



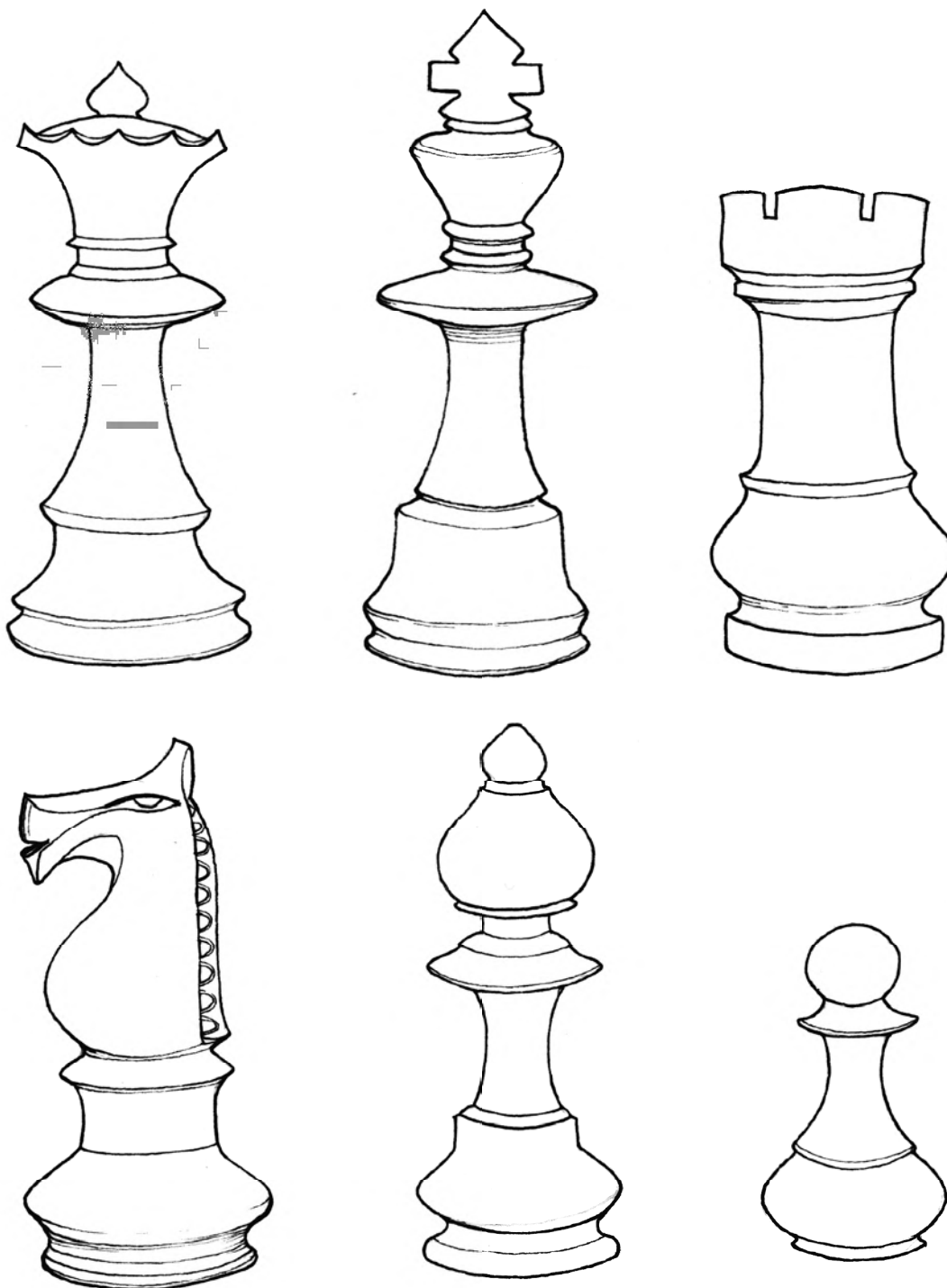
РАДНА СВЕСКА

Сања Вуксановић
Иван Марковић



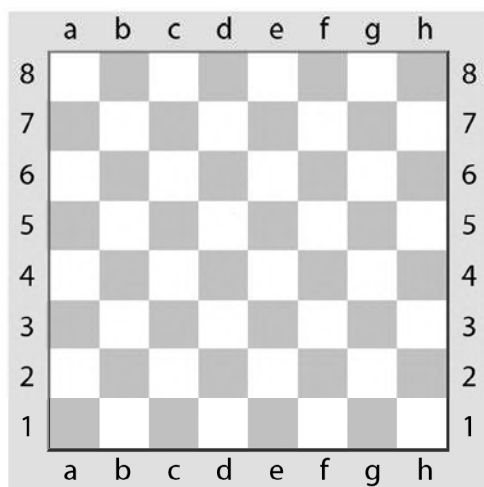
Шаховска бајка

Обој даму у розе, краља у плаво, топа у сиво, скакача у браон, ловца у зелено и пешака у жуто.

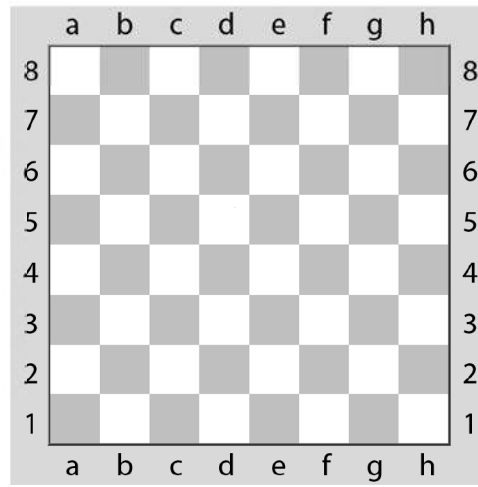


Табла и фигуре

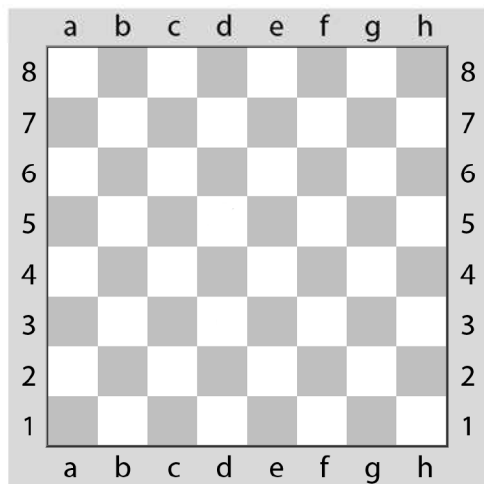
1. Обој дугиним бојама све редове.



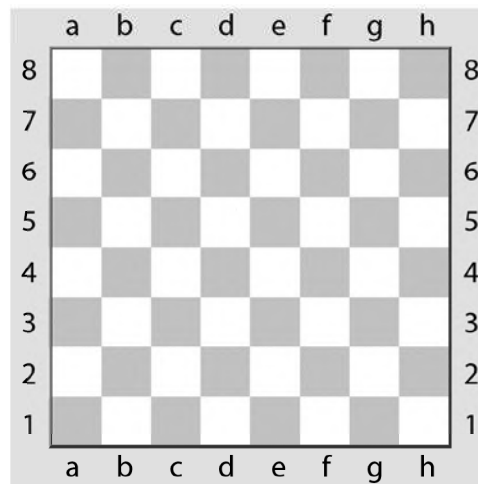
2. Обој дугиним бојама све линије.



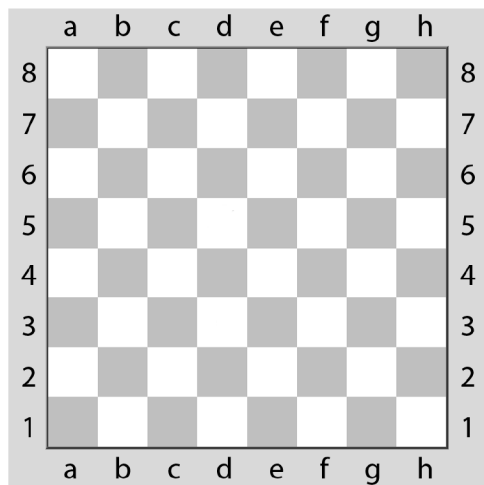
3. Обој у жуто две беле дијагонале.



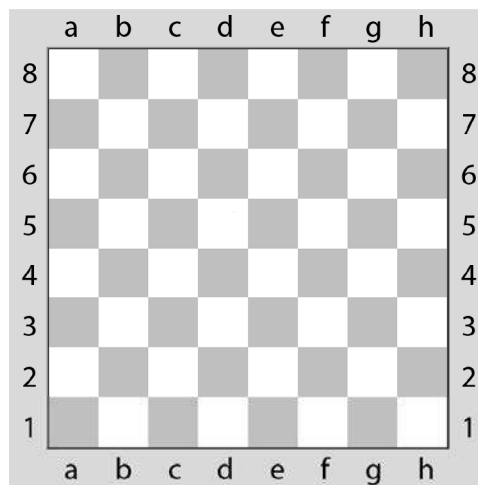
4. Обој у плаво две црне дијагонале.



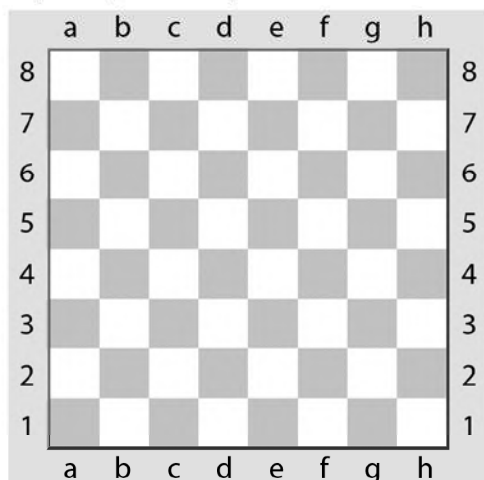
5. Обој три бела поља у зелено и три црна поља у браон. Изабери поља која желиш.



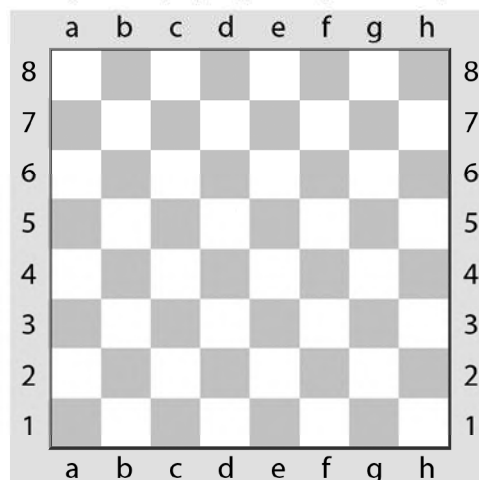
6. Обој у зелено поља на којима стоје бела и црна дама, а у жуто поља на којима стоје сва четири топа.



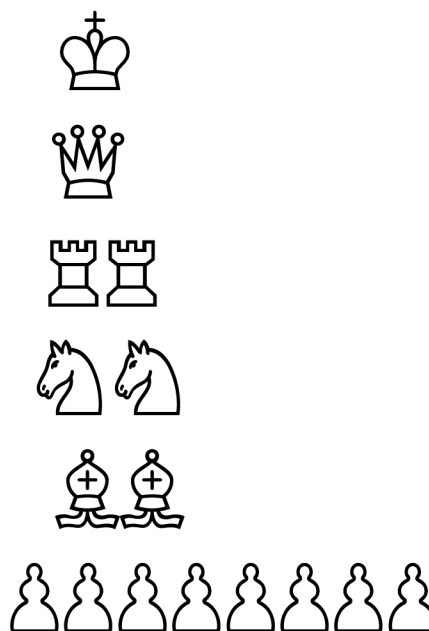
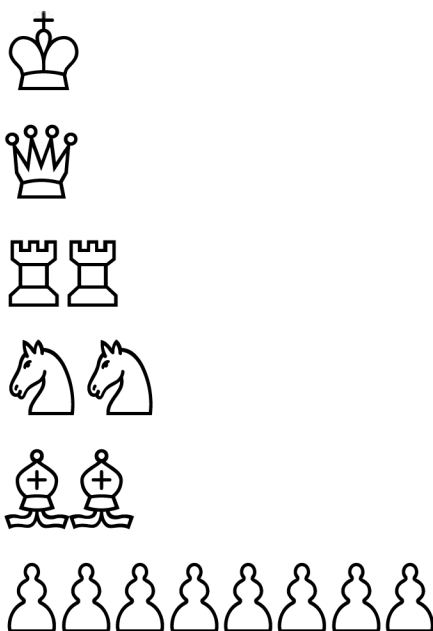
7. Обој у зелено поља на којима стоје сва четири ловца, а у плаво поља на којима су сва четири скакача.



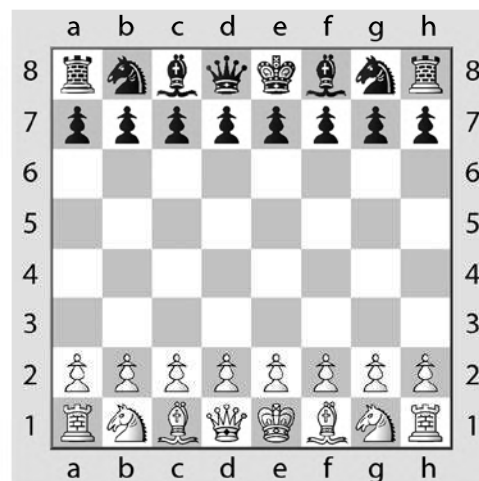
8. Обој у плаво поља на којима стоје фигуре са даминог крила, а у жуто поља на којима стоје фигуре са краљевог крила.



9. Обој десну војску у црно.



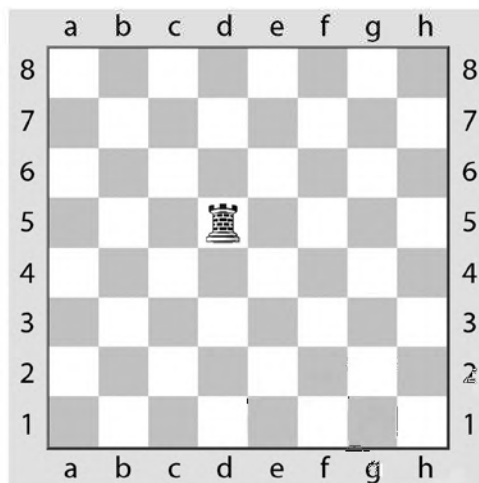
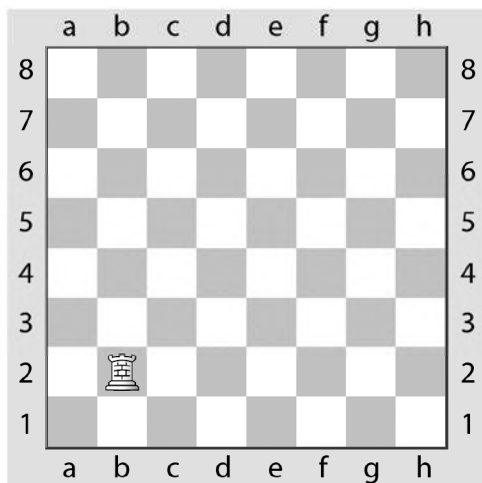
10. Обој беле фигуре: даму у црвено, краља у плаво, топове у сиво, скакаче у браон, ловце у зелено, а пешаци нека буду жути.



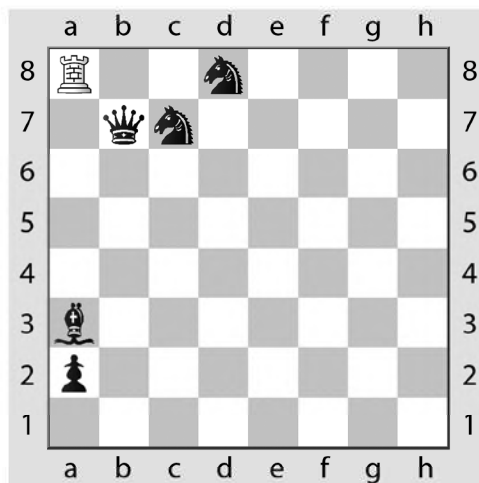
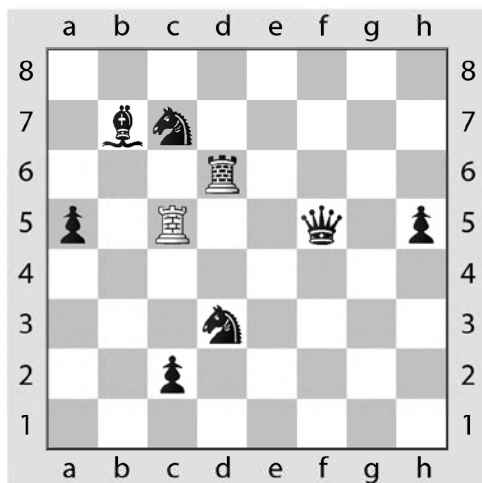


Топ

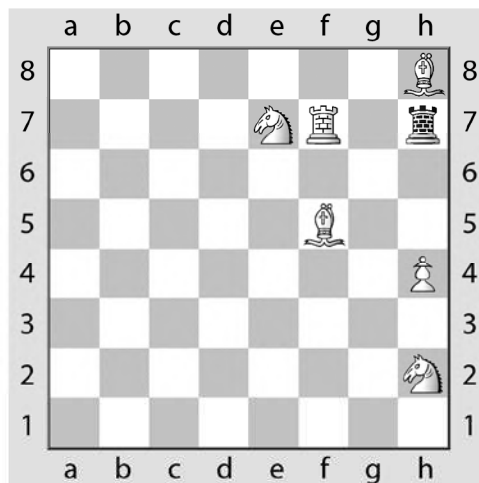
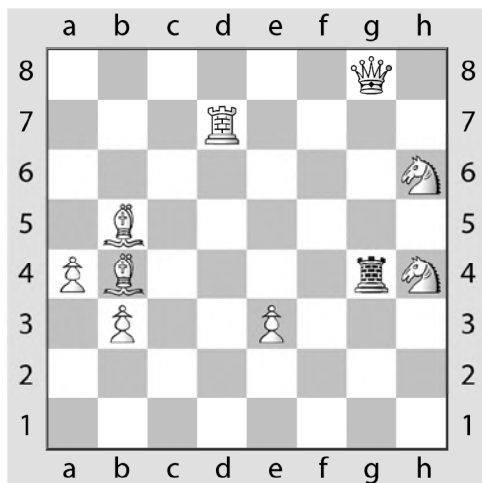
1. Обој у зелено сва поља на која може да одигра ♖.

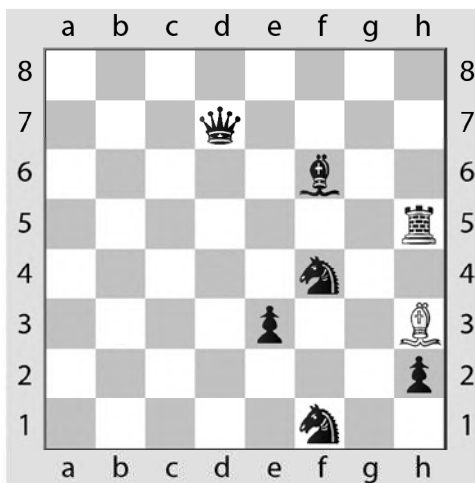
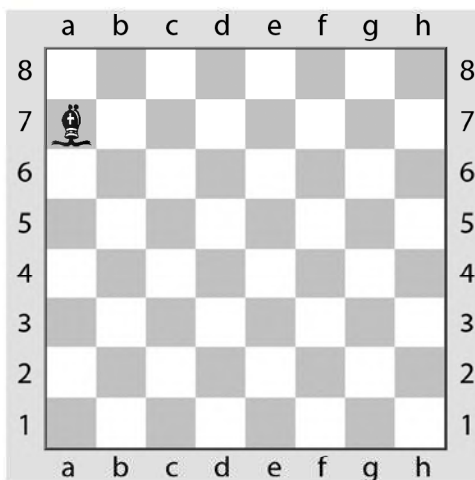


2. Заокружи све фигуре које одмах може да узме бели ♖.

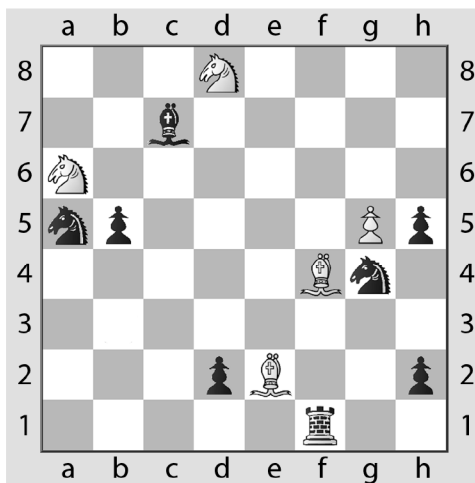


3. Обој црвеном бојом све фигуре које црни ♖ одмах може да узме.

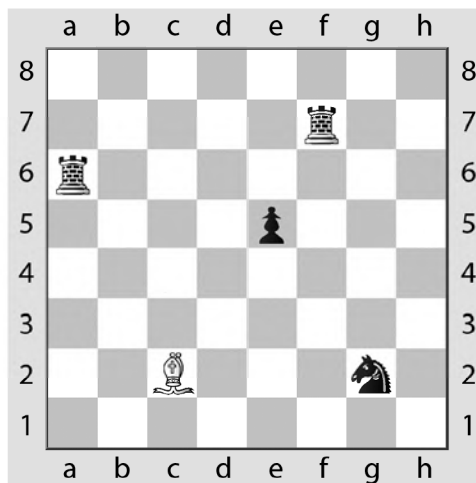




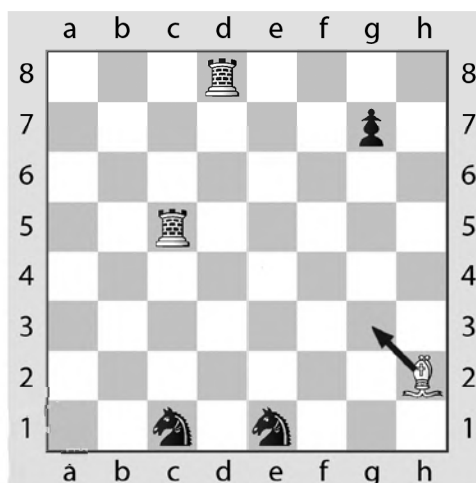
The chessboard diagram shows a game position. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8. White pieces are at a6, c8, e6, f8, and h6. Black pieces are at a2, c4, e4, f4, and h2.



4. Обој у зелено поља са којих  може напасти фигуре на табли.

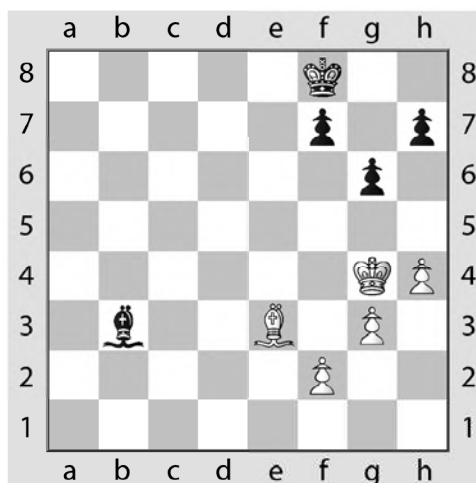


5. Игра само , али тако што мора да нападне фигуру, па је узме, па нападне другу, па је узме и тако редом до последње. Нацртај цео пут који мора да пређе . Помогли смо ти око првог потеза.



6. Обој у зелено поља са којих црним  можеш белом  одмах да даш шах.

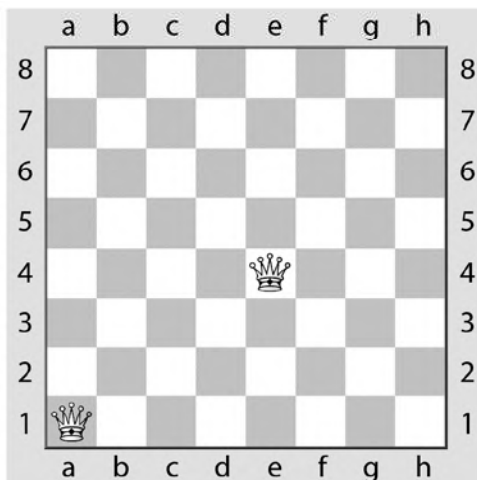
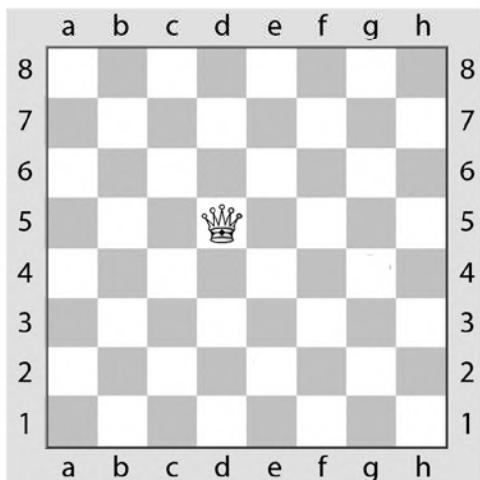
Обој у плаво поља са којих белим  можеш црном  одмах да даш шах.



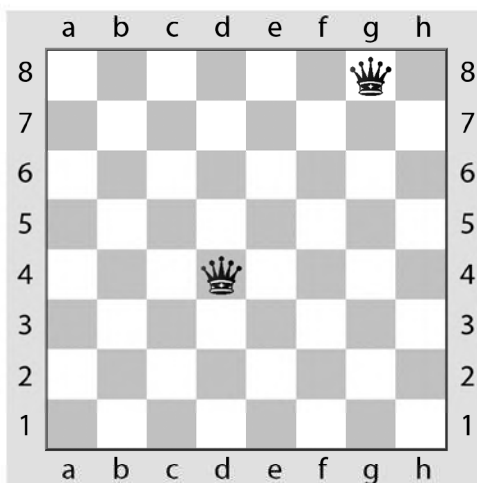
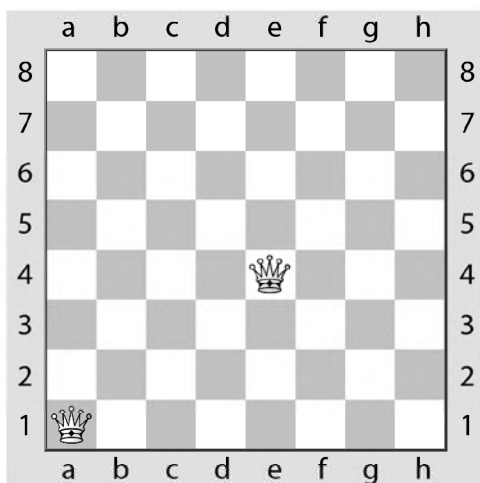


Дама

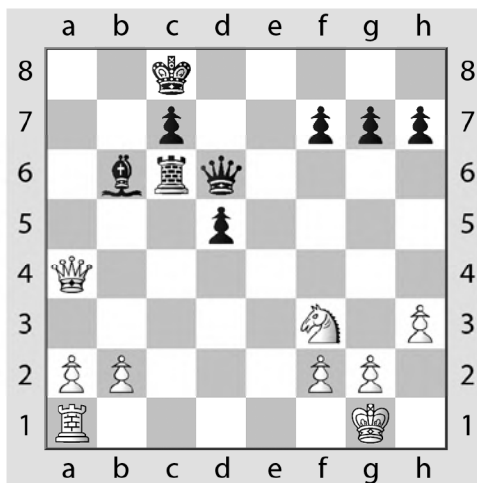
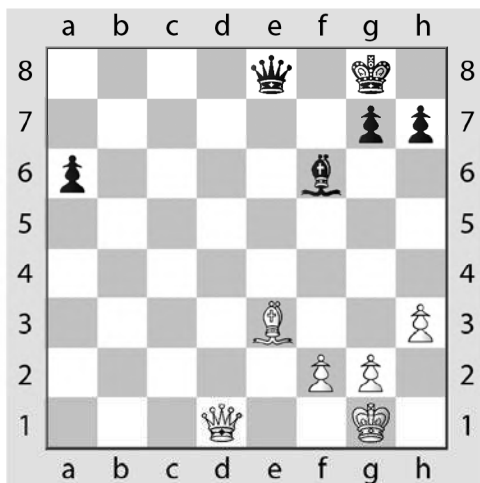
1. Обој у зелено сва поља на која може да стане



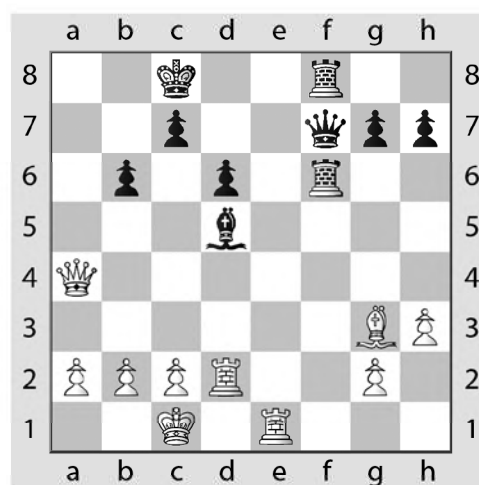
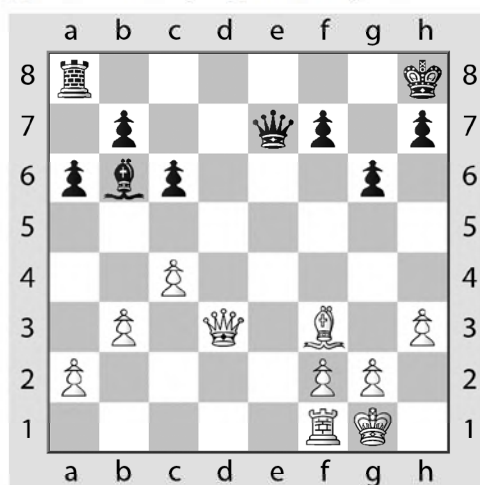
2. Заокружи даму која контролише (напада) већи број поља.



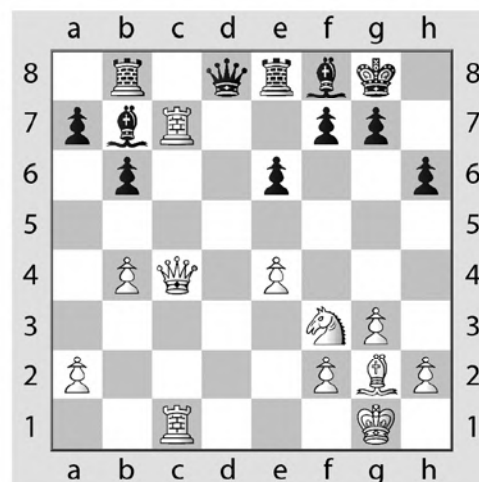
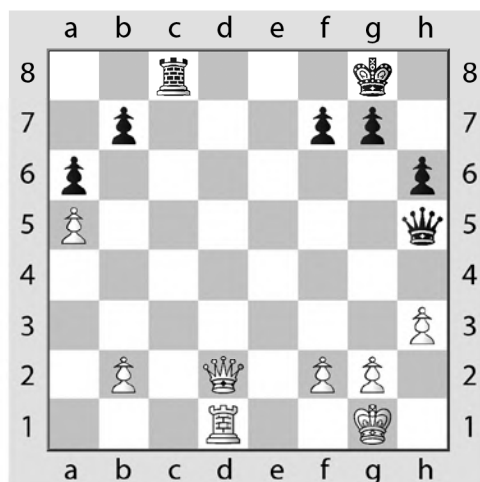
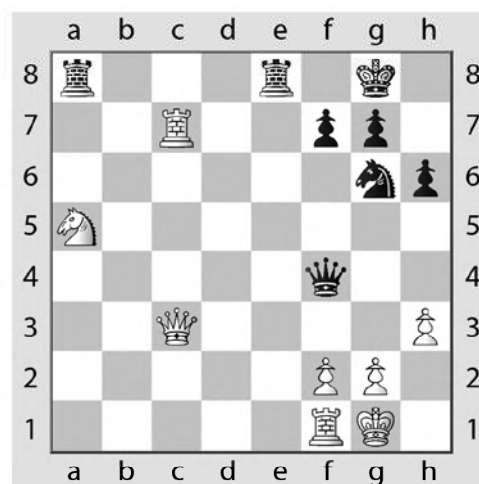
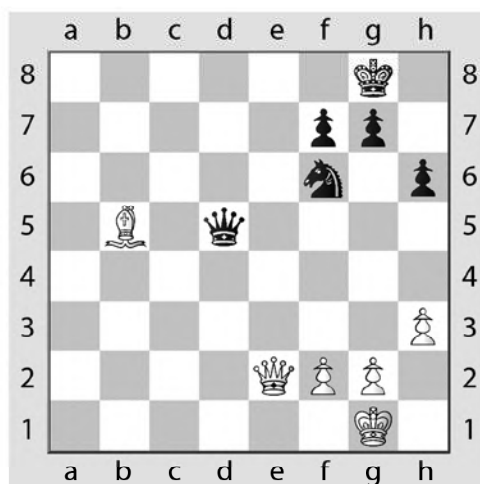
3. Обој у зелено поља где бела може да дâ шах црном .



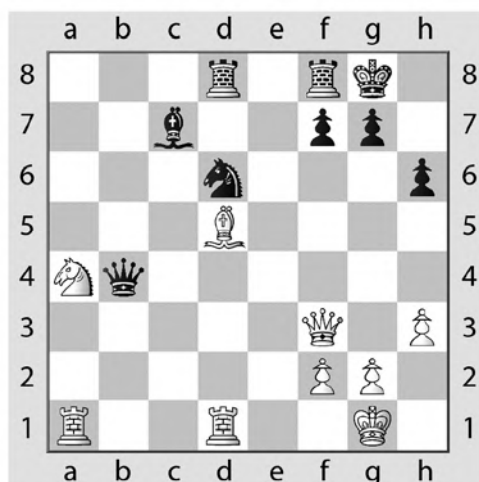
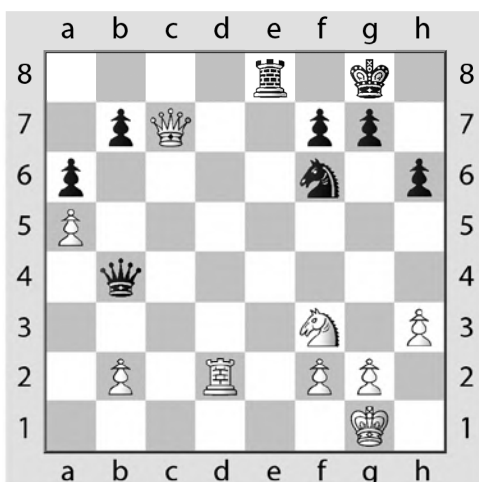
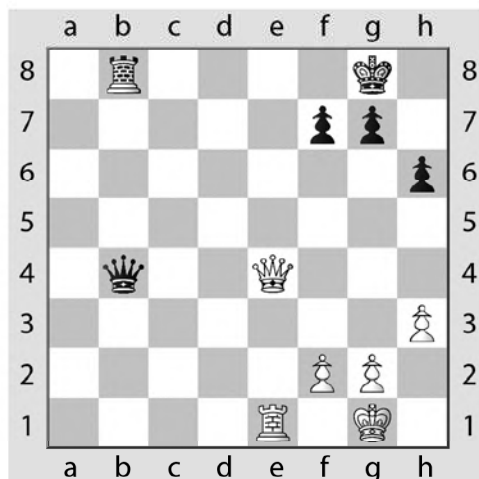
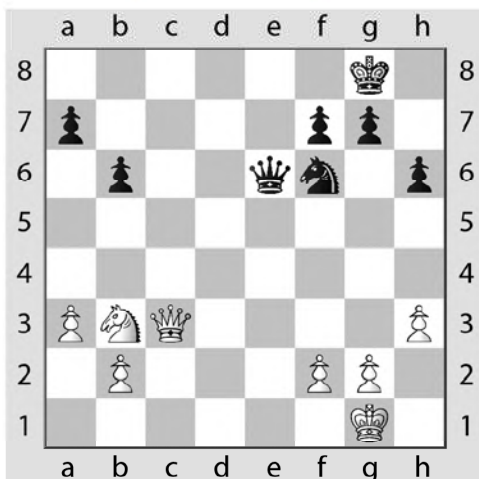
4. Обој у зелено поље где је добро да бела ♔ да шах, а у црвено поља где може да да шах, али ће је противник узети.



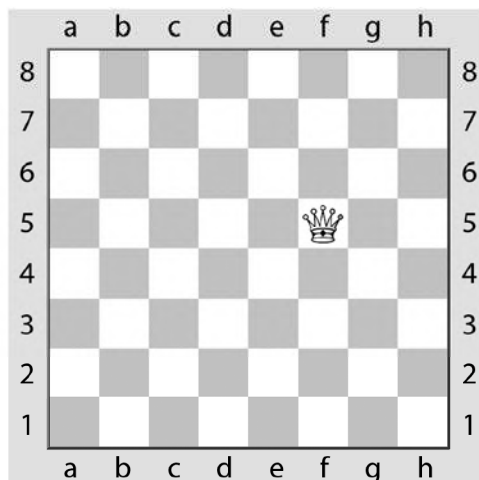
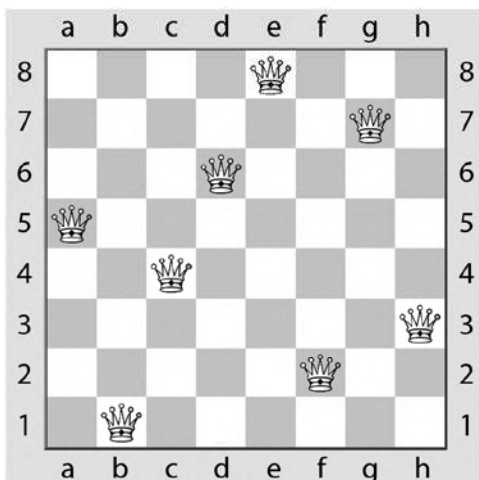
5. Обој у зелено све нападнуте фигуре које бела ♔ штити.



6. Обој у црвено све фигуре које напада црна дама.



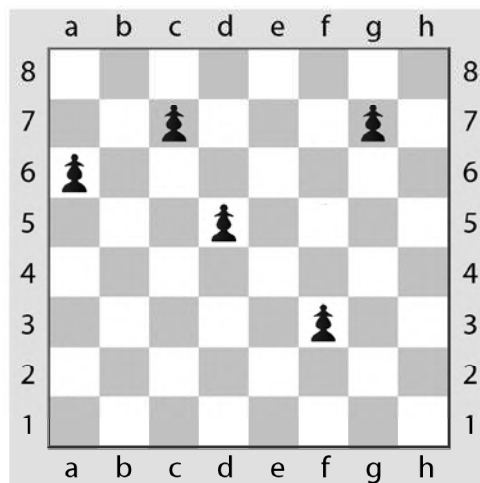
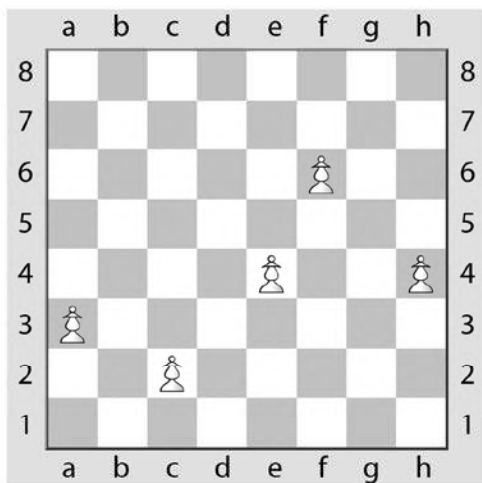
7. На левом дијаграму је поређано 8 дама, тако да ниједна не брани неку другу. На десном дијаграму обој у зелено поља на која ћеш поставити своје даме тако да ниједна не брани другу. Прву даму смо већ поставили.



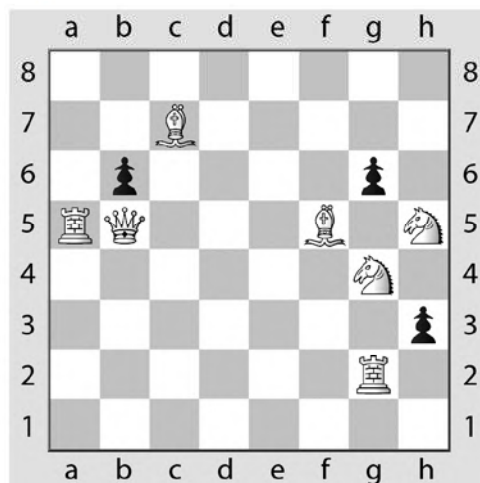


Пешак

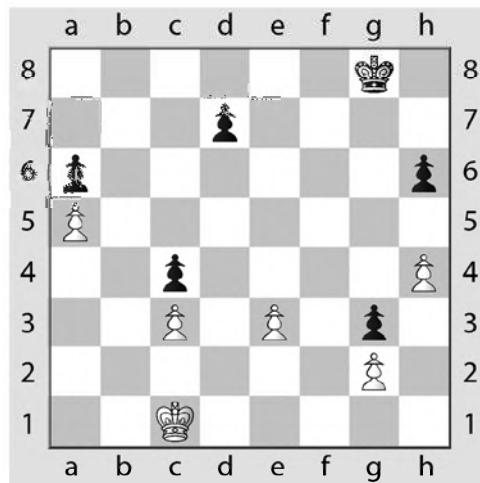
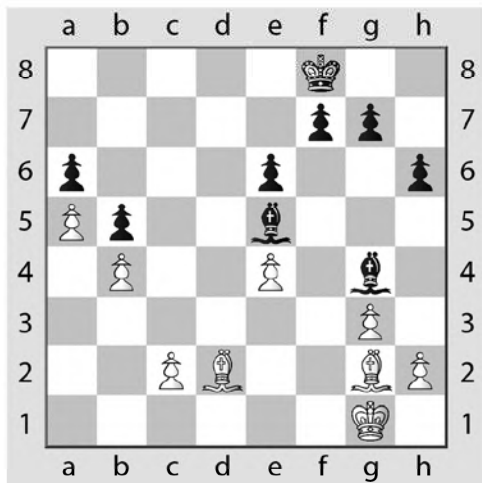
1. Обој у зелено поља на која можеш да одиграш пешацима са дијаграма.



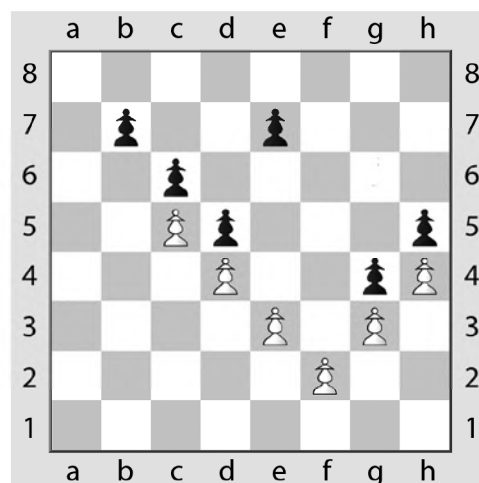
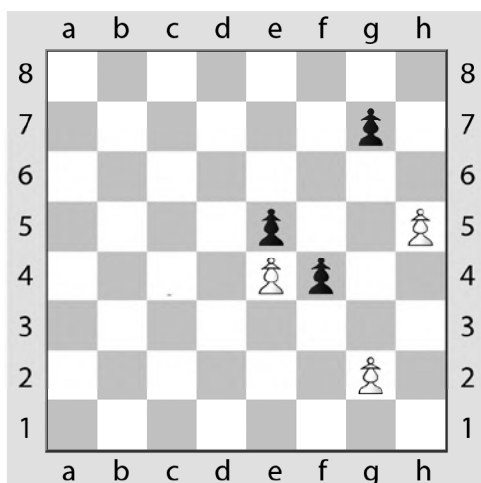
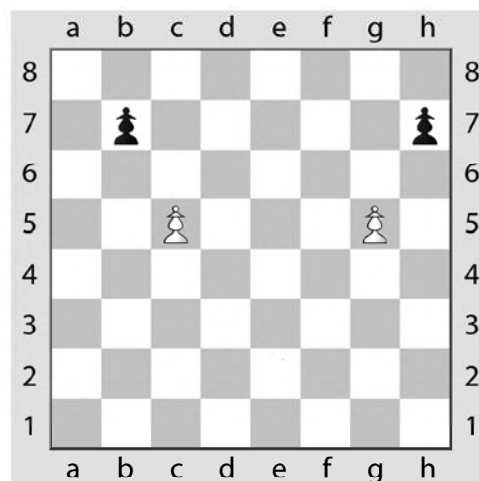
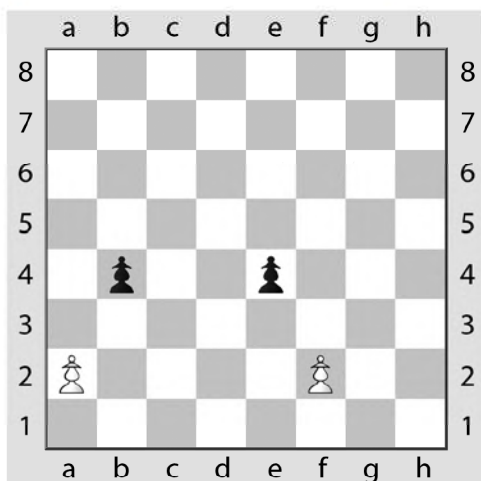
2. Заокружи фигуре које могу да узму пешаци са дијаграма.



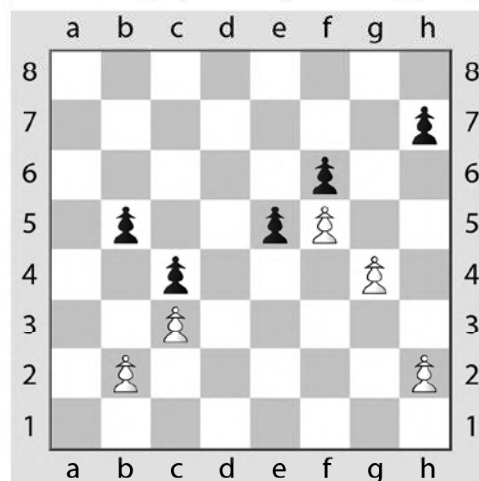
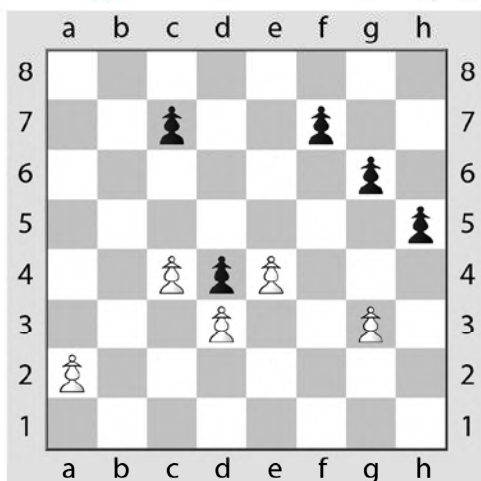
3. Заокружи пешаке који не могу да се помере, и то беле зеленом бојом, а црне плавом бојом.



4. Обој зеленом бојом поље на које треба да одигра ♖ да би га противнички ♜ узео по правилу ан пасана. Поље на којем га узима обој у црвено.



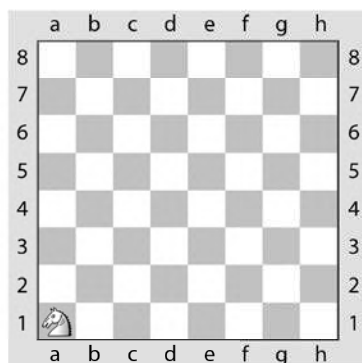
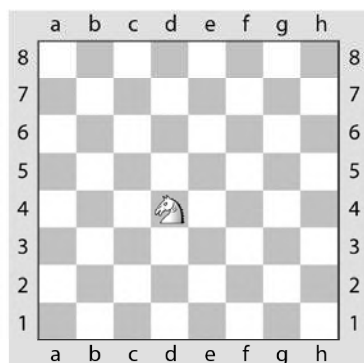
5. Заокружи пешака или пешаке којима ништа не смета на путу да се промовишу у даму.



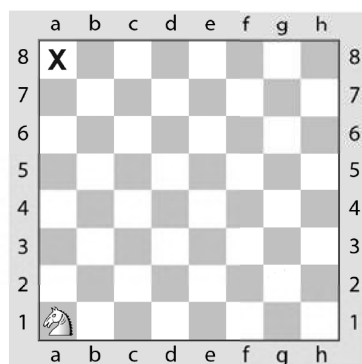
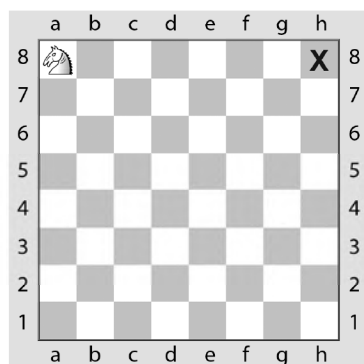
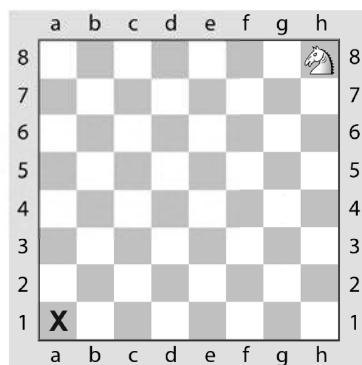
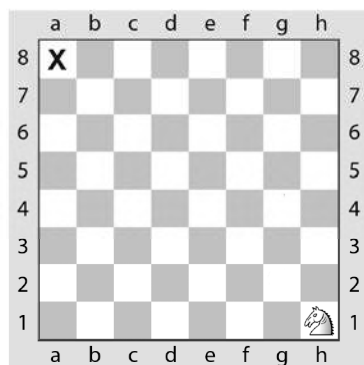


Скакач

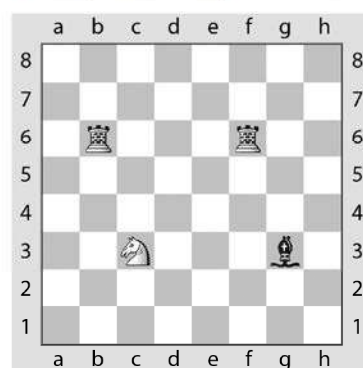
1. Обој зеленом бојом сва поља на која може да стане .



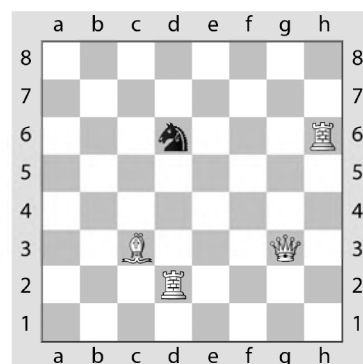
2. Задатак ти је да у што мањем броју потеза стигнеш на обележено поље. Уписуј у поља бројеве редом како на њих стајеш скакачем. У прво поље где скочи упиши 1, па у друго 2, и тако редом.



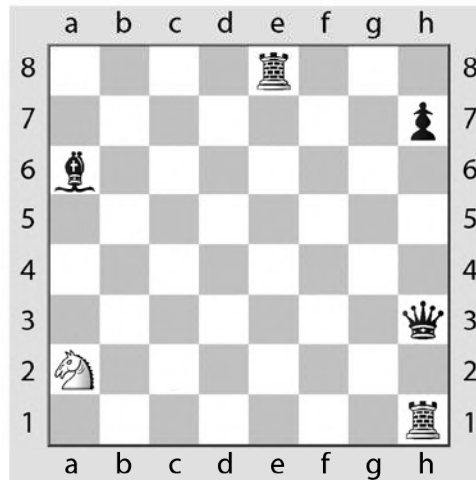
3. Обој у зелено поље на које  може да скочи и нападне оба , и у плаво поље са којег напада једног топа и .



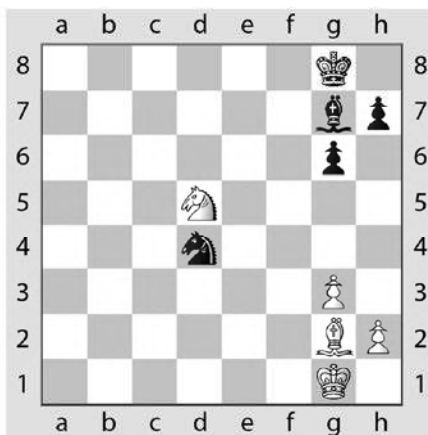
4. Задатак ти је да одиграш скакачем тако да нападнеш највећи број фигура. Обој у зелено поље на које ће  доћи.



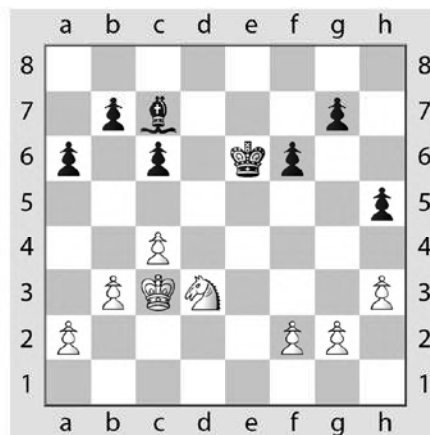
5. Игра само . Обележи бројевима сва поља на која ће доћи, али играј тако да све време мора наизменично да нападне, па узме фигуру и тако редом до краја задатка.



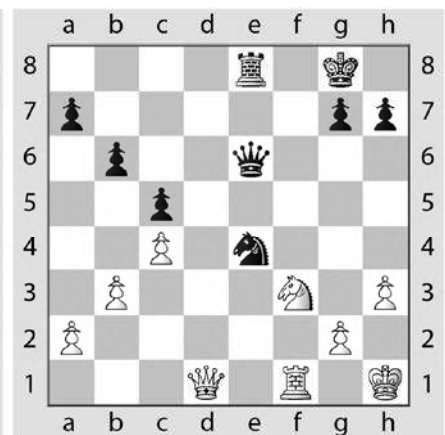
6. Обој у зелено поље где је добро да  да шах, а у црвено поље где може да да шах, али ће га противник узети.



Црни на потезу.

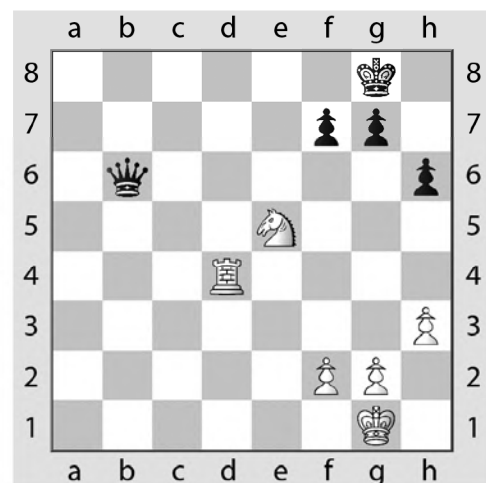
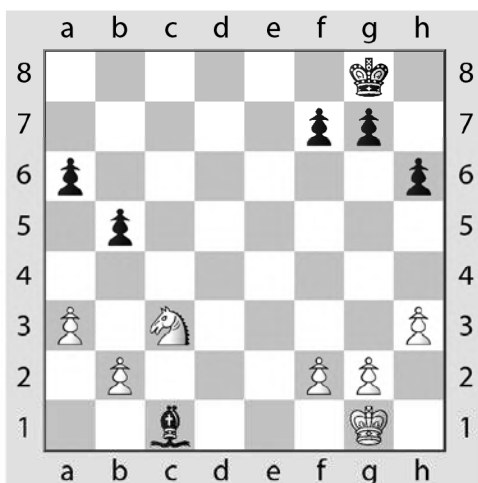


Бели на потезу.



Црни на потезу.

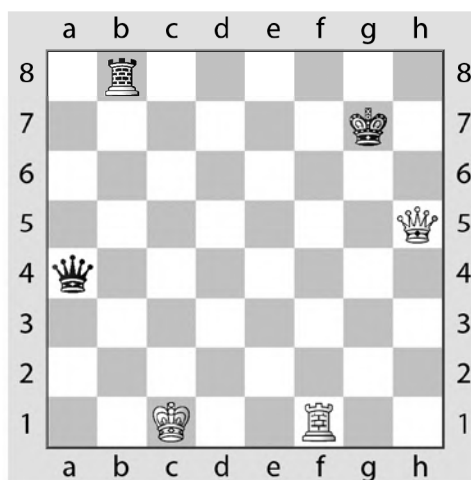
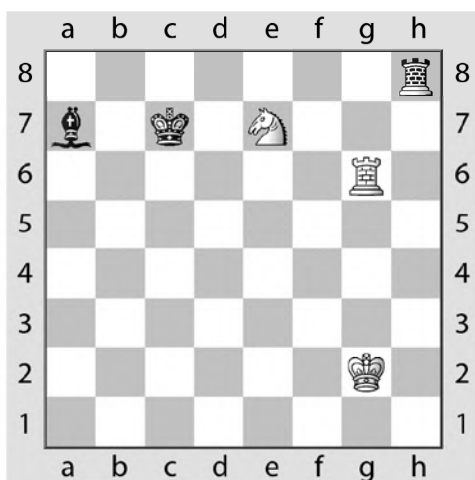
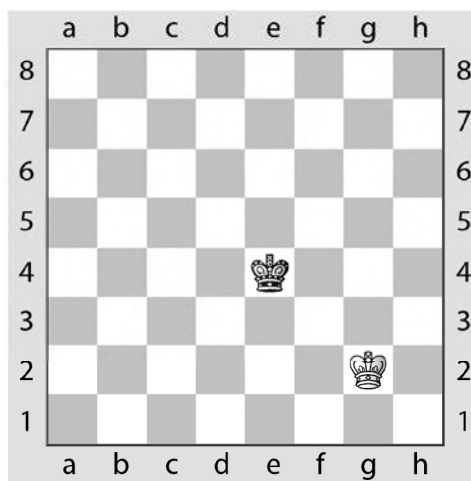
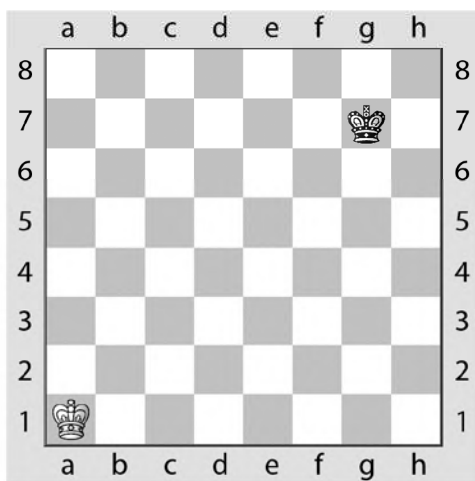
7. Задатак ти је да заштитиш скакачем фигуру која је нападнута. Обој у зелено поље где ћеш ставити . Обој у црвено поље са којег  може да заштити фигуру која је нападнута, али ће га противник узети!



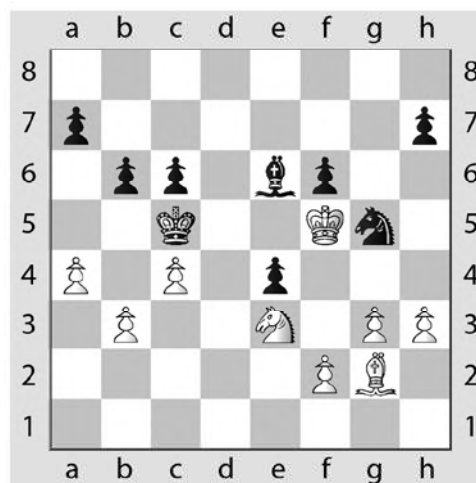
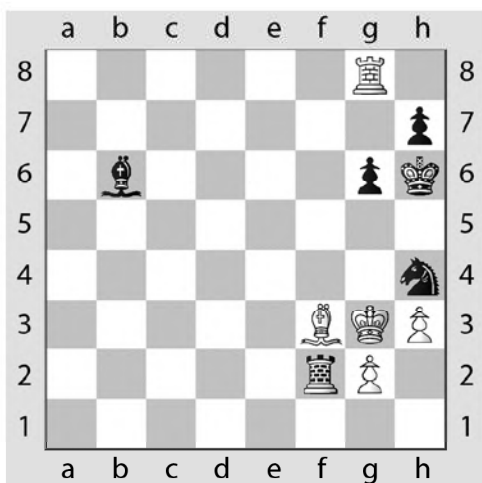


Краљ

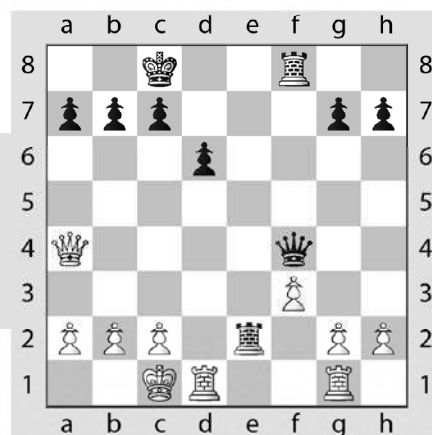
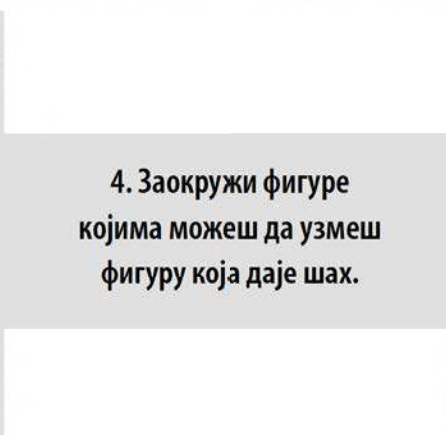
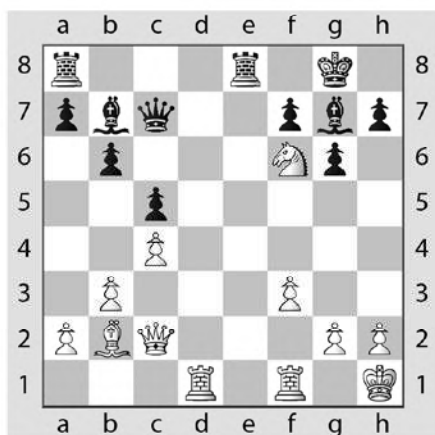
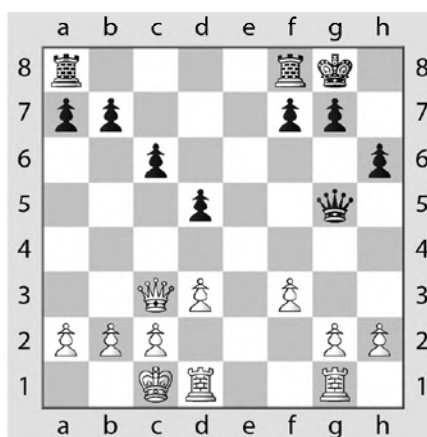
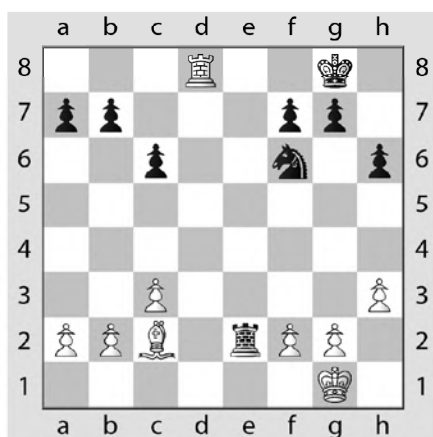
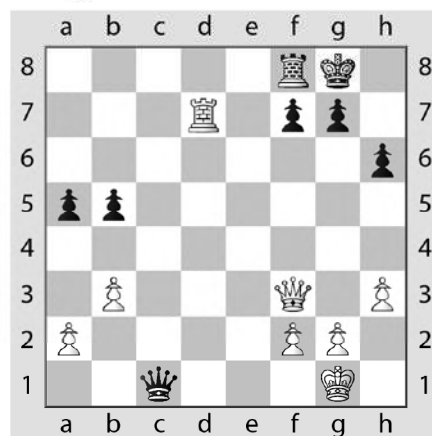
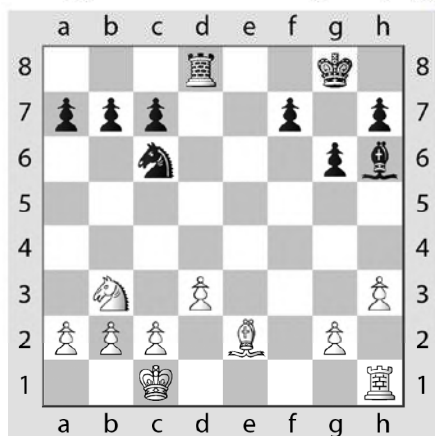
1. Обој у зелено поља где бели по правилима може да одигра својим краљем. Обој у плаво поља где сме да стане црни краљ. Ако постоје поља где бели или црни  не смеју да стану, обој их у црвено.



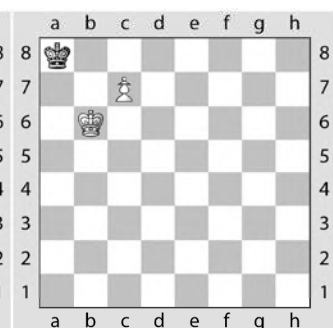
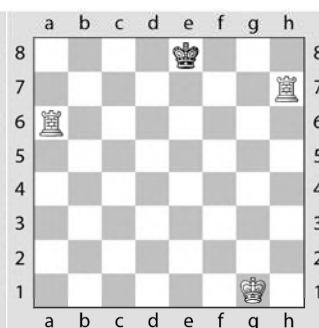
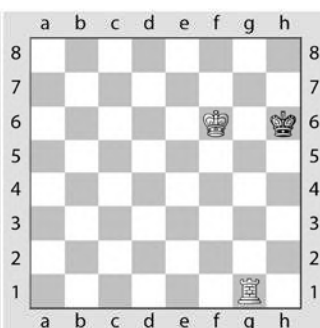
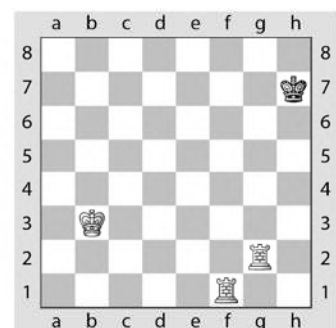
2. Бели на потезу. Заокружи фигуру или фигуре које бели  може да узме.



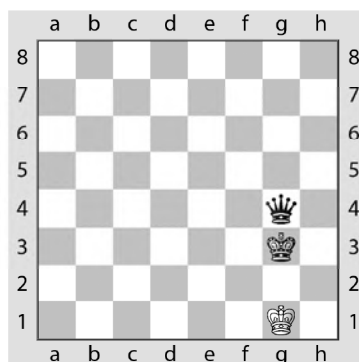
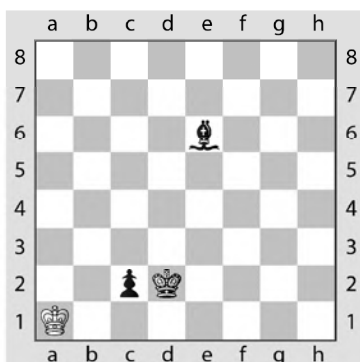
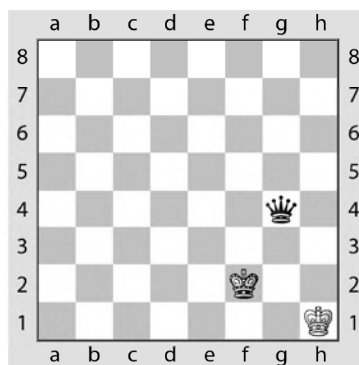
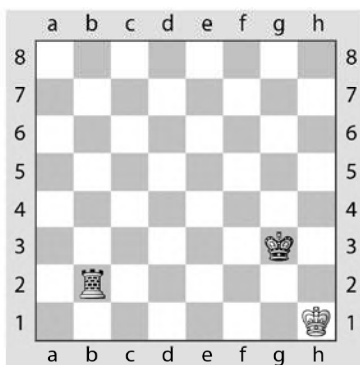
3. Обој у зелено поља на која може да стане  да би се склонио од шаха. Заокружи плавом бојом и фигуру и обој у плаво поље на које та фигура може да стане да би краља заклонила од шаха.



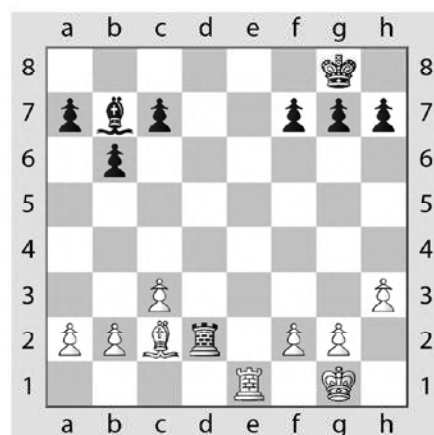
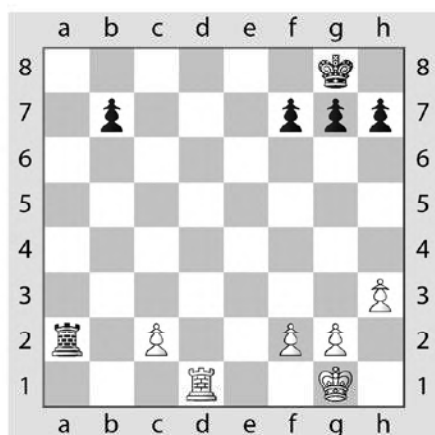
5. Бели је на потезу и даје мат. Заокружи фигуру којом дајеш мат и обој у зелено поље на које стаје та фигура да би дала мат.



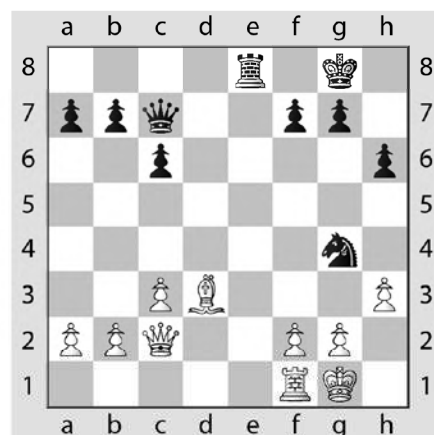
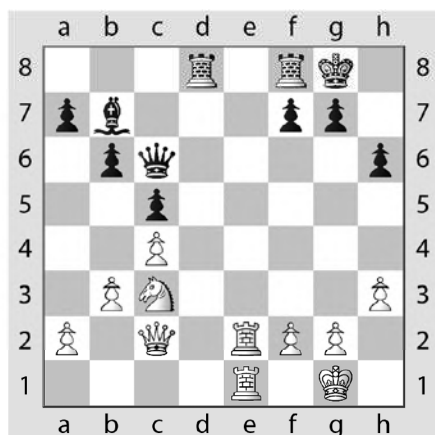
6. Црни је на потезу и даје мат. Заокружи фигуру којом дајеш мат и обој у зелено поље или поља на која стаје та фигура да би дала мат.



7. Бели на потезу даје мат. Заокружи фигуру којом дајеш мат и обој у зелено поље на које стаје та фигура да би дала мат.

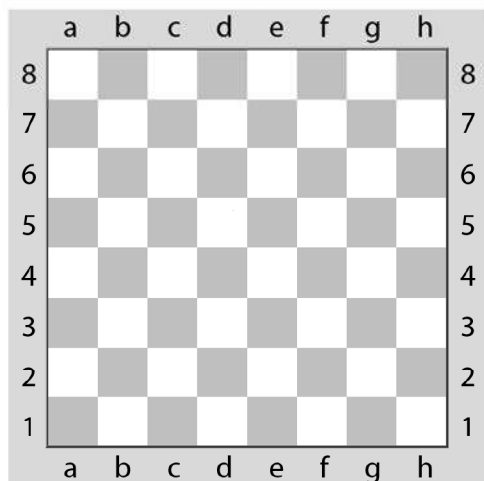


8. Црни на потезу даје мат. Заокружи фигуру којом дајеш мат и обој у зелено поље на које стаје та фигура да би дала мат.

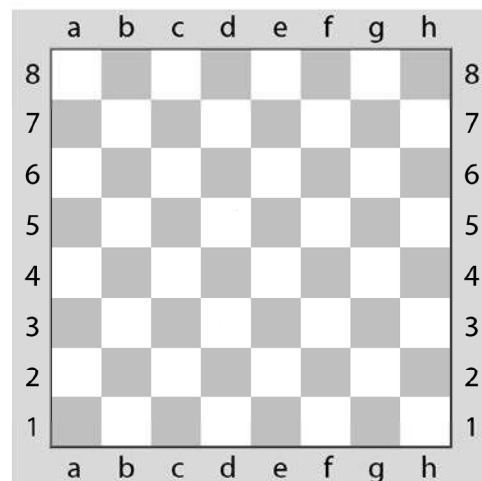


Припрема за твој први шаховски тест

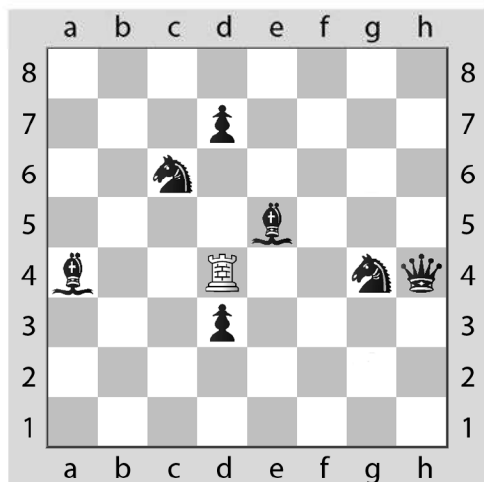
1. Обој зеленом бојом два реда, а плавом две линије.



2. Обој у жуто две дијагонале.

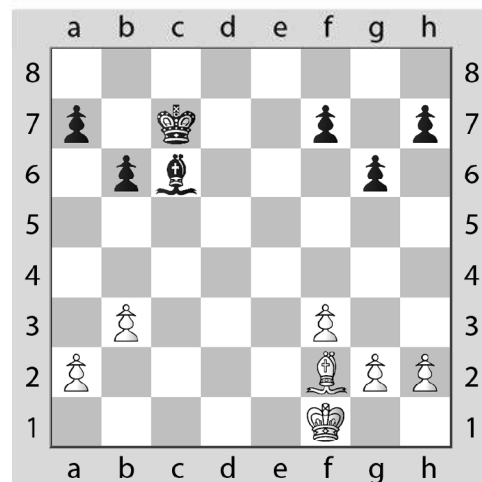


3. Заокружи фигуре које може да узме топ.

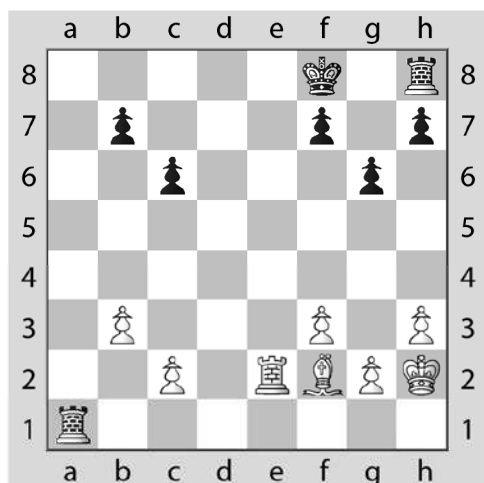


4. Дај шах белопољним ловцем.

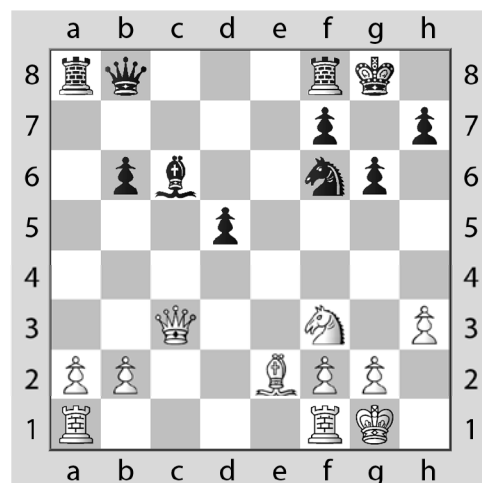
Обој у зелено поље на које ће доћи .



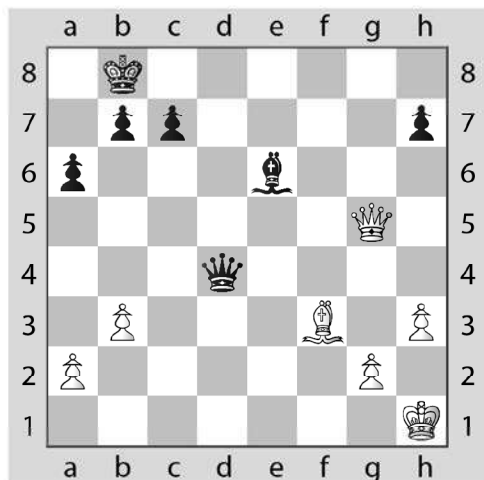
5. Обој у зелено поље са којег  може да нападне две фигуре одједном.



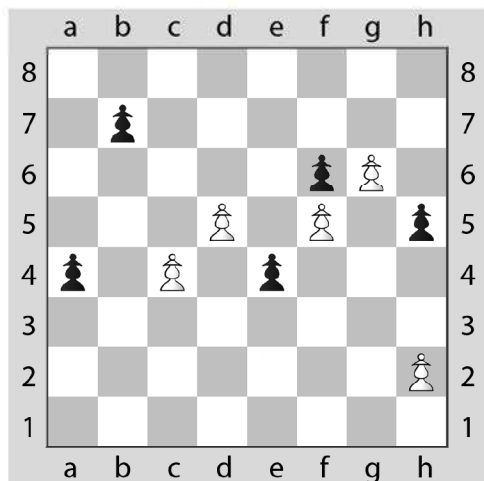
6. Обој у зелено поље са којег црна  може да заштити обе своје нападнуте фигуре.



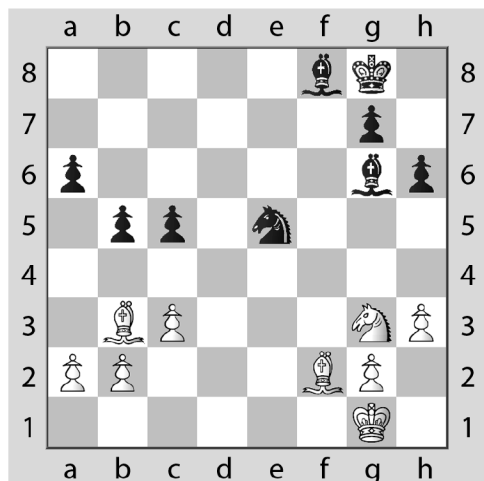
7. Обој у зелено поље где црна  сме да дâ шах, а у црвено поља са којих даје шах, али то није добро јер ће је противничка фигура узети.



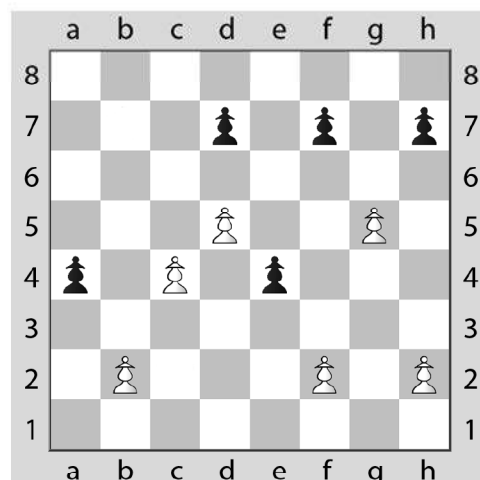
9. Заокружи све пешаке којима је отворен пут ка промоцији.



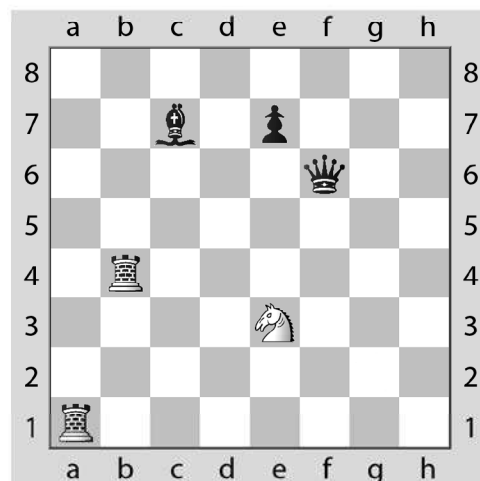
11. Заокружи све фигуре којима црни може да се заклони од шаха.



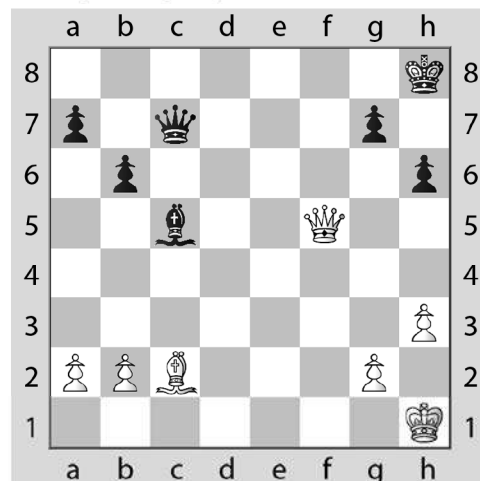
8. Заокружи све пешаке који могу да упадну у замку ан пасана.

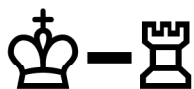


10. Где је најбоље одиграти скакачем? Обој то поље у зелено.



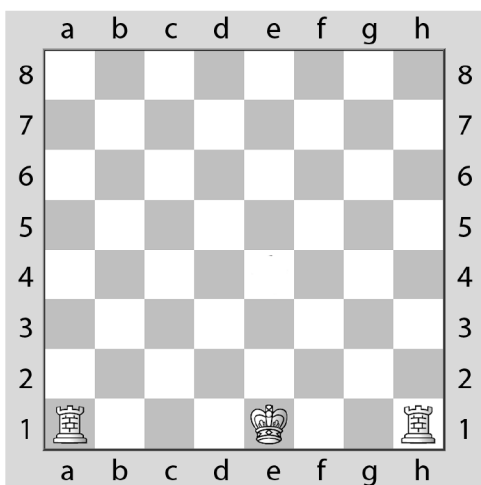
12. Бела  може да дâ шах на три поља. Обој у црвено два лоша поља, а у зелено поље на којем је шах уједно и мат црном краљу!



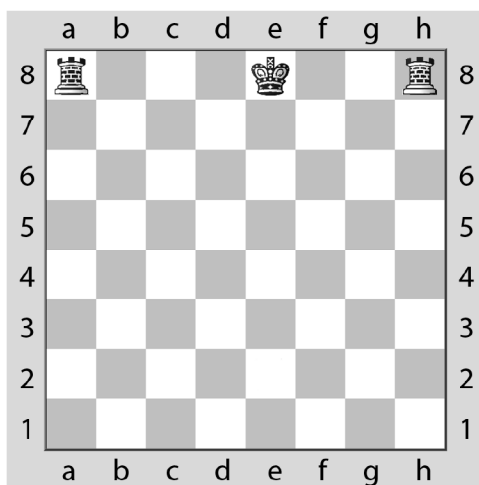


Рокада

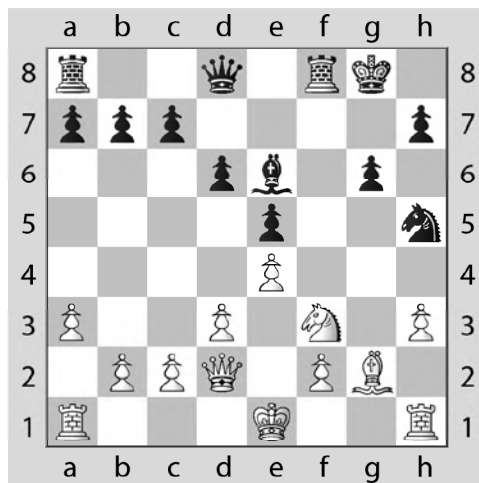
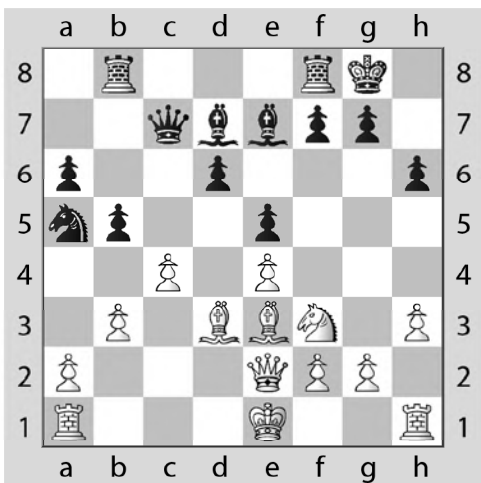
1. Обој у зелено поље на које долази  код мале, а у плаво поље на које стављаш  код одигравања велике рокаде.



2. Обој у зелено поље на које долази  код мале, а у плаво поље на које стављаш  код одигравања велике рокаде.

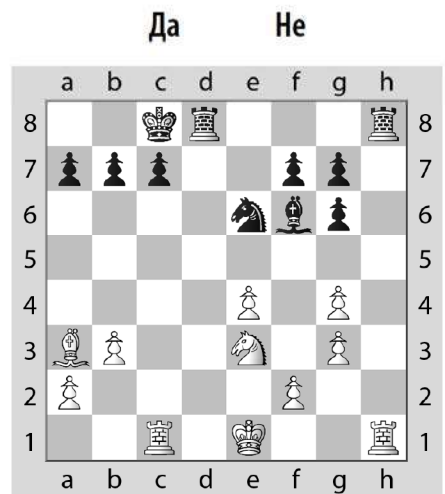
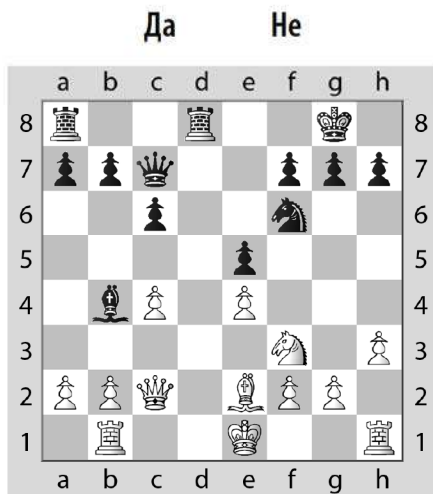
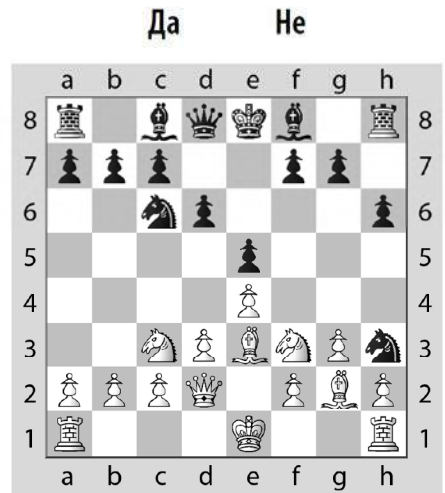
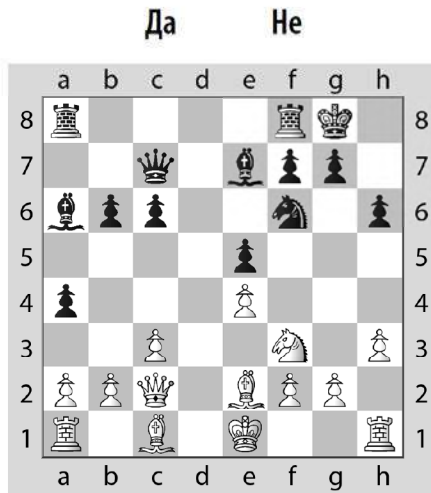
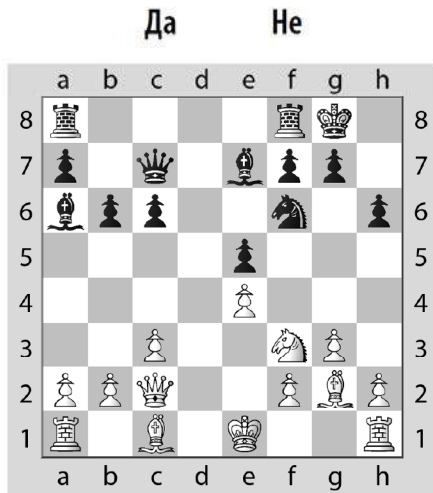


3. Бели је на потезу. Време је да збрине . Која рокада боље штити ? Ако је то мала, заокружи 1, а ако је велика, заокружи 2.

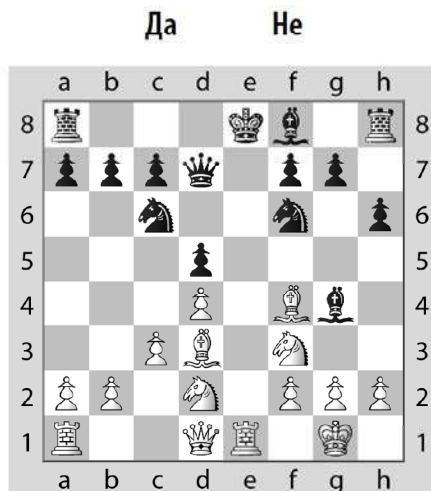
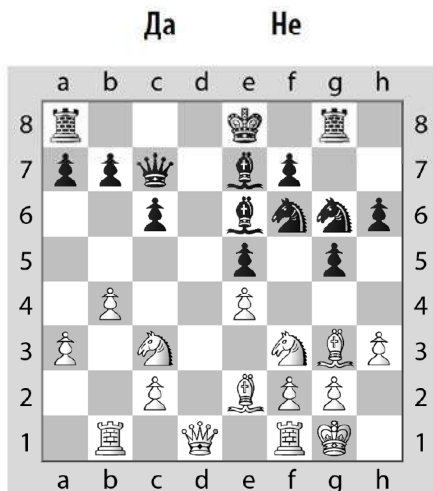


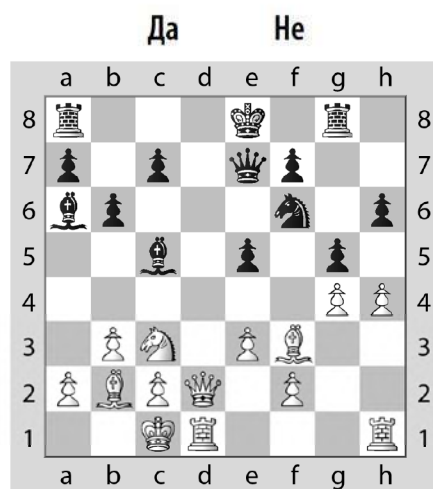
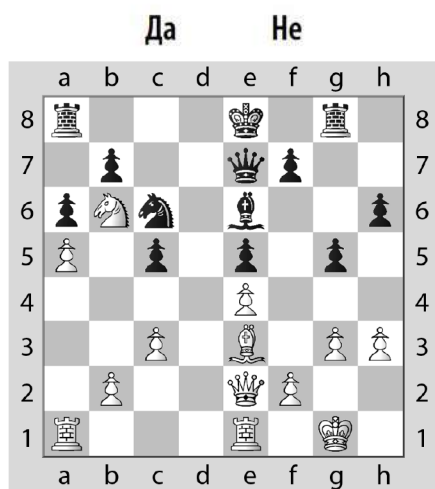
Услови за рокаду

1. Да ли, поштујући правила, бели може у следећем потезу да одигра малу рокаду? Заокружи тачан одговор.



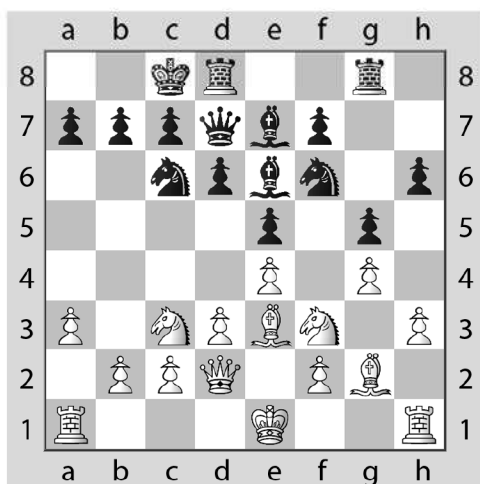
2. Да ли црни може да одигра велику рокаду? Заокружи тачан одговор.



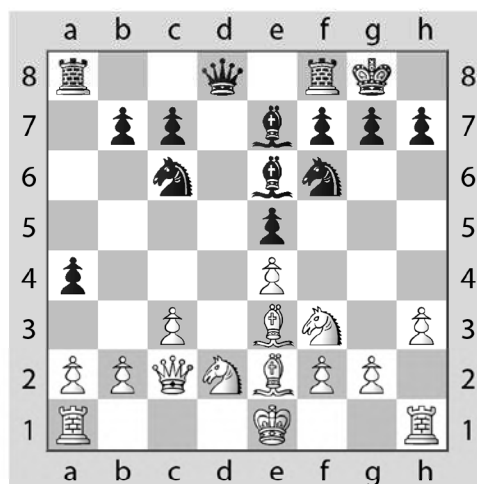


3. Бели је на потезу. Време је да збрине краља. Која рокада боље штити краља?

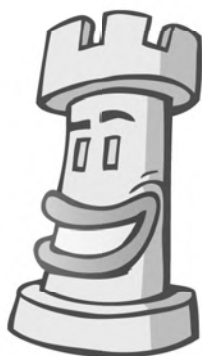
Ако је то мала, заокружи 1, а ако је велика, заокружи 2.



2 1

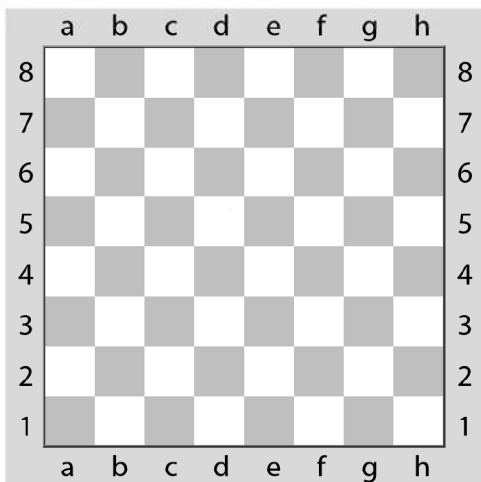


2 1

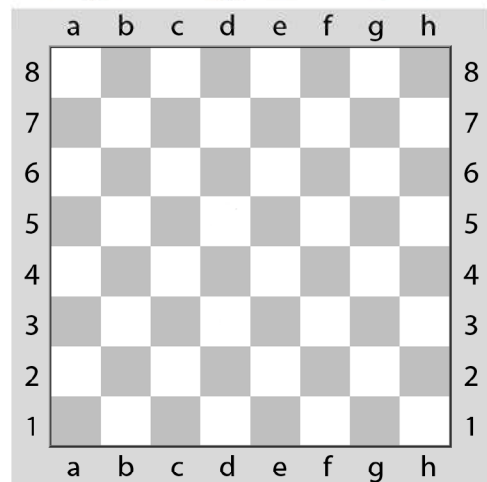


Шаховска нотација

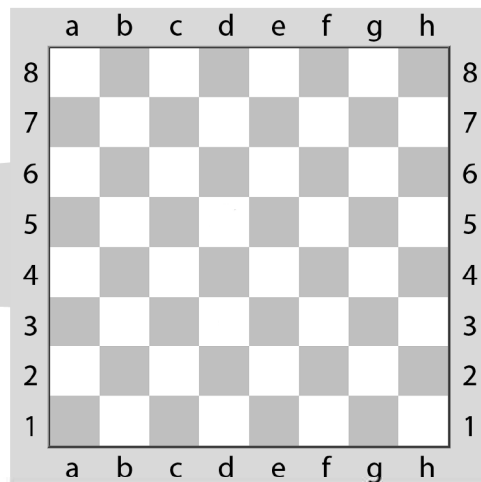
1. Обој у зелено линије це и еф.



2. Обој у зелено други и седми ред.



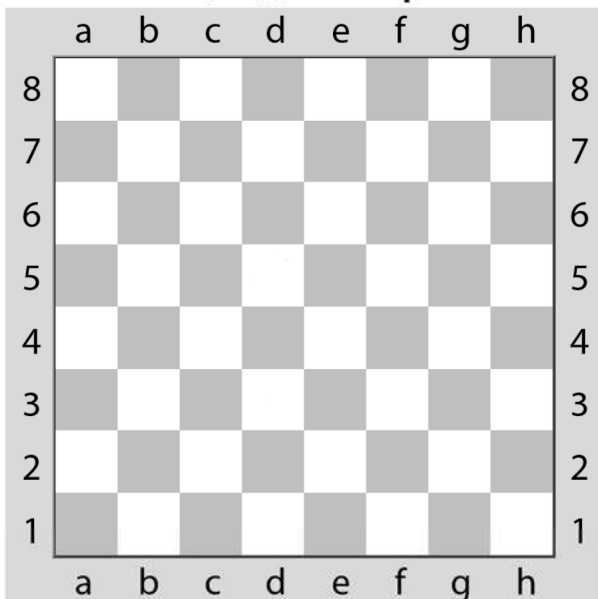
3. Обој у зелено поља: а3, бе5, це5, еф2, еф7 и ха3.



4. Одиграј подморнице са неким од укућана, или са најбољим другом или другарицом.

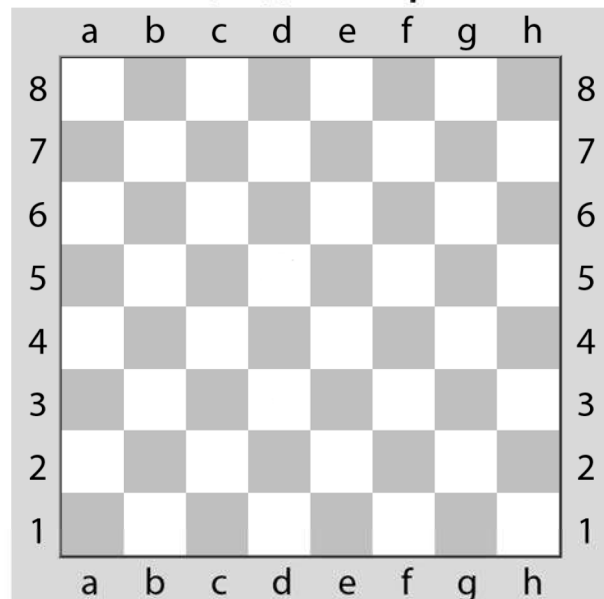
Ако се не сећаш како се игра, подсети се из књиге.

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



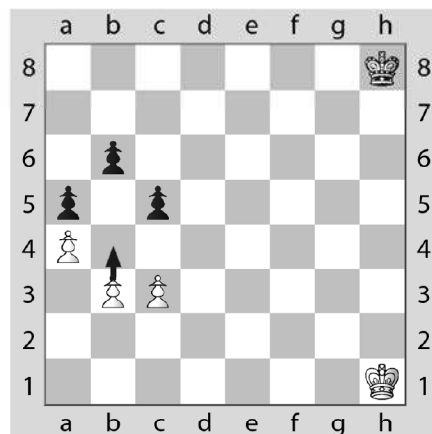
Вредност фигура и њихова размена

1. Стави знак јаче >, слабије < или исте вредности =

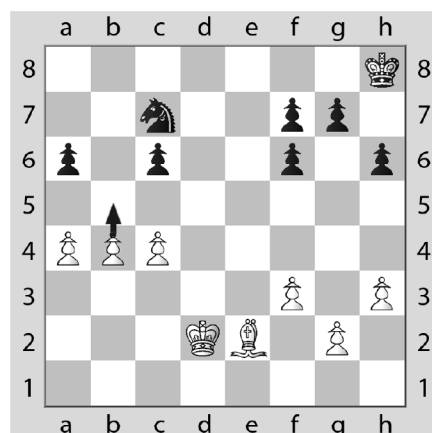
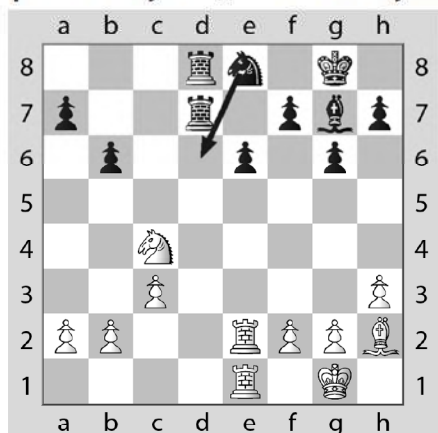


2. Бели на потезу.

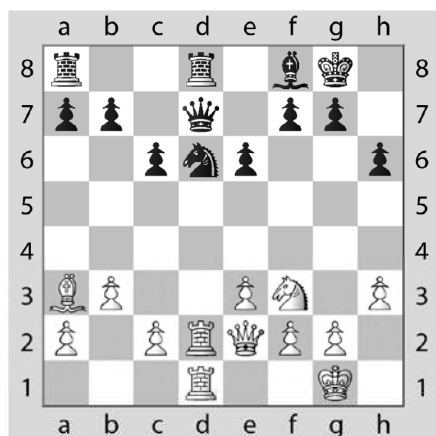
Да ли би као бели одиграо/одиграла потез пешаком као што показује стрелица?



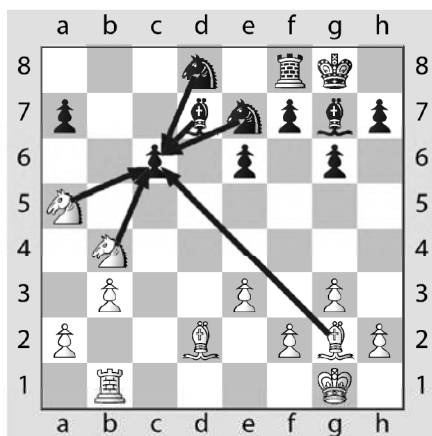
3. Бели на потезу. Да ли је црни погрешео својим последњим потезом? Које одговара низ размена које следе? Ко ће бити јачи?



4. Бели на потезу. Да ли ћеш узети ловцем? Које одговара низ размена које следе? Ко ће бити јачи?



5. Бели на потезу. Да ли смеш да узмеш црног пешака? Шта је најбољи потез?



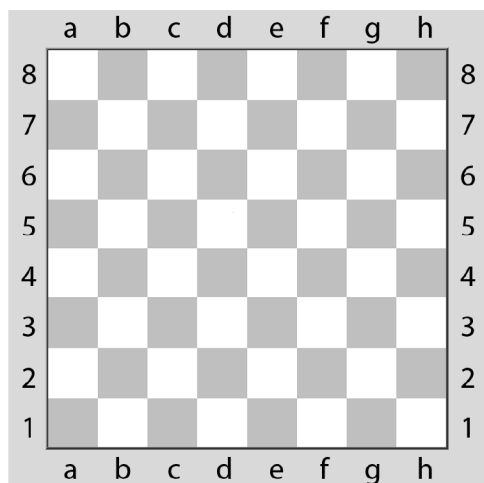


Записивање шаховске партије

1. Обој у зелено следећа поља:

b3, b4, b5, b6, b7, c3, d3, e3, e4, e5, e6, e7, f3, g2 и g3.

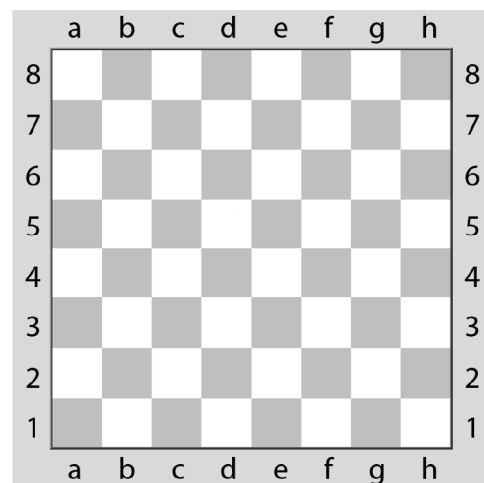
Шта је написано од зелених поља?



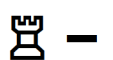
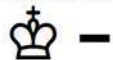
2. Обој у зелено следећа поља: a1, a2, b2, c2, c3, c4,

c5, c6, c7, d2, d7, e2, e7, f2, f3, f4, f5, f6, f7, g2, h1 и h2.

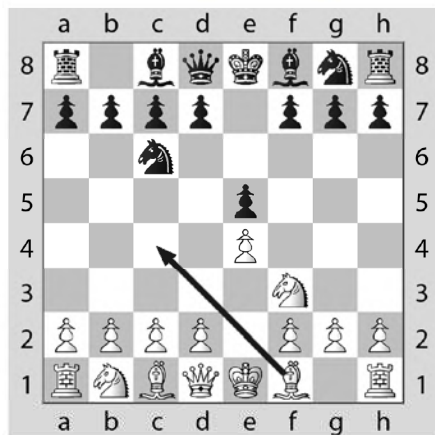
Шта је написано од зелених поља?



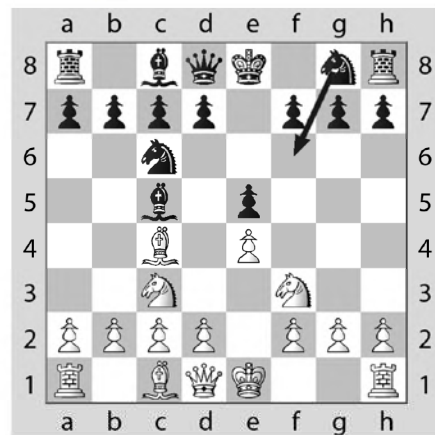
3. Стави поред сваке фигуре слово којим је означаваш када пишеш партију.



4. Напиши испод сваког дијаграма потез који показује стрелица. Редни број потеза је већ уписан.



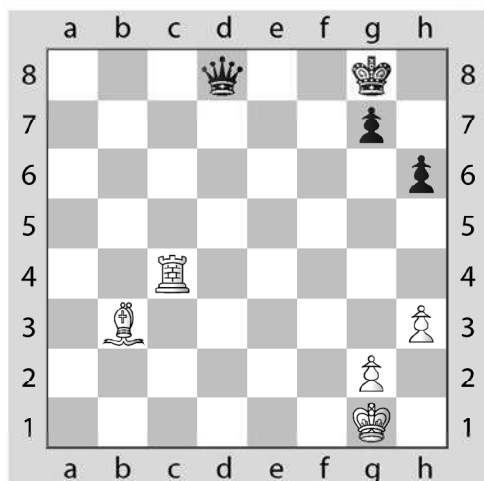
3. _____



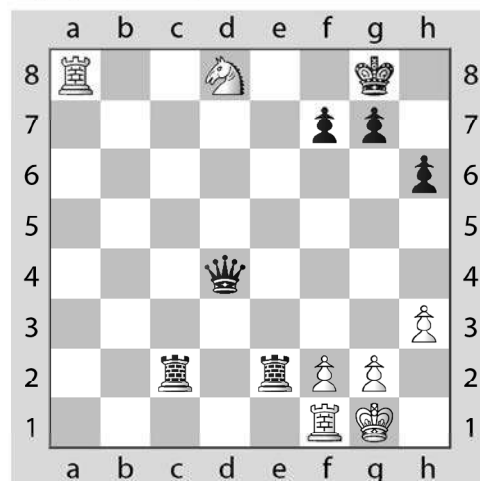
4... _____

Откривени и двоструки шах

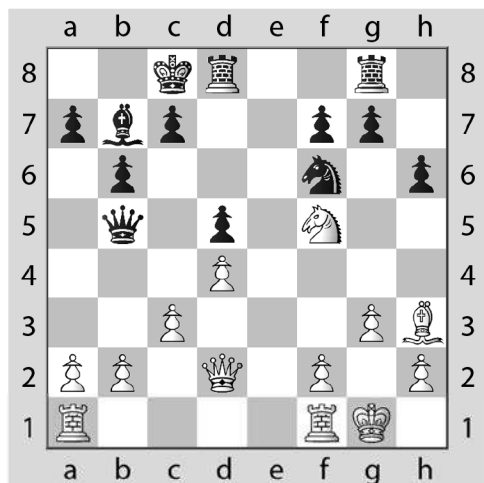
1. Бели на потезу. Ако постоје две подједнако добре могућности, изабери једну или упиши обе.



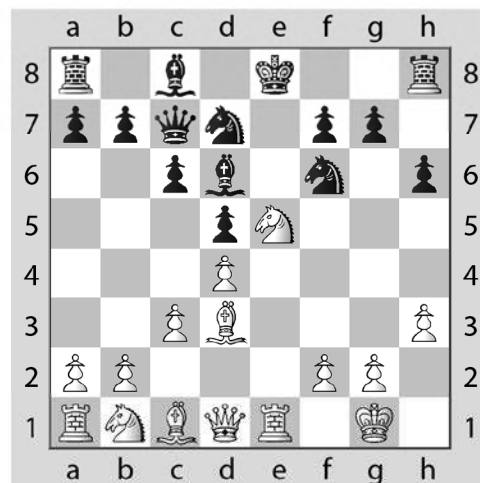
1. _____



1. _____



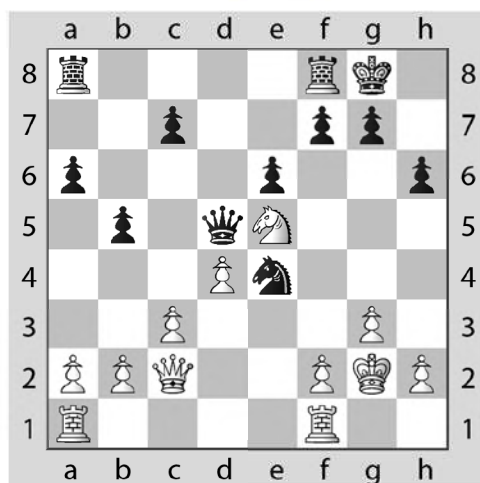
1. _____



1. _____

2. Црни на потезу.

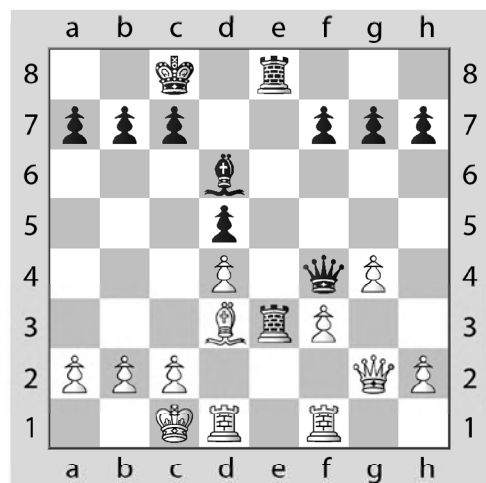
Упиши потез који би одиграо/одиграла.



1... _____

3. Црни на потезу. Шта би одиграо/одиграла?

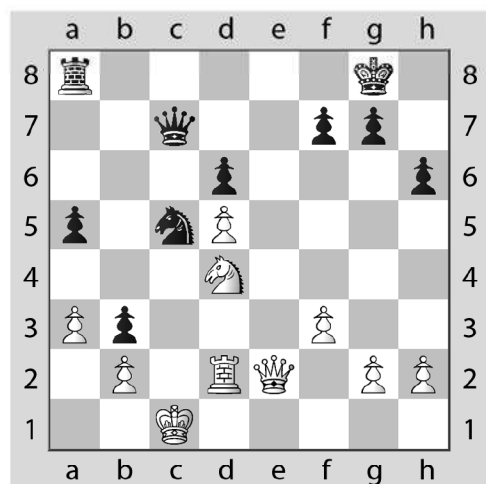
Зашто је потез 1... D:d4 веома лош? -----



1... _____

5. Црни на потезу. Упиши свој потез.

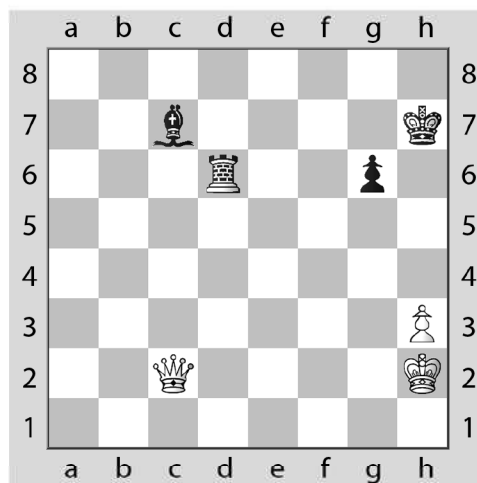
Ако је правилан, следећим потезом дајеш белом мат.



1... _____ 2. _____

4. Црни на потезу.

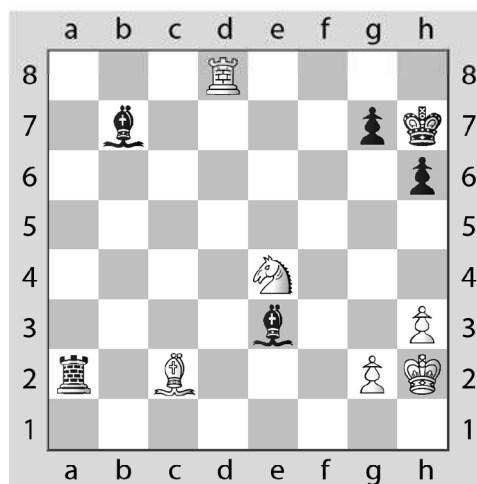
Упиши потез који би одиграо/одиграла.



1... _____

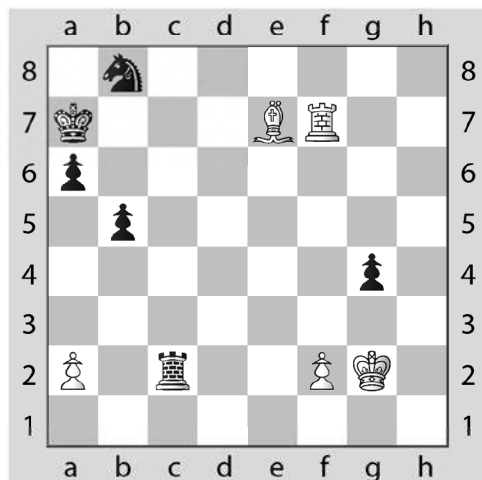
6. Бели на потезу. Ако постоје две подједнако

добре могућности, изабери једну или упиши обе.



1. _____

7. Бели на потезу. Упиши свој потез. Ако је правилан, следећим потезом дајеш црном мат.



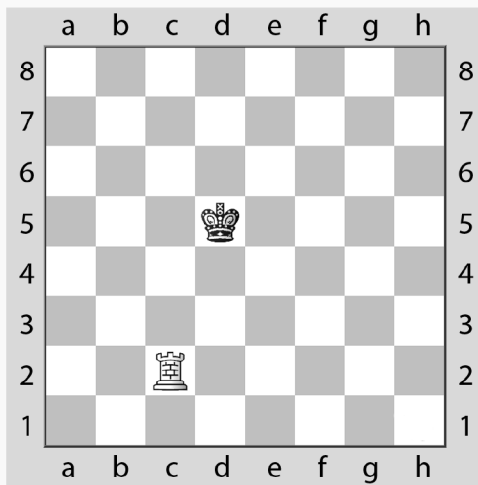
1. _____ 2. _____

Шаховски лавиринт

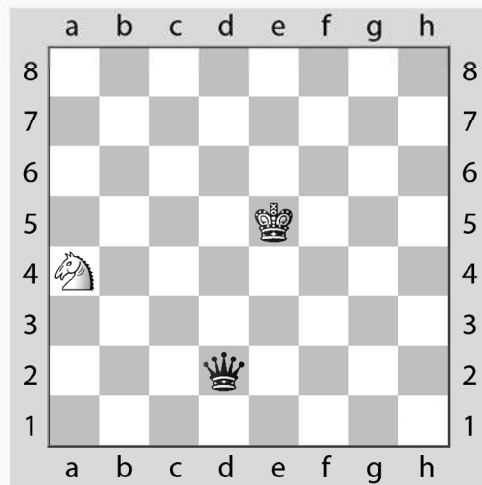
У свим вежбањима из ове групе све време игра само бели. Циљ ових задатака је да бели својом фигуром да шах црном краљу. Потруди се да то урадиш у што мањем броју потеза. Нацртај стрелицама пут који треба да пређе твоја фигура, а затим и напиши те потезе са десне стране.

Обрати пажњу! Никада не смеш да станеш белом фигуром на поље које напада нека црна фигура.

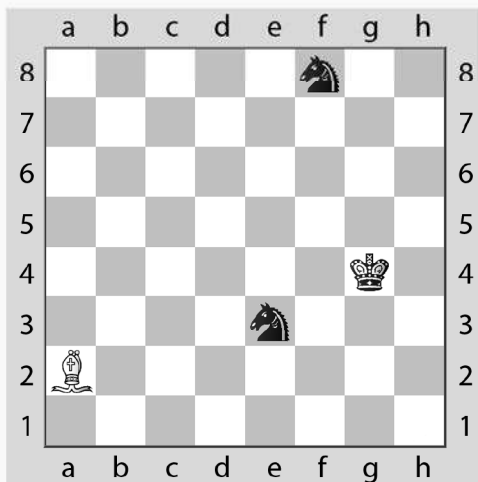
1.



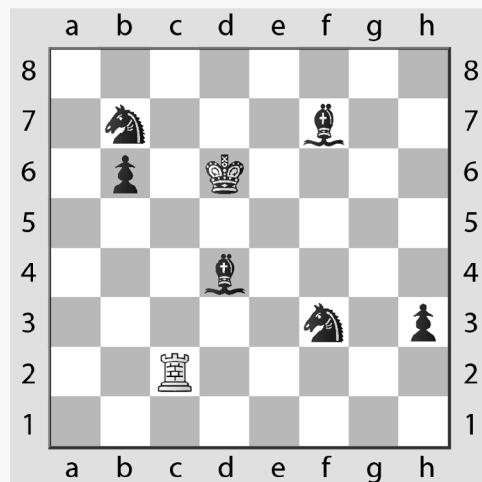
2.



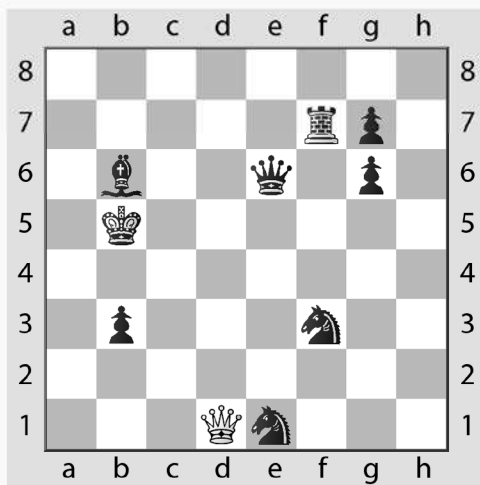
3.



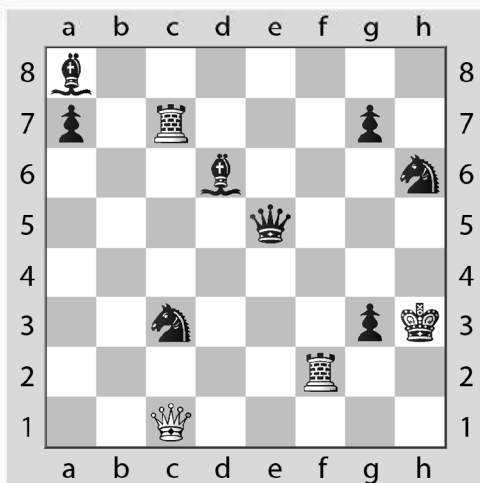
4.



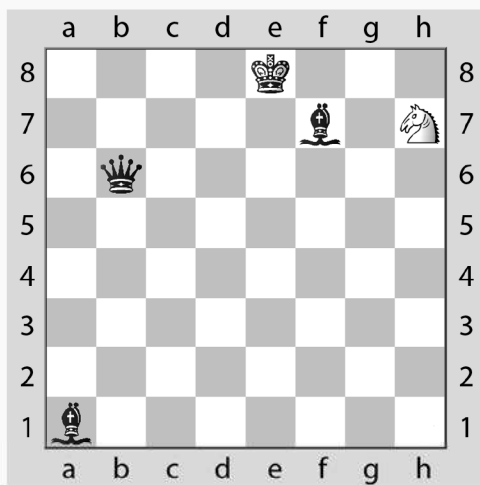
5.



6.

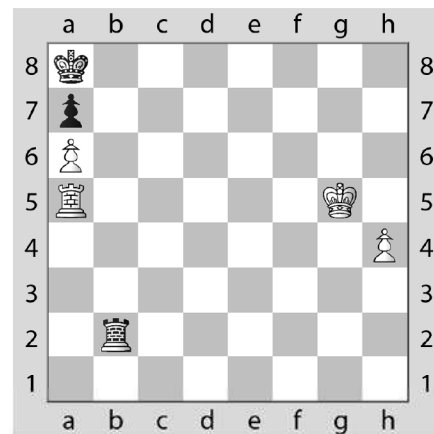
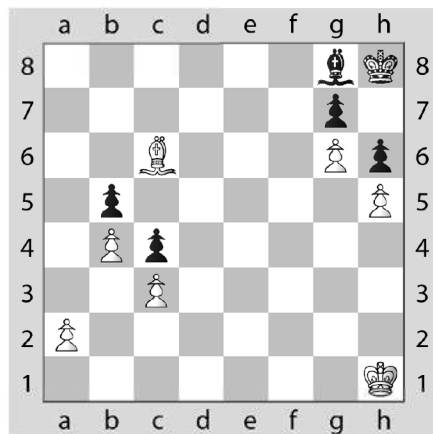
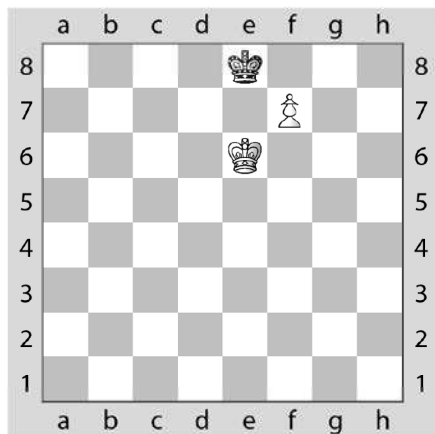


7.



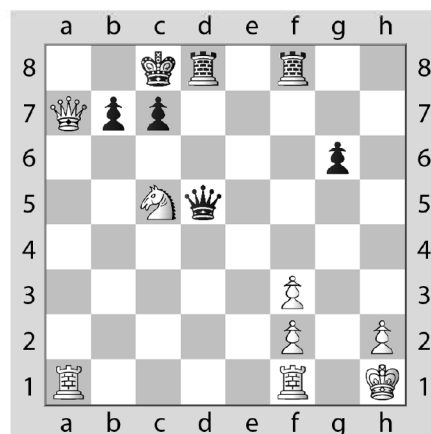
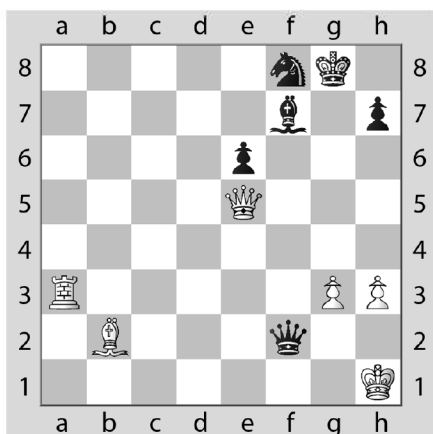
Нерешено!

1. Црни на потезу и ремизира патом!

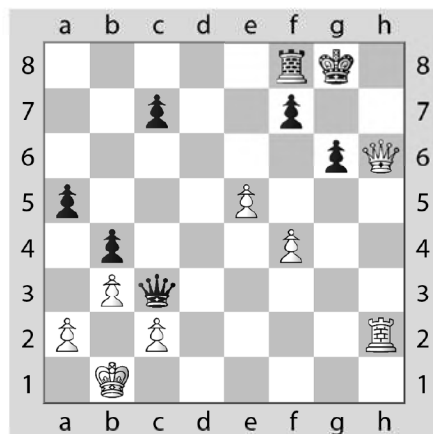


1... _____ 2. _____ пат 1... _____ 2. _____ пат 1... _____ 2. _____ пат

2. Црни на потезу и прети му мат. Спашава се вечним шахом. Упиши потезе вечног шаха.



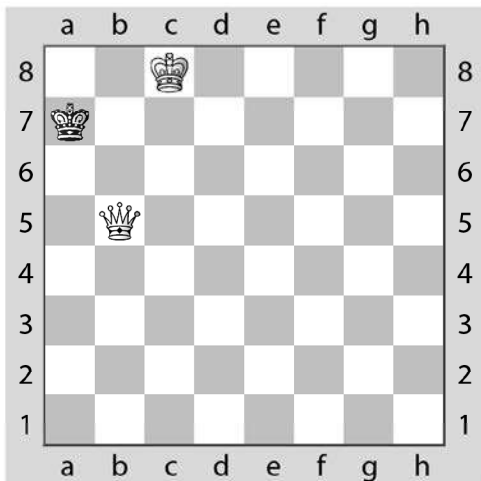
1... _____ 2. _____ 3. _____ 1... _____ 2. _____ 3. _____



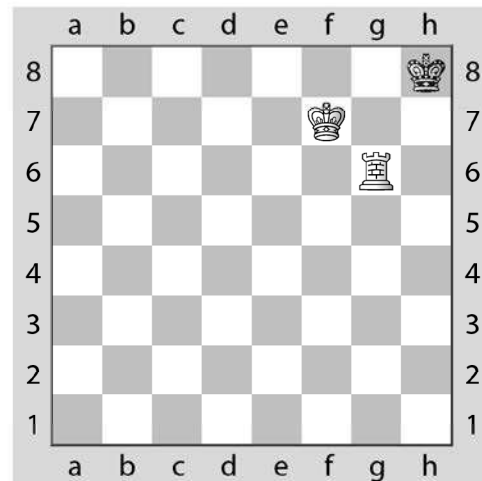
1... _____ 2. _____ 3. _____

Матне и патне слике

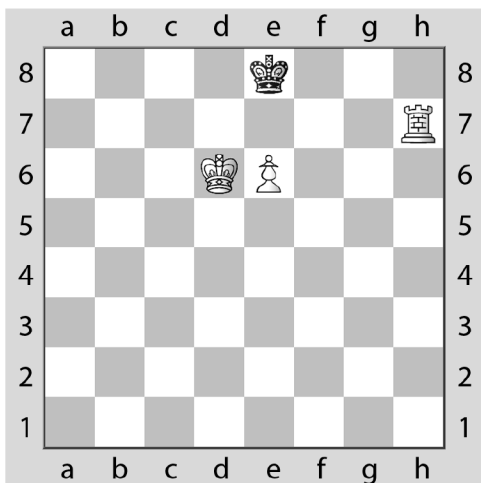
1. Упиши потез или потезе којима бели даје мат и потез или потезе којима настаје пат.



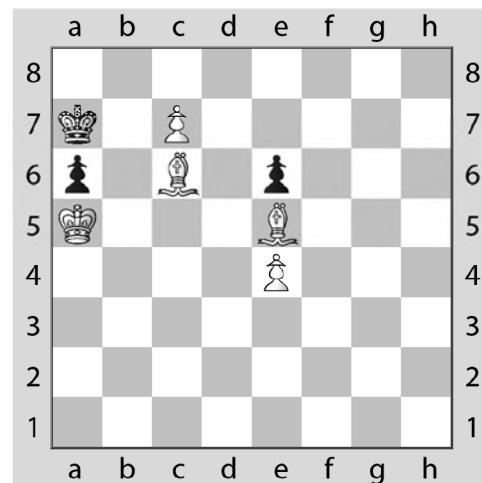
мат: 1. _____, 1. _____ пат: 1. _____



мат: 1. _____ пат: 1. _____

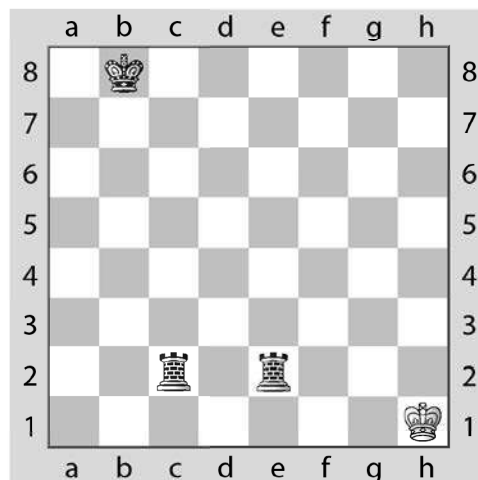


мат: 1. _____ пат: 1. _____



мат: 1. _____ мат: 1. _____
пат: 1. _____ пат: 1. _____
пат: 1. _____

2. Упиши потез или потезе којима црни даје мат и потез или потезе којима настаје пат.



мат: 1... _____
мат: 1... _____
пат: 1... _____

Припрема за твој други шаховски тест

Било би добро да радиш као на правом часу, јер ти овде дајемо прилику да сазнаш колико би тачно поена сакупио. Када завршиш, потражи решења на крају свеске, а затим поштено бодуј свој рад.

1. Црни на потезу. Размишља о рокади.

Која рокада боље штити краља?

Упиши потез.

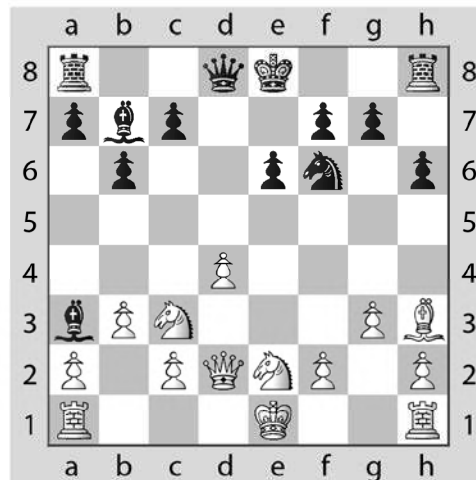


1... _____

2 поена

2. Да ли бели, поштујући правила, може да одигра неку од рокада?

Ако може, упиши потез.



1. _____

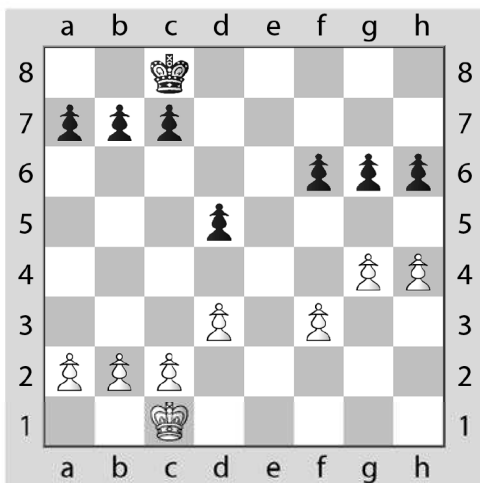
3 поена

3. Бели на потезу. Размишља о потезу g5.

Да ли је то добар потез?

Заокружи тачан одговор.

да не

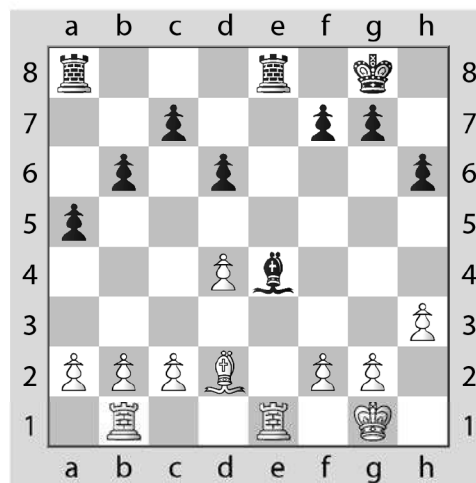


3 поена

4. Бели на потезу. Да ли је добро да узме црног ловца на e4?

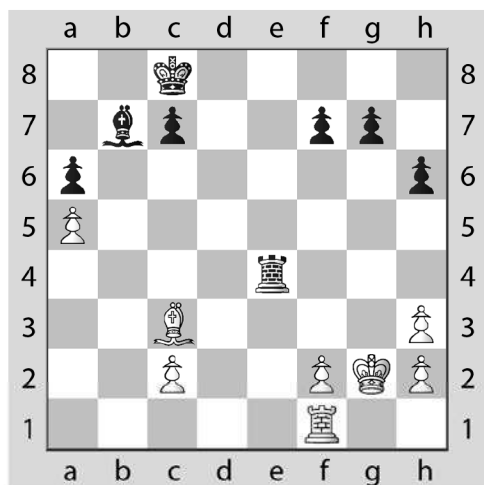
Заокружи тачан одговор.

да не



3 поена

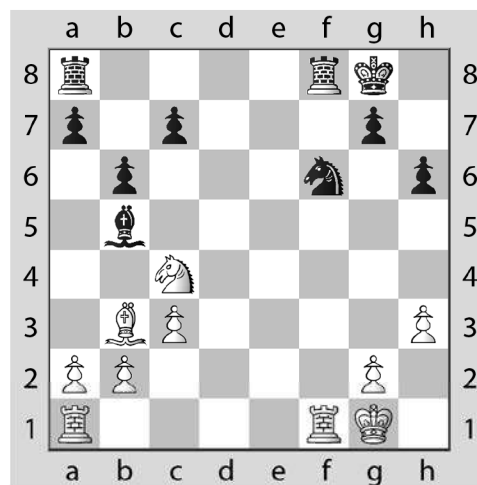
5. Црни на потезу. Упиши најбољи потез.



1... _____

3 поена

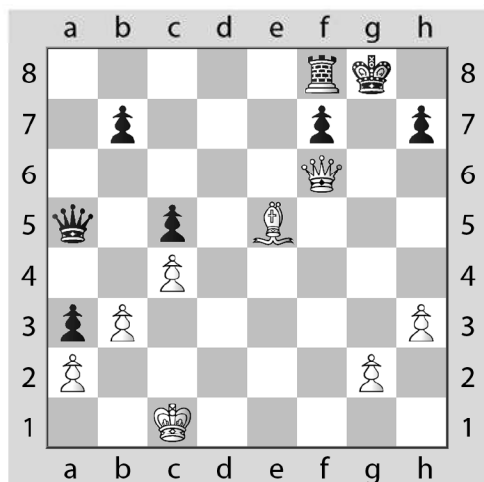
6. Бели на потезу. Који је најбољи потез? Упиши га.



1. _____

2 поена

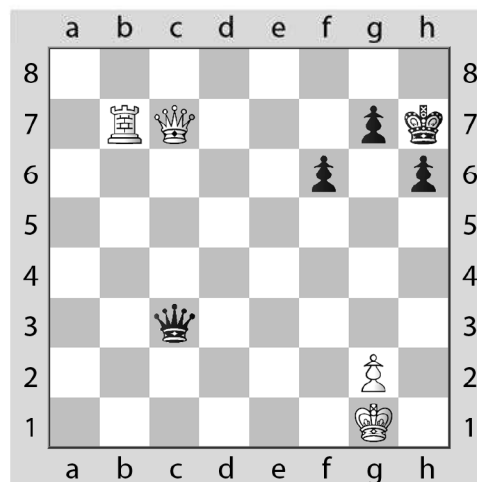
7. Црни на потезу. Не може да одбрани мат на g7, односно на h8. Ипак, може да се спаси пораза. Запиши потез којим то чини.



1... _____

2 поена

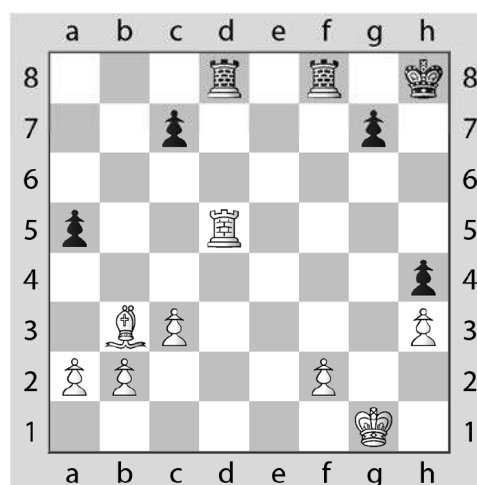
8. Црни на потезу. Запиши потез којим даје вечни шах.



1... _____

3 поена

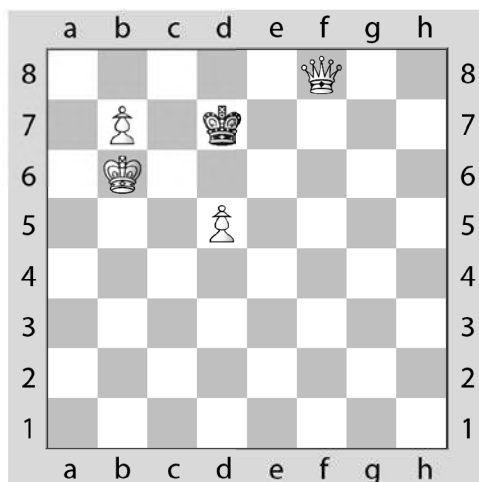
9. Бели на потезу. Који је најбољи потез? Упиши га.



1. _____

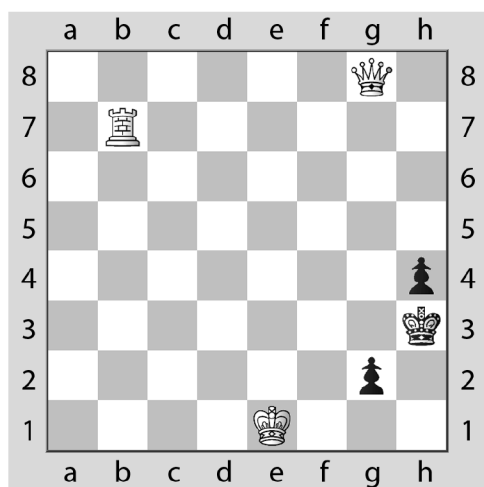
2 поена

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



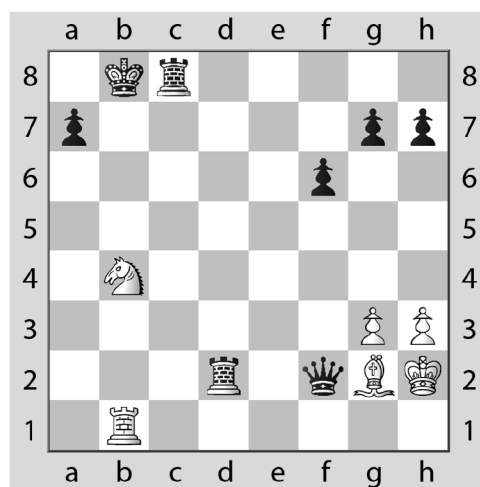
1. _____
3. поена

11. Црни на потезу и спашава се патом. Запиши прави потез.



1... _____
2 поена

12. Бели на потезу. Упиши најбољи потез.



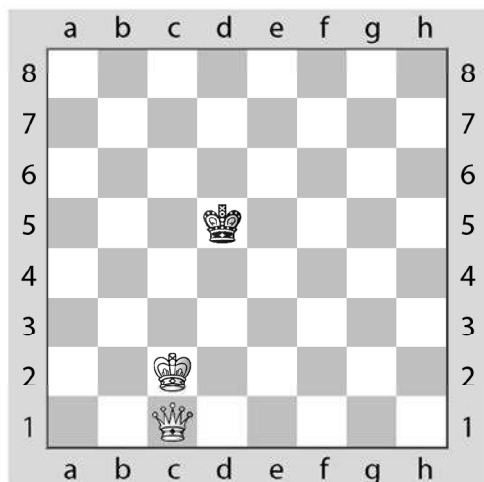
1. _____
2 поена

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

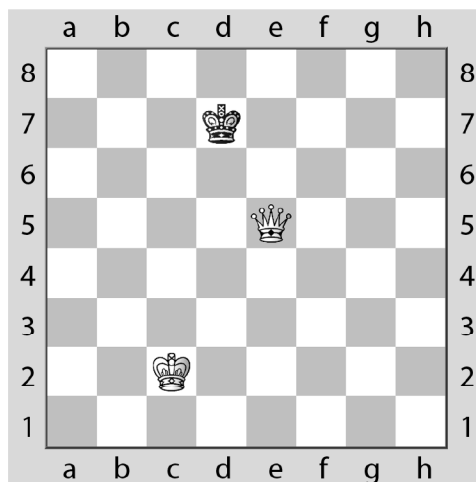
- | | |
|-------------------|---|
| мање од 15 поена | – Хитно се договори са дедом, другом или другарицом да вежбате заједно. |
| од 15 до 22 поена | – На правом си шаховском путу. |
| од 23 до 33 поена | – Види се да вредно учиш, браво! |
| од 34 до 40 поена | – Браво, велемајсторе! |

Матирање дамом и краљем

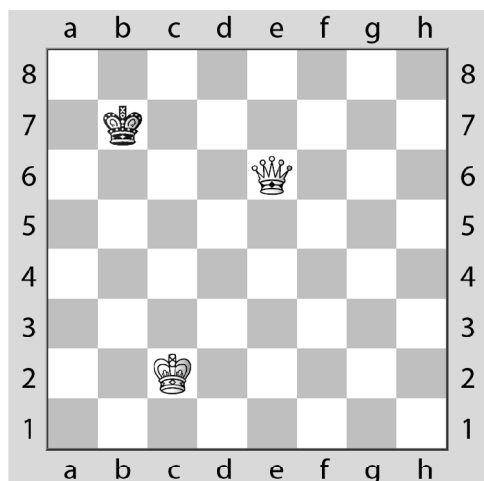
1. Оиграј најбољи потез дамом.



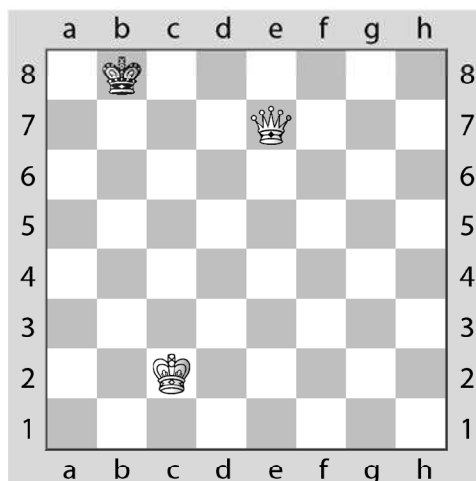
1. _____



1. _____

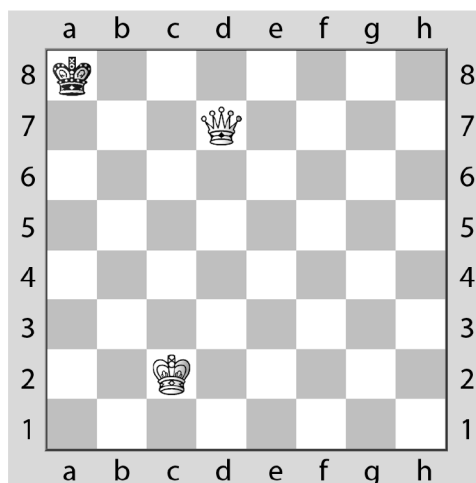


1. _____

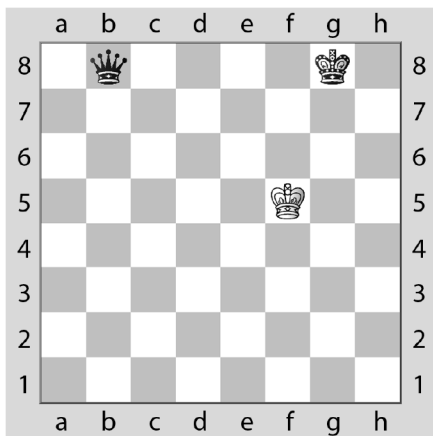


1. _____

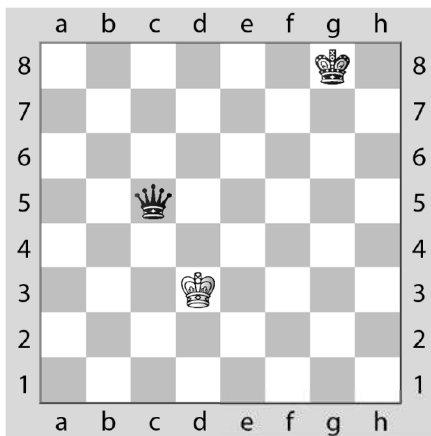
2. Шта сад следи? Опиши речима. _____



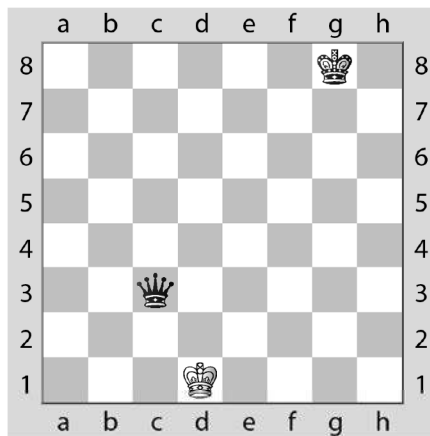
3. Одиграј најбољи потез дамом.



1... _____



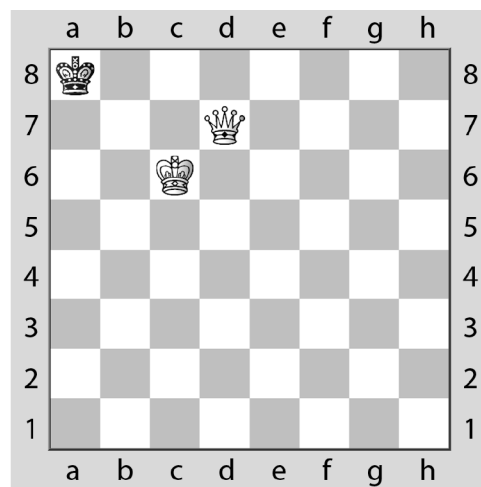
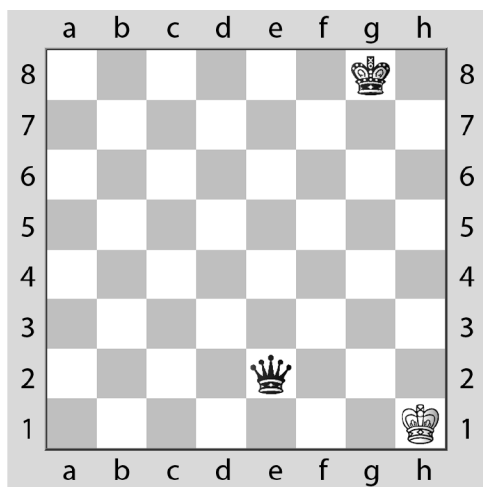
1... _____



1... _____

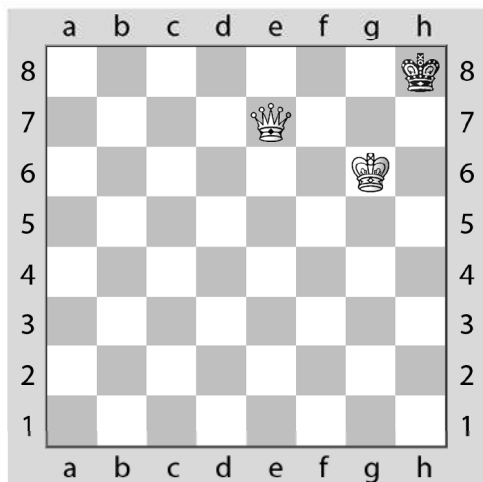
4. Шта сад следи? Опиши речима. _____

5. Бели на потезу. Упиши потез којим дајеш мат.



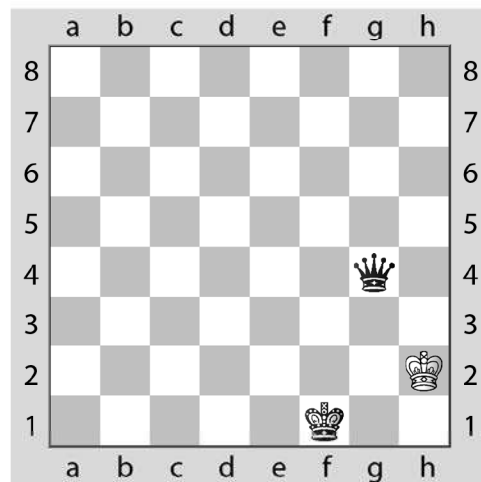
1. _____

6. Бели на потезу. Напиши све матове. Има их пет!



1. _____, 1. _____, 1. _____, 1. _____, 1. _____.

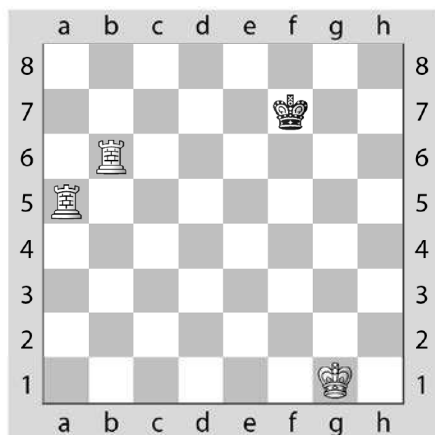
7. Овде можеш да даш мат на два начина. Напиши оба.



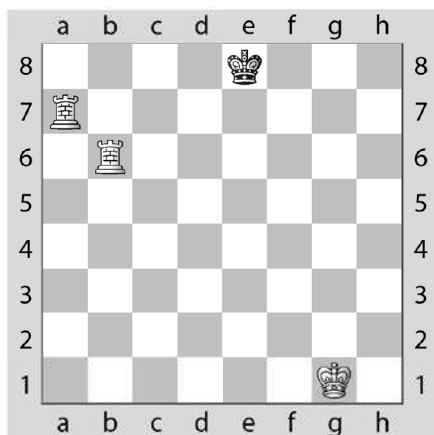
1... _____, 1... _____.

♖+♖ против ♔ Матирање са два топа

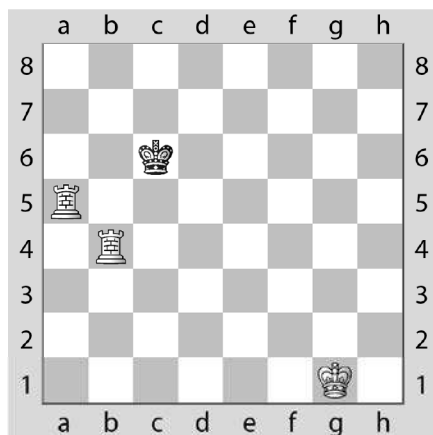
1. Бели на потезу. Који је најбољи потез? Упиши га.



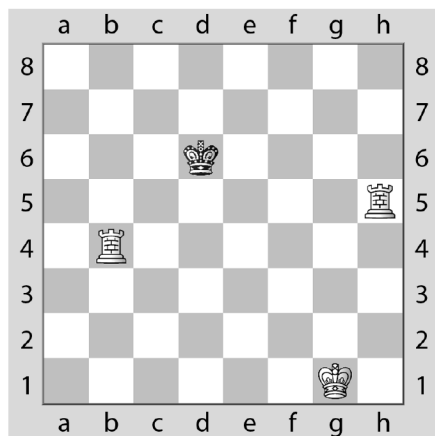
1. _____



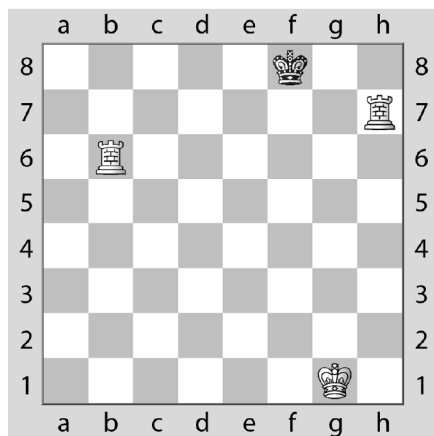
1. _____



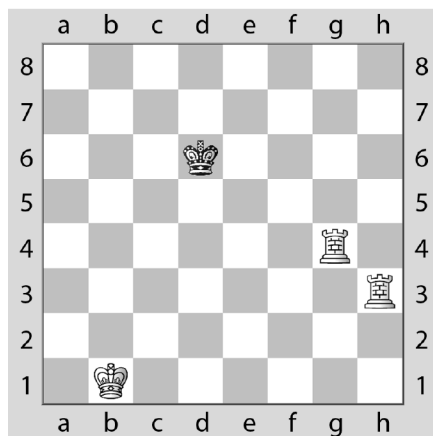
1. _____



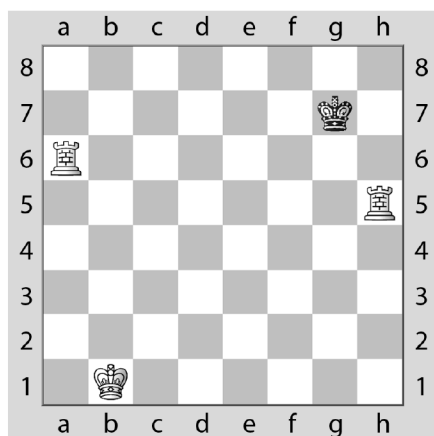
1. _____



1. _____

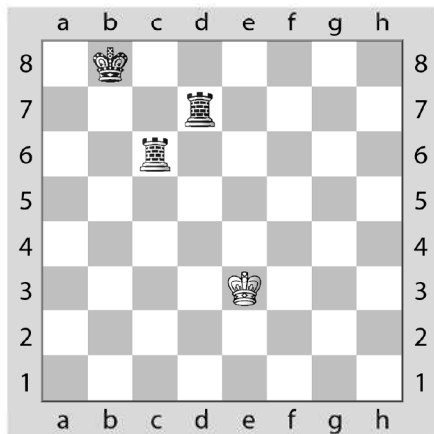


1. _____

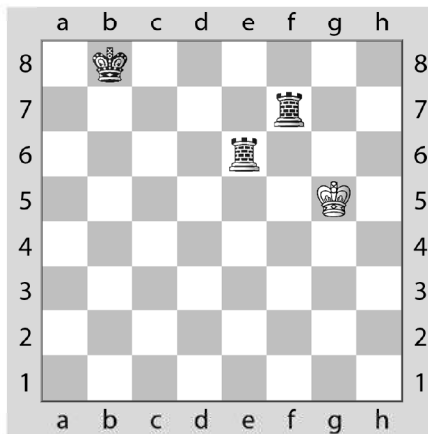


1. _____

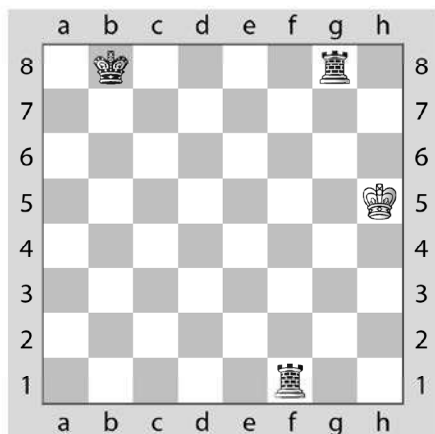
2. Црни на потезу. Који је најбољи потез?



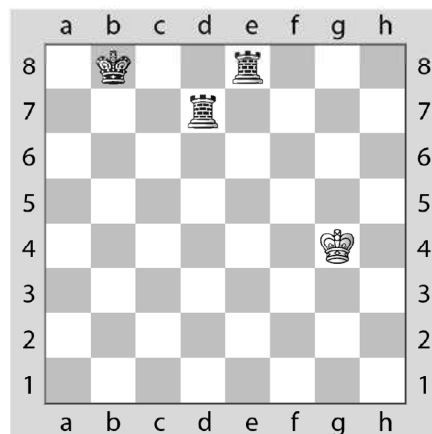
1... _____



1... _____

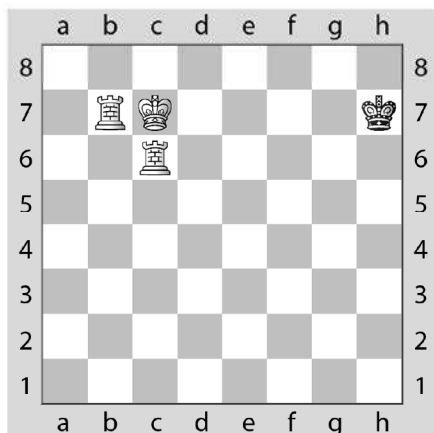


1... _____

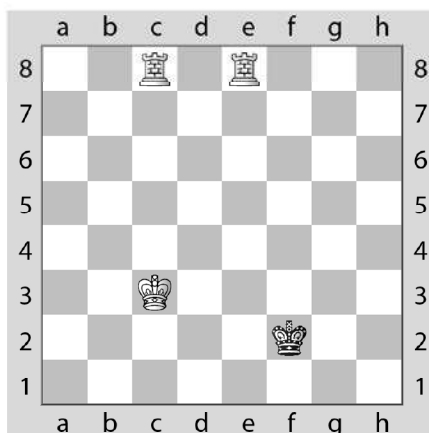


1... _____

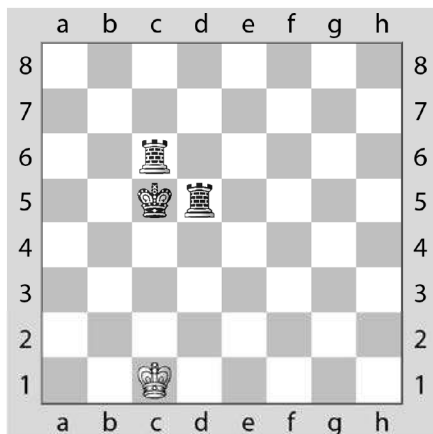
3. Јача страна је на потезу. Одиграј потез којим мислиш да ћеш најбрже стићи до жељене матне слике.



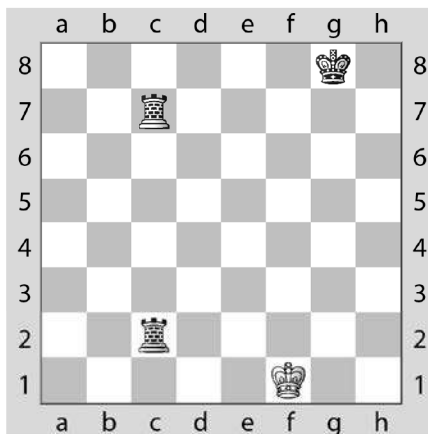
1. _____



1. _____



1... _____

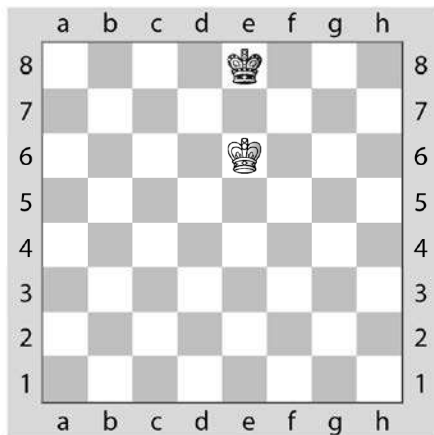


1... _____

♖+♔ против ♔

Матирање топом и краљем

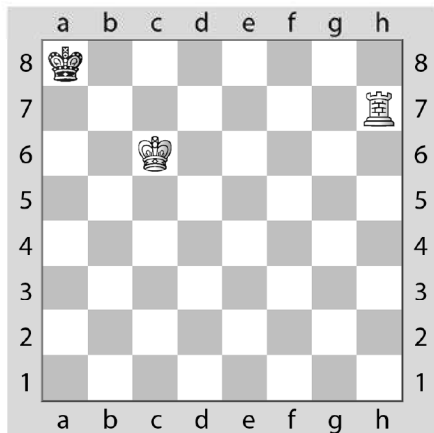
1. Како се зове овакав положај краљева?



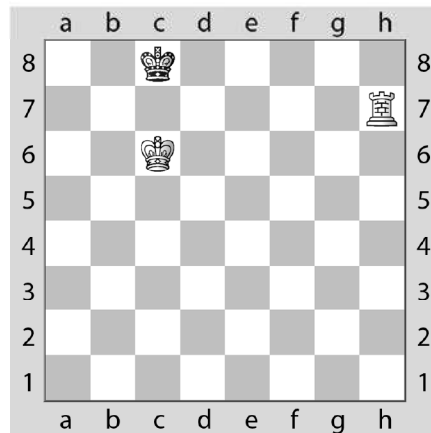
2. Наброј линије и редове на којима мора да се налази слабији краљ да би га јача страна матирала топом и краљем?

3. Да ли може топ без помоћи свог краља да потисне слабијег краља на ивицу табле?

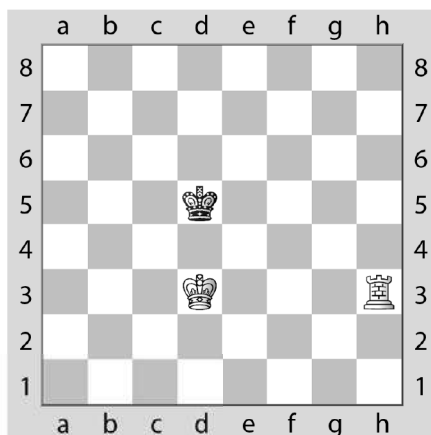
4. Јача страна на потезу. Упиши потез који би одиграо/одиграла.



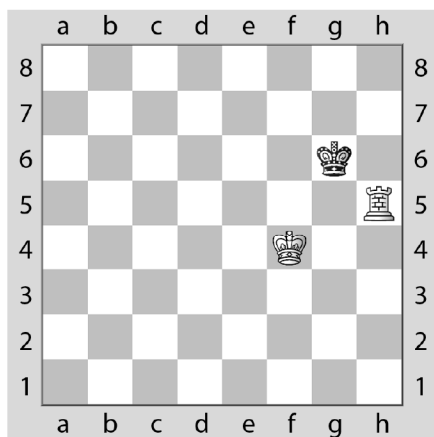
1. _____



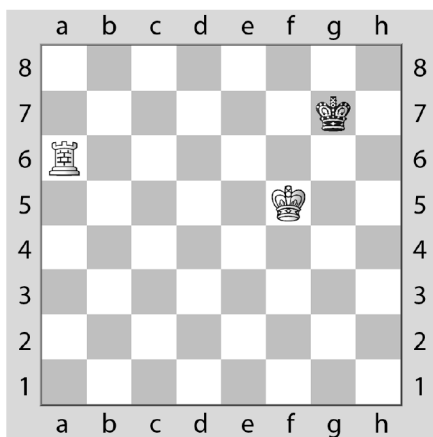
1. _____



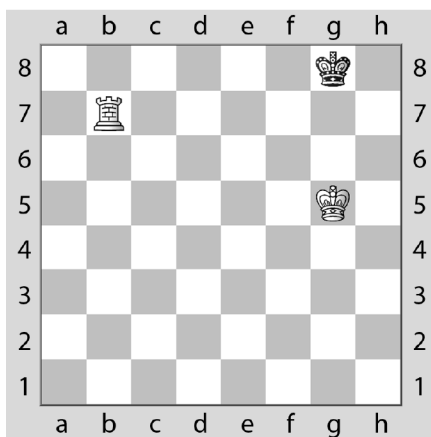
1. _____



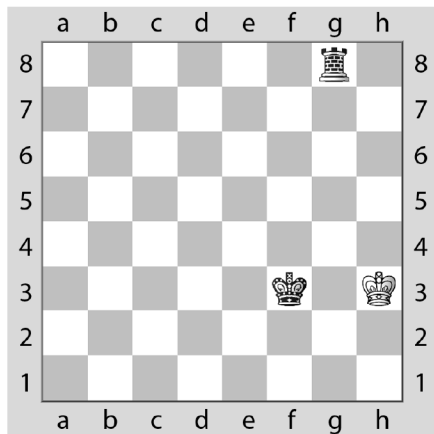
1. _____



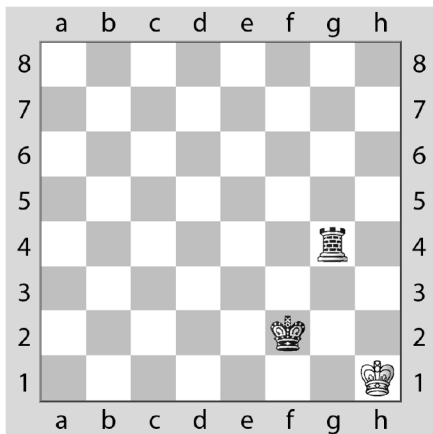
1. _____



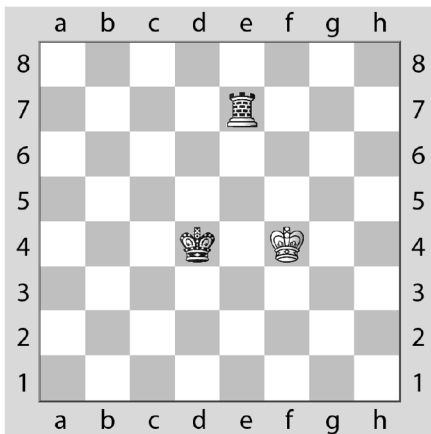
1. _____



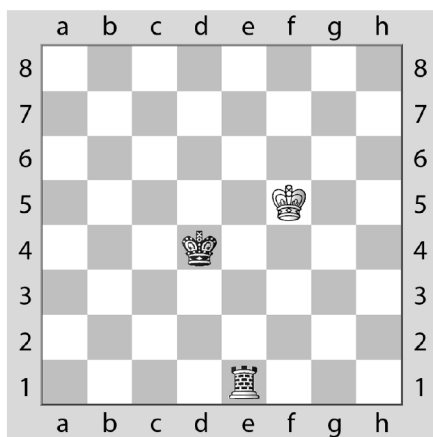
1... _____



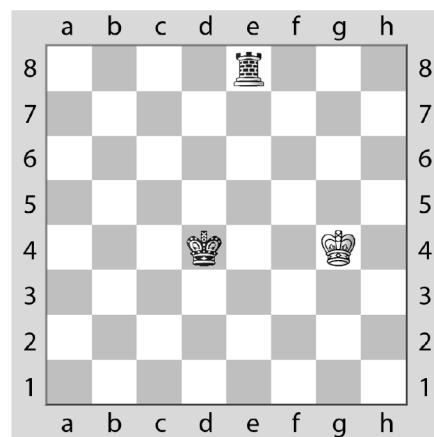
1... _____



1... _____



1... _____



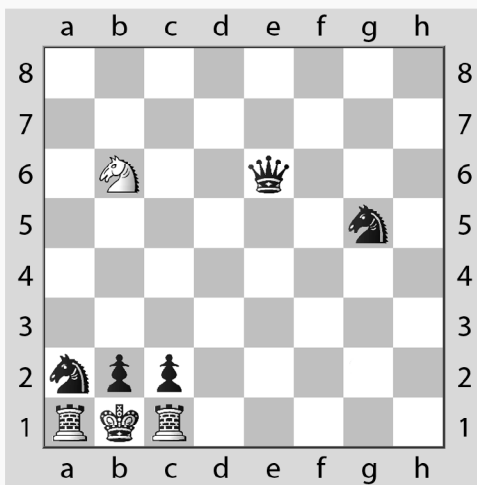
1... _____

Лавиринт са матирањем

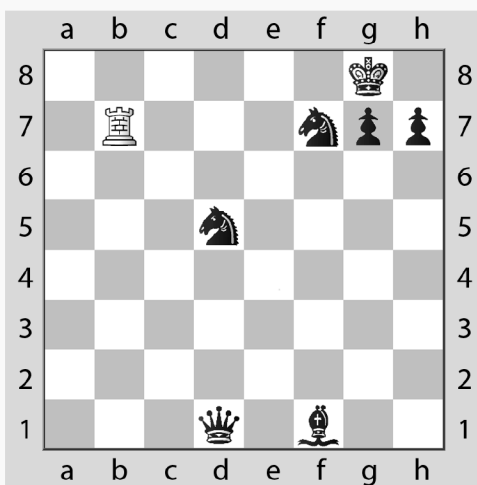
У свим вежбањима из ове групе све време игра само бели. Циљ ових задатака је да бели својом фигуром дâ мат црном краљу. Потруди се да то урадиш у што мањем броју потеза. Нацртај стрелицама пут који треба да пређе твоја фигура, а затим и напиши те потезе са десне стране.

Обрати пажњу! Никада не смеш да станеш белом фигуром на поље које напада нека црна фигура.

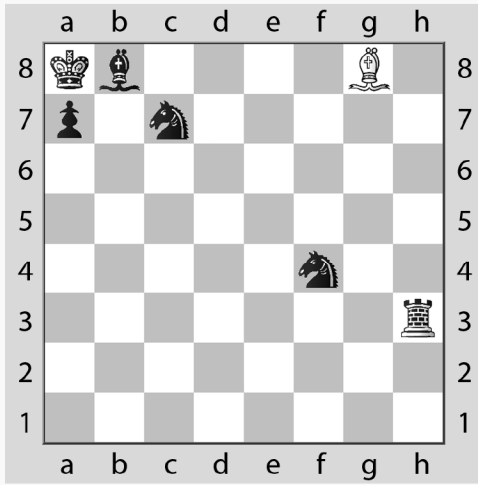
1.



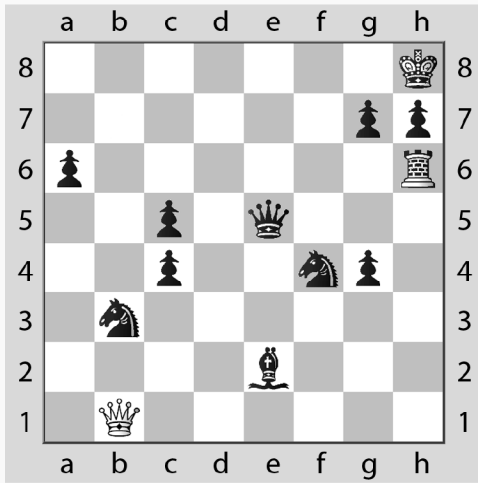
2.



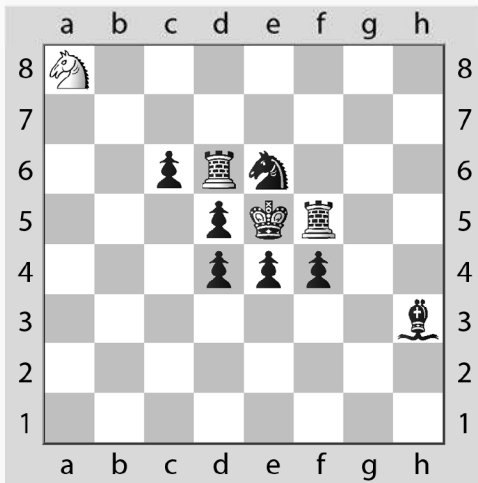
3.



4.

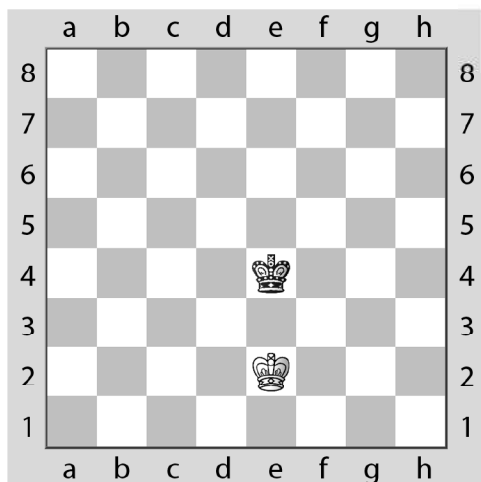


5.



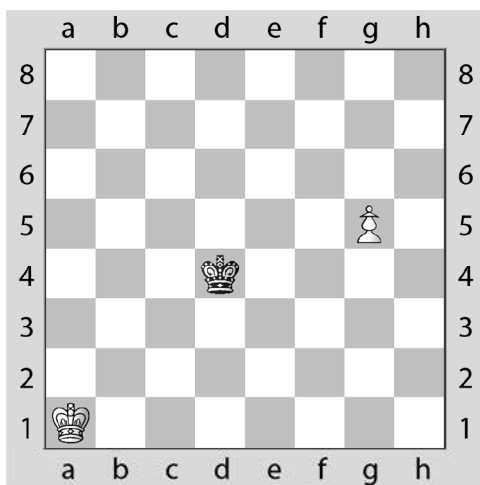
♔+♙ против ♔

Краљ и пешак против краља



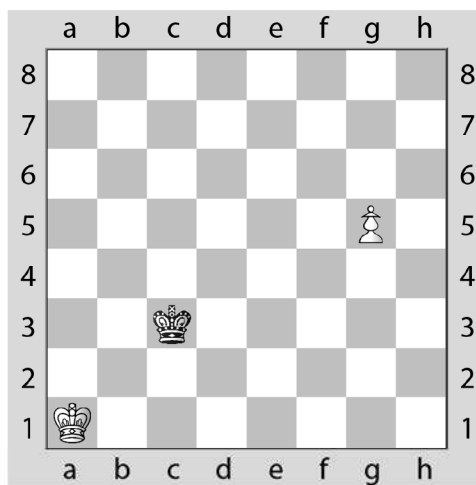
1. Како се зове овакав положај краљева?

2. На потезу је слабија страна. Изброј да ли је ♔ слабије стране у квадрату, то јест да ли стиже пешака. Ако ти је лакше, обој квадрат!



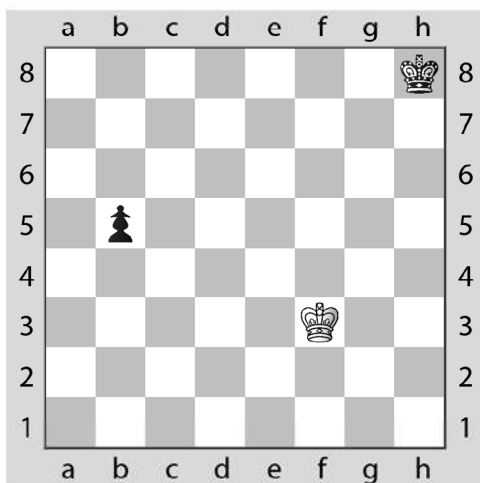
да

не



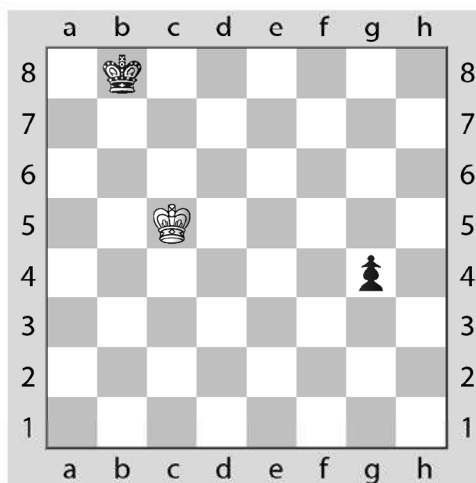
да

не



да

не

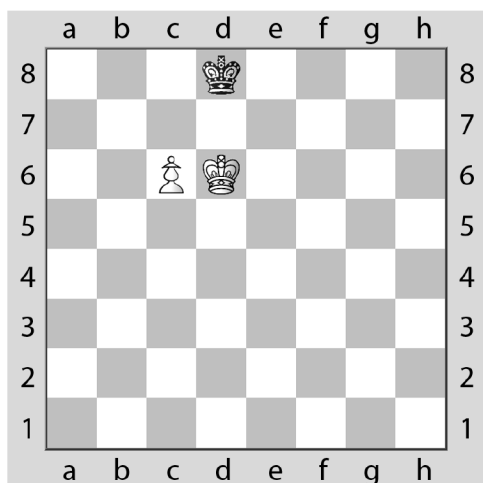


да

не

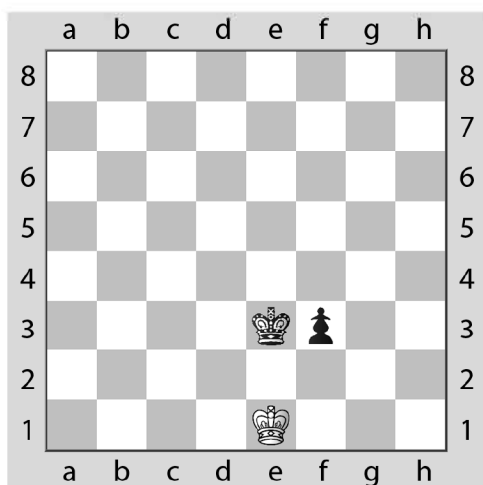
3. Бели је на потезу. Који је исход партије при правилном игрању обе стране?

Црни је на потезу. Који је исход партије при правилном игрању обе стране?

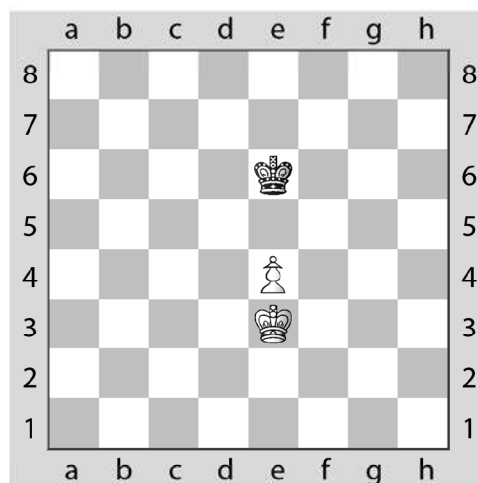


4. Бели је на потезу. Који је исход партије при правилном игрању обе стране?

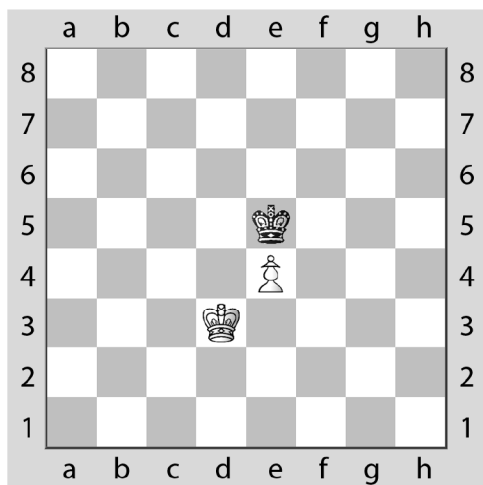
Црни је на потезу. Који је исход партије при правилном игрању обе стране?



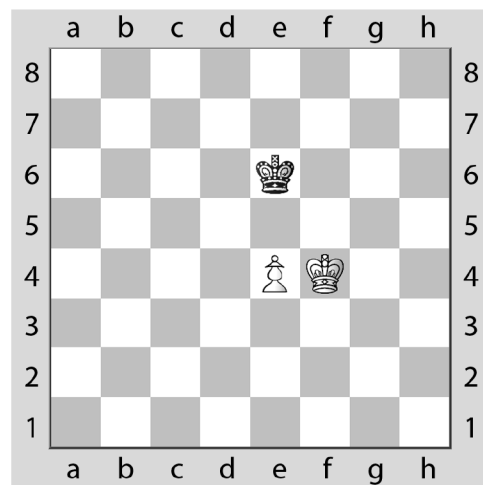
5. На потезу је слабија страна. Шта ћеш одиграти?



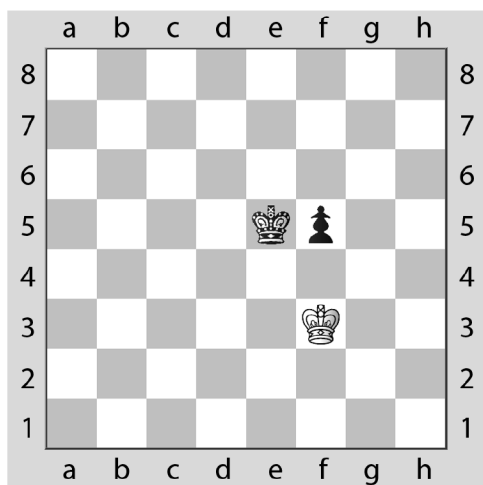
1... _____



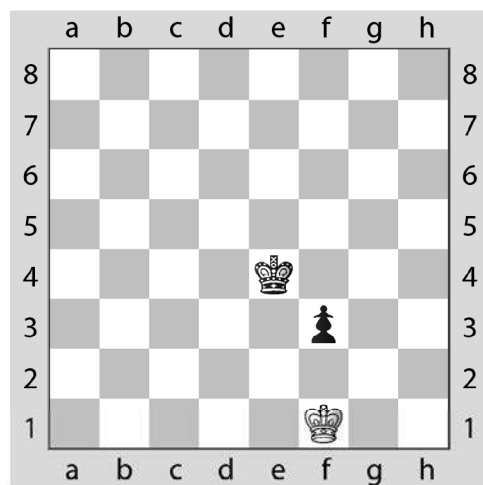
1... _____



1... _____

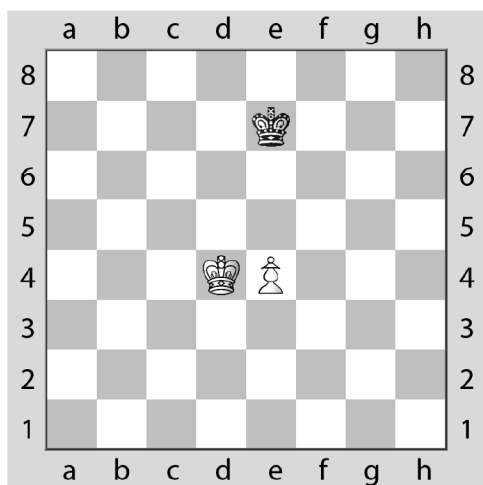


1. _____

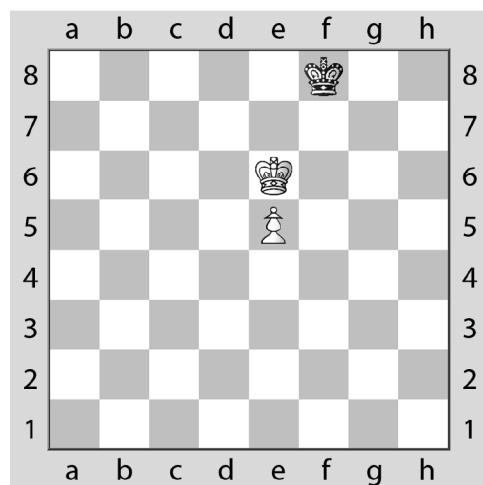


1. _____

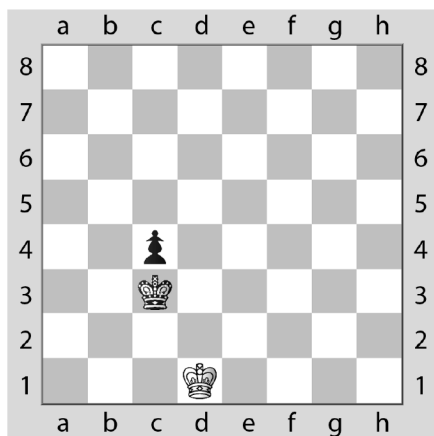
6. На потезу је јача страна. Шта ћеш одиграти?



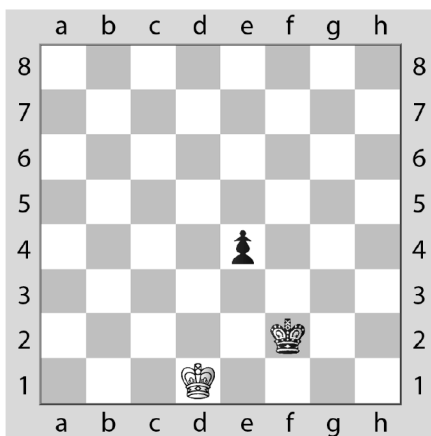
1. _____



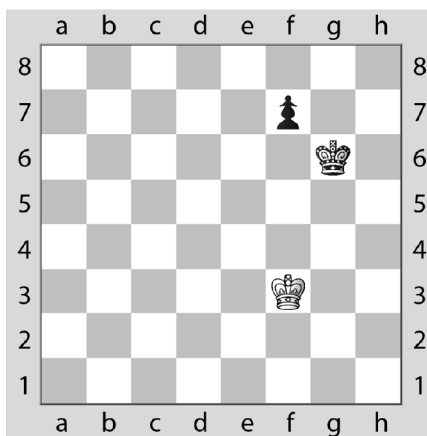
1. _____



1... _____

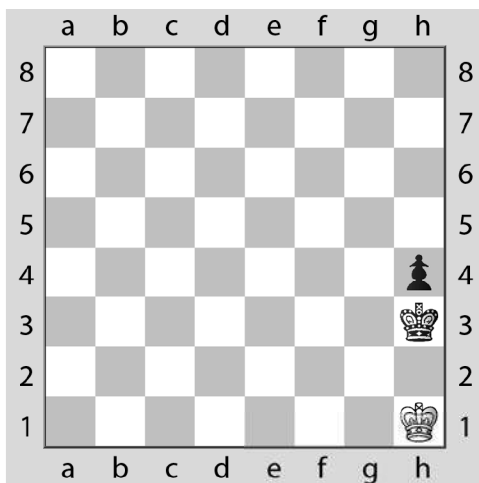


1... _____

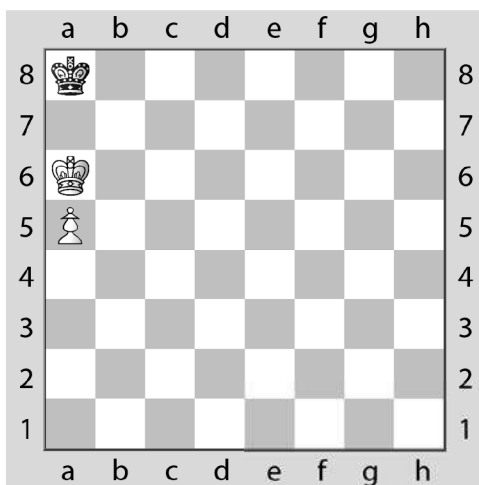


1... _____

7. Црни на потезу. Да ли црни ♚ може да избаци белог ♚ из угла? Како ће се завршити ова партија ако оба противника играју правилно?



8. Бели на потезу. Да ли бели ♚ може да избаци црног ♚ из угла? Како ће се завршити ова партија ако оба противника играју правилно?



Шаховски формулари

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	

Шаховски формулари

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		

Савети за почетак партије

1. Да ли се ове фигуре зову лаке фигуре? Заокружи тачан одговор.

Да

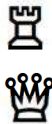
Не. Зову се тешке фигуре.



2. Да ли се ове фигуре зову лаке фигуре? Заокружи тачан одговор.

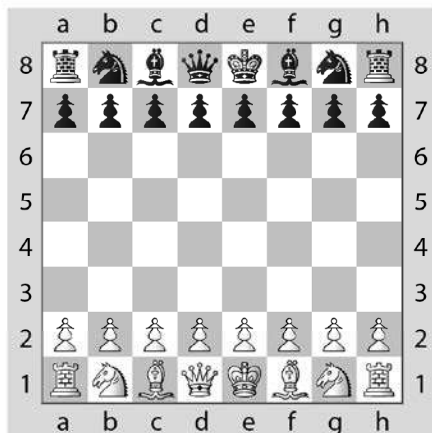
Да

Не. Зову се тешке фигуре.



3. Бели/бела си и почињеш партију.

Запиши потез који ћеш одиграти.



1. _____

5. Који пешак омогућује бржи и разноврснији развој фигура?

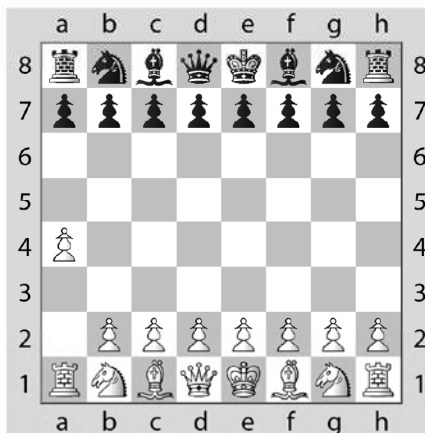


4. Да ли би почео/почела партију као на дијаграму?

Заокружи одговор.

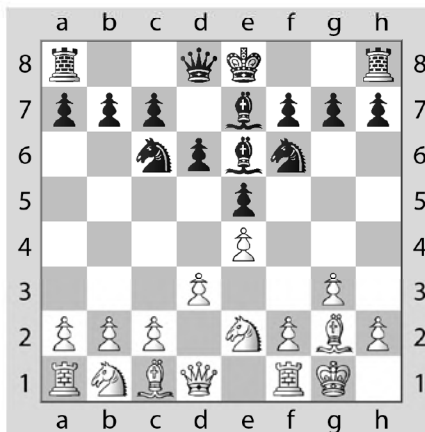
да

не



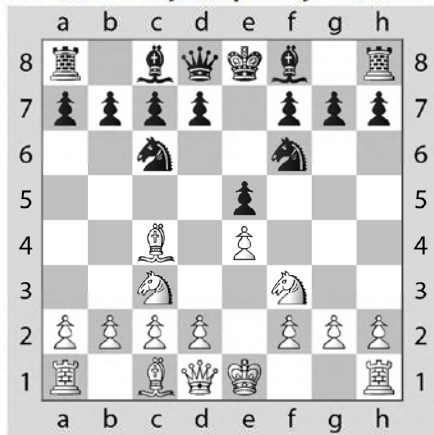
6. Задатак ти је да уведеш  са b1 у игру.

Напиши потез где ћеш га развити.



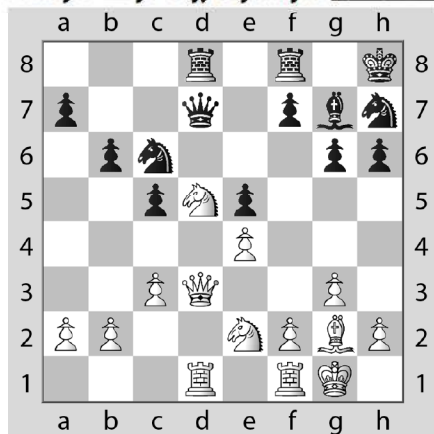
7. _____

7. Задатак ти је да развијеш  са еф 8. Упиши потез.

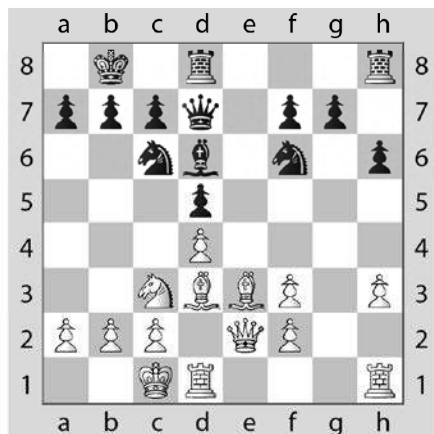
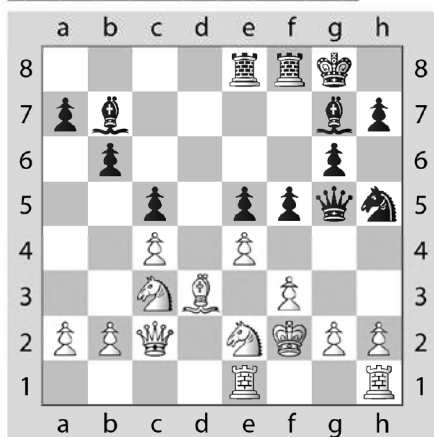


4... _____

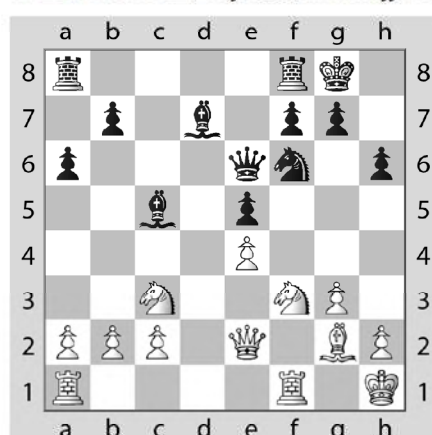
9. Који  је најубојитији? _____



11. Чији краљ ти делује безбедније?



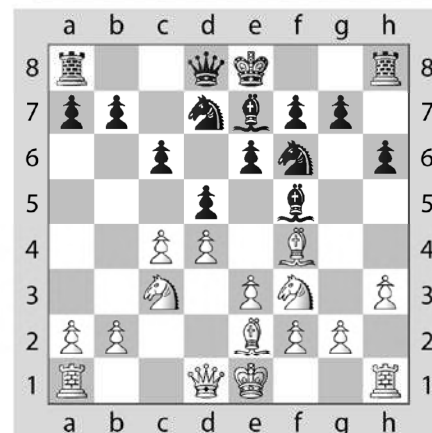
8. Шта мислиш, који  има најјаче дејство? _____



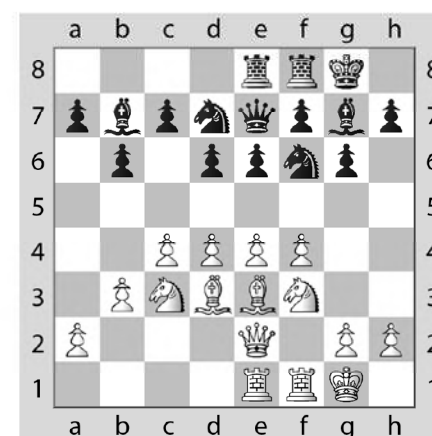
10. Бели је развио централне пешаке и лаке фигуре.
Шта би сада било на реду?

1. _____

2. _____



12. Ко има теренску предност?



13. Чији распоред пешака ти се више допада?
Запиши који су то пешаци који ти се не свиђају.



Минијатуре

У овим вежбањима приказиваћемо кратке партије – минијатуре.

Твој задатак је да потезе сваке од њих повучеш на табли.

Када то урадиш, доћи ћеш у позицију у којој треба да даш мат у једном потезу.

Упиши потез којим дајеш мат.

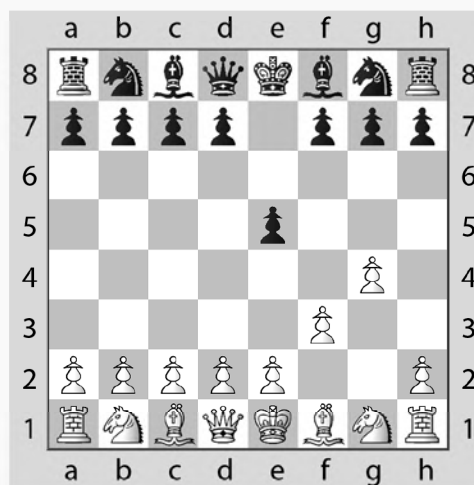
①.

Најкраћа могућа партија

1. f3? e5 2. g4??

Црни на потезу даје мат.

2..._____ Мат!



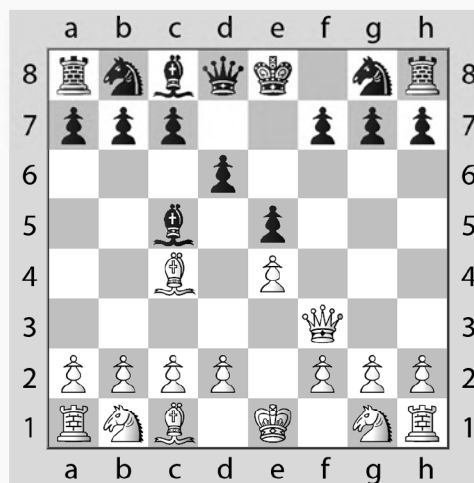
②.

Шустер-мат

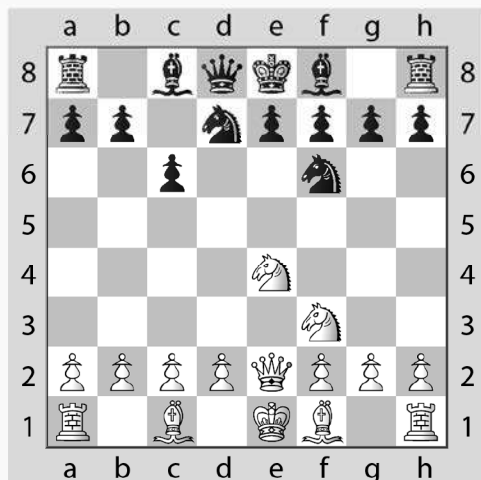
1. e4 e5 2. ♘c4 ♘c5 3. ♔f3?! d6??

Бели на потезу даје мат.

4._____ Мат!



3.



Керес – Арламовски
Пољска 1950.

1. e4 c6 2. ♘c3 d5 3. ♘f3 d:e4
4. ♘:e4 ♘f6 5. ♔e2 ♘bd7??

Бели на потезу даје мат.

6. _____ Мат!

4.



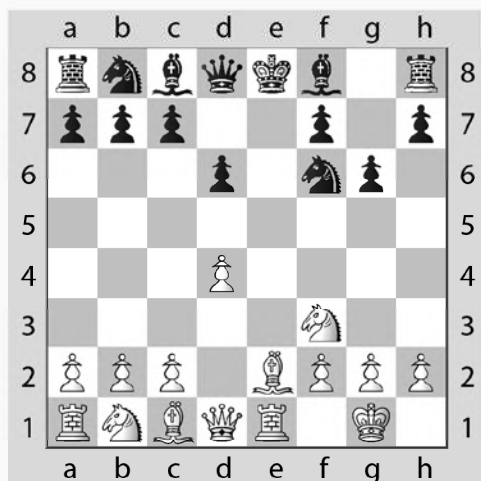
Ананд – непознат противник
Симултанка у Немачкој 1993.

1. e4 c5 2. ♘c3 ♘c6 3. ♘ge2 e5 4. ♘d5
♘ge7 5. ♘ec3 a6 6. a4 g6??

Бели на потезу даје мат.

7. _____ Мат!

5.



Вунден – Винклер
Немачка 1991.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘:e5 d6 4. ♘f3
♘:e4 5. d4 ♔e7? 6. ♘e2 g6 7. 0-0 ♘f6?
8. ♔e1 ♔d8??

Бели на потезу даје мат.

9. _____ Мат!



Минијатуре са жртвама

У овим вежбањима приказиваћемо кратке партије – минијатуре.

Оне су такве да бели или црни увек понешто жртвују.

Твој задатак је да потезе сваке од њих повучеш на табли.

Када то урадиш, доћи ћеш у позицију у којој треба да даш мат у једном потезу.

Упиши потез којим дајеш мат.

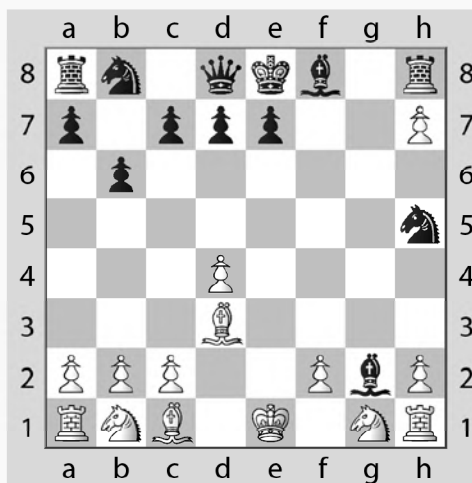
1.

Греко – непознат противник
Италија 1620.

1. e4 b6 2. d4 ♘b7 3. ♙d3 f5? 4. e:f5! ♙:g2?
5. ♙h5+ g6 6. f:g6 ♘f6? 7. g:h7+ ♘:h5

Бели на потезу даје мат.

8. _____ Мат!



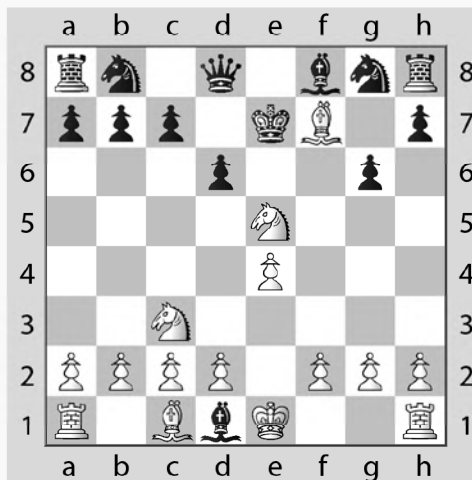
2.

Легал – Сен Бри
Париз 1750.
(Легалов мат)

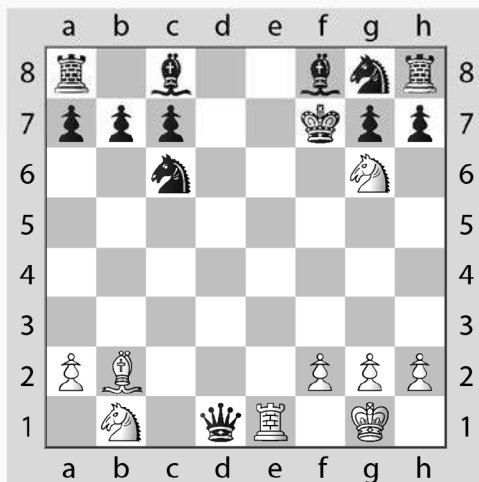
1. e4 e5 2. ♙c4 d6 3. ♘f3 ♙g4 4. ♘c3 g6?
5. ♘:e5!! ♙:d1? 6. ♙:f7+ ♙e7

Бели на потезу даје мат.

7. _____ Мат!



3.



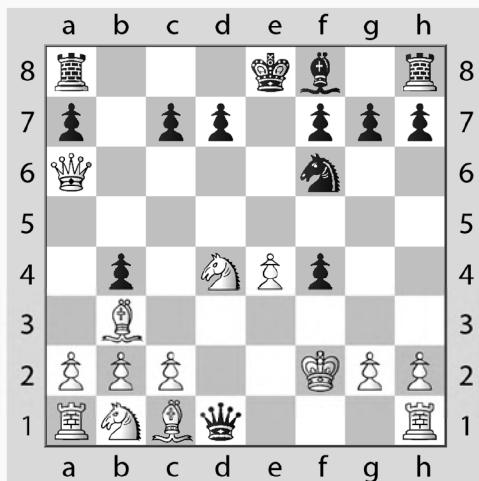
Морфи – Ле Карпентије
Њу Орлеанс 1849.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 e:d4 4. ♙c4 ♙b4+
5. c3 d:c3 6. 0-0 c:b2 7. ♙:b2 ♙f8? 8. e5 d6
9. ♖e1 d:e5 10. ♘:e5 ♙:d1? 11. ♙:f7+ ♔e7
12. ♘g6+! ♔:f7

Бели на потезу даје мат.

13. _____ Мат!

4.



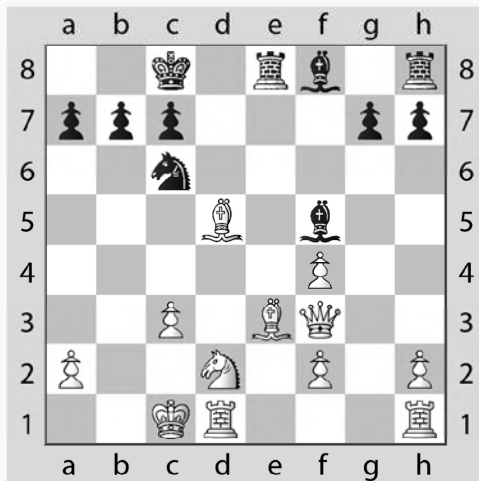
Морфи – Моријан
Алабама 1855.

1. e4 e5 2. f4 e:f4 3. ♙c4 ♙h4+ 4. ♔f1 b5
5. ♙d5 ♘c6 6. ♘f3 ♙h5 7. d4 ♘f6
8. ♙b3 ♙a6 9. ♙e2? ♘:d4?? 10. ♘:d4 b4!
11. ♙:a6?? ♙d1+ 12. ♔f2

Црни на потезу даје мат.

12... _____ Мат!

5.



Шулдер – Боден
Лондон 1860.

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. c3 f5 4. ♙c4 ♘f6 5. d4 f:e4
6. d:e5 e:f3 7. e:f6 ♙:f6 8. g:f3 ♘c6 9. f4 ♙d7
10. ♙e3 0-0-0 11. ♘d2 ♖e8 12. ♙f3 ♙f5
13. 0-0-0? d5! 14. ♙:d5 ♙:c3+!! 15. b:c3

Црни на потезу даје мат.

15... _____ Мат!

6.



Цукерторт – Андерсен

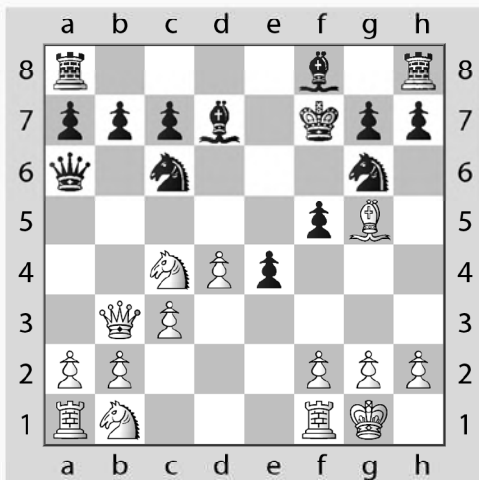
Бреслав 1865.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 Ng7 4. c3 d6
5. d4 Bd7 6. 0-0 Nf6 7. Nf5! h6? 8. N:f7! Q:f7
9. Bc4+ K:e7 10. Qh5 Qe8?? 11. Qg5+!! h:g5

Бели на потезу даје мат.

12. _____ Мат!

7.



Чигорин – Госип

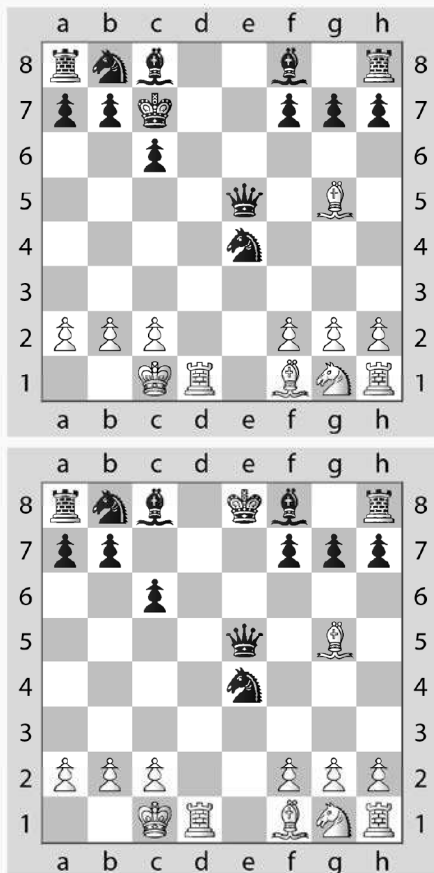
Њујорк 1889.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. c3 d5 4. Qa4 f6
5. Bb5 Ng7 6. e:d5 Q:d5 7. 0-0 Bd7 8. d4 e4
9. Nfd2 Nf6 10. Bc4 Qa5 11. Qb3 f5
12. Bf7+ K:e7?? 13. Nc4! Qa6 14. Bg5+! K:f7

Бели на потезу даје мат.

15. _____ Мат!

8.



Рети – Тартаковер

Беч 1910.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Nc3 d:e4 4. N:e4 Nf6
5. Qd3 e5?! 6. d:e5 Qa5+ 7. Bd2 Q:e5
8. 0-0-0!! N:e4?? 9. Qd8+!! K:d8 10. Bg5+! K:c7
Бели на потезу даје мат.

11. _____ Мат!

Којим потезом би бели дао мат да је црни одиграо
10... K:e8?

11. _____ Мат!



Као награду за марљивост одлучили смо да ти за крај „поклонимо“ једну од најпознатијих минијатура – „Легалов мат“. Он је у драмској форми шаховске бајке, тако да се можеш забавити са пријатељима или чак уз помоћ глумачке секције изводити представу за родитеље.

Шаховска бајка

Први чин

Сцена 1

Раскошне одаје из којих се кроз неки источњачки прозор види слика дивног краљевства или прекрасне баште

Наратор се све време искључиво обраћа публици:

Пре 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. Једне ноћи када су га мориле те бриге појави се заштитница краљевства богиња Каиса...

Краљ улази у сцену, уздише и прича са самим собом шетајући тамо-амо:

Принцеза Гала је веома лепа и има много просаца, али ја бих желео не само доброг човека за своју мезимицу, већ и племенитог будућег владара за своје поданике.

Појављује се са друге стране сцене богиња Каиса, ставља таблу на сто и истреса фигуре из врећице док је краљ видно зачуђен.

Каиса прича краљу: **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.** Каиса даје краљу нешто налик књижи и излази.

Краљ плесне два пута рукама и одмах се појави слуга уз наклон, на шта му краљ говори: **Нареди најбољим дрводељама да направе на десетине шаховских табли и фигура и, када ови заврше, пошаљи гласнике да по целом краљевству разнесу шахове и разгласе правила, као и да објаве да ће се за годину дана одржати турнир. На њему ће се уместо у двобојима мачевима и копљима витезови борити за шаховском таблом, а победник ће се оженити принцезом и постаће нови краљ.**

Слуга уз дубоки наклон говори: **Ваше височанство, одмах ће бити наложено.**

Сцена 2

Док Наратор говори у позадини, Краљ и слуга напусте сцену и уместо њих на сцену уђе принцеза Гала носећи књигу.

Наратор: Принцеза се и сама заинтересова за шах, гледајући како сви ужурбано изучавају ову мудру игру, али била је на мукама...

Принцеза Гала седи за истим столом на којем су остали шах и фигуре, држи испред себе отворену књигу и говори усхићено: **Како је занимљива и мудра игра овај шах, ех (уздах), али немам с киме да играм. Кад бих само имала неког да ми помогне...**

Богиња Кауса уђе на сцену говорећи: **Ти знаш да си ти моја љубимица и да бих ти испунила сваку жељу! Кришом ћу свако вече долазити у твоје одаје да те учим правилима и стратегији и ако марљиво будеш вежбала, играћеш боље и од витезова.** Принцеза Гала слуша широм отворених очију.

Принцеза Гала: Бескрајно сам ти захвална, богињо Кауса!

Богиња Кауса: Подједнако се радујем, драго дете! Слушај, постоје две потпуно изједначене војске – бела и црна. Чине их следеће фигуре: **Мудри краљ!** Замаше чаробним штапићем или поспе неки прах увис – и црни краљ се појави.

Краљ: **Како би било све како ваља,
ред је започети причу од краља...
Нека се построји мој цели кадар
кад смотру врши врховни владар!**

Кауса: Дивна краљица, а пошто су оне даме – и зове се дама. Замаше чаробним штапићем или поспе неки прах увис – и бела дама се појави.

Дама: **Не бих да овде останем сама,
ипак је једна краљица – дама...
Свом драгом стаћу раме уз раме,
најбоље место он чува за ме!**

Кауса: Два топа, док неки кажу и кула зато што лице на кулу на тврђави. Замаше чаробним штапићем или поспе неки прах увис – и црни топ се појави.

Топ: **За мном се прашина високо диже,
разоран топ на сцену стиже!
А сад – тишина, ил' ће из куле
излетети једно топовско ћуле!**

Кауса: Два скакача! Лако их је угледати, јер лице на коњиће. Замаше чаробним штапићем или поспе неки прах увис – и бели скакач се појави:

Скакач: **Мени не треба никакав јахач,
нисам ја коњ, него сам скакач!
Где други не могу ни ногом крочити,
без и мало муке ја ћу доскочити!**

Кауса: Два ловца! Прави су стрелци и одане слуге своме краљу. Замаше чаробним штапићем или поспе неки прах увис – и бели ловац се појави:

Ловац: **Ко таблом бежи, ловцем га режи!
Луком и стрелом само по белом,
пушчаним зрном зато по црном,
хитац је кос за ловачки сос!**

Кауса: И на крају, осам пешака који чине краљеву гарду! Замаше чаробним штапићем или поспе неки прах увис – и бели пешак се појави.

Пешак: Нека вас сада не напусти смешак
кад вам се представи обичан пешак...
Можда сам мали, ал' шта ми фали!?
... Зато су седморо браће ми дали!
Кад партија почне, наша је воља
да л' ићи за једно ил' чак за два поља.
За нас не постоји у боју дилема,
чим ступимо напред, повратка нема!

Принцеза Гала се хитно пресвлачи и претвара се у „непознатог коњаника“, то јест да би стигла требало би да има витешки комбинезон испод хаљине, па да је само скине и стави оклоп на главу.

Други чин

Сцена 3

Фактички без паузе (можда минут, колико је потребно да се брзо намести табла са фигурама, али можда можемо да будемо брзи и да ни не прекидамо радњу) уколико постоји завеса која се спушта или навлачи, јер док се сцена мења слуга објављује турнир и наратор најављује догађаје. Уколико нема завесе, као у кабареу намештамо сцену 3 док наратор анимира публику. За то време принцеза Гала се брзо пресвлачи и претвара се у „непознатог коњаника“, то јест да би стигла требало би да већ носи витешки комбинезон испод хаљине, па да је само скине и стави оклоп на главу.

Слуга са фанфарама, или дува у трубу: **Чујте и почујте, дошло је време да се одигра Велики турнир!**

Наратор: Освануо је и тај дан. Сјатило се много света из свих делова краљевства да виде ко ће бити тај који ће се на Великом турниру изборити за 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 призору правог малог бојног поља. Већ шест дана су трајали беспопштедни 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 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 уради нешто страшно!

Сцена 3

На поду је улична шаховска табла са постављеним фигурама и делом костимираним фигурама припремљена за партију Филипа и Црног Витеза. Црни Витез и „непознати коњаник“ (то јест, принцеза Гала) одигравају своју сцену са стране табле или испред ње. Краљ заједно са Каисом седи у краљевској ложи (најбоље насупрот публици, а иза шаховске табле, јер његова улога у обе предстојеће сцене није кључна, па да не „смета“).

Црни Витез: За пропусте своје много и не марим,
у шаху, кажу, људски је грешити,
све што за таблом у игри покварим
лако ћу после мачем решити!
Наравно, јасно је да сам у праву,
ко не мисли тако – скидам му главу!
На шта вам ја, забога, личим?!
Црни сам витез и тиме се дичим!

Црни Витез неочекивано и плахо потезе свој мач на противника, а како овај нагло одскочи, спаде му оклоп са главе. И, где чуда! Расу се низ рамена дуга, сјајна, црна коса принцезе Гале! Краљ скочи запањено са столице, отвори уста од изненађења и протрља очи. Ту је негде и принц Филип, који је исто забезекут.

Принцеза Гала саже главу постиђено и рече: **Опрости ми, оче, нисам ништа лоше мислила, само сам хтела да се и ја опробам у шаху са најбољима.**

Краљ: Толико сам поносан и ганут твојом шаховском вештином да не могу ни да се љутим, али (незадовољан уздах, али онда одлучним гласом – јер је правичан) **проглашавам победу Црног витеза, јер ти ниси имала право да се бориш.**

Принцеза Гала је на ивици плача док прича богињи Каиси (тако што ће прићи са друге стране у односу на краља): **Како сам могла да својом несмотреношћу отворим пут до финала оном зликовцу, никада то себи нећу опростити!**

Краљ се одмах надовезује причајући такође богињи Каиси: **У великој сам дилеми да ли сам донео исправну одлуку да победник турнира постане краљ. Не смем ни да замислим шта ће се десити ако то буде Црни витез!**

Каиса: **Морамо да верујемо у правду и у добро!**

Док Принцеза Гала излази са сцене и поново се брзо облачи у принцезу, Принц Филип и Црни Витез заузимају своја места за таблом – Принц Филип на страни белих фигура, а Црни Витез на страни црних фигура. Наратор говори свој текст опет анимирајући публику.

Наратор: 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 био у прилици да је види.

Принц Филип резигнирано прича сам са собом, гледајући у небо: **Боже, дај ми снаге, никада у животу нисам осећао оволику зебњу. Не бојим се шаховског двобоја, ма ни тога да нећу постати краљ, али ми је мисао да ће принцеза поклонити руку неком другом неподношљива!**

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

Филип шапуће у себи, али довољно гласно: **За тебе, принцезо! А сад морам да заборавим на све присутне људе, на поквареност Црног Витеза, на велики улог који зависи од исхода, не смем да видим више ништа осим табле! Морам цео да се посветим смишљању стратегије и маневара и да сву пажњу усмерим на то да избегнем лукаве тактичке замке Црног витеза.**

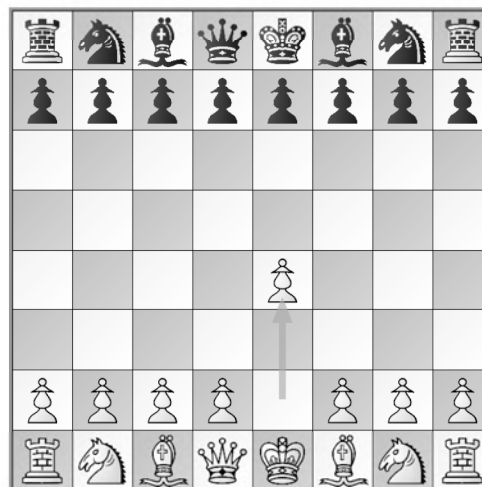
Краљ: **Нека бели почне!**

Почиње игра са пластичним великим фигурама и неколико живих костимираних фигура: бели пешак са е2, црни пешаци са d7, е7 и g7, бели ловац на f1, бели скакач са b1 и g1, црни краљ на е8, бела дама на d1, црни ловац на с8 и све остало могу да буду посебно направљене фигуре.

Филип:

На поље „e4“ доскочи пешак,
Наступи храбро, без и мало позе.
Није баш сваки почетак тежак,
Јер он је изданак краљевске лозе.

1. e2-e4



Црни Витез:

Одговор стиже као из пушке:
„Свог ти пешака стављам у лице!
Дошло је време за игре мушке
И нема места за кукавице!“

1... e7-e5



Филип:

Гле, не мари Црни баш за културу...
Напашћу зато коњићем својим,
Увешћу потом сваку фигуру
И тако показати да се не бојим.

2. ♘g1-f3



Црни Витез:

2... d7-d6

Удар на мога дичног јунака
Морам вам рећи – дрскост је права!
Нек брани га садруг из једног корака,
Да мене после не боли глава.



Филип:

3. ♖f1-c4

После скакача и ловац следи
И одмах циља на слабо поље.
Зато тај потез двоструко вреди:
Већ ми се чини да стојим боље!



Црни Витез:

3... ♜c8-g4

Чудна ми чуда, одигра ловцем,
Не сматра ваљда мене основцем!?
Ни часак нећу дати му мира,
Вецаћу коња да га секира!



Филип:

Е, благо мени, да човек га пита
Што тол'ко је битно скакача да веже?!
Мој други коњић ка центру хита,
А њему после биће све теже...

4.  b1-c3



Црни Витез:

Стално та правила, баш су ми мрска,
Потез по потез само се множе...
Паде ми на памет идеја дрска:
Играм шта било – јер шта ми може!?

4... g7-g6



Филип:

Његова игра на добро не слуги:
Следи му жртва и двојни удар.
Кад изгуби, онда нек' се и љуги
Што није био довољно мудар!

5.  f3xe5



Црни Витез:

Може да трућа шта му је воља
И умишља неке сјајне идеје,
Бесплатна дама мени је боља,
А он нек' се после последњи смеје...

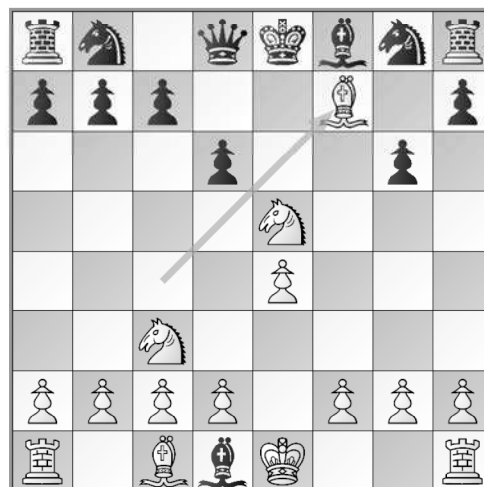
5... ♖g4xd1



Филип:

Храбар и луд стварно су браћа...
Зар Црни не види шта му се спрема?!
Од мача гине ко мача се лаћа,
Шах дајем ловцем и одбране нема!

6. ♖c4xf7+



Црни Витез:

Због једног шаха он даму је дао...
Тај мора са крушке баш да је пао!
Већ назирем крај овога боја,
Принцезо Гала, бићеш ти моја!

6... ♔e8-e7



Филип:

Не бој се, дивна принцезо Гала!
Од свега срца много ти хвала,
Надахнуће за игру што си ми дала.
И жртва даме за тебе је мала!
Почуј ме добро, Витеже Црни,
Кад добијеш битку – ниси и рат.
На шаховску таблу ти се осврни,
Јер сад ти дајем Легалов мат!

7. ♞c3-d5#



Одјекне звук општег одушевљења! И „фигуре“ се грле од радости. У главном плану принцеза Гала улеће у загрљај Филипа, а у другом плану краљ срећно, захвално и срдечно грли Каису.

Наратор: А, знатели шта бајке чини бајкама? Наравно, то што се праведно и срећно завршавају! А како би то гласило?

Сви са бине хорски: Живели су срећно и весело до краја живота! Одмах тотална тишина.

Филип са шеретски подигнутим прстом: **И још нешто да се зна – ја сам побеђивао принцезу у шаху!**

Принцеза Гала помера прст као одрични гест: **Не, не ја сам њега побеђивала!** Сви одлазе са сцене док њих двоје исто понављају кроз смех.

Филип: Ма, ја сам побеђивао...

Принцеза Гала: Не, ја сам побеђивала...

Наратор шири руке и обраћа се поверљиво публици: **Видели сте, шах је страшно заразан. Ако ми не верујете, пробајте!** Сачека пар секунди и поклони се, затим изађу сви заједно и поклоне се држећи се за руке.

К Р А Ј



Решења

ТОП

1. a2, c2, d2, e2, f2, g2, h2, b1, b3, b4, b5, b6, b7 и b8;
a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5, d1, d2, d3, d4, d6, d7 и d8.
2. ♖a5, ♖c2, ♔f5 и ♘c7;
♙a3 и ♘d8.
3. ♙b4, ♘h4 и ♔g8;
♚f7, ♖h4 и ♙h8.

ЛОВАЦ

1. a2, b3, c4, e6, f7, g8, a8, b7, c6, e4, f3, g2 и h1;
b6, c5, d4, e3, f2, g1 и b8.
 2. ♘a3, ♔a5, ♖d2 и ♚e7;
♔d7 и ♘f1.
 3. ♘a2, ♖a6, ♖d5 и ♚e2;
♖b5, ♚f1 и ♘g4.
 4. b3, d3, e4 и g6.
 5. ♙g3-e1-h4-d8-b6-c5-f8-g7-h6-c1.
- Ово је само једно од могућих решења.
6. зелено: d1 и e6, плаво: c5 и h6.

ДАМА

1. a2, b3, c4, e6, f7, g8, a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5, a8, b7, c6, e4, f3, g2, h1, d1, d2, d3, d4, d6, d7 и d8;
a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1, b2, c3, d4, e5, f6, g7 и h8.
 2. ♔e4;
♔d4.
 3. b3 и d5;
a6, a8 и g4.
 4. зелено: c3, црвено: d4 и d8;
зелено: a6 и g4, црвено: a8, d7 и e8.
 5. ♙b5;
♘a5 и ♚c7;
♖a5 и ♚d1;
♖b4, ♚c7 и ♖e4.
 6. ♘b3 и ♖h3;
♔e4 и ♚e1;
♖a5, ♖b2 и ♚d2;
♚a1 и ♘a4.
 7. ♔: a6, b2, c7, d1, e3, (f5), g8 и h4.
- Ово је само једно од могућих решења.

ПЕШАК

1. a4, c3, c4, e5, f7 и h5;
a5, c5, c6, d4, f2, g5 и g6.
2. ♘a4, ♘c4, ♙f5 и ♔g7;
♚a5, ♙f5, ♚g2 и ♘h5.
3. зелено: a5, b4, e4 и g3, плаво: a6, b5 и e6.
зелено: a5, c3 и g2, плаво: a6, c4 и g3.
4. зелено: a4 и f4, црвено: a3 и f3;
зелено: b5 и h5, црвено: b6 и h6;
зелено: g4 и g5, црвено: g3 и g6.
зелено: b5 и f4, црвено: b6 и f3.
5. ♖a2;
♖e5.

СКАКАЧ

1. b3, b5, c2, c6, e2, e6, f3 и f5;
b3 и c2.
2. f2 (1), e4 (2), d6 (3), c8 (4), b6 (5) и a8 (6);
g6 (1), f4 (2), e2 (3), c1 (4), b3 (5) и a1 (6);
b6 (1), d5 (2), f4 (3), g6 (4) и h8 (5);
b3 (1), c5 (2), a4 (3), b6 (4) и a8 (5).
Ово су само нека од могућих решења.
3. зелено: d5, плаво: e4.
4. зелено: e4.
5. b4 (1), a6 (2), c7 (3), e8 (4), f6 (5), h7 (6), g5 (7), h3 (8), f2 (9) и h1 (10).
6. зелено: e2, црвено: f3;
зелено: c5, црвено: f4;
зелено: g3, црвено: f2.
7. зелено: d1, црвено: a4;
зелено: f3, црвено: c6.

КРАЉ

1. зелено: a2, b1 и b2, плаво: f6, f7, f8, g6, g8, h6, h7 и h8;
зелено: f1, f2, g1, g3, h1, h2 и h3, плаво: d3, d4, d5, e3, e5, f4 и f5, црвено: f3;
зелено: f1, f3 и g3, плаво: b7, b8, d7 и d8,
црвено: b6, c6, c8, d6, f2, g1, h1, h2 и h3;
зелено: d2, плаво: g8, црвено: b1, b2, c2, d1, f6, f7, f8, g6, h6, h7 и h8.
2. ♘h4;
♖f6.

3. зелено: b1 и d1, плаво: ♖b3 (заокружен) и поље d2;
 зелено: h2, плаво: ♔f3 и ♙d7 (заокружени) и поље d1;
 плаво: ♙e2 и ♘f6 (заокружени) и поље e8;
 зелено: b1, плаво: ♔c3, ♙d1 и ♘f3 (заокружени) и поља d2 и f4.

4. ♙g7;

♔a4.

5. заокружен: ♙f1, зелено: поље h1;

заокружен: ♙g1, зелено: поље h1;

заокружен: ♙a6, зелено: поље a8;

заокружен: ♙c7, зелено: поље c8.

6. заокружен: ♙b2, зелено: поље b1;

заокружена: ♔g4, зелена: поља g1, g2, h3, h4 и h5;

заокружен: ♙c2, зелено: поље c1;

заокружена: ♔g4, зелено: поље d1.

7. заокружен: ♙d1, зелено: поље d8;

заокружен: ♙e1, зелено: поље e8.

8. заокружена: ♔c6, зелено: поље g2;

заокружена: ♔c7, зелено: поље h2.

ПРИПРЕМА ЗА ТВОЈ ПРВИ ШАХОВСКИ ТЕСТ

3. заокружено: ♙a4, ♙d3, ♙d7 и ♘g4.

4. зелено: b5.

5. зелено: d4.

6. зелено: d6.

7. зелено: a1, црвено: d1 и g1.

8. заокружени: ♙b2, ♙f2, ♙f7 и ♙h7.

9. заокружени: ♙a4, ♙d5, ♙e4 и ♙g6.

10. зелено: d5.

11. заокружено: ♙g6, ♘e5 и ♙c5.

12. зелено: h7, црвено: c8 и f8.

РОКАДА

1. зелено: g1, плаво: c1.

2. зелено: f8, плаво: d8.

3. 1;

2.

УСЛОВИ ЗА РОКАДУ

1. не;

да;

не;

не;

да;

да.

2. не;

не;

да;

не;

да;

не.

3. 2;

1.

ВРЕДНОСТ ФИГУРА И ЊИХОВА РАЗМЕНА

1.	♖	>	♘♙
	♘♙	=	♙♙
	♙	<	♙♙♙♙
	♘	>	♙♙
	♘♙	<	♖♙♙
	♖♙	<	♘♙♙♙♙♙
	♔	=	♖♖
	♔	=	♙♙♙♙♙♙
	♔	>	♖♙♙

2. не;

да.

3. Црни је погрешно. Беломе одговара низ размена које следе и он ће бити јачи.

4. Узећу скакача ловцем. Беломе одговара низ размена које следе и биће јачи.

5. Није добро узети црног пешака на c6. Најбоље је напасти га топом са поља c1.

ЗАПИСИВАЊЕ ШАХОВСКЕ ПАРТИЈЕ

1. Зелена поља чине слово „Ц“.

2. Зелена поља чине слово „Д“.

3. ♔ – K

♔ – D

♖ – T

♙ – L

♘ – S

♙ – (P)

4. 3. Lc4;

4... Sf6;

5. 0-0;

6... h6;

3. e:d5;

3... e:d5;

9. 0-0-0;

9... 0-0;

10. The1;

11. S:d5.

ОТКРИВЕНИ И ДВОСТРУКИ ШАХ

1. Tc8+, 1. Td4+;
1. Sc6+, 1. Se6+;
1. Sd6+;
1. Sg6+.
- 1... Sd2+;
- 1... Te2+. Потез 1... D:d4 је лош, јер би уследио откривени шах 2. Lf5+, после чега би бели у следећем потезу узео црну даму.
- 1... Tc6+ или 1... Td2+.
- 1... Sd3+ и када бели склони краља следи 2... Dc1#.
1. Sf6# или 1. Sg5#.
1. Lc5+ и на 1... Ka8 следи 2. Ta7#.

ШАХОВСКИ ЛАВИРИНТ

1. Td2+.
1. Sb6 и 2. Sc4+.
1. Lb1, 2. Ld3 и 3. Le2+.
1. Tc1, 2. Th1, 3. Th3 и 4. Th6+.
1. Da1, 2. Da8, 3. Dh8, 4. Dh1 и 5. Df1+.
1. Da1, 2. Da6, 3. Dd3, 4. Dh7, 5. Dh8, 6. Da8 и 7. Dh1+.
1. Sg5, 2. Sf3, 3. Se1, 4. Sc2, 5. Sa1, 6. Sc2, 7. Se1, 8. Sg2 или 8. Sf3, 9. Sh4, 10. Sf5 и 11. Sg7+.

НЕРЕШЕНО!

- 1... Kf8 2. Kf6 пат.
1... Ld5+ 2. L:d5 пат.
1... Tb5+ 2. T:b5 пат.
- 1... Df1+ 2. Kh2 Df2+ 3. Kh1 Df1+ и реми вечитим шахом.
1... D:f3+ 2. Kg1 Dg4+ 3. Kh1 Df3+ и реми вечитим шахом.
1... De1+ 2. Kb2 Dc3+ 3. Kc1 De1+ и реми вечитим шахом.

МАТНЕ И ПАТНЕ СЛИКЕ

- мат: 1. Da5# и 1. Db7#, пат: 1. Dc6;
мат: 1. Th6#, пат: 1. Tg7;
мат: 1. Th8#, пат: 1. e7;
мат: 1. c8S# и 1. Ld4#, пат: 1. c8D, 1. c8T и 1. c8L.
- мат: 1... Tc1# и 1... Te1#, пат: 1... Tg2.

ПРИПРЕМА ЗА ТВОЈ ДРУГИ ШАХОВСКИ ТЕСТ

- 1... 0-0-0.
 1. 0-0.
- 68

3. не.
4. не.
5. 1... Tg4#.
6. 1. Sa3+ или 1. Sd6+.
7. 1... De1+.
8. 1... De1+.
9. 1. Th5#.
10. 1. b8S#.
11. 1... g1D+ или 1... g1T+.
12. 1. Sa6#.

МАТИРАЊЕ ДАМОМ И КРАЉЕМ

1. De3 или 1. Df4;
1. Df6;
1. Dd6;
1. Dd7.
- Бели прилази краљем до поља b6, а затим даје мат дамом.
- 1... De8;
1... Db4;
1... Db2.
- Црни прилази краљем до поља g3, а затим даје мат дамом.
1. Db7#.
1. Dd8#, 1. De8#, 1. Df8#, 1. Dg7# и 1. Dh7#.
- 1... Dg2# и 1... Dh4#.

МАТИРАЊЕ СА ДВА ТОПА

1. Ta7+;
1. Tb8#;
1. Th5;
1. Tb6+;
1. Tb8#;
1. Th5;
1. Tb5.
- 1... Te6+;
1... Tf1;
1... Th1#;
1... Tf7.
1. Kb6+ или 1. Kb8+;
1. Tc7 или 1. Te7;
1... Kd6+;
1... Ta2, 1... Ta7, 1... Tb2, 1... Tb7, 1... Te7 и 1... Tg7.

МАТИРАЊЕ ТОПОМ И КРАЉЕМ

- опозиција.
- "a" и "h" линија и први и осми ред.
- не.
1. Kb6;

1. Th8#.
1. Th5+;
1. Ta5;
1. Tb6;
1. Kf6;
- 1... Th8#;
- 1... Th4#;
- 1... Tf7+;
- 1... Te2;
- 1... Tf8.

ЛАВИРИНТ СА МАТИРАЊЕМ

1. 1. Sa8, 2. Sc7, 3. Sb5 и 4. Sa3#.
2. 1. Tb2, 2. Th2, 3. Th4, 4. Te4 и 5. Te8#.
3. 1. La2, 2. Lb1, 3. Lc2, 4. La4 и 5. Lc6#.
4. 1. Da2, 2. Da4, 3. Dd7, 4. Df7 и 5. Df8#.
5. 1. Sb6, 2. Sa4, 3. Sb2, 4. Sd1, 5. Sf2, 6. Sh3, 7. Sf2 и 8. Sg4#.

КРАЉ И ПЕШАК ПРОТИВ КРАЉА

1. опозиција.
2. не;
 - да;
 - да;
 - да.
3. реми;
 - бели добија.
4. црни добија;
 - реми.
5. 1... Ke5;
 - 1... Ke6;
 - 1... Kf6;
 - 1. Ke3;
 - 1. Kf2.
6. 1. Ke5;
 - 1. Kd7;
 - 1... Kb2;
 - 1... e3;
 - 1... Kf5.
7. Црни краљ не може да избаци белог краља из угла. Ова партија се завршава ремијем ако оба играча играју правилно.
8. Бели краљ не може да избаци црног краља из угла. Ова партија се завршава ремијем ако оба играча играју правилно.

САВЕТИ ЗА ПОЧЕТАК ПАРТИЈЕ

1. да.
2. Не. Зову се тешке фигуре.
3. 1. e4, 1. d4, 1. c4 или 1. Sf3.
4. не.
5. Бели пешак на e4 омогућава бржи и разноврснији развој фигура од црног пешака на g6.
6. 1. Sbc3.

7. 4... Lc5 или 4... Lb4.

8. ♖c5.

9. ♘d5.

10. 1. Вршење мале рокаде. 2. Увођење преосталих фигура у игру.

11. Црни краљ је безбеднији.

12. Теренска предност је на страни белог.

13. Црни пешаци су боље распоређени. Слаби су бели пешаци на f2, f3 и h3.

МИНИЈАТУРЕ

1. 2... Dh4#.

2. 4. D:f7#.

3. 6. Sd6#.

4. 7. Sf6#.

5. 9. Lb5#.

МИНИЈАТУРЕ СА ЖРТВАМА

1. 8. Lg6#.

2. 7. Sd5#.

3. 13. S:h8#.

4. 12... Sg4# или 12... S:e4#.

5. 15... La3#.

6. 12. L:g5#.

7. 15. Sd6#.

8. 11. Ld8#. Да је црни одиграо 10... Ke8, бели би га матирао потезом 11. Td8#.



САДРЖАЈ

Шаховска бајка	2	29	Шаховски лавиринт
Табла и фигуре	3	31	Нерешено!
Топ	5	32	Матне и патне слике
Ловац	6	33	Припрема за твој други шаховски тест
Дама	8	36	Матирање дамом и краљем
Пешак	11	38	Матирање са два топа
Скакач	13	40	Матирање топом и краљем
Краљ	15	42	Лавиринт са матирањем
Припрема за твој први шаховски тест	18	44	Краљ и пешак против краља
Рокада	20	48	Шаховски формулари
Услови за рокаду	21	50	Савети за почетак партије
Шаховска нотација	23	52	Минијатуре
Вредност фигура и њихова размена	24	54	Минијатуре са жртвама
Записивање шаховске партије	25	57	Шаховски формулари
Откривени и двоструки шах	27	58	Решења



Сања Вуксановић
Иван Марковић
3, 4, ПОЗОР – ШАХ!
РАДНА СВЕСКА
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

Штампа
Истраживачки центар ИЦНТ
Кларе Цеткин 1х, Београд

Друго измењено и допуњено издање:
март 2009.

Тираж: *1000 примерака*

