

dr Beata Krokocka  
nauczyciel konsultant  
Centrum Rozwoju Edukacji  
Województwa Łódzkiego  
w Skierniewicach

„Szachy z Centrum Rozwoju Edukacji Województwa Łódzkiego w Skierniewicach”

Początki szachów w Wojewódzkim Ośrodku Doskonalenia Nauczycieli w Skierniewicach zapoczątkowała w 2006 roku pani dr Beata Krokocka. Pierwsze szkolenia dedykowane były nauczycielom z terenu oddziaływania Ośrodka, którzy posiadali podstawową wiedzę z zakresu gry w szachy. Przeprowadzono dziewięć edycji kursu.

W 2021 roku, z inicjatywy Pana Marszałka Województwa Łódzkiego Grzegorza Schreibera, Samorząd Województwa Łódzkiego oraz Wojewódzki Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Skierniewicach zainaugurowali start pierwszej edycji projektu #Łódzkie gra w szachy. Projekt objął swym zasięgiem całe województwo łódzkie. Obecnie trwa już czwarta edycja, której koordynatorem wojewódzkim jest pani dyrektor Centrum Rozwoju Edukacji Województwa Łódzkiego w Skierniewicach Marzenna Piwowar-Zrazek, koordynatorem rejonowym dr Beata Krokocka.

Cele projektu:

- popularyzacja nauki gry w szachy wśród dzieci i młodzieży w województwie łódzkim,
- wzmocnienie procesu edukacji matematycznej w zakresie umiejętności analitycznego myślenia,
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów,
- rozwój wyobraźni, kształtowanie szacunku do przeciwnika i samego siebie,
- wsparcie merytoryczne istniejących kół i grup szachowych oraz tworzenie nowych kół.

Projekt skierowany jest do nauczycieli przedszkoli i szkół podstawowych województwa łódzkiego, którzy chcą propagować szachy w swoich placówkach.

W I edycji przeszkolono 180 nauczycieli z 90 placówek, w II edycji: 47 nauczycieli z 23 placówek, w III edycji: 113 nauczycieli z 63 placówek. Do czwartej edycji przystąpiło: 78 nauczycieli z 51 placówek.

Każdorazowo na zakończenie projektu nauczyciele rozgrywają turniej na platformie Cess.com a uczniowie mogą spróbować swoich sił w turnieju organizowanym w Teatrze Wielkim w Łodzi. Podczas ostatniego turnieju, podsumowującego III edycję projektu, wzięło udział 211 dzieci (przedszkolaków i uczniów klas 1-8).

W ramach artykułu chcemy Państwu zaproponować I część materiałów szkoleniowych, które wchodzi w zakres publikacji „Kurs rozszerzony nauki gry w szachy. Materiały szkoleniowe”. Autorem



++	- podwójny szach
X lub #	- mat
: lub x	- bicie
+ -	- przewaga białych
- +	- przewaga czarnych
=	- pozycja remisowa
!	- dobre posunięcie
?	- słabe posunięcie

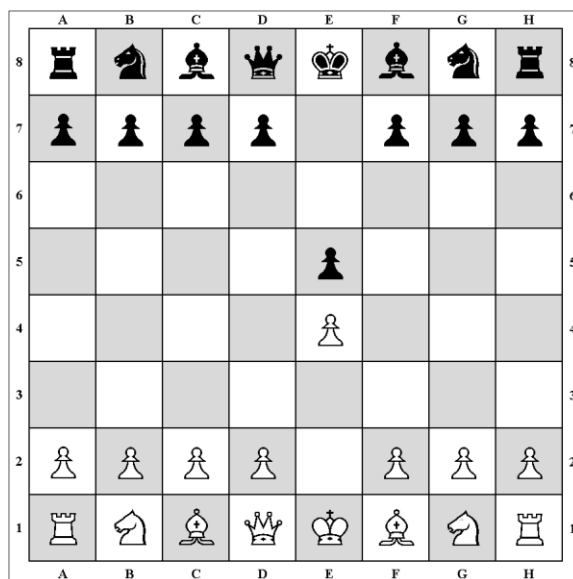
### Jak rozpocząć partię szachową? Zasada najszybszego rozwoju

Rozwój bierk szachowych w debiucie nie powinien przebiegać przypadkowo, jak popadnie, ale harmonijnie, w zaplanowany sposób, mając na uwadze dalsze działania. Wieloletnia praktyka szachowa pozwoliła wypracować zasady debiutowe, które pomagają szachistom w rozgrywaniu początkowego stadium partii. Jedną z najważniejszych zasad debiutowych jest zasada najszybszego rozwoju. W szachach, tak jak w prawdziwej bitwie, przewagę uzyskuje ta ze stron, która szybciej przygotuje swoje siły do walki. Dlatego staramy się jak najszybciej wystawić w sposób zaplanowany lekkie figury, czyli gońce i skoczki. Najlepiej zrobić to tak, aby nie powtarzać ruchów tą samą figurą i jednocześnie starać się przeszkadzać przeciwnikowi robić to samo. Próbujemy doprowadzać do sytuacji, w której nasze figury będą miały pod kontrolą linie pionowe, linie poziome i przekątne. Dzięki temu będziemy mieli lepszą kontrolę nad przebiegiem partii. Początkujący szachiści bardzo lubią wcześnie wystawić hetmana, co pozwala czasami zrobić szybko mata. Taka taktyka czasami przynosi sukces, ale tylko w przypadku gry przeciwko jeszcze słabszym przeciwnikom. Przy prawidłowej obronie figury atakują hetmana i wyprzedzają przeciwnika w rozwoju sił bojowych.

Partia przykładowa

#### 1. e4 e5

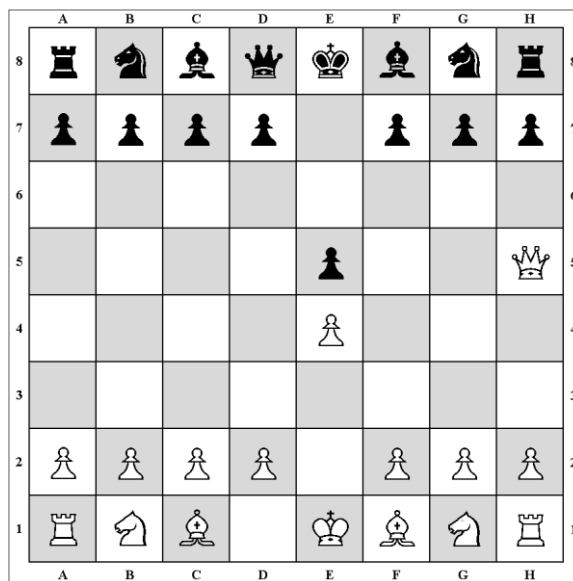
Z punktu widzenia szkoleniowego, zarówno białe, jak i czarne, wykonały dobre posunięcia, które umożliwiają wprowadzenie gońca i hetmana.



## Jak rozpoczynać partię szachową? Zasada najszybszego rozwoju.

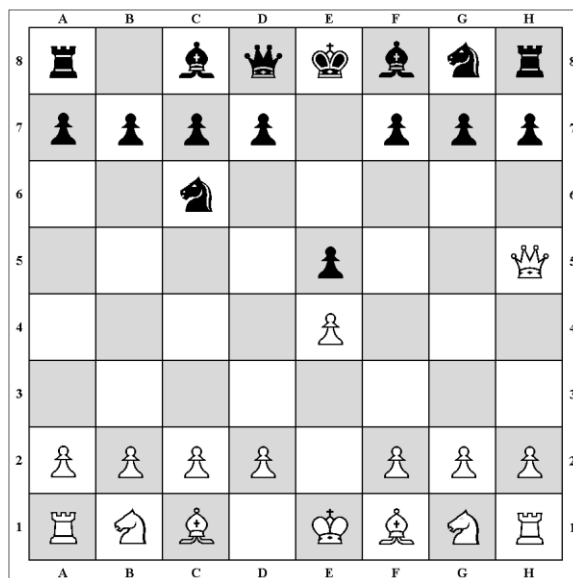
### 2. Hh5

Tylko pozornie to posunięcie wygląda groźnie. Hetman atakuje pionka e5 i zaczyna stwarzać zagrożenie na polu f7 (po wyprowadzeniu gońca na c4, będzie groził mat na f7), ale przy prawidłowej grze czarnych wyjście hetmana jest przedwczesne i pomaga czarnym dobrze wystawić swoje figury.



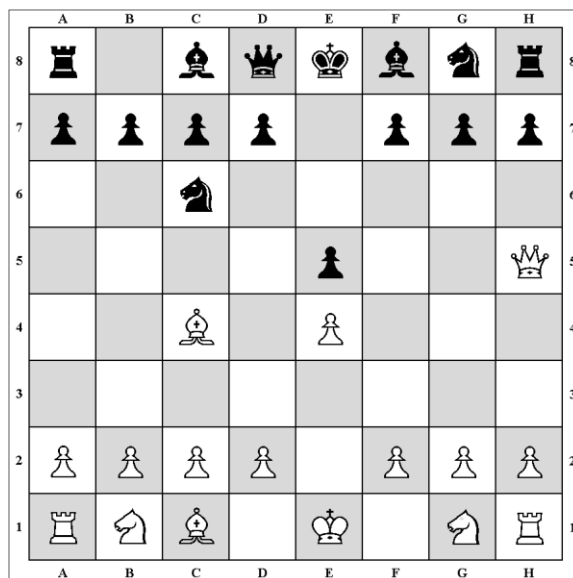
### 2. ... Sc6

Czarne rozwinęły skoczka i obroniły pionka na e5.



### 3. Gc4

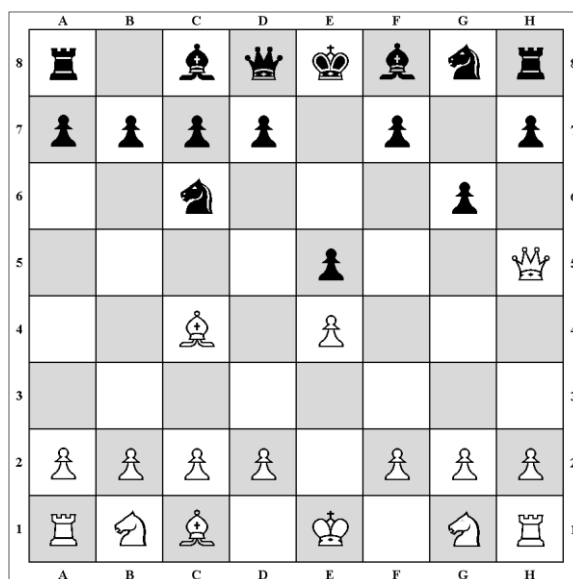
Tak jak wspomniałem wcześniej, białe zaatakowały pionka na f7 (to już drugi atak na pionka, który broniony jest tylko przez króla) i liczą na to, że uda im się zrobić tzw. szewskiego mata (szewczyka).



## Jak rozpoczynać partię szachową? Zasada najszybszego rozwoju.

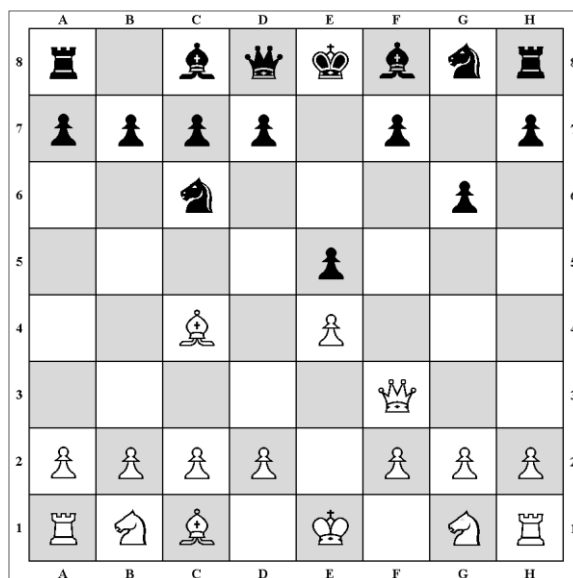
### 3. ... g6

Skuteczna obrona czarnych.



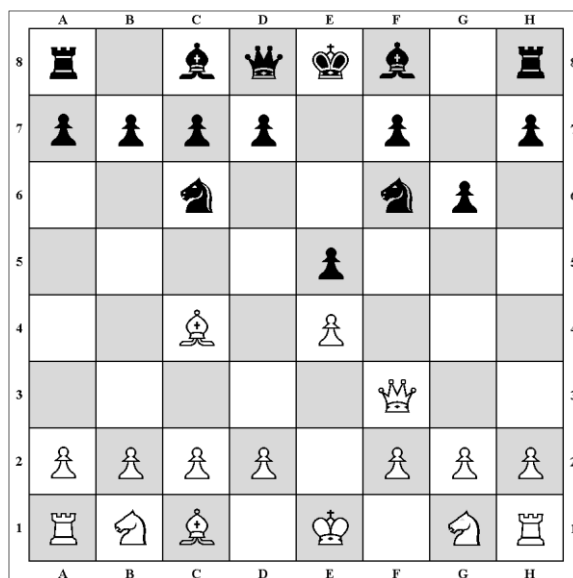
### 4. Hf3

Białe nie odpuszczają i ponawiają groźbę mata na f7. Nie można odejść hetmanem na g4 lub h3, ponieważ grozi 4. ... d5 i czarne atakują pionkiem gońca oraz hetmana (atak gońcem z odkrycia).



### 4. ... Sf6

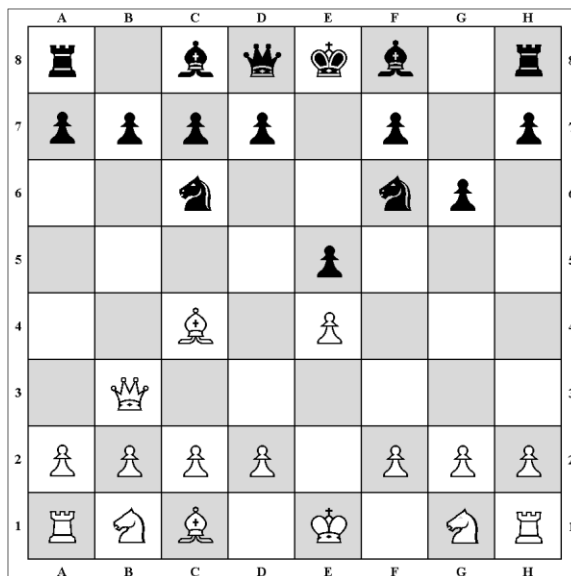
Czarne rozwijając skoczka, zasłaniają pionka f7 przed atakiem hetmana. Czasami czarne grają 4. ... Hf6 licząc na to, że po wymianie hetmanów wystawią skoczka.



## Jak rozpoczynać partię szachową? Zasada najszybszego rozwoju.

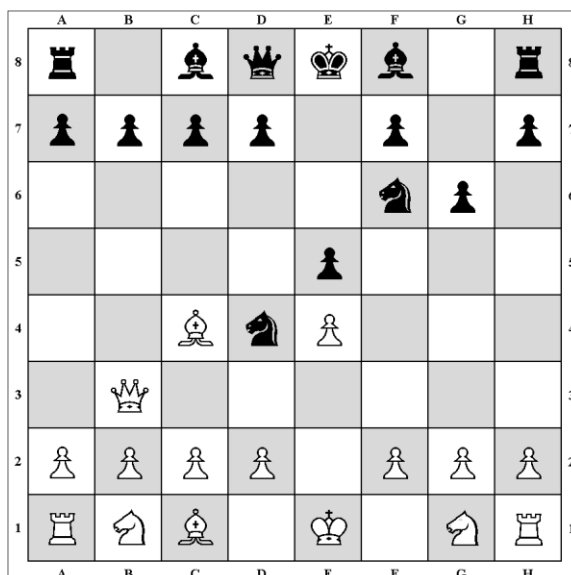
### 5. Hb3?

Białe uparcie atakują pionka f7. Wykonują już trzecie posunięcie hetmanem. Zamiast tego można było w tym czasie wypuszczać lekkie figury. Lepszym zagranie było 5. Se2, uniemożliwiające swobodne zagranie czarnego skoczka na d4.



### 5. ... Sd4!

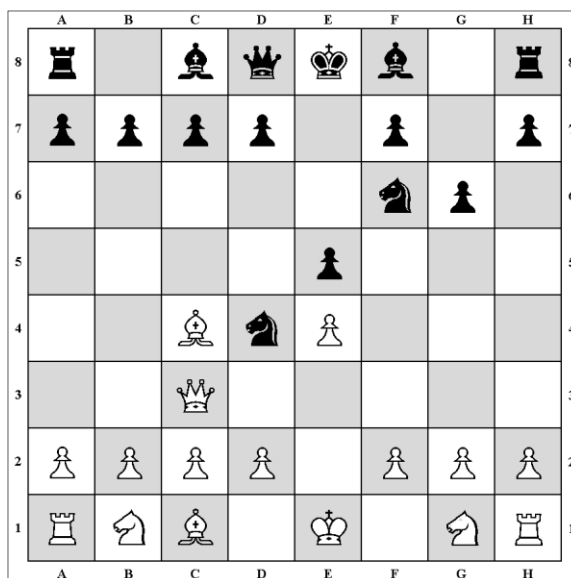
Pionka f7 można obronić również grając 5. ...He7, ale posunięcie Sd4 stawia białe w gorszym położeniu.



### 6. Hc3

W przypadku zagrania 6.Hd3 zagramy 6. ... d5 i po 7. ed5 nastąpi Gf5! z atakiem na hetmana i pole c2 (wraz ze skoczkiem), grozi S:c2+ i bierzemy wieżę.

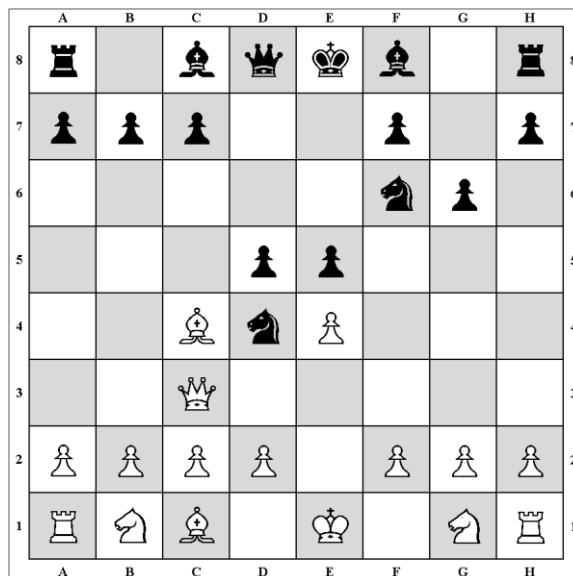
Inna możliwość: 7.Gb5+ c6 8. Ga4 de4 z dużą inicjatywą. Bardzo często białe grają również 6. G:f7+ Ke7 7. Hc4 (bronimy gońca) b5! 8. Hd3 K:f7 i białe zostają bez figury.



## Jak rozpoczynać partię szachową? Zasada najszybszego rozwoju.

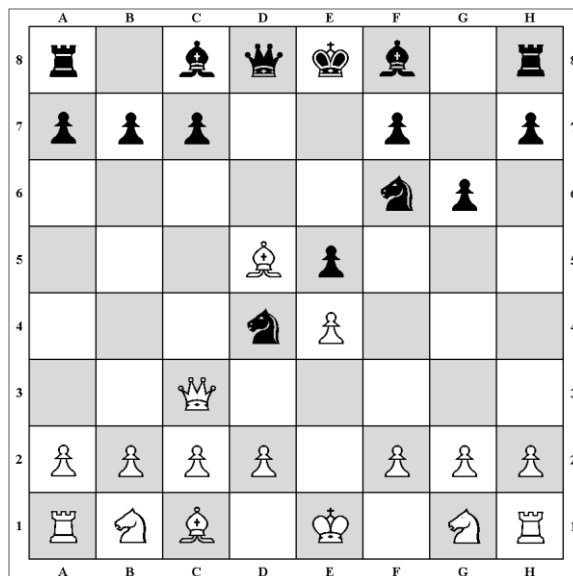
### 6. ... d5

Jeszcze lepsze było 6. ... S:e4 7. Hd3 (nie można He3, ponieważ 7. ... S:c2 i mamy potrójne widelki) d5 8. Gb5+ c6 9. Ga4 i teraz można grać 9. ... Sc5 lub Gf5 z dużą przewagą czarnych.



### 7. G:d5?

Dokładniejsze było 7. ed5.

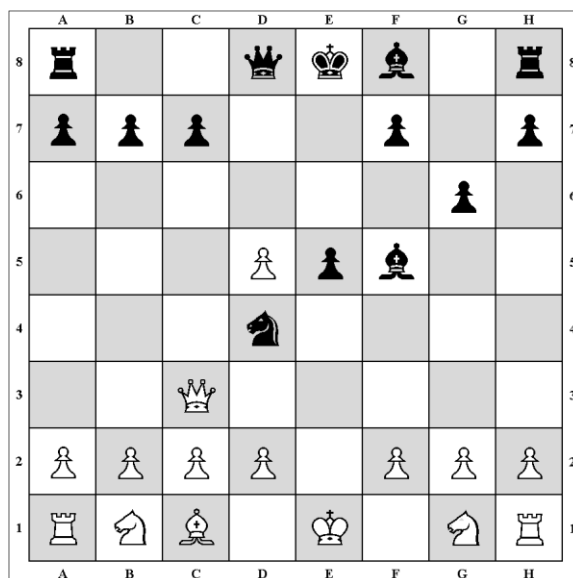


### 7. ... S:d5 8. ed5 Gf5

Po wyprowadzeniu gońca, białe mają problem z obroną pola c2. Jeżeli zagrają 9. Sa3 to G:a3 i po 10. bc3 S:c2.

Dobrym posunięciem było również

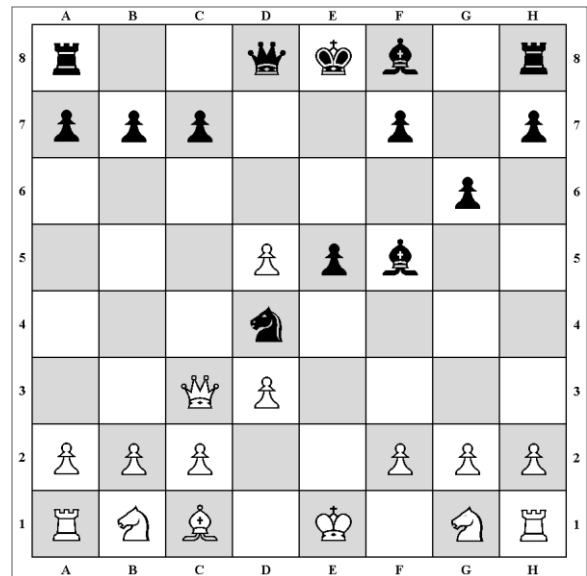
8. ... H:d5.



## Jak rozpoczynać partię szachową? Zasada najszybszego rozwoju.

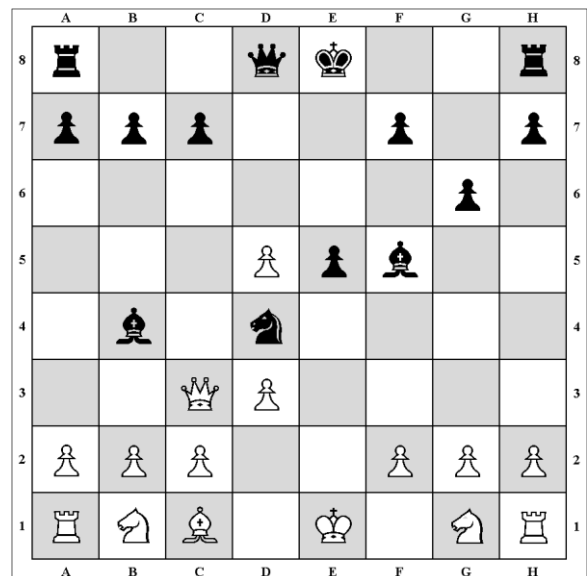
### 9. d3

Wydaje się, że białe znalazły obronę, ale ...?



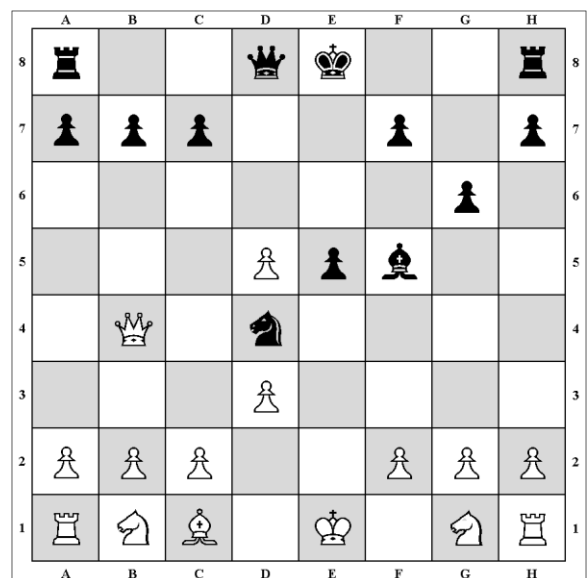
### 9. ... Gb4!

Czarne realizują kombinację, hetman zostaje związany.



### 10. H:b4

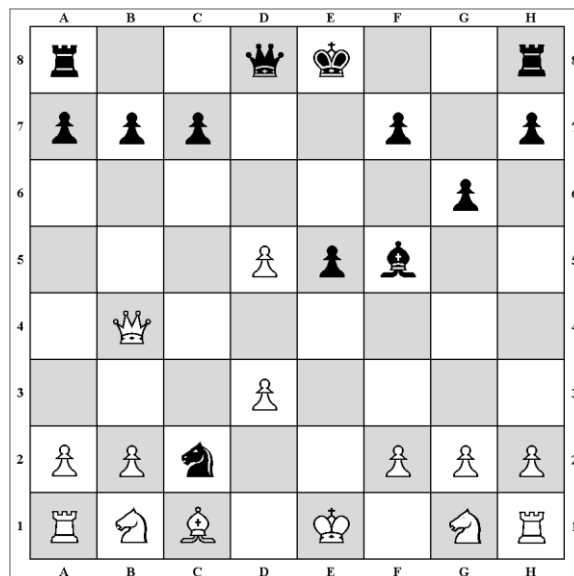
Bicie gońca powoduje odciążenie hetmana od obrony pola c2 i zaciągnięcie go pod widelkę skoczka.



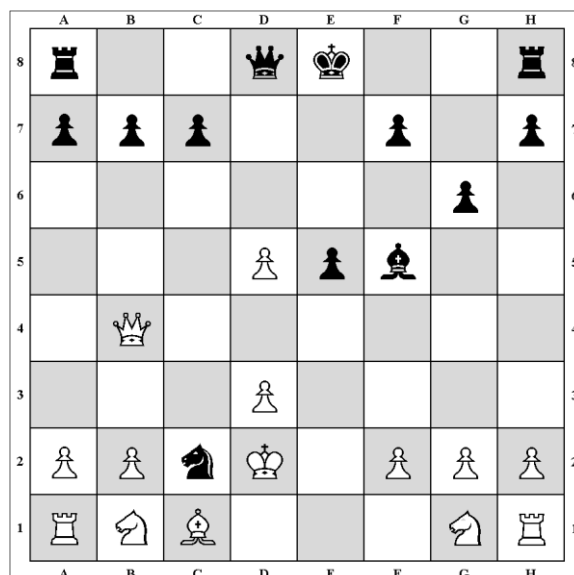


Jak rozpoczynać partię szachową? Zasada najszybszego rozwoju.

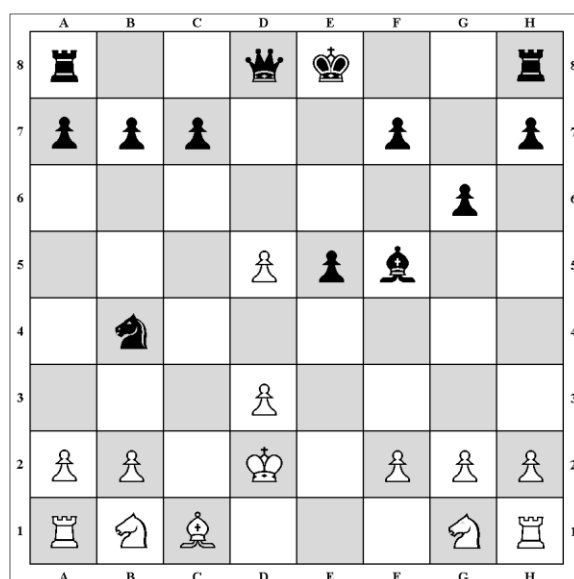
**10. ... S:c2**  
I kolejne widelki.



**11. Kd2**  
Po każdym odejściu króla ginie hetman.



**11. ... S:b4**  
Wędrowka białego hetmana zakończona tragicznie.

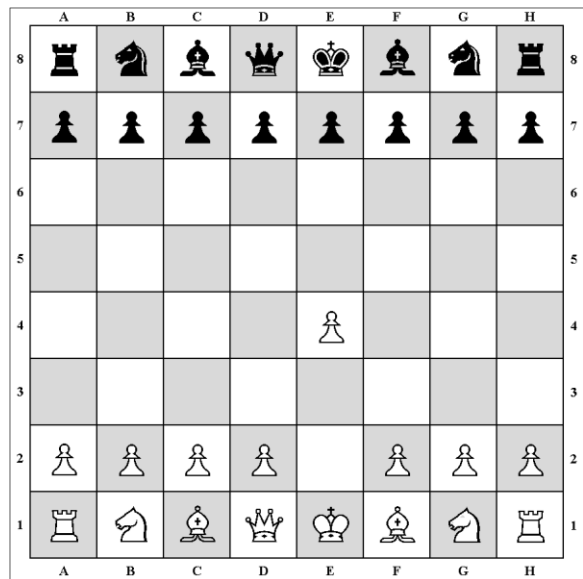


## Walka o centrum

Partia przykładowa

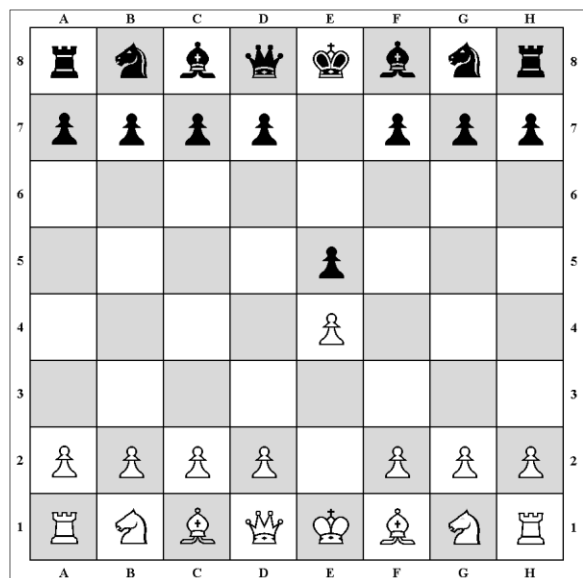
### 1. e4

Z punktu widzenia walki o centrum białe wykonały poprawny ruch przechwytyjąc pole e4 i atakując pola d5 i f5.



### 1. ... e5

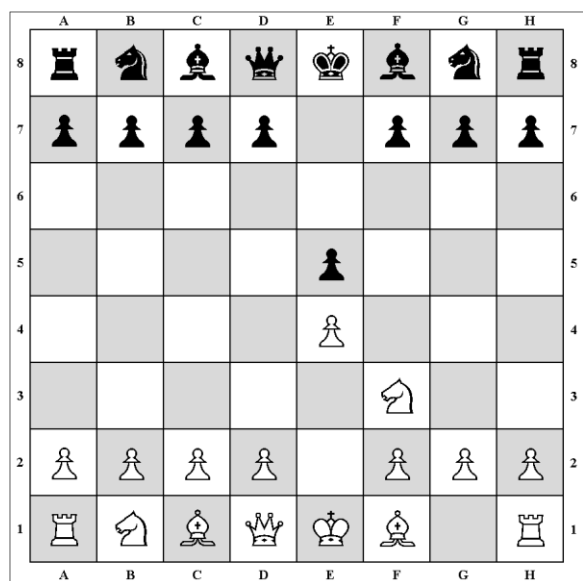
Czarne odpowiadają tak samo dobrym ruchem, atakując pola d4 i f4.



### 2. Sf3

Rozwój figury w kierunku centrum. Skoczek atakuje pionka e5 i bierze pod kontrolę centralne pole d4.

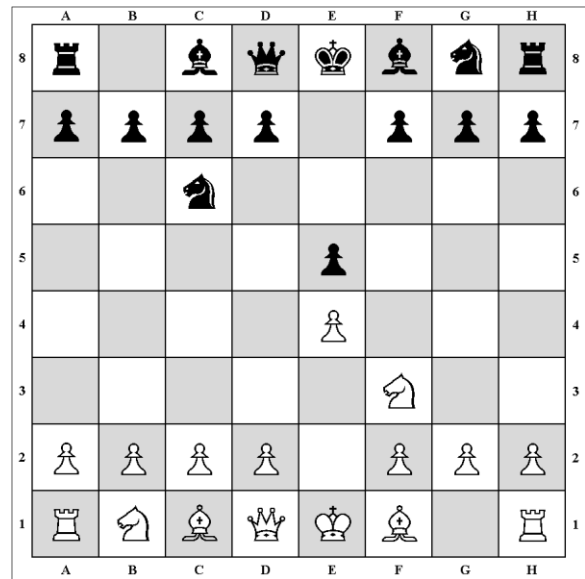
Znacznie słabsze są posunięcia 2. Sa3 lub Sh3, ponieważ nie odpowiadają zasadzie walki o centrum.



## Walka o centrum

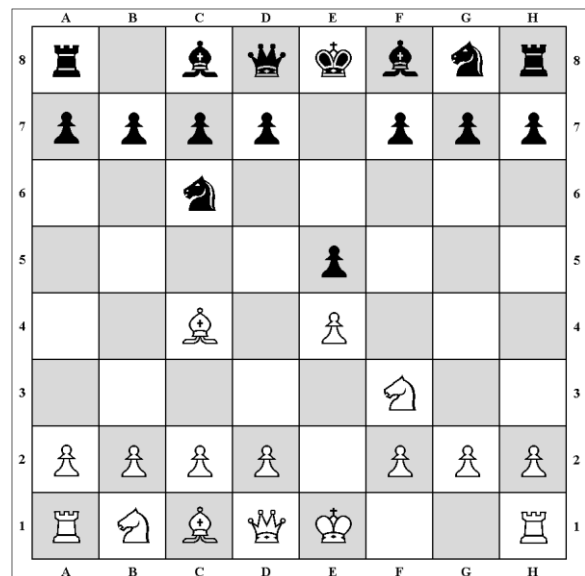
### 2. ... Sc6

Jest to najlepszy sposób obrony, ponieważ wyprowadzamy lekką figurę w kierunku centrum i bierzemy pod kontrolę pola d4 i e5.



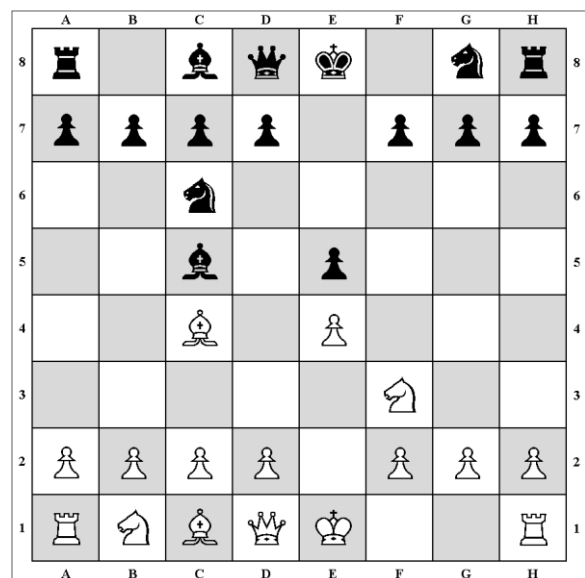
### 3. Gc4

Wyprowadzamy kolejną figurę do centrum, która kontroluje dwie przekątne.



### 3. ... Gc5

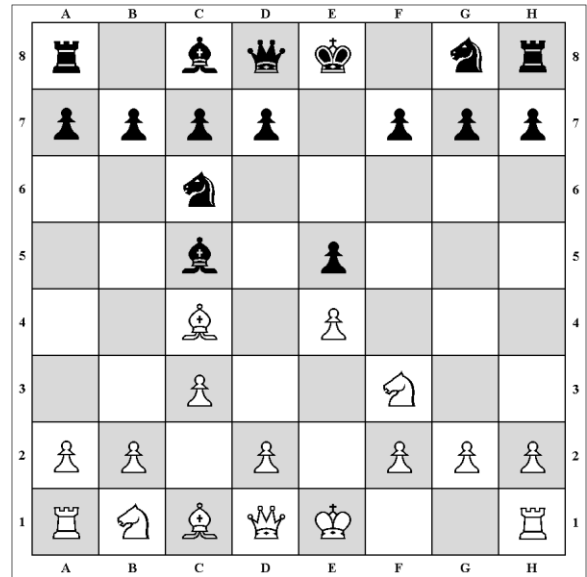
Podobnie robią czarne i gramy partię włoską.



## Walka o centrum

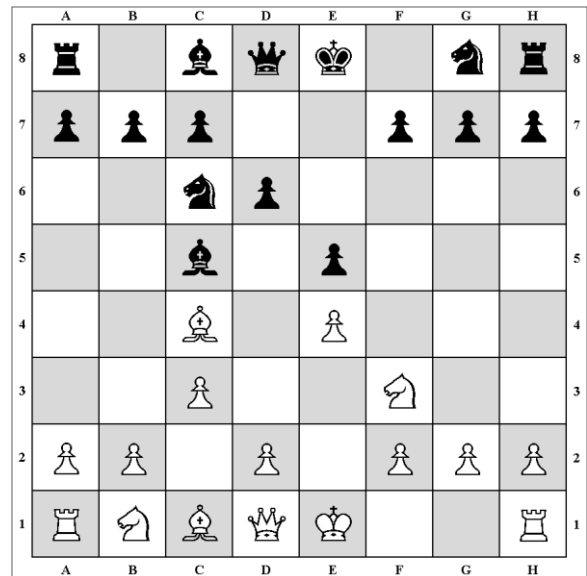
### 4. c3

Białe przygotowują się do zagrania d4.



### 4. ... d6

Czarne wzmacniają pole e5. Najczęściej teraz gra się jednak Sf6.

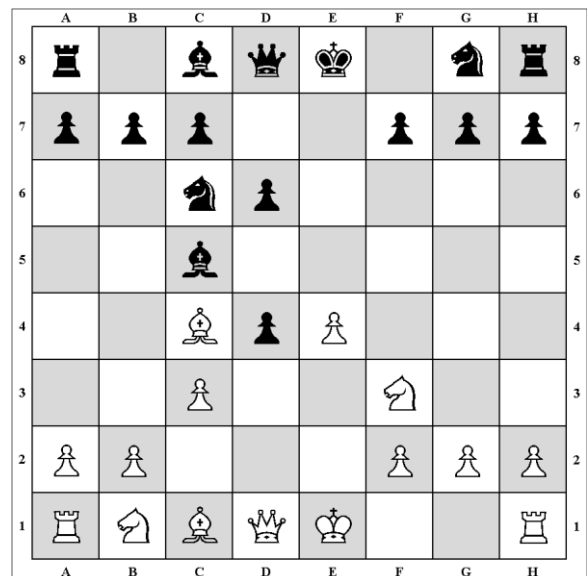


### 5. d4 ed4

Aby uniknąć straty pionka.

Po 5. ... Gb6 6. de5 de5 7. H:d8 K:d8 8. G:f7 lub po 7. ... S:d8 8. S:e5 i strata pionka.

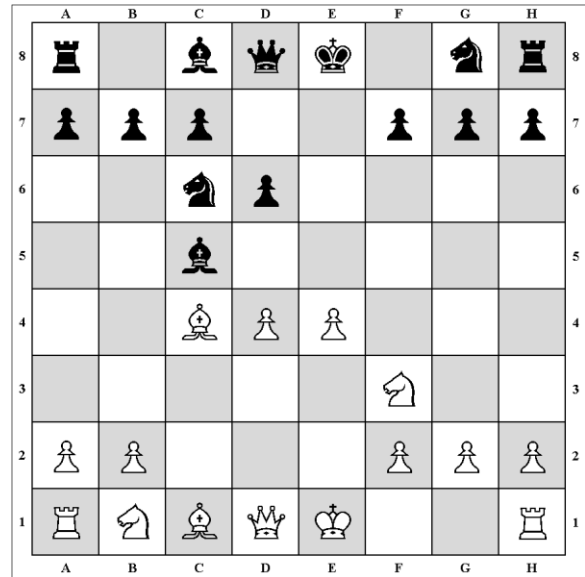
A po 6. ... S:e5 7. S:e5 de5 8. G:f7 i oczywiście nie można bić f7, bo ginie hetman albo czarne zmuszone są do oddania centrum. Można też po 5. ...Gb6 6. de5 zagrać He7 lub Gg4.



## Walka o centrum

### 6. cd4

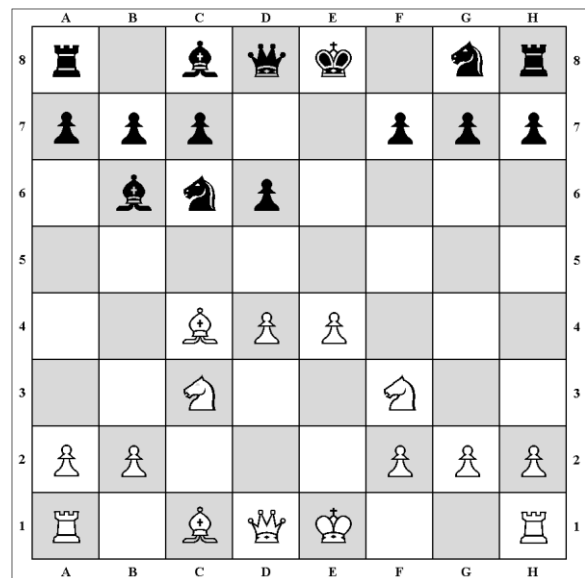
Białe, tak jak chciały, ustawiły pionki w centrum szachownicy.



### 6. ... Gb6

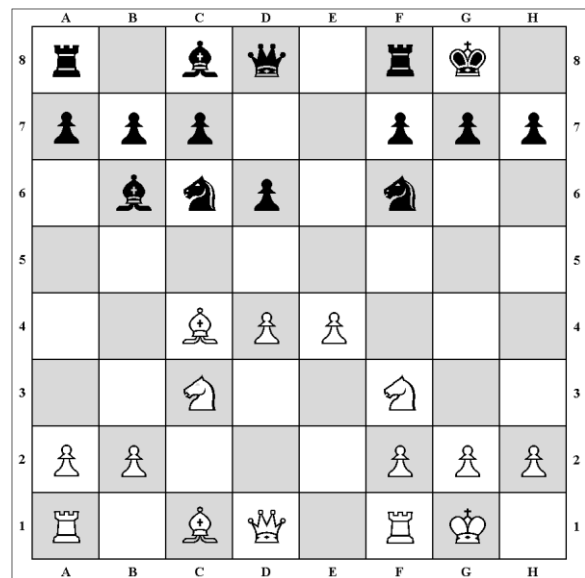
Bicie pionka d4 jest oczywiście niepoprawne (strata figury za pionka)

7. Sc3 białe kontynuują rozwój figur w kierunku centrum. Można było grać również 7. Gb5, d5 lub 0-0.



7. ... Sf6 8. 0-0 dokładniejsze było d5

8. ... 0-0 aktywniejszy dla czarnych był ruch 8. ... Gg4, kontynuujący rozwój figur i walkę o centrum.

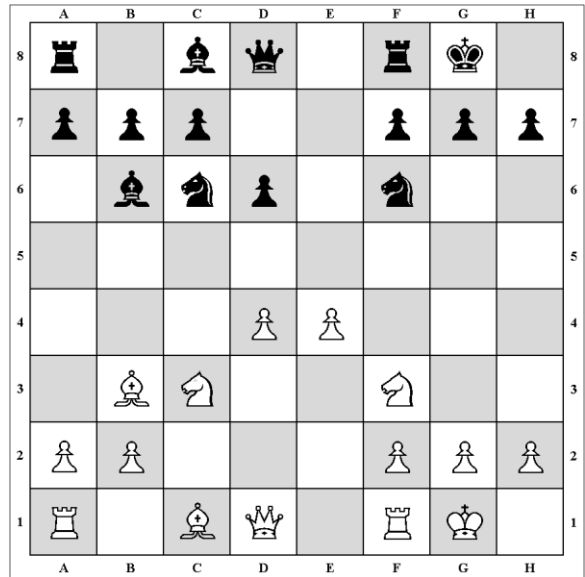


## Walka o centrum

### 9. Gb3

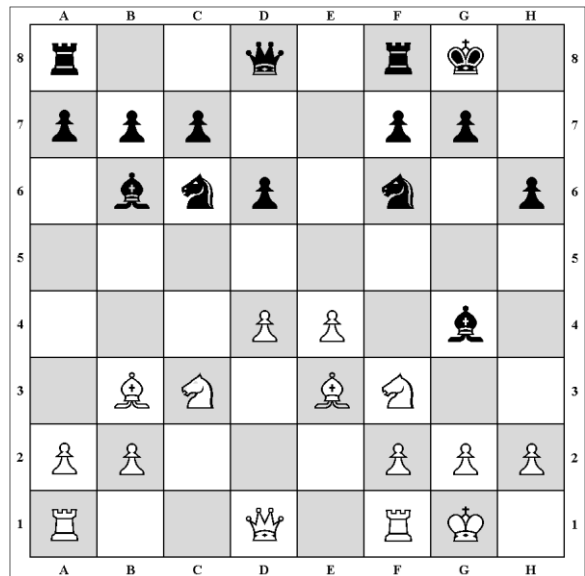
Białe uprzedzają kombinację wymienną przeciwnika 9. ... S:e4 10. S:e4 i wówczas pionek na d5 z atakiem widełkowym na skoczka i gońca.

Można było też zagrać 9. d5.



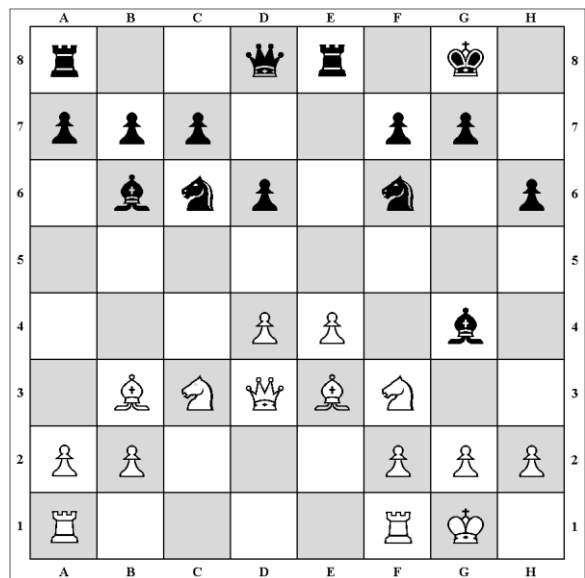
### 9. ... Gg4 10. Ge3 h6

Białe mają teraz dwa centralne pionki w otoczeniu swoich figur. Pozycja wygląda dla nich bardzo dobrze, natomiast ustawienie czarnych bierek jest mało atrakcyjne.



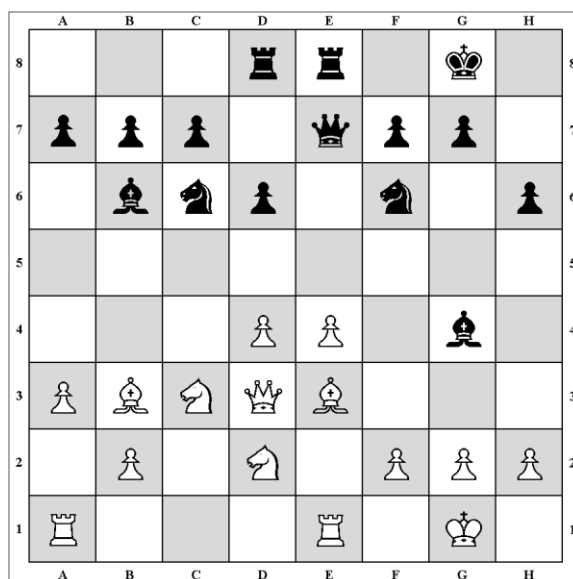
### 11. Hd3 We8

Czarne mogły też zagrać G:f3 i dalej 12. gf3 Hd7 13. Kg2, lub 11. ... Sb4.

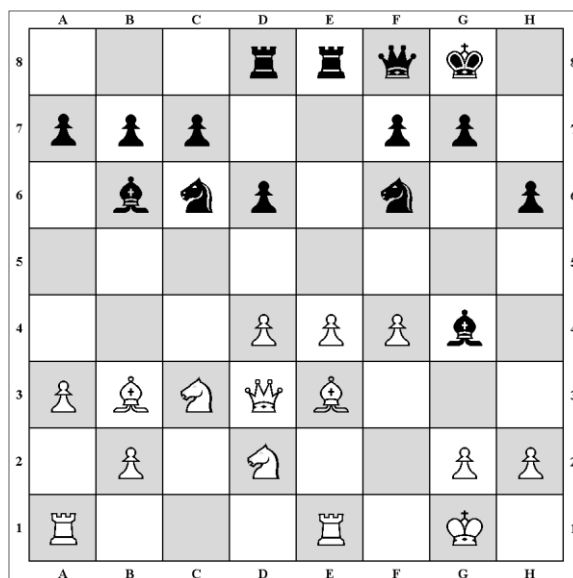


## Walka o centrum

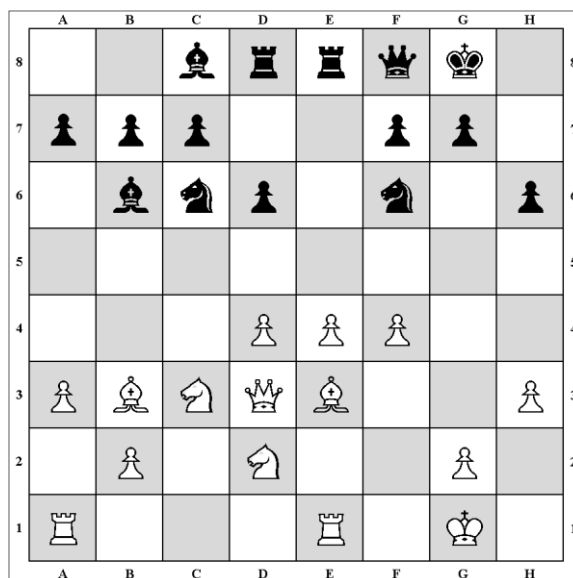
**12. Sd2 He7 13. Wfe1 Wad8 14. a3**  
Ten ruch zapobiega wypadowi skoczka na b4.



**14. ... Hf8 15. f4**  
Kolejny atak w centrum i jednocześnie plan na złapanie gońca 16. h3 Gh5 i teraz grozi g4 i f5.  
Białe mogły też grać 15. h3, f3 lub Sa4.

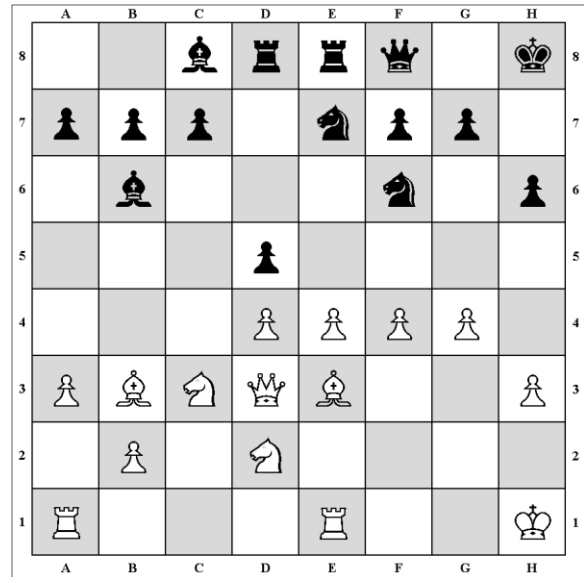


**15. ... Gc8 16. h3**  
Blokuję czarnemu wypad na g4 i jednocześnie przygotowuje atak pionków na skrzydle królewskim.  
Dobre było również d5.

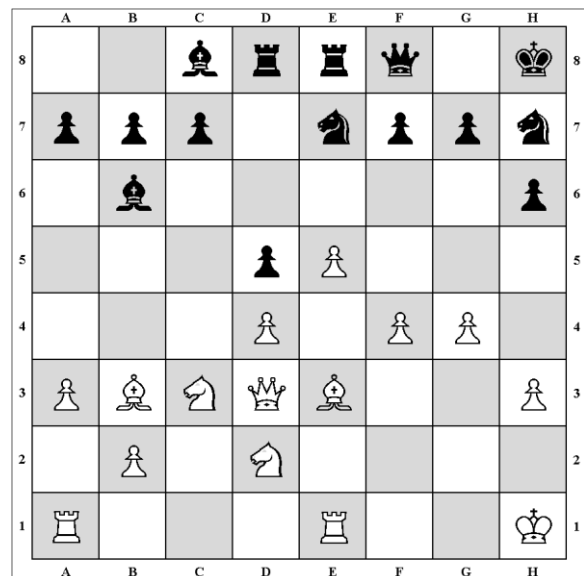


## Walka o centrum

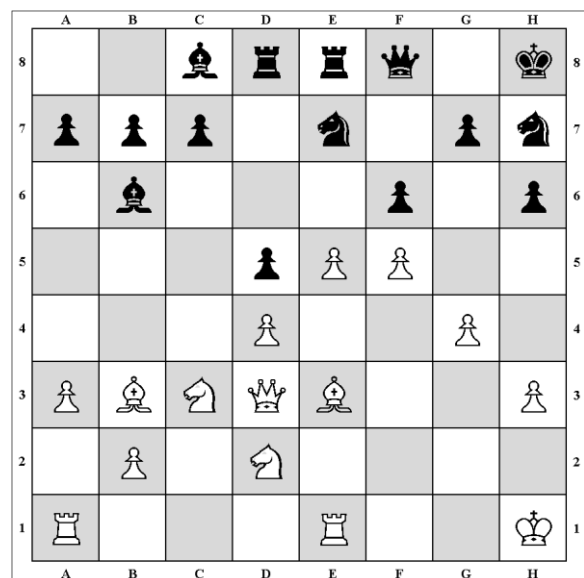
**16. ... Kh8 17. g4 Se7 18. Kh1 d5**  
Spóźniona próba ratunku, ciekawsze było c5.



**19. e5 Sh7**  
Po ataku pionka czarne muszą odchodzić skoczkiem.



**20. f5 f6**  
Czarne liczą na wymianę pionków, ale białe mają inne plany.

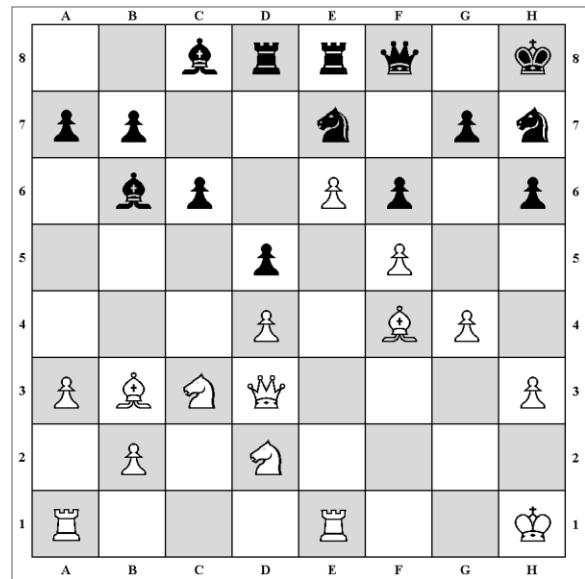




## Walka o centrum

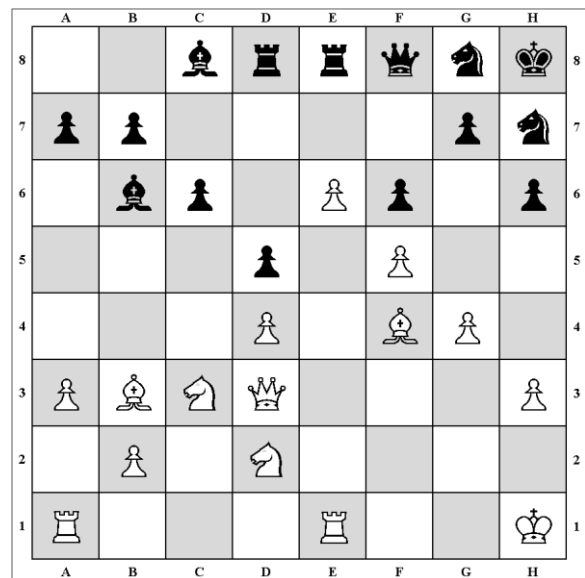
**21. e6 c6 22. Gf4**

Ten ruch nie pozwala stać czarnemu  
gońcowi na polu c7.



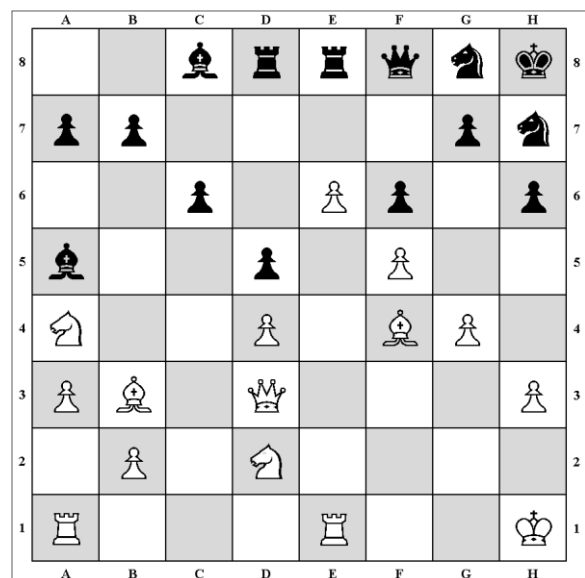
**22. ... Sg8**

Białe osiągnęły decydującą przewagę.  
Ich figury dominują prawie na całej  
szachownicy.  
Lepsze posunięcie dla czarnych to Sg5.



**23. Sa4 Ga5**

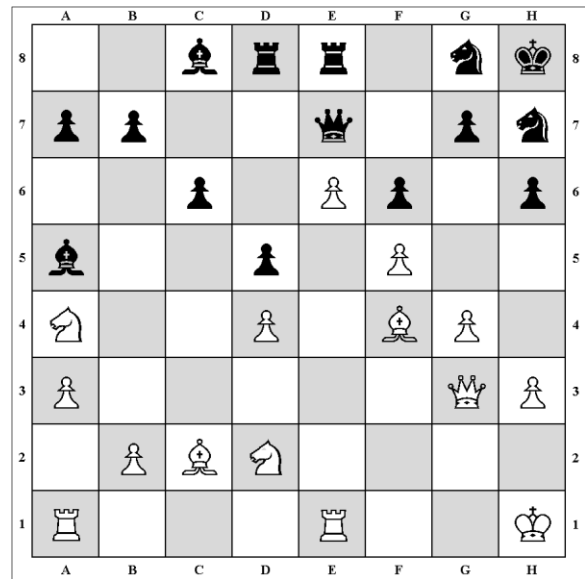
Groziło 24. S:b6 ab6 i 25. Gc7 i wieża nie  
ma gdzie odejść.



## Walka o centrum

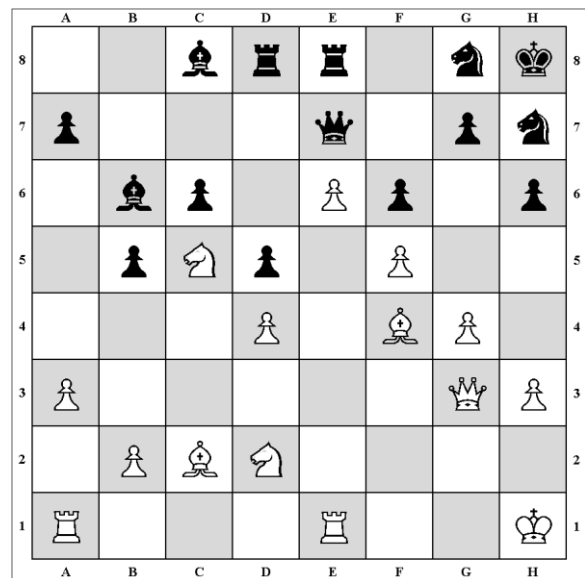
**24. Gc2 He7 25. Hg3**

Ponownie czarny goniec nie może stanąć na c7.



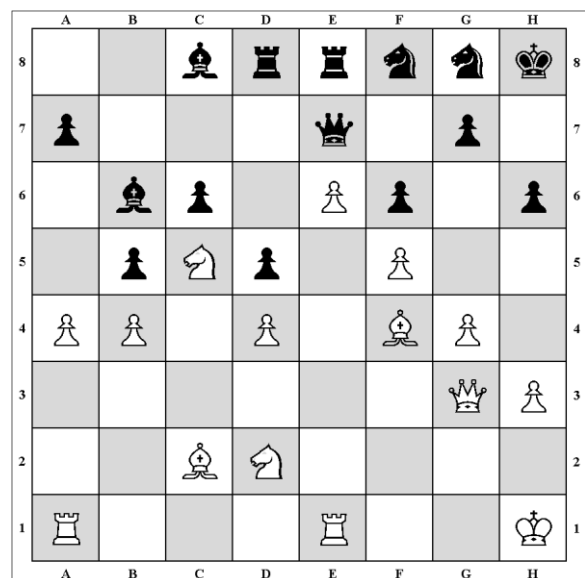
**25. ... b5 26. Sc5 Gb6**

Goniec atakuje skoczka razem z hetmanem, ale obrona jest prosta.



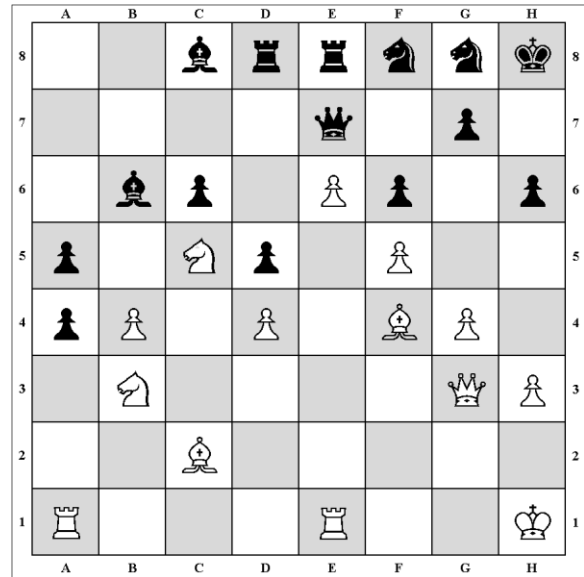
**27. b4 Sf8 28. a4**

Decydujący przełom na skrzydle hetmańskim.

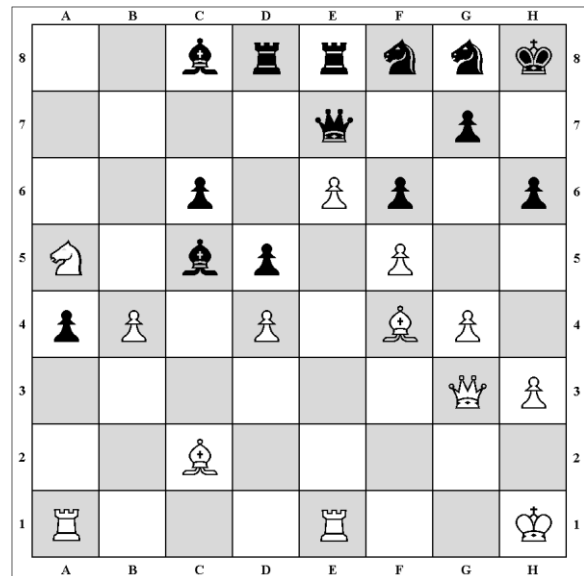


## Walka o centrum

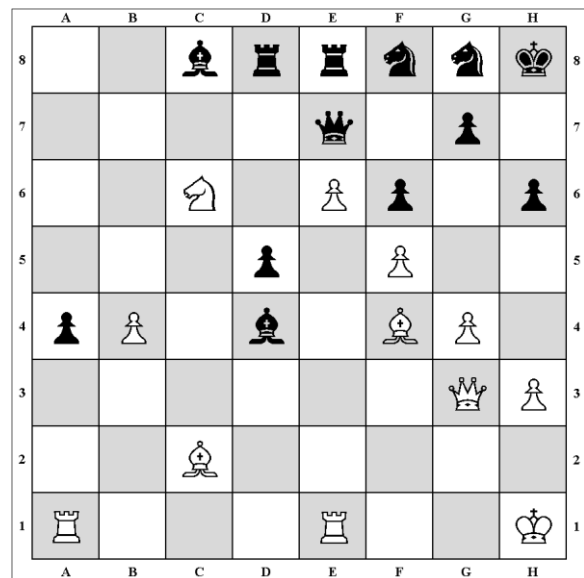
28. ... a5 29. Sdb3 ba4  
Niedokładnie, poprawniej byłoby ab4.



30. S:a5 G:c5  
Po raz kolejny niepoprawnie, powinno być G:a5.

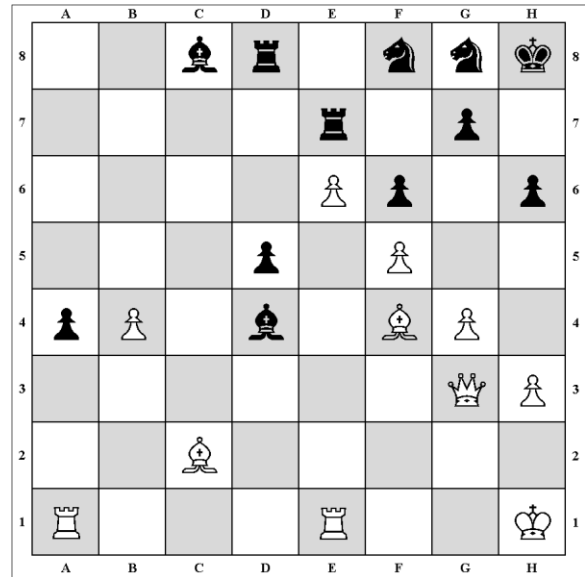


31. S:c6 G:d4  
Czarne oddają hetmana za dwie figury.

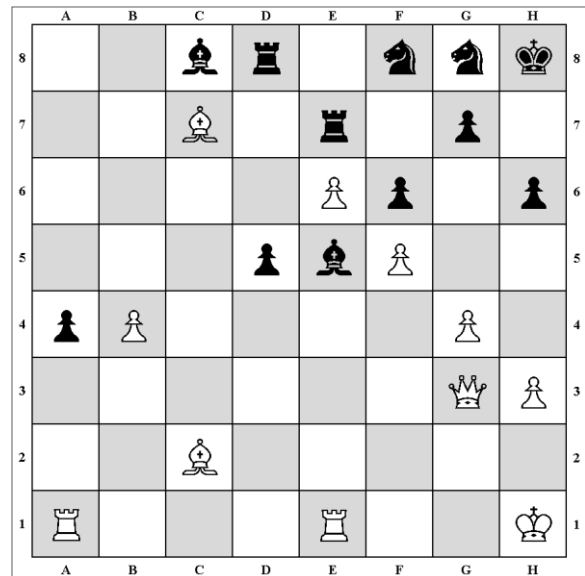


## Walka o centrum

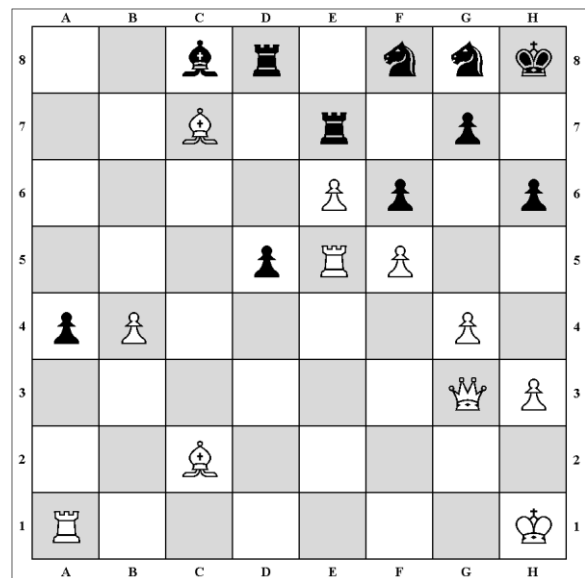
32. S:e7 W:e7 po G:a1 33. S:g8 K:g8  
34. W:a1.



33. Gc7 Ge5  
Czarne mają nadzieję, że nastąpi bicie gońcem na e5 i może uda się „dostać trochę życia dla swoich figur”.

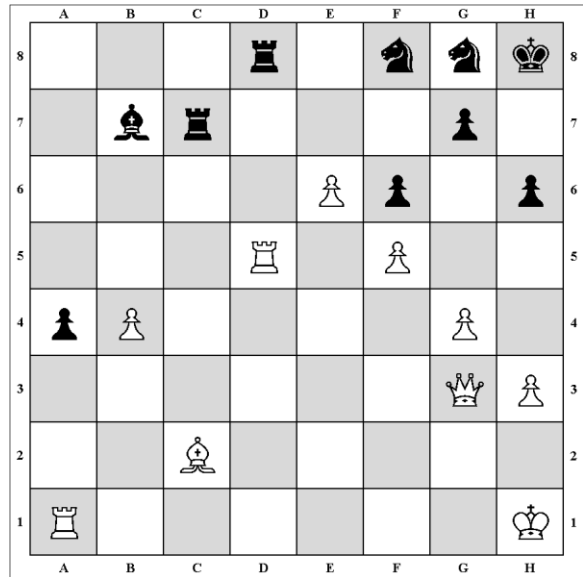


34. W:e5 białe pobiły poprawnie wieżą.

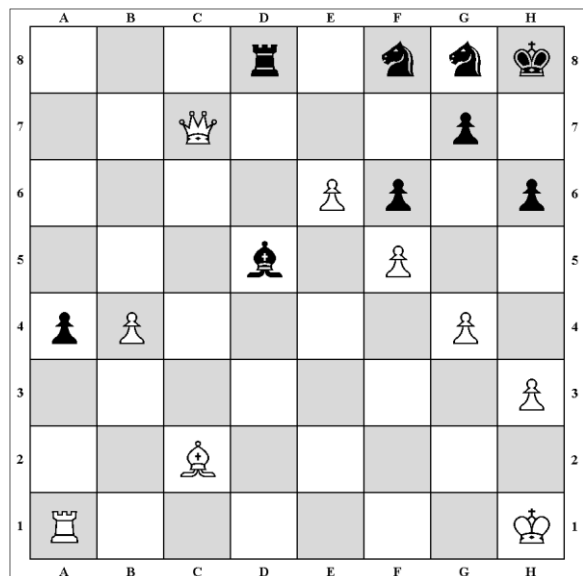


## Walka o centrum

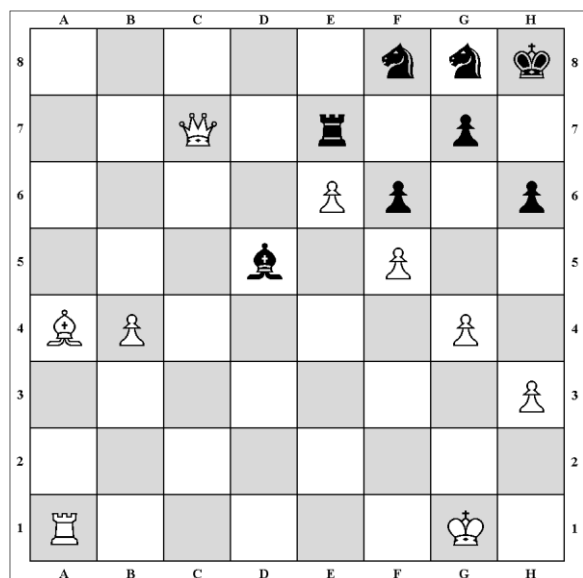
34. ... W:c7 jeżeli fe5 to 35. G:d8  
 35. W:d5 Gb7 jeżeli W:c2 to 36. W:d8  
 a jeżeli W:d5 to H:c7.



36. H:c7 G:d5+ jeszcze ostatni szach.

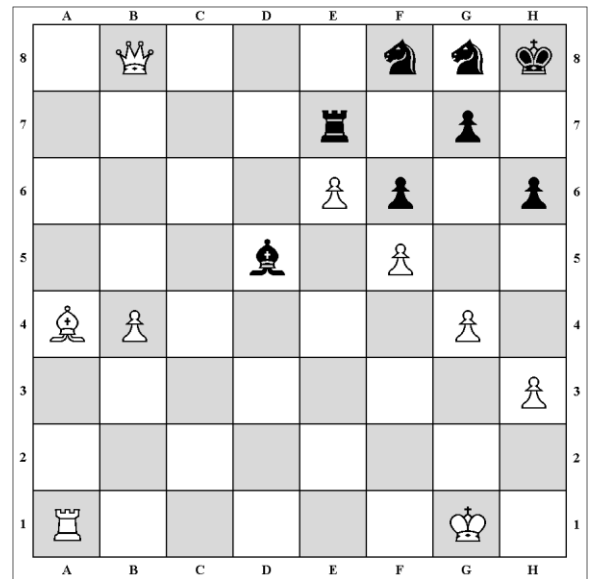


37. Kg1 We8 38. G:a4 We7  
 atak na hetmana.

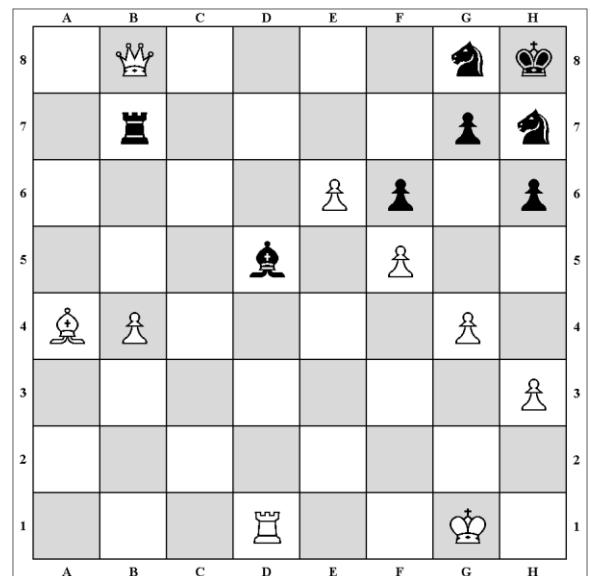


## Walka o centrum

39. Hb8 dokładniejsze było Hd8.



39. ... Sh7 lepsze było S:e6  
40. Wd1 Wb7.



41. H:b7! G:b7 42. Wd8

Pionek dochodzi do promocji,  
np. 42. ...Sg5 43. e7.

Warto zaznaczyć, że po 40. ... Wb7, silnik  
szachowy doliczył się mata w 11  
posunięciach.

