

**Slobodan Mirković  
Nevenka Jovanović**

# **ŠAH I, II, III**

**PRIRUČNIK ZA NASTAVNIKE**



Zavod za udžbenike i nastavna sredstva  
Podgorica, 2011.

**Slobodan Mirković**  
**Nevenka Jovanović**

**ŠAH I, II, III**  
PRIRUČNIK ZA NASTAVNIKE

<i>Izdavač</i>	Zavod za udžbenike i nastavna sredstva
<i>Glavna i odgovorna urednica</i>	Nađa Durković
<i>Urednica</i>	Lida Vukmanović Tabaš
<i>Recenzenti</i>	Božidar Ivanović, VM Boro Miljanić, IM Goran Tomić, FM Radmila Bajković Branka Martinović
<i>Lektura</i>	Aleksandra Terzić
<i>Korektura</i>	Predrag Nikolić
<i>Ilustracije</i>	Ozren Miždalo
<i>Dizajn i grafičko oblikovanje</i>	Božina Bulatović
<i>Tehnički urednik</i>	Rajko Radulović
<i>Za izdavača</i>	Nebojša Dragović
<i>Štampa</i>	Štamparija „Ostojić” – Podgorica
<i>Tiraž</i>	300

CIP – Каталогизација у публикацији  
Централна народна библиотека Црне Горе, Цетиње

ISBN 978-86-303-1544-2  
COBISS.CG-ID 17979920

Nacionalni savjet za obrazovanje, rješenjem broj 01 – 2774/8 od 26. 5. 2011. godine, odobrio je ovaj priručnik za upotrebu u osnovnim školama.

# SADRŽAJ

<b>PREDGOVOR</b> .....	<b>5</b>
<b>I UVOD – OPŠTI DIO</b> .....	<b>7</b>
1. Obrazovno-vaspitne karakteristike šahovskih programa.....	7
2. Opšta pitanja realizacije programa.....	8
3. Metode obrade šahovskih programa.....	8
4. Didaktičko-metodička uputstva.....	9
5. Nivo obrazovno-vaspitnih zahtjeva (po Blumovoj taksonomiji) za sadržaje pojedinih tema.....	10
6. Ključne etape u razvoju mladih šahista.....	11
6.1. Prijetnje u jednom potezu: napao – sklonio, ako nije sklonio – uzeo (ako je vidio).....	11
6.2. Igra na jednostavne zamke.....	11
6.3. Zanesenost taktičkim operacijama bez obzira na zahtjeve pozicije.....	11
6.4. Umijeće vidjeti i stvarati harmoničnu saradnju figura koja dovodi do kombinacije.....	12
6.5. Umijeće pronaći pravilan strateški plan koji odgovara duhu pozicije.....	12
7. Didaktički principi u nastavi šaha.....	13
a. Vaspitna uloga šaha.....	13
b. Razumljivost i aktivnost obučavanja ili princip svjesnosti i aktivnosti u nastavi šaha.....	14
c. Preglednost i očiglednost.....	14
d. Sistematičnost, postupnost i logičnost.....	15
e. Pristupačnost, zanimljivost i prilagođenost nastave uzrastu učenika.....	16
f. Trajnost znanja i navika u šahu.....	16
g. Princip povezivanja teorije i prakse.....	17
8. Nastavne metode u nastavi šaha.....	17
a. Metoda usmenog izlaganja (monološka metoda).....	18
b. Metoda razgovora (dijaloška metoda).....	19
c. Metoda pokazivanja (demonstrativna metoda).....	20
d. Metoda rada sa štampanim materijalom.....	20
i. Korišćenje Udžbenika.....	21
ii. Korišćenje šahovske literature.....	21
9. Primjena didaktičkog softvera u nastavi šaha.....	23
a. Prvi koraci s ChessBase 10.....	23
b. Prvi koraci s Fritz 11.....	24
10. Preporuke za uspješnu realizaciju programa.....	25
11. Načini provjere znanja i ocjenjivanje.....	26
12. Resursi za realizaciju.....	26
<b>II OSNOVI ŠAHA</b> .....	<b>27</b>
1. Određenje predmeta.....	27
2. Opšti ciljevi predmeta.....	27
3. Obavezni ciljevi i sadržaji programa.....	28

4. Plan realizacije programa.....	28
5. Realizacija ciljeva programa.....	28
6. Realizacija programa <i>Osnovi šaha</i> .....	29
6.1. Šahovska tabla i šahovske figure .....	31
6.2. Osnovi šahovske igre.....	36
6.3. Mat usamljenom kralju.....	42
6.4. Osnove otvaranja .....	46
6.5. Pješačke završnice .....	50
<b>III ŠAH 1.....</b>	<b>55</b>
1. Određenje predmeta.....	55
2. Opšti ciljevi predmeta.....	55
3. Obavezni ciljevi i sadržaji programa .....	56
4. Plan realizacije programa.....	56
5. Realizacija ciljeva programa.....	56
6. Realizacija programa <i>Šah 1</i> .....	57
6.1. Otvaranja – otvorene igre .....	59
6.2. Različite figure u borbi protiv pješaka.....	65
6.3. Svojstva, položaj i uzajamno dejstvo figura .....	70
6.4. Matiranje u dva poteza .....	73
6.5. Pješačke završnice .....	77
6.6. Topovske završnice.....	80
<b>IV ŠAH 2.....</b>	<b>83</b>
1. Određenje predmeta.....	83
2. Opšti ciljevi predmeta.....	83
3. Obavezni ciljevi i sadržaji programa .....	84
4. Plan realizacije programa.....	84
5. Realizacija ciljeva programa.....	84
6. Realizacija programa <i>Šah 2</i> .....	85
6.1. Mat usamljenom kralju.....	87
6.2. Otvaranja – poluotvorene igre .....	91
6.3. Borba različitih figura.....	97
6.4. Pretvaranja pješaka u damu .....	103
6.5. Matiranje u dva poteza .....	111
<b>LITERATURA .....</b>	<b>114</b>

## Predgovor

Priručnik *Šah I, II, III* namijenjen je nastavnicima koji realizuju nastavu izbornog predmeta *šah* u osnovnoj školi. Ideja autora je da nastavnicima, pored postojećih udžbenika za realizaciju programa (*Osnove šaha, Magija igre i Majstorije na 64 polja*), pruži korisne ideje za izvođenje nastave, proizašle iz dugogodišnjeg pedagoškog rada sa mladim šahistima. Polazili smo od pretpostavke da među nastavnicima koji realizuju nastavu šaha ima onih s većim i manjim iskustvom u vođenju nastave šaha, a možda i početnika, te smo se trudili da Priručnik zadovolji potrebe svakog. Početnicima će Priručnik biti siguran oslonac i vodič u radu, a vremenom će ga „isprobavati“, dorađivati i testirati u svojoj nastavi. Iskusnijim nastavnicima Priručnik će dati neke nove ideje, makar za realizaciju pojedinih tema. Nadamo se da će naša očekivanja vezana za primjenu Priručnika biti ispunjena.

Priručnik čine četiri cjeline. U prvoj cjelini (*Uvod – opšti dio*) razrađene su obrazovno-vaspitne karakteristike šahovskih programa, didaktički principi u nastavi šaha, nastavne metode, primjena didaktičkog softvera, ključne etape u razvoju mladih šahista. Posebnu pažnju u ovoj cjelini nastavnici treba da posvete preporukama za uspješnu realizaciju programa, jer će to omogućiti podizanje kvaliteta nastave.

Druga, treća i četvrta cjelina koncepcijski se ne razlikuju. U svakoj je dato određenje predmeta, njegovi opšti i obavezni ciljevi, sadržaji programa, plan realizacije obaveznih tema, kao i broj časova po temama i operativnim ciljevima programa. Obavezne teme razvrstane su po poglavljima, a svako poglavlje ima utvrđeni redosljed:



ključne riječi



katalog znanja



izvod iz Udžbenika



manje poznati pojmovi u tekstu



plan realizacije programa



operativni ciljevi



realizacija ciljeva programa

Namjera autora jeste da izborom navedene strukture obrade tema Priručnika nastavnicima pruži pomoć u povezivanju programskih sadržaja izbornog predmeta i udžbenika koji taj sadržaj prati, a razradom aktivnosti na časovima omogući nastavnicima optimalnu realizaciju određene nastavne jedinice. Nadamo se da će nastavnici na kreativan način upotrijebiti ponuđene predloge realizacije programa i prilagoditi ih na stvaralački način potrebama svojih učenika.

*Autori*

# I UVOD – OPŠTI DIO

Šah je jedna od najstarijih ljudskih tvorevina. Traje već dvije hiljade godina, a zahvaljujući svojim vrijednostima preživio je sve prirodne, ljudske i istorijske kataklizme. Oduvijek je bio tajna i privlačio podjednako običan narod, kockare, avanturiste, istraživače, naučnike, umjetnike, vojskovođe, pa i same kraljeve i careve, o čemu svjedoče brojna dokumenta, zapisi i literatura.

Šah je jedinstvena multidisciplinarna oblast stvaralaštva. U srednjem vijeku bio je viteška disciplina, a danas je dosegao nivo specifične umjetnosti. Između ta dva pola mnogobrojni teoretičari definisali su ga kao borbu, sport, umjetnost, nauku, s jakim primjesama logike i psihologije. To potiče otuda što je šah, zbog svoje kompleksnosti, izmicao definiciji i šablonu, rječito govoreći da je on originalan vid stvaralaštva, ravan umjetnosti i nauci.

## 1. Obrazovno-vaspitne karakteristike šahovskih programa

Svi šahovski programi, bez obzira na profil i uzrast šahista, bazirani su na sljedećim načelima:

- osposobljavanju šahista da logično misle uz naglašenu ulogu egzaktnih i ispitanih metoda, a ta osposobljenost dobija širok značaj i primjenu u samostalnom usavršavanju i radu;
- uvođenju novih činjenica koje su od značaja za razvijanje i usavršavanje u šahu, a koje, s druge strane, dovode u vezu šahovske pojmove s drugim naučnim disciplinama i pojmovima, čineći tako solidnu osnovu za uspješnije razumijevanje sadržaja u toku daljeg usavršavanja u šahu, kao i širenje saznanja uopšte;
- postupnosti u uvođenju i razvijanju šahovskih pojmova kroz programske sadržaje koji

su spiralno raspoređeni u više stepena, s obzirom na stepen predznanja šahista, a posebno vodeći računa o sazrijevanju učenika u osnovnoj školi;

- postizanju bolje i skladnije ravnoteže između razvijanja šahovskog shvatanja (mišljenja) i osposobljavanja u tehnici računanja u šahu, pri čemu se ne zanemaruje niti precjenjuje nijedan aspekt šahovskog usavršavanja.

Idejna strana šahovskog programa temelji se i na obrazovnoj i na razvojnoj funkciji kao cjelini. Aktivno učešće šahista znači postupno uvođenje i izgrađivanje pojmova, put od konkretnog preko nižih ka višim formama mišljenja (induktivna metoda), učenje značenja, a ne verbalno učenje putem definicija.

## 2. Opšta pitanja realizacije programa

Naznačeni ukupan broj časova za svaku temu u okviru godišnjeg fonda časova treba shvatiti kao približan broj u okviru koga treba realizovati odgovarajuće programske sadržaje. U zavisnosti od nivoa znanja učenika, od konkretnih situacija u procesu nastave, nastavnik/nastavnica može smanjiti ili povećati vrijeme izučavanja pojedinih tema uz pretpostavku da je obezbijeđeno svjesno i trajno usvajanje svih sadržaja predviđenih programom za svaki konkretan slučaj.

U Osnovama šaha, osnovnom šahovskom kursu, preporučuje se primjena kombinovanog tipa časa, jer se prilikom usvajanja novih sadržaja uvježbava, a prilikom ponavljanja provjerava znanje učenika. Treba, međutim, imati u vidu činjenicu da se na pojedinim kombinovanim časovima realizuju dva ili više nastavnih ciljeva (na primjer, obrada novog gradiva i uvježbavanje ili uvježbavanje kombinovano s provjeravanjem znanja). Kombinovani tip časova lakše je ostvariti ukoliko se u školi obezbijedi blok nastava za izborni predmet šah.

## 3. Metode obrade šahovskih programa

Da bi realizacija nastavnog programa bila uspješnija, potrebna je dinamična smjena raznovrsnih oblika rada. Frontalni rad u odjeljenju treba izbjegavati (ne potencirati ga), osim u neophodnim slučajevima. Preporučuje se veća primjena grupnog rada kojim se postiže veća aktivnost i samostalnost učenika, a to zahtijeva odgovarajući prostor i šahovsku opremu.

Pored svestranog proučavanja ciljeva i zadataka u nastavi šaha, u domenu usavršavanja i posebno sa stanovišta vaspitne funkcije šaha, potrebno je da nastavnici/nastavnice, pored operativnih zadataka, prouče i uporede sadržaje koji upotpunjuju suštinu šahovskog gradiva u svjetlu značaja za druge naučne discipline i kategorije.

- Termini i problemi koji se srijeću u šahu, kao što su vrijeme, prostor, manevar, kombinacija, apsolutna i relativna vrijednost figura itd., područja su dijalektičkog razmatranja i shvatanja. Razmatrajući pitanja s dijalektičkog stanovišta ne samo da se temeljnije i preciznije razumiju problemi i pojave u praktičnom šahu, već se kroz svestraniji i ozbiljniji prilaz stvara direktan uticaj na formiranje karaktera, discipline i drugih osobe-



nosti za realniji i objektivniji pristup šahu.

- Šah kao proizvod ljudskog uma, sa svim svojim pravilima, spada u grupu fikcija. To je imaginarna mislena realnost koja može da se ispituje istim metodama kojima matematika prilazi svojim zamišljenim objektima. Zakoni šahovske igre neće naći svoju direktnu primjenu van šaha, ali metodi izučavanja šahovske igre i rješavanja problema u šahu nesumnjivo mogu imati upotrebnu vrijednost i u drugim oblastima ljudske aktivnosti (teorija igara, vjerovatnoća...). Šahovska igra je sadržajna, a šahovsko mišljenje bogato najraznovrsnijim mislenim radnjama koje se uzajamno prepliću – analiza i sinteza, apstrakcija i konkretizacija, indukcija i dedukcija, zaključivanje i opovrgavanje. Otuda i sličnost između šahovskog i matematičkog mišljenja.
- Problemi koji se sreću u šahovskoj igri, kao što su koncentracija, pažnja, zamor, previd, cajtnot, „zaostala slika” itd, uvode nas u problematiku psihološke pripreme i šahovske psihologije koja je postala imperativ u sferi pripremanja šahista, izučavanja šahovske borbe, obuke i nastave šaha. Izrečena tvrdnja nije bez osnova – na trunirima se zahtijeva velika mentalna angažovanost, koncentracija, i to u napetoj atmosferi. Jedan od začetnika ove oblasti, ruski šahovski psiholog Krogijus, publikovao je veoma zanimljive i poučne podatke i činjenice, posebno vezane za tipične karakteristike mišljenja u šahovskoj borbi, vrste pamćenja, koncentracija, pažnja (nepostojanost pažnje, razbacanost pažnje), psihološki aspekti cajtnota, dinamika misaonih procesa...
- Skoro da po pravilu izučavanje šahovskog programa počinje istorijskim osvrtom na postanak šaha, njegove preteče, mijenjanje pravila tokom vremena. Istorijski razvoj šaha dovodi na površinu dijalektički metod kritike, koji bi trebalo primijeniti kako na sadašnjost, tako i na budućnost, s obzirom na činjenicu da su informacioni sistemi i kompjuter postali već sada neophodni činilac šahovskog usavršavanja. Posebno je pitanje da li je šah igra koja je dosegla već sada svoj kraj? Nije bez značaja mišljenje bivšeg svjetskog prvaka Garija Kasparova da je kompjuter već nadmašio čovjeka.

## 4. Didaktičko-metodička uputstva

U svim programima za izborni predmet šah, određene su osnovne tematske cjeline programskog sadržaja, a u svakoj tematskoj cjelini obavezni ciljevi, operativni ciljevi, sadržaj teme i plan realizacije programa. Nastavniku/nastavnici, koji organizuje nastavu šaha u okviru svake teme, date su:

- ključne riječi
- katalog znanja
- izvod iz Udžbenika
- manje poznati pojmovi u tekstu
- plan realizacije programa
- operativni ciljevi programa
- realizacija programa

U okviru svake teme nastavniku/nastavnici su predloženi ilustrativni primjeri, ali je ponegdje on dužan da pripremi odgovarajuće zadatke.

## 5. Nivo obrazovno-vaspitnih zahtjeva (po Blumovoj taksonomiji) za sadržaje pojedinih tema

Programom su definisani operativni ciljevi i predviđeni standardi znanja, odnosno katalog znanja koji sadrži minimalne, osnovne i napredne zahtjeve. Od nastavnika/nastavnice se očekuje da predviđene standarde znanja prilikom ocjenjivanja prilagodi konkretnoj grupi učenika. Pri tome se često koristi Blumova taksonomija znanja.

	<b>Saznajni domen</b>	<b>Definicija – određenje</b>	<b>Primjeri i ključne riječi</b>
1.	<b>POZNAVANJE PODATAKA (znanje, reprodukcija)</b> Ključno pitanje: <i>Znaju li učenici činjenice, podatke, informacije?</i>	Prepoznavanje, poznavanje, reprodukcija, prisjećanje informacija	Definisanje, opisivanje, određivanje, prepoznavanje, imenovanje, nabranje, opisivanje, reprodukcija, saopštavanje, identifikovanje...
2.	<b>RAZUMIJEVANJE</b> Ključno pitanje: <i>Mogu li učenici objasniti ideje ili pojmove?</i>	Interpretiranje, objašnjavanje (uzroknosljedica), navođenje primjera, klasifikovanje, sumiranje, poređenje, zaključivanje	Razlikovanje, pretvaranje, objašnjavanje, proširivanje, upoređivanje, uopštavanje, generalizacija, davanje primjera, zaključivanje, interpretacija, tumačenje, navođenje bitnog...
3.	<b>PRIMJENA</b> Ključno pitanje: <i>Mogu li učenici da primijene informacije, posebno u novim, drugačijim (koje nijesu učene), ali srodnim situacijama?</i>	Izvršavanje, primjena u novim situacijama	Primjenjivanje, izračunavanje, konstruisanje, demonstriranje, baratanje, manipulisanje, modifikovanje, pravljenje, dovođenje u vezu, pokazivanje, rješavanje, upotreba, korišćenje, izvođenje principa...
4.	<b>ANALIZA</b> Ključno pitanje: <i>Mogu li učenici da „razbiju“, razlože informaciju na djelove, elemente, da bi istražili njihove međusobne odnose i bolje razumjeli cjelinu?</i>	Diferenciranje (razlikovanje važnih od nevažnih djelova, diskriminacija, selekcija, izbor), organizovanje (struktuiranje, integrisanje, izvlačenje kostura), atribucija (određivanje svojstava)	Analiziranje, rastavljanje na djelove, upoređivanje, kontrastiranje, pravljenje šeme, pravljenje dijagrama cjeline, razlikovanje, diskriminacija, ocrtavanje, selekcija, izdvajanje, zaključivanje, identifikovanje...
5.	<b>EVALUACIJA</b> Ključno pitanje: <i>Mogu li učenici da ocijene i obrazlože odluku ili tok aktivnosti?</i>	Provjeravanje (testiranje, otkrivanje, praćenje unutrašnje konzistencije), kritika (prosuđivanje, ocjenjivanje)	Procjenjivanje, davanje ocjene ili suda, upoređivanje, kontrastiranje, kritikovanje, evaluiranje, vrjednovanje, objašnjavanje, interpretiranje, opravdavanje, sumiranje, podržavanje...
6.	<b>STVARANJE</b> Ključno pitanje: <i>Mogu li učenici da generišu, stvore nove produkte, nove ideje ili da na nov način vide stvari?</i>	Generisanje (izvođenje novog), planiranje (dizajniranje), proizvodnja, stvaranje (kreiranje, konstrukcija, inovacija, patentiranje, stvaranju nove strukture ili cjeline sa novim značenjem)	Kombinovanje, kompiliranje, komponovanje, kreiranje, dizajniranje, rearanžiranje, rekonstruisanje, reorganizovanje, revidiranje, popravljavanje...

## 6. Ključne etape u razvoju mladih šahista

Svaki šahovski pedagog suočava se sa grupom učenika različitog nivoa znanja već na samom početku šahovske obuke. Neki učenici brže napreduju, a neki sporije, zavisno od talenta, nivoa znanja i zrelosti učenika. I pored šarolikosti šahovskog umjeća mladih, za svakog od njih se može odrediti okvirna etapa u razvoju, jer se razvoj mora odvijati po ključnim etapama koje neki učenici brže dostižu, a neki sporije i pojedine etape nikada ni ne dostignu. Sljedeće etape u razvoju u knjizi „Putevi usavršavanja” predlaže šahovski pedagog Vladimir Zak.

### 6.1. Prijetnje u jednom potezu: napao – sklonio, ako nije sklonio – uzeo (ako je vidio)

U početnoj fazi učenici uglavnom teže sticanju materijalnih dobitaka – osvojiti damu, figuru, dati šah bez određenog cilja... Često se u otvaranju već u prvim potezima uvodi dama u igru sa ciljem da se protivniku nanese što veći materijalni gubici, damom se igra više puta i zapostavlja se razvoj ostalih figura. Često se pada u iskušenje da se objavi šah, a da se pri tome pogoršava sopstvena pozicija. Ukoliko učenik/učenica poznaje neke od minijatura koje su mu/joj se naročito dopale, težiće da ih ponovi u svojim partijama, kao npr. šuster-mat.

Trajanje ove etape je individualno, ali obično se na sljedeću etapu prelazi poslije nekoliko mjeseci od početka sistematke obuke (Osnove šaha).

### 6.2. Igra na jednostavne zamke

Sljedeća etapa podrazumijeva poznavanje osnovnih pravila i zakonitosti igre u sprezi sa dječjom maštom. Učenici imaju određeni, ali nedovoljni broj praktičnih partija. U njima pokušavaju da pobijede primjenjujući zamke, a često se dešava da izgube partiju ako protivnik ne upadne u zamku.

Učenici već u ranoj fazi osjećaju želju za kombinatornom igrom, iako nemaju potrebno znanje za sprovođenje kombinacija, a naročito za njihovu pripremu. Međutim, ovo je pravilna razvojna faza, jer slijedi princip „od jednostavnog ka složenom”, ili kako je slavni češki velemajstor Rihard Reti rekao: „Prvo treba naučiti kombinovati, prije nego što se pokuša igrati poziciono”. Smisao za kombinacije se kod djece pojavljuje rano, iako se do njih dolazi uglavnom slučajno, bez pripreme.

### 6.3. Zanesenost taktičkim operacijama bez obzira na zahtjeve pozicije

Većina mladih šahista s odličnim kombinacionim darom ne propušta mogućnost da iza-zove oštru taktičku borbu. Nažalost, neki od njih dugo ne uspijevaju da se riješe ozbiljnog

nedostatka u svojoj igri: stvorivši dobijenu poziciju, oni se opuštaju, misleći da je partija završena. Umjesto toga, neophodno je maksimalno se angažovati i pronaći najbolji nastavak.

Zanijevši se proračunom jedne, na izgled dobre mogućnosti, takvi šahisti često zaboravljaju na ostale. Ponekad radi ekonomije snage i vremena to se radi namjerno, ali češće izaziva suprotan efekat. Poznato je: dovoljno je ispustiti jak nastavak – i borba u partiji počinje da se razvija s novom snagom. Uz to, dolazi do nezadovoljstva, koje sputava slobodu stvaralačke misli, što često dovodi do previda i završava se neprijatnim gubitkom partije.

#### 6.4. Umijeće vidjeti i stvarati harmoničnu saradnju figura koja dovodi do kombinacije

„Umijeće dobrog kombinovanja kao i sposobnost pronalaženja svrsishodnog poteza koji vodi najbržem ostvarivanju zamišljenog plana je iznad svih principa, ili bolje rečeno jedini princip u šahovskoj igri, koji zaslužuje takvu definiciju.” Mihail Čigorin

Veliki problem određenog broja šahista sastoji se u slaboj tehnici proračuna varijanata. Kod nekog je to povezano s neekonomičnom potrošnjom vremena za razmišljanje, kod drugih s neznanjem da izdvoje glavnu varijantu u poziciji. Mnogo snage i energije često se potroši u prazno, kada se razmatraju svi mogući odgovori protivnika, rezultat može biti prijevremeno zamaranje, a posljedica – neizbježni previdi i greške.

U šahovskoj partiji stalno mora da se popušta u nečemu, da bi se dobilo negdje drugdje. Nivo igre šahiste vidi se kroz umijeće sprovođenja takve „razmjene” s osvajanjem makar minimalnog preimućstva. Skupljanje takvih preimućstava treba da vodi do pobjede. Odbijanje da se naprave mali ustupci sputava stvaralačku maštu i stvara lošu naviku, kada se igra na pobjedu zamjenjuje igrom na čekanje protivničkih grešaka. Veoma često takva taktika dovodi do gubitka inicijative, a kasnije stvaranja slabosti u sopstvenoj poziciji pri odbrani.

„Skroz je pogrešno mišljenje da vještina kombinovanja zavisi samo od prirodnog talenta i da ju je nemoguće naučiti. Svaki iskusni šahista zna, da sve ili skoro sve kombinacije kod njih nastaju iz prisjećanja poznatih elemenata.” Rihard Reti

#### 6.5. Umijeće pronaći pravilan strateški plan koji odgovara duhu pozicije

Plan se u šahovskoj partiji obično javlja kao posljedica teškog i napornog misaonog procesa. U zavisnosti od igre protivnika on može da se promijeni ili koriguje. Ujedno realizacija plana zahtijeva od igrača veliku upornost. Inače, vrlo brzo i najmanja nepažnja može da dovede do skretanja sa glavnog strategijskog pravca.

Različite prijetnje su važan sastavni dio plana. Razumije se, one većim dijelom imaju taktički karakter. Njihov dijapazon je vrlo širok: od direktnog napada na ovaj ili onaj objekat do najraznovrsnijih kombinacionih ideja. Zbog kaleidoskopa taktičkih prijetnji, koje se neprekidno smjenjuju, ne smiju se ispustiti iz vida i stalne strategijske prijetnje.

U nizu situacija, u kojima borba ima manevarski karakter i preovlađuju stalni pozicioni faktori, nije teško da se uoči strategijska zamisao protivnika. Vrlo često, slično taktičkim neprijatnostima, strategijske prijetnje mogu biti prikrivene, što i determiniše opasnost od njih.

## 7. Didaktički principi u nastavi šaha

Didaktički ili nastavni principi najopštiji su zahtjevi koji treba da budu zadovoljeni u nastavnom radu, bez obzira na vrstu nastave, školu, predmet ili uzrast učenika. U nastavi šaha ovi raznovrsni principi moraju, takođe, naći svoju primjenu unapređujući nastavni proces, polazeći od shvatanja procesa saznanja u šahu, suštine nastavnog procesa u šahu, nastavnih ciljeva u šahu i zakonitosti razvitka šahista-učenika.

U nastavi šaha moguća je primjena različitih didaktičkih principa:

- a. vaspitna uloga šaha ili vaspitnost obuke;
- b. razumljivost i aktivnost obučavanja ili princip svjesnosti i aktivnosti u nastavi šaha;
- c. preglednost i očiglednost;
- d. sistematičnost, postupnost i logičnost;
- e. prilagođenost nastave uzrastu, pristupačnost i zanimljivost;
- f. trajnost znanja i navika u šahu;
- g. princip povezivanja teorije i prakse.

### a) Vaspitna uloga šaha

Suština vaspitnosti obuke ili vaspitne uloge šaha je u zahtjevu da svaka nastava uopšte, pa i šahovska, mora u isto vrijeme i da obrazuje i da vaspitava, čime ovaj princip proističe iz suštine savremene nastave u cjelini, posebno u osnovnoj školi. Značaj ovog principa treba sagledavati sa stanovišta stvaranja moralnih osobina šahista. Kroz nastavu treba djelovati tako da stečena znanja postanu motivi djelovanja, što je suština vaspitnog djelovanja kroz nastavni proces.

Vaspitnost šahovskog obučavanja je dvojaka:

- Vaspitnost opšteg karaktera. Nastavnik/nastavnica nastoji da kod učenika razvije i učvrsti disciplinu i organizovanost, da ulije osjećanja društvenosti i drugarstva, da pojača samokritičnost i pomaže razvitak karakternih kvaliteta koji su neophodni u šahovskoj borbi. Zato nastavnik/nastavnica treba dobro da organizuje nastavu, da od učenika zahtijeva redovnost pohađanja, da ima određeni autoritet i odnos odgovornosti prema vaspitnom značaju obuke.
- Vaspitanje specifičnog karaktera. Ako se pravilno i dovoljno pronikne u suštinu, šah ima bogat sadržaj koji usmjerava razmišljanje učenika u određenom pravcu, izgrađuje njihova shvatanja i poglede. Šah neprekidno razvija logičko mišljenje i razbuktava maštu. Nastavnik/nastavnica treba da usmjerava nastavu, tako da te vaspitne osobine šahovske borbe dođu do punog izražaja.

## b) Razumljivost i aktivnost obučavanja ili princip svjesnosti i aktivnosti u nastavi šaha

Neophodno je da nastavnik/nastavnica sasvim jasno i razumljivo objasni cilj nastave i pojedinih nastavnih jedinica. Učenike treba voditi od nastavne jedinice do nastavne jedinice, tako da oni mogu svjesno usvajati pređeno gradivo i postepeno izgrađivati svoje šahovsko znanje. Zato je pored jasnoće i razumljivosti potrebno da nastava bude aktivna, da učenici aktivno učestvuju u usvajanju gradiva i samostalno rješavaju one probleme koji su im poznati.

Kada analizira neku poziciju, nastavnik/nastavnica ne treba da je proanalizira od početka do kraja i time iscrpi sve mogućnosti u datoj poziciji. Takav način predavanja stvorio bi u saznanju učenika konfuziju ako su u toj analizi sadržani nepoznati elementi. Granica analize treba da bude određena samim predmetom lekcije i učvršćenjem postojećeg znanja, a može se proširiti samo ako ima pitanja od strane učenika. Odgovori ne smiju da budu prebrzi i površni, već je najbolje da budu pokazani analogni i povezani primjeri.

Ovaj princip tijesno je povezan sa prvim i uslov je za ostvarivanje svih ostalih principa, a njegova suština sastoji se u činjenici da je dobra samo ona nastava šaha u kojoj se znanja stiču samostalnim radom i mišljenjem učenika, njihovim kritičkim rasuđivanjima o činjenicama koje se prezentuju, a ne mehaničkim i pasivnim primanjem znanja. Nastava šaha treba da bude tako organizovana da učenici potpuno razumiju gradivo koje se obrađuje, da shvate zbog čega je važno da gradivo znaju i da sami učestvuju u nastavnom procesu.

Svjesnost i aktivnost čine jedan jedinstveni proces, jer svaki šahista ispoljava svoje znanje (svijest) preko određenih aktivnosti, konkretnih šahovskih zadataka ili partija, a s druge strane, ta aktivnost utiče na razvitak znanja (svijesti), jer se samo igrom i radom stiču nova iskustva koja se na taj način odražavaju u učenikovom znanju (svijesti).

Primjena ovog principa zahtijeva da nastavnik/nastavnica ima na umu sljedeće momente:

- učenike zainteresovane za nastavu, koji shvataju njen značaj i cilj. To se postiže načinom organizovanjem nastave u kojoj učenici sami shvataju njen smisao i značaj – korisnost gradiva o kome se govori, ako osjete da su stekli nova znanja, da su napredovali, da pokazuju bolje rezultate na takmičenjima i imaju veće samopouzdanje;
- nastavnik/nastavnica treba da razvija umnu aktivnost učenika i da ih uči kako da učestvuju u diskusiji na času.

## c) Preglednost i očiglednost

Nastavnik/nastavnica treba iz prakse da izabere primjere koji će učenicima pregledno i očigledno tumačiti principe, elemente i motive koje je upravo želio da prikaže, odnosno nastavnik/nastavnica organizuje očiglednu nastavu šaha uz pomoć nastavnog sredstva (šahovska tabla) koje upošljava sva čula učenika. Očiglednost i preglednost treba da probude interesovanje učenika, a zainteresovanost potpomaže brže usvajanje znanja. Očiglednost je potrebna i pri obradi novog gradiva i pri provjeravanju.

Ovaj princip proističe iz same suštine saznanja koje polazi od posmatranja ka apstraktnom mišljenju, a onda povratno utiče na praksu. Polazna etapa u saznanju je čulno saznanje (posmatranje i opažanje), tako da učenici treba da čulnim posmatranjem upoznaju mnoštvo činjenica i da putem apstrakcija i ostalih misaonih operacija izgrade pojmove, zaključke i sudove.

Očiglednost ne znači samo pokazati nešto oku, već primjenom nastavnog sredstva uposliti sva čula, i vid i ostala. Poštovanje ovog principa zahtijeva plansku i usmjerenu primjenu očiglednih sredstava u nastavi šaha. Nastavnik/nastavnica treba na nauči učenike kako da posmatraju, a jedan od osnovnih kvaliteta posmatranja je usmjeravanje pažnje na bitno u poziciji na tabli. Primjena principa očiglednosti čini nastavu šaha raznovrsnijom i zanimljivijom, što doprinosi postizanju boljih rezultata.

#### d) Sistematičnost, postupnost i logičnost

U nastavi šaha dolazi do velikog izražaja princip da proces obučavanja treba da vodi od jednostavnog prema složenom. Taj princip treba slijediti kako u nastavi kao cjelini, tako i u svakom pojedinačnoj lekciji. Tako, na primjer, nastava ne započinje teorijom otvaranja, već podučavanjem matiranja u elementarnim završnicama. Nastava treba da bude organizovana tako da se prvo tumače najjednostavniji elementi, pa se od njih krene prema složenijim, ali se pri tome ne smije zaboraviti na cjelinu i cilj predavanja. Predavanja moraju biti međusobno dosljedno povezana u jednu logičnu cjelinu.

Na elementarnijim završnicama treba se duže zadržati, ne samo što su one mnogo jednostavnije od središnjica i otvaranja, već više zbog činjenice da se na tim jednostavnim primjerima bolje upoznajemo s osobinama i mogućnostima pojedinih figura, uzajamnom dejstvu figura i elementima planske igre. Središnjica je najsloženiji dio šahovske partije, pa njeno sistematsko izučavanje treba da uslijedi znatno kasnije. U tome su šahovski teoretičari saglasni, ali je pitanje da li treba prvo da se počne s izučavanjem strategije ili pozicione igre, odnosno taktike ili kombinacione igre. Stiče se utisak da je taktika ili kombinaciona igra mnogo komplikovanija i raznovrsnija, a poziciona igra pristupačnija i razumljivija. To je, naprotiv, varka, jer je za strategiju i pozicionu igru neophodno određeno znanje i iskustvo, dok je za taktiku ili kombinatornu igru ponekad dovoljan samo talenat, odnosno prirodna sposobnost uočavanja konkretne mogućnosti u poziciji ili računanja njenih posljedica. Pored toga, u šahovskoj teoriji je poznato da taktika ili kombinatorna igra može biti samo pojedina etapa ili oruđe u izgradnji cjelokupnog strategijskog plana. Zato je najbolji put u obučavanju učenika slijediti prirodni put, onako kako su se razvijali i šahisti u historiji šaha, a to znači da početnike treba učiti kombinacionoj igri, a tek potom preći na poziciju.

Princip sistematičnosti i postupnosti u nastavi šaha su dva uporedna zahtjeva koji se međusobno uslovljavaju. Sistematičnost zahtijeva da se u nastavi šaha vrši povezivanje gradiva u logičnu cjelinu i sistem znanja, a postupnost zahtijeva postepenost u sticanju novih znanja, njihovo nadovezivanje i nadograđivanje na staro znanje. Sistematičnost u nastavi šaha ima veliku obrazovnu vrijednost, jer povezivanje znanja u određeni sistem omogućava razlikovanje bitnog od manje bitnog, opšteg od pojedinačnog, a to znači da se

kod učenika razvija logičko mišljenje. Sistematizovanju znanja doprinosi i ponavljanje. Ono nije samo prosto reprodukovanje gradiva, već treba da doprinese produblivanju problema isticanjem novih momenata, uočavanjem bitnog i sagledavanjem problema u cjelini. Zahtjev postupnosti traži da nastavni proces mora da bude tako organizovan da smisao gradiva koje se obrađuje bude dostupan mogućnostima shvatanja učenika. Ovaj zahtjev se obezbjeđuje primjenom pravila: od bližeg ka daljem, od jednostavnog ka složenom, od lakšeg ka težem i od poznatog ka nepoznatom.

#### e) Pristupačnost, zanimljivost i prilagođenost nastave uzrastu učenika

Princip pristupačnosti u nastavi šaha znači da izabrani materijal bude razumljiv za stepen predznanja koje posjeduju učenici. Jedna od većih grešaka šahovskih nastavnika/nastavnica ili trenera je u pokazivanju zaista vrijednih i lijepih partija ili pozicija, ali koji, zbog neprilagođenosti predznanju učenika, ostaje bez pedagoškog efekta. Poteškoću u sprovođenju ovog principa predstavlja grupa učenika različitog uzrasta i znanja. Nastava tada treba da bude srednje pristupačna, odnosno nju treba da shvati osrednji učenik. Naprednije učenike moguće je uključiti u nastavu u svojstvu predavača.

Nastava šaha treba da bude živa i zanimljiva kako bi učenici sa pažnjom pratili izlaganje i aktivno učestvovali u rješavanju postavljenih problema. Ne treba se često koristiti jeftinim efektima, kao što su pojedine zamke u otvaranju ili neke blistave kombinacije, jer nemaju veliku pedagošku vrijednost. Treba imati na umu da se i naizgled dosadno gradivo može jednostavno prikazati i razviti kod učenika interesovanje za njega.

#### f) Trajnost znanja i navika u šahu

Najosjetljivija tačka šahovskog podučavanja i nastave je pitanje kada određena oblast (nastavna jedinica) postaje sigurno znanje pojedinog učenika. To treba stalno imati na umu i ne zadovoljavati se površno usvojenim gradivom, jer to nije dovoljno u šahovskoj metodici. Svako saznanje treba neprekidno da se učvršćuje, provjerava u praksi i da se ustanovi logična veza sa sljedećom nastavnom jedinicom, jer bez toga nema ni stalnog šahovskog razvoja i napretka. Ovo se postiže tako što se šahovska teorija usko povezuje sa praksom. Nastavnik/nastavnica šaha mora da obavezno uvodi praktične vježbe postavljanjem određenih zadataka koje učenici treba da rješavaju bilo na času bilo kod kuće. Odlična praksa jeste organizovanje raznih vrsta takmičenja. Učvršćivanje znanja treba da bude uvremenjeno, ne treba da se kasni s njim kada gradivo počinje da se zaboravlja ili je već dijelom zaboravljeno. To je veoma važno, jer šahovsko znanje nijesu pojedinačni detalji ili isječci znanja, već logična cjelina koja, samo kao takva, može da posluži pravom šahovskom razvoju.

Kao dobra ilustracija za ovaj princip može poslužiti predrasuda vezana za znanje šahovskih otvaranja jačih i slabijih igrača. Naime, smatra se da jači igrači bolje poznaju teoriju otvaran-



ja i znaju više varijanata. To nije sasvim tačno. Čak i velemajstori imaju određeni repertoar otvaranja i u praksi primjenjuju samo ograničen broj varijanti koje su izabrali i proučili. Međutim, njihovo znanje u tim otvaranjima i varijantama mnogo je sigurnije od šahista nižih titula i kategorija. Šahovski majstori ne nauče samo ta otvaranja i varijante napamet, već se trude da proniknu u gotovo sve njegove ideje. Pored toga, pošto ta otvaranja i varijante neprestano primjenjuju u svojoj praksi, oni ih isto tako neprekidno provjeravaju u kućnim analizama i trening-partijama. Na taj način oni dolaze do novih ili oživljavaju stare ideje i time doprinose razvoju šahovske teorije. Znanje šahovskih majstora takođe je ograničeno, ali je veoma sigurno jer je stalno provjeravano u praksi.

### g) Princip povezivanja teorije i prakse

Ovaj princip proističe iz dijalektičkog zahtjeva o jedinstvu teorije i prakse, a njegova suština je u tome da šahovska nastava mora pripremati učenike za praktičan takmičarski šah. Taj zahtjev izražava stara izreka: „Ne uči se za školu, već za život”.

Ovaj princip ne mora se izdvojiti kao poseban, već može biti sastavni dio principa preglednosti i očiglednosti. Izdvojen je da bi se istaklo da primjenom očiglednosti nije zagarantovano povezivanje teorije s praksom. Nastava može biti očigledna, ali ne mora biti povezana s praksom. Na primjer, nastava u kojoj se obrađuje teorija završnica može biti očigledna, ali se o povezivanju s praktičnim šahom može govoriti tek u cjelovitim praktičnim partijama.

Ovaj princip ima široku primjenu u nastavi šaha, jer nije dovoljno osposobiti učenike da ovladaju određenim temama i znanjima, već se treba uvjeriti u to koliko će ta stečena sposobnost biti primjenljiva u praktičnim šahovskim partijama. Zato ovaj princip pred nastavu šaha postavlja i posebne zahtjeve – cjelokupna nastava mora biti tako organizovana da omogućuje potpunu primjenu naučenog u praksi.

Nijedan od navedenih principa uzet posebno nije univerzalan i ne obezbjeđuje dobru nastavu, već se svi principi međusobno dopunjavaju. U cjelokupnoj nastavnoj praksi ovi principi nalaze svoju primjenu i zato ih u organizovanju nastave treba stalno imati u vidu.

Cjelokupan nastavni šahovski rad organizovan na osnovama didaktičkih principa ne samo da obezbjeđuje da učenici shvate i steknu potrebna znanja i navike, već od njih stvara i cjelovite šahovske ličnosti i utiče na formiranje lika šahiste, kao u svakom sportu.

## 8. Nastavne metode u nastavi šaha

Nastavne metode u šahu i rad na časovima nastave šaha predstavljaju proces u kome je zastupljena aktivnost ne samo onoga koji vodi nastavni proces (nastavnik/nastavnica, trener), već i njegovih slušalaca (učenici, šahisti). Zbog toga su i metode nastavnog šahovskog rada takve da određuju način postupanja i nastavnika i učenika. Nastavne metode predstavljaju najefikasnije i najprilagođenije načine po kojima nastavnik/nastavnica i učenici postu-

paju u nastavi radi sticanja, utvrđivanja i provjeravanja određenih znanja, potrebnih navika i sposobnosti uopšte.

Ne postoji univerzalna metoda u nastavi šaha koja bi se primjenjivala u svakoj prilici i u svim uslovima. Zato pedagogija navodi niz nastavnih metoda koje se primjenjuju u nastavi šaha, a na koje ne treba gledati statično. Od nastavnika zavisi njihov pravilan izbor i njihovo vješto kombinovanje, imajući stalno u vidu sve faktore koji u konkretnom slučaju mogu uticati na njihovo određivanje.

Sljedeće metode mogu naći primjenu u nastavi šaha:

- metoda usmenog izlaganja (monološka metoda);
- metoda razgovora (dijaloška metoda);
- metoda pokazivanja (demonstrativna metoda);
- metoda rada sa štampanim materijalom (korišćenje stručne literature).

### a) Metoda usmenog izlaganja (monološka metoda)

Ovo je verbalna metoda koja kao izvor znanja koristi živu riječ nastavnika, a njena suština je da nastavnik/nastavnica usmenim izlaganjem na času učenicima prenosi nova znanja ili određene zaključke. Obično se primjenjuje pri obradi manje poznatih i težih problema kako bi se pružila osnovna i najvažnija znanja o određenim pitanjima i stvorila baza za njihovo dalje proučavanje (obično pomoću drugih metoda).

Ova metoda ima svojih i pozitivnih i negativnih strana. U pogledu vremena je ekonomičnija od ostalih i omogućava da se u izlaganju gradiva lakše ostvare sistematičnost, logična povezanost i preglednost. S druge strane, od učenika zahtijeva neprekidnu i napregnutu pažnju i sposobnost brzog rasuđivanja, što sve utiče na brže umaranje učenika, a nastavniku/nastavnici otežava prilagođavanje izlaganja svakom učeniku i onemogućava dobru kontrolu praćenja i usvajanja novih znanja od strane učenika. Negativne osobine ove metode dolaze do manjeg ili većeg izražaja u zavisnosti od načina postupanja nastavnika/nastavnice, opšteg nivoa znanja učenika i vida monološke metode koja se primenjuje, a ti vidovi su predavanje, pripovijedanje i objašnjavanje.

Predavanjem nastavnik/nastavnica prenosi učenicima nova znanja izlaganjem osnovnog materijala u vezi s pitanjima koja se obrađuju. Predavanja često sadrže više apstraktnog materijala (u nastavi šaha je to manje zastupljeno) i od učenika zahtijeva viši stepen samostalnog i brzog rasuđivanja, pa ga je zato teže pratiti. Učenici poslije izvesnog vremena mogu osjetiti zamor, posebno oni koji nisu navikli da slušaju predavanja. Postoji i stalna opasnost da se prekine veza sa cjelinom predavanja u slučaju da pažnja pojedinih učenika u toku predavanja opadne.

Pripovijedanje je izlaganje u vidu slikovitog pričanja o onim pitanjima i problemima koji su učenicima nedovoljno ili manje poznati. Kao i predavanje, i pripovijedanje mora da predstavlja sistematski povezanu i sređenu cjelinu, a to se ovde postiže slikovitim, plastičnim izlaganjem, sa detaljima koji u većoj mjeri djeluju na osjećanja, izlaganjem koje učenike oduševljava (razne partije šahovskih velikana, događaji i obrti u njima i slično). Pripovijedanje se naročito koristi prilikom obrade istorije šaha. Ono je obično interesantnije od

predavanja jer je kraće, pobuđuje veću pažnju i zato treba da nađe veću primjenu u nastavi šaha od klasičnog predavanja.

Objašnjenje predstavlja tumačenje određenog i konkretnog problema, tako da je primjena objašnjenja uz druge metode neophodna.

Metoda usmenog izlaganja ima mnogobrojne zahtjeve u odnosu na njenu primjenu. Prije svega, neophodna je dobra priprema nastavnika/nastavnice, kako u pogledu usvajanja, tako i metodskog postupka na svakom času, čijim obezbjeđivanjem se stvara osjećanje sigurnosti kod nastavnika. Treba voditi računa i o pravilnom izražavanju i dobroj dikciji, a posebno o tome da je potrebno, radi održavanja interesovanja kod učenika, praviti kraći predah u smislu zaključka, čime se kod učenika stvara mogućnost za vlastito rezonovanje i ponavljanje.

## b) Metoda razgovora (dijaloška metoda)

Ova metoda predstavlja razgovor ili kombinaciju pitanja i odgovora između nastavnika i učenika. Kao i kod monološke metode, i kod dijaloške metode kao izvor znanja koristi se živa riječ, ali je postupak pritom različit. Ovdje u većoj mjeri dolazi do izražaja stečeno znanje učenika u nastavi šaha. Dijaloška metoda je vrlo korisna, jer je razgovor sam po sebi mnogo dinamičniji i zanimljiviji, učenici se lakše aktiviraju i pokreću na umnu aktivnost, razmišljanje. Dok je kod monološke metode nastavnik/nastavnica prilagođavao izlaganje prosječnom znanju učenika, dijaloška metoda ima tu prednost da je njome moguće aktiviranje svakog pojedinačnog učenika pitanjem koje odgovara njegovom predznanju i sposobnostima, što doprinosi da nastavnik utiče na učenike i njihovu intenzivniju misaonu aktivnost.

Dijaloškom metodom moguće je ponavljati i utvrđivati gradivo i provjeravati kako je ono usvojeno, provjeravati predznanje, na ranije stečena nadovezivati nova znanja. Zato je ova metoda u nastavi šaha izuzetno značajna, a kod zrelijih i osposobljenijih učenika primjenjivija u odnosu na monološku metodu. Negativna strana ove metode je njena manja ekonomičnost, jer se razgovorom može neosjetno skrenuti sa planiranog cilja. Samostalnim korišćenjem dijaloške metode je otežan sistematski rad, tako da njena primjena u nastavi šaha mora biti dobro osmišljena. Pri ponavljanju i utvrđivanju gradiva dijaloška metoda je osnovna metoda rada.

Primjena metode razgovora ima veoma raznolike zahtjeve. Nastavnik/nastavnica mora da bude dobro pripremljen, jer je vođenje nastave direktno vezano za aktivnost učenika. Veoma je važno kako nastavnik postavlja pitanja, kako ih formuliše, a mora da predvidi i rezervna pitanja i potpitanja. Dijaloška metoda zahtijeva individualni pristup učeniku, a to je posebno pogodno kada se predznanje učenika u razredu mnogo razlikuje.

Radi aktiviranja svih učenika u razredu važno je da se pitanje postavlja cijelom razredu, jer bi postavljanje pitanja samo jednom učeniku pasiviziralo ostatak razreda. Ostavljanje dovoljno vremena za razmišljanje poslije postavljanja pitanja je važan momenat, jer se time učenici aktiviraju i svi pripremaju za odgovor. Učenike ne treba pitati po nekom utvrđenom redu (spisku, načinu sjedenja itd.) niti treba ispitivati samo jednog učenika, nego tražiti da neko dopuni ili ponovi već dati odgovor, čime se učenici obavezuju da prate odgovore svojih drugova.

Ukoliko učenik ne zna da odgovori na postavljeno pitanje potrebno je da nastavnik/nas-

tavnica procijeni da li on zna gradivo bar u osnovi. Ukoliko ne zna, nepotrebno je postavljati mu dopunska pitanja jer mu se time neće pomoći. Pomoćna pitanja se postavljaju ako nastavnik/nastavnica ocijeni da je učenik u odgovoru pošao pogrešnim putem.

### c) Metoda pokazivanja (demonstrativna metoda)

Metoda pokazivanja je veoma značajna i najčešće u primjeni u kombinaciji s monološkom ili dijaloškom metodom. Sastoji se, s jedne strane, u pokazivanju i, s druge strane, u posmatranju pozicija na šahovskoj ili demonstracionoj tabli radi utvrđivanja i usvajanja činjenica, provjere valjanosti određenih konstatacija, utvrđivanja puta ka lakšem shvatanju određenih poglavlja preko slika koje se pokazivanjem dobijaju.

Metoda pokazivanja u nastavi šaha se koristi kao izvor znanja posmatranjem pozicija – slika na tabli, što znači da šahovska tabla postaje najprirodnije i nezamjenljivo nastavno sredstvo. To doprinosi uspješnijem pamćenju i sticanju određenih i trajnih znanja, povećava aktivnost učenika, razvija njihovo samostalno rasuđivanje i uopšte njihove sposobnosti u sticanju novih znanja.

Primjena metode pokazivanja nije jednostavna, te zato zahtijeva obaveznu pripremu nastavnika/nastavnice. Vrste pokazivanja u nastavi šaha mogu biti različite. Pored pokazivanja na demonstracionim tablama (moguće je prikazivanje na više tabli, posebno kada se obrađuju varijante pojedinih otvaranja), u primjeni su i prikazivanja dijafilmova i filmova.

Pokazivanje ima široku primjenu u nastavi šaha. Gotovo da nema teme iz nastavnog programa šaha koja se ne može obrađivati ovom metodom, s izuzetkom šahovske istorije gdje ova metoda nije primjenljiva samostalno.

### d) Metoda rada sa štampanim materijalom

Metoda rada sa štampanim materijalom ili tekst-metoda u nastavi šaha ogleda se u sticanju i utvrđivanju znanja pomoću teksta (štampani materijal). Ova metoda služi se tekstem kao izvorom znanja. Prednost korišćenja teksta u nastavi šaha sastoji se u tome što on daje sistematski sređenije gradivo nego živa riječ, što se može ilustrovati i više puta ponoviti i što doprinosi osamostaljivanju učenika u sticanju znanja. Negativna strana ove metode je u tome što tekst mogu koristiti samo oni koji imaju potrebna znanja za razumijevanje i usvajanje određene pisane materije, jer je tekst prilagođen za predviđen prosjek u predznanju, a ne za svakog pojedinačnog učenika.

Primjena tekstualne metode u nastavi šaha je velika, jer se šahovsko teorijsko stvaralaštvo sve više sintetizuje, naučno obrađuje i definiše, metodski razlaže, stvara se specifična obrada na posebnim šahovskim simbolima i jezicima, a sve faze šahovske partije (otvaranja, središnjica i završnica) enciklopedijski se obrađuju.

Zbog toga je korisno iznijeti primjere korišćenja konkretne šahovske literature s metodskim preporukama.

## i. Korišćenje Udžbenika

Udžbenici za izborne predmete *Osnove šaha*, *Šah 1* (Magija igre) i *Šah 2* (Majstorije na 64 polja) u potpunosti prate nastavni plan i program, te su jedan od osnovnih izvora znanja učenika. Učenicima je dat savjet autora da, pored čitanja lekcija, pozicije treba postavljati na šahovsku tablu i razigravati poteze. Podebljani (boldovani) dijelovi teksta predstavljaju važna pravila ili principe koje treba zapamtiti, a boldovani potezi glavne varijante (ostale varijante su sporedne, ali važne za razumijevanje suštine pozicija). Na kraju svake cjeline nalazi se rječnik šahovskih termina i izraza, a u okviru svake cjeline učenici imaju mogućnost da pročitaju savjete poznatih šahista, misli o šahu i zanimljivosti iz svijeta šaha, što doprinosi proširivanju i produbljivanju znanja. Na kraju svake lekcije učenicima su pripremljeni zadaci za samostalan rad (pojedini su posebno označeni zbog svoje težine), a na kraju udžbenika su data rješenja vježbi i zadataka.

## ii. Korišćenje šahovske literature

Korišćenje šahovske literature, bez obzira na vrstu, uvijek predstavlja preporuku. Razlika je u tome šta određena publikacija obrađuje – da li je u pitanju monografija, stručna ili specijalizovana tema (središnjica, završnica...). Svaki učenik treba da pođe od svoje vlastite potrebe, te je za nastavnika/nastavnicu važno da zna gdje su određena područja u šahovskoj literaturi obrađena.

Kada je riječ o enciklopedijama šahovskih otvaranja, kombinacija ili završnica, kao i knjigama Šahovskog informatora, njihovo korišćenje ne predstavlja problem za bilo kog šahistu koji razumije jedan od osam svjetskih jezika, na kome su data najneophodnija objašnjenja.

U tomovima enciklopedije šahovskih otvaranja obrađena su sva otvaranja na sljedeći način:

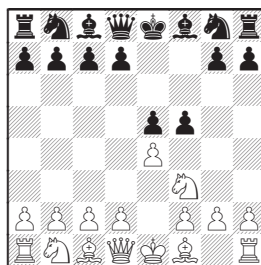
- Tomovi B i C (Šahovski informator, Beograd, 2000) obrađuju otvorene i poluotvorene igre;
- Tom D (Šahovski informator, Beograd, 2004) obuhvata otvaranja koja započinju potezima 1.d4 d5 i Grinfeldovu odbranu;
- Tom E (Šahovski informator, Beograd, 2008) sadrži sve indijske igre (Nimcovičeva, damina, Bogoljubovljeva i Kraljeva indijska odbrana);
- Tom A (Šahovski informator, Beograd, 2001) sadrži sva ostala otvaranja (najpoznatija su Englesko otvaranje, Berdovo, Retijevo, Benoni i Holandska odbrana).

Nastavnik/nastavnica treba da uputi učenika koji želi da koristi literaturu koja se bavi teorijom otvaranja kako da brzo pronađe varijante koje ga interesuju. Taj problem nije jednostavan, jer se autori služe različitim metodama. Autori enciklopedija su taj problem riješili tako što koriste sistem eliminacije. Umjesto da započnu glavnim varijantama, kao što to čini većina autora, u enciklopedijama je taj put upravo obrnut – u izlaganju ide se od slabijih prema jačim nastavcima, od slabijih prema važnijim varijantama. Ovakav način prikazivanja varijanti predstavlja upravo suštinu šahovskog mišljenja, tako da se

enciklopedije služe najlogičnijom metodom – prvo se obrađuju (eliminiraju) sporedni potezi, rjeđe igrani nastavci, pa se tek onda prelazi na važnije.

Svaki tom enciklopedija otvaranja podijeljen je na 10 glavnih grupa otvaranja, a svaka grupa na još 10 podgrupa. Sve podgrupe su šifrirane brojevima od 00 do 99. Gotovo po pravilu podgrupe s višim brojevanim oznakama (npr. 08, 09, 18, 19, ...68, 69, ...98, 99) sadrže najvažnije i najaktuelnije varijante. Svaka nova i stara partija dobija svoje precizno mjesto u tom dugom lancu od A00 do E99.

Razmotrićemo jednu situaciju u kojoj mogu da se nađu učenici koji igraju prvi potez 1.e4. U nastavnom programu za drugu godinu učenja šaha definisana su otvaranja koja se izučavaju, tačnije otvorene igre, i to španska, italijanska, škotska i ruska partija. Pretpostavimo da učenik kao bijeli započne partiju na sljedeći način **1.e4 e5 2.♘f3**, kao što je predloženo programom. Pitanje je kako da reaguje ako crni odigra **2...f5**



Ovo je osnovna pozicija Letonskog gambita u kojem crni žrtvuje pješaka sa ciljem da ubrza razvoj figura i ostvari kontrolu centralnih polja. U Enciklopediji šahovskih otvaranja pod šifrom C40, na stranici 234 obrađeno je ovo otvaranje.

**3.♘xe5!** Glavna varijanta, koja je obrađena u trećoj koloni. Igračima sa bjelim figurama neophodno je poznavanje ove varijante u kojoj se postiže značajnija prednost. U prvoj koloni obrađen je nastavak **3.♙c4** koji je za nijansu slabiji od glavne varijante koja se nalazi u trećoj koloni (**3.Se5!**) **3...fxe4 4.♘xe5 d5 5.♖h5+ g6 6.♘xg6 hxg6 7.♖xg6+ ♔d7 8.♙xd5 ♘f6 9.♘c3 ♖e7 10.b3 ♗h6 11.♗f7 ♗xf7 12.♙xf7 ♘c6 13.♙b2±** T. Svendsen – K. Gaard, corr. 1989.

**3...♗f6 4.♘c4!** Slabije bi bilo 4.d4 što je obrađeno u drugoj koloni, poslije **4...d6 5.♘c4 fxe4 6.♘c3 ♗g6 7.f3 exf3 8.♗xf3 ♘c6 9.♙d3 ♗g4 10.♗e3+ ♙e7±** Rublevsky – Maljutin, Russia 1992. **4...fxe4 5.♘c3 ♗f7 6.♘e3 c6 7.♘xe4 d5 8.♘g5 ♗f6 9.♘f3 ♙d6 10.d4 ♘e7±** Grobe – Grivainis, corr. 1977.

Iz ovog primjera se vidi da je put do pojedinih partija i varijanata vrlo jednostavan i da se u tome može snaći svaki učenik i šahista, bez obzira na kvalifikaciju.

Sa stanovišta primjene metode rada sa štampanim materijalom, korišćenje enciklopedija šahovskih otvaranja je razmatrano jer enciklopedije imaju posebno mjesto i ulogu u razvoju šaha. Njen internacionalni karakter, kako u primjeni „univerzalnog znakovnog šahovskog jezika“, tako i u saradnji velemajstora eksperata za pojedine varijante, doveo je do osnovnog cilja, a to je stvaranje informacionog sistema u oblasti otvaranja koji će moći da „pokrije”

obilje podataka koje pruža savremeni razvoj šaha, postavi jasne granice između pojedinih varijanti i stvori nova osnova za dalje prihvatanje i selekcionisanje informacija. Kako svaka varijanta koja je iskazana u više od dva poteza obavezno nosi ocjenu, a ocjena i gradacija vrijednosti varijanata tačno određuje mjesto varijanti u pojedinim šiframa, završna ocjena šifre treba da odredi njeno mjesto u okviru otvaranja. Zahvaljujući tome svaki učenik koji bude poželio da potraži bitnu varijantu to može vrlo lako da uradi eliminišući sporedne i loše varijante.

## 9. Primjena didaktičkog softvera u nastavi šaha

**Didaktički softver u širem smislu** predstavlja softvere koji se mogu koristiti kao alati u procesu nastave. To su prije svega alati koji služe za izradu i korišćenje standardnih dokumenata, tabelarnih proračuna, standardnih prezentacija, inženjerski alati za grafičku primjenu i proračune, alati za izradu aplikativnog softvera, za projektovanje informacionih sistema, za izradu statičkih i dinamičkih veb prezentacija, za dizajn i obradu slike, za učenje na daljinu, itd. (prema Rutešić R. *Strategija uvođenja didaktičkog softvera*). U nastavi šaha didaktički softver u širem smislu predstavljali bi alati poput ChessBase10 i Fritz11.

### a) Prvi koraci s ChessBase 10

#### **1. Neophodni zahtjevi sistema**

ChessBase 10 radi na PC s Pentium ili AMD procesorima koji imaju 300 MHz i više. Neophodno je minimalno 128MB RAM-a, dok operativni sistemi moraju biti Windows XP SP2, Windows Vista ili Windows7.

DVD drive i 1GB prostora na tvrdom disku neophodni su kako biste instalirali program. Ukoliko namjeravate raditi u 3D, treba vam brza grafička kartica.

#### **2. Instaliranje programa**

ChessBase 10 ne može se direktno pokrenuti sa DVD-a, dakle prvo mora biti instaliran na tvrdi disk vašeg kompjutera. To se radi na sljedeći način:

- Ubacite DVD u vaš DVD ROM drajv.
- Instalacija će započeti automatski.
- Instalacija programa će započeti i pojaviće se vodič kroz postupke instalacije. Preporučljivo je prihvatiti postavke koje vam nudi instalacijski program.

#### **3. Serijski broj i registracija**

Na paketu ChessBase 10 pronaći ćete serijski broj (pet grupa po pet brojeva i slova). Nakon instalacije tražiće se serijski broj.

Ukucajte ga i čuvajte na sigurnom mjestu jer će vam možda trebati kasnije. Nakon obavljene instalacije, morate se registrovati. Ovo se radi preko interneta pomoću izbornika: Help – Register. Tražiće se serijski broj, poštanski broj i e-mail adresa. Ni jedan vaš lični

podatak neće biti u upotrebi u komercijalne svrhe. Koristiće se kako biste bili obaviješteni o nekim bitnim nadogradnjama i uređivanjima. Kad se registrujete, stičete pravo na tehničku podršku.

#### ***4. Program i baze podataka, kompatibilnost***

ChessBase 10 je program koji vam daje pristup velikom broju partija, pa čak i cijelim kolekcijama partija, i omogućava prilično lako snalaženje. Baze partija koje vi kreirate ili održavate sa ChessBase, ne zavise od samog programa i mogu biti u vezi sa svim drugim ChessBase programima, na primjer sa Fritzom, Shrederom, Juniorom itd. ChessBase 10 može prepoznati CBH format, stariji CBF format, međunarodni PGN format, kao i format Chess Media System. Program može stvoriti CBH, CBF, PGN, kao i HTML.

### **b) Prvi koraci s Fritz 11**

#### ***1. Neophodni zahtjevi sistema***

Program radi na PC-u sa Pentium ili AMD procesorima koji imaju 300 MHz i više. Neophodno je najmanje 64 MB RAM memorije i Windows XP (SP2), Windows XP Pro (SP2), Windows Vista ili Windows7 operativni sistem. Računar mora imati DVD drajv, zvučnu karticu, kao i savremenu grafičku karticu. Za 3D grafike neophodan je DirectX, koji se nalazi u programu DVD-a.

#### ***2. Instalacija***

Kada ubacite programski DVD, automatski će početi instalacija. Ukoliko se automatski ne pokrene, mora se pokrenuti ručno preko setup.exe, koji se nalazi na DVD-u. Kliknite na Install u prozorčiću koji se pojavi. Program će se kopirati i instalirati na vaš hard disk. Preporučljivo je da prihvatite instalaciju „C:\Program Files\ChessBase\ChessProgram10\” jer će vam to olakšati instalaciju budućih datoteka. Možete izabrati između Compact, Custom i Standard instalacije. Custom instalacija vam omogućava odabir pojedinačne komponente koja će biti instalirana. Instalacija DirectX9 kao posljednji korak omogućava visoku rezoluciju šahovske table.

#### ***3. Serijski broj***

Nakon završene instalacije, program će od vas tražiti da unesete serijski broj koji potvrđuje vaš program i omogućava ažuriranje i podršku, kao i godinu dana pristupa pojedinačnom računu na Playchess serveru.

#### ***4. Prvo pokretanje programa***

Kada pokrenete program imate tri opcije:

- Play Fritz – kliknite na ovo kako biste startovali program za igranje šaha.
- Chess Course – kliknite na ovo ukoliko želite pokrenuti šahovski kurs koji se nalazi uz program.



- Playchess.com – kliknite ukoliko želite ići na Playchess.com, sajt na kome možete igrati protiv protivnika širom svijeta.

Kada pokrenete program prvi put, biće vam postavljena određena pitanja koja se odnose na vas lično (ime, grad...). Ove informacije će biti u upotrebi kada budete komentarisali partije ili igrali protiv kompjutera. Za program je bitno i da li igrate šah iz hobija ili ste profesionalni igrač (član nekog kluba). Ukoliko upišete drugu opciju, tada će lakši nivoi igre biti automatski zaobiđeni i dobićete notaciju za dužu partiju i koordinate po cijeloj tabli.

**Didaktički softver u užem smislu (predmetni softver)** predstavlja softver za nastavne predmete ili za neke interesantne oblasti značajne za proces obrazovanja i vaspitanja, kao i didaktički softver za usavršavanje nastavnika. On obuhvata i sve vidove didaktičkog e-materijala, počevši od digitalizovanog udžbenika, e-testova za razne predmete, Web portala za pojedine oblasti i predmete itd.

Ciljevi uvođenja didaktičkog softvera (prema Rutešić R. *Strategija uvođenja didaktičkog softvera*) su maksimalno iskorišćavanje ICT (information and communication technology) resursa kroz:

- omogućavanje učenicima efikasnijeg sticanja znanja iz nastavnih predmeta ili oblasti od obrazovnog i vaspitnog značaja;
- osavremenjivanje nastave s interesantnim sadržajima i pobuđivanje veće zainteresovanosti učenika za pojedine predmete i oblasti;
- podsticanje istraživačkog i eksperimentalnog aspekta u procesu nastave, s akcentom na samostalno istraživanje;
- povećanje aktivnog učešća učenika u procesu nastave, odnosno pomjeranje učenika od pasivnog posmatrača u aktivnog učesnika u procesu nastave;
- usavršavanje nastavnika kroz korišćenje didaktičkog softvera;
- korišćenje video-konferencijskog sistema u nastavi i u procesu usavršavanja nastavnika;
- korišćenje LMS (learning management system) za podršku postojećim obrazovnim programima, kao i u pripremi predavanja.

## 10. Preporuke za uspješnu realizaciju programa

- Upoznajte program i ciljeve izbornog predmeta *Osnove šaha, Šah 1* i *Šah 2*. Dobro poznavanje sadržaja i ciljeva omogućava lakšu realizaciju predmeta u školi.
- Pripremite resurse za realizaciju – uredite učionicu u kojoj se izvodi nastava, postavite demonstracionu tablu na vidno mjesto, đačke klupe namjestite tako da učenici sjede jedan naspram drugog, ali da im demonstraciona tabla bude u vidnom polju. Šahovske garniture i časovnike treba imati pri ruci, ali ih davati učenicima samo kada je to aktivnostima određeno.
- Pažljivo planirajte aktivnosti učenja i vodite računa da učenicima date dovoljno vremena za uvježbavanje i praktikovanje predviđenih aktivnosti.
- Omogućite učenicima da slobodno učestvuju u analizi pozicija.

- Dozvolite da se učenici ponašaju prirodno, ali u okvirima šahovskog bontona.
- Aktivirajte prethodna znanja i iskustva učenika i omogućite im da ih koriste u savladavanju novog gradiva.
- Pažljivo slušajte komentare učenika, jer su oni prilika da provjerite način na koji oni razumiju ono o čemu uče.
- Tražite povratne informacije od učenika, dopustite im da ocijene vaš način rada, jer su takve informacije i njihove reakcije dobra smjernica za vaš rad.

## 11. Načini provjere znanja i ocjenjivanje

Znanje se provjerava usmenim ispitivanjem i testovima sa dijagramima koji se održavaju poslije svake teme. Polazište za ocjenjivanje znanja predstavljaju operativni ciljevi programa i predviđeni standardi znanja. Standardima znanja definisani su minimalni, osnovni i napredni zahtjevi. Od nastavnika se očekuje da predviđene standarde prilagodi konkretnim učenicima ili grupi sa kojom radi.

## 12. Resursi za realizaciju

Za realizaciju ciljeva programa potrebni su:

- obučeni i motivisani nastavnici/nastavnice s najmanje VI stepenom stručne spreme i najmanje I šahovskom kategorijom;
- po mogućnosti posebna prostorija (učionica);
- namještaj pogodan za odigravanje partija;
- jedna demonstraciona tabla s figurama;
- najmanje desetak šahovskih garnitura;
- najmanje 10 šahovskih časovnika;
- po mogućnosti kompjuter (laptop), video-bim projektor s odgovarajućim šahovskim programima i bazama partija i štampač za pripremu nastavnih listića (zadataka), kao i potrošni materijal – papir za štampu;
- literatura.

Literatura o šahu je veoma obimna i raznovrsna i podrazumjeva kako udžbenike i CD za sve tri godine izučavanja ovog izbornog predmeta, tako i šahovske enciklopedije otvaranja, središnjica i završnica.



# II OSNOVI ŠAHA

## 1. Određenje predmeta

Program *Osnovi šaha*, u principu, nudi se učenicima sedmog razreda kao izborni predmet, ali ga mogu birati i učenici starijih razreda koji žele da se upoznaju s osnovnim elementima igre. Izučava se dva časa sedmično, što na nivou školske godine iznosi 68 časova. Po pravilu, kad god to škola može da organizuje, nastava se realizuje u blok časovima.

## 2. Opšti ciljevi predmeta

Izučavanje *Osnova šaha* treba kod učenika da:

- omogući harmoničan razvoj intelektualne, etičke, estetske i socijalne komponente ličnosti;
- razvije karakterne crte ličnosti, kao što su upornost i preciznost;
- razvije sposobnost imaginacije i stvaralaštva;
- postavi temelje za dalji rad na usavršavanju u šahu;
- pruži saznanje da učenje može da se realizuje kroz igru.

### 3. Obavezni ciljevi i sadržaji programa

Programom *Osnovi šaha* predviđeno je pet obaveznih tema:

- Šahovska tabla i šahovske figure;
- Osnovi šahovske igre;
- Mat usamljenom kralju;
- Osnove otvaranja;
- Pješačke završnice.

### 4. Plan realizacije programa

Za realizaciju programa *Osnovi šaha* predviđeno je **68 časova** – dva časa sedmično, sa preporukom školama da nastavu sedmično organizuju kao blok nastavu.

<b>Obavezne teme:</b>	<b>broj časova</b>
Šahovska tabla i šahovske figure	9
Osnovi šahovske igre	15
Mat usamljenom kralju	10
Osnove otvaranja	20
Pješačke završnice	14
<b>Ukupno:</b>	<b>68</b>

### 5. Realizacija ciljeva programa

Dat je raspored operativnih ciljeva u okviru svake od obaveznih tema i broj časova predviđenih za realizaciju svakog od predviđenih ciljeva.

<b>Učenici/učenice treba da:</b>	<b>br. časova</b>
<b>Šahovska tabla i šahovske figure</b>	<b>tema I</b>
Usvoje osnovne pojmove o šahovskoj tabli i njenim elementima (polje, linije, redovi, dijagonale, mali i veliki centar).	2
Usvoje pravila kretanja svih figura.	2
Usvoje pojmove vezane za šahovsku tablu i figure: damino krilo, kraljevo krilo, teške figure, lake figure.	1
Usvoje pravila ponašanja za šahovskom tablom i pravilo taknuto-maknuto.	1
Usvoje kvantitativnu vrijednost figura.	1
Usvoje pravila uzimanja figura.	1
Znaju da promovišu pješaka u drugu figuru (damu, topa, lovca i skakača).	1

<b>Osnovi šahovske igre</b>	<b>tema II</b>
Znaju šahovsku notaciju.	3
Znaju pravilo uzimanja pješakom <i>anpasan</i> i specijalan potez <i>rokada</i> , koji se izvodi kraljem i topom.	3
Usvoje pojam <i>šah kralju</i> i sva pravila vezana za taj pojam.	2
Usvoje pojam <i>mat</i> .	4
Usvoje pojam <i>remi</i> i sve moguće slučajeve remija.	3
<b>Mat usamljenom kralju</b>	<b>tema III</b>
Usvoje principe matiranja teškim figurama i znaju pri ovakvom materijalu da izbjegnu pat.	3
Znaju da potisnu damom kralja.	2
Znaju da izvedu mat damom.	1
Znaju da izvedu mat topom.	4
<b>Osnove otvaranja</b>	<b>tema IV</b>
Znaju osnovne činjenice o razvoju šahovske igre.	1
Usvoje osnovne principe otvaranja.	3
Razumiju neophodnost rokade u fazi otvaranja.	1
Usvoje značaj centra u fazi otvaranja.	3
Razumiju da greške u otvaranju znače grubo kršenje principa u otvaranju.	4
Znaju osnovne greške u otvaranju i kako ih mogu izbjeći.	8
<b>Pješačke završnice</b>	<b>tema V</b>
Usvoje pravilo kvadrata.	2
Razumiju značaj opozicije u završnicama.	3
Znaju osobine elementarnih završnica <i>kralj i pješak protiv kralja</i> , odnosno pravilo trećeg (šestog) reda.	3
Znaju klasifikaciju pješaka.	4
Prepoznaju, imenuju i razumiju razne vrste pješačkih završnica.	2

## 6. Realizacija programa Osnovi šaha

### Uvod

Ovaj dio Priručnika namijenjen je neposrednom pripremanju i realizaciji programa *Osnove šaha*. U njemu su obrađene sve predviđene teme: Šahovska tabla i šahovske figure, Osnovi šahovske igre, Mat usamljenom kralju, Osnove otvaranja, Pješačke završnice.

Svako poglavlje sadrži:

- naziv teme;
- ključne riječi;
- katalog znanja;
- izvod iz Udžbenika;
- manje poznate pojmove u tekstu;
- plan realizacije programa;
- operativne ciljeve programa;
- realizaciju programa.

Svaki dio poglavlja je svojevrsni vid pomoći nastavniku u pripremanju i realizaciji ciljeva programa:

- **Ključne riječi** uvode se i obrađuju u okviru svake teme, a odnose se na njene osnovne i najvažnije pojmove koji organizuju sadržaj svake teme. Nastavniku/nastavnici služe tako što organizuju sadržaje učenja.
- **Katalog znanja** predstavlja popis zahtjeva razvrstanih na tri nivoa: minimalni, osnovni i napredni zahtjevi. Minimalni zahtjevi poklapaju se sa predviđenim standardom znanja i govore o tome šta bi svaki učenik/ca trebalo da zna ili umije nakon učenja. Osnovni i napredni zahtjevi omogućavaju prilagođavanje programa višim mogućnostima pojedinih učenika u odjeljenju, a služe nastavniku/nastavnici da uspješno sprovede individualizaciju nastave šaha u odjeljenju.
- **Izvod iz Udžbenika** objašnjava strukturu teksta i odnos između sadržaja i predviđenih ciljeva programa. Omogućava bolje usklađivanje sadržaja Udžbenika sa predviđenim ciljevima programa.
- **Manje poznati pojmovi u tekstu** Udžbenika navedeni su i objašnjeni u rječniku poslije svake tematske cjeline, a usmjeravaju nastavnika/nastavnicu da provjeri njihovo razumijevanje, jer je ono neophodno sa stanovišta povezanosti sa sadržajima i ciljevima programa.
- **Plan realizacije programa** dat je za svih pet predviđenih tema, broj časova predviđenih za realizaciju svakog operativnog cilja.
- **Realizacija programa** podrazumijeva da se uz svaki predviđeni cilj navede jedan ili više predloga njegove realizacije, odnosno jedan ili više scenarija časa (pripreme), a svaki scenario sadrži ciljeve časa i aktivnosti učenika na času. Nastavniku/nastavnici se nudi nekoliko početnih ideja koje će mu/joj predstavljati model i oslonac u radu, a njegov/njen zadatak je da jednu od njih konkretizuje i prilagodi svojim učenicima. Njemu/njoj ostavljena je sloboda da bude kreativan/kreativna i izradi sopstveni scenario časa, uz uslov da on bude prilagođen ciljevima programa.

## 6.1. Šahovska tabla i šahovske figure



### Ključne riječi

Šahovska tabla, polje, kralj, dama, top, skakač, lovac, pješak, linije, redovi, dijagonale, uglovi, centar, damino i kraljevo krilo, teške i lake figure, vrijednost figura, uzimanje figura, promocija pješaka, pravilo taknuto-maknuto.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Zna osnovne elemente šahovske table, pravila kretanja figura, usvaja notaciju.	Zna pravila kretanja figura, promociju i uzimanje figura dovodi do automatizma.	Zna da bez gledanja na tablu odredi boju nekog polja, takođe bez gledanja na tablu zna da odredi koja polja čine određenu dijagonalu.



### Izvod iz Udžbenika

#### *Dvije ekipe izlaze na teren*

Namjena ove teme je da učenicima pomogne da savladaju osnovne elemente šahovske table (polje, linija, red, dijagonala, uglovi, centar, damino i kraljevo krilo), nauče obilježavanje polja, znaju da pravilno postavljaju figure na početku partije. U okviru ove teme učenici će savladati izvršenje poteza i pravilo taknuto-maknuto. Pored toga, učenici uz pomoć Udžbenika treba da savladaju kretanje i uzimanje svake šahovske figure i pješaka, kao i promociju pješaka u druge figure, apsolutnu i relativnu vrijednost figura. U ovoj temi učenici će se upoznati i sa pravilima ponašanja za šahovskom tablom.

#### *Poglavlja:*

- Šahovska tabla
- Obilježavanje polja
- Figure na početku partije
- Linije
- Redovi
- Dijagonale
- Uglovi
- Centar
- Početak partije
- Izvršenje poteza
- Taknuto-maknuto

- **Pravila kretanja i uzimanja figura**
- **Vrijednost figura**
- **Šahovski bonton**



Manje poznati pojmovi u tekstu

An passant, apsolutna vrijednost figura, bjelopoljni lovac, centar, centralne linije, crnopoljni lovac, dama, damino krilo, dijagonala, dijagram, FIDE, formular, ivične linije, „izgubiti kvalitet“, j'adoube, kralj, kraljevo krilo, laka figura, linija, lovac, lovački par, „osvojiti kvalitet“, pat, pješak, ponuda remija, potez, promocija pješaka, publika, red, remi, rokada, skakač, sudija, šahovska tabla, šahovski sat, šahovski turnir, taknuto-maknuto, teška figura, top, ugao.



Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Šahovska tabla i šahovske figure* predviđeno je devet časova.



Operativni ciljevi

<b>Učenici/učenice treba da:</b>	<b>br. časova</b>
Usvoje osnovne pojmove o šahovskoj tabli i njenim elementima (polje, linije, redovi, dijagonale, mali i veliki centar).	2
Usvoje pravila kretanja svih figura.	2
Usvoje pravila uzimanja figura.	1
Usvoje pojmove vezane na šahovsku tablu i figure: damino krilo, kraljevo krilo, teške figure, lake figure.	1
Usvoje pravila ponašanja za šahovskom tablom i pravilo taknuto-maknuto.	1
Usvoje kvantitativnu vrijednost figura.	1
Znaju da promovišu pješaka u drugu figuru (damu, topa, lovca i skakača).	1
<b>Ukupno časova:</b>	<b>9</b>



Realizacija ciljeva programa

časovi 1–2.

**Usvoje osnovne pojmove o šahovskoj tabli i njenim elementima (polje, linije, redovi, dijagonale, mali i veliki centar)**

**Ciljevi časova:**

- Upoznavanje sa šahovskom tablom i obilježavanjem polja;
- Razlikovanje osnovnih elemenata šahovske table.

**Aktivnosti na časovima:**

- Učenici odgovaraju na pitanja nastavnika/nastavnice o šahovskoj tabli (kojima nastavnik/nastavnica provjerava nivo znanja učenika u odjeljenju).



- Učenici slušaju objašnjenja nastavnika/nastavnice u vezi sa pitanjima na koja nijesu dali adekvatni odgovor.
- Učenici pokazuju elemente šahovske table na demonstracionoj tabli.
- Učenici imenuju i postavljaju figure u svoj početni položaj.

#### *Alternativno*

- Učenici odgovaraju na pitanja nastavnika o šahovskoj tabli (kojima nastavnik/nastavnica provjerava nivo znanja učenika u odjeljenju).
- Učenici obilježavaju elemente šahovske table različitim bojama na unaprijed pripremljenim praznim dijagramima.
- Učenici zapisuju elemente šahovske table koristeći princip obilježavanja polja, i to tako što biraju da li će gledati u šahovsku tablu ili ne.
- Učenici imenuju i postavljaju figure u svoj početni položaj.

#### *Alternativno*

- Učenici odgovaraju na pitanja nastavnika/nastavnice o šahovskoj tabli (kojima nastavnik/nastavnica provjerava nivo znanja učenika u odjeljenju).
- Učenici zapisuju elemente šahovske table u svesku gledajući u demonstracionu ili svoju tablu.
- Učenici provjeravaju zapisane elemente s nastavnikom/nastavnicom, ispravljaju svoje greške.
- Učenici u paru provjeravaju jedan drugog u poznavanju elemenata šahovske table, sa ili bez gledanja u tablu.
- Učenici imenuju i postavljaju figure u svoj početni položaj, neki imenuju polja na kojima figure stoje, ne gledajući u šahovsku tablu.

časovi 3–5.

### **Usvoje pravila kretanja svih figura i uzimanje figurama**

#### *Ciljevi časova:*

- Znaju kako se kreću sve figure, kao i pješak.
- Znaju kako svaka figura može uzeti protivničku figuru, kao i pješak (osim uzimanja u prolazu).

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici odgovaraju na pitanja nastavnika kako se kreću figure, i to sljedećim redoslijedom: top, lovac, dama, skakač, kralj i pješak.
- Učenici slušaju i prate na demonstracionoj tabli objašnjenja nastavnika/nastavnice o kretanju figura i uzimanju figurama i pješakom (osim uzimanja u prolazu).
- Učenici pismeno odgovaraju na pitanja gledajući u poziciju na demonstracionoj tabli o kretanju pojedinih figura i uzimanju figura, a zatim provjeravaju zapis zajedno s nastavnikom/nastavnicom.

### ***Alternativno***

- Učenici prate demonstraciju kretanja figura koju vrši nastavnik po sljedećem redosljedu: top, lovac, dama, skakač, kralj i pješak.
- Za svaku figuru, vođeni pitanjima nastavnika/nastavnice, definišu pravilo kretanja i uzimanja (što je prilika nastavniku da poveže prethodno stečena znanja: npr. lovac se kreće po dijagonalama određene boje).
- Učenici na svojim šahovskim tablama postavljaju pozicije u kojima se mogu pojaviti situacije uzimanja određenom figurom, čime se provjerava stečeno znanje.

---

Alternativno: čas 3–4.

Nastavnik može na ovim časovima prvo upoznati učenike sa pravilima kretanja svih figura i pješaka koristeći prethodno navedene aktivnosti učenika, po svom izboru ili samostalno osmišljavajući scenario časa.

---

Alternativno: čas 5.

### ***Aktivnosti na času:***

- Učenici ponavljaju pravila kretanja figura i pješaka.
- Učenici prate objašnjenja i demonstraciju uzimanja figura i pješaka.
- Učenici rješavaju unaprijed postavljene zadatke na dijagramima kojima se provjerava znanje kretanja i uzimanja figurama i pješakom.
- Učenici provjeravaju rješenja pozicija zajedno s nastavnikom.

---

čas 6.

**Usvoje pojmove vezane na šahovsku tablu i figure: damino krilo, kraljevo krilo, teške figure, lake figure**

### ***Ciljevi časa:***

- Upoznavanje s elementima šahovske table: damino i kraljevo krilo.
- Razlikovanje teških i lakih figura.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici uviđaju vezu, vođeni pitanjima nastavnika, između početnog položaja dama i kraljeva sa podjelom šahovske table na damino i kraljevo krilo.
- Učenici navode i zapisuju sve linije daminog i kraljevog krila.
- Učenici prate objašnjenje nastavnika o podjeli na teške i lake figure na osnovu dejstva, odnosno broja polja koja svaka figura kontroliše.

---

čas 7.

**Usvoje pravila ponašanja za šahovskom tablom i pravilo taknuto-maknuto**

### ***Ciljevi časa:***

- Usvajanje pravila taknuto-maknuto
- Usvajanje šahovskog bontona

### ***Aktivnosti na času:***

- Učenici slušaju izlaganje nastavnika o pravilima ponašanja igrača tokom partije i upoznaju se sa pravilom taknuto-maknuto.
- Učenici postavljaju pitanja o mogućim situacijama koje mogu nastati tokom partije i diskutuju o tome.

### ***Alternativno***

- Učenici slušaju objašnjenje nastavnika o pravilu taknuto-maknuto.
- Učenici čitaju član 12 pod nazivom „Ponašanje igrača” u Pravilima šaha FIDE i vode diskusiju.

---

čas 8.

### **Usvoje kvantitativnu vrijednost figura *Ciljevi časa***

- Usvajanje pojmova: apsolutna i relativna vrijednost figura, materijalna prednost, dobiti i izgubiti kvalitet.

### ***Aktivnosti na času:***

- Učenici slušaju objašnjenje nastavnika da svaka figura, nezavisno od položaja, ima različitu vrijednost koja se mjeri brojem pješaka i usvajaju pojam *apsolutna vrijednost figura*.
- Na osnovu prethodnog saznanja, učenici daju odgovore na pitanja koliko pojedine figure vrijede, upoređujući ih sa slabijim figurama i pješacima, čime se mogu upoznati sa pojmovima *materijalna prednost i dobiti ili izgubiti kvalitet*.
- Učenici analiziraju poziciju na demonstracionoj tabli, u kojoj jedna strana ima veliku materijalnu prednost koju ne može iskoristiti, čime se upoznaju sa pojmom *relativna vrijednost figura*.

---

čas 9.

### **Znaju da promovišu pješaka u drugu figuru (damu, topa, lovca i skakača)**

#### ***Ciljevi časa:***

- Usvoji pojam promocija pješaka.
- Zna da promoviše pješaka u damu, topa, lovca i skakača.

#### ***Aktivnosti na času:***

- Učenici ponavljaju pravilo kretanja pješaka.
- Učenici prate izlaganje nastavnika pomoću primjera na demonstracionoj tabli u kome se promocija objašnjava kao zamjena pješaka koji sa sedmog (drugog) reda stupa na osmi (prvi) red i pretvara se u figuru koja odmah stupa u dejstvo.
- Učenici rješavaju unaprijed pripremljeni materijal u kome treba da se izvrši promocija pješaka u adekvatnu figuru, a zatim provjeravaju rješenja uz pomoć nastavnika i diskutuju o mogućim zamkama.

## 6.2. Osnovi šahovske igre



### Ključne riječi

Šahovska notacija, duga notacija, kratka notacija, skraćenice figura u zapisivanju, anpasan, rokada, mat, remi, teoretski remi, apsolutne remi pozicije, relativne remi pozicije, pat, vječiti šah, tri puta ponovljena pozicija, pravilo 50 poteza, ponuda remija, predaja partije.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Usvaja i prepoznaje pojmove šah, mat i remi; Zna da riješi jednostavniji mat u jednom potezu.	Zna da riješi mat u jednom potezu gledajući na demonstracionu tablu; Usvaja pojmove anpasan i rokada i ne griješi u njihovoj primjeni.	Uspješno rješava složenije matove, matove sa promocijom skakača i matove rokadom; Uspješno primjenjuje patne motive u rješavanju pojedinih problema.



### Izvod iz Udžbenika

#### A) Dvije ekipe izlaze na teren

Namjena ove teme je da učenicima pomogne da savladaju šahovsku notaciju (skraćenice figura u zapisivanju i bilježenje poteza) pomoću koje se vrši zapisivanje šahovskih partija i pozicija, kao i da usvoje specifične šahovske znakove koji se upotrebljavaju u partiji. Cilj ove teme je i da zaokruži znanja učenika o potezima, tačnije da savladaju uzimanje pješaka pješakom u prolazu (anpasan), kao i da znaju da izvrše rokadu, specijalan potez kraljem i topom, i da shvate pod kojim je uslovima rokadu moguće izvršiti.

*Poglavlja:*

- **Pješak – uzimanje u prolazu (anpasan)**
- **Rokada**
- **Šahovska notacija**

#### B) Kralj je srušen! (persijski šah-mat)

Namjena ove teme je da učenici usvoje pojam *šah kralju* i sve načine na koje se šah može otkloniti. Sljedeći cilj je da učenici shvate i usvoje cilj šahovske igre – *mat*, kao šah od koga nema odbrane, kao i da samostalno mogu da primijene to znanje u rješavanju jednostavnijih pozicija u kojima treba pronaći mat u jednom potezu. Pored toga, namjena ove teme je da učenike upozna i sa pojmom *remi*, kao i sa svim slučajevima kada se partija završava neriješeno – teoretski remi pozicija, pat, vječiti šah, tri puta ponovljena pozicija, pravilo 50 poteza i međusobni dogovor igrača.

*Poglavlja:*

- Šah kralju
- Cilj igre – mat
- Remi



Manje poznati pojmovi u tekstu

Uzimanje u prolazu (anpasan), mala rokada, velika rokada, šahovska notacija, algebarska notacija, duga (puna) notacija, kratka (skraćena) notacija, previd, jedini potez, šah, mat, matna slika, remi, teoretski remi, apsolutne remi pozicije, relativne remi pozicije, pat, patna slika, vječiti šah, tri puta ponovljena pozicija, pravilo 50 poteza, ponuda remija, predaja partije.



Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Osnovi šahovske igre* predviđeno je 15 časova.



Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Znaju pravilo uzimanja pješakom <i>anpasan</i> i specijalan potez <i>rokada</i> , koji se izvodi kraljem i topom.	3
Znaju šahovsku notaciju.	3
Usvoje pojam <i>šah kralju</i> i sva pravila vezana za taj pojam.	2
Usvoje pojam <i>mat</i> .	4
Usvoje pojam <i>remi</i> i sve moguće slučajeve remija.	3
<b>Ukupno časova:</b>	<b>15</b>



Realizacija ciljeva programa

čas 10.

**Zna pravilo uzimanja pješakom *anpasan***

***Ciljevi časa:***

- Usvaja pozicije u kojima je moguće izvesti anpasan (uzimanje u prolazu);
- Povezuje znanja o kretanju pješaka i o uzimanju pješakom sa pravilom anpasan.

***Aktivnosti na času:***

- Učenici ponavljaju stečena znanja o kretanju pješaka i uzimanju pješakom (posebno da se pješakom ne može ići unazad), pri čemu ih nastavnik/nastavnica može voditi do zaključka da je pješak jedina figura kod koje se razlikuje kretanje od uzimanja.
- Učenici posmatraju specijalne pozicije u kojima je moguće izvođenje pravila uzimanja

u prolazu (anpasan).

- Učenici zaključuju (vođeni primjerima nastavnika/nastavnice) da je pravilo anpasan proizašlo iz mogućnosti pokretanja pješaka iz početne pozicije (s osnovnog reda) za dva polja i ukoliko ne bi bilo te mogućnosti, pravilo anpasan ne bi ni postojalo.
- Učenici provjeravaju stečena znanja na primjerima.
- Učenici sami smišljaju pozicije u kojima je moguće primijeniti pravilo anpasan.

---

časovi 11–12.

### **Zna specijalan potez *rokada*, koji se izvodi kraljem i topom**

#### ***Ciljevi časova:***

- Zna pravilno da izvede malu i veliku rokadu;
- Razumije zašto se u partiji izvodi rokada;
- Razlikuje kada je rokada nemoguća, a kada je trenutno neizvodljiva (umjesto pojma *šah* koristiti pojam *napadnuto polje*);
- Usvaja pozicije u kojima je moguće izvesti rokadu.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici prate objašnjenje nastavnika/nastavnice na demonstracionoj tabli kako se vrši mala i velika rokada, a zatim uvježbavaju izvođenje poteza na svojim tablama, pri čemu nastavnik/nastavnica stalno insistira da se prilikom izvođenja poteza mora prvo pomjeriti kralj, a tek zatim top, da bi se pravilno izvođenje poteza dovelo do automatizma.
- Učenici postavljaju pozicije poslije male ili velike rokade, bez izvođenja poteza.
- Učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice kada rokada uopšte nije izvodljiva, a zatim procjenjuju da li je moguće izvesti malu ili veliku rokadu u pozicijama koje im nastavnik/nastavnica postavlja na demonstracionoj tabli.
- Učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice na demonstracionoj tabli kada rokada trenutno nije izvodljiva, ali kada se otklone prepreke za izvođenje moguće je izvršiti rokadu.
- Učenici rješavaju pozicije koje postavlja nastavnik/nastavnica u kojima treba da procijene i objasne koja je rokada izvodljiva, a koja nije. Na kraju nastavnik/nastavnica provjerava da li su shvatili da je rokada moguća ako su napadnuti topovi ili polje b1 u velikoj rokadi.

---

časovi 13–15.

### **Znaju šahovsku notaciju**

#### ***Ciljevi časova:***

- Zna skraćenicu u zapisivanju figura;
- Zna da zapiše poziciju;
- Usvaja dugu i kratku notaciju;
- Upoznaje se sa znacima koji se upotrebljavaju u zapisivanju partija, a zna oznake za uzimanje protivničke figure ili pješaka i malu i veliku rokadu.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici ponavljaju obilježavanje polja.
- Učenici u sveske zapisuju skraćenice za figure i znak za uzimanje figura.
- Prate izlaganje nastavnika/nastavnice kako se zapisuje pozicija, a zatim uvježbavaju zapisivanje onih pozicija koje im nastavnik/nastavnica postavi na demonstracionoj tabli i kontrolišu zapis uz pomoć nastavnika/nastavnice.
- Učenici usvajaju principe zapisivanja partije dugom notacijom (zapisivanje skraćenice za figuru, zatim polazno polje figure i dolazno polje figure).
- Nastavnik/nastavnica demonstrira kraću partiju ili minijaturu, a učenici zapisuju partiju u sveske dugom notacijom, nakon čega se provjerava zapis (u paru ili na tabli).
- Učenici usvajaju principe kratke notacije, pri čemu nastavnik/nastavnica naglašava princip zapisivanja poteza u kojima je figurama iste vrste moguće doći na isto dolazno polje, bilo da se one nalaze na istom redu ili istoj liniji u početnoj poziciji.
- Nastavnik/nastavnica demonstrira kraću partiju ili minijaturu, a učenici zapisuju partiju u sveske kratkom notacijom, nakon čega se provjerava zapis (u paru ili na tabli).

---

časovi 16–17.

### **Usvoje pojam *šah kralju* i sva pravila vezana za taj pojam**

#### ***Ciljevi časova:***

- Zna pojam *šah kralju* (napad na kralja);
- Usvoje znak za zapisivanje šaha;
- Zna sve načine na koje se šah može otkloniti.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici ponavljaju slučajeve u kojima je rokada trenutno neizvodljiva, pri čemu nastavnik/nastavnica usmjerava njihovu pažnju na situacije u kojima je kralj napadnut ili je napadnuto polje na koje treba da dođe kralj prilikom rokade, da bi uveo pojam *šah kralju*.
- Učenici na svojim tablama namještaju pozicije po svom izboru u kojima je kralj napadnut, i to različitim figurama, a potom provjeravaju pozicije u paru (dok ih nastavnik/nastavnice kontroliše).
- Učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice na demonstracionoj tabli o tri načina otklanjanja napada na kralja. Nastavnik/nastavnica podstiče učenike da zakluče u kojim situacijama je nemoguće izvesti prekrivanje sopstvenom figurom od dejstva protivničke figure kao način da se otkloni šah (šah skakačem i pješakom).
- Učenici rješavaju pozicije koje je nastavnik/nastavnica zapisao na tabli (ili na posebno pripremljenom listiću) na koje je načine moguće otkloniti šah.

## Usvoje pojam *mat*

### *Ciljevi časova:*

- Usvoje pojam *mat* kao šah od koga nema odbrane;
- Razumiju da je cilj igre dati protivniku mat (ili ga primorati na predaju partije);
- Usvoje znak za zapisivanje mata;
- Rješavaju jednostavne pozicije u kojima se daje mat u jednom potezu.

### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici ponavljaju načine na koje se može otkloniti šah kralju, a nastavnik/nastavnica im demonstrira poziciju kada je nemoguće otkloniti šah na bilo koji način i time uvodi pojam *mat*.
- Učenici na svojim tablama postavljaju pozicije u kojima matiraju različite figure, a nastavnik/nastavnica kontroliše rješenja.
- Nastavnik/nastavnica traži da se postave na demonstracionoj tabli matne slike po određenom redosljedu (mat sa dva topa, topom i damom, damom, topom, sa dvije lake figure...), a učenici koji su takve matne slike osmislili na svojoj tabli izlaze i postavljaju poziciju na demonstracionoj tabli. Svi učenici zapisuju u sveske matne slike po tom redosljedu.
- Učenici rješavaju pozicije u kojima se traži mat u jednom potezu (*Osnove šaha*, strane 39–45 i/ili CD).

## Usvoje pojam *remi* i sve moguće slučajeve remija

### *Ciljevi časova:*

- Usvoje pojam *remi* kao neriješen ishod partije;
- Usvoje šest slučajeva remija (teoretski remi, pat, vječiti šah, tri puta ponovljena pozicija, pravilo 50 poteza i kada se protivnici međusobno dogovore).

### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici odgovaraju na pitanja nastavnika/nastavnice kada je nemoguće dobiti partiju (koji materijal na tabli treba da bude zastupljen), tj. dati mat i uvodi im se pojam *teoretski remi* (pretpostavlja se da će učenici navesti poziciju kralj protiv kralja).
- Učenici postavljaju matne slike sa dvije lake figure, a nastavnik/nastavnica zatim sklanja onu laku figuru sa polja na koje kralj koji je u šahu može da odstupi (*Osnove šaha*, strane 39 i 46) i time učenicima demonstrira pojam *apsolutne remi pozicije* (svi slučajevi: kralj protiv kralja, kralj i skakač protiv kralja, kralj i lovac ili više istobojnih lovaca protiv kralja, kralj i lovac protiv kralja i istobojnog lovca), kada je nemoguće dati mat bez obzira kako slabija strana igra.
- Učenici prate demonstraciju – u navedenim pozicijama nastavnik/nastavnica na polje



na koje kralj može odstupiti postavlja laku figuru iste boje i time nastaje mat. Učenici vođeni nastavnikovim/nastavničnim pitanjima zaključuju da u takvim pozicijama ne bi bio mat da sopstvena figura nije blokirala kralja, odnosno zauzela odstupno polje, čime im se uvodi pojam *relativne remi pozicije* – pozicije koje su remi, ali u kojima je potrebna pažljiva igra, odnosno izbjegavanje uglova (svi slučajevi: kralj i dva skakača protiv kralja, kralj i lovac protiv kralja i raznobojnog lovca, kralj i skakač protiv kralja i skakača, kralj i lovac protiv kralja i skakača).

- Učenici prate demonstraciju nastavnika/nastavnice koji/koja postavlja poziciju u kojoj nije šah kralju, ali kralj nema poteza i uvodi im se pojam *pat*.
- Učenici smišljaju i na svojim tablama postavljaju različite pozicije u kojima je kralj u patu.
- Izlaze i namještaju pozicije na demonstracionoj tabli i svi zapisuju u sveske pozicije sa patnim slikama, a posebno se ističe pat sa damom, sa dva topa i jednim topom.
- Učenici zaključuju o ishodu partije u poziciji na strani 48 udžbenika *Osnove šaha* i uvodi im se pojam *vječiti šah* – šah koji bi mogao da traje beskonačno, jer od njega nema odbrane.
- Učenici zaključuju, vođeni pitanjima nastavnika/nastavnice, da se u prethodnoj poziciji pojavljuje ista slika s istim igračem na potezu i time se upoznaju sa sljedećim slučajem remija – *tri puta ponovljena pozicija*.
- Učenici se informišu o postojanju još dva slučaja remija – *pravilo 50 poteza* i *međusobni dogovor igrača*.
- Učenici rješavaju pozicije u kojima je potrebno naći remi u jednom potezu (*Osnove šaha*, strana 49 i CD).

### 6.3. Mat usamljenom kralju



#### Ključne riječi

Tempo, iznudica (cugcvang), opozicija, pričekni potez, potiskivanje.



#### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Zna da izvede mat topovima, mat damom i mat jednim topom.	Do automatizma izvodi matiranje topovima, potiskivanje kralja damom i matiranje jednim topom.	Matiranje damom i topom izvodi rutinski i kada na tabli ima još nekih svojih figura.



#### Izvod iz Udžbenika

##### Teške figure u akciji

Namjena ovog poglavlja je da omogući učenicima da usvoje tehniku matiranja usamljenog kralja u elementarnim završnicama teških figura, kao i da omogući transfer stečenih znanja na pozicije u kojima se nalaze teške figure.

*Poglavlja:*

- **Mat sa dva topa**
- **Mat sa damom i kraljem**
- **Mat s jednim topom**



#### Manje poznati pojmovi u tekstu

Završnica, potiskivanje kralja, položaj „konjskog skoka”, opozicija kraljeva, iznudica (cugcvang), pričekni potez, gubitak tempa, odsijecanje kralja.



#### Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Mat usamljenom kralju* predviđeno je 10 časova.



#### Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Usvoje principe matiranja teškim figurama i znaju pri ovakvom materijalu da izbegnu pat.	3
Znaju da potisnu damom kralja.	2
Znaju da izvedu mat damom.	1
Znaju da izvedu mat topom.	4
<b>Ukupno časova:</b>	<b>10</b>



### Usvoje principe matiranja teškim figurama i znaju pri ovakvom materijalu da izbjegnu pat

#### *Ciljevi časova:*

- Povezuju prethodno stečena znanja o matnim slikama sa teškim figurama sa principima matiranja tim figurama;
- Razumiju da u matiranju sa dvije teške figure nije potrebna pomoć sopstvenog kralja;
- Znaju da potisnu kralja slabije strane sa dva topa ili damom i topom na ivicu table i matiraju;
- Shvate da je kralju slabije strane potrebno ostaviti slobodno polje da bi se izbjegao pat i nauče da to primjenjuju u igri.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici obnavljaju stečeno znanje postavljajući pozicije u kojima su zastupljene matne slike sa dvije teške figure (dva topa, dama i top). Nastavnik/nastavnica ih obilazi i kontroliše, a pojedini učenici izlaze i postavljaju svoje (različite) pozicije na demonstracionoj tabli, gdje su zastupljeni matovi na prvom, osmom redu, a i h liniji, na osnovu čega učenici zaključuju da se mat izvodi na ivičnim linijama i redovima i bez pomoći kralja jače strane (*Osnove šaha*, strane 52–53). Ukoliko kralj jače strane učestvuje u matiranju, mat se može dati i na sredini table (*Osnove šaha*, strana 53) – ako se desi da niko nije namjestio ovakvu poziciju, nastavnik/nastavnica će to demonstrirati na kraju.
- Učenici postavljaju pozicije u kojima je kralj slabije strane u patu kada su na tabli dva topa, izlaze na demonstracionu tablu i postavljaju pozicije, a zatim svi zapisuju patne slike u svesku.
- Učenici rješavaju jednostavniju poziciju u kojoj matiraju dva topa (*Osnove šaha*, strana 53), pri čemu ih nastavnik vodi pitanjima do zaključaka da je jednim topom potrebno „odsjeći” kralju put u centar table, a drugim dati šah i potisnuti ga još jedan red ili liniju ka rubu table.
- Učenici rješavaju poziciju koja ima finesu u tome što treba pravilno postaviti topove, tako da se omogući njihova najefikasnija saradnja, a istovremeno i donijeti odluku u kojem dijelu table izvršiti matiranje (*Osnove šaha*, strana 53).
- Učenici uvježbavaju matiranje sa dva topa u različitim pozicijama na demonstracionoj tabli s nastavnikom/nastavnicom.
- Učenici prate objašnjenje nastavnika/nastavnice da je mat sa damom i topom samo poseban slučaj matiranja sa dva topa, jer je mat moguće izvesti na isti način, ali brže, i na poseban način koji proističe iz osobine dame kao figure da se kreće po dijagonali. Naglašava se veća mogućnost pata u pozicijama u kojima učestvuje dama.
- Učenici uvježbavaju u paru matiranje sa dva topa u pozicijama koje im zadaje nastavnik/

nastavnica, zapisuju poteze u svesku i diskutuju i provjeravaju rješenja s nastavnikom/nastavnicom.

časovi 28–30.

## **Znaju da potisnu damom kralja i izvedu mat**

### ***Ciljevi časova:***

- Razumiju da se mat damom i kraljem izvodi na rubu šahovske table;
- Razumiju da je učešće kralja jače strane u matiranju neophodno;
- Usvoje dva načina potiskivanja kralja slabije strane na rub table (samo damom i kraljem i damom);
- Usvoje i znaju da izbjegnu patne slike koje su u ovom slučaju češće.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici obnavljaju stečeno znanje postavljajući pozicije u kojima su zastupljene različite patne slike sa damom, izlaze i postavljaju ih na demonstracionoj tabli i svi zapisuju u sveske. Zaključuju vođeni nastavnikovim/nastavničnim pitanjima da je za izbjegavanje pata u ovakvim pozicijama neophodno ostaviti slobodno polje protivničkom kralju, a nastavnik/nastavnica im to posebno naglašava.
- Učenici obnavljaju stečeno znanje postavljajući pozicije u kojima su zastupljene matne slike sa damom i kraljem. Nastavnik/nastavnica ih obilazi i kontroliše, a pojedini učenici izlaze i postavljaju svoje (različite) pozicije na demonstracionoj tabli, gdje su zastupljeni matovi na prvom, osmom redu, a i h liniji, na osnovu čega učenici zaključuju da se mat izvodi na ivičnim linijama i redovima i uz pomoć kralja jače strane (*Osnove šaha*, strane 56–57).
- Učenici prate demonstraciju potiskivanja kralja slabije strane samo damom, koju izvodi nastavnik/nastavnica na demonstracionoj tabli (*Osnove šaha*, strana 57). Nastavnik/nastavnica naglašava položaj dame prema protivničkom kralju u obliku „konjskog skoka”. Kada se kralj slabije strane približio uglu table, učenici se podsjećaju na mogućnost pata, donose zaključak da kada je kralj u samom uglu (polja a1, a8, h1 i h8) ne treba zauzimati položaj „konjskog skoka”. Nakon toga, učenici zaključuju da je nastupio trenutak da se u matiranje uključi i kralj jače strane.
- Učenici uvježbavaju potiskivanje i matiranje kralja damom i kraljem na demonstracionoj tabli u unaprijed pripremljenim pozicijama, pri čemu nastavnik/nastavnica ispravlja greške i prati razumijevanje kroz analizu odigranih poteza i diskusiju učenika. Kada nastavnik/nastavnica dobije uvid da je većina učenika razumjela principe matiranja, učenici uvježbavaju u paru matiranje.
- Učenici prate demonstraciju drugog načina potiskivanja kralja slabije strane pomoću kralja i dame, koju izvodi nastavnik/nastavnica na demonstracionoj tabli (*Osnove šaha*, strana 58).

## Znaju da izvedu mat topom

### *Ciljevi časova:*

- Razumiju da se mat može izvesti samo na rubu table kada su kraljevi u opoziciji;
- Usvoje značaj ograničavanja pokretljivosti kralja slabije strane (odsijecanje kralja) pomoću topa;
- Razumiju da kralj slabije strane ulazi u opoziciju tek kada ga protivnički kralj stavi u iznudicu kretanjem u obliku „konjskog skoka” i znaju to da primijene;
- Razumiju da tek kada kralj slabije strane uđe u opoziciju, top potiskuje kralja šahom ili daje mat;
- Razumiju značaj „gubljenja tempa” ili „pričeknog poteza” u matiranju ove vrste;
- Nauče da izbjegnu patne slike;
- Uvježbaju matiranje kralja koji se u početnoj poziciji nalazi u centru table.

### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici obnavljaju stečeno znanje postavljajući pozicije u kojima su zastupljene matne slike sa topom i kraljem. Nastavnik/nastavnica ih obilazi i kontroliše, a pojedini učenici izlaze i postavljaju svoje (različite) pozicije na demonstracionoj tabli, gdje su zastupljeni matovi na prvom, osmom redu, a i h liniji, na osnovu čega učenici zaključuju i usvajaju da se mat izvodi na ivičnim linijama i redovima i uz pomoć kralja jače strane koji u odnosu na protivničkog stoji u opoziciji (*Osnove šaha*, strana 60).
- Učenici prate na demonstracionoj tabli matiranje u poziciji kada je kralj slabije strane odsječen po ivičnoj liniji ili redu (*Osnove šaha*, strana 60) i usvajaju princip ulaska protivničkog kralja u opoziciju kada mu se daje mat – iznudicom. Učenici razumiju da se do iznudice dolazi manevrom kralja jače strane koji se postavlja u obliku „konjskog skoka” prema protivničkom, kao i značaj „pričeknog poteza” ili „gubljenja tempa” da bi se ostvario željeni položaj kraljeva (*Osnove šaha*, strana 61).
- Učenici na demonstracionoj tabli uvježbavaju matiranje kralja koji je potisnut na rub table. Učenici uvježbavaju u paru kada nastavnik/nastavnica procijeni da je većina učenika usvojila principe matiranja u takvim pozicijama.
- Na demonstracionoj tabli postavljaju patne slike i shvataju značaj pažljive igre u ovoj vrsti završnica (*Osnove šaha*, strana 62).
- Učenici analiziraju poziciju u kojoj je kralj slabije strane u centru table i podstiču se da primijene usvojene principe matiranja u ovakvim pozicijama. Nastavnik/nastavnica ih usmjerava da razumiju da u takvim pozicijama se, u situacijama opozicije, daje šah da bi se kralj slabije strane potisnuo jedan red ili liniju bliže rubu table, i tako naizmenično do mata. Učenici shvataju da na početku veliki značaj ima procjena gdje će se izvršiti matiranje.
- Na demonstracionoj tabli učenici uvježbavaju matiranje kralja koji se nalazi u centru table, a zatim uvježbavaju u paru.

## 6.4. Osnove otvaranja



### Ključne riječi

Otvaranje, otvorene igre, tempo, centar, greška u otvaranju.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Usvaja principe otvaranja i zna da izvede Legalov mat.	Uočava i primjenjuje značaj centra u fazi otvaranja.	Usvaja principe brzog razvoja figura u otvaranju, redosljeda u otvaranju, redosljeda razvoja figura, razumije značaj vremena i uočava greške u otvaranju.



### Izvod iz Udžbenika

#### **Ko prije, njemu pobjeda!**

Namjena ovog poglavlja je upoznavanje učenika s osnovnim principima u otvaranju i razumijevanje da greške u početnoj fazi partije nastaju upravo zbog grubog kršenja ovih principa. Usvajanje principa omogućava učenicima da primijene stečeno znanje u sopstvenim partijama na tema-turnirima, analiziraju greške i napreduju u šahovskoj igri.

*Poglavlja:*

- **Principi u otvaranju**
- **Brz razvoj figura**
- **Poučne partije**
- **Borba za centar**
- **Pol Morfi i igra u otvaranju**
- **Greške u otvaranju**



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Otvorene igre, zatvorene igre, žrtva, kombinacija, otkriveni šah, dvostruki napad, šahovska simetrija.



### Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Osnove otvaranja* predviđeno je 20 časova.



## Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Znaju osnovne činjenice o razvoju šahovske igre.	1
Usvoje osnovne principe otvaranja i razumiju neophodnost rokade u fazi otvaranja.	4
Usvoje značaj centra u fazi otvaranja.	3
Razumiju da greške u otvaranju znače grubo kršenje principa u otvaranju.	4
Znaju osnovne greške u otvaranju i kako ih mogu izbjeći.	8
<b>Ukupno časova:</b>	<b>20</b>



## Realizacija ciljeva programa

čas 35.

### Znaju osnovne činjenice o razvoju šahovske igre

#### *Ciljevi časa:*

- Znaju porijeklo, nastanak i razvoj šahovske igre kroz istoriju;
- Znaju kad se šah pojavio u Evropi i kada su ustanovljena sadašnja pravila igre;
- Znaju da ispričaju neku zanimljivost iz burne šahovske istorije.

#### *Aktivnosti na času:*

- Učenici slušaju izlaganje nastavnika o istoriji šaha i razvoju šahovske igre;
- Učenici prepričavaju zanimljivosti iz šahovske istorije koje su unaprijed pripremili (u grupama ili paru), koristeći širu šahovsku literaturu, enciklopedije i internet.

časovi 36–39.

### Usvoje osnovne principe otvaranja i razumiju neophodnost rokade u fazi otvaranja

#### *Ciljevi časova:*

- Usvoje princip brzog razvoja figura u otvaranju;
- Razumiju značaj vremena u otvaranju (ne gubiti tempo igrajući više puta istom figurom, damom u ranoj fazi kada može biti napadnuta sa tempom ili igrati neutralne poteze pješacima...);
- Razumiju značaj redosljeda razvoja figura (pješaci e4 ili d4, lake figure...);
- Razumiju značaj i neophodnost rokade u otvaranju kao mogućnost da se kralj skloni na sigurni dio table, a uvede top u igru.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice o principu brzog razvoja figura u fazi otvaranja i zapisuju osnovna uputstva o igri u otvaranju;
- Na demonstracionoj tabli analiziraju poučne partije uočavajući greške koje vode do mata ili materijalnih gubitaka (*Osnove šaha*, strane 67–68);

- Učenici igraju slobodne partije zapisujući ih, a nastavnik/nastavnica prati partije, bira one u kojima su odigrane tipične greške i analiziraju zajedno na demonstracionoj tabli.

---

časovi 40–42.

### **Usvoje značaj centra u otvaranju**

#### ***Ciljevi časova:***

- Razumiju značaj centra u otvaranju;
- Razumiju povezanost brzog razvoja figura sa borbom za centar (povezanost vrijeme-prostor);
- Primjenjuju stečena znanja u sopstvenim partijama ili razumiju greške koje su učinili u fazi otvaranja.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Na demonstracionoj tabli učenici prate i analiziraju partije Pola Morfija u kojima se jasno uočavaju principi igre u otvaranju (*Osnove šaha*, strane 69–70);
- Učenici igraju slobodne partije zapisujući ih, a nastavnik/nastavnica prati partije, bira one u kojima su odigrane tipične greške i analiziraju zajedno na demonstracionoj tabli.

---

časovi 43–46.

### **Razumiju da greške u otvaranju znače grubo kršenje principa u otvaranju**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju koje su tipične greške u otvaranju;
- Analiziraju i uočavaju tipične greške u sopstvenim i tuđim partijama.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici prate na demonstracionoj tabli prikaz partija u kojima dominira tipična greška u otvaranju (*Osnove šaha*, strane 70–76) i analiziraju partije.
- Poslije svakog prikaza greške, učenici demonstriraju svoju partiju u kojoj je zastupljena takva greška, a svi zajedno analiziraju partiju i povezuju stečena znanja sa principima u otvaranju.

---

časovi 47–54.

### **Znaju osnovne greške u otvaranju i kako ih mogu izbjeći**

#### ***Ciljevi časova:***

- Praktična primjena stečenih znanja na tema-turniru.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici igraju tema-turnir (obavezni potezi su 1.e4 e5 sa brзом rokadom) – u zavisnosti



od grupe može se organizovati turnir po Bergerovom sistemu (svako igra sa svakim) ili po Švajcarskom sistemu;

- Učenici zapisuju svaku partiju, a domaći zadatak je da do sljedećeg časa ili blok-časa analiziraju svoje partije i uoče greške u otvaranju, što nastavnik/nastavnica provjerava, ocjenjuje i time daje povratnu informaciju o savladanom gradivu.

## 6.5. Pješačke završnice



### Ključne riječi

Pravilo kvadrata, bliska opozicija, udaljena opozicija, kosa opozicija, bočna opozicija, ivični pješaci, pravilo šestog (trećeg) reda, slobodan pješak, vezani (branjeni) slobodnjak.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Usvaja i razumije pravilo kvadrata; Razumije značaj ključnih polja i opozicije; Zna da remizira poziciju kralj i pješak protiv kralja kada se njegov kralj nalazi ispred pješaka.	U stanju je da izvede ocjenu osnovnih pješačkih završnica; Do automatizma rješava povoljniju pješačku završnicu kralj i pješak protiv kralja (kralj na šestom redu – pješak na petom redu); U mnogim pješačkim završnicama primjenjuje pravilo opozicije.	Iz središnjice prelazi u dobijenu završnicu koju brzo realizuje; Razumije značaj klasifikacije pješaka i povoljnije pješačke završnice realizuje uspješno.



### Izvod iz Udžbenika

#### **Pješaci su duša šaha**

Namjena ove cjeline je da upozna učenike s elementarnim pješačkim završnicama, polazeći od najjednostavnih do složenijih. Takođe, ona usmjerava učenike u procjeni pješačke strukture i utiče na odluku o prelasku iz središnjice u pješačku završnicu, kako bi se realizovala poziciona ili materijalna prednost.

*Poglavlja:*

- **Pravilo kvadrata**
- **Ivični pješaci**
- **Opozicija**
- **Pravilo šestog (trećeg) reda**
- **Slobodan pješak**



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Blokirani pješak, branjeni slobodni pješak, igra naslijepo, manevar, strategija, udaljeni slobodni pješak.



## Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Pješačke završnice* predviđeno je 14 časova.



## Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Usvoje pravilo kvadrata.	2
Razumiju značaj opozicije u završnicama.	3
Znaju osobine elementarnih završnica kralj i pješak protiv kralja, odnosno pravilo trećeg (šestog) reda.	3
Znaju klasifikaciju pješaka.	4
Prepoznaju, imenuju i razumiju razne vrste pješačkih završnica.	2
<b>Ukupno časova:</b>	<b>14</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 55–56.

### Usvoje pravilo kvadrata

#### *Ciljevi časova:*

- Usvoje pojam *udaljeni slobodni pješak*;
- Znaju da procijene da li kralj slabije strane uspijeva da neutrališe protivničkog slobodnog pješaka;
- Znaju primjenu pravila kvadrata kada se protivnički pješak nalazi na početnom polju;
- Razumiju da pravilo kvadrata ne važi kada se na kraljevom putu nađe prepreka (sopstveni pješak);
- Znaju da prepoznaju primjenu ovog pravila u pješačkim završnicama sa dva ili više pješaka.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici prate na demonstracionoj tabli poziciju u kojoj se nalazi udaljeni slobodni pješak i procjenjuju da li ga protivnički kralj stiže (većina učenika će računati naizmenično poteze crnog i bijelog). Zatim prate objašnjenja nastavnika/nastavnice da postoji pravilo koje olakšava procjenu i učenici usvajaju pravilo kvadrata, a zatim uvježbavaju procjenu u različitim pozicijama, u zavisnosti od toga koja strana je na potezu i da li je pješak na početnoj poziciji.
- Učenici rješavaju poziciju u kojoj se na kraljevom putu nalazi prepreka (sopstveni pješak) i zaključuju da li je to pravilo u ovakvoj poziciji primjenljivo.
- Učenici rješavaju pozicije u kojima se nalazi više pješaka, analiziraju i zaključuju o mogućnosti primjene pravila kvadrata i u drugim pozicijama u kojima pješaci nijesu podržani sopstvenim kraljem (*Osnove šaha*, strane 79–80).

- Učenici rješavaju unaprijed pripremljene zadatke, zapisuju rješenja u sveske i kontrolišu ih uz pomoć nastavnika/nastavnice.

---

časovi 57–59.

### **Razumiju značaj opozicije u završnicama**

#### ***Ciljevi časova:***

- Usvoje pojmove bliska, udaljena, kosa, bočna opozicija;
- Primjenjuju opoziciju u jednostavnijim pozicijama (s jednim pješakom);
- Prepoznaju složenije pozicije u kojima opozicija ima presudnu ulogu;
- Prepoznaju pozicije u kojima pravilo opozicije nema značaj.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici se upoznaju s osnovnom pozicijom u završnici kralj i pješak (na šestom redu) protiv kralja (*Osnove šaha*, strana 84). Učenici analiziraju poziciju kada je bijeli na potezu i kada je crni na potezu i zaključuju da je strana koja izlazi iz opozicije u nekom gubitku. Na taj način mogu zaključiti značaj vladanja opozicijom.
- Učenici se upoznaju sa pozicijama u kojima odlučujuću ulogu ima bliska opozicija – kosa i bočna (*Osnove šaha*, strana 84). Analiziraju pozicije uz pomoć nastavnika/nastavnice.
- Učenici usvajaju pojam udaljena opozicija, analiziraju pozicije u kojima je ovakva opozicija presudna za ishod partije (*Osnove šaha*, strana 85–86).
- Učenici rješavaju unaprijed pripremljene pozicije u kojima opozicija ima odlučujući značaj, analiziraju rješenja uz pomoć nastavnika/nastavnice.

---

časovi 60–62.

### **Znaju osobine elementarnih završnica *kralj i pješak protiv kralja*, odnosno pravilo trećeg (šestog) reda**

#### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju pravilo šestog (trećeg) reda u pozicijama gdje se kralj nalazi ispred pješaka i razumiju da tada opozicija nema značaj;
- Znaju da se šesti (treći) red osvaja primjenom pravila opozicije;
- Znaju da prepoznaju gdje se može primijeniti ovo pravilo i primjenjuju ga u složenijim pozicijama.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici obnavljaju pravilo i vrste opozicije.
- Učenici se upoznaju sa pravilom šestog (trećeg) reda i analiziraju osnovne pozicije u kojima se demonstrira primjena tog pravila (*Osnove šaha*, strana 87–88).
- Učenici povezuju pravila opozicije i šestog (trećeg) reda i zaključuju da je primjena pravila opozicije sredstvo za osvajanje šestog (trećeg) reda (*Osnove šaha*, strana 88–89).

- Uz pomoć nastavnika/nastavnice na demonstracionoj tabli učenici rješavaju pozicije u kojima je moguće primijeniti pravilo šestog (trećeg) reda, a zatim samostalno rješavaju unaprijed pripremljene zadatke.

---

časovi 63–64.

### **Znaju klasifikaciju pješaka – ivični pješaci**

#### ***Ciljevi časova:***

- Razumiju da u slučaju ivičnih pješaka (a i h) pravilo opozicije se ne može primijeniti da bi se partija dobila;
- Primjenjuju metod potiskivanja kralja slabije strane kao put za dobitak;
- Znaju način dostizanja remija blokadom kralja jače strane na ivičnoj liniji.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici analiziraju osnovnu poziciju u kojoj jača strana obezbjeđuje put sopstvenom pješaku tako što potiskuje „tijelom” protivničkog kralja i shvataju da je tada pozicija za jaču stranu dobijena.
- Učenici analiziraju osnovnu remi poziciju s ivičnim pješakom u kojoj je kralj slabije strane ostvario kontrolu polja promocije i razumiju jedan od načina borbe slabije strane u dostizanju remija.
- Učenici analiziraju osnovnu remi poziciju s ivičnim pješakom u kojoj je kralj slabije strane blokadom onemogućio kralja jače strane da izađe s ivične linije i oslobodi put svom pješaku i razumiju drugi način borbe slabije strane u dostizanju remija.
- Na demonstracionoj tabli uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici analiziraju složenije pozicije u kojima primjenjuju principe dostizanja dobitka ili remija s ivičnim pješakom (*Osnove šaha*, strana 82).
- Učenici samostalno rješavaju unaprijed pripremljene pozicije s ivičnim pješakom, zapišu u sveske i kontrolišu s nastavnikom/nastavnicom.

---

časovi 65–66.

### **Znaju klasifikaciju pješaka – slobodan pješak**

#### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju pojam slobodan pješak na krilu i vezani (branjeni) slobodan pješak;
- Shvataju da slobodan pješak ograničava pokretljivost protivničkog kralja;
- Primjenjuju pravilo kvadrata u složenijim pozicijama u kojima se pojavljuje slobodan pješak na krilu i shvataju plan dobitka koji se sastoji u žrtvi slobodnog pješaka da bi se odvuкао protivnički kralj;
- Shvataju da je branjeni slobodni pješak jači od nebranjenog slobodnog pješaka i znaju plan dobitka u takvim pozicijama.

***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici ponavljaju pravilo kvadrata kako bi zaključili da je kralj slabije strane prinuđen da bude u kvadratu pješaka.
- Učenici primjenjuju pravilo kvadrata kao plan dobitka u pozicijama u kojima jača strana ima udaljenog slobodnjaka koga žrtvuje radi odvlačenja protivničkog kralja od odbrane svojih pješaka na suprotnom krilu (*Osnove šaha*, strane 90–91).
- Učenici analiziraju pozicije s vezanim (branjenim) slobodnim pješakom, usvajaju taj pojam i zaključuju da je strana sa takvim pješakom u prednosti zbog aktivnijeg kralja.
- Učenici usvajaju metod dobitka koji se sastoji u obilasku kralja i osvajanju materijala (*Osnove šaha*, strane 92–93).
- Na demonstracionoj tabli uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici analiziraju unaprijed pripremljene zadatke sa slobodnim pješakom.

---

časovi 67–68.

**Prepoznavaju, imenuju i razumiju razne vrste pješačkih završnica**

***Ciljevi časova:***

- Provjera stečenog znanja o elementarnim pješačkim završnicama i principima koji se koriste u različitim pozicijama.

***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici samostalno rješavaju pozicije različitog nivoa složenosti u pješačkim završnicama.



# III ŠAH 1

## 1. Određenje predmeta

U principu ovaj program biraju učenici koji su uspješno ovladali programom *Osnovi šaha*, ali mogu da ga biraju i učenici bilo kojeg razreda (sedmi, osmi ili deveti) koji smatraju da vladaju materijom koja se izučava u programu *Osnovi šaha*. Izučava se sa dva časa sedmično, što na nivou školske godine iznosi 68 časova. Po pravilu, kad god to škola može da organizuje, nastava se realizuje u blok časovima.

## 2. Opšti ciljevi predmeta

Izučavanje izbornog predmeta *Šah 1* treba kod učenika da:

- omogući harmoničan razvoj intelektualne, etičke, estetske i socijalne komponente ličnosti;
- razvije karakterne crte ličnosti, kao što su upornost i preciznost;
- razvije sposobnost imaginacije i stvaralaštva;
- postavi temelje za dalji rad na usavršavanju u šahu;
- pruži saznanje da učenje može da se realizuje kroz igru.

### 3. Obavezni ciljevi i sadržaji programa

Programom *Šah I* predviđeno je šest obaveznih tema:

- Otvaranja – otvorene igre;
- Različite figure u borbi protiv pješaka;
- Svojstva, položaj i uzajamno dejstvo figura;
- Matiranje u dva poteza;
- Pješačke završnice;
- Topovske završnice.

### 4. Plan realizacije programa

Za realizaciju programa *Šah I* predviđeno je **68 časova** – dva časa sedmično, sa preporukom školama da nastavu sedmično organizuju kao blok nastavu.

<b>Obavezne teme:</b>	<b>broj časova</b>
Otvaranja – otvorene igre	22
Različite figure u borbi protiv pješaka	12
Svojstva, položaj i uzajamno dejstvo figura	8
Matiranje u dva poteza	12
Pješačke završnice	4
Topovske završnice	10
<b>Ukupno:</b>	<b>68</b>

### 5. Realizacija ciljeva programa

Dat je raspored operativnih ciljeva u okviru svake od obaveznih tema i broj časova predviđenih za realizaciju svakog od predviđenih ciljeva.

<b>Učenici/učenice treba da:</b>	<b>br. časova</b>
<b>Otvaranja – otvorene igre</b>	<b>tema I</b>
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza italijanske partije.	3
Usvajaju osnovne principe i ideje italijanske partije.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza španske partije.	5
Usvajaju osnovne principe i ideje španske partije.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza Ruske odbrane.	3
Usvajaju osnovne principe i ideje Ruske odbrane.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza škotske partije.	3
Usvajaju osnovne principe i ideje škotske partije.	2



<b>Različite figure u borbi protiv pješaka</b>	<b>tema II</b>
Znaju i prepoznaju završnicu <i>dama protiv pješaka</i> .	1
Znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć dobitak dame protiv pješaka i slučajeve u kojima taj dobitak nije moguć.	3
Znaju i prepoznaju završnicu <i>top protiv pješaka</i> .	1
Znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć dobitak topa protiv pješaka i slučajeve u kojima taj dobitak nije moguć.	3
Znaju i prepoznaju završnicu <i>laka figura protiv pješaka</i> .	1
Znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć neriješen ishod lake figure protiv pješaka i slučajeve u kojima taj ishod nije moguć.	3
<b>Svojstva, položaj i uzajamno dejstvo figura</b>	<b>tema III</b>
Prepoznaju pozicije u kojima je moguć dvojni udar i pozicije u kojima dvojni udar nije moguć.	5
Znaju osnovna svojstva figura.	1
Znaju i prepoznaju položaj kralja (loš ili dobar) u odnosu na svaku svoju figuru.	2
<b>Matiranje u dva poteza</b>	<b>tema IV</b>
Prepoznaju pozicije u kojima jedna strana može da izvede mat u dva poteza.	6
Prepoznaju olakšavajuće i otežavajuće okolnosti pri izvođenju mata u dva poteza.	6
<b>Pješačke završnice</b>	<b>tema V</b>
Znaju klasifikacije pješaka i tipove završnica u vezi sa njima.	2
Usvoje trougaoni manevar.	2
<b>Topovske završnice</b>	<b>tema VI</b>
Znaju i prepoznaju osnovne tipove topovskih završnica.	3
Znaju i prepoznaju poziciju top i pješak protiv topa u kojoj je izvjestan neriješen ishod.	3
Znaju i prepoznaju poziciju top i pješak protiv topa u kojoj jedna strana može da dobije partiju.	4

## 6. Realizacija programa Šah 1

### Uvod

Ovaj dio Priručnika namijenjen je neposrednom pripremanju i realizaciji programa *Šah 1*. U njemu su obrađene sve predviđene teme: Otvaranja – otvorene igre, Različite figure u borbi protiv pješaka, Svojstva, položaj i uzajamno dejstvo figura, Matiranje u dva poteza, Pješačke završnice i topovske završnice.

Svako poglavlje sadrži:

- naziv teme;
- ključne riječi;
- katalog znanja;
- izvod iz Udžbenika;
- manje poznate pojmove u tekstu;
- plan realizacije programa;
- operativne ciljeve programa;
- realizaciju programa.

Svaki dio poglavlja je svojevrsni vid pomoći nastavniku/nastavnici u pripremanju i realizaciji ciljeva programa:

- **Ključne riječi** uvode se i obrađuju u okviru svake teme, a odnose se na njene osnovne i najvažnije pojmove koji organizuju sadržaj svake teme. Nastavniku/nastavnici služe tako što organizuju sadržaje učenja.
- **Katalog znanja** predstavlja popis zahtjeva razvrstanih na tri nivoa: minimalni, osnovni i napredni zahtjevi. Minimalni zahtjevi poklapaju se sa predviđenim standardom znanja i govore o tome šta bi svaki učenik/ca trebalo da zna ili umije nakon učenja. Osnovni i napredni zahtjevi omogućavaju prilagođavanje programa višim mogućnostima pojedinih učenika u odjeljenju, a služe nastavniku/nastavnici da uspješno sprovede individualizaciju nastave šaha u odjeljenju.
- **Izvod iz Udžbenika** objašnjava strukturu teksta i odnos između sadržaja i predviđenih ciljeva programa. Omogućava bolje usklađivanje sadržaja Udžbenika sa predviđenim ciljevima programa.
- **Manje poznati pojmovi u tekstu** Udžbenika su navedeni i objašnjeni u rječniku poslije svake tematske cjeline, a usmjeravaju nastavnika/cu da provjeri njihovo razumijevanje, jer je ono neophodno sa stanovišta povezanosti sa sadržajima i ciljevima programa.
- **Plan realizacije programa** dat je za svih šest predviđenih tema, broj časova predviđenih za realizaciju svakog operativnog cilja.
- **Realizacija programa** podrazumijeva da se uz svaki predviđeni cilj navede jedan ili više predloga njegove realizacije, odnosno jedan ili više scenarija časa (pripreme), a svaki scenario sadrži ciljeve časa i aktivnosti učenika na času. Nastavniku/nastavnice se nudi nekoliko početnih ideja koje će mu predstavljati model i oslonac u radu, a njegov/njen zadatak je da jednu od njih konkretizuje i prilagodi svojim učenicima. Njemu/njoj je ostavljena sloboda da bude kreativan/kreativna i izradi sopstveni scenario časa, uz uslov da on bude prilagođen ciljevima programa.

## 6.1. Otvaranja – otvorene igre



### Ključne riječi

Otvorene igre, varijanta, italijanska partija, španska partija, ruska partija, škotska partija, manevar.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Zna početne poteze italijanske, španske, ruske ili škotske partije.	Bez greške izvodi prvih 5 poteza italijanske, španske, ruske ili škotske partije.	Zna osnovne planove igre italijanske, španske, ruske ili škotske partije.



### Izvod iz Udžbenika

#### Otvorene igre

Namjena ove teme je da učenicima pomogne da savladaju osnovne poteze i ideje italijanske, španske, ruske i škotske partije. Pored osnovnih pozicija u ovim otvaranjima, date su i neke karakteristične ideje i planovi igre u određenim varijantama i izabrane partije šahovskih velikana koje prikazuju te ideje.

*Poglavlja:*

- **Italijanska partija**
  - Sistem sa 4.c3
  - Mirna varijanta
- **Španska partija**
  - Varijanta izmjene
  - Maršalov napad
  - Čigorinova varijanta
- **Ruska odbrana**
  - Laskerova varijanta
  - Varijanta sa damama u igri (5.d4)
- **Škotska partija**
  - Varijanta 5...Sc3
  - Plan 5.Sc6



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Getingenski rukopis, inicijativa, kompenzacija, uporište, vezivanje (djelimično), viljuška (ili makaze), žrtva.



## Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Otvaranja – otvorene igre* predviđeno je 22 časa.



## Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza italijanske partije.	3
Usvajaju osnovne principe i ideje italijanske partije.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza španske partije.	5
Usvajaju osnovne principe i ideje španske partije.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza Ruske odbrane.	3
Usvajaju osnovne principe i ideje Ruske odbrane.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza škotske partije.	3
Usvajaju osnovne principe i ideje škotske partije.	2
<b>Ukupno časova:</b>	<b>22</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 1–3.

### Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza italijanske partije

#### *Ciljevi časova:*

- Razumiju da su se otvorene igre istorijski javile prve zbog bogatih napadačkih mogućnosti;
- Usvoje prve poteze italijanske partije;
- Razumiju principe borbe i planove igre u italijanskoj partiji za bijelog i crnog.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Prate izlaganje nastavnika/nastavnice o istorijskom razvoju italijanske partije.
- Na demonstracionoj tabli prate osnovne poteze italijanske partije nastale poslije trećeg poteza, diskutuju o planovima igre, povezuju sa stečenim znanjima o osnovnim principima igre u otvaranju (brz razvoj figura i borba za centar) i zapisuju poteze u sveske.
- Učenici diskutuju o mogućim potezima i planovima za nastavak igre poslije osnovne pozicije, a nastavnik/nastavnica provjerava razumijevanje osnovnih principa igre u otvaranju i izdvaja dva nastavka (3.c3 i mirna varijanta – *Magija igre*, strane 9 i 11) koja im demonstrira na tabli obrazlažući (ili rezimirajući već rečeno) ideje poteza i planove igre za bijelog i crnog. Učenici te dvije varijante zapisuju u sveske.
- Učenici prepoznaju osnovne ideje varijanti za bijelog i crnog kroz analizu izabranih partija (*Magija igre*, strane 10–13).

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu. U tom slučaju bi se prvo razmatrala jedna varijanta s izabranim partijama, a zatim druga.

---

časovi 4–5.

### **Usvajaju osnovne principe i ideje italijanske partije**

#### ***Ciljevi časova:***

- Primjena ideja i principa italijanske partije kroz praktičnu igru.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici igraju tema-turnir (I i II kolo), gdje su obavezni osnovni potezi italijanske partije. U zavisnosti od veličine grupe, može se igrati turnir po Bergerovom ili Švajcarskom sistemu, gdje nastavnik/nastavnica na početku objasni da će se poslije obrade svakog otvaranja igrati partije s obaveznim potezima tog otvaranja. Učenici mogu da samostalno biraju varijantu koju će igrati. Tokom turnira zapisuju partije i analiziraju poslije svakog kola.

---

časovi 6–7.

### **Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza španske partije (varijanta izmjene)**

#### ***Ciljevi časova:***

- Razumiju da je španska partija istorijski dugo vremena bila u sjenci italijanske partije;
- Usvoje prve poteze španske partije;
- Razumiju principe borbe i planove igre u varijanti izmjene u španskoj partiji za bijelog i crnog.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Prate izlaganje nastavnika/nastavnice o istorijskom razvoju španske partije i anegdota o nastanku poteza 3.Lb5.
- Na demonstracionoj tabli prate osnovne poteze španske partije nastale poslije trećeg poteza (3.Lb5), diskutuju o planovima igre, povezuju sa stečenim znanjima o osnovnim principima igre u otvaranju (brz razvoj figura i borba za centar) i zapisuju poteze u sveske.
- Učenici diskutuju o mogućim potezima i planovima za nastavak igre poslije osnovne pozicije, a nastavnik/nastavnica provjerava razumijevanje osnovnih principa igre u otvaranju i izdvaja varijantu izmjene (*Magija igre*, strane 14–17) koju im demonstrira na tabli obrazlažući ideje poteza i planove igre za bijelog i crnog. Učenici varijantu zapisuju u sveske.
- Učenici prepoznaju osnovne ideje varijante za bijelog i crnog kroz analizu izabranih partija Lasker – Kapablanka i Lasker – Štajnic (*Magija igre*, strane 10–13).

### *Alternativno*

Nastavnik/nastavnice može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 8–10.

### **Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon uvodnog poteza Maršalovog napada (8...d5) i Čigorinove varijante (9...Sa5) u španskoj partiji**

#### *Ciljevi časova:*

- Usvoje prve poteze i sliku u Maršalovom napadu i Čigorinovoj varijanti;
- Razumiju principe borbe i planove igre u tim varijantama u španskoj partiji za bijelog i crnog.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici prate na demonstracionoj tabli uvodne poteze Maršalovog napada i zapisuju ih u svesku.
- Diskutuju s nastavnikom/nastavnicom o planovima igre za bijelog i crnog poslije ključnog poteza 8...d5 i usvajaju sliku nakon tog poteza.
- Analiziraju istorijsku partiju Kapablanka – Maršal, Njujork 1918. kako bi usvojili planove igre za bijelog i crnog.
- Učenici prate na demonstracionoj tabli uvodne poteze Čigorinove varijante i zapisuju ih u svesku.
- Diskutuju s nastavnikom/nastavnicom o planovima igre za bijelog i crnog poslije ključnog poteza 9...Sa5 i usvajaju sliku nakon tog poteza.
- Analiziraju izabranu partiju Karpov – Anderson, Stokholm 1969. kako bi usvojili planove igre za bijelog i crnog.

### *Alternativno*

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 11–12.

### **Usvajaju osnovne principe i ideje španske partije**

#### *Ciljevi časova:*

- Primjena ideja i principa španske partije kroz praktičnu igru.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici igraju tema-turnir (III i IV kolo), gdje su obavezni osnovni potezi španske partije. Učenici mogu da samostalno biraju varijantu koju će igrati, ali se preporučuje da jedna od njih bude varijanta izmjene. Tokom turnira zapisuju partije i analiziraju poslije svakog kola.

## **Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih uvodnih poteza Ruske odbrane**

### ***Ciljevi časova:***

- Usvoje osnovnu poziciju Ruske odbrane;
- Usvoje prve poteze Laskerove varijante (5.De2) i varijante sa damama u igri (5.d4);
- Razumiju principe borbe i planove igre u Ruskoj odbrani za bijelog i crnog.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Prate izlaganje nastavnika/nastavnice o nastanku i razvoju Ruske odbrane.
- Na demonstracionoj tabli prate osnovne poteze Ruske odbrane nastale poslije drugog poteza, diskutuju o planovima igre, povezuju sa stečenim znanjima o osnovnim principima igre u otvaranju (brz razvoj figura i borba za centar) i zapisuju poteze u sveske.
- Učenici diskutuju o mogućim potezima i planovima za nastavak igre poslije osnovne pozicije, a nastavnik/nastavnica provjerava razumijevanje osnovnih principa igre u otvaranju i izdvaja dva nastavka (Laskerova varijanta i varijanta sa damama u igri – *Magija igre*, strane 23–24) koja im demonstrira na tabli obrazlažući ideje poteza i planove igre za bijelog i crnog. Učenici te dvije varijante zapisuju u sveske.
- Učenici prepoznaju osnovne ideje varijanti za bijelog i crnog kroz analizu izabranih partija (Lasker – Maršal, Sant Peterbugr, 1914. i Kasparov – Karpov, Moskva, 1984. – *Magija igre*, strane 23 i 25).

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu. U tom slučaju bi se prvo razmatrala jedna varijanta s izabranim partijama, a zatim druga.

## **Usvajaju osnovne principe i ideje Ruske odbrane**

### ***Ciljevi časova:***

- Primjena ideja i principa Ruske odbrane kroz praktičnu igru.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici igraju tema-turnir (V i VI kolo), gdje su obavezni osnovni potezi Ruske odbrane. Učenici mogu da samostalno biraju varijantu koju će igrati. Tokom turnira zapisuju partije i analiziraju poslije svakog kola.

## **Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih uvodnih poteza škotske partije**

### ***Ciljevi časova:***

- Usvoje osnovnu poziciju škotske partije koja nastaje poslije 4.Sxd4;
- Usvoje prve poteze varijante 5.Sc3 i varijante 5.Sc6;
- Razumiju principe borbe i planove igre u škotskoj partiji za bijelog i crnog.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Prate izlaganje nastavnika/nastavnice o nastanku i razvoju škotske partije.
- Na demonstracionoj tabli prate osnovne poteze škotske partije nastale poslije četvrtog poteza bijelog, diskutuju o planovima igre, povezuju sa stečenim znanjima o osnovnim principima igre u otvaranju (brz razvoj figura i borba za centar) i zapisuju poteze u sveske.
- Učenici diskutuju o mogućim potezima i planovima za nastavak igre poslije osnovne pozicije, a nastavnik/nastavnica provjerava razumijevanje osnovnih principa igre u otvaranju i izdvaja dva nastavka (varijanta 5.Sc3 i varijanta 5.Sc6 – *Magija igre*, strane 27 i 30) koja im demonstrira na tabli obrazlažući ideje poteza i planove igre za bijelog i crnog. Učenici te dvije varijante zapisuju u sveske.
- Učenici prepoznaju osnovne ideje varijanti za bijelog i crnog kroz analizu izabranih partija (Špilman – Lasker, Moskva, 1935. i Kasparov – Karpov, Tilburg, 1991. – *Magija igre*, strane 28 i 30).

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu. U tom slučaju bi se prvo razmatrala jedna varijanta s izabranim partijama, a zatim druga.

## **Usvajaju osnovne principe i ideje škotske partije**

### ***Ciljevi časova:***

- Primjena ideja i principa škotske partije kroz praktičnu igru.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici igraju tema-turnir (VII – IX kolo), gdje su u prva dva kola obavezni osnovni potezi škotske partije. Učenici mogu da samostalno biraju varijantu koju će igrati. U IX kolu učenici biraju otvaranje po želji. Tokom turnira zapisuju partije i analiziraju poslije svakog kola.



## 6.2. Različite figure u borbi protiv pješaka



### Ključne riječi

Dobitak tempa pomoću šaha topom, krivougli lovac, blokiranje pješaka, odsijecanje kralja topom po petom redu.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Realizuje poziciju dama protiv pješaka (pješak na pretposljednem redu – b, d, e ili g linija); Remizira poziciju pješak protiv dame (pješak na pretposljednem redu – a, c, f ili h linija); Uspješno realizuje poziciju top protiv pješaka, u slučaju povoljnog položaja kralja.	Prepoznaje i uspješno realizuje složenije dobitke u poziciji dama protiv pješaka; Uspješno realizuje složenije pozicije top protiv pješaka; Uspješno remizira pozicije skakač protiv odmaklog pješaka.	U stanju je da u praksi, pri vremenskoj oskudici, izvede dobitak dame protiv pješaka na pretposljednem redu, na b, d, e ili g liniji; Uspješno rješava studijske pozicije pješak protiv topa; Uspješno rješava studijske pozicije pješak protiv lake figure.



### Izvod iz Udžbenika

#### Figure protiv pješaka

Svrha ovog poglavlja je upoznavanje učenika sa završnicama u kojoj jedna strana ima figuru u borbi protiv pješaka, sticanje znanja kada se velika materijalna prednost može realizovati, a kada se zbog specifične pozicije partija završava remijem. Pored toga, cilj je i prikazivanje osnovnih remi pozicija u situacijama kada, pored lake figure više, jača strana ima i pješaka.

*Poglavlja:*

- **Dama protiv pješaka**
- **Top protiv jednog pješaka**
- **Lovac protiv pješaka**
- **Skakač protiv pješaka**
- **Osnovne remi pozicije**



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Vezivanje (potpuno), osnovne remi pozicije.



## Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Različite figure u borbi protiv pješaka* predviđeno je 12 časova.



## Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Znaju i prepoznaju završnicu <i>dama protiv pješaka</i> .	1
Znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć dobitak dame protiv pješaka i slučajeve u kojima taj dobitak nije moguć.	3
Znaju i prepoznaju završnicu <i>top protiv pješaka</i> .	1
Znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć dobitak topa protiv pješaka i slučajeve u kojima taj dobitak nije moguć.	3
Znaju i prepoznaju završnicu <i>laka figura protiv pješaka</i> .	1
Znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć neriješen ishod lake figure protiv pješaka i slučajeve u kojima taj ishod nije moguć.	3
<b>Ukupno časova:</b>	<b>12</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 23–26.

**Znaju i prepoznaju završnicu *dama protiv pješaka* i znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć dobitak i slučajeve u kojima taj dobitak nije moguć**

### *Ciljevi časova:*

- Znaju kada je ova završnica dobijena za jaču stranu;
- Znaju kada strana sa damom ne može da realizuje prednost;
- Znaju da primijene princip dobitka za jaču stranu;
- Znaju da remiziraju kao slabija strana u specijalnim pozicijama.

### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici se upoznaju sa pozicijama u kojima se kralj jače strane nalazi ispred pješaka i zaključuju da su takve pozicije dobijene za jaču stranu nezavisno od položaja dame (*Magija igre*, strana 34).
- Učenici se upoznaju sa pozicijama u kojima dama kontroliše polje promocije pješaka, a kralj slabije strane nije u mogućnosti da to učini. Zaključuju da su takve pozicije uvijek dobijene za jaču stranu, jer dama zauzima polje promocije (*Magija igre*, strana 35).
- Učenici zaključuju o najjednostavnijem dobitku za jaču stranu – osvajanju pješaka, koje se izvodi blokadom pješaka, a potom njegovim osvajanjem zajedničkim dejstvom kralja i dame.
- Učenici analiziraju složeniju poziciju u kojoj kralj slabije strane kontroliše polje promocije pješaka koji se nalazi na drugom redu na e liniji (*Magija igre*, strana 35). Zaključuju da je dobitak za jaču stranu jedino moguć uključivanjem kralja u borbu, uz

čiju pomoć se izvodi osvajanje pješaka. Nakon toga, nastavnik/nastavnica demonstrira način dobitka protiv pješaka na drugom (sedmom) redu.

- Učenici uvježbavaju u paru (naizmjenično) dobitak dame protiv pješaka na drugom (sedmom) redu na centralnim linijama (d i e).
- Učenici analiziraju poziciju na demonstracionoj tabli u kojoj se pješak nalazi na a (ili h) liniji na drugom (sedmom) redu (*Magija igre*, strana 36). Zaključuju da se gore navedeni princip dobitka ne može primijeniti zbog patnih motiva.
- Učenici analiziraju poziciju na demonstracionoj tabli u kojoj se pješak nalazi na c (ili f) liniji na drugom (sedmom) redu (*Magija igre*, strana 36). Zaključuju da se gore navedeni princip dobitka ne može primijeniti zbog patnih motiva.
- Učenici zaključuju da u sličnim pozicijama slabija strana postiže remi kada se pješak nalazi na a, c, f ili h liniji, i to pomoću pata, a da jača strana dobija ako su pješaci na b, d, e ili g liniji.
- Učenici uvježbavaju postizanje remija za slabiju stranu u pozicijama gdje pješaci zauzimaju a, c, f ili h liniju.

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu. Učenici mogu na kompjuteru da uvježbavaju dobitak dame protiv pješaka (igra protiv šahovskog programa).

---

časovi 27–30.

## **Znaju i prepoznaju završnicu *top protiv pješaka* i znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć dobitak i slučajeve u kojima taj dobitak nije moguć**

### ***Ciljevi časova:***

- Znaju kada je ova završnica dobijena za jaču stranu;
- Znaju kada strana sa topom ne može da realizuje prednost;
- Znaju da primijene princip dobitka za jaču stranu;
- Znaju kada su takve pozicije remi;
- Prepoznaju specijalne pozicije u kojima strana sa pješakom dobija.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici analiziraju pozicije (*Magija igre*, strana 38) i usvajaju princip dobitka odsijećanjem kralja topom po petom redu.
- Učenici analiziraju poziciju u kojoj jača strana ostvaruje dobitak tempa pomoću šaha i razumiju kako se može poboljšati položaj topa u sličnim pozicijama (*Magija igre*, strana 39).
- Učenici analiziraju pozicije u kojima jača strana uspijeva da osvoji pješaka zajedničkim dejstvom kralja i topa i uče kako se slične pozicije dobijaju (*Magija igre*, strana 39).
- Na demonstracionoj tabli učenici prate nastavnika/nastavnice koji objašnjava Barbijeovu studiju iz 1895. godine u kojoj slabija strana uspijeva da izvrši promociju pješaka. Učenici prije promocije pješaka analiziraju poziciju i zapisuju svoja rješenja, a potom

nastavnik/nastavnica prikazuje originalni nastavak u kome je remi (6.c8D? – Barbije) i analizu sveštenika Svedre u kojoj se pokazuje dobitak za stranu sa pješakom (6.c8T!).

- Učenici rješavaju unaprijed pripremljene zadatke na nastavnim listićima ili CD-u.

---

časovi 31–32.

**Znaju i prepoznaju završnicu *lovac protiv pješaka* i znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć neriješen ishod i slučajeve u kojima taj ishod nije moguć**

***Ciljevi časova:***

- Znaju kada je ova završnica remi;
- Znaju kada strana s lovcem ne može da postigne remi;
- Prepoznaju specijalne pozicije u kojima strana sa pješakom dobija;
- Prepoznaju specijalnu poziciju u kojoj strana s lovcem matira.

***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici ponavljaju teorijske remi pozicije i podsjećaju se da je pozicija kralj i lovac protiv kralja teoretski remi.
- Učenici se upoznaju sa pozicijama u kojima lovac kontroliše neko polje ispred pješaka i zaključuju da su takve pozicije uvijek remi zbog ideje žrtve lovca za pješaka.
- Učenici se upoznaju sa pozicijama u kojima lovac nije u mogućnosti da kontroliše neko od polja ispred pješaka i zaključuju da strana s lovcem gubi (*Magija igre*, strana 42).
- Učenici se upoznaju sa specijalnom pozicijom u kojoj strana s lovcem izvodi mat, jer se kralj slabije strane nalazi u uglu table.
- Učenici analiziraju i rješavaju unaprijed pripremljene zadatke s listića ili CD-a.

---

časovi 33–34.

**Znaju i prepoznaju završnicu *skakač protiv pješaka* i znaju i prepoznaju slučajeve u kojima je moguć neriješen ishod i slučajeve u kojima taj ishod nije moguć**

***Ciljevi časova:***

- Znaju kada je ova završnica remi;
- Znaju kada strana sa skakačem ne može da postigne remi (skakač ne kontroliše nijedno polje ispred pješaka i neki slučajevi s ivičnim pješakom);
- Prepoznaju specijalnu poziciju u kojoj strana sa skakačem matira;
- Usvajaju osnovne remi pozicije u kojima jedna strana ima figuru više uz pješaka.

***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici ponavljaju teorijske remi pozicije i podsjećaju se da je pozicija kralj i skakač protiv kralja teoretski remi.
- Učenici se upoznaju sa pozicijama u kojima skakač kontroliše neko polje ispred pješaka i zaključuju da su takve pozicije uvijek remi zbog ideje žrtve skakača za pješaka.
- Učenici se upoznaju sa pozicijama u kojima skakač nije u mogućnosti da kontroliše

neko od polja ispred pješaka i zaključuju da strana sa skakačem gubi.

- Učenici se upoznaju sa specijalnom pozicijom u kojoj strana sa skakačem izvodi mat, jer se kralj slabije strane nalazi u uglu table blokiran sopstvenim pješakom.
- Učenici analiziraju i rješavaju unaprijed pripremljene zadatke s listića ili CD-a.
- Učenici primjenjuju u analizi stečena znanja iz lekcija *laka figura protiv pješaka* i procjenjuju pozicije u kojima jedna strana ima figuru više uz pješaka.

### 6.3. Svojtva, položaj i uzajamno dejstvo figura



#### Ključne riječi

Dvostruki udar (napad), dvostruki šah, geometrijski motivi, kombinacija, makaze (ili vijuška), otkriveni napad, otkriveni šah.



#### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Razumije, usvaja i prepoznaje pozicije dvojnog udara sa damom.	Uspješno rješava složenije pozicije dvojnog udara.	Brzo se odlučuje na najbolje rješenje u poziciji gdje dvojni udar može da vrši više figura.



#### Izvod iz Udžbenika

##### Osnove šahovske taktike

Namjena ovog poglavlja je upoznavanje učenika s osnovnim taktičkim idejama u kojima dolazi do izražaja svojtva figura i njihovo međusobno dejstvo. Poglavlje prevazilazi planirani sadržaj koji podrazumijeva obradu samo jedne taktičke ideje – dvostruki udar (sa ili bez šaha), ali kroz ostale ideje date u ovom poglavlju učenici stiču široku sliku o svojstvima figura i upoznaju se sa osnovnom šahovskom terminologijom i osnovama šahovske taktike.

*Poglavlja:*

- **Dvostruki udar**
- **Geometrijski motivi**
- **Dvostruki šah**
- **Otkriveni napad**
- **Otkriveni šah**



#### Manje poznati pojmovi u tekstu

Centralizacija, dirigovanje, odvlačenje, oslobađanje linije, oslobađanje polja, prekrivanje, strategija, „šahovski mlin”, taktika, taktičke ideje, žrtva.



#### Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Svojtva, položaj i uzajamno dejstvo figura* predviđeno je osam časova.



## Operativni ciljevi

Učenici/učenicice treba da:	br. časova
Prepoznaju pozicije u kojima je moguć dvojni udar i pozicije u kojima dvojni udar nije moguć.	5
Znaju osnovna svojstva figura.	1
Znaju i prepoznaju položaj kralja (loš ili dobar) u odnosu na svaku svoju figuru.	2
<b>Ukupno časova:</b>	<b>8</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 35–39.

### Prepoznaju pozicije u kojima je moguć dvojni udar i pozicije u kojima dvojni udar nije moguć

#### *Ciljevi časova:*

- Prepoznaju pozicije u kojima je moguć dvostruki udar lovцем, topom, damom, pješakom i skakačem;
- Usvajaju pojam viljuška (makaze);
- Prepoznaju geometrijske motive u pozicijama i znaju da ih iskoriste;
- Rješavaju pozicije u kojima je moguće izvesti dvostruki udar i iskoristiti geometrijske motive.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici rješavaju jednostavnije pozicije u kojima je moguće izvesti dvostruki udar različitim figurama (lovac, top, dama, pješak, skakač) i usvajaju pojam dvostrukog udara, kao i pojam viljuška ili makaze – dvostruki udar pješakom ili skakačem (*Magija igre*, strana 48 i 49).
- Učenici primjenjuju dvostruki udar u rješavanju složenijih pozicija.
- Učenici rješavaju jednostavnije pozicije u kojima dolaze do izražaja geometrijski motivi po linijama i dijagonalama, odnosno u kojima se kao udarne figure koriste topovi, dama i lovci (*Magija igre*, strana 51–54). Shvataju da geometrijski motivi imaju veliku sličnost sa dvostrukim udarom.
- Učenici primjenjuju geometrijske motive u rješavanju složenijih pozicija.

#### *Alternativno*

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

čas 40.

### Znaju osnovna svojstva figura

#### *Ciljevi časa:*

- Usvajaju pojam otkrivenog napada;

- Razumiju da figure imaju takva svojstva da mogu stupiti u dejstvo i kada se ne igra s njima, već se igra drugom figurom koja otkriva njihovo dejstvo.

#### ***Aktivnosti na času:***

- Na najjednostavnijem primjeru učenici se upoznaju s mogućnošću otkrivenog napada.
- Uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici rješavaju pozicije u kojima je moguće izvesti otkriveni napad i kombinovati ga sa drugim motivima (*Magija igre*, strana 57 i 58).
- Učenici samostalno rješavaju pozicije s otkrivenim napadom s nastavnih listića ili CD-a.

#### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 41–42.

### **Znaju i prepoznaju položaj kralja (loš ili dobar) u odnosu na svaku svoju figuru**

#### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju pojam dvostruki šah i znaju da prepoznaju pozicije u kojima je moguće izvesti dvostruki šah;
- Usvajaju pojam otkriveni šah i znaju da prepoznaju pozicije u kojima je moguće izvesti otkriveni šah.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici obnavljaju znanje o dvostrukom udaru i usvajaju pojam dvostruki šah kao specijalan slučaj dvostrukog udara (jedna od napadnutih figura je kralj). Obnavljaju načine odbrane od šaha i shvataju da je jedina odbrana od dvostrukog šaha pomjeranje kralja.
- Na demonstracionoj tabli uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici rješavaju pozicije u kojima je moguće izvesti dvostruki šah (*Magija igre*, strana 55 i 56).
- Učenici samostalno rješavaju zadatke iz knjige ili sa CD-a.
- Učenici obnavljaju znanje o otkrivenom napadu i usvajaju pojam otkriveni šah kao specijalan slučaj otkrivenog napada (jedna od napadnutih figura je kralj).
- Na demonstracionoj tabli uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici rješavaju pozicije u kojima je moguće izvesti otkriveni šah (*Magija igre*, strana 59 i 62).
- Učenici se upoznaju sa pojmom „šahovski mlin” na primjeru partije Lasker – Tore, Moskva 1925. godine, slušaju zanimljivost vezanu za ovu partiju i na tom primjeru shvataju da je „šahovski mlin” kao slučaj otkrivenog šaha moćno taktičko oružje.
- Učenici samostalno rješavaju zadatke iz knjige ili sa CD-a.

#### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.



## 6.4. Matiranje u dva poteza



### Ključne riječi

Matna mreža, iznudica (cugcvang), varijanta, ugušeni mat, zamka.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Rješava elementarne matove u dva poteza.	Uspješno rješava matove u dva poteza koji u svom rješenju imaju više ogranaka.	U stanju je da sam postavi mat u dva poteza s jedinstvenim rješenjem i najmanje jednom zamkom.



### Izvod iz Udžbenika

#### Dvopotezni matovi

Svrha ovog poglavlja je da omogući učenicima da uvježbavaju rješavanje matova u dva poteza, počevši od jednostavnijih do složenijih. Od učenika se u tim pozicijama traži preciznost i dobro sagledavanje sadejstva figura u napadu na protivničkog kralja. Drugi dio ovog poglavlja upoznaje učenike sa pojmovima forsiranog manevra, šahovske kombinacije i žrtve. Ovaj dio omogućava učenicima da sagledaju otežavajuće okolnosti pri matiranju i usvoje nove taktičke ideje sa žrtvom i primjene ih u rješavanju najprije matova u dva poteza, a potom i u svojim partijama.

*Poglavlja:*

- **Ispleti matnu mrežu**
- **Forsirani manevar i šahovska kombinacija**
- **Taktičke ideje**



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Blokada, dirigovanje, forsirani manevar, kombinacija, motivi kombinacije, odvlačenje, oslobađanje linije, prekrivanje, poluvezivanje (djelimično vezivanje), vezivanje (potpuno), žrtva.



### Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Matiranje u dva poteza* predviđeno je osam časova.



## Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Prepoznaju pozicije u kojima jedna strana može da izvede mat u dva poteza.	4
Prepoznaje olakšavajuće i otežavajuće okolnosti pri izvođenju mata u dva poteza.	8
<b>Ukupno časova:</b>	<b>12</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 43–46.

### Prepoznaju pozicije u kojima jedna strana može da izvede mat u dva poteza

#### *Ciljevi časova:*

- Povezuju znanja o elementarnim matovima u rješavanju mata u dva poteza;
- Razumiju sadejstvo figura u matiranju;
- Razumiju sadejstvo promovisane figure u matnom napadu.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici obnavljaju znanja o elementarnim matovima teškim figurama tako što postavljaju matne slike na demonstracionoj tabli.
- Učenici obnavljaju znanje o promociji pješaka.
- Učenici rješavaju pozicije sa zadatkom mat u dva poteza (*Magija igre*, strane 67–74).

časovi 47–48.

### Prepoznaju olakšavajuće i otežavajuće okolnosti pri izvođenju mata u dva poteza

#### *Ciljevi časova:*

- Razumiju razliku između forsiranog manevra i šahovske kombinacije;
- Shvataju smisao žrtve u kombinaciji;
- Usvajaju pojmove motivi kombinacije i varijante.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Na demonstracionoj tabli učenici prate objašnjenje pozicije u kojoj se sprovodi forsirani manevar i shvataju da su na prethodnim časovima rješavali zadatke (mat u dva poteza) u kojima se sprovodio forsirani manevar.
- Učenici rješavaju poziciju u kojoj treba sprovesti šahovsku kombinaciju (*Magija igre*, strana 75, dijagram 209), predlažu rješenja i na kraju zapisuju kombinaciju u sveske. Na ovom primjeru razumiju da je žrtva obavezan dio kombinacije i da se po tome razlikuje od forsiranog manevra. Usvajaju Botvinikovu definiciju kombinacije.
- Na demonstracionoj tabli učenici rješavaju poziciju u kojoj šahovska kombinacija ima sporedne varijante (*Magija igre*, strana 76, dijagram 210) i usvajaju pojam varijanta.

Razumiju da se proračun varijanti mora precizno izvesti bez pomjeranja figura na tabli (u glavi).

- Učenici samostalno rješavaju poziciju u kojoj se sprovodi kombinacija, svoja rješenja zapisuju u sveske i kontrolišu uz pomoć nastavnika/nastavnice.

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 49–50.

## **Prepoznaju olakšavajuće i otežavajuće okolnosti pri izvođenju mata u dva poteza**

### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju taktičku ideju odvlačenje;
- Razumiju ideju odvlačenja i njenu povezanost sa ciljem šahovske kombinacije.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici prate i učestvuju u analizi pozicije na demonstracionoj tabli gdje nastavnik/nastavnica prikazuje ideju odvlačenja na primjerima (*Magija igre*, dijagrami 213, 217, 218, 220). Rješenja zapisuju u sveske. Učenici zaključuju da se ideja odvlačenja primjenjuje da bi se protivnička figura odvušla od odbrane važnog polja, linije ili druge figure.
- Učenici samostalno rješavaju pozicije u kojima se uz pomoć taktičke ideje odvlačenja postiže mat u dva poteza (*Magija igre*, dijagrami 214, 215, 216 i 219 ili CD), a rješenja provjeravaju uz pomoć nastavnika/nastavnice.

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 51–52.

## **Prepoznaju olakšavajuće i otežavajuće okolnosti pri izvođenju mata u dva poteza**

### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju taktičku ideju blokada;
- Usvajaju „ugušeni mat” kao specijalni slučaj blokade kralja;
- Razumiju ideju blokade i njenu povezanost sa ciljem šahovske kombinacije.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici prate i učestvuju u analizi pozicije na demonstracionoj tabli gdje nastavnik/nastavnica prikazuje ideju blokade na primjerima „ugušenog mata” (*Magija igre*, dijagrami 229 i 230). Rješenja zapisuju u sveske. Učenici zaključuju da se ideja blokade

u „ugušenom matu” primjenjuje da bi se protivnički kralj doveo u stanje nepokretnosti.

- Učenici prate i učestvuju u analizi pozicije na demonstracionoj tabli gdje nastavnik/nastavnica prikazuje druge tehnike blokade na primjerima (*Magija igre*, dijagrami 231–235). Rješenja zapisuju u sveske.
- Učenici samostalno rješavaju pozicije u kojima se uz pomoć taktičke ideje blokade postiže mat u dva poteza (*Magija igre* ili CD), a rješenja provjeravaju uz pomoć nastavnika/nastavnice.

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 53–54.

## **Prepoznaje olakšavajuće i otežavajuće okolnosti pri izvođenju mata u dva poteza**

### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju taktičku ideju vezivanje (potpuno) i poluvezivanje (djelimično vezivanje);
- Razumiju ideju vezivanja i njenu povezanost sa ciljem šahovske kombinacije.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici prate i učestvuju u analizi pozicije na demonstracionoj tabli gdje nastavnik/nastavnica prikazuje ideju vezivanja na primjerima (*Magija igre*, dijagrami 245–248). Rješenja zapisuju u sveske. Učenici zaključuju da u primjeni ideje vezivanja učestvuju tri figure – ona koja vezuje, vezana i figura prekrivena vezanom. Kada je kralj figura prekrivena vezanom, radi se o potpunom vezivanju. Vezivanje (poluvezivanje) se primjenjuje da bi se protivničkoj figuri oduzela pokretljivost.
- Učenici samostalno rješavaju pozicije u kojima se uz pomoć taktičke ideje vezivanja (poluvezivanja) postiže mat u dva poteza (*Magija igre* ili CD), a rješenja provjeravaju uz pomoć nastavnika/nastavnice.

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

## 6.5. Pješačke završnice



### Ključne riječi

Udvojeni pješaci, izolovan pješak, trougaoni manevar (trijangulacija).



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Poznađe klasifikaciju pješaka i pješačkih slabosti.	U stanju je da izvede ocjenu pješačke završnice pri materijalnoj ravnoteži.	U stanju je da savlada i razumije trougaoni manevar.



### Izvod iz Udžbenika

#### Pješačke završnice

Namjena ovog poglavlja je da upotpuni znanje učenika o pješačkim završnicama, prvenstveno o pješačkim slabostima kao i načinu iskorišćavanja tih slabosti. Pored toga, upoznađe učenike sa značajnim manevrom – trijangulacijom, koji se koristi kada drugi manevri ne postižu željeni rezultat.

*Poglavlja:*

- Pješački raspored
- Trougaoni manevar



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Majoritet, manevrisanje, pješački prodor.



### Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Pješačke završnice* predviđeno je četiri časa.



### Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Znaju klasifikacije pješaka i tipove završnica vezano za njih.	2
Usvojili trougaoni manevar.	2
<b>Ukupno časova:</b>	<b>4</b>



### Znaju klasifikacije pješaka i tipove završnica vezano za njih

#### *Ciljevi časova:*

- Usvoje najčešće slabosti u pješačkoj strukturi – udvojeni i izolovani pješak;
- Razumiju planove igre u iskorišćavanju ovih pješačkih slabosti.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici usvajaju pojam udvojenog pješaka na primjeru pješačke strukture iz varijante izmjene u španskoj partiji. Obnavljaju planove igre te varijante za bijelog i crnog (*Magija igre*, strana 14). Prate objašnjenja nastavnika/nastavnice kako se iskorišćava slabost udvojenog pješaka na c-liniji (*Magija igre*, dijagrami 254–256). Usvajaju pojam majoritet i shvataju kako se formira slobodan pješak na krilu.
- Učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice analiziraju poziciju iz partije Akibe Rubinšajna (*Magija igre*, dijagram 257) u kojoj igru odlučuje aktivnost crnog kralja u borbi protiv udvojenog pješaka.
- Učenici se upoznaju i usvajaju pojam izolovanog pješaka na jednostavnijim primjerima i razumiju u čemu se sastoji njegova slabost, kao i kako se može iskoristiti (*Magija igre*, dijagrami 259 i 260).
- Na demonstracionoj tabli učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice kako strana s izolovanim pješakom može organizovati odbranu na primjeru iz partije bivšeg šampiona svijeta Anatolija Karpova (*Magija igre*, dijagram 261).
- Učenici samostalno rješavaju zadatke koji se odnose na pješačke slabosti.

#### *Alternativno*

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

### Usvojili trougaoni manevar

#### *Ciljevi časova:*

- Shvate da je trijangulacija manevar kralja koji se preduzima radi zauzimanja važne tačke;
- Razumiju da se trijangulacija može koristiti u nekim situacijama kada drugi elementi pješačkih završnica ne vode pozitivnom cilju;
- Znaju da prepoznaju pozicije u kojima se može primijeniti trougaoni manevar.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Na demonstracionoj tabli učenici prate izvođenje trougaonog manevra i razumiju da se on izvodi manevrom kralja jače strane na tri polja, dok slabija strana ima na raspolaganju samo dva polja. Shvataju da je suština izgubiti tempo (potez), odnosno

napraviti početnu poziciju sa drugom stranom na potezu (*Magija igre*, dijagrami 264–271).

- Učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice rješavaju pozicije u kojima se primjenjuje trougaoni manevar.

***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

## 6.6. Topovske završnice



### Ključne riječi

Filidorovo pravilo, Lucenina pozicija, krilni napad.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Realizuje poziciju top i pješak protiv topa u slučaju kada je kralj slabije strane udaljen ili odsječen.	Uspješno pravi Lucenin most i remizira poziciju sa pješakom manje u topovskoj završnici (Filidor).	Uspješno i efikasno vlada složenijim topovskim završnicama.



### Izvod iz Udžbenika

#### Osnovne topovske završnice

Namjena ove cjeline je da učenicima ukaže na značaj izučavanja topovskih završnica i upozna ih s osnovnim principima i pravilima igre u njima. Izučavaju se elementarne pozicije s jednim pješakom i sa dva pješaka, s namjerom da se ukaže na metode realizacije materijalne prednosti, kao i da se naznači kada se takva prednost ne može realizovati i zbog čega.

*Poglavlja:*

- **Filidorovo pravilo**
- **Lucenina pozicija**
- **Krilni napad**
- **Top protiv topa i dva pješaka**



### Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Topovske završnice* predviđeno je 10 časova.



### Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Znaju i prepoznaju osnovne tipove topovskih završnica.	3
Znaju i prepoznaju poziciju top i pješak protiv topa u kojoj je izvjestan neriješen ishod.	3
Znaju i prepoznaju poziciju top i pješak protiv topa u kojoj jedna strana može da dobije partiju.	4
<b>Ukupno časova:</b>	<b>10</b>





### Znaju i prepoznaju osnovne tipove topovskih završnica

#### *Ciljevi časova:*

- Usvoje pravilo Filidora;
- Usvoje princip dobitka u osnovnim pozicijama u kojima su kralj i top slabije strane pasivni, a protivnički pješak na centralnim linijama (c, d, e, f);
- Usvoje princip postizanja remija u sličnim pozicijama sa a, b, g i h pješakom.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici se upoznaju sa zanimljivostima iz života velikog francuskog šahiste Fransa Andre Filidora (izlaganje nastavnika/nastavnice ili kratak referat grupe učenika).
- Na demonstracionoj tabli učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice i učestvuju u analizi Filidorove pozicije iz XVIII vijeka. Učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice zaključuju kako slabija strana ostvaruje remi i definišu Filidorovo pravilo trećeg (šestog) reda.
- Učenici u paru uvježbavaju primjenu Filidorovog pravila u dostizanju remija.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice koja se odnose na poziciju iz Udžbenika, dijagram 275. Razumiju da jača strana sa pješakom na centralnim linijama (c, d, e i f) u sličnim pozicijama uvijek dobija.
- Učenici u paru uvježbavaju dobitak u pozicijama koje su prethodno analizirali.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice vezano za sličnu poziciju, ali sa g pješakom (*Magija igre*, dijagram 276). Zaključuju da pozicije sa pješacima na b i g linijama pri pravilnoj igri obje strane završavaju se remijem.
- Učenici u paru vježbaju načine postizanja remija za slabiju stranu, kao i način kako se može izbjeći greška jače strane koja može nastati poslije 3...g2?
- Na demonstracionoj tabli učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice o pozicijama sa pješakom na ivičnoj liniji (*Magija igre*, dijagrami 277 i 278) i zaključuju da jača strana nema nikakve šanse za igru na pobjedu.
- U paru učenici vježbaju načine igre za jaču i slabiju stranu u pozicijama sa pješacima na a ili h liniji.

#### *Alternativno*

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

### Znaju i prepoznaju poziciju *top i pješak protiv topa* u kojoj jedna strana može da dobije partiju i one u kojoj je izvjestan neriješen ishod

#### *Ciljevi časova:*

- Usvoje Lucenu poziciju i manevar „izgradnja mosta”;
- Prepoznaju pozicije u kojima je moguće sprovesti manevar „izgradnja mosta”;

- Usvoje krilni napad kao mogući način odbrane slabije strane protiv pješaka na sedmom (drugom) redu;
- Razumiju kada se krilni napad može uspješno realizovati radi dostizanja remija, a kada ne;
- Usvoje principe igre u složenijim topovskim završnicama.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Na demonstracionoj tabli učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice koji prikazuje Luceninu poziciju koja se može dobiti primjenom manevra „izgradnja mosta”. Učenici razumiju da se plan igre jače strane sastoji u potiskivanju kralja slabije strane, a potom u „izgradnji mosta” uz pomoć topa koji štiti sopstvenog kralja od šahova po liniji na kojoj se promovise pješak.
- Učenici uvježbavaju uz pomoć nastavnika/nastavnice na demonstracionoj tabli metod „izgradnje mosta”.
- Učenici u paru vježbaju „izgradnju mosta”.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju uz pomoć nastavnika/nastavnice situacije koje se mogu svesti na Luceninu poziciju (*Magija igre*, dijagram 284 i 285).
- Učenici samostalno rješavaju zadatke koji sadrže elemente „izgradnje mosta”, rješenja zapisuju u sveske i kontrolišu uz pomoć nastavnika/nastavnice.
- Učenici prate objašnjenje nastavnika/nastavnice vezano za metode odbrane slabije strane i razumiju da je položaj kralja i topa slabije strane od presudnog značaja za ishod partije. Usvajaju princip odbrane – kralj slabije strane postavlja se na kraću stranu od pješaka, a top na dužu stranu, najmanje tri vertikale od pješaka (*Magija igre*, dijagrami 288, 289 i 290).
- Uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici analiziraju slične pozicije i uočavaju izuzetke od pravila zbog nepovoljnog položaja kralja slabije strane (*Magija igre*, dijagram 291).
- Učenici samostalno rješavaju primjere koji sadrže metod odbrane slabije strane.
- Učenici usvajaju princip dobitka u topovskim završnicama kada jača strana ima dva vezana pješaka od kojih je jedan ivični (*Magija igre*, dijagrami 295, 296 i 297).
- Učenici se upoznaju sa sličnim primjerima u kojima jača strana ima nepovoljan položaj figura i pješaka i zaključuju pod kojim uslovima slabija strana može da ostvari remi (*Magija igre*, dijagrami 298, 299 i 300).
- Učenici samostalno rješavaju zadatke koje je pripremio nastavnik/nastavnica i provjeravaju rješenja.
- Učenici usvajaju princip dobitka u topovskim završnicama kada jača strana ima dva vezana centralna pješaka (*Magija igre*, dijagram 303).
- Učenici se upoznaju sa sličnim primjerima u kojima jača strana ima nepovoljan položaj figura i zaključuju da je blokada pješaka neophodan uslov za postizanje remija (*Magija igre*, dijagram 304).
- Učenici samostalno rješavaju zadatke koje je pripremio nastavnik/nastavnica i provjeravaju rješenja.

#### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.



# IV ŠAH 2

## 1. Određenje predmeta

U principu ovaj program biraju učenici koji su uspješno ovladali programom *Šah 1*, ali mogu da ga biraju i učenici bilo kog razreda (sedmog, osmog ili devetog) ako smatraju da vladaju materijom koja se izučava u programima *Osnovi šaha* i *Šah 1*. Radi toga škola je u obavezi da učenike upozna sa programima *Osnovi šaha* i *Šah 1* (na primjer, preko oglasne table). Izučava se dva časa sedmično, što na nivou školske godine iznosi 62 časa (pretpostavka je da će ovaj program uglavnom birati učenici IX razreda). Za učenike ostalih razreda predavači su u obavezi da osmisle nastavu za još šest časova. Po pravilu, kad god to škola može da organizuje, nastava se realizuje u blok časovima.

## 2. Opšti ciljevi predmeta

Izučavanje izbornog predmeta *Šah 2* treba kod učenika da:

- omogući harmoničan razvoj intelektualne, etičke, estetske i socijalne komponente ličnosti;
- razvije karakterne crte ličnosti, kao što su upornost i preciznost;
- razvije sposobnost imaginacije i stvaralaštva;
- postavi temelje za dalji rad na usavršavanju u šahu;
- pruži saznanje da učenje može da se realizuje kroz igru.

### 3. Obavezni ciljevi i sadržaji programa

Programom *Šah 2* predviđeno je pet obaveznih tema:

- Mat usamljenom kralju;
- Otvaranja – poluotvorene igre;
- Borba različitih figura;
- Pretvaranje pješaka u damu;
- Matiranje u dva poteza.

### 4. Plan realizacije programa

Za realizaciju programa *Šah 2* predviđeno je **62 časa** – dva časa sedmično, sa preporukom školama da nastavu sedmično organizuju kao blok nastavu.

<b>Obavezne teme:</b>	<b>broj časova</b>
Mat usamljenom kralju	7
Otvaranja – poluotvorene igre	14
Borba različitih figura	10
Pretvaranje pješaka u damu	23
Matiranje u dva poteza	8
<b>Ukupno:</b>	<b>62</b>

### 5. Realizacija ciljeva programa

Dat je raspored operativnih ciljeva u okviru svake od obaveznih tema i broj časova predviđenih za realizaciju svakog od predviđenih ciljeva.

<b>Učenici/učenice treba da:</b>	<b>br. časova</b>
<b>Mat usamljenom kralju</b>	<b>tema I</b>
Znaju da prepoznaju matne slike sa dva lovca.	1
Prepoznaju matne slike s lovcem i skakačem.	1
Znaju da je pri realizaciji ovih matova potrebno dovesti kralja u ugao.	4
Znaju i razumiju da se pri pravilnoj odbrani ne može dati mat sa dva skakača.	1
<b>Otvaranja – poluotvorene igre</b>	<b>tema II</b>
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza sicilijanske partije.	1
Usvajaju osnovne principe i ideje sicilijanske partije.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza francuske partije.	1
Usvajaju osnovne principe i ideje francuske partije.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza Pirčeve odbrane.	1
Usvajaju osnovne principe i ideje Pirčeve odbrane.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza Karo-Kana.	1
Usvajaju osnovne principe i ideje Karo-Kana.	2
Prepoznaju kritični trenutak u partiji i na pravilan način reaguju u pojedinom otvaranju.	2

<b>Borba različitih figura</b>	<b>tema III</b>
Znaju pozicije u kojima dama dobija protiv topa i specifične pozicije u kojima dobitak nije moguć.	2
Znaju da je pozicija dame protiv lake figure uvijek dobijena i uviđaju grube greške koje jača strana može da napravi.	2
Prepoznaju remi završnicu top protiv lake figure.	2
Prepoznaju pozicije u kojoj je strana koja ima topa jača od strane koja ima laku figuru.	2
Uviđaju nepreciznost u igri protivnika i stekli su vještine da kazne takvu igru u poziciji top protiv lake figure.	2
<b>Pretvaranje pješaka u damu</b>	<b>tema IV</b>
Znaju da ocijene poziciju u kojoj kralj, laka figura i pješak ne mogu dobiti kralja.	2
Znaju pozicije u kojima je moguć dobitak kralja, lake figure i pješaka protiv kralja.	3
Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe skakača i pješaka protiv skakača.	3
Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe lovca i pješaka protiv lovca.	3
Znaju i prepoznaju olakšavajuće i otežavajuće okolnosti koje nastaju u borbi lovca i pješaka protiv skakača.	3
Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe skakača i pješaka protiv lovca.	3
Prepoznaju remi poziciju dama i pješak protiv dame.	3
Znaju i prepoznaju uslove pod kojima dama i pješak dobijaju protiv dame.	3
<b>Matiranje u dva poteza</b>	<b>tema V</b>
Prepoznaju osnovne motive, raspored i uzajamno dejstvo svih figura na tabli.	4
Znaju prioritetni cilj koji se javlja pri rješavanju složenijih matova u dva poteza.	4

## 6. Realizacija programa Šah 2

### Uvod

Ovaj dio Priručnika namijenjen je neposrednom pripremanju i realizaciji programa *Šah 2*. U njemu su obrađene sve predviđene teme: Mat usamljenom kralju, Otvaranja – Poluotvorene igre, Borba različitih figura, Pretvaranje pješaka u damu, Matiranje u dva poteza.

Svako poglavlje sadrži:

- naziv teme;
- ključne riječi;
- katalog znanja;
- izvod iz Udžbenika;
- manje poznate pojmove u tekstu;
- plan realizacije programa;
- operativne ciljeve programa;
- realizaciju programa.

Svaki dio poglavlja je svojevrsni vid pomoći nastavniku/nastavnici u pripremanju i realizaciji ciljeva programa:

- **Ključne riječi** uvode se i obrađuju u okviru svake teme, a odnose se na njene osnovne i najvažnije pojmove koji organizuju sadržaj svake teme. Nastavniku/nastavnici služe tako što organizuju sadržaje učenja.
- **Katalog znanja** predstavlja popis zahtjeva razvrstanih na tri nivoa: minimalni, osnovni i napredni zahtjevi. Minimalni zahtjevi poklapaju se sa predviđenim standardom znanja i govore o tome šta bi svaki učenik/ca trebalo da zna ili umije nakon učenja. Osnovni i napredni zahtjevi omogućavaju prilagođavanje programa višim mogućnostima pojedinih učenika u odjeljenju, a služe nastavniku/nastavnici da uspješno sprovede individualizaciju nastave šaha u odjeljenju.
- **Izvod iz Udžbenika** objašnjava strukturu teksta i odnos između sadržaja i predviđenih ciljeva programa. Omogućava bolje usklađivanja sadržaja Udžbenika sa predviđenim ciljevima programa.
- **Manje poznati pojmovi u tekstu** Udžbenika navedeni su i objašnjeni u rječniku poslije svake tematske cjeline, a usmjeravaju nastavnika/cu da provjeri njihovo razumijevanje, jer je ono neophodno sa stanovišta povezanosti sa sadržajima i ciljevima programa.
- **Plan realizacije programa** dat je za svih pet predviđenih tema, broj časova predviđenih za realizaciju svakog operativnog cilja.
- **Realizacija programa** podrazumijeva da se uz svaki predviđeni cilj navede jedan ili više predloga njegove realizacije, odnosno jedan ili više scenarija časa (pripreme), a svaki scenario sadrži ciljeve časa i aktivnosti učenika na času. Nastavniku/nastavnici se nudi nekoliko početnih ideja koje će mu predstavljati model i oslonac u radu, a njegov/njen zadatak je da jednu od njih konkretizuje i prilagodi svojim učenicima. Njemu/njoj je ostavljena sloboda da bude kreativan i izradi sopstveni scenario časa, uz uslov da on bude prilagođen ciljevima programa.

## 6.1. Mat usamljenom kralju



### Ključne riječi

Rastojanje „konjskog skoka”, metod trouglova.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Zna da matira sa dva lovca.	Uspješno matira sa dva lovca, sa skakačem i lovcem.	U vremenskoj oskudici uspješno matira sa skakačem i lovcem, sa dva lovca i realizuje uspješno povoljnu poziciju: dva skakača protiv pješaka.



### Izvod iz Udžbenika

#### Matiranje lakim figurama

Namjena ovog poglavlja je da upotpuni znanje učenika o elementarnim matiranjima usamljenog kralja lakim figurama.

*Poglavlja:*

- **Matiranje sa dva lovca**
- **Matiranje skakačem i lovcem\***
- **Matiranje sa dva skakača**
  - **Slabija strana ima pješaka**



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Ograničavanje pokretljivosti protivničkog kralja, rastojanje „konjskog skoka”, metod trouglova.



### Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Mat usamljenom kralju* predviđeno je sedam časova.



## Operativni ciljevi

Učenci/učenice treba da:	br. časova
Znaju da prepoznaju matne slike sa dva lovca.	1
Prepoznaju matne slike s lovcem i skakačem.	1
Znaju da je pri realizaciji ovih matova potrebno dovesti kralja u ugao.	4
Znaju i razumiju da se pri pravilnoj odbrani ne može dati mat sa dva skakača.	1
<b>Ukupno časova:</b>	<b>7</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 1–2.

### Znaju da prepoznaju matne slike sa dva lovca i prepoznaju matne slike s lovcem i skakačem

#### *Ciljevi časova:*

- Znaju da je za matiranje lakim figurama (dva lovca i skakač i lovac) neophodno učešće kralja jače strane;
- Znaju da se matiranje lakim figurama izvodi isključivo u uglu šahovske table;
- Znaju da pri matiranju lakim figurama u završnoj poziciji kralj jače strane zauzima rastojanje „konjskog skoka” u odnosu na polje u uglu table;
- Prepoznaju patne slike koje se u ovoj vrsti matiranja mogu javiti i znaju da ih izbjegnu.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenci postavljaju različite matne slike sa dva lovca na svojim šahovskim tablama. Pojedini učenici, koje nastavnik/nastavnica odredi, postavljaju matne slike na demonstracionoj tabli i svi učenici zapisuju pozicije u sveske (npr. *Majstorije na 64 polja*, dijagrami 1 i 2). Zaključuju da se matiranje može izvesti samo uz pomoć kralja i da se kralj jače strane mora nalaziti na rastojanju „konjskog skoka” od polja u uglu table. Nakon toga, rješavaju jednostavnije zadatke u kojima je kralj slabije strane već potisnut u ugao (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 3 i 4).
- Učenci postavljaju različite matne slike s lovcem i skakačem na svojim šahovskim tablama. Pojedini učenici, koje nastavnik/nastavnica odredi, postavljaju matne slike na demonstracionoj tabli i svi učenici zapisuju pozicije u sveske. Zaključuju da se i pri ovakvom materijalu matiranje može izvesti samo uz pomoć kralja jače strane i da se kralj jače strane mora nalaziti na rastojanju „konjskog skoka” od polja u uglu table, ali samo u uglovima koji su iste boje kao i lovac. Nakon toga, rješavaju jednostavnije zadatke u kojima je kralj slabije strane već potisnut u ugao (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 16 i 17).
- Na svojim šahovskim tablama učenici postavljaju pozicije u kojima je slabija strana u patu, a jača strana ima lovački par. Pojedine patne slike postavljaju na demonstracionoj tabli i zapisuju u sveske (npr. *Majstorije na 64 polja*, dijagrami 5–8).



- Na svojim šahovskim tablama učenici postavljaju pozicije u kojima je slabija strana u patu, a jača strana ima lovca i skakača. Pojedine patne slike postavljaju na demonstracionoj tabli i zapisuju u sveske.
- Na osnovu prethodnih patnih slika učenici zaključuju da kralj slabije strane mora uvijek imati neko slobodno polje kako bi se izbjegao neriješeni ishod partije.

---

časovi 3–4.

### **Znaju da je pri realizaciji ovih matova potrebno dovesti kralja u ugao – matiranje sa dva lovca**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da potisnu kralja slabije strane u ugao kada se on nalazi na ivičnoj liniji;
- Znaju da potisnu kralja slabije strane iz centra table na ivičnu liniju;
- Usvajaju tehniku matiranja sa dva lovca.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Na demonstracionoj tabli učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice o poziciji u kojoj je kralj slabije strane na ivičnoj liniji (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 9). Shvataju tehniku potiskivanja kralja u ugao šahovske table gdje se daje mat.
- Nastavnik/nastavnica postavlja identičnu poziciju, ali na drugoj ivičnoj liniji, kako bi učenici razumjeli način oduzimanja polja kralju slabije strane. Učenici na demonstracionoj tabli uvježbavaju potiskivanje kralja slabije strane u ugao table i daju mat.
- Učenici prate na demonstracionoj tabli izlaganje nastavnika/nastavnice koji/koja pokazuje tehniku potiskivanja kralja slabije strane kada se on ne nalazi na ivičnoj liniji i iz centra table (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 10–11). Nastavnik/nastavnica im naglašava značaj položaja lovaca na susjednim dijagonalama, čime oni stvaraju neprolaznu barijeru za kralja. Učenici shvataju taj metod potiskivanja na ivičnu liniju i povezuju ovo znanje sa prethodnim.
- Učenici na demonstracionoj tabli uvježbavaju matiranje kralja slabije strane kada se nalazi u centru, a zatim uvježbavaju matiranje u paru.

---

časovi 5–6.

### **Znaju da je pri realizaciji ovih matova potrebno dovesti kralja u ugao – matiranje s lovцем i skakačem\***

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da matiraju kada se kralj slabije strane nalazi u uglu boje lovca;
- Znaju da potisnu kralja slabije strane u ugao boje lovca kada se on nalazi na ivičnoj liniji;
- Znaju da potisnu kralja slabije strane iz centra table na ivičnu liniju primjenom „metode trouglova”;

- Usvajaju tehniku matiranja s lovцем i skakačem.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici ponavljaju matne slike s lovцем i skakačem, pri čemu se naglašava boja polja ugla šahovske table gdje izvodi mat, koja mora odgovarati boji lovca.
- Učenici rješavaju poziciju u kojoj se kralj slabije strane nalazi u uglu „prave boje” (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 18).
- Učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice na demonstracionoj tabli kada se kralj slabije strane nalazi na ivičnoj liniji, ali bliže uglu suprotne boje od lovca. Razumiju metod potiskivanja kralja slabije strane u ugao boje lovca.
- Učenici na demonstracionoj tabli, uz pomoć nastavnika/nastavnice, uvježbavaju tehniku potiskivanja kralja s ivične linije u ugao boje lovca gdje se daje mat.
- Učenici prate na demonstracionoj tabli izlaganje nastavnika/nastavnice o potiskivanju kralja slabije strane iz centra pomoću „metoda trouglova”. Učenici razumiju način formiranja trouglova.
- Učenici na demonstracionoj tabli, uz pomoć nastavnika/nastavnice, uvježbavaju tehniku potiskivanja kralja „metodom trouglova” iz centra na ivičnu liniju, a zatim u ugao boje lovca gdje se daje mat.

čas 7.

### **Znaju i razumiju da se pri pravilnoj odbrani ne može dati mat sa dva skakača**

#### ***Ciljevi časa:***

- Proširuju znanja o teoretski remi pozicijama (relativni remi);
- Shvataju da se mat može dati samo u izuzetnoj situaciji kada slabija strana grubo pogriješi;
- Razumiju da je moguće ostvariti dobitak samo u nekim pozicijama kada slabija strana ima pješaka.

#### ***Aktivnosti na času:***

- Učenici obnavljaju teoretski remi pozicije. Navode situacije u kojima je pri pravilnoj igri slabije strane remi, osim ako ona grubo ne pogriješi (relativni remi), među kojima je mat sa dva skakača.
- Na demonstracionoj tabli učenici postavljaju matnu sliku sa dva skakača. Ističu poziciju kralja slabije strane koji se nalazi u uglu šahovske table.
- Na demonstracionoj tabli učenici rješavaju pozicije (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 29 i 30). Shvataju kako je moguće izbjeći mat, odnosno razumiju gdje slabija strana može pogriješiti.
- Učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice vezana za specijalne pozicije u kojima slabija strana ima pješaka, a kralj je blokiran u uglu table (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 32 i 33). Razumiju da tada jača strana ima odlučujući tempo skakačem, jer slabija strana neće biti u patu pošto joj preostaje potez pješakom.

## 6.2. Otvaranja – poluotvorene igre



### Ključne riječi

Zmajeva, Najdorfova i Ševeniška varijanta Sicilijanske odbrane, Taraševa i Nimcovičeva varijanta Francuske odbrane, Pirčeva odbrana, Blokadna i Kapablankina varijanta Karo-Kan odbrane.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Zna osnovne poteze Sicilijanske, Francuske odbrane, Pirčeve odbrane ili Karo-Kana.	Bez greške izvodi prvih 5 poteza Sicilijanske, Francuske odbrane, Pirčeve odbrane ili Karo-Kana.	Zna osnovne planove igre Sicilijanske, Francuske odbrane, Pirčeve odbrane ili Karo-Kana.



### Izvod iz Udžbenika

#### **Poluotvorene igre**

Namjena ovog poglavlja je da učenicima predoči glavne ideje i planove određenih poluotvorenih igara i njihovih važnijih varijanti.

*Poglavlja:*

- **Sicilijanska odbrana**
  - **Zmajeva varijanta**
  - **Najdorfova varijanta**
  - **Ševeniška varijanta**
- **Francuska odbrana**
  - **Taraševa varijanta**
  - **Nimcovičeva varijanta**
- **Pirčeva odbrana**
  - **Varijanta f2–f4**
  - **Varijanta Sf3**
  - **Plan s velikom rokadom**
- **Karo-Kan**
  - **Blokadna varijanta**
  - **Kapablankina varijanta**



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Bergerov sistem parovanja, ševeniški sistem parovanja.



## Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Otvaranja – Poluotvorene igre* predviđeno je 14 časova.



## Operativni ciljevi

<b>Učenici/učenice treba da:</b>	<b>br. časova</b>
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza sicilijanske partije.	1
Usvajaju osnovne principe i ideje sicilijanske partije.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza francuske partije.	1
Usvajaju osnovne principe i ideje francuske partije.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza Pirčeve odbrane.	1
Usvajaju osnovne principe i ideje Pirčeve odbrane.	2
Znaju i prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza Karo-Kana.	1
Usvajaju osnovne principe i ideje Karo-Kana.	2
Prepoznaju kritični trenutak u partiji i na pravilan način reaguju u pojedinom otvaranju.	2
<b>Ukupno časova:</b>	<b>14</b>



## Realizacija ciljeva programa

čas 8.

### **Znaju da prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih 5 poteza sicilijanske partije**

#### ***Ciljevi časa:***

- Znaju osnovnu poziciju i planove igre u Zmajevoj varijanti;
- Znaju osnovnu poziciju i planove igre u Najdorfovoj varijanti;
- Znaju osnovnu poziciju i planove igre u Ševeninškoj varijanti.

#### ***Aktivnosti na času:***

- Učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice o istorijskom razvoju Sicilijanske odbrane, kao i varijanta koje se obrađuju.
- Učenici obnavljaju osnovne principe igre u otvaranju – brz razvoj figura i borba za centar. Razumiju smisao poteza 1...c5, kao i poteza koji slijede, kao način borbe za centar.
- Učenici usvajaju prve poteze Sicilijanske odbrane i sliku koja nastaje poslije petog poteza bijelog. Razumiju da peti potez crnog određuje varijantu i dalje planove igre za obje strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze Zmajeve varijante i na osnovu partije Fišern – Larsen, Portorož 1958. usvajaju planove igre za obje strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze Najdorfove varijante i na osnovu partije Spaski – Fišer, Rejkjavik 1972. usvajaju planove igre za obje strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze Ševeninške varijante i na osnovu partije Karpov – Spaski, Lenjingrad 1974. usvajaju planove igre za obje strane.

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 9–10.

### **Usvajaju osnovne principe i ideje sicilijanske partije**

#### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju osnovne principe i ideje Zmajeve varijante;
- Usvajaju osnovne principe i ideje Najdorfove varijante;
- Usvajaju osnovne principe i ideje Ševeninške varijante;
- Primjena ideja i principa Sicilijanske odbrane kroz praktičnu igru.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici igraju tema-turnir (I, II i III kolo), gdje su obavezni osnovni potezi sicilijanske partije. U zavisnosti od veličine grupe, može se igrati turnir po Bergerovom ili Švajcarskom sistemu, gdje nastavnik/nastavnice na početku objasni da će se poslije obrade svakog otvaranja igrati partije s obaveznim potezima tog otvaranja. Učenici igraju unaprijed određenu varijantu: 1. kolo Zmajeva, 2. kolo Najdorfova i 3. kolo Ševeninška varijanta. Tokom turnira zapisuju partije, a nastavnik/nastavnica zadržava formulare partija da bi odabrao karakteristične za analizu (do sljedećeg kola kada im vraća formulare).

---

čas 11.

### **Znaju da prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih poteza Francuske odbrane**

#### ***Ciljevi časa:***

- Znaju osnovne poteze, poziciju i planove igre u Taraševoj varijanti;
- Znaju osnovne poteze, poziciju i planove igre u Nimcovičevoj varijanti.

#### ***Aktivnosti na času:***

- Učenici prate izlaganje nastavnika o istorijskom razvoju Francuske odbrane, kao i varijanta koje se obrađuju.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze Taraševe varijante i na osnovu partije Karpov – Ulman, Madrid 1973. usvajaju planove igre za obje strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze Nimcovičeve varijante i na osnovu partije Fišer – Larsen, Denver 1971. usvajaju planove igre za obje strane.

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

### **Usvajaju osnovne principe i ideje Francuske odbrane**

#### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju osnovne principe i ideje Taraševe varijante;
- Usvajaju osnovne principe i ideje Nimcovičeve varijante;
- Primjena ideja i principa Francuske odbrane kroz praktičnu igru.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici igraju tema-turnir (IV i V kolo), gdje su obavezni osnovni potezi francuske partije. Učenici igraju unaprijed određenu varijantu: 4. kolo Taraševa i 5. kolo Nimcovičeva varijanta. Tokom turnira zapisuju partije, a nastavnik/nastavnica zadržava formulare partija da bi odabrao karakteristične za analizu (do sljedećeg kola kada im vraća formulare).

### **Znaju da prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih poteza Pirčeve odbrane**

#### ***Ciljevi časa:***

- Znaju osnovne poteze, poziciju i planove igre u varijanti f2–f4;
- Znaju osnovne poteze, poziciju i planove igre u varijanti Sf3;
- Znaju osnovne poteze, poziciju i planove igre u varijanti s velikom rokadom.

#### ***Aktivnosti na času:***

- Učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice o istorijskom razvoju Pirčeve odbrane, kao i varijante koje se obrađuju.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze varijante f2–f4 i na osnovu partije Spaski – Fišer, Rejkjavik 1972. usvajaju planove igre za obje strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze varijante Sf3 i na osnovu partije Karpov – Spaski, Hamburg 1982. usvajaju planove igre za obje strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze varijante s velikom rokadom i na osnovu partije Kasparov – Topalov, Vajk an Ze 1999. usvajaju planove igre za obje strane.

#### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

### **Usvajaju osnovne principe i ideje Pirčeve odbrane**

#### ***Ciljevi časova:***

- Usvajaju osnovne principe i ideje varijante f2–f4;

- Usvajaju osnovne principe i ideje varijante Sf3;
- Usvajaju osnovne principe i ideje varijante s velikom rokadom;
- Primjena ideja i principa Pirčeve odbrane kroz praktičnu igru.

***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici igraju tema-turnir (VI i VII kolo), gdje su obavezni osnovni potezi francuske partije. Učenici samostalno biraju varijantu koju će igrati. Tokom turnira zapisuju partije, a nastavnik/nastavnica zadržava formulare partija da bi odabrao karakteristične za analizu (do sljedećeg kola kada im vraća formulare).

---

čas 17.

**Znaju da prepoznaju sliku koja nastaje nakon odigranih prvih poteza Karo-Kana**

***Ciljevi časa:***

- Znaju osnovne poteze, poziciju i planove igre u blokadnoj varijanti;
- Znaju osnovne poteze, poziciju i planove igre u Kapablankinoj varijanti.

***Aktivnosti na času:***

- Učenici prate izlaganje nastavnika/nastavnice o istorijskom razvoju Karo-Kana, kao i varijanata koje se obrađuju.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze blokadne varijante i na osnovu partije Nimcovič – Kapablanka, Njujork 1927. usvajaju planove igre za obje strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate osnovne poteze Kapablankine varijante i na osnovu partije Geler – Hort, Skoplje 1968. usvajaju planove igre za obje strane.

***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 18–19.

**Usvajaju osnovne principe i ideje odbrane Karo-Kan**

***Ciljevi časa:***

- Usvajaju osnovne principe i ideje blokadne varijante;
- Usvajaju osnovne principe i ideje Kapablankine varijante;
- Primjena ideja i principa odbrane Karo-Kan kroz praktičnu igru.

***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici igraju tema-turnir (VIII i IX kolo), gdje su obavezni osnovni potezi Karo-Kan odbrane. Učenici igraju unaprijed određenu varijantu: 8. kolo blokadna i 9. kolo Kapablankina varijanta. Tokom turnira zapisuju partije, a nastavnik/nastavnica zadržava formulare partija da bi odabrao karakteristične za analizu (do sljedećeg časa kada im vraća formulare).

## **Prepoznaju kritični trenutak u partiji i na pravilan način reaguju u pojedinom otvaranju**

### ***Ciljevi časova:***

- Prepoznaju kritični trenutak u partijama svih obrađenih varijanata Sicilijanske odbrane i reaguju pravilnim izborom poteza i planova igre;
- Prepoznaju kritični trenutak u partijama svih obrađenih varijanata Francuske odbrane i reaguju pravilnim izborom poteza i planova igre;
- Prepoznaju kritični trenutak u partijama svih obrađenih varijanata Pirčeve odbrane i reaguju pravilnim izborom poteza i planova igre;
- Prepoznaju kritični trenutak u partijama svih obrađenih varijanata odbrane Karo-Kan i reaguju pravilnim izborom poteza i planova igre.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici analiziraju izabrane partije svih otvaranja zastupljenih tokom tema-turnira (izbor nastavnika/nastavnice) u kojima se pojavljuju karakteristične greške i propusti u izboru poteza i plana igre. Predlažu bolja rješenja koja zapisuju u sveske.
- Učenici predlažu svoje partije svih otvaranja zastupljenih tokom tema-turnira za koje smatraju da su zadovoljile kriterijume pravilnog izbora poteza i planova igre. Obrazlažu dobra rješenja, analiziraju uz pomoć nastavnika/nastavnice i zapisuju ih u sveske.



### 6.3. Borba različitih figura



#### Ključne riječi

Dama protiv topa, dama protiv lake figure, top protiv skakača, top protiv lovca.



#### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Realizuje poziciju dama protiv lake figure; Realizuje poziciju top protiv lake figure; Realizuje jednostavnu poziciju laka figura i pješak protiv kralja; Remizira poziciju kralj protiv kralja, ivičnog pješaka i krivouglog lovca.	Realizuje poziciju dama protiv topa; Realizuje povoljnu poziciju top protiv lake figure (nepovoljan kralj ili odsječen skakač).	Pokazuje razumijevanje za najsloženije oblike borbe različitih figura i sposobnost da na času rješava nepoznate probleme na tu temu, slobodno razmišlja i izražava potrebu pred nastavnikom da brže usvaja nova znanja.



#### Izvod iz Udžbenika

##### **Borba različitih figura**

Namjena ovog poglavlja je da upozna učenike sa tehnikama realizacije velike materijalne prednosti, kao i da ih upozna s načinima odbrane kada su slabija strana, a posebno u situacijama u kojima protivnik posjeduje malu materijalnu prednost u vidu kvaliteta više.

*Poglavlja:*

- **Dama protiv topa**
  - **Strana sa topom remizira**
- **Dama protiv skakača**
  - **Dama protiv skakača i pješaka**
- **Dama protiv lovca**
  - **Dama protiv lovca i pješaka**
- **Top protiv lovca**
  - **Top i pješak protiv lovca**
  - **Top protiv lovca i jednog pješaka**
- **Top protiv skakača**
  - **Top i pješak protiv skakača**
  - **Top protiv skakača i jednog pješaka**



## Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Borba različitih figura* predviđeno je 10 časova.



## Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Znaju pozicije u kojima dama dobija protiv topa i specifične pozicije u kojima dobitak nije moguć.	2
Znaju da je pozicija dame protiv lake figure uvijek dobijena i uviđaju grube greške koje jača strana može da napravi.	2
Prepoznaju remi završnicu top protiv lake figure.	2
Prepoznaju pozicije u kojoj je strana koja ima topa jača od strane koja ima laku figuru.	2
Uviđaju nepreciznost u igri protivnika i stekli su vještine da kazne takvu igru u poziciji top protiv lake figure.	2
<b>Ukupno časova:</b>	<b>10</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 22–23.

### Znaju pozicije u kojima dama dobija protiv topa i specifične pozicije u kojima dobitak nije moguć

#### *Ciljevi časova:*

- Znaju tehniku potiskivanja kralja slabije strane na rub table;
- Znaju način dovođenja slabije strane u situaciju iznudice, u kojoj se mora odvojiti top od kralja;
- Znaju da osvoje topa pomoću dvostrukog udara;
- Znaju najbolji način odbrane slabije strane postavljanjem topa na šesti (treći) red, a kao jača strana znaju kako se ta odbrana neutrališe;
- Znaju da prepoznaju specijalne pozicije u kojima se može ostvariti remi pomoću pata ili pravila 50 poteza.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Na demonstracionoj tabli učenici prate tehniku dobitka (osvajanje topa i matni napad) kada je kralj slabije strane na rubu table (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 116 i 118).
- Na demonstracionoj tabli učenici prate tehniku potiskivanja kralja slabije strane iz centra table ka rubu (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 120), a zatim sami pronalaze način dobitka i provjeravaju s nastavnikom/nastavnicom.
- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s realizacijom prednosti kada slabija strana koristi najbolju odbranu postavljanjem topa na šesti (treći) red (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 122). Razumiju da se dobitak ostvaruje pomoću iznudice i dvostrukog udara s osvajanjem topa.

- Učenici analiziraju poziciju na demonstracionoj tabli (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 124) i uz pomoć nastavnika/nastavnice primjenjuju tehniku realizacije prednosti kada je top na šestom (trećem) redu.
- Učenici se upoznaju sa specijalnim pozicijama u kojima slabija strana remizira pomoću pata (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 126). Razumiju da u takvim pozicijama figure jače strane stoje nepovoljno i slabija strana tu situaciju koristi da bi odbranila vječitim šahom ili patom.
- Učenici rješavaju uz pomoć nastavnika/nastavnice specijalne pozicije u kojima slabija strana remizira (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 128 i 129).
- Učenici razumiju da u slučaju neprecizne igre jače strane može nastati remi primjenom pravila 50 poteza.

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

časovi 24–25.

---

## **Znaju da je pozicija dame protiv lake figure uvijek dobijena i uviđaju grube greške koje jača strana može da napravi**

### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da izbjegnu makaze u pozicijama dama protiv skakača;
- Znaju tehniku dobitka sa damom protiv skakača;
- Znaju da kada slabija strana pored skakača ima i pješaka, prvo treba osvojiti pješaka i znaju tehniku osvajanja pješaka;
- Znaju tehniku dobitka dame protiv lovca;
- Znaju da dama protiv lovca i pješaka dobija i znaju tehniku dobitka u takvim pozicijama.

### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici shvataju da je u pozicijama dama protiv skakača najveća greška jače strane dopustiti skakaču da ostvari dvostruki udar (makaze) i osvoji damu (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 135).
- Na demonstracionoj tabli učenici prate tehniku dobitka dame protiv skakača, koja se ostvaruje koordiniranim dejstvom kralja i dame (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 136). Razumiju da kralja slabije strane treba potisnuti na rub table gdje se osvaja skakač ili daje mat.
- Uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici na demonstracionoj tabli primjenjuju tehniku realizacije prednosti u pozicijama dama protiv skakača (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 137 i 139).
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju u kojoj slabija strana ima pored skakača i pješaka na pretposljednem redu (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 143). Razumiju da pri takvom materijalu prvo treba osvojiti pješaka, a za to je neophodno

zajedničko dejstvo kralja i dame koji istovremeno napadaju i pješaka i skakača i time se stvara pozicija iznudice (odstupanje skakača od odbrane pješaka).

- Uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici na demonstracionoj tabli primjenjuju tehniku realizacije prednosti u pozicijama dama protiv skakača i pješaka (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 145 i 146).
- Na demonstracionoj tabli učenici prate tehniku dobitka dame protiv lovca i razumiju da se ona ostvaruje na isti način kao i u pozicijama bez lovca (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 150).
- Uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici na demonstracionoj tabli primjenjuju tehniku realizacije prednosti u pozicijama dama protiv lovca.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju u kojoj slabija strana ima pored lovca i pješaka na pretposljednem redu koga lovac brani (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 151). Razumiju da pri takvom materijalu dama treba da kontroliše polje promocije i da učestvuje u potiskivanju kralja slabije strane do ruba table gdje se izvodi matiranje.
- Uz pomoć nastavnika/nastavnice učenici na demonstracionoj tabli primjenjuju tehniku realizacije prednosti u pozicijama dama protiv lovca i pješaka (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 153).

### ***Alternativno***

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 26–27.

### **Prepoznaju remi završnicu *top protiv lovca* i prepoznaju pozicije u kojoj je strana koja ima topa jača od strane koja ima lovca**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da je završnica *top protiv lovca* najčešće remi;
- Znaju način postizanja remija za slabiju stranu izbjegavanjem odstupanja kralja u ugao boje lovca;
- Znaju da je završnica *top i pješak protiv lovca* dobijena za jaču stranu i znaju da izbjegnu izuzetnu remi poziciju;
- Znaju da je završnica *top protiv lovca i pješaka* najčešće remi, a izuzetno dobija top ili uznapredovali pješak.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s osnovnom remi pozicijom *top protiv lovca* (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 158). Razumiju da slabija strana dostiže remi ako je kralj postavljen u ugao suprotne boje od lovca, jer se u tom slučaju odbrana svodi na pat.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju u kojoj slabija strana ima postavljenog kralja u uglu iste boje lovca (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 159). Zaključu-

ju da jača strana može ostvariti pobjedu zato što izostaje odbrana pomoću pata.

- Na demonstracionoj tabli učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice analiziraju pozicije koje su izuzeci od navedenih pravila (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 160 i 161).
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju *top i pješak protiv lovca* (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 166) uz prethodni komentar nastavnika/nastavnice da je ta pozicija uvijek dobijena ako kralj jače strane zauzme polje ispred pješaka na šestom redu. Uvježbavaju tehniku dobitka u toj situaciji.
- Učenici se upoznaju s izuzetnom remi pozicijom u završnici *top i pješak protiv lovca* (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 167) koja nastaje zbog nepovoljnog položaja figura i pješaka jače strane. Učenici zaključuju da u toj poziciji nije ispoštovano pravilo da kralj jače strane treba da bude ispred pješaka.
- Učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice o završnici *top protiv lovca i pješaka* (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 172 i 173). Razumiju da je od presudnog značaja koliko je pješak napredovao, kao i položaji kraljeva.

### **Alternativno**

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

časovi 28–29.

### **Prepoznaju remi završnicu *top protiv skakača* i prepoznaju pozicije u kojoj je strana koja ima topa jača od strane koja ima skakača**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da je završnica *top protiv skakača* najčešće remi;
- Znaju način postizanja remija za slabiju stranu postavljanjem kralja u centar table i izbjegavanjem odstupanja na rub table i u ugao;
- Prepoznaju pozicije u kojima strana sa topom dobija i znaju tehniku dobitka;
- Znaju da je završnica *top i pješak protiv skakača* dobijena za jaču stranu i znaju tehniku dobitka;
- Znaju da je završnica *top protiv skakača i pješaka* najčešće remi, a izuzetno dobija top ili uznapredovali pješak.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s osnovnom remi pozicijom *top protiv skakača* (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 178). Razumiju da slabija strana dostiže remi ako je skakač u blizini sopstvenog kralja, čak i u ovakvoj nepovoljnoj poziciji kada je kralj slabije strane odsječen na ivičnoj liniji.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju u kojoj slabija strana ima postavljenog kralja na ivičnoj liniji u blizini ugla (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 179). Uz pomoć nastavnika/nastavnice usvajaju tehniku odbrane slabije strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice analiziraju pozicije koje su izuzeci od navedenog pravila (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 180 i 181). Shvataju da slabija strana može da izgubi ukoliko se nađe pod matnim prijetnjama ili

ako je skakač previše udaljen od sopstvenog kralja.

- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju pozicije *top i pješak protiv skakača* (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 186–188) i razumiju da su takve pozicije u većini slučajeva dobijene za jaču stranu. Uvježbavaju tehniku dobitka u toj situaciji.
- Učenici prate objašnjenja nastavnika/nastavnice o završnici *top protiv skakača i pješaka* (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 193 i 194) i usvajaju da su takve završnice najčešće remi. Razumiju da u nekim pozicijama strana sa topom dobija kada je loša koordinacija figura slabije strane, a da strana sa pješakom dobija kada je uznapredovao i forsirano se promovise u damu.

### **Alternativno**

Nastavnik/nastavnica može gore navedene planirane aktivnosti da sprovede koristeći, umjesto demonstracione table, CD na kome se nalaze planirani sadržaji za obradu.

---

časovi 30–31.

### **Uvidaju nepreciznost u igri protivnika i stekli su vještine da kazne takvu igru u poziciji *top protiv lake figure***

#### ***Ciljevi časova:***

- Praktična primjena stečenog znanja u pozicijama *top protiv lovca*;
- Praktična primjena stečenog znanja u pozicijama *top protiv skakača*.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici u paru igraju unaprijed pripremljenu tipičnu remi poziciju u završnici *top protiv lovca* i zapisuju poteze. Kada završe partiju, mijenjaju boju figura i ponovo odigravaju istu poziciju sa zapisom poteza. Nastavnik/nastavnica prati partije i vrši selekciju učenika koji su zadovoljili minimalne zahtjeve.
- Učenici koji nijesu zadovoljili minimalne zahtjeve međusobno nastavljaju vježbu do usvajanja potrebnog znanja. Učenici koji su zadovoljili minimalne zahtjeve u paru igraju unaprijed pripremljenu povoljnu poziciju za jaču stranu u završnici *top protiv lovca* i zapisuju poteze. Kada završe partiju, mijenjaju boju figura i ponovo odigravaju istu poziciju sa zapisom poteza. Nastavnik/nastavnica provjerava da li su učenici ispunili osnovne zahtjeve.
- Učenici u paru igraju unaprijed pripremljenu tipičnu remi poziciju u završnici *top protiv skakača* i zapisuju poteze. Kada završe partiju, mijenjaju boju figura i ponovo odigravaju istu poziciju sa zapisom poteza. Nastavnik/nastavnica prati partije i vrši selekciju učenika koji su zadovoljili minimalne zahtjeve.
- Učenici koji nijesu zadovoljili minimalne zahtjeve međusobno nastavljaju vježbu do usvajanja potrebnog znanja. Učenici koji su zadovoljili minimalne zahtjeve u paru igraju unaprijed pripremljenu povoljnu poziciju za jaču stranu u završnici *top protiv skakača* i zapisuju poteze. Kada završe partiju, mijenjaju boju figura i ponovo odigravaju istu poziciju sa zapisom poteza. Nastavnik/nastavnica provjerava da li su učenici ispunili osnovne zahtjeve.

## 6.4. Pretvaranje pješaka u damu



### Ključne riječi

Krivougli lovac, blokada, patne kombinacije, vezivanje po liniji, dijagonalno vezivanje, metod „kralj na kralja”.



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Realizuje jednostavnu poziciju laka figura i pješak protiv kralja; Remizira poziciju kralj protiv kralja, ivičnog pješaka i krivouglog lovca; Remizira vječitim šahom poziciju dama protiv dame i pješaka, kada mu se kralj nalazi na liniji ispred pješaka.	Realizuje složenije pozicije koje nastaju u borbi lake figure i pješaka protiv lake figure; Uspješno remizira povoljnu remi poziciju koja nastaje u borbi lake figure protiv lake figure i pješaka; Ima pravilnu procjenu pozicije dama i pješak protiv dame.	Uspješno realizuje i procjenjuje složenije pozicije koje nastaju u borbi lake figure i pješaka protiv lake figure, čak i kada se nalazi u vremenskoj oskudici; U složenijoj poziciji sa dosta figura zna da pravilnom izmjenom figura pređe u neku dobijenu završnicu iz ove teme.



### Izvod iz Udžbenika

#### Pretvaranje pješaka u damu

Namjena ovog poglavlja je da upozna učenike sa principima igre u završnicama u kojima obje strane imaju figure jednake vrijednosti, s tim što jedna strana ima pješaka više. Cilj ove cjeline je da učenicima omogući prepoznavanje pozicija u kojima je moguće realizovati minimalnu materijalnu prednost, kao i onih koje daju remi ishod. Pored toga, učenici će kroz izučavanje materijala ove cjeline usvojiti tehniku realizacije prednosti kao jača strana, kao i načine odbrane u slabijoj poziciji.

*Poglavlja:*

- **Laka figura i pješak protiv kralja**
- **Skakač i pješak protiv skakača**
- **Lovac i pješak protiv lovca**
- **Lovac i pješak protiv skakača**
- **Skakač i pješak protiv lovca**
- **Dama i pješak protiv dame**



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Centurinijevi principi



## Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Pretvaranje pješaka u damu* predviđeno je 23 časa.



## Operativni ciljevi

Učenici/učenice treba da:	br. časova
Znaju da ocijene poziciju u kojoj kralj, laka figura i pješak ne mogu dobiti protiv kralja.	2
Znaju pozicije u kojima je moguć dobitak kralja, lake figure i pješaka protiv kralja.	3
Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe skakača i pješaka protiv skakača.	3
Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe lovca i pješaka protiv lovca.	3
Znaju i prepoznaju olakšavajuće i otežavajuće okolnosti koje nastaju u borbi lovca i pješaka protiv skakača.	3
Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe skakača i pješaka protiv lovca.	3
Prepoznaju remi poziciju dama i pješak protiv dame.	3
Znaju i prepoznaju uslove pod kojima dama i pješak dobijaju protiv dame.	3
<b>Ukupno časova:</b>	<b>23</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 32–33.

### Znaju da ocijene poziciju u kojoj kralj, laka figura i pješak ne mogu dobiti protiv kralja

#### *Ciljevi časova:*

- Znaju da su pozicije s ivičnim pješakom i krivouglim lovцем remi;
- Znaju da postoje specijalne pozicije sa b ili g pješakom koje su zbog lošeg položaja lovca takođe remi;
- Znaju da su neke pozicije s ivičnim pješakom na sedmom (drugom) redu i skakačem remi zbog patnih motiva ili blokade kralja jače strane na polju promocije;
- Znaju da su pozicije s nevičnim pješakom i skakačem koji ga brani ispred pješaka remi ako kralj jače strane ne podržava pješaka, a kralj slabije strane ima mogućnost dvojnog udara.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenici ponavljaju sve slučajeve remija, a posebno teoretski remi. Shvataju da u pozicijama s lakom figurom na tabli bez pješaka ne mogu dobiti, a da je jedini način dobitka u pozicijama s lakom figurom i pješakom mogućnost da se pješak promoviše u damu.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju u kojoj jača strana ima ivičnog pješaka i lovca suprotne boje ugaonog polja i usvajaju pojam *krivougli lovac* (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 200). Shvataju da ako je kralj slabije strane zauzeo polje promocije



koje je suprotne boje od boje lovca, jača strana nema načina da „istjera” kralja iz ugla, pa je rezultat remi.

- Na demonstracionoj tabli učenici primjenjuju stečeno znanje o krivougloj lovca u malo složenijoj poziciji koja se može svesti na prethodnu (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 201). Razumiju da žrtva pješaka dovodi do poznate remi pozicije sa krivouglom lovca.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju specijalnu poziciju u kojoj jača strana ima g (ili b) pješaka i lovca kome je pokretljivost svedena na samo jedno polje (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 203). Razumiju da u takvim situacijama slabija strana postiže remi koristeći patne motive. Ukoliko jača strana žrtvom lovca pokuša da pređe u pješačku završnicu, slabija strana se brani zauzimanjem opozicije i na taj način postiže remi.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju koju postavlja nastavnik/nastavnica (bijeli: Kc1, Sd6, f5; crni: Ke5). Shvataju da kralj slabije strane napada i skakača i pješaka (dvostruki udar) i u mogućnosti je da osvoji skakača jer se nalazi u kvadratu pješaka, te je ta pozicija remi. Zaključuju da skakač stoji (brani) nepovoljno ispred pješaka.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju u kojoj jača strana ima ivičnog pješaka na sedmom (drugom) redu i skakača koji ga brani (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 205). Razumiju da je slabijoj strani za postizanje remija dovoljno da kraljem kontroliše ugaono polje. Ukoliko bi kralj jače strane prišao pješaku, nastao bi pat.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju u kojoj jača strana ima ivičnog pješaka na sedmom (drugom) redu i kralja u uglu, odnosno na polju promocije (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 206). Razumiju da se remi ostvaruje blokadom protivničkog kralja u uglu table i usvajaju pravilo da kralj slabije strane u sličnim situacijama treba da stupi na polje iste boje sa poljem na kome je skakač.
- Učenici na demonstracionoj tabli rješavaju unaprijed pripremljene pozicije koje je spremio nastavnik/nastavnica.

---

časovi 34–36.

### **Znaju pozicije u kojima je moguć dobitak kralja, lake figure i pješaka protiv kralja**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da razlikuju obrađene remi pozicije u završnicama *kralj, laka figura i pješak protiv kralja* od onih koje to nijesu;
- Znaju da u malo složenijim završnicama izbjegnu svođenje na poznate remi pozicije;
- Znaju tehniku dobitka u završnicama *kralj, lovac i pješak protiv kralja*;
- Znaju tehniku dobitka u završnicama *kralj, skakač i pješak protiv kralja*.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici utvrđuju specifične slučajeve remija u završnicama *kralj, lovac i pješak protiv kralja* i *kralj, skakač i pješak protiv kralja*.
- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju s ivičnim pješakom i krivouglom lovca (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 202). Razumiju da postoje izuzeci u ovoj vrsti

završnica i da jača strana dobija pravilnom igrom sprečavajući protivničkog kralja da stupi na ugaono polje i postigne remi.

- Na demonstracionoj tabli učenici analiziraju poziciju u kojoj strana sa skakačem ima pješaka na centralnoj liniji (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 204). Upoređuju ovu poziciju s istom, ali u kojoj skakač stoji na polju d6. Shvataju da skakač treba da stane (brani) pješaka iz pozadine. Razumiju da se dobitak u ovoj poziciji može postići na dva načina – žrtvom skakača čime kralj slabije strane izlazi iz kvadrata pješaka ili prilaženjem kralja jače strane koji je podrška sopstvenom pješaku.
- Učenici prate tehniku potiskivanja kralja slabije strane u završnicama *kralj, lovac i pješak protiv kralja* kada se pješak nalazi na neivičnoj liniji (nastavnik/nastavnica može sam odrediti poziciju). Razumiju da je za dobitak neophodno koordinisano dejstvo kralja i lovca koje omogućava promociju pješaka. Nakon toga, učenici usvajaju tehniku dobitka odigravajući završnicu na demonstracionoj tabli uz pomoć nastavnika/nastavnice, a potom uvježbavaju u paru.
- Učenici prate tehniku potiskivanja kralja slabije strane u završnicama *kralj, skakač i pješak protiv kralja* kada se pješak nalazi na neivičnoj liniji (nastavnik/nastavnica može sam odrediti poziciju). Razumiju da je za dobitak neophodno koordinisano dejstvo kralja i lovca koje omogućava promociju pješaka. Nakon toga, učenici usvajaju tehniku dobitka odigravajući završnicu na demonstracionoj tabli uz pomoć nastavnika/nastavnice, a potom uvježbavaju u paru.

---

časovi 37–39.

### **Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe skakača i pješaka protiv skakača**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da je ova vrsta završnice najčešće remi;
- Znaju da izuzeci mogu nastati kada se pješak nalazi na sedmom (drugom) redu;
- Znaju da u pozicijama s ivičnim pješacima i pješacima na b ili g liniji šanse jače strane za igru na pobjedu rastu.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici ponavljaju teoretski remi. Shvataju da u pozicijama sa skakačem na tabli bez pješaka ne mogu dobiti i usvajaju osnovno pravilo u završnici *kralj, skakač i pješak protiv kralja i skakača*, a to je da su takve završnice u većini slučajeva remi zbog mogućnosti žrtve skakača za pješaka (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 213).
- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s izuzetnom pozicijom u ovoj vrsti završnica u kojoj se pješak nalazi na preposljednjem redu (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 214 i 216). Razumiju da je osnova ideja dobitka zasnovana na odvlačenju skakača slabije strane od kontrole polja promocije pješaka, a to se može ostvariti pomoću žrtve skakača jače strane.
- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s izuzetnom pozicijom u ovoj vrsti

završnica u kojoj se pješak nalazi na ivičnoj liniji (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 215 i 218). Razumiju da je osnova ideja dobitka zasnovana na odvlačenju skakača slabije strane od kontrole polja preko kojih pješak treba da pređe, a to se može ostvariti pomoću žrtve skakača jače strane.

- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s izuzetnom pozicijom u ovoj vrsti završnica u kojoj se pješak nalazi na b ili g liniji (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 217). Razumiju da je osnova ideja dobitka zasnovana na odvlačenju skakača slabije strane od kontrole polja preko kojih pješak treba da pređe, a to se može ostvariti pomoću žrtve skakača jače strane.
- Uz pomoć nastavnika/nastavnice na demonstracionoj tabli učenici rješavaju unaprijed pripremljene pozicije i rješenja zapisuju u svesku.

---

časovi 40–42.

### **Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe lovca i pješaka protiv lovca**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da je ova vrsta završnice uvijek remi ako je kralj slabije strane ispred protivničkog pješaka;
- Znaju da izuzeci mogu nastati kada se kralj slabije strane nalazi sa strane, iza pješaka ili je udaljen od pješaka;
- Znaju da u takvim izuzetnim pozicijama slabija strana može postići remi ako su kraljevi u opoziciji i ako lovac slabije strane na kraćoj dijagonali kontroliše najmanje tri polja.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s osnovnom remi pozicijom (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 224). Shvataju i usvajaju osnovno pravilo u završnici *kralj, lovac i pješak protiv kralja i lovca*, a to je da su takve završnice uvijek remi kada je kralj slabije strane ispred pješaka i blokira ga (prvi Centurinijev princip).
- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s izuzetnom pozicijom u ovoj vrsti završnica u kojoj se kralj slabije strane nalazi iza pješaka u opoziciji sa protivničkim kraljem, a njegov lovac kontroliše na kraćoj dijagonali više od tri polja (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 225). Razumiju da se u takvim pozicijama ne dozvoljava lovcu jače strane da zauzme polje c6, pregradi dejstvo protivničkog lovca i time omogući promociju pješaka, te da je i ova pozicija remi (drugi Centurinijev princip).
- Na demonstracionoj tabli učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice analiziraju pozicije u kojima nijesu zadovoljeni Centurinijevi principi (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 226 i 227). Razumiju način dobitka jače strane i uvježbavaju uz pomoć nastavnika/nastavnice.
- Uz pomoć nastavnika na demonstracionoj tabli učenici rješavaju unaprijed pripremljene pozicije i rješenja zapisuju u svesku.

### **Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe lovca i pješaka protiv skakača**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da je u većini slučajeva ova pozicija remi;
- Znaju da jača strana može realizovati materijalnu prednost ako postoji mogućnost ograničavanja pokretljivosti skakača i stvaranja iznudice;
- Znaju da slabija strana u odbrani najčešće koristi blokadu, pat kombinacije i pravilo krivouglog lovca.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici zaključuju zašto je ova vrsta završnica najčešće remi, a to je zbog mogućnosti žrtve skakača za pješaka, čime se dolazi u teoretski remi.
- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju s izuzetnim pozicijama u ovoj vrsti završnica u kojima je skakač na rubu table čime je njegova pokretljivost smanjena (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 234 i 235). Učenici shvataju da u obje pozicije skakač nije u mogućnosti da se na pravi način uključi u borbu sa pješakom i da jača strana ostvaruje pobjedu pomoću iznudice.
- Na unaprijed pripremljenim pozicijama učenici na demonstracionoj tabli uvježbavaju tehniku dobijanja jače strane ograničavanjem skakača i stvaranjem pozicija iznudice, a nakon toga vježbaju u paru i zapisuju poteze.
- Na demonstracionoj tabli učenici usvajaju jedan od načina odbrane slabije strane radi dostizanja remija – blokadu (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 237). Razumiju da se blokada ostvaruje kontrolom polja ispred pješaka koja su suprotne boje od boje lovca i da jača strana nema načina da poremeti blokadu.
- Na demonstracionoj tabli učenici usvajaju drugi način odbrane slabije strane radi dostizanja remija – patne kombinacije (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 238). Razumiju da se patne kombinacije javljaju kada se figure slabije strane nalaze u blizini ugla table.
- Učenici ponavljaju pravilo krivouglog lovca. Analiziraju uz pomoć nastavnika/nastavnice završnicu Fišer – Tajmanov, Vankuver 1971. Razumiju treći način postizanja remija svođenjem na pravilo krivouglog lovca – žrtvom skakača postiže se odvlačenje bijelog kralja od ugla table i omogućava crnom da kralja skloni na polje h8.
- Na unaprijed pripremljenim pozicijama učenici na demonstracionoj tabli uvježbavaju tehniku postizanja remija primjenom blokade, patnih kombinacija i pravila krivouglog lovca, a nakon toga vježbaju u paru i zapisuju poteze.

### **Znaju i prepoznaju pravila i izuzetke koji nastaju u ishodu borbe skakača i pješaka protiv lovca**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da je ova vrsta završnica najčešće remi;

- Znaju načine dostizanja remija pomoću žrtve lovca i blokadom pješaka;
- Znaju način postizanja remija u situacijama s ivičnim pješakom.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Učenici zaključuju zašto je ova vrsta završnica najčešće remi, a to je zbog mogućnosti žrtve lovca za pješaka, čime se dolazi u teoretski remi (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 244). Razumiju da pješak zbog te prijetnje ne može dalje napredovati.
- Na demonstracionoj tabli učenici usvajaju način postizanja remija u situaciji s ivičnim pješakom (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 244). Razumiju da se u takvim situacijama remi postiže žrtom lovca sa ciljem da se postigne blokada protivničkog kralja u uglu table (Lojdova pozicija).
- Na demonstracionoj tabli učenici prate izuzetnu poziciju u kojoj jača strana ostvaruje dobitak usljed nepovoljnog položaja kralja i lovca (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 248).
- Na unaprijed pripremljenim pozicijama učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice na demonstracionoj tabli uvježbavaju tehniku igre u ovoj vrsti završnica, a nakon toga vježbaju u paru i zapisuju poteze koje nastavnik provjerava.

časovi 49–54.

### **Prepoznaju remi poziciju dama i pješak protiv dame i znaju i prepoznaju uslove pod kojima dama i pješak dobijaju protiv dame**

#### ***Ciljevi časova:***

- Znaju da najveće šanse za dobitak jača strana ima u slučajevima kada je pješak na sedmom (drugom) redu, a kralj slabije strane udaljen od pješaka;
- Znaju tehniku dobitka jače strane pomoću centralizacije dame, kao i načine oslobađanja od vezivanja po liniji i dijagonali;
- Znaju načine odbrane slabije strane koji se sastoje u mogućnostima vječitog šaha;
- Znaju Botvnikov metod dobitka „kralj na kralja”.

#### ***Aktivnosti na časovima:***

- Na demonstracionoj tabli učenici prate poziciju u kojoj jača strana ima centralizovanu damu i pješaka na centralnoj liniji na sedmom redu (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 254). Razumiju da jača strana dobija bez obzira na položaj svoga kralja.
- Na demonstracionoj tabli učenici usvajaju načine oslobađanja od vezivanja po liniji i dijagonali (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 256–258). Uvježbavaju uz pomoć nastavnika/nastavnice tehniku dobitka u sličnim pozicijama, kada se pješaci nalaze na c, d, e i f linijama.
- Učenici u paru odigravaju pozicije koje je nastavnik/nastavnica unaprijed pripremio. Zapisuju poteze, a nakon toga provjeravaju uz pomoć nastavnika/nastavnice tačnost i preciznost odigranih poteza. Analiziraju svoje greške.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate poziciju u kojoj se ostvaruje remi vječitim šahom

(*Majstorije na 64 polja*, dijagram 259). Usvajaju tehniku odbrane slabije strane pomoću vječitog šaha izvođenjem na demonstracionoj tabli uz korekcije nastavnika/nastavnice.

- Na demonstracionoj tabli učenici se upoznaju sa pozicijama u kojima se pješak nalazi na prethodnjem redu, ali na b ili g liniji (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 260–261). Razumiju i usvajaju Botvnikov metod „kralj na kralja” kojim se ostvaruju dva cilja: matne pretnje i izmjena dama uz „kontrašah”.
- Učenici se upoznaju s Lolijevom pozicijom (*Majstorije na 64 polja*, dijagram 263) u kojoj slabija strana dozvoljava promociju pješaka u damu, ali remizira vječitim šahom zbog centralizovanog položaja dame.
- Učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice rješavaju unaprijed pripremljene zadatke.
- Učenici u paru uvježbavaju igru u damskim završnicama.

## 6.5. Matiranje u dva poteza



### Ključne riječi

Problem, studija, motiv, zamka (varka).



### Katalog znanja

Učenik/učenica treba da:

Minimalni zahtjevi	Osnovni zahtjevi	Napredni zahtjevi
Rješava samostalno lakše dvopotezne probleme, a složenije probleme rješava uz pomoć nastavnika.	Uspješno rješava složenije dvopotezne probleme.	Uspješno rješava i sam je u stanju da kreira složeniji dvopotezni problem.



### Izvod iz Udžbenika

#### Dvopotezni problemi

Namjena ovog poglavlja je da upozna učenike sa problemskim šahom i osnovnim principima i terminologijom koji se u toj oblasti koriste. Uvodni dio o problemskom šahu je informativne prirode, ali logički prethodi grupi težih zadataka u kojima je cilj dati mat u dva poteza. Pretpostavka autora Udžbenika je da će se kod pojedinih učenika probuditi radoznalost za rješavanje i/ili komponovanje problema, te u svakom slučaju uvodni dio neće biti suvišan.

*Poglavlja:*

- **O šahovskim problemima**



### Manje poznati pojmovi u tekstu

Problem, studija, dual, heterodoksni šahovski problemi, „ključ” problema, korisna figura (u problemu), legalnost (pravilnost) problema, ortodoksni problemi, parazitska figura (u problemu), princip ekonomije problema, varka (u problemu), tema problema.



### Plan realizacije programa

Za realizaciju teme *Matiranje u dva poteza* predviđeno je osam časova.



## Operativni ciljevi

Učenci/učenice treba da:	br. časova
Prepoznaju osnovne motive, raspored i uzajamno dejstvo svih figura na tabli.	2
Znaju prioritetni cilj koji se javlja pri rješavanju složenijih matova u dva poteza.	6
<b>Ukupno časova:</b>	<b>8</b>



## Realizacija ciljeva programa

časovi 55–56.

### Prepoznaju osnovne motive, raspored i uzajamno dejstvo svih figura na tabli

#### *Ciljevi časova:*

- Usvajaju pojam *ortodoksni problem* i znaju da se on dijeli na matne zadatke i studije;
- Znaju kada je problem pravilan;
- Znaju princip ekonomije problema;
- Znaju faktore koji određuju težinu problema;
- Upoznaju se s nekim idejama problema.

#### *Aktivnosti na časovima:*

- Učenci prate nastavnikovo/nastavničino objašnjenje osnovnih termina problemskog šaha. Razumiju da pojam *ortodoksni problem* podrazumijeva matne zadatke i studije, sa kojima su se učenici do sada susretali.
- Na demonstracionoj tabli učenici rješavaju probleme Gvidelija i Silvestrea (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 270 i 271), zapisuju svoja rješenja u sveske i provjeravaju uz pomoć nastavnika/nastavnice. Na osnovu ovih matnih zadataka usvajaju pojam *pravilnost problema*, koji podrazumijeva da problem ima jedno rješenje („ključ” problema) i da može imati jednu ili više varijanti kao odgovor na „ključ” (koje učenici navode u svojim rješenjima problema).
- Učenci razumiju *princip ekonomije problema* i shvataju da je svaka figura u problemu neophodna, odnosno da ima svoju funkciju u uzajamnom dejstvu svih figura na tabli (nema suvišnih figura).
- Na demonstracionoj tabli učenici uz pomoć nastavnika/nastavnice rješavaju probleme Jozefa Abota i Heleja (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 273 i 274), zapisuju svoja rješenja u sveske i provjeravaju uz pomoć nastavnika/nastavnice. Na osnovu ovih matnih zadataka razumiju pojam *težina problema*, koja zavisi od brojnih faktora.
- Na demonstracionoj tabli učenici prate rješenja problema Betmana i Đaje (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 275 i 276), koji prikazuju temu (ideju) „Pikanini” i „Bristol”. Usvajaju da se problemi rješavaju prepoznavanjem određenih ideja ili motiva koje se mogu realizovati uz pomoć karakterističnog dejstva figura.



**Znaju prioritetni cilj koji se javlja pri rješavanju složenijih matova u dva poteza**

***Ciljevi časova:***

- Znaju da sagledaju uzajamno dejstvo svih figura u problemu i na osnovu toga uoče osnovnu ideju i cilj;
- Razvijaju maštu, kreativnost i sposobnost proračuna varijanata;
- Znaju da izbjegnu zamke koje se javljaju u problemima.

***Aktivnosti na časovima:***

- Na demonstracionoj tabli učenici rješavaju dvopotezne zadatke, zapisuju rješenja i provjeravaju ih uz pomoć nastavnika/nastavnice (*Majstorije na 64 polja*, dijagrami 278–333).

## Literatura

- Enciklopedija šahovskih otvaranja C.*, Šahovski informator, Beograd, 2000.
- IVIĆ, I., PEŠIKAN, A., ANTIĆ, S.: *Aktivno učenje*, Institut za psihologiju, Beograd, 2001.
- JANJUŠEVIĆ, M. J.: *Didaktika*, IP „Vuk Karadžić“, Beograd, 1969.
- KLEMENT, Z.: *Priručnik za nastavu šaha u školama*, Šahovska naklada, Zagreb, 1975.
- MIRKOVIĆ, S.: *Osnove šaha*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Podgorica, 2009.
- MIRKOVIĆ, S.: *Magija igre (Šah – drugi nivo)*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Podgorica, 2010.
- MIRKOVIĆ, S.: *Majstorije na 64 polja (Šah – treći nivo)*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Podgorica, 2010.
- RAJKOVIĆ, D., KARAKLAJIĆ, N., SOKOLOV, V. ĐAJA, D., DOMAZET, S.: *Zbirka predavanja sa seminara za pionirske šahovske instruktore 1976–1982*, Centar za unapređivanje šaha, Beograd, 2010.
- ROHLIN, J. G., STEGIĆ, L.: *Metodika, plan i program*, Centar za unapređivanje šaha, Beograd, 1982.
- RUTEŠIĆ, R.: *Strategija uvođenja didaktičkog softvera*, Microsoft „Partners in Learning“, 2010.
- SOKOLOV, V., ĐAJA, D.: *Predavanja sa seminara za pionirske šahovske seminare*, Centar za unapređivanje šaha, Beograd, 1977.
- ZAK, V.: *Putevi usavršavanja*, Caissa-Commerce, Beograd, 2006.
- ZLOTNIK, B.: *Šah kao nauka, stvaralaštvo, majstorstvo*, Caissa-Commerce, Beograd, 2005.
- ЕСТРИН, Я. Б.: *Теория и практика шахматной игры*, Высшая школа, Москва, 1984.