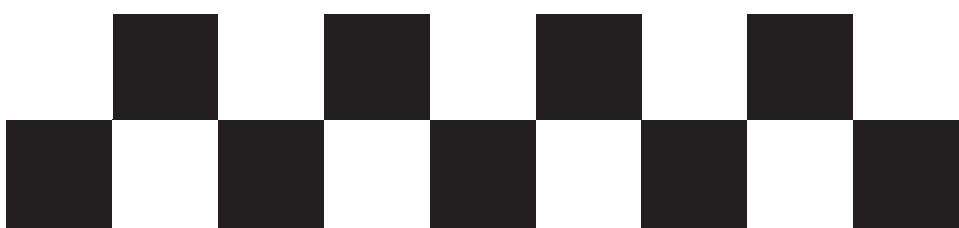


Ludu kaj lernu



Educachess

1



Ludu kaj lernu



Eldonas: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Eldono:
Dipòsit legal:

Januaro 2014
L - 1095 - 2015

Kovrila dezajno:
Enpaĝigo:
Ilustrado:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramón Mayals Marbà

Tradukis:

Karles Berga

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Ĉiuj rajtoj rezervitaj.

Neniu parto de ĉi tiu publikaĵo povas esti reproduktata, storata aŭ transdonita per iu ajna komunikilo sen permeso de la eldonisto.

Indekso

Prezento	5
La ŝako: interesa sporto.....	6
Unuo 1. La tabulo	9
La ĉeloj	11
La linioj	13
La pecoj.....	15
Unuo 2. La peono	21
La movo.....	23
Limigoj de la movo.....	25
La kapto.....	27
Unuo 3. La turo	33
La movo.....	35
Limigoj de la movo.....	37
La kapto.....	39
Unuo 4. La kuriero	45
La movo.....	47
Limigoj de la movo.....	49
La kapto.....	51
Unuo 5. La damo.....	57
La movo.....	59
Limigoj de la movo.....	61
La kapto.....	63

Unuo 6. La reĝo	69
La movo.....	71
Limigoj de la movo.....	73
La kapto.....	77
Unuo 7. La ĉevalo	83
La movo.....	85
Limigoj de la movo.....	87
La kapto.....	89
Unuo 8. Ŝakigo.....	95
Ŝakigo al reĝo	97
Mato	99
Pato.....	101

Prezento

La kolekto Ludu kaj lernu celas kontribui al la integra edukado de la lernantoj en la bazlernejoj uzante la modelon de la multoblaj inteligentoj.

Parto de la materialoj estas prezentitaj grupe en tiuj ĉi ses libroj, pere de kiuj oni potencigas la intelektajn kapablojn (rezonado, lingvaĵo, kalkulo, percepto, memoro kaj spaca inteligento). Krom tio, la ŝako elstaras kiel centro de intereso ĉar ĝi stimulas la disvolvon de la multoblaj inteligentoj. Tiel, oni instruas, samtempe kaj en tre simpla formo, kiel ludi ŝakon kun la celo ke la lernejoj praktiku ofte tiun ĉi sporton.

Tiuj ĉi materialoj permesos plibonigi la lernan rendimenton de ĉiuj lernantoj, speciale de tiuj kiuj prezentas malfacilaĵojn en sia lernokapablo. De la komenco oni celas plibonigi la atenton, la koncentriĝon, la logikrezonadon kaj la silenton por krei ĝustajn kutimojn kiuj helpas al lernado de la materioj havendaj en la vivprotokoloj kaj al akiro de bazaj kompetentoj.

Kiel metodologio oni uzas vidan kaj allogan dezajnon, oni prezentas la konceptojn en progresiva formo kaj proponas ekzercojn laŭgrade malfacilajn kun la celo stimuli la lernadon de la kompetentoj kaj motivigi la lernantojn.

La enhavoj de ĉiu unuo estas grupigitaj en du blokoj: unu ŝakeca kaj unu pri la intelektaj kapabloj. En la unua bloko oni instruas tre bazajn ŝakkonceptojn, instrueblaj eĉ de instruistoj sen antaŭaj konoj pri tiu materio. En la dua bloko oni prezentas ekzercojn rilatajn al la intelektaj kapabloj antaŭe menciitaj.

La materialo kolektita en tiu ĉi libro povas esti uzata en la laborado kun la lernantoj dum la tuta lernokurso, kun dediĉo de inter unu kaj du horoj semajne, en lerneja horaro (atelieroj, ekstra horo, elektebla studobjekto, ktp.).

Tiuj ĉi libroj estas parto de la projekto Educachess, kiu celas helpi por ke la lernejoj lernu esti kompetentaj kaj akiru ĝustajn kutimojn kaj valorojn por alfronti la vivon.

Plia informado ĉe www.educachess.org

La ŝako: interesa sporto

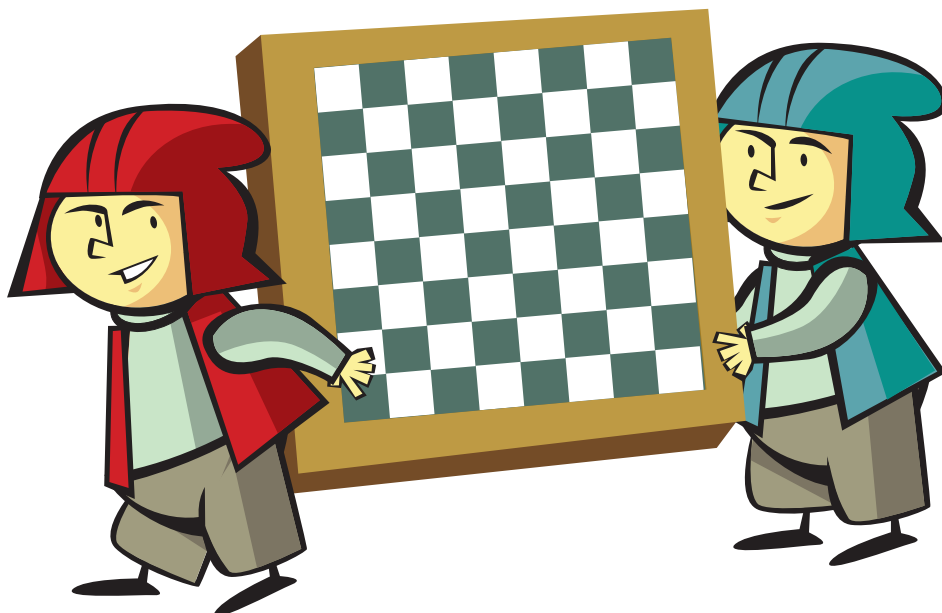
La ŝako estas tabul-ludo rekonita kiel sporto far la Internacia Olimpia Komitato. Ĝi prezentas amason da interesaj avantaĝoj por plenkreskuloj kaj infanoj: aĝo tute ne gravas por ludi matĉon, viroj kaj virinoj povas konkursi unuj kontraŭ la aliaj en egalecaj kondiĉoj, ne ekzistas diferencoj pro raso kaj, krome, temas pri aktivaĵo populara kaj malmultekosta. Tiel do, ĉe la tabulo oni konkuras en egalecaj kondiĉoj sed ankaŭ, ni ne forgesu, ĝi kombinas amuzon kaj integran edukadon de la homo.

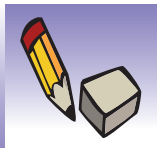
Psikologoj kaj pedagogoj, krom ŝakprofesiuloj, rimarkigis la multoblajn bonaĵojn de tiu ĉi ludo:

- Je intelekta nivelo ĝi estas ilo kiu stimulas la rezonadon logiko-matematikan, esenca parto de la matematika studprotokolo kaj samtempe gravega por la solvo de ĉiu ajna konflikto de la ĉiutaga vivo; ĝi pligrandigas la atento- kaj koncentriĝ-kapablon, kio igas ŝakon tre rekomendinda aktivaĵo por lernantoj hiperaktivaj. Pro la peno kiun postulas respondo al rivalo, la ŝako potencigas la analizajn kaj sintezajn procesojn, t.e., oni ekzercas la devigan studon de iuj premisoj kiuj postulos solvojn. Laste, imago kaj kreemo aktiviĝas en iu speco de mensa interŝanĝo kun la rivalo, kiam nepras malkovri la strategion de la kontraŭulo kaj ellabori la propran.
- Rilate al la personeco, la ŝako plibonigas la emocian memregon, la organiz-kapablon, la parolesprimon, la respondecon en alprenado de decidoj kaj, post progresado en la praktiko, memestimon.
- Je sporta nivelo, kiel ĉe aliaj disciplinoj, la praktikado de ŝako kontribuas al akceptado de reguloj, propraj al la ludo, kaj de rezultoj, kio, en pli vasta kultura senco, implicas helpi al la edukado de toleremaj homoj, malfermaj al novaj ideoj kaj pretaj akcepti malsamajn vidpunktojn.
- En la sanmedio, la praktikado de ŝako kunportas kontinuan stimuladon de la cerbo. Tiu ĉi mensa gimnastiko kontribuas al plifortigo de la memoro ĉe la maljunuloj kaj al la malrapidigo en la apero de simptomoj de neŭrodegenerigaj malsanoj, kutimaj en altaĝuloj.

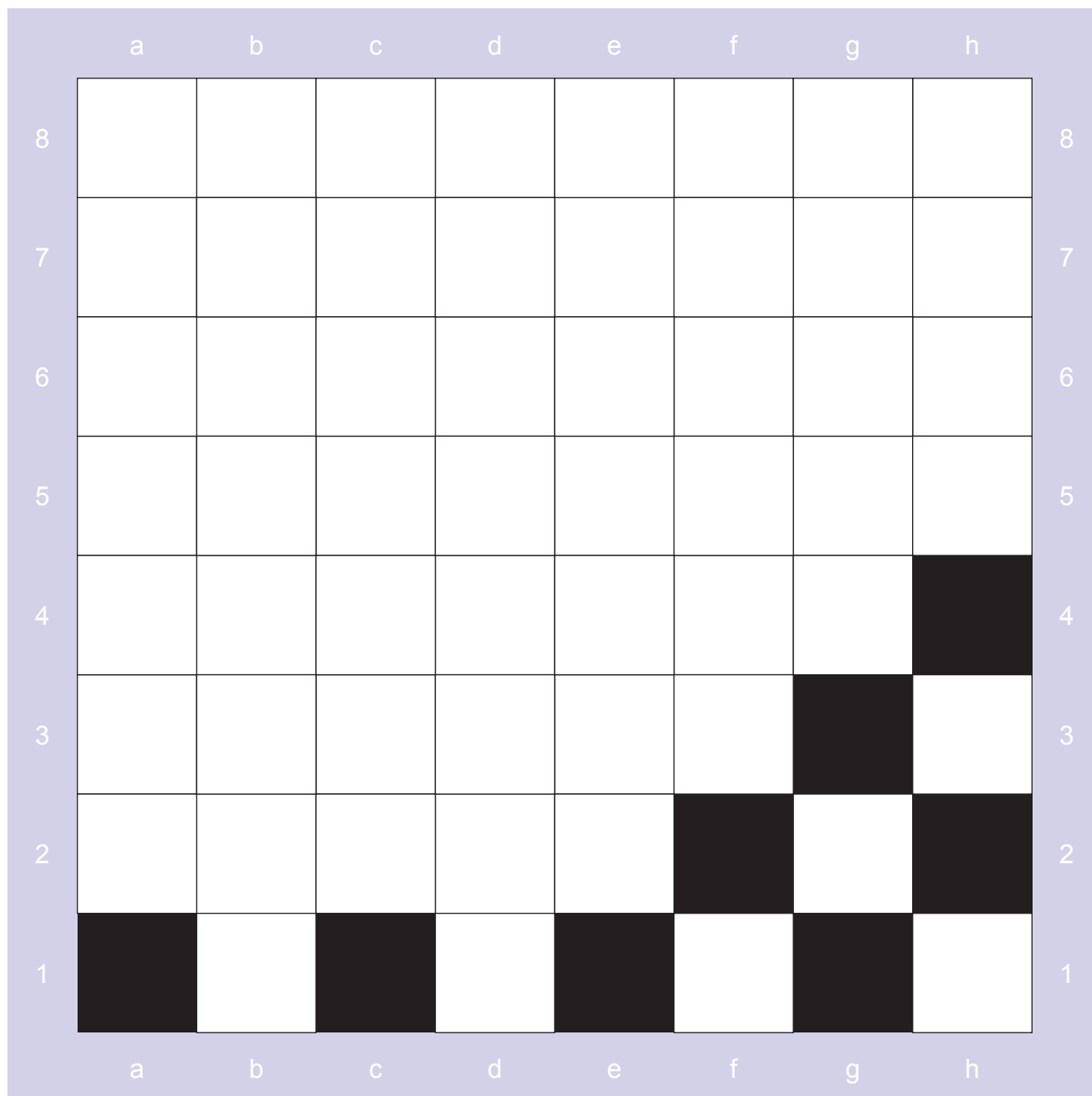
La tabulo

- La ĉeloj
- La linioj
- La pecoj





Finu la farbadon de la tabulĉeloj.

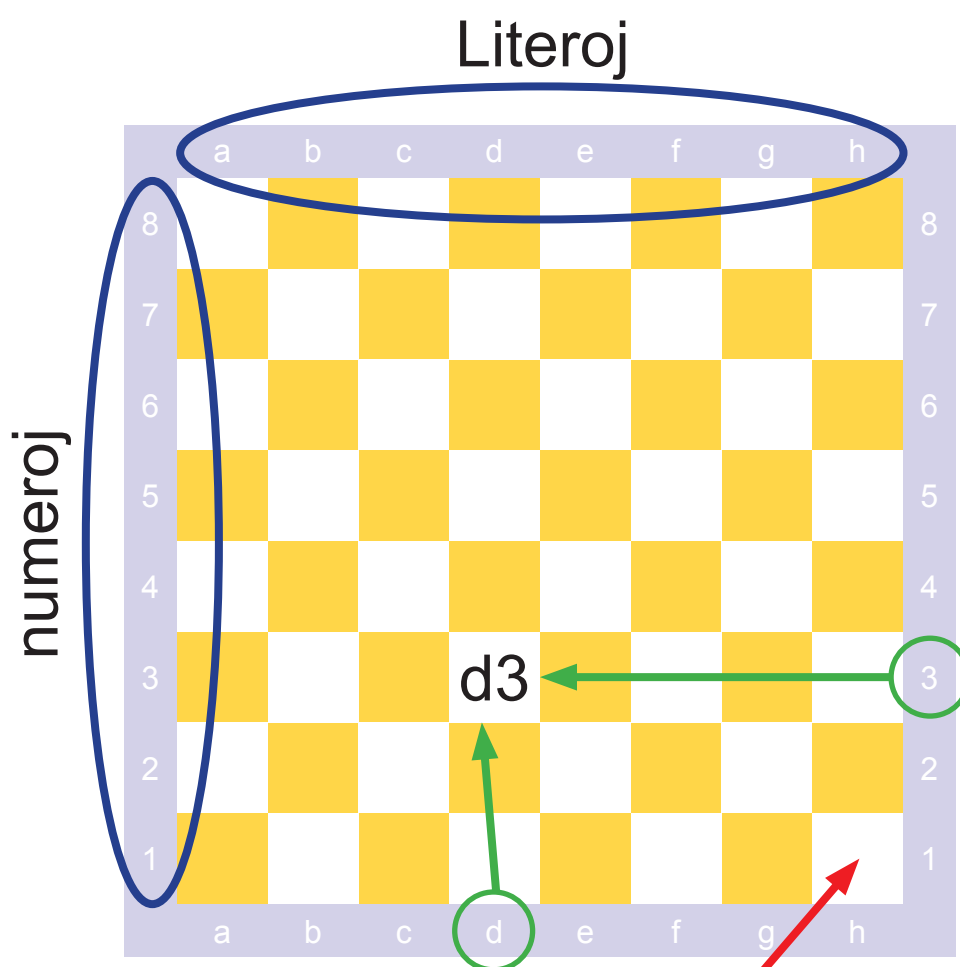


La tabulo konsistas el 32 blankaj ĉeloj kaj 32 nigraj ĉeloj.



La ĉeloj

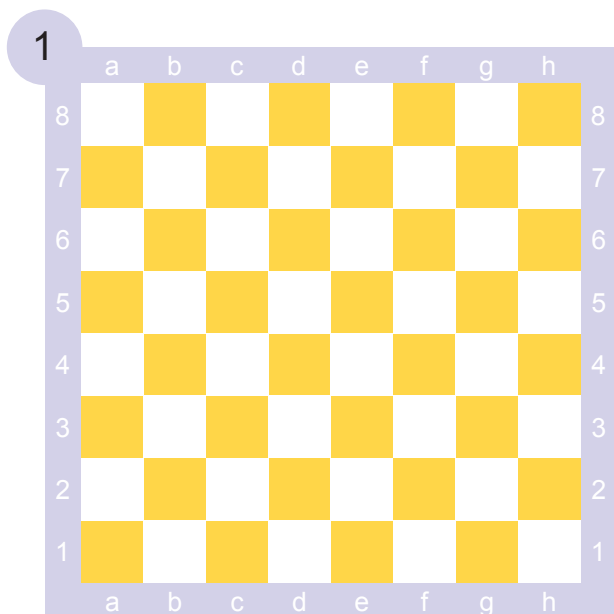
Ĉiu ĉelo de la tabulo havas nomon, formita el litero kaj numero.



La tabulo estas ĝuste lokita se tiu ĉi ĉelo estas blanka.

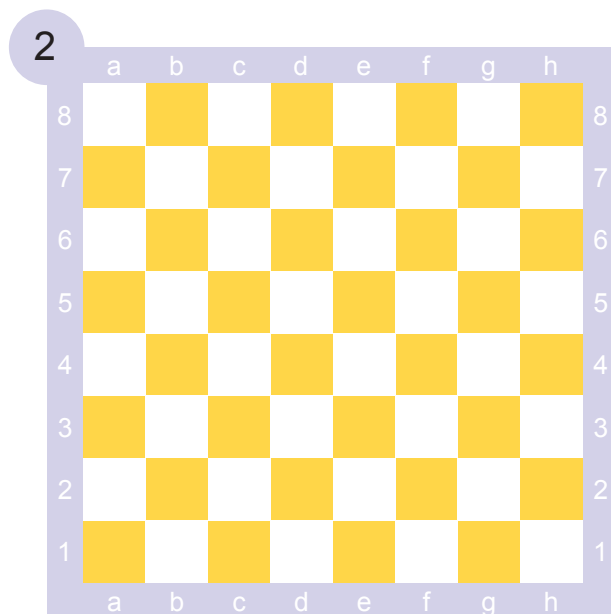


Metu rondon sur la indikitajn ĉelojn.



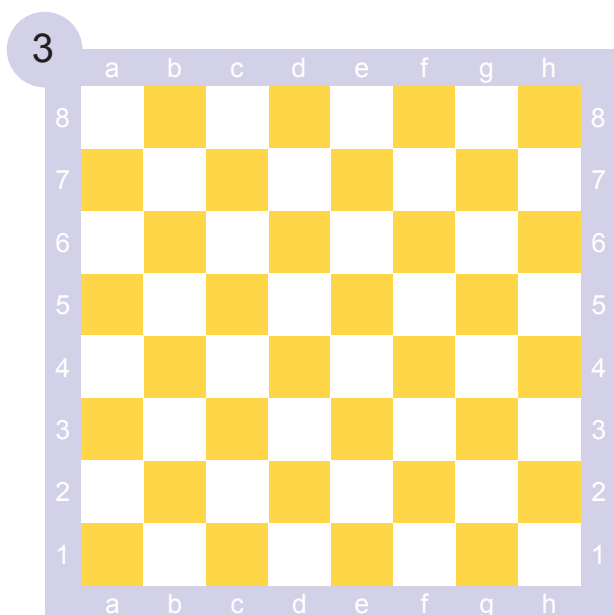
c5

h2



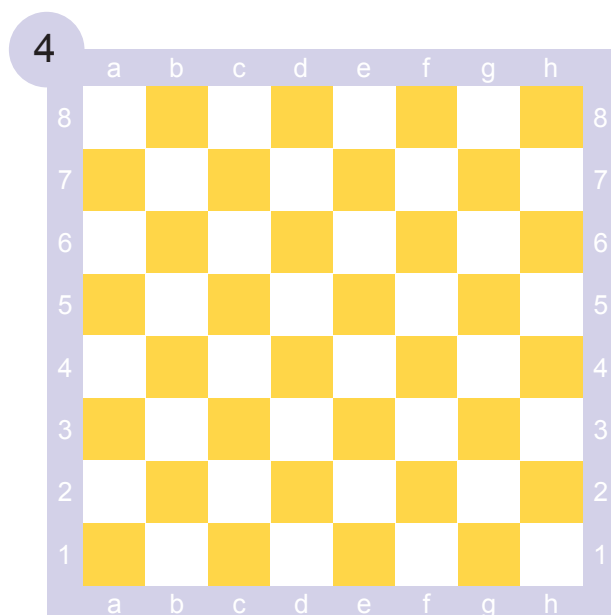
b8

g1



a6

e4



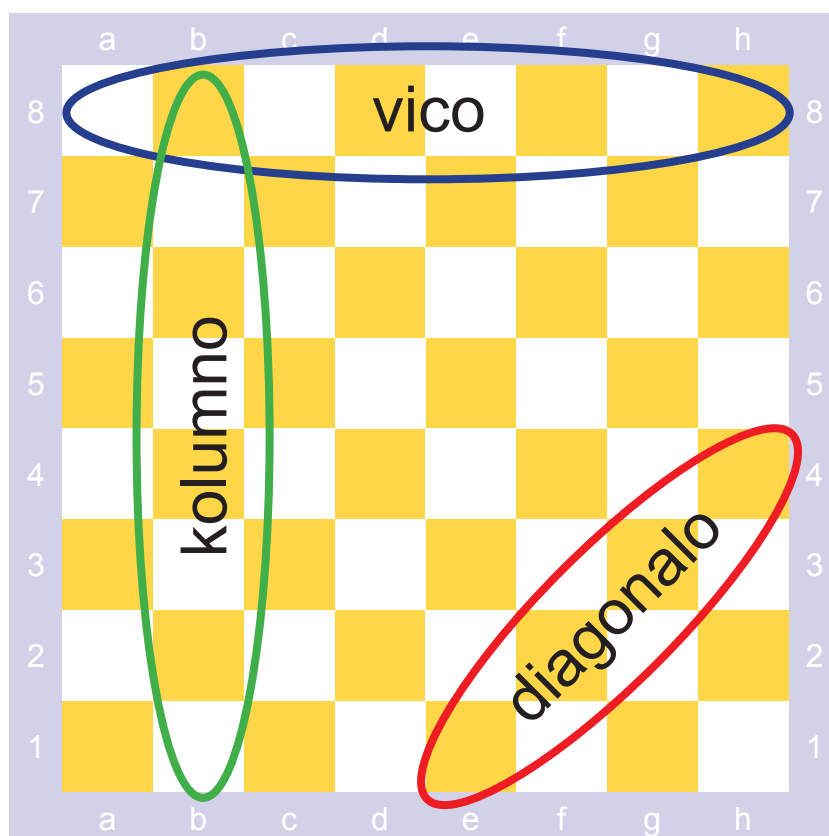
d3

f7



La linioj

La tabulĉeloj povas grupiĝi laŭ vicoj, kolumnoj kaj diagonaloj.

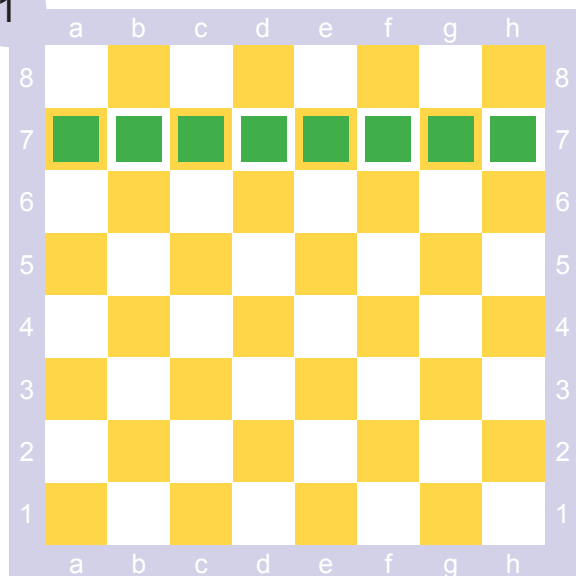


La vicoj estas horizontalaj linioj.
 La kolumnoj estas vertikalaj linioj.
 La diagonaloj estas klinitaj linioj.



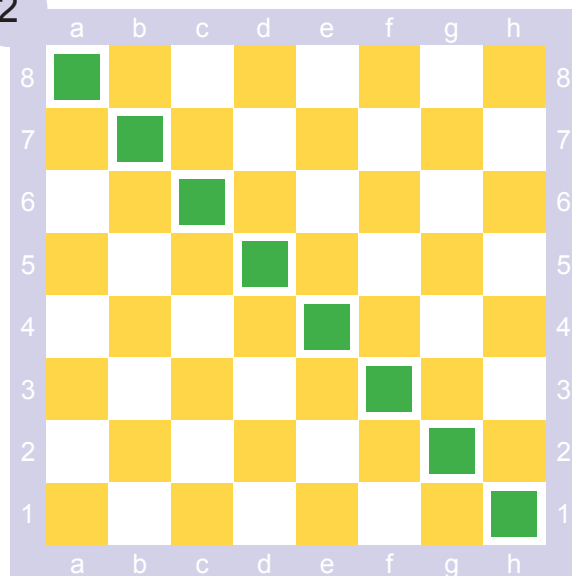
Skribu kiun specon de linio formas la ĉeloj
markitaj per verda koloro.

1

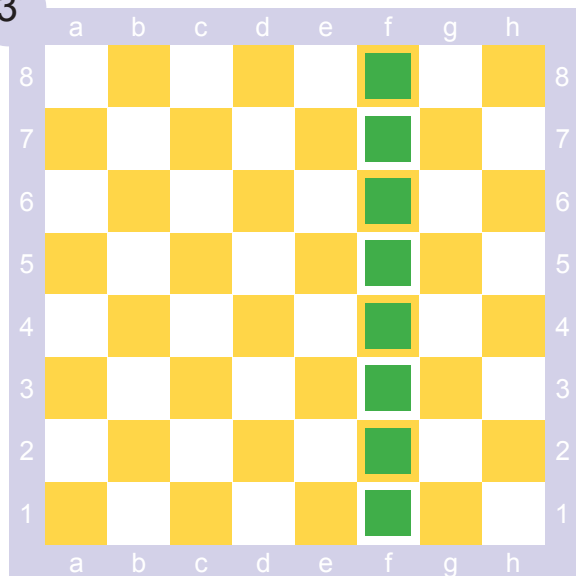


vico

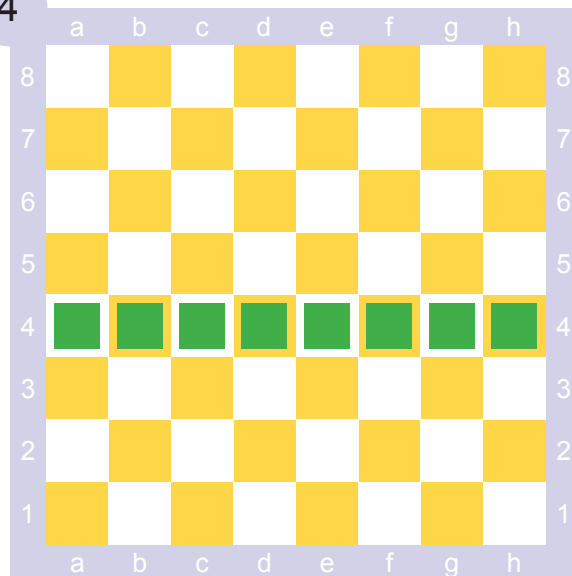
2



3



4





La pecoj

la peono



la turo



la ĉevalo



la damo



la kuriero



la reĝo

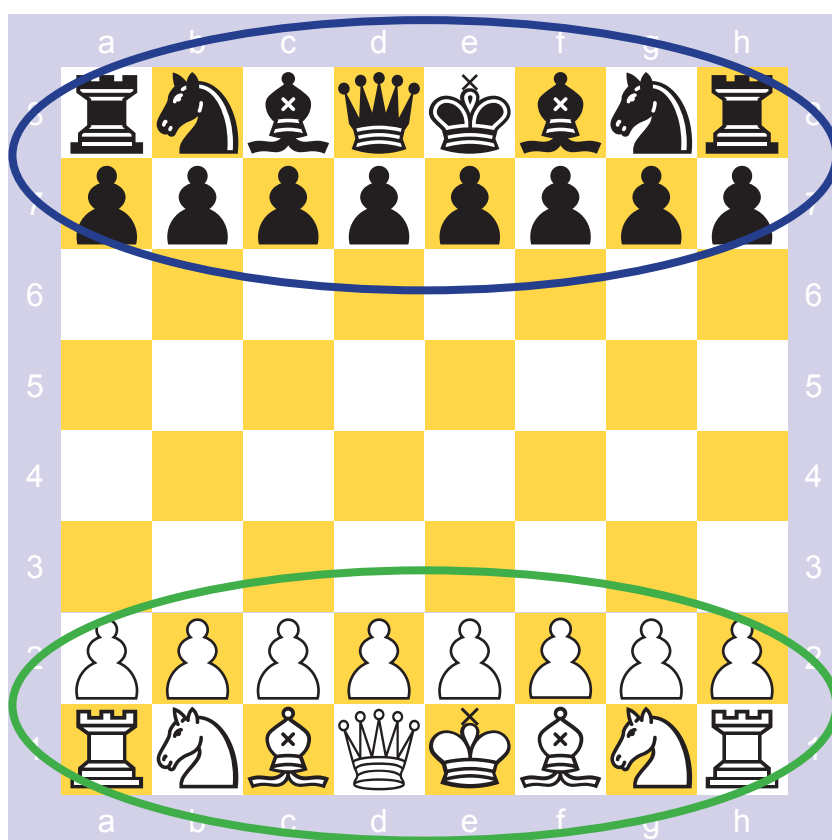


La pecoj povas esti blankaj aŭ nigraj.
Ĉiu ludanto havas ĉiujn pecojn el la sama koloro.



Surmeto de la pecoj ĉe la komenco de la matĉo.

nigraj



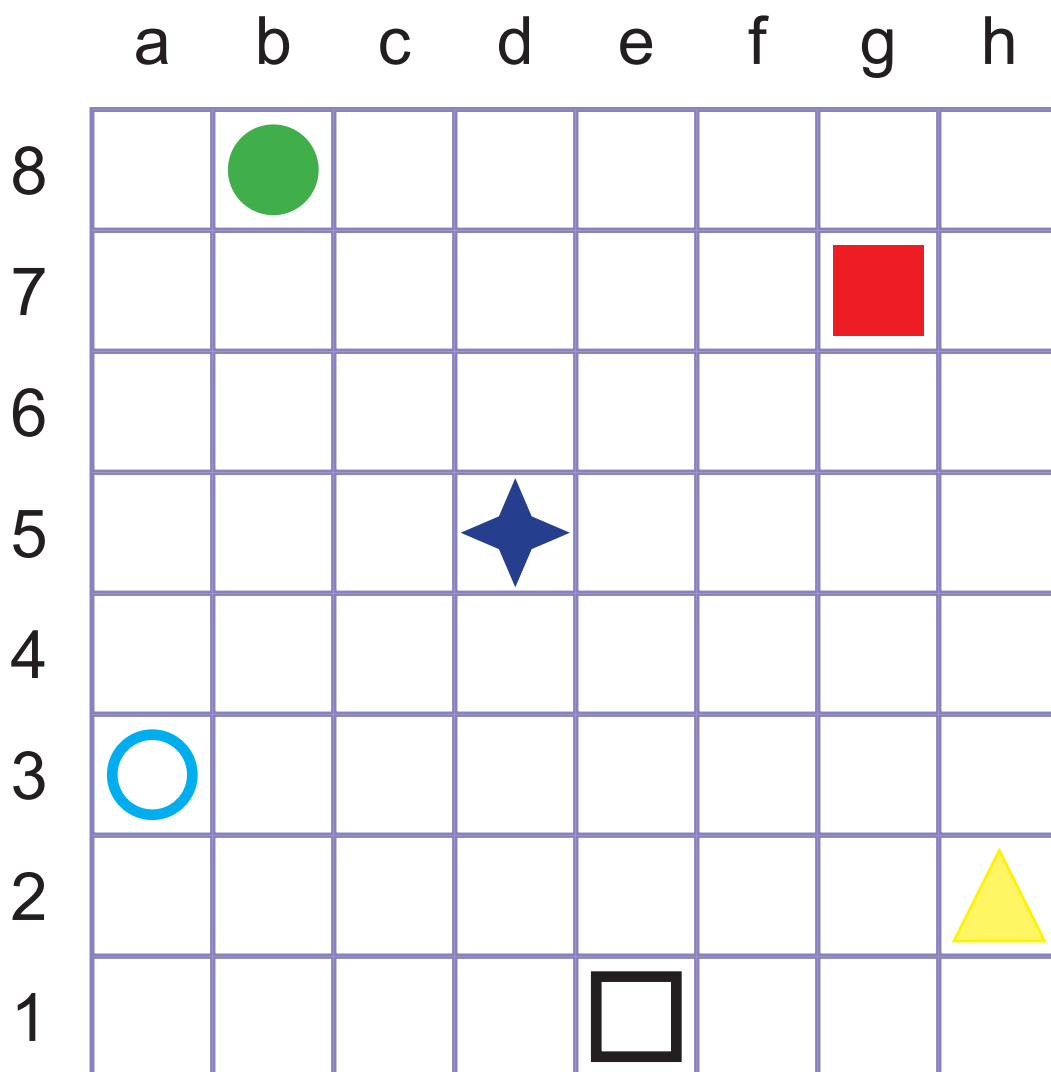
blankaj



La ĉelo de la damo samkoloras kiel la peco,
male la ĉelo de la reĝo malsamkoloras.



Skribu en kiuj ĉeloj troviĝas la jenaj figuroj.



b

8





Serĉu la jenajn vortojn en la tabulo. Ili povas esti en vicoj, kolumnoj aŭ diagonaloj.

TABULO
ĈELO
LITER'
NUMERO

VICO
KOLUMNNO
DIAGONAL'
PEONO

D	Ĉ	E	L	O	Ŝ	P	I
K	I	P	R	T	U	E	Ĝ
O	T	A	B	U	L	O	M
L	S	L	G	O	V	N	V
U	A	T	R	O	Z	O	I
M	U	D	A	F	N	K	C
N	L	I	T	E	R'	A	O
O	N	U	M	E	R	O	L'



Kalkulu kiom da fojoj vi trovas ĉi tiujn pecojn el sama koloro en la tabulo de paĝo 16.



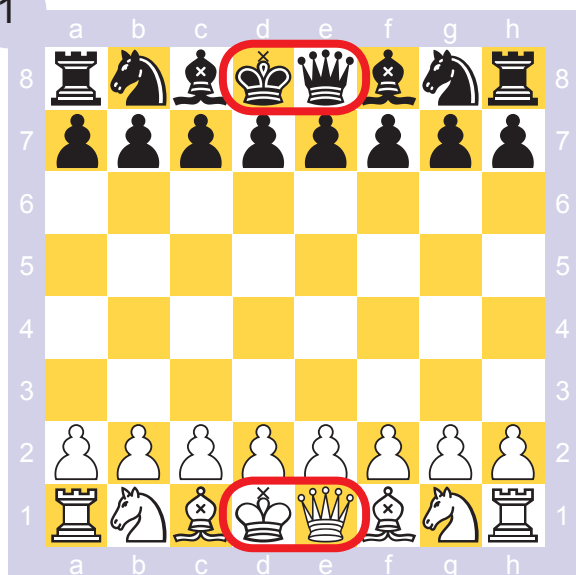
8





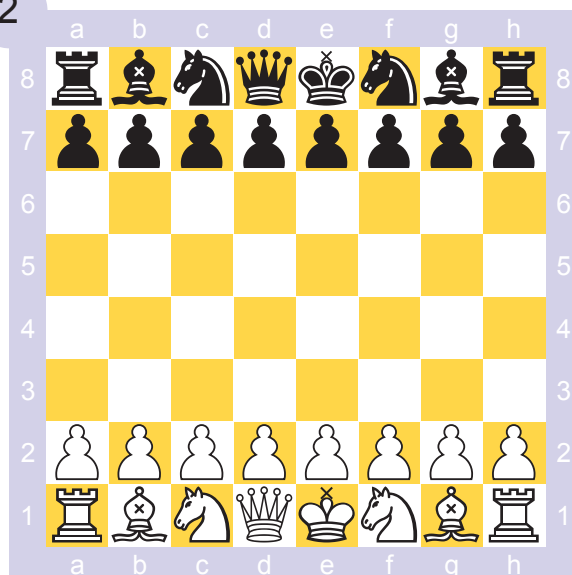
Encirkligu kaj skribu la eraron kiun vi eltrovos en ĉiu tabulo.

1

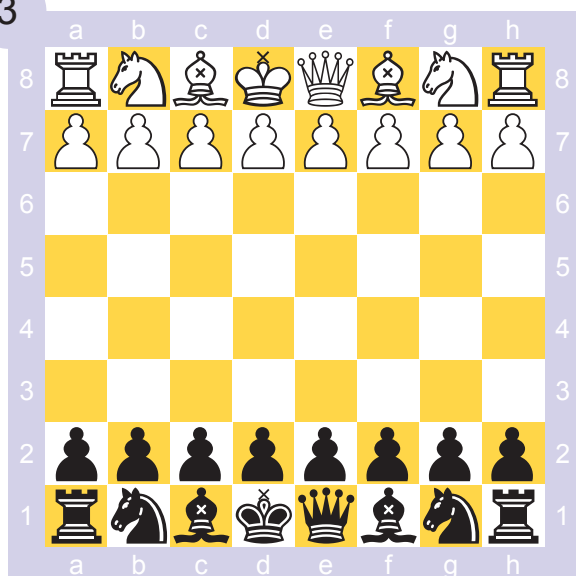


reĝoj kaj damoj
mislokitaj

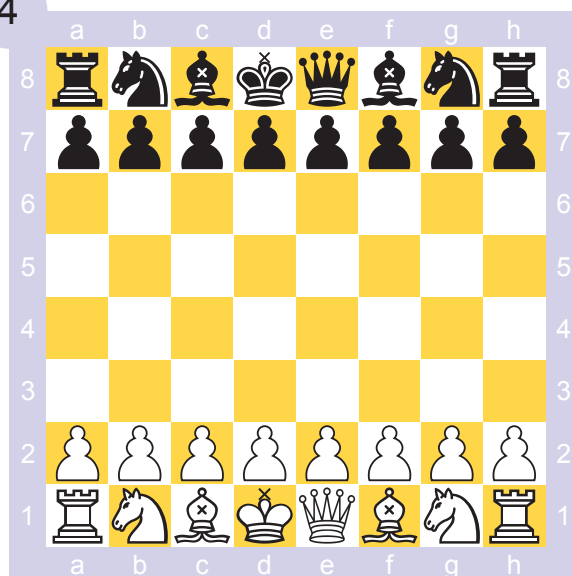
2



3



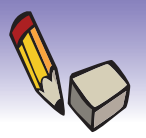
4



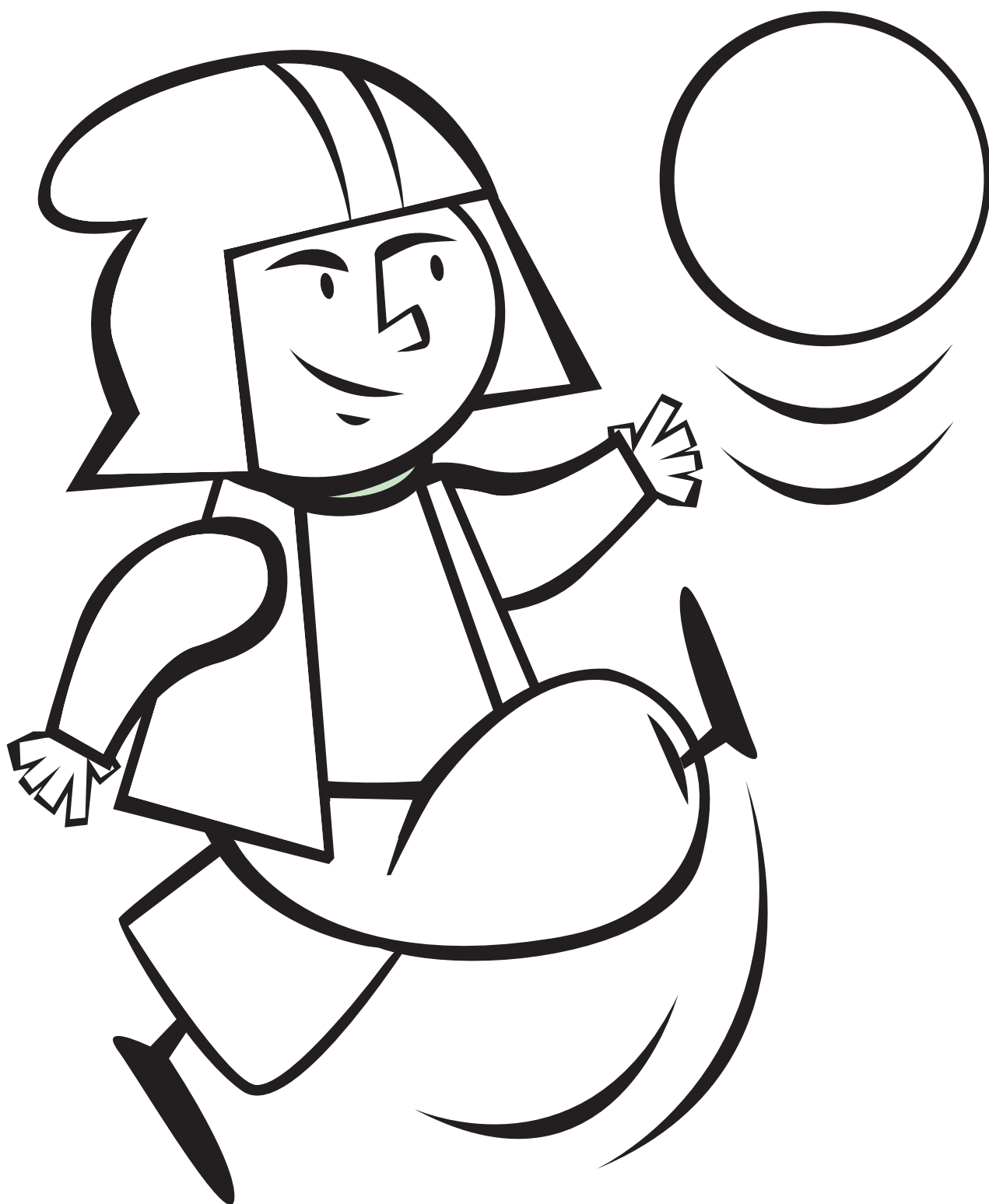
La peono



- La movo
- Limigoj de la movo
- La kapto



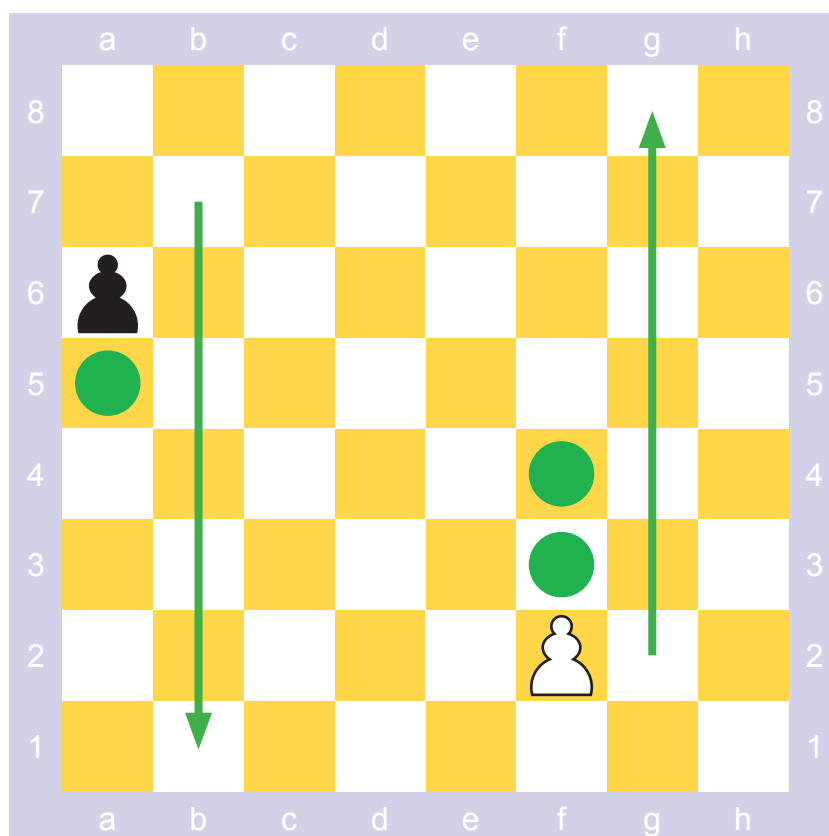
Farbu  i tiun  akpecon.





La movo

La peono avancas nur unu ĉelon en ĉiu movo.
En la unua movo de la ludo ni povas avancigi la
peonon ĝis du ĉeloj.



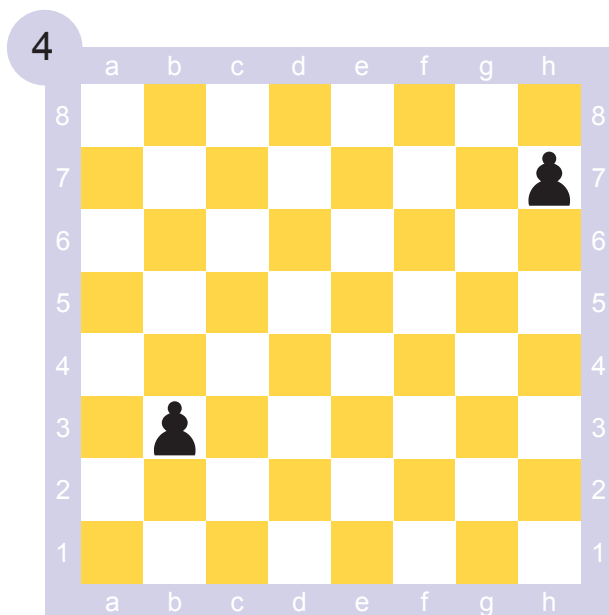
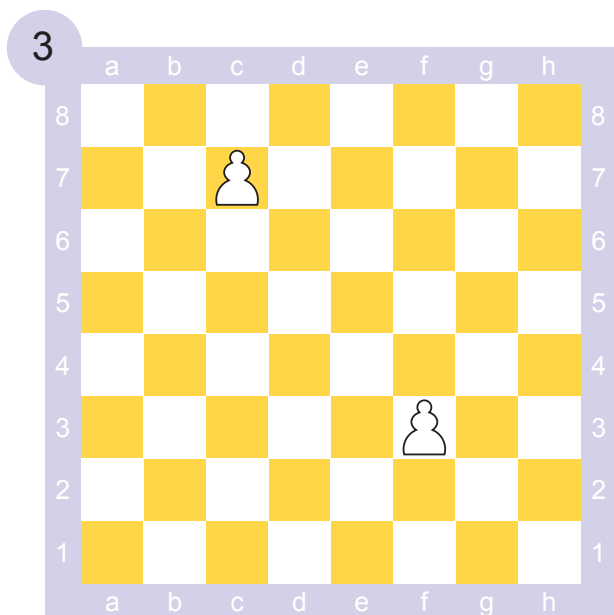
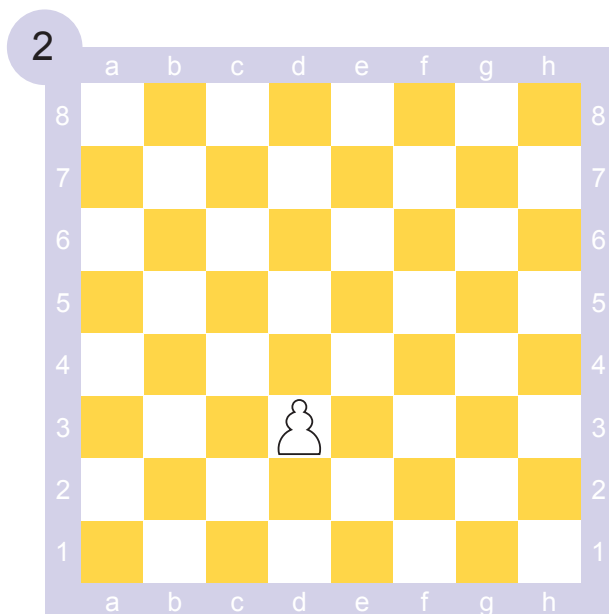
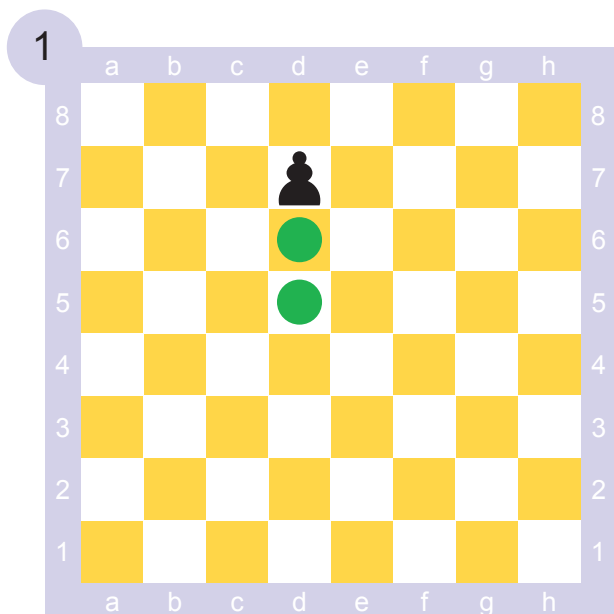
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al
kiuj la peonoj povas iri.



La peono neniam retroiras.



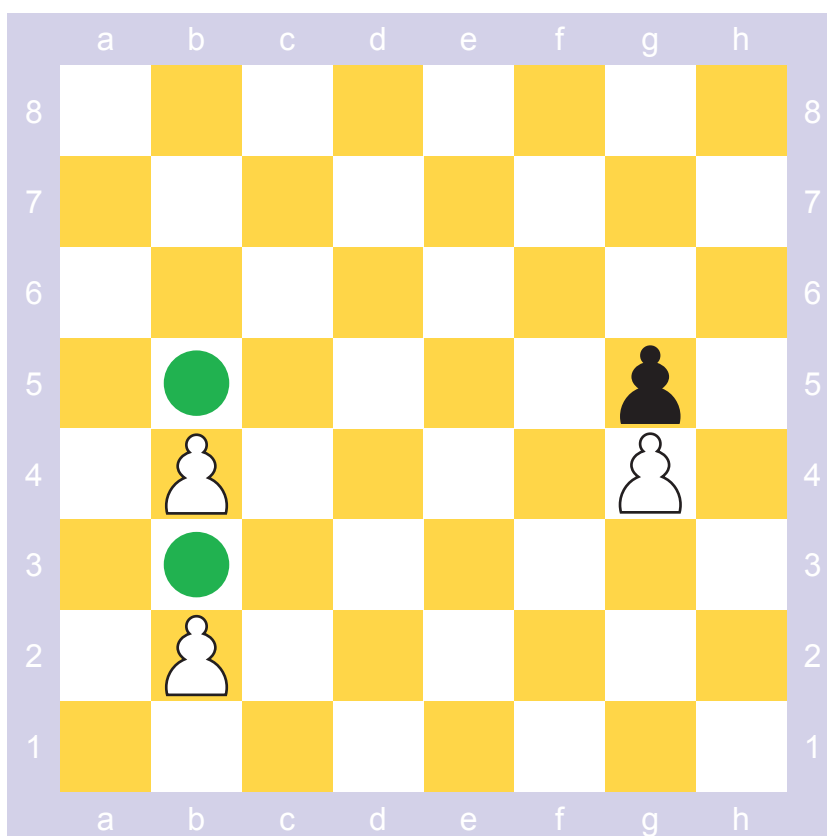
Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la peonoj povas iri.





Limigoj de la movo

Oni ne povas avancigi la peonon se iu alia peco estas ĵus antaŭ ĝi. Tute ne gravas ĉu tiu peco estas el siaj propraj aŭ de la kontraŭulo.



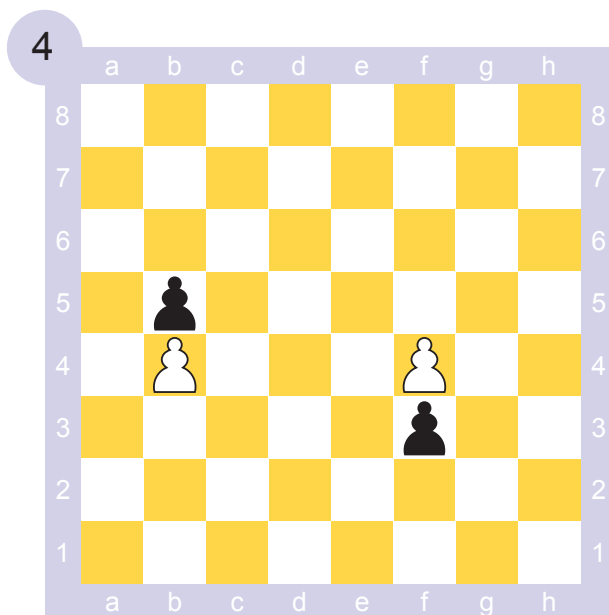
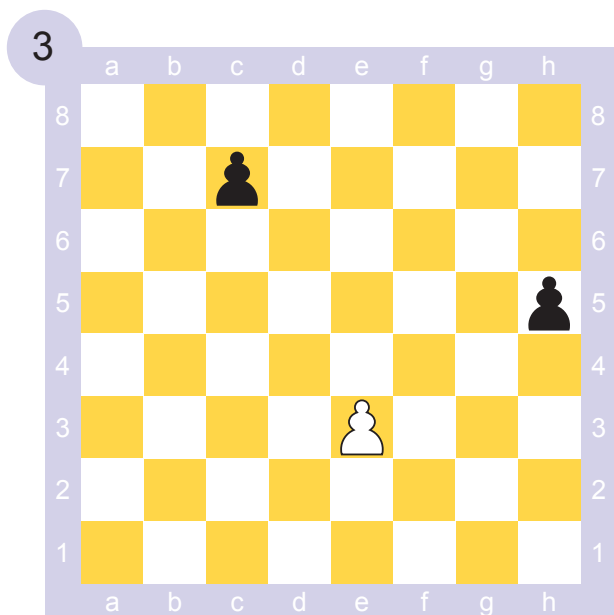
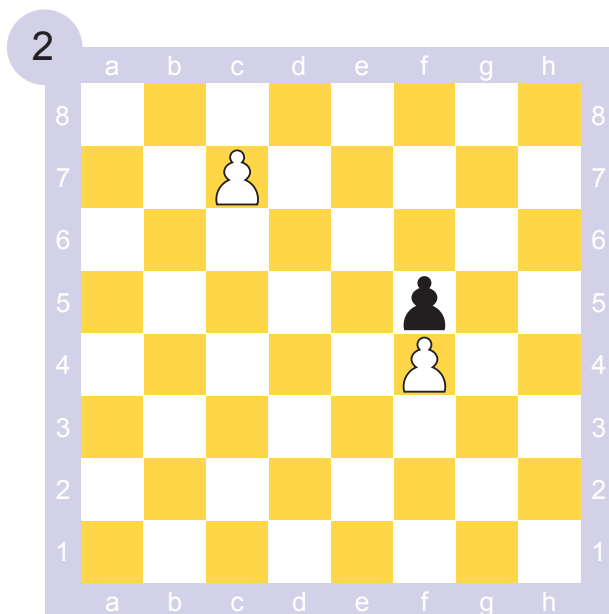
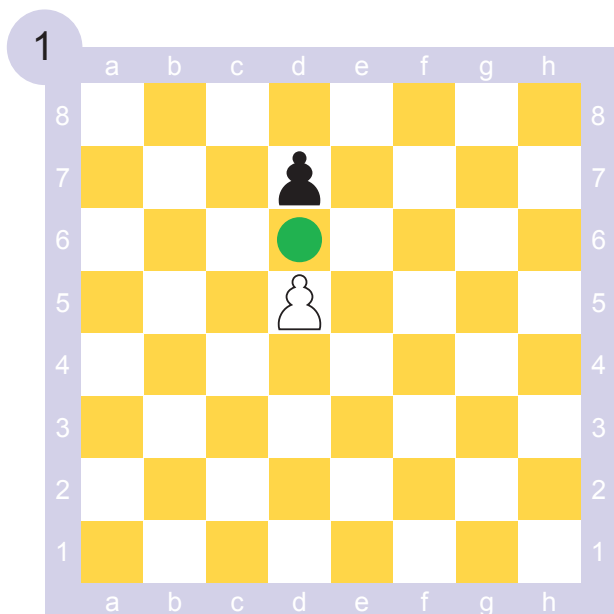
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la peonoj povas iri.



Se la peono atingas la lastan vicon, ĝi ricevas premion (la peonon oni ŝanĝas per damo, turo, kuriero aŭ ĉevalo). Kutime oni elektas damon.



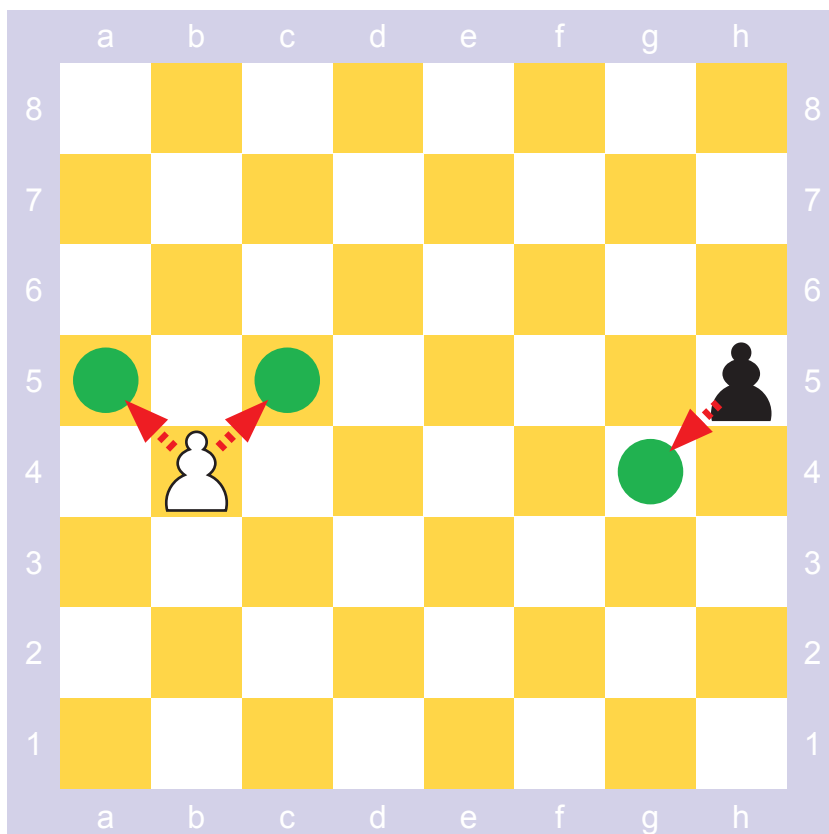
Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la peonoj povas iri.





La kapto

La peono kaptas avancante unu ĉelon diagonale.



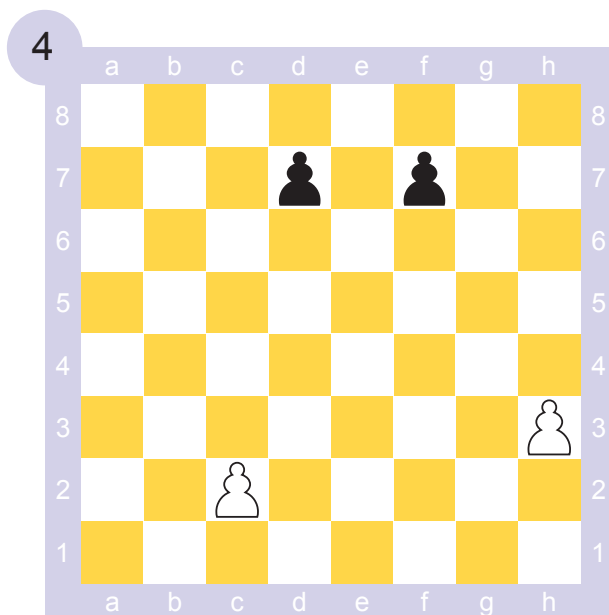
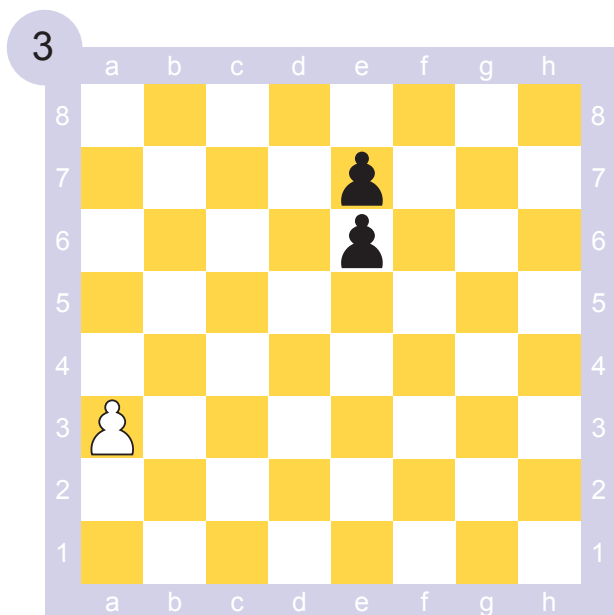
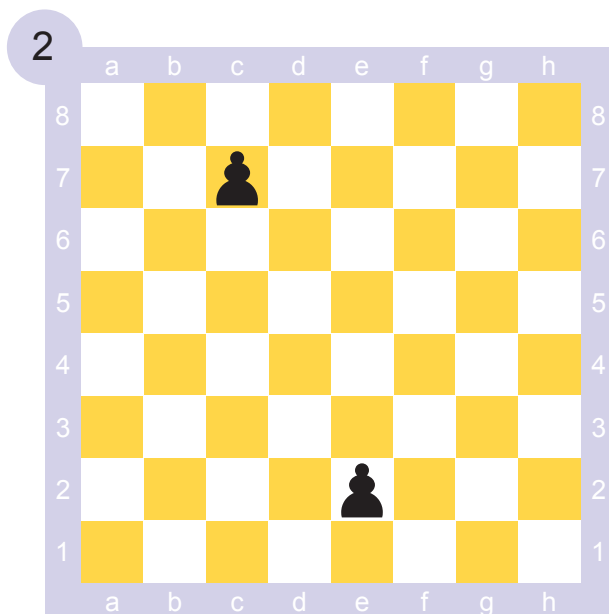
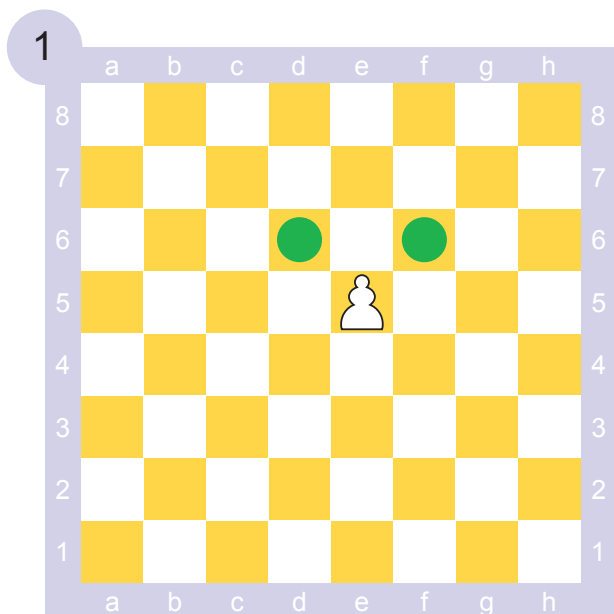
La peonoj minacas la ĉelojn markitajn per rondo. Se en iu ajn el tiuj ĉeloj estus rivala peco, la peonoj povus ĝin kapti.



Oni povas kapti nur unu rivalan pecon ĉiufoje.



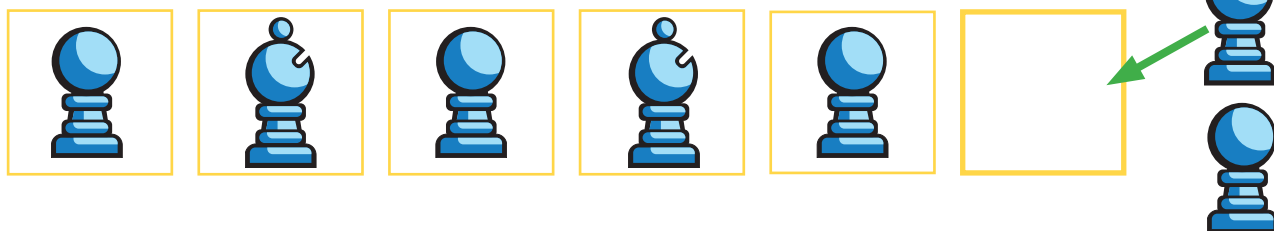
Metu unu rondon sur la ĉelojn minacitajn de la peonoj.



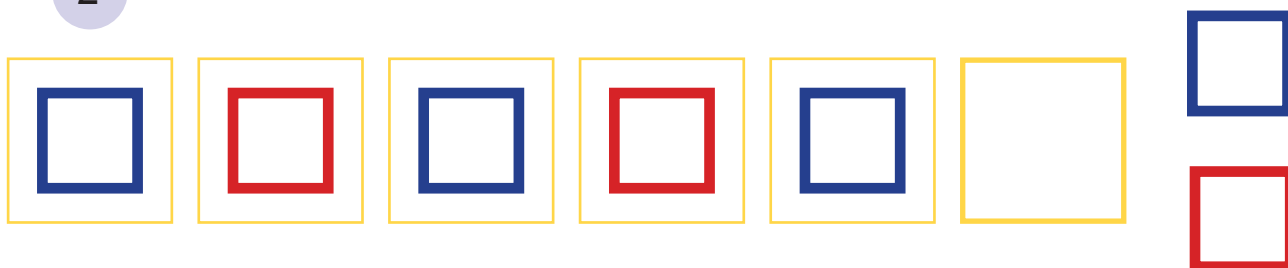


Montru per sago la figuron kiu mankas.

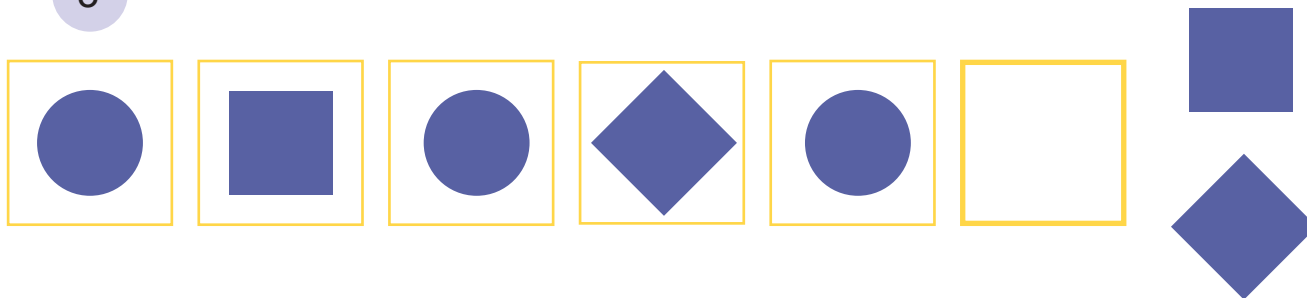
1



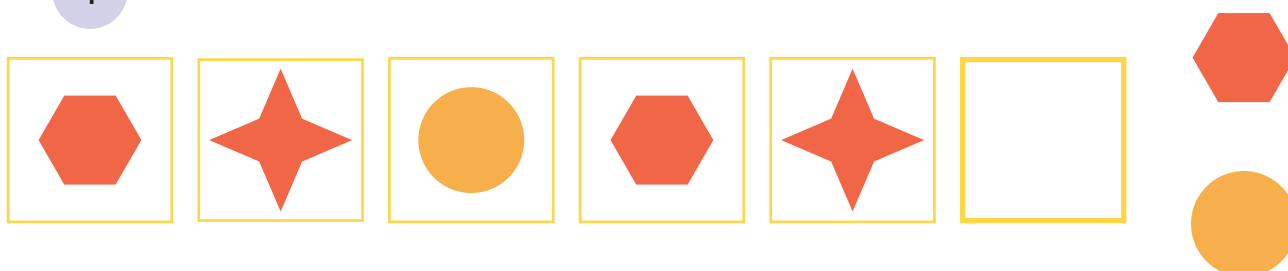
2



3



4





Ligu la tekstojn por konstrui la frazojn.

La peono avancas

1

1

8 peonojn.

La peono neniam

2

2

tra la kolumnoj.

Ĉiu ludanto havas

3

3

avancas.

La peono ĉiam

4

4

retroiras.

En la tabulo estas

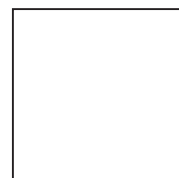
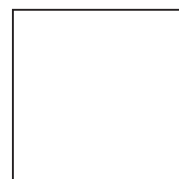
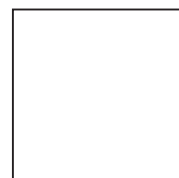
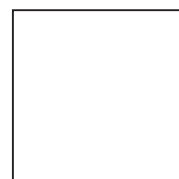
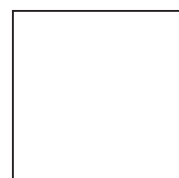
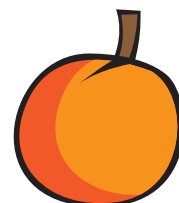
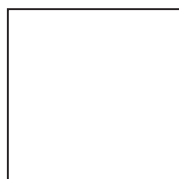
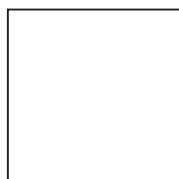
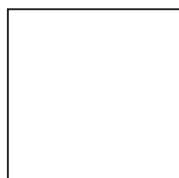
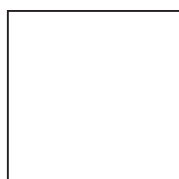
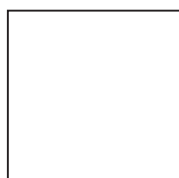
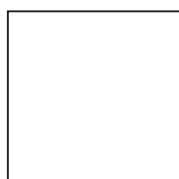
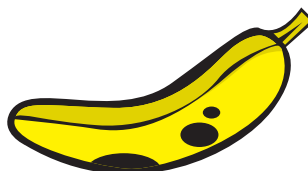
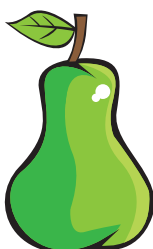
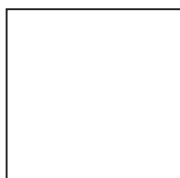
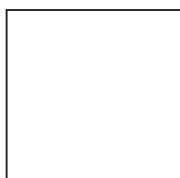
5

5

16 peonoj.



Encirkligu la peonon kiu, avancante unu ĉelon ĉiufoje, sukcesos unue atingi la frukton.

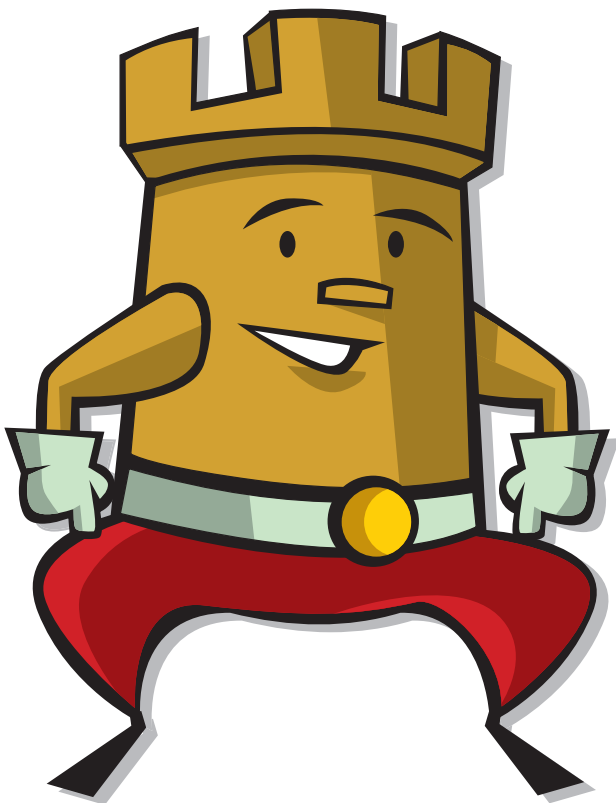




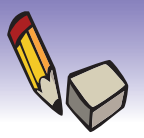
Grupigu trioje la samkolorajn peonojn.



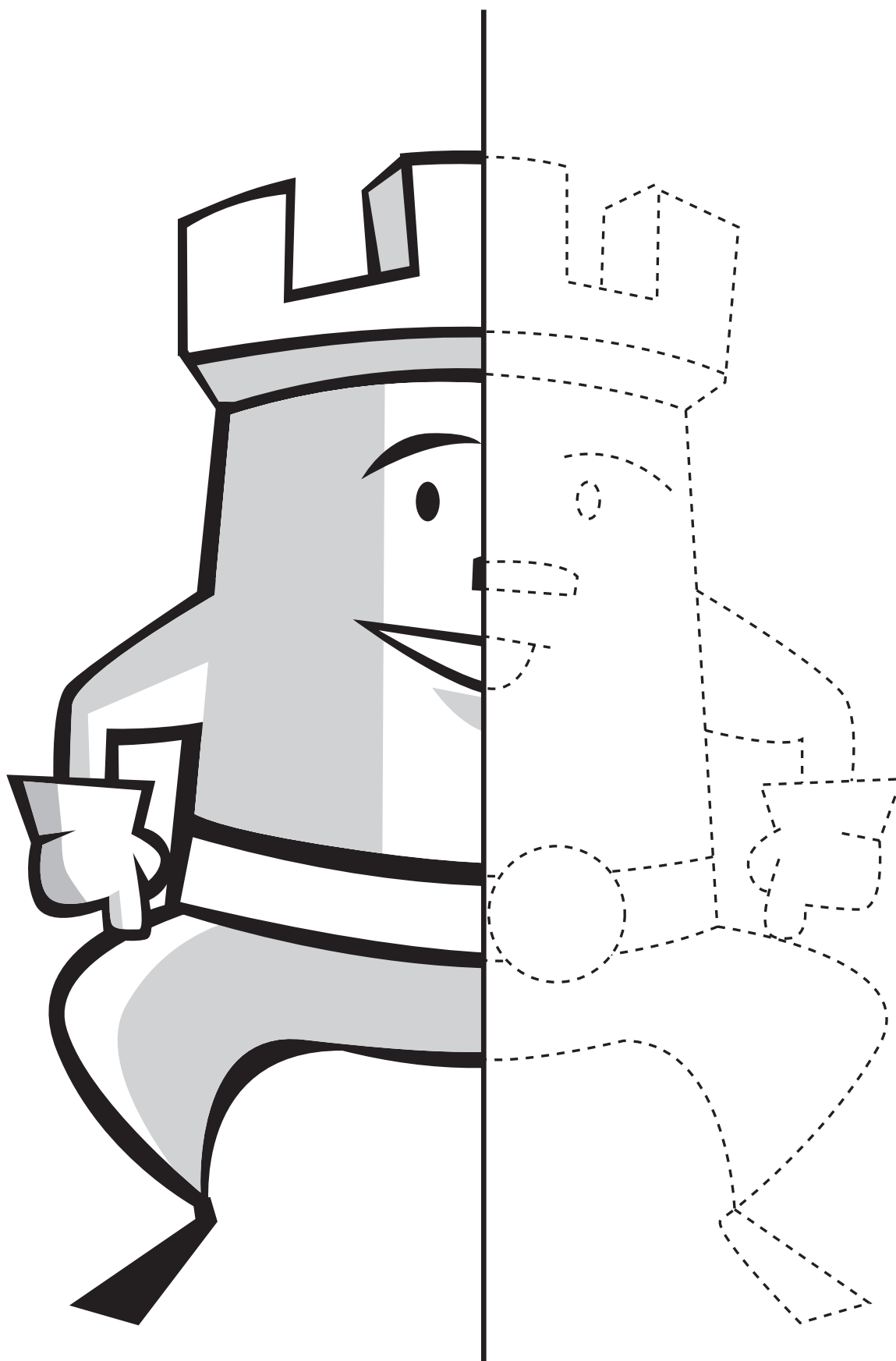
La turo



- La movo
- Limigoj de la movo
- La kapto



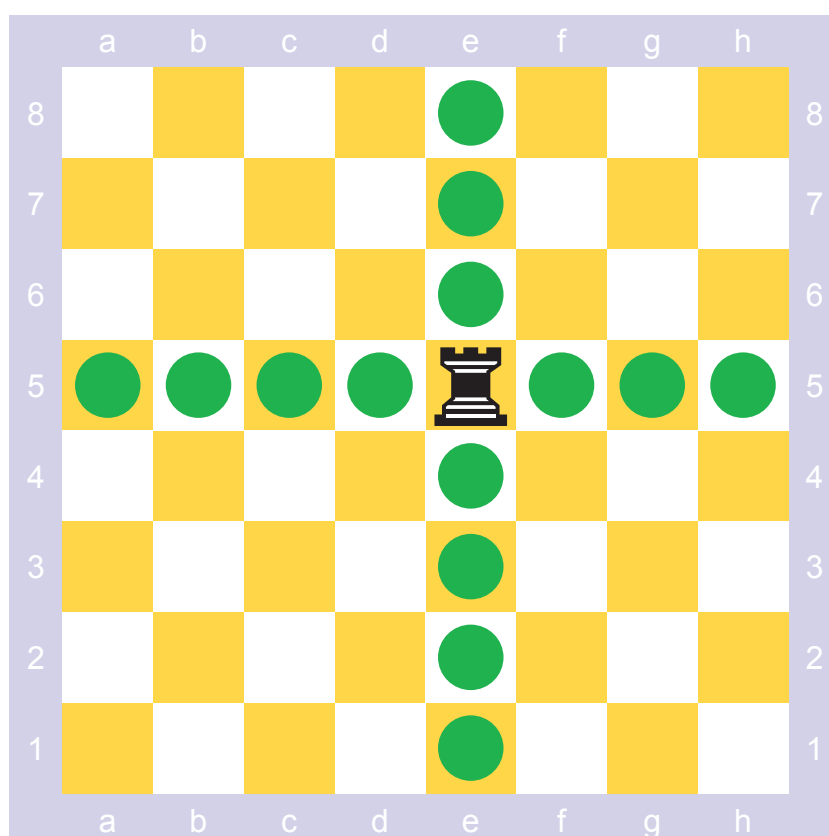
Finu la desegnon de la peco surirante la punktojn kaj poste farbu ĝin.





La movo

La turo povas moviĝi tra la ĉeloj el sia propra vico aŭ kolumno.



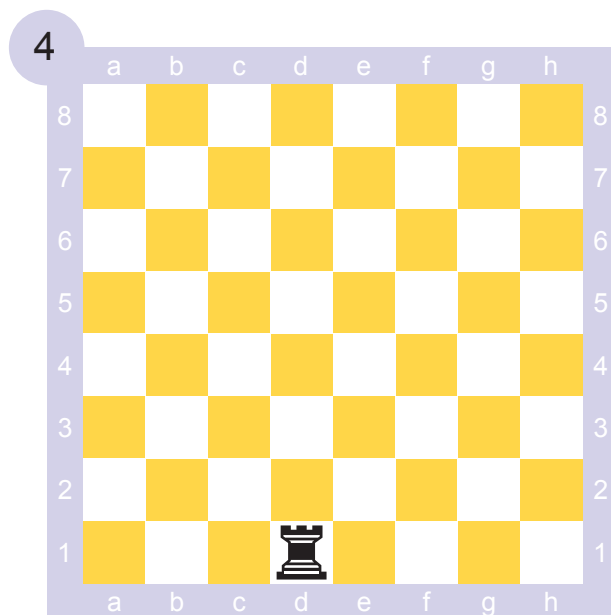
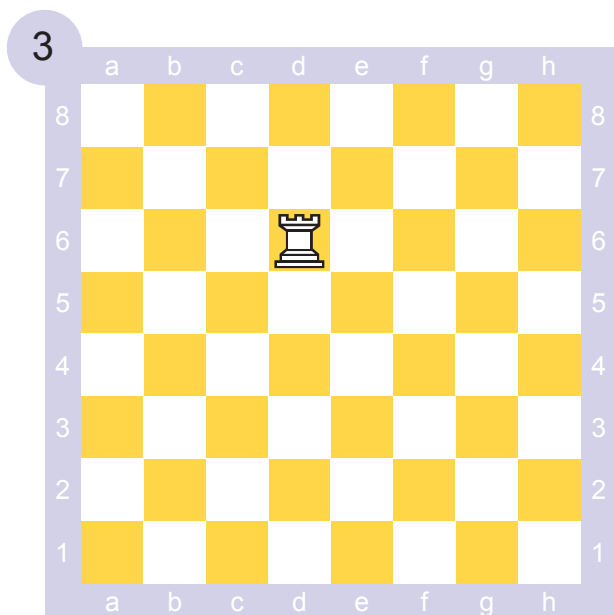
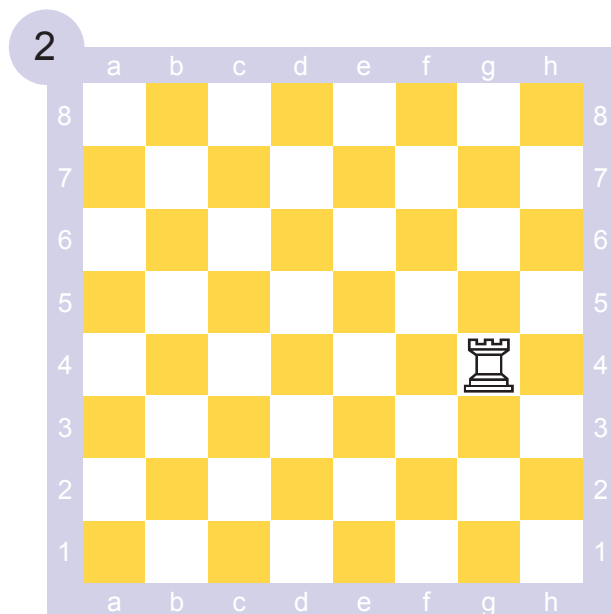
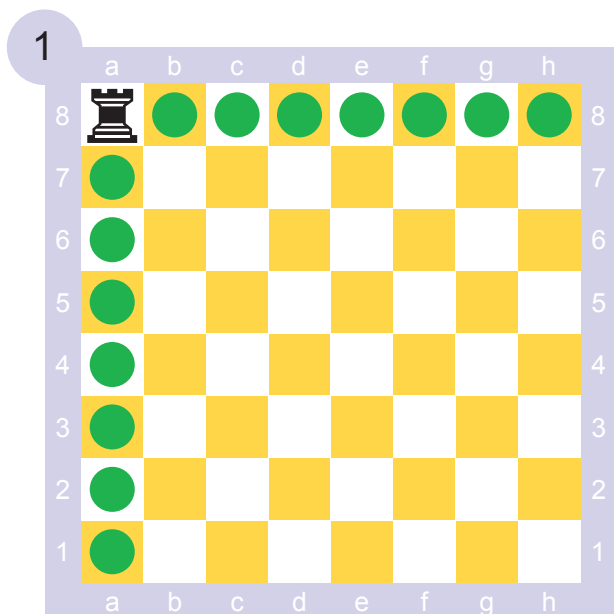
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la turo povas iri.



La turo moviĝas horizontale aŭ vertikale.



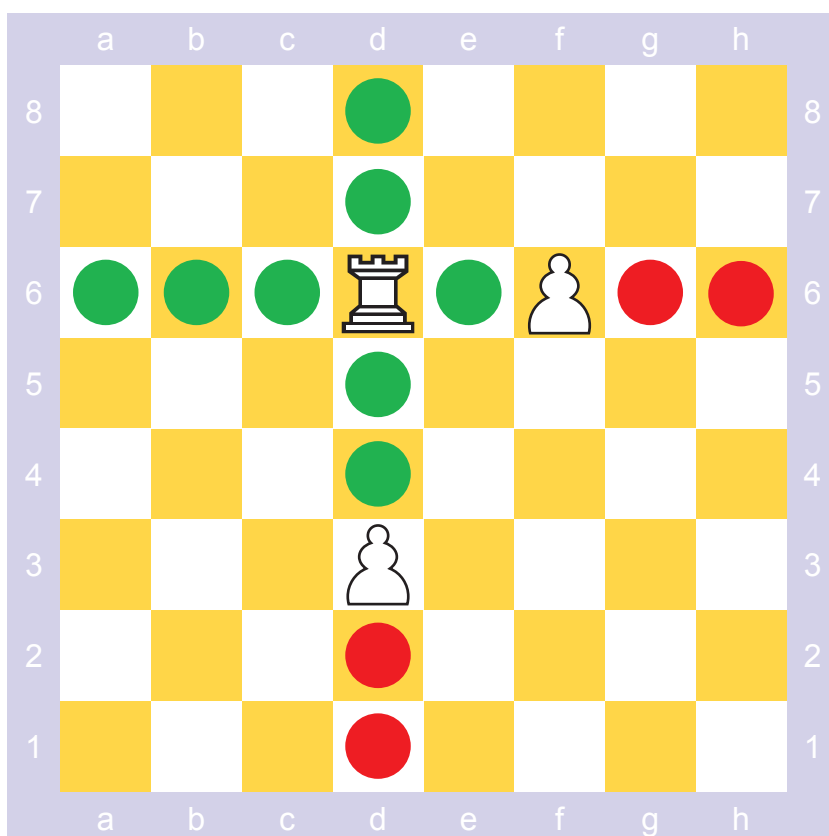
Desegnu rondojn sur la ĉelojn al kiuj la turo povas iri.





Limigoj de la movo

La turo ne povas plu avanci kiam ĝi renkontas alian pecon sur sia vojo.



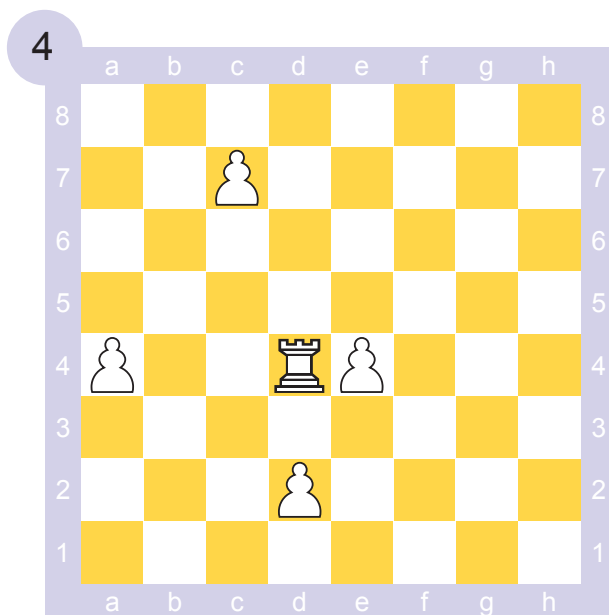
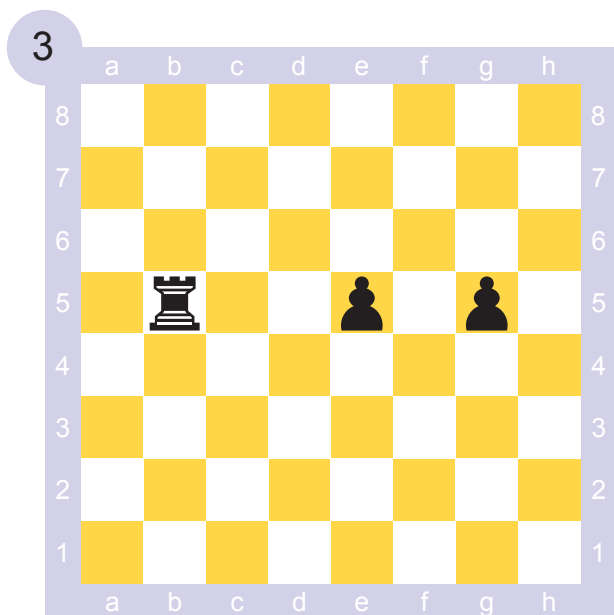
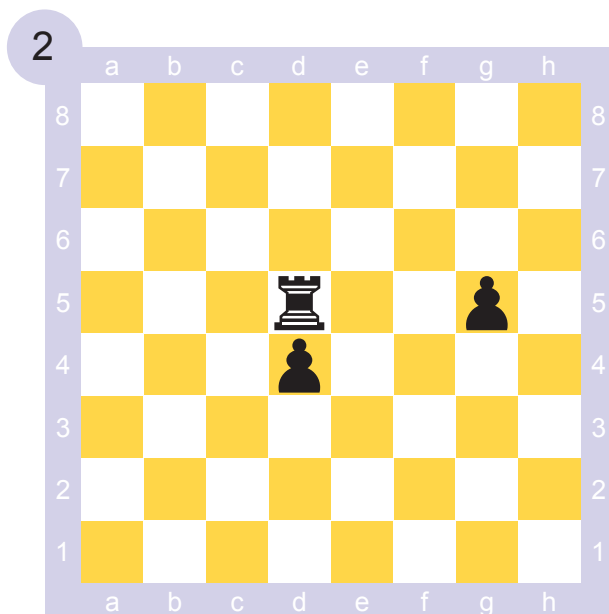
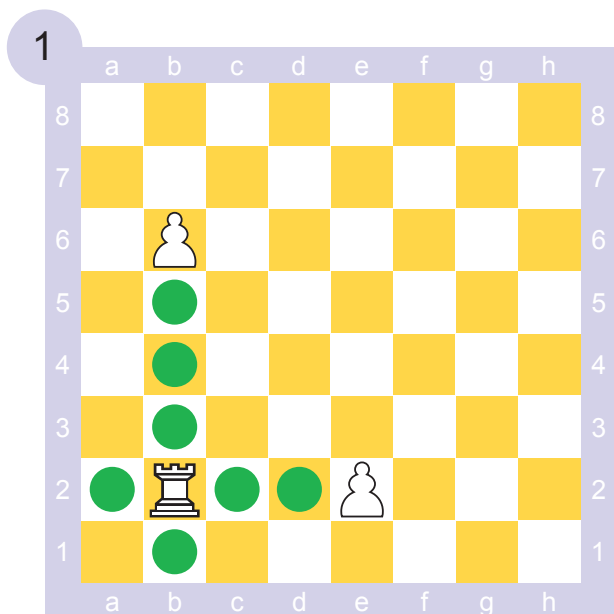
La ruĝaj rondoĵoj montras la ĉelojn al kiuj la turo ne povas iri.



La turo ne povas transsalti super la aliaj pecoj.



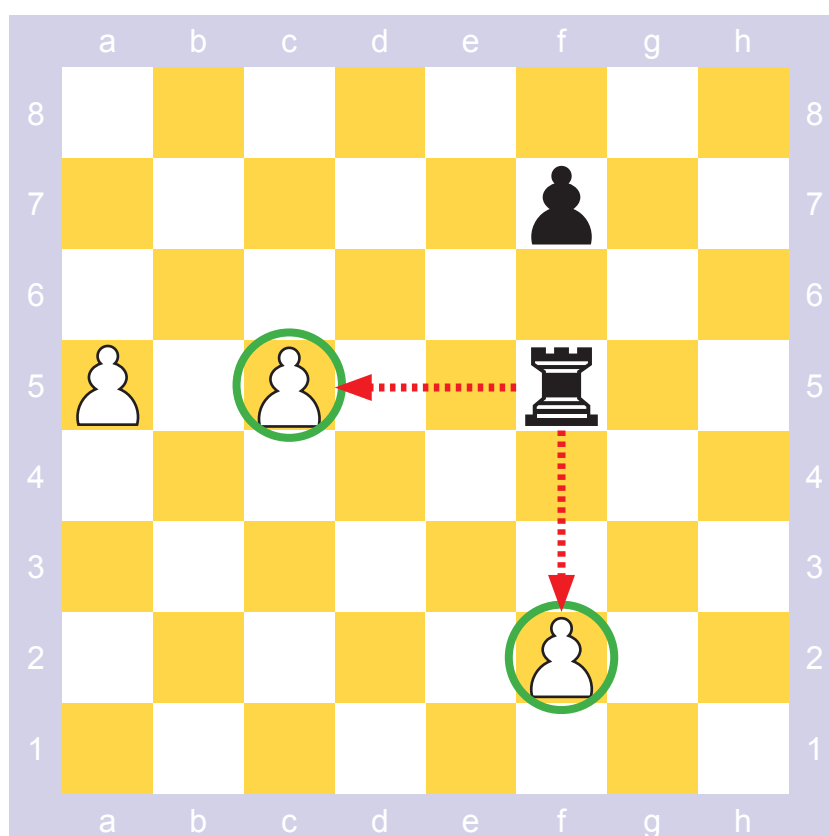
Metu rondon en la ĉelojn al kiuj la turo povas iri.





La kapto

La turo povas kapti la rivalajn pecojn kiuj staras en ĝia vico aŭ kolumno.



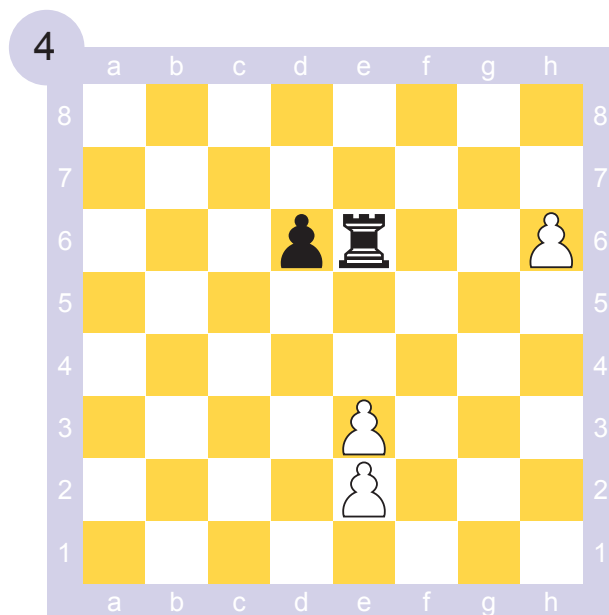
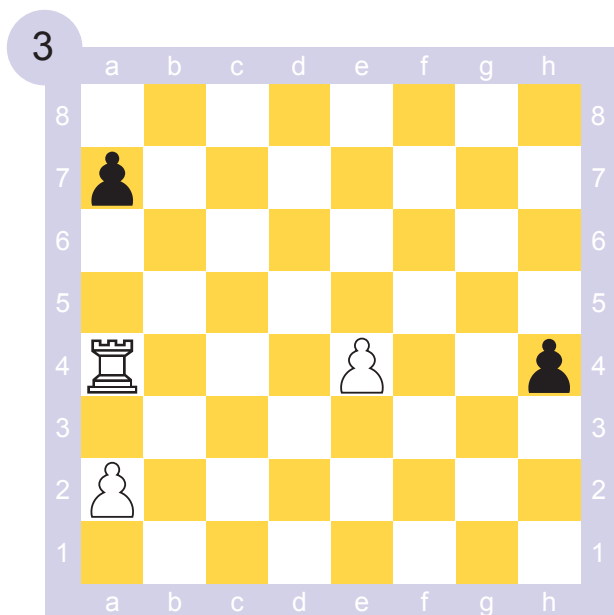
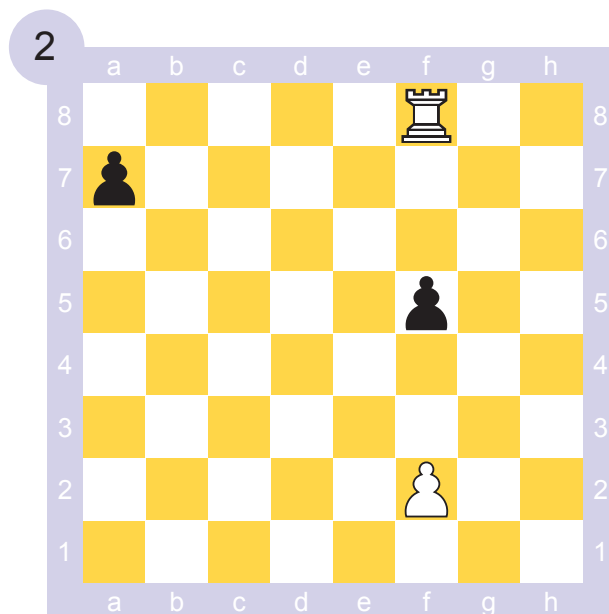
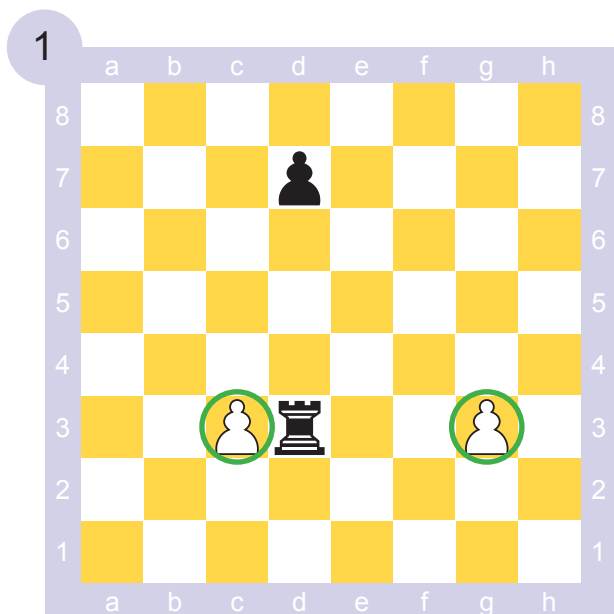
La verda cirklo montras la pecojn kiujn la turo povas kapti.



Oni povas kapti nur unu pecon de la kontraŭulo ĉiufoje.

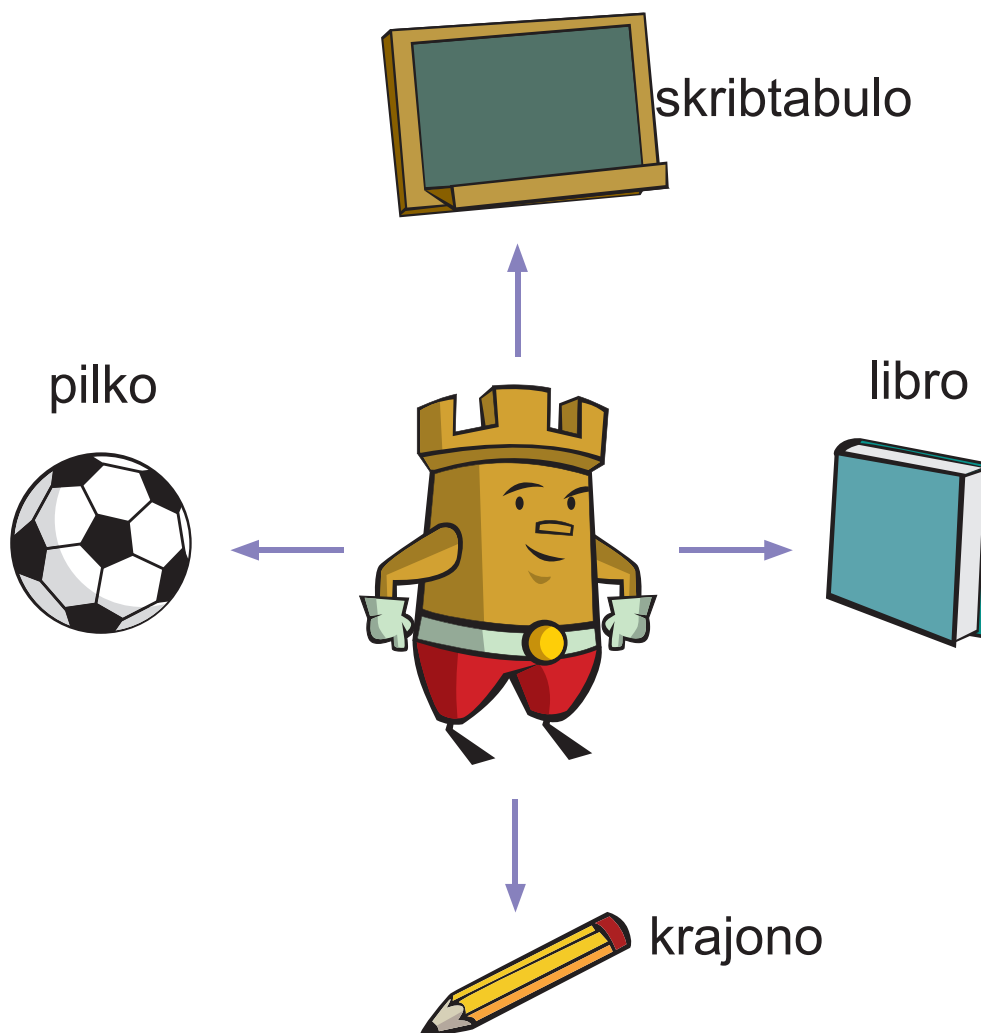


Encirkligu la pecojn kiujn la turo povas kapti.





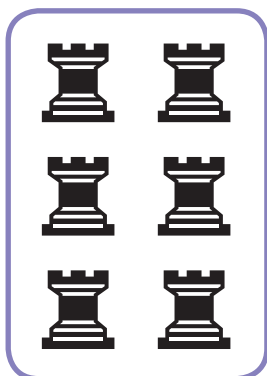
Skribu la nomon de la objektoj kiuj ĉirkaŭas la turon.



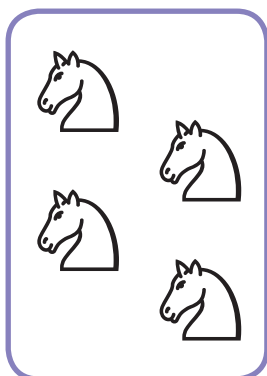
Dekstre	→	pilko
Maldekstre	→	
Supre	→	
Malsupre	→	



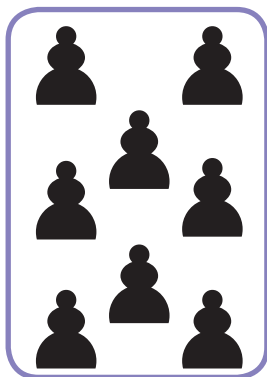
Ligu la kartojn al la numeroj.



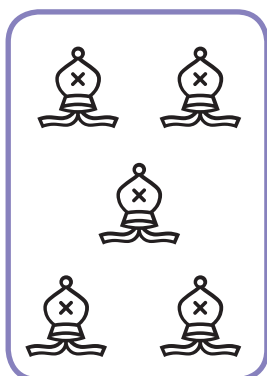
5



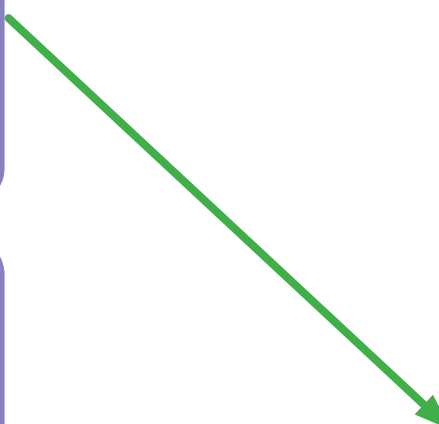
8



4

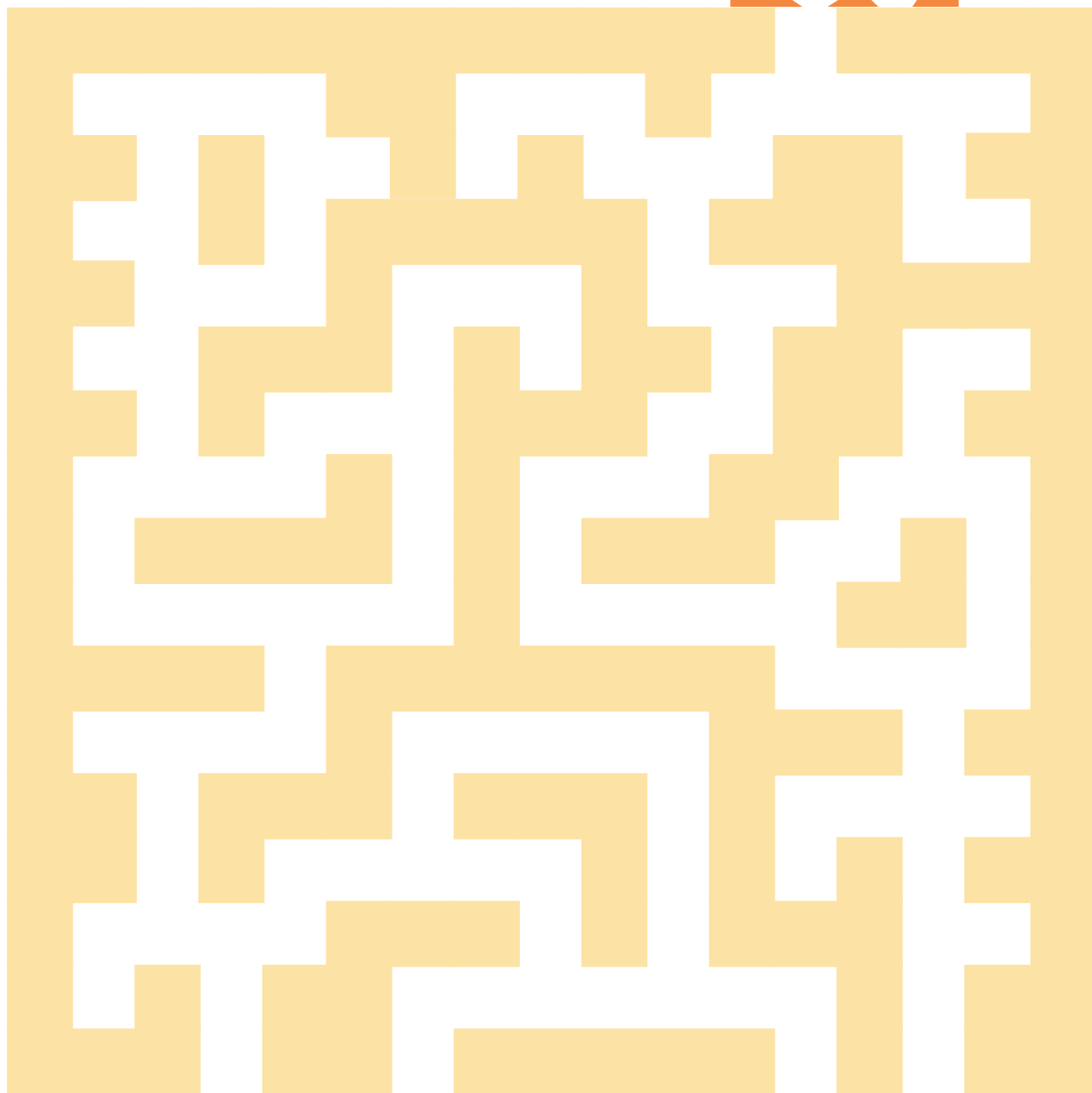


6





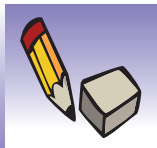
Montru la vojon kiun iros la turo por atingi la kastelon.



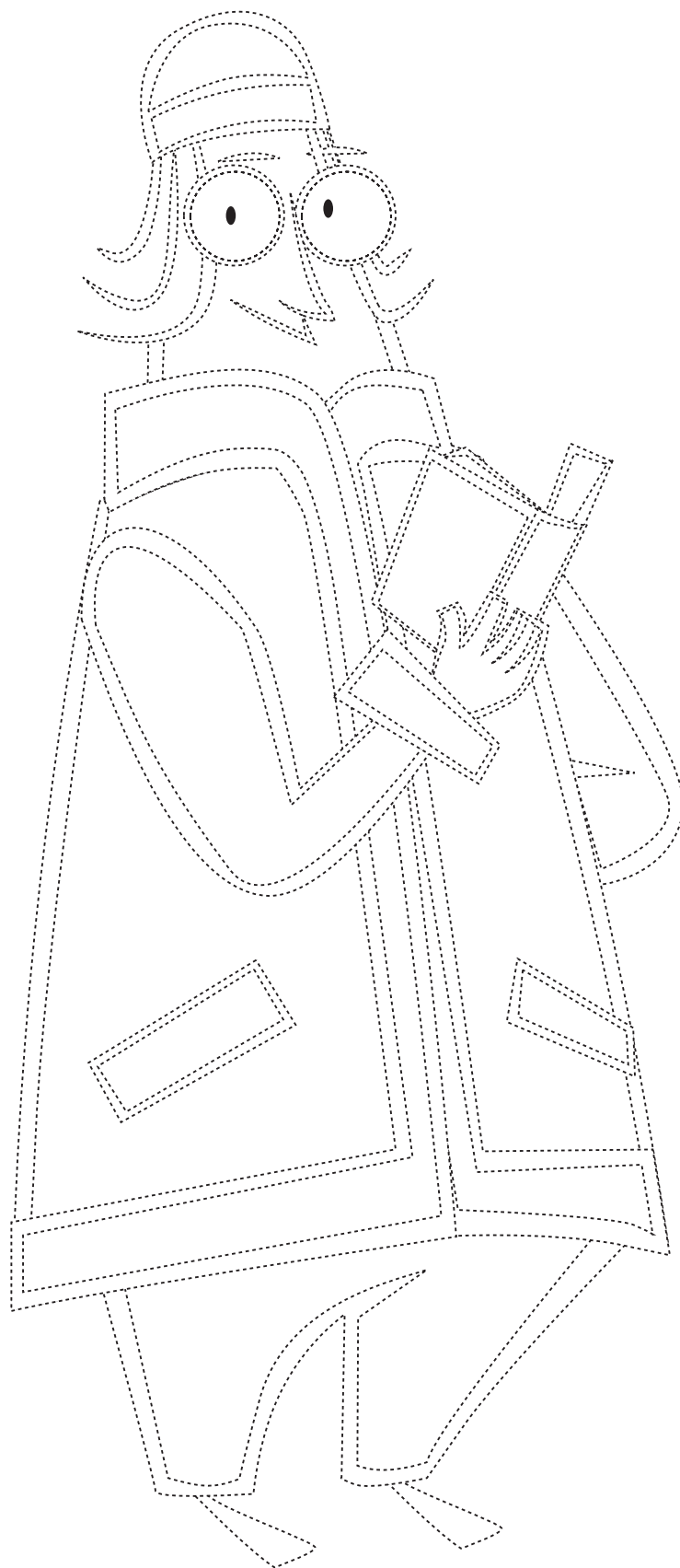
La kuriero



- La movo
- Limigoj de la movo
- La kapto



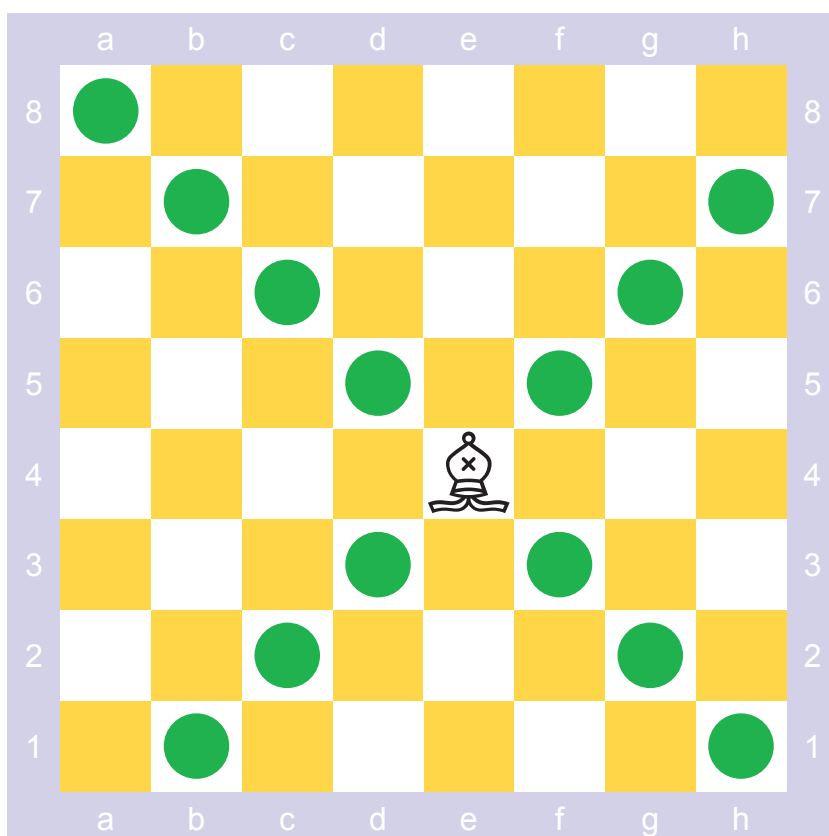
Finu la desegnadon de la peco surirante la punktojn kaj poste farbu ĝin.





La movo

La kuriero povas moviĝi sur la ĉeloj diagonale ekde la loko kie ĝi troviĝas.



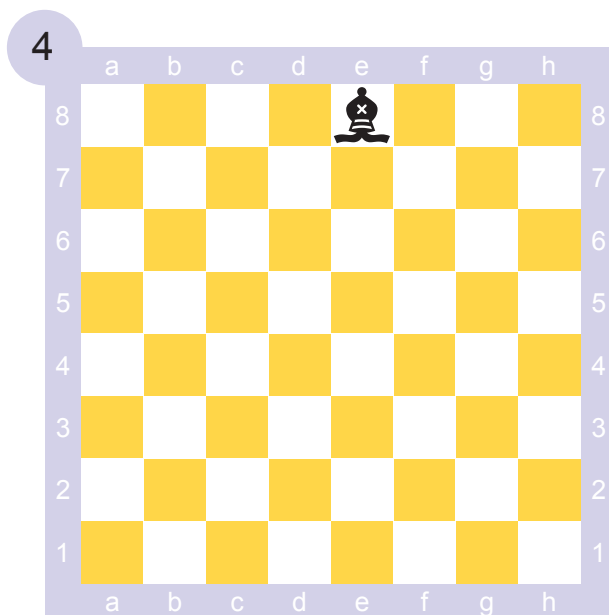
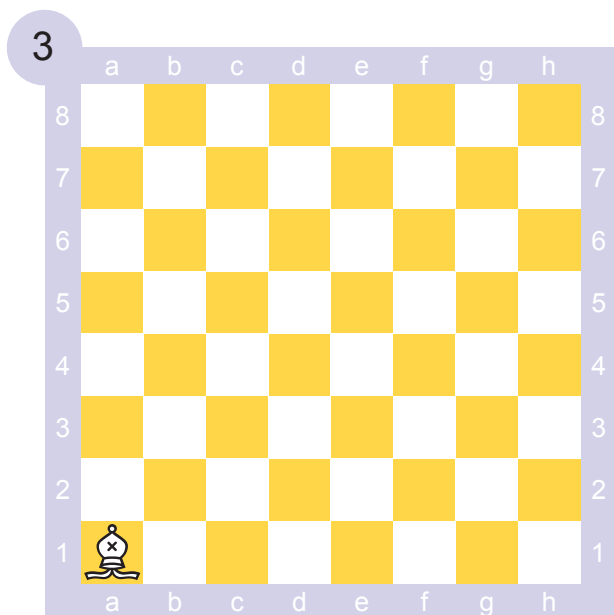
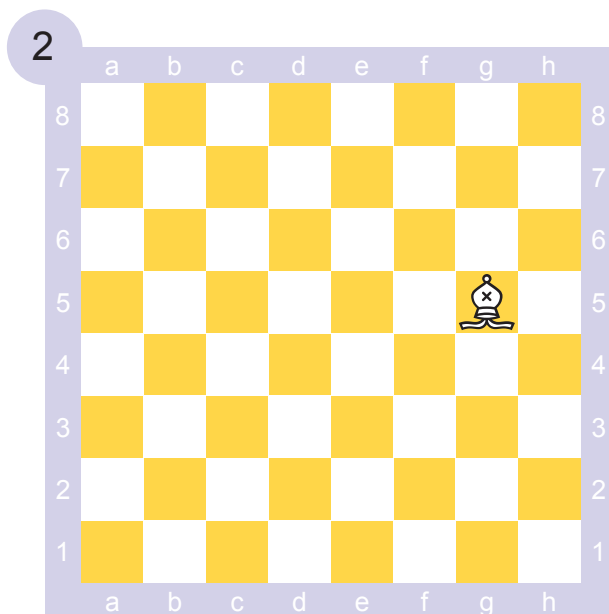
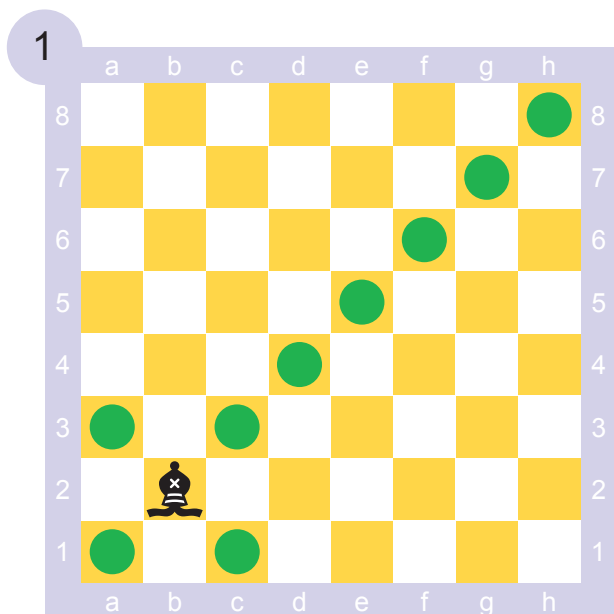
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la kuriero povas iri.



La kuriero ĉiam moviĝas sur samkoloraj ĉeloj.



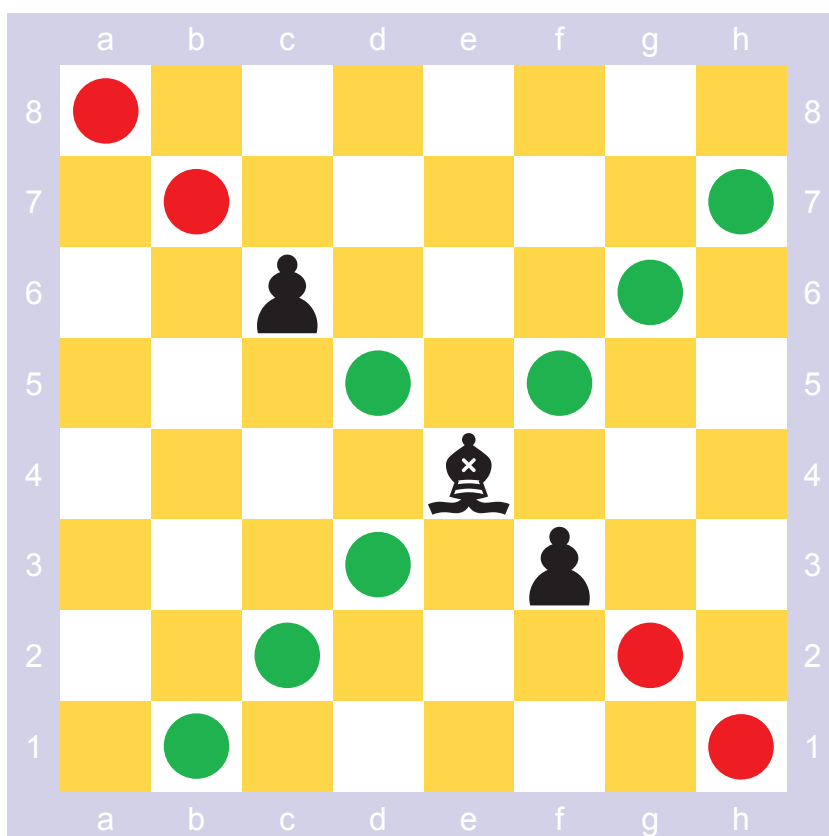
Desegnu rondojn sur la ĉelojn al kiuj la kuriero povas iri.





Limigoj de la movo

La kuriero ne plu povas avanci kiam ĝi renkontas alian pecon kiu staras sur sia vojo.



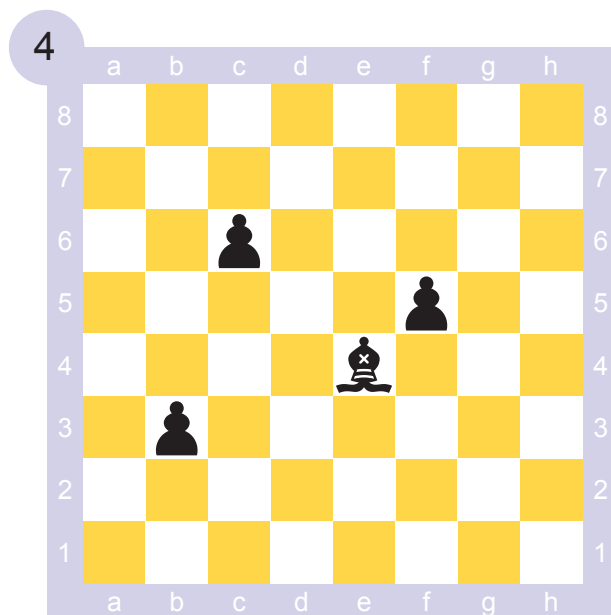
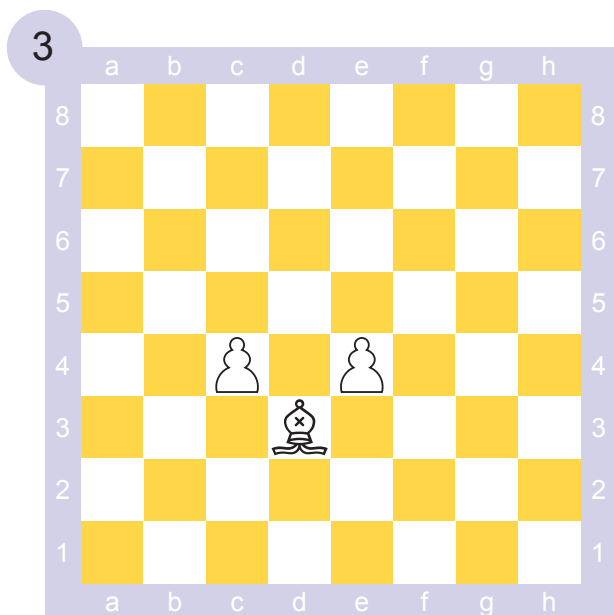
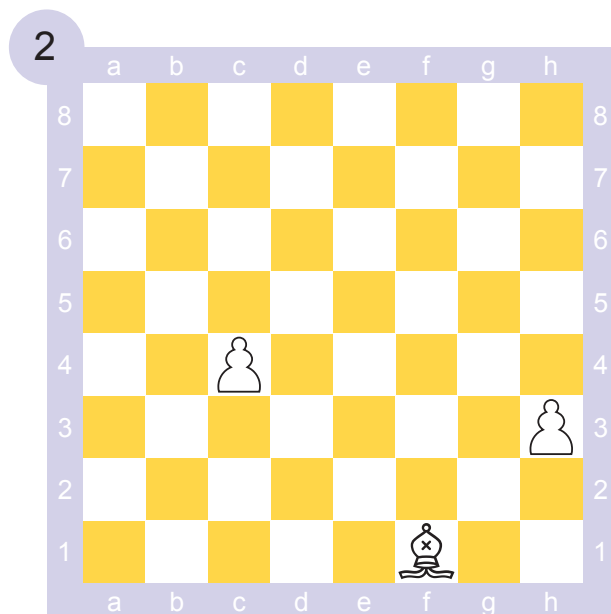
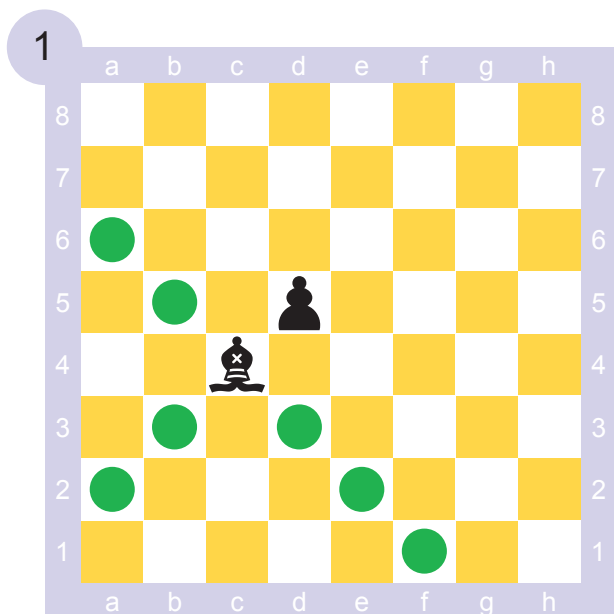
La ruĝaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la kuriero ne povas iri.



La kuriero ne povas transsalti super la aliaj pecoj.



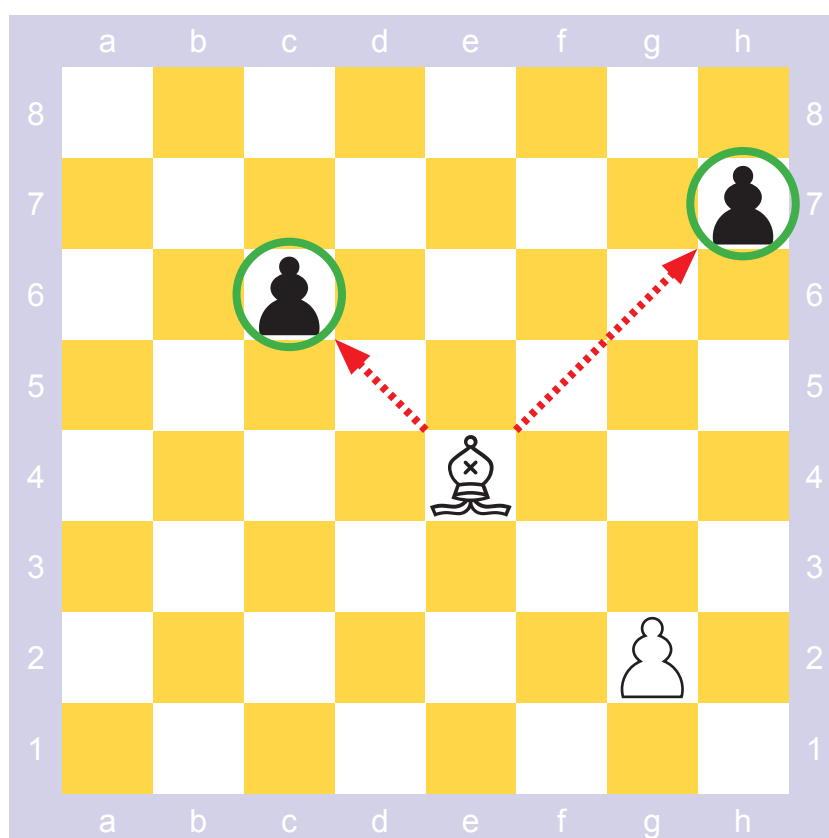
Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la kuriero povas iri.





La kapto

La kuriero povas kapti la rivalajn pecojn kiuj troviĝas en la sama diagonalo.



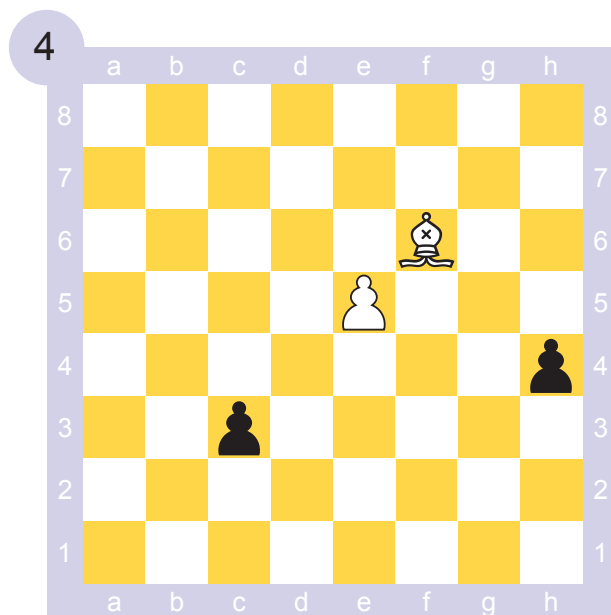
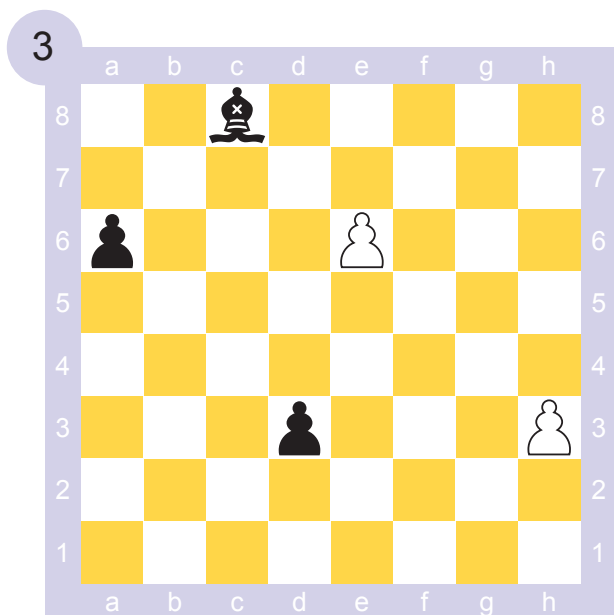
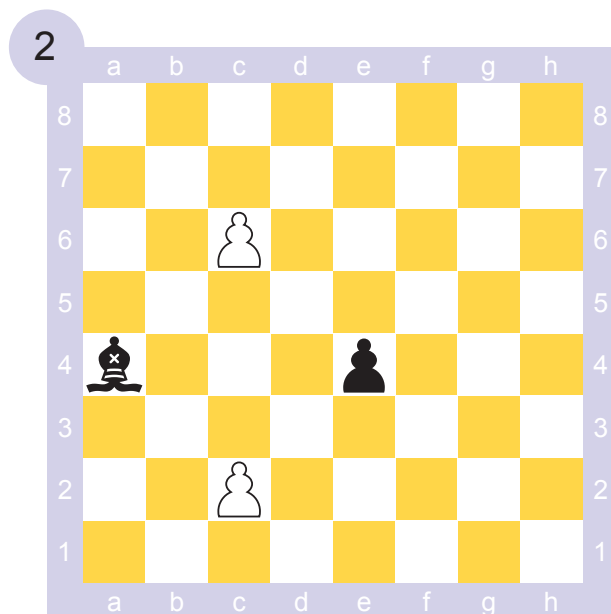
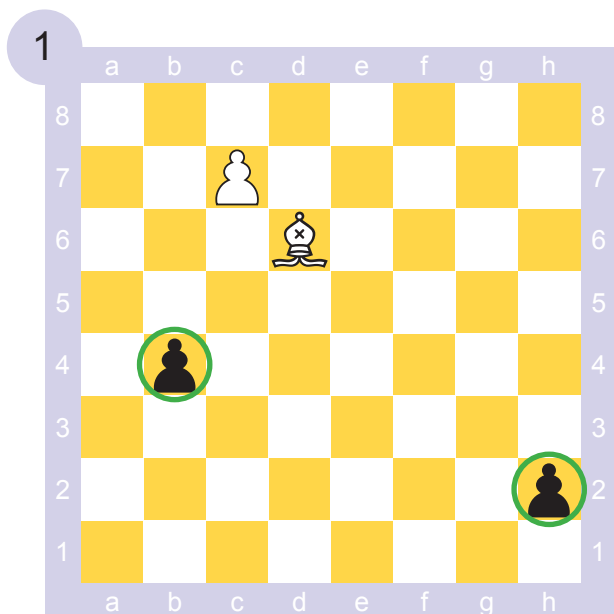
La verda cirklo montras la pecojn kiujn la kuriero povas kapti.



Oni povas kapti nur unu pecon de la kontraŭulo ĉiufoje.



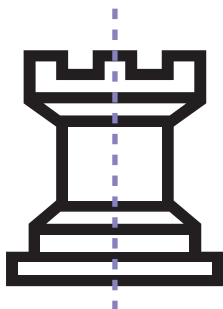
Encirkligu la pecojn kiujn la kuriero povas kapti.





Indiku ĉu la bildoj estas simetriaĵ rilate al la akso.

1



Jes

Ne

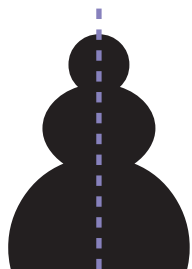
2



Jes

Ne

3



jes

Ne

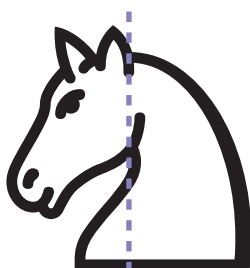
4



Jes

Ne

5



Jes

Ne

6



Jes

Ne



Ĉu vi konas la respondon al tiu ĉi divenaĵo?

Inter reĝoj kaj kavaliroj
estiĝas granda milito,
kaj vivas feliĉe kaj amike
dum ili kontraŭ ili batalas.



Respondo:

--	--

--	--	--	--



Daŭrigu skribante la numerojn de tiuj ĉeloj kiuj ne estas farbitaj.

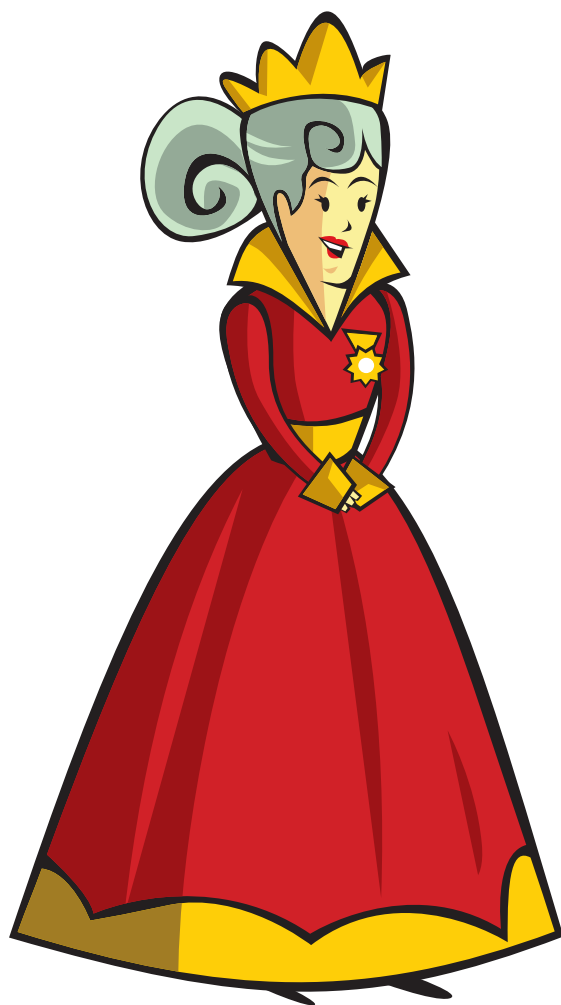
	10						
1			4			7	



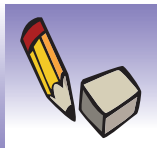
Serĉu la ses diferencojn en tiuj ĉi desegnoj.



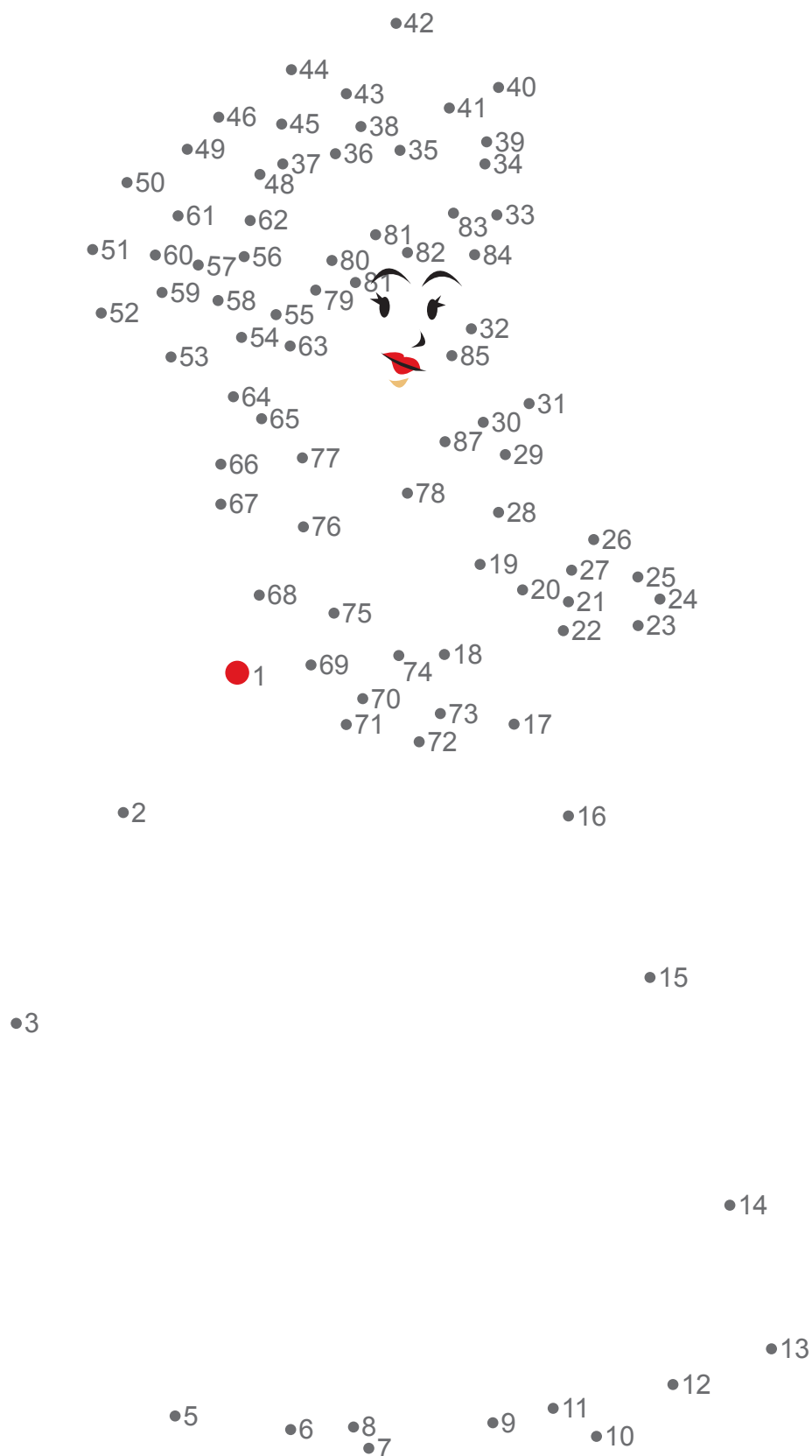
La damo



- La movo
- Limigoj de la movo
- La kapto



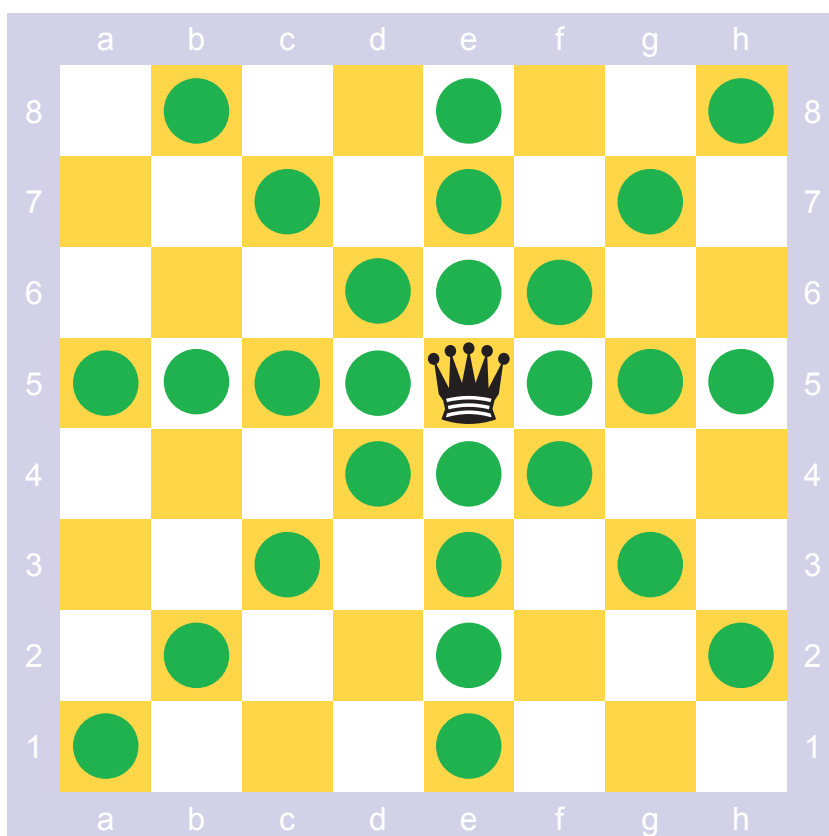
Finu la desegnadon de la peco sekvante la numerojn.





La movo

La damo povas moviĝi tra la ĉeloj de la vico, kolumno aŭ diagonalo kie ĝi troviĝas.



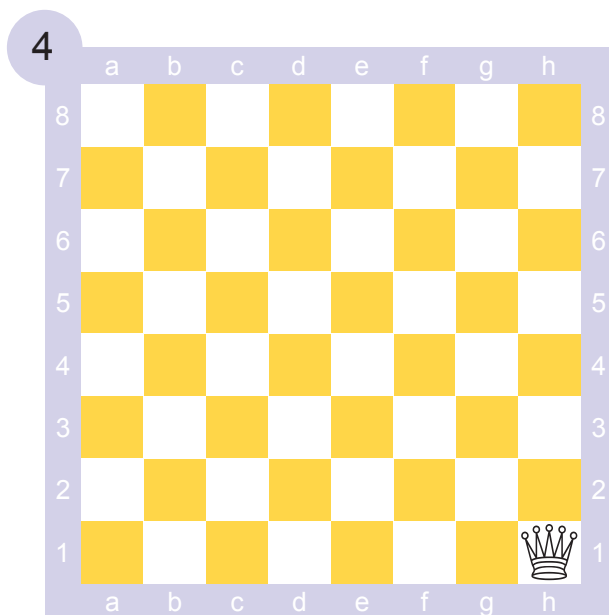
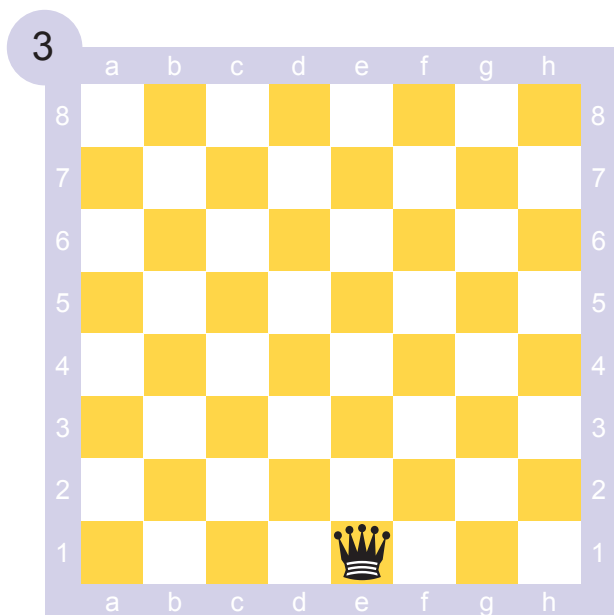
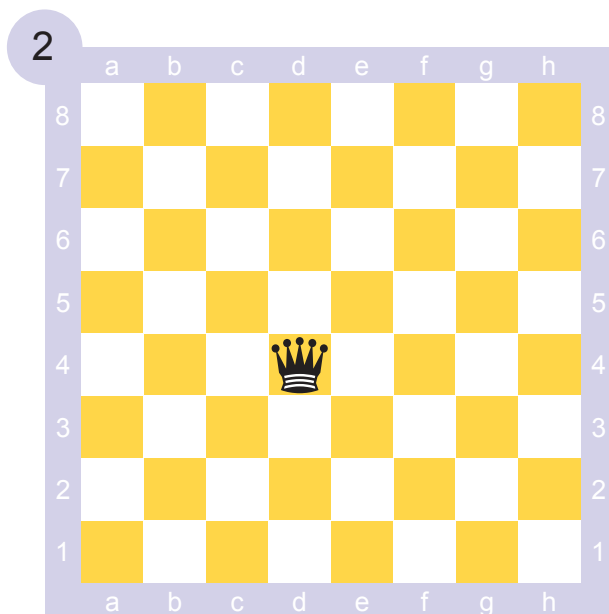
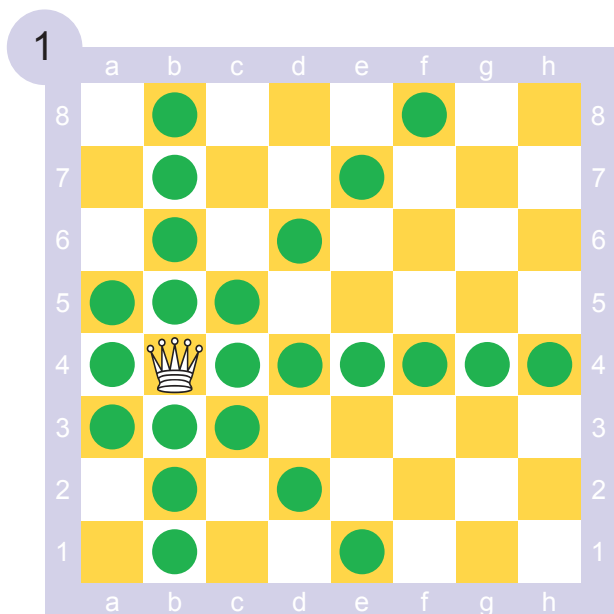
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la damo povas iri.



La damo estas la peco kiu povas iri al plej multaj ĉeloj.



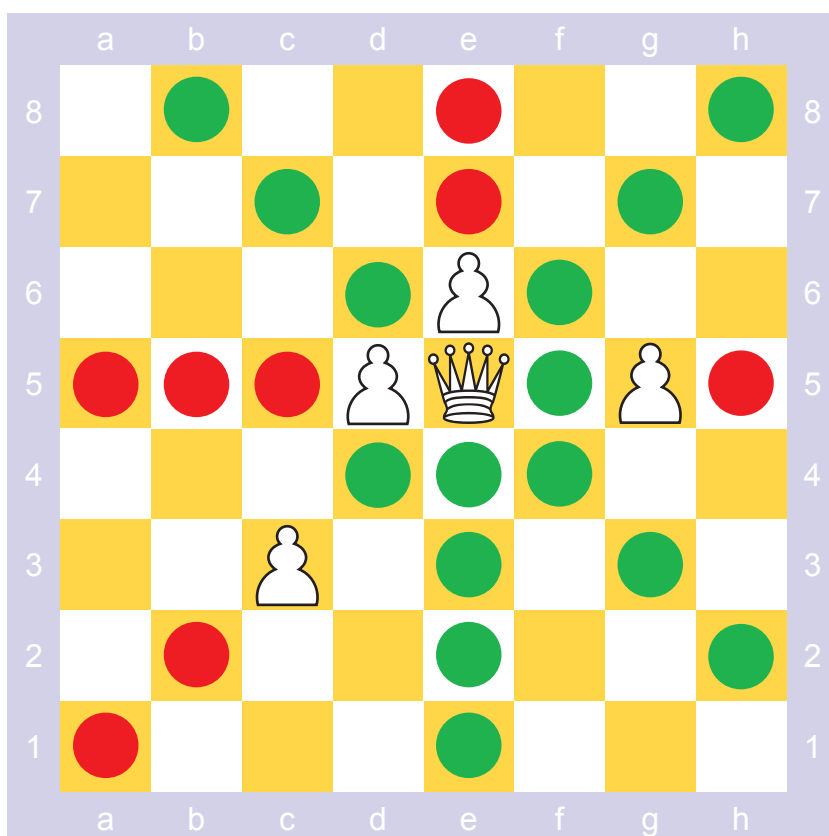
Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la damo povas iri.





Limigoj de la movo

La damo ne plu povas avanci kiam ĝi renkontas alian pecon sur sia vojo.



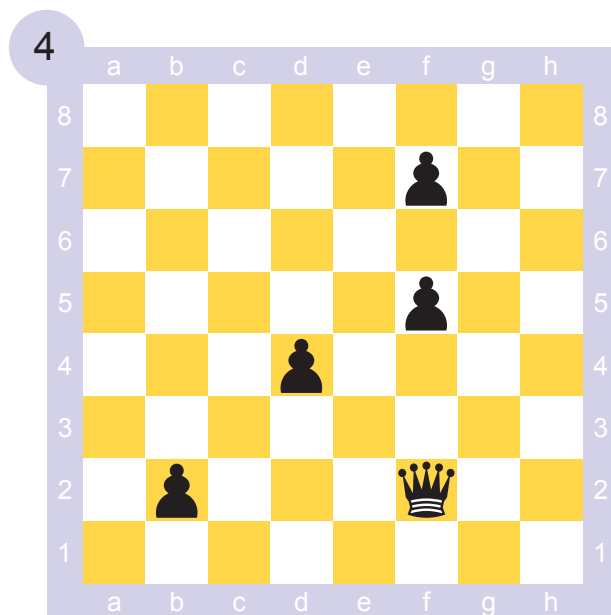
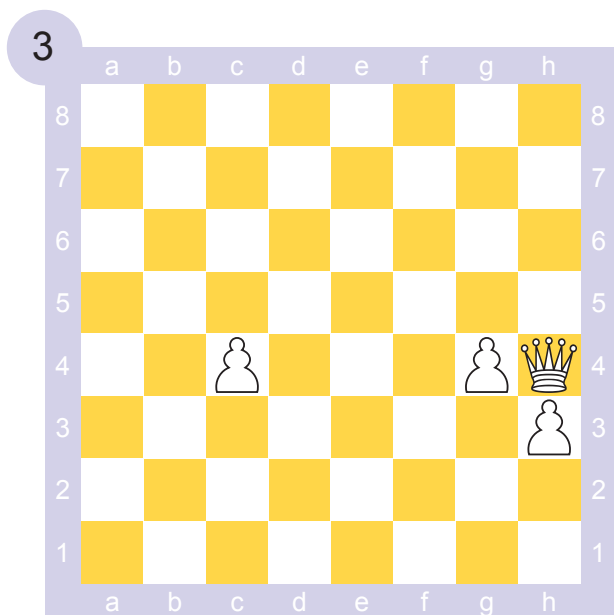
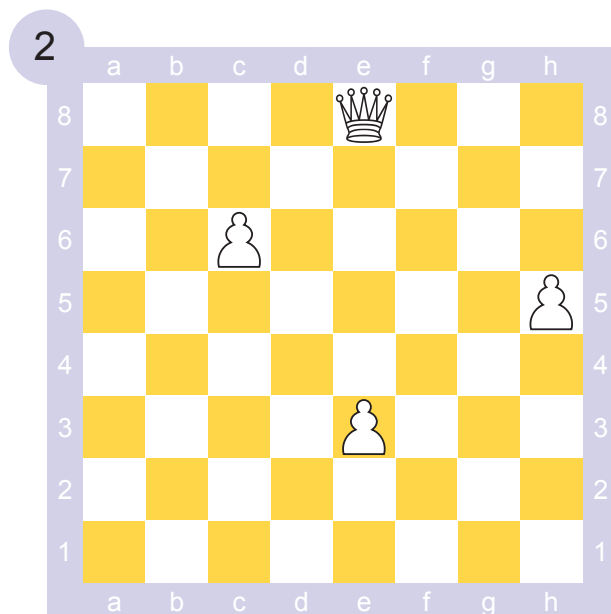
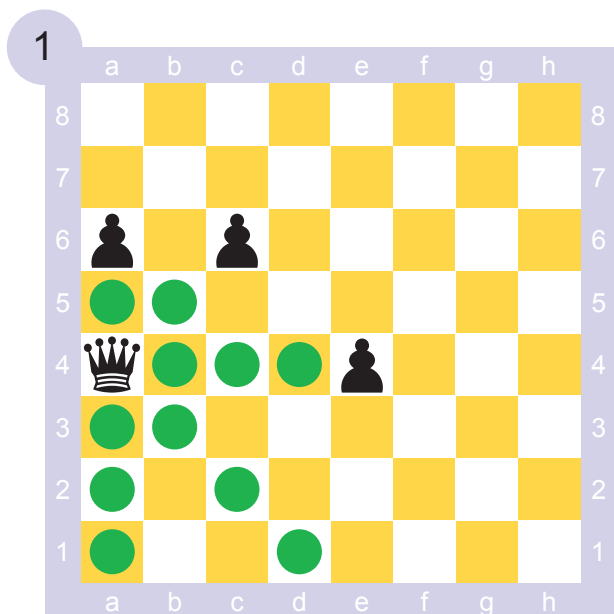
La ruĝaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la damo ne povas iri.



La damo ne povas transsalti super la aliaj pecoj.



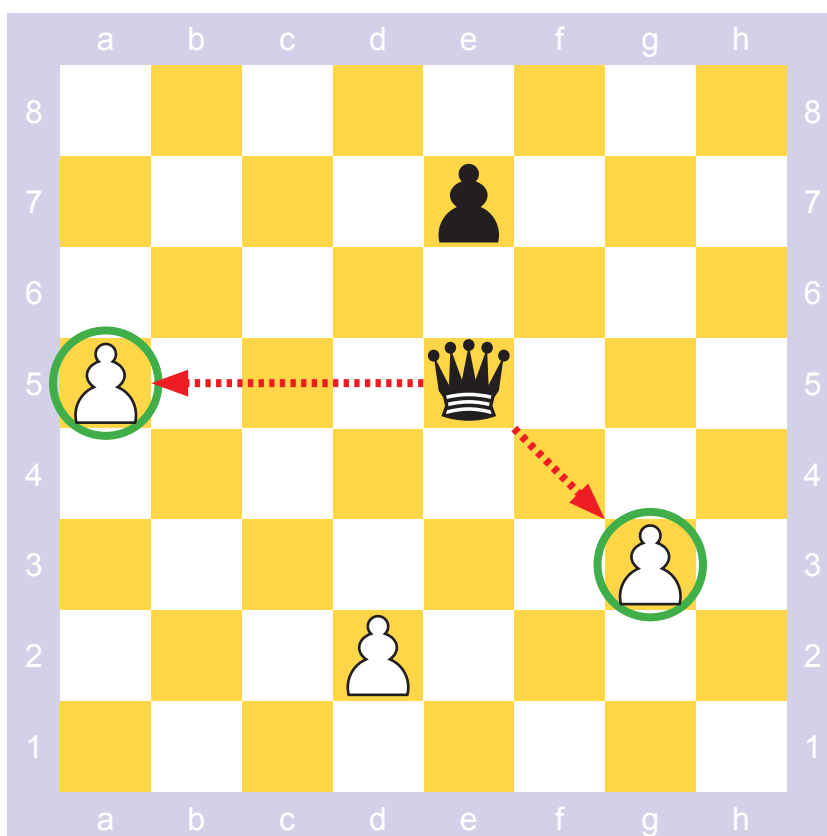
Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la damo povas iri.





La kapto

La damo povas kapti la rivalajn pecojn kiuj staras sur la sama vico, kolumno aŭ diagonalo kie ĝi troviĝas.



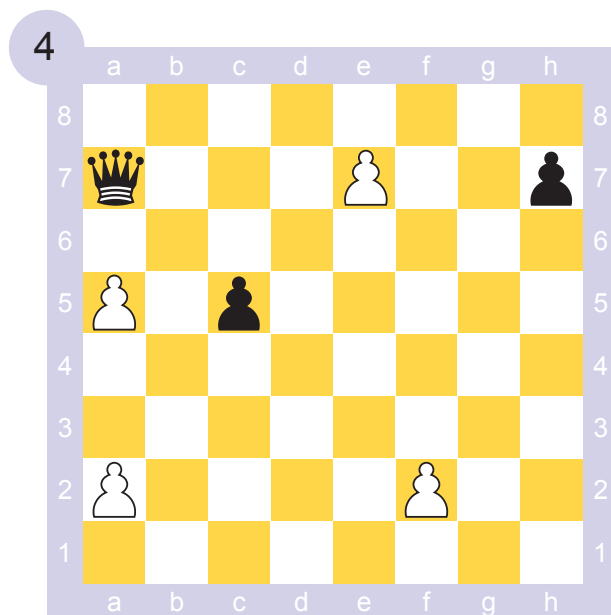
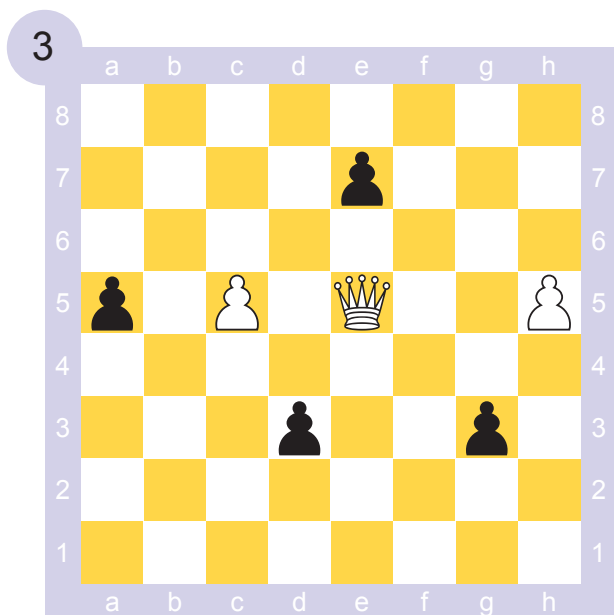
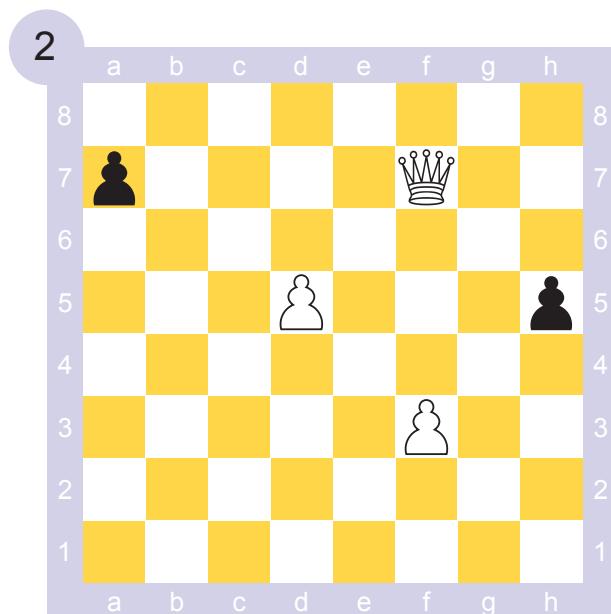
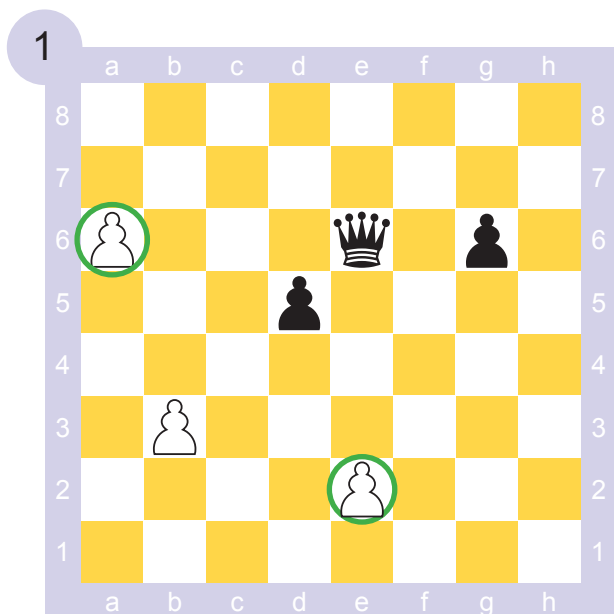
La verda cirklo montras la pecojn kiujn la damo povas kapti.



Oni povas kapti nur unu pecon de la kontraŭulo ĉiufoje.



Encirkligu la pecojn kiujn la damo povas kapti.





Ordigu la jenajn damojn, ekde plej malgranda al plej granda.



2



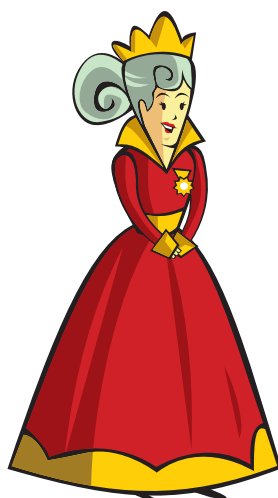
4



6



3



1



5

Respondo:



Numerigu la jenajn fragmentojn por ke ili estu ĝuste ordigitaj.

moviĝas

La damo

direktoj

en ĉiuj

Skribu ĉi tie la frazon ordigitan.



Indiku la vicon, kolumnon aŭ diagonalon kiu
trairas la damon kaj sumas la indikitan nombron.

1

5	4	7
3	♔	8
1	6	2

8

2

5	4	7
3	♔	8
1	6	2

11

3

5	4	8
6	♔	7
3	1	2

7

4

2	6	7
3	♔	5
1	4	9

10



Serĉu en la vicoj, kolumnoj kaj diagonaloj de la tabulo tri sinsekvajn damojn (ili povas esti malsamkoloraj).

1



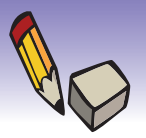
2



La reĝo



- La movo
- Limigoj de la movo
- La kapto



Farbu ĉiun parton de la reĝo per la indikitaj koloroj:

Krono



Kapo kaj manoj



Pantalono



Robo



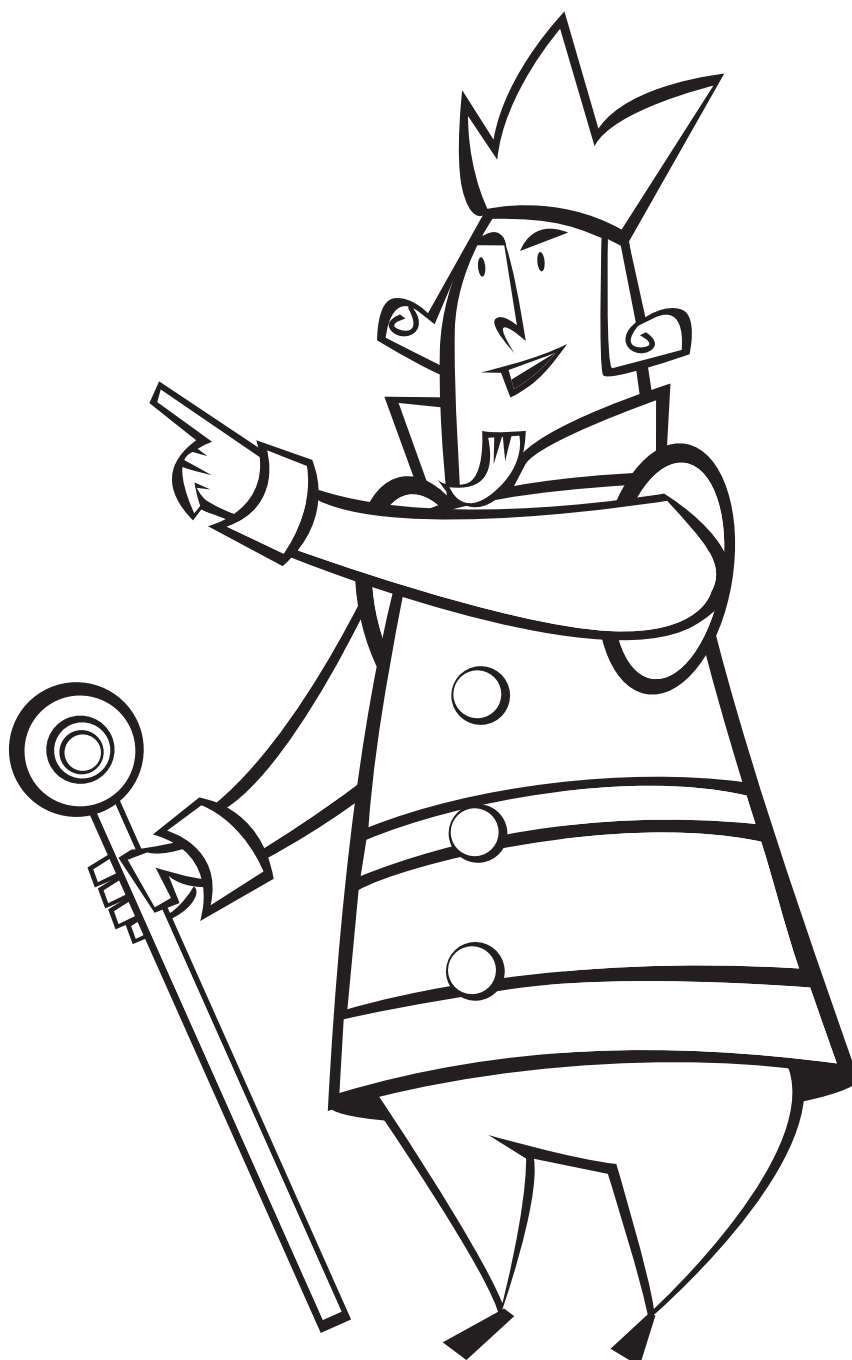
Butonoj



Haroj



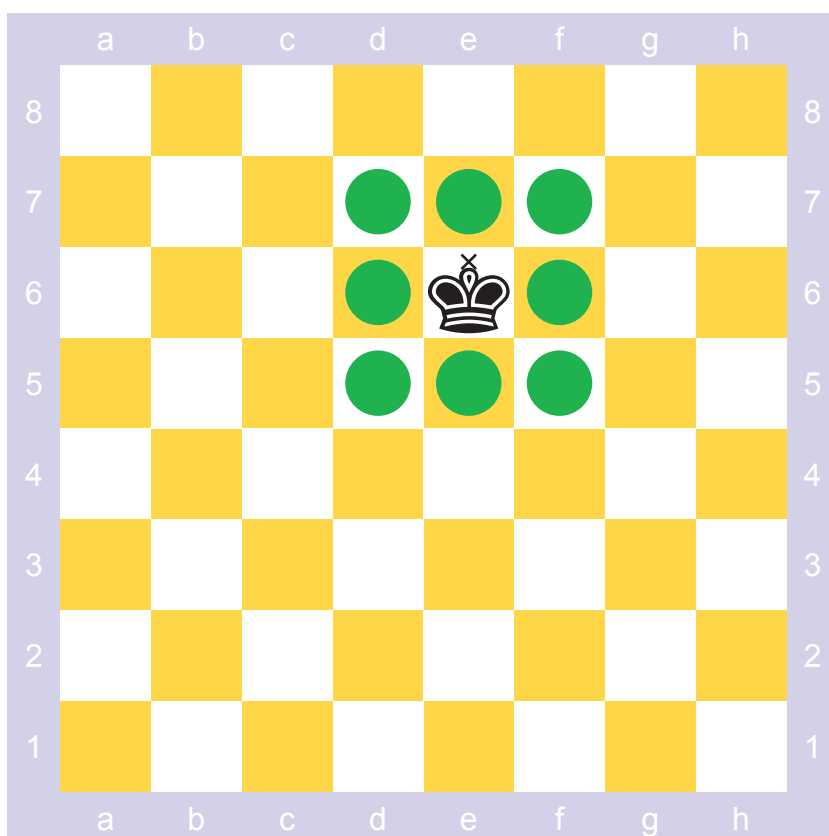
Bastono





La movo

La reĝo povas moviĝi al ĉiuj ĉeloj kiuj ĉirkaŭas ĝin.



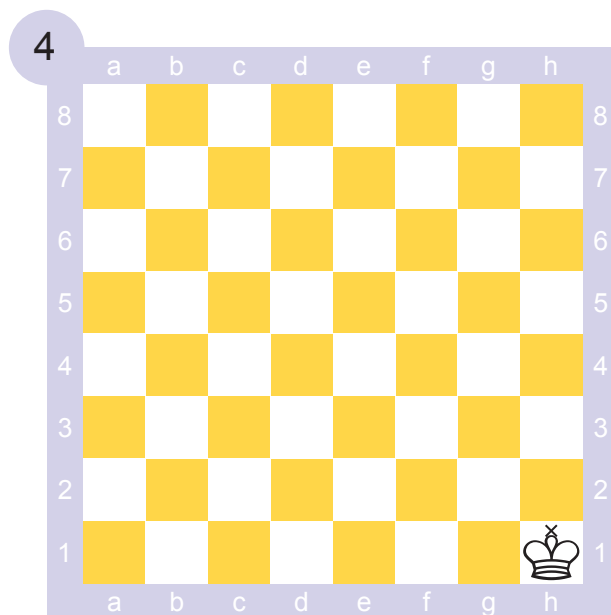
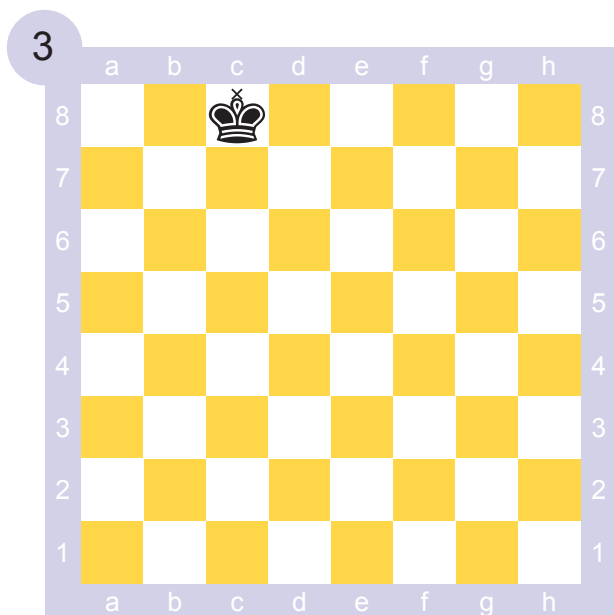
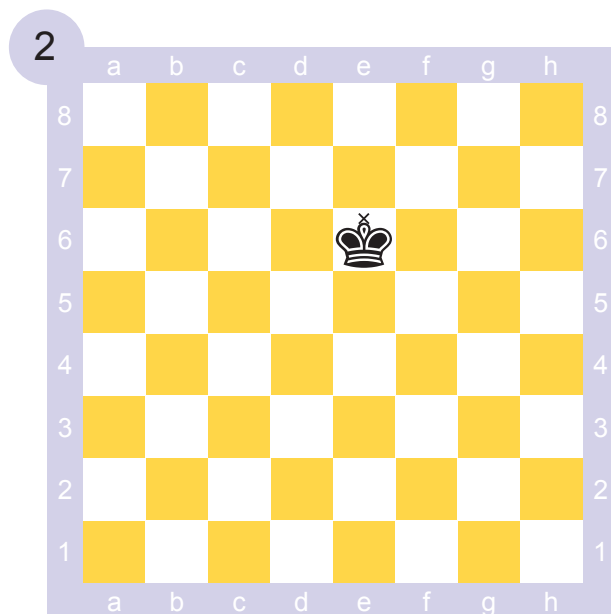
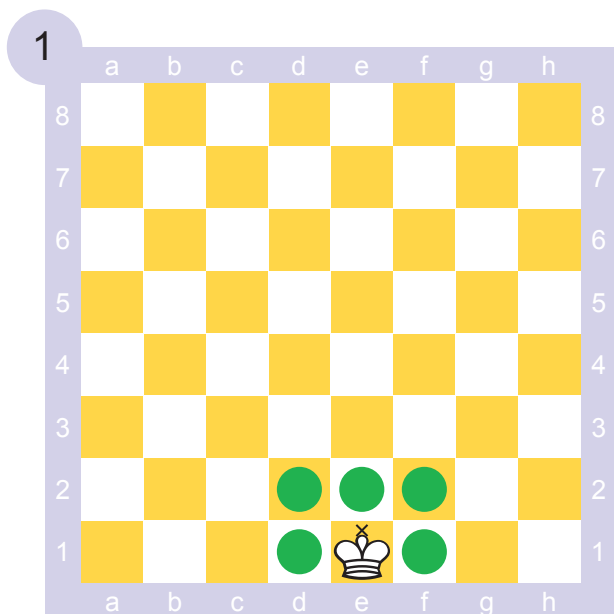
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la reĝo povas iri.



La reĝo povas avanci nur unu ĉelon ĉiufoje.



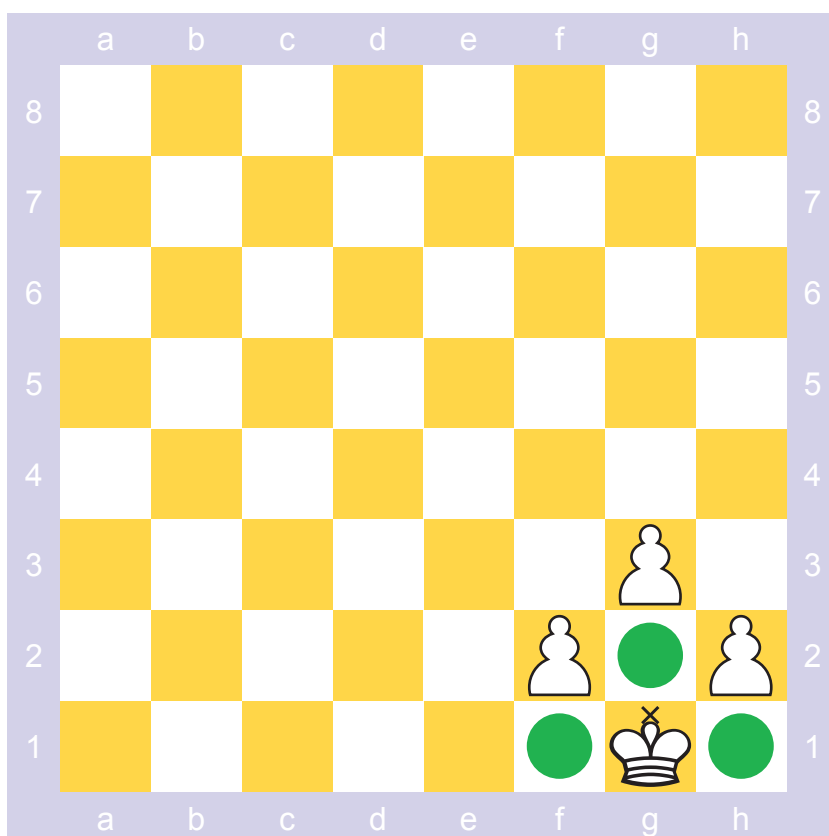
Metu unu rondon sur la ĉelojn al kiuj la reĝo povas iri.





Limigoj de la movo

La reĝo ne povas iri al ĉelo kiu jam estas okupata de samkolora peco.



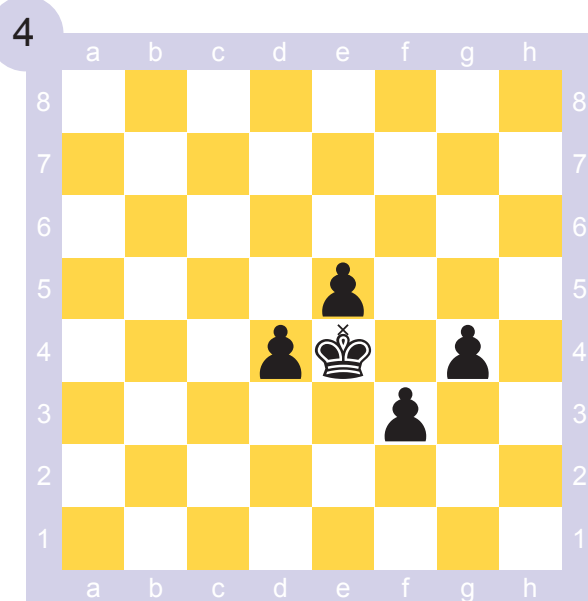
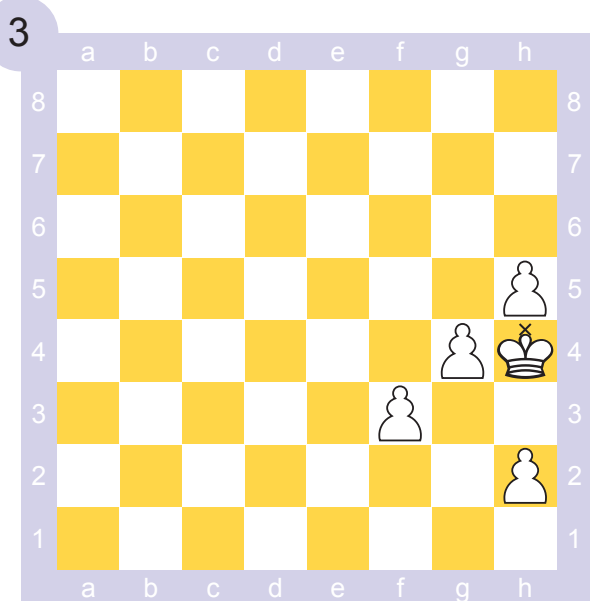
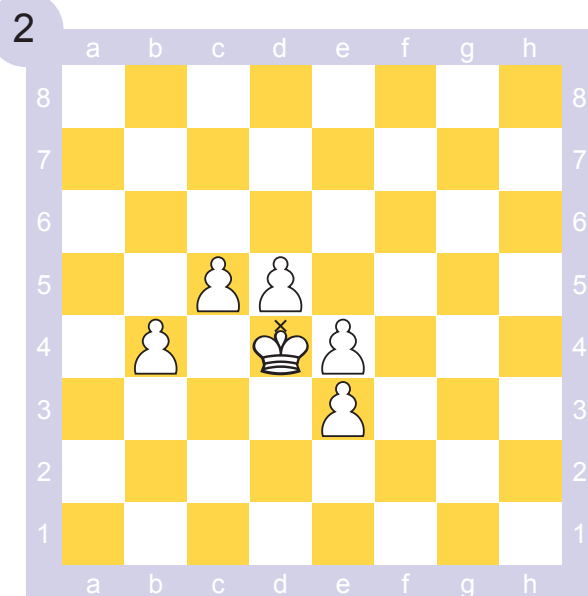
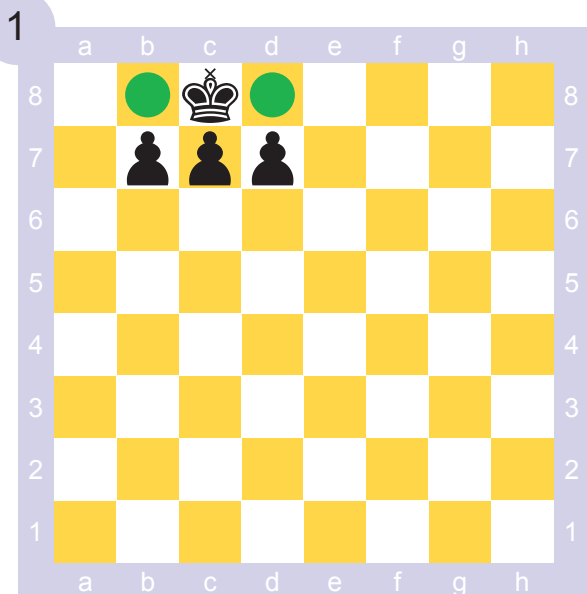
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la reĝo povas iri.



La reĝo ne povas transsalti super la aliaj pecoj.

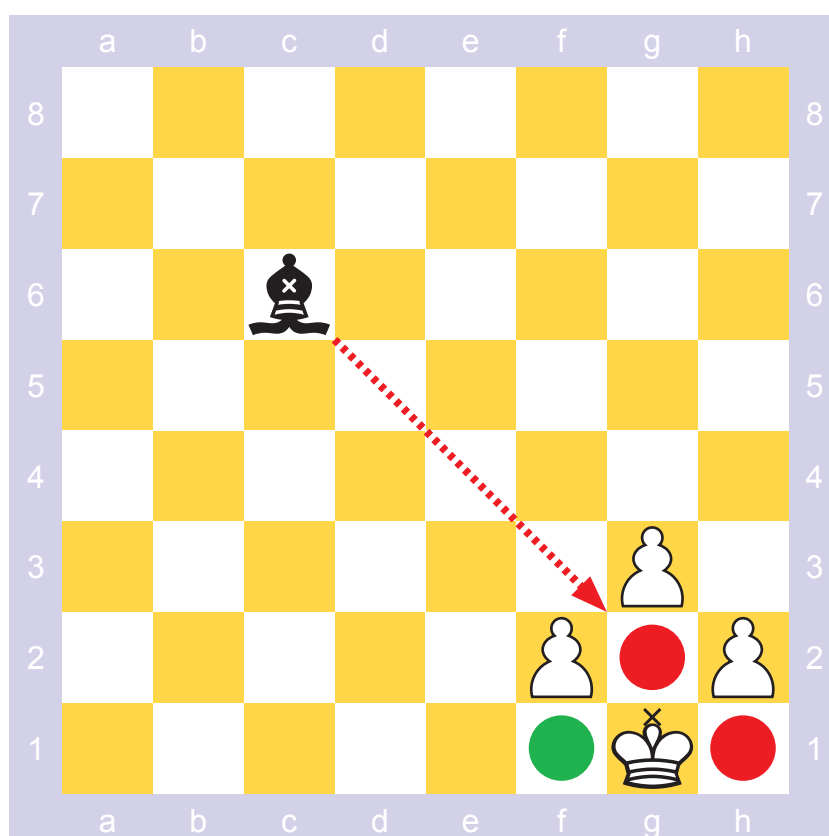


Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la reĝo povas iri.





La reĝo ne povas iri al iu ĉelo kiu povas esti okupata de rivala peco en sekventa ludo.



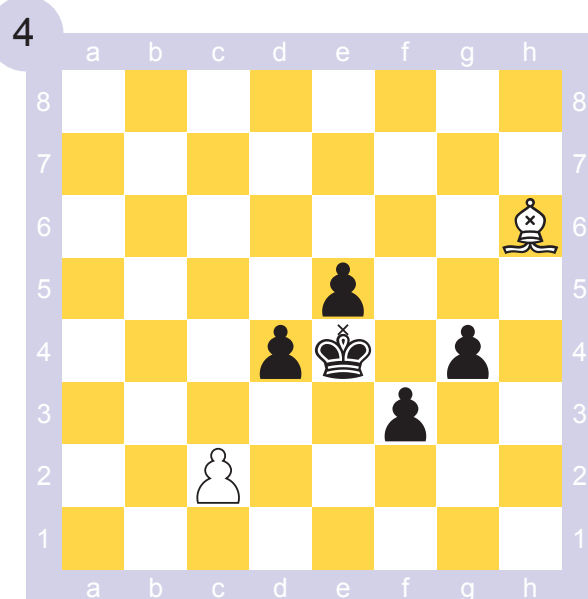
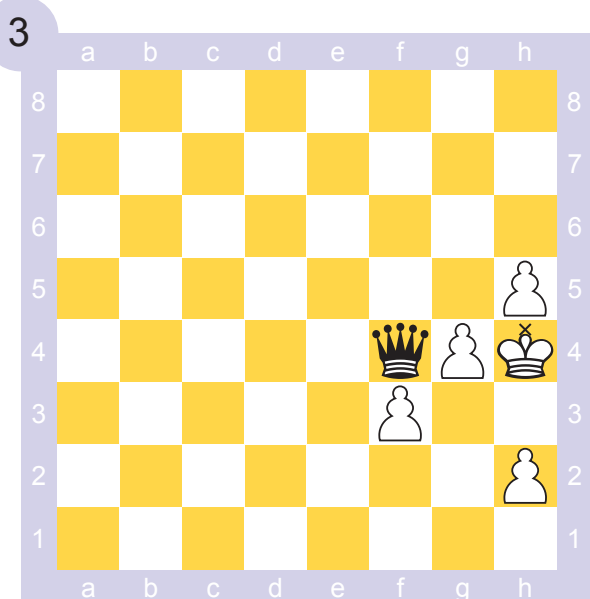
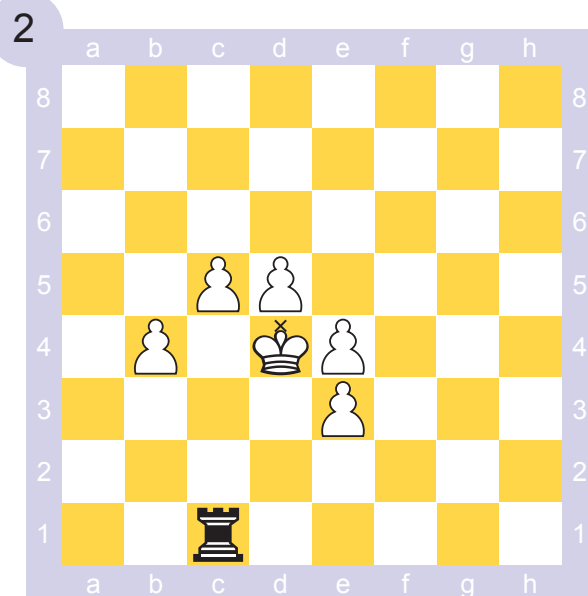
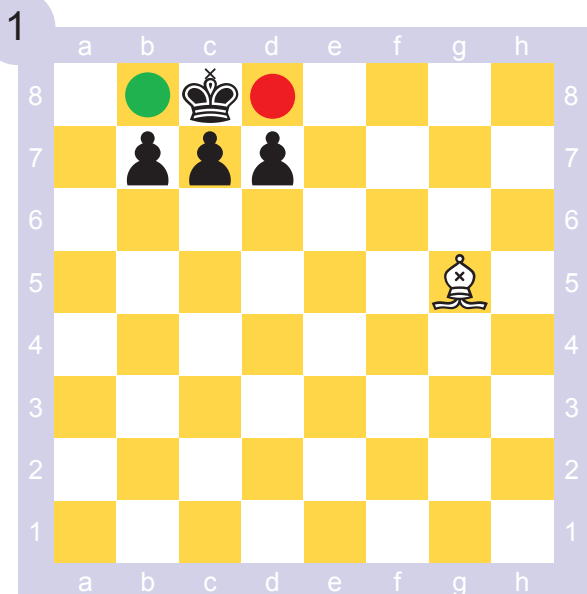
La ruĝaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la reĝo ne povas iri. La verdaj rondoj montras tiujn al kiuj ĝi povas iri.



La reĝo ne povas esti kaptita per la pecoj de la alia ludanto.



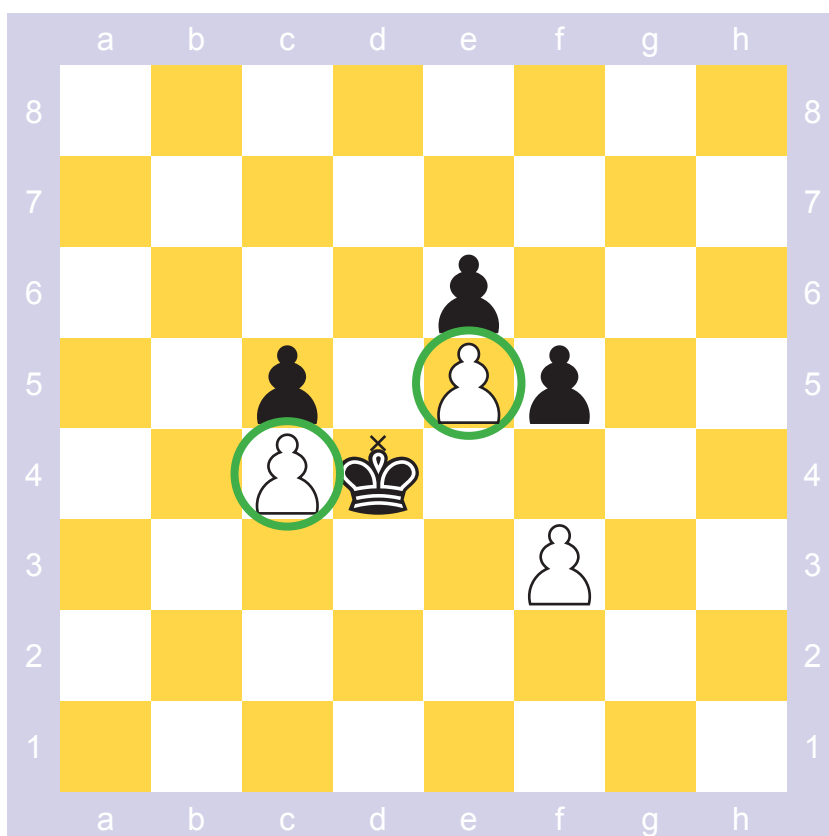
Metu verdan rondon sur la ĉelojn al kiuj la reĝo povas iri kaj ruĝan sur tiujn al kiuj ĝi ne povas iri en unu ludo.





La kapto

La reĝo povas kapti la rivalajn pecojn kiuj estas apud ĝi.



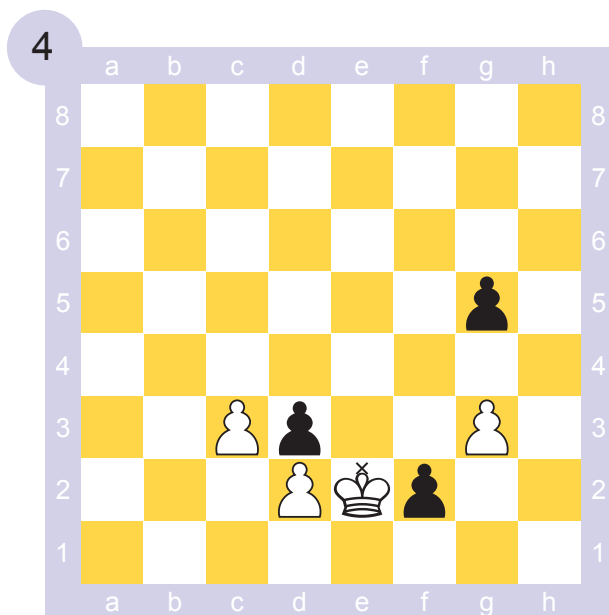
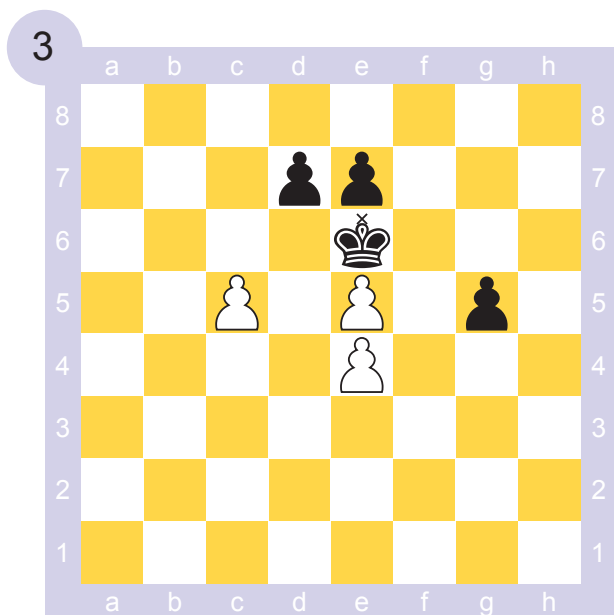
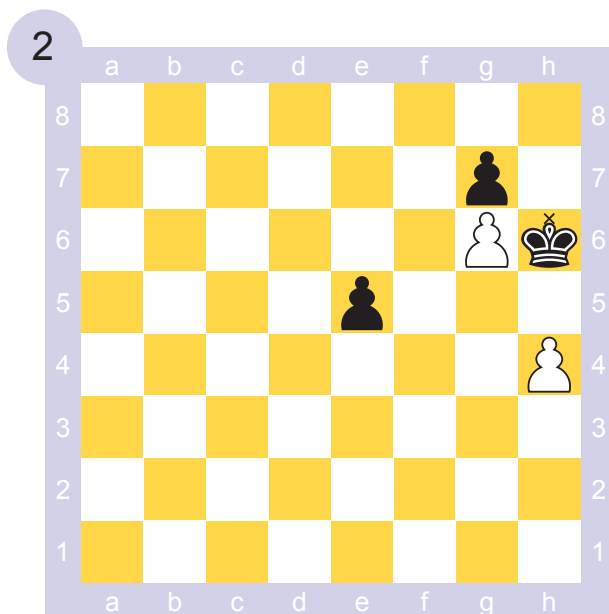
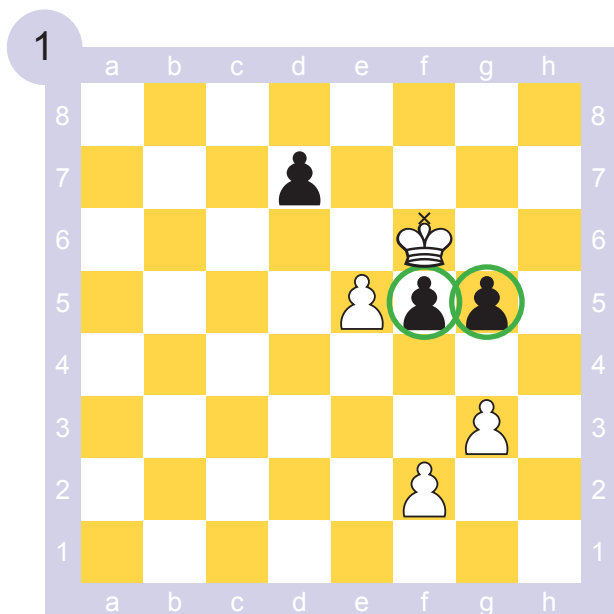
La verdaj cirkloj montras la pecojn kiujn la reĝo povas kapti. Peco estas minacita kiam ĝi povas esti kaptita.



Oni povas kapti nur unu pecon de la kontraŭulo ĉiufoje.



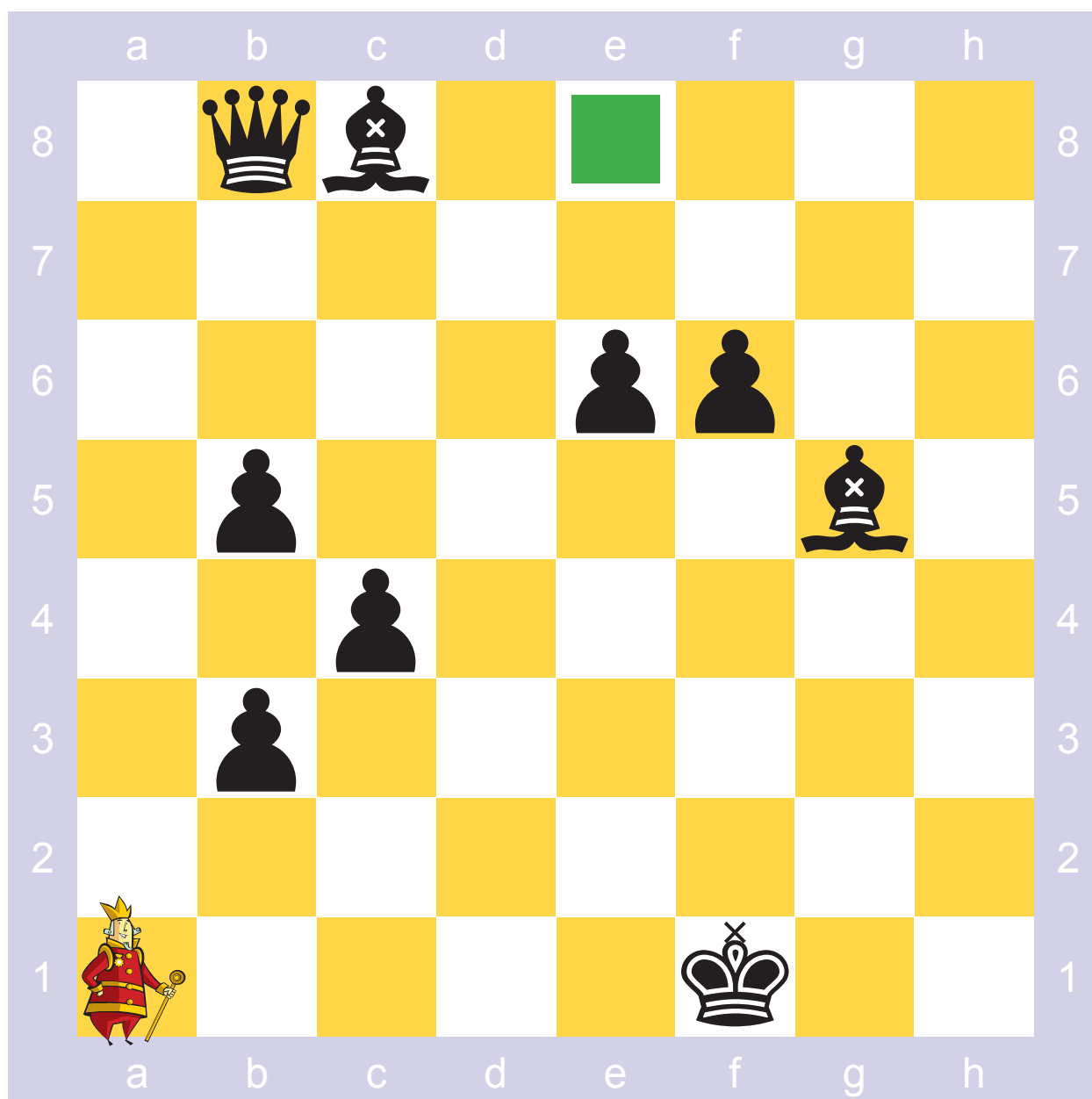
Encirkligu la pecojn kiujn la reĝo povas kapti.





Indiku la plej rapidan vojon kiun la reĝo sekvos por iri al la ĉelo enhavanta verdan kvadraton.

La reĝo ne povas stari sur la ĉeloj kiujn minacas la nigraj pecoj.





Elkodigu la jenan mesaĝon.

Kodo

A	E	I	O	U	Ĝ
P	R	L	T	N	S

L					



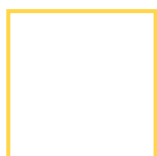
Indiku la vojon kiun la reĝo iros, kalkulante unu post unu.

55	54	53	52	51	45	35	34
56	59	60	50	46	36	44	33
57	58	61	47	49	37	43	32
7	6	5	62	48	38	42	31
8	64	63	4	39	40	41	30
9	10	3	18	19	20	21	29
11	2	17	16	23	22	26	28
1	12	13	14	15	24	25	27





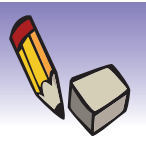
Ordigu la sinsekvon de tiu ĉi historieto.



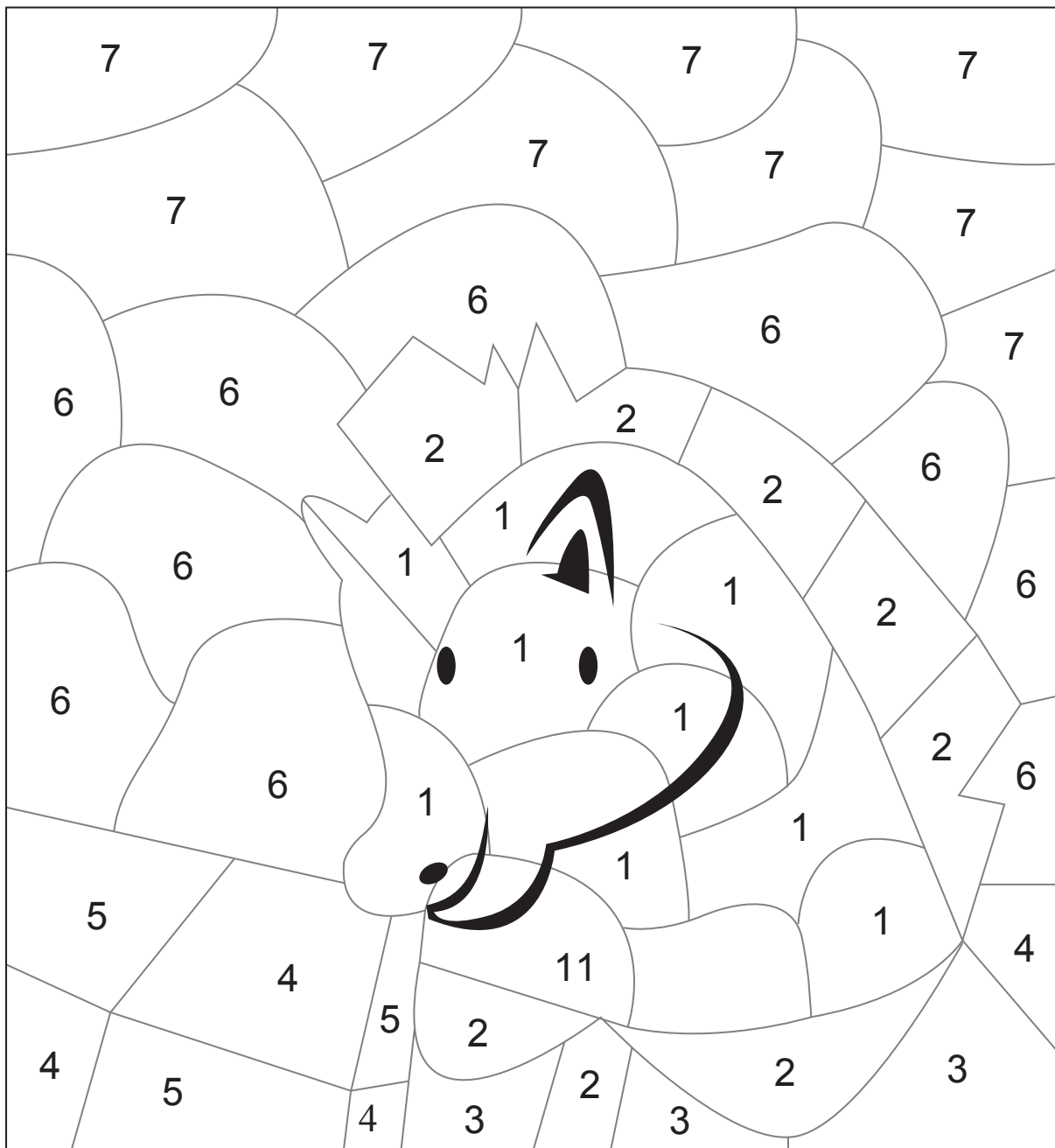
La ĉevalo



- La movo
- Limigoj de la movo
- La kapto



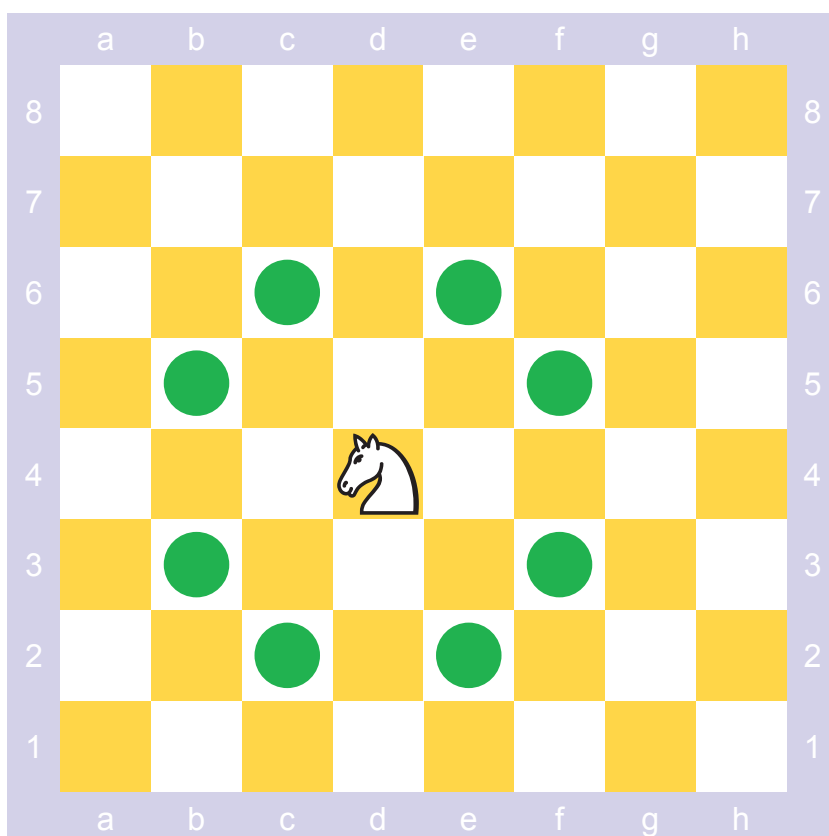
Farbu per la indikita koloro la markitajn zonojn.





La movo

La ĉevalo avancas du ĉelojn tra vico aŭ kolumno kaj poste unu plian ĉelon, dekstren aŭ maldekstren.



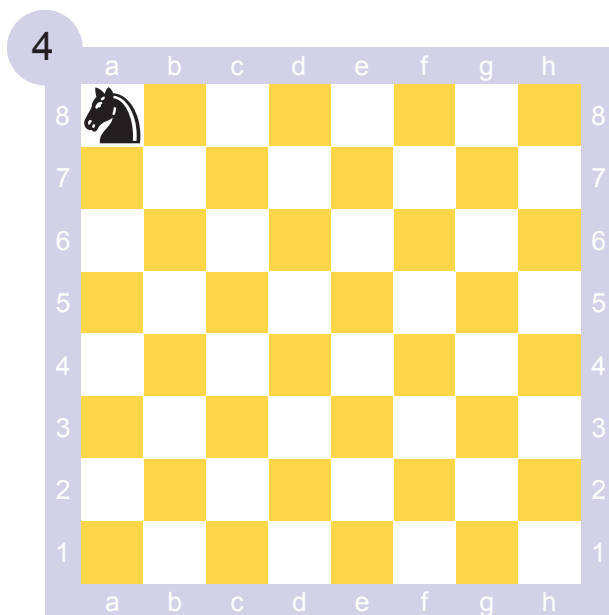
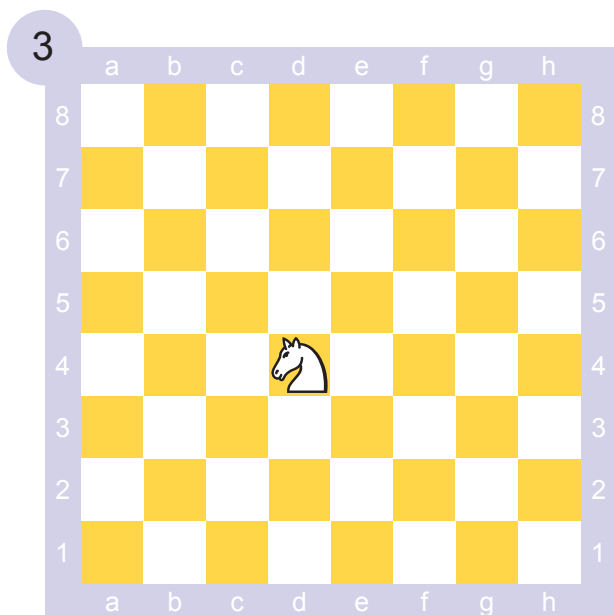
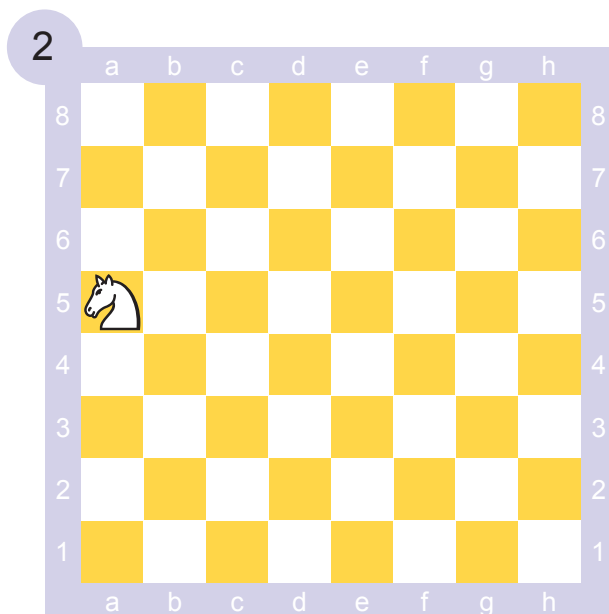
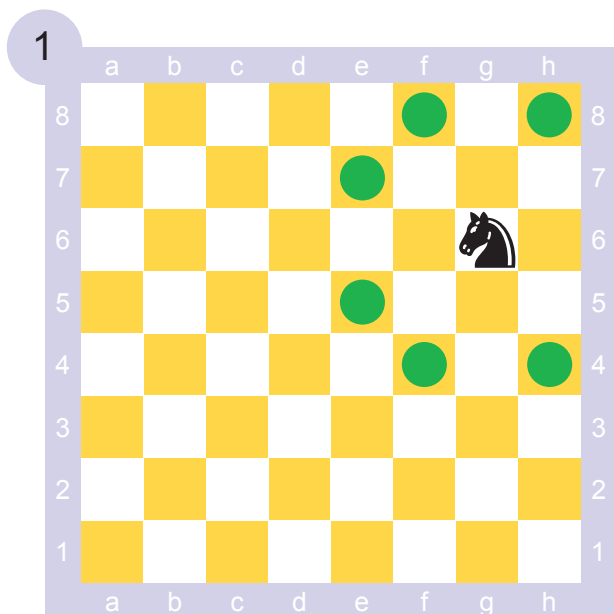
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la ĉevalo povas iri.



En la movo de la ĉevalo, la komenca ĉelo kaj la fina estas ĉiam malsamkoloraj.



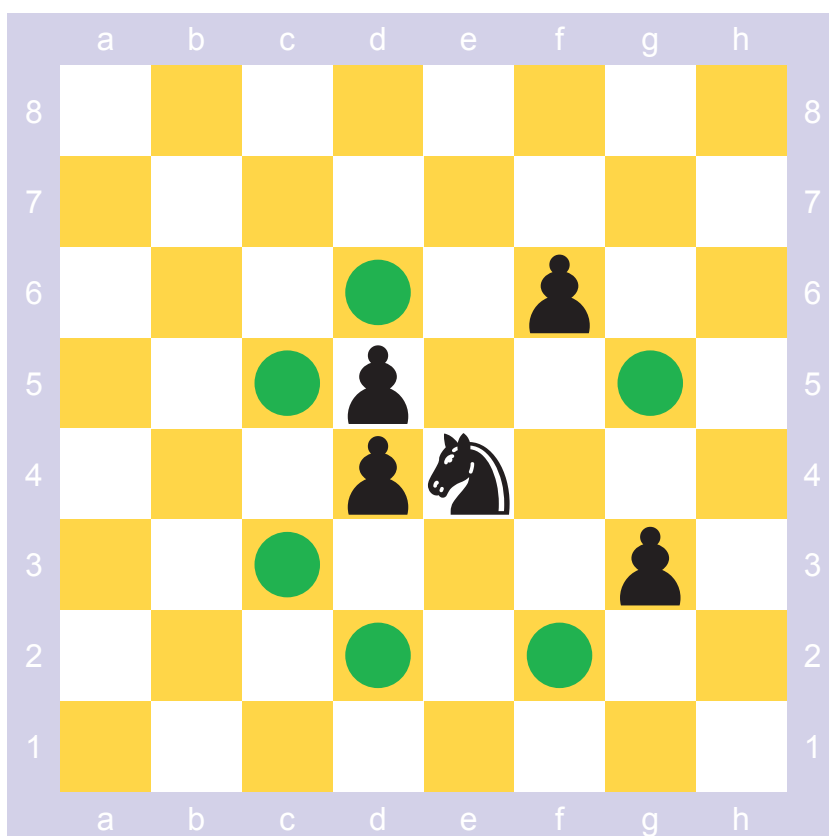
Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la ĉevalo povas iri.





Limigoj de la movo

La ĉevalo ne povas iri al ĉelo kiu estas okupata de samkolora peco.



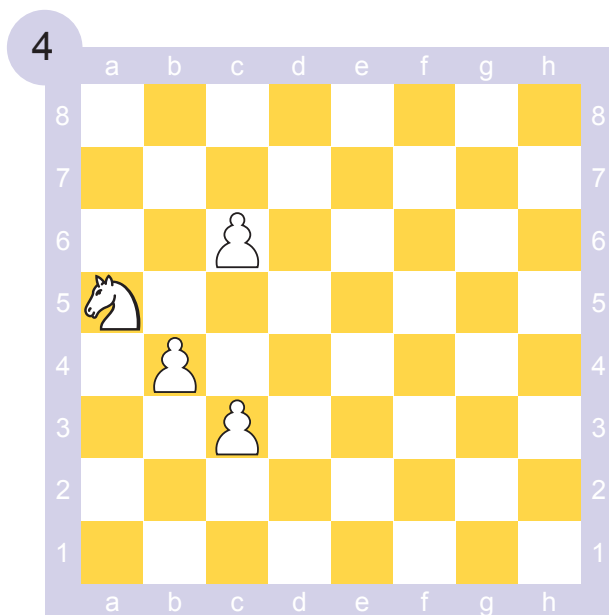
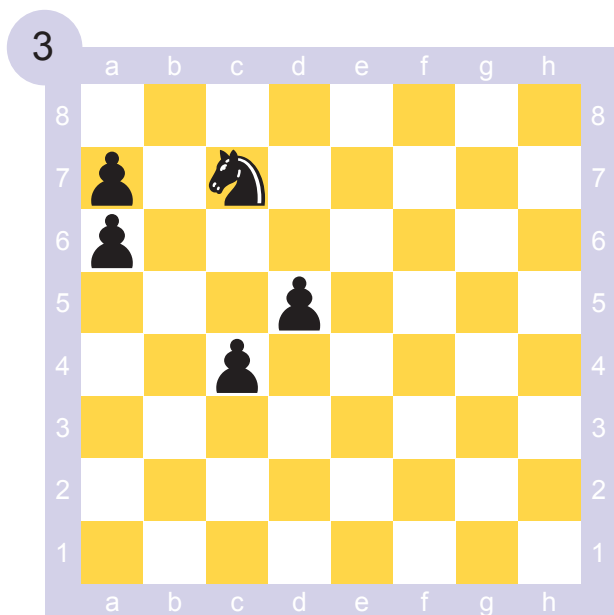
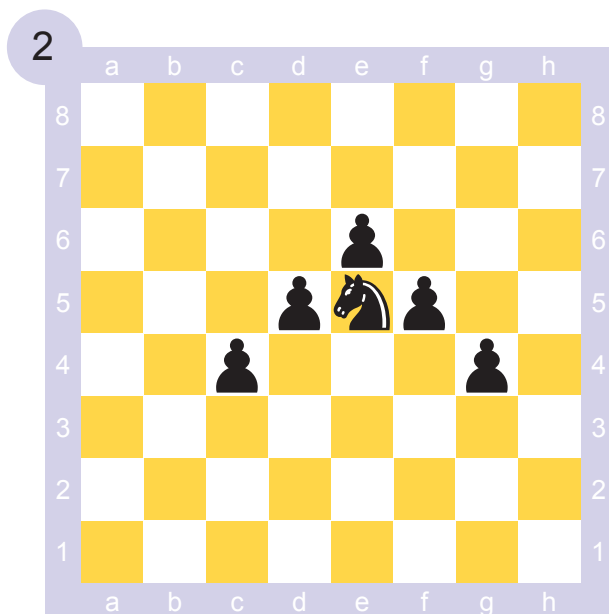
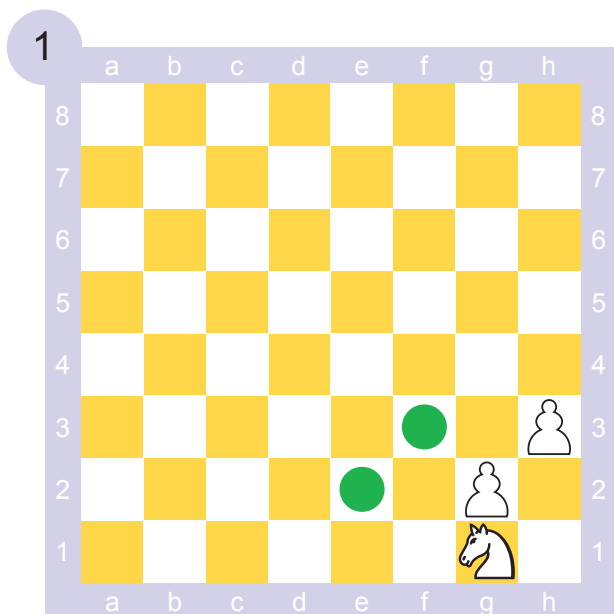
La verdaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la ĉevalo povas iri.



La ĉevalo estas la ununura peco kiu povas transsalti super la aliaj pecoj.



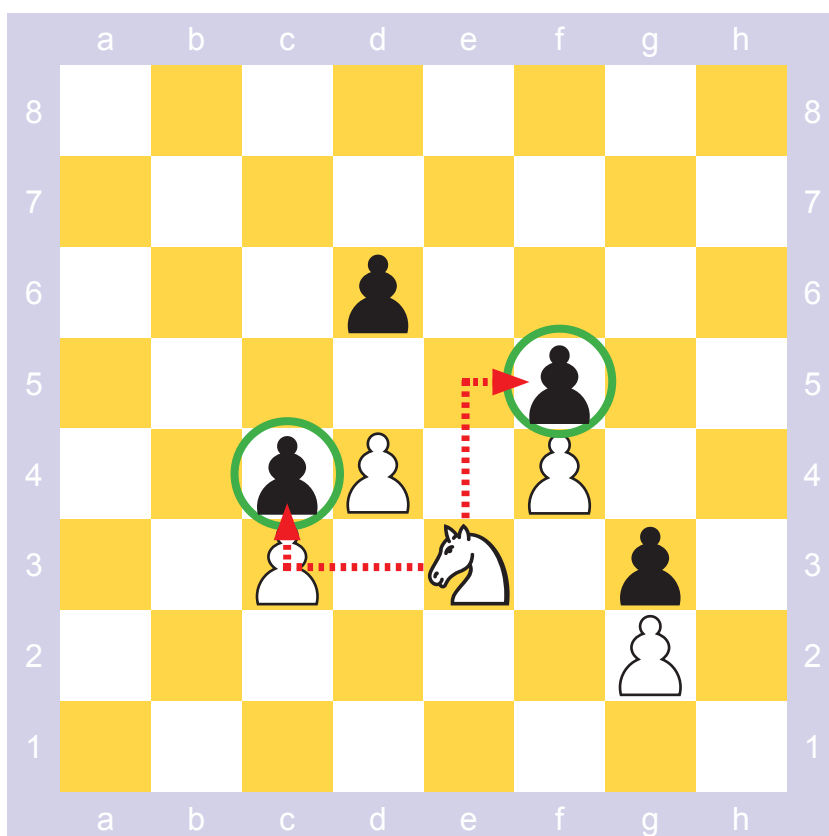
Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la ĉevalo povas iri.





La kapto

La ĉevalo povas kapti la rivalajn pecojn kiujn ĝi trafas ĉe la fino de ĉiu salto.



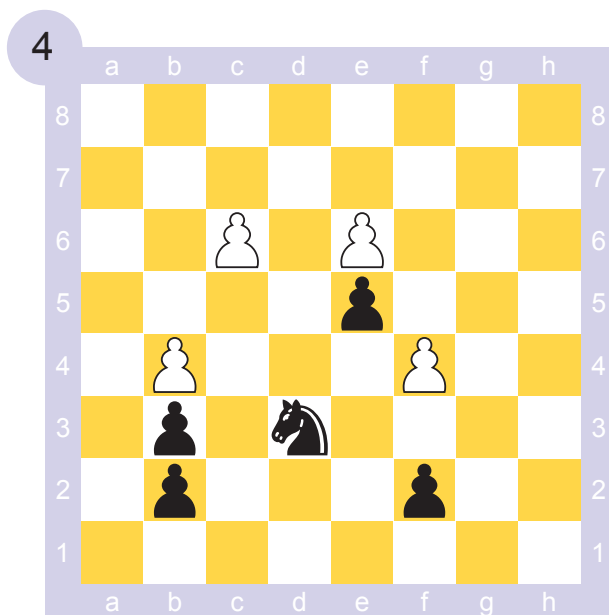
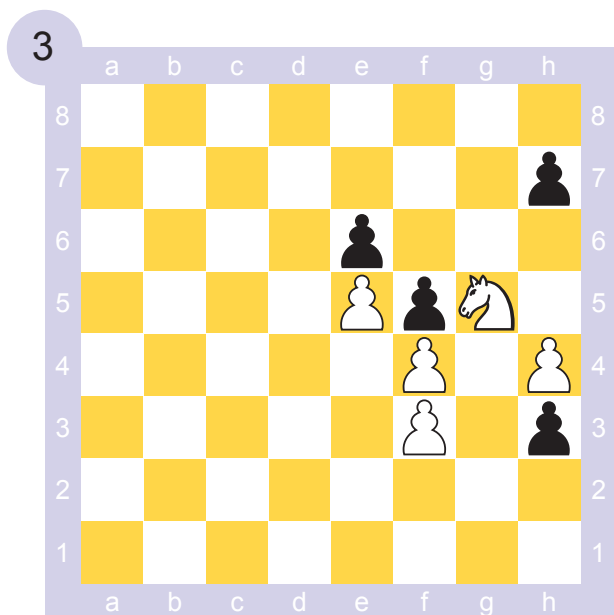
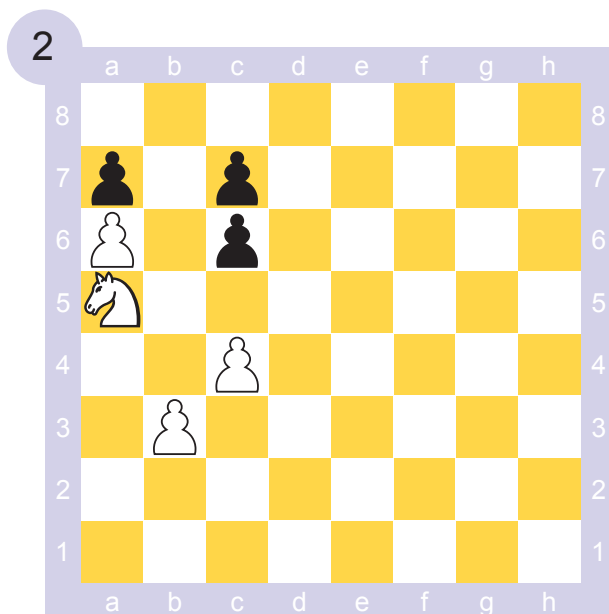
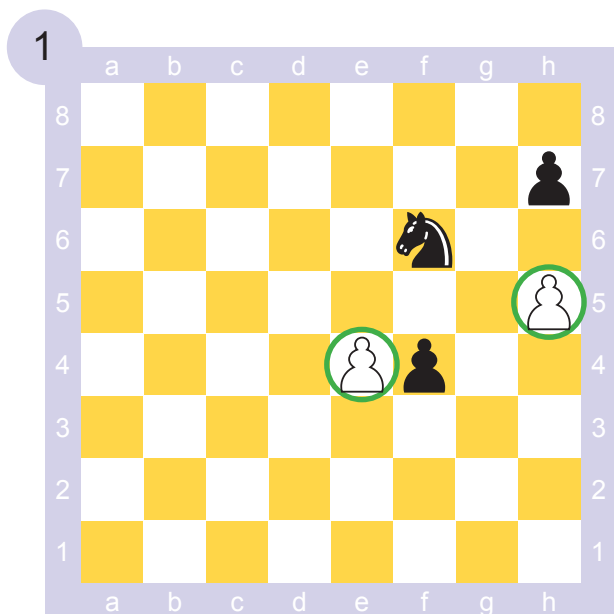
La verdaj cirkloj montras la pecojn kiujn la ĉevalo povas kapti.



Oni povas kapti nur unu pecon de la kontraŭulo ĉiufoje.



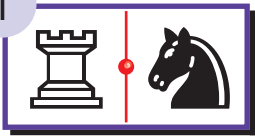
Encirkligu la pecojn kiujn la ĉevalo povas kapti.

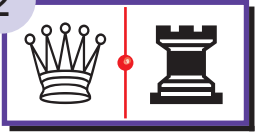


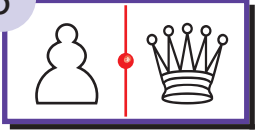


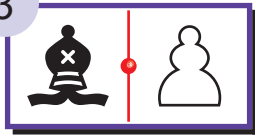
Ordigu la domenajn tabuletojn tiel ke ili ĝuste interligiĝu.

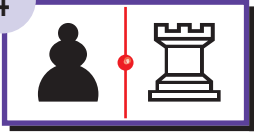
Serio 1

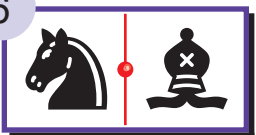
1 

2 

5 

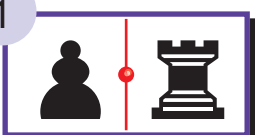
3 

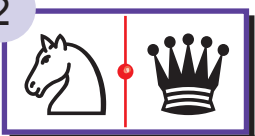
4 

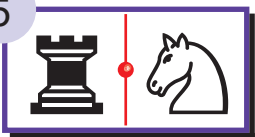
6 

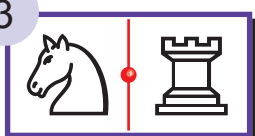


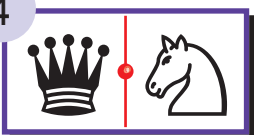
Serio 2

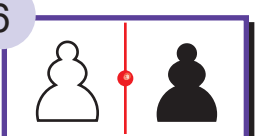
1 

2 

5 

3 

4 

6 





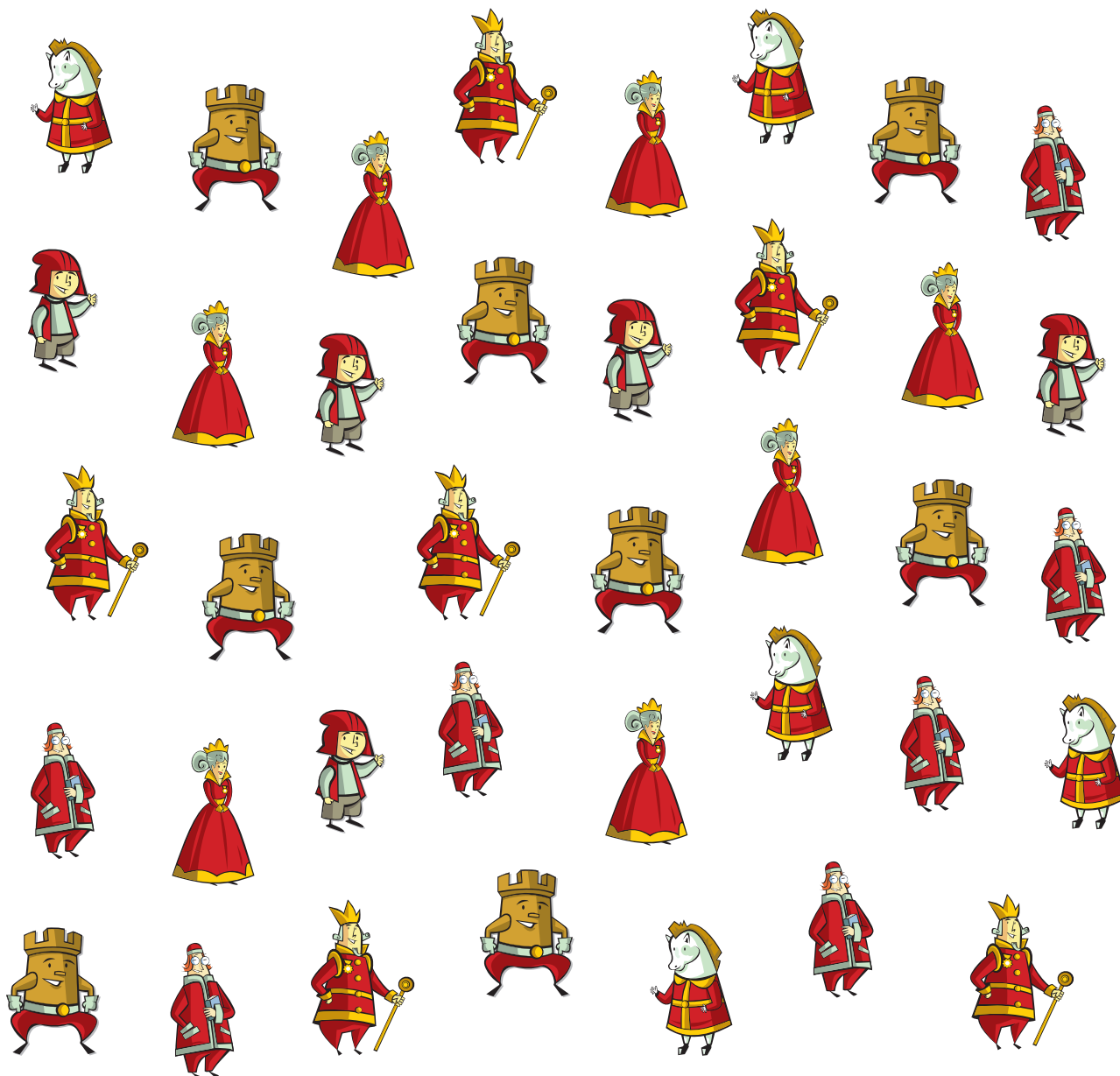
DeCIFRU tiun CÎ mesaĝon uzante la ĉevalmovon.

mo	laŭ	lo	La
sal-	ĉe-	for-	lo
la	de	tas	va-

Skribu CÎ tie la mesaĝon.



Kalkulu la pecojn kaj encirkligu tiun kiu plej ripetiĝas.



=



=



=



=



=



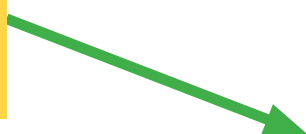
=



Observu ĉi tiujn pecojn kaj diru per kiaspecaj linioj ili estis desegnitaj.



rektaj



rektaj kaj kurbaj



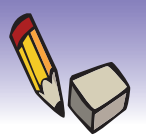
kurbaj



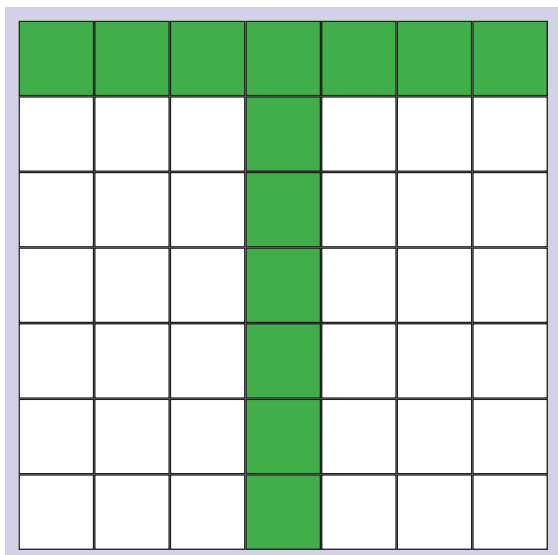
Ŝakigo



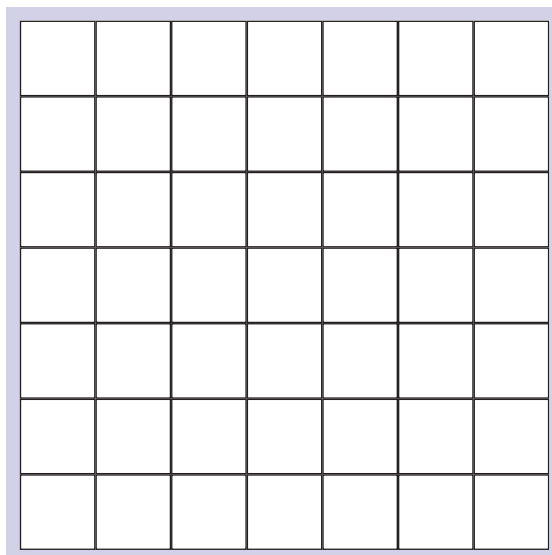
- Ŝakigo al reĝo
- Mato
- Pato



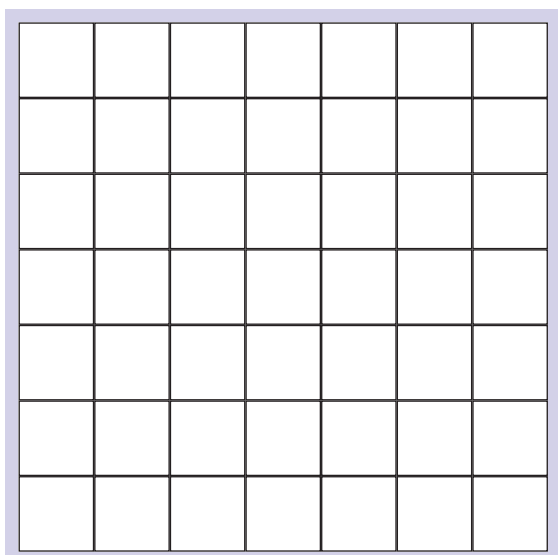
Desegnu la indikitan literon farbante la ĉelojn.



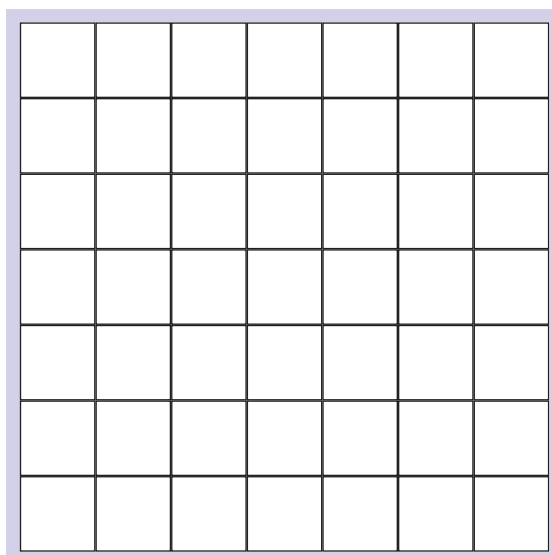
T



L



N



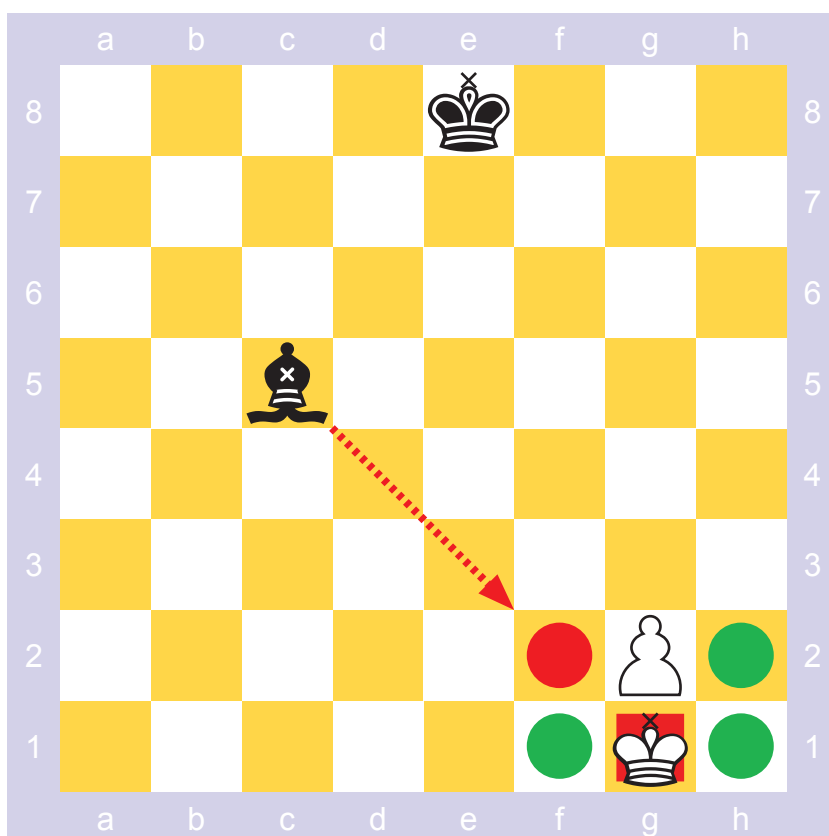
Z



Ŝakigo al reĝo

La reĝo estas en ŝako kiam iu peco de la kontraŭulo minacas la reĝon.

Iu peco minacas alian de la kontraŭulo se la unua peco povas kapti la duan per unu ludo.



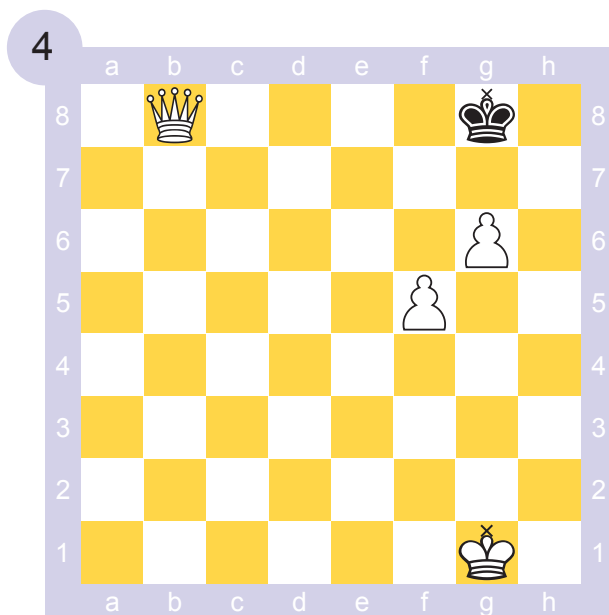
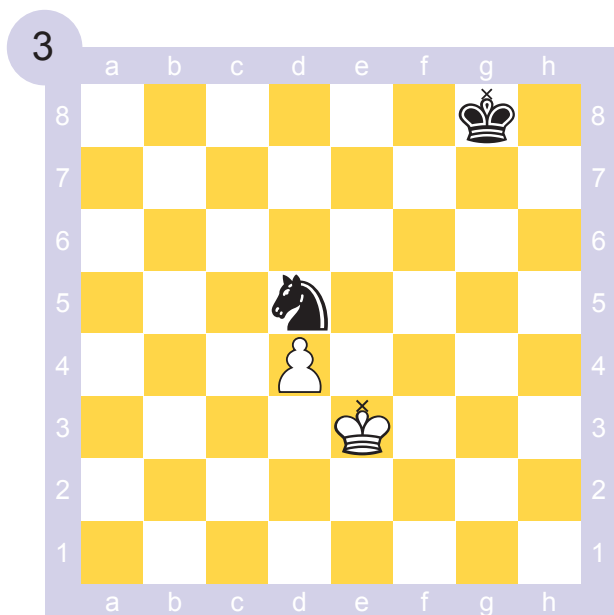
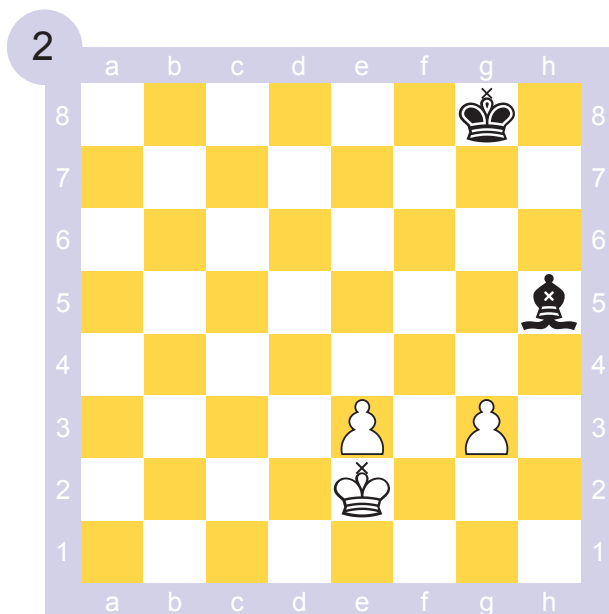
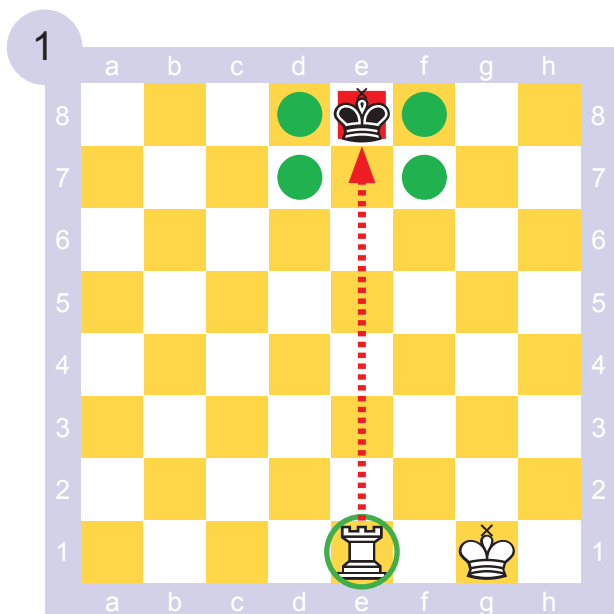
La reĝo, kiu estas en ŝako, devas troviĝi sur neminacita ĉelo (kiu ajn el la markitaj per verda rondo).



Reĝo neniam povas minaci alian reĝon ĉar ĝi ne povas iri al ĉelo minacita de rivala peco.



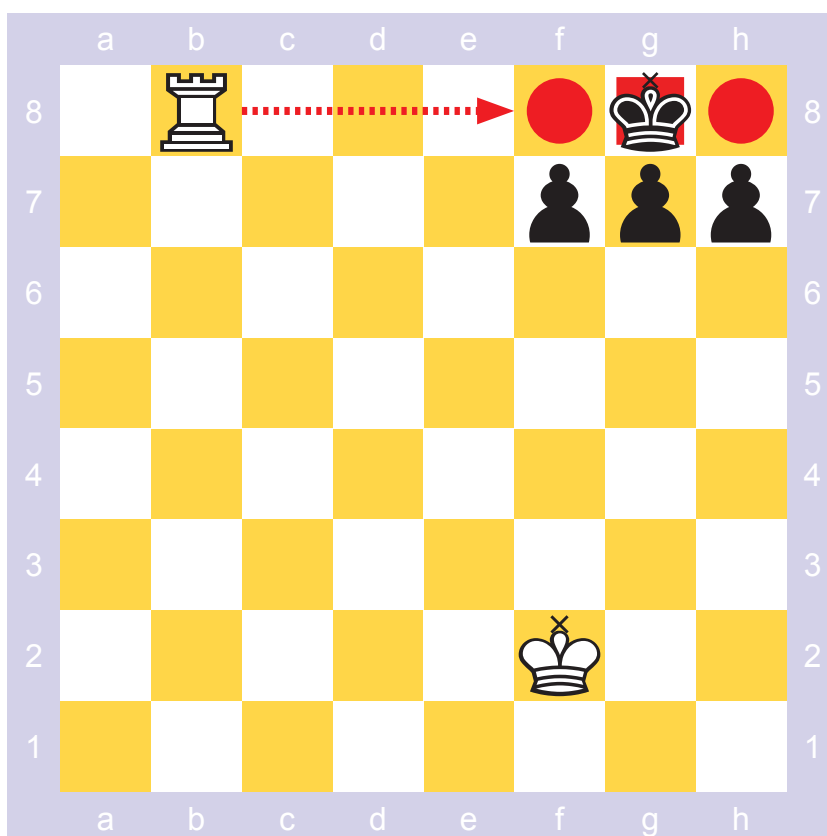
Encirkligu la pecon kiu ŝakigas kaj indiku tion per sago. Metu rondon sur la ĉelojn al kiuj povas iri la minacita reĝo.





Mato

Ekestas mato kiam neniu ludmovo povas eviti ke la reĝo estu en ŝako.



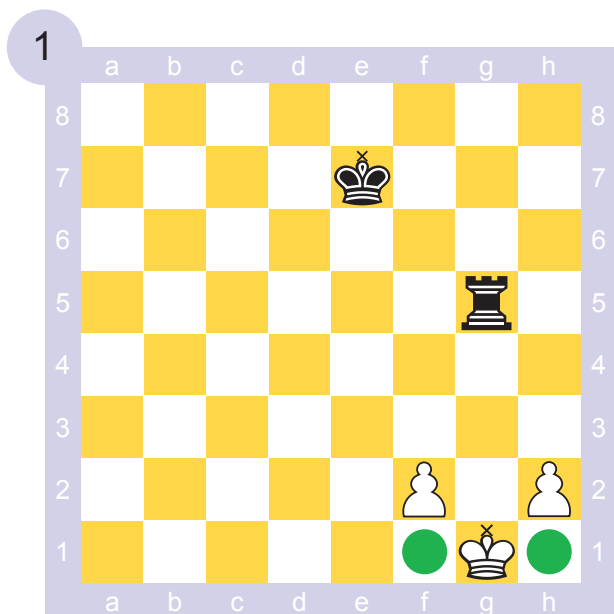
La ruĝaj rondoj montras ke, en tiuj ĉeloj, la reĝo plu restus en ŝako.



Tiu kiu sukcesas matigi la alian reĝon, venkas la matĉon.

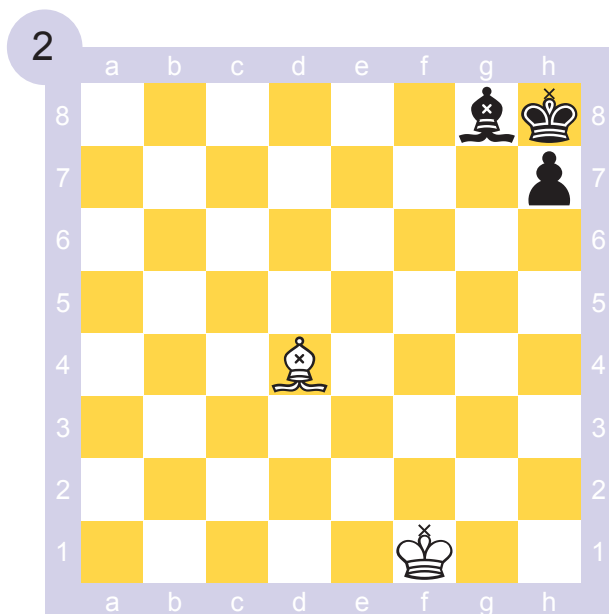


Ĉu tio estas mato? Encirkligu la respondon.
En nea kazo, metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la reĝo povas iri.



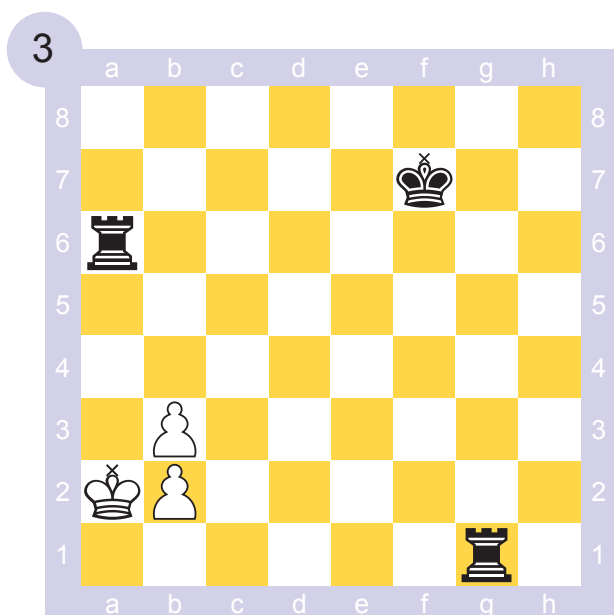
Jes

Ne



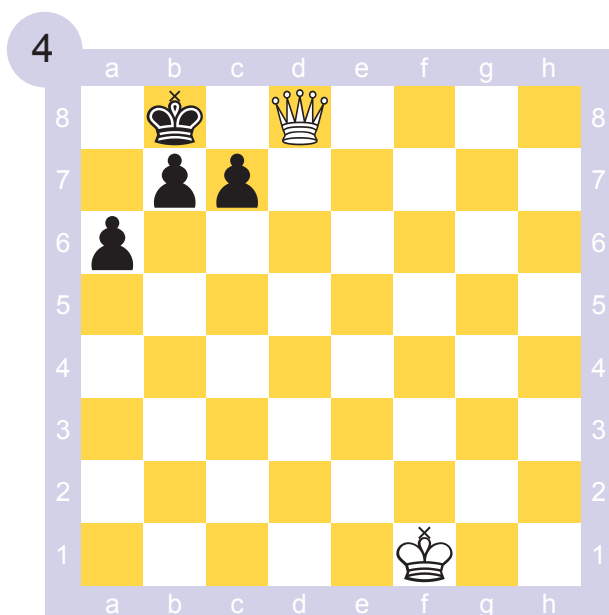
Jes

Ne



Jes

Ne



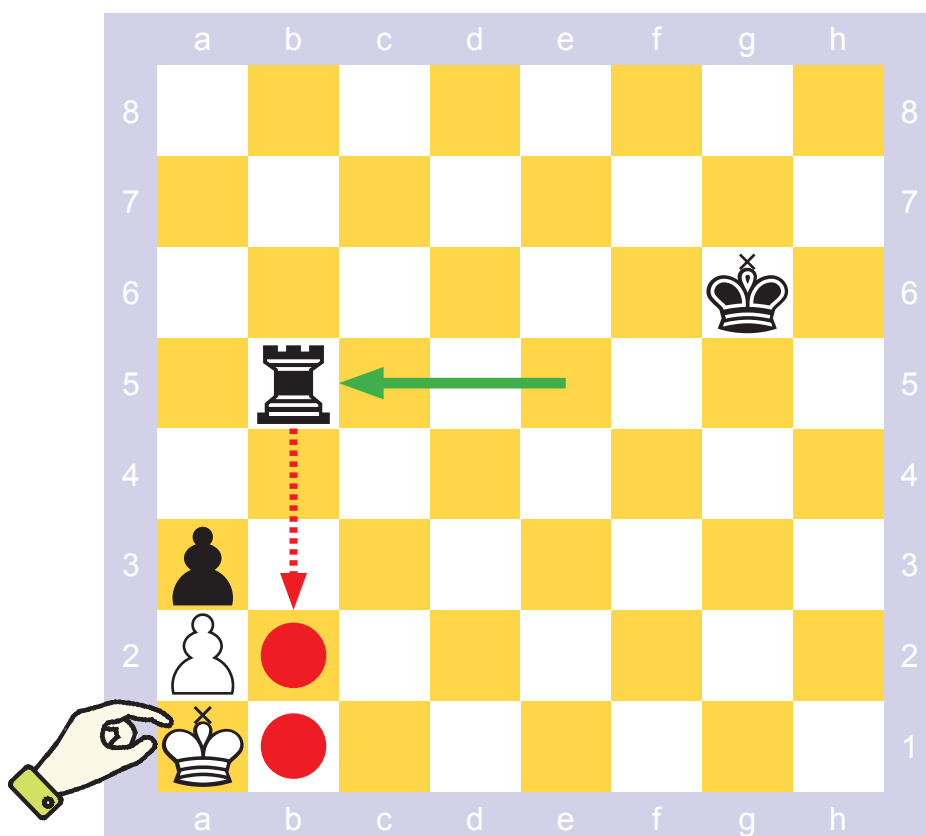
Jes

Ne



Pato

Kiam la ludanto povas movi neniun pecon ĉar tio signifus lasi la reĝon en ĉelo minacita de la kontraŭulo.



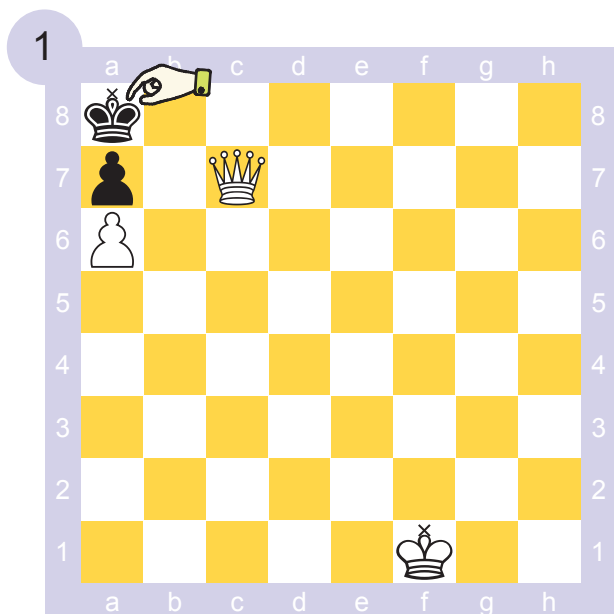
La ruĝaj rondoj montras la ĉelojn al kiuj la reĝo ne povas iri ĉar ili estas sub minaco.



Kiam estas pato la ludantoj egaliĝas: neniun venkas kaj neniun malvenkas.

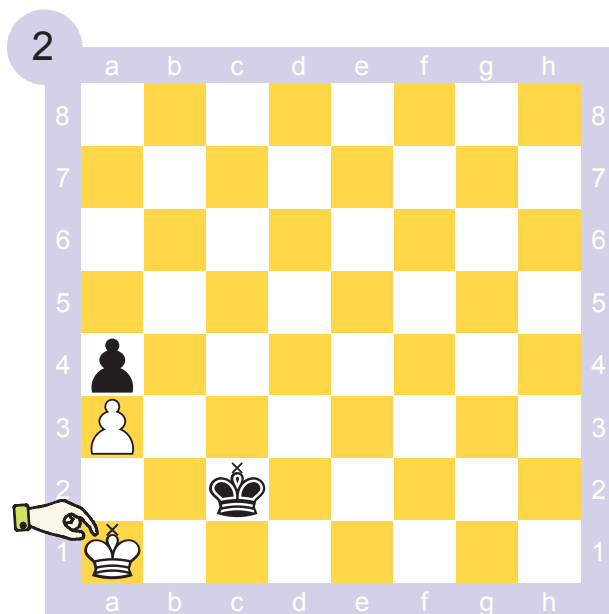


Ĉu la reĝo patiĝis? Encirkligu la respondon.
En nea kazo, metu rondon sur la ĉelojn al kiuj la reĝo povas iri.



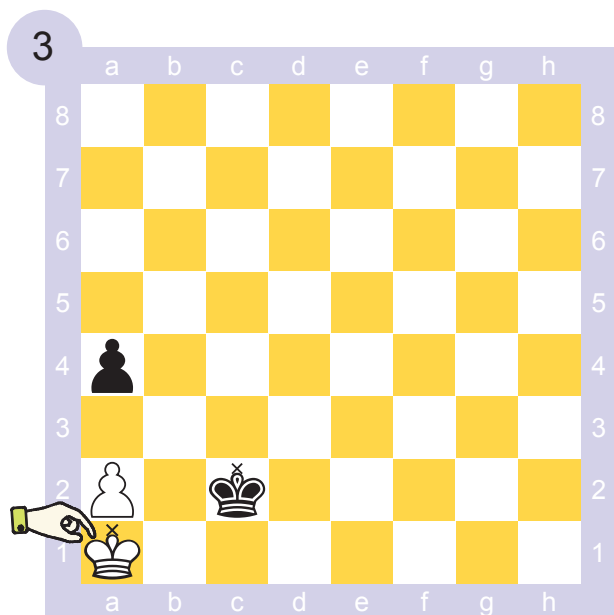
Jes

Ne



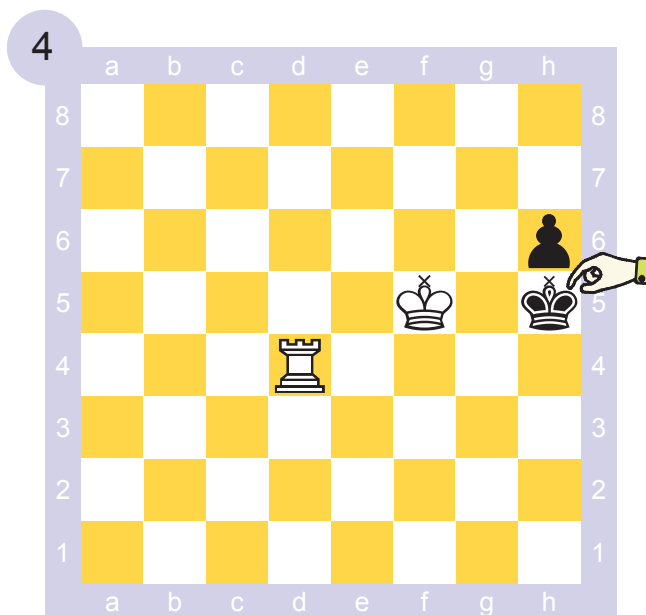
Jes

Ne



Jes

Ne



Jes

Ne



Legu la instrukciojn kaj farbu.

1. La malgranda kuriero estas ruĝa.
2. La ĉevalo estas flava.
3. La du identaj figuroj estas bluaj.
4. La damo kaj la ĉevalo samkoloras.
5. Unu el la pecoj estas verda.





Ordigu la silabojn por formi la nomojn de la bildoj.

KO

MO

DIA

DA

LO

LUM

NAL

NO

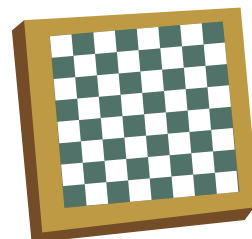
GO

BU

TA

↑

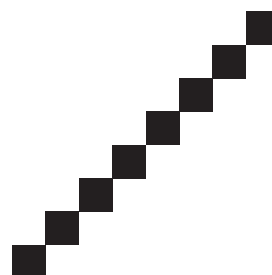
↑



TA

BU

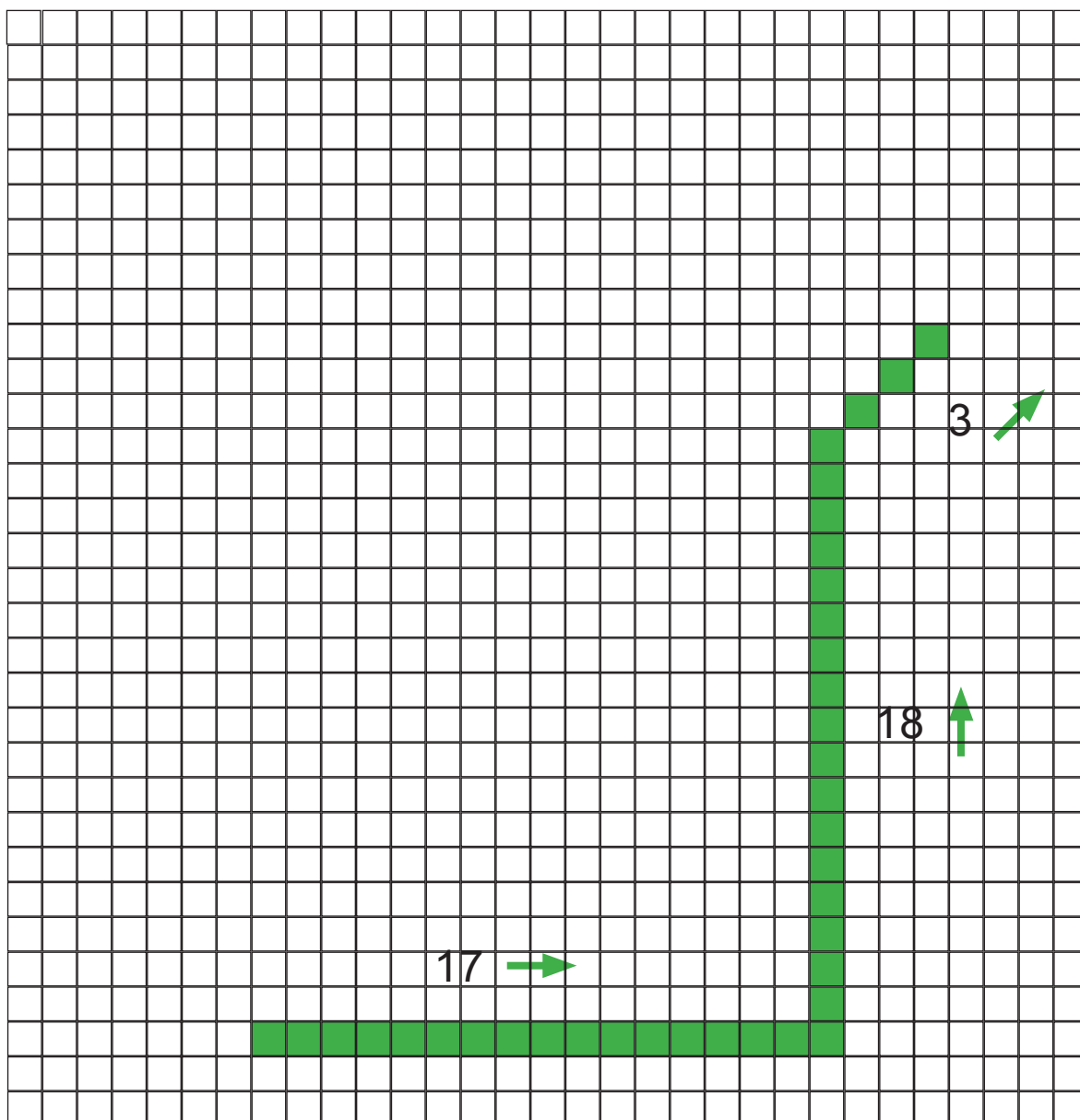
LO





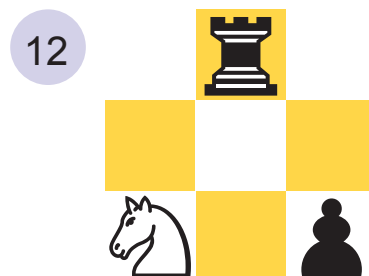
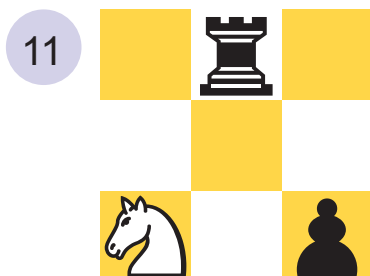
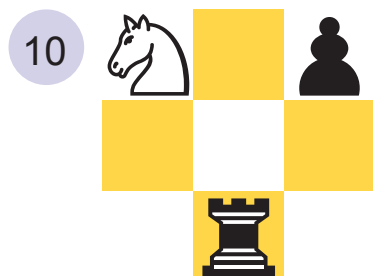
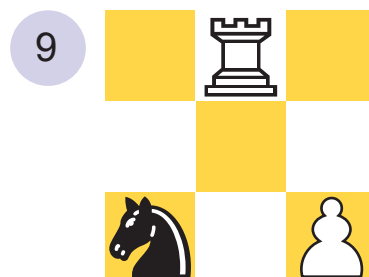
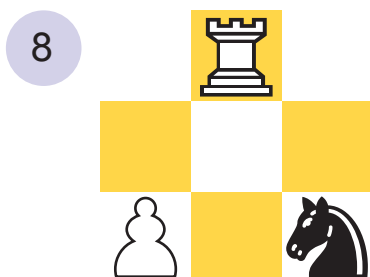
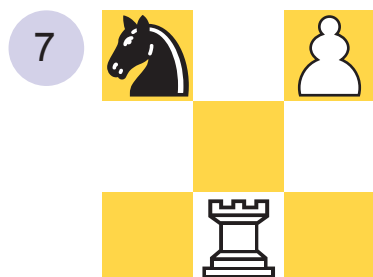
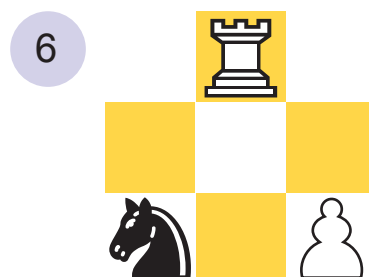
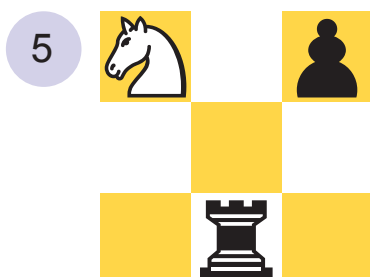
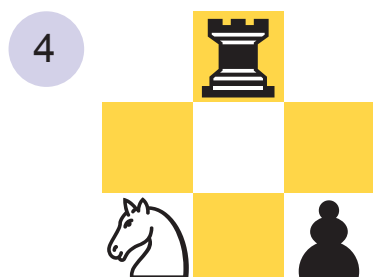
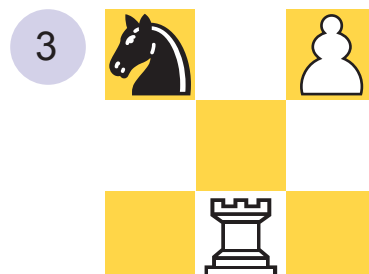
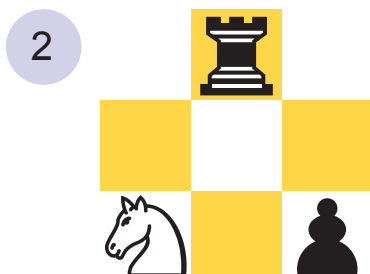
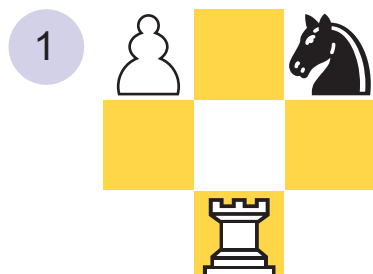
Farbu la kvadrateton sekvante la instrukciojn.

17 →	18 ↑	3 ↗	6 ↑	5 ←
4 ←	6 ↑	4 ←	6 ↓	4 ←
6 ↑	5 ←	6 ↓	3 ↘	18 ↓





Trovu la tri figurojn kiuj egalas.



Respondo:

Ludu kaj lernu



La kolekto Ludu kaj lernu celas kontribui al la integra edukado de la lernantoj en la bazlernejoj uzante la modelon de la multoblaj inteligentoj.

1

Parto de la materialoj estas prezentitaj grupe en tiuj ĉi ses libroj, pere de kiuj oni potencigas la intelektajn kapablojn (rezonado, lingvaĵo, kalkulo, percepto, memoro kaj spaca inteligento).

Krom tio, la ŝako elstaras kiel centro de intereso ĉar ĝi stimulas la disvolvon de la multoblaj inteligentoj. Tiel, oni instruas, samtempe kaj en tre simpla formo, kiel ludi ŝakon kun la celo ke la lernejoj praktiku ofte tiun ĉi sporton.