

ΤΟ ΣΚΑΚΙ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΚΑΡΑΤΖΑ ΣΟΦΙΑ
ΔΗΜ.ΣΧ.ΔΑΣΟΧΩΡΙΟΥ



...ΘΥΜΑΜΑΙ ΕΝΑ ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ ΠΟΥ
ΜΕ ΕΙΧΕ ΠΑΙΔΕΥΣΕΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ!..
ΜΕΡΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΣΑ ΝΑ ΤΟ ΛΥΣΩ,
ΑΜΑ ΗΤΑΝ ΑΔΥΝΑΤΟΝ!.. ΤΕΛΙΚΑ
ΚΑΤΑΛΑΒΑ ΤΙ ΕΦΤΑΙΓΕ!..

ΗΤΑΝ ΣΚΑΚΙ!..

Apkas





- ▣ Στις Ακαδημίες της ΠΑΕ ΠΑΟΚ αποφάσισαν να υλοποιήσουν μια πρωτοποριακή ιδέα, κατόπιν προτροπής του μεγαλομετόχου Ιβάν Σαββίδη. Τα παιδιά που ζουν υπό τη σκέπη του ΠΑΟΚ θα διδάσκονται και σκάκι.
- ▣ Ο δάσκαλος του σκακιού θα δώσει ιδιαίτερη βαρύτητα στην ανάλυση εννοιών στρατηγικής και τακτικής, αίσθησης του χώρου, αντιμετώπισης θέσεων ανάλογα των συνθηκών. Μεγάλη σημασία επίσης, θα δοθεί σε θέματα ψυχολογίας, όπως στο πώς να κερδίζουμε όταν είμαστε καλύτεροι, αλλά και πώς να μαθαίνουμε από τα λάθη μας να αποδεχόμαστε την ήττα, πώς να αντιδρούμε υπό συνθήκες πίεσης.

ΣΚΟΠΟΣ : Οι μαθητές να έρθουν σε μια πρώτη επαφή και γνωριμία με το σκάκι και μέσω αυτής να αναπτύξουν τις διανοητικές και ψυχοσωματικές δυνάμεις τους και να βοηθηθούν στη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης προσωπικότητας.

▣ **Στόχοι:**

- Κανόνες του σκακιού
- Βασικές αρχές για την ολοκληρωμένη κατανόηση του
- Ιδέες και γνώσεις σε θέματα στρατηγικής και τακτικής
- Η χαρά & η διασκέδαση
- Στάσεις & αξίες
- Σωστή αθλητική συμπεριφορά

- ▣ **Μέθοδοι:** Το στυλ της καθοδηγούμενης εφευρετικότητας
της συγκλίνουσας εφευρετικότητας
της αποκλίνουσας παραγωγικότητας
της πρωτοβουλίας του μαθητή
της αυτοδιδασκαλίας & της αμοιβαίας διδασκαλίας

Δραστηριότητες:

- ▣ Προβολή ταινιών γύρω από το αντικείμενο
- ▣ Έρευνα στο διαδίκτυο
- ▣ Αναλύσεις και παρτίδες με Η/Υ
- ▣ Επισκέψεις σε σκακιστικούς συλλόγους
- ▣ Φιλικές αναμετρήσεις
- ▣ Εικαστικές δημιουργίες
- ▣ Δραματοποίηση-Παράσταση κουκλοθέατρου
- ▣ Συμμετοχή σε αγώνες

Η καταγωγή του Σκακιού και η πορεία του μέσα στους αιώνες

- ▣ Πότε και από ποιους δημιουργήθηκε το σκάκι είναι ένα ερώτημα αιώνων που δεν έχει βρει ακόμα την απάντησή του.
- ▣ Υπάρχουν πολλοί μύθοι που αναφέρονται στην καταγωγή του σκακιού. Όλοι οι μύθοι θεωρούσαν το σκάκι ένα αξιοσημείωτο επίτευγμα υψηλής αξίας για τους πολιτισμούς της Ασίας και της κλασσικής αρχαιότητας.

ΑΙΓΥΠΤΟΣ

- Στην Αίγυπτο ανακαλύφθηκαν σε διάφορους τάφους παραστάσεις των Φαραώ και των μελών της άρχουσας τάξης τοποθετημένες μπροστά σε μια σκακιέρα που τα κομμάτια του παιχνιδιού μοιάζουν με αυτά του σκακιού.



- Τοιχογραφία από τον τάφο της Βασίλισσας Νεφερτίτη (Καρνάκ 1250 π.χ.) και φιγούρα από ελεφαντόδοντο σε σχήμα πύργου (3.000 π.χ.)

ΕΛΛΑΔΑ

Για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα μια προσφιλής θεωρία των ιστορικών του σκακιού ήταν πως οι Έλληνες και συγκεκριμένα ο Παλαμήδης ήταν αυτός που δημιούργησε το παιχνίδι. Ο Παλαμήδης όπως αναφέρει η ιστορία, έφτιαξε το σκάκι για να διασκεδάσει την ανία του Ελληνικού στρατοπέδου κατά την διάρκεια της πολιορκίας της Τροίας. Ο μύθος αυτός στηρίζεται σε μια αναπαράσταση που υπάρχει σε αμφορέα του 5ου αιώνα π.χ. και απεικονίζει τον Αχιλλέα και τον Λίαντα να παίζουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι.



Η Κάϊσα μούσα του σκακιού, πίνακας του Alberto Depietri. (1763 , Σερ Ουίλιαμ Τζόουνς)

BABYLONA ΚΑΙ ΚΙΝΑ

Τόσο η Βαβυλώνα όσο και η Κίνα (πιο πιστευτό) έχουν αναφερθεί από τους ιστορικούς σαν χώρες προέλευσης του σκακιού. Σύμφωνα με τα όσα σήμερα γνωρίζουμε οι Κινέζοι πήραν το σκάκι και το προσάρμοσαν φτιάχνοντας το "Elephant Chess»

Αυτό παιζόταν σε μια τετράγωνη σκακιέρα με 8X9 τετράγωνα και είχε μια ουδέτερη ζώνη που την ονόμαζαν "ο ποταμός των συνόρων". Τα κομμάτια ήταν κυκλικά και είχαν παραστάσεις πάνω στην πέτρα όπως κανόνια, στρατιώτες και άλογα.



ΙΝΔΙΑ

Παλιά Περσικά και Αραβικά ντοκουμέντα του 9ου αιώνα αναφέρουν ότι χώρα καταγωγής του σκακιού είναι η Ινδία. Οι σύγχρονοι αναλυτές συμφωνούν ότι το αρχαιότερο γραπτό εύρημα προέρχεται από την Ινδία. εφευρέτης του είναι ο βραχμάνος Σίσσα σε εποχή όμως απροσδιόριστη. Τούτο βασίζεται κυρίως στην σπουδαία εκείνη παράδοση με τον διπλασιασμό των σπόρων.



Στο **Βυζάντιο** παιζόταν μια παραλλαγή του παιχνιδιού, το γνωστό **ζατρίκιον**.



Το σκάκι είχε ήδη αποκτήσει την τελική σύγχρονή του μορφή στην δυτική Ευρώπη τον 15ο αιώνα. Οι μεταβολές των κανόνων τους τελευταίους πέντε αιώνες έχουν γενικά να κάνουν με την διαιτησία των αγώνων και όχι με το ίδιο το παιχνίδι



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ

Το παιχνίδι του σκακιού παίζεται με κομμάτια (ανοιχτόχρωμα και σκουρόχρωμα) τα οποία τοποθετούνται πάνω σ' ένα τετράγωνο πίνακα, ο οποίος ονομάζεται σκακιέρα. Παίζεται μεταξύ 2 παικτών. Ο παίκτης με τα ανοιχτόχρωμα κομμάτια παίζει πάντα πρώτος. Γενικά λέμε ότι ένας παίκτης έχει την κίνηση όταν ο αντίπαλος του έχει ήδη παίξει την κίνησή του.

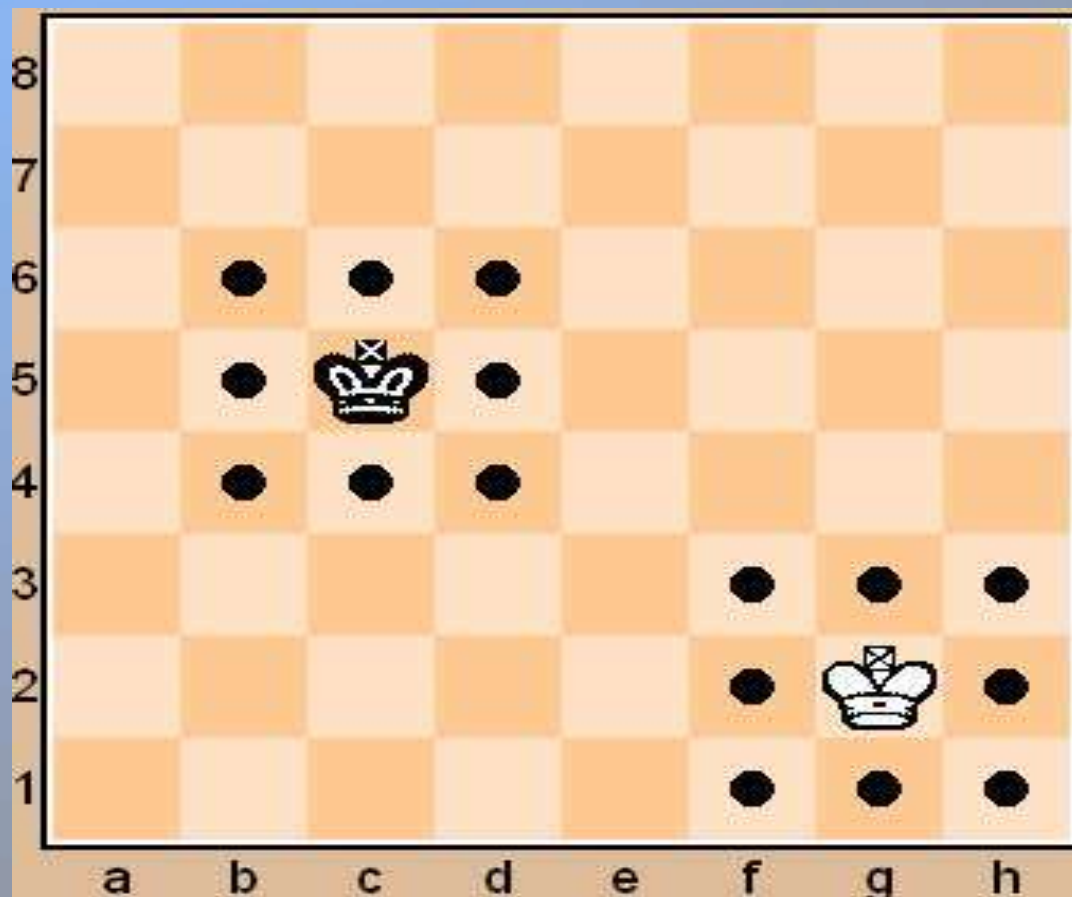
Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να απειλήσει το κομμάτι του αντιπάλου παίκτη που ονομάζεται 'βασιλιάς με τέτοιο τρόπο, ώστε ο 'βασιλιάς' αυτός να μην έχει νόμιμη κίνηση. Η απειλή στον αντίπαλο βασιλιά ονομάζεται 'σαχ' και όταν ύστερα από το σαχ ο βασιλιάς δεν έχει νόμιμη κίνηση, η απειλή ονομάζεται σαχ-ματ ή απλά ματ. Ο παίκτης λοιπόν που κατορθώνει να 'κάνει' ματ τον αντίπαλο του κερδίζει την παρτίδα.



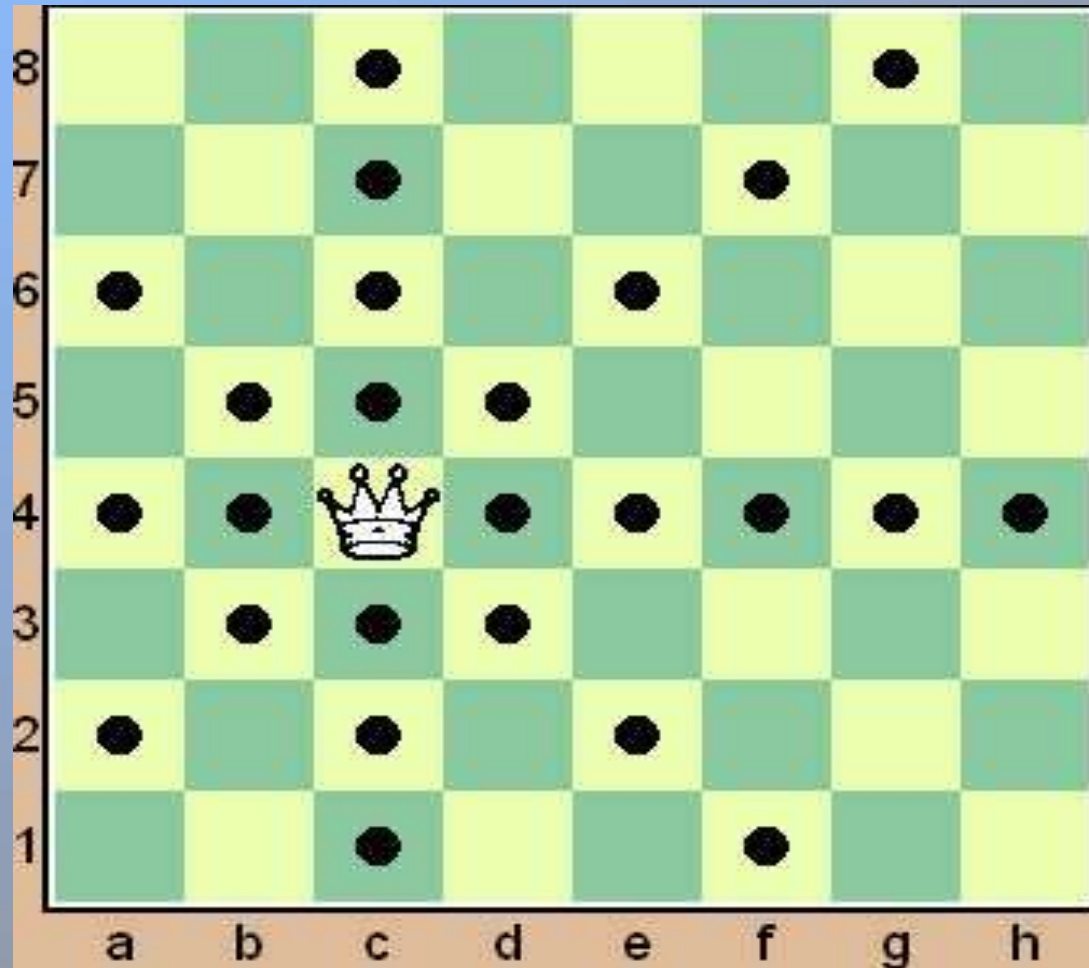
Η σκακιέρα είναι μια τετράγωνη επιφάνεια που αποτελείται από 64 (8X8) τετράγωνα, τα οποία είναι εναλλάξ 32 ανοιχτόχρωμα (λευκά) και 32 σκουρόχρωμα (μαύρα). Για να παιχθεί σωστά μια παρτίδα σκακιού, η σκακιέρα πρέπει να είναι τοποθετημένη κατά τέτοιο τρόπο, ώστε στα δεξιά του κάθε παίκτη να γωνιακό τετράγωνο να είναι λευκό.

Επάνω στη σκακιέρα τοποθετούνται τα κομμάτια. Στην αρχή του παιχνιδιού ο ένας παίκτης έχει 16 ανοιχτόχρωμα (τα λευκά) κομμάτια και ο άλλος 16 σκουρόχρωμα (τα μαύρα) κομμάτια.

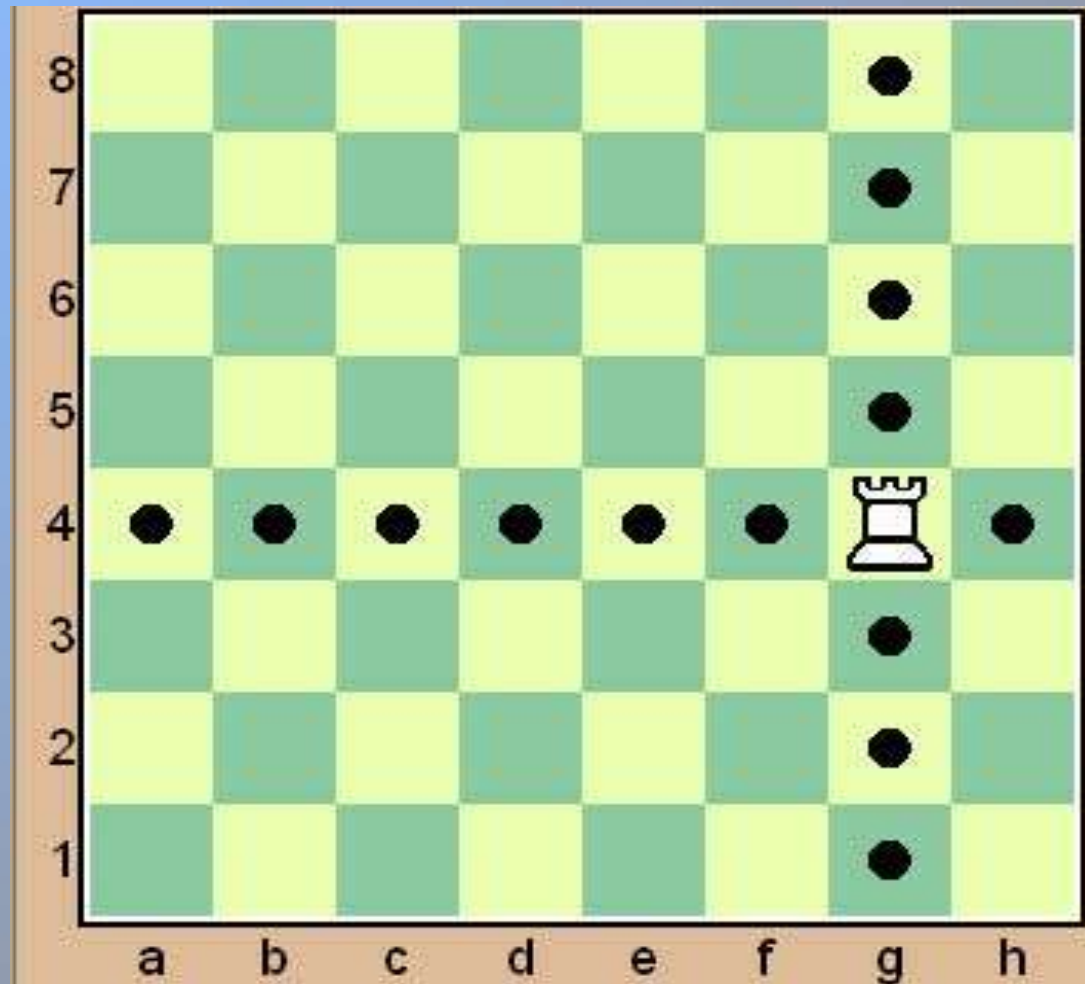
α) Βασιλιάς: κινείται ένα τετράγωνο προς όλες τις κατευθύνσεις (οριζόντια, κάθετα, διαγώνια). Δεν επιτρέπεται όμως ούτε να παραμείνει σε τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται σε σαχ, ούτε να κινηθεί σε τετράγωνο στο οποίο θα βρεθεί σε σαχ



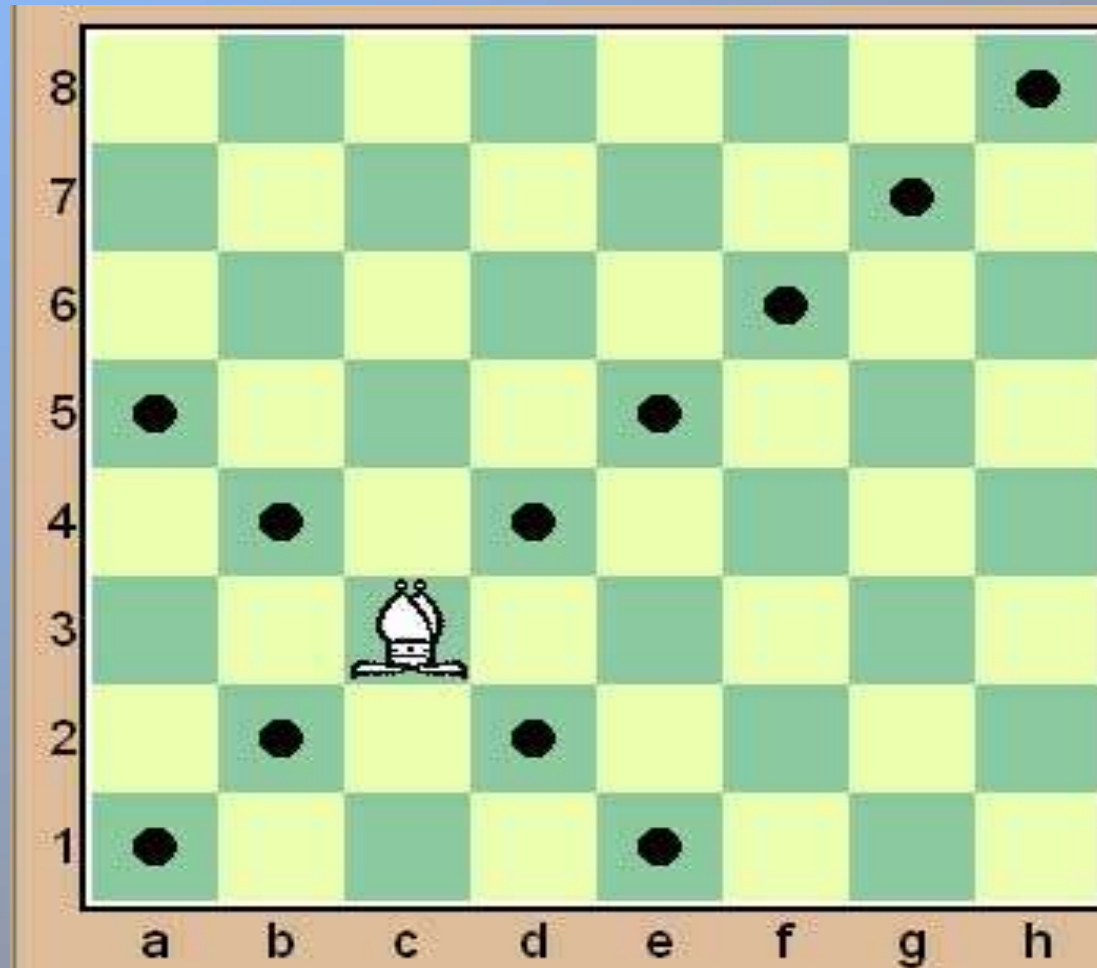
β) Βασίλισσα: κινείται όσα τετράγωνα θέλει κατά μήκος μιας στήλης, γραμμής ή διαγωνίου.



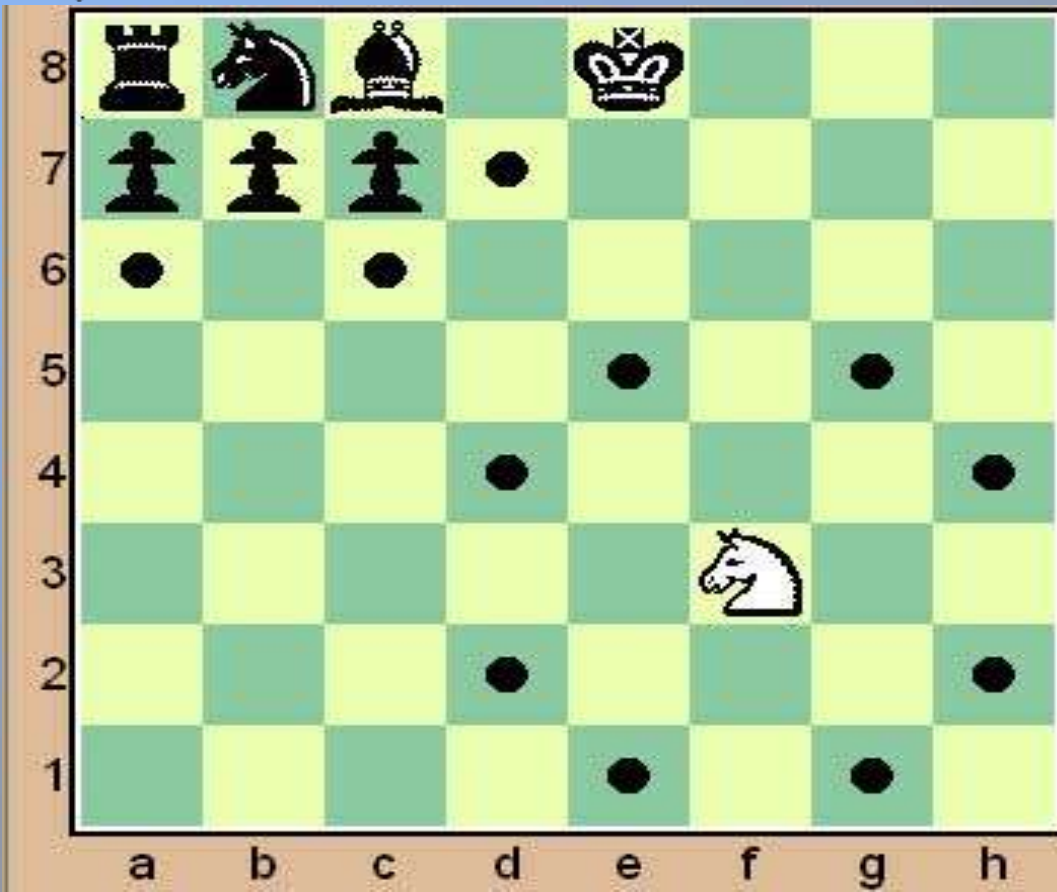
γ) Πύργος: Κινείται όσα τετράγωνα θέλει κατά μήκος της γραμμής ή στήλης στην οποία βρίσκεται.



δ) **Αξιωματικός:** Κινείται διαγωνίως
όσα τετράγωνα θέλει στην διαγώνιο
στην οποία βρίσκεται.



ε) **Ίππος:** Η κίνηση του Ίππου είναι λίγο ιδιόμορφη μιας και είναι το μόνο κομμάτι που μπορεί να υπερπηδά τα άλλα κομμάτια. Κινείται στο πλησιέστερα δυνατόν τετράγωνο, σε σχέση με το τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται, το οποίο όμως δεν βρίσκεται στην ίδια στήλη, γραμμή ή διαγώνιο.

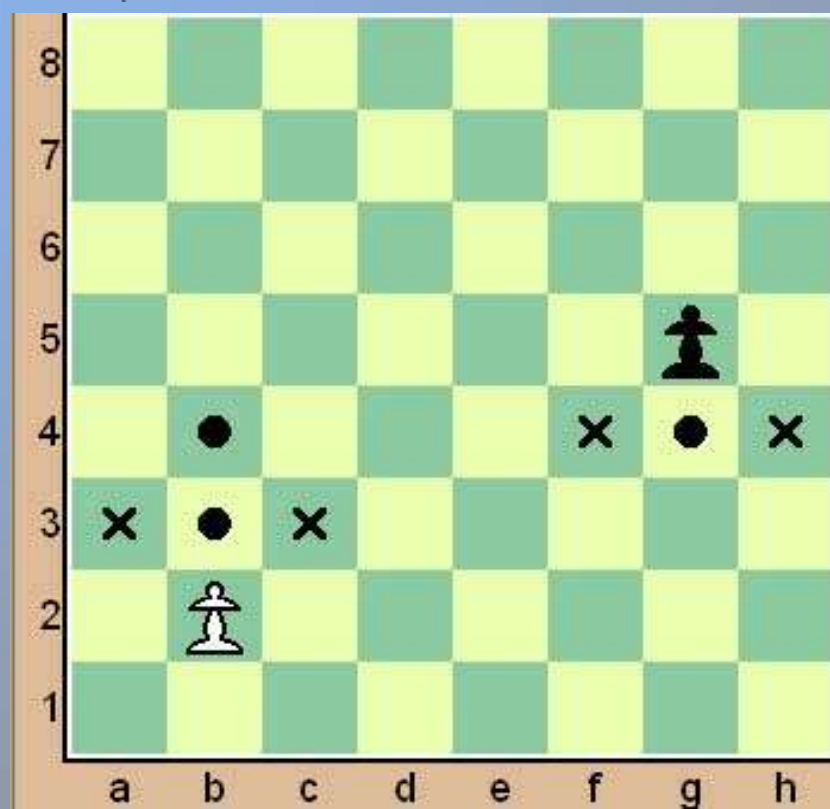


στ) Πιόνι: Κινείται μόνο εμπρός –σε αντίθεση με τ' άλλα κομμάτια- κατά ένα τετράγωνο και εφόσον το τετράγωνο στο οποίο θα κινηθεί είναι ελεύθερο. Κόβει δε μόνο εμπρός και διαγώνια.

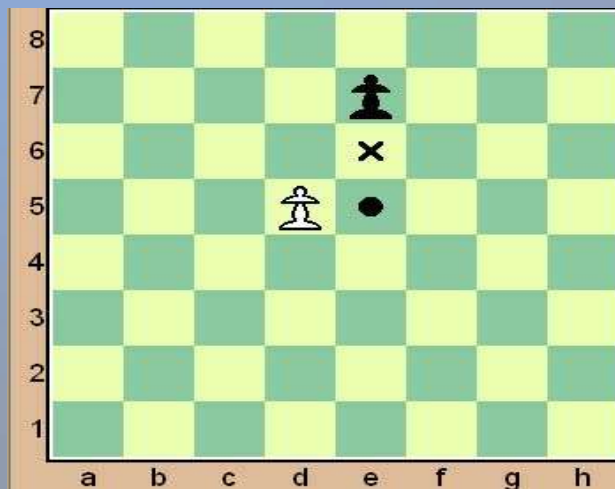
Εξαιρέσεις:

ι) Όταν το πιόνι βρίσκεται στο αρχικό του τετράγωνο μπορεί -χωρίς να είναι υποχρεωμένο- να κινηθεί εμπρός κατά δύο τετράγωνα

ιι) 'Πάρσιμο': Όταν υπάρχει αντίπαλο κομμάτι ή πιόνι στο αμέσως εμπρόσθιο τετράγωνο διαγώνιά του (είτε αριστερά είτε δεξιά), τότε το πιόνι μπορεί -χωρίς να είναι υποχρεωμένο- να το κόψει.

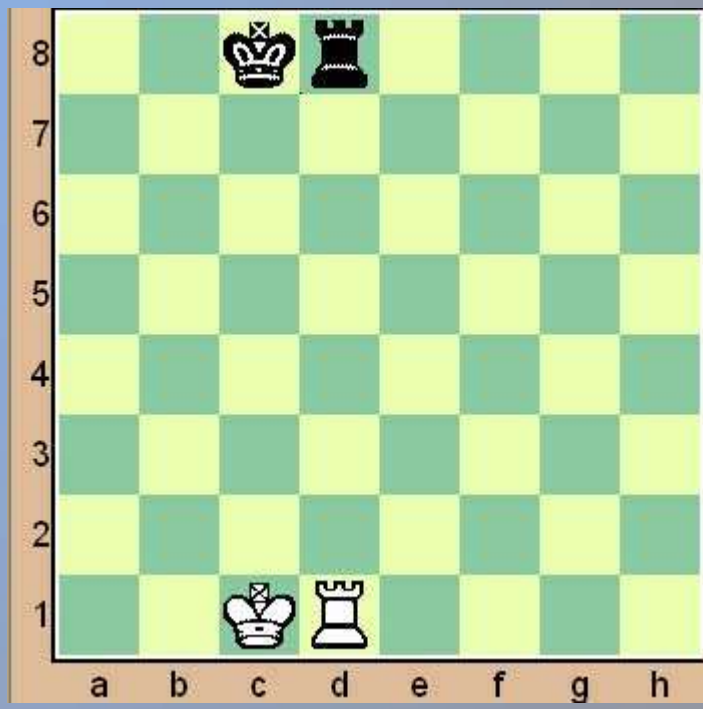
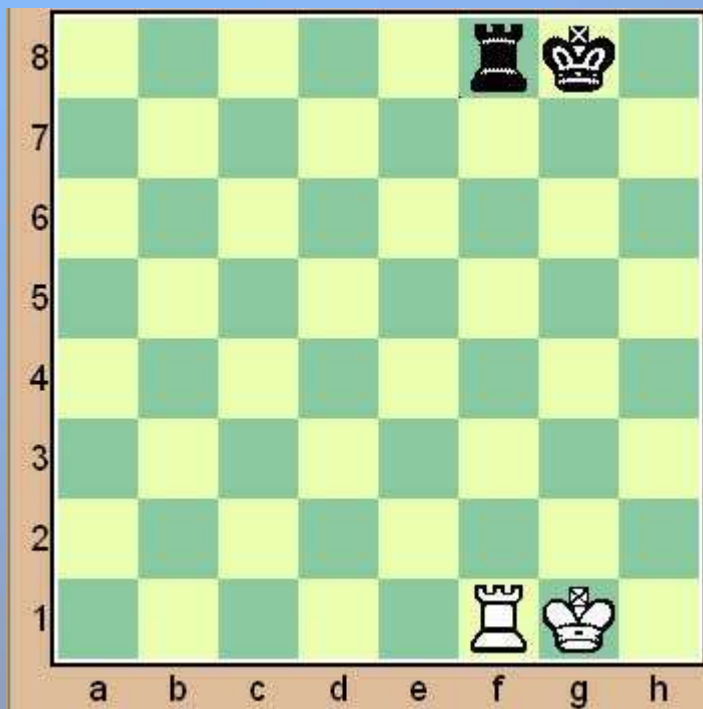


‘en passant’: (Γαλλική λέξη που σημαίνει ‘ενώ διαβαίνει’ και περιγράφει μια ακόμα εξαίρεση στον τρόπο κίνησης του πιονιού). Έστω λοιπόν ότι ένα πιόνι βρίσκεται στην αρχική του θέση και κινείται κατά δύο τετράγωνα. Αν υποθεθεί ότι μετά την κίνησή του αυτή θα βρεθεί σε διπλανό τετράγωνο από ένα αντίπαλο πιόνι, τότε το αντίπαλο πιόνι μπορεί – αλλά δεν είναι υποχρεωμένο- να το κόψει σαν να είχε κινηθεί μόνο κατά ένα τετράγωνο. Το δικαίωμα για κόψιμο ‘en passant’ δεν διατηρείται επ’ άπειρο, αλλά παρέχεται μόνο στην αμέσως επόμενη κίνηση.



Ροκέ: Είναι εξαίρεση του κανόνα ότι μόνο ένα κομμάτι επιτρέπεται να μετακινηθεί με κάθε κίνηση. Στην περίπτωση του Ροκέ γίνεται ταυτόχρονη μετακίνηση του Βασιλιά και ενός εκ των δύο Πύργων του ίδιου χρώματος. Πιο συγκεκριμένα όταν ο Βασιλιάς και ο Πύργος βρίσκονται στην αρχική τους θέση και ο παίκτης επιθυμεί να πραγματοποιήσει Ροκέ, μετακινείται ο Βασιλιάς κατά μήκος της γραμμής που βρίσκεται, προς την κατεύθυνση του Πύργου και κατά 2 τετράγωνα, ενώ ταυτόχρονα ο κοντινότερος πλέον Πύργος μετακινείται στο διπλανό τετράγωνο που μόλις διέσχισε ο Βασιλιάς. Όταν στο Ροκέ συμμετέχει ο Πύργος της πλευράς του Βασιλιά ονομάζεται **μικρό Ροκέ**, ενώ όταν συμμετέχει ο Πύργος της πλευράς της Βασίλισσας ονομάζεται **μεγάλο Ροκέ**.

Ροκέ μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο αν πληρούνται οι παρακάτω προϋποθέσεις. 1) Ο Βασιλιάς και ο Πύργος δεν έχουν κινηθεί 1) Δεν παρεμβάλλεται κομμάτι ομοιόχρωμο ή αντίπαλο μεταξύ του Βασιλιά και του Πύργου με τον οποίο θα γίνει το Ροκέ. 11) Ο Βασιλιάς δεν είναι σε σαχ 1v) το τετράγωνο από το οποίο θα περάσει ο Βασιλιάς καθώς και αυτό στο οποίο καταλήγει δεν απειλείται από αντίπαλο κομμάτι ή πιόνι. Στην περίπτωση (1) το δικαίωμα για Ροκέ χάνεται οριστικά, ενώ στις περιπτώσεις (11, 1v) το δικαίωμα για Ροκέ αναστέλλεται προσωρινά.



- ▣ Σύμφωνα με απόφαση του υπουργού Παιδείας, στο πρόγραμμα διδασκαλίας των δημοτικών σχολείων εντάσσεται το σκάκι από τη νέα χρονιά.
- ▣ Πιο συγκεκριμένα, ο κ. Αρβανιτόπουλος έλαβε υπόψη του τις προτάσεις του Ι.Ε.Π μέσα από τις οποίες προκύπτει ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι πληρεί τα ψυχοπαιδαγωγικά και διδακτικά κριτήρια ποιότητας και παιδαγωγικής καταλληλότητας, επομένως μπορεί να ενταχθεί στο Δημοτικό Σχολείο.
- ▣ Μάλιστα, η διδασκαλία του θα γίνει από τους ήδη διορισμένους εκπαιδευτικούς.
- ▣ Έτσι, σύμφωνα με την απόφαση:
 - 1) Η ένταξη του σκακιού ως δημιουργική/ παιδαγωγική δραστηριότητα μπορεί να ενταχθεί στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης, στην Α', Β', Γ' και Δ' τάξη με μία (1) ώρα την εβδομάδα σε τρίμηνους κύκλους με τη σύμφωνη γνώμη του οικείου Σχολικού Συμβούλου της περιοχής ευθύνης του σχολείου και τηρώντας το υφιστάμενο θεσμικό πλαίσιο που προβλέπεται σε ανάλογες περιπτώσεις.
 - 2) Το άλλο πλαίσιο εφαρμογής αφορά τους Ομίλους Αριστείας (Πρότυπα Πειραματικά Σχολεία) και τα προγράμματα της προαιρετικής ζώνης 14.00 – 17.00 (Ολοήμερα Δημοτικά Σχολεία με Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα, Ε.Α.Ε.Π.).



ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΜΕΛΕΤΕΣ

- ▣ 1) Μελέτη που πραγματοποιήθηκε με τη συμμετοχή 4000 μαθητών στη Βενεζουέλα έδειξε ότι μετά από 4,5 μήνες ασχολίας με το σκάκι όλα τα παιδιά είχαν σημαντική αύξηση του δείκτη IQ ανεξάρτητα από το φύλο ή την οικονομική και κοινωνική κατάσταση στην οποία βρίσκονταν. Το αποτέλεσμα αυτό εντυπωσίασε την κυβέρνηση της Βενεζουέλας, η οποία αποφάσισε να εισαγάγει το σκάκι σαν μάθημα σε όλα τα σχολεία την χρονιά 1988-89.
- ▣ 2) Μελέτη που πραγματοποιήθηκε σε διάρκεια ενός έτους από τον καθηγητή Stuart Mangulies στη Νέα Υόρκη το 1993 ερεύνησε την επίδραση του σκακιού στην αποδοτικότητα των παιδιών στο διάβασμα. Μαθητές δύο τάξεων από δέκα σχολεία πήραν μέρος στην έρευνα αυτή και χωρίστηκαν σε δύο ομάδες ίδιου μαθησιακού επιπέδου. Στην πρώτη ομάδα οι μαθητές ασχολούνταν συστηματικά με το σκάκι ενώ στη δεύτερη όχι. Το αποτέλεσμα της μελέτης έδειξε ότι η ομάδα των παιδιών που είχε ενασχόληση με το σκάκι είχε καλύτερες επιδόσεις στο διάβασμα από την άλλη ομάδα παιδιών.

▣ Αυτές είναι δύο από τις πολλές έρευνες που έχουν γίνει ως τώρα και αποδεικνύουν ότι το σκάκι βοηθά στην ανάπτυξη της ευφυΐας και της συγκέντρωσης καθώς και στη βελτίωση της επίδοσης των παιδιών στο σχολείο. Μια σειρά από παρόμοιες έρευνες σε χώρες όπως οι ΗΠΑ, η Ρωσία, η Αγγλία και το Βέλγιο έδειξαν ότι μαθητές που ασχολούνταν με το σκάκι παρουσίασαν βελτίωση έως 60% στην σχολική τους επίδοση με καλύτερη απόδοση στα μαθηματικά και στα γλωσσικά μαθήματα καθώς επίσης και στην ευρύτερη ακαδημαϊκή τους εξέλιξη.

Είναι πλέον αποδεδειγμένο ότι το σκάκι:

- ▣ **Αναπτύσσει την αυτοσυγκέντρωση, τις επικοινωνιακές και γνωστικές δεξιότητες, την κριτική και στρατηγική σκέψη, τη μνήμη, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, την πνευματική ωριμότητα και δημιουργικότητα, την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση.**
- ▣ **Ενθαρρύνει τη βαθειά σκέψη, την εξαντλητική και τελειωτική ανάλυση της σχέσης δράσης-αντίδρασης-συνέπειας και τη νοερή απεικόνιση σχέσεων αλληλουχίας.**
- ▣ **Σε χώρες όπου διδάσκεται στα σχολεία, οι μαθητές εμφανίζουν αυξημένες δυνατότητες στην αναγνώριση σύνθετων προτύπων και συνέπεια αυτού είναι να αριστεύουν συχνότερα στα μαθηματικά και τις θετικές επιστήμες.**
- ▣ **Σε μαθητές με μαθησιακά προβλήματα βοηθά σημαντικά στη βελτίωση της δεξιότητας διατύπωσης και ανάλυσης λεκτικών συλλογισμών, αλλά και στην άσκηση αυτοελέγχου.**
- ▣ **Σε μαθητές Α΄ και Β΄ Δημοτικού βοηθά στην ανάπτυξη επίκτητων μαθησιακών ικανοτήτων.**
- ▣ **Διδάσκει το ομαδικό πνεύμα με έμφαση στις ικανότητες του ατόμου, την αξία της σκληρής δουλειάς και της αφοσίωσης την υπευθυνότητα και την ισότιμη αποδοχή των επαίνων και των δυσμενείων, την αξία της νίκης, αλλά και της τιμητικής ήττας, τον υγιή -επί ίσοις όροις- ανταγωνισμό, την ευγενή άμιλλα.**

☐ Όλα αυτά τα στοιχεία έχουν οδηγήσει κυβερνήσεις περισσότερων από 70 χωρών να προωθήσουν το σκάκι με διάφορους τρόπους θεωρώντας ότι βοηθά στη διαπαιδαγώγηση των νέων. Επίσης, παραπάνω από 30 χώρες όπως η Ρωσία, η Ισλανδία, ο Καναδάς, η Βουλγαρία, η Ισπανία και η Βενεζουέλα έχουν εντάξει το σκάκι στο επίσημο πρόγραμμα των σχολείων. Πρόσφατα, η γειτονική Τουρκία με μια εντυπωσιακή κίνηση ενέταξε το σκάκι στο επίσημο εκπαιδευτικό της πρόγραμμα με την πρόσληψη 12.000 προπονητών στα δημοτικά σχολεία.

☐ Στην Ελλάδα τα τελευταία χρόνια υπάρχει αλματώδης ανάπτυξη του σκακιού. Σήμερα λειτουργούν περίπου 300 σκακιστικοί σύλλογοι σε όλη τη χώρα με 35.000 εγγεγραμμένους σκακιστές με αθλητικό δελτίο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: Ασυνήθιστες σκακιέρες





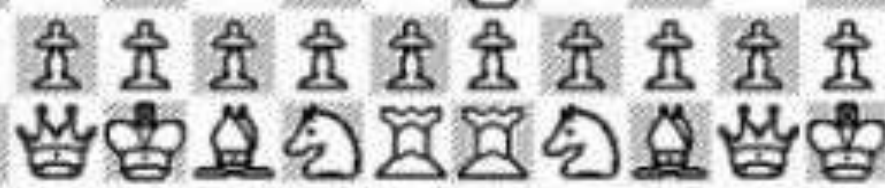








THIS
is
SPARTAAAAA!!!!!!!



ΠΑΙΓΝΙΩΔΕΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

▣ Η ΕΠΙΣΚΕΨΗ

Βίωση και εξάσκηση διαδρομών που έχουμε στη σκακιέρα (κάθετη, οριζόντια, διαγώνια) .Τα παιδιά χωρισμένα σε δύο πολιτείες, στέκονται στις δύο μεριές της σκακιέρας και ένα-ένα επισκέπτονται τη γειτονική τους πολιτεία.

Για να φτάσουν ακολουθούν μια από τις διαδρομές, κρατώντας ένα αντικείμενο (π.χ. ποτήρι με νερό ή χαρτόνι).

Μπορούν να διασχίσουν τους δρόμους με διάφορους τρόπους, π.χ. στο ένα πόδι, με σύρσιμο, στα τέσσερα, με την πλάτη, κυλώντας μπάλα...



▣ Η ΠΑΙΧΝΙΔΙΑΡΑ ΜΥΤΗ

- ▣ Σε μια σκακιέρα τοποθετούμε δύο κομμάτια αντίθετου χρώματος, έτσι ώστε να μπορεί το ένα να κερδίσει το άλλο και να βρίσκονται όσο το δυνατόν πιο μακριά το ένα από το άλλο.

Παίζουν δύο παίκτες που συναγωνίζονται, ποιος θα κερδίσει τις περισσότερες φορές τον αντίπαλό του. Το διασκεδαστικό είναι ότι κάθε παίκτης πρέπει να κερδίσει το αντίπαλο κομμάτι, σπρώχνοντας το με τη μύτη του.

Μπορούμε να σκεφτούμε και άλλους αστείους τρόπους μετακίνησης .



Η ΚΡΥΨΩΝΑ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ

- ▣ Ο παίκτης φεύγει από το χώρο και εμείς κρύβουμε το Βασιλιά. Καλούμε τον παίκτη και όλοι τον βοηθάνε να βρει το Βασιλιά, φωνάζοντας «κρύο» όταν βρίσκεται μακριά και «ζέστη», όταν πλησιάζει.

ΠΑΖΛ

- ▣ Παίρνουμε τη φωτοτυπία μιας άδειας σκακιέρας και τη μεγεθύνουμε. Έπειτα την κόβουμε με το ψαλίδι σε κομμάτια. Ανάλογα με την ηλικία των παιδιών, κόβουμε σε 3, 4, 5, 6 ή και περισσότερα κομμάτια και ζητούμε από τα παιδιά να κατασκευάσουν μια σκακιέρα.

ΠΟΙΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΟ ΕΒΑΛΕ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ

- ▣ Τοποθετούμε λευκά και μαύρα κομμάτια πάνω στο θρανίο. Στην αρχή βάζουμε 5 έως 7 διαφορετικά κομμάτια του σκακιού, ενώ σταδιακά αυξάνουμε τον αριθμό. Ο μαθητής, αφού παρατηρήσει τα κομμάτια, κλείνει τα μάτια του. Ορίζουμε ένα μαθητή, που κρύβει ένα κομμάτι και ανακατεύει τα υπόλοιπα κομμάτια.
- ▣ Ο παίκτης ανοίγει τα μάτια του και μέχρι να μετρήσουν οι άλλοι μέχρι το δέκα, πρέπει να βρει ποιο κομμάτι 'το έβαλε στα πόδια'.

ΤΟ ΑΣΘΕΝΟΦΟΡΟ

- ▣ Ο μαθητής που είναι «ασθενόφορο» , ψάχνει να βρει έναν «τραυματία».
- ▣ Έχει δεμένα τα μάτια και στέκεται μπροστά σε μια άδεια σκακιέρα. Ένας μαθητής τοποθετεί με τυχαίο τρόπο πολλά κομμάτια πάνω στη σκακιέρα. Ένα μόνο από αυτά τα κομμάτια είναι πεσμένο και αυτό είναι «ο τραυματίας». Καλούμε το μαθητή να βρει το πεσμένο κομμάτι, ψαχουλεύοντας ανάμεσα στα άλλα. Ο μαθητής χάνει, αν στην προσπάθειά του ρίξει κάποιο κομμάτι του σκακιού.

ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

- ▣ Δύο ομάδες παιδιών. Στη σειρά ο ένας πίσω από τον άλλο οι μαθητές σε κάθε ομάδα. Στη γραμμή εκκίνησης έχουν τα πόνια σ' ένα κουτί στη γραμμή τερματισμού υπάρχει μια άδεια σκακιέρα.

Με το σφύριγμα ξεκινούν οι πρώτοι κάθε ομάδας παίρνουν γρήγορα ένα κομμάτι και τρέχουν στη γραμμή τερματισμού όπου τους περιμένει μια σκακιέρα άδεια βάζουν στη σωστή θέση το κομμάτι τους και επιστρέφουν γρήγορα στην ομάδα τους, για να φύγει ο επόμενος παίκτης για να στήσει με τη σειρά το κομμάτι που πήρε.

Όποια ομάδα στήσει πιο γρήγορα τη σκακιέρα της είναι η νικητήρια.

Μαντιλάκι με πιόνια

- ▣ Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες, το ένα δίπλα στο άλλο πάνω σε δύο παράλληλες γραμμές με απόσταση 10 μέτρων να χωρίζει τις δύο αντίπαλες ομάδες. Κάθε παιδί έχει και ένα νούμερο. Τα ίδια νούμερα έχει και η αντίθετη ομάδα.
- ▣ Στο κέντρο της απόστασης ένας κύκλος όπου ο εκπαιδευτικός βάζει κάθε φορά ένα διαφορετικό πιόνι και φωνάζει ένα νούμερο. Τα παιδιά που έχουν αυτό το νούμερο από τις δύο ομάδες τρέχουν να πάρουν το πιόνι. Το πιόνι το κερδίζει αυτός που το πήρε πρώτος αρκεί να έφτασε στη γραμμή της ομάδας του χωρίς να τον αγγίξει ο αντίπαλος.
- ▣ Νικήτρια η ομάδα που συγκέντρωσε τα περισσότερα κομμάτια.

ΝΑΙ & ΟΧΙ

- ▣ Ο Μαθητής έχει μπροστά του μια άδεια σκακιέρα και έξω από αυτή από δεξιά του τα λευκά, ενώ αριστερά του τα μαύρα κομμάτια. Του κλείνουμε τα μάτια και τον καλούμε να βάλει τα κομμάτια στις αρχικές τους θέσεις . Τα παιδιά που παρακολουθούν του δίνουν οδηγίες. Λένε «Ναι» όταν ο παίκτης βάλει το κομμάτι στο κέντρο του σωστού τετραγώνου και «όχι» , όταν το τοποθετεί λανθασμένα.

ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΣΑΚΟΥΛΙ

- ▣ Στόχος του παιχνιδιού είναι ο μαθητής-μέσω της αφήs – να γνωρίσει τα κομμάτια του σκακιού.
- ▣ Ο μαθητής έχει δεμένα τα μάτια. Ένα παιδί κρατάει ένα σακούλι, όπου ρίχνει κομμάτια του σκακιού. Ο μαθητής πρέπει να βάλει το χέρι του μέσα στο σακούλι και αφού τραβήξει έξω ένα κομμάτι, να το ψηλαφίσει και να πει ποιο είναι.

ΚΥΝΗΓΗΤΟ

- ▣ Παίζεται σε ζευγάρια, όταν τα παιδιά έχουν ολοκληρώσει την εκμάθηση του ΣΑΧ. Τοποθετούμε στη σκακιέρα ένα Βασιλιά και μια βασίλισσα αντίθετου χρώματος, σε θέση που να μην εμφανίζει ΣΑΧ. Η Βασίλισσα παίζει κυνηγητό με το Βασιλιά, καθώς τον απειλεί από διάφορα τετράγωνα και εκείνος της ξεφεύγει. Ορίζουμε ότι νικάει αυτός που θα πει πρώτος 3 φορές ΣΑΧ στο Βασιλιά του αντιπάλου του.
- ▣ Στη συνέχεια τοποθετούμε δύο Πύργους ή δύο Ίπλους ή δύο Αξιωματικούς ή όλα τα Στρατιωτάκια που θα κυνηγούν το Βασιλιά.

ΤΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ

- ▣ Τα παιδιά παίζουν σε ζευγάρια. Το κάθε ζευγάρι έχει μια μικρή πάνινη μπαλίτσα που την ονομάζουμε «αεροπλάνο». Ανάμεσά τους έχουν μια άδεια σκακιέρα, όπου πρέπει να στήσει ο καθένας τα κομμάτια του.
- ▣ Ξεκινάει ο παίκτης με τα λευκά. Πετάει το «αεροπλάνο» ψηλά στον αέρα με το ένα χέρι, ενώ με το άλλο βάζει το κομμάτι στη θέση του. Πρέπει να τοποθετήσει το κομμάτι, όσο «το αεροπλάνο» και να πιάσει αυτό πριν πέσει στο έδαφος.

ΠΕΣ ΜΟΥ... ΤΙ ΕΠΑΙΞΑ

- ▣ Δύο παιδιά ξεκινούν να παίζουν μια παρτίδα σκάκι και οι άλλοι παρακολουθούν. Μετά από λίγες κινήσεις τους σταματούμε και ζητούμε από ένα από τα παιδιά που παρακολουθούν να γυρίσει την πλάτη του. Το παιδί που ήταν η σειρά του, παίζει μια κίνηση. Στη συνέχεια τον καλεί να έρθει και τον ρωτάει «τι έπαιξα;»

ΤΡΕΝΑΚΙ Η ΑΛΛΙΩΣ ΤΟ ΣΠΑΣΜΕΝΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

- ▣ Βάζουμε τα παιδιά να καθίσουν σε καρεκλάκια το ένα πίσω από το άλλο. Ο οδηγός του τρένου(που κάθεται στο τέλος) έχει μια σκακιέρα μπροστά του, και χωρίς να τον βλέπουν οι άλλοι παίζει μια κίνηση. Στη συνέχεια ψιθυρίζει την κίνηση που έπαιξε στον επόμενο επιβάτη και εκείνος στον επόμενο και ούτω καθεξής. Ο τελευταίος επιβάτης πρέπει να παίζει την κίνηση πάνω στη σκακιέρα, που την βλέπουν όλοι. Αν είναι σωστή, οι επιβάτες κάνουν μια περιστροφή, αλλιώς ο «οδηγός» ξαναδοκιμάζει.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ





















ΖΩΓΡΑΦΙΕΣ

Μαρία









Βασίλισσα



Μιχαέλλα ♥

Markus



Ba  iarcæ



Ma Pica

ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ



mmmm



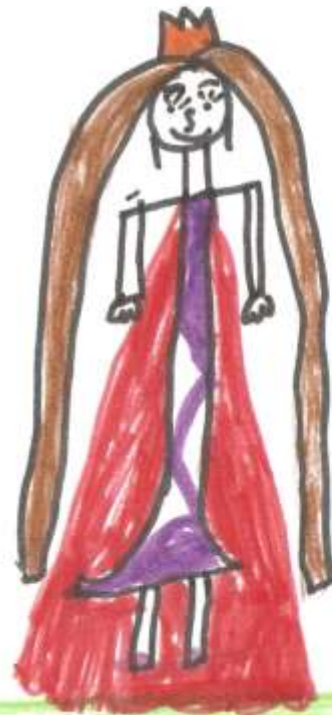
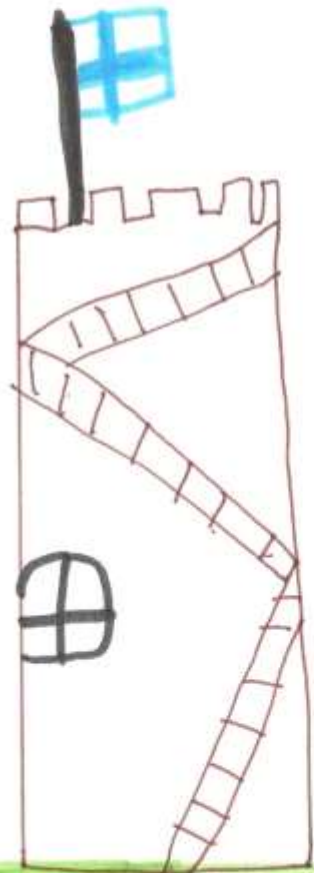
KAITH



Νάγνια

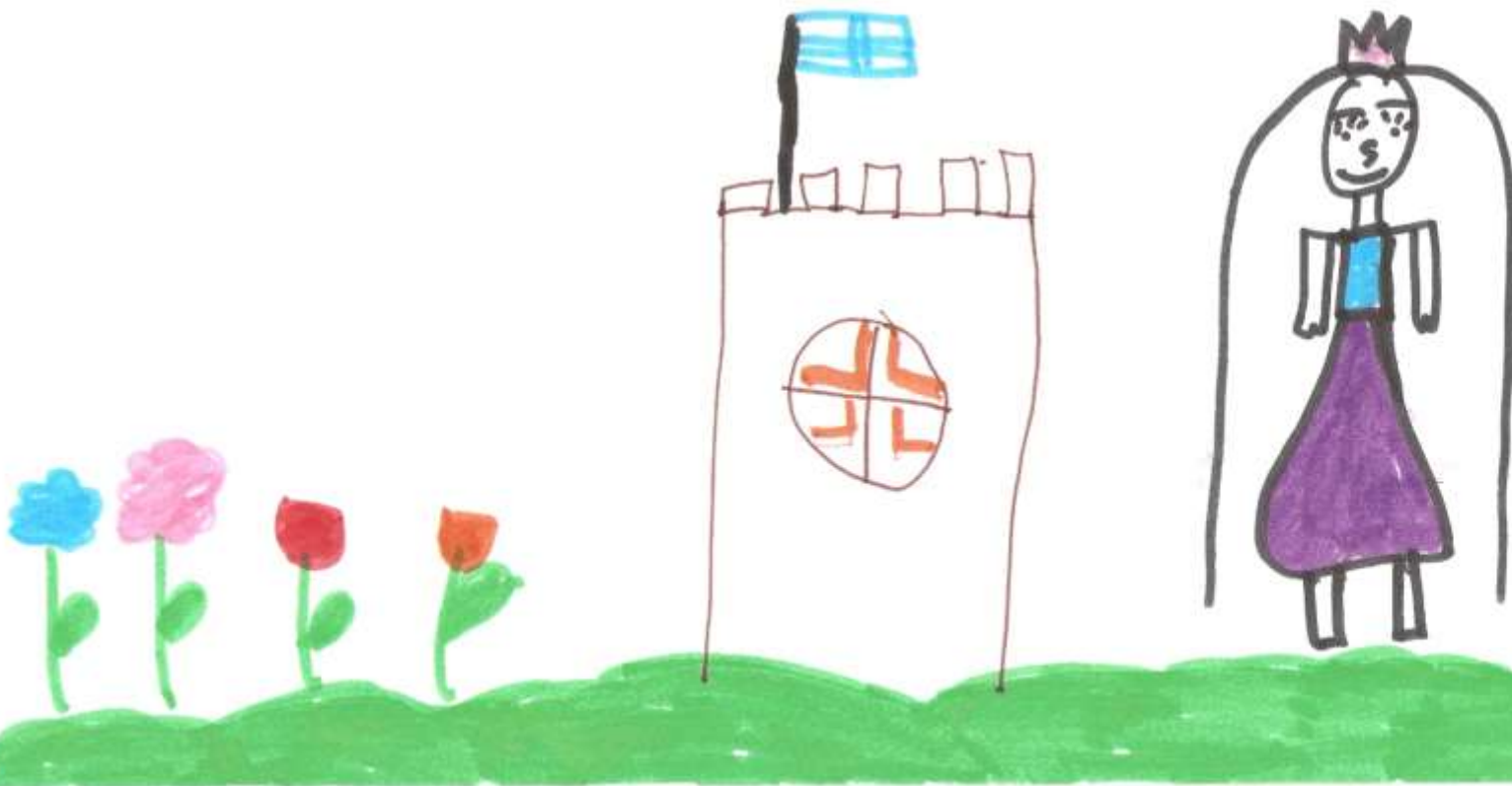


kaITH





ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΚΥΡΙΑΚΟΠΟΥ.!





ΜΙΧΑΕΪΔΑ



ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ:
Ο ΕΝΑΣ ΚΑΙ Ο ΆΛΛΟΣ ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΚΑΙ
ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΕ ΤΟΣΚΑΚΙ



ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΟ 8^Ο ΑΤΟΜΙΚΟ ΣΧΟΛΙΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ Κ.Δ.ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ 2014







ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ!
ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ!!!

