

1. lekce:

Šachovnice a označení polí



V této lekci se naučíme:

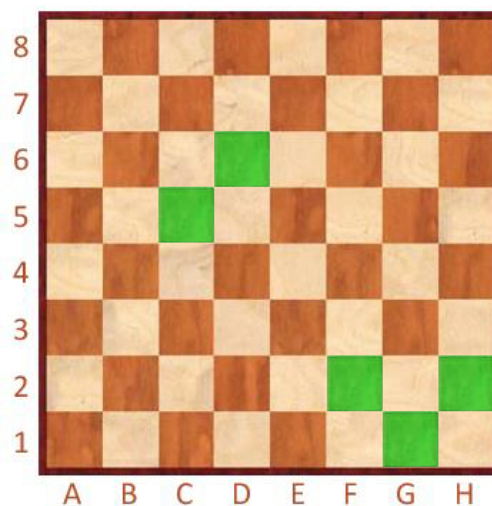
- Šachovnice je naše šachové bojiště
 - Svislé šachové cesty - SLOUPCE
 - Vodorovné šachové cesty - ŘADY
- Označení polí pomocí písmen a čísel
 - Šikmé šachové cesty - DIAGONÁLY
- Zahrajeme si šachovou hru Kde je poklad



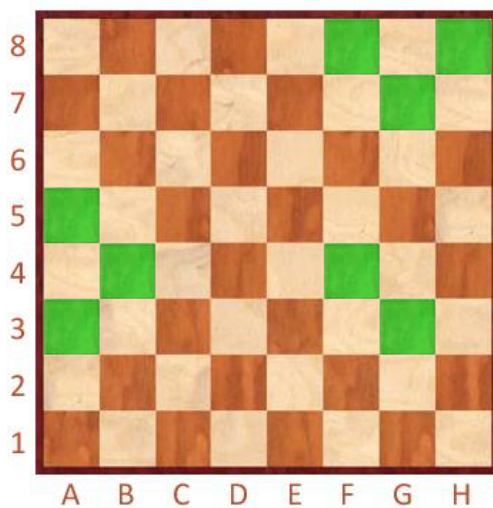
Vybarvěte tmavá pole na prázdných úsecích šachovnice.
Šachovnice je naše šachové bojiště!



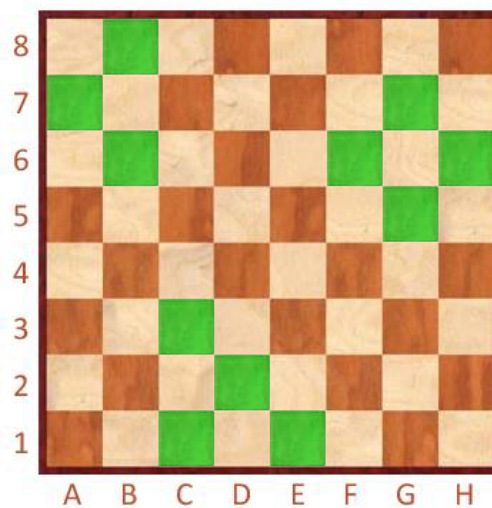
Doplňte šachovnici



Doplňte šachovnici

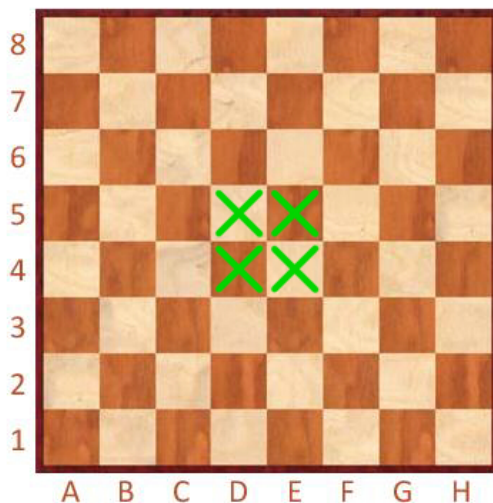


Doplňte šachovnici

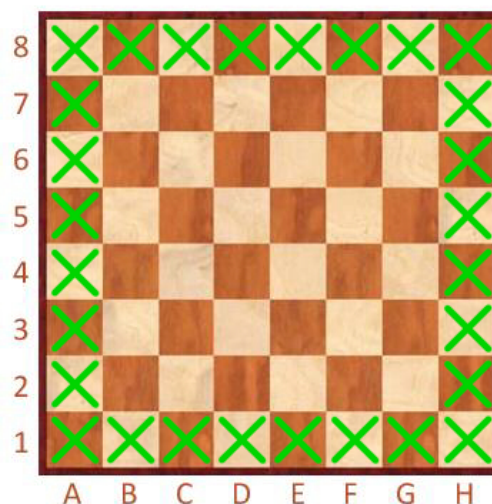


Některá místa na šachovnici mají větší význam než jiná.
Vyznačte na šachovnici středová, krajní a rohová pole.

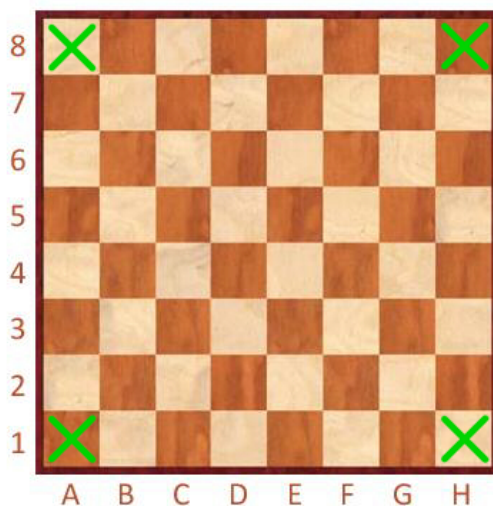
Vyznačte čtyři středová pole



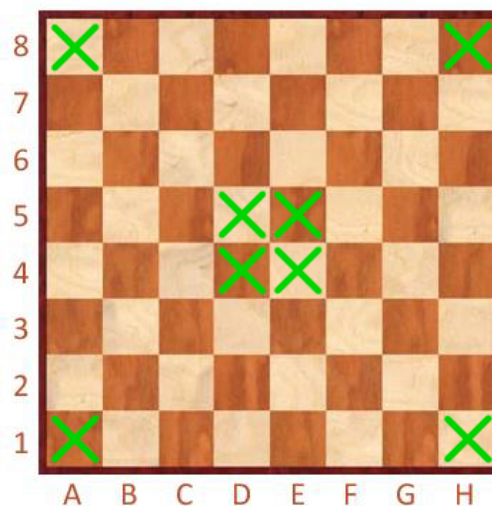
Vyznačte všechna krajní pole



Vyznačte čtyři rohová pole



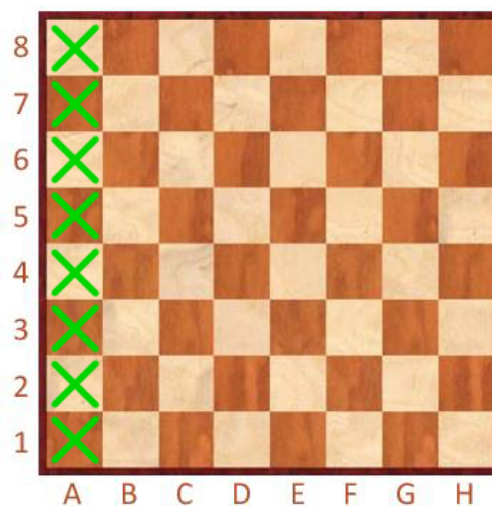
Vyznačte všechna středová a rohová pole



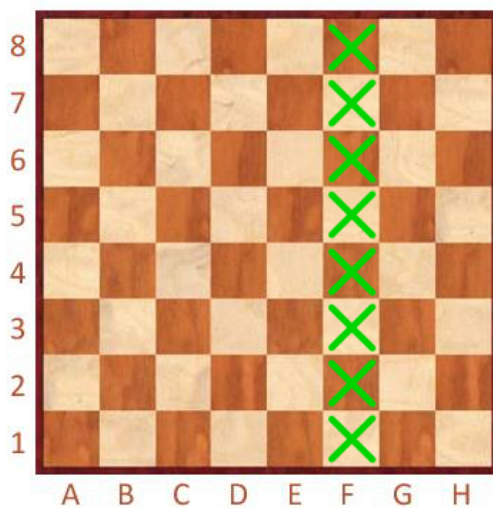
Libovolným způsobem vyznačte sloupce podle zadání.
Sloupce jsou naše svislé šachové cestičky. Značíme je písmeny a - h.



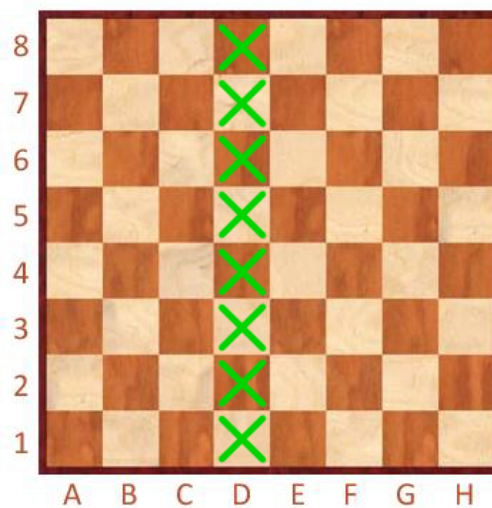
Vyznačte a-sloupec



Vyznačte f-sloupec

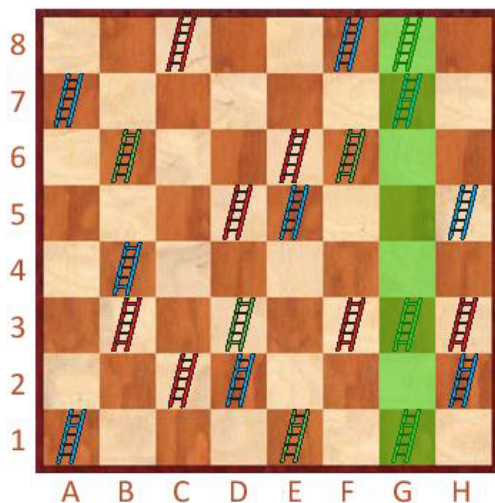


Vyznačte d-sloupec

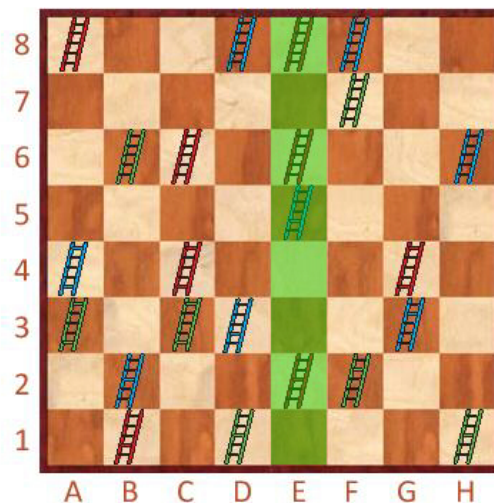


Na diagramech vyznačte sloupce, na kterých je nejvíce žebříků.
Na každém sloupci je 8 polí, pravidelně se střídají bílá a černá pole.

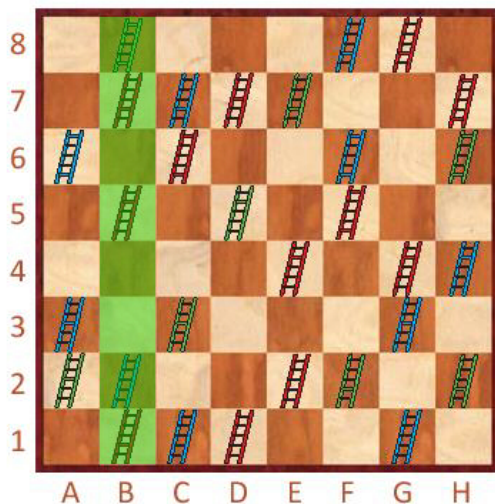
Na kterém sloupci je nejvíce žebříků?



Na kterém sloupci je nejvíce žebříků?



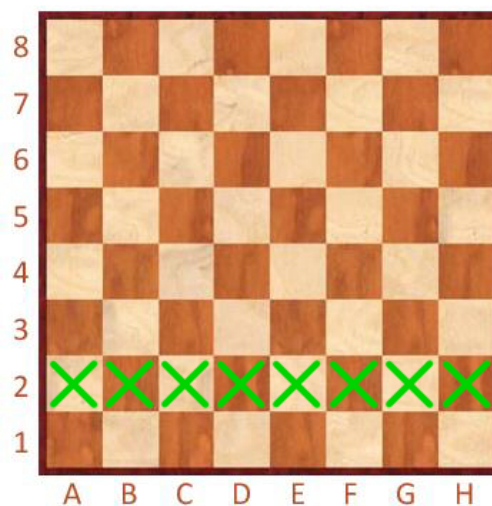
Na kterém sloupci je nejvíce žebříků?



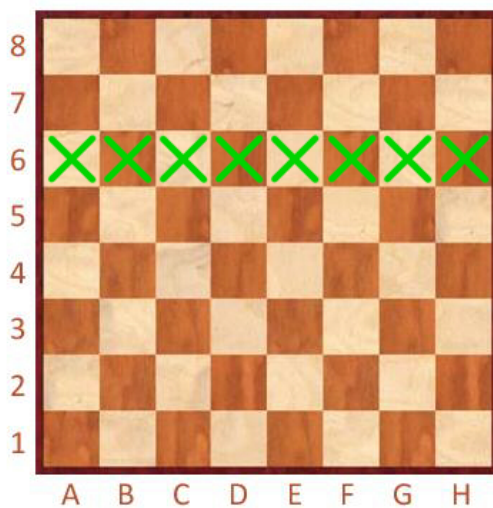
Libovolným způsobem vyznačte řady podle zadání.
Řady jsou naše vodorovné šachové cestičky. Značíme je čísly 1 - 8.



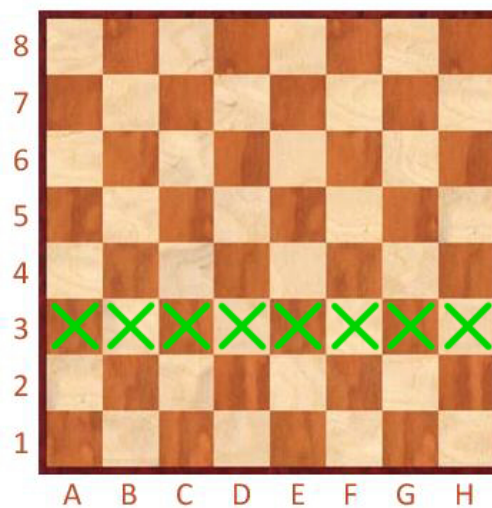
Vyznačte 2. řadu



Vyznačte 6. řadu

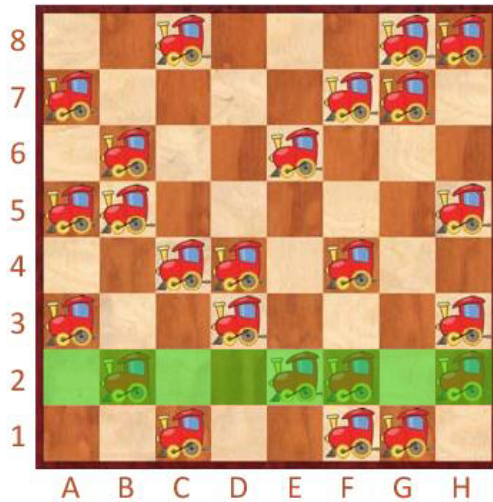


Vyznačte 3. řadu

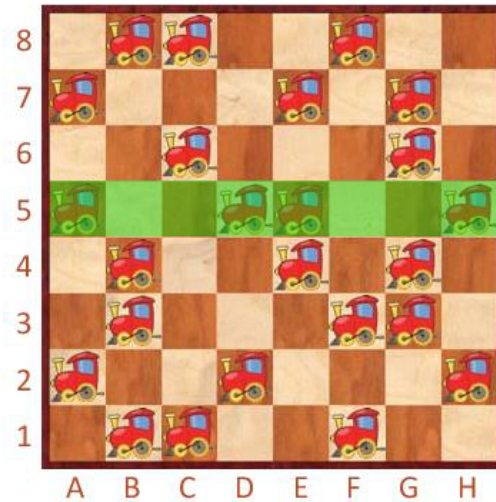


Na diagramech vyznačte řady, na kterých je nejvíce mašinek.
 Na každé řadě je 8 polí, pravidelně se střídají bílá a černá pole.

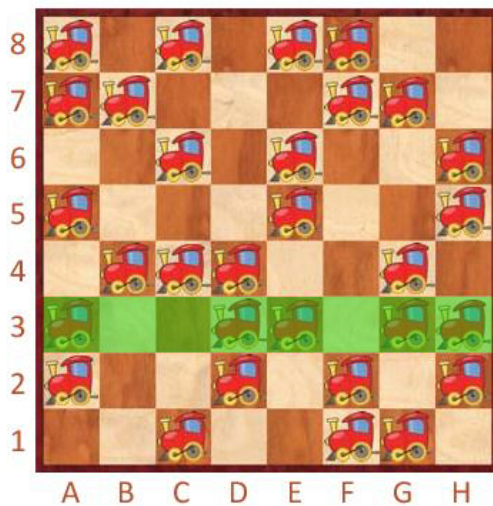
Na které řadě je nejvíc mašinek?



Na které řadě je nejvíc mašinek?



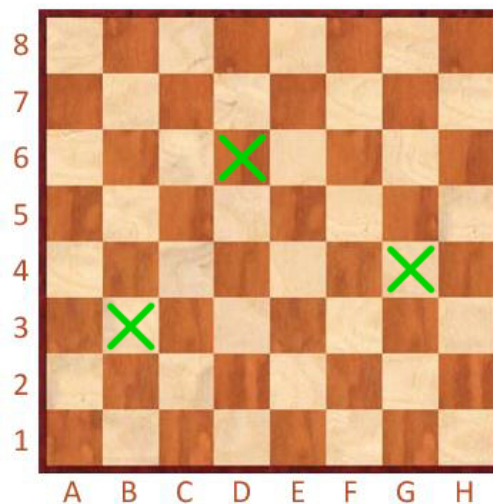
Na které řadě je nejvíc mašinek?



Označte všechna pole, která jsou vypsána pod diagramy.
Pomocí názvů sloupců a řad snadno najdeme kterékoliv pole.

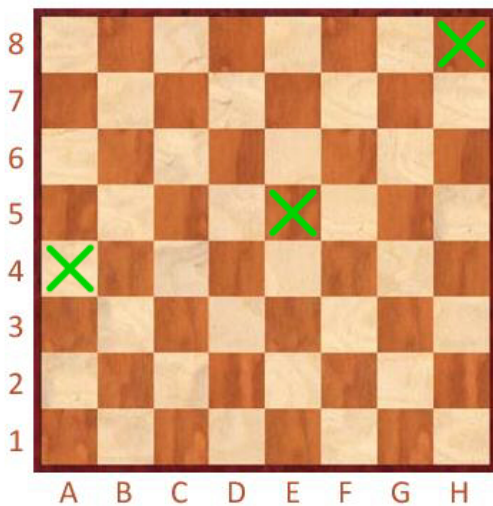


Označte uvedená pole



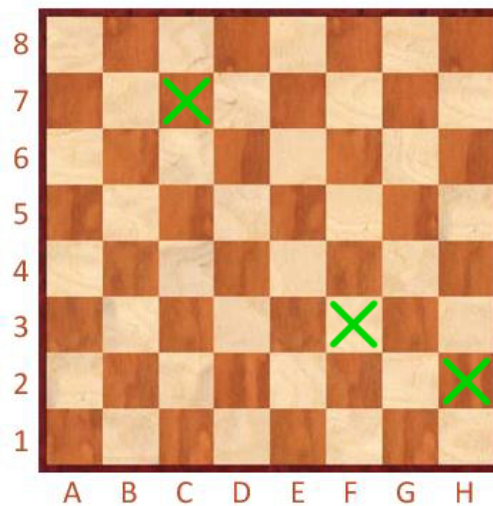
b3 d6 g4

Označte uvedená pole



a4 e5 h8

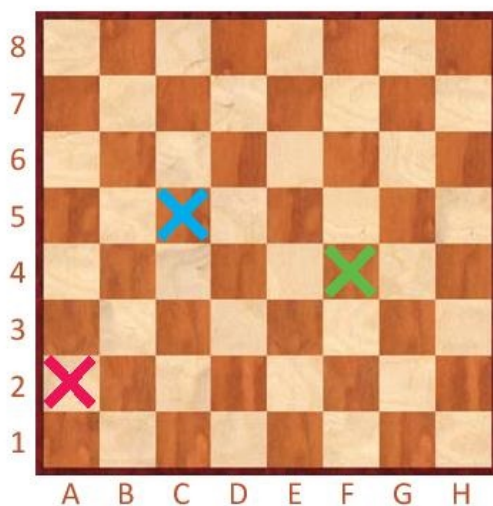
Označte uvedená pole



c7 f3 h2

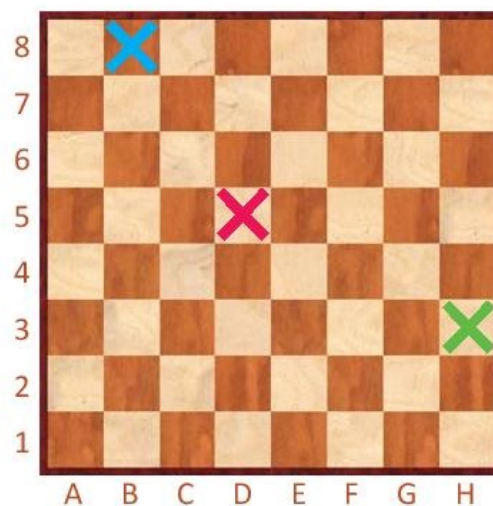
Vypište pod diagramy všechna pole, na kterých jsou křížky.
Pomocí šachové notace můžeme zaznamenat jakoukoliv pozici.

Na kterých polích jsou křížky?



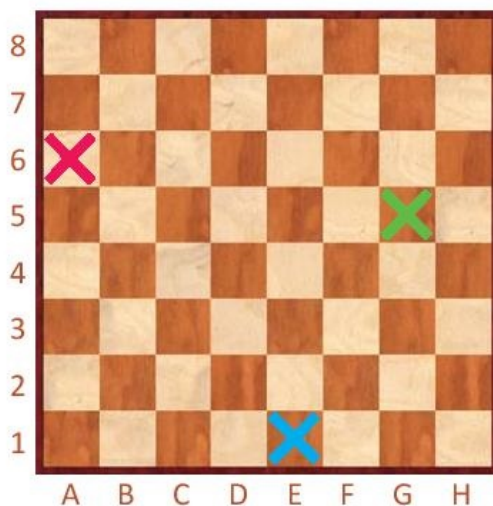
.....
a2, c5, f4

Na kterých polích jsou křížky?



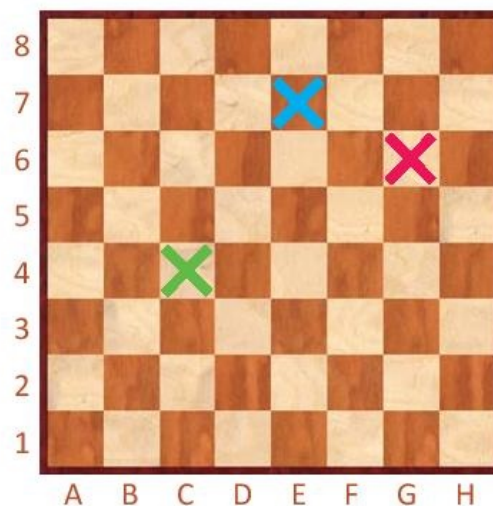
.....
b8, d5, h3

Na kterých polích jsou křížky?



.....
a6, e1, g5

Na kterých polích jsou křížky?

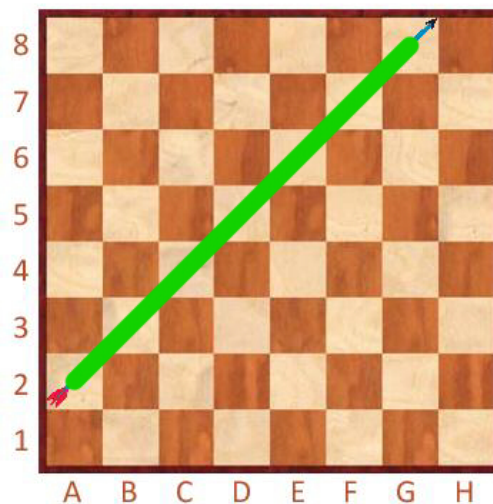


.....
c4, e7, g6

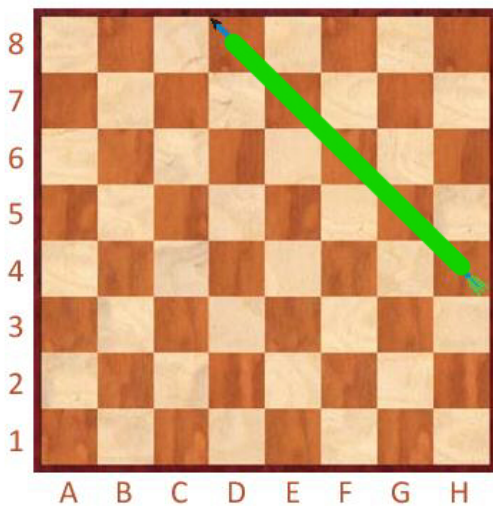
Krásnou rovnou čarou spojte šípy na každém diagramu.
Diagonály jsou naše šikmé šachové cestičky.



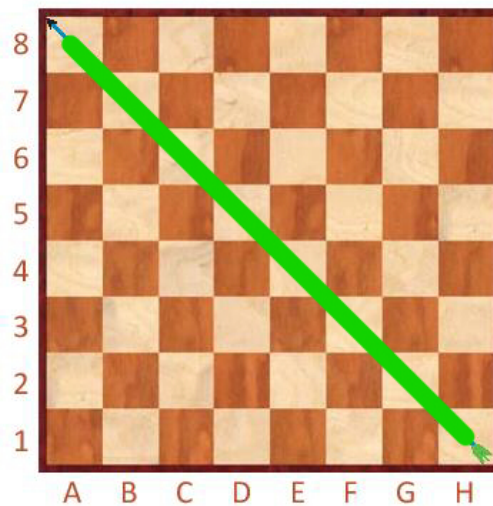
Spojte oba šípy rovnou čarou



Spojte oba šípy rovnou čarou



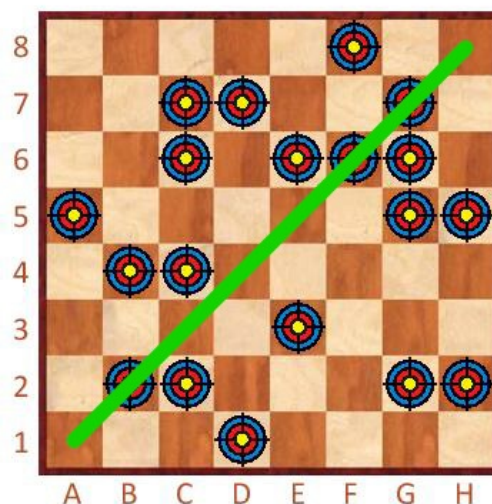
Spojte oba šípy rovnou čarou



Rovnými čarami vyznačte diagonály, na kterých je nejvíce terčů.
 Diagonály značíme pomocí dvou krajních polí - odkud a kam vedou.

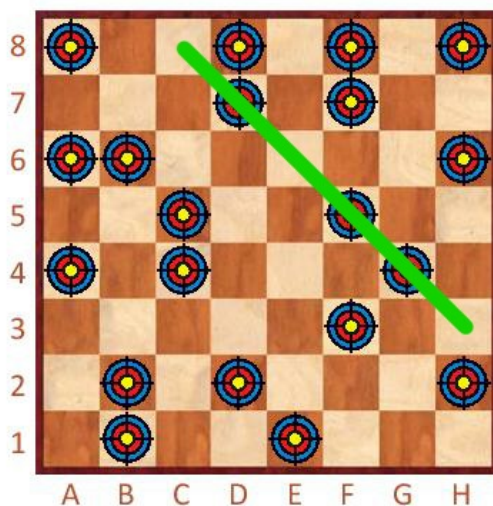


Na které diagonále je nejvíce terčů?



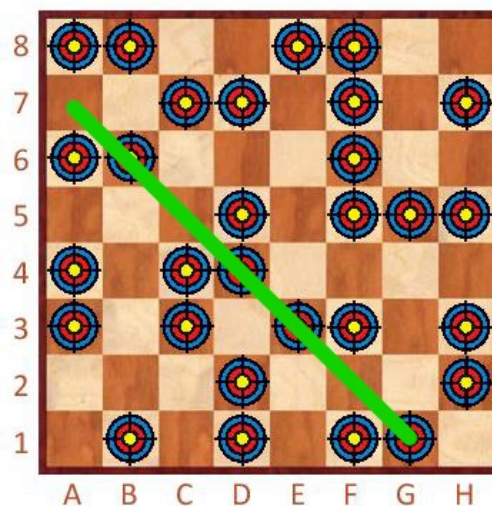
.....**diagonála a1-h8**.....

Na které diagonále je nejvíce terčů?



.....**diagonála c8-h3**.....

Na které diagonále je nejvíce terčů?



.....**diagonála a7-g1**.....

Kde je poklad?



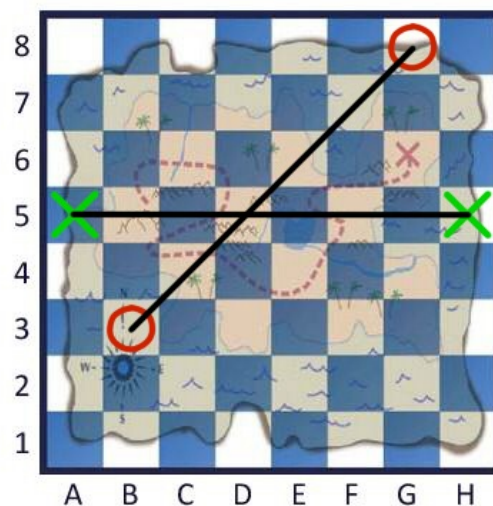
Náš veselý pirát si láme hlavu nad mapou tajemného ostrova. Přemýšlí, kde je ukrytý poklad.

Na diagramu vidíte jeho mapu. Udělejte křížky na polích a5 a h5 a kolečka na polích b3 a g8.

Rovnou čarou spojte oba křížky a další rovnou čarou obě kolečka.

Tam, kde se obě čáry protnou, je ukrytý poklad.

Kde je poklad?



d5

2. lekce:

Šachové kameny a jejich pohyb



V této lekci se naučíme:

- Základní postavení na šachovnici
 - Věž jezdí rovně
 - Střelec míří šikmo
 - Dáma září jako slunce
 - Král kráčí o jeden krok
- Jezdec skáče raz - dva - do boku
- Pěšec chodí rovně, bere šikmo



Zakroužkujte bílé i černé figurky podle zadání nad každým diagramem!
 Figurky jsou naši šachoví bojovníci.



Zakroužkujte všechny **krále a pěšce**



Zakroužkujte všechny **dámy a věže**



Zakroužkujte všechny **střelce a jezdce**



Na začátku partie stojí všechny figurky v základním postavení.
Dokreslete chybějící figurky do základního postavení!



Dokreslete základní postavení



Dokreslete základní postavení



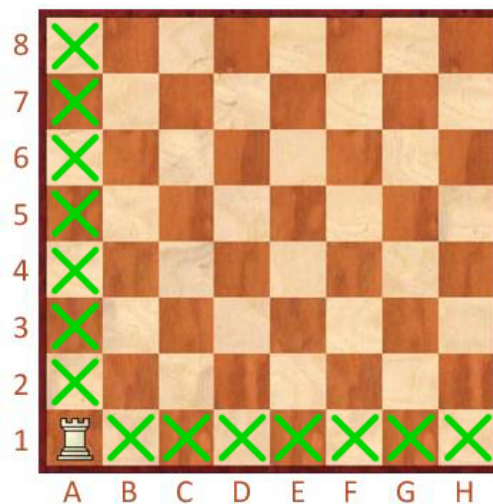
Dokreslete základní postavení



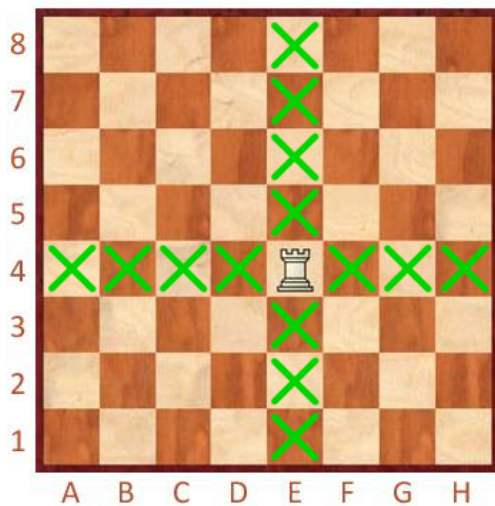
Označte všechna pole, na která může věž táhnout.
Věž se pohybuje rovně po sloupcích a řadách!



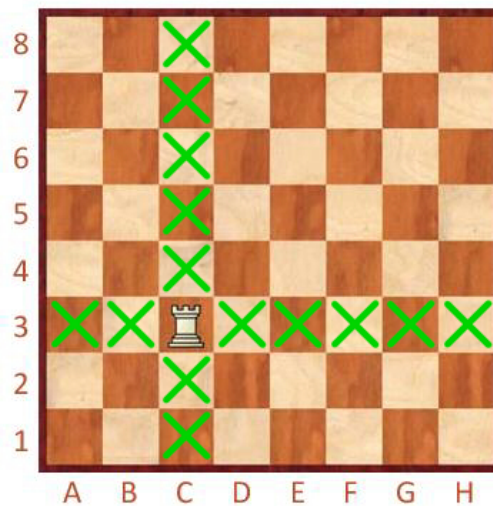
Kam může jít věž?



Kam může jít věž?

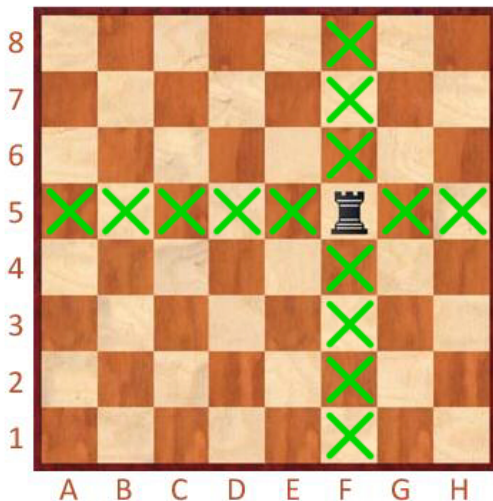


Kam může jít věž?

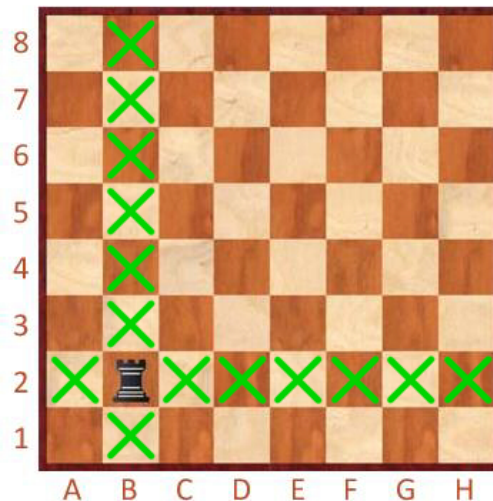


Označte všechna pole, na která může věž táhnout.
 Vyznačte všechny směry pohybu věže - nahoru, dolů, doleva i doprava.

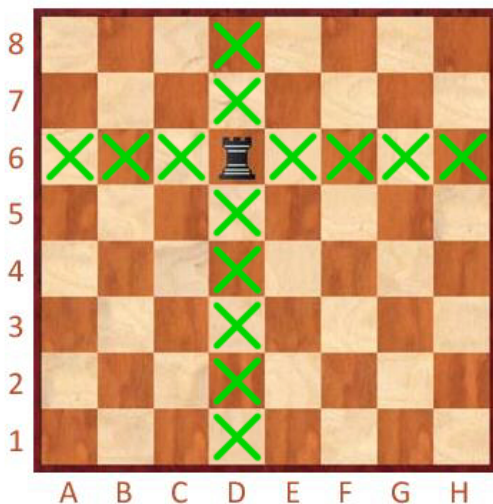
Kam může jít věž?



Kam může jít věž?

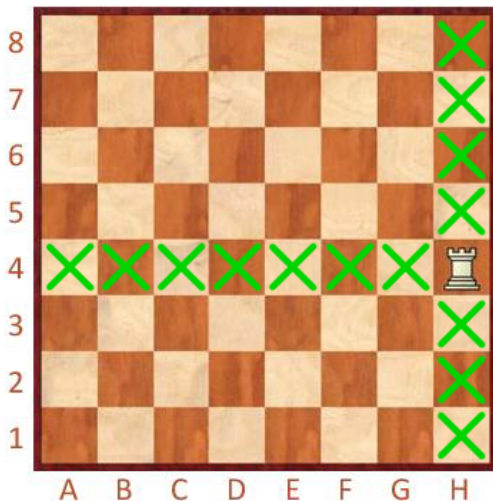


Kam může jít věž?

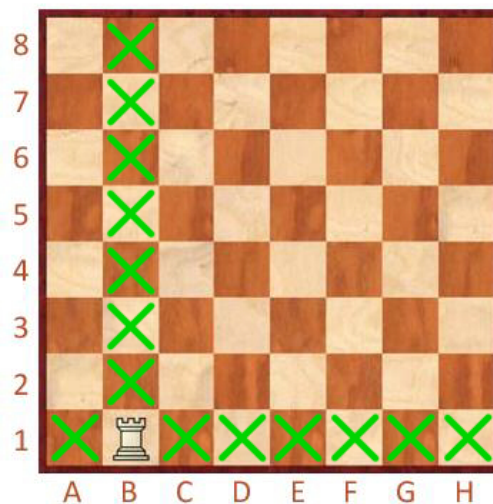


Označte všechna pole, na která může věž táhnout.
 Věž je dalekonosná figura. Jedním tahem zvládne velkou vzdálenost.

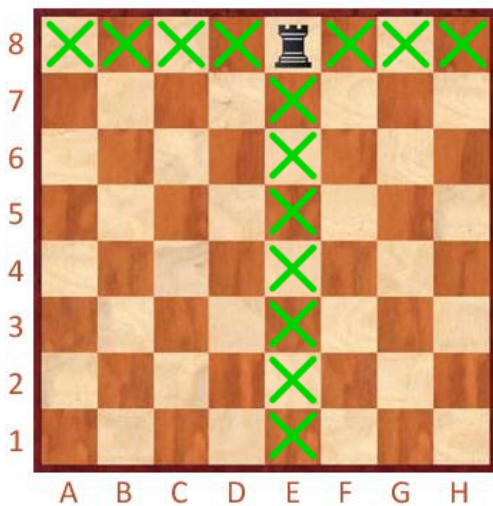
Kam může jít věž?



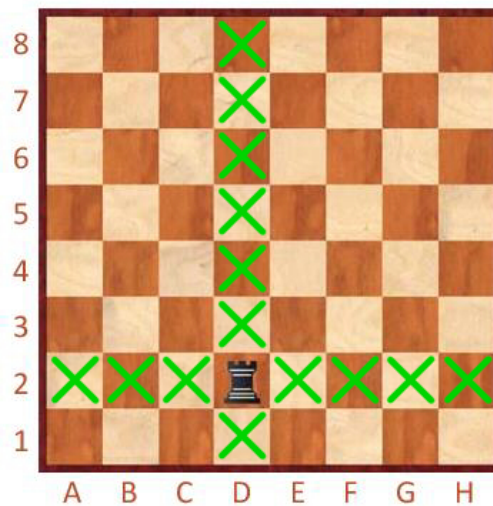
Kam může jít věž?



Kam může jít věž?



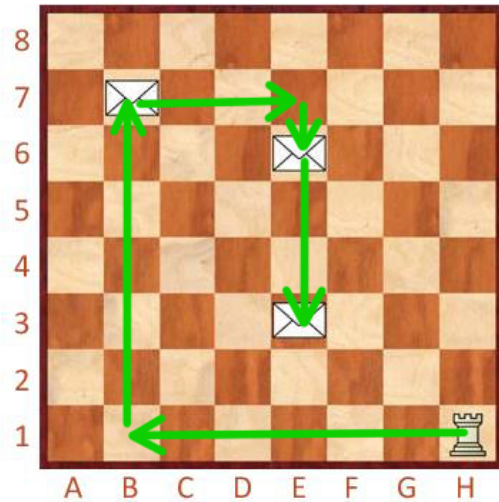
Kam může jít věž?



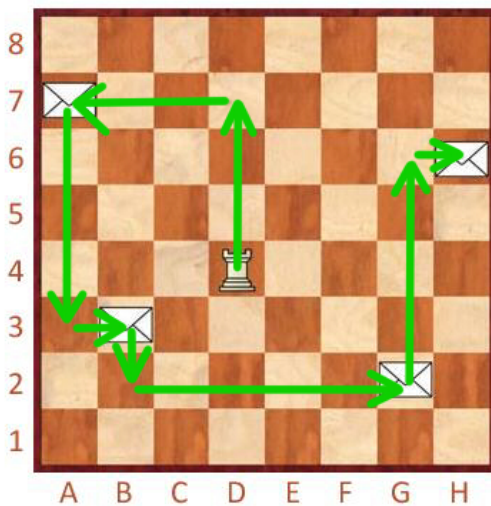
Posbírejte věží všechny poštovní obálky!
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



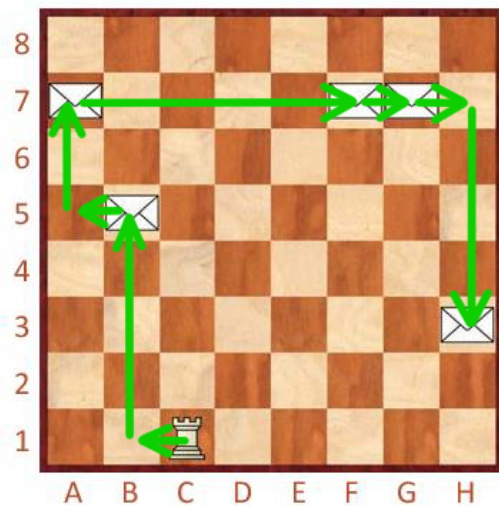
Vyznačte cestu věže



Vyznačte cestu věže



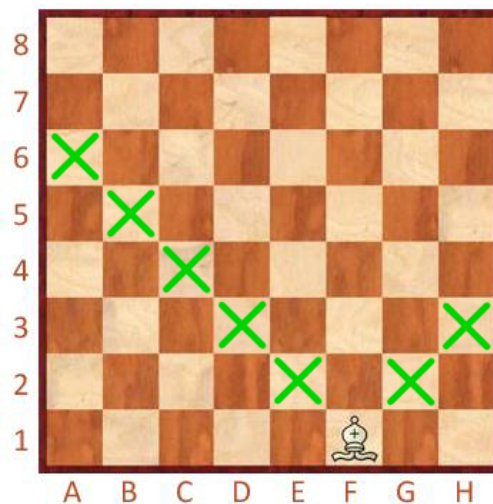
Vyznačte cestu věže



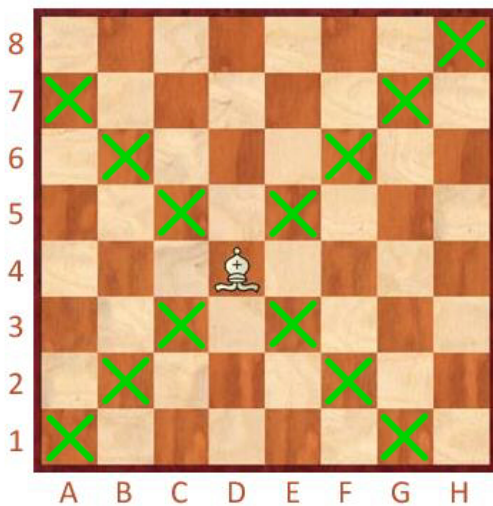
Označte všechna pole, na která může střelec táhnout.
 Střelec se pohybuje šikmo po diagonálách!



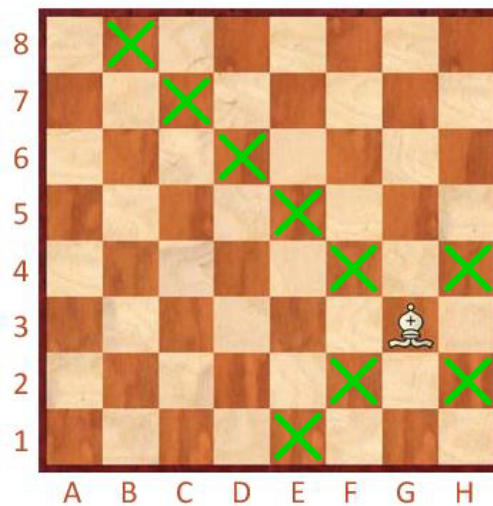
Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?

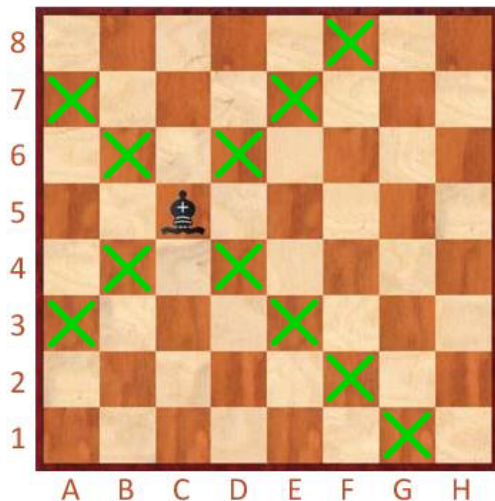


Kam může jít střelec?

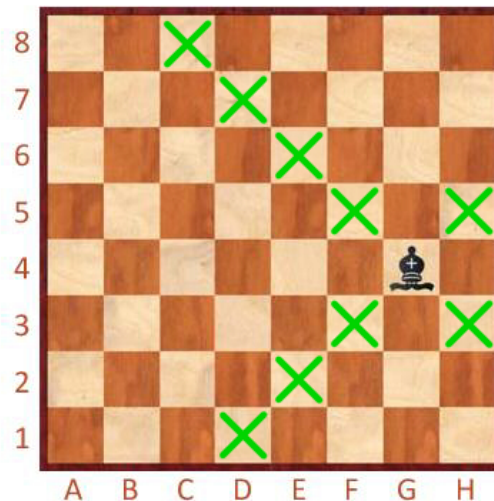


Označte všechna pole, na která může střelec táhnout.
 Střelec nikdy nemůže vstoupit na pole jiné barvy.

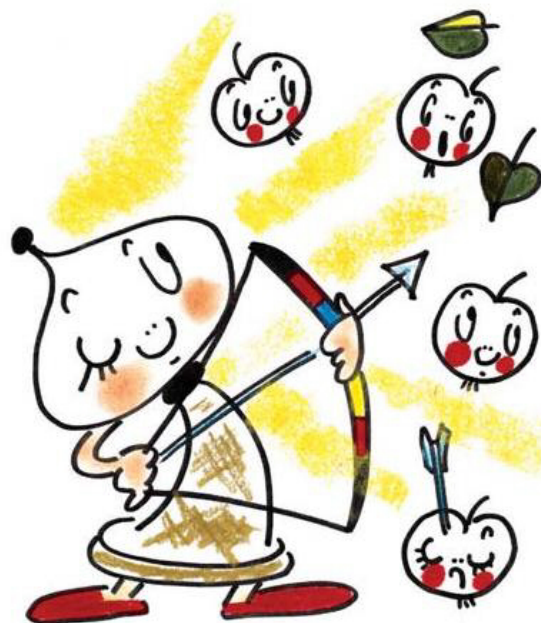
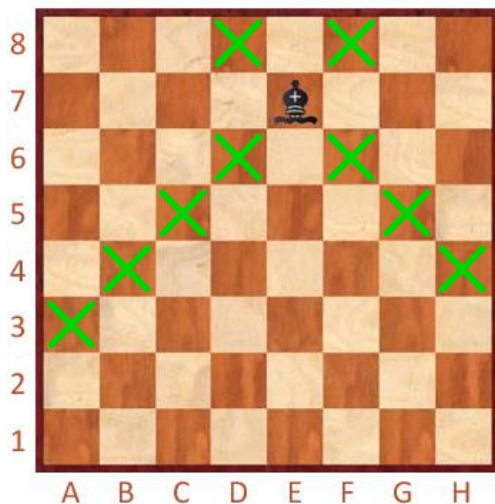
Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?

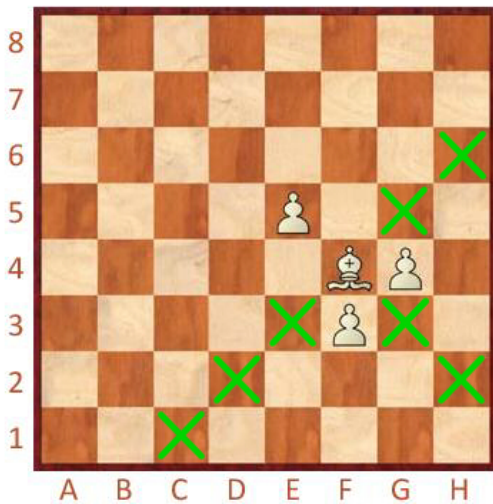


Kam může jít střelec?

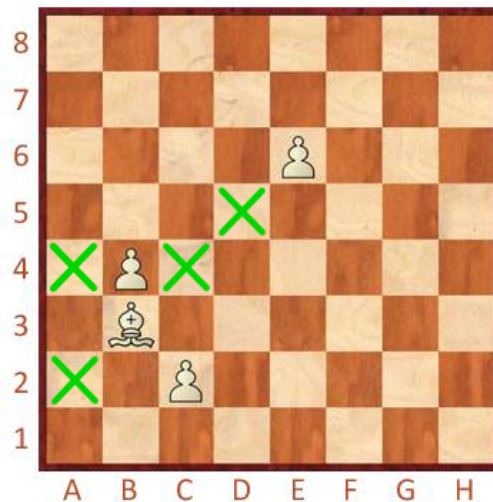


Označte všechna pole, na která může střelec táhnout.
 Pozor - překážky střelec přeskakovat nemůže!

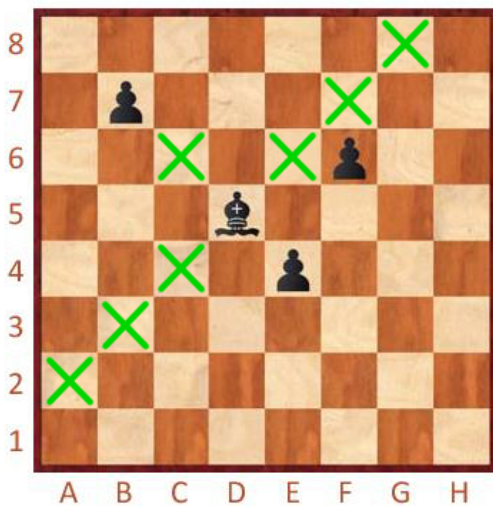
Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?



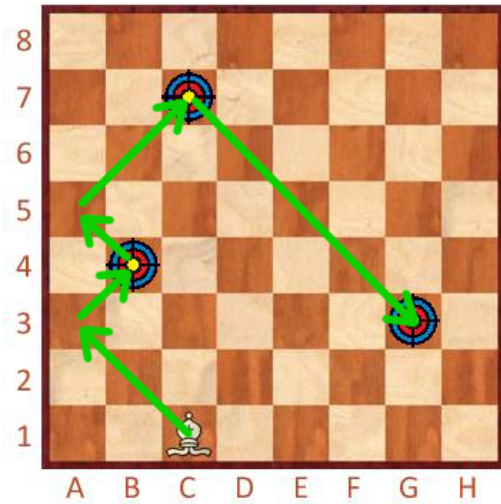
Kam může jít střelec?



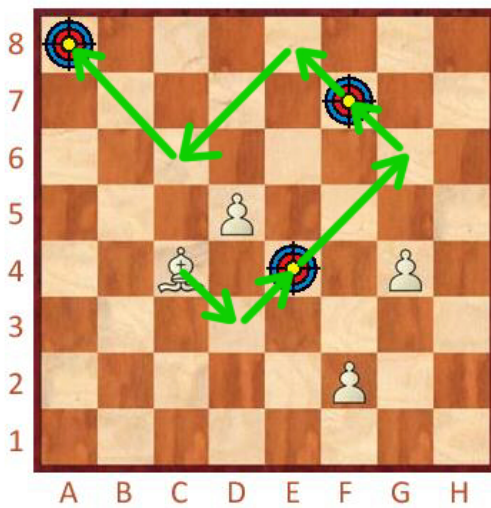
Posbírejte střelcem všechny terče!
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



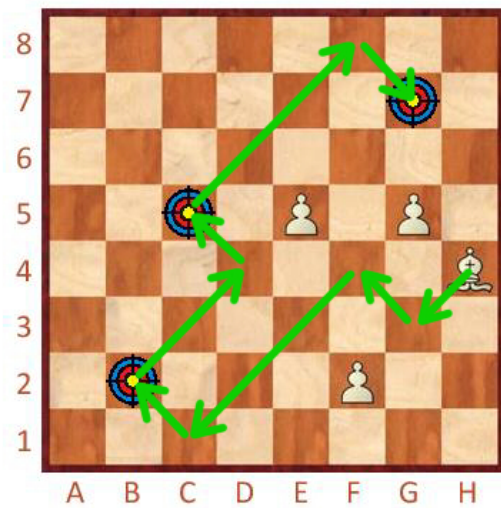
Vyznačte cestu střelce



Vyznačte cestu střelce



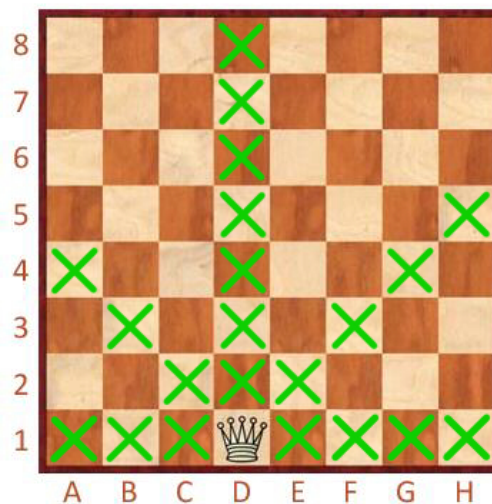
Vyznačte cestu střelce



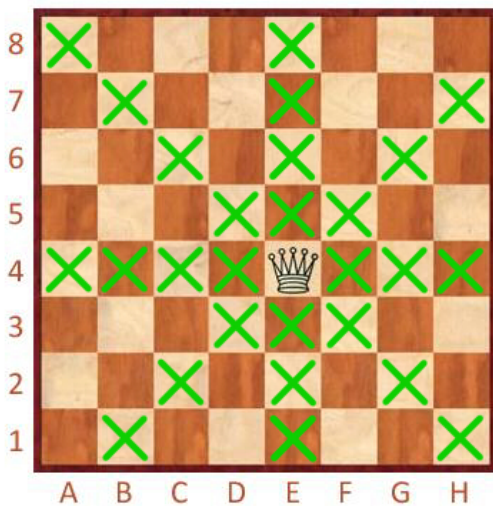
Označte všechna pole, na která může dáma táhnout.
 Dáma se pohybuje ve všech rovných i šikmých směrech!



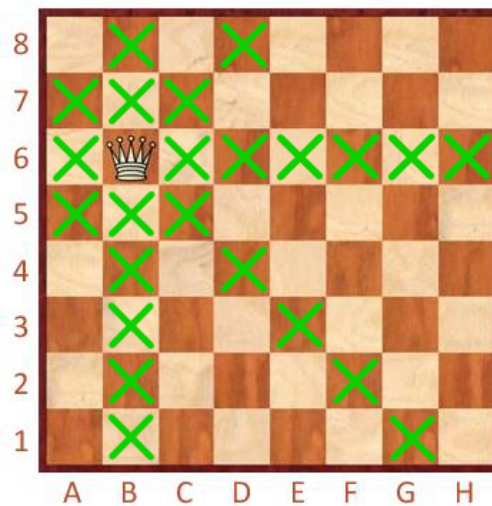
Kam může jít dáma?



Kam může jít dáma?

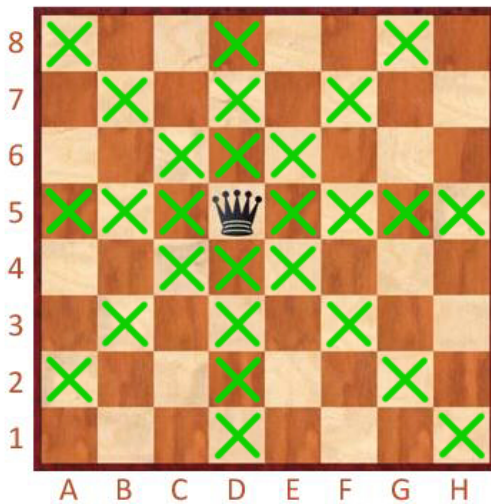


Kam může jít dáma?

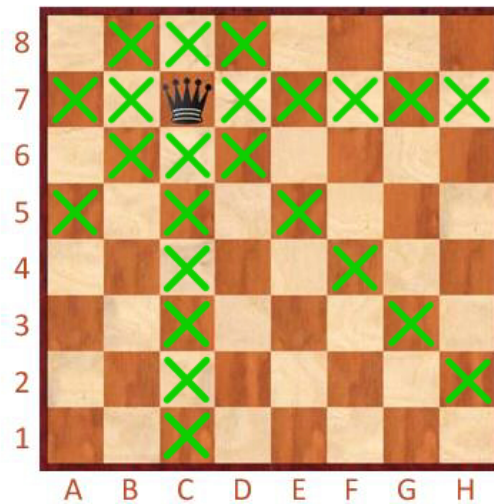


Označte všechna pole, na která může dáma táhnout.
 Dáma na šachovnici září jako slunce.

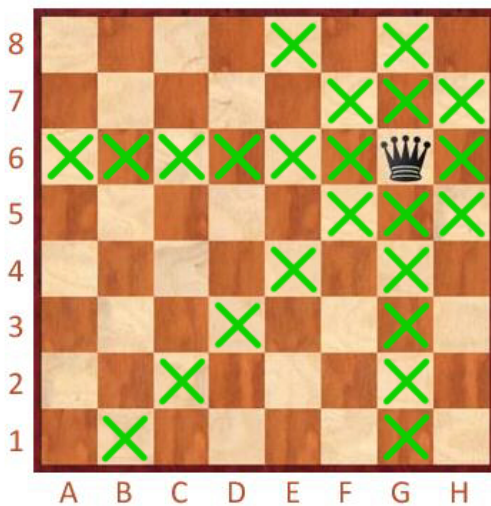
Kam může jít dáma?



Kam může jít dáma?



Kam může jít dáma?

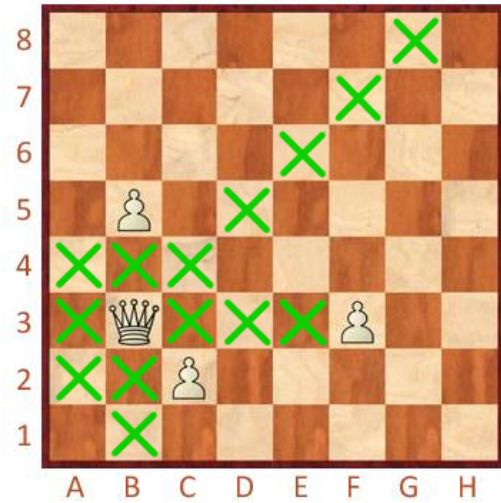


Označte všechna pole, na která může dáma táhnout.
 Dáma je nejsilnější figura v celé šachové armádě.

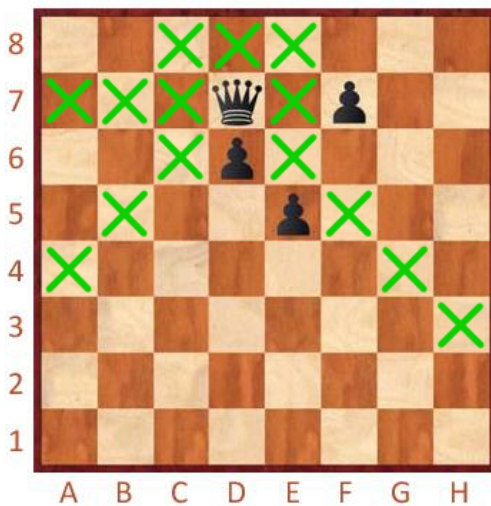
Kam může jít dáma?



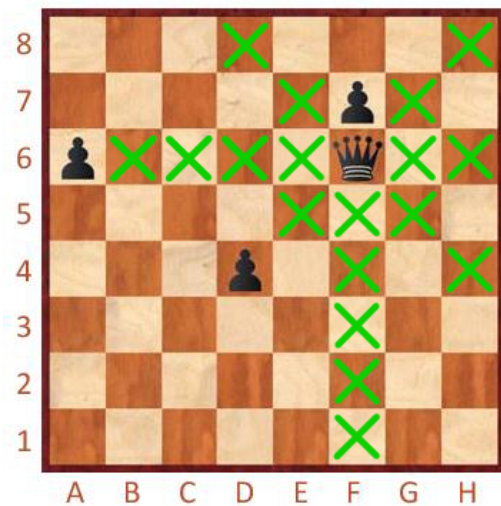
Kam může jít dáma?



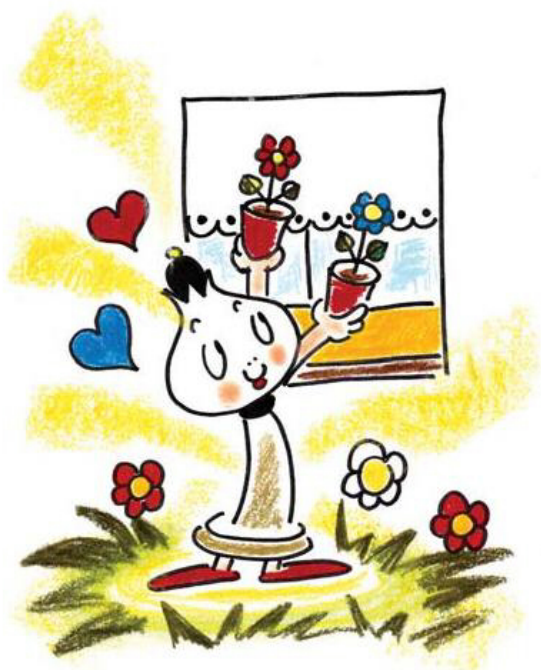
Kam může jít dáma?



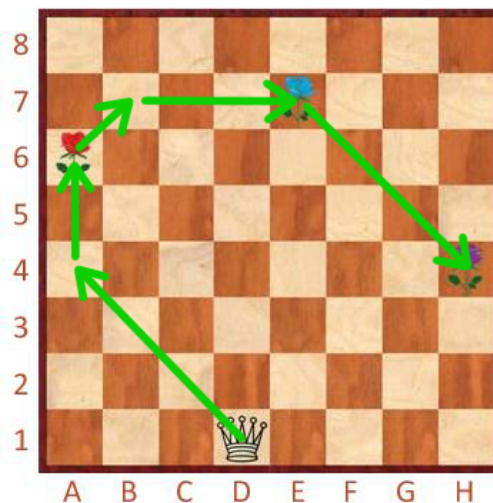
Kam může jít dáma?



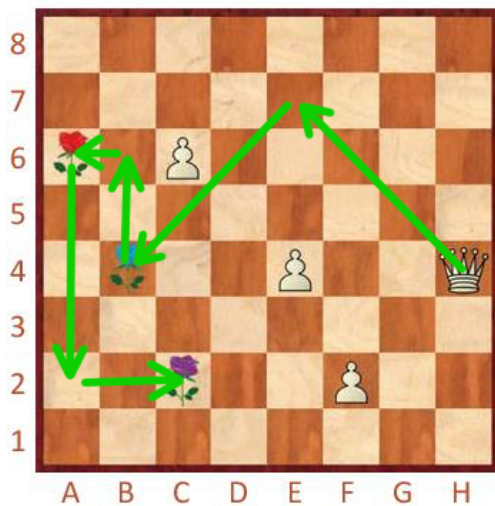
Posbírejte dámost všechny květiny!
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



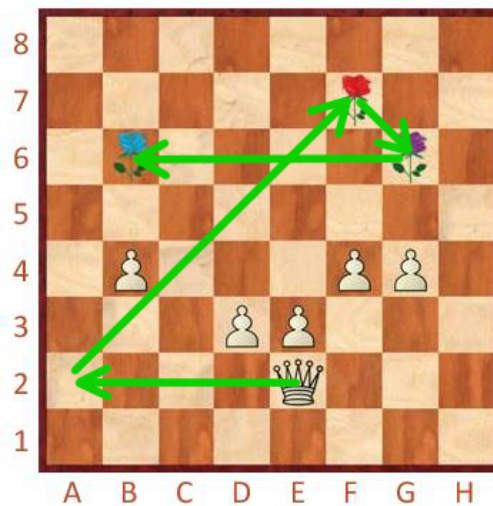
Vyznačte cestu dámy



Vyznačte cestu dámy



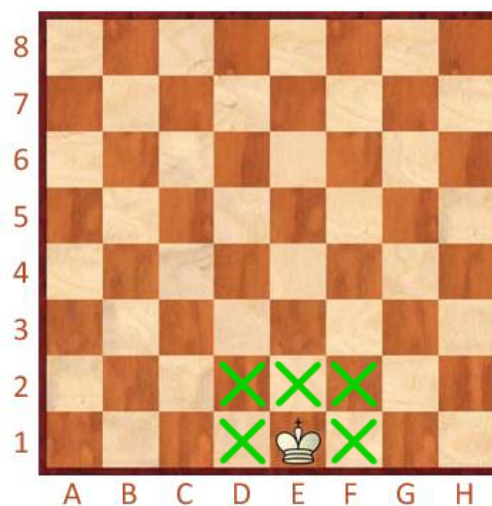
Vyznačte cestu dámy



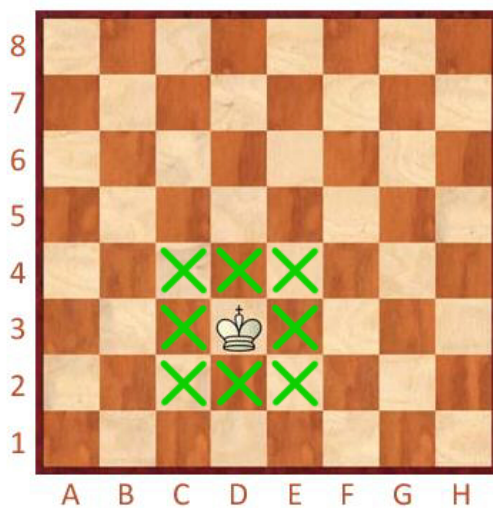
Označte všechna pole, na která může král táhnout.
 Král kráčí o jeden krok do všech směrů!



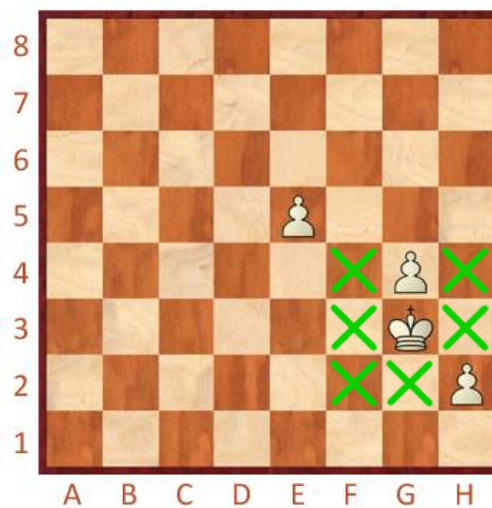
Kam může jít král?



Kam může jít král?

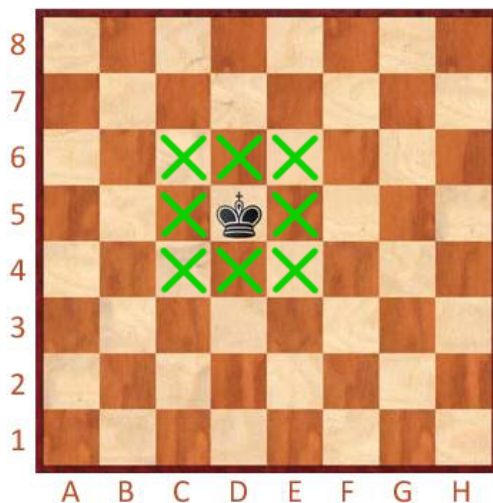


Kam může jít král?

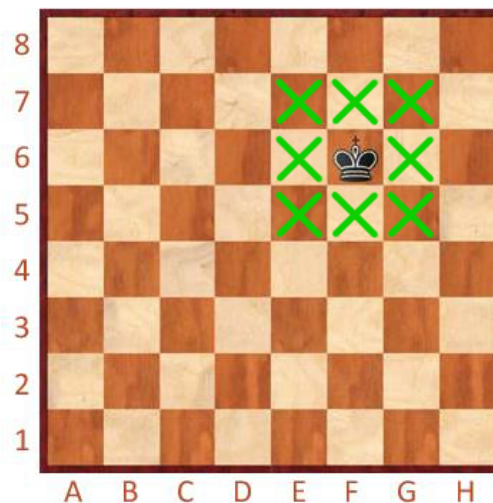


Označte všechna pole, na která může král táhnout.
 Král se pohybuje pomalu, většinou z bezpečí velí celé armádě.

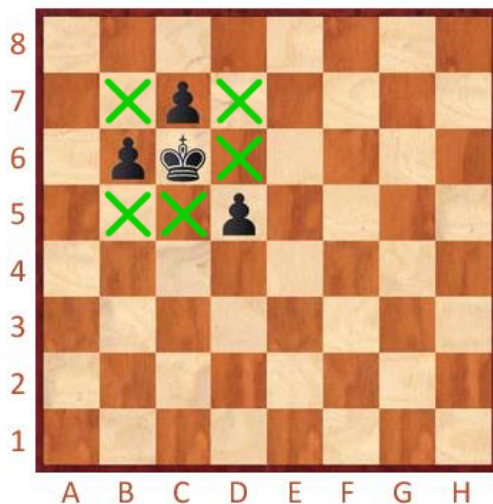
Kam může jít král?



Kam může jít král?

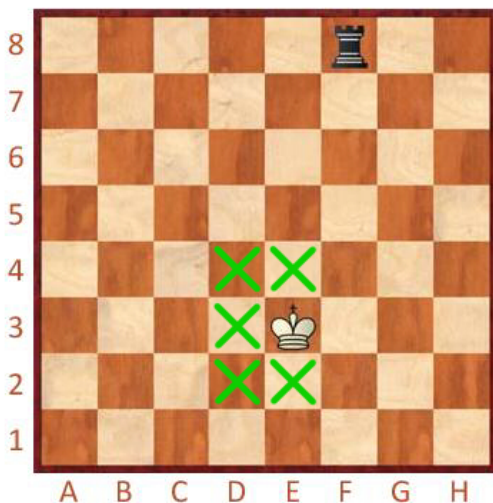


Kam může jít král?

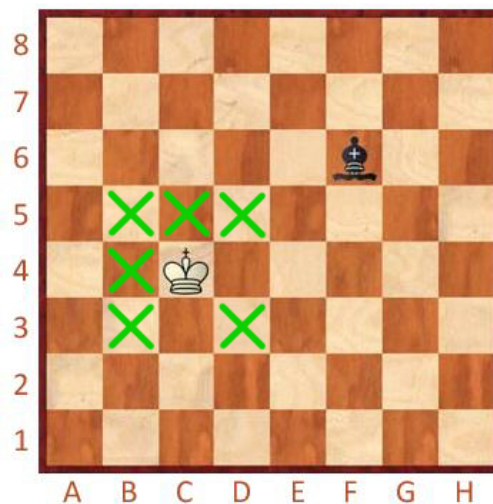


Označte všechna pole, na která může král táhnout.
 Král nesmí vstoupit na žádné pole napadené soupeřovou figurou!

Kam může jít král?



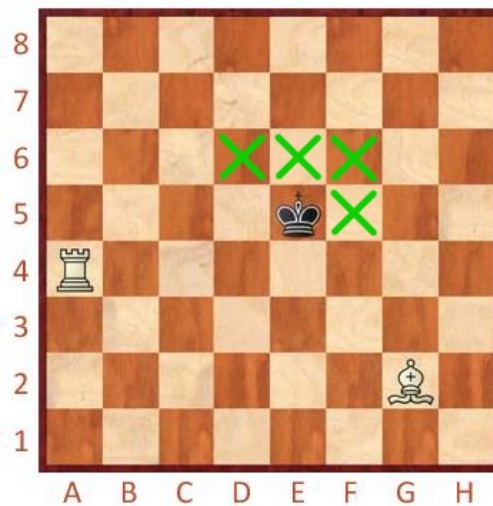
Kam může jít král?



Kam může jít král?



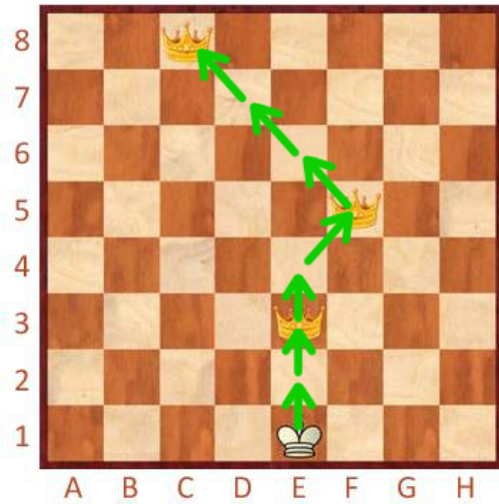
Kam může jít král?



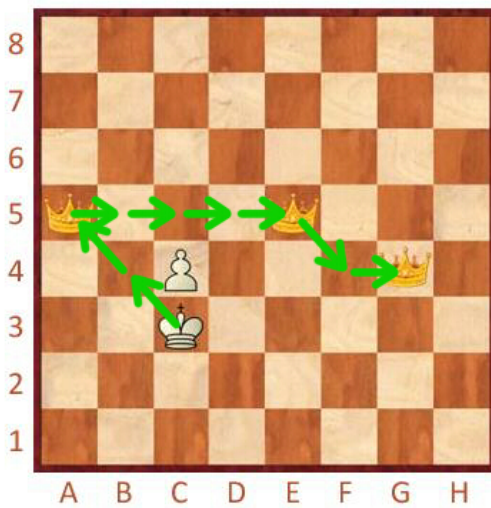
Posbírejte králem všechny zlaté korunky!
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



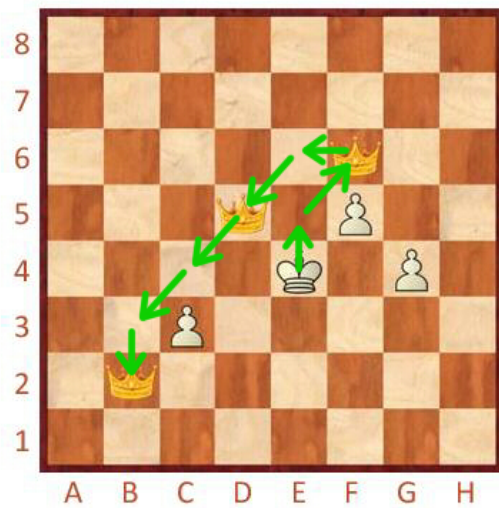
Vyznačte cestu krále



Vyznačte cestu krále



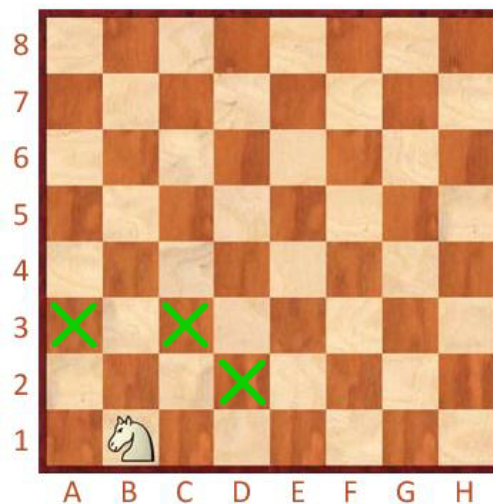
Vyznačte cestu krále



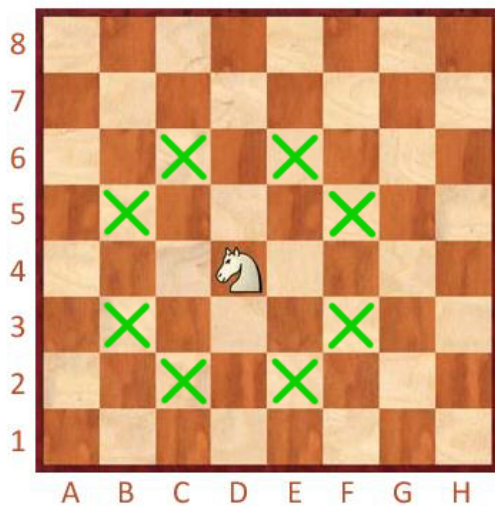
Označte všechna pole, na která může jezdec táhnout.
 Jezdec skáče raz - dva - do boku!



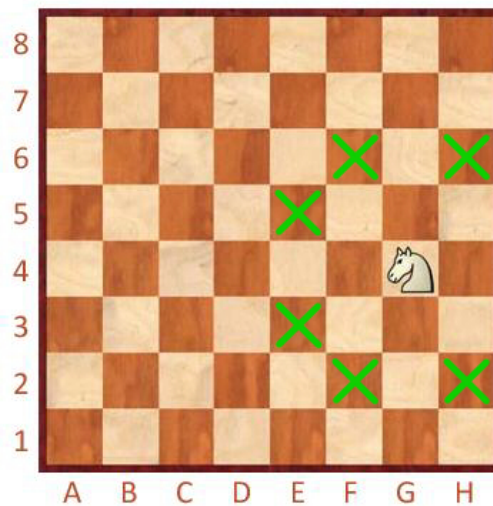
Kam může jít jezdec?



Kam může jít jezdec?

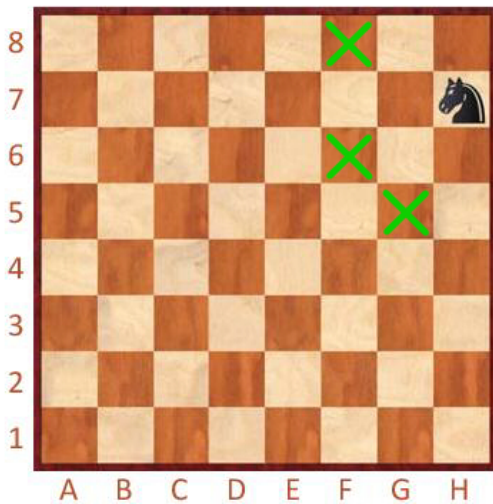


Kam může jít jezdec?

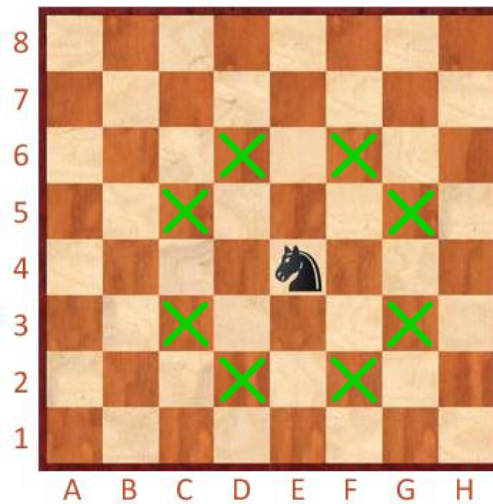


Označte všechna pole, na která může jezdec táhnout.
 Jezdec má rád střed šachovnice, může odtud na nejvíce polí.

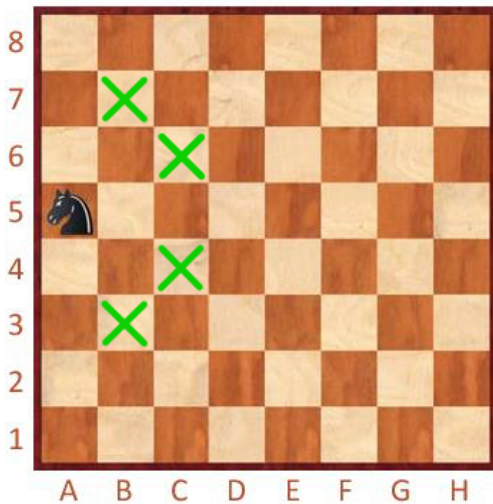
Kam může jít jezdec?



Kam může jít jezdec?

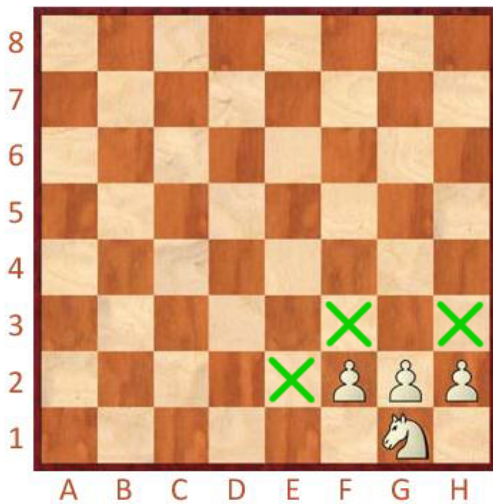


Kam může jít jezdec?

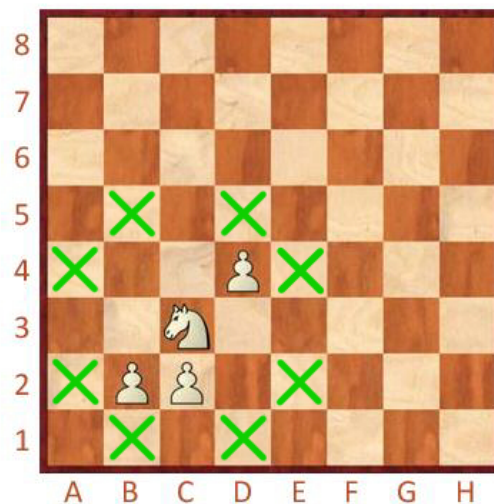


Označte všechna pole, na která může jezdec táhnout.
 Jezdec je jediná figura, která umí přeskakovat překážky!

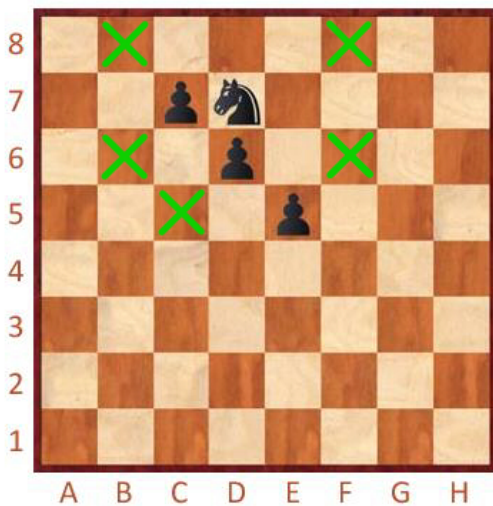
Kam může jít jezdec?



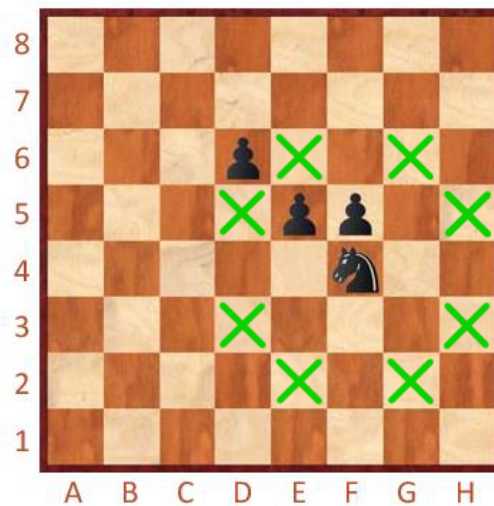
Kam může jít jezdec?



Kam může jít jezdec?



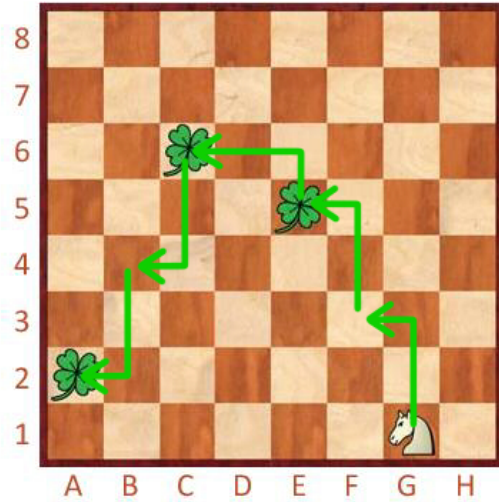
Kam může jít jezdec?



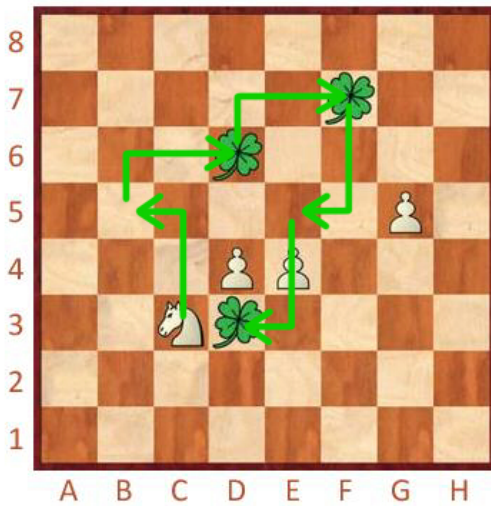
Posbírejte jezdcem všechny čtyřlístky!
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



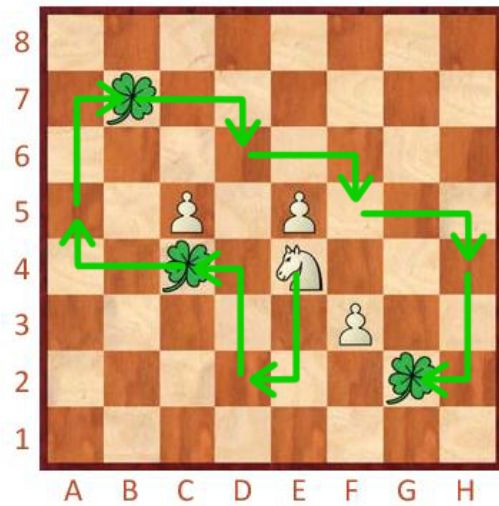
Vyznačte cestu jezdce



Vyznačte cestu jezdce



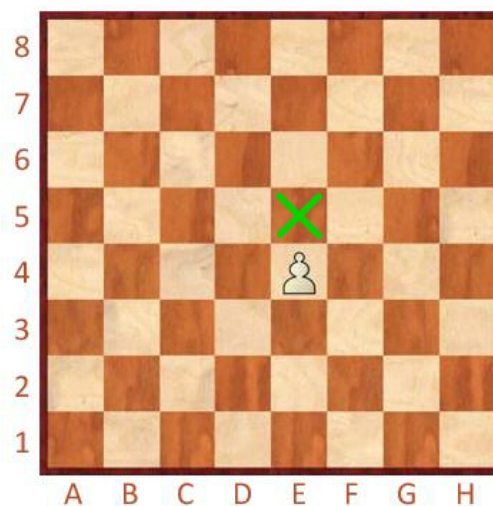
Vyznačte cestu jezdce



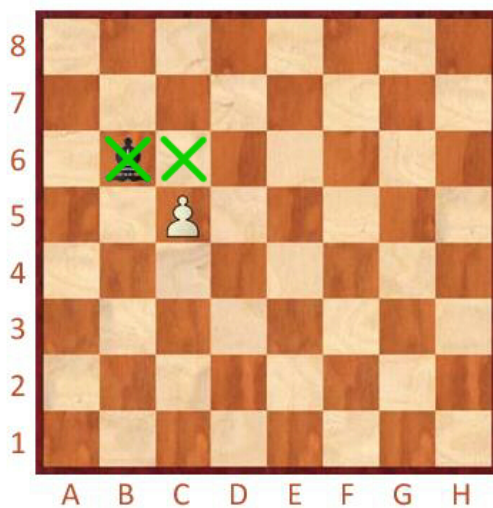
Označte všechna pole, na která může pěšec táhnout.
Pěšec chodí rovně a bere šikmo!



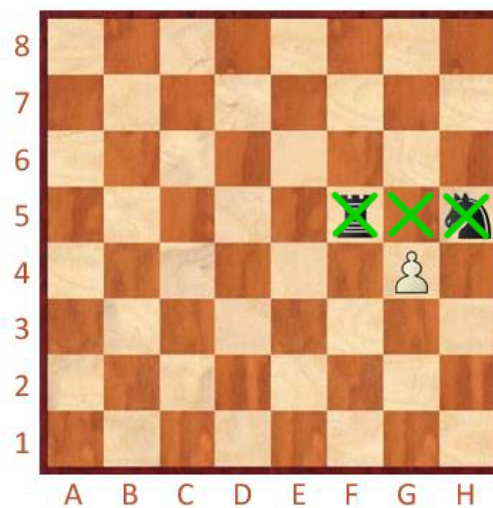
Kam může jít pěšec?



Kam může jít pěšec?

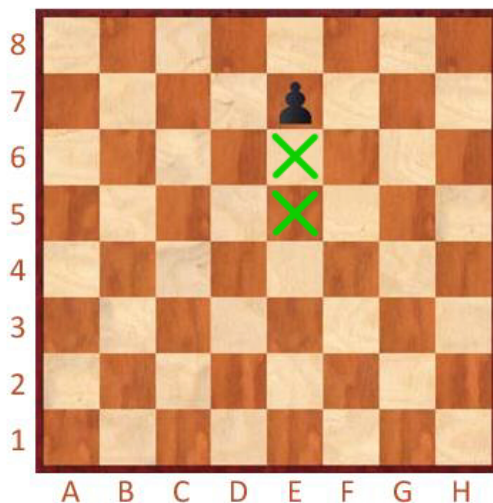


Kam může jít pěšec?

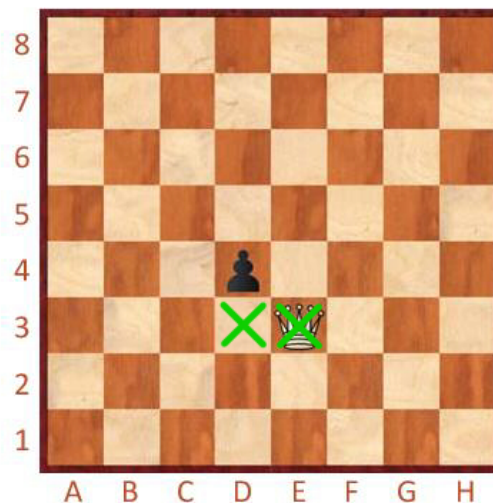


Označte všechna pole, na která může pěšec táhnout.
Ze základního postavení může pěšec udělat i tah o dvě pole vpřed.

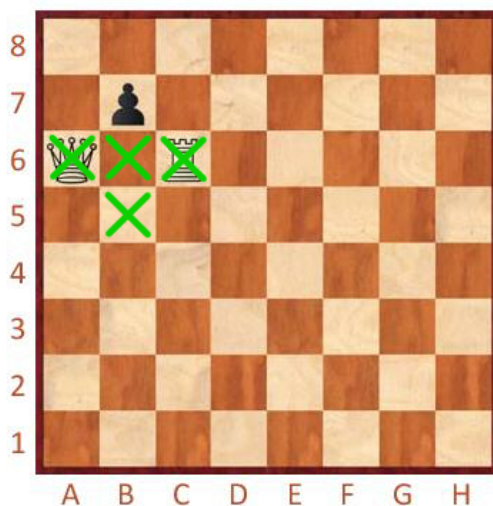
Kam může jít pěšec?



Kam může jít pěšec?

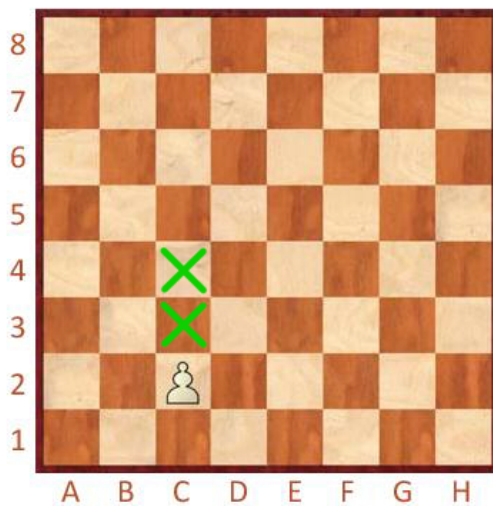


Kam může jít pěšec?

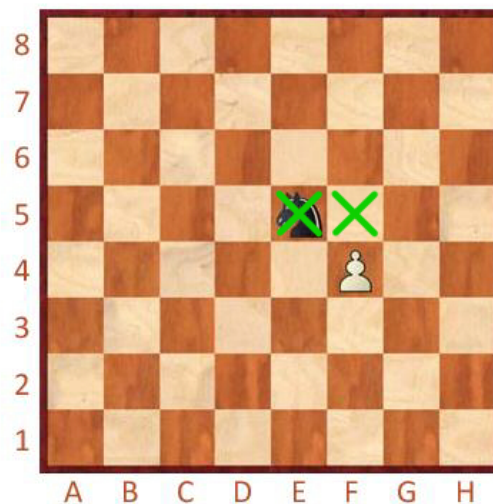


Označte všechna pole, na která může pěšec táhnout.
 Pěšec je odvážný bojovník, nikdy neudělá ani krok zpátkyky.

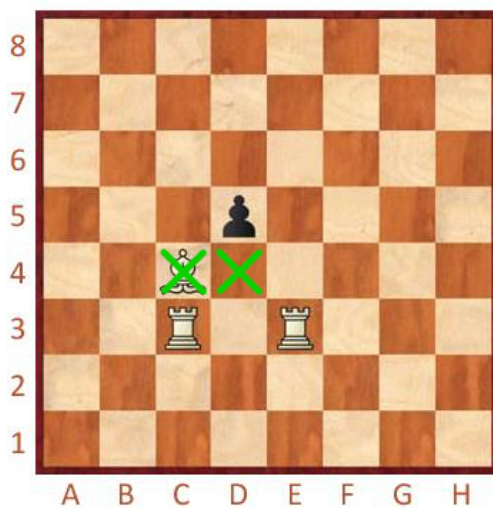
Kam může jít pěšec?



Kam může jít pěšec?



Kam může jít pěšec?



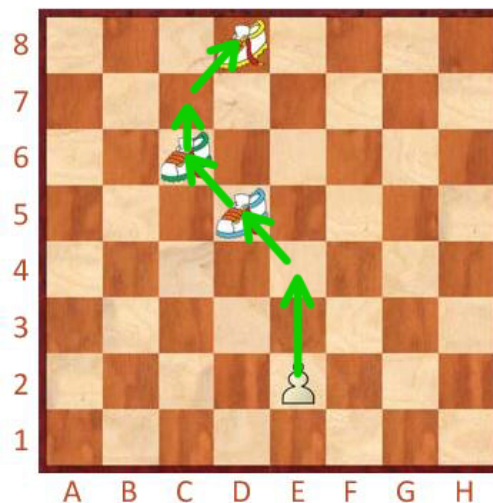
Kam může jít pěšec?



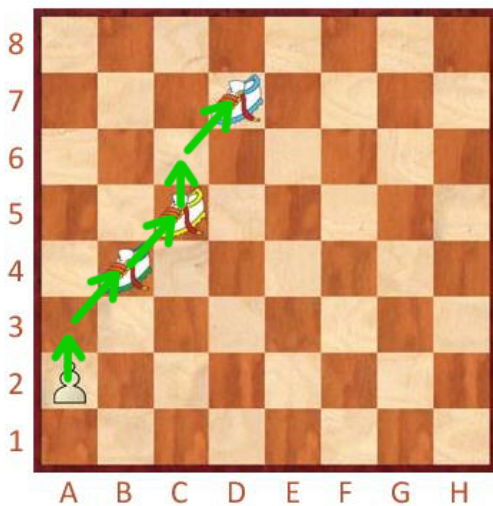
Posbírejte pěšcem všechny botičky!
Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



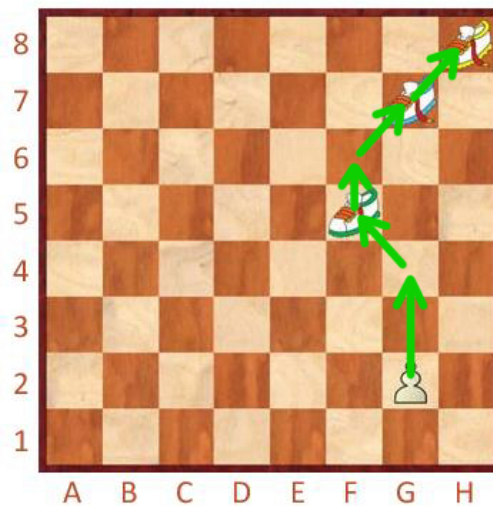
Vyznačte cestu pěšce



Vyznačte cestu pěšce

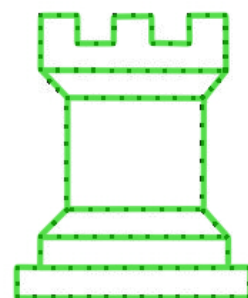
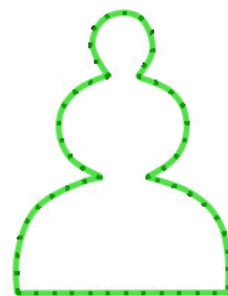


Vyznačte cestu pěšce



Kreslení s figurkami

Spojte tečky pěknými čarami, nakreslíte tak svoje figurky!
Figurky si pak můžete vybarvit.








3. lekce:

Proměna pěšce, braní mimochodem a hodnota figur



V této lekci se naučíme:

- Proměna pěšce
- Braní mimochodem
- Hodnota šachových figur
-  9 bodů  5 bodů
-  3 body  3 body
-  1 bod



Pomocí šipky vyznačte tah, který byste zahráli.
Snem pěšce je dojít na konec šachovnice a tam se proměnit v dámu.



Jaký tah má bílý zahrát?



Jaký tah má bílý zahrát?



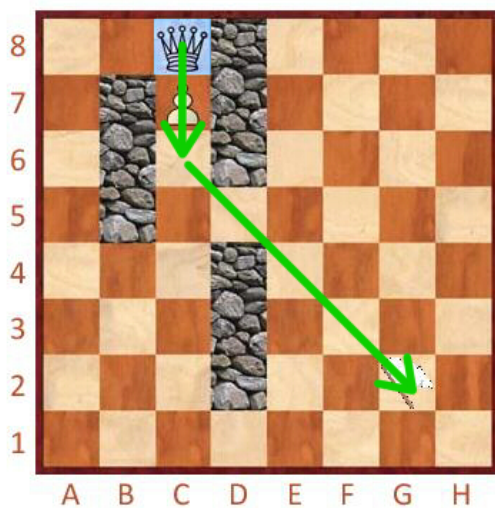
Jaký tah má bílý zahrát?



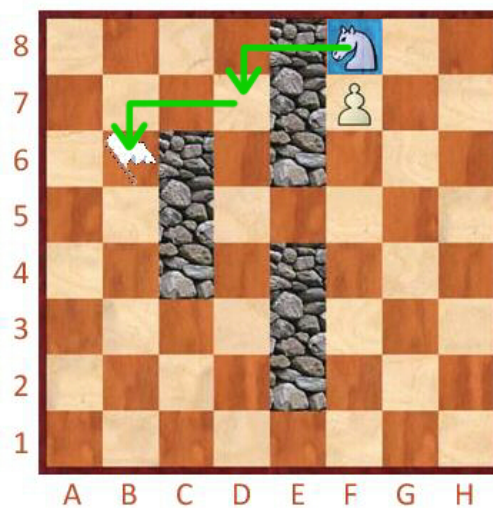
Pěšec se na poslední řadě může proměnit v dámu nebo i v jinou figuru. Proměňte pěšce ve vhodnou figuru, abyste nejrychleji došli pro vlajku!



V jakou figuru se má pěšec proměnit?



V jakou figuru se má pěšec proměnit?



Na každém diagramu je šipkou vyznačený poslední tah černého.
Může bílý tohoto pěšce vzít mimochodem?



Bílý na tahu



ANO

NE

Bílý na tahu



ANO

NE

Bílý na tahu



ANO

NE

Na každém diagramu je šipkou vyznačený poslední tah bílého.
Může černý tohoto pěšce vzít mimochodem?

Černý na tahu



ANO

NE

Černý na tahu



ANO

NE

Černý na tahu



ANO

NE



Počítání s figurkami

Na každý řádek napište, jakou mají figurky dohromady hodnotu.



 **4**

 **8**

 **11**

 **1**

 **7**

 **3**

 **9**

 **3**

 **5**

 **5**

 **11**

 **9**

 **15**

Řešte úkoly podle zadání nad každým diagramem.

Jaká je materiální hodnota všech figurek na d-sloupci?



15

Jaká je materiální hodnota všech figurek na 6. řadě?



7

Jaká je materiální hodnota všech figurek na diagonále b8-h2?



8

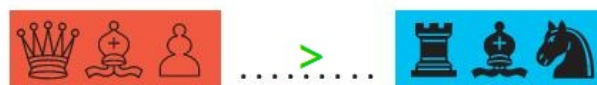
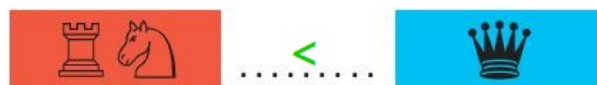
Jaká je materiální hodnota všech figurek na bílých polích?



13

Kdo má víc?

Doplňte správná znaménka: >, < nebo =.



Na každý řádek napište, kdo vyhrává a o kolik!



..... bílý o 2



..... černý o 1



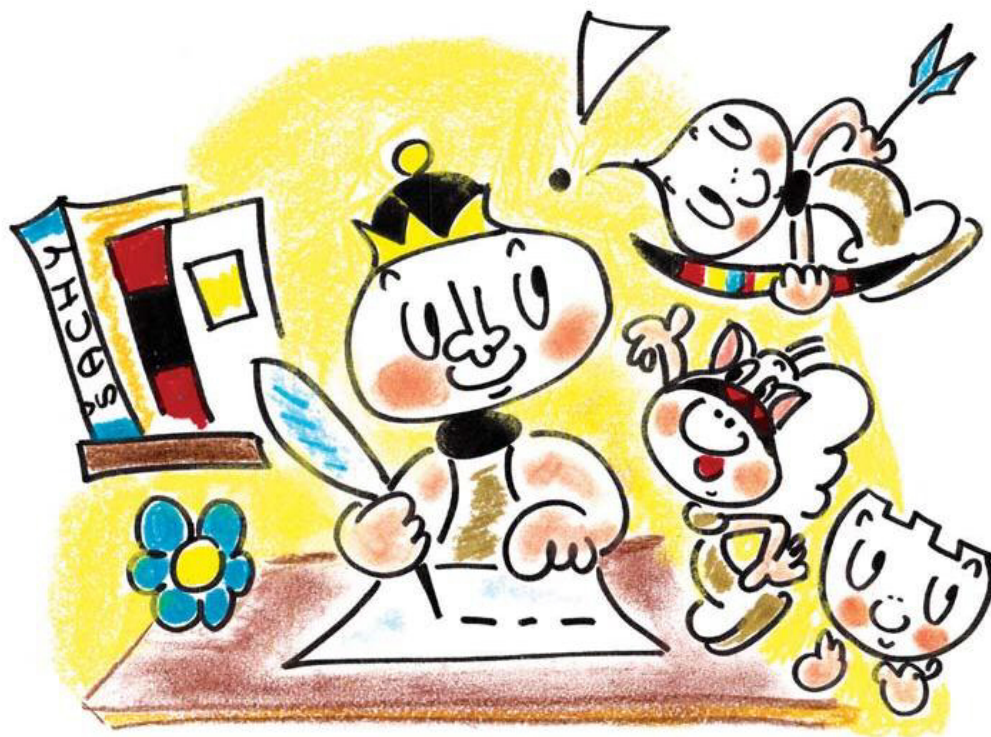
..... bílý o 1



..... bílý o 4

4. lekce:

Šachová notace



V této lekci se naučíme:

- Zápis polí pomocí písmen a čísel
 - Zápis figur:
♔ K ♚ D ♖ V ♗ S ♘ J
 - Zápis pozice na šachovnici
 - Zápis šachových tahů
- Zahrajeme si hru Šachoví cestovatelé



Pod každý diagram zapište, která figurka stojí na uvedeném poli.
 Šachovou notaci určujeme podle označení sloupců (a-h) a řad (1-8).



Která figurka stojí na f8?



věž

Která figurka stojí na c3?



jezdec

Která figurka stojí na b7?



dáma

Pod každý diagram zapište, která figurka stojí na uvedeném poli.
Figury se v šachové notaci značí pomocí zkratek.

Která figurka stojí na g2?



.....
střelec

Která figurka stojí na d5?



.....
jezdec

Která figurka stojí na h7?



.....
král

Která figurka stojí na e5?



.....
pěšec

Pod každý diagram zapište pole, na kterém stojí uvedená figurka.
 Král má zkratku K, dáma D, věž V.



Na kterém poli stojí bílý král?



Kc1

Na kterém poli stojí černá dáma?



Dd6

Na kterém poli stojí bílá věž?



Vb7

Pod každý diagram zapište pole, na kterém stojí uvedená figurka.
 Střelec má zkratku S, jezdec J, pěšec zkratku nemá.

Na kterém poli stojí černý střelec?



Sh3

Na kterém poli stojí bílý jezdec?



Je5

Na kterých polích stojí černí pěšci?



b4, g6, h5

Na kterých polích stojí bílí pěšci?

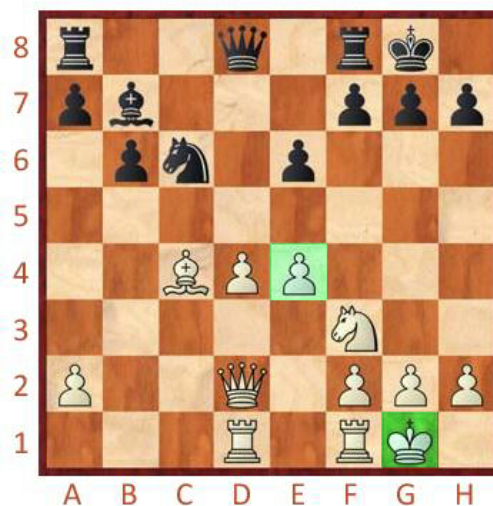


a4, b5, f2

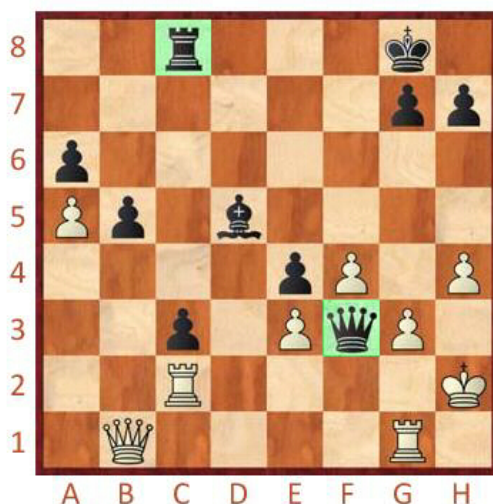
Dokreslete do diagramů uvedené figurky!
 Pomocí šachové notace můžeme umísťovat figurky na šachovnici.



Dokreslete do diagramu:
 bílého krále g1, bílého pěšce e4



Dokreslete do diagramu:
 černou dámu f3, černou věž c8















Dokreslete do diagramu:
 bílého střelce b3, černého jezdce f6



Zapište, na kterých polích stojí jednotlivé figurky.
 Takto můžeme zapisovat pozici, která na šachovnici stojí.













Zapište postavení figur



- | | |
|--|--|
|  .. Kh2 .. |  .. Kh8 .. |
|  .. Df4 .. |  .. De8 .. |
|  .. Vf6 .. |  .. Ve7 .. |
|  .. Sc4 .. |  .. Sb6 .. |
|  .. Jc3 .. |  .. Jc6 .. |
|  .. e6 .. |  .. h6 .. |

Zapište postavení figur



- | | |
|--|--|
|  .. Kc1 .. |  .. Kb8 .. |
|  .. Dh5 .. |  .. Db6 .. |
|  .. Ve1 .. |  .. Vd7 .. |
|  .. Sc2 .. |  .. Sb7 .. |
|  .. Jg5 .. |  .. Jc5 .. |
|  .. c3 .. |  .. e6 .. |

Pomocí šipek vyznačte tahy, které jsou zapsané pod diagramy.
 Ve všech pozicích na této stránce je na tahu bílý.

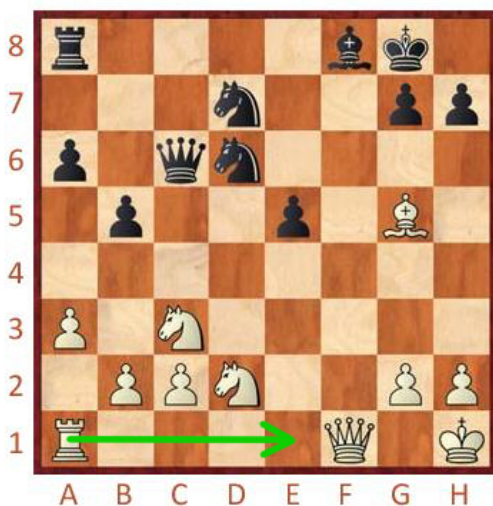


Pomocí šipky vyznačte tah



Bílý zahrál a4.

Pomocí šipky vyznačte tah



Bílý zahrál Ve1.

Pomocí šipky vyznačte tah



Bílý zahrál Sf4.

Pomocí šipek vyznačte tahy, které jsou zapsané pod diagramy.
 Ve všech pozicích na této stránce je na tahu černý.

Pomocí šipky vyznačte tah



Černý zahrál Df5.

Pomocí šipky vyznačte tah



Černý zahrál Kxd8.

Pomocí šipky vyznačte tah



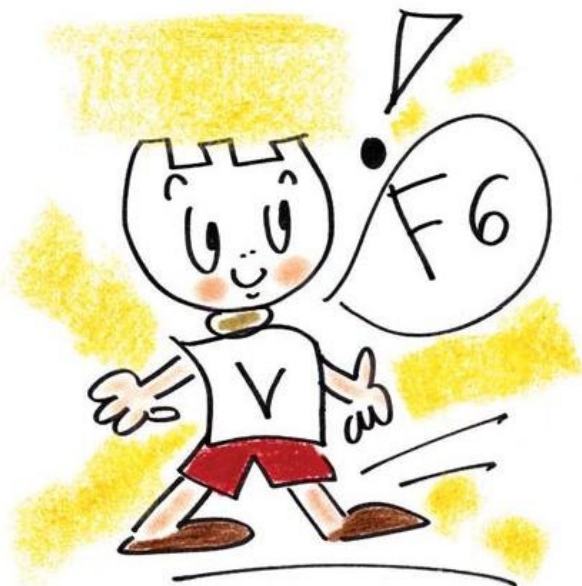
Černý zahrál fxe4.

Pomocí šipky vyznačte tah



Černý zahrál Jfd7.

Pod každý diagram zapište tah vyznačený šipkou.
Nejdřív zapišeme písmeno označující figuru, potom cílové pole.



Zapište tah bílého



Kf2

Zapište tah černého



Jc5

Zapište tah bílého



Vad1

Pod každý diagram zapište tah vyznačený šipkou.
 U pěšce žádné písmeno nepíšeme, pouze pole, na které pěšec míří.

Zapište tah bílého



e4

Zapište tah černého



Dh5

Zapište tah černého



Sxe3

Zapište tah černého



cxd5

Šachoví cestovatelé



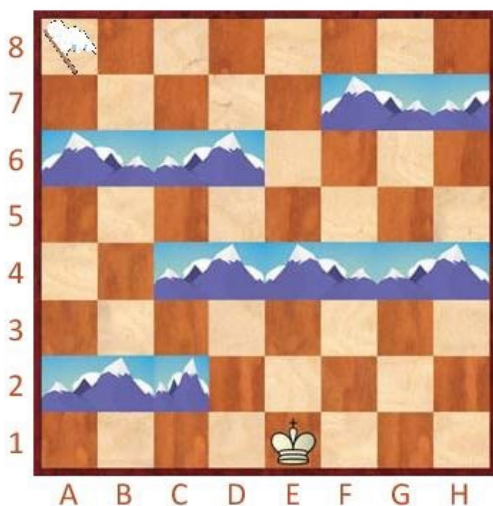
Šachovnice je pro šachové figurky celý jejich krásný svět!

Figurky po svém světě často cestují a míří z jednoho místa na druhé.

V naší šachové hře budou cestovat nejdříve král, potom jezdec.

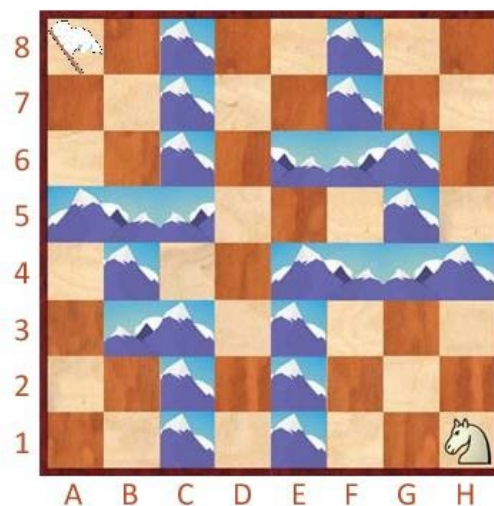
Na cestě se figurky vyhnou horám. Přes která políčka půjdou?

Najděte cestu krále do cíle a jeho cestu zapište



**Ke1-d2-c3-b4-c5-d5-
-e6-d7-c8-b8-a8**

Najděte cestu jezdce do cíle a jeho cestu zapište



Jh1-f2-d3-e5-c4-b6-a8