση ενός αγώνα οποιουδήποτε αθλήματος (π.χ. τένις, μπάσκετ κτλ.) αποτελεί ένα καταγεγραμμένο αρχείο της αθλητικής αναμέτρησης, έτσι και η καταγραφή μίας σκακιστικής παρτίδας, αποτελεί ένα αρχείο με το οποίο μπορούμε να αναπαραστήσουμε οποιαδήποτε στιγμή επιθυμούμε μία παρτίδα που παίχτηκε στο παρελθόν. Η σκακιστική σημειογραφία είναι απλή και με αυτή γίνεται καταγραφή όλων των κινήσεων (κάθε ένας εκ των δύο αντιπάλων καταγράφει τόσο τις κινήσεις της παράταξης των Λευκών, όσο και της παράταξης των Μαύρων). Με την σκακιστική σημειογραφία, ουσιαστικά καταγράφουμε σε κάθε κίνηση, σε ποιο τετράγωνο τοποθετήθηκε κάθε κομμάτι που παίχτηκε. Αφού η παρτίδα είναι εφικτό να καταγραφεί, υπάρχει η δυνατότητα ανάλυσης της παρτίδας από τους παίκτες (όπου ίσως εντοπίσουν κάποιες κινήσεις που έπαιξαν, αλλά ήταν λανθασμένες). Επιπλέον, μία συγκεκριμένη, πολύ ενδιαφέρουσα θέση (και όχι ολόκληρη η παρτίδα) μπορεί να καταγραφεί και να αναλυθεί μελλοντικά.

Αρχικά , ο συμβολισμός κάθε κομματιού παρουσιάζεται στον παρακάτω πίνακα, ενώ ακολουθεί και ένα παράδειγμα παρτιδόφυλλου (πρόκειται για το φύλλο στο οποίο καταγράφεται η σκακιστική σημειογραφία). Τόσο ο παίκτης/η παίκτρια με τα Λευκά, όσο και ο παίκτης/η παίκτρια με τα Μαύρα, έχει το δικό του, ατομικό, παρτιδόφυλλο στο οποίο καταγράφει τις κινήσεις.

Πίνακας 1: Βασικοί συμβολισμοί στην σκακιστική σημειογραφία

ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ	ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΚΟΜΜΑΤΙΟΥ	ΣΥΜΒΟΛΟ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ	ΑΓΓΛΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΚΟΜΜΑΤΙΟΥ	ΣΥΜΒΟΛΟ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ
	Βασιλιάς	P	King	K
	Βασίλισσα	B	Queen	Q
	Αξιωματικός	A	Bishop	B
	Ίππος	I	Knight	N
	Πύργος	Π	Rook	R
	Πιόνι	Δεν καταγράφεται με σύμβολο	Pawn	No symbol

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ ΣΤΗΝ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΣΗΜΕΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ	ΣΥΜΒΟΛΟ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ	ΑΓΓΛΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ	ΣΥΜΒΟΛΟ ΓΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ
ΜΙΚΡΟ ΡΟΚΕ	0-0	CASTLES KING'S SIDE	0-0
ΜΕΓΑΛΟ ΡΟΚΕ	0-0-0	CASTLES QUEEN'S SIDE	0-0-0
ΑΝ ΠΑΣΑΝ (Η' «ΕΝ ΔΙΕΛΕΥΣΕΙ»)	(e.p.)	EN PASSANT	(e.p.)
ΣΑΧ	+	CHECK	+
ΔΙΠΛΟ ΣΑΧ	++	DOUBLE CHECK	++
ΜΑΤ	#	CHECKMATE	#
ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΠΑΡΣΙΜΟ	x	CAPTURE	x
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ	1-0	WHITE WINS	1-0
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ	0-1	BLACK WINS	0-1
ΙΣΟΠΑΛΙΑ	1/2-1/2	DRAW	1/2-1/2

Εικόνα 1: Παράδειγμα παρτιδόφυλλου

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ:

ΟΜΙΛΟΣ: ΓΥΡΟΣ:

ΠΟΛΗ: ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΕΛΟ	ΧΡΟΝΟΣ ΣΚΕΨΗΣ
Λευκά:.....	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Μαύρα:.....	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
	1		21		41	
	2		22		42	
	3		23		43	
	4		24		44	
	5		25		45	
	6		26		46	
	7		27		47	
	8		28		48	
	9		29		49	
	10		30		50	
	11		31		51	
	12		32		52	
	13		33		53	
	14		34		54	
	15		35		55	
	16		36		56	
	17		37		57	
	18		38		58	
	19		39		59	
	20		40		60	

Υπογραφή Λευκών Υπογραφή Μαύρων Υπογραφή Διαιτητή

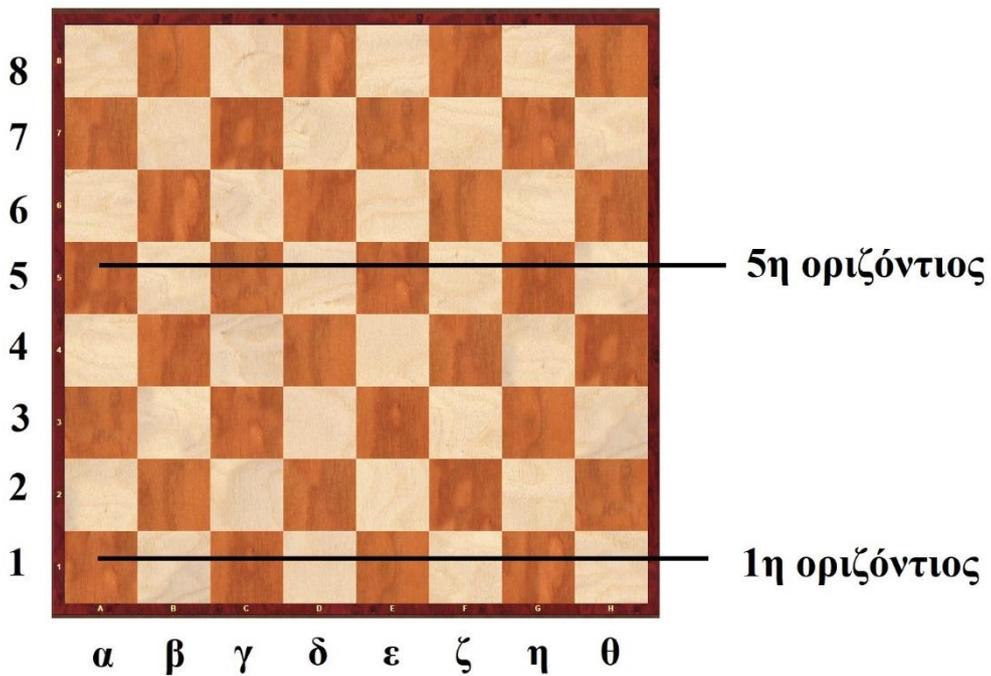
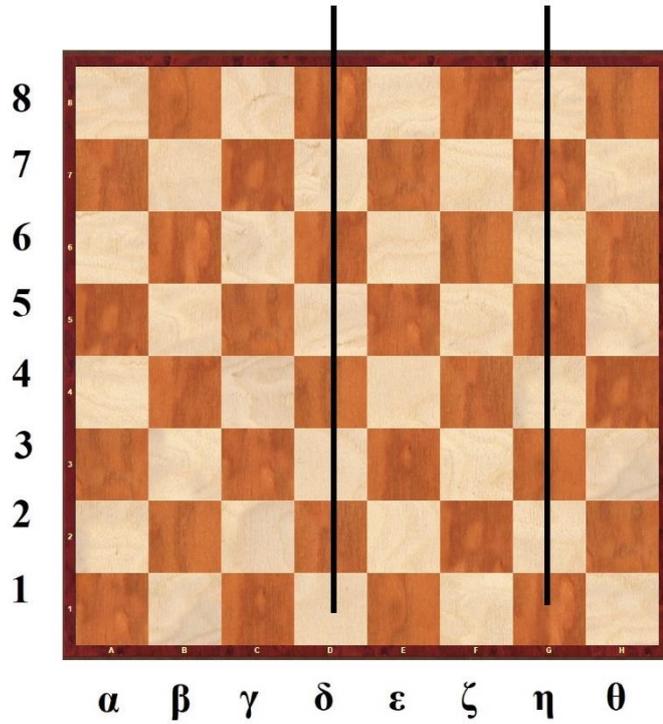
Οι αριθμοί 1-60 υποδεικνύουν την κίνηση, π.χ. το νούμερο 26, θα έχει στο διπλανό του κελί την 26^η κίνηση (της παρτίδας) των Λευκών (κολώνα Λευκών), ενώ στην κολώνα των Μαύρων θα έχει την 26^η κίνηση της παράταξης των Μαύρων. Οι έννοιες ΕΛΟ, καθώς και η καταγραφή του χρόνου σκέψης κάθε παίκτη, αν και εμφανίζονται στο παραπάνω παρτιδόφυλλο, δεν αποτελούν έννοιες που καλούνται να μάθουν οι μαθητές στο παρόν Πρόγραμμα.

Η σκακιστική σημειογραφία στηρίζεται στο γεγονός ότι κάθε τετράγωνο στη σκακιέρα αναπαρίσταται πολύ εύκολα με συντεταγμένες. Όπως φαίνεται στην εικόνα 2 η σκακιέρα αποτελείται από οκτώ κολώνες και οκτώ οριζοντίους. Κολώνα ή κάθετος είναι συνώνυμα στη σκακιστική βιβλιογραφία. Οριζόντια ή γραμμή ή οριζόντια γραμμή είναι

επίσης, συνώνυμα. Η συντεταγμένη κάθε τετραγώνου είναι η περιγραφή του αναφέροντας πρώτα το γράμμα της κολώνας και μετά τον αριθμό της οριζοντίου.

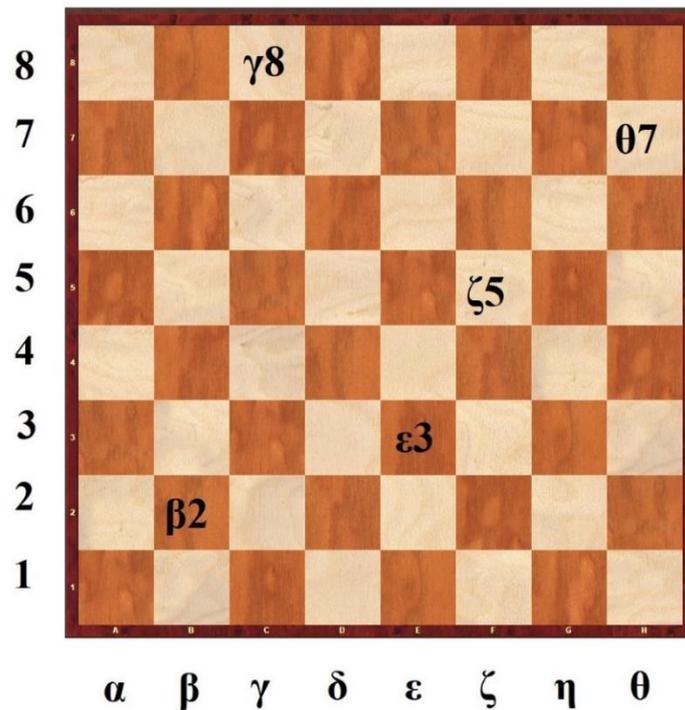
Εικόνα 2: Οι κολώνες και οι οριζόντιες στη σκακιέρα

Κολώνα δ Κολώνα η



Παραδείγματα ονομασίας τετραγώνων παρουσιάζονται στο επόμενο διάγραμμα.

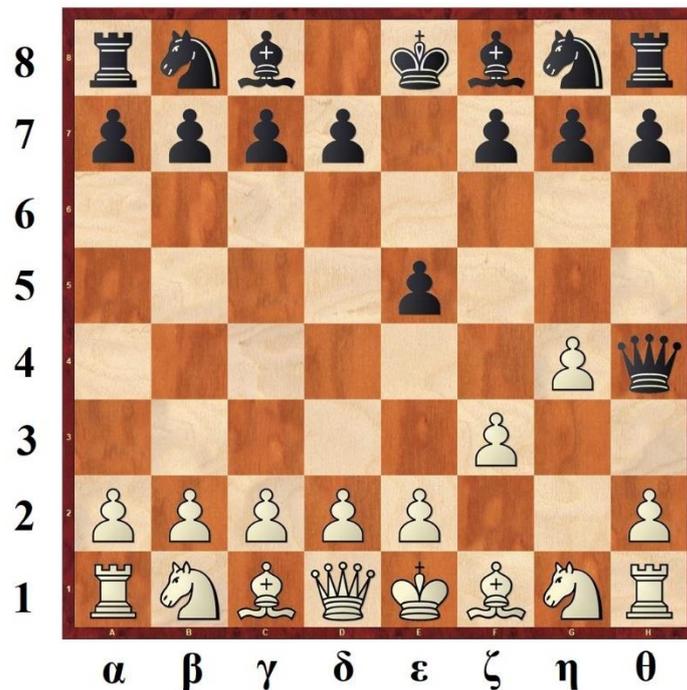
Διάγραμμα 1



Χαρακτηριστικό παράδειγμα για να γίνει κατανοητή η σκακιστική γραφή είναι το εξής. Η πιο σύντομη παρτίδα στο σκάκι (μέχρι να γίνει ματ ο αντίπαλος Βασιλιάς), είναι μόλις δύο κινήσεις. Η τελική εικόνα ματ παρουσιάζεται στο επόμενο διάγραμμα.

ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
1	ζ3	ε5
2	η4	Bθ4#

Διάγραμμα 2



Είναι σαφές ότι στην περίπτωση των πιονιών, δεν εισάγουμε γράμμα στη σκακιστική γραφή, απλά γράφουμε το τετράγωνο στο οποίο καταλήγει το πiónι. Αντίθετα, όταν στη δεύτερη κίνηση έπαιξε η μαύρη Βασίλισσα, χρησιμοποιήσαμε γράμμα (το Β) για να τη συμβολίσουμε.

Στο ακόλουθο παράδειγμα επεξηγείται το πάρσιμο, τόσο όταν ένας παίκτης κόβει με κομμάτι, όσο και όταν κόβει με πiónι. Στο διάγραμμα 3, το λευκό πiónι έκοψε το μαύρο πiónι στο τετράγωνο γ5 και μετά ο μαύρος αξιωματικός έκοψε το λευκό πiónι στο γ5. Καταγράφουμε τις κινήσεις αυτές μετά το διάγραμμα 3. Προκύπτει ο εξής κανόνας σκακιστικής γραφής. Όταν ένα πiónι πραγματοποιεί πάρσιμο, γράφουμε πάντα τη στήλη που βρισκόταν αρχικά (προτού το κόψιμο).

Διάγραμμα 3

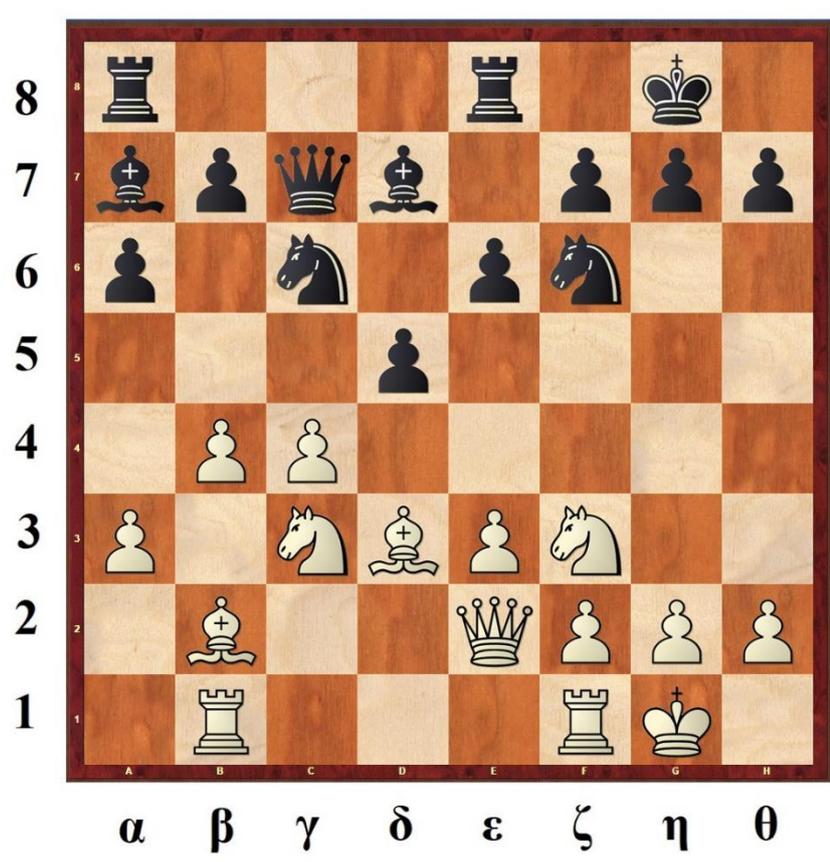


ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
8	δχγ5	Αχγ5

ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΟ ΥΛΙΚΟ ΜΟΝΟ ΑΝ ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΤΗΝ ΥΛΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΣΕΛΙΔΩΝ 1-3

Κάποιες φορές τυχαίνει δύο ίδια κομμάτια, π.χ. δύο Πύργοι ή δύο Ίπποι της ίδιας παράταξης να έχουν τη δυνατότητα να τοποθετηθούν στο ίδιο τετράγωνο. Για το λόγο αυτό έχουμε προσαρμόσει τη σκακιστική γραφή, ώστε να είναι σαφές, ποιο από τα δύο ίδια κομμάτια μετακινήθηκε στο συγκεκριμένο τετράγωνο. Στο διάγραμμα 4 και οι δύο λευκοί Πύργοι μπορούν να μετακινηθούν στο τετράγωνο γ1, όπως αντίστοιχα και οι δύο μαύροι Πύργοι μπορούν να μετακινηθούν στο τετράγωνο δ8. Στις επόμενες κινήσεις ο δεξιά λευκός Πύργος μετακινήθηκε στο τετράγωνο γ1 και ο αριστερά μαύρος Πύργος μετακινήθηκε στο τετράγωνο δ8. Δείτε μετά το διάγραμμα 4, με ποιο τρόπο καταγράφονται οι συγκεκριμένες κινήσεις.

Διάγραμμα 4



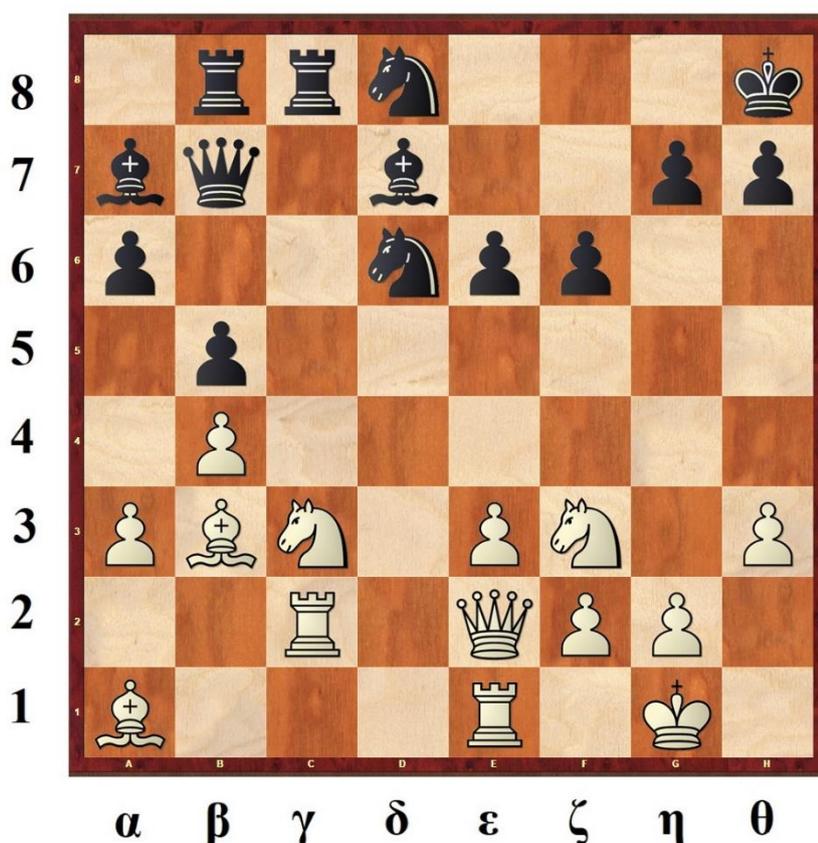
ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
14	Πζγ1	Παδ8

Η προσθήκη του γράμματος της κολώνας από την οποία ξεκίνησε την κίνηση του, τόσο ο λευκός Πύργος, όσο και ο μαύρος είναι χαρακτηριστική στην παραπάνω σημειογραφία. Το επιπλέον γράμμα καθιστά σαφή την πληροφορία για τον ποιο από τους δύο Πύργους εννοούμε.

Σε άλλες περιπτώσεις μπορεί να τύχει δύο κομμάτια να βρίσκονται στην ίδια κολώνα και να μπορούν να μετακινηθούν στον ίδιο προορισμό (στο ίδιο τετράγωνο). Στην

περίπτωση αυτή δεν έχει νόημα να προσθέσουμε ως επιπλέον χαρακτήρα στη σημειογραφία την κολώνα, αφού και τα δύο ίδια κομμάτια βρίσκονται αρχικά στην ίδια κολώνα. Για να επιλυθεί το πρόβλημα, π.χ. όπως στο διάγραμμα 5 το οποίο ακολουθεί, χρησιμοποιούμε τον αριθμό της οριζόντιου από το οποίο ξεκινάει το κομμάτι.

Διάγραμμα 5



Οι δύο Ίπποι είναι προφανές ότι μπορούν να πάνε στο τετράγωνο ζ7. Για να καθορίσουμε ποιος από τους δύο Ίππους μετακινήθηκε στο ζ7, αρκεί να προσθέσουμε τον αριθμό 8 πριν τον τετράγωνο του προορισμού. Το 8 (πριν από το ζ7) υποδεικνύει ότι ο Ίππος ο οποίος βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα στην όγδοη οριζόντια (στο τετράγωνο δ8) μετακινήθηκε στο ζ7.

Ωρα για παιχνίδι: Τα παιδιά στην αίθουσα μπορούν να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό σκακιερών που διαθέτει ο χώρος), με σκοπό να παίξουν παρτίδες και να προσπαθήσουν να τις καταγράψουν σύμφωνα με τους κανόνες σκακιστικής σημειογραφίας που έμαθαν.

Προτεινόμενος χρόνος παιχνιδιού: 20 λεπτά (έχουν προηγηθεί άλλα 25 λεπτά με παρουσίαση της παραπάνω ύλης)

Σχεδιασμός εργαστηρίου 2

Τίτλος: Ας μάθουμε σκάκι: Ρουά/Σαχ , Ρουά Ματ.

Εισαγωγή:

Το σκάκι είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι που απαιτεί στρατηγική και κριτική σκέψη. Σε αυτήν την ενότητα, θα εξερευνήσουμε σημαντικές έννοιες: Ρουά/Σαχ και Ρουά Ματ. Αυτοί οι όροι, είναι απαραίτητο να τους κατανοήσετε πριν ξεκινήσετε το σκακιστικό σας ταξίδι. Λοιπόν, ας αρχίσουμε!

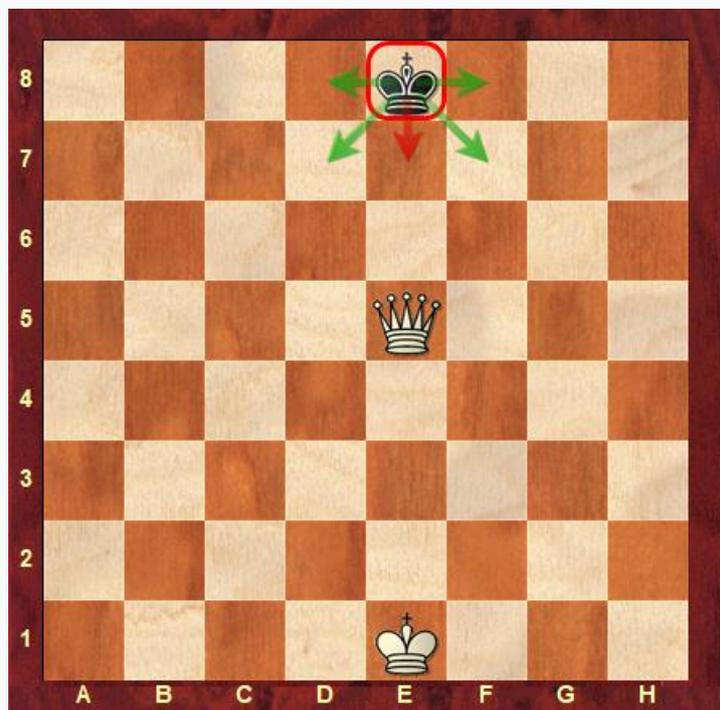
Ενότητα 1: Ρουά/Σαχ - Η προειδοποίηση!

Το Ρουά/Σαχ είναι μια κρίσιμη στιγμή στο σκάκι όταν ο Βασιλιάς ενός παίκτη δέχεται επίθεση από ένα κομμάτι του αντιπάλου. Είναι σαν ένα προειδοποιητικό σημάδι, που δείχνει ότι ο Βασιλιάς βρίσκεται σε κίνδυνο. Όταν ένας παίκτης λέει, «Ρουά/Σαχ», σημαίνει, «Πρόσεχε! Ο Βασιλιάς σου απειλείται!».

Κατά τη διάρκεια ενός Ρουά/Σαχ, ο παίκτης πρέπει να απαντήσει με έναν από τους εξής τρεις τρόπους:

- 1) να μετακινήσει τον Βασιλιά του σε ένα ασφαλές τετράγωνο.

Διάγραμμα 6



2) να χρησιμοποιήσει κάποιο κομμάτι του ως ασπίδα!

Διάγραμμα 7



3) να αιχμαλωτίσει το επιθετικό κομμάτι που πραγματοποιεί την απειλή στον Βασιλιά

Διάγραμμα 8



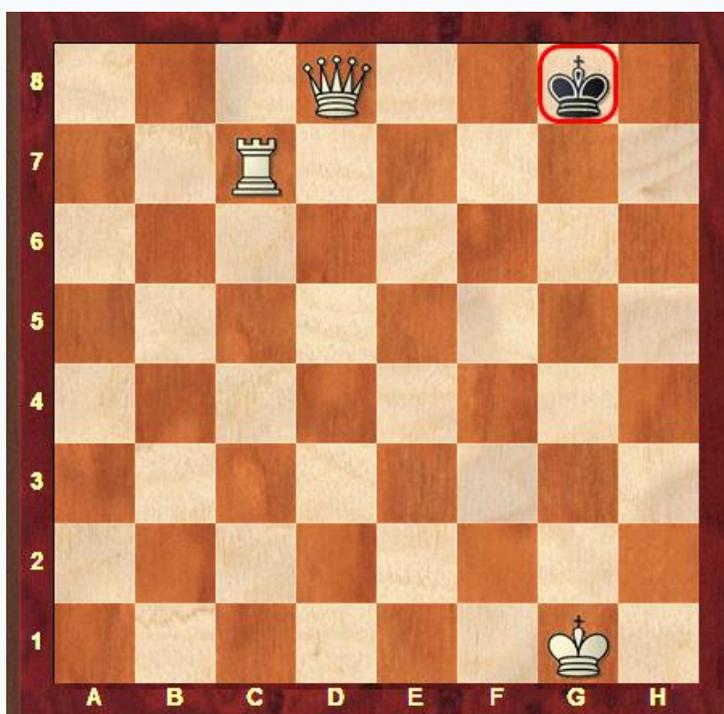
Θυμηθείτε, δεν μπορείτε να αφήσετε τον Βασιλιά σας υπό την αντίπαλη απειλή. Είναι σημαντικό να παραμένετε σε εγρήγορση και να προστατεύετε τον Βασιλιά σας από επιθέσεις!

Ενότητα 2: Ματ/Ρουά Ματ - Η απόλυτη νίκη!

Το Ματ είναι το πιο συναρπαστικό μέρος του σκακιού — είναι όταν ένας παίκτης οδηγεί τον Βασιλιά του αντιπάλου σε μια θέση από την οποία δεν μπορεί να ξεφύγει. Ο Βασιλιάς είναι παγιδευμένος και το παιχνίδι τελειώνει! Η παράταξη που πραγματοποιήσει το Ρουά Ματ κερδίζει την παρτίδα!

Για να πετύχετε ματ, πρέπει να σχεδιάσετε προσεκτικά τις κινήσεις σας. Συντονίστε τα κομμάτια σας για να επιτεθείτε στον Βασιλιά του αντιπάλου, περιορίζοντας τις οδούς διαφυγής του. Ο αντίπαλος πρέπει να υπερασπιστεί τον Βασιλιά του, αλλά αν δεν υπάρχει τρόπος να το κάνει ενώ βρίσκεται υπό απειλή (Ρουά/Σαχ), είναι Ματ και κερδίζεις το παιχνίδι!

Διάγραμμα 9



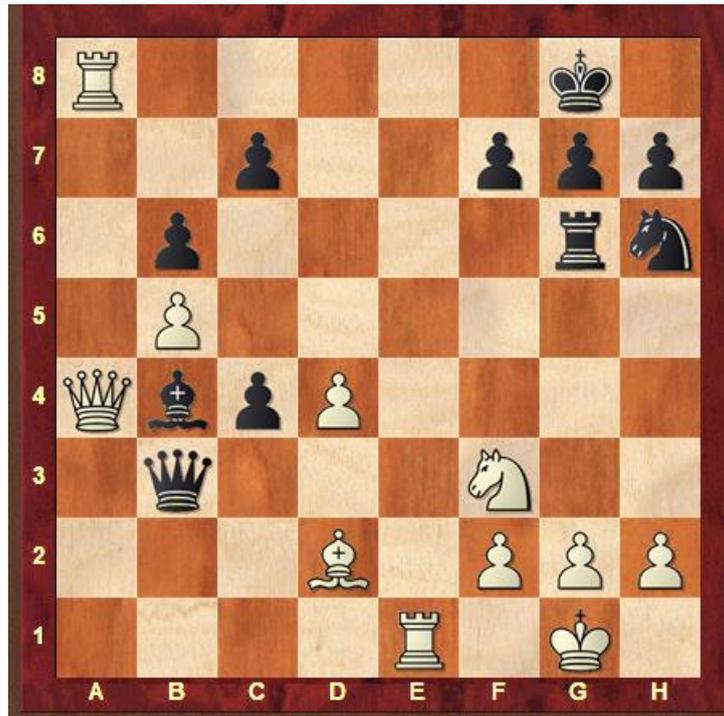
Συμπέρασμα:

Το σκάκι δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι με κινούμενα κομμάτια. είναι μια μάχη στρατηγικής και προνοητικότητας. Κατανοώντας το Ρουά/Σαχ και το Ρουά Ματ, γίνεσαι καλύτερος σκακιστής.

Θυμηθείτε, το Ρουά/Σαχ σας προειδοποιεί για κίνδυνο, το Ρουά Ματ εξασφαλίζει τη νίκη και το τέλος της παρτίδας, Συνεχίστε την εξάσκηση, διασκεδάστε και απολαύστε τον συναρπαστικό κόσμο του σκακιού!

Ασκήσεις κατανόησης :Στα δύο παρακάτω διαγράμματα είναι η σειρά του Μαύρου να κάνει κίνηση. Σημειώστε κάτω από το κάθε διάγραμμα, αν η θέση είναι Ρουά/Σαχ ή Ματ.

Διάγραμμα 10



Διάγραμμα 11



Οι λύσεις των ασκήσεων βρίσκονται στο τέλος του εγχειριδίου (μετά το έβδομο εργαστήριο).

Σχεδιασμός εργαστηρίου 3

Τίτλος : Η σημασία της αξίας των σκακιστικών κομματιών!

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα διερευνήσουμε τις επιπτώσεις των αξιών των κομματιών του σκακιού και πώς αυτές διαμορφώνουν τη λήψη αποφάσεων στη σκακιέρα. Η κατανόηση της αξίας κάθε κομματιού συνεισφέρει, ώστε να ξεκλειδώσετε τα μυστικά ενός επιτυχημένου σκακιστικού ταξιδιού, όπου η στρατηγική και η δημιουργικότητα μπλέκονται για να δημιουργήσουν όμορφους συνδυασμούς.



Το πiónι - Βάζοντας τα θεμέλια

Το πiónι, που αποτιμάται σε 1 βαθμό, είναι ο πεζός στρατιώτης του στρατού σας. Αν και μικρό σε αξία, το πiónι είναι ζωτικής σημασίας για τον έλεγχο των βασικών τετραγώνων και τη δημιουργία των θεμελίων για την ανάπτυξη των κομματιών σας. Σκεφτείτε να ανταλλάξετε πiónια προσεκτικά για να πάρετε τον έλεγχο του κέντρου, να δημιουργήσετε αδυναμίες στη θέση του αντιπάλου σας ή να ανοίξετε γραμμές για να διεισδύσουν τα άλλα κομμάτια σας. Τέλος ένα πiónι μπορεί να μεταμορφωθεί και σε κάποιο άλλο κομμάτι αν φτάσει στο τέρμα της σκακιέρας (στην τελευταία οριζόντια, μέσα στο αντίπαλο στρατόπεδο)!



Ο Ίππος - Ο άρχοντας της εξαπάτησης

Με αξία 3 πόντων, η ευελιξία του Ίππου είναι η μεγαλύτερη δύναμή του. Η περίεργη κίνησή του σε σχήμα Γ του επιτρέπει να παρακάμπτει εμπόδια, καθιστώντας το ένα εξαιρετικό τακτικό κομμάτι.



Ο Αξιωματικός - Η διαγώνια δύναμη

Με 3 βαθμούς ως αξία, ο Αξιωματικός είναι ο ηγέτης της διαγώνιας κυριαρχίας. Οι κινήσεις μεγάλης εμβέλειας του δίνουν ισχυρό έλεγχο στα τετράγωνα του χρώματός του. Βελτιστοποιήστε τις δυνατότητές τους, τοποθετώντας τα πiónια σας σε τετράγωνα αντίθετου χρώματος (από αυτό που κινείται ο αξιωματικός σας). Η μόνη αδυναμία του αξιωματικού είναι ότι δε μπορεί να ελέγξει τετράγωνα άλλου χρώματος από αυτού που ξεκινάει την παρτίδα!



Ο Πύργος - Ο κυρίαρχος των ανοικτών γραμμών

Ο Πύργος, ο οποίος έχει αξία 5 πόντων (ο καθέννας), είναι ισχυρή δύναμη κατά μήκος των οριζοντίων και καθέτων της σκακιέρας. Η δύναμη του Πύργου μεγαλώνει, όσο το παιχνίδι προχωράει και μένουν λιγότερα κομμάτια μέσα στη μάχη.



Η Βασίλισσα - Η πιο ισχυρή παρουσία

Στους εντυπωσιακούς 9 πόντους, η Βασίλισσα είναι η κορωνίδα του σκακιστικού σας στρατού. Η ευελιξία της, που συνδυάζει τη δύναμη του Πύργου και

του Αξιωματικού, την κάνει ένα ανεκτίμητο κομμάτι. Ωστόσο, προσέξτε να μην την εκθέσετε υπερβολικά, καθώς μπορεί να γίνει πρωταρχικός στόχος για τον αντίπαλό σας.



Ο Βασιλιάς - Ο Φύλακας του Βασιλείου σας

Αν και δεν έχει οριστεί τιμή (νούμερο) πόντων, ο Βασιλιάς είναι η καρδιά και η ψυχή του σκακιστικού σας βασιλείου. Προστατέψτε τον με κάθε κόστος, ειδικά κατά το τέλος του παιχνιδιού, όταν μεταμορφώνεται σε ενεργό συμμετέχοντα, βοηθώντας τα πόνια σας στο ταξίδι τους προς την προώθηση και συμβάλλοντας στις απειλές ματ.

Συμπέρασμα

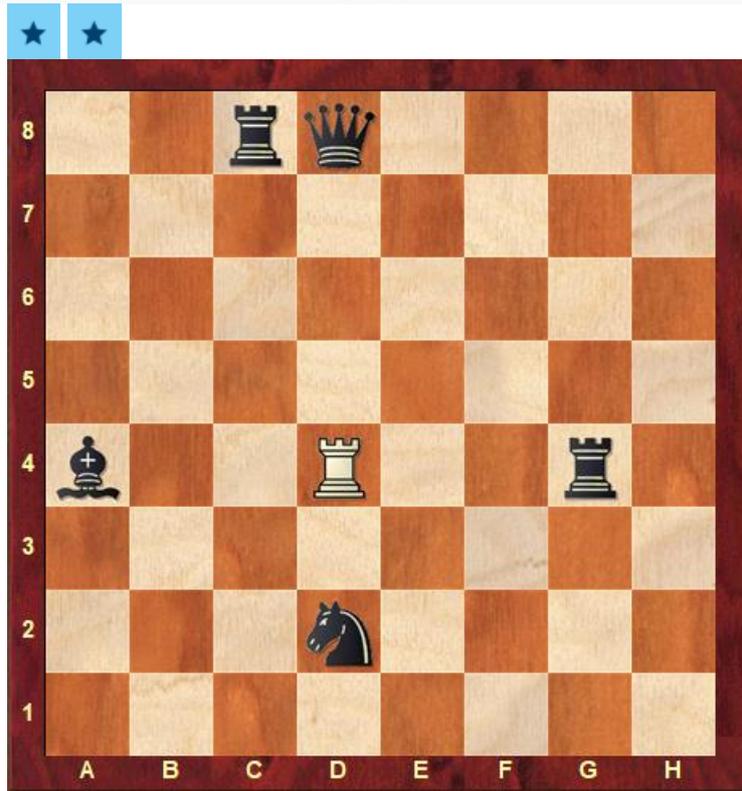
Συγχαρητήρια, επίδοξοι σκακιστές! Εξερευνήσατε σε αυτό το κεφάλαιο τη στρατηγική σημασία της αξίας των κομματιών. Κατανοώντας την αξία και τις δυνατότητές τους, διαθέτετε ένα ισχυρό εργαλείο για την λήψη αποφάσεων πάνω στη σκακιέρα. Η γνώση και κατανόηση της αξίας του κάθε κομματιού μας βοηθάει στο να ξέρουμε ανά πάσα στιγμή ποια παράταξη προηγείται καθώς επίσης και ποια κοψίματα πρέπει να πραγματοποιήσουμε ή να αποφύγουμε. Μην ξεχνάτε όμως, ότι στο σκάκι κερδίζει αυτός που κάνει Ρουά Ματ στον αντίπαλο Βασιλιά και όχι αυτός που οι δυνάμεις του αξίζουν περισσότερους πόντους!

Στις παρακάτω ασκήσεις παίζει ο Λευκός. Γράψτε την κίνηση με την οποία κερδίζετε τους περισσότερους πόντους, υπολογίζοντας και την κίνηση του αντιπάλου όπου χρειάζεται. Κάθε άσκηση έχει στο πάνω μέρος του διαγράμματος αστεράκια, ο αριθμός των οποίων δείχνει το βαθμό δυσκολίας της. Εσύ πόσα αστερία κατάφερες να μαζέψεις, βρίσκοντας τις αντίστοιχες λύσεις;

Διάγραμμα 12



Διάγραμμα 13



Διάγραμμα 14



Διάγραμμα 15



Οι λύσεις των ασκήσεων βρίσκονται στο τέλος του εγχειριδίου (μετά το έβδομο εργαστήριο).

Σχεδιασμός εργαστηρίου 4

Τίτλος: Ας μάθουμε με ποιους τρόπους είναι δυνατό να λήξει μία παρτίδα ισοπαλία!

Περίπτωση 1: Ένας παίκτης που θέλει να προτείνει ισοπαλία, μπορεί να το κάνει αφού πρώτα παίξει την κίνηση του στη σκακιέρα. Αν ο αντίπαλος αποδεχθεί την πρόταση, η παρτίδα λήγει ισόπαλη.

Περίπτωση 2: Η παρτίδα είναι ισόπαλη αν γίνει ένα σωστό αίτημα ενός παίκτη που έχει την κίνηση, προς τον διαιτητή και με το αίτημα αυτό ενημερώσει ότι η ίδια θέση, έχει προκύψει στη σκακιέρα για τρίτη τουλάχιστον φορά (όχι απαραίτητα από επανάληψη κινήσεων).

Επίσης το αίτημα μπορεί να αναφέρει ότι πρόκειται να εμφανισθεί μία θέση για τρίτη φορά, αφού πρώτα ο παίκτης που κάνει το αίτημα καταγράφει την κίνησή του στο παρτιδόφυλλο του και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεση του να κάνει αυτήν την κίνηση (με την οποία θα προκύψει τριπλή επανάληψη θέσης).

Οι θέσεις θεωρούνται ίδιες, αν και μόνο αν ο ίδιος παίκτης έχει την κίνηση, κομμάτια του ίδιου είδους και χρώματος κατέχουν τα ίδια τετράγωνα, και οι δυνατές κινήσεις όλων των κομματιών και των δύο παικτών είναι οι ίδιες. Άρα, οι θέσεις δεν είναι οι ίδιες αν:

-στην αρχή της σειράς (της τριπλής επανάληψης) ένα πιόνι μπορούσε να παρθεί "αν πασάν".

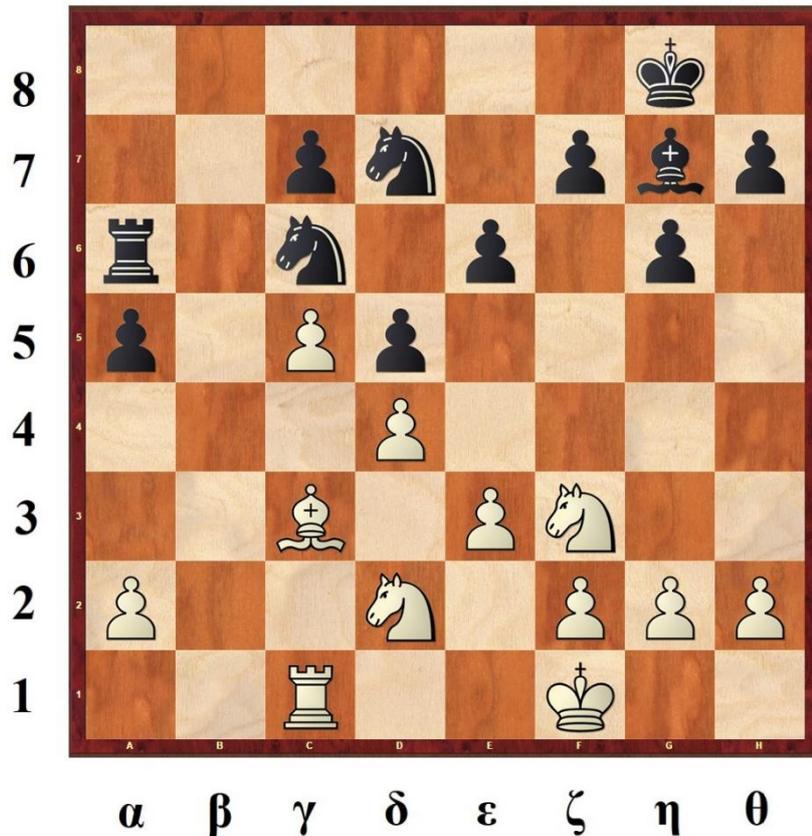
-ένας Βασιλιάς είχε το δικαίωμα του ροκέ, αλλά το έχασε αφού κινήθηκε. Το δικαίωμα για ροκέ χάνεται μόνο αν κινηθεί ο Βασιλιάς ή ο Πύργος.

Ο έλεγχος για την ορθότητα του αιτήματος γίνεται παρουσία και των δύο παικτών με αναπαράσταση της παρτίδας σε βοηθητική σκακιέρα. Αν το αίτημα αποδειχθεί σωστό, η παρτίδα κηρύσσεται αμέσως ισόπαλη.

Πρακτικό παράδειγμα

Σε μία παρτίδα μετά την κίνηση 20 της παράταξης των Μαύρων (παίχτηκε ο Ίππος στο γ6) προέκυψε η θέση του επόμενου διαγράμματος.

Διάγραμμα 16



ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
20		Ιγ6

Αφού οι παίκτες έκαναν μανούβρες με τα κομμάτια τους, η ίδια ακριβώς θέση προέκυψε μετά την 26^η κίνηση των Μαύρων (δεύτερη επανάληψη). Τέλος, μετά από νέες μανούβρες η ίδια ακριβώς θέση προέκυψε μετά την 32^η κίνηση των Μαύρων. Μετά από ορθό αίτημα της παράταξης των Λευκών προς τον διαιτητή για τριπλή επανάληψη θέσης, παρουσία και των δύο παικτών έγινε έλεγχος με αναπαράσταση της παρτίδας σε βοηθητική σκακιέρα και το αίτημα έγινε δεκτό.

Περίπτωση 3: Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα από παίκτη που έχει την κίνηση, αν :

γράψει την κίνηση του, η οποία δεν μπορεί να αλλάξει, στο παρτιδόφυλλό του, και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεσή του να κάνει αυτή την κίνηση, που θα έχει ως αποτέλεσμα, στις τελευταίες 50 κινήσεις που θα έχουν γίνει από κάθε παίκτη να μην έχει γίνει κίνηση πιονιού και οποιοδήποτε πάρσιμο, ή οι τελευταίες 50 κινήσεις από κάθε παίκτη ολοκληρώθηκαν χωρίς την κίνηση οποιοδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο.

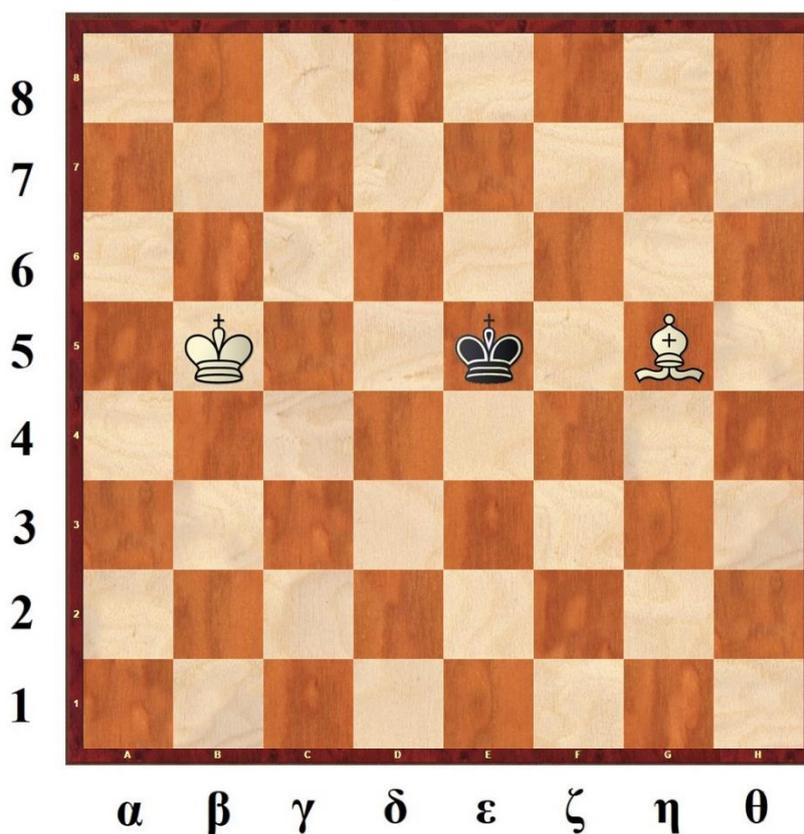
Ο έλεγχος για την ορθότητα του αιτήματος γίνεται παρουσία και των δύο παικτών με αναπαράσταση της παρτίδας σε βοηθητική σκακιέρα. Αν το αίτημα αποδειχθεί σωστό, η παρτίδα κηρύσσεται αμέσως ισόπαλη.

Περίπτωση 4: Έχει εμφανισθεί η ίδια θέση, τουλάχιστον πέντε φορές. Οι 5 φορές δεν χρειάζεται να είναι διαδοχικές, Το ισόπαλο αποτέλεσμα το κατοχυρώνει κατευθείαν ο διαιτητής.

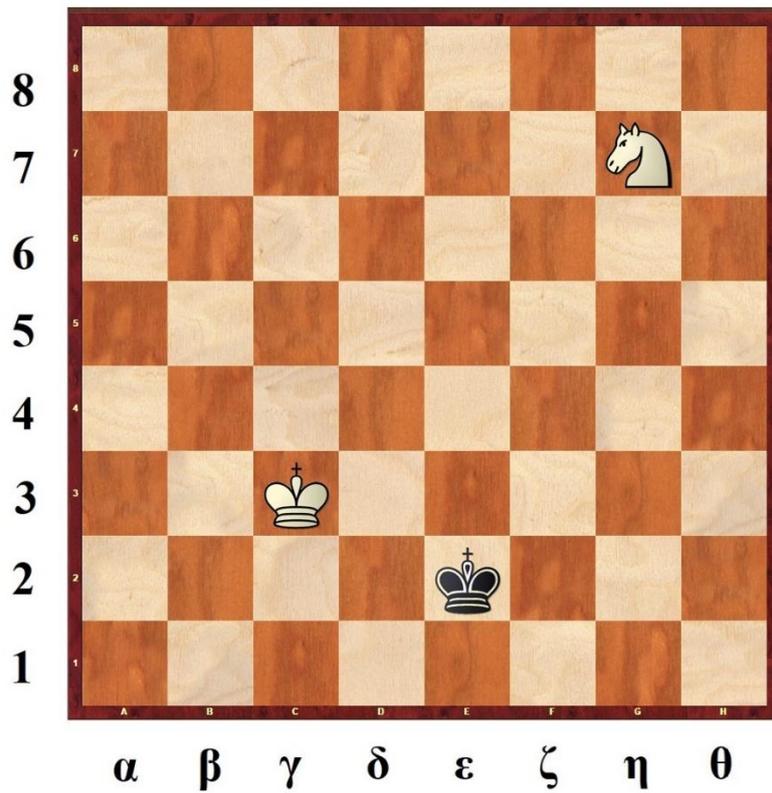
Περίπτωση 5: Οποιαδήποτε σειρά τουλάχιστον 75 κινήσεων έχει ολοκληρωθεί από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση οποιουδήποτε πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρσιμο. Αν όμως η τελευταία κίνηση από τις 75 κατέληξε σε ματ, τότε αυτό το αποτέλεσμα θα έχει προτεραιότητα.

Περίπτωση 6: Ισοπαλία από την ύπαρξη στη σκακιέρα μη επαρκούς υλικού για να πραγματοποιηθεί ματ με οποιαδήποτε πιθανή σειρά κινήσεων. Παραδείγματα της περίπτωσης 6 παρουσιάζονται στα ακόλουθα διαγράμματα 17, 18 και 19.

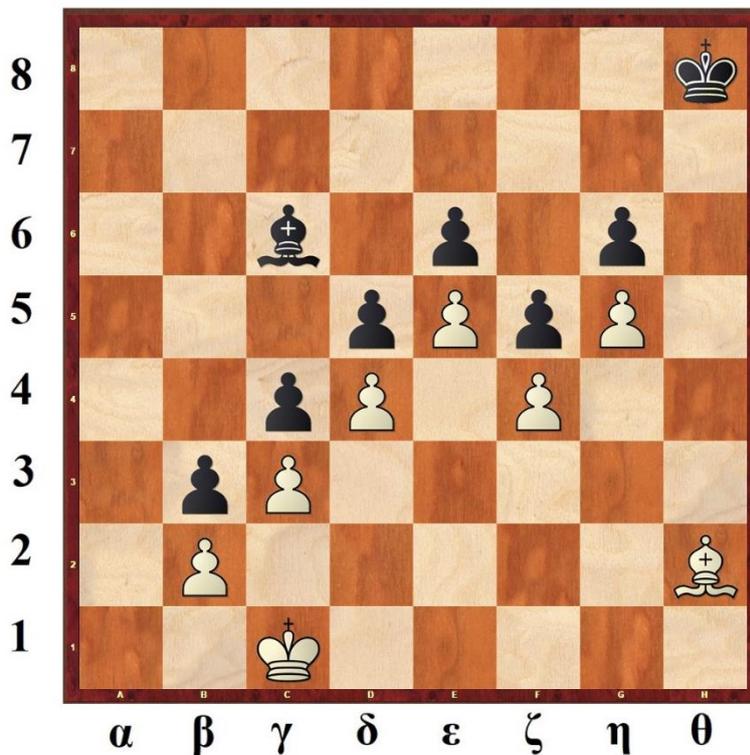
Διάγραμμα 17



Διάγραμμα 18



Διάγραμμα 19



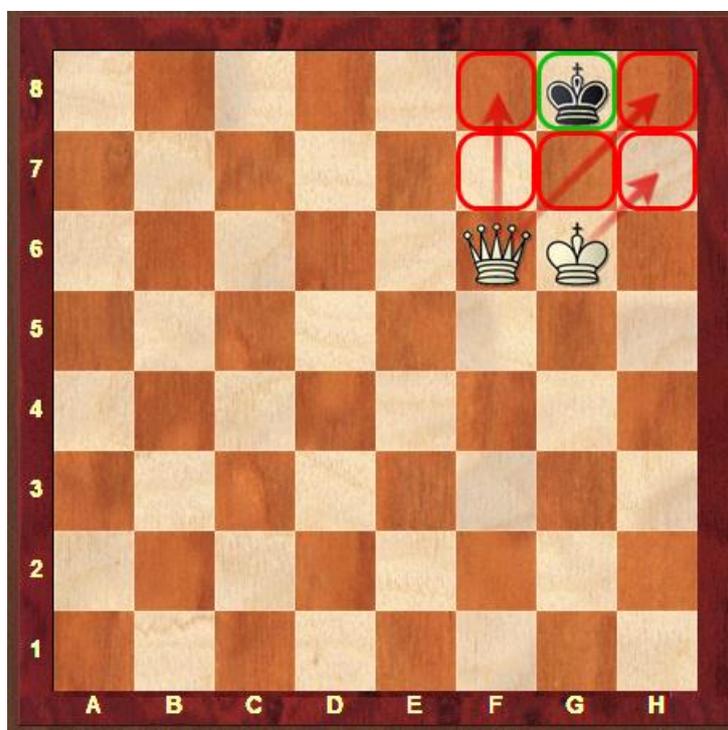
Είναι εκπληκτικό στο διάγραμμα 19, ότι ακόμα και αν υπάρχουν στη σκακιέρα τόσες πολλές δυνάμεις και για τις δύο παρατάξεις, ωστόσο δεν υπάρχει τρόπος προόδου της παρτίδας (δεν υπάρχει ποτέ δυνατότητα να κόψει κάποια παράταξη αντίπαλες δυνάμεις, αλλά ούτε και να πραγματοποιήσει εισβολή στο αντίπαλο στρατόπεδο).

Περίπτωση 7: Ισοπαλία από πατ.

Το Stalemate ή Πατ είναι μια μοναδική κατάσταση όπου ένας παίκτης του οποίου είναι η σειρά να κινηθεί δεν έχει διαθέσιμες νόμιμες κινήσεις και ο Βασιλιάς του δεν είναι υπό απειλή (Ρουά/Σαχ). Τότε το παιχνίδι τελειώνει ως ισοπαλία, και κανένας παίκτης δεν κερδίζει.

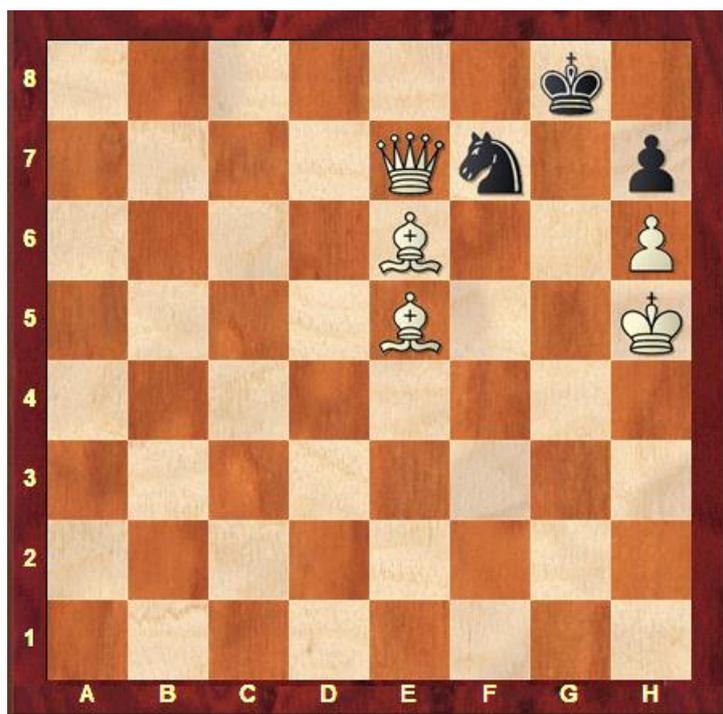
Το Πατ έχει τις ρίζες του στο ότι στο σκάκι είσαι υποχρεωμένος να κάνεις πάντα μια κίνηση και δεν έχεις το δικαίωμα να δώσεις την σειρά σου στον αντίπαλο. Αν και μπορεί να φαίνεται σαν μειονέκτημα, το Πατ μπορεί να σώσει έναν παίκτη από την ήττα όταν έχει λιγότερα κομμάτια ή βρίσκεται σε δύσκολη θέση.

Διάγραμμα 20



Στο παραπάνω διάγραμμα, η θέση είναι Πατ εάν ο Μαύρος έχει την κίνηση! Σε περίπτωση που παίζει ο Λευκός μπορεί να κάνει Ρουά Ματ με μία κίνηση. Μπορείτε να βρείτε πως;

Διάγραμμα 21



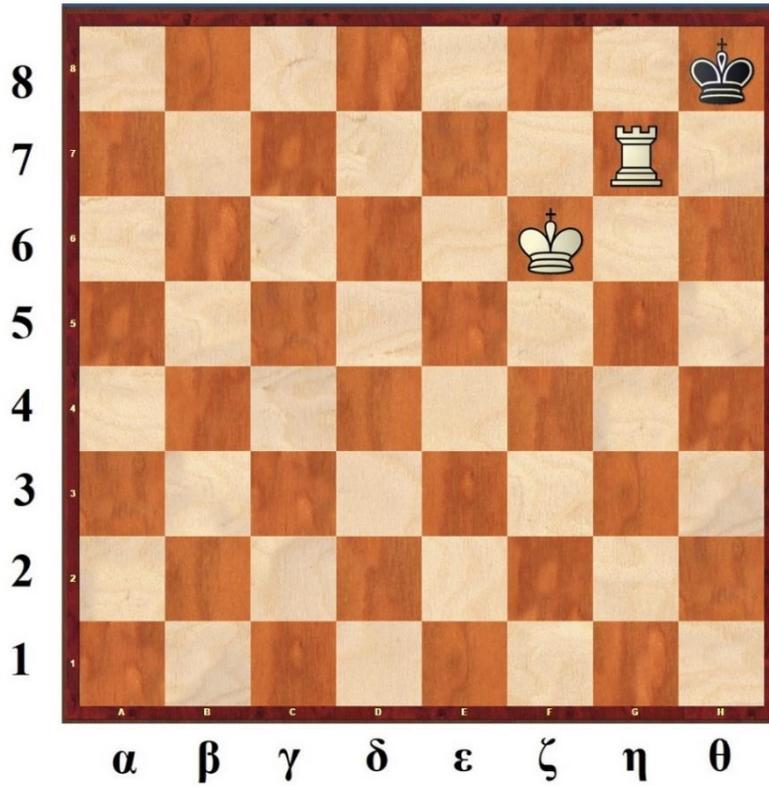
Ώρα για παιχνίδι: Τα παιδιά στην αίθουσα μπορούν να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών), με σκοπό να προσπαθήσουν να απαντήσουν με ομαδική συνεργασία τις ερωτήσεις που ακολουθούν. Όλες οι ερωτήσεις ανήκουν στην ύλη του εργαστηρίου. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια

Προτεινόμενος χρόνος παιχνιδιού: 25 λεπτά (έχουν προηγηθεί άλλα 20 λεπτά με παρουσίαση της παραπάνω ύλης)

ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

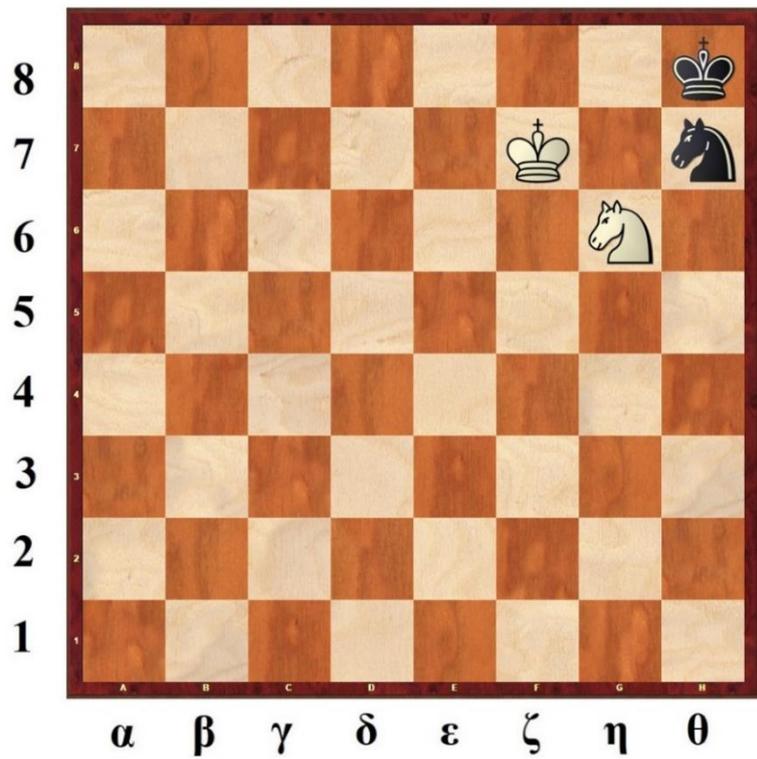
Σε όλες τις παρακάτω θέσεις είναι η σειρά της παράταξης των Μαύρων να παίξει. Απαντήστε για κάθε θέση **αν είναι ματ, αν είναι ισοπαλία ή αν δεν είναι τίποτα από τα δύο. Σε περίπτωση που είναι ισοπαλία, αποσαφηνίστε ποια από τις επτά περιπτώσεις ισοπαλίας απεικονίζεται στο διάγραμμα.**

Διάγραμμα 22



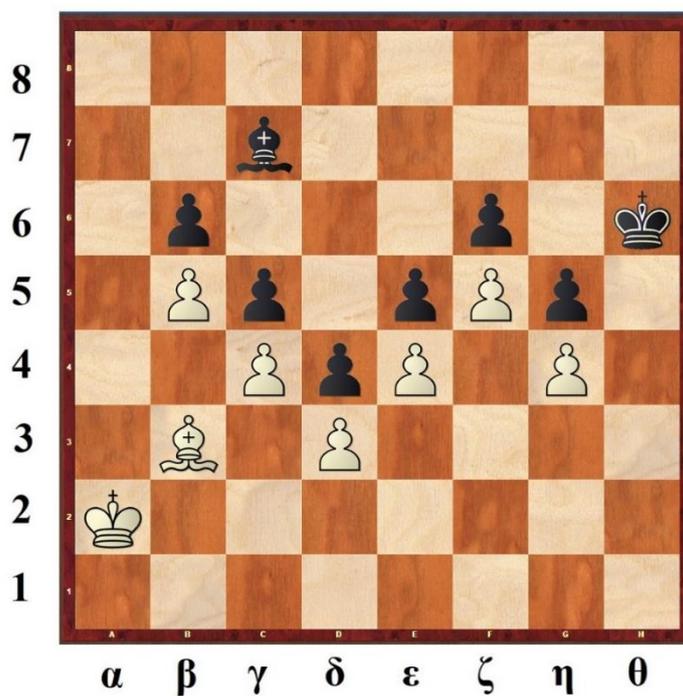
(4 πόντοι)

Διάγραμμα 23



(4 πόντοι)

Διάγραμμα 24



(6 πόντοι)

Διάγραμμα 25



(7 πόντοι)

Οι λύσεις των ασκήσεων βρίσκονται στο τέλος του εγχειριδίου (μετά το έβδομο εργαστήριο).

Σχεδιασμός εργαστηρίου 5

Τίτλος: Ας μάθουμε απλά μυστικά του σκακιού με την εφαρμογή των οποίων θα παίζουμε πολύ καλύτερα!

Οι μανούβρες των κομματιών ενός ισχυρού παίκτη σε καμιά περίπτωση δεν γίνονται τυχαία ή χωρίς να έχουν κάποια σύνδεση μεταξύ τους. Αντιθέτως, οι κινήσεις ενός ισχυρού παίκτη βασίζονται σε εφαρμογή γνώσεων από τη σκακιστική βιβλιογραφία ή από μαθήματα, εμβάθυνση των σκακιστικών θεωριών, παρατήρηση των σημαντικότερων χαρακτηριστικών κάθε θέσης και γνώσεων που μπορεί να αντλούνται και από την πλούσια εμπειρία του από συμμετοχή σε αγώνες.

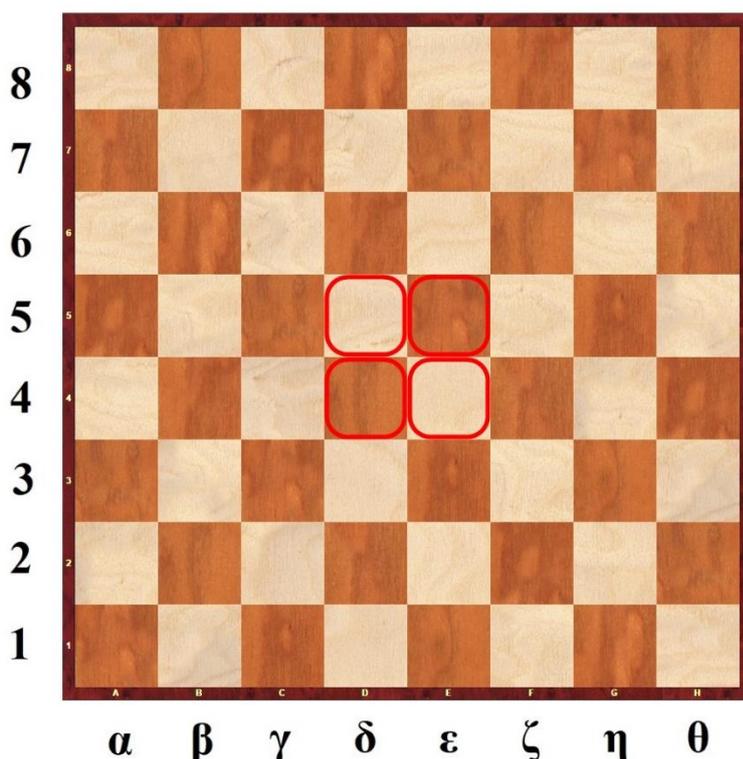
Στα πρώτα στάδια ένας σκακιστής πρέπει σίγουρα να κατανοήσει συγκεκριμένες βασικές έννοιες στρατηγικής. Αυτές είναι:

- Ο έλεγχος στο κέντρο
- Η καλύτερη ανάπτυξη (το να έχει ενεργοποιήσει δηλαδή κάποιος περισσότερες δυνάμεις στη μάχη)
- Πλεονέκτημα στο χώρο
- Η κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά
- Υλική υπεροχή

Ας αναλύσουμε κάθε μία από τις παραπάνω έννοιες χωριστά.

Ο έλεγχος στο κέντρο: Στο διάγραμμα 26 έχουν μαρκαριστεί με κόκκινο χρώμα 4 τετράγωνα, τα δ4, δ5, ε4 και ε5. Αυτά είναι τα λεγόμενα κεντρικά τετράγωνα (κέντρο).

Διάγραμμα 26

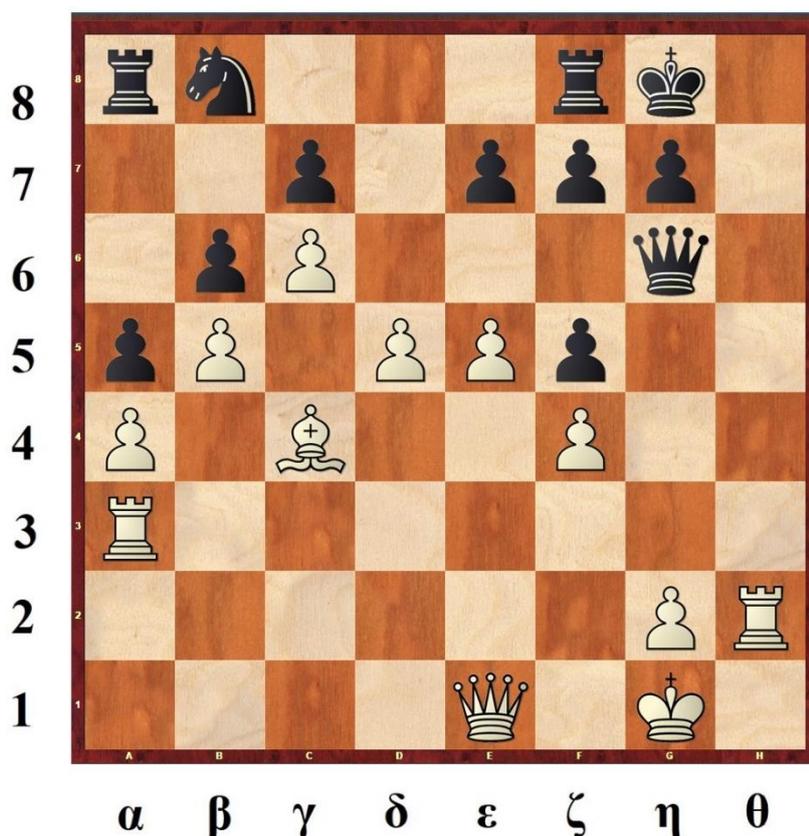


Ο έλεγχος του κέντρου αποτελεί προτεραιότητα κάθε ισχυρού σκακιστή από τις πρώτες κινήσεις της παρτίδας. Αυτό συμβαίνει γιατί η κατοχή του κέντρου εξασφαλίζει ευκολότερη μετακίνηση των δυνάμεων μίας παράταξης. Κατά συνέπεια, αν κάποιος πλεονεκτεί ως προς την εύκολη μετακίνηση των δυνάμεών του, σημαίνει ότι οπουδήποτε προκύψει ανάγκη στη σκακιέρα, θα μπορέσει να καλύψει τις ανάγκες σε δυνάμεις για τη μάχη με άνεση (είτε για επίθεση, είτε για άμυνα).

Η καλύτερη ανάπτυξη (το να έχει ενεργοποιήσει δηλαδή κάποιος περισσότερες δυνάμεις στη μάχη): Στην αρχή της παρτίδας επιδιώκουμε (εφόσον ο αντίπαλος δεν απειλεί τίποτα) να αναπτύσσουμε σε κάθε κίνηση νέες δυνάμεις. Αυτό συμβαίνει για τον απλούστατο λόγο, ότι το σκάκι από τη φύση του «περιγράφει» μία μάχη και όπως είναι γνωστό σε μία μάχη είναι πολύ σημαντική η υπεροπλία δυνάμεων (διαδραματίζει τα γεγονότα). Επομένως, η ενεργοποίηση νέων δυνάμεων και μάλιστα σε θέσεις, ώστε αυτές να ελέγχουν το κέντρο είναι μία πολύ αποτελεσματική τακτική. Εδώ τίθεται και το εξής θέμα. Αν ακολουθήσουμε τη συμβουλή για ενεργοποίηση νέων δυνάμεων, τότε κάθε φορά που θα κάνουμε ανάπτυξη ενός κομματιού που δεν έχουμε μετακινήσει έως τότε, θα πρέπει να αποφασίσουμε ποιο είναι το ιδανικότερο τετράγωνο ανάπτυξης (έτσι ώστε να αποφύγουμε να το κινήσουμε δεύτερη φορά άμεσα προς βελτίωση της θέσης του.)

Πλεονέκτημα στο χώρο: Είναι σαφές και απόλυτα λογικό, ότι αν κάποιος πάσχει από έλλειψη χώρου στη μάχη, τότε δεν έχει πολλούς τρόπους για αναδιάταξη των δυνάμεών του. Είναι συχνό φαινόμενο σε παίκτες που δεν διαθέτουν χώρο, να «μπλέκονται» τα κομμάτια μεταξύ τους και ουσιαστικά το ένα να εμποδίζει το άλλο. Η έλλειψη χώρου μπορεί να αποβεί μοιραία για την έκβαση της παρτίδας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, η θέση του διαγράμματος 27, όπου το συντριπτικό πλεονέκτημα χώρου της λευκής παράταξης, οδήγησε σε γρήγορο Ματ το Βασιλιά των Μαύρων. Αν και τα μαύρα είχαν την κίνηση, στη θέση που απεικονίζεται στο διάγραμμα 27, δεν έπαιξε κανένα ρόλο στην έκβαση του αποτελέσματος, αφού ήδη υστερούσαν πολύ σε χώρο. Κάτω από το διάγραμμα 27 έχουν καταγραφεί όλες οι επόμενες κινήσεις που παίχτηκαν μέχρι την ολοκλήρωση της παρτίδας.

Διάγραμμα 27



ΚΙΝΗΣΗ	ΛΕΥΚΑ	ΜΑΥΡΑ
35		Bη4
36	Παθ3	η5
37	Πθ8+	Pη7
38	Πθ87+	Pη8
39	Aε2	Bxζ4
40	Πθ8+	Pη7
41	Π2θ7	Pη6
42	Aθ5#	Ματ

Η κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά: Είναι παραπάνω από προφανής ο λόγος για τον οποίο το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό είναι κομβικό. Από τους κανονισμούς του σκακιού, η ασφάλεια του Βασιλιά καθορίζει τελικά ποιος θα κερδίσει μία παρτίδα. Επομένως, δυσμενής τοποθέτηση του Βασιλιά, υπό διάλυση άμυνα του Βασιλιά κλπ. είναι χαρακτηριστικά που μπορεί πολύ εύκολα να οδηγήσουν γρήγορα σε ήττα. Η πάγια συμβουλή είναι να κάνουμε γρήγορα ροκέ (συνηθέστερα μικρό ροκέ στο οποίο απαιτούνται λιγότερες κινήσεις συγκριτικά με το μεγάλο ροκέ.), Η πραγματοποίηση ροκέ μεταφέρει συνήθως την παρτίδα σε θέσεις όπου προστατεύεται ο Βασιλιάς από τα πόνια που βρίσκονται μπροστά από το ροκέ. Επιπλέον, τα υπόλοιπα κομμάτια και κυρίως οι Πύργοι «επικοινωνούν» ευκολότερα. Αντίθετα, ένας παίκτης που δεν έχει κάνει ροκέ κινδυνεύει άμεσα να χάσει, καθώς συνήθως οι γραμμές στο κέντρο ανοίγουν εύκολα και ο Βασιλιάς τίθεται σε κίνδυνο γρήγορα. Επομένως, μία πάγια τακτική σε περίπτωση, που ο αντίπαλος σας δεν κάνει ροκέ, είναι να ανοίξετε γραμμές στο κέντρο.

Υλική υπεροχή: Με τον όρο υλική υπεροχή, εννοούμε ότι κάποια από τις δύο παρατάξεις υπερέχει σε δυνάμεις. Η αξία των κομματιών έχει ήδη εξηγηθεί σε προηγούμενο εργαστήριο. Μία συνηθισμένη τεχνική, για την παράταξη που υπερέχει σε υλικό, είναι να αλλάζει δυνάμεις ίσης αξίας. Στο τέλος, όταν απλοποιείται αρκετά η θέση, η υπεροπλία δυνάμεων που απομένει, εξασφαλίζει συνήθως πολύ εύκολα τη νίκη.

Ωρα για παιχνίδι: Τα παιδιά στην αίθουσα μπορούν να χωριστούν σε ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών), με σκοπό να προσπαθήσουν να απαντήσουν με ομαδική συνεργασία τις ερωτήσεις που ακολουθούν. Όλες οι ερωτήσεις ανήκουν στην ύλη του εργαστηρίου. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια

Προτεινόμενος χρόνος παιχνιδιού: 25 λεπτά (έχουν προηγηθεί άλλα 20 λεπτά με παρουσίαση της παραπάνω ύλης)

ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

Σε όλες τις παρακάτω θέσεις είναι η σειρά της παράταξης των Λευκών να παίξει. Απαντήστε για κάθε θέση **σε ποιο/ποια** από τα ακόλουθα χαρακτηριστικά ακόλουθα έχει υπεροχή η λευκή παράταξη. Σε

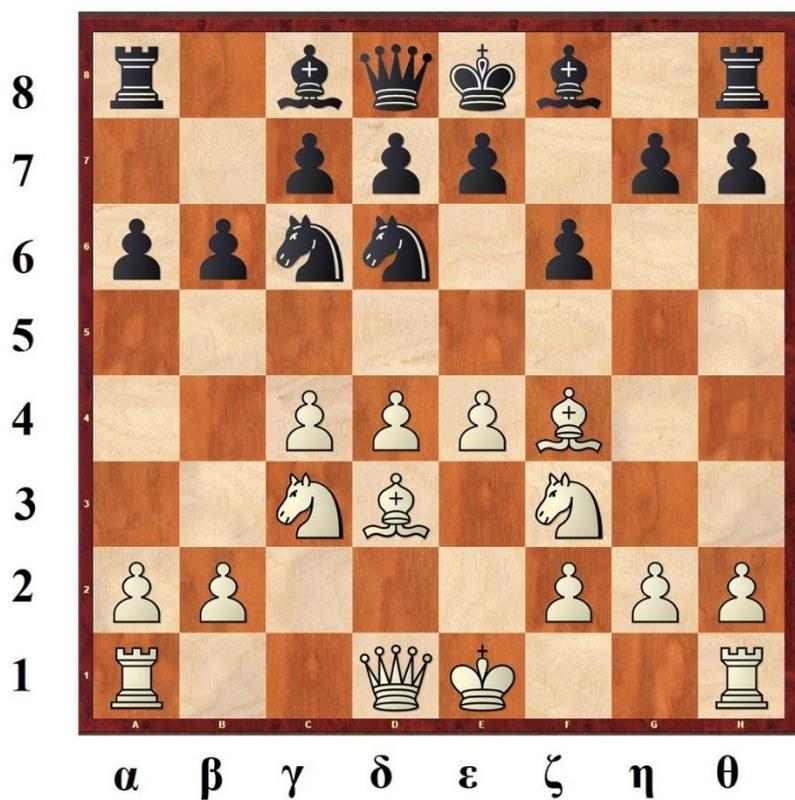
- έλεγχο στο κέντρο;
- καλύτερη ανάπτυξη (το να έχει ενεργοποιήσει δηλαδή κάποιος περισσότερες δυνάμεις στη μάχη);
- πλεονέκτημα στο χώρο;
- κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά;
- υλική υπεροχή;

Διάγραμμα 28



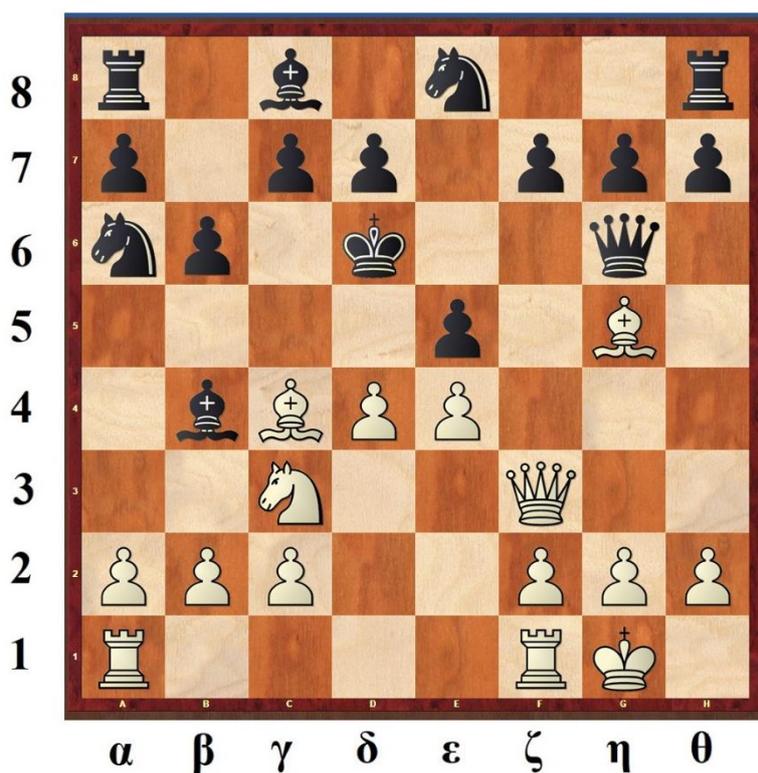
(8 πόντοι)

Διάγραμμα 29



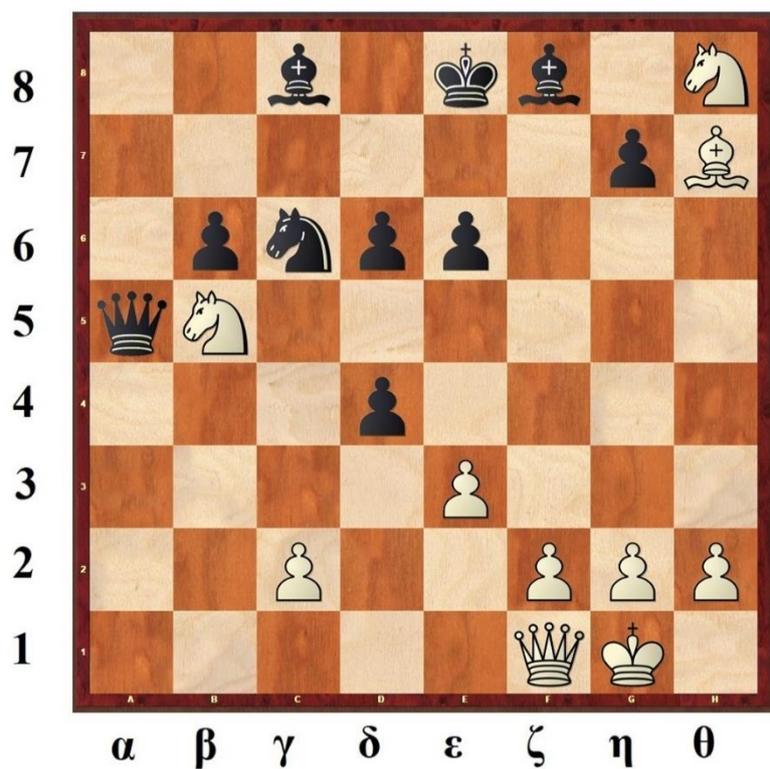
(8 πόντοι)

Διάγραμμα 30



(7 πόντοι)

Διάγραμμα 31



(9 πόντοι)

Οι λύσεις των ασκήσεων βρίσκονται στο τέλος του εγχειριδίου (μετά το έβδομο εργαστήριο).

Σχεδιασμός εργαστηρίου 6

Τίτλος: Α) Ας παίξουμε παρτίδα σκακιού ομάδων!

Β) Η νικήτρια ομάδα ας επιλέξει τη σχεδίαση της μπλούζας της σκακιστικής ομάδας του σχολείου!

Γ) Ενημέρωση για προτεινόμενους σκακιστικούς ιστότοπους

Ωρα για πρωτάθλημα ομάδων: Τα παιδιά στην αίθουσα θα χωριστούν σε 2 ομάδες. Ωρα για επιλογή σχεδίου της μπλούζας της σκακιστικής ομάδας του σχολείου!

Προτεινόμενος χρόνος: 45 λεπτά

Παρτίδα σκακιού ομάδων

Οι 2 ομάδες θα προκύψουν από κλήρωση των ονοματεπωνύμων των παιδιών που συμμετέχουν στο Πρόγραμμα. Η παρτίδα θα καταγράφεται για να μείνει στο αρχείο των παιδιών και να μπορούν να συζητήσουν/αναλύσουν σχετικά με αυτή.

Σχεδίαση της μπλούζας της σκακιστικής ομάδας του σχολείου!

Ο υπεύθυνος για το Πρόγραμμα, θα εξηγήσει στα παιδιά ότι εφόσον το επιθυμούν μπορούν να συμμετέχουν με το σχολείο τους σε μαθητικούς-ομαδικούς (μεταξύ σχολείων) αγώνες σκακιού στο νομό τους. Στους αγώνες αυτούς, οι παίκτες που θα απαρτίζουν την ομάδα σκακιού, θα φορούν την εμφάνιση (μπλούζα) του σχολείου. Τη σχεδίαση της μπλούζας θα την αναλάβει η νικήτρια ομάδα της παρτίδας σκακιού. Η δημιουργία της εμφάνισης του σχολείου μπορεί να διαρκέσει εβδομάδες (και πρακτικά θα μπορούσε να ξεπεράσει τα όρια του παρόντος προγράμματος). Το τελικό σχέδιο της εμφάνισης μπορεί να το ολοκληρώσει η νικήτρια ομάδα με τη βοήθεια υπολογιστή, (είτε με το χέρι, στη σπάνια περίπτωση που υπάρχει ανάμεσα στα παιδιά της νικήτριας ομάδας κάποιο εξαιρετικό ταλέντο στη σχεδίαση). Ιδιαίτερη σημασία έχει η διάδραση μεταξύ των μελών της νικήτριας ομάδας, η συνεργασία, η συζήτηση και η τελική λήψη αποφάσεων με δημοκρατικό τρόπο (για την επιλογή του τελικού σχεδίου). Για την τελική παραγωγή των εμφανίσεων θα επικοινωνήσει ο Σύλλογος Γονέων και Κηδεμόνων με κατάλληλο επαγγελματία που παράγει μπλούζες (και του οποίου θα του δοθεί το τελικό σχέδιο εμφάνισης που θα έχει αποφασίσει η νικήτρια ομάδα).

Ενημέρωση για προτεινόμενους σκακιστικούς ιστότοπους

Ο υπεύθυνος για το Πρόγραμμα, θα εξηγήσει στα παιδιά ότι εφόσον το επιθυμούν μπορούν να εγγραφούν στις 2 ιστοσελίδες lichess.org και chess.com Θα γίνει αναλυτική περιγραφή για τις εγγραφές.

Σχεδιασμός εργαστηρίου 7

Τίτλος: Ας αξιολογήσουμε το Πρόγραμμα που συμμετείχαμε!

1. Ποιο εργαστήριο σου άρεσε περισσότερο και γιατί;

Τίτλος εργαστηρίου:

Γιατί σου άρεσε;

.....
.....
.....
.....

2. Ποιο εργαστήριο σε δυσκόλεψε περισσότερο και γιατί;

Τίτλος εργαστηρίου:

Γιατί σε δυσκόλεψε περισσότερο;

.....
.....
.....
.....

3. Θα πρότεινες το σκάκι σε ένα φίλο/φίλη σου; Κύκλωσε την επιλογή σου.

Απαντήσεις: Ναι Όχι Μπορεί

4. Πώς βιώσατε την εμπειρία του σκακιού κατά τη διάρκεια του προγράμματος;

Περιγράψτε τις συναισθηματικές σας αντιδράσεις (π.χ. χαρά, αίσθημα δημιουργικότητας, ενθουσιασμό, ευχαρίστηση, προθυμία, αίσθημα συνεργασίας, άγχος, αγωνία, απογοήτευση, ηττοπάθεια κλπ.)

.....
.....
.....
.....

5.Θα θέλατε να διδάσκεται το σκάκι στο σχολείο ως μέρος του προγράμματος διδασκαλίας; Κύκλωσε την επιλογή σου.

Απαντήσεις: Ναι Όχι Δεν είμαι σίγουρος/-η

6.Πώς πιστεύετε ότι το πρόγραμμα «Σκάκι, ένα εκπαιδευτικό και δημιουργικό παιχνίδι για όλους τους μαθητές Α΄ και Β΄ Γυμνασίου», θα μπορούσε να βελτιωθεί;

Δώστε ιδέες ή προτάσεις για βελτίωση.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

7.Αν είχατε τη δυνατότητα να προσθέσετε ένα νέο εργαστήριο στο πρόγραμμα σκακιού, ποιο θα ήταν και γιατί;

Τίτλος εργαστηρίου:

Γιατί θα το προσθέτατε:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Παρακαλώ, συμπληρώστε τις απαντήσεις σας και επιστρέψτε το ερωτηματολόγιο. Σας ευχαριστούμε πολύ για την συμμετοχή σας!

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Λύσεις εργαστηρίου 2

Διάγραμμα 10: Απλό Ρουά 1...Αζ8 και η παρτίδα συνεχίζεται.

Διάγραμμα 11: Ματ!

Λύσεις εργαστηρίου 3

Διάγραμμα 12: 1.Βxθ8!

Διάγραμμα 13: 1. Πχη4 κερδίζει 5 πόντους και όχι Πχδ8 που κερδίζει 4 μετά από 1...Πχδ8

Διάγραμμα 14: 1.Αχη7 κερδίζει 1 πόντο.

Διάγραμμα 15: 1.Βχη6 κερδίζει 3 πόντους το 1.Αχζ8 Ιχζ8 θα κέρδιζε μόνο 2.

Λύσεις εργαστηρίου 4

Διάγραμμα 22: Ισοπαλία. Πατ

Διάγραμμα 23: Ματ

Διάγραμμα 24: Ισοπαλία από την ύπαρξη στη σκακιέρα μη επαρκούς υλικού για να πραγματοποιηθεί ματ με οποιαδήποτε πιθανή σειρά κινήσεων.

Διάγραμμα 25: Ισοπαλία. Πατ.

Φύλλο εργασίας 5

Διάγραμμα 28: α) έλεγχο στο κέντρο, β) καλύτερη ανάπτυξη γ) πλεονέκτημα στο χώρο δ) κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά (εφόσον θα παραμείνει στο κέντρο, επειδή έχει χάσει το δικαίωμα και για τα δύο ροκέ, αφού έχουν μετακινηθεί και οι δύο μαύροι Πύργοι)

Διάγραμμα 29: α) έλεγχο στο κέντρο, β) καλύτερη ανάπτυξη γ) πλεονέκτημα στο χώρο δ) κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά (εφόσον έχει παραμείνει στο κέντρο)

Διάγραμμα 30: α) έλεγχο στο κέντρο, β) καλύτερη ανάπτυξη γ) πλεονέκτημα στο χώρο δ) κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά (εφόσον έχει φτάσει κοντά στα κεντρικά τετράγωνα και συγκεκριμένα στο τετράγωνο δ6). Προσέξτε αν το υλικό είναι ίσο;

Διάγραμμα 31: α) καλύτερη ανάπτυξη β) κακή θέση του αντίπαλου Βασιλιά.

Προσέξτε αν το υλικό είναι ίσο;

Βιβλιογραφικές Αναφορές

A. Ξενόγλωσσες

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, the classification of educational goals – Handbook I: Cognitive Domain* New York: McKay

D'Eredità, G. & Ferro, M. (2011). Chess and mathematics education: Searching for the links. "Quaderni di Ricerca in Didattica Mathematics", n.21, 2011. Ανακτήθηκε στις 20 Μαΐου 2022, από http://math.unipa.it/~grim/PhD_Tesi_Deredita_2012.pdf

Degroot, A. (1978). *Thought and Choice in Chess*. Amsterdam Academic Archive

Dullea, G. J., (1982). *Chess Makes Kids Smarter*. Chess Life, November

- Ferreira, D. & Palhares, P. (2008). Chess and problem-solving involving patterns. *The Montana Mathematics Enthusiast*, vol5, nos.2&3, p.249. Ανακτήθηκε στις 25 Μαΐου 2022, από <http://scholarworks.umt.edu/tme>
- Giouvantsioudis, K. (2014). *Playful Activities*. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October
- Jerrim, J. (2013). *Evaluation of Chess in Schools*. Pathways to adulthood 10th International Workshop, 10 - 13 November
- Kazemi F., Yektayar M., Abad A. M. B. (2011). *Investigation of the impact of chess play on developing meta-cognitive ability and math problem-solving power of students at different levels of education, in 4th International Conference of Cognitive Science (ICCS)*, Procedia-Social and Behavioral Sciences, Vol 32, 372–379
- Lputian, S. (2014). *Chess scholarization* Ανακτήθηκε 25 Μαΐου 2022, από http://iccs.chessacademy.am/uploads/images/CHESS_scholarization_PPT.pdf
- Moreno, F. (2014). *Chess helps every student succeed*. Developing socio-emotional skills for all students not only the tournament players. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October
- Sala, G., Gobet, F., Do the Benefits of Chess Instruction Transfer to Academic and Cognitive Skills? A Meta-Analysis, *Educational Research Review* (2016), doi: 10.1016/j.edurev.2016.02.002.
- Scholz, M., Niesch, H., Steffen, O., Ernst, B., Loeffler, M., Witruk, E., & Schwarz, H. (2008). Impact of chess training on mathematical performance and concentration ability of children with learning disabilities. *International Journal of Special Education*, 23(3), 138-148.
- Starr, F. (2013). *Major new study of the benefits of chess in schools*. The British Psychological Society
- Sundberg, S. (2011). *Why we should teach children chess in schools*. U.S. States: Lulu
- Trincherro, R. & Sala, G. (2016). Chess Training and Mathematical Problem-Solving: The Role of Teaching Heuristics in Transfer of Learning. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 2016, 12(3), 655-668.

B. Ελληνικές

- Γιουβαντσιούδης, Κ. & Μουσιάδου, Ε. (2003). *Σκάκι και Φαντασία*. Αθήνα: Γνώση. <https://www.protoporia.gr/giouvantsioudhs-kwstas-skaki-kai-fantasia-9789602358917.html>
- Γιουβαντσιούδης, Κ. (1999). *Σκάκι στα σχολεία. Θεσσαλονίκη: ΥΠΕΠΘ: ΕΠΕΑΕΚ*. Ανακτήθηκε στις 23 Μαΐου 2022, από <https://mychess.gr/wp-content/uploads/2022/01/meros-protasis.pdf>
- Γιουβαντσιούδης, Κ. (2000). Πώς το σκάκι μπορεί να βοηθήσει μαθητές α) παλιννοστούντες, β) αλλοδαπούς και γ) με μαθησιακές δυσκολίες. Συνδιάσκεψη Εκπαιδευτικών Α/θμιας Εκπαίδευσης, Μουδανιά, Ν. Χαλκιδικής
- Γιουβαντσιούδης, Κ. (2016). Το Σκάκι ως Εργαλείο Μάθησης στην Εκπαίδευση και πως Μπορεί να Βελτιώσει τις Μαθηματικές Δεξιότητες των Μαθητών. Ανακτήθηκε στις 29 Μαΐου 2022, από <https://mychess.gr/wp-content/uploads/2021/12/To-Skaki-os-Ergalio-Mathsi-stin-Ekpedefsi.pdf>
- Κεφαλής, Χ. (2004). *Σκάκι και Κουλτούρα*. Αθήνα: Κέδρος
- Ντουντανιώτης Δ. & Αγγελής Ν. (2021). *Στρατηγική. Σχολή Προπονητών Σκακιού Γ' ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ*. Αθήνα 2020-2021.
- Ντουντανιώτης Δ. & Αγγελής Ν. (2021). *Τακτική. Σχολή Προπονητών Σκακιού Γ' ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ*. Αθήνα 2020-2021.

Ντουντανιώτης Δ. (2021). Σκάκι. Σχολικό σκάκι, αγωνιστικό σκάκι, – οργάνωση & πρωταθλητισμός. Σχολή Προπονητών Σκακιού Γ' ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ. Αθήνα 2020-2021.

ΥΠΕΠΘ, (2014). Ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου.
Αρ. Πρ.: 63859/Γ1/25,4,2014