

ŠACHMATAI

Perskaityk tekstą.

Apie šachmatus

Šachmatai yra vienas iš seniausių stalo žaidimų pasaulyje. Jis žaidžiamas beveik du tūkstančius metų. Šio žaidimo esmė yra kova dviejų armijų, vadinamų baltaisiais ir juodaisiais. Žaidžia du žaidėjai. Išmokti žaisti šachmatais gana sudėtinga, nes reikia daug atsiminti.



Žaidimo pradžioje žaidėjai turi po 16 figūrų, 6 skirtingų rūšių. Kiekvienas žaidėjas eina paėiliui po vieną kartą. Visada pradeda baltieji.

Partijos nugalėtoju laikomas žaidėjas, kuris paspėndžia spąstus priešui karaliui ir jį pagauna. Tokia padėtis vadinama **matu**.



Karalius yra svarbiausia armijos figūra. Jo negalima nukirsti, bet jeigu tavo armijos karalius pateko į priešininko spąstus ir negali ištrūkti, tu žaidimą pralaimėjai. Karalius gali judėti bet kuria kryptimi, bet tik per vieną langelį.



Kiekvienas žaidėjas savo armijoje turi vieną **valdovę**. Po karaliaus tai pati svarbiausia ir vertingiausia armijos figūra. Valdovė gali judėti bet kuria kryptimi, per bet kokį langelių skaičių. Tai suteikia didelę galią. Ji negali šokinėti per kitas figūras. Jei tos pačios armijos figūra stovi jos kelyje, valdovė toliau eiti negali.



Kiekvienoje armijoje yra du **bokštai**. Tai pačios galingiausios figūros po valdovės. Bokštai yra geri kitų figūrų gynėjai. Jie labai sėkmingai padeda pėstininkams veržtis į priekį. Bokštai juda tiesia linija į visas lentos puses.



Kiekviena armija turi po du **žirgus**. Žirgas – vienintelė figūra, galinti šokinėti per kitas figūras. Žaidimo lentoje jis juda L raide: du langeliai tiesiai ir vienas į šoną. Ši figūra yra stipri lentos viduryje, nes tuo pat metu gali pulti daug priešininko figūrų ir ginti savas.



Pradedant žaidimą **rikliai** stovi šalia karaliaus ir valdovės. Jie juda įstrižainėmis pirmyn ir atgal per tiek langelių, kiek reikia, tačiau peršokti figūrų negali.



Kiekvienoje armijoje yra aštuoni **pėstininkai**. Tai silpniausios figūros. Jie juda tiesiai į priekį per vieną langelį. Pėstininkas – vienintelė figūra, kuri eina vienaip, o kerta kitaip – per vieną langelį įstrižai. Pėstininkas, kuris pasiekė kitą lentos kraštą, pakeičiamas bet kuria norima figūra, išskyrus karalių.

Naudingiausia pėstininką padaryti valdove, nes tai galingiausia figūra po karaliaus. Toks keitimas galimas, net jeigu tikra valdovė dar dalyvauja žaidime.

Pagal knygą „Šachmatų pradžiamokslis“

Atsakyk į klausimus, atlik užduotis. Remkis tekstu.

1. Pažymėk ☒, koks žaidimas pristatytas.

1 taškas

- A ☐ Stalo žaidimas.
- B ☐ Judrusis žaidimas.
- C ☐ Vaidmenų žaidimas.
- D ☐ Kompiuterinis žaidimas.

2. Kurios šachmatų figūros žaidžiant negalima nukirsti? Pažymėk ☒.

1 taškas

- A ☐ Žirgo.
- B ☐ Bokšto.
- C ☐ Karaliaus.
- D ☐ Valdovės.

3. Prieš kiek metų buvo pradėta žaisti šachmatais? Pažymėk ☒.

1 taškas

- A ☐ Beveik prieš tris tūkstančius metų.
- B ☐ Beveik prieš du tūkstančius metų.
- C ☐ Beveik prieš keturis tūkstančius metų.
- D ☐ Beveik prieš tūkstantį metų.

4. Kurių figūrų žaidime yra daugiausia? Pažymėk ☒.

1 taškas

- A ☐ Rikių.
- B ☐ Žirgų.
- C ☐ Pėstininkų.
- D ☐ Bokštų.

5. Kokia situacija nulemia žaidimo pabaigą? Pažymėk ☒.

1 taškas

- A ☐ Kai žirgas atsistoja lentos viduryje.
- B ☐ Kai pėstininkas pasiekia kitą lentos kraštą.
- C ☐ Kai vienas iš karalių patenka į spąstus ir negali ištrūkti.
- D ☐ Kai šachmatų lentoje atsiranda dvi tos pačios armijos valdovės.

1 taškas

6. Kuri figūra eina vienaip, o kerta kitaip? Pažymėk ☒.

- A ☐ Karalius.
- B ☐ Valdovė.
- C ☐ Pėstininkas.
- D ☐ Bokštas.

1 taškas

7. Vaikai sustatė šachmatų figūras.
Kuris žaidėjas turi pradėti žaidimą? Pažymėk ☒.

- A ☐ Tas, kuris pirmas paliečia figūrą.
- B ☐ Tas, kuris žaidžia baltosiomis figūromis.
- C ☐ Tas, kuris žaidžia juodosiomis figūromis.
- D ☐ Tas, kuris pralaimėjo ankstesnę partiją.

1 taškas

8. Pažymėk ☒ tris teiginius, apibūdinančius rikio vaidmenį šachmatų žaidime.

Žaidimo pradžioje stovi šalia karaliaus ir valdovės.	☐
Ši figūra gali šokinėti per kitas figūras.	☐
Kiekvienoje armijoje jų yra po du.	☐
Juda įstrižainėmis pirmyn ir atgal per tiek langelių, kiek reikia.	☐
Vienintelė figūra, kuri eina vienaip, o kerta kitaip.	☐

1 taškas

9. Kodėl kiekvienas šachmatininkas savo žirgo figūrą siekia pastatyti lentos centre? Pažymėk ☒.

- A ☐ Nes tada žirgas gali peršokti per kitas figūras.
- B ☐ Nes tada galima paspėsti spąstus priešininko armijos karaliui.
- C ☐ Nes tada žirgą galima pakeisti bet kuria norima figūra.
- D ☐ Nes tada žirgas gali pulti daug priešo figūrų ir ginti savas.

10. Kas yra bendra yra tarp rikio, bokšto ir žirgo? Pažymėk ☒.

1 taškas

- A ☐ Šias figūras galima pakeisti kita norima figūra.
- B ☐ Visų šių figūrų žaidimo pradžioje yra po dvi.
- C ☐ Visos šios figūros vienodai kerta kitas figūras.
- D ☐ Visos šios figūros gali šokinėti per kitas figūras.

11. Ar žaidžiant šachmatais žaidimo lentoje gali atsirasti dvi tos pačios armijos valdovės? Atsakymą pažymėk ☒.

1 taškas

TAIP ☐

NE ☐

Atsakymą paaiškink.

.....

.....