

Pozdravljeni,

čas je, da spoznamo novo besedilno vrsto.

V zvezke napišite naslov:



Na spletni strani si oglejte naslednji posnetek.

<https://www.youtube.com/watch?v=GL-uWmw4YMA>

Ste prepoznali, za katero igro gre?

Res je, govorili bomo o šahu. Čeprav je na posnetku trenutni šahovski svetovni prvak Carl Magnusen, po navadi tako ne igramo šaha. Zanj si vzamemo čas, veliko časa, razmislimo in končno premaknemo potezo.

Ali morda veste, da je na našo šolo hodil učenec, ki je leta 2003 postal svetovni prvak v kategoriji fantov do 14 let, Luka Lenič?

Več o njem si lahko preberete na spletni strani.

https://sl.wikipedia.org/wiki/Luka_Leni%C4%8D



In sedaj preberi še naslednje besedilo.

Šahovska pravila

Šahovska igra (partija) se igra med dvema nasprotnikoma, ki izmenično premikata figure na šahovnici. Igro začne igralec z belimi figurami. Cilj igre je matirati nasprotnika, to pomeni napasti nasprotnikovega kralja tako, da se ta ne more niti umakniti niti zaščititi s katero od figur. Igralec, ki je matiran, igro izgubi. Če je pozicija taka, da nobeden od igralcev ne more matirati, je igra remi.




Šahovnica je sestavljena iz mreže 64 črnih (temnih) in belih (svetlih) polj. Med igralca je nameščena tako, da je polje na spodnji desni strani igralca bele barve. Osem vodoravno nanizanih polj imenujemo vrste (1–8), osem navpičnih nizov polj pa linije (A–H). Niz polj enake barve, ki poteka iz kota v kot, se imenuje diagonalna.


Običajne šahovske figure so kralj, dama, trdnjava, lovec, skakač in kmet. Poznamo še pojma težka figura (trdnjava in dama) in lahka figura (lovec in skakač). Vsaka šahovska figura ima določeno svojo osnovno vrednost, ki nam pomaga, da lažje razumemo, kako pomembna je. Dama je vredna devet enot (eno enoto predstavlja vrednost kmeta), trdnjava pet, lovec in skakač pa vsak po tri enote. Kralj nima določene vrednosti oz. je njegova vrednost neprecenljiva.


Nobena figura ne more biti premaknjena na polje, ki je že zasedeno s figuro iste barve. Če se figura premakne na polje, zasedeno s figuro nasprotne barve, to figuro jemlje in jo odstrani s šahovnice. Kralj je najšibkejša figura v igri, vendar hkrati najpomembnejša. Premika se za eno polje v kateri koli smeri. Najbolj posebna kraljeva poteza je rokada, katere namen je zaščititi kralja. Ta se izjemoma premakne za dve polji vstran, medtem ko se trdnjava premakne na polje, ki ga je kralj preskočil. Rokada je dovoljena le, če se kralj in trdnjava dotlej še nista premikala in med njima ni drugih figur, kralj pa ne sme biti v šahu (napaden). Dama ali kraljica je najmočnejša figura v igri. Premika se za neomejeno število praznih polj v kateri koli smeri. Trdnjava se pomika za neomejeno število praznih polj, a samo naprej, nazaj ali vstran. Lovčevo gibanje je izključno diagonalno. Skakač ali konj je najbolj nenavadna šahovska figura in edina, ki lahko preskakuje druge. Premika se v obliki črke L v kateri koli smeri. Kmetje lahko napredujejo za dve polji v prvi potezi, nato le po eno polje naprej. Nasprotnikove figure jemljejo kmetje le diagonalno naprej. Če pridete s kmetom na zadnjo vrsto šahovnice, ga lahko zamenjate za trdnjavo, konja, lovca ali kraljico, kar se imenuje promocija.


 kralj

 dama


 trdnjava

 lovec

 skakač

 kmet

Šahovska pravila

Šahovska igra (partija) se igra med dvema nasprotnikoma, ki izmenično premikata figure na šahovnici. Igro začne igralec z belimi figurami. 

Odgovori na vprašanja. Odgovore zapiši v obliki povedi.

1. Komu je namenjeno besedilo Šahovska pravila?

2. Kje bi lahko našli to besedilo?

3. Zapiši imena šahovskih figur od tiste z najmanjšo do tiste z največjo vrednostjo.

4. Razloži, kaj pomeni **matirati nasprotnika**.

5. Ali se lahko s pomočjo izhodiščnega besedila naučiš igrati šah?

Utemelji.

Želim ti lep in ustvarjalen dan.

Lep pozdrav

tvoj učitelj slovenščine