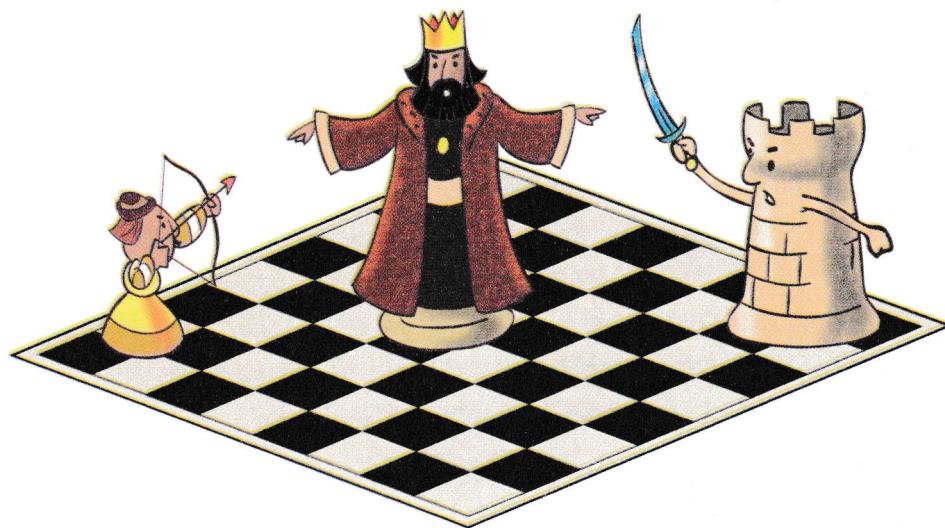


MOMENTE VESELE



PE TABLA DE ȘAH


PRESTIGE
KIDS

București - 2019

INTRODUCERE

Inspirată din activitățile cu copii, această carte este menită să-i ajute pe cei mici să exerseze și să învețe într-un mod agreabil cunoștinte despre șah. Personificarea pieselor prin ilustrații creează un mediu prietenos și hazliu, care va contribui la dezvoltarea imaginației celor mici și a dorinței acestora de a continua povestea. Această metodă de a învăța prin joacă este esențială în educarea și formarea copiilor, foarte apreciată de învățământul modern.

Diagramele, exercițiile și rebusurile cuprinse în carte au un grad mediu de dificultate, ceea ce

înseamnă că rezolvarea lor presupune un anumit nivel de cunoștințe, copilul fiind deja familiarizat cu noțiunile de bază (deplasarea și valoarea pieselor, mutări speciale, tactici etc.). Toate acestea vor stârni curiozitatea, spiritul creator, imaginația și se vor amuza cu anecdotele culese de la copii de vârstă lor.

Pieselete ies din tiparul lor obișnuit și devin figuri hazlii, se ironizează și au replici ilare, lecturarea cărții fiind o modalitate plăcută și relaxantă de petrecere a timpului liber. Acest procedeu stimulativ și creativ îl introduce pe



copil într-o lume imaginară, putându-se identifica cu personajele preferate, dialogând cu ele sau conturând altele noi. Ajutorul părinților, al bunicilor sau al prietenilor la dezlegarea problemelor mai dificile este un alt obiectiv pe care l-am avut în vedere la realizarea acestei cărțicale; crearea legăturilor sociale, familiale și emoționale,

esențiale în conturarea personalității, le consider mai importante decât abilitățile pe care le dezvoltă acest „sport al minții“. „Înconjurat de dragoste și de înțelegere, îndrumat discret în acțiunile sale, copilul va avea încredere în sine, se va dezvolta armonios și va alege un optional sau altul, reușind chiar să facă performanță“.

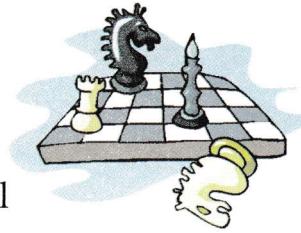


A fost odată, de demult,
 În vremuri pătimaše
 Tărâmul piselor de șah
 Hazlii și buclucaše.
 Într-o continuă gâlceavă
 Albul și negru stau la sfadă,
 Se ceartă și se războiesc,
 Planuri de luptă născocesc
 Ca să-și fereasc-al lor regat
 De nemilosul șah și mat.
 Au câte-un rege de-apărat
 Și știe fiecare:
 Câștigă cine e isteț,
 Nu cine e mai tare!
 Hai să privim a lor dispută
 Cum capturează, cum se mută,
 Cum se creează ambuscadă

Sau cum se face o rocadă,
 Ce-nseamnă un dublu atac
 Ce este matul sufocat,
 Ce ghidușii face nebunul,
 Cum sare calul chiar și turnul!
 Și la final sigur vei ști
 De care parte vrei să fii!
 Experiența o câștigi
 Chiar dacă nu o să învingi!
 Scheme de joc sunt sute, mii
 Cel care-l joacă poate ști
 Dar lucrul cel mai
 important
 În sportul ăsta elegant,
 Într-un final vei înțelege
 Numai TU SINGUR
 poți fi REGE!



Precizăm că în această carte, în toate diagramele albul pornește din partea de jos a tablei de șah.



TESTUL 1

1. Încercuiește două grupe de câte două piese, astfel încât valoarea lor să fie egală!

NEBUN

TURA

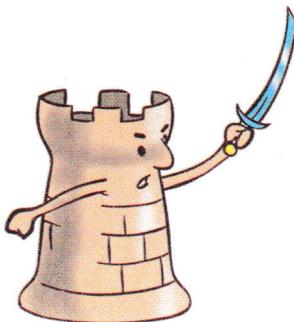
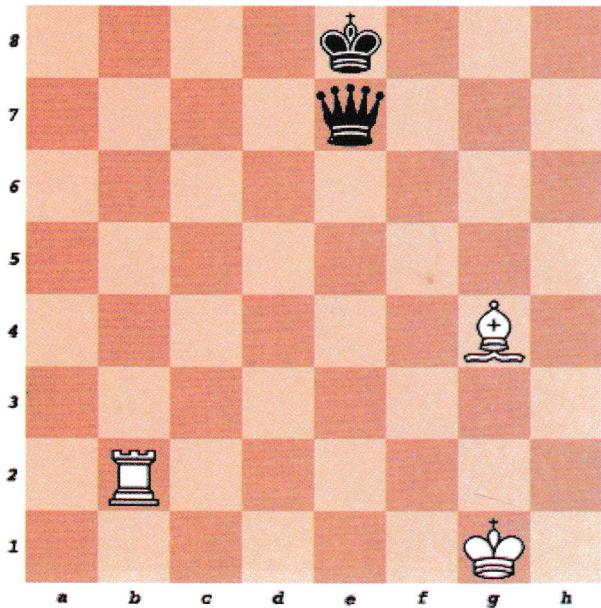
PION

CAL

2. Taie vocalele situate în căsuțele cu număr impar și vei descoperi numele unui mare maestru internațional de șah, reprezentant de seamă al țării noastre!

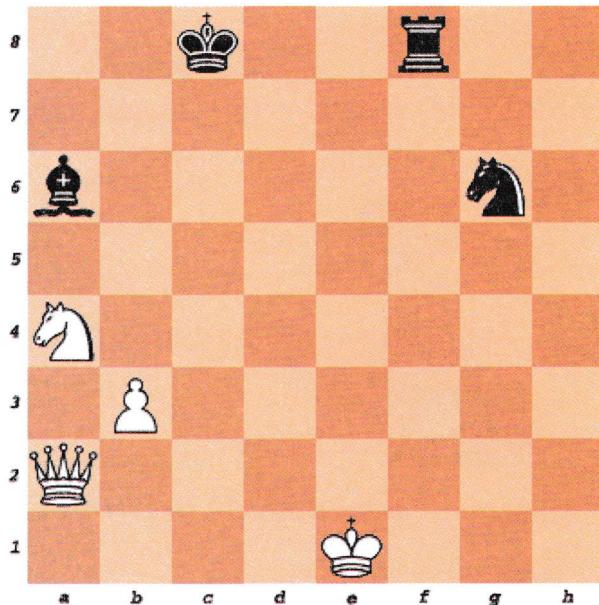
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
E	F	U	L	A	O	I	R	E	I	Ă	N	I	-
A	G	I	H	U	E	Â	O	R	G	H	I	E	U

3. Albul este la mutare și poate face remiză. Dacă ai găsit soluția, notează-o mai jos!



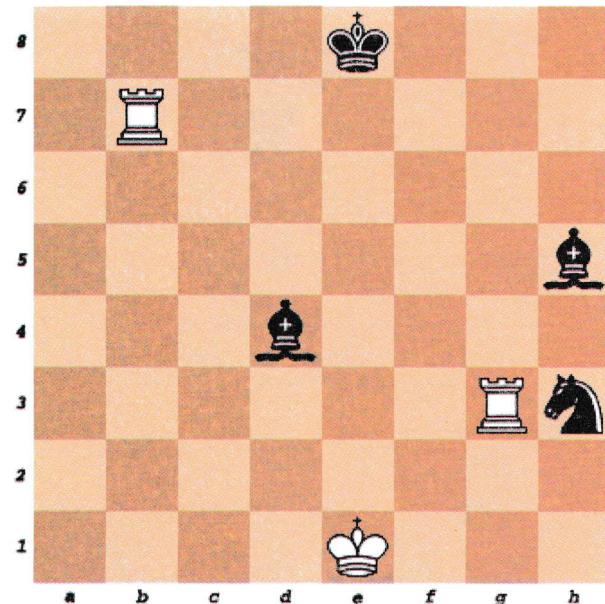
4. a) Arată cu o săgeată atacul dublu al damei!

b) Notează mai jos câmpurile pe care nu se poate deplasa regele alb din poziția în care se află!



5. Care este piesa care nu poate amenința regele într-o partidă de șah?

6. Găsește soluția pentru fiecare situație din diagrama de mai jos:



a) Albul mută și dă mat
dintr-o mutare

b) Care piesă neagră poate realiza un atac dublu?
Arată cu o săgeată!





SĂ RÂDEM

- Cum se mai numește regina în jocul de șah? am întrebat eu.
- Dramă, se grăbește un băiețel să răspundă.
- Într-un fel, ai dreptate, uneori se mai confundă dama cu drama, dar acest lucru îl vei înțelege puțin mai târziu, i-am răspuns, spre amuzamentul tăticului care-l însoțea.

7. Pe coloana hașurată vei descoperi un sinonim al pieselor grele.

1. Așa i se mai spune turnului
2. Alb și negru
3. Figuri
4. A se deplasa
5. Adversar
6. Cu ele se numerotează liniile
7. Pe capul regelui
8. Plan de luptă
9. A da o piesă pentru a obține un avantaj
10. Coloane

1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Găsește literele care lipsesc din propozițiile de mai jos!



R _ _ _ L _ ESTE O PIESĂ S _ P _ _ _ O _ R _ ,

NUMAI P _ _ _ U _ POATE SĂ DEVINĂ D _ _ Ă

9. Notează mai jos câmpurile albe pe care stau pionii albi la începutul partidei

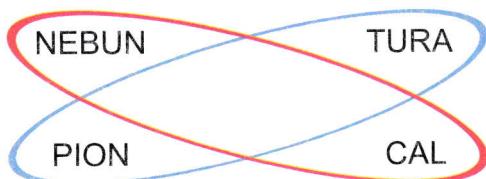
SUNT ÎNTELEPT
ȘI PLANURI FAC
UN REGE CU
SCAUN LA CAP!

NU ȘTIU DE CE
TOTI ÎMI SPUN
CĂ DOAR EU SUNT
UN NEBUN...



TESTUL 1

1.



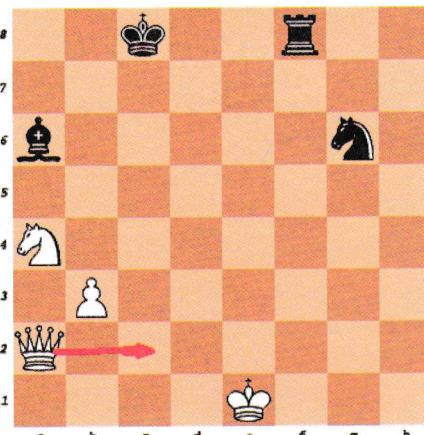
2. FLORIN GHEORGHIU

3. Te2 (albul își pierde dama deoarece este „legată“ de tură)

Legarea sau imobilizarea pieselor este o tactică ce impiedică piesele să se deplaseze; această situație apare atunci când o piesă este așezată între regele pe care-l protejează și o piesă adversă, care ar da săh dacă prima piesă s-ar retrage.

4.

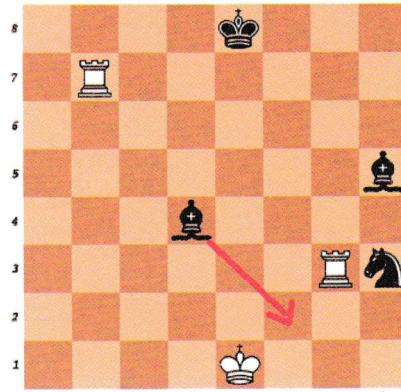
a) Dama albă atacă simultan regele și calul.



b) e2, f1, f2

5. Regele (regii nu pot sta niciodată unul lângă celălalt, între ei trebuie să fie cel puțin un câmp liber).

6. a) Tg8 +≠
b) Nf2+



7. 1. castel 6. cifre
2. culori 7. coroana
3. piese 8. strategie
4. merge 9. sacrificia
5. rival 10. verticale

Soluția: SUPERIOARE

8. REGELE ESTE O PIESĂ SUPERIOARĂ, NUMAI PIONUL POATE SĂ DEVINĂ DAMĂ

9. a2, c2, e2, g2

TESTUL 2

1. c
2. a) 8 posibilități: e6, f6, c5, g5, c3, g3, d2, f2
b) e6

