



Szachy

Materiał interaktywny przeznaczony do edukacji wczesnoszkolnej. Zawiera ilustracje oraz ćwiczenia interaktywne z możliwością sprawdzenia poprawności odpowiedzi.

- [Wprowadzenie](#)
- [Ilustracja interaktywna](#)
- [Sprawdź się](#)
- [Słownik](#)
- [Ciekawostki](#)
- [Dla nauczyciela](#)

Wprowadzenie

Szachy

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Zestaw do gry w szachy składa się z bierek i szachownicy, która podzielona jest na 64 pola w dwóch kolorach. Do dyspozycji każdego gracza jest 8 pionków i 8 figur szachowych: 2 wieże, 2 skoczki, 2 gońce, król i hetman, nazywany również królową.

Twoje cele

- Ustawisz bierki na szachownicy we właściwej kolejności.
- Nazwiesz pionki i figury w szachach.
- Powtórzysz na szachownicy ruchy wykonywane przez poszczególne figury i pionki.
- Porównasz zasady wybranej gry planszowej z zasadami gry w szachy.
- Rozwiążesz łamigłówkę matematyczną.
- Przewidzisz ruchy przeciwnika podczas ćwiczeń gry w szachy.

Ilustracja interaktywna

[Obejrzyj ilustrację interaktywną.](#)

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

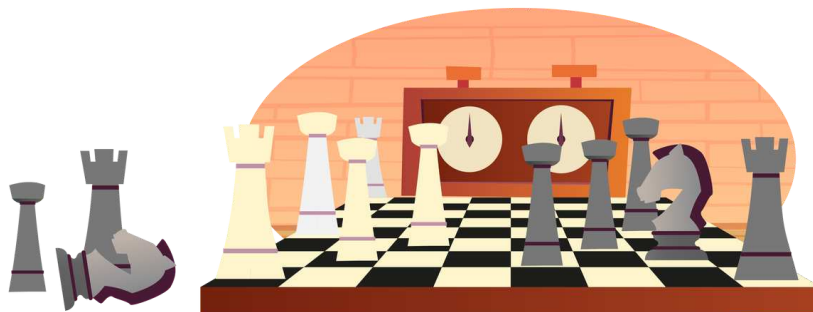
Polecenie 1

Ustaw figury szachowe na prawdziwej szachownicy w pozycji rozpoczynającej partię. Nazwij je.

Polecenie 2

Powtórz ruchy figur i pionków białych/czarnych na szachownicy.

Sprawdź się



Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ćwiczenie 1

Znajdź pary obrazków przedstawiające figury szachowe oraz ich nazwy.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ćwiczenie 2

Rozwiąż krzyżówkę. Hasłem uzupełnij zdanie pod krzyżówką.

1. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

2. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

3. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

4. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

5. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

6. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

7. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

8. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

9. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

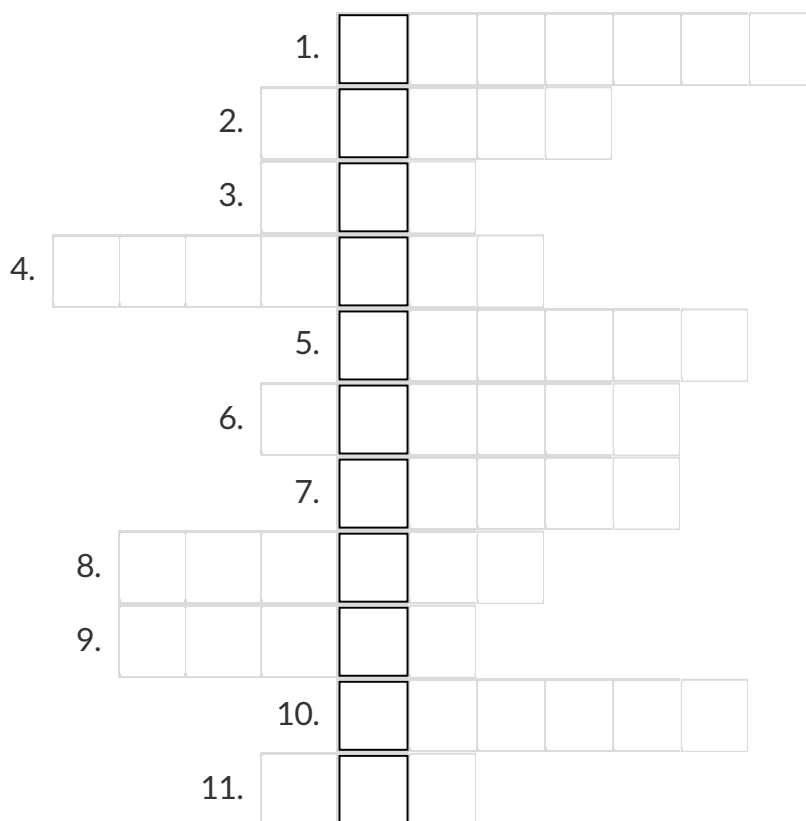
10. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Nagranie

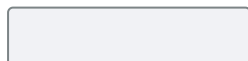
11. Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DNmquuMmT>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.



1. Inaczej szachowy konik.
2. Sytuacja, w której król jest zagrożony zbiciem w następnym posunięciu.
3. Sytuacja, w której jeden z graczy nie może wykonać królem żadnego ruchu.
4. Ustawienie pionków lub figur szachowych na szachownicy, np. B7, C7.
5. Zwany królową, ma najwięcej sposobów poruszania się podczas partii szachów.
6. Figura w szachach poruszająca się na skos, inaczej laufer.
7. Figura szachowa poruszająca się po linii prostej, pionowo oraz poziomo, o dowolną liczbę pól.
8. Ustawiany jest na szachownicy w linii 2 i 7
9. Zakończenie partii szachów bez wyłonienia zwycięzcy.
10. Kolor pionów, które jako drugie rozpoczynają partię na szachownicy.
11. Jest wtedy, gdy król jest atakowany (szachowany) i nie ma sposobu, aby go obronić.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.






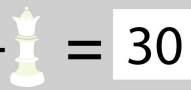












to kwadratowa, 64-polowa plansza, składająca się z 8 poziomych rzędów i 8 pionowych kolumn w dwóch kolorach.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ćwiczenie 3

Rozwiąż łamigłówkę. W miejsce znaku zapytania wpisz właściwą liczbę.

	\cdot		\cdot		$=$	8
	$+$		$+$		$=$	30
	$+$		\cdot		$=$	25
	$+$		$+$		$=$	
	$+$		$+$		$=$	<input type="text"/>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Słownik

arcymistrz szachowy

arcymistrz szachowy

tytuł nadawany szachiście, który osiąga bardzo dobre wyniki na międzynarodowych turniejach szachowych. Arcymistrz może dożywotnio posługiwać się tym tytułem

bierki szachowe

bierki szachowe

określenie pionków i figur występujących w grze w szachy

czaturanga

czaturanga

pierwsze szachy powstałe w Indiach

hetman

hetman

figura w szachach, inaczej zwana królową

laufer

laufer

dawniej oznaczał sługę biegnącego przed pojazdem swojego pana. Obecnie nazwa jednej z figur w szachach

pojmać

pojmać

schwycić

prestż

prestż

szacunek, uznanie innych osób

strategia szachowa

strategia szachowa

przemyślany plan działania w grze w szachy, ukierunkowany na zwycięstwo

Ciekawostki



Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

1. Szachy to jedna z najstarszych gier, która od czasu powstania cieszy się niesłabnącą popularnością.
2. Za miejsce powstania gry w szachy uznaje się Indie. Wówczas grano w czaturangę.
3. Pola na pierwszych szachownicach były jednokolorowe.
4. W dawnych czasach szachy zostały nazwane królewską grą, ponieważ była to ulubiona rozrywka królów.
5. W obecnych czasach szachy uznawane są za dyscyplinę sportową. Najmłodszym arcymistrzem szachowym jest Siergiej Kariakin. Chłopiec nauczył się gry w szachy w piątym roku życia. Tytuł arcymistrza uzyskał już w wieku 12 lat i 7 miesięcy, stając się najmłodszym zawodnikiem w historii szachów.
6. W szachy grają ludzie, którzy chcą rozwijać swój umysł. Gra w szachy to pasja, łącząca przyjemność z gry z rozwojem człowieka. Wymaga ona przyjęcia odpowiedniej strategii, umiejętności przewidywania ruchów przeciwnika, skupienia uwagi oraz planowania kolejnych posunięć.

Dla nauczyciela

Numer e-materiału: Temat 105

Autor e-materiału: Magdalena Pielach, Iwona Oleksa

Tytuł e-materiału: *Szachy*

Poziom edukacyjny, klasa: szkoła podstawowa, klasa 2

Cel ogólny lekcji: Poprzez poznanie figur i zasad gry w szachy, uczeń rozwija umiejętność logicznego myślenia.

Cele wynikające z podstawy programowej
Cele szczegółowe
Kształtowane kompetencje kluczowe