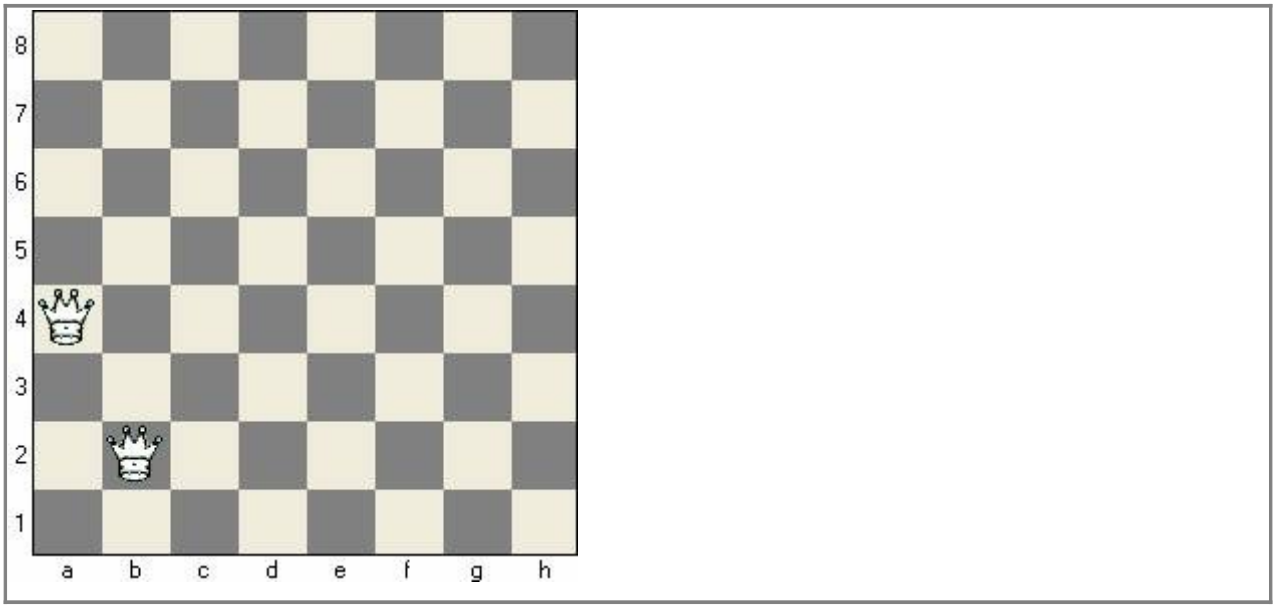
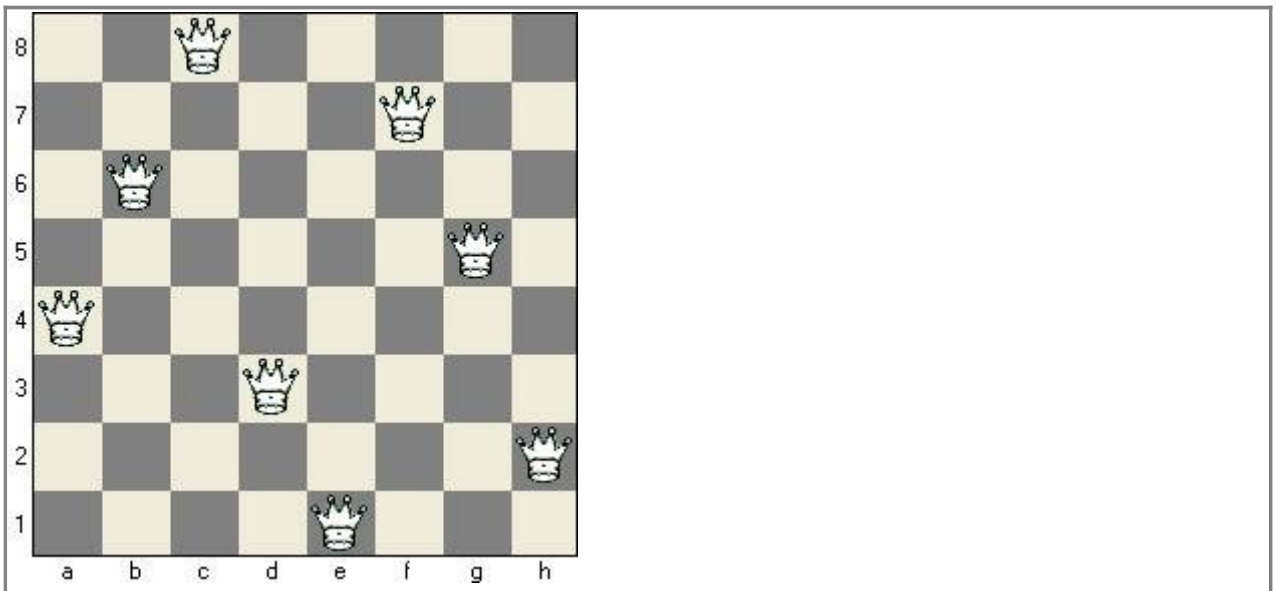
Ślepe Hetmany

W tej konkurencji uczniowie próbują ustawić na szachownicy jak najwięcej hetmanów tak, aby nie atakowały się nawzajem, albo na linii poziomej, pionowej, albo na przekątnej. Zawodnicy rozpoczynają od ustawienia dwóch hetmanów na szachownicy w taki sposób, że żaden z nich nie może zabić drugiego:



Mogą oni dodawać jednorazowo jednego hetmana, upewniając się, że żaden z hetmanów nie może zabić nowego hetmana. Jeżeli nie ma ośmiu hetmanów, można użyć w zastępstwie piony (lub warcaby) jako hetmany.

Zawodnicy dostają jeden punkt za każdego hetmana, który znajdzie się na szachownicy – można zdobyć osiem punktów. Poniżej przykład ośmiu nie atakowanych hetmanów na szachownicy:



Osiem hetmanów 'nie widzących' się nawzajem

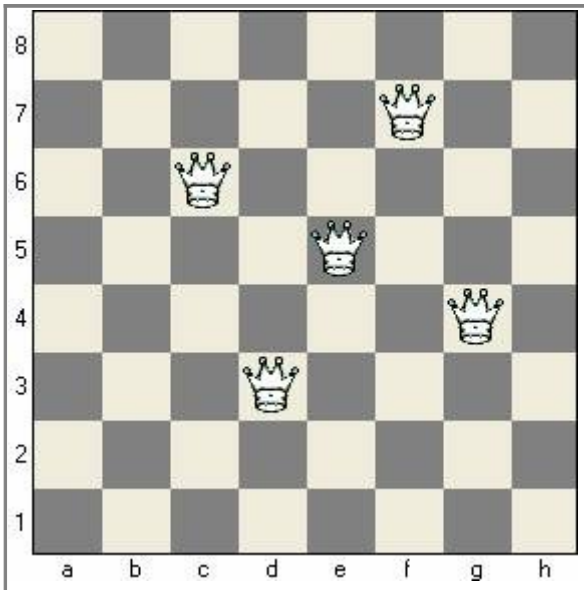
Istnieje 92 różnych sposobów ustawienia ośmiu hetmanów na szachownicy nie będących pod atakiem. Jednak nie jest łatwo znaleźć te sposoby. Wynik 7 z 8 jest znakomity.

Dzieci mają 10 minut na znalezienie najlepszego ustawienia hetmanów. Po tym nauczyciel powinien policzyć wyniki.

Reflektory

W tej konkurencji mamy pięć hetmanów. Każdy hetman jest reflektorem, oświetlającym linię poziomą, pionową czy przekątną, na której się znajduje.Przy pomocy pięciu hetmanów próbujemy oświetlić całą szachownicę, żeby żaden 'szpieg' nie mógł znaleźć nie oświetlonego pola, gdzie mógłby się ukryć.

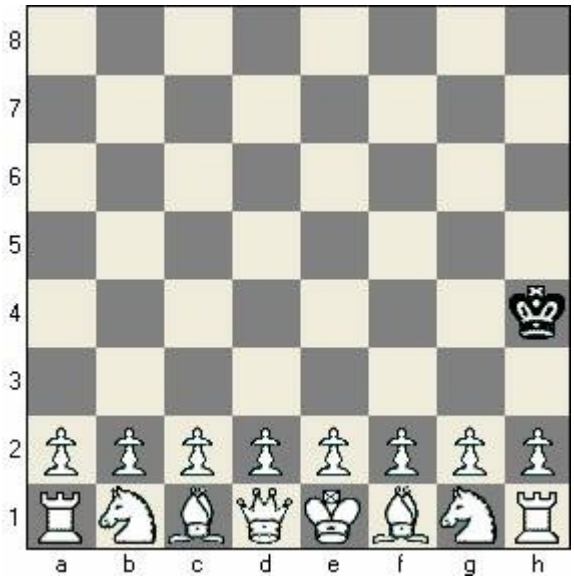
Spróbuj postawić pięć hetmanów na szachownicy w ten sposób, że kontrolują jak największą część szachownicy. Jeżeli kontrolują one całą szachownicę, otrzymujesz 10 punktów. Odejmuje się jeden punkt za każde 'nie oświetlone' pole. Jeżeli 10 lub więc pól nie jest kontrolowanych, zawodnik otrzymuje zero punktów.to jedna z wielu możliwych idealnych pozycji:



Wszystkie pola na szachownicy są oświetlone przez 'reflektory'.

Zadanie kontrolowania całej szachownicy przez pięć hetmanów nie jest łatwe, tak więc każde dziecko, które uzyska 10 punktów, może być dumne. Podobnie jak w pierwszej konkurencji, uczniowie mają 10 minut na ustawienie pozycji.

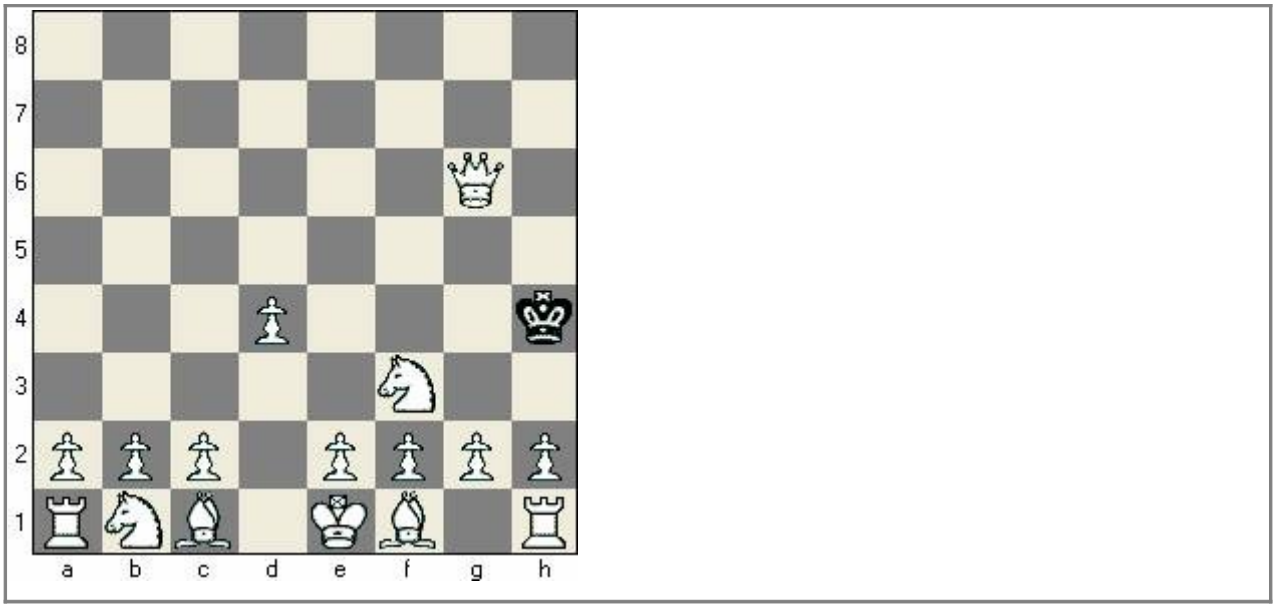
Królewski Włóczęga Ta konkurencja rozpoczyna się w następującej pozycji:



Uczniowie grają białymi bierkami, próbując zamatować jak najszybciej czarnego króla. Nauczyciel przesuwa czarnego króla, stawiając jak najdłużej opór. W klasie może to przybrać formę **symultany** – dziecko wykonuje posunięcie, nauczyciel odpowiada i przechodzi do następnego dziecka. Gdy nauczyciel wraca, dziecko wykonuje swoje następne posunięcie i nauczyciel wykonuje swoje posunięcie. Pierwsze dziecko, które da mata, otrzymuje 10 punktów, drugie – 9

itd. *Każdy zawodnik, który zamatuje króla w czterech posunięciach, otrzymuje dodatkowo pięć punktów!*

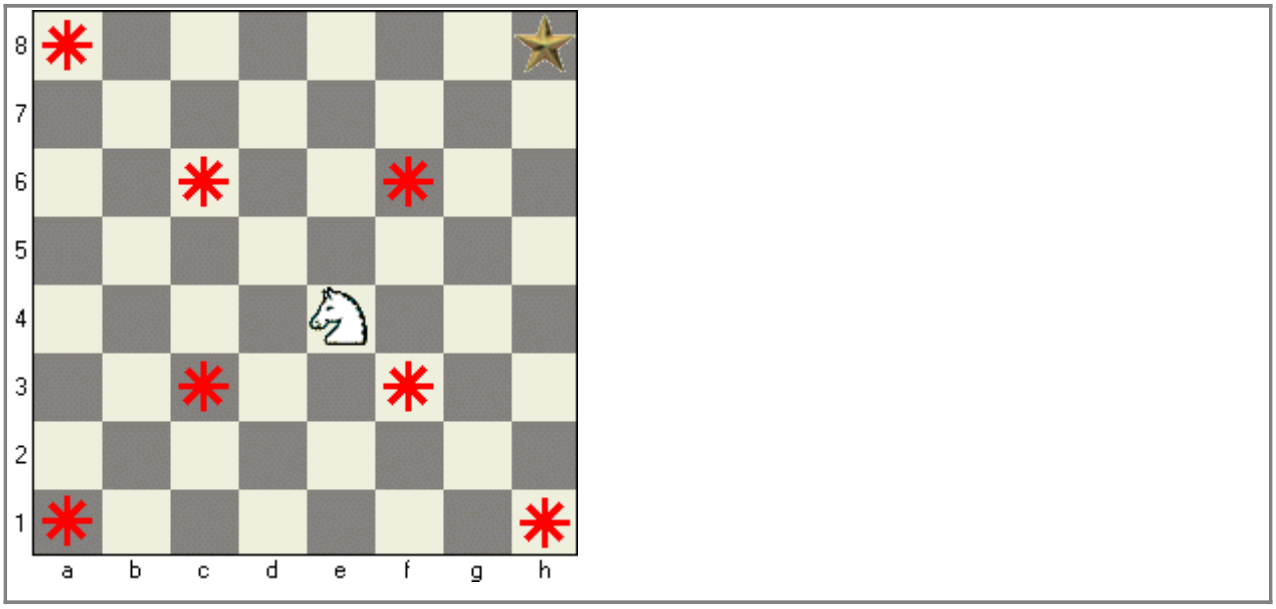
W jaki sposób można to osiągnąć? Prawidłową strategią jest odcięcie czarnemu królowi drogi ucieczki. **1. d4! Kh5 2. Hd3!** Czarne teraz nie mają wyboru i muszą skierować króla do białych bierek. **2…Kg4** (lub 2…Kh4 3.Sf3+ Kg4 4.Hg6 mat) **3. Hg6+ Kh4 4.Sf3 mat** (lub 4.g3 mat).



Z nowymi adeptami szachów, czarny król prawdopodobnie ucieknie i zacznie chodzić po szachownicy, goniony przez hordę gońców, skoczków i pionów. Jeżeli to się zdarzy, przypomnij dzieciom, że najsilniejszymi figurami są hetman i wieże i są one najlepsze do szybkiego matowania dzięki swoim możliwościom budowania ‘ścian’ przeciwko przeciwnemu królowi.

Sztafeta

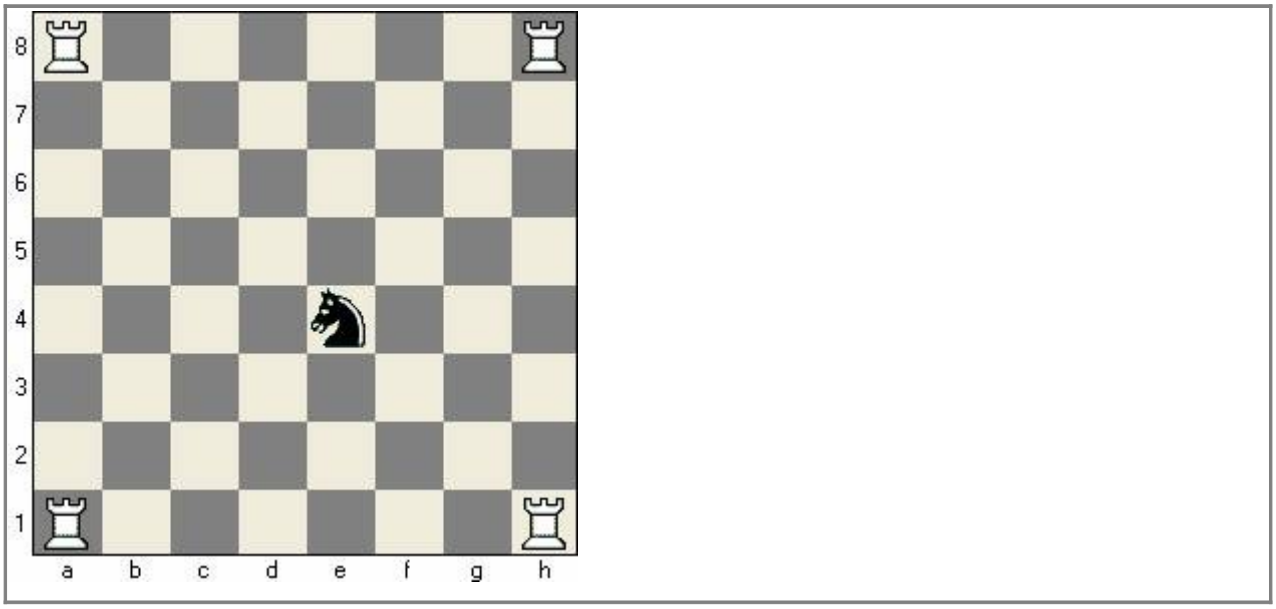
W tej konkurencji skoczek musi przejść z pola startowego na e4 do złotej gwiazdy na h8.To mogłoby być całkiem łatwe, ale zanim pójdzie na h8, musi najpierw ‘dotknąć’ każde pole z czerwoną gwiazdą (a1, a8, c3, c6, f3, f6 i h1).



W klasie, uczniowie powinni mieć 10 minut na ćwiczenie i określenie, która droga jest najlepsza. Następnie powinni pokazać nauczycielowie, co znaleźli. Uczeń, który wykona to zadanie najszybciej, otrzymuje 10 punktów, drugie miejsce dostaje 9 punktów itd.

Zauważ, że to zadanie wymaga zawsze *nieparzystej liczby* posunięć – skoczek może osiągnąć ciemne pole tylko w nieparzystej liczbie posunięć, gdyż zmienia kolor pola w każdym posunięciu. Gdyby złota gwiazda była na jasnym polu, można to osiągnąć w parzystej liczbie posunięć.

Tygrys Na Wolności



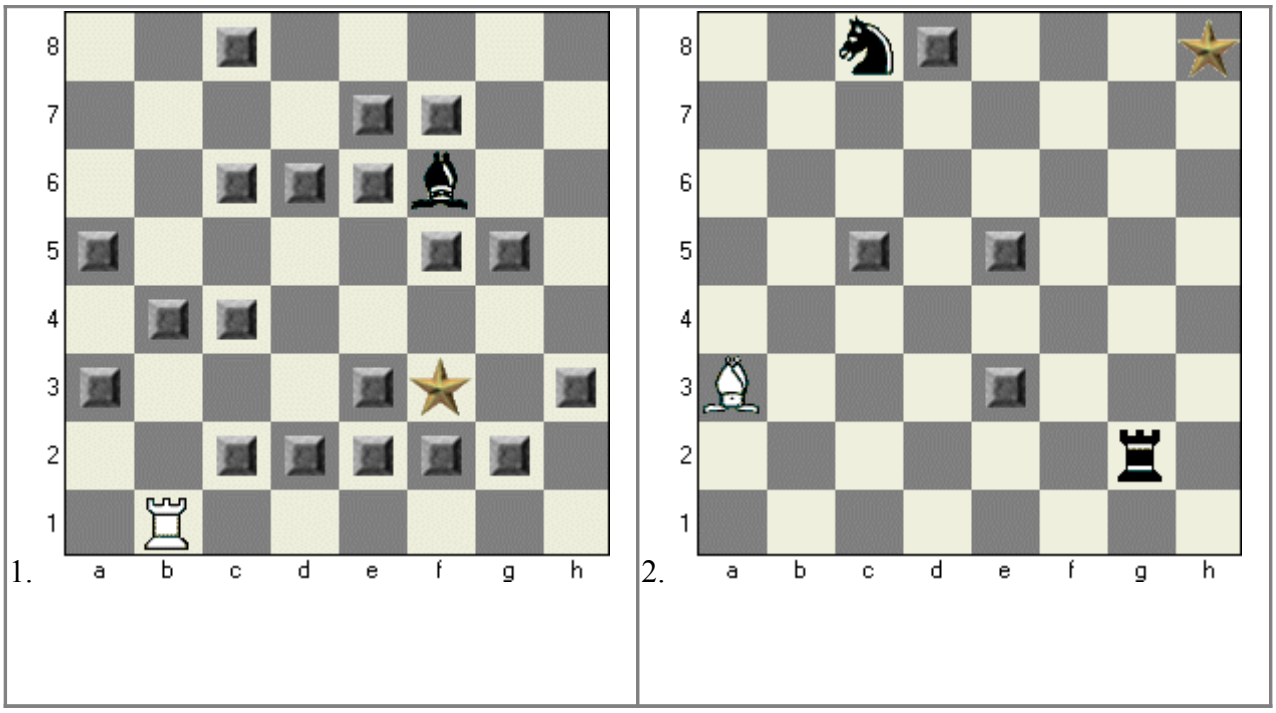
Tygrys uciekł z zoo! Czterech 'strażników' – wieże – musi go szybko złapać.

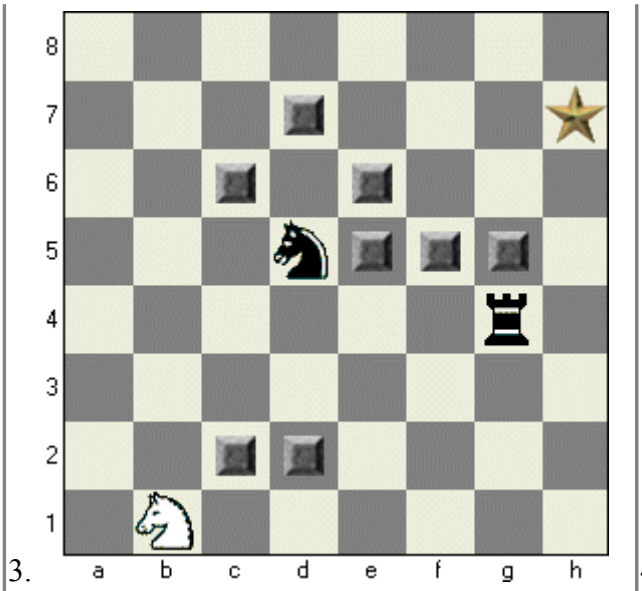
To ćwiczenie, podobnie jak w „Królewskim Włóczędze", powinno przyjąć formę symultany, w której nauczyciel gra skoczkiem i próbuje uniknąć złapania. Uczeń, który pierwszy złapie skoczka, otrzymuje 10 punktów, drugie miejsce otrzymuje 9 punktów itd.

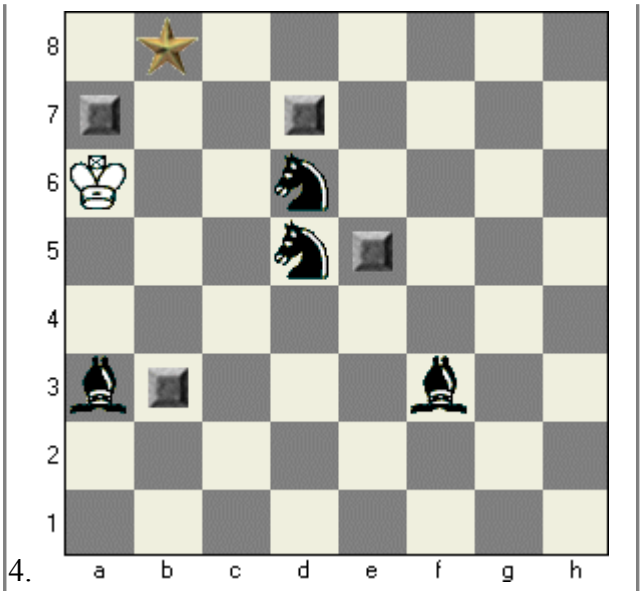
Dzieci często próbują atakować skoczka w każdym posunięciu, co, oczywiście, jest złą strategią, gdyż skoczek może uciec przed atakiem. Jeżeli to się zdarzy, przypomnij dzieciom, że lepszą strategią jest *pułapka* skoczka poprzez kontrolowanie wszystkich pól, na które może pójść.

Samotny Podróżnik

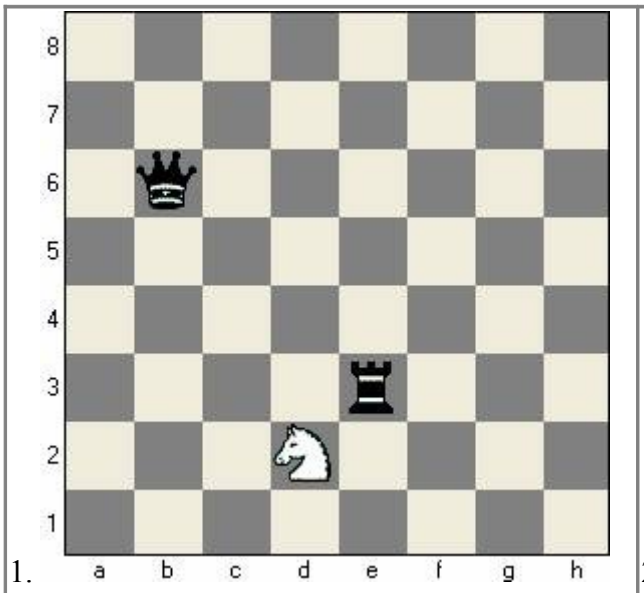
Zaprowadź białą figurę do gwiazdy w najmniejszej liczbie posunięć. Figura nie może przejść przez blokady lub zatrzymać się na polu, na którym może być zabita przez czarne.

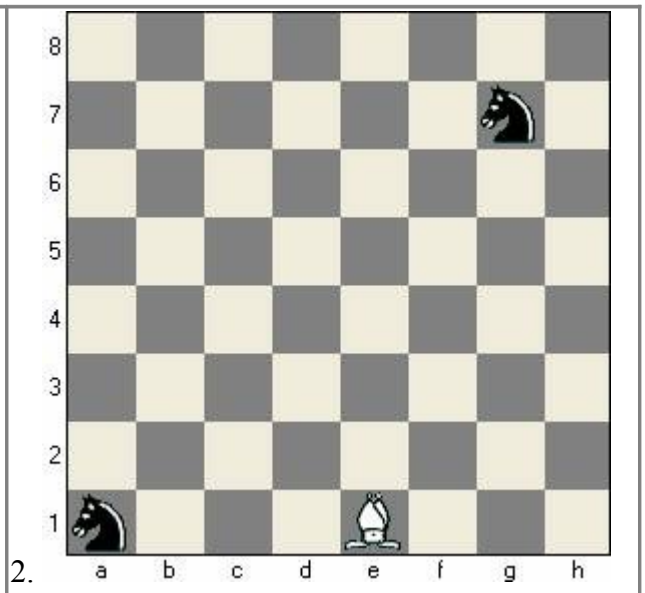


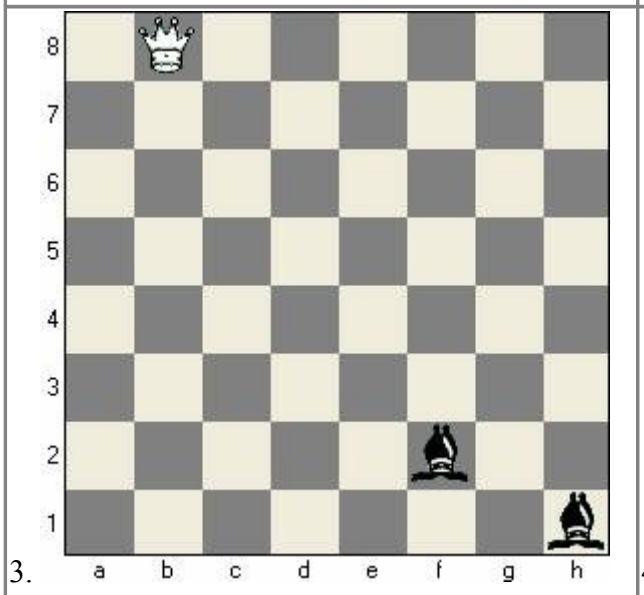


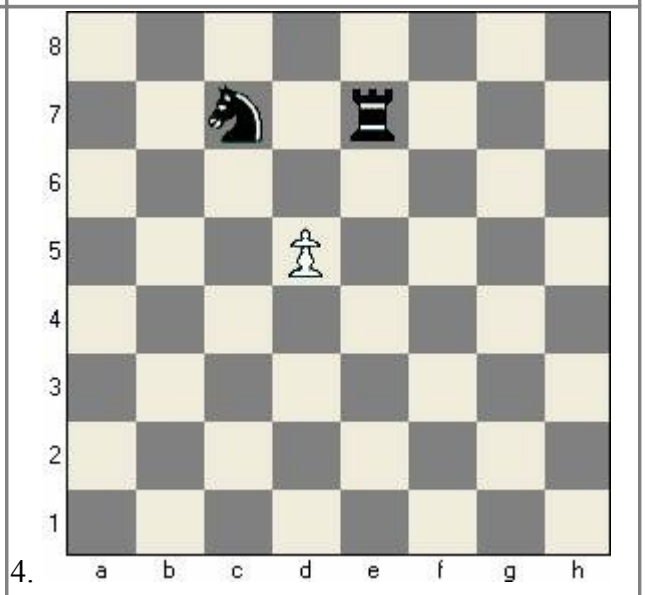
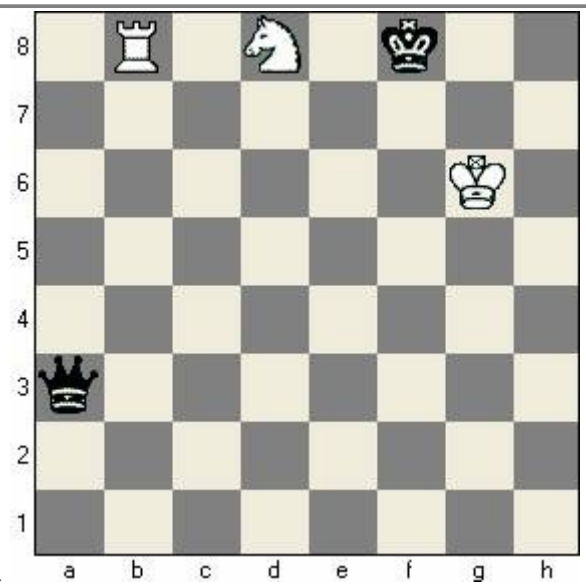


Podwójny atak Zaatakuj dwie figury czarne jedną białą, bez stawiania białej figury na polu, gdzie może być zabita.









6.