


34 ПОРОД ШАХ

Сања Вуксановић • Иван Марковић

САДРЖАЈ

Шаховска бајка	4	50	Откривени и двоструки шах
Табла и фигуре	8	52	Шаховски лавиринт
Топ	10	55	Нерешено!
Ловац	12	58	Матне и патне слике
Дама	14	61	Твој други шаховски тест
Пешак	16	64	Матирање дамом и краљем
Шаховски сат	19	66	Матирање са два топа
Скакач	22	70	Матирање топом и краљем
Краљ	24	74	Лавиринт са матирањем
Позиције за разигравање	26	76	Краљ и пешак против краља
Твој први шаховски тест	27	80	Велики турнир
Рокада	30	84	Правила понашања за време партије
Услови за рокаду	32	86	Савети за почетак партије
Шаховска нотација	34	89	Минијатуре
Вредност фигура и њихова размена	37	92	Минијатуре са жртвама
Забавне стране	40	94	Шах је више од игре – размисли о томе!
Занимљивости	43	96	Речник 
Записивање шаховске партије	46	101	Шаховски формулари

ТРИ, ЧЕТИРИ, ПОЗОР

ШАХ!







ре много година, у прастара времена постојало је краљевство са предивним палатама и миришљавим вртovima у којем су људи живели у благостању и срећи.

Краљ је, поред тога што је био веома правичан, био и надалеко познати војсковођа. Са својом је војском победио све околне непријатеље, тако да је краљевство могло да буде спокојно све док је он владар.

Међутим, краљ је старио и почео је и да побољева, а како није имао синова, већ само ћерку јединицу, стрепео је шта ће бити после његове смрти. Принцеза Гала била је веома лепа и имала је много просака, али је краљ желео не само доброг човека за своју мезимицу, већ и племенитог будућег владара за своје поданике.

Једне ноћи када су га мориле те бриге, појави се заштитница краљевства богиња Каиса и рече да ће му помоћи. Стави пред краља некакву црно-белу таблу препуну дрвених фигурица у облику коњаника, витезова и пешадије, па чак су ту били и краљеви и краљице. Краљ је био видно збуњен, али богиња објасни:

„Није довољно да будући краљ буде вешт мачевалац и храбар витез, већ је

много важније да буде мудар и лукав у борби, да буде стрпљив када треба, да нападне силовито када је тренутак за то и да уме да предвиди шта ће непријатељ урадити. У овој ћеш игри која се зове шах проверити све потребне квалитете као да си усред праве битке. Неко ко буде умео у правом тренутку да у шаху употреби коњицу и рашири стрелце, ко буде умео са бока или кроз центар да направи пробој пешадијом, ко на прави начин опаше своје утврђење, тај ће, веруј ми, умети да сачува срећу овог краљевства. Остављам ти још правила, која сви морају да поштују.” Даде му Каиса нешто налик књизи и нестале.



Краљ нареди најбољим дрводељама да направе на десетине шаховских табли и фигура и, када ови завршише, посла гласнике по целом краљевству да разнесу шахове и разгласе правила, као и да објаве да ће се за годину дана одржати турнир на којем ће се, уместо у двобојима мачевима и копљима, витезови борити за шаховском таблом, а победник ће се оженити принцезом и постаће нови краљ.

Принцеза се и сама заинтересова за шах, гледајући како сви ужурбано изучавају ову мудру игру, али није имала са киме да игра. Богиња Каиса, којој је принцеза била љубимица, сажали се и поче кришом да долази у њене одаје и да је учи правилима и стратегији...

Дошло је и време да се одигра Велики турнир!

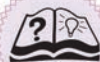
Шта је даље било и како се завршио Велики турнир сазнаћеш на крају књиге, али не пре него што и ти научиш да играш ову паметну игру! Открићемо ти само мало, да не кажеш да нисмо фер: главне личности у предстојећим догађајима биће једна принцеза, два витеза и два љубимца.



Жућа



Гром



благостање, просци, поданици, дрводеље, стратегија, бој

Као што видиш, постоје две војске – бела и црна. Да би биле равноправне, на почетку боја су потпуно изједначене.

Чине их овако распоређене следеће фигуре:



Мудри **КРАЉ**. Један у свакој војсци.

Дивна краљица, а пошто су оне даме и зове се **ДАМА**. Има круну на глави и препознаћеш је по томе што је увек мало нижа од краља. По једна је уз сваког краља.



ТОП, док неки кажу и кула, зато што личи на кулу на тврђави и заиста је често право утврђење које брани краља. Свака страна има по два топа.

СКАКАЧ. Лако га је угледати, јер је у облику коња. Зове се скакач, зато што једини прескаче друге фигуре. На табли су по два бела и два црна скакача.



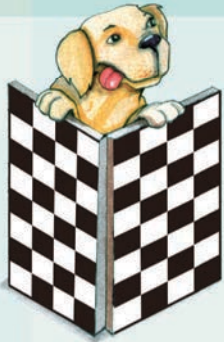
ЛОВАЦ је прави стрелац. Оба противника располажу са по два ловца.

Слабашан **ПЕШАК**, али их је зато по 8. Пази да га не побркаш са ловцем, јер је помало сличан, мада је доста мањи!

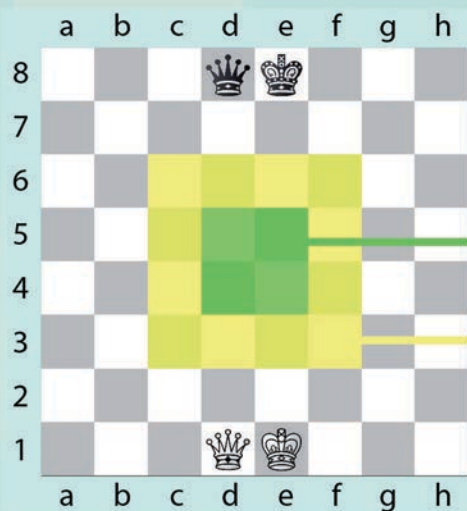


ТАБЛА И ФИГУРЕ

Таблу треба да окренем тако да је белом код леве руке у углу табле поље црно! То је страшно важно, јер ако то не урадим, све ће ми бити наопачке као код Црног Витеза!



Видиш Жућо, црно-бела табла има 64 квадратића, то јест 64 шаховска **поља**. Поља су кућице за фигуре у која може да стане само по једна фигура. Фигура не сме да се стави између два поља.

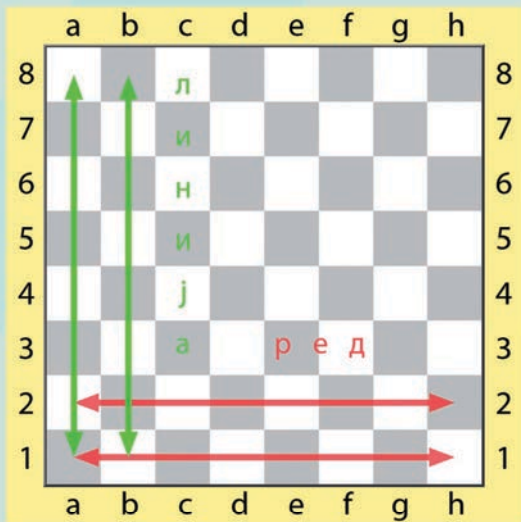


Табла има своје делове. Делови имају називе које користимо у шаховском говору.

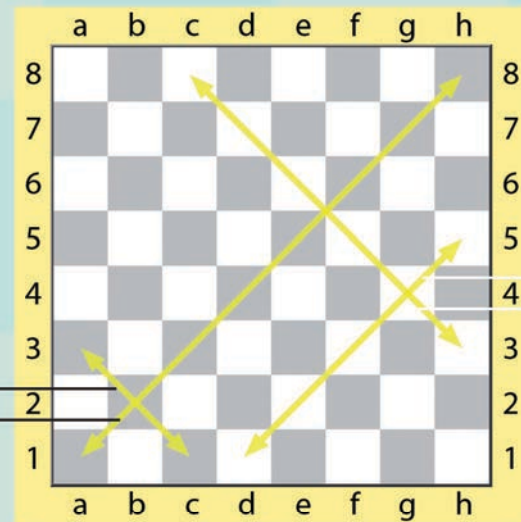
Центар

Шири центар

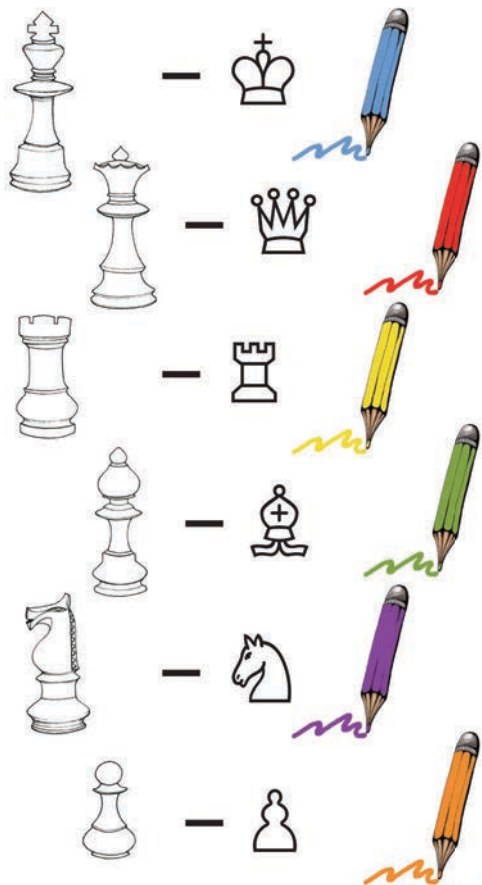




Аха, поред поља постоје и неке линије, редови и дијагонале.



Обој фигуре и њихове ознаке одговарајућом бојом.



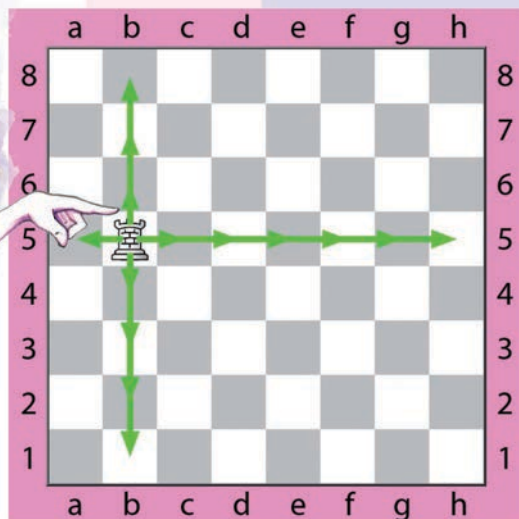
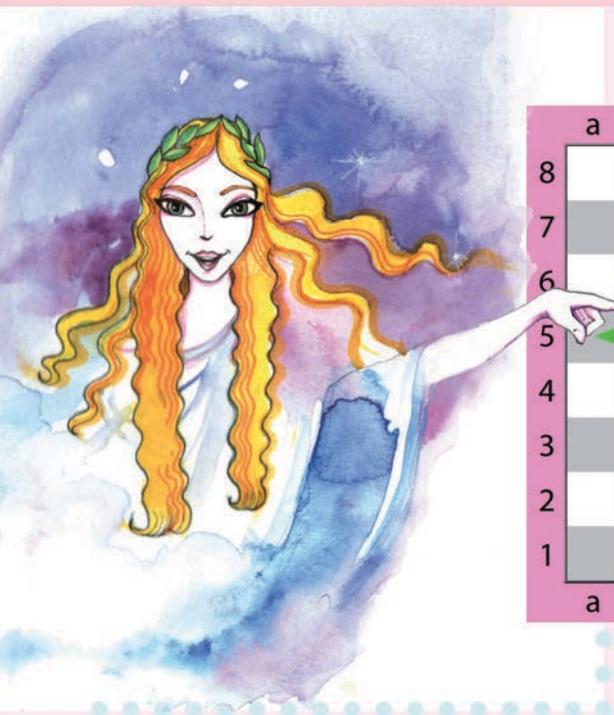
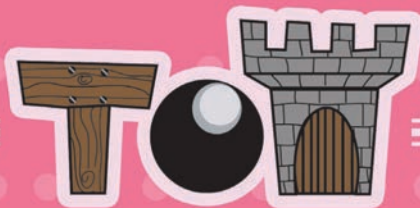
Фигуре се ређају на прва два реда испред тебе и прва два реда испред противника и то на следећи начин:




Бела увек мора бити на белом пољу, а црна на црном пре почетка боја!

Нацртај фигуру која ти се највише допада.





 може да се креће за по једно или више поља све до краја табле, или док му се неко не нађе на путу. Он може ићи равно, налево или надесно, то јест по редовима, као и напред или назад, то јест по линијама.



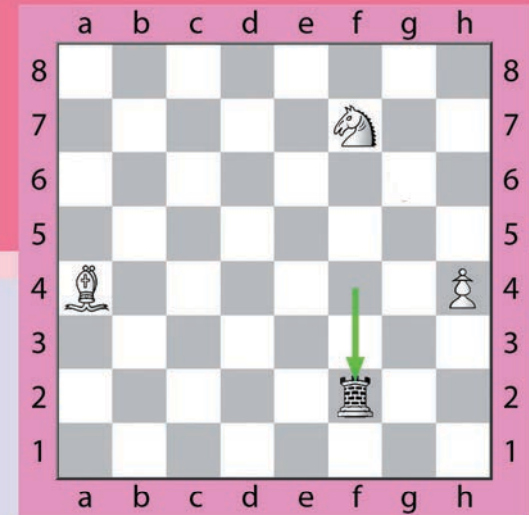
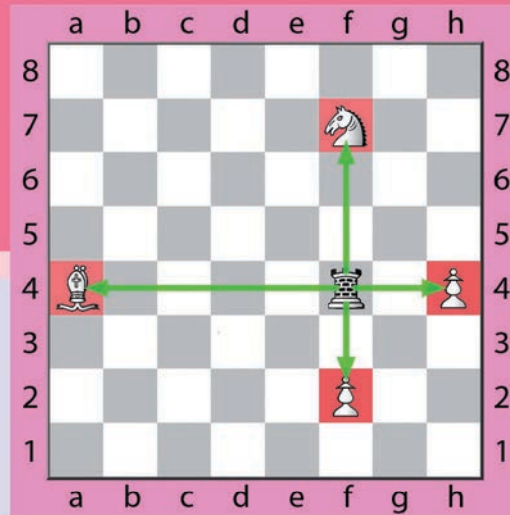
Руси би рекли да сам к'о лађа,
али из топа боље се гађа!
Следи упутство за шахисте млађе,
да случајно не би дошло до свађе:
за плава мора добре су лађе,
али су табле дрвене грађе!



Пошто на копну ја сам рођен,
кад год мудрој руком сам вођен,
моји су редови, али и линије,
кад нема пешака, још су ми финије!
За крај помало и да се хвалим,
по седмом реду жарим и палим.



А шта ако му се неко
нађе на путу?



♔ не сме да прескаче
ни противничке ни
своје фигуре.

Ако му се на путу нађе противничка фигура, ♔ има право да је узме као свој плен тако што ће стати на то поље, а њу склонити са табле. Али да знаш да не мора, већ само ако играчу то одговара. Не можеш узети – склонити са табле своју фигуру!

Сваку противничку фигуру можеш да узмеш, осим краља.
♔ је једини који се не узима!

Чућеш да многи кажу уместо
„узети фигуру” – „појести
фигуру”, али ти говори
правилно!



Свако премештање неке
фигуре зове се **потез**.
Бој почиње потезом белог.
Онда црни, па опет бели, па
црни и тако до краја.

Ти си на потезу! – Значи да
си на реду да играш.



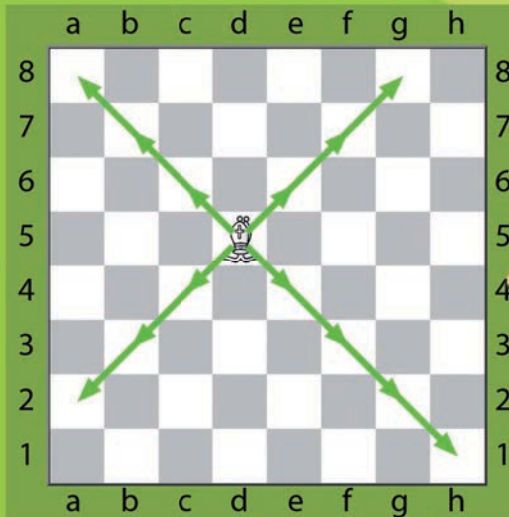
плен, потез

ЛОВАЦ

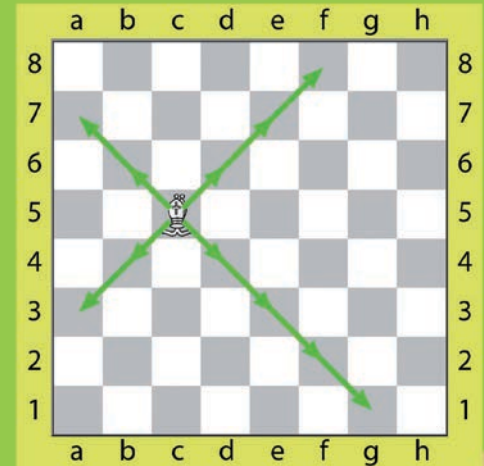



 је фигура која иде укосо по дијагоналама за једно или више поља.

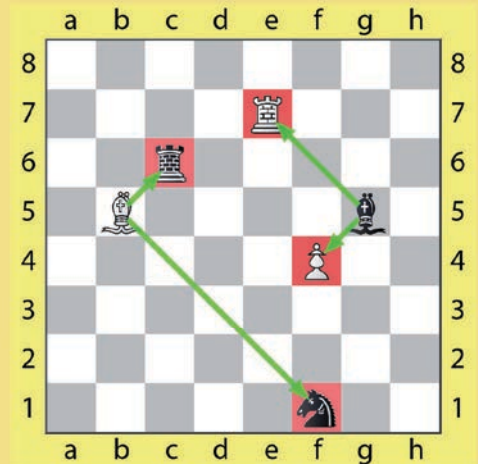
Морам да признам, то није шала, Французи ме зову дворска будала. Ал' по дијагонали, чак ни у шали, да прави чуда не може луда. Јер сваки основац зна да сам – ловац!





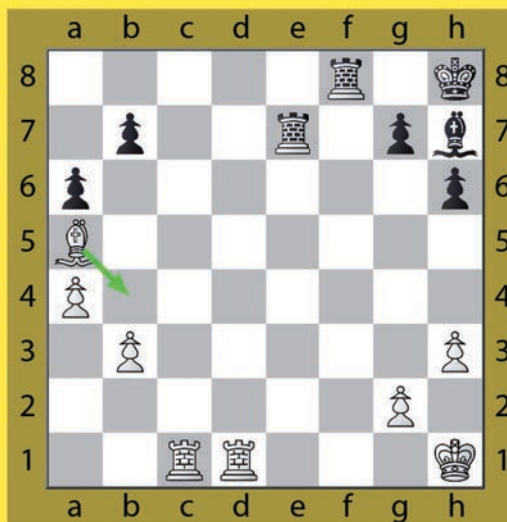
Може да иде по белим пољима и онда је то **белопољни** .



Када се креће по црним пољима зовемо га **црнопољни** .



 као и топ може да узме противничку фигуру, али  узима укосо.

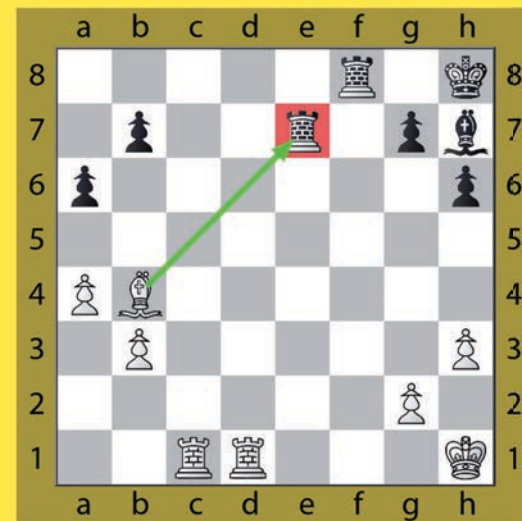
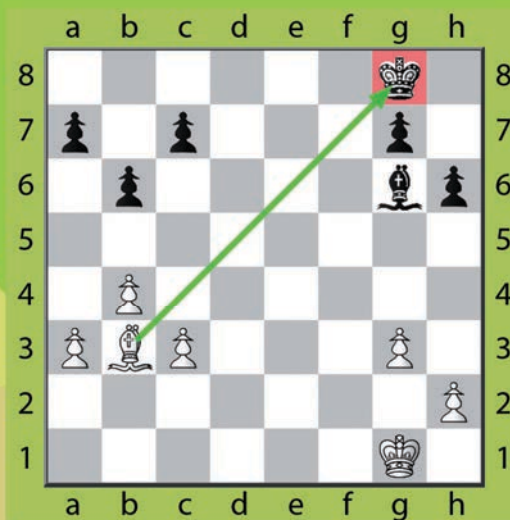


Да бих узео противничку фигуру, морам да је нападнем.

Сад претим да је узмем!




И ♔ се напада и то се зове шах!






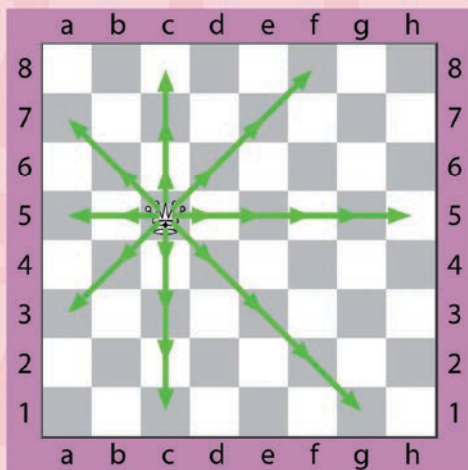
дворска будала, луда





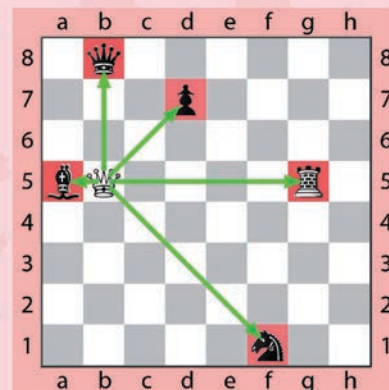
Е, Громе, не могу да верујем,  је најјача фигура на табли! Када будем краљ, краљица се ништа неће питати, не звао се ја Црни Витез!




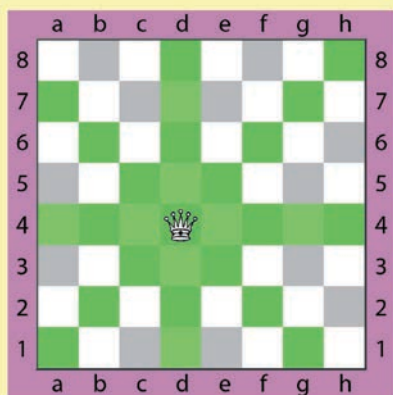
Хм,  иде као  и  заједно!




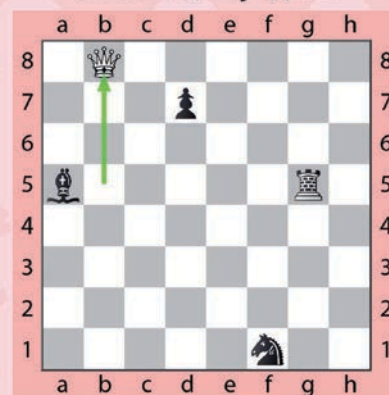
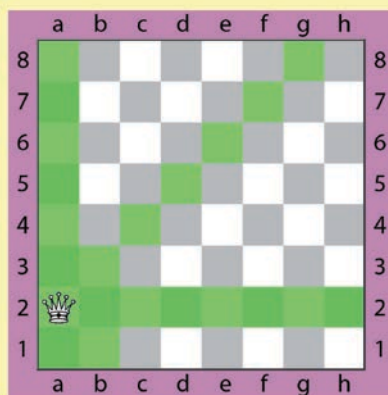
Ух, на колико поља  може да стане! Видим да  контролише огроман број поља, то јест напада их, посебно ако је негде у центру табле!



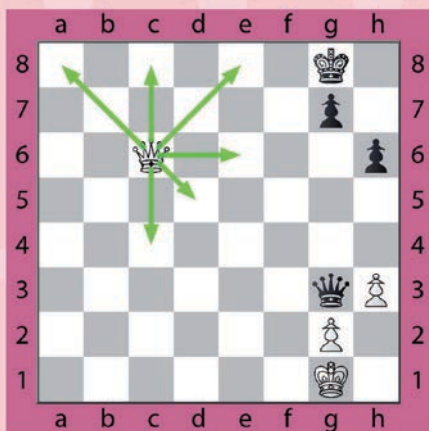
То сам и мислио:  и узима фигуре као топ и ловац заједно!



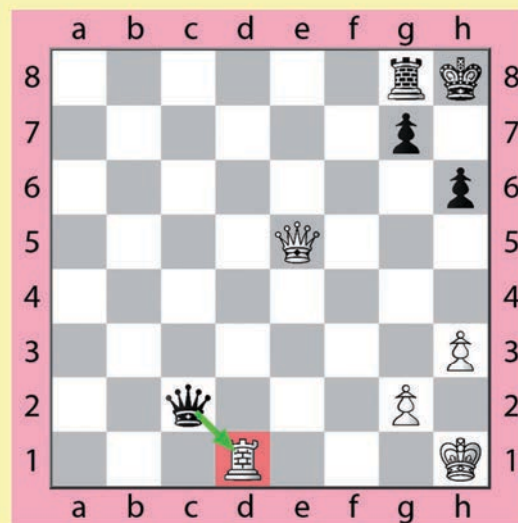
Преброј колико је поља које контролише  на левом, а колико на десном дијаграму:



Дама и те како даје шах!

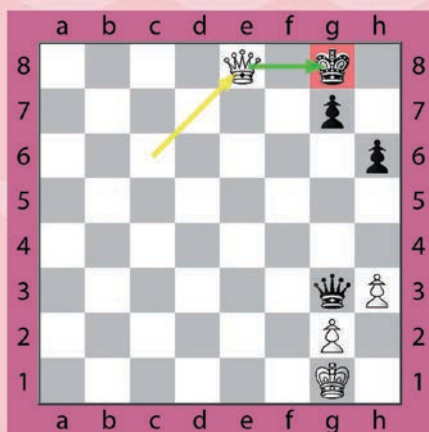


Поред тога што могу да нападам фигуре, могу и да заштитим своје. То ми се баш допада.

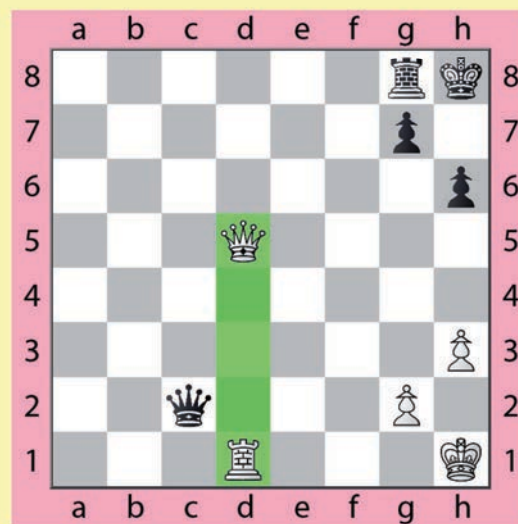
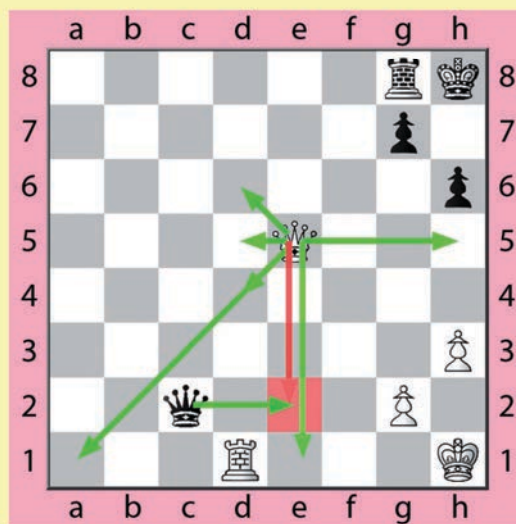


Црна ♛ напада мог топа и прети да га узме.

Шах црном краљу.

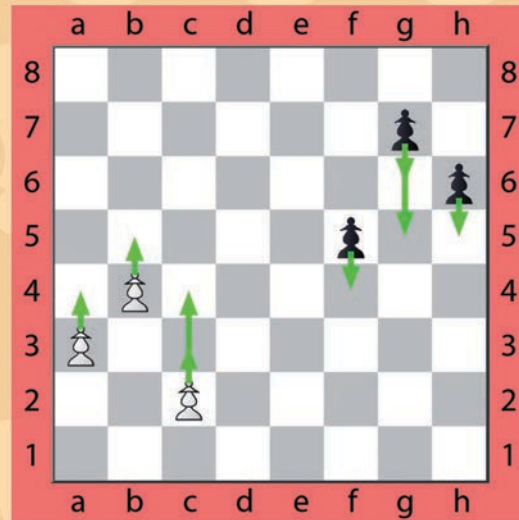



Заштитићу га својом дамом, само морам да пазим са ког поља.



NEWAK

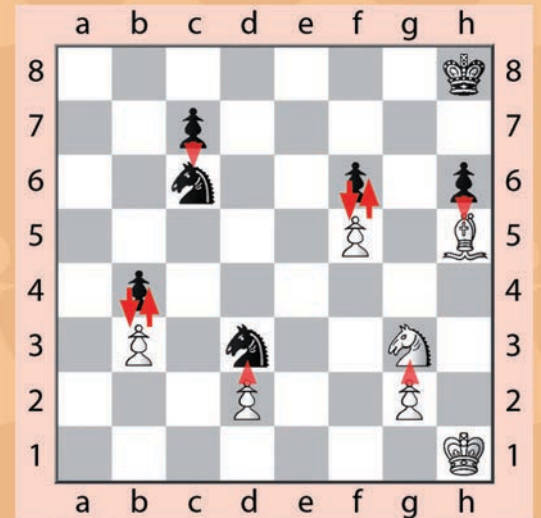
Не могу да сачекам
вече да дође
богиња
Каиса.




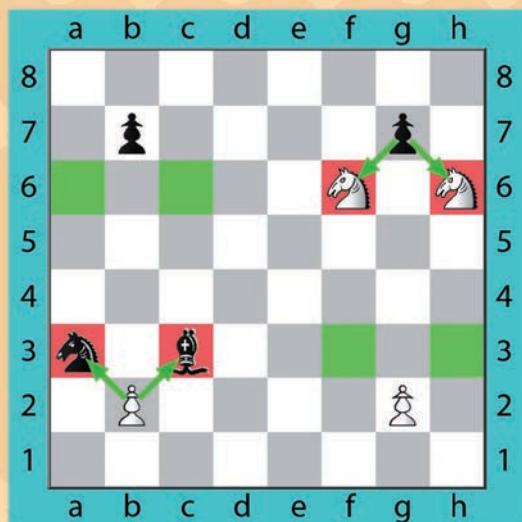
 иде само право и то напред.
Са почетног положаја може да
иде за једно или два поља,
касније само по једно!





Кад му на путу стоји фигура,
пешак не може да се гура.

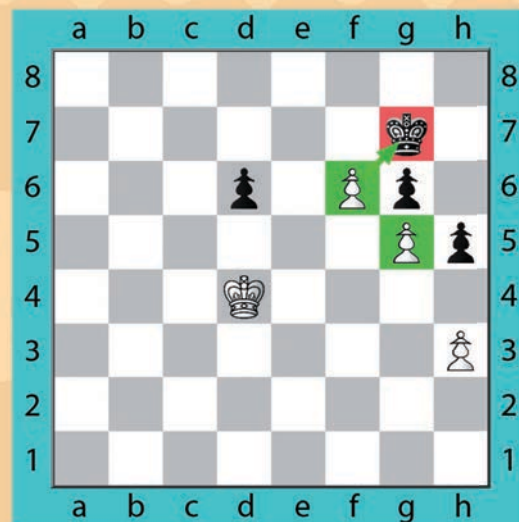




 је једина фигура која узима противничке фигуре различито од тога како се креће.
Узима само за једно поље укосо и то у правцу кретања!

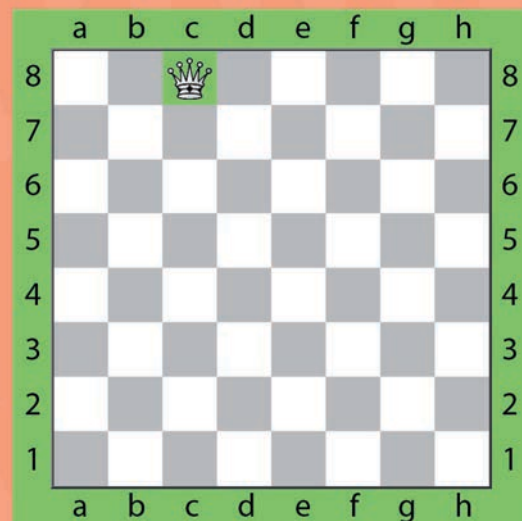
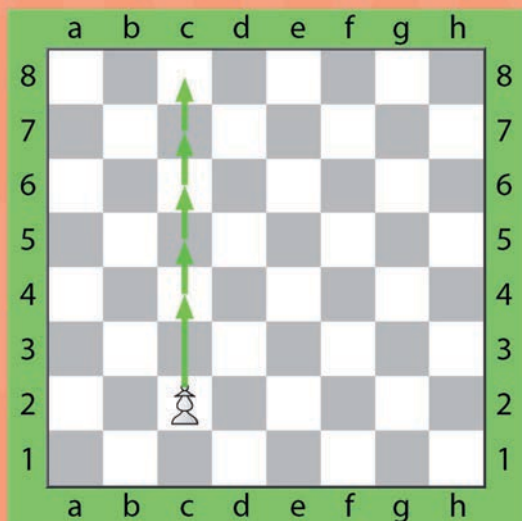




 је и најслабија фигура! Може да напада највише две фигуре, то јест да контролише највише два поља.

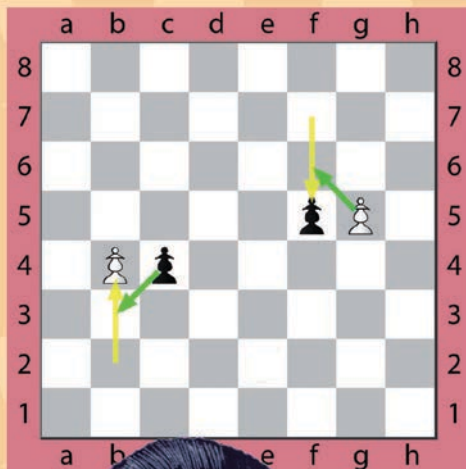
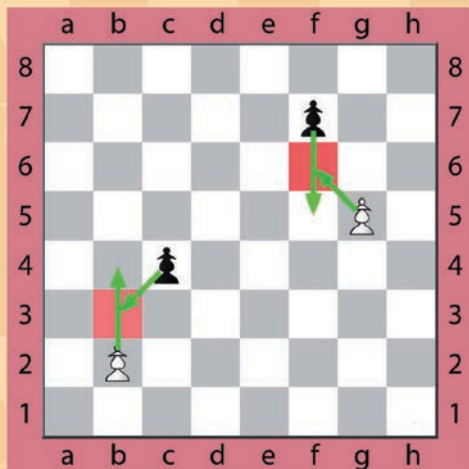
Иако је најслабија фигура,  може да дâ шах. Ако је при том и брањен, зна да буде врло опасан! Видим да може и да штити своје фигуре.



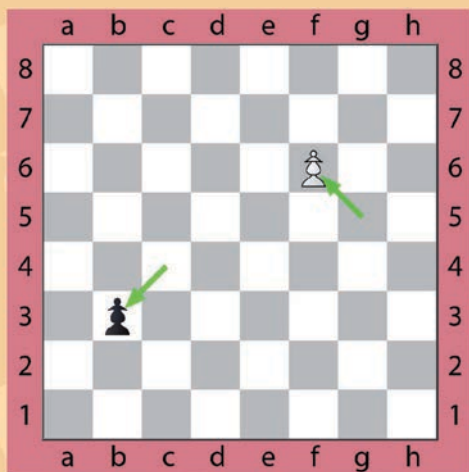
Снага пешака је у промоцији. Ако  стигне до краја свога пута, играч га мора заменити било којом од својих фигура, али то не може бити краљ! То је најчешће најубојитија фигура – .



Сваки  може да буде промовисан, тако да једна страна може да има чак девет  – ону са почетка и осам нових!



Постоји посебно правило када ♖ одигра за два поља, а при том прелази преко поља које напада противнички пешак. ♖ који контролише то поље може узети онога који је „прошао“ ако то жели, али само у том тренутку – већ у следећем потезу то престаје да важи. То се зове **ан пасан**.



Чекајте само док вам не покажем како ћу кварно пешака да смажем!
Он може да скаче до миле воље кад пређе моје брањено поље.
Наиван пешак се храбро залети, лукаву замку тад не примети.
Ништа му не значе та корака два, јер га у пролазу дочекам ја.
Јесам ли био довољно јасан?
Потез „ан пасан“ је много опасан!



промоција, ан пасан

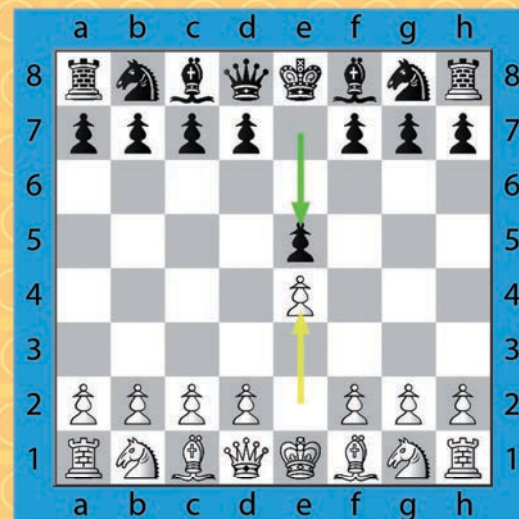
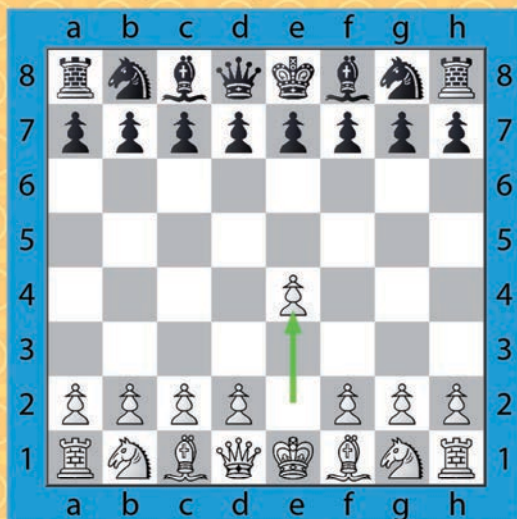
ШАХОВСКИ САТ



Шах се одувек играо тако што бели одигра неком фигуром, па затим црни, па опет бели... За такву игру кажемо да је наизменична.

Одигравање једне стране је полупотез.

... А обе стране потез.



Шахисти и полупотез зову потезом.

Да ли знаш шта је то „испеци, па реци“?

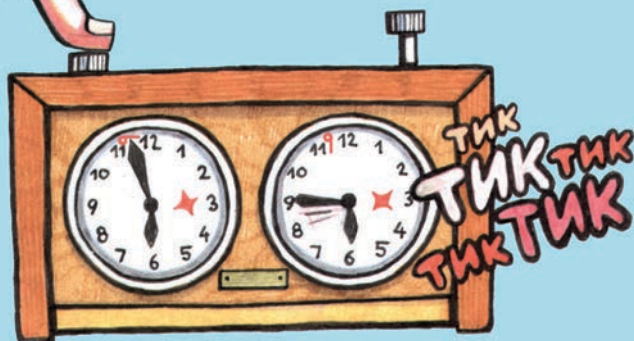
То значи да треба добро да размислиш пре него што нешто кажеш. Слично правило у шаху се зове **„такнуто-макнуто“**. Када си на потезу, пази! Ако додирнеш неку своју фигуру, мораш њом да играш. Дотакнеш ли фигуру противника, мораш да је узмеш, ако можеш. Уколико желиш да лепо поставиш фигуре, када си на потезу, кажеш „поправљам“ или „жадуб“, а затим их наместиш.

Некада је шахистима било дозвољено да размишљају колико год желе.

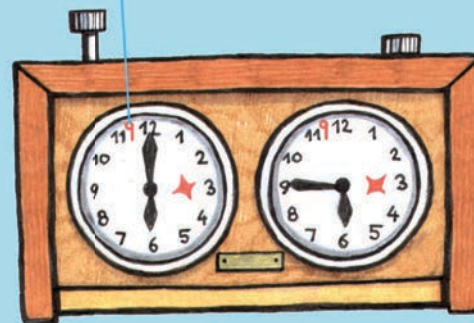


Како је живот постајао бржи, шах га је пратио. Уведен је сат у игру.

Шаховски часовник чине два обична сата, али када један ради, други мирује. Играч притиском на дугме зауставља свој сат и покреће противников!



Тачно је одређено колико смеш да размишљаш за целу партију. Баш као што тест радиш један школски час. Ако прекорачиш то време, губиш партију! Шахисти кажу да ти је „пала заставица“. Тада се заставица на сату откачи од велике казаљке.



Да би играо као прави шахисти, уради овако:

1. Када добро размислиш, повуци потез, а затим истом руком притисни дугме на шаховском сату са своје стране.

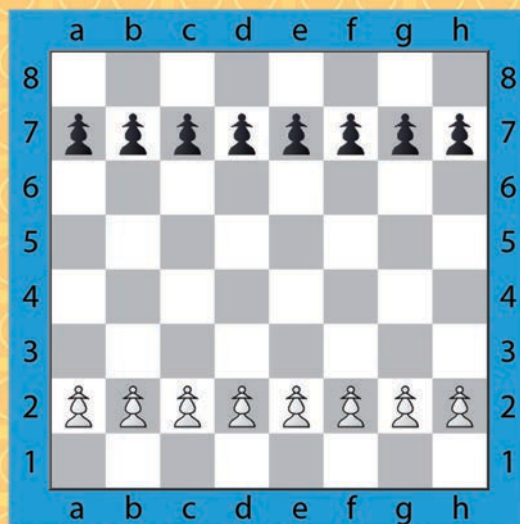
2. Сачекај да противник повуче свој потез и притисне сат. Размишљај и до тада, користи његово време!

3. Опет си ти на реду!

Сети се како је на пешачком прелазу. Када ти је црвено, аутомобили су на потезу, ти чекаш. Твој потез је када се упали зелено светло. Тада можеш да пређеш улицу!



А сад, мало играе!
Седи за таблу са другарицом или другом и поређајте пешаке као што сте научили.



Играјте наизменично, строго поштујући правила кретања, узимања, ан пасана и промоције.


Кад користите шаховски сат, придржавајте се упутстава.

Победник је онај ко први промовише неког од својих пешака у даму.




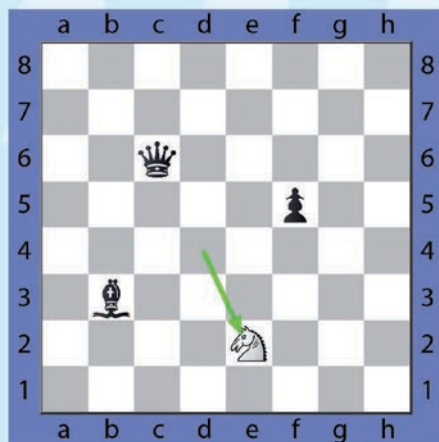
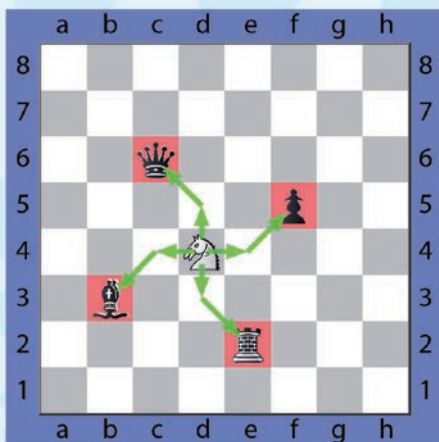
наизменично, жадуб, прекорачити

СКАКАЧ

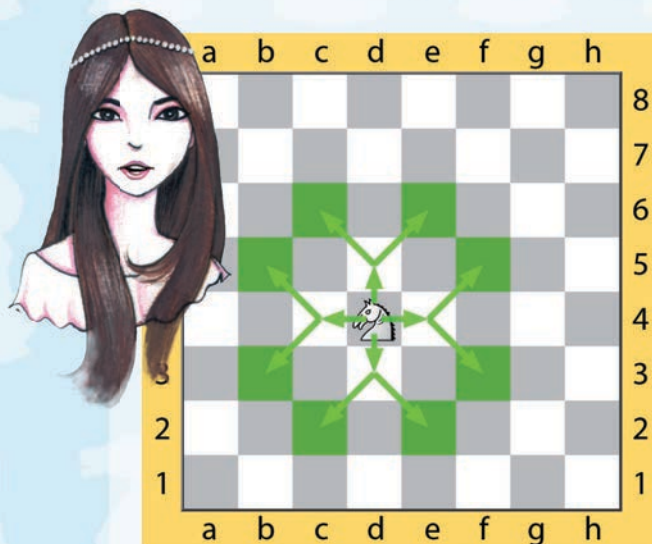
 је једина фигура која прескаче друге фигуре!
Скок му је у облику ћириличног слова Г.



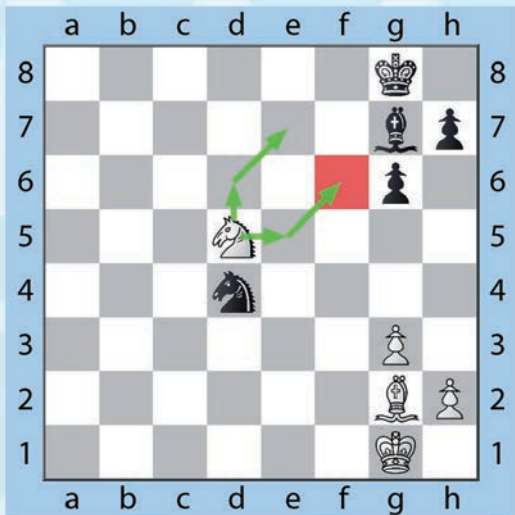
На пољима на која може да скочи,  има право и да узме противничку фигуру.



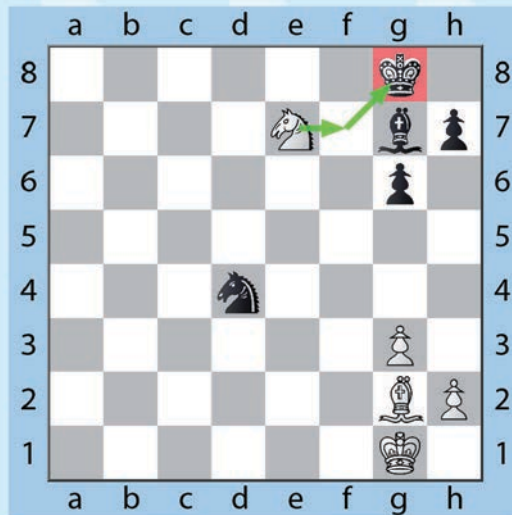
Ух, то са скакањем није тако лако! Знам! Запамтићу да увек иде једно поље право, па једно напред укоси и ту се зауставља.



Видим да скакач може да контролише највише 8 поља. Примећујем да никада не може да скочи на поље исте боје као што је оно на којем се налази. Са белог поља скаче на црно, са црног на бело!



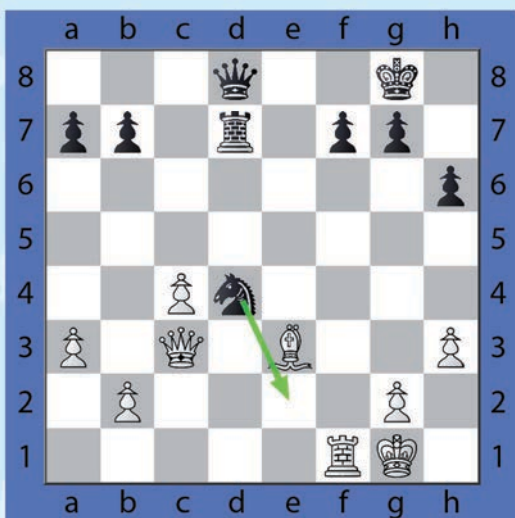
Бели на потезу.



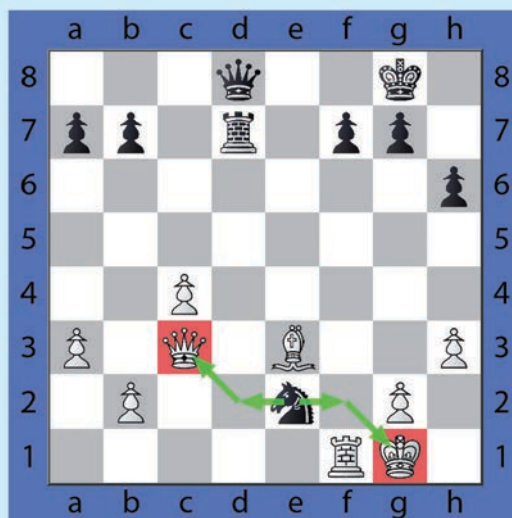
Шах црном краљу.

Може да ми се деси да не видим све опасне одскоке скакача. Када у шаху не видиш нешто очигледно, то се зове

превид.



Црни на потезу.



двојни удар

А мој вам је газда баш захтеван вазда:
где замисли његов ум,
табла је скакачев друм,
па ти онда, Громе, поради на томе!
Није лако за скакаче,
многе су фигуре јаче.

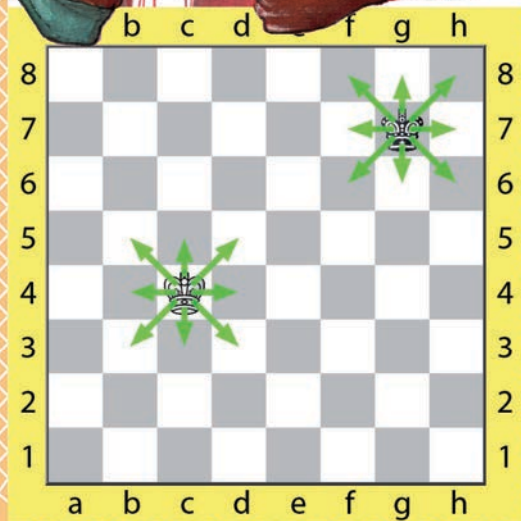



Зато морам бити мудар,
да направим двојни удар.
Једном право, затим косо,
правило је јако просто,
лакше него слово „ге“,
и опет га превиде:
кад направим лукав скок,
противника стрефи шок!

одскок, превид, вазда, друм,
двојни, двојни удар, стрефити,
шок



Е, мој Жућо, када бих ја био војсковођа као наш добри владар... Морам из шаха што више да научим!



 иде у свим правцима као и дама, али само по једно поље.

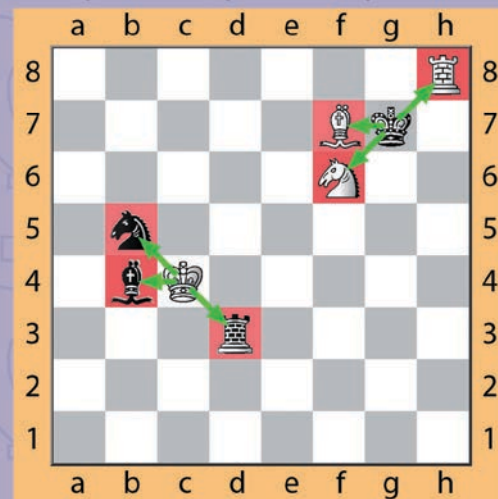
КРАЉ


Краљеви се никада не срећу!

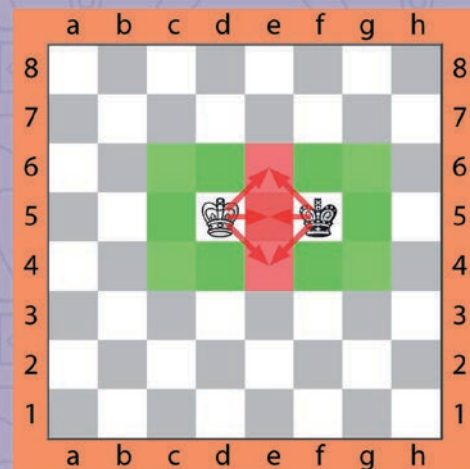


Како то?

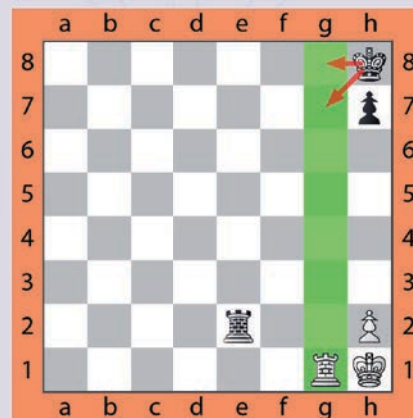
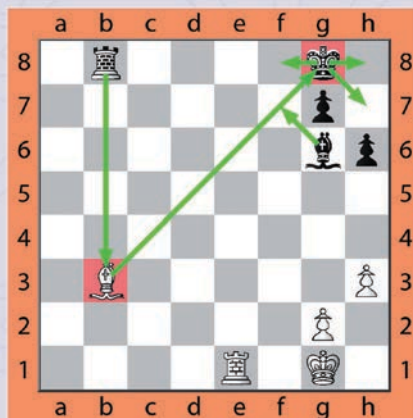
Аха, никада не могу да стоје на табли један поред другог! То значи да не могу да стоје на пољима која се додирују било равно, било косо.



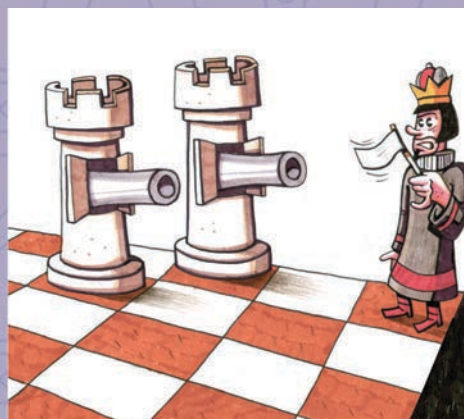
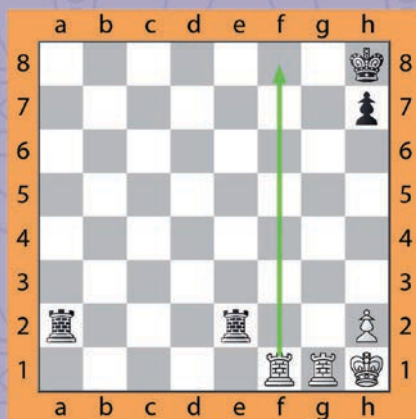
На пољима која контролише  може и да узме противничку фигуру.




На шах не може да се не реагује! Од шаха краљ мора да се склони или да се одбрани. Браним га тако што узмем нападача својом фигуром или прекријем шах неком другом фигуром!

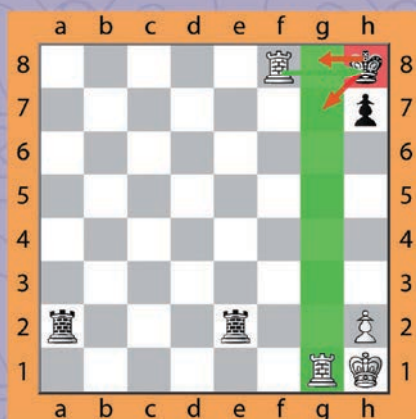


Краљ не сме да стане на нападнуто, контролисано поље, јер би тиме стао на шах!



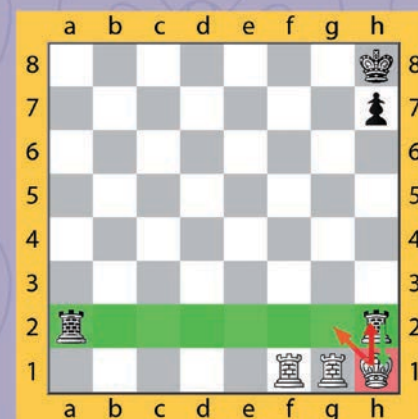
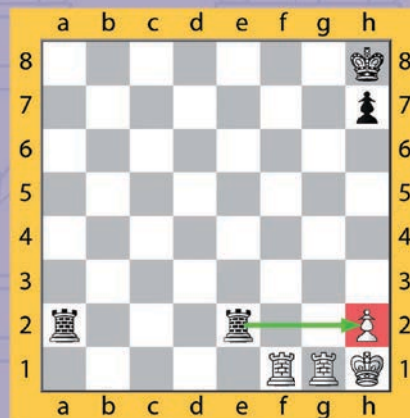
Сад видим и шта је циљ ове паметне игре. Циљ је да се тако нападне противнички  да му нема спаса! Такав положај зове се мат!

Бели на потезу.





Значи: мат је само када је краљу шах, а он нема ни одбрану, ни безбедно место на које би се склонио!

Црни на потезу.



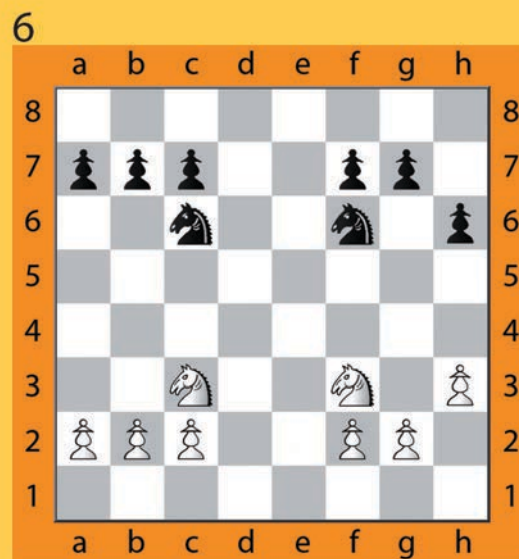
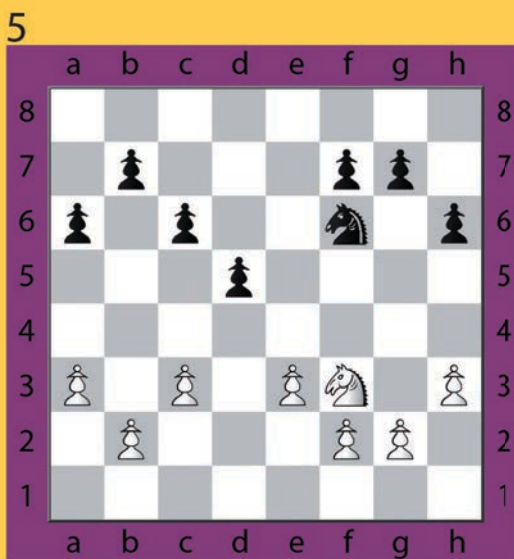
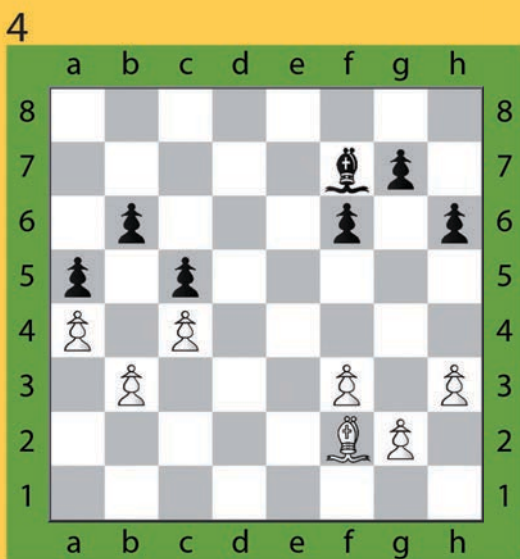
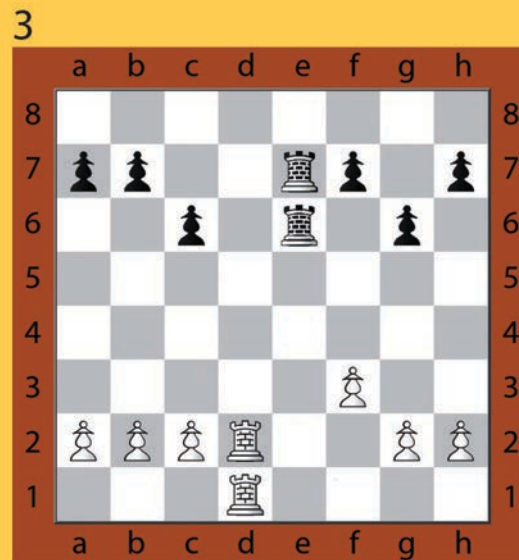
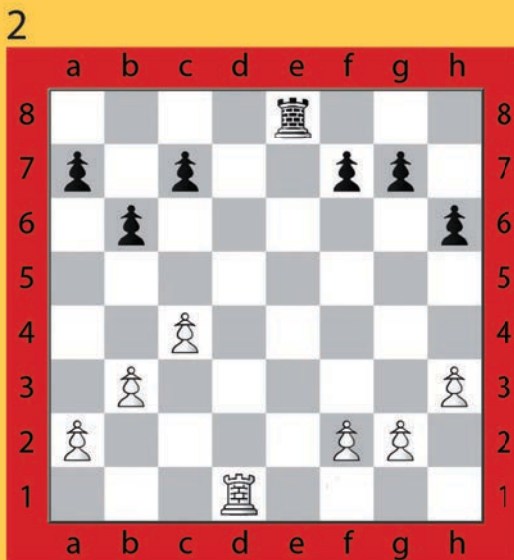
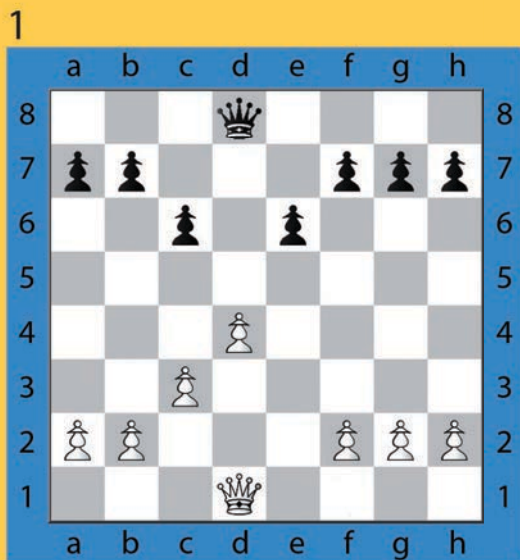
Мат! Крај партије.

Мат!  не може да узме топа јер га штити други .

ПОЗИЦИЈЕ ЗА РАЗИГРАВАЊЕ

Нађи партнера за игру, затим поређајте на таблу неку од следећих позиција.

Циљ игре је узети све противникове пешаке или промовисати неког од својих пешака. Бели је на потезу, а победник је онај ко први оствари циљ!





Твој први шаховски тест

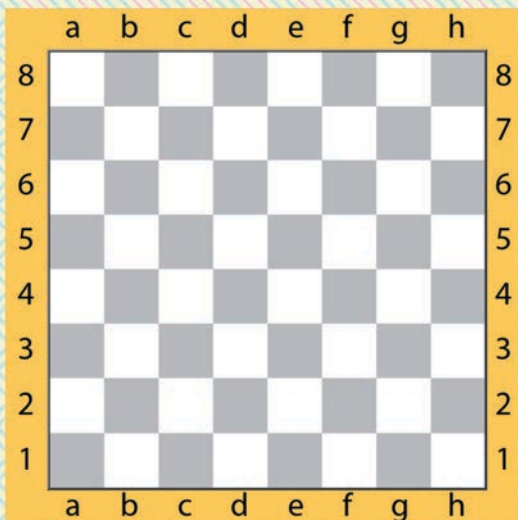
Време је да провериш своје шаховско знање.

Чекају нас занимљиве, али и теже лекције и потребно је да знаш оно што смо учили до сада. **Једино ћеш, радећи тест самостално и поштено, видети које су ти јаче стране, а шта је то што мораш још мало да увежбаш.**

За тест треба да се припремиш тако што ћеш све поновити. Међутим, жеља да се на тесту буде бољи од других не сме да буде толико јака да те одведе на криви пут – **нема договарања са одраслима!** Важно је да не победи ни твоја радозналост – **нема завиривања у решења пре времена!**

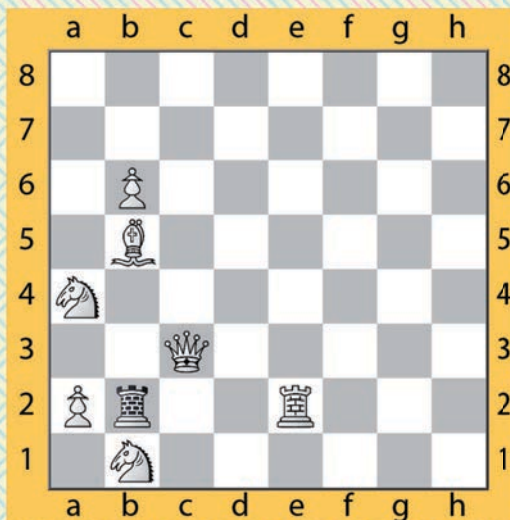
Добро размисли и дај све од себе. Срећно!

1. Обој зеленом бојом једну линију.



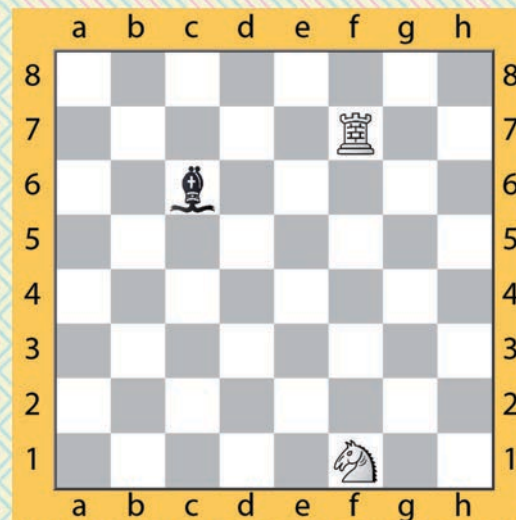
1 поен

2. Обој у црвено све фигуре које може да узме црни ♚.



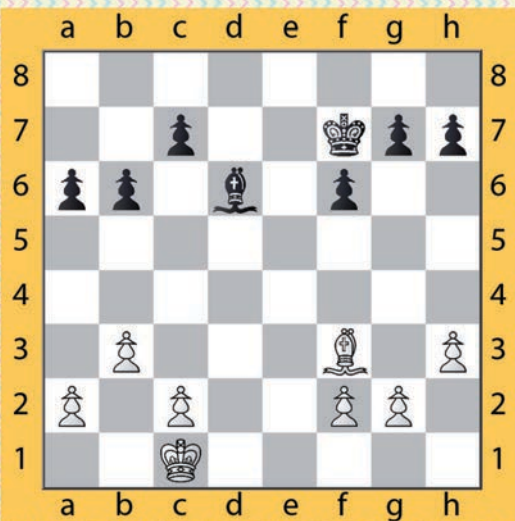
1 поен

3. Обој зелено поља са којих ♘ може да нападне топа, као и она поља са којих ће напасти скакача.



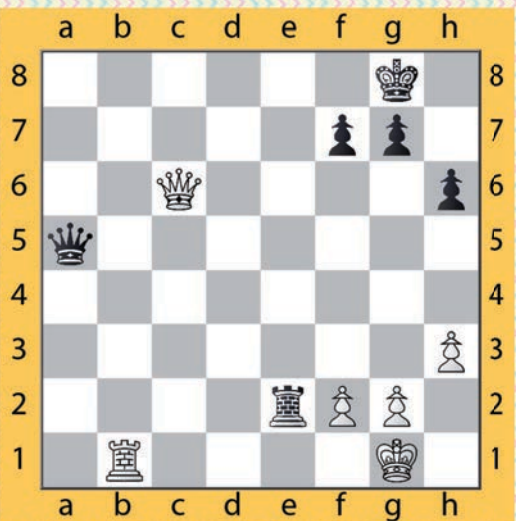
1 поен

4. Обој у зелено поља са којих бели ♔ може да дâ шах, а у плаво она са којих црни ♚ може да дâ шах.



1 поен

5. Обој у зелено поље где је добро да бела ♔ дâ шах, а у црвено поља где може да дâ шах, али ће је противник узети.



3 поена

6. Обој у зелено сва поља са којих црна ♚ сме да заштити свог ♔, а у црвено са којих не сме, јер ће је противник узети.



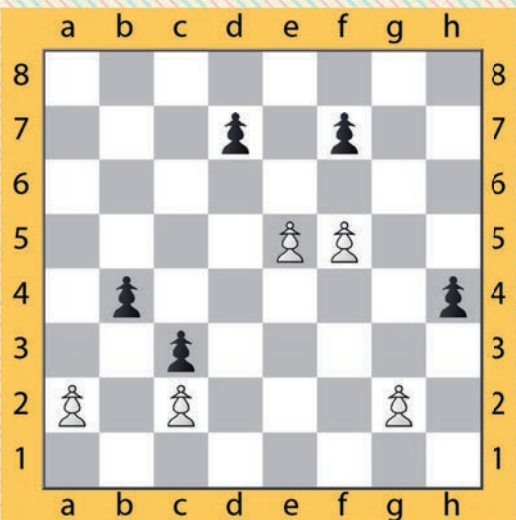
3 поена

7. Заокружи и беле и црне пешаке којима ништа не смета на путу да се промовишу у ♔.



2 поена

8. Заокружи све пешаке који могу да упадну у замку ан пасана.



4 поена

9. Обој у зелено сва поља на која могу да стану скакачи.



1 поен




Рокада



До сада је паметна главица већ доста научила. Можемо да идемо даље.

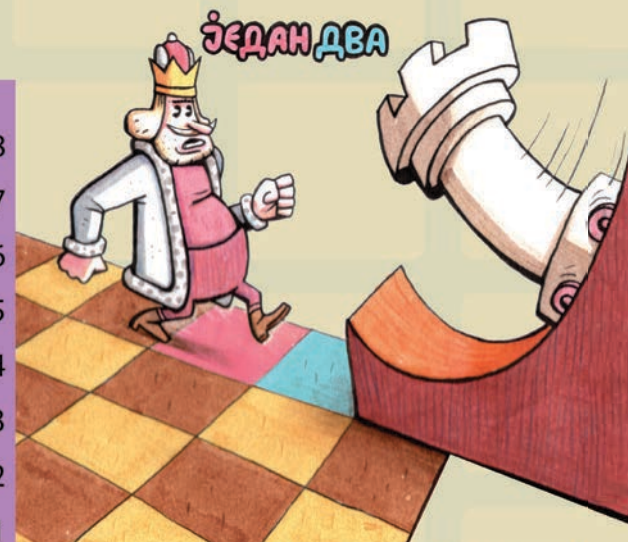
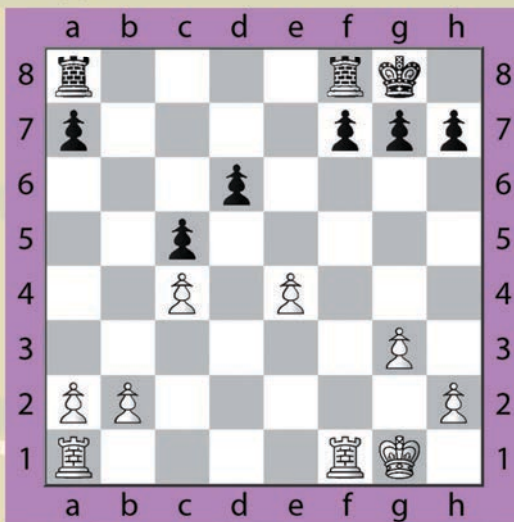
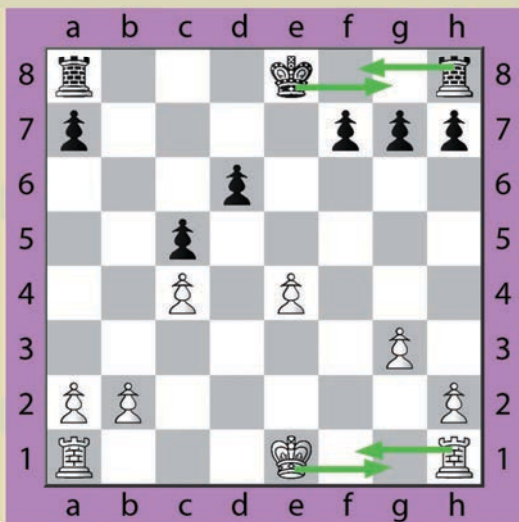


Видела си да ти је циљ да даш мат. То жели и противник. Због тога обе војске морају добро да чувају свога . Један од начина је рокада.

Рокада се одиграва тако што прво помериш краља за два поља ка топу. Тек тада топа пребациш преко краља, тако да буду један до другог.

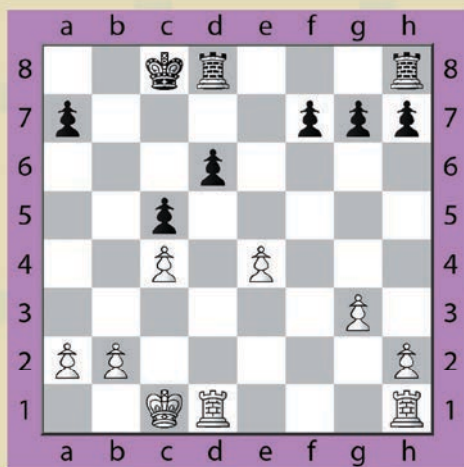
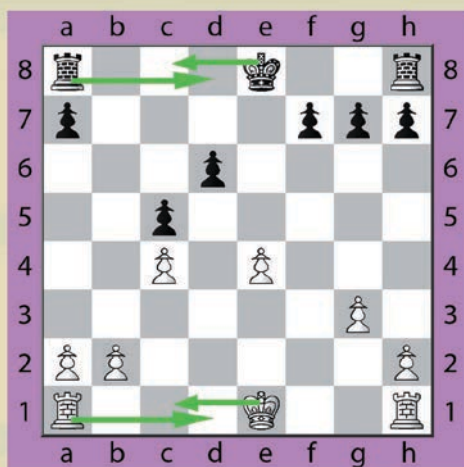
Запамти: ако прво дотакнеш топа, нећеш смети да извршиш рокаду, него ћеш морати да играш топом!

мала рокада





СВЕ ЈЕ ТО ЈЕДАН ПОТЕЗ!

велика рокада



Каква су ово правила шашава,
једнога краља топ да спашава?!
И то – краљ у страну, па још за два поља,
а топ преко њега – и шта му фали?
Право у центар на места боља,
а краљ код коња, као у штали!?

Ту луду главу мало охлади,
мала рокада потез је један,
ал' две ствари одједном ради:
На сигурно краља,
а топа где ваља,
и зато нама тако је вредан!

Рокада је утврђивање дворца. Да би дворца био сигуран, потребно је да га његова гарда, а то су пешаци, добро штите! Најбоље је ако су један уз другог, распоређени испред твог . За утврђивање  постоје и прецизни услови.

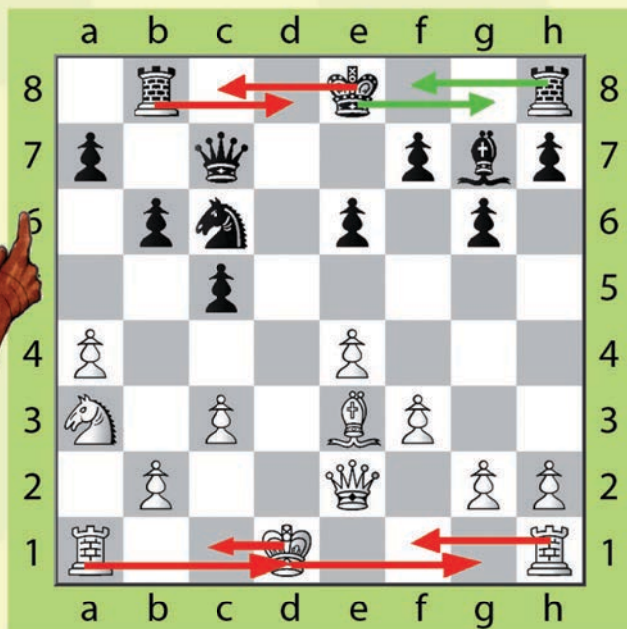


Услови за рокаду

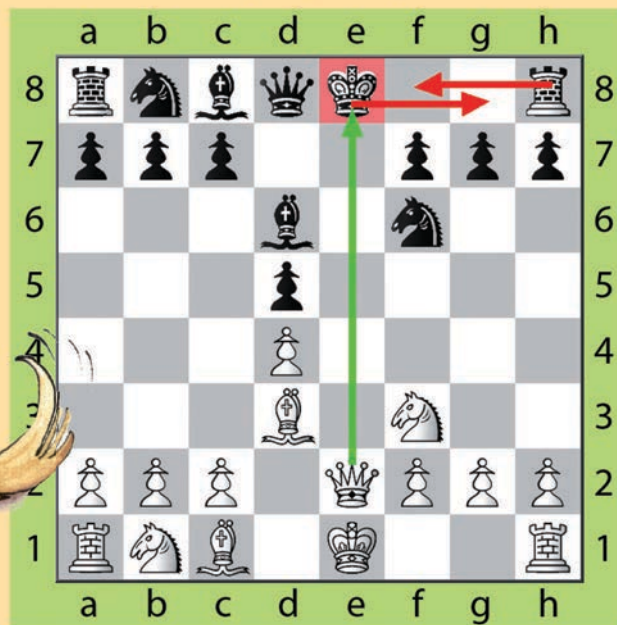


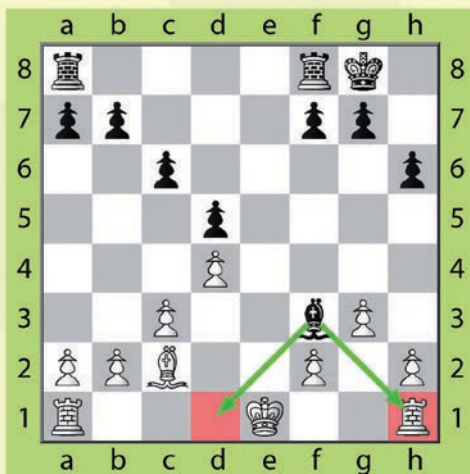
Рокада не може да се одигра:

1. Уколико је померана једна од фигура које врше рокаду.

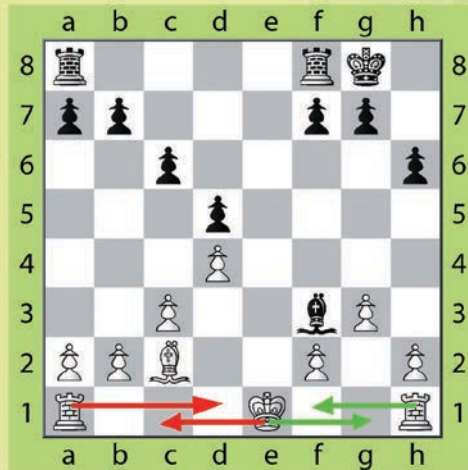


2. Ако је краљу шах.

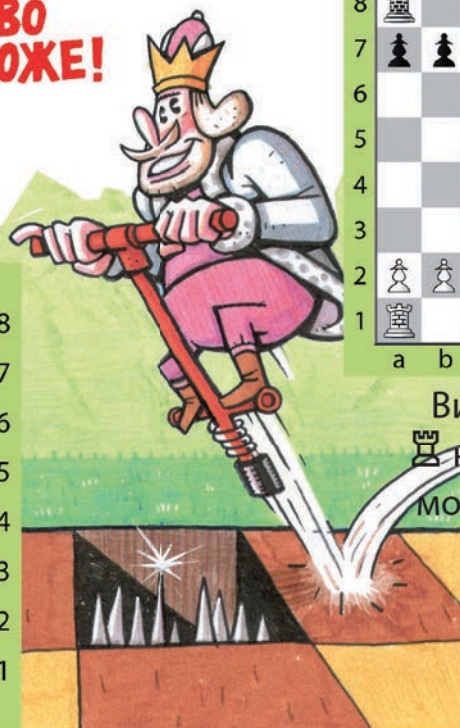




3. Када ♔ прелази преко нападнутог поља.

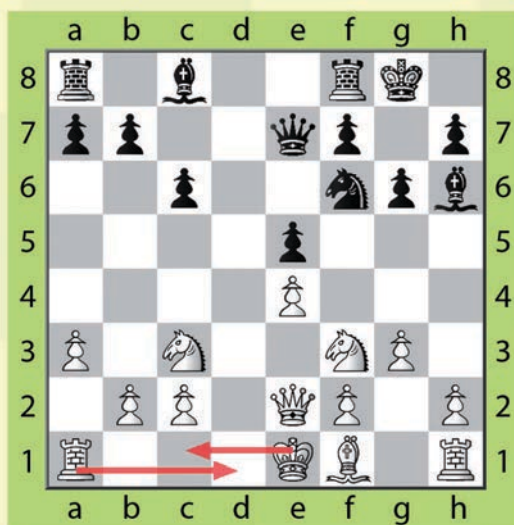
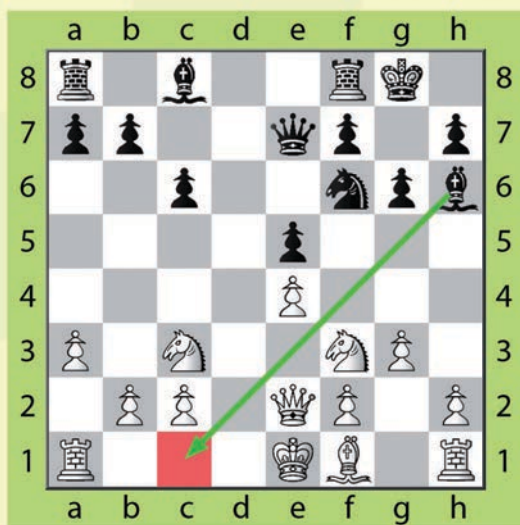


Е, ОВО НЕ МОЖЕ!



Видим да, иако је ♖ нападнут, рокада може да се одигра!

4. У позицији у којој је поље на које стиже ♔ нападнуто.

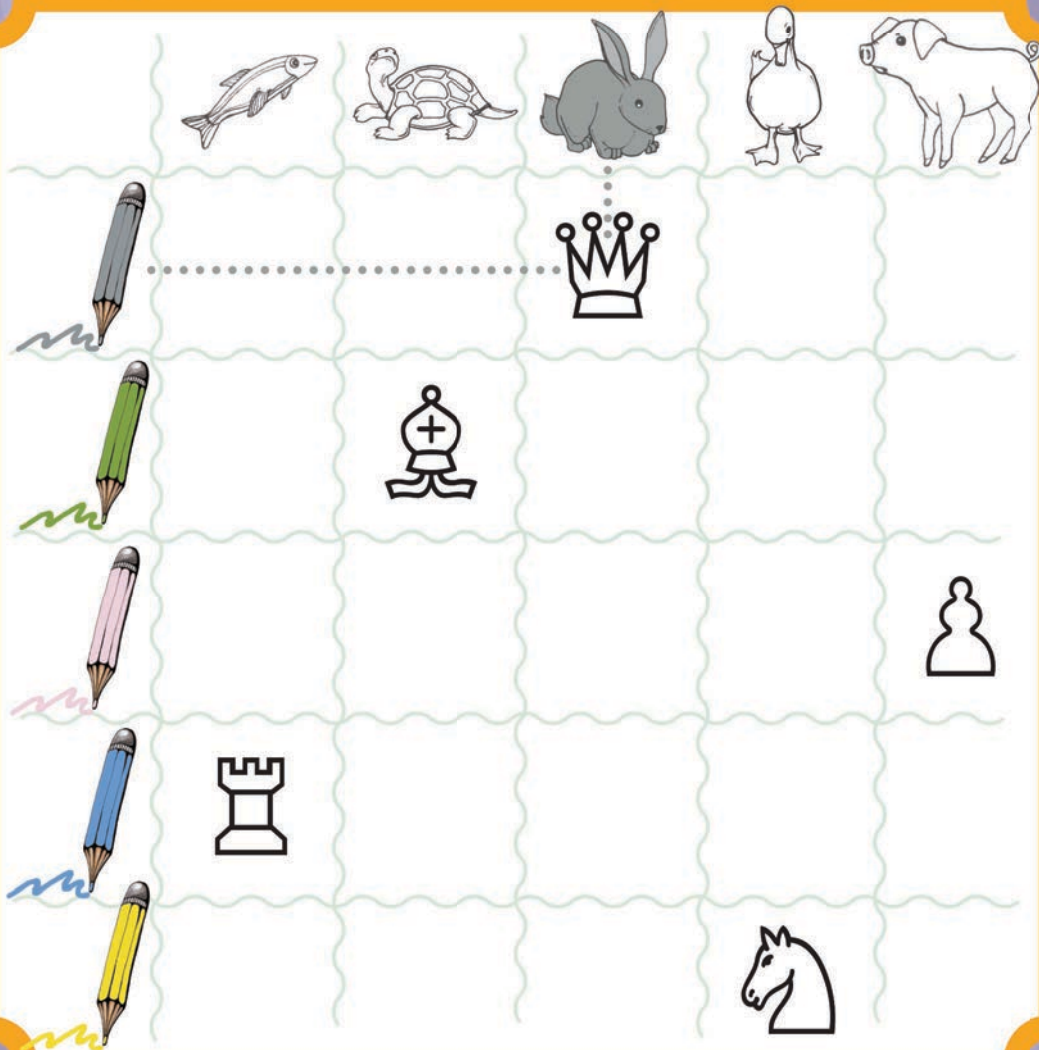


Наравно, рокада не може да се одигра ни ако се нека фигура налази између краља и топа.



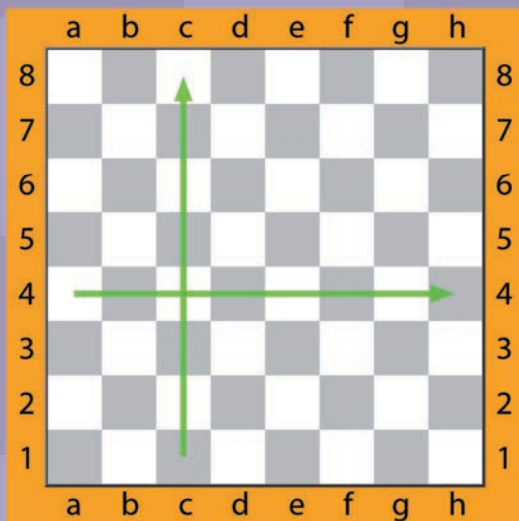
Шаховска нотација

За сваку фигуру пронађи боју са леве стране, а затим обој животињу изнад, као што је показано на примеру зеца.

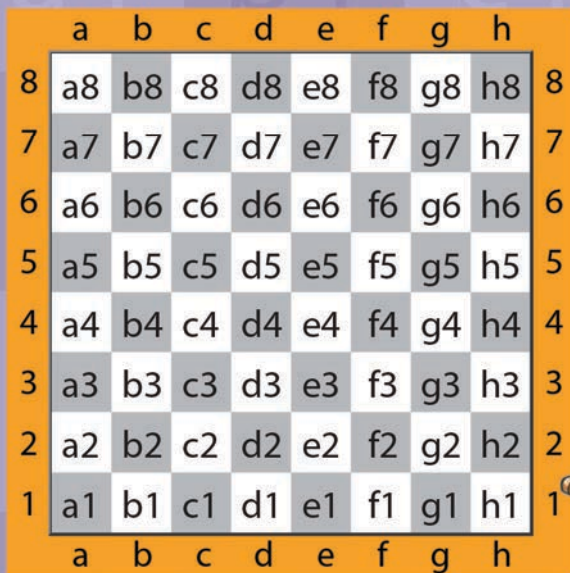
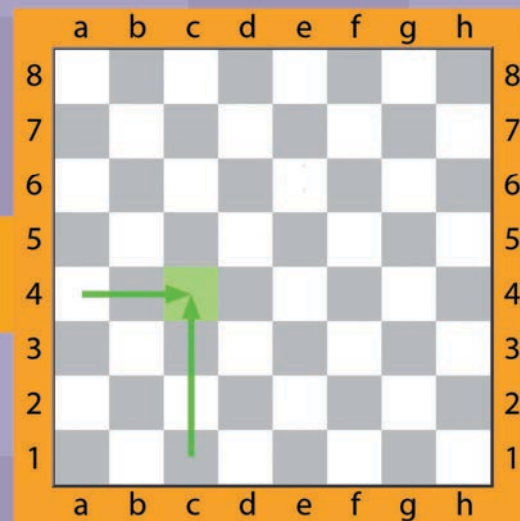


Види ово, Жућо!
Свако од шездесет
и четири поља
има своје име и
презиме. Име је
слово, а презиме
чини број. Лако је!

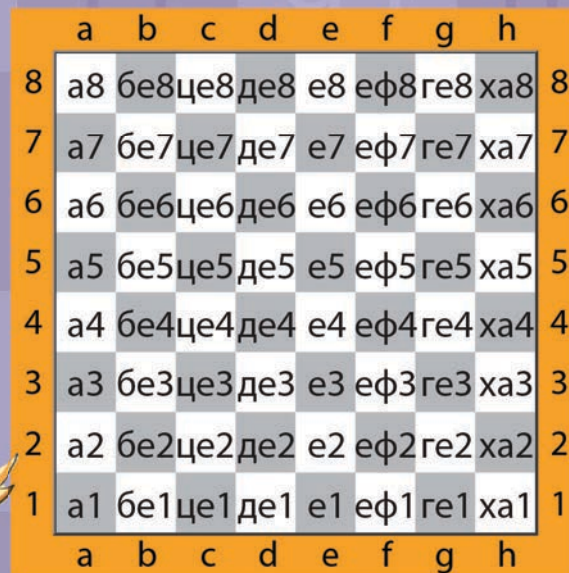
Вертикална стрелица обележава линију „с“ – читамо „це“.
 То нам и пише испод линије. Свим пољима на тој линији
 је име „с“ – читамо „це“. Хоризонтална стрелица показује
 четврти ред. Сва поља у том реду презивају се четири.



Поље на коме се те линије
 срећу је значи с4 – “це 4”.

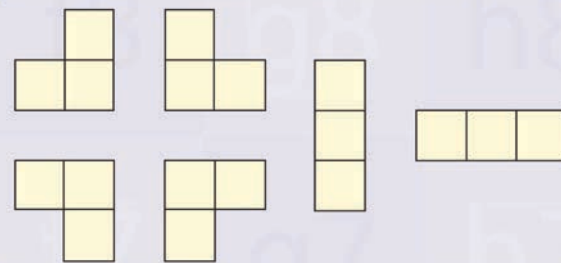


Вау, види како изгледају
 обележена сва поља.



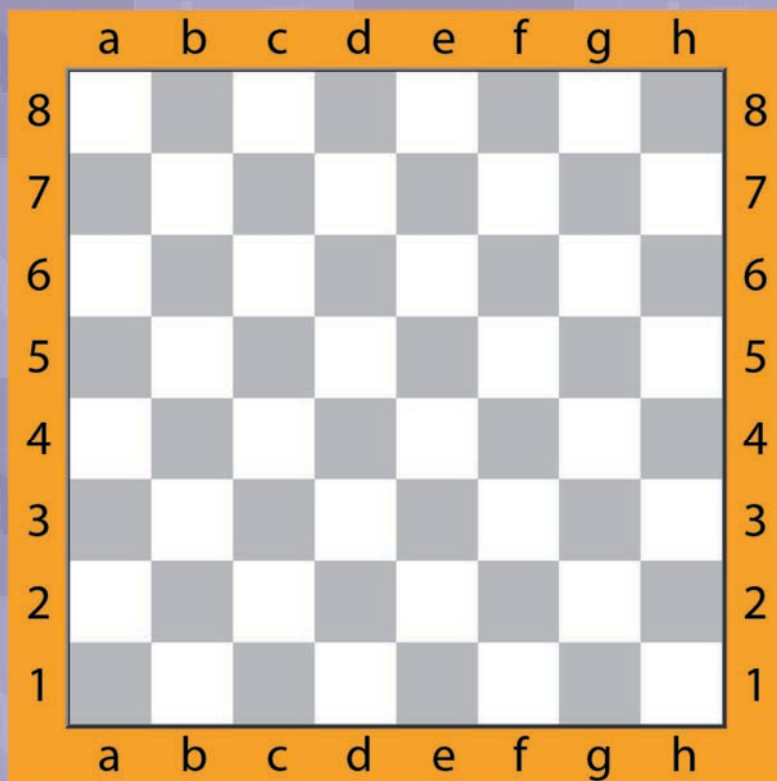


Да ли ти је позната игра потапања подморница? Врло је забавна. На једном дијаграму уцрташ где год желиш три своје подморнице. Свака има по три квадратића спојена било по реду, било по линији, па чак може и у „Г” – види слику.



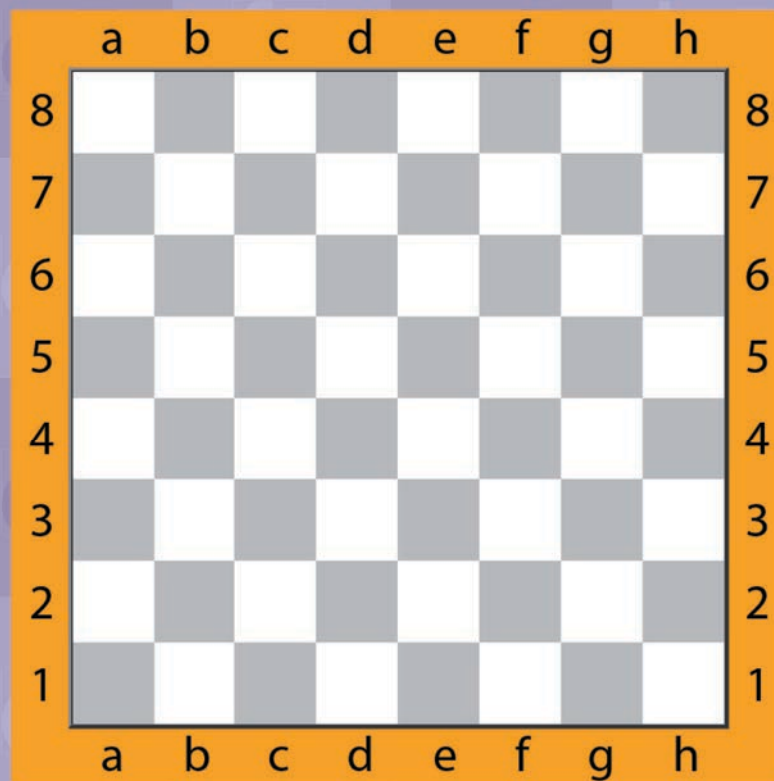
Важно је да твој противник не види где су сакривене подморнице. Он ради исто што и ти. Игра се састоји у томе да наизменично изговарате поља, покушавајући да нађете скривене подморнице противника. Прецртаваш на једном дијаграму поља која си гађала или гађао, а на оном где су ти подморнице поља која гађа твој противник. Свако је обавезан да пријави погодак. Победник је онај ко потопи све три подморнице.

а бе це де е еф ге ха



а бе це де е еф ге ха

а бе це де е еф ге ха

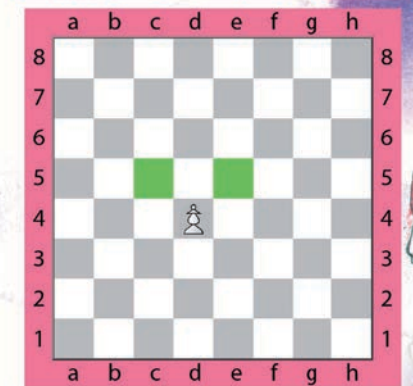
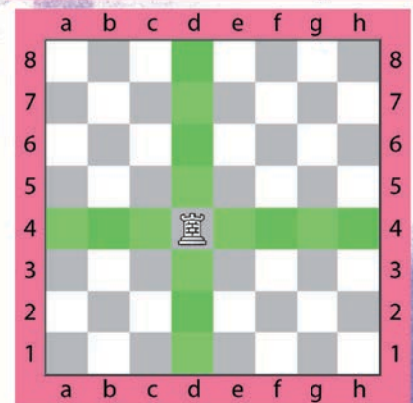
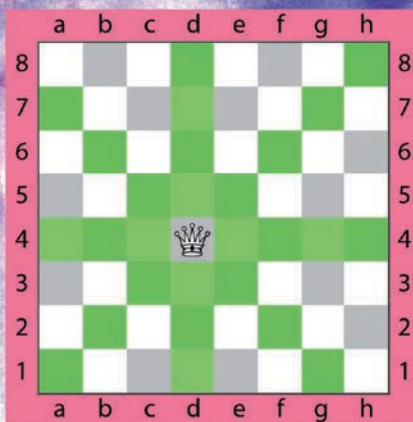


а бе це де е еф ге ха



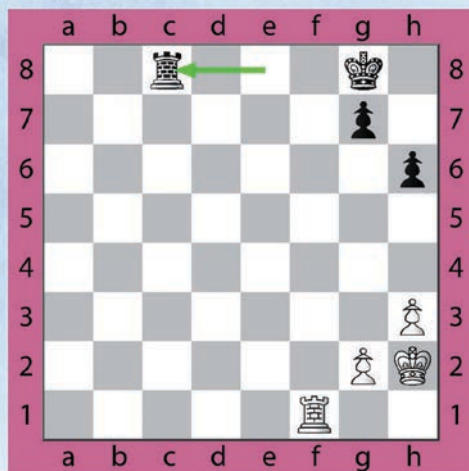
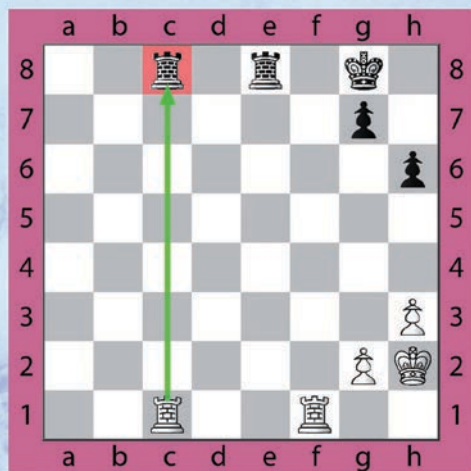
Вредност фигура и њихова размена

Већ и сама знаш да нису све фигуре подједнако убојите и да неке контролишу целу таблу, а неке само мали број поља.

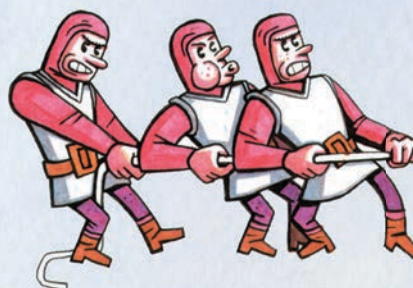


Важно је да не даш јачу фигуру за слабију ако не мораш.

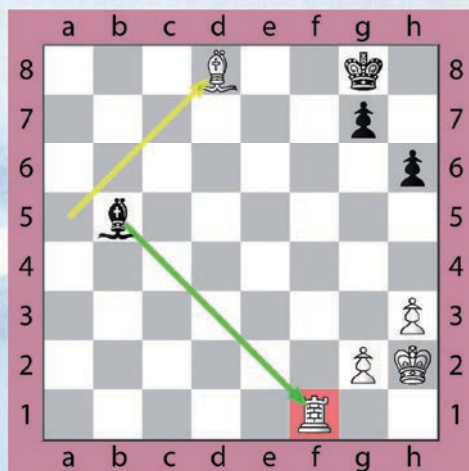
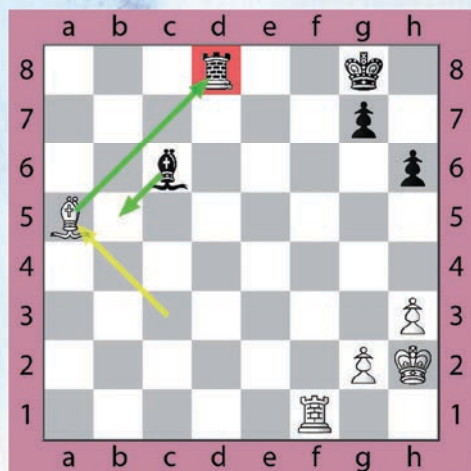
Размена фигура се дешава:



1. Када нека страна узме противничку фигуру која је брањена.
Бели ♖ може да узме црног ♜, али њега брани други црни ♜, тако да ће он узети белог и долази до просте размене.



2. Када свако узме фигуру коју је напао.



Компликованије је када размењујеш различите фигуре. Тада је веома важно да тачно знаш колико која вреди.

Дама је свака фигура јака:
вреди два топа ил' десет пешака!

Запамти!

$$\text{♔} = \text{♖} + \text{♗} + \text{♘} + \text{♙} + \text{♚} + \text{♛} + \text{♜} + \text{♝} + \text{♞} + \text{♟}$$

$$\text{♖} = \text{♗} + \text{♘} + \text{♙}$$

$$\text{♗} = \text{♘} + \text{♙}$$

$$\text{♘} = \text{♙}$$

$$\text{♙} = \text{♚} + \text{♛}$$

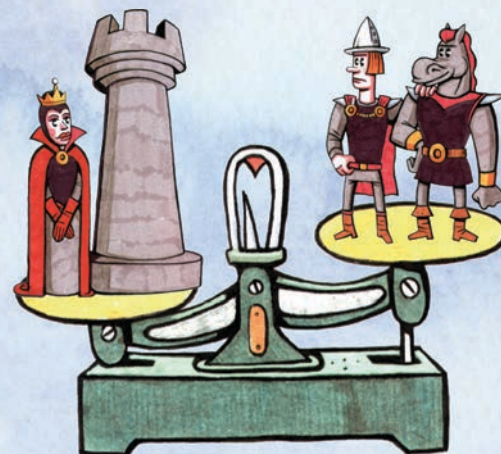
$$\text{♚} = \text{♛} + \text{♜} + \text{♝}$$

$$\text{♛} = \text{♞} + \text{♟}$$

$$\text{♜} = \text{♝} + \text{♞} + \text{♟}$$

♔ и ♖ су **тешке** фигуре.

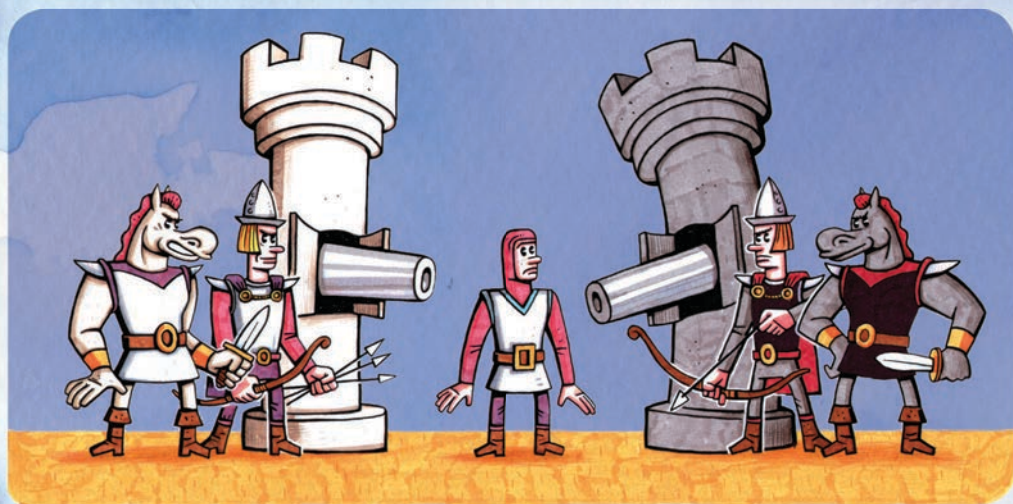
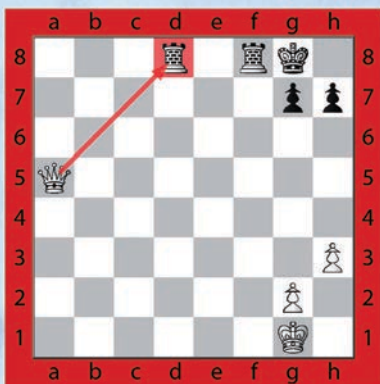
♘ и ♙ су **лаке** фигуре.



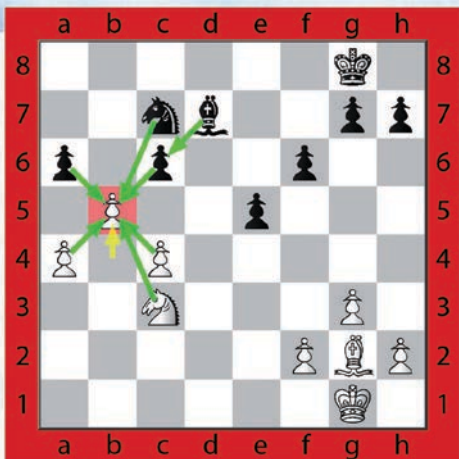
Зашто нисмо навели вредност краља? _____

Бели никако није требало да замени ♔ за ♖!

Бели је заменио ♔ за ♖, што му наравно одговара!



Када долази до вишеструке размене фигура које исто вреде, мораш да бројиш ко колико пута контролише то поље. Ако браниш своју фигуру, довољно је да је број одбране и напада једнак.

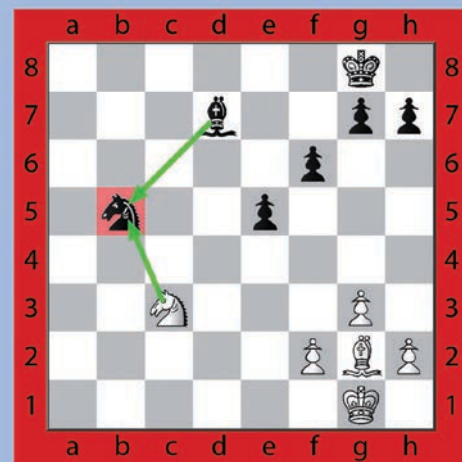


Ако желиш да узмеш противничку фигуру, мораш бар једанпут више да нападаш него што он брани.

У размену се улази само ако си прецизно бројао пре тога!

Бели је погрешно и одиграо пешаком на b5 (бе 5), где црни напада 4 пута, а он брани само 3 пута!

На крају бели оста са ♘ мање!



вредност, размена, вишеструко

ЗАБАВНЕ СТРАЊЕ

Мене већ знаш, ја сам Жућа!
Водићу те кроз све задатке
до принца Филипа, који нас
чека на крају.

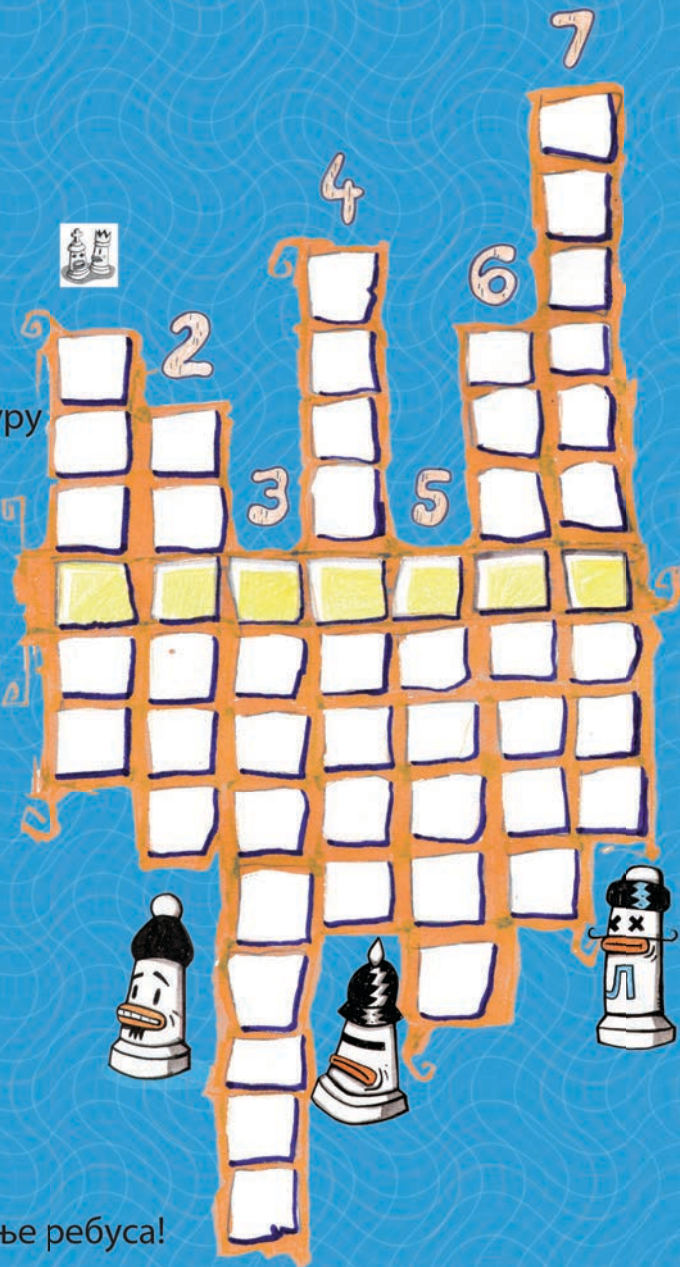


- 1 – Потез краљем и топом
- 2 – Део шаховске табле у њеној средини
- 3 – Потез којим се пешак на крају табле претвара у неку фигуру
- 4 – Део шаховског сата који означава да је истекло време
- 5 – Назив за шаховску фигуру која личи на коња
- 6 – Писање имена и презимена шаховског поља
- 7 – Поља на табли поређана укосо



Вау, шта то ради овај
топ? Аха, он то глуми
у ребусу! Хајде да га
решимо, па да идемо
даље.

решене: потез





Када решиш укрштеницу,
добићеш назив за један _____.







Ово је било решење ребуса!

a4 Тачно! Имам за тебе ново питање. Промотирају изводи:

 – иди на поље c2

 – иди на поље c6




a7 Рано си поклекнуо, коњаниче! Црног  је одбранио  и не можеш даље. Покушај поново са a1, желим ти више успеха!

f8 Мало ти је фалило до циља! Пресрео те је црни  бранџен од свог . Жао ми је, али мораћеш из почетка.



Помози да стигнем до мог газде принца Филипа. Треба да решавамо задатке следећи упутства која је оставио. Али, пази да не погрешеш! Пуно је црних фигура на шаховској табли које морамо избећи.



b2 Нажалост, ова игра је за тебе завршена. Најкалост, те је црна , коју брани . Са чекала те је црна , али ти не вреди. Можеш да играш поново, али ти не вреди ако ниси вредно вежбао – ништа без труда!



На овој и следећој страни налазе се картице са називима поља и задацима. Крећемо са поља a1.

a1 Када ти падне заставица, партију си:

Изгубио – иди на поље a4

Добио – иди на поље c1

c1





Нетачно. Мислио сам да ти је сан да учествујеш на Великом турниру. Ипак, сви заслужују другу шансу. Дакле, рокада представља:




Два потеза – иди на поље b2





Један потез – иди на поље d2







d4

Одлично! Близу си полуфинала Великог турнира! Време је за мало математике.  вреди:



    – иди на поље a7

   – иди на поље b2

    – иди на поље e3

      – иди на поље g7

e3

Жао ми је, али у витешком одмеравању нема забушавања! Испадаш из игре. Црног  брани  и ту нема пролаза. Кад будеш заиста спреман, покушај поново.

c2

Погрешно. Желиш ли да будеш мудар војсковођа или паж? Ево ти још једна прилика. Резултат партије код мата и пата је:




Различит – иди на поље d4

Исти – иди на поље e2

d2


Тако је! Нисам успео да те збуним. Добро си овладао шаховском вештином. Идемо даље. Лаке фигуре су:


  – иди на поље d4


   – иди на поље e3

c7




А сад, добро размисли! Ан пасан је:






Узимање  – иди на поље g7






Напад на  – иди на поље c8

Заобилажење  – иди на поље a7

g7

Свака част, храбри витеже или паметна принцезо! На корак си од циља. За крај треба да поделиш    тако да имају исту вредност:

 /     – иди на поље f8

  /    – иди на поље h8

c6

Браво! Не даш се преварити. Види се да знаш шта желиш. За награду, иди на поље c7.

h8

Ура, успели смо! Па ти познајеш шах као мој газда Филип!

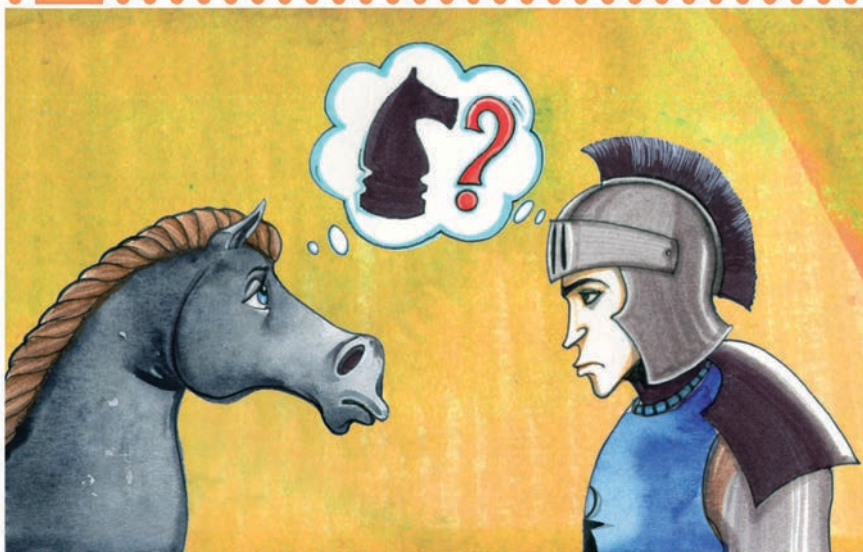


ЗАНИМИВСТИ

Кренућемо на пут око света и научити како се зову шаховске фигуре у различитим земљама.



Почећемо од пешака. Како је шах игра у којој се сучељавају војске, пешак је припадник пешадије. Немцима и Шпанцима је ваљда било доста ратовања, па је код њих пешак сељак који обрађује земљу.



Ако Немци и ми другачије гледамо на пешаке, код скакача се потпуно слажемо и зовемо га истим именом. Кинези и Руси га зову коњ, док га Французи и Чеси зову јахач, а Енглези су га унапредили у витеза!



А тек око ловца никако да се договоре широм света! Немци мисле да је тркач, Чеси да је стрелац, Финци и Пољаци да је гласноша, Енглези и Ирци га виде као црквено лице, а Французи као дворску луду! Руси и Индонежани су сигурни да је у питању – слон!





Ни око топа није
боља ситуација!

Руси мисле да је то лађа,
а Кинези да је вагон. У
Индонезији ова фигура
је тврђава или замак,
Шпанци, Португалци,
Французи, Финци и највећи
део Холанђана мисле да
је ипак кула, али се мањи
део Холанђана не слаже
са њима и сматрају да је у
питању велика фарма!



Дама се у скоро свим
земљама изборила за
право да буде краљица,
пошто је некада била
само саветник на двору.
Италијанима је довољно и
то што је жена, а Естонци
су некако закључили да је
ипак у питању застава!



После оволико
неслоге, бар око
једне фигуре нема
дилеме – краљ је
свуда краљ.

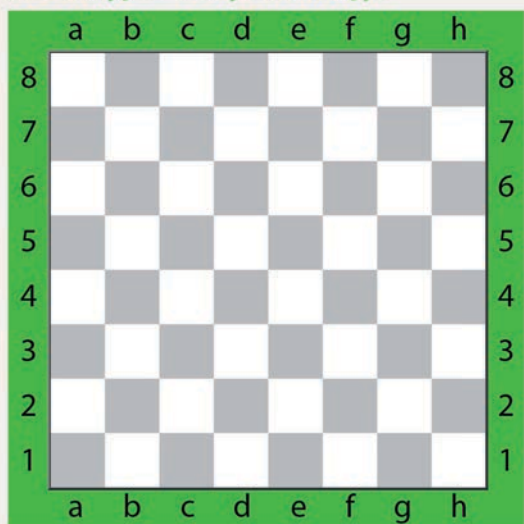


пешадија, гласноша

Записивање шаховске партије



Обој у зелено следећа поља: b7, c7, d2, d3, d4, d5, d6, d7, e7, f7. Ако видиш слово „Т”, спремно дочекујеш ову лекцију.



Ово би могао и писар да ради! Желим тај трон и морам да радим шта се тражи, али када га се дочепам – ја одређујем правила игре. И зашто ми ово треба? А, да могу да одредим тачан положај војски и да могу да напишем тачна кретања.



Када почетним словима фигура додам име и презиме поља на којима се налазе, знам прецизно распоред. Обичај је да се прво упише положај краља, а затим фигура по својој вредности: ♔ ♚ ♖ ♗ ♘ ♙. Значи, следећи положај бих овако обележио:

Свака фигура обележава се великим почетним словом свог назива. Само смотани пешак нема своје слово. Када напишемо поље где стоји, зна се да је то он.

♔ - K
 ♚ - D
 ♘ - S
 ♗ - L
 ♖ - T
 ♙ -



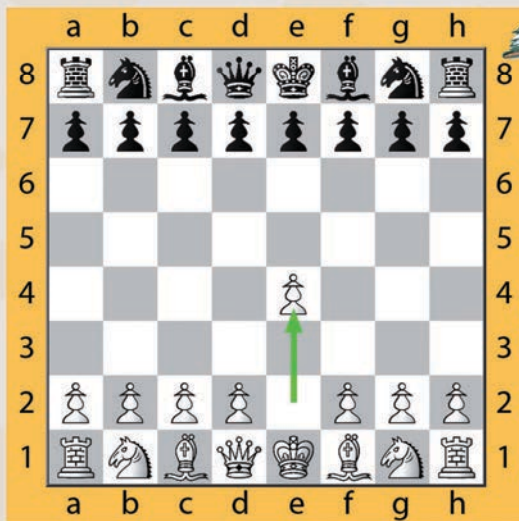
бели: Kh1, Df2, Sf3, a4, b2, c3, g2 и h3.
 црни: Kg8, Ta8, Te8, Lb7, a7, b6, f7, g7 и h7.

Жућо, ово је дивно. Цео бој за шаховском таблом може да се запише, баш као да се описује како се одвијала права битка.

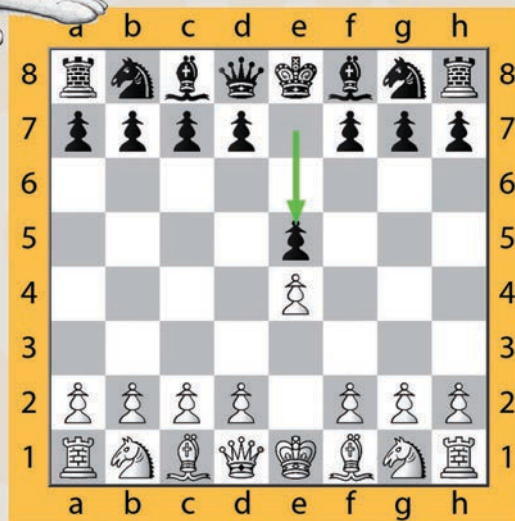


Почетни положај знају сви. Од тада се свака промена бележи. Промена положаја је потез. Потези се означавају редним бројевима.

1. e4

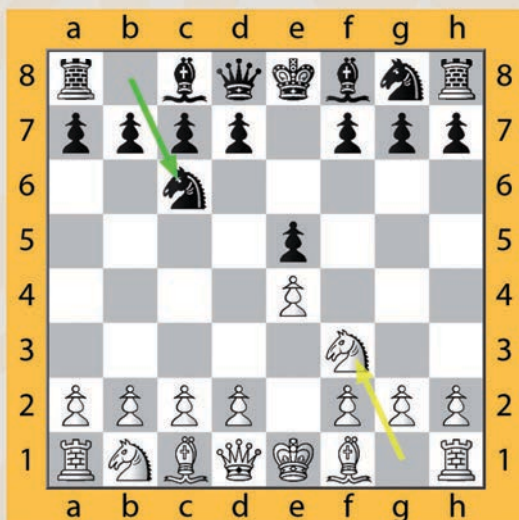


1... e5



Бој почиње тако што бели вуче први потез, затим црни наставља својим првим потезом, затим бели вуче свој други потез, па црни и тако редом до краја.

2. Sf3 Sc6

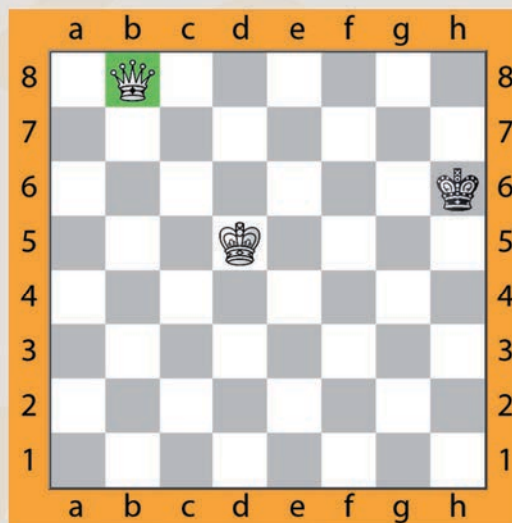
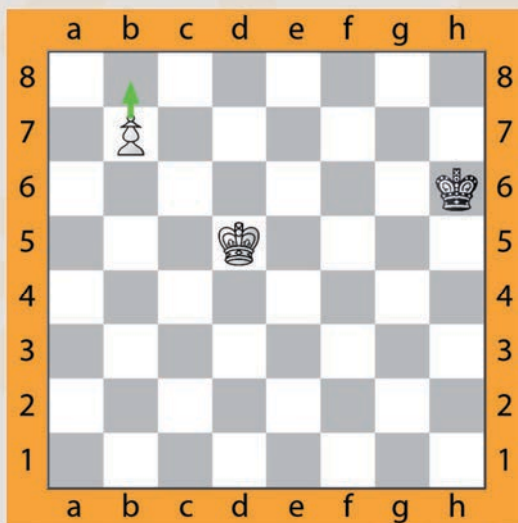


МОРАМ ДА СЕ ПОТРУДИМ ДА ЗАПАМТИМ ЈОШ НЕКОЛИКО СТВАРИ!



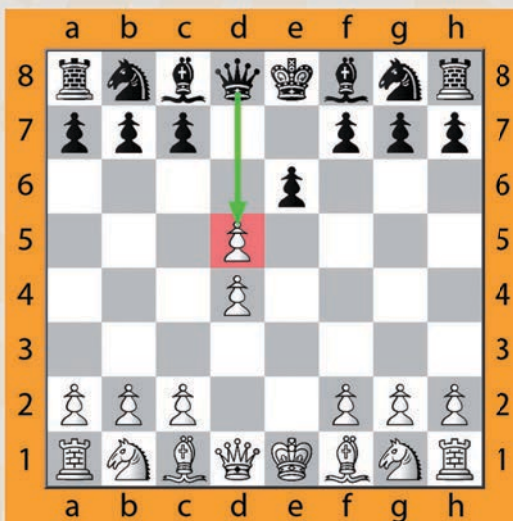
1. Мала рокада се пише са **0-0**, (нула цртица нула), а **велика** са **0-0-0**.

2. Промоција пешака се означава **излазним пољем и почетним словом фигуре у коју се претвара пешак**. Ако је то ♔ и игра се четрдесетпрви потез, пишем **41. b8D**.

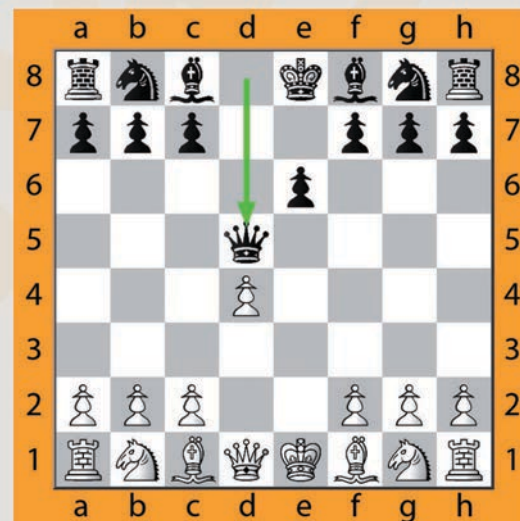


3. Узимање било које фигуре могу да обележим са **две тачкице**, и то овако:

3. e:d5



3... D:d5

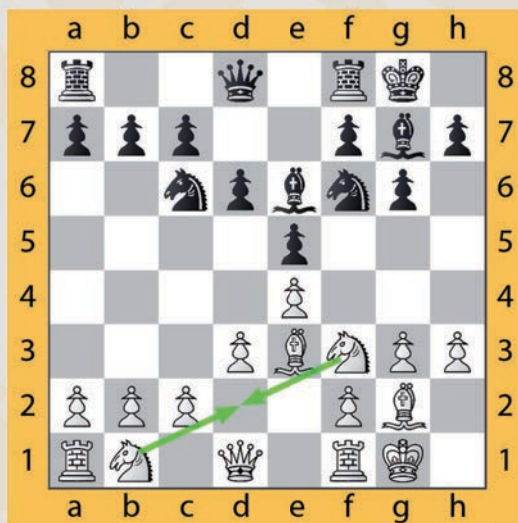


Чита се:

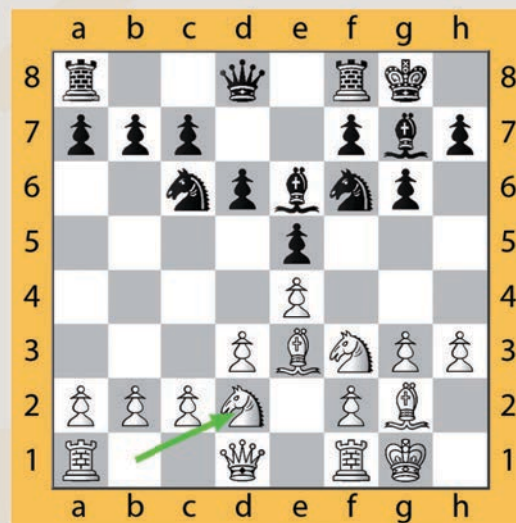
„Пешак са е узима на де 5.”

„Дама узима на д5.”

4. Када постоји могућност да две исте фигуре одиграју на исто поље, треба да напишем и **линију са које та фигура долази!**

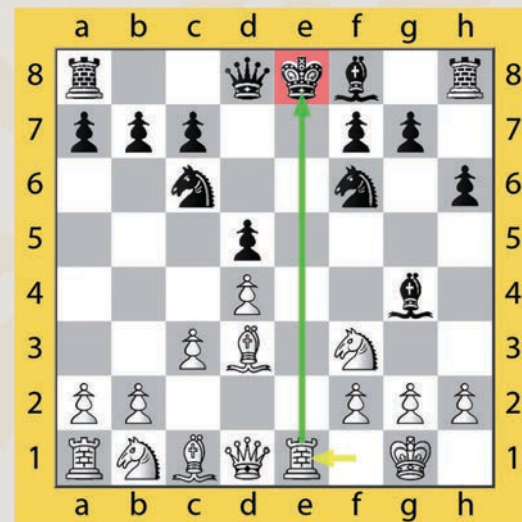


9. Sbd2 (9. Sb1-d2)

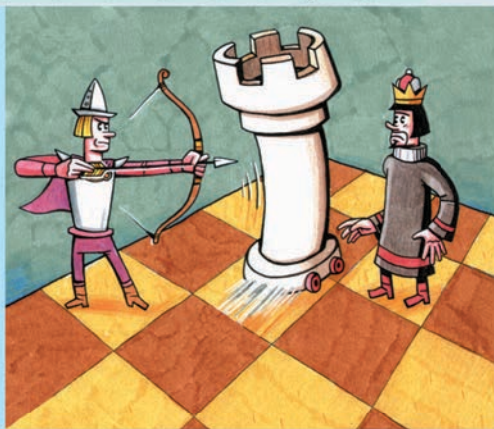
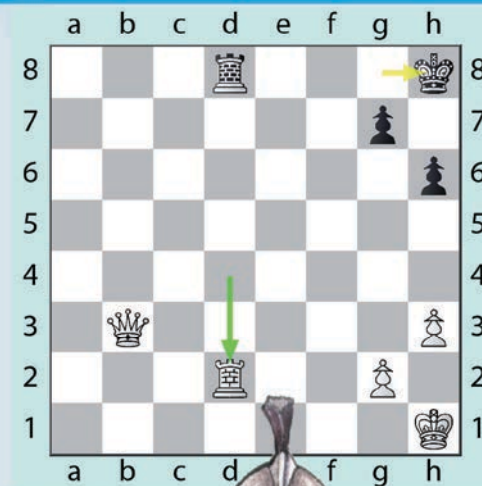
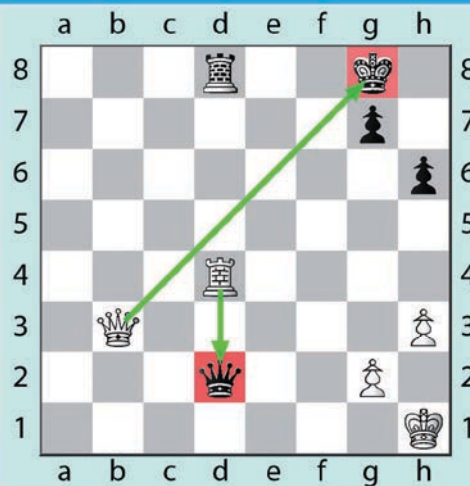
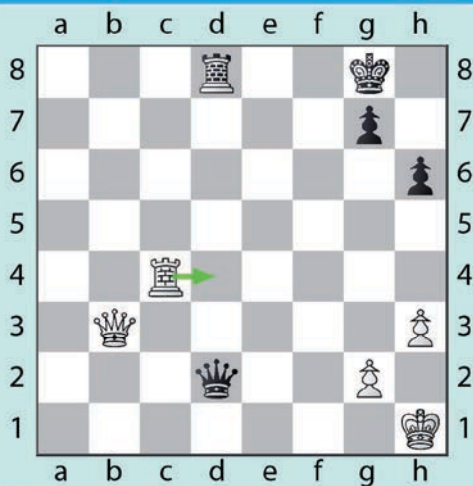


5. Уколико се оне налазе и на истој линији, онда морам да напишем **ред са ког та фигура долази:** 14. S1h2 (14. Sf1-h2).

6. Шах се обележава знаком **плус:** 8. Te1+.



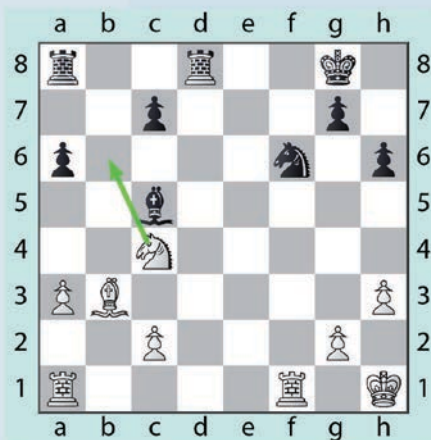
Откривени и двоструки шах




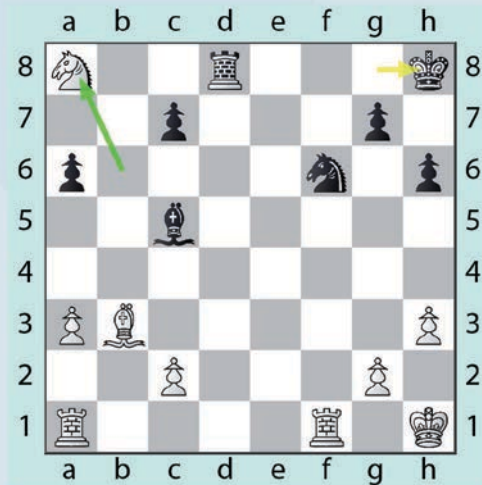
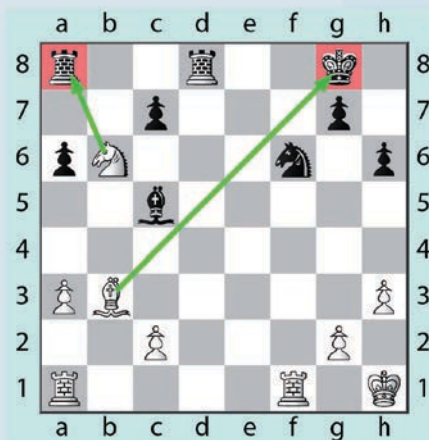
Охо, како је опасан откривени шах! Не померај фигуру која даје шах, него другу која се налази испред ње и маскира.



Сјајно! Помоћу откривеног шаха узео сам даму, а затим и топа.

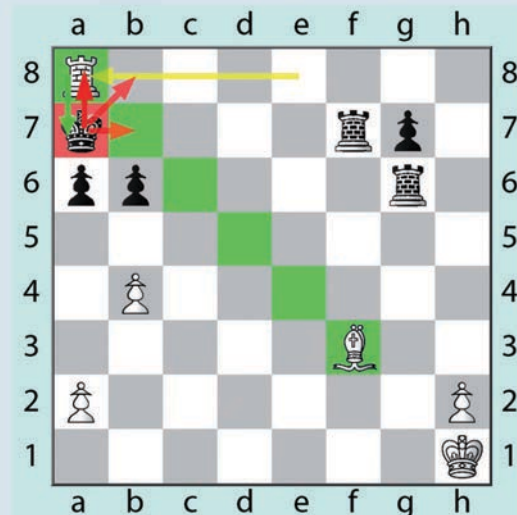
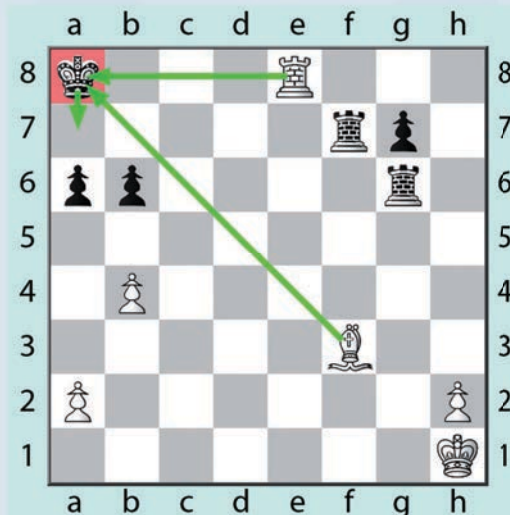
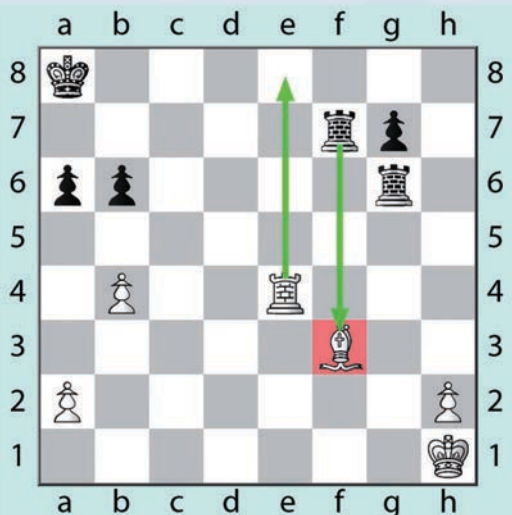


 може непријатно да одскочи!

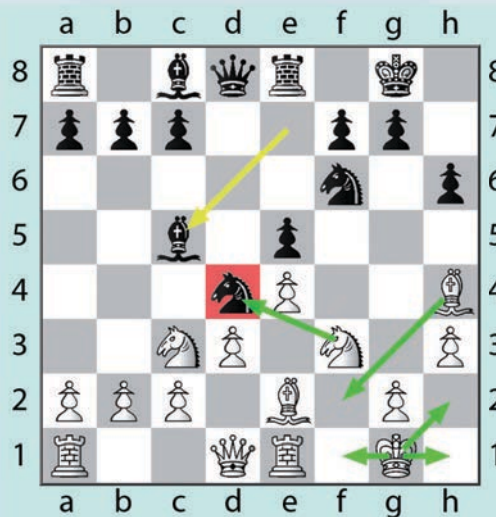


Откривени шах може бити и двоструки.
Тада и фигура којом играш даје шах.

Углавном је двоструки шах веома опасан! Мат црном краљу.



Од откривеног и двоструког шаха браниш се тако што склониш или заклониш краља, или узмеш фигуру-учесника, чим противник том замком запрети!



1. ♖f2 (1. ♔h1, 1. ♔h2, 1. ♔f1
или 1. ♞:d4)



маскирати, двоструки

ШАХОВСКИ ЛАВИРИНТ

ХАЈДЕ ДА НАУЧИМО
ЈЕДНУ ИГРУ!
ЗАБАВНА ЈЕ И
ПОМОЋИ ЋЕ ТИ ДА
БОЉЕ ИГРАШ ШАХ!



ШАХОВСКИ ЛАВИРИНТ ЈЕ СЛИЧАН
ШАХУ. У ЊЕМУ **УЧЕСТВУЈЕ ЈЕДНА БЕЛА
ФИГУРА И НЕКОЛИКО ЦРНИХ.** МЕЂУ
ЦРНИМ ФИГУРАМА
ЈЕ ОБАВЕЗНО
КРАЉ.

И ШТА
ОНДА?



ЗА РАЗЛИКУ ОД ШАХА, ОВДЕ **САМО БЕЛИ
ИГРА.** ОН СВОЈОМ ФИГУРОМ
ОДИГРАВА ПОТЕЗЕ ЈЕДАН
ЗА ДРУГИМ, АЛИ ПО
ШАХОВСКИМ ПРАВИЛИМА.
ЦРНИ ЗА ТО ВРЕМЕ
НЕ СМЕ ДА СЕ
МЕША!

ЗВУЧИ
ЗАНИМЉИВО.
ПРИЧАЈ МИ ЈОШ!



ВАЖИ, ПОЧИЊЕМО!
ЦИЉ ОВЕ ИГРЕ ЈЕ ДА БЕЛИ
СВОЈОМ ФИГУРОМ ДА ШАХ
ЦРНОМ КРАЉУ.

ДА ЛИ ЈЕ ТО СВЕ?

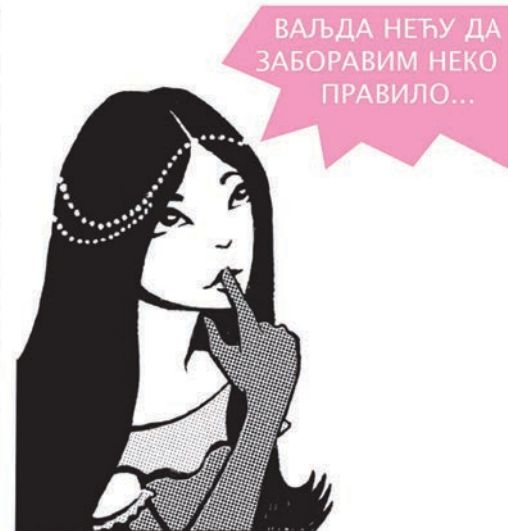


ЗАДАТАК РЕШИ ТАКО ДА ОДИГРАШ
ШТО МАЊЕ ПОТЕЗА. НАРАВНО, **УСПУТ
СМЕШ ДА УЗИМАШ ПРОТИВНИЧКЕ
ФИГУРЕ.**

БАШ САМ
НЕСТРПЉИВА!



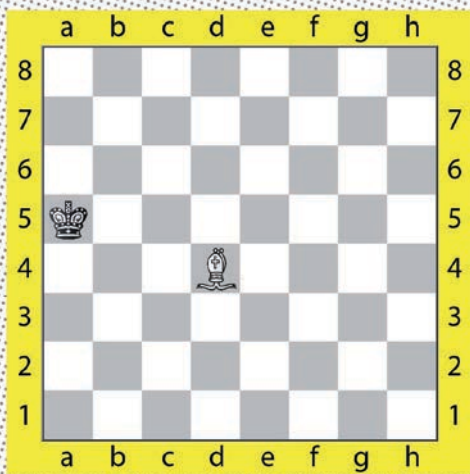
ВАЉДА НЕЋУ ДА
ЗАБОРАВИМ НЕКО
ПРАВИЛО...



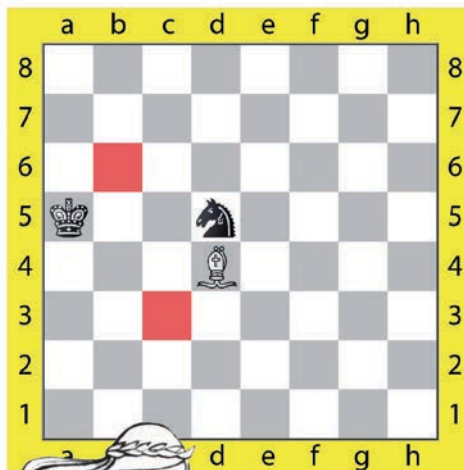
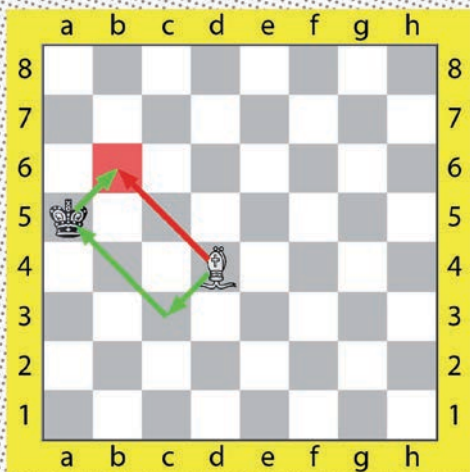
ДА БИ СЕ БРЗО
ПОДСЕТИЛА,
ПРОЧИТАЈ ПЛАВИ
ТЕКСТ - ТО ЈЕ СВЕ
ШТО ТРЕБА ДА
ЗНАШ. ПОЧИЊЕМО
СА ЛАКШИМ
ПРИМЕРОМ.



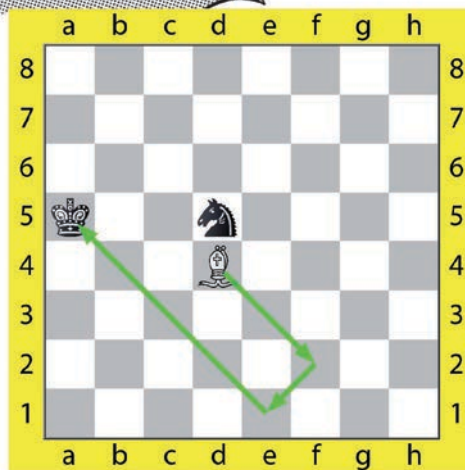
Позиција је проста и задатак је јасан: треба ловцем дати шах црном краљу, тако да овај не може да га узме.



Ловац може да у првом потезу да шах црном краљу на два поља: c3 и b6. Пошто би на b6 краљ узео ловца, 1. ♖c3 је решење овог лавиринта. Остали шахови могу се дати после два или више потеза.

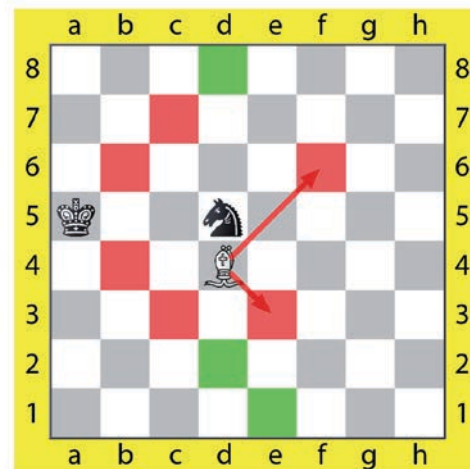


Црном краљу на а5 можемо да дамо шах ловцем само по једној од две дијагонале. Да видимо која поља не бране црни скакач и краљ.



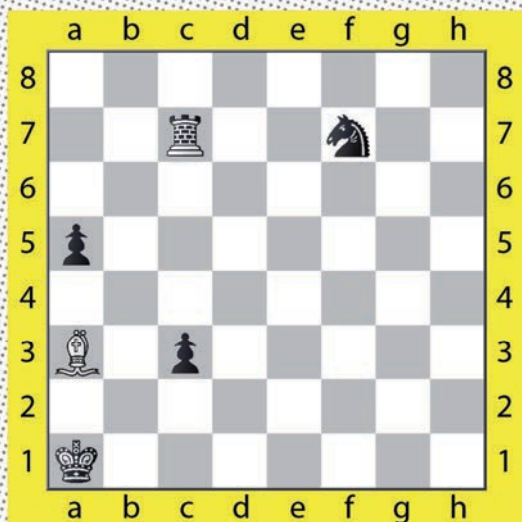
Аха, знам! Прво ћу доћи ловцем на f2, пошто то поље није брањено, а затим ћу дати шах са е1!

Сада ће бити мало теже. Када додамо црног скакача на d5, поље c3 је брањено. Бели више не може да одигра 1. ♖c3. Покушаћемо из два потеза.

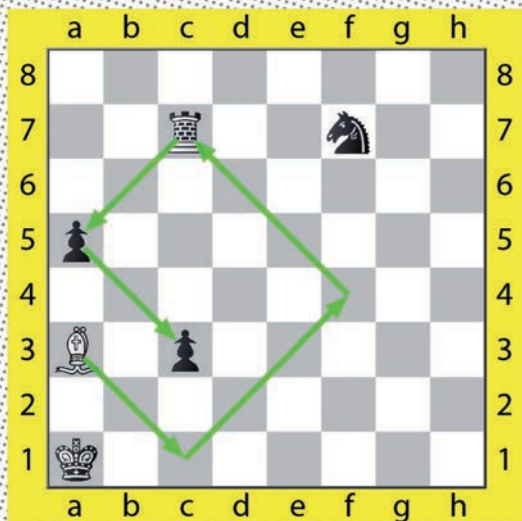


Црвена поља b4, b6, c3 и c7 су брањена – одатле не можемо дати шах. Остају нам зелена поља d2, d8 и e1. Да бисмо у два потеза дошли до d2, морамо да пређемо преко c3 или e3. Пошто су та поља контролисана, то није решење. Ако желимо на d8, морали бисмо прво да станемо на брањена поља b6 и f6, што такође није по правилима.

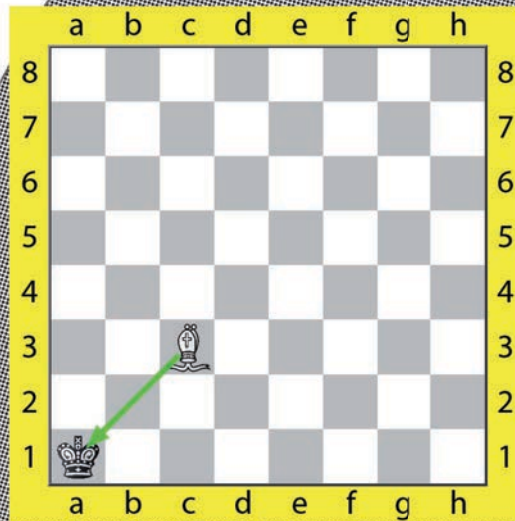
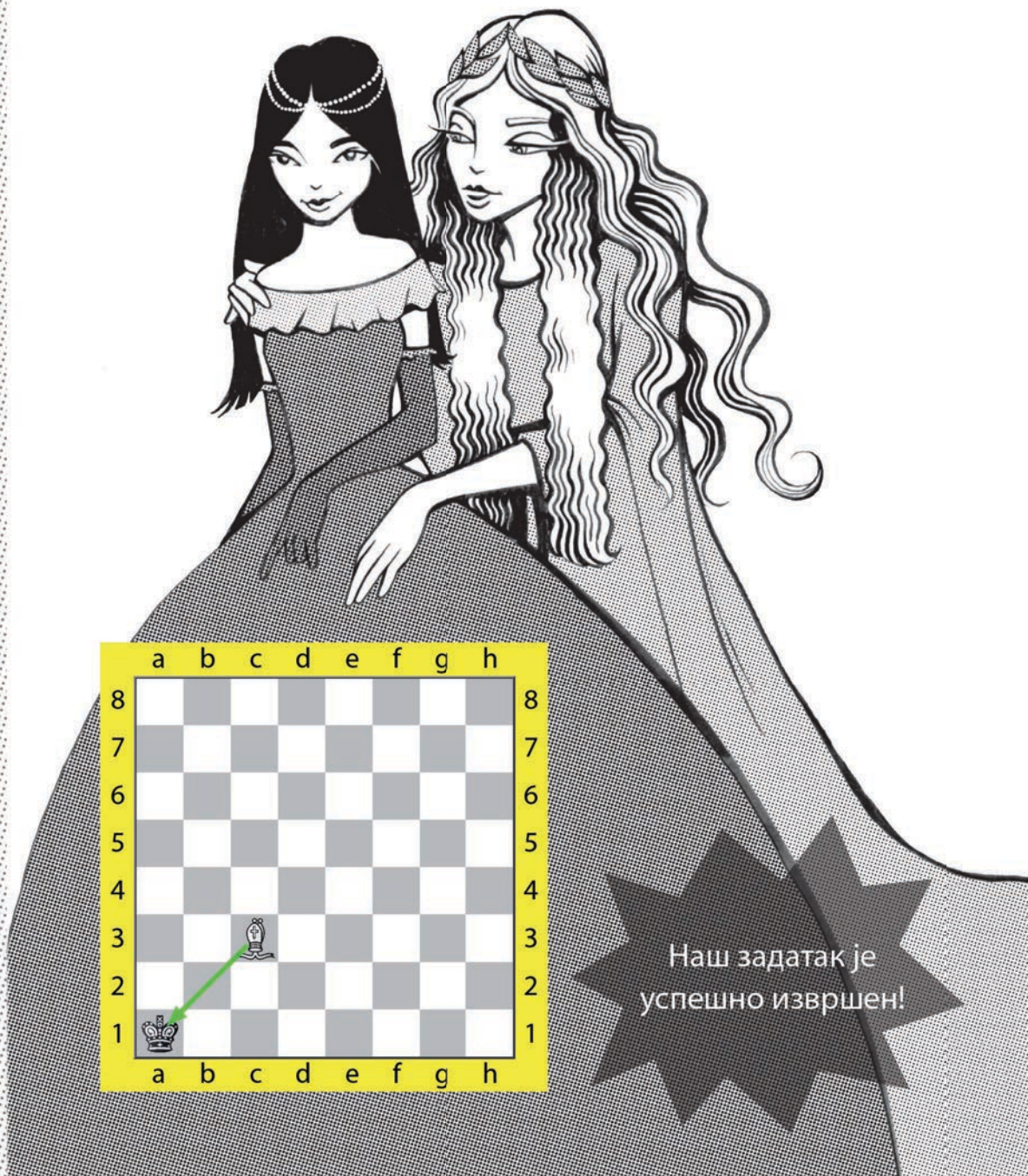
Тако је! Браво! Хајде да видимо следећи пример.



Пошто је поље b2 брањено, шах морамо да дамо са поља c3. Пре тога морамо да узмемо топа на c7, који брани пешака.

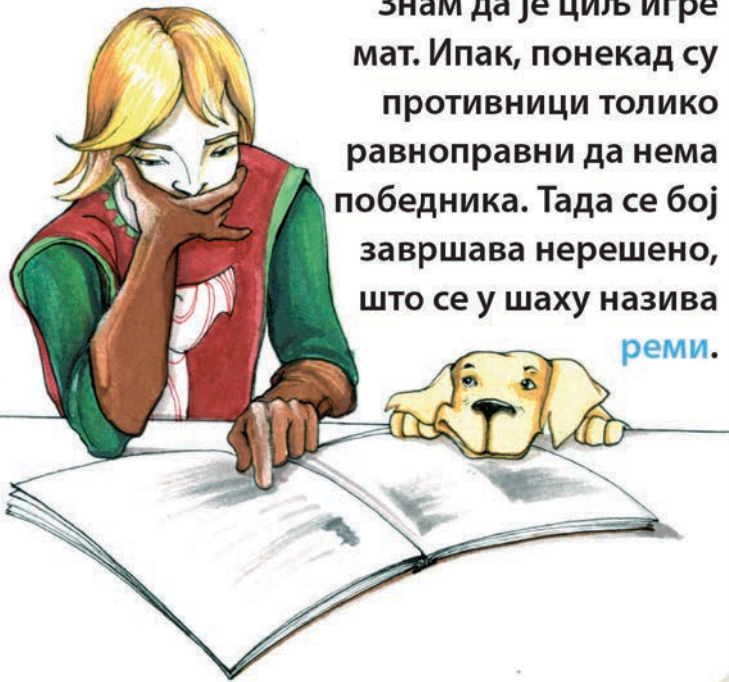


Значи: 1. ♖c1, па 2. ♖f4 и напали смо црног топа. Узимамо 3. ♖c7 и пешак на c3 више није брањен. Сада можемо и да узмемо пешака – 4. ♖a5. Тиме смо уклонили и последњу препреку. Потезом 5. ♖c3 узимамо црног пешака и дајемо шах црном краљу.



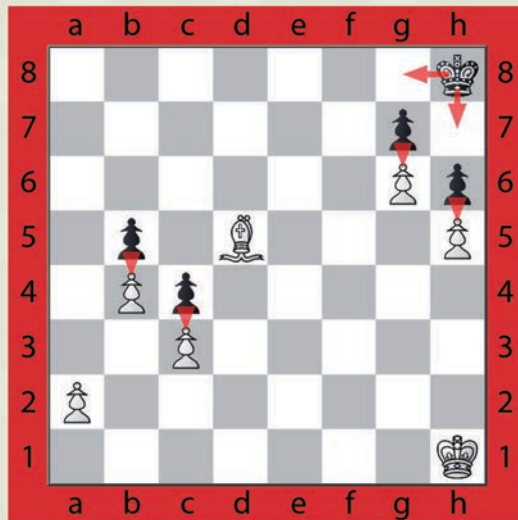
Наш задатак је успешно извршен!

Нерешено!

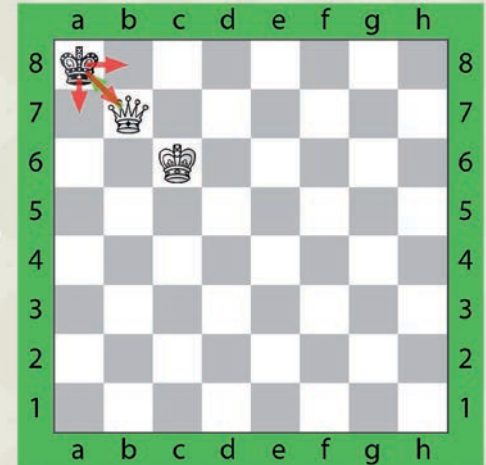


Знам да је циљ игре мат. Ипак, понекад су противници толико равноправни да нема победника. Тада се бој завршава нерешено, што се у шаху назива **реми**.

Пат је ако не постоји могућ потез ниједном фигуром.

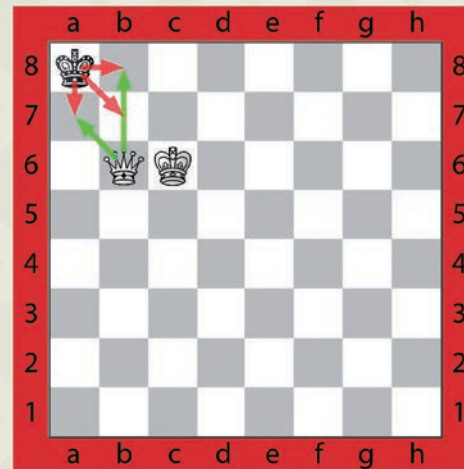


МАТ

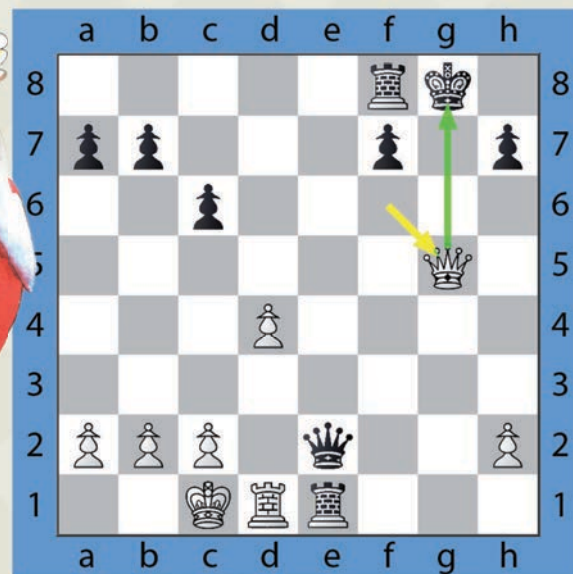
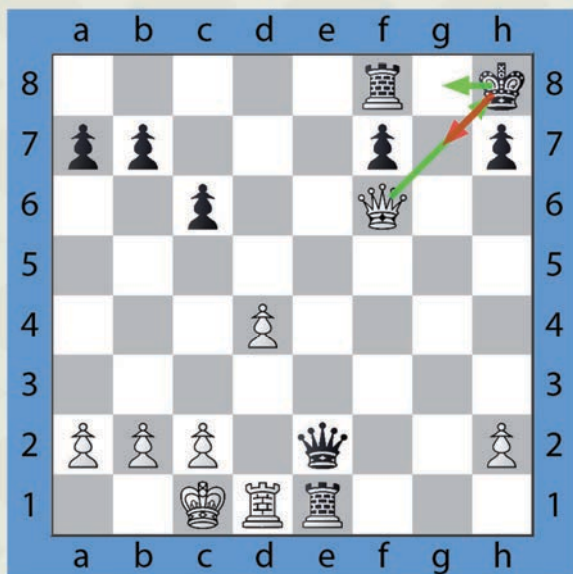


Посебно морам да водим рачуна о пату! Код **пата** је положај краља као када је он заробљен у мату, али му није шах. Тада се проглашава нерешен резултат.

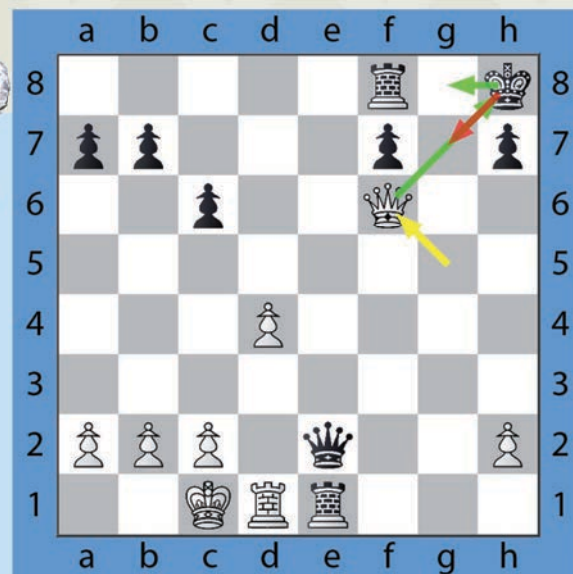
ПАТ



Мораш да пазиш да не упаднеш у замку **вечног шаха** – шаха од којег не можеш да побегнеш!
 Можеш да покушаш да се тако спасеш када си слабија страна.



Краљ може да се креће само од поља g8 до поља h8. Ово је у исто време и још један начин да се партија заврши без победника:
три пута поновљена иста позиција, са истим играчем на потезу.

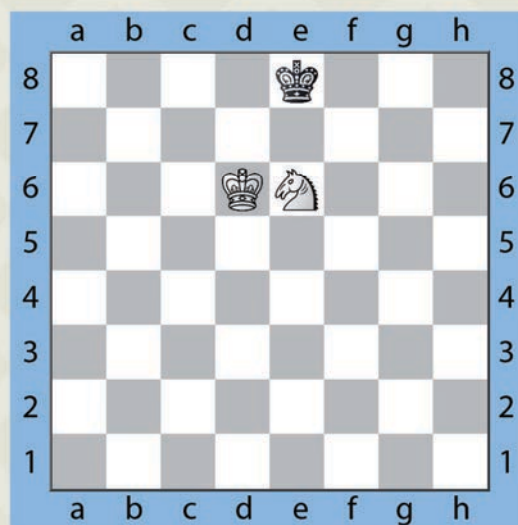
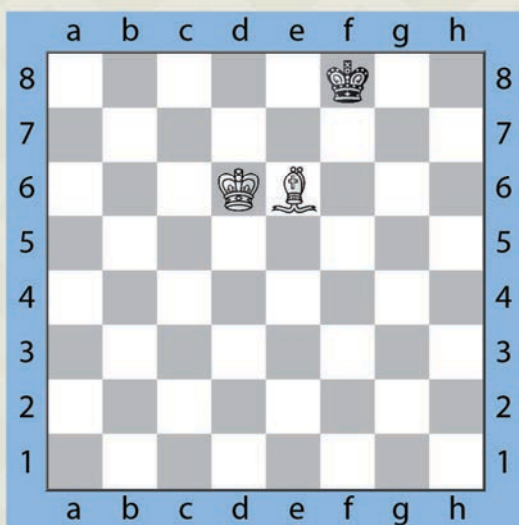


вечни шах



Уколико играчи повуку **50 узастопних потеза током којих није померен ниједан пешак, нити узета било која фигура,** партија се такође проглашава ремијем.

Некада, иако нека страна има материјалну предност, резултат може бити нерешен. Реми је када на табли **нема фигура које могу да дају мат.**

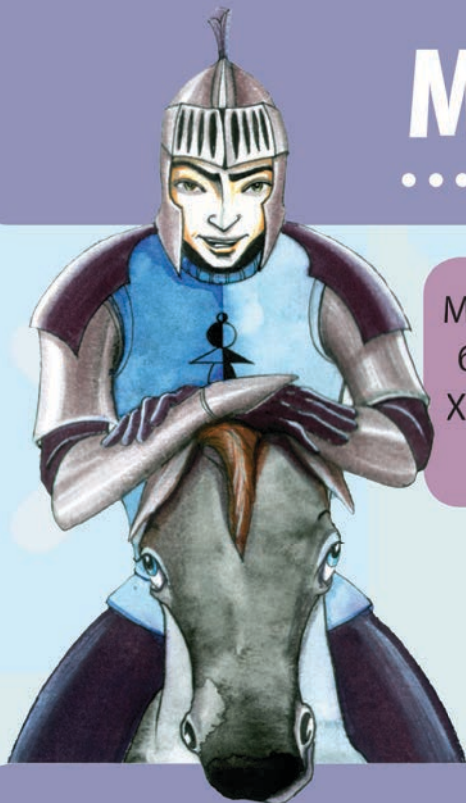


Још се и **договором** може одустати од даље борбе. То се дешава ако се на предлог једне војске друга страна сложи и тада се партија проглашава ремијем.



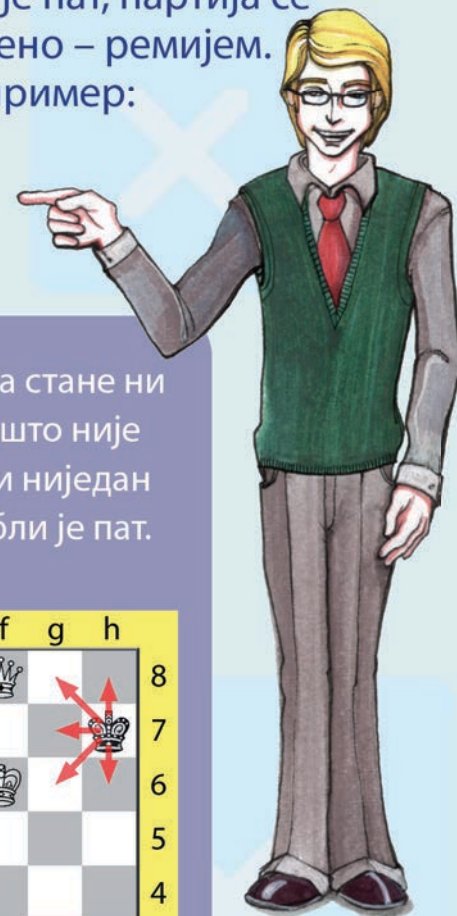
материјална предност, равноправан, вечни шах, предлог

Матне и патне слике

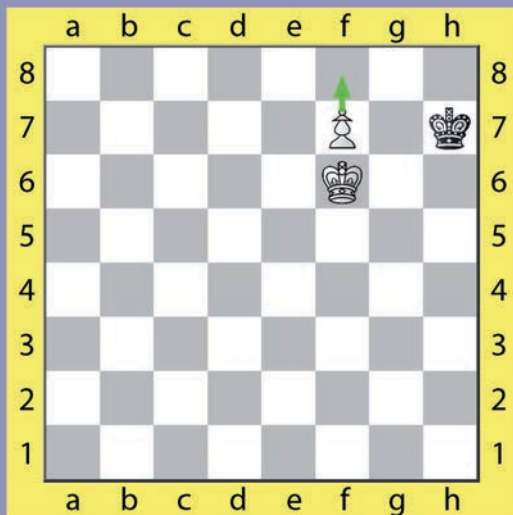


Мат, пат... Ма кога је
брига шта је шта!?
Хоћу већ једном да
побеђујем!

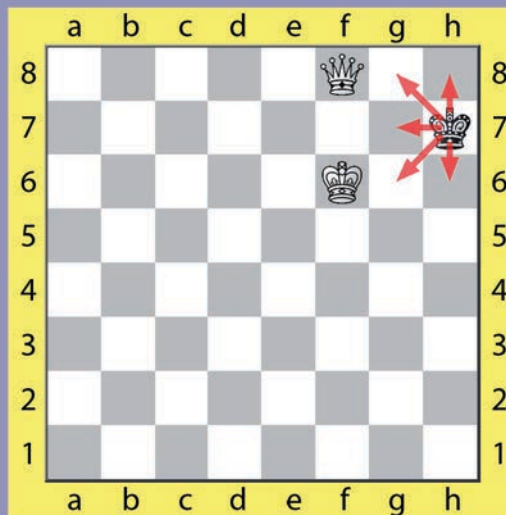
А, не, знамо да је разлика између
мата и пата огромна! Ко дâ мат, тај
је победио. Када је пат, партија се
завршава нерешено – ремијем.
Погледајте овај пример:

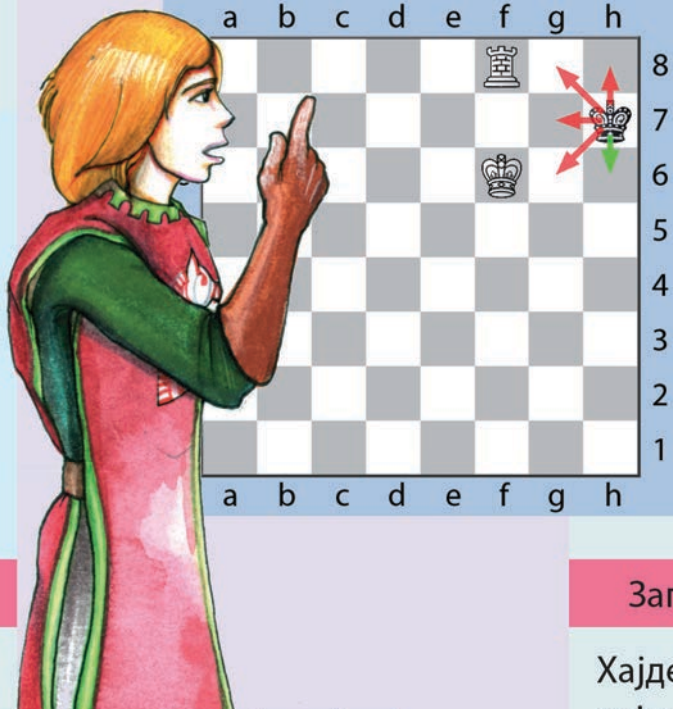


Научили смо правило
промоције и знамо да
♖ једва чека да постане
♔ на f8. Шта би се онда
догодило?



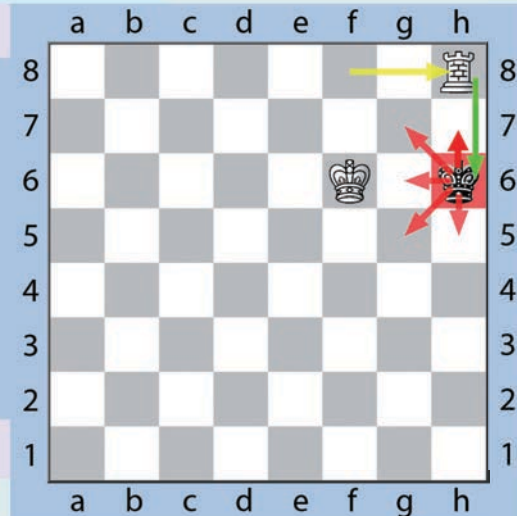
Црни ♚ не може да стане ни
на једно поље. Пошто није
у шаху, а не постоји ниједан
могућ потез, на табли је пат.





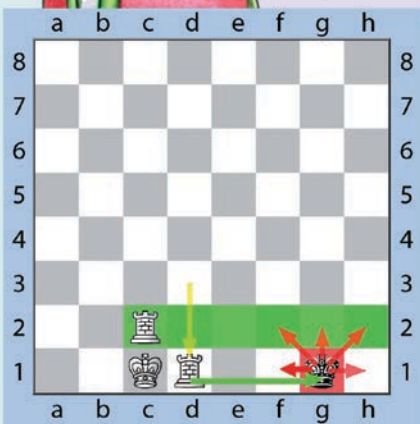
Шта ако се уместо у даму промовише у топа? Тада би црни могао на поље h6.

Тако је! Сада је лако: на h8 даје шах и то је мат!



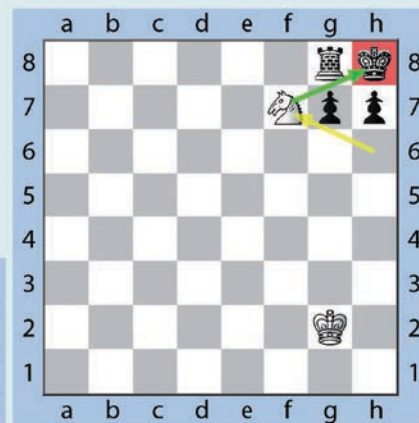
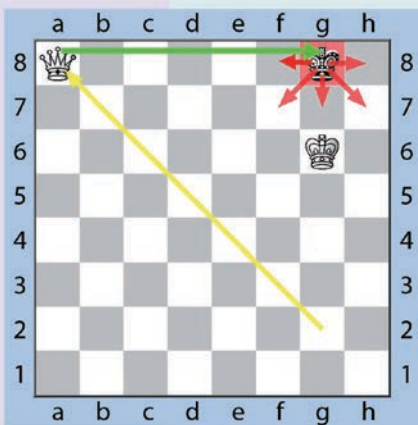
Записаћу ове потезе, баш ми се допало: 1. f8Т Kh6 2. Th8#.

Хајде да погледамо неке матне и патне слике. То су позиције које настану на табли када је мат или пат. Овакве „слике” треба добро запамтити. Почећемо са неколико матова:



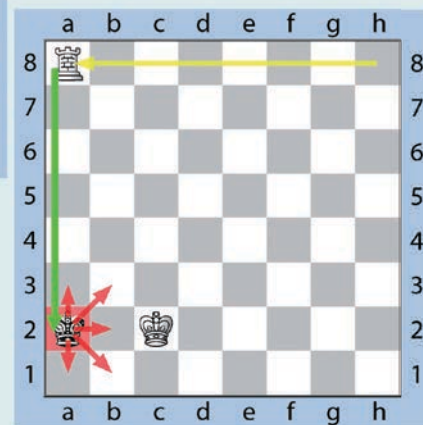
1. d1# – Мат!

1. a8# – Мат!



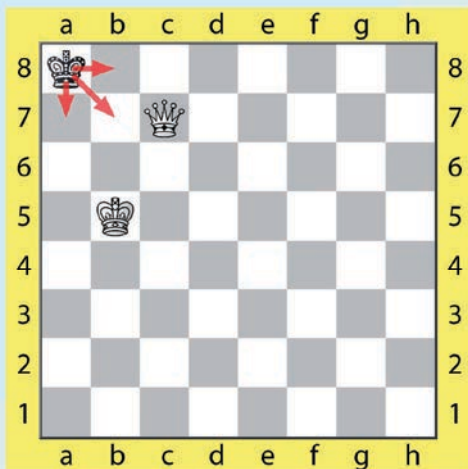
1. f7# – Мат!

1. a8# – Мат!

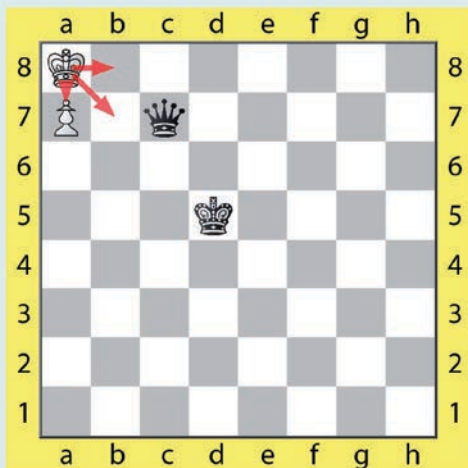


Погледаћемо и неколико патова:

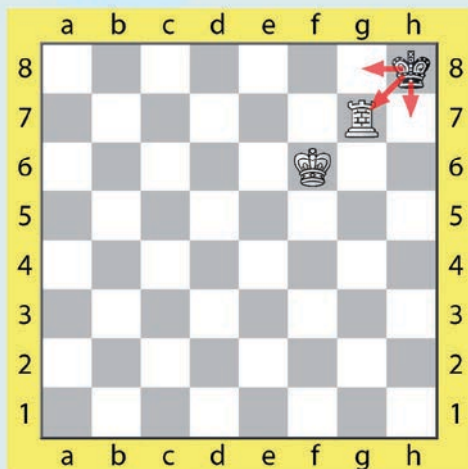
Црни на потезу. Пат!



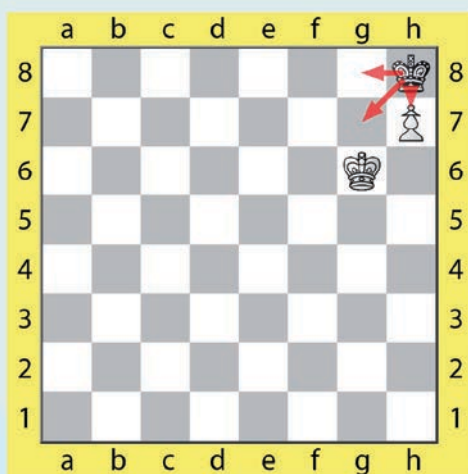
Бели на потезу. Пат!



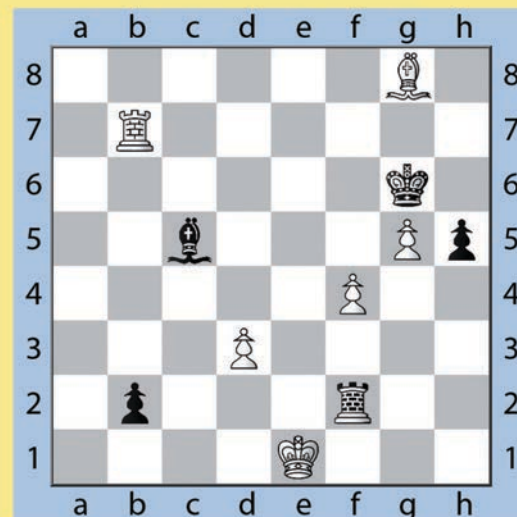
Црни на потезу. Пат!



Црни на потезу. Пат!



Кирил Георгијев – Гари Каспаров
Брзопотезно светско првенство 1988.



Сада кад знаш како, пружа ти се прилика да матираш и једног светског првака. Којим потезом бели матира црног краља?



матна слика, патна слика,
брзопотезно



Твој други шаховски тест

Све већ знаш!

Не ради тест унапред.

Не тражи помоћ са стране.

Добро се припреми пре теста.

На тесту се концентриши најбоље што можеш.

1. Бели на потезу. Размишља о рокади. Која рокада боље штити краља? Упиши потез.



1 поен

1. _____

2. Да ли црни поштујући правила може да одигра неку од рокада? Ако може, упиши потез.



2 поена

1... _____

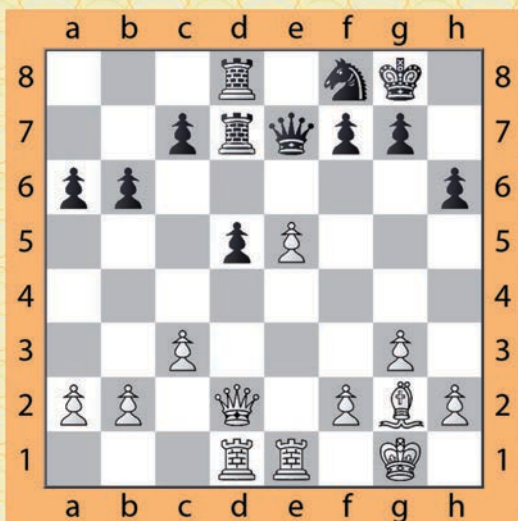
3. Бели на потезу. Размишља о потезу b5. Да ли је то добар потез? Заокружи тачан одговор.



3 поена

да не

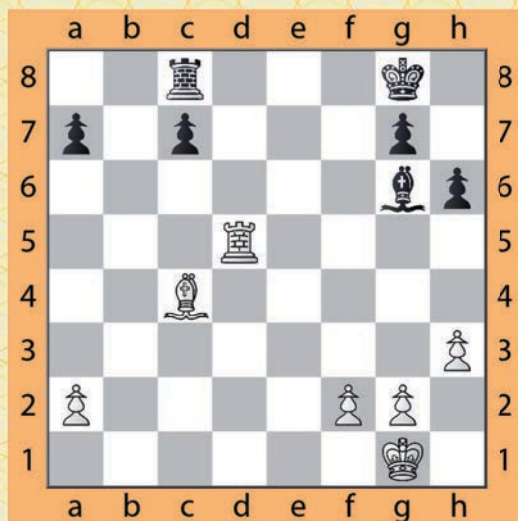
4. Бели на потезу. Да ли је добро узети црног пешака на d5? Заокружи тачан одговор.



3 поена

да не

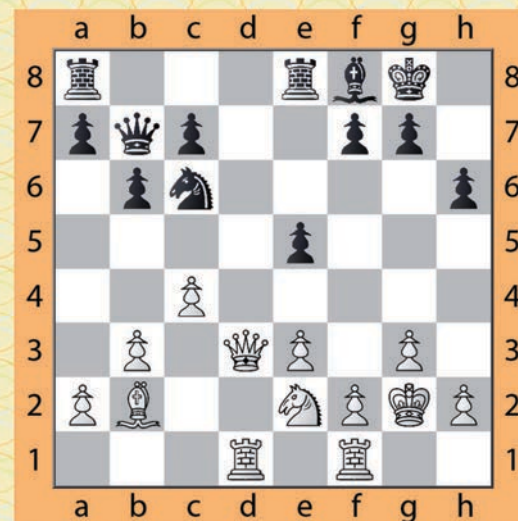
5. Бели на потезу. Упиши најбољи потез.



2 поена

1. _____

6. Црни на потезу. Који је најбољи потез? Упиши га.



2 поена

1... _____

7. Црни на потезу. Не може да одбрани мат на h7. Ипак може да се спаси пораза. Запиши потез којим то чини.



3 поена

1... _____

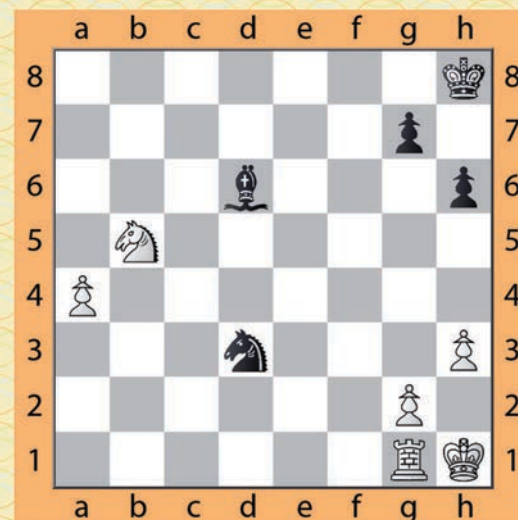
8. Бели на потезу. Запиши потез којим даје вечни шах.



4 поена

1. _____

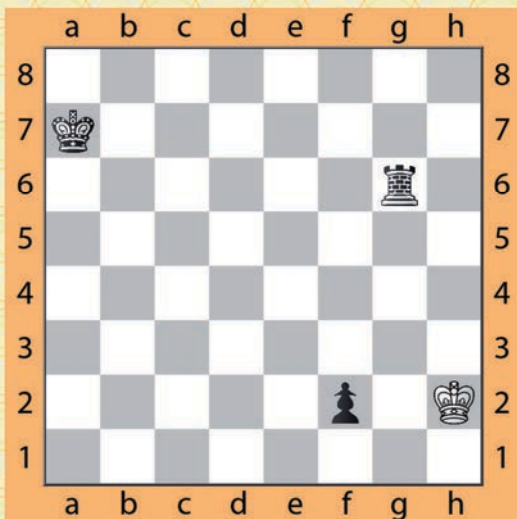
9. Црни на потезу. Који је најбољи потез? Упиши га.



2 поена

1... _____

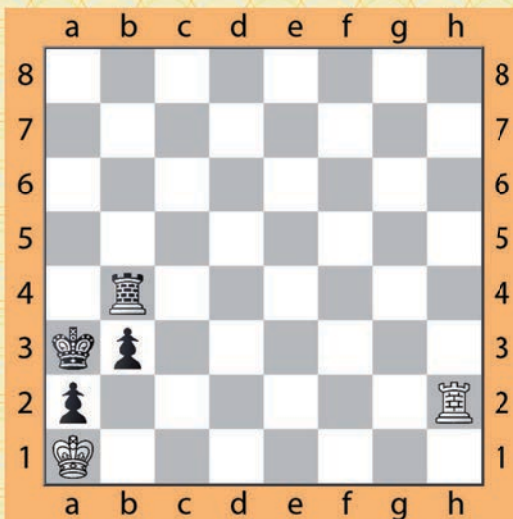
10. Црни својим потезом промовише пешака. У коју фигуру треба да га промовише да би најбрже добио партију? Пази да правилно упишеш потез.



2 поена

1... _____

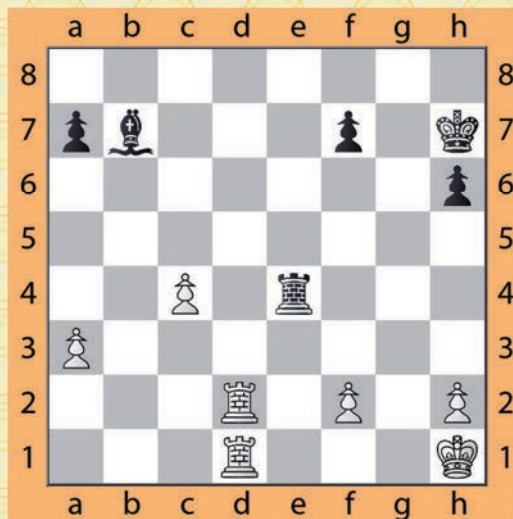
11. Бели на потезу и спасава се патом. Запиши прави потез.



4 поена

1. _____

12. Црни на потезу. Упиши најбољи потез.

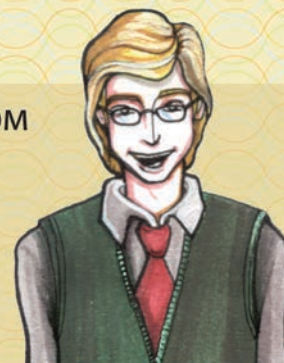


2 поена

1. _____

Добија се још по један поен за сваки правилно записан потез, чак и када решење није добро!

- мање од **15** поена – Хитно се договори са дедом, другарицом или другом да вежбате заједно.
- од **15** до **22** поена – На правом си шаховском путу.
- од **23** до **33** поена – Види се да вредно учиш, браво!
- од **34** до **40** поена – Браво, велемајсторе!





против

Матирање дамом и краљем

матира противничког у углу табле уз помоћ свог . До угла га тера сама!

Потискује га у угао тако што му стално одсеца по једну линију или ред. Обрати пажњу како то ради: као да је !

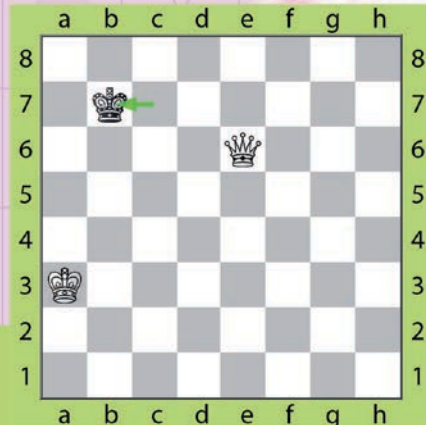
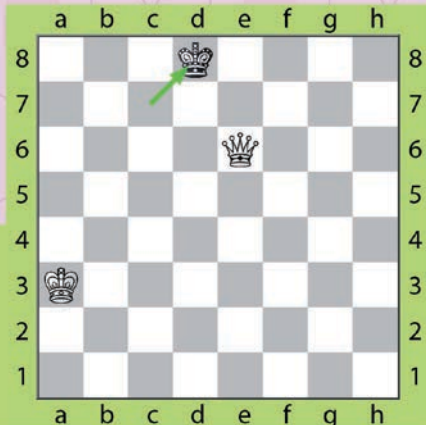
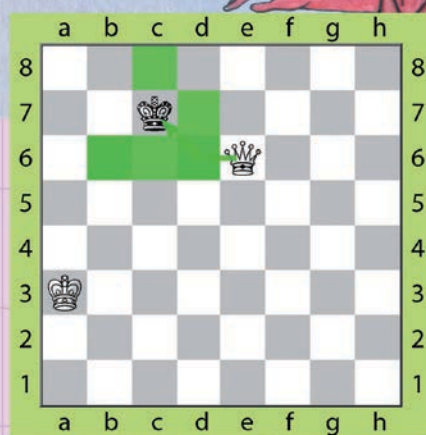
контролише следећа зелена поља на дијаграму:

стаје на поље са којег би црном краљу био шах да је она !

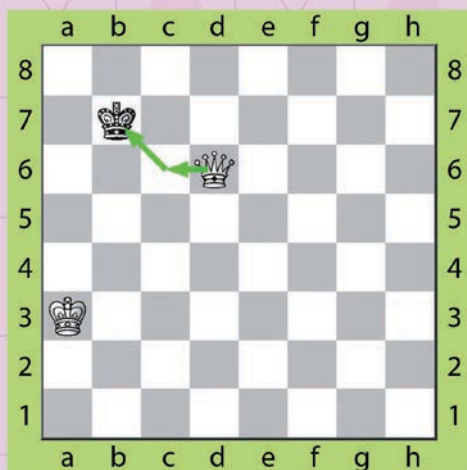
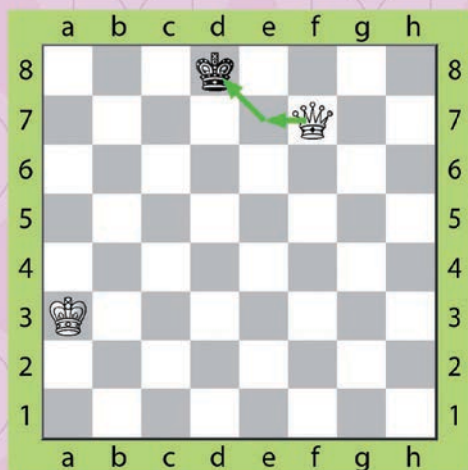
Црни не може ка центру.

Мора да се помери ближе ивици табле за један ред

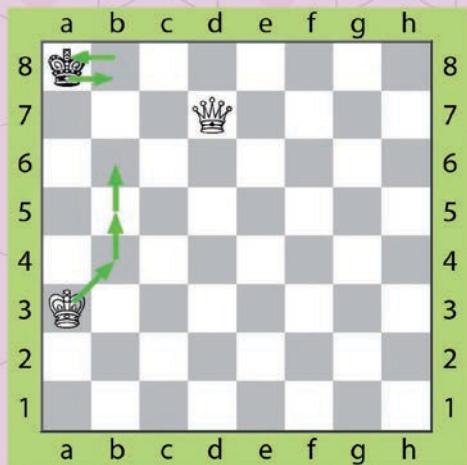
или ближе углу за једну линију.



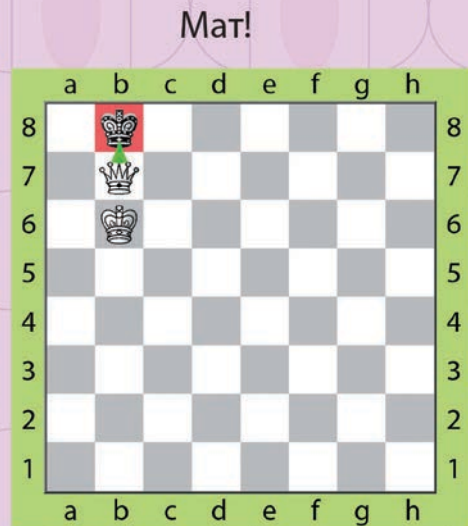
Онда опет исто. Као шах скакачем.



Кад је већ у углу,
пази да не буде пат!



Приближаваш свог ♔.
Црни може само на
два поља.



ПОТИСКИВАТИ



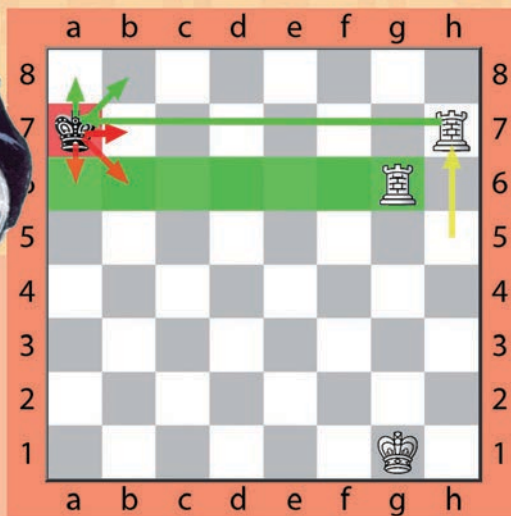
против

Матирање са два топа

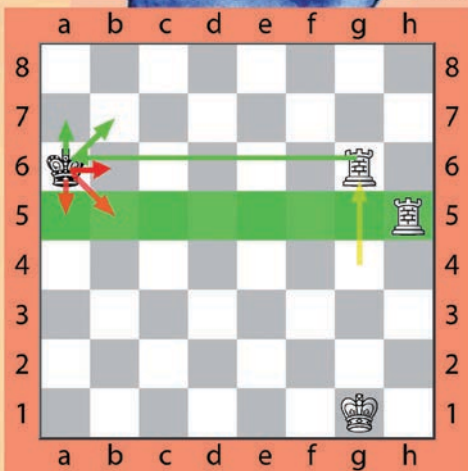


Ха, ха, долијао си. Сам против топова. Где ти је сада гарда? Наравно, терам те на ивицу табле. Мој краљ ми ни не треба. Само топови који се крећу као да се пењу по степеницама.

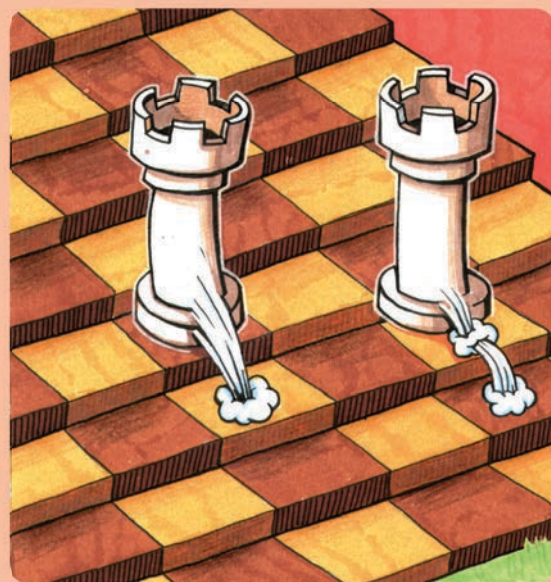
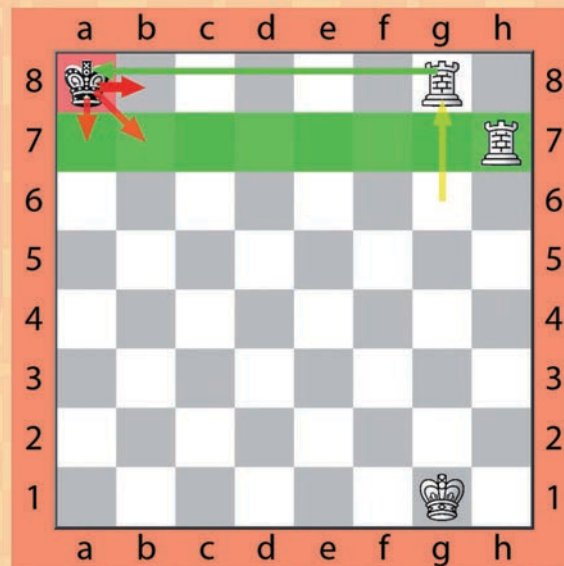
шах



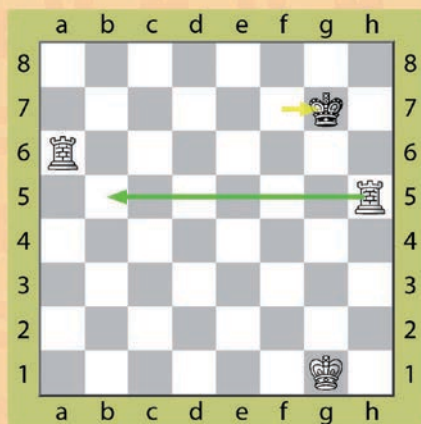
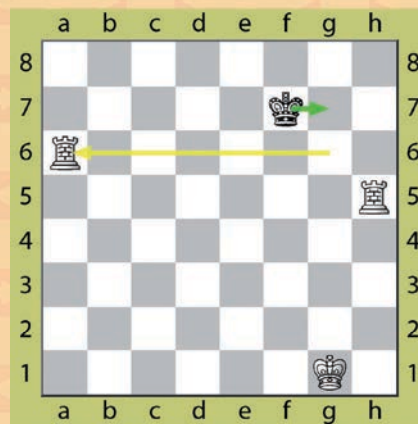
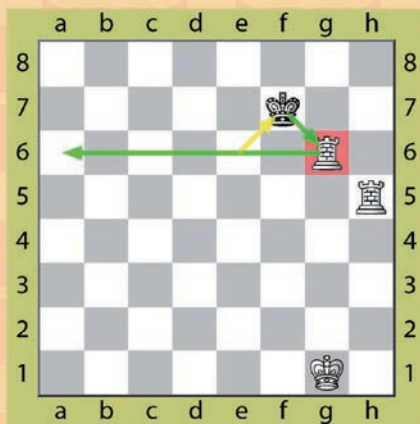
шах



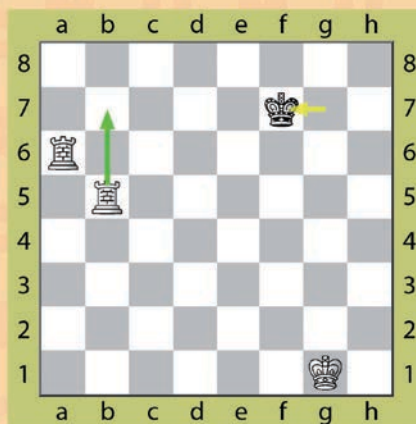
МАТ



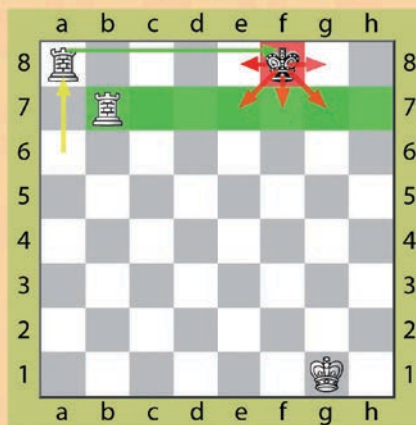
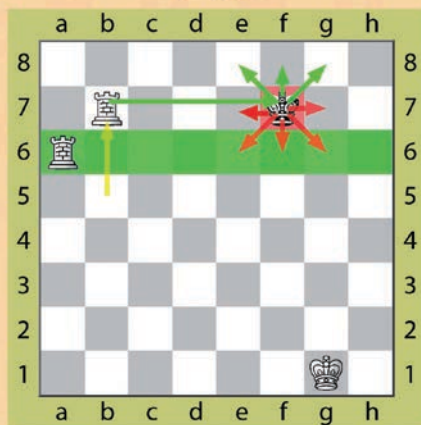
Ако ♔ покушава да се бори, па нападне ♖ – само ће ми бити слађе! „Развучем” ♖, па све исто.



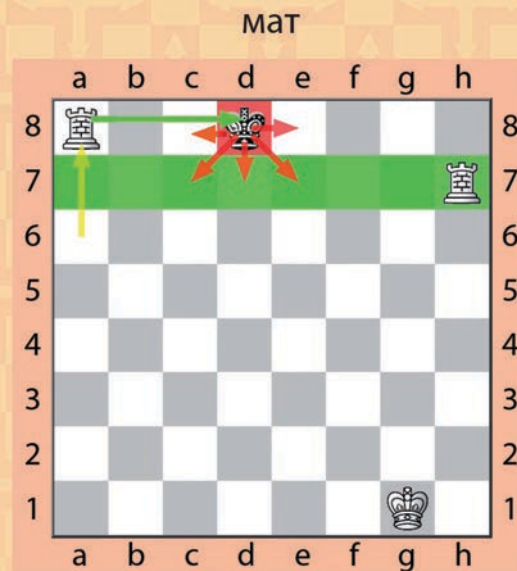
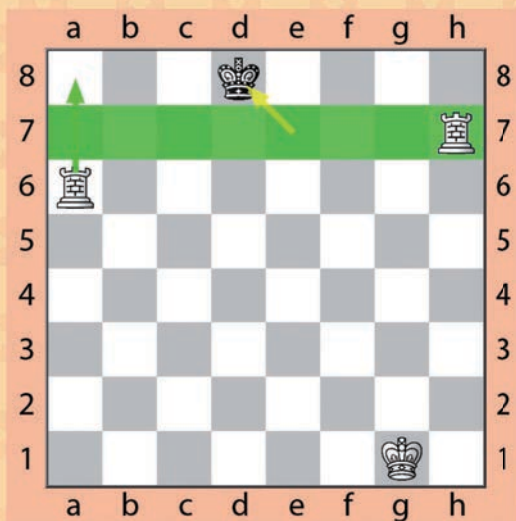
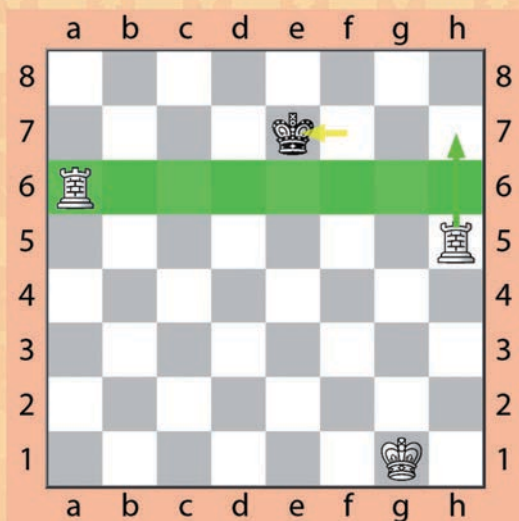
шах



мат

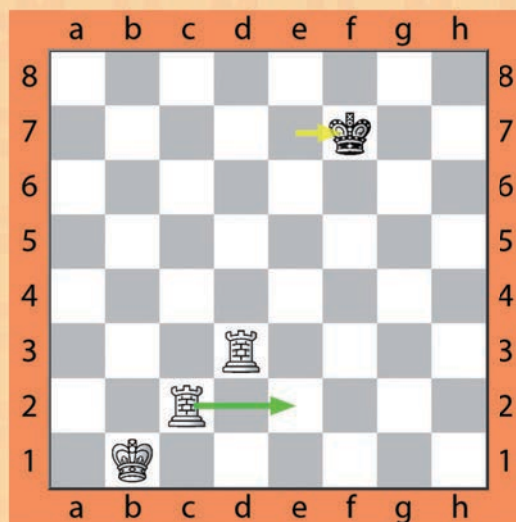


Аха, може да постоји и мало другачији распоред топова.
 ♔ не иде према ♖ који следећи треба да му дâ шах.



Потпуно је исто да ли га јурим по редовима или линијама.
 Важно је да му један ♖ не дâ одступницу, а други га шахира.

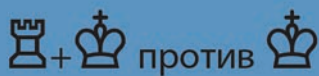
Ако се ♔ добровољно помера ка ивици табле, ограничавамо му одступницу топом све док можемо.



долијати, гарда, развиући, одступница

Назив такмичења			
Место одржавања			
Датум одигравања			
Бели		Црни	
Име		Име	
Презиме		Презиме	
БРОЈ СТОЛА		РЕЗУЛТАТ	
ПОТЕЗИ ПАРТИЈЕ			
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

Назив такмичења			
Место одржавања			
Датум одигравања			
Бели		Црни	
Име		Име	
Презиме		Презиме	
БРОЈ СТОЛА		РЕЗУЛТАТ	
ПОТЕЗИ ПАРТИЈЕ			
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	



против

Матирање топом и краљем

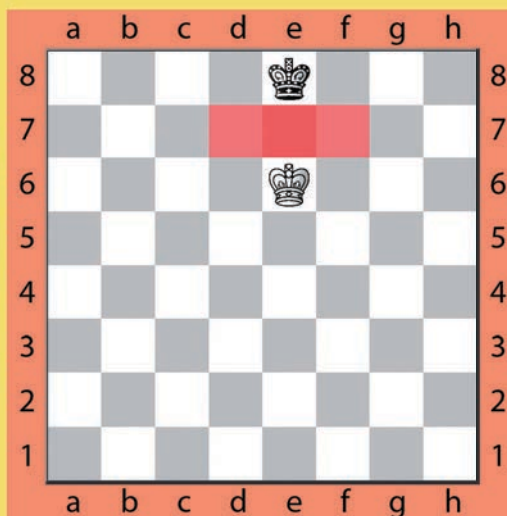
Ух, Жућо, просто ми није пријатно да краља који је сâм нападам уз помоћ топа. Мада, када он нема части па се не предаје, него бежи, морам и ја да будем без милости. То је моја дужност.



Опет га потискујем ка ивици табле.

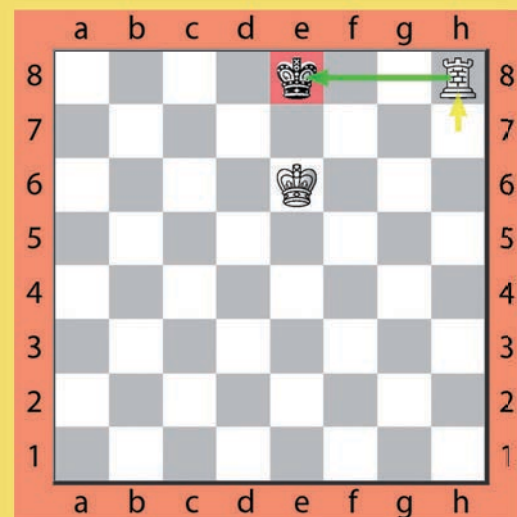
♔ то ради баш како ваља, а ♖ тек уз помоћ драгоценог краља!

Овде је најважнија опозиција. Тако се зове положај када се краљеви налазе један насупрот другом.



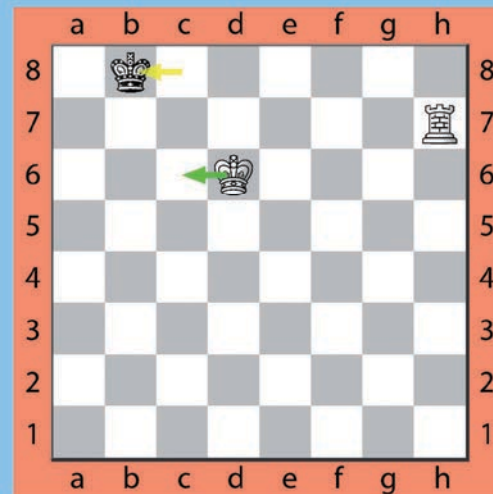
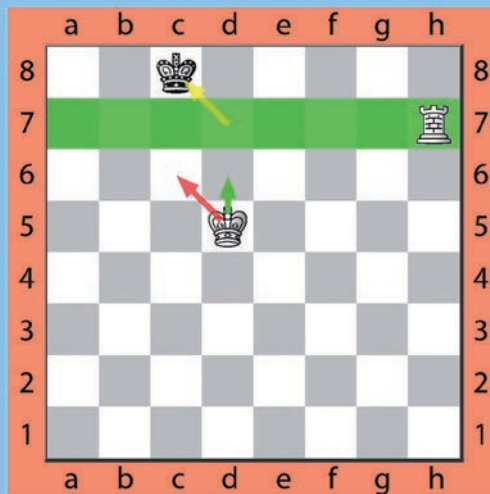
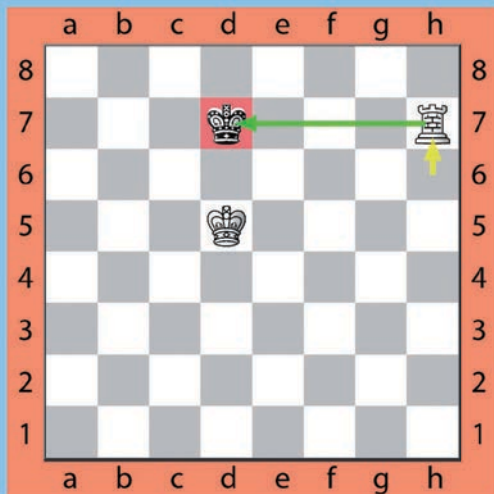
Нема пролаза на супротну страну.

мат



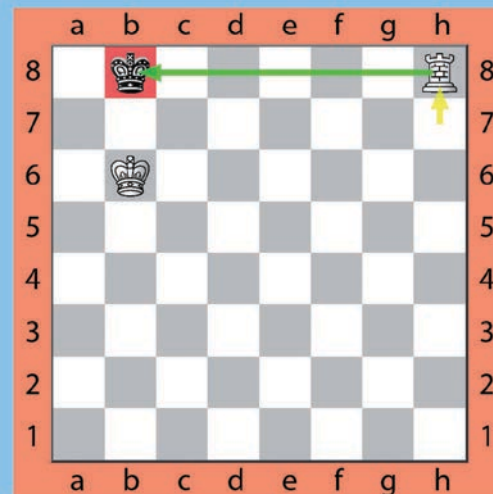
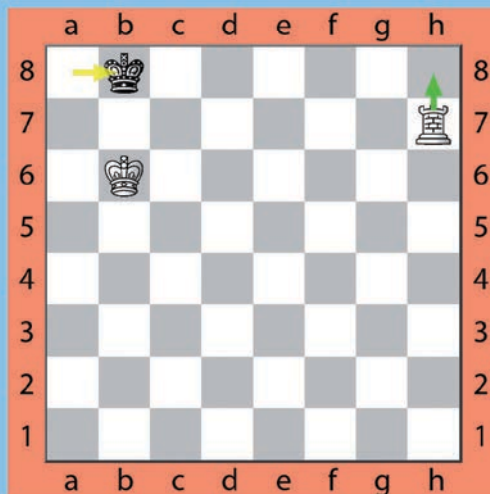
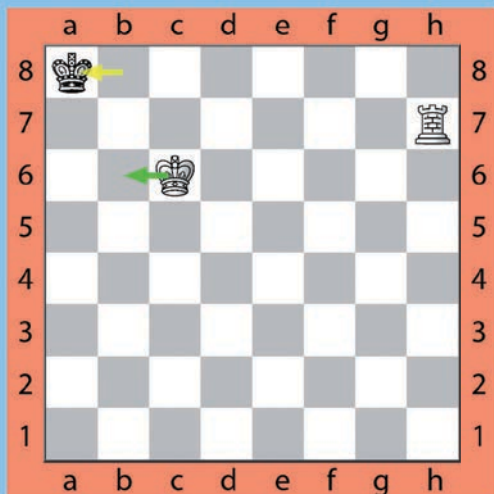
Топом се одсеца по ред или линија. ♔ чека противничког ♔ у заседи.
Када стане у опозицију, даће топом шах.

Бели – јача страна, мора да буде на потезу када су краљеви у опозицији, тако да сâм не улази у њу!

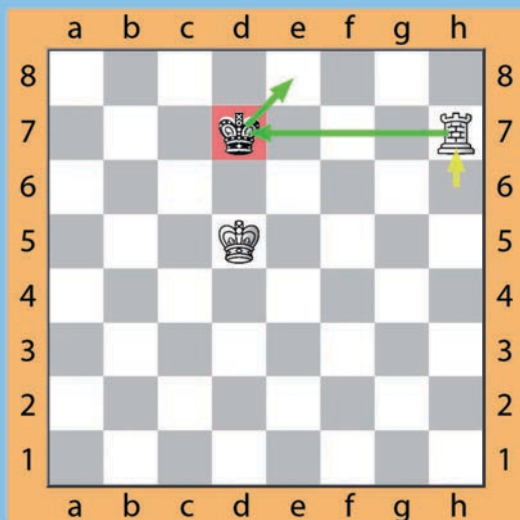


Бели ♔ га јури све док црни ♔ није принуђен да сâм стане у опозицију.

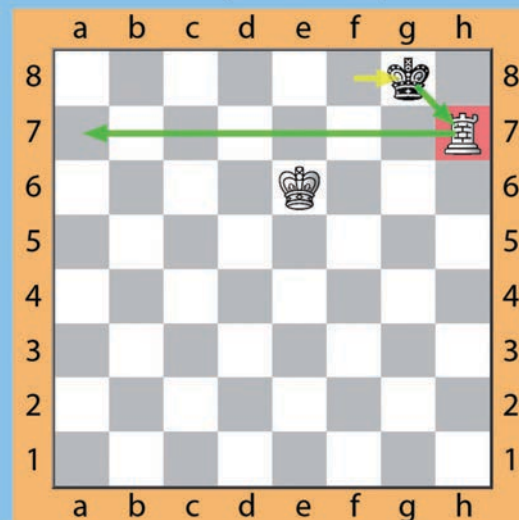
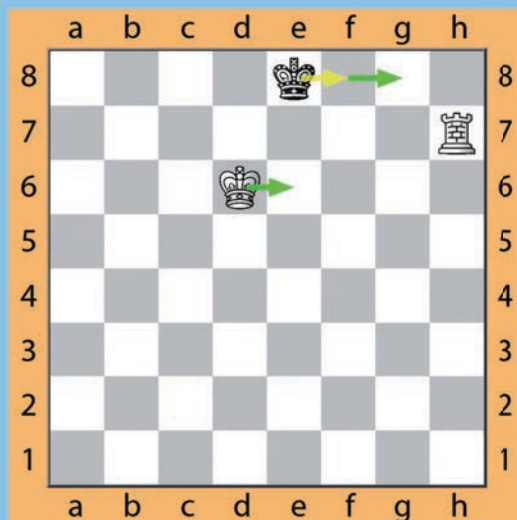
МАТ



♔ може да иде и према топу.

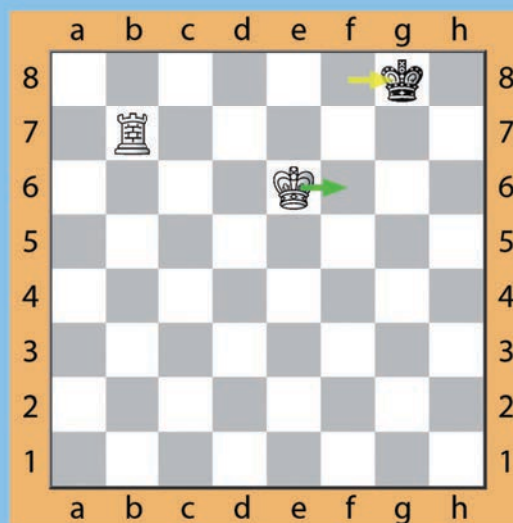
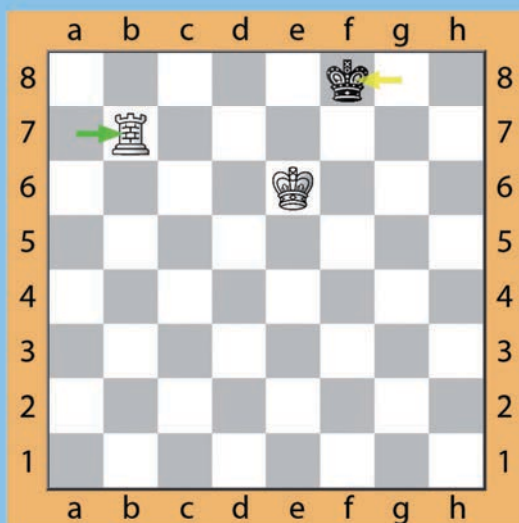


„Развучемо” ♔ на другу страну
када је нападнут.

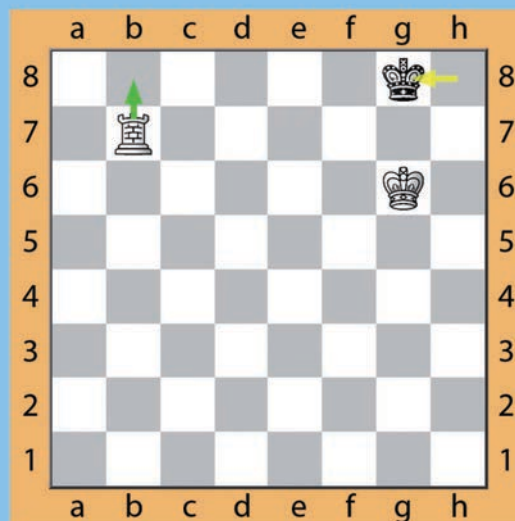
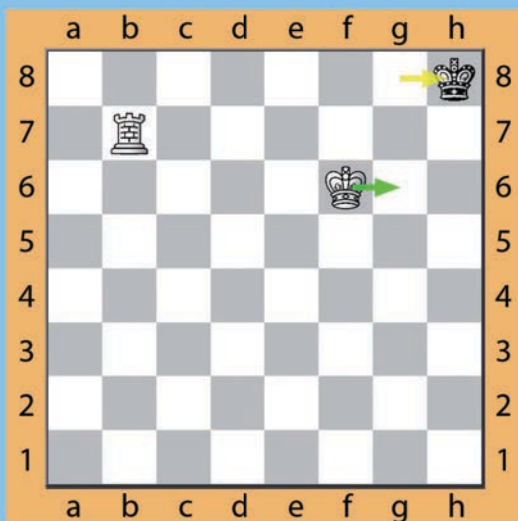


Постоји мала финеса!


Ја сам на потезу, а одговарало би ми да је црни. Тада одиграм мали потез топом!
А чекам га краљем.

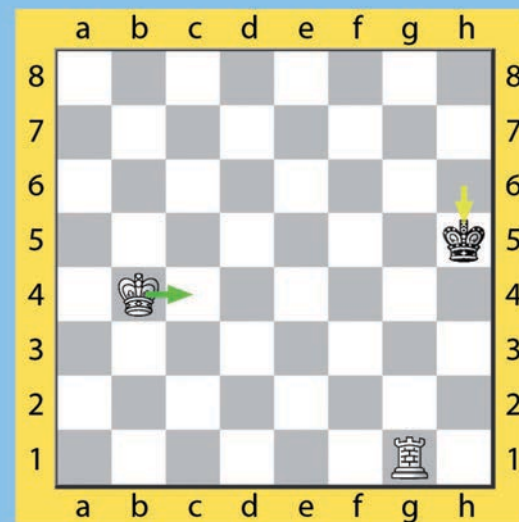
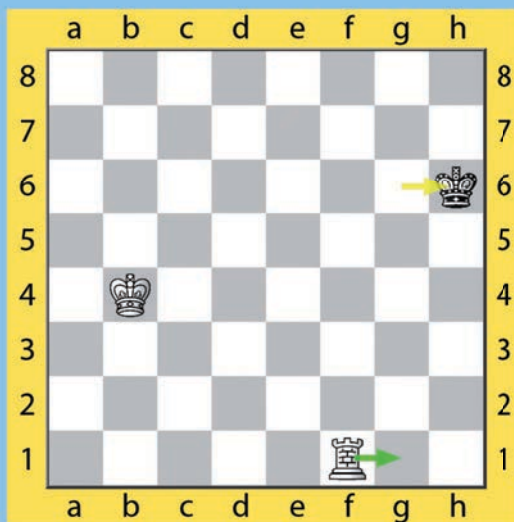
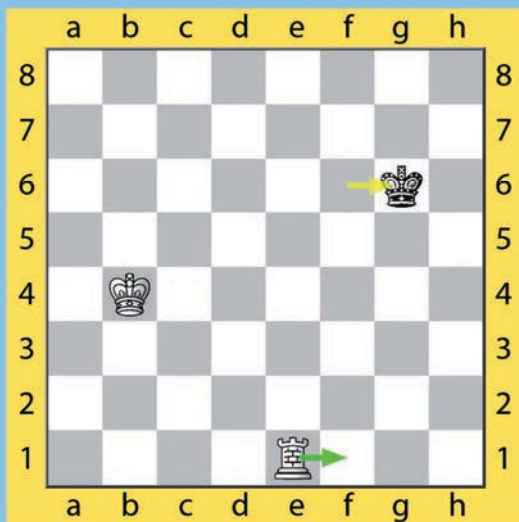


Ово је сад већ оно што знам.



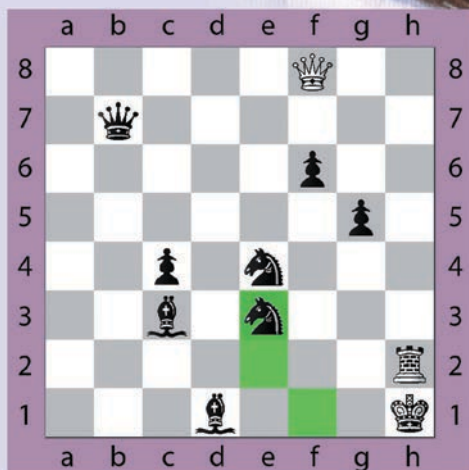
... и мат!

Ако се  добровољно помера ка ивици табле, ограничавамо му одступницу топом све док можемо. Тек онда приближавамо краља.



ЛАВИРИНТ СА МАТИРАЊЕМ

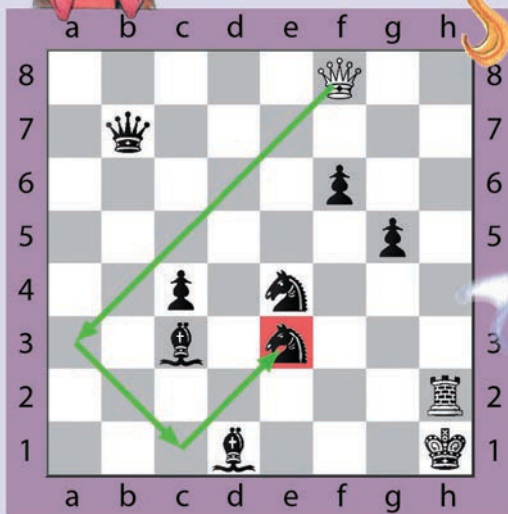
Сањала сам ружан сан.
Свуда око мене били су
црни војници и нисам
знала како бих им
побегла.
Баш сам се уплашила.



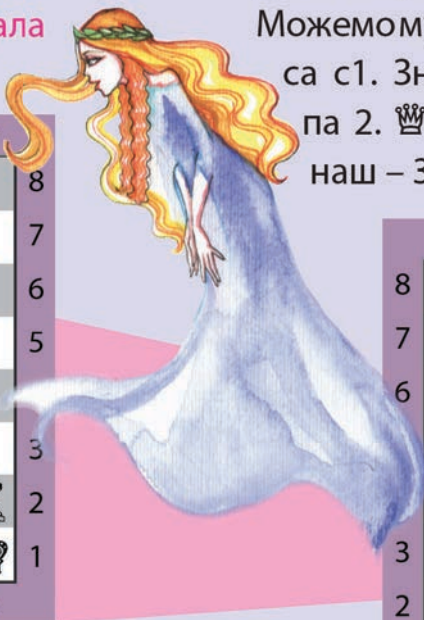
Принцезе не смеју да се боје снова, оне су будуће краљице!
Погледај белу ♔ на овом дијаграму: и она је опкољена црним
фигурама, сигурно јој није лако. Показаћу ти како она може да
сама победи бројнијег непријатеља. Ово је лавиринт који ти је
већ познат, само што је задатак **да бели на крају матира црнога
краља. Успут не сме чак ни шах да му да.** Наравно, треба да га
матира најбрже што може... Помагаћу ти, пошто ти је први пут. Да
би дала мат, ♔ мора да стигне на f1!



Мучи ме ♘ на е3.
Да није њега, дала
бих мат на f1!

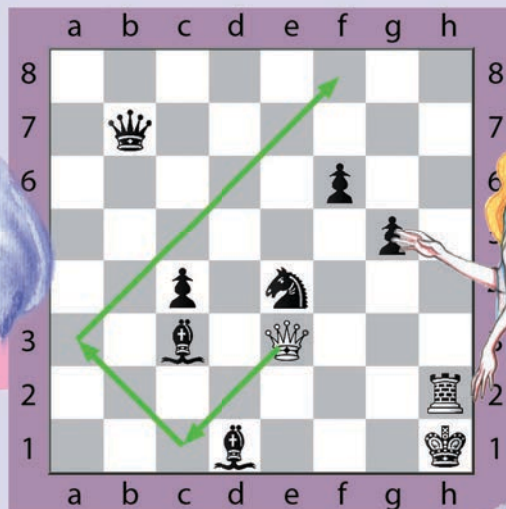


Онда ћемо узети скакача!
Можемо уприћи само
са с1. Значи: 1. ♔а3,
па 2. ♕с1 и онда је
наш – 3. ♕е3!



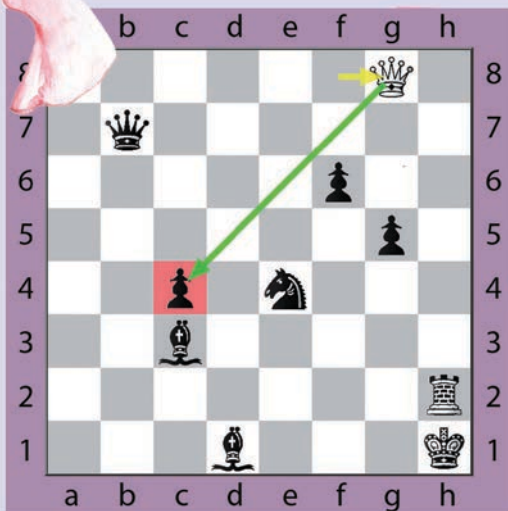
А како да дођем на f1?

Узећемо пешака на с4 и
одатле дати мат у једном
потезу! Прво
ћемо се вратити
одакле смо
дошли.

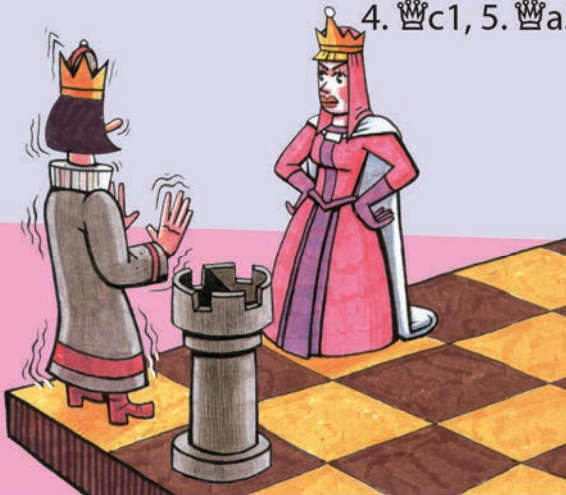


Аха, видим!

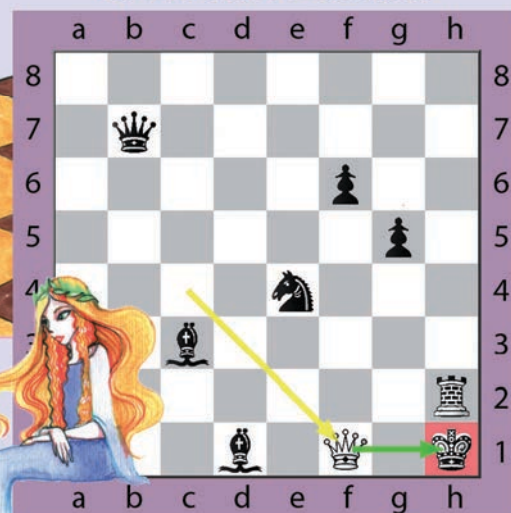
Ако одиграм 7. ♕g8 и
нападнем пешака, пут
ми је отворен.



4. ♕с1, 5. ♔а3 и 6. ♕f8



8. ♕с4 и 9. ♕f1 мат!



Браво, као што видиш,
препреке треба уклањати
поступно, једну по једну. Тако
се најсигурније долази до
циља.



♔+♖ против ♔

Краљ и пешак против краља



Често у боју остану само ♔ и ♖ против ♔. Тада исход зависи од њихових положаја.

Када пешак сâм жури ка излазном пољу, веома је важно

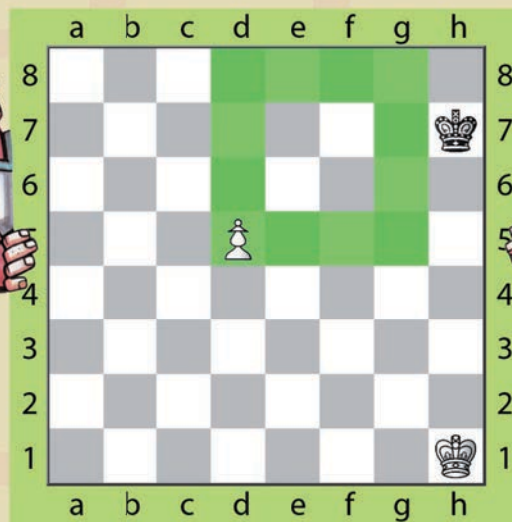
правило квадрата!

Када се слабији ♔ налази у квадрату, онда је реми. Ако није, слабија страна губи.

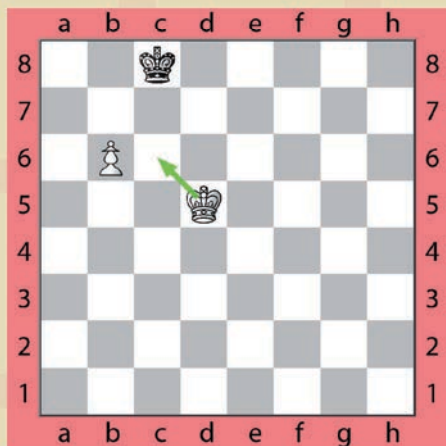
Квадрат има онолику страницу колики је број поља до промоције пешака.



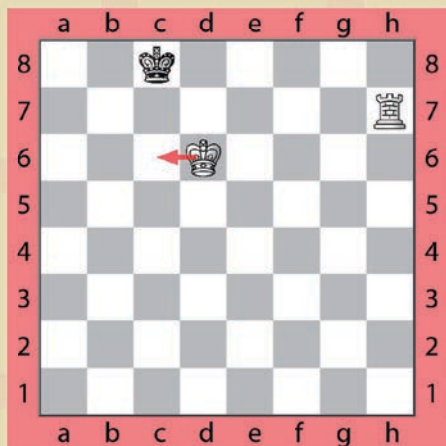
Веома важна ствар је и опозиција. Али, овде је **битно да јачи ♔ стане у опозицију слабијем краљу** – супротно од ситуације код матирања једним топом.



Бели на потезу добија, црни на потезу ремизира.



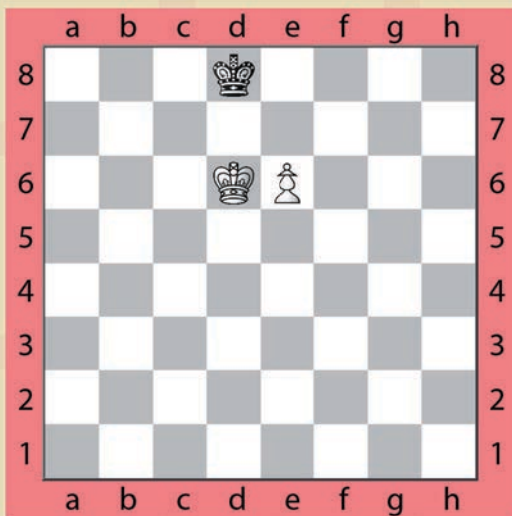
Одличан потез!



Лош потез.

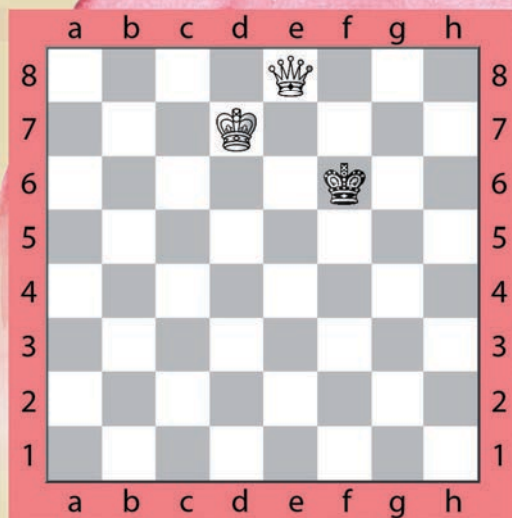
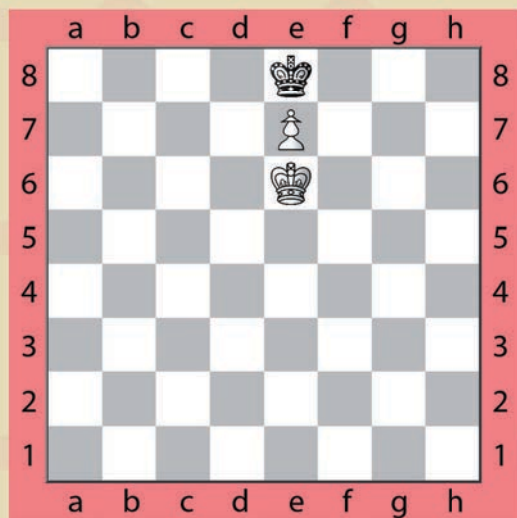


Бели на потезу – реми.
Црни на потезу – бели добија.

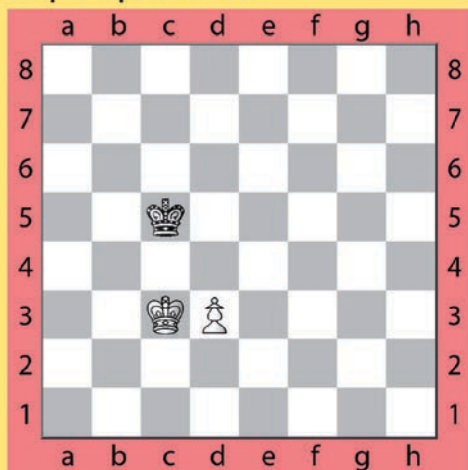


1. $\Delta e7+$ (1. $\text{K}e5$ $\text{K}e7$ 2. $\text{K}d5$ $\text{K}e8$
3. $\text{K}d6$ $\text{K}d8$) $\text{K}e8$ 2. $\text{K}e6$ пат.

1... $\text{K}e8$ 2. $\Delta e7$ $\text{K}f7$ 3. $\text{K}d7$ $\text{K}f6$
4. $\Delta e8$ K и бели добија.

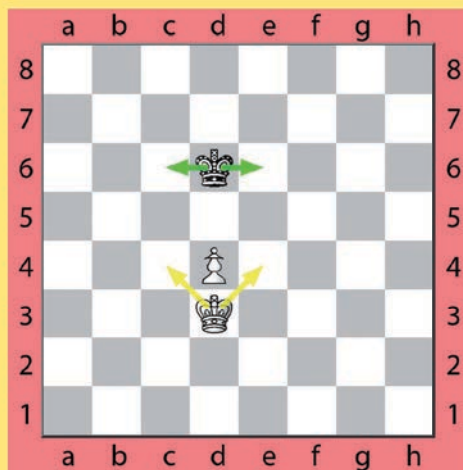


Учи како се одржава опозиција, то јест не пушта јачи краљ да прође – ово је реми ако црни игра правилно!



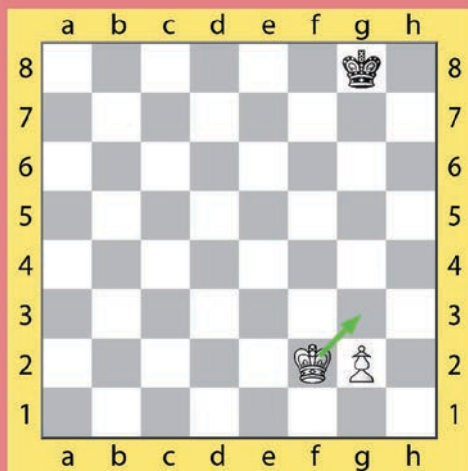
1. ♖d4+ ♔d5 2. ♔d3 ♔d6!

Врло важан потез, јер тако црни може да стане белом краљу у опозицију на обе стране. Увек изнова понављај тај положај.

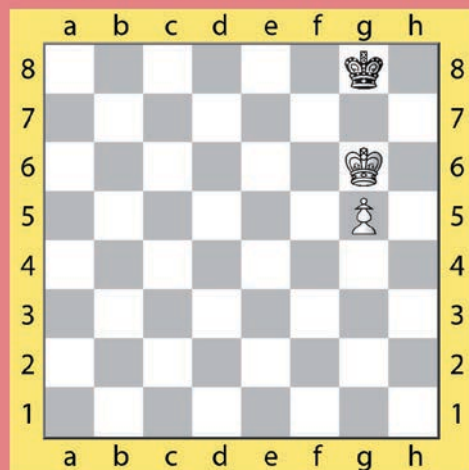


Значи, ако је слабији ♔ испред пешака, а јачи ♔ иза или поред, партија се завршава ремијем.

Када јачи ♔ може да стане испред свог пешака, тада играч добија партију идући краљем напред.

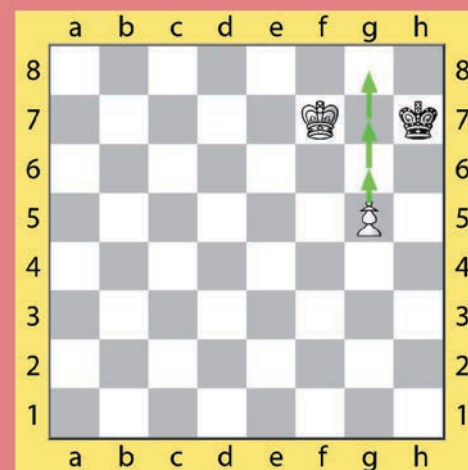


1. ♔g3 ♔g7 2. ♔g4 ♔g6
3. ♖g3 ♔f6 4. ♔h5 ♔f5
5. ♖g4 ♔f6 6. ♔h6 ♔f7
7. ♖g5 ♔g8 8. ♔g6...



Црни губи, јер је на потезу и мора да напусти опозицију.

8... ♔h8 9. ♔f7 ♔h7



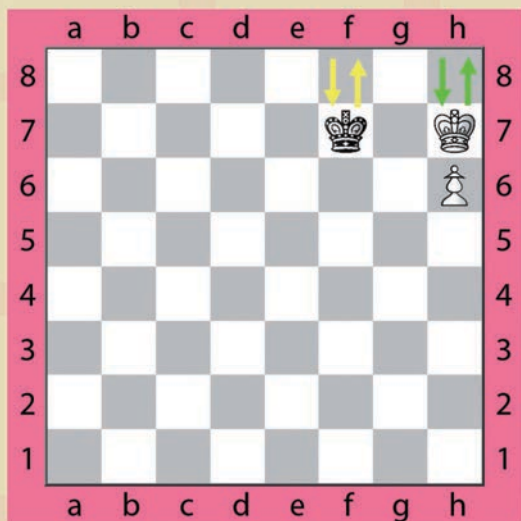
10. ♖g6+ ♔h8 11. ♖g7+ ♔h7
12. g8 ♔+ ♔h6
13. ♔g6#.



Ивични пешаци су најмање продорни. Чак и када је јачи ♔ испред пешака, то је реми:

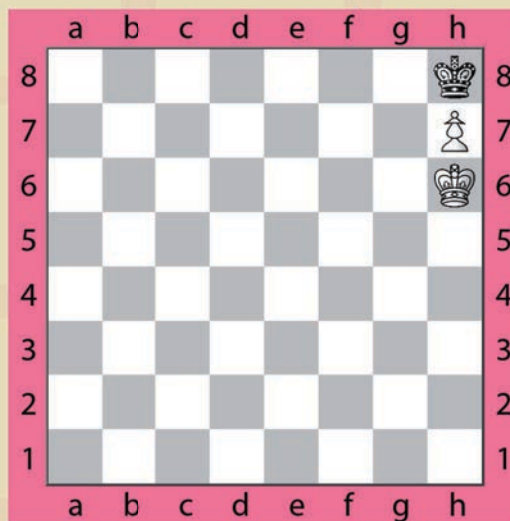
- уколико је слабији ♔ на путањи пешака, или
- ако слабији ♔ не дозвољава краљу јаче стране да се склони са пута свог ♖.

До ремија долази
понављањем потеза



1... ♔f8 2. ♖h8 ♔f7 3. ♔h7 ♔f8...

или патом:



4. ♔g6 ♔g8 5. ♖h7+ ♔h8 6. ♔h6 и пат!



одржавање опозиције, исход, продоран



Чуле су се фанфаре! Освануо је и тај дан. Сјатило се много света из свих делова краљевства да виде ко ће бити тај који ће на Великом турниру изборити краљевски престо и руку лепе принцезе.

Била је права светковина. Краљ је дао да се направи огромна шаховска табла на којој су слуге обучене у костиме глумиле фигуре дама, краљева, скакача... Гледаоци су уживали у позоришном приказу правог малог бојног поља.



Већ шест дана су трајали беспштедни шаховски двобоји, када се седмог дана збио догађај који је изазвао мук свих присутних. Чак је и краљ занемео. Одвијала се веома занимљива шаховска битка између надалеко омраженог Црног Витеза и једног непознатог коњаника који је паметним потезима и часним држањем освојио срца многих гледалаца. У тренутку када је преки Црни Витез већ био на ивици пораза и само се чекало да буде матиран, он не издржа и плахо потеже свој мач на противника, а како овај нагло одскочи, спаде му оклоп са главе. И, гле чуда! Расу се низ рамена дуга, сјајна, црна коса принцезе Гале!



Она саже главу и рече: „Опрости ми, оче, нисам ништа лоше мислила, само сам хтела да се и ја опробам у шаху са најбољима.“

Краљ је толико био поносан и ганут њеном шаховском вештином да није могао да се љути. Авај, иако му је било страшно мрско, морао је да прогласи победу Црног Витеза над Галом, јер она није имала право да се бори на Великом турниру.

Тако се озлоглашени витез незаслужено нађе у финалу против витеза Филипа, који беше његова сушта супротност: омиљен где год би се појавио, био је племенит, честит, правдољубив, заштитник слабих, добар син и брат. Добри витез је присуствовао описаном догађају, те и он оста без речи. Али, он оста без даха од другог, од лепоте принцезе о којој је слушао, но пошто је живео на другој страни краљевства никада није имао прилику да је види.

Та ноћ је била тешка за све. Краљ је целе ноћи шетао по својим одајама размишљајући о томе да ли је донео исправну одлуку да победник турнира постане краљ. Погађаш, веома је стрепео да ће то бити Црни Витез. Принцеза Гала је лила сузе јер је себе кривила што му је својом несмотреношћу отворила пут до финала. Филип такође ока није могао да склопи. Није се он бојао шаховског двобоја, чак ни тога да неће постати краљ, али му је мисао да ће принцеза поклонити руку неком другом била неподношљива. Са том мишљу сачека и зору.

Реке људи су се сливале ка месту где ће се борба одиграти. Атмосфера је била ишчекујућа.

Краљ даде знак да бели, а то беше Филип, почне. Он рече у себи: „За тебе, принцезо!“, и заборави на све присутне људе, на поквареност Црног Витеза, на велики улог који зависи од исхода, он не чу и не виде више ништа осим табле.



Још док је изучавао шах схватио је да мора да се цео посвети смишљању стратегије и маневара, да мора сву пажњу да усресреди на то да избегне лукаве тактичке замке, као и да мора сваку мисао да посвети ономе што се дешава на табли док игра траје. И увежбао је то добро мудри Филип.

Против овако мотивисаног и концентрисаног Филипа Црни Витез није имао шансе.

Одјекнуо је звук општег одушевљења! Људи су се грлили од радости...



фанфаре, сјатити, светковина,
стрепети, плахо, частан,
одаје, маневар, усресредити,
мотивисан, концентрисан

Сигурни смо да крај знаш.

Како се све праведне и срећне бајке завршавају?

Дајемо ти могућност да напишеш неколико лепих реченица и завршиш бајку онако како ти желиш.



ПРАВИЛА ПОНАШАЊА ЗА ВРЕМЕ ПАРТИЈЕ



Сада знаш сва шаховска правила и спреман си за игру свим фигурама. Међутим, постоје и правила понашања која се морају поштовати.

На партију **долази неколико минута пре** њеног почетка. Привуци столицу и исправи леђа, уредно поређај фигуре, припреми оловку и формулар за писање партије. Све то уради **са што мање буке**.

- Пре почетка и на крају партије
- противници се увек рукују!
- Могу да се воле или не воле,
- познају или први пут виде у
- животу, чак и када су у свађи,
- руковање је обавезно.



САМО НЕ ОВАКО!

А како се правилно игра шаховска партија?

Кад год си на потезу, уради ово:

1. Добро размисли.
2. Одиграј потез за који мислиш да је најбољи.
3. Обавезно поштуј правило „такнуто-макнуто“.
4. Када повучеш потез, истом руком притисни дугме на шаховском сату са твоје стране.
5. У формулар читко упиши свој потез.
6. Сачекај да противник повуче потез и притисне сат.
7. Упиши потез противника у формулар.

Када завршиш партију, рукуј се са противником.

Упишите резултат и дајте формуларе судији.

Затим се тихо удаљите из сале.

Пре почетка партије оба играча уписују противничково и своје име и презиме у формулар. Партија почиње када црни само притисне сат, а бели повуче свој први потез.

Док партија траје, **противници се не обраћају један другом**, осим у случају понуде ремија.

Није пристojно нудити реми више од два-три пута у току партије.

- Труди се да на свом делу стола **будеш што тиши**
- и да ни на који начин не реметиш концентрацију противника.



КОЛИКО ПУТА ДА
ТИ КАЖЕМ ДА ХОЋУ
РЕМИ?



Сви мобилни телефони у сали морају бити искључени док трају партије!



Током партије **други ти не смеју помагати**.

Забрањено је дошаптавање и показивање потеза, коришћење књига, свезака, часописа и компјутера!



У такмичарском шаху **противник се на тебе може пожалити судији**, који те чак може контумацирати и удаљити из сале за игру.



концентрација, контумација

Сада када све знаш, потражи другарицу или друга да одиграте партију шаха!

САВЕТИ ЗА ПОЧЕТАК ПАРТИЈЕ

Постоји неколико основних принципа игре на почетку партије, то јест – у отварању.

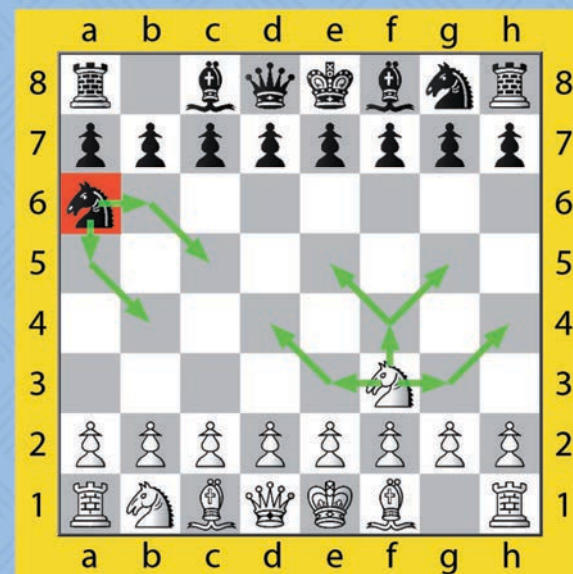


1. Борба за превласт у центру:





Када ставим фигуру ка центру или у центар, она заузме то поље и још контролише околна централна поља.



Скакач у углу је изложен руглу!
Кад је у ћошку, мени је жао
што је са коња на магарца спао.
Зато у центар, хитро – к'о ветар,
на свих осам поља, па како ти воља!










2. Врло је важан брз развој фигура.

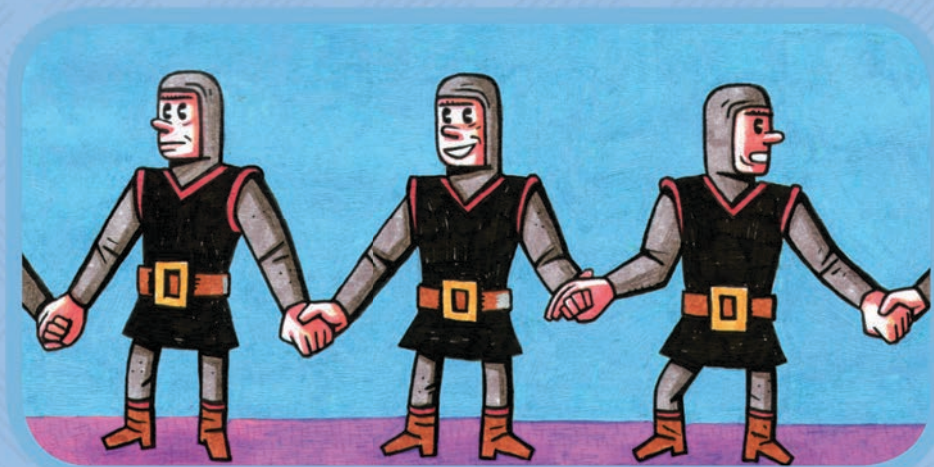
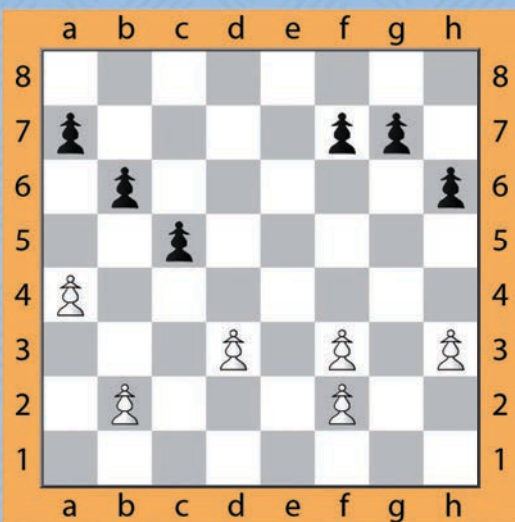
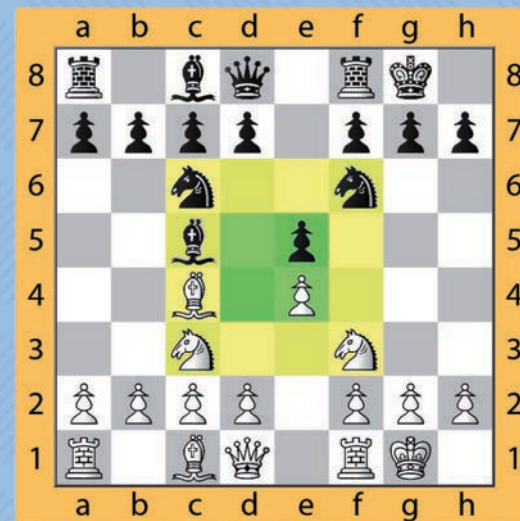
Прво се уводе у игру – развијају лаке фигуре –  па , а затим тешке:  и . Претходно померам углавном централне пешаке да им отворим пут.

Не треба играти без преке потребе истом фигуром више од једанпут на самом почетку!

Е, овако треба да се развијају и бели и црни. Већ добро знам да записујем потезе, па више нећу посебно означавати пешака. Он ће бити обележен пољем на којем се налази.

3. Треба водити рачуна и о пешачкој структури. Морам да схватим шта то значи.  је најслабија фигура, а и не може да се врати одакле је пошао. Зато морам да пазим како распоређујем своје пешаке. Најбоље је када се држе заједно.


1. e4 e5 2. f3 c6 3. c4 f6
4. c3 c5 5. 0-0 0-0



Аха, јасно ми је: овде се то лепо види на примеру црних пешака, што се за беле баш и не може рећи.



4. Веома је важна брига о безбедности краља.

То не мора нико да ми каже, то је моја витешка дужност! А, знамо већ, јел' да, Жућо, да је  најсигурнији када је склоњен у рокаду.

Користан савет за обе војске: пошто имаш предност почетног потеза, бели, покушавај да заузмеш што веће пространство. Управо због тога ти, црни, води више рачуна о безбедности.

Шта видимо овде?
Бели је много боље развио своје фигуре.



Буди само
још мало
миран – морам
да размислим
које је све грешке
направио црни.



принцип, отварање, превласт, развој фигура,
пешачка структура, пространство

МИНИЈАТУРЕ

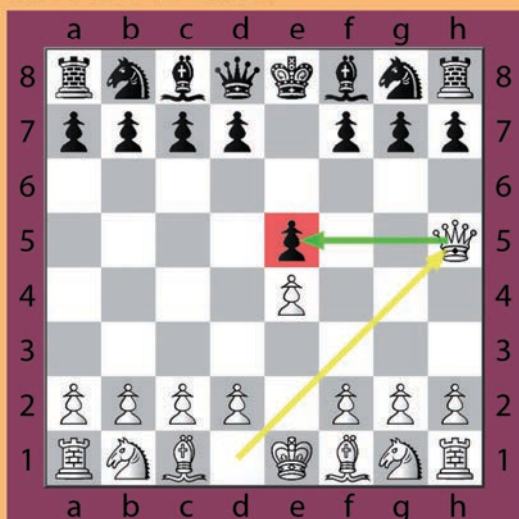
Минијатура је кратка шаховска партија. Обично се партија брзо завршава када један играч грубо погреши.

Најпознатија кратка партија је „шустер-мат“.

Хајде да је погледамо, а успут ћемо научити знакове који ти помажу да читаш шаховску партију:



1. e4 e5 2. ♔h5?!



Бели је развио ♔ и напао ♕ на е5. То није најбољи потез, пошто је ♔ прерано ушла у игру.

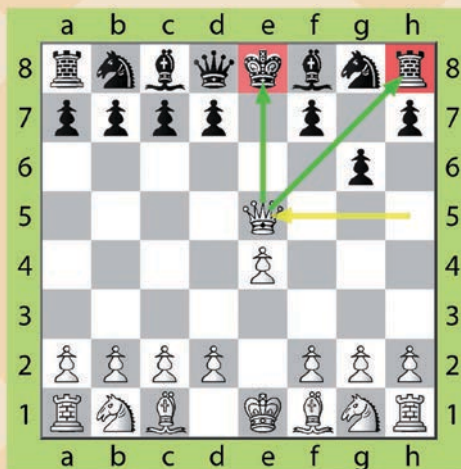
Боље је претходно развити лаке фигуре, на пример ♞ на f3. Иако сумњив, 2. ♔h5?! је врло лукав потез.

?! – сумњив потез

Ако црни пожури да потезом 2... g6? нападне даму, чека га непријатно изненађење.

3. ♕:e5+. Црнине су нападнути и краљ и топ. То је двојни удар. Када црни постави неку фигуру на е7 и заклони шах, уследиће 4. ♔:h8 и бели остаје са топом више!

? – лош потез

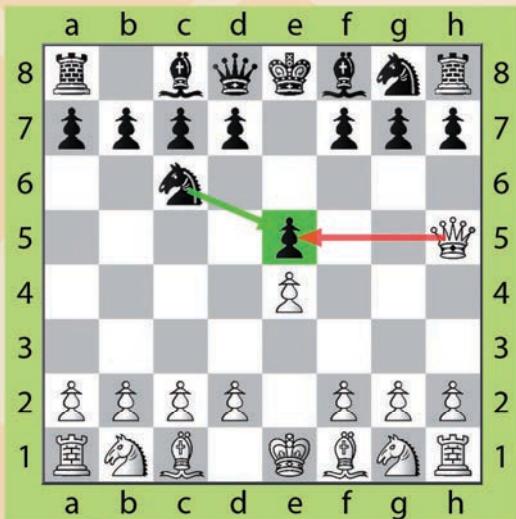


За напад на даму говорило се **шех**, а на топа **шух**.



Ово би био „шах-шух“, али то се не изговара наглас за време партије.

Вратимо се мало. Ако црни није сасвим наиван, он може да одбрани нападног ♖ на е5.



Потез 2... ♞с6! је добар, пошто развија ♞ и брани ♖е5.

! – добар потез

Бели није успео да узме пешака на е5. Зато је смислио нешто друго и игра 3. ♙с4!?

!?! – занимљив потез

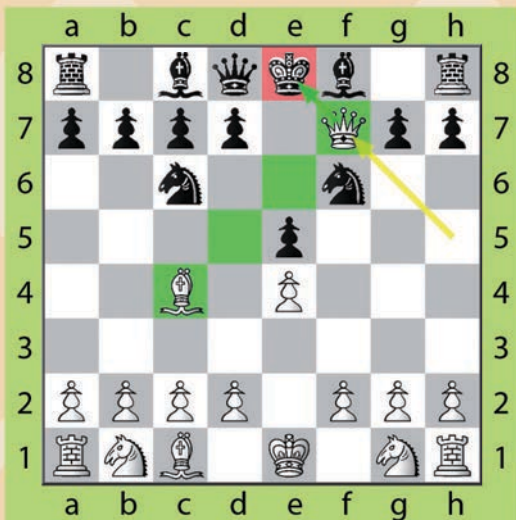
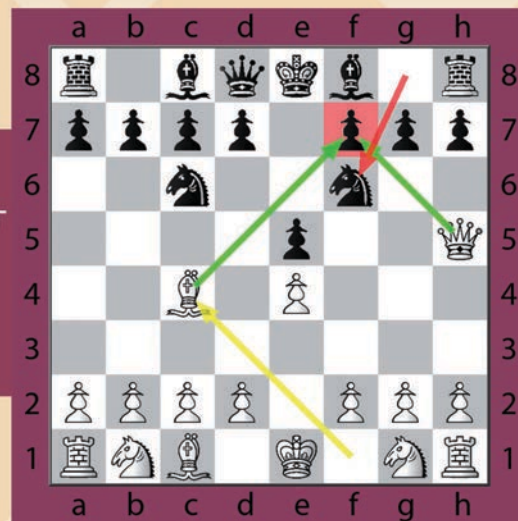
Шта то бели хоће?

Бела ♙ и ♘ заједно нападају ♖ на f7.

Црни не примећује опасност и напада белу даму развијајући свог скакача 3... ♞f6??

?? – груба грешка

Добар потез је 3... g6! Да ли знаш зашто?



Потезом 4. ♙f7!!# бели даје мат црном! Треба на време видети ту претњу!

!! – одличан потез

– мат

Ово је опасна замка. Добро је запамти!



Питао ме млађи брат,
„А шта је то шустер-мат?“
„Пацер нисам, ал’ ни зналац“,
упоран је овај малац,
„Каква ти је та реч шустер,
кочи ли се он на лустер?“
Стално ме је то питао,
морам рећи – нисам знао.
Да би било све у реду,
одлучих да питам деду.
„Једна ствар нас баш секира,
шустер-мат нам не да мира.
Још се хвали онај Бора

како је то добра фора
и како ће да нас среди...“
- Препусти то своме деди!
Насмеја се глава седа
и поче да приповеда:
„Ко се није ту опек’о,
док му неко није рек’о
како треба да се брани,
да не буде стани-пани!
Кад изађе рано дама,
не може ти ништа сама.
Скакачем на „це шест“ стани,
и пешака свога брани.
А кад ловац већ излети,
на „еф седам“ мат запрети,
тада треба мудар бити,
од мата се одбранити!
Показаће теби дека,
за нападе има лека:
ако је на „ха пет“ дама,
опуштено и без срама
пешака на „ге шест“ стави,
ради се о твојој глави.
Од напада ништа тада!
На „еф три“ кад дама стане,
ти размисли натенане,
са „ге осам“ коњем пођи
и на „еф шест“ њиме дођи.

Опасност је тада прошла,
шустер-мат се не исплати.
Времена су сада дошла
на победу заиграти!
Стави га на муке праве,
развојем му дођи главе.“
Више се не смеје Бора,
декина је боља фора.
Одмах се за главу хвата,
нема више шустер-мата.
За њега је сад и бата
већ постао тата-мата.
Уз песму се боље учи,
па потезе ти проучи:
шустер-мат је проста ствар,
а шустер је – обућар!

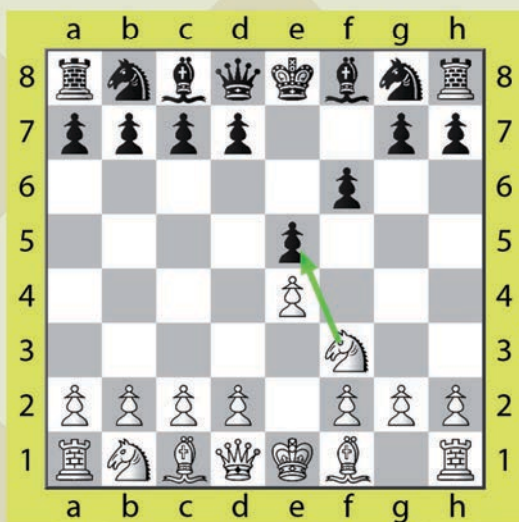


пацер, зналац, малац, минијатура, стани-пани, натенане

Минијатуре са жртвама

Жртва је када се нечега одрекнеш да би било достигнуто нешто много важније! У шаху то значи да дајеш јачу фигуру за слабију, јер се иза тога крије нешто паметно! Ево једног интересантног примера.

1. e4 e5 2. ♘f3, али сада црни брани нападнутаг ♖ слабим потезом 2... f6?

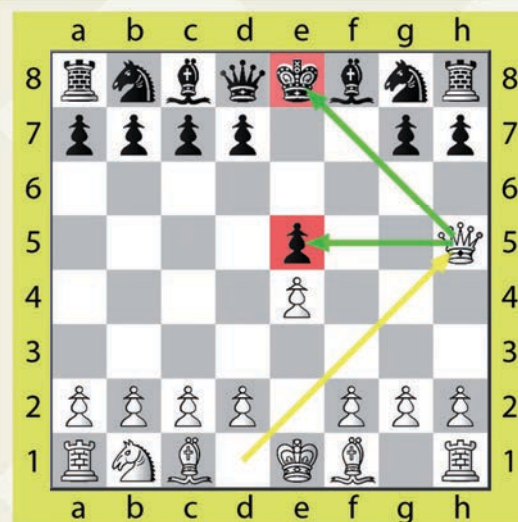


Следи жртва скакача.

3. ♘:e5!! f:e5.

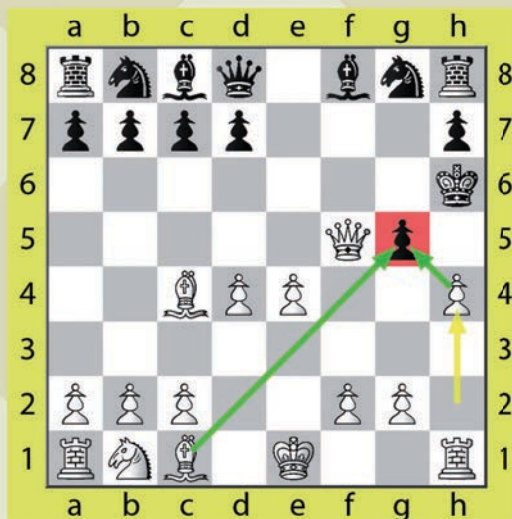
Да је црни знао шта га сад чека, играо би 3... ♖e7.

4. ♖h5+! Шах, али и напад на ♖ на е5.



Ако би црни одиграо 4... g6, бели узима пешака потезом 5. ♖:e5+. Нападнути су и ♖ и ♖ – опет је двојни удар!

Црни игра 4... ♖e7, да не би изгубио ♖. Али, пошто је прерано играо краљем, лоше му се пише!
5. ♖:e5+ ♖f7 6. ♘c4+ ♖g6 (боље је 6... d5, али и то брзо губи) 7. ♖f5+ ♖h6 8. d4+ g5. Све шах до шаха! 9. h4!



У игру улази и бели топ. Црnome нема спаса. 9... ♖g7
10. ♖f7+ ♖h6 11. h:g5#. Мат!

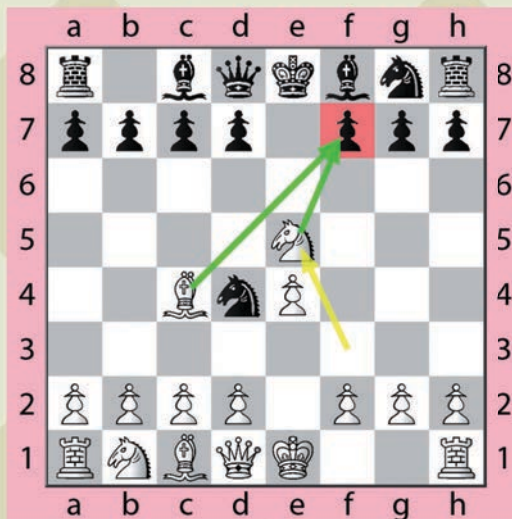
Црни је брзо настрадао, јер није играо у складу са принципима игре у отварању.

Да ли знаш ко је био чика Бора Костић?

Мислим да се знати мора
ко је био Костић Бора:
српски велемајстор први,
носио је шах у крви.
Волео је да се шали,
свет је њему био мали,
јер је знао да се вине
преко седам плавих мора,
пут Индије, па и Кине,
био једном чика Бора.
С махараџом играо је,
пео се на Хималаје,
свуд где стигне он је знао
поштовати обичаје.
И не треба да те брине:
држао се увек лепо,
манире је им'о fine.
Играо је и наслепо,
али и на полутару,
лекције је дав'о цару,
па не треба да те чуди
што га цене многи људи.
И ко дотад знао није
да је стиг'о из Србије,
за Вршац је чуо тада,
лепу варош из Баната,
макар после брзог мата,
па су људи из тог града
улицу му даровали.

Памте стари – нек памте и мали!

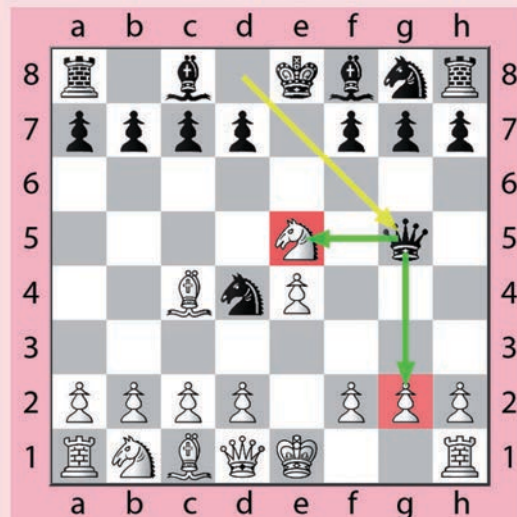
А сада ћемо научити **Костићеву замку!**



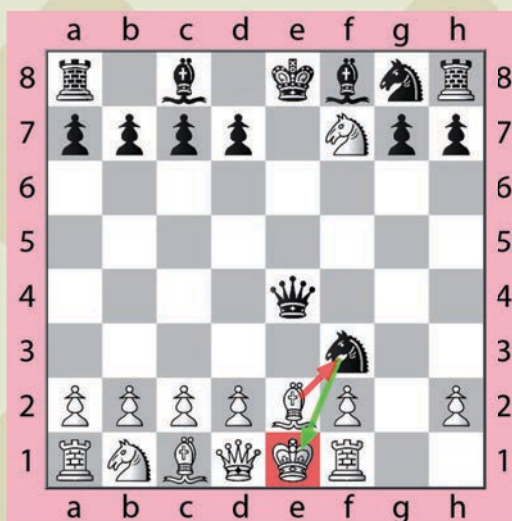
1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♔c4 ♘d4!?

Чини се да је црни превидео ♗ на е5, али... 4. ♘:e5?! Сигурније је одиграти 4. ♘:d4 или 4. c3.

4... ♔g5!



♔ је затрпан својим фигурама.
Ово се зове угушени мат.



Изнова двојни удар! Црна ♔ напада ♘ на е5 и ♗ на g2.
Бели игра 5. ♘:f7??, узима црног пешака и напада и ♔ и ♖. То је јако лош потез, а видећеш и зашто. За белога је боље да одигра 5. ♔:f7+, а затим 6. 0-0. За ♘ бели би тада имао два ♗ и нападао би слабог црног ♔ у центру.
5... ♔:g2! Нападнут је ♖, зато бели игра 6. ♖f1, али следи 6... ♔:e4+ 7. ♔e2 ♘f3#.



махараџа, Хималаји, манири, наслепо, полутар, Вршац, варош, Банат, даровати, угушени мат

Шах је ВИШЕ од игре – размисли о томе!

ВЕОМА ЧЕСТО ЧУЈЕШ РЕЧ **ОДЛУКА**.

Ја сам тако одлучио и – тачка!



Не могу никакo да се одлучим које бих ципеле купила.



Не могу да одлучим да се јавим на часу, јер се бојим да нећу знати.

Љутитог оца ће можда одобровољити мајка. Маму ће моћи да посаветује пријатељица. Девојчицу ће свеједно питати учитељица. Међутим, док играш партију шаха нема никога ко би одлучио уместо тебе. Па чак ни некога ко би ти помогао у одлуци.

Из потеза у потез ти доносиш одлуку шта ћеш да одиграш.

Сат са својим тика-така је једини који те подсећа да нема оклевања у недоглед.



Као што нема оклевања ни на средини пешачког прелаза.

Шах је игра у којој као и у животу поред врлина, вредноће и знања одлучује и чврстина карактера. То би отприлике у шаху значило:

Добро размисли шта ћеш да одиграш, али нема колебања.
Веруј у себе више него у противника.
Не плаши се пораза.
Прижељкуј победу.



Желимо ти пуно успеха, нових пријатеља, али и задовољства док играш шах, и зато пре свега



оклевање, недоглед, карактер, колебање



УЖИВАЈ У ИГРИ!

РЕЧНИК



А

ан пасан – у пролазу (на француском језику)

Б

Банат – један од три дела Војводине

благостање – изобиље, када има свега

бој – битка, борба

брзопотезно – брзо, зачас; у шаху: брзопотезне партије су партије у којима сваки од противника има на шаховском сату само по пет минута или мање и то за целу партију

В

вазда – увек

варош – стари назив за мањи град

вертикала – усправна линија; у шаху: други назив за линију

вечни шах – низ шахова који нема крај

вишеструко – неколико пута одједном

вредност – колико нешто кошта изражено у новцу, злату, а некада давно и у жити; у шаху: колико „кошта“ нека фигура у пешацима или у односу на друге фигуре

Вршац – град у Војводини недалеко од Београда, близу границе са Румунијом

Г

гарда – чувари некога ко је јако важан, на пример краља

гласоноша – гласник, онај који носи вести

Д

даровати – дати дар, дати поклон, поклонити

двојни – који значи или ради две ствари истовремено

двојни удар – напад једном фигуром на две противничке

дворска будала – комедијаш, глумац који је забављао краља на двору

двоструки – који истовремено ради нешто два пута; у шаху: двоструки напад значи да две фигуре истовремено нападају једну противничку фигуру

дијаграм – уобичајен цртеж у књизи којим се приказује нека позиција

долијати – бити коначно „сатеран уза зид“, ухваћен

дрводеља – занатлија који ручно обрађује дрво тако што га деље

друм – пут

Ђ

Е

Ж

жадуб – поправљам (на француском); у шаху: тиме се извињаваш противнику што ћеш пипнути фигуру којом нећеш одиграти потез

З

зналац – неко ко нешто добро зна

И

исход – резултат

Ј

К

карактер – збир свих важних особина једне особе

колебање – премишљање, када си несигуран да ли треба нешто да урадиш

контумација – губљење партије одлуком судије

концентрација – „држање“ пуне пажње под контролом

концентрисан – када су ти све мисли усмерене ка нечему, када ти мисли не „лутају“

Л

луда – дворска будала

Љ

М

малац – малишан, малиша

маневар – низ потеза којима се нешто остварује

манири – лепо понашање

маскирати – сакрити право лице некога или нечега

материјална предност – када неко од играча има већу вредност фигура у збиру

матна слика – слика позиције која настаје на табли када је једном од краљева мат

махараџа – назив за старе владаре из Индије

минијатура – нешто умањено у односу на нешто уобичајене величине

мотивисан – онај који из неког разлога веома жели нешто да уради

Н

наизменично – прво један, па други

наслепо – без гледања; у шаху: када неко игра партију без гледања на таблу, већ само говори потезе

натенане – полако, без журбе

недоглед, у недоглед – када му се не види крај, када нешто предуго траје

Њ

О

одаје – раскошне собе чланова краљевске породице

одржавање опозиције – стално понављање одређеног положаја

одскок – скок, скок са неког места

одступница – могућност повратка

ограничавати – одређивати границе некоме или нечему

оклевање – предомисљање, када ниси сигуран у одлуку

опозиција – стајати на супротној страни; у шаху: положај краљева када један другом не дозвољавају пролаз

отварање – почетни део шаховске партије

П

пацер – помало увредљив израз за некога ко не игра добро шах

патна слика – слика позиције која настаје на табли када је једна страна у пату

пешадија – део војске који нема превоз или коње (тако је некад било), него иде пешке

пешачка структура – распоред белих или црних пешака на табли

писар – човек који води званичне белешке

плахо – када осећање повређености, жеља за успехом или нешто слично наводе човека на неисправне реакције и поступке

плен – нешто што се освоји у борби

поданици – сви становници краљевства осим краљеве породице

полутар – екватор, замишљени прстен тачно око средине планете Земље, који је дели на две половине

потез – поступак, нешто што урадиш или одиграш када је твој ред, или ти се пружи прилика

потискивати – натерати некога да се креће у одређеном правцу

предлог – понуда, као када понудиш некоме да идете у биоскоп

превид – када не видиш нешто очигледно, а важно

превласт – имати предност на терену

прекорачити – прећи дозвољену границу

принцип – правило које се не мора поштовати, али је добро придржавати га се, јер те усмерава како да нешто урадиш правилно

продоран – онај који је способан да прође препреке и дође до циља

промоција – унапређење; у шаху: „претварање“ пешака у јачу фигуру

пространство – велики простор; у шаху: пуно места на табли

просци – они који моле за руку неке девојке, да би се њоме оженили

Р

равноправан – за кога важе подједнаки услови, једнако вредан

развој фигура – распоређивање фигура на добра места на почетку партије

развући – растегнути, учинити дужим; у шаху: одиграти топом на најудаљенији крај табле

размена – трампа, замена

рокада – замена места

С

светковина – прослава за велики број људи

сјатити се – окупити се у великом броју са свих страна

стани-пани – непријатна ситуација јер се нешто ради или о нечему одлучује у незгодном тренутку

стратегија – план како да нешто постигнеш

стрепети – бојати се да се нешто не деси

стрекити – када ти се нешто сасвим изненада деси

Т

Ћ

У

угушени мат – када матираном краљу сопствене фигуре сметају да побегне

усресредити се – концентрисати се, усмерити сву пажњу ка само једној ствари

Ф

фанфаре – трубе којима се најављује почетак неког догађаја

фарма – место где се узгајају животиње и биљке

финеса – мали, али важан детаљ на који треба обратити пажњу

Х

Хималаји – највиша планина на свету

хоризонтала – линија која „лежи“, водоравна линија; у шаху: други назив за ред

Ц

Ч

частан – слично поносном или достојанственом, подразумева витешко понашање

Џ

Ш

шок – стање запрепашћености, затечености

Назив такмичења			
Место одржавања			
Датум одигравања			
Бели		Црни	
Име		Име	
Презиме		Презиме	
БРОЈ СТОЛА		РЕЗУЛТАТ	
ПОТЕЗИ ПАРТИЈЕ			
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

Назив такмичења			
Место одржавања			
Датум одигравања			
Бели		Црни	
Име		Име	
Презиме		Презиме	
БРОЈ СТОЛА		РЕЗУЛТАТ	
ПОТЕЗИ ПАРТИЈЕ			
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

Назив такмичења			
Место одржавања			
Датум одигравања			
Бели		Црни	
Име		Име	
Презиме		Презиме	
БРОЈ СТОЛА		РЕЗУЛТАТ	
ПОТЕЗИ ПАРТИЈЕ			
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

Назив такмичења			
Место одржавања			
Датум одигравања			
Бели		Црни	
Име		Име	
Презиме		Презиме	
БРОЈ СТОЛА		РЕЗУЛТАТ	
ПОТЕЗИ ПАРТИЈЕ			
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

Назив такмичења			
Место одржавања			
Датум одигравања			
Бели		Црни	
Име		Име	
Презиме		Презиме	
БРОЈ СТОЛА		РЕЗУЛТАТ	
ПОТЕЗИ ПАРТИЈЕ			
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	

РЕШЕЊА ТЕСТОВА

ТВОЈ ПРВИ ШАХОВСКИ ТЕСТ

- на пример, зелено: e1, e2, e3, e4, e5, e6, e7 и e8.
- црвено: ♠a2, ♣b1, ♠b5 и ♞e2.
- зелено: b5, d5, e8 и g2.
- зелено: d5 и h5, плаво: a3 и f4.
- зелено: c8, црвено: a8 и e8.
- зелено: a8, c7, c8, d5, d6, d7 и e8, црвено: b6 и f6.
- заокружени: ♠d4 и ♠e4.
- заокружени: ♠a4, ♠d7 и ♠g2.
- зелено: b4, b8, c5, c7, d2, d4, e1, e5, g1, g5, h2 и h4.
- заокружени: ♞a2, ♣c4, ♞e6 и ♠g7.
- заокружени: ♠b5, ♞f4 и ♣g3.
- заокружен: ♞e1, обојено: поље e8.

ТВОЈ ДРУГИ ШАХОВСКИ ТЕСТ

1. 0-0.
- 1... 0-0-0.
- да.
- да.
1. Td8+.
- 1... Sb4+.
- 1... Df2+.
1. Dh5+.
- 1... Sf2#.
- 1... f1S+.
1. T:a2+.
- 1... Te1#.

БЕЛЕШКЕ О АУТОРИМА



Сања Вуксановић, шаховски велемајстор, члан Тренерске комисије ФИДЕ, некадашња првакиња СФРЈ и вишеструка државна репрезентативка, рођена је 3. априла 1967.

После Пете и Математичке гимназије у Београду дипломирала је 1989. на катедри за шах на Московском универзитету. По повратку у земљу преносила је деци љубав према шаху у својој шаховској школи, што ће јој касније послужити као инспирација за књигу која је пред вама. Поред тога била је ангажована на пољу шаха како у писаним, тако и у визуелним медијима, користећи своја телевизијска искуства из детињства када је водила „Мали програм“, дугогодишњу популарну емисију Школског програма РТС-а.

Књигу је посветила својој седмогодишњој ћерки Гали.

Иван Марковић, интернационални мајстор и тренер ФИДЕ, некадашњи омладински првак СФРЈ и освајач бронзане медаље на јуниорском првенству Европе, рођен је 18. јануара 1972.

Завршио је Математичку гимназију и Машински факултет у Београду. После трогодишњег рада у Шаховском информатору на месту заменика главног и одговорног уредника, са жељом да допринесе побољшању шаховског живота у Србији оснива организацију „Иницијатива за шах – Одличан потез“. У сарадњи са Заводом за унапређивање образовања и васпитања аутор је елабората за увођење шаха у школе у Србији, као и важећих наставних планова и програма за свих осам разреда. Предаје шах као изборни предмет на Учитељском факултету и Факултету за спорт и физичко васпитање у Београду.



„Три, четири, позор – шах!“

Фраза, често коришћена на тренинзима и спортским такмичењима, нарочито је популарна међу наставницима физичког васпитања у школама, а од њих је преузимају ученици у својим играма: „три, четири, позор – сад!“. Овом „командом“ објављује се званични почетак игре – такмичења, али и много више од тога: она доводи ишчекивање до врхунца, напетост до крајњих граница, када оно „сад“ одјекне у ушима такмичара.

У књизи која је пред нама, само је једна реч промењена; реалност садашњег тренутка потпуно је укинута, као и целокупна „стварност“ искуства које проживљавамо. „Сад“ је замењено „шахом“. Шта је то шах? Да ли је оваква инверзија легитимна? Да ли се једна временска одредница може слободно заменити једним конкретним појмом, а да смисао остане исти? Уколико направимо нужну дистинкцију између значења и смисла, не упуштајући се при том у даљу анализу, можемо закључити да је ово раздвајање неопходно и упутно. У нашем примеру, оба случаја упућују на припрему и позорност за почетак.

Књига о којој говоримо, управо је штиво које уводи у један потпуно нови, до сада непознат свет. Ово „сада“ јесте почетак, тренутак када улазимо у стварност другачију од оне коју свакодневно живимо. То је „више од игре“, однос према другом и са другим, са пријатељем-непријатељем. Овај уџбеник шаха истовремено је и бајка о шаху, римована експозиција компликованих правила, књига која у себи крије подтекст који упућује на рефлексiju, о себи, о другом, о афектима и уважавању.

Изузетна вредност пројекта оствареног у форми уџбеника за млађе разреде основне школе је првенствено у невероватном ентузијазму и посвећености, како самом проблему шаха, тако и публици којој је уџбеник намењен. Суптилност форме у коју је преточен садржај једнака је духовитом и бритком стилу, јасним и прецизним изразима, као и обраћању пажње на најситније детаље...

... Са психолошког становишта, изложени проблеми представљају значајан подстицај развоју мишљења, подстичу памћење, подстичу социјалну комуникацију међу ученицима, а такође и толеранцију на губитак.

Уверена сам да ова књига заслужује подршку и промоцију међу децом (како у школама, тако и у програмима изван школа), па је топло препоручујем.

**Снежана Стојаковић, психолог
директорка ОШ „Креативно перо“**

„У почетку беше Реч, и Реч беше
у Бога, и Реч беше Бог.“
(Јеванђеље по Јовану, 1.1)

Било који резултат, домет, могуће је изразити једино упоређењем са неком другом, познатом величином. Неопходан је некакав репер, тачка ослонца, упоређења. Зато, премда се, на први поглед, може причинити да није место, али је време, али је повод, а и на месту је да исправим једну своју давнашњу заблуду.

Рекао сам или написао – ко би се свега сећао – да је најважније што више говорити и, још више, писати о шаху (нешто налик Кубертену). Данас, после многих изниклих у нас књига на тему шаховских уџбеника у последњих неколико година – као печурака после летње кише – чиним исправку: најважније, ипак, јесте да је у шаховској књизи, намењеној деци или почетницима, свака реч тачна, истинита. Нема, дакле, „песничке слободе“, „оригиналних“ размишљања, прекрајања класичне шаховске теорије (теорија отварања само је мањи сегмент целокупне шаховске теорије), произвољних, нетачних и скроз-наскроз погрешних закључака...

... У маниру Диогена, у нешто модернијем издању, са лупом у руци (може: и као Шерлок Холмс), трагао сам за каквом-таквом грешком, али се мој труд није исплатио (психолози, психијатри и остали познаваоци људске душе пронашли би моје малициозне намене и мотиве, али, што рекао Мали принц, „говор је извор неспоразума, а одрасли су збиља чудни“).

Несвакидашња је подударност форме и садржаја: „згуснута“ синтеза „1001 ноћи“, Андерсенових бајки, цртаних филмова Волта Дизнија, стихова чика Јове Змаја и модернијег Ршума – све што је написано, свака реч, пастелне боје дијаграма и сваки цртеж емитују поруку и подсећају још једном и наново, да је чаробни дечји свет саткан од дугиних боја, мириса цвећа, цвркута птица, лептировог лета, пурпурног заласка сунца, искренности, лепоте, маште и бајковитог ишчекивања – удаљен милионима светлосних година од света одраслих...

Лепа, прелепа мала књига, али велика...

велемајстор Борислав Ивков

Први контакт с неком дисциплином често је и пресудан да ли ће нас она освојити или не. (...) Присећајући се свих почетница које сам видео (а није их мало), две се намећу као пример за поређење: „Шах за младе почетнике“, аутора Мек Леода и Монгредијена, коју је седамдесетих година код нас издала сарајевска „Светлост“, као и недавна књига бившег светског првака Анатолија Карпова у сарадњи са компанијом „Дизни“. Без обзира на репутацију поменутих аутора, усудићу се да кажем да ова књига превазилази наведене примере. Уз сличну методику, дело пред нама има предност у финијим детаљима, као и занимљивом преплитању архетипских мотива и савремености. Савремени школски уџбеници пишу се на начин који има за циљ да олакша процес учења, а овај пред нама се савршено уклапа у тај тренд...

... Забавно, маштовито, лепршаво као фигуре калеидоскопа, а дубоко као свака бајка. Књига је вишедимензионална, што је чини поучном и за одрасле, попут Сент Егзиперијевог „Малог Принца“. Топло је препоручујем и деци и њиховим родитељима.

**интернационални мајстор Јован Тодоровић,
професор физике у ОШ „Бановић Страхиња“ у Београду**

Књига „Три, четири, позор – шах!“ аутора Сање Вуксановић и Ивана Марковића, писана је као уџбеник... (где) је замислио да полазник који савлада овај курс буде у стању да самостално одигра партију шаха уз познавање њених пратећих аспеката као што су, на пример, записивање партије или понашање док она траје.

Да би остварили свој циљ, аутори користе како опште методолошке принципе битне за овај тип уџбеника, тако и неке специфичне методе које су одабране узимајући у обзир циљну групу. Као најшири оквир за излагање поменутих тема аутори су изабрали класичну причу о борби за руку лепе принцезе коју осваја витез који буде победио у шаховској партији, уместо у традиционалном двобоју. Овакав приступ врло је захвалан, јер целом процесу учења једне релативно компликоване игре такође даје димензије игре и то потпуно примерено млађем узрасту. Позитивна страна овог приступа види се и у томе што се на овај начин садржаји курса, који су по природи ствари логичко-комбинаторни, могу боље приближити и оној деци која су по свом емоционално-интелектуалном склопу ближа уметничко-литерарним сферама.

Аутори су се у свом излагању материје определили за облик интерактивног излагања, током којег воде непрекидан дијалог са читаоцем. Таквим персонализованим односом код полазника курса се мобилише како пажња, тако и додатна мотивација за савлађивање изнетог материјала.

Важан сегмент било ког уџбеника (а посебно онога као што је овај, који стоји на самом почетку неког наставног процеса), без којег се не може говорити о његовој комплетности, су задаци за самостално решавање и проверу стеченог знања. Аутори су овом сегменту књиге посветили нарочиту пажњу, при чему се може констатовати да су не само остали доследни основном стилу свог излагања, већ су били и у потпуности на нивоу проблема. Вежбе и задаци кроз које су аутори омогућили својим читаоцима да провере стечено знање урађени су у најразличитијим варијантама. Тако, на пример, користе се форме задатака које су блиске стандардним шаховским задацима (проблеми и студије), док неки задаци имају класичну енигматску форму (ребуси и укрштенице). Са друге стране, на пример, игра-задатак шаховског лавиринта преузета од канадског учитеља шаха Бруса Алберстона, сведочи о праћењу савремених трендова. Ту је затим и цели низ задатака и тестова који су очигледно брижљиво смишљени, да би, следећи принцип учења кроз игру, ђаку-полазнику омогућили да опроба своје знање. У смишљању таквих игара-задатака аутори су исказали своју креативност, тако да нека њихова решења заслужују посебну пажњу шаховских педагога...

... На крају, треба додати да су се аутори, који су у шаховској средини познати не само по својим такмичарским резултатима, него и педагошком раду, упустили у пројекат који спада међу најтеже у својој класи, а то је писање уџбеника за (потпуне) почетнике. Користећи све своје знање, искуство и креативност, створили су уџбеник који је способан да оствари жељени циљ, а то је да на једноставан и занимљив начин упозна полазника са основама шаха, што је главни корак у дубљем упознавању ове игре. Овиме се стичу сви услови за активирање васпитне улоге шаха као коначног циља целокупног пројекта.

**интернационални мајстор др Радош Бакић,
професор Математичке гимназије у Београду**

Сања Вуксановић
Иван Марковић
3, 4, ПОЗОР – ШАХ!
2009.

Издавач:

Завод за унапређивање образовања и васпитања

Илустрације, дизајн и опрема књиге

Небојша Петровић

Марко Вељић

Никола Кораћ

Саша Мујић

Коректура

Иван Марковић

Саша Мујић

Рецензенти

Снежана Стојаковић, психолог

Борислав Ивков, велемајстор

Др Радош Бакић, интернационални мајстор

Јован Тодоровић, интернационални мајстор

Штампа

Истраживачки центар ИЦНТ

Кларе Цветкин 1х, Београд

Друго измењено и допуњено издање:

март 2009.

Тираж: *1000 примерака*

CIP - Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

794.1(02.053.2)

ВУКСАНОВИЋ, Сања, 1967-

3, 4, позор - шах! / Сања Вуксановић,
Иван Марковић ; [илустрације Небојша Петровић
. . . и др.], - 2. измењено и допуњено изд. -
Београд : Завод за унапређивање образовања
и васпитања, 2009 (Београд ; ИЦНТ). - 108
стр. : илустр. ; 23 x 24 cm

Слике аутора. - Тираж 1.000. - Белешке о
ауторима : стр. 104.

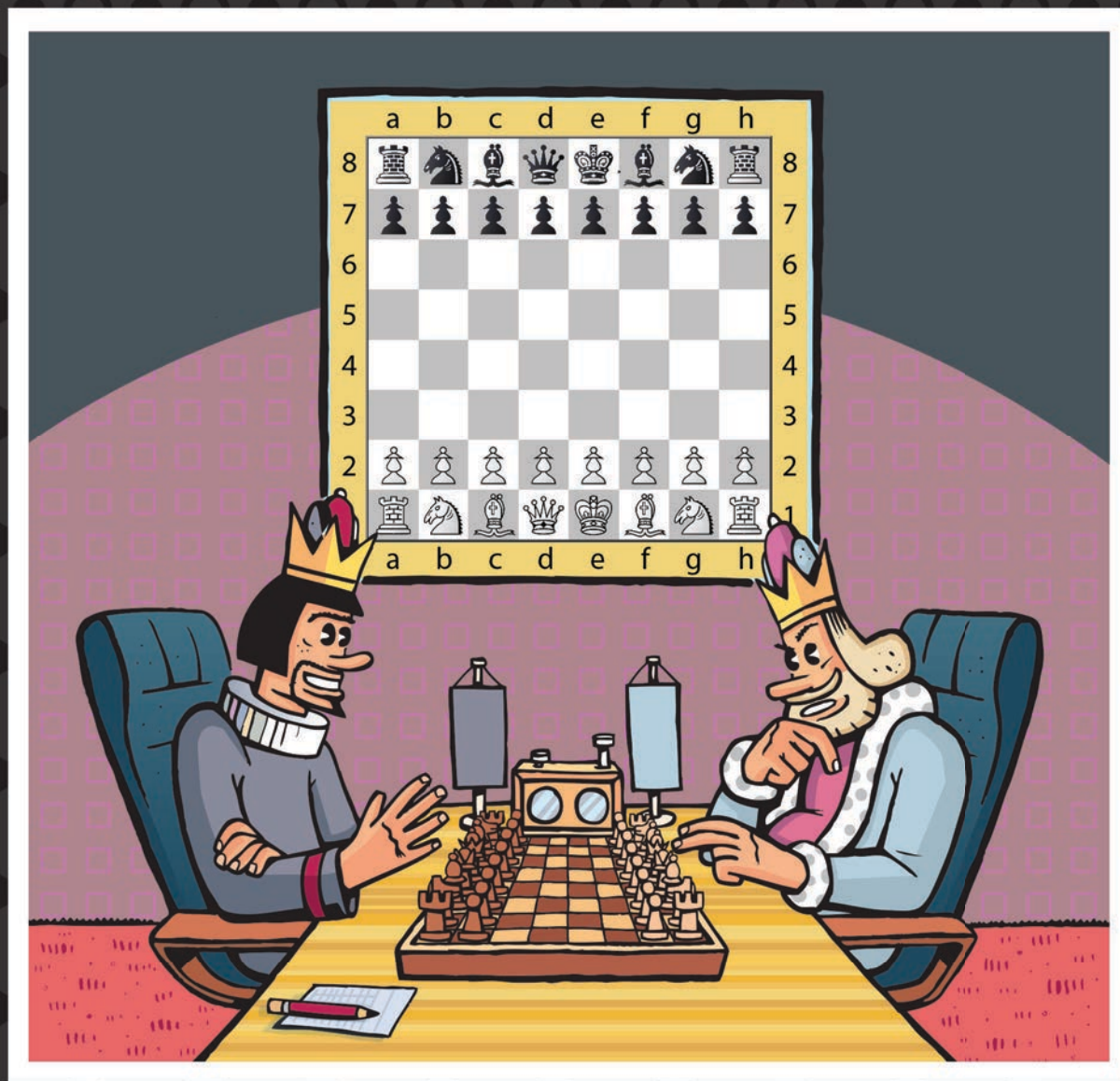
- - 3, 4, позор - шах! : радна свеска. - 73
стр. : илустр. ; 30 cm

ISBN 978-86-87137-22-6

1. Марковић, Иван, 1972 - [аутор]

а) Шах

COBISS.SR-ID 157958412



МОЛИМО ПРВАКЕ – И СЕКЕ И БАТЕ,
БУДУЋЕ ГЕНИЈАЛЦЕ И ТАТА-МАТЕ,
ДА ЗА РУКАВ УЗМУ МАМЕ И ТАТЕ
И ПОМОГНУ ИМ ДА НА ВРЕМЕ СХВАТЕ
КАКВО СЕ БЛАГО У ШАХУ КРИЈЕ
И ДА, КО ВЕЋ ОДЛУЧИО НИЈЕ,
ЈОШ ДАНАС КАЖЕ СА ПУНИМ ПРАВОМ:
УЧИЋУ ШАХ И МУЋНУТИ ГЛАВОМ!



ИЛУСТРАЦИЈЕ, ДИЗАЈН
И ОПРЕМА КЊИГЕ:
НЕБОЈША ПЕТРОВИЋ
МАРКО ВЕЉИЋ
НИКОЛА КОРАЋ