دليل

تدريس الشطرنج للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد في مجموعات مختلطة ومتكاملة

المؤلفون

ناتاليا بوبوفا ألا ميششانكا د.آنا تشارتشيان د. ليليت كارابتيان

FIDE

infinite chess

تمهيد

كل طفل يستطيع التعلم والازدهار.

هل التوحد إعاقة أم فرصة؟ على الرغم من أنه يمثل تحديًا، وإحباطًا، وأحيانًا يبدو غير متوقع، إلا أنه يفتح أيضًا المجال للحرية والإبداع للتجلي بطرق استثنائية. يهدف مشروع "الشطرنج اللانهائي" إلى تغيير هذا المفهوم وإثبات أن اختلافاتنا هي أقوى نقاط قوتنا.

يعد الشطرنج نشاطًا رائعًا للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، حيث يمكنهم من خلاله اكتساب دروس حياتية مهمة. فهو لا يقتصر فقط على منحهم المتعة والرضا والسعادة، بل يساهم أيضًا في تحسين صحتهم الجسدية والعقلية.

الشطرنج لا يعرف الحدود، ولا يحمل أحكامًا مسبقة، ولا يفرض قيودًا. فهو أكثر من مجرد لعبة؛ إنه صديق يتجاوز حدود الرقعة.

محتويات الدليل

يتكون هذا الدليل من جزأين: النظري والعملي.

الجزء الأول: الدليل المنهجي

يتناول هذا الجزء منظورًا استراتيجيًا شاملاً لعملية التعليم وخصوصيات العمل مع الأطفال المصابين باضطراب طيف التوحد. كما يقدم نصائح ميدانية حول التجهيزات التقنية للفصل الدراسي، والنتائج المتوقعة على الصعيدين الفردي والجماعي للمشروع، بالإضافة إلى إرشادات الدروس وألعاب الشطرنج النشطة.

الجزء الثاني: خطة دروس الشطرنج

يقدم هذا الجزء خطة مفصلة لـ 16 درسًا في الشطرنج تم تصميمها خصيصًا لمشروع "الشطرنج اللانهائي". يتضمن ذلك الجوانب النظرية، والتمارين العملية، والمعلومات التكميلية حول تجهيزات الشطرنج وقواعد اللعبة.

الشكر والتقدير

نتوجه بالشكر الجزيل لمؤلفي هذا الدليل، الذين ساهمت خبراتهم وأبحاثهم ودعمهم في تمكيننا من المضي قدمًا:

- **ناتاليا بوبوفا** –أستاذة دولية في الشطرنج(WIM) ، مدربة معتمدة من الاتحاد الدولي للشطرنج(FIDE) ، ومدربة في أكاديمية الشطرنج التابعة للاتحاد الدولي في بيلاروسيا، وقائدة مشروع استمر لعامين لتعليم الشطرنج للأطفال المصابين باضطراب طيف التوحد (بيلاروسيا).

- **ألا ميششانكا** –مساعدة تربوية للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، بخبرة تزيد عن 17 عامًا (كندا).

- **الدكتورة آنا تشارتشيان** –باحثة في معهد أبحاث الشطرنج في جامعة ASPU التي تحمل اسم خ. أبوفان، حاصلة على درجة الدكتوراه في التربية، ومحاضرة في كلية التعليم الخاص والشامل بقسم علاج النطق والعلاج الوظيفي (أرمينيا).

- **الدكتورة ليليت كارابتيان** –باحثة أولى في معهد أبحاث الشطرنج بجامعة ASPU التي تحمل اسم خ. أبوفان، حاصلة على درجة الدكتوراه في علم النفس، ومحاضرة في قسم التربية الخاصة وعلم النفس (أرمينيا).

كما نتوجه بخالص الشكر إلى **لجنة الأولمبية الدولية** على دعمها الكبير لمشروع "الشطرنج اللانهائي"، وإتاحة الفرصة لترجمة هذا الدليل إلى لغات متعددة لتسهيل عملية التعليم والتعلم.

الفهرس

الجزء الأول :الدليل المنهجي

1.المقدمة 6

2. المعدات التقنية وموجودات المخزن 11

3. محتوى الدورة 15

4. النتائج المتوقعة من الدورة.....18

5. النتائج الشخصية للدورة.....19

6. إرشادات الدرس 21

الدرس الأول . الشطرنج. رقعة الشطرنج.....21

الدرس الثاني: قطع الشطرنج. الوضع الابتدائي لترتيب قطع الشطرنج 24

الدرس الثالث: تدوين النقلات في الشطرنج 27

الدرس الرابع: قيمة قطع الشطرنج 29

الدرس الخامس: القلعة.....31

الدرس السادس: الفيل.....34

الدرس السابع: الملكة 37

الدرس الثامن: الحصان 40

الدرس التاسع: الجندي/ البيدق.....43

الدرس العاشر: الدفاع. التهديد المزدوج.....48

الدرس الحادي عشر: الملك 51

الدرس الثاني عشر: الكش.....55

الدرس الثالث عشر: التبييت.....60

الدرس الرابع عشر: الكش مات 65

الدرس الخامس عشر: التعادل، الباطة.....70

الدرس السادس عشر: قواعد السلوك، ساعة الشطرنج.....74

7. ألعاب الشطرنج النشطة (التفاعلية).....78

الدرس الأول.....78

الدرس الثاني.....83

الدرس الثالث.....85

الدروس 4 –11. قطع الشطرنج وقيمها.....92

الجزء الثاني: خطة دروس الشطرنج

الدرس الأول: الشطرنج ورقعة الشطرنج.....100

الخط الأفقي (الصف).....103

الخط العمودي (العمود).....105

الخط القُطري (القُطر).....108

الدرس الثاني: قطع الشطرنج والترتيب الابتدائي للقطع.....112

الترتيب الابتدائي للقطع.....116
الدرس الثالث: تدوين النقلات في الشطرنج.....119
الدرس الرابع: قيم قطع الشطرنج.....126
الدرس الخامس: القلعة.....131
الدرس السادس: الفيل.....141
الدرس السابع: الملكة/ الوزير.....151
الدرس الثامن: الحصان.....161
الدرس التاسع: الجندي/ البيدق.....172
ترقية الجندي/ البيدق.....179
الأسر بالمرور.....184
الدرس العاشر : الدفاع والهجوم المزدوج.....187
التهديد المزدوج.....195
الدرس الحادي عشر: الملك.....198
الدرس الثاني عشر: الكش.....210
الكش بالجندي والكش بالملكة.....212
الكش بالكشف والكش المزدوج.....223
الدرس الثالث عشر: التبييت.....226
الدرس الرابع عشر : الكش مات.....239
الكش مات بالقلعة.....239
الكش مات بالفيل.....242
الكش مات بالملكة.....243
الكش مات بالحصان.....247
الكش مات بالجندي.....248
الدرس الخامس عشر : التعادل والباطة.....251
الدرس السادس عشر: قواعد السلوك.....257
ساعة الشطرنج.....259

الجزء الأول

الدليل المنهجي

1.المقدمة

عدد الطلاب في المجموعة	الجدول (50 دقيقة)	الأنشطة الأساسية
4 طلاب كحد أقصى	25 دقيقة – القسم الأول 5 دقائق – استراحة 20 دقيقة – القسم الثاني	محاضرة المعلم (التدريس) ، استعراض البطاقات البصرية، وشرح الدرس على رقعة الشطرنج التوضيحية (الرقعة المعلقة)، وجلسات وجهاً لوجه على رقاع الشطرنج الخاصة بالطلاب، والمهام الكتابية، وممارسة نشاط جسدي (مثل استخدام رقعة الشطرنج الأرضية)

تعليم الطلاب ذوي اضطراب طيف التوحد

التوحد هو اضطراب شديد في النمو يبدأ في الطفولة المبكرة ويستمر طوال فترة حياة الشخص المتأثر به. ويُعرف التوحد بضعف في ثلاثة مجالات: التواصل ، التواصل الاجتماعي ، السلوك.

تحديات التواصل

صعوبات في جميع مجالات التواصل؛ تأثر التفاعلات غير اللفظية، والاستقبالية، والتعبيرية، والمنطقية.

- الاستيعاب
- تفسير المعلومات اللفظية / غير اللفظية.
- فهم اللغة المجردة.
- الحفاظ على الانتباه / تغيير التركيز بسرعة.
- معالجة ما يتم الاستماع له .
- التفكير بشكل حرفي.
- محدودية المفردات والقاموس اللغوي.
- التكرار (تكرار الكلمات التي تم التحدث بها للتو من قبل شخص آخر).
- استخدام غير صحيح للضمائر، الأسئلة، العبارات.
- نبرة أو إيقاع غير عادي في الكلام.
- تفسير الإشارات غير اللفظية، مثل: لغة الجسد، تعبير الوجه.
- ربط التعليقات بالمواقف بشكل مناسب.
- فهم ومراعاة الأدوار في الحديث.

تحديات السلوك

- حاجة عالية للروتين والتوقعات الثابتة.
- صعوبات في التعامل مع التغييرات والانتقالات.
- صعوبات في معالجة المعلومات الحسية.
- قلة استخدام الأشياء بطريقة وظيفية أو عملية ، مثل ترتيب الألعاب بخطوط مستقيمة أو لف العجلات.
- حركات جسدية غير عادية أو سلوك تكراري ، مثل الهز و تحريك الأصابع بسرعة.
- استراتيجيات التأقلم/التكيف المحدودة.
- تفكير غير مرن.
- اهتمامات محددة ، مثل الديناصورات ، ومشاهدة مقاطع فيديو لقطارات الأنفاق.

الأسباب التي تساهم في التوتر والقلق

- التعامل مع الأحداث غير المتوقعة.
- صعوبات في التعامل مع التغييرات والانتقالات.

- التكيف مع وضع جديد.
- فهم استجابات الآخرين.
- عدم القدرة على التعبير عن الذات.

تحديات التواصل الاجتماعي

- معرفة كيفية بدء التواصل.
- الحفاظ على التواصل.
- ادراك وجود الآخرين.
- فهم مشاعر الناس ووجهات نظرهم.
- بناء الصداقات.
- فهم القواعد الاجتماعية غير المكتوبة.
- إظهار استجابات عاطفية محدودة / غير عادية.
- الاستمرار في التحدث والتواصل خلال المحادثة.

كيف أقوم بتدريس طالب مصاب بالتوحد؟

- كن إيجابيًا.
- تعرف على الطفل.
- كن على علم بالاختلافات الفردية، مثل مستوى النشاط والاحتياجات الحسية والقدرة التواصلية والإدراكية.
- تحدث إلى أولياء الأمور / المربين والمعلمين السابقين والمستشارين.
- وفّر بيئة آمنة ومتوقعة.
- قلل الانتقالات أو تجنب التغييرات المتكررة والمفاجئة.
- قدّم معلومات دقيقة ومسبقة عن التغييرات.
- وفر روتين منتظم.
- قدّم التعزيز الفردي والفوري والملموس.
- كن محددًا وواضحًا.
- تجنب استخدام مصطلحات مثل "لاحقًا" ، "ربما" ، "لماذا فعلت ذلك؟".
- تجنب الأمثال والمعاني المزدوجة والسخرية.
- علّم المهارات بطريقة واضحة ومفصلة بحيث لا تترك مجالاً للارتباك أو الشك.
- استخدم الإيماءات والنمذجة والعروض العملية والتوضيحية مع التعبير اللفظي.
- بسّط التعليمات.
- إذا لزم الأمر للفهم ، قم بتقسيم المهمة إلى خطوات أصغر بحيث يمكن للطلاب إنجازها بنجاح.
- ضع تعليمات دقيقة ومحددة.
- استخدم لغة بسيطة ومحددة وواضحة.
- توقف ، استمع وانتظر.
- شاهد واستمع إلى محاولات الرد.
- رد بإيجابية على المحاولات.
- استخدم الوسائط البصرية (الإشارات/الإيماءات والعلامات والصور والنصوص).
- امنح الوقت الكافي للرد.
- تحقق من الفهم.
- اكتشف نقاط قوة واحتياجات الطلاب، وقم بعمل قائمة بالأشياء التي يحبونها والتي لا يحبونها.
- لا تأخذ الردود بصفة شخصية.
- وفّر استراحة للسماح بالتنظيم/الانضباط الذاتي.

التوجيه التحفيزي

التوجيه التحفيزي هو طريقة لمساعدة الطلاب على أداء استجابة معينة بعد تلقي التعليمات.

يتطلب تعلم المهام الجديدة استخدامًا فعالًا للتوجيهات التحفيزية،وذلك للتأكد من أن الشخص يعرف كيفية أداء المهارة من دون أن يصاب بالإحباط، ودون إضاعة الوقت التعليمي الثمين.

يمكن لأي طالب مصاب باضطراب طيف التوحد الاستفادة من التوجيه التحفيزي أثناء التعليم بغض النظر عن العمر، ومهارات الاتصال أو القدرة الاستيعابية. يمكن استخدام التوجيهات التحفيزية لذاتها أو بشكل متزامن مع مهمة أخرى لمساعدة الطالب على إتمام النشاط بنجاح.

هناك 5 أنواع من التوجيهات التحفيزية:

- التوجيه اللفظي (اللفظي غير المباشر واللفظي المباشر).
- التوجيه الإيمائي.
- التوجيه البصري/المرئي.
- النمذجة.
- التوجيه الجسدي.

التوجيه اللفظي: يوفر التوجيه اللفظي تعليمات لفظية حول ما يتوقع من الطلاب فعله.
التوجيه اللفظي غير المباشر يقدم إشارة بأن هناك شيء ما متوقع من الطالب، ولكن يتم تقديم القليل جدًا من المعلومات.

مثال: "ماذا ستفعل بعد ذلك؟"

التوجيه اللفظي المباشريكون أكثر تحديدًا ويخبر الطلاب بما هو متوقع منهم.

مثال: "ضع رقعة الشطرنج على الدُّرج/المكتب".

التوجيه الإيمائي: يمكن أن يشمل أشياء مثل الإشارة بالأصبع، أو النظر، أو الحركة نحو أو الاقتراب أو لمس عنصر أو منطقة ما للإشارة إلى استجابة صحيحة.

مثال: يشير المعلم إلى رمز قطعة الشطرنج ثم يشير إلى رقعة الشطرنج التوضيحة للإشارة إلى ما هو متوقع.

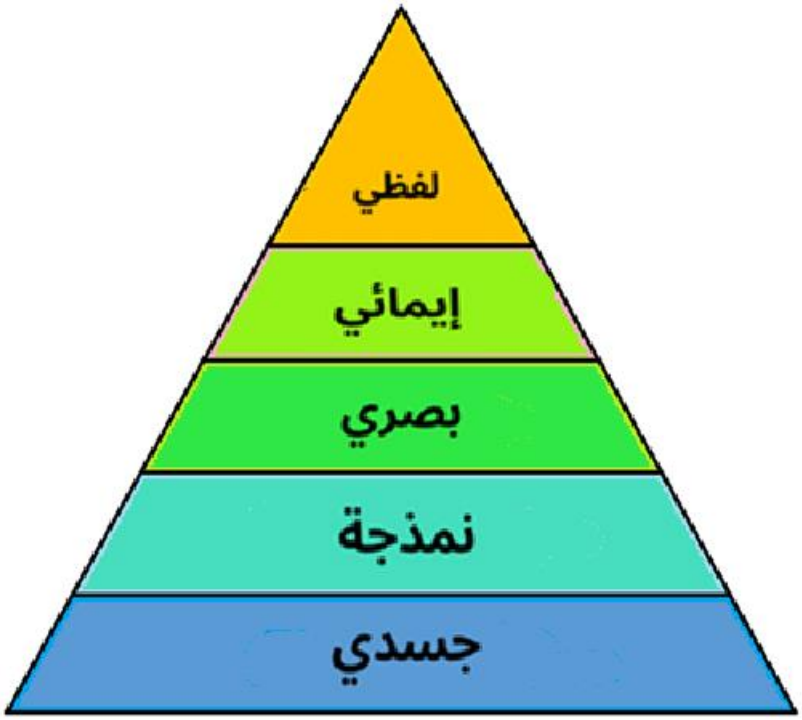
التوجيه البصري/المرئي: يشمل الأشياء المادية، الصور، الرسومات، أو الرموز التي توجه الطلاب إلى ما هو متوقع.

النمذجة: يمكن نمذجة العمل بأكمله أو جزء منه يتعلق بالاجراء او المهمة.

مثال: يمكن للمعلم أن يوضح للطلاب كيفية أخذ قطعة الشطرنج (قطعة الشطرنج ثنائية البعد) ووضعها على رقعة الشطرنج التوضيحية.

سيتعلم الطلاب من خلال التوضيح والشرح: قم بتنفيذ المهمة، ثم إعادتها لما كانت عليه ، واطلب من الطلاب أن ينفذوها مجددًا ، إذا أخطأوا ، اطلب منهم أن يتوقفوا ويعيدوا من جديد.

التوجيه الجسدي: يشمل التوجيه الجسدي الجزئي والكامل. التوجيه الجسدي الجزئي قد يكون على سبيل المثال أن يقوم المعلم بلطف بوكز كوع الطالب لتوجيهه وتحفيزه لوضع قطعة الشطرنج على الرقعة، أو يمكن للمعلم أن يوجه كوع الطالب لمساعدته على وضع قطعة الشطرنج على الرقعة. أما التوجيه الجسدي الكامل الأكثر تدخلًا، فسيكون بأن يأخذ المعلم يدي الطالب ويوجههما جسديًا لوضع قطعة الشطرنج على الرقعة لإكمال المهارة.



في أعلى التسلسل الهرمي الموضح توجد التوجيهات الأقل تدخلاً، وفي الجزء السفلي توجد التوجيهات الأكثر تدخلاً. عند البداية، ابدأ باستخدام التوجيهات ذات التدخل الأقل (الموجودة في قمة التسلسل الهرمي)، ثم انزل في التسلسل الهرمي حتى يتمكن الطلاب من إتمام المهمة بشكل صحيح. إذا لم تكن التوجيهات اللفظية غير المباشرة فعّالة، جرب استخدام التوجيهات اللفظية المباشرة. إذا كانت هذه أيضاً غير فعّالة، جرب التوجيهات الإيمائية مثل الإشارة بالإصبع أو لمس العنصر. عندما تجد التوجيه فعّالًا توقف. استخدم أقل قدر ممكن من التوجيهات، وفي نفس الوقت تأكد من أن الطلاب يمكنهم أداء المهمة بشكل صحيح.

بعد ذلك، وعندما يشعر طلابك براحة أكبر تجاه المهارة الجديدة، يمكنك الارتقاء بالتسلسل الهرمي (الموضح) إلى مهام تطلب تدخلا أقل حتى يتمكنوا من أداء المهمة بشكل مستقل. وهذا يُعرف **بتلاشي التوجيهات**.

قد يصبح بعض الطلاب اعتماديين على التوجيهات، وينتظرون المساعدة من المعلم قبل القيام بأي تجاوب، ويجب لتفادي ذلك تخفيف التوجيه تدريجيًا حتى يتلاشى بمجرد أن يبدأ الطلاب بإتقان المهمة.

التعزيز

يوفر التعزيز حافزا خارجيا بينما يتعلّم الطلاب مهارة جديدة، أو بينما يبذلون جهدا لإدارة سلوكهم، إن الفعل الذي يؤدي لتحسين السلوك، ويزيد من احتمالية تكرار السلوك الجيد هو بمثابة معزز.

أنواع المعززات:

- **الملموس:** الوصول إلى شي مفضّل أو لعبة؛ فرصة المشاركة في نشاط مرغوب، كالألغاز أو أحاجي التركيب، والكتب،ومقاطع الفيديو، ولعبة الديناصور، والأرجوحة.

- **الاجتماعي:** الثناء، ورفع الكف بالخمسات العالية، والابتسامات، والإيماءات، وأي نوع من الاعتراف الاجتماعي مثل: "عمل جيد!"، "أنا فخور بك!".

- **الأساسي:** يعد الطعام والشراب من المعززات الأساسية، لأنه يلبي الاحتياجات البيولوجية، وعلى سبيل المثال يفضل بعض الطلاب الحلويات والسكاكر، بينما يميل آخرون للأطعمة غير العادية كالمخللات والليمون.

- **العملات الرمزية**: ليس للعملات الرمزية قيمة في حد ذاتها، لكنها تكتسب قيمتها من إمكانية تجميعها ومقايضتها بأنواع أخرى من المعززات. مثل الملصقات والعلامات والطوابع والنقاط.

عند اختيار المعزز، اختر شيئًا تكون مستعدًا لتقديمه في كل مرة ترى فيها السلوك وتكون مستعدًا للامتناع عنه عندما لا يحدث السلوك. لا يمكنك استخدام الغداء أو الوجبات الخفيفة أو غيرها من ضروريات الحياة كمعززات.
لا يوجد عنصر واحد يعتبر معززًا "عالميًا". يتم تحديد المعززات من خلال تأثيرها على السلوك.

2. المعدات التقنية وموجودات المخزن

لإجراء دروس الشطرنج للطلاب الذين يعانون من اضطراب طيف التوحد، يلزم توفر المعدات التالية في الغرفة الصفية وأماكن العمل الشخصية:

2.1. رقعة الشطرنج التوضيحية مع القطع ، مع الأخذ بعين الاعتبار بأن يكون لون المربعات والقطع قريب من مفهومي اللون "الأبيض" و اللون "الأسود" – قطعة واحدة.
2.2. مجموعات من قطع الشطرنج والرقع - مجموعة واحدة لكل طالب.
2.3. رقعة شطرنج أرضية مع مجموعة من القطع – 1 قطعة.
2.4. جهاز توقيت - 1 قطعة.
2.5. جدول الدروس المرئية - 1 قطعة.
2.6. دليل المعلم - 1 قطعة.
2.7. كتاب الطالب – كتاب لكل طالب.
2.8. جهاز كمبيوتر و طابعة . جهاز واحد للمعلم.
2.9. القرطاسية: الورق، أقلام الرصاص، المحايات، الغراء، الخ.

كيفية إنشاء غرفة صفية للمصابين باضطراب طيف لتوحد

بما أن الطلاب الذين يعانون من اضطراب طيف التوحد لديهم احتياجات استثنائية لا يمتلكها الطلاب الآخرون عادةً، يجب على المعلمين اعتماد أساليب واستراتيجيات تعليمية فريدة لتلبية هذه الاحتياجات.
ستعتمد التسهيلات والدعم الذي يحصل عليه الطلاب المصابون باضطراب طيف التوحد في صف الشطرنج على ما يحتاجه الطالب الفرد ليكون ناجحًا.
يمكن أن تساعد الغرفة الصفية المنظمة بشكل صحيح في تحسين مهارات الإنجاز والاستقلالية، وخفض مستوى التوتر والقلق لدى الطلاب المصابين باضطراب طيف التوحد.
إليك بعض النصائح التي تساعد المعلمين على خلق أفضل بيئة ممكنة للطلاب المصابين باضطراب طيف التوحد لتعلم لعبة الشطرنج.

تخطيط المكان الفعلي

قبل أن تبدأ بتنظيم الغرفة الصفية، التفت بشكل خاص إلى التخطيط الفعلي للمكان. فكر في حركة الطلاب، والعاملين، والآباء أثناء التنقل داخل الصف. يجب أن يؤدي ترتيب الأثاث إلى خلق ممرات فعلية تساعد على جعل التنقلات سلسة وسهلة. سوف يدعم الصف الخاص بك مجموعة مكونة بحد أقصى من 4 طلاب.

- تخلص من الفوضى
أزل الأثاث والمواد أو العناصر غير المستخدمة التي لا تخدم غرضًا تعليميًا معينًا. الكثير من الطلاب المصابين بالتوحد يركزون على التفاصيل وقد تفوتهم الصورة الكبيرة. لا تريدهم أن يركزوا على عناصر غير ذات صلة بدلاً من التركيز عليك.

- استخدم الرسوم التوضيحية لتحديد المساحات
العديد من الطلاب المصابين بالتوحد لا يفهمون المساحة الشخصية، لذلك سيستفيدون من تحديد مساحتهم الخاصة بوضوح.
على سبيل المثال، خلال الدرس، قد لا يرغب المعلم في أن يتنقل الطلاب في جميع أنحاء الفصل في أي وقت، لذا يمكن للمعلم استخدام طرق مختلفة لتحديد منطقة ما بوضوح وتعليم الطلاب أين تقع تلك المنطقة. قد يستفيد الطالب الذي يواجه صعوبة في البقاء في المنطقة المخصصة له داخل الصف من شريط ملون على الأرض حول مكانه لتحديد الحدود، وبالتالي يعلم الطالب أين يتوقع منه أن يكون.
لكي لا تستبعد أي طالب، لماذا لا تعطي جميع الطلاب أشرطة على أماكنهم؟

استخدم الرسوم التوضيحية لزيادة الاستقلالية

تعتبر الاستراتيجيات التوضيحية أو البصرية أدوات مهمة للغاية لمساعدة الطلاب المصابين باضطراب طيف التوحد على تحقيق النجاح.
تساعد هذه الاستراتيجيات الطلاب على تعلم الاتصال الفعال، والسلوك الإيجابي، والتفاعل الاجتماعي المناسب.

عادةً، الطلاب المصابون بالتوحد هم من المتعلمين البصريين. إنهم أفضل في فهم ما يرونه عن ما يسمعونه، ولهذا السبب يستفيدون عندما نستخدم استراتيجيات بصرية لدعم الاتصال. تساعد الوسائل التوضيحية الطلاب الذين يواجهون صعوبة في فهم أو استخدام اللغة على التواصل من خلال إنشاء بيئة أكثر قابلية للتنبؤ والفهم.

يمكن أن يكون الدعم التوضيحي عبارة عن لوحات أو صور فوتوغرافية، أو رسومات، أو مجسمات، أو كلمات مكتوبة، أو قوائم، أو حركات الجسم.

قم بوضع تسمية على كل محطة عمل، رف، وخزانة بصورة وكلمة مناسبة لها.
إذا كنت لديك طالبًا يهرب بشكل متكرر من الصف، يمكن أن تضع علامة "قف" على الباب.

الصورة تساوي ألف كلمة ـ لذلك استخدمهم.

يجب أن يكون لديك جدول، مكتوب ومرئي
ما هو الجدول المرئي؟

الجدول المرئي يوضح تسلسل الأنشطة أو الأحداث القادمة باستخدام الأشياء، الصور الفوتوغرافية، الرموز، الكلمات، أو مجموعة من وسائل الدعم المرئية. يوضح الجدول المرئي للطالب **أين** يجب أن يكون **ومتى** يجب أن يكون هناك، وما سيقومون به طوال اليوم. راجع الجدول أثناء انتقال طلابك بين الأنشطة المختلفة.

يتم إنشاء الجداول المرئية لتلبية الاحتياجات الفردية للطالب وقد تختلف في الطول والشكل.
قد ترغب في جعل الأقسام المختلفة من الجدول قابلة للإزالة، حتى يعرف الطلاب أي الأجزاء التي قد تمت بالفعل، وما الذي لا يزال عليهم القيام به. يمكنك القيام بذلك باستخدام شريط الفيلكرو وتغليف القطع المختلفة من الجدول.

ضع في اعتبارك التحفيز الحسي
التحديات الحسية شائعة جدًا لدى الطلاب المصابين بالتوحد. حاول التقليل من المحفزات الحسية قدر الإمكان. انتبه إلى الإضاءة والنوافذ وأغطية الأرضيات والأسقف. حتى التغييرات الصغيرة مثل خفض الستائر وإطفاء الأضواء العلوية يمكن أن تكون مفيدة. وجه المكاتب بعيدًا عن النوافذ أو الأبواب.

الإضاءة الفلورية
لقد ثبت أن أنواع معينة من الإضاءة، وخاصة الإضاءة الفلورية، لها تأثير سلبي بشكل خاص على الأفراد المصابين بالتوحد. ما يقرب من نصف الأفراد المصابين بالتوحد يعانون مما يصنف على أنه حساسية شديدة للإضاءة الفلورية.
يمكنك تقليل حساسية الضوء عن طريق تقليل التعرض للإضاءة الفلورية، واستبدالها بالإضاءة الطبيعية غير المباشرة أو الإضاءة المتوهجة، مع الحفاظ على الغرف ذات الأضواء الخافتة.

تقليل الضوضاء

يمكن للمعلمين استخدام كرات التنس في أسفل الكراسي، لتقليل الضوضاء عندما يقوم الطلاب بتحريك كراسيهم.

في الصفوف الدراسية الأكثر هدوءًا، يمكن للطلاب التركيز بشكل أفضل والتقدم بشكل أسرع.

يمكنك أيضًا استخدام السجاد لتقليل مستويات الضوضاء.

أبقِ لديك منطقة تهدئة

يمكن أن يؤدي الإفراط في التحفيز أو سوء الفهم أو انقطاع التواصل بسهولة إلى الإحباط وحتى الانهيار العصبي. **عندما تتصاعد مشاعر الطالب، لا يمكنهم مواصلة التعلم.**

استعد مسبقًا لذلك من خلال إنشاء وتحديد منطقة للتهدئة. يمكن أن تكون هذه المنطقة صغيرة في زاوية من زوايا الصف مزودة بكرسي "بين باغ"، وعلبة تحتوي على ألعاب يمكن التلاعب بها (ألعاب ململة) ،وألعاب حسية وأنشطة يستمتع بها الطالب، بالإضافة إلى سماعات رأس. لا ينبغي أبدًا استخدام منطقة التهدئة كشكل من أشكال العقاب.

إضافة بصرية في منطقة التهدئة

لمساعدة الطالب على معرفة الوقت الذي يكون فيه هادئًا، قم بإضافة صورة مرئية في منطقة التهدئة لتقييم ما يشعر به الطالب. تصبح الصور التي تساعد الطلاب على فهم مشاعرهم، والصور التي تظهر تقنيات (تكتيكات) التهدئة أمرًا حيويًا في منطقة التهدئة. ستدعم هذه الصور الطلاب في تطوير فهمهم لمشاعرهم، وستسمح لهم أيضًا بتمثيل الحالة العاطفية اللازمة للعودة إلى الصف.

استخدم جهاز توقيت. تعد الموقتات بمثابة دعم بصري يساعد الطلاب المصابين بالتوحد على "رؤية" كيفية مرور الوقت.

خطط من سيضبط المؤقت – أنت أو الطالب. عندما يرن المؤقت، ما هي العبارة التي ستحدد ما إذا كان الطالب مستعدًا للعودة إلى العمل؟ يمكن أن تكون عبارة بسيطة مثل "هل أنت مستعد للعودة إلى العمل؟" ستساعدك كل هذه الاستراتيجيات على الاستعداد بشكل أفضل للمواقف المختلفة واستخدام زاوية التهدئة بشكل فعال.

ألعاب حسية

إذا كان طلابك يواجهون صعوبة في البقاء في مكاتبهم، فيمكنك استخدام المنتجات الموزونة مثل وسادة الحضن الهلامية أو لفافة الثعبان المحشو. يمكن أن تكون الوسادات وسيلة سهلة لمساعدة الطلاب على الجلوس خلال الدرس أو أي نشاط آخر يتطلب الجلوس لفترة من الوقت. توفر هذه الأنواع من المنتجات مدخلات حسية مهدئة وراحة، وتحسن الانتباه والتركيز، وتزيد من وعي الجسم، ولها فوائد مهدئة.

يجب على الأهل الرجوع إلى الأطباء والمعالجين الوظيفيين وغيرهم من المحترفين، للحصول على نصائح حول كيفية التكيف بشكل أفضل مع طفلهم حسب احتياجاته الخاصة.

سيستفيد الطلاب بشكل كبير من زيارة المدرسة والغرفة الصفية قبل بداية البرنامج. عّرفهم على الغرفة الصفية والحمامات، وقدمهم للمعلم والعاملين الذين سيكونون على اتصال مع الطالب. قد يقوم الأهل بإنشاء قصة اجتماعية لمساعدة أطفالهم على جعل عملية الانتقال أسهل وأكثر قابلية للتنبؤ بها.

يمكن للأهل تقديم نسخ للمدرسة تحتوي على المعلومات الأساسية حول احتياجات طفلهم ومشاركة مخاوفهم وتوقعاتهم مع العاملين.

3. محتوى الدورة

1. الشطرنج، رقعة الشطرنج.
1.1. ما هي الألعاب التي تعرفها؟ ما هي الألعاب التي تحب أن تلعبها؟ ما هي لعبة الشطرنج؟ الشطرنج عبارة عن لعبة.
1.2. ماذا نحتاج للعب الشطرنج؟ رقعة الشطرنج والقطع.
1.3. رقعة الشطرنج. مفاهيم مثل "مربع"، "خانة". المربعات البيضاء والسوداء.
1.4. خطوط رقعة الشطرنج. الخط الأفقي (الصف). الخط العمودي (العمود). خط قطري (القُطر).
1.5. أجزاء رقعة الشطرنج: وسط /مركز الرقعة، حافة الرقعة ، زاوية الرقعة.
1.6. الألعاب والمهام.

2. قطع الشطرنج، الوضع الابتدائي.
2.1. قطع الشطرنج البيضاء والسوداء.
2.2. اسماء قطع الشطرنج.
2.3. الوضع أو الترتيب الابتدائي لقطع الشطرنج. قاعدة الملكة. مفهوم "الترتيب الابتدائي للقطع".
2.4. الألعاب والمهام.

3. أجزاء رقعة الشطرنج. تدوين النقلات في الشطرنج.
3.1. كل مربع على الرقعة له اسمه. كيف تعرف ذلك؟
3.2. ثمانية خطوط أفقية من 1 إلى 8. ثمانية خطوعمودية من A إلى H.
3.3. اسم المربع.
3.4. اسم القطعة.
3.5. تقديم مفهوم "تدوين النقلات في الشطرنج".
3.6. الألعاب والمهام.

4. قيم قطع الشطرنج.
4.1. تقديم مفهوم "القيمة"، "السعر".
4.2. قيم قطع الشطرنج.
4.3. الملك ليس له ثمن.
4.4. الألعاب والمهام.

5. القلعة / الرخ.
5.1. حركات القلعة.
5.2. تهديدات القلعة.
5.3. أسر القلعة للقطع الأخرى.
5.4. الألعاب والمهام.

6. الفيل
6.1. حركات الفيل.
6.2. تهديدات الفيل.
6.3. أسر الفيل للقطع الأخرى.
6.4. الألعاب والمهام.

7. الملكة / الوزير.
7.1. الملكة هي أقوى قطعة شطرنج.
7.2. حركات الملكة.
7.2. تهديدات الملكة.

7.4. أسر الملكة للقطع الأخرى.
7.5. الألعاب والمهام.

8. الحصان.
8.1. حركات الحصان. الحصان يقفز فوق القطع.
8.2. أسر الحصان للقطع الأخرى.
8.3. تهديدات الحصان.
8.4. الألعاب والمهام.

9. الجندي / البيدق.
9.1. الترتيب الابتدائي للجنود: جنود بيضاء على الخط الأفقي الثاني (رقم 2)، جنود سوداء على الخط الأفقي السابع (رقم 7).
9.2. حركات الجندي. حركة الجندي عندما يكون في مكانه الأصلي.
9.3. أسر الجندي للقطع الأخرى.
9.4. تهديدات الجندي.
9.5. ترقية الجندي.
9.6. حركة الجندي الخاصة – الأسر بالمرور. مفهوم "المربع المهدد".
9.7. الألعاب والمهام.
9.8. معركة الجنود.

10. الدفاع.
10.1. الدفاع ضد التهديد: أسر القطعة المهاجمة، التغطية أو قطع خط تهديد القطعة، الهرب من التهديد.
10.2. الحد من حركة القطعة.
10.3. المواقف المصغرة.
10.4. الألعاب والمهام.

11. الملك.
11.1. الملك هو القطعة الأكثر أهمية في لعبة الشطرنج.
11.2. حركات الملك. لا يستطيع الملك الوقوف على مربعات يكون فيها مهدد من القطع ذات اللون المعاكس .
11.3. الملكان الأبيض والأسود لا يقتربان من بعضهما.
11.4. أسر الملك للقطع الأخرى. لا يستطيع الملك أسر قطعة مُدافع عنها بقطعة أخرى.
11.5. تهديدات الملك.
11.6. الألعاب والمهام.

12.الكش.
12.1. الكش هو تهديد الملك بالقطع.
12.2. الكش باستخدام قطع مختلفة.
12.3. الملك لا يستطيع كش الملك الآخر.
12.4. لا يمكن ترك الملك تحت تهديد الكش.
12.5. ثلاثة دفاعات ضد الكش: الأسر، والتغطية، والهرب. دفاعان ضد كش الحصان والجندي: الأسر، الهرب.
12.6. جد نقلة الكش.
12.7. الكش المزدوج. دفاع واحد فقط ضد الكش المزدوج هو الهرب بالملك.
12.8. الألعاب والمهام.

13. التبييت.
13.1. التبييت هو الحركة الخاصة بالملك. يمكن إجراء التبييت مرة واحدة في كل لعبة. لماذا تحتاج إلى التبييت في لعبة الشطرنج؟
13.2. التبييت القصير. التبييت الطويل.
13.3. عندما لا يكون التبييت مسموحًا. مفهوم "المربع المهدد."
13.4. الألعاب والمهام.

14. الكش مات.

14.1. مفاهيم "لعبة الشطرنج"، "النصر"، "الفوز". يسعى كل لاعب للفوز بلعبة الشطرنج. كيف تفوز بلعبة الشطرنج؟
14.2. الكش مات هو الكش الذي لا يمكن تجنبه. الكش مات هو الفوز. الهدف من لعبة الشطرنج هو عمل كش مات لملك الخصم. الكش مات تُنهي اللعبة على الفور.
14.3. الكش مات بالقطع المختلفة. الملك لا يستطيع عمل الكش مات.
14.4. الألعاب والمهام.

15. الباطة (المات بالخنق)، التعادل.

15.1. النتيجة النهائية للعبة الشطرنج هي النصر (الفوز)، التعادل، الهزيمة (الخسارة).
15.2. التقييم الكمي للنتيجة النهائية: الفوز – نقطة واحدة، التعادل – نصف (½) نقطة، الخسارة – 0 نقطة.
15.3. أبسط أنواع التعادل: الملك ضد الملك، الملك والفيل ضد الملك، الملك والحصان ضد الملك.
15.4. نوع آخر من التعادل هو الباطة (المات بالخنق). الباطة هو الوضع الذي لا يكون فيه الملك تحت تهديد الكش، ولا يستطيع الملك والقطع التحرك. الباطة هي نتيجة تعادل.
15.5. الألعاب والمهام.

16. قواعد السلوك. ساعة الشطرنج.

16.1. تحية الخصم قبل بدء المباراة والمصافحة. الصمت أثناء المباراة.
16.2. "تحريك القطعة التي يتم لمسها". تعديل القطع.
16.3. جميع النقلات في لعبة الشطرنج تتم بيد واحدة، بما في ذلك الأسر والتبييت وترقية البيدق.
16.4. قواعد السلوك بعد انتهاء المباراة. احترام متبادل.
16.5. ساعة الشطرنج. ما هي ساعة الشطرنج؟
16.6. قم أولاً بلعب النقلة، ثم اضغط على الساعة. "استخدم نفس اليد لتحريك القطع والضغط على الساعة".
16.7. الألعاب والمهام.

.

4. النتائج المتوقعة من الدورة.

4.1. وضع رقعة الشطرنج بشكل صحيح بين اللاعبين.

4.2. التجول في رقعة الشطرنج: المركز، الحواف، الزوايا، تدوين النقلات في الشطرنج.

4.3. التمييز بين الخطوط الأفقية والعمودية والقطرية.

4.4. معرفة اسم القطع . وضع القطع في ترتيبها الصحيح.

4.5. معرفة قيمة قطع الشطرنج.

4.6. معرفة قواعد تحريك القطع وكيفية الأسر باستخدامها.

4.7. معرفة ما هو الهجوم والتهديد والدفاع.

4.8. القدرة على التبييت.

4.9. تعلم الأسر بالمرور.

4.10. القدرة على الكش، والدفاع ضد الكش، والكش مات، وحل أبسط أوضاع الكش مات في خطوة واحدة.

4.11. معرفة التقييم الكمي للعبة الشطرنج: الفوز والخسارة والتعادل والباطة في لعبة الشطرنج.

4.12. القدرة على ممارسة لعبة مع شريك. معرفة قواعد السلوك أثناء لعبة الشطرنج، وقواعد اللعب بساعة الشطرنج.

5. النتائج الشخصية للدورة.

الأهداف

يواجه معظم الطلاب المصابين بالتوحد تحديات في المهارات الاجتماعية ومهارات التواصل والسلوك.

يجب على المعلم تحديد الأهداف حسب عمر الطالب ومستوى أدائه.

أهداف التفاعلات الاجتماعية

- سوف يتعرف الطلاب على وجود الآخرين.
- سوف يحترم الطلاب المساحة الشخصية لطفل آخر.
- سيبدأ الطلاب بالتفاعل.
- سيظل الطلاب مشاركين في التفاعل.
- سوف يستمر الطلاب في النشاط مع أقرانهم أو معلمهم.
- سيسمح الطلاب للمعلم بأن يشارك في لعبة الطفل عن طريق أخذ دور أو نقل شيء
- سيقوم الطلاب بإعطاء استجابة لفظية أو غير لفظية للأفراد الآخرين الذين يبدأون التفاعل.
- سوف يفهم الطلاب مشاعر ووجهات نظر الآخرين.
- سيقوم الطلاب بتطوير الصداقة.

أهداف التواصل

- سيقوم الطلاب بالتحية.
- سيقوم الطلاب بتقديم أنفسهم.
- سوف يتعرف الطلاب على شخص جديد.
- سوف يتبع الطلاب جدولًا زمنيًا للصور.
- سيبدأ الطلاب في التواصل مع الأطفال الآخرين، مثل طرح سؤال أو بدء لعبة.
- سيستخدم الطلاب الكلمات أو الإيماءات بشكل مناسب للتعبيرعن عدم إعجابهم بنشاط ما.
- سيقوم الطلاب بطرح الأسئلة المناسبة أثناء التفاعل التواصلي (الطلاب الذين لا يعانون من مشاكل في النطق).
- سوف ينضم الطلاب إلى المحادثة (الطلاب الذين لا يعانون من مشاكل في النطق).
- سوف يتناوب الطلاب ذهابًا وإيابًا في المحادثة مع فرد آخر (الطلاب الذين لا يعانون من مشاكل في النطق).
- سوف يستخدم الطلاب اللغة للتفاعل مع أقرانهم (الطلاب الذين لا يعانون من مشاكل في النطق).
- سوف يقاطع الطلاب بشكل مناسب.
- سوف يطرح الطلاب الأسئلة عندما لا يفهمون (الطلاب الذين لا يعانون من مشاكل في النطق).
- سوف يطلب الطلاب المساعدة عند الحاجة.
- سيطلب الطلاب الطعام أو استراحة الحمام أو أي عنصر ضروري آخر.
- سوف يستخدم الطلاب الإيماءات ويفهمونها.
- سيفهم الطلاب تعابير الوجه.

أهداف السلوك

- سوف يتبع الطلاب القواعد في الغرفة الصفية.
- سوف يحترم الطلاب الحدود.
- سوف يتعلم الطلاب الاهتمام والاستماع للتعليمات.
- سيحدد الطلاب متى يحتاجون إلى أخذ استراحة وسيطلبون استراحة بشكل مستقل.
- سوف يتعلم الطلاب ويعرضون تقنيات بسيطة للتهدئة الذاتية، مثل التنفس العميق.

- سوف يتعلم الطلاب كيفية التعامل مع الإحباطات دون الانهيار.

أهداف مهارات اللعب

- سوف يبدأ الطلاب التفاعل باللعب.
- سوف يستجيب الطلاب لدعوة اللعب.
- سوف يتعلم الطلاب أن يتناوبوا.
- سوف يتعلم الطلاب كيفية التعامل مع الخسارة.
- سوف يتعلم الطلاب كيفية التعامل مع الفوز.
- سوف يتعلم الطلاب كيفية التوصل إلى حل وسط.
- سوف يتعلم الطلاب احترام آراء الآخرين.

6. إرشادات الدرس

الدرس الأول . الشطرنج. رقعة الشطرنج.

الأهداف:

1. شرح ما هي الشطرنج.
2. تقديم رقعة الشطرنج، المربعات البيضاء والسوداء عليها، زاوية الرقعة، حواف الرقعة، ومربعات الوسط / المركز، والموضع الصحيح لرقعة الشطرنج.
3. تقديم مفاهيم الخطوط "الأفقية"، "العمودية"، و"القطرية".

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على رقعة توضيحية، جلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

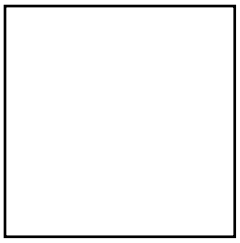
المعدات: رقعة توضيحية، رقع الشطرنج الشخصية، مغانط ملونة للرقعة التوضيحية، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	تقديم المعلم للطلبة والطلبة للمعلم.
.2	محاضرة المعلم. إيصال الطلاب إلى فكرة أن الشطرنج عبارة عن لعبة. تقديم رقعة الشطرنج.
.2.1	تقديم الأسئلة للطلبة ما هي الألعاب التي تعرفها؟ أي الألعاب تفضل اللعب بها أكثر؟ ما هي الألعاب الرياضية التي تعرفها؟
.2.2	النقاش مع الطلبة اليوم سأخبركم عن لعبة أخرى. تُدعى الشطرنج. ماذا نحتاج للعب الشطرنج؟ رقعة الشطرنج والقطع.
.3	اليوم سنتعرف على رقعة الشطرنج.
.3.1	الرقعة التوضيحية. قدم رقعة الشطرنج التوضيحية للطلاب. هذه هي رقعة المعلم.
.3.2	قدم رقع الشطرنج الشخصية للطلاب.
.3.3	ما هو شكل الرقعة؟ الرقعة مربعة. كل رقع الشطرنج مربعة الشكل. أي رقعة أكبر: الرقعة التوضيحية أم تلك الموجودة على طاولتك؟
.3.4	رقعة الشطرنج بها خانات أو خلايا صغيرة. كل خانة صغيرة تُدعى مربعًا. هناك مربعات بيضاء وسوداء على رقعة الشطرنج.
.3.5	اشرح أن جميع المربعات الفاتحة على رقعة الشطرنج تُدعى بيضاء، وجميع المربعات الداكنة تُدعى سوداء.
.3.6	أظهر مربعًا أبيضًا على الرقعة التوضيحية واسأل الطلاب إذا كان هذا المربع أبيض أم أسود. الأمر نفسه للمربع الأسود.
.3.7	اطلب من الطلاب الإشارة إلى مربع أبيض على رقع الشطرنج الشخصية الخاصة بهم. ثم الإشارة إلى مربع أسود. أيهما أكبر: الرقعة أم المربع؟
.3.8	أظهر المربعات البيضاء والسوداء على رقعة شطرنج أرضية. اختر لونًا واطلب من الطلاب الوقوف على مربع بهذا اللون. على سبيل المثال، الوقوف على مربع أبيض. اسمح للطلاب بالوقوف على أي مربع واسألهم عن لونه.
.3.9	قم بتنفيذ التمارين من 1 إلى 4 (الدرس 1) على الورق.
.4	تقديم المركز، الزوايا، وحواف الرقعة. تعريف الطلاب بوضع رقعة الشطرنج الصحيح.
.4.1	استخدم المغانط الملونة عند شرح مفهوم مربعات الوسط/ المركز، والزوايا، وحواف الرقعة على الرقعة التوضيحية. يستخدم الطلاب الدوائر الملونة أو الرقائق على رقع الشطرنج الشخصية الخاصة بهم.
.4.2	أظهر مربعات الوسط/ المركز على الرقعة التوضيحية (e4, e5, d4, d5) واطلب من الطلاب إظهار هذه المربعات على رقعهم. ما لونe4 ؟ ما لونe5 ؟ ما لونd4 ؟ ما لونd5 ؟
.4.3	أظهر مربعات الزوايا على الرقعة التوضيحية (a1, a8, h1, h8) واطلب من الطلاب إظهار هذه المربعات على رقعهم. ما لون a1؟ ما لون a8؟ ما لون h1؟ ما لون h8؟
.4.4	أظهر الحواف على الرقعة التوضيحية (الصفوف (الخطوط الأفقية) 1 و 8، والأعمدة (الخطوط العمودية) a و h) واطلب من الطلاب إظهار هذه الحواف على رقعهم.

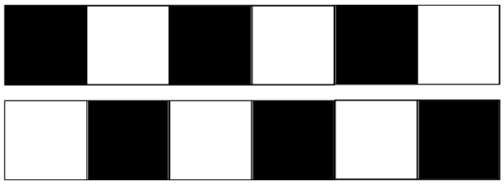
4.5.	التعرف على مربعات الوسط/ المركز، والزوايا، وحواف الرقعة على رقعة الشطرنج الأرضية. قف على مربع مركزي أبيض. قف على مربع مركزي أسود. قف على مربع زاوية أبيض. قف على مربع زاوية أسود. امش حول حواف الرقعة. قف على مربع واسأل الطلاب عن نوع هذا المربع: مركزي أو زاوية؟ ما لون هذا المربع؟
4.6.	تحدث عن وضع رقعة الشطرنج الصحيح. يتم وضع رقعة الشطرنج بحيث يكون المربع في الزاوية اليمنى للاعب أبيضًا. انظروا إلى رقعكم. هل تم وضعها بشكل صحيح؟
4.7.	قم بتنفيذ التمرين 5 (الدرس 1) على الورق.
5.	تقديم خطوط الشطرنج. الخط الأفقي (الصف).
5.1.	المربعات على رقعة الشطرنج تشكل خطوطًا. الآن ستتعرف على هذه الخطوط.
5.2.	شرح وعرض ما هو الخط الأفقي. الخط الأفقي هو خط من المربعات البيضاء والسوداء يمتد من اليمين إلى اليسار (أو من اليسار إلى اليمين). كل خط أفقي يحتوي على ثماني (8) مربعات. المربعات في الصف تتناوب في اللون: أسود - أبيض - أسود - أبيض - أسود - أبيض - أسود - أبيض - أسود - أبيض (أو العكس).
5.3.	كم صفًا على رقعة الشطرنج؟ عد الصفوف على الرقعة التوضيحية مع الطلاب. ثم يعد كل طالب الصفوف على رقعته.
5.4.	الرقعة التوضيحية. أظهر أحد الصفوف، على سبيل المثال، الصف 2. يظهر الطلاب الصف 2 باستخدام المغانط. أظهر صفًا واسأل الطلاب عن رقم هذا الصف. خذ المغانط وضعها على الرقعة التوضيحية بشكل صف. ثم اسأل إذا كان الصف صحيحًا. اطلب من الطلاب تصحيح أي خطأ.
5.5.	رقع الشطرنج الشخصية. على سبيل المثال، أظهر الصف 4، وأظهر الصف 8، وهكذا. يضع الطلاب الدوائر الملونة (الرقائق) على رقعهم على الصفوف المحددة.
5.6.	البحث عن الصفوف.
5.7.	الرقعة الأرضية. على سبيل المثال، اطلب من الطلاب المشي على الصف 1، ثم على 7، وهكذا. يمشي الطلاب على أي صف ويسمونه.
	5.8. قم بتنفيذ التمارين 6–7 (الدرس 1) على الورق.
6.	الخط العمودي (العمود).
6.1.	شرح وعرض ما هو الخط العمودي. الخط العمودي هو خط من المربعات البيضاء والسوداء يمتد من الأسفل إلى الأعلى (أو من الأعلى إلى الأسفل). كل خط عمودي يحتوي على ثمانية (8) مربعات. المربعات في الخط العمودي تتناوب في اللون: أسود - أبيض - أسود - أبيض - أسود - أبيض - أسود - أبيض (أو العكس).
6.2.	كم عدد الأعمدة على رقعة الشطرنج؟ عد الأعمدة على الرقعة التوضيحية مع الطلاب. ثم يعد كل طالب الأعمدة على رقعته.
6.3.	الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال، أظهر عمودًا. يستخدم الطلاب المغانط لعرض أي عمود يختارونه. خذ المغناطيس وضع الخطوط على الرقعة التوضيحية. ثم اسأل إذا كان العمود صحيحًا. اطلب من الطلاب تصحيح الخطأ.
6.4.	رقع الشطرنج الشخصية. على سبيل المثال، أظهرالأعمدة الواقعة على الحواف. يضع الطلاب الدوائر الملونة على الأعمدة ذاتها على رقعهم.
6.5.	البحث عن الخطوط العمودية.
6.6.	الرقعة الأرضية يمشي الطلاب على أي عمودي. اطلب منهم المشي على العمود في وسط الرقعة.
6.7.	قم بتنفيذ التمارين 8-11 (الدرس 1) على الورق.
7.	الخط القطري (القُطر)
7.1.	شرح وعرض ما هو الخط القطري. الخط القطري هو خط من مربعات بلون واحد متصلة ببعضها من الزوايا. هناك خطوط قطرية طويلة وقصيرة على رقعة الشطرنج. الخط القطري الطويل أو القطر الطويل هو خط من ثمانية مربعات بيضاء أو سوداء.
7.2.	الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال، أظهر أطول خط قطري أبيض، وأطول خط قطري أسود. يستخدم الطلاب المغانط لعرض الخطوط القطرية المحددة. خذ المغانط وضع الخطوط على الرقعة التوضيحية. ثم اسأل إذا كان الخط القطري صحيحًا. اطلب من الطلاب تصحيح الخطأ.
7.3.	رقع الشطرنج الشخصية. على سبيل المثال، أظهر أطول خطوط قطرية بيضاء وسوداء. يضع الطلاب الدوائر الملونة على الخطوط القطرية المحددة. كم عدد المربعات على أطول خط قطري؟ أظهر أقصر خطوط قطرية بيضاء وسوداء. يضع الطلاب الدوائر الملونة على الخطوط القطرية المحددة. كم عدد المربعات على أقصر خط قطري؟ أظهر أي خط قطري.

.7.4	البحث عن الخطوط القطرية.
.7.5	الرقعة الأرضية يمشي الطلاب على أي خط قطري ويعدون كم عدد المربعات الواقعة عليه. الألعاب: 1) يمشي الطلاب على خط قطري، يعدون المربعات، ويحاولون البحث عن أطول خط قطري. 2) يمشي الطلاب على خط قطري، يعدون المربعات، ويحاولون البحث عن أقصر خط قطري.
.7.6	قم بتنفيذ التمارين 12-15 (الدرس 1) على الورق.
.8	نشاط بدني لترسيخ معرفة الخطوط.
.8.1	خط أفقي: مد الذراعين إلى الجانبين. خط عمودي: رفع الذراعين. خط قطري: مد ذراع واحدة لأعلى والذراع الأخرى لأسفل، ثم تغيير وضعية الذراع (بشكل يشبه الطائرة).
.8.2	اذكر خطًا واطلب من الطلاب إظهاره. أظهر خطًا واطلب من الطلاب ذكره. الطلاب يظهرون خطًا وأنت تسميه. الطلاب يسمون خطًا وأنت تظهره.
.9	بطاقات توضيحية لشرح الدرس. بطاقات توضيحية: مربع، خط أفقي، خط عمودي، خط قطري.
.9.1	أمثلة على بطاقات توضيحية.

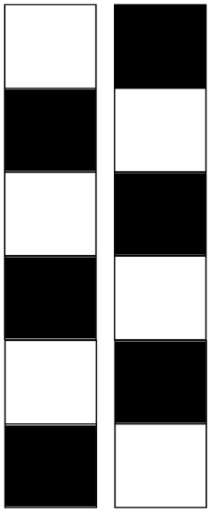
مربع



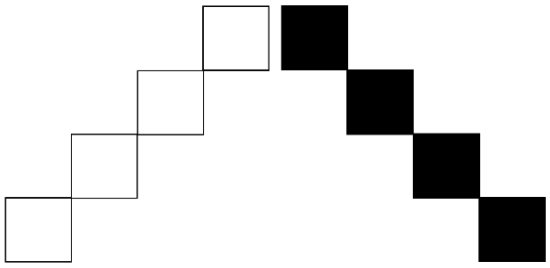
خط أفقي



خط عمودي



خط قطري



الدرس الثاني: قطع الشطرنج. الوضع الابتدائي لترتيب قطع الشطرنج

الأهداف:

1. التعريف بأسماء قطع الشطرنج.
2. التعريف بمفهوم "الوضع الابتدائي."
3. تعلم كيفية ترتيب القطع بشكل صحيح في الوضع الابتدائي.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، جلسة وجهًا لوجه على رقع الطلاب الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

المعدات: الرقعة التوضيحية مع قطعها، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، رقعة الشطرنج الأرضية مع القطع، بطاقات توضيحية.

#	البند
.1	التحية. محاضرة المعلم. بالتعاون مع الطلاب، نستعرض النقاط الرئيسية: لون المربع، مفاهيم رقعة الشطرنج (المركز، الزاوية، الحافة)، أسماء الخطوط (أفقي، عمودي، قطري). الآن سوف نتعلم قطع الشطرنج.
.2	تقديم لون قطع الشطرنج.
2.1	جميع القطع ذات اللون الفاتح هي بيضاء، وجميع القطع ذات اللون الداكن هي سوداء. أظهر قطعة بيضاء. أظهر قطعة سوداء. ما هو لون هذه القطعة؟ خذ أي قطعة. ما هو لونها؟
2.2	شرح أن القطع على رقعة المعلم وعلى الرقع الشخصية تختلف في الشكل. تقديم القطع. وأماكنهم على رقعة الشطرنج.
3.1	القلعة. اسم القطعة. مناقشة اسم القطعة مع كل طالب. أظهر البطاقة المرئية التي تحمل اسم القطعة.
3.1.1	أظهر قلعة بيضاء من مجموعة القطع (للرقعة التوضيحية). يجب أن يجد كل من الطلاب قلعة بيضاء على رقعهم الشخصية. يتضمن هذا التمرين استخدام بطاقات مرئية تظهر فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة. كم قلعة بيضاء لديك؟
3.1.2	دعونا نضع القلاع البيضاء على رقعة الشطرنج. ضع قلعة بيضاء على المربع الزاوي a1 واطلب من الطلاب وضعه في الزاوية على رقعهم الشخصية. أين يجب أن تقف القلعة البيضاء الأخرى؟ في الزاوية الأخرى. ضع القلعة البيضاء الأخرى على المربع الزاوي h1 واطلب من الطلاب وضعه في الزاوية الأخرى على رقعهم الشخصية.
3.1.3	الأمر نفسه ينطبق على القلاع السوداء: البحث عن القلاع السوداء، شرح فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة، وضع القلاع السوداء على رقعة الشطرنج.
.3.2	الحصان. اسم القطعة. مناقشة اسم القطعة مع كل طالب. أظهر البطاقة المرئية التي تحمل اسم القطعة.
.3.2.1	أظهر حصانًا أبيضًا من مجموعة القطع (للرقعة التوضيحية). يجب أن يجد كل من الطلاب حصانًا أبيضًا على رقعهم الشخصية. يتضمن هذا التمرين استخدام بطاقات مرئية تظهر فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة. كم حصانًا أبيضًا لديك؟
3.2.2	دعونا نضع الأحصنة البيضاء على رقعة الشطرنج. ضع حصانًا أبيضًا بجوار القلعة على المربع b1 واطلب من الطلاب وضعه بجوار القلعة على رقعهم الشخصية. أين يجب أن يقف الحصان الأبيض الآخر؟ بجوار القلعة الأخرى. ضع الحصان الأبيض الآخر بجوار القلعة على المربع (g1) واطلب من الطلاب وضعه بجوار القلعة الآخرى على رقعهم الشخصية.
.3.2.3	الأمر نفسه ينطبق على الأحصنة السوداء: البحث عن الأحصنة السوداء، شرح فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة، وضع الأحصنة السوداء على رقعة الشطرنج.
3.3	الفيل. اسم القطعة. مناقشة اسم القطعة مع كل طالب. أظهر البطاقة المرئية التي تحمل اسم القطعة.
3.3.1	أظهر فيلًا أبيضًا من مجموعة القطع (للرقعة التوضيحية). يجد الطلاب الفيل الأبيض على رقعهم الشخصية. يتضمن هذا التمرين استخدام بطاقات مرئية تظهر فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة. كم فيلًا أبيضًا لديك؟
.3.3.2	دعونا نضع الفيلة البيضاء على رقعة الشطرنج. ضع فيلًا أبيضًا بجوار الحصان على المربع c1 واطلب من الطلاب وضعه بجوار الحصان على رقعهم الشخصية. أين يجب أن يقف الفيل الأبيض الآخر؟ بجوار الحصان الآخر. ضع الفيل الأبيض الآخر على المربع f1 واطلب من الطلاب وضعه بجوار الحصان الآخر على رقعهم الشخصية.
3.3.3	الأمر نفسه ينطبق على الفيلة السوداء: البحث عن الفيلة السوداء، شرح فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة، وضع الفيلة السوداء على رقعة الشطرنج.

3.4.	الملكة. اسم القطعة. مناقشة اسم القطعة مع كل طالب. أظهر البطاقة المرئية التي تحمل اسم القطعة.
3.4.1	أظهر الملكة البيضاء من مجموعة القطع (للرقعة التوضيحية). يجب أن يجد كل من الطلاب الملكة البيضاء على رقعهم الشخصية. يتضمن هذا التمرين استخدام بطاقات مرئية تظهر فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة. نفس الأمر بالنسبة للملكة السوداء.
3.4.2.	الوضع الشطرنجي الابتدائي للملكة على رقعة الشطرنج. شرح القاعدة: "الملكة تحب لونها". الملكة البيضاء على المربع الأبيض، والسوداء على المربع الأسود. ضع الملكة البيضاء على المربع الأبيض d1 واطلب من الطلاب وضع الملكة البيضاء على نفس المربع الأبيض على رقعهم. ضع الملكة السوداء على المربع الأسود d8 واطلب من الطلاب وضع الملكة السوداء على مربع أسود.
3.5.	الملك. اسم القطعة. مناقشة اسم القطعة مع كل طالب. أظهر البطاقة المرئية التي تحمل اسم القطعة.
3.5.1	أظهر الملك الأبيض من مجموعة القطع (للرقعة التوضيحية). يجب أن يجد كل من الطلاب الملك الأبيض على رقعهم الشخصية. يتضمن هذا التمرين استخدام بطاقات مرئية تظهر فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة. نفس الأمر بالنسبة للملك الأسود.
3.5.2.	الوضع الشطرنجي الابتدائي للملك على رقعة الشطرنج. ضع الملك الأبيض بجوار الملكة على e1 واطلب من الطلاب وضع الملك الأبيض بجوار الملكة على رقعهم. ضع الملك الأسود بجوار الملكة على e8 واطلب من الطلاب وضع الملك الأسود بجوار الملكة على رقعهم. على أي خط أفقي تقف القطع البيضاء؟ على أي خط أفقي تقف القطع السوداء؟
3.6.	الجندي. اسم القطعة. مناقشة اسم القطعة مع كل طالب. أظهر البطاقة المرئية التي تحمل اسم القطعة.
3.6.1.	أظهر جنديًا أبيض من مجموعة القطع (للرقعة التوضيحية). يجب أن يجد كل من الطلاب الجندي الأبيض على رقعهم الشخصية. يتضمن هذا التمرين استخدام بطاقات مرئية تظهر فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة. كم جندي أبيض لديك؟ عد الجنود.
3.6.2	دعونا نضع الجنود البيضاء على رقعة الشطرنج. ضع الجنود البيضاء على الصف الثاني واطلب من الطلاب وضع الجنود البيضاء على الصف 2.
3.6.3	نفس الأمر بالنسبة للجنود السوداء: ابحث عن الجنود السوداء، اشرح فرق الشكل للقطع من مجموعات مختلفة، عد الجنود، ضع الجنود السوداء على رقعة الشطرنج.
3.7.	الرقعة الأرضية. قم بترتيب القطع. قم بتسمية قطعة. يجب على الطلاب البحث عنها ووضعها على رقعهم. يلفظ الطلاب اسم القطعة. إذا واجهوا تحديات في التواصل، استخدم بطاقات مرئية تحمل أسماء القطع. من الأفضل تسمية القطع بالترتيب الذي تم دراستهم فيه: القلعة، الحصان، الفيل، الملكة، الملك، الجندي.
3.8	قم بتنفيذ التمارين 1-6 (الدرس 2) على الورق.
4.	تقديم مفهوم "الوضع الابتدائي."
4.1.	تعلم ما هو "الوضع الابتدائي" من خلال أمثلة من ألعاب الرياضة الأخرى. مثلاً، هل تعرف كرة القدم؟ كيف يتم ترتيب اللاعبين في كل فريق في بداية المباراة؟
4.2	في الشطرنج، هناك أيضًا وضع ابتدائي للقطع. أظهر الوضع الابتدائي على رقعة المعلم وعلى الرقع الشخصية. تقف القطع البيضاء على الصفين 1 و2. تقف القطع السوداء على الصفين 7 و8.
4.3.	ألعاب. ضع القطع على رقعتك الشخصية بأسرع ما يمكن. يزيل الطلاب القطع من رقعهم، ثم يضعونها في وضعها الابتدائي في اللحظة التي يطلب منهم المعلم ذلك. ابحث عن الأخطاء في وضع القطع الابتدائي. أي القطع مكانها غير صحيح؟ اطلب من الطلاب إغلاق عيونهم (أو تغطيتها بأيديهم)، وتبديل بعض القطع البيضاء والسوداء. مثلاً، قم بتبديل قلعة بيضاء حصان أبيض وملك أسود وملكة سوداء. يفتح الطلاب عيونهم ويبحثون عن الأخطاء في وضع القطع الابتدائي. العب هذه اللعبة أولاً على الرقعة التوضيحية، ثم على الرقع الشخصية.
4.4.	قم بتنفيذ التمارين 7-10 (الدرس 2) على الورق.
4.5 .	الرقعة الأرضية. ضع القطع بأسرع ما يمكن. يرتب الطالب القطع البيضاء، والطالب الآخر في هذا الوقت يرتب القطع السوداء. ابحث عن الأخطاء في وضع القطع الابتدائي.
5.	اختبار. طرح أسئلة بسيطة لترسيخ الدرس. مثلاً، عد القلاع البيضاء. عد الجنود السوداء. على أي مربع تكون الملكة البيضاء في الوضع الابتدائي؟ عد كم قطعة تكون على الصف الأول في الوضع الابتدائي. عد القطع على العمود h.

6.	أمثلة للبطاقات المرئية.
قلعة بيضاء	قلعة سوداء
.6.1	يمكنك صنع بطاقات مماثلة للقطع الأخرى.

الدرس الثالث: تدوين النقلات في الشطرنج

الأهداف:

1. تقديم تدوين الصفوف والأعمدة على رقعة الشطرنج.
2. تقديم الأسماء المختصرة ورموز قطع الشطرنج في الكتب.
3. تعليم الطلاب كيفية الإشارة إلى مربع معين.
4. تقديم مفهوم "تدوين النقلات الشطرنجية".

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، جلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة من القطع المغانط، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية مع قطع، بطاقات مرئية.

#	البند
1.	التحية. محاضرة المعلم نستعرض معًا مع الطلاب النقاط الرئيسية: ما هو المربع، الصف، العمود، القطر، أسماء قطع الشطرنج، الوضع الابتدائي. ماذا ترون غير ذلك على الرقعة؟ انظروا إلى حواف الرقعة. أرقام وحروف. اليوم سنتعلم لغة الشطرنج.
2.	تقديم أسماء الصفوف على الرقعة.
2.1.	ما هي الأرقام التي ترونها على الرقعة؟ من 1 إلى 8. لكل صف اسم (رقم) خاص به. قدم الصف الأول على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب إظهاره على رقعهم الشخصية (باستخدام الأقراص الملونة). قم بنفس الإجراء للصفوف الأخرى
2.2.	قدم أي صف (مثل 4) على الرقعة التوضيحية واسأل الطلاب عن اسمه (رقمه). ثم اطلب من الطلاب إظهار نفس الصف على رقعهم الشخصية.
2.3.	اطلب من الطلاب إظهار أي صف على رقعهم الشخصية وتسميته (قول رقمه).
3.	تقديم أسماء الأعمدة على الرقعة.
3.1.	ما هي الحروف التي ترونها على الرقعة؟ لكل عمود حرف خاص به. قدم وانطق الحروف (a-h).
3.2.	قدم العمود "a" على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب إظهاره على رقعهم الشخصية.
3.3.	قدم أي عمود (مثل "e") على الرقعة التوضيحية واسأل الطلاب عن اسمه (حرفه). ثم اطلب من الطلاب إظهار العمود على رقعهم الشخصية. (باستخدام الأقراص الملونة).
3.4.	اطلب من الطلاب إظهار أي عمود على رقعهم الشخصية وتسميته (قول حرفه).
4.	قم بتنفيذ التمارين 1-2 (الدرس 3) على الورق.
5.	الرقعة الأرضية
5.1	اطلب من الطلاب المشي على الصف الذي يسمونه. يسير الطلاب على أي صف يختارونه ويسمونه (يقولون رقمه).
5.2	اطلب من الطلاب المشي على العمود الذي يسمونه. يسير الطلاب على أي عمود يختارونه ويسمونه (يقولون حرفه).
6.	تقديم أسماء المربعات على الرقعة.
6.1	شرح فكرة أن لكل مربع اسمًا. كتبت رسالة إلى صديق. كيف ترسلها بالبريد؟ تحتاج إلى كتابة العنوان على الظرف أو معرفة عنوان البريد الإلكتروني. في الشطرنج، لكل مربع اسم أو عنوان خاص به. شرح كيف تُسمى المربعات بشكل صحيح: تقاطع عمود وصف (الحرف أولاً ثم الرقم).
6.2.	الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال، ضع الملكة السوداء على (d5) ثم اطلب من الطلاب تسمية القطعة والمربع الذي تقف عليه. طبق الأمر نفسه على قطع أخرى. يختار الطلاب أي قطعة ويضعونها على أي مربع. يجب عليهم تسمية القطعة والمربع الذي تقف عليه.
6.3.	الرقع الشخصية. على سبيل المثال، ابحث عن الملك الأبيض، ضعه على c3 ، وهكذا دواليك. يختار الطلاب أي قطعة ويضعونها على أي مربع. يجب عليهم تسمية القطعة والمربع الذي تقف عليه.
6.4	قم بتنفيذ التمارين 3-5 (الدرس 3) على الورق.
6.5.	الرقعة الأرضية.
6.5.1	اطلب من الطلاب الوقوف على المربع الذي يقولونه. ثم الانتقال (بالمشي أو القفز) إلى مربع آخر يسميه المعلم.
6.5.2	قدم اسم قطعة ولونها واطلب من الطلاب إيجادها. ثم قول "العنوان" للمربع الموجودة عليها (تسميته).
7.	اختصارات أسماء القطع الشطرنجية.

	شرح كيف يتم اختصار القطع، استخدم البطاقات التوضيحية.
.7.1	قم بتنفيذ التمارين 6-7 (الدرس 3) على الورق.
.7.2	الرقعة الأرضية. على سبيل المثال، قدم بطاقة فيها اختصار الاسم لقطعة ما، سمِ لونها. يجد الطلاب هذه القطعة ويضعونها على أي مربع، ثم يسمون المربع.
.8	تقديم مفهوم "تدوين النقلات الشطرنجية". جميع الأسماء للصفوف، الأعمدة، المربعات، والقطع هي لغة الشطرنج. وتستخدم لتدوين النقلات الشطرنجية. قم بتنفيذ التمرين 8 (الدرس 3) على الورق.
.9	أمثلة للبطاقات التوضيحية.

1	**2**	**3**	**4**	**a**	**b**	**c**	**d**
5	**6**	**7**	**8**	**e**	**f**	**g**	**h**

King الملك **K**	**Queen** الملكة **Q**	**Rook** القلعة **R**	**Bishop** الفيل **B**
Knight الحصان **N**	**Pawn** الجندي 		

K	**Q**	**R**
B	**N**	

الدرس الرابع: قيمة قطع الشطرنج

الأهداف:

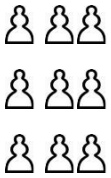
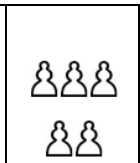
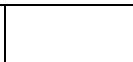
1. تقديم قيمة كل قطعة شطرنج.
2. تقديم التقييم الكمي لكل قطعة شطرنج من خلال الجندي، كوحدة قياس.
3. تعلم كيفية مقارنة قطع الشطرنج مع بعضها البعض وتحديد الأكثر قيمة (الأقوى).تقديم مفهوم "تدوين النقلات الشطرنجية."

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، جلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة من القطع المغانط، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية مع قطع، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	التحية. محاضرة المعلم. تعلم قيمة كل قطعة شطرنج. مثلاً، كم ثمن قلم الرصاص؟ ما هي لعبتك المفضلة؟ كم ثمنها؟ كل شيء له قيمته الخاصة أو أنه لا يقدر بثمن. كل قطعة شطرنج أيضًا لها قيمتها الخاصة أو لا تقدر بثمن. نحتاج لمعرفة قيمة كل قطعة لتحديد أي منها أقوى.
.2	تقديم قيمة كل قطعة شطرنج. الجندي – نقطة واحدة، الحصان – ثلاث نقاط، الفيل – ثلاث نقاط، القلعة – خمس نقاط، الملكة – تسع نقاط، الملك – لا يقدر بثمن.
.2.1	أظهر قطعة وعلى الطلاب أن يذكروا قيمتها أو يظهرون بطاقة برقم يعادل قيمة القطعة. أظهر بطاقة برقم. على الطلاب أن يجدوا القطعة التي تتناسب مع هذا الرقم (السعر، القيمة).
2.2	قم بالتمارين 1-2 (الدرس 4) على الورق.
.2.3	الرقعة الأرضية. مثلاً، أظهر بطاقة برقم (5)، الطلاب يجدون القطعة (القلعة) التي تتناسب مع هذا الرقم (السعر، القيمة). ثم يضعون القلعة على أي مربع ويذكرون "العنوان" لهذا المربع.
.3	تقديم مفهوم "الجندي هو وحدة قياس قطع الشطرنج." شرح أنه يمكن استبدال الأرقام بالجنود. الحصان يعادل ثلاث جنود، الفيل – ثلاثة، القلعة – خمسة، والملكة – تسعة. الملك لا يتم قياسه بالجنود. إنه لا يقدر بثمن.
.3.1	أظهر قطعة. الطلاب يذكرون قيمتها أو يظهرون بطاقة بعدد مناسب من الجنود. أظهر بطاقة بعدد من الجنود. الطلاب يجدون القطعة التي تتناسب مع هذا العدد.
.3.2	الرقعة التوضيحية. مثلاً، ضع أي قطعة على الرقعة. الطلاب يضعون عددًا من الجنود بجوارها متناسبًا مع قيمتها. ضع عددًا من الجنود على الرقعة التوضيحية (مثل، خمسة). الطلاب يضعون قطعة تتناسب مع القيمة (القلعة) بجوارها. تحتاج تسع جنود لإظهار قيمة الملكة.
.3.3	قم بالتمارين 3-4 (الدرس 4) على الورق.
.4	قارن بين قطع الشطرنج مع بعضها البعض وحدد الأقوى منها.
.4.1	لعبة "الميزان." ضع قطعتين (مثل، جندي وحصان) على الرقعة التوضيحية. أي منهما يكون أكثر قيمة؟ شرح أن القطعة التي تكون أكثر قيمة هي الأقوى. استخدم خيارات مختلفة لمقارنة القطع. قم بنفس الشيء مع كل طالب على الرقع الشخصية.

5.	أمثلة للبطاقات التوضيحية.

				**9**	**5**	**3**	**1**	**لا يُقدر بثمن**
			KING ملك لا يُقدر بثمن	QUEEN ملكة 9	ROOK قلعة 5	BISHOP فيل 3	KNIGHT حصان 3	PAWN جندي 1
				QUEEN ملكة 	ROOK قلعة 	BISHOP فيل 	KNIGHT حصان 	PAWN جندي

الدرس الخامس: القلعة

الأهداف:

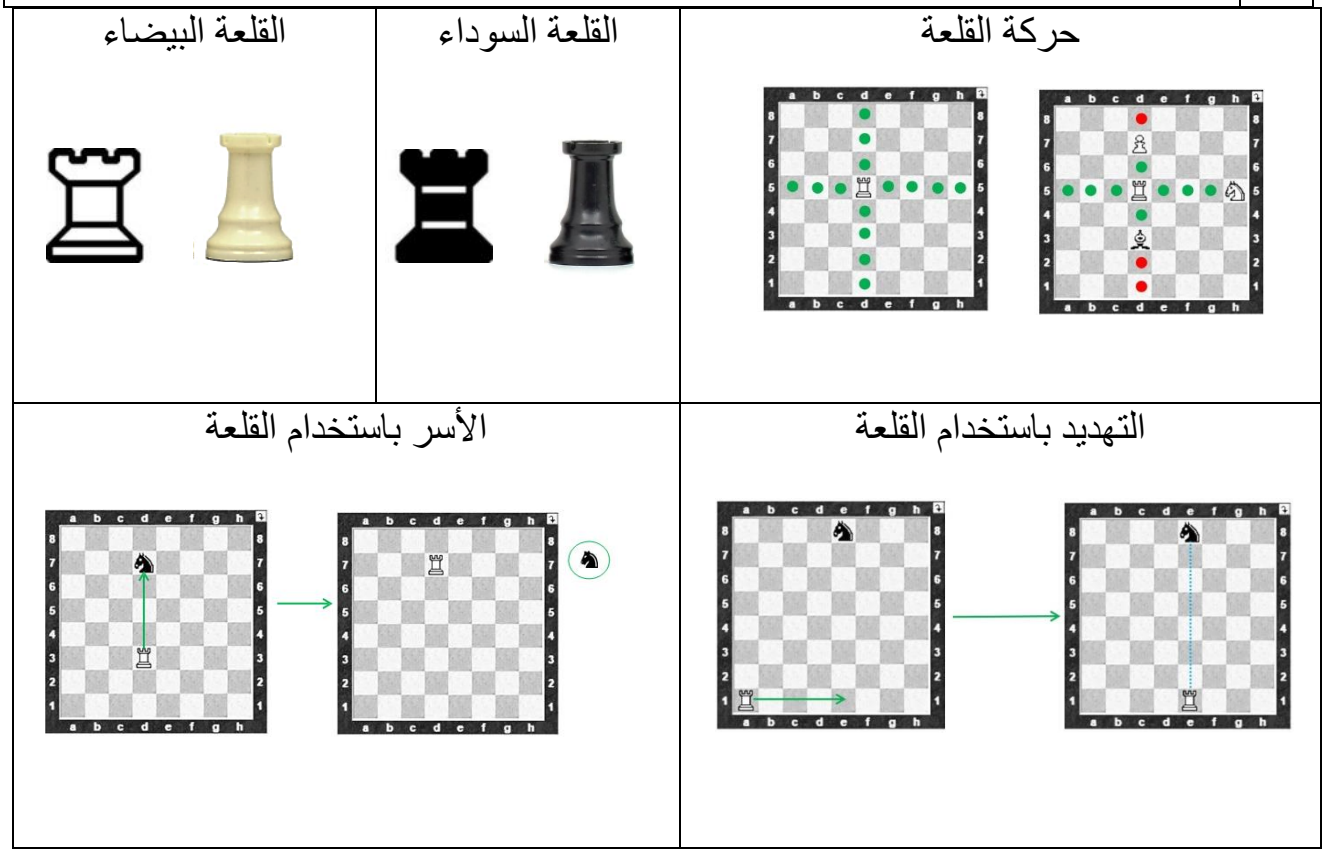
1. التعريف بحركة القلعة وكيفية أسرها للقطع.
2. التعريف بمفهوم "التهديد"
3. تعلم كيفية تهديد القلعة لقطع اللون المعاكس.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، جلسات وجهاً لوجه على الرقع الشخصية، مهام مكتوبة، نشاط بدني.

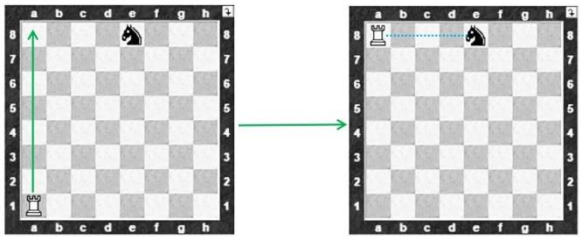
المعدات: الرقعة التوضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، الرقع الشخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (شرائح) للرقع الشخصية، رقعة الشطرنج الأرضية مع القطع، بطاقات توضيحية.

#	البند
.1	التحية. كلمة المعلم. استعراض أسماء خطوط الشطرنج: الصفوف، الأعمدة، الأقطار، وأسماء جميع قطع الشطرنج، وألوان القطع. كل قطعة في الشطرنج يمكن أن تتحرك، تأسر وتهدد. اليوم سنتعلم كيف تتحرك القلعة، تأسر وتهدد.
.2	شرح حركة القلعة. الرقعة التوضيحية.
.2.1	شرح كيف تتحرك القلعة على الرقعة التوضيحية: عموديًا إلى الأمام وإلى الخلف، أفقيًا إلى اليمين وإلى اليسار. استخدم المغانط الملونة (خضراء إذا أمكن) وضعها على تلك المربعات التي يمكن للقلعة التحرك إليها. قم بنقل القلعة، ثم ردها إلى مكانها، وضع المغناطيس على المربع الذي انتقلت إليه القلعة. ثم أظهر الانتقال التالي بالقلعة، أعدها إلى مكانها، وضع المغناطيس على المربع الذي انتقلت إليه القلعة. كرر نفس العملية لكل التنقلات.
.2.2	ضع القلعة البيضاء على الرقعة التوضيحية الفارغة واسأل الطلاب أين يمكن لها التحرك. يجب على الطلاب استخدام المغناطيس الملون (الأخضر). نفس الشيء بالنسبة للقلعة السوداء.
.2.3	اشرح كيف تتحرك القلعة إذا كان هناك عائق من قطع بنفس لونها. مثلاً، الوضع الشطرنجي: القلعة البيضاء على e5، الجندي الأبيض على e2، الحصان الأبيض على c5. استخدم المغناطيس الأخضر لتظهر أن القلعة يمكن أن تتحرك إلى e4، e3، e6، e7، e8، d5، f5، g5، h5. اشرح أن القلعة لا يمكنها القفز فوق قطع بنفس اللون أو الوقوف في نفس المربع معها. ضع المغناطيس الأحمر على e1، b5، a5. لا يمكنك الوقوف عند النقاط الحمراء !
.2.4	مثلاً، الوضع الشطرنجي: القلعة السوداء على c7، الفيل الأسود على c4، الجندي الأسود على g7. اسأل الطلاب أين يمكن للقلعة التحرك (باستخدام المغانط الخضراء). اسأل الطلاب: هل يمكن للقلعة القفز فوق الفيل؟ لا. ضع مغناطيس أحمر على c3، c2، c1. هل يمكن للقلعة القفز فوق الجندي؟ لا. ضع مغناطيس أحمر على h7.
.2.5	الجلسات وجهاً لوجه مع الطلاب على الرقع الشخصية تجرى بطريقة مشابهة لشرح الدرس على الرقعة التوضيحية (انظر البنود 2.2 و 2.4). قم بتغيير لون القطع وعدد العوائق. يمكنك أن تطلب من الطلاب ترتيب وضع شطرنجي بسيط على الرقعة. مثلاً، خذ قلعة بيضاء، ضعها على b4، خذ جنديًا أبيضًا، ضعه على b6، أظهر أين يمكن للقلعة البيضاء التحرك . يستخدم الطلاب دوائر خضراء وحمراء (رقائق).
.2.6	قم بتنفيذ التمارين 1–3 (الدرس 5) على الورق.
.2.7	الرقعة الأرضية. مثلاً، ضع القلعة البيضاء على f5 واطلب من الطلاب الوقوف (المشي، القفز) على تلك المربعات التي يمكن للقلعة البيضاء التحرك إليها. يذكر الطلاب المربع الذي يقفون عليه (يمشون، يقفزون). نفس الشيء بالنسبة للأوضاع الشطرنجية التي فيها عوائق للقلعة. يمكنك تغيير لون القطع. اشرح الموضوع أولاً على القلعة والقطع البيضاء ، ثم على القلعة والقطع السوداء.
.3	شرح كيف تأسر القلعة. القلعة تأسر فقط قطع اللون المعاكس. القلعة البيضاء تأسر قطع سوداء. القلعة السوداء تأسر قطع بيضاء. تقف القلعة على مربع القطعة المأسورة. تُزال القطعة المأسورة من الرقعة وتقف بجوار الرقعة (مثلاً، إلى اليمين أو إلى اليسار). لا يمكن أسر الملك، لذا لا تستخدمه في التمارين.
.3.1	الرقعة التوضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي. مثلاً، القلعة البيضاء على b5 والجندي الأسود على f5. ثم اطلب من الطلاب إظهار كيف تأسر القلعة. قم بإعداد وضع شطرنجي. مثلاً، القلعة البيضاء على f3، الجنود السوداء على f6 وd2. اسأل الطلاب أي من الجنديين يمكن للقلعة أن تأسره. القلعة يمكن أن تأسر جنديًا واحدًا. أي واحد؟

	قم بإعداد وضع شطرنجي. مثلاً، القلعة البيضاء على g4، الجندي الأبيض على g6، حصان أسود على كل من g8 وd4. اسأل الطلاب أي من الحصانين يمكن للقلعة أن تأسره. القلعة يمكن أن تأسر حصاناً واحدًا. أي واحد؟ قم بإعداد وضع شطرنجي. مثلاً، القلعة البيضاء على c5، الجنود السوداء على c3، f3، f6، a6. اسأل الطلاب أي جندي يمكن للقلعة أن تأسره أولاً. يقوم الطلاب بأسر الجندي. ثم يجب عليهم البحث عن الجندي التالي لأسره. وهكذا حتى تختفي جميع الجنود من الرقعة. نفس الشيء بالنسبة للقلعة السوداء. استخدم يد واحدة فقط لأسر القطع! قم بتدريب هذه المهارة من البداية.
.3.2	الجلسات وجهاً لوجه على الرقع الشخصية تجرى بالطريقة نفسها كما في الرقعة التوضيحية (البند 3.1). تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع بيد واحدة.
.3.3	قم بتنفيذ التمارين 4-6 (الدرس 5) على الورق. اطلب من الطلاب القيام بالتمارين المكتوبة على الرقع الشخصية. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمارين على الرقعة، ثم على الورق (باستخدام الأسهم، الدوائر، إلخ).
.4	تقديم مفهوم "التهديد". شرح مفهوم "التهديد" من خلال الألعاب المألوفة (ألعاب الرياضة). مثلاً، ما الألعاب التي تحب لعبها؟ ما الألعاب الرياضية التي تحب لعبها؟ هل تعرف كرة القدم؟ لتسجيل هدف في كرة القدم، يجب عليك التهديد. والأمر نفسه في الشطرنج. لأسر قطعة الخصم، تحتاج إلى تهديدها.
.4.1	قم بإعداد وضع شطرنجي على الرقعة التوضيحية. مثلاً: القلعة البيضاء على b1، الفيل الأسود على d5. اشرح وأظهرأن بعد الحركة Rd1 ستهدد القلعة البيضاء الفيل الأسود لمحاولة أسره. القلعة البيضاء تهدد بأسر الفيل الأسود. التهديد هو تهديد بأسر قطعة. يمكن للقلعة البيضاء أيضًا الذهاب إلى b5 و تهديد الفيل الأسود.
.4.2	الرقع الشخصية. اطلب من الطلاب إعداد وضع شطرنجي. مثلاً، خذ القلعة البيضاء وضعها على c2، خذ الجندي الأسود وضعه على f6. اطلب منهم إظهار القلعة البيضاء في وضع تهديد للجندي الأسود. نفس الشيء بالنسبة للقلعة السوداء والقطع البيضاء.
4.3	. قم بتنفيذ التمارين 7-8 (الدرس 5) على الورق.
.5	أمثلة للبطاقات التوضيحية.



التهديد باستخدام القلعة



الدرس السادس: الفيل

الأهداف:

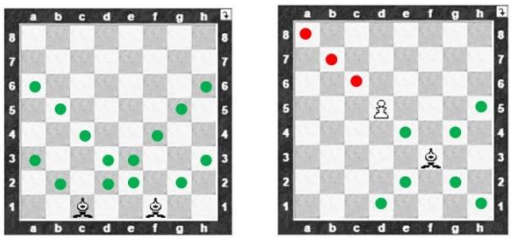
1. التعريف بحركة الفيل
2. التعريف بكيفية أسرالقطع باستخدام الفيل.
3. تعلم كيفية تهديد الفيل لقطع اللون المعاكس.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، جلسات وجهاً لوجه على الرقع الشخصية، مهام مكتوبة، نشاط بدني.

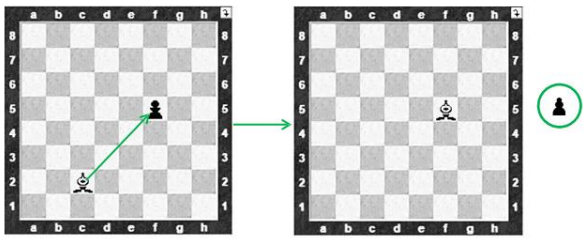
المعدات: الرقعة التوضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، الرقع الشخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (شرائح) للرقع الشخصية، رقعة الشطرنج الأرضية مع القطع، بطاقات توضيحية.

#	البند
.1	التحية. محاضرة المعلم. استعرض ما هي الخطوط القطرية. اطلب إظهار أقطار بيضاء وسوداء (باستخدام المغناطيس) على الرقعة التوضيحية، إلخ. الأمر نفسه على الرقع الشخصية. أظهر فيلا أبيضا. أظهر فيلا أسودا. اليوم سنتعلم كيف يتحرك الفيل، وكيف يأسر ويهدد القطع الأخرى.
.2	شرح كيف يتحرك الفيل. الرقعة التوضيحية.
.2.1	ضع فيلين في الوضع الشطرنجي الابتدائي على c1 و f1. اشرح كيف يتحرك الفيل على الرقعة التوضيحية. بشكل مائل. الفيل الذي يقف على مربع أبيض يتحرك على الأقطار البيضاء. الفيل الذي يقف على مربع أسود يتحرك على الأقطار السوداء. استخدم المغانط الملونة (الأخضر إذا أمكن) وضعهم على تلك المربعات التي يمكن للفيل الانتقال إليها. قم بتنفيذ حركة باستخدام الفيل، أعده إلى مكانه، وضع المغناطيس على المربع الذي انتقل إليه الفيل. ثم أظهر الحركة التالية باستخدام الفيل، وأعده إلى مكانه، وضع المغناطيس على المربع الذي انتقل إليه الفيل. الأمر نفسه لجميع الحركات.
.2.2	ضع فيلا أبيضًا على d5 واسأل الطلاب أين يمكن له الانتقال. يجب على الطلاب استخدام المغناطيس الملون (الأخضر). الأمر نفسه بالنسبة لفيل مربع أبيض وفيل مربع أسود، بالإضافة إلى الفيلة السوداء. لا يتم تقديم مفاهيم "فيل المربع الأبيض" و"فيل المربع الأسود" في هذه المرحلة من دراسة الفيل.
.2.3	شرح كيف يتحرك الفيل إذا كان هناك عقبة من قطع بنفس اللون. الفيل لا يستطيع القفز فوق القطع من نفس لونه. الفيل الأبيض لا يقفز فوق القطع البيضاء. الفيل الأسود لا يقفز فوق القطع السوداء. على سبيل المثال، الوضع الشطرنجي: فيل أبيض على c3، جندي أبيض على f6. استخدم المغناطيس الأخضر لإظهار أن الفيل يمكنه الانتقال إلى b2, a1, b4, a5, d4, e5, d2, e1. اشرح أن الفيل لا يستطيع القفز فوق القطع من نفس اللون أو الوقوف على نفس المربع معهم. لذلك، لا يمكن للفيل الانتقال إلى g7 وh8. ضع المغناطيس الأحمر على هذه المربعات. لا يمكنك الوقوف عند النقاط الحمراء !
.2.4	قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: فيل أسود على d5، جندي أسود على f7، حصان أسود على f3. اسأل الطلاب أين يمكن للفيل الأسود الانتقال (باستخدام المغناطيس الأخضر). اسأل: هل يمكن للفيل الأسود القفز فوق الجندي الأسود؟ لا. ضع المغناطيس الأحمر على g8. هل يمكن للفيل الأسود القفز فوق الحصان الأسود؟ لا. ضع المغناطيس الأحمر على g2 وh1.
.2.5	يتم إجراء جلسات وجهًا لوجه مع الطلاب على رقعتهم الشخصية بنفس الطريقة المستخدمة لشرح الدرس على الرقعة التوضيحية (انظر البنود 2.2 و2.4). قم بتغيير لون القطع وعدد العقبات. يمكنك أن تطلب من الطلاب تجهيز وضع شطرنجي بسيط على الرقعة. على سبيل المثال، خذ فيلا أبيضًا، ضعه على b4، خذ جنديًا أبيضًا، ضعه على d6، أظهر أين يمكن للفيل الأبيض الانتقال. يستخدم الطلاب دوائر خضراء وحمراء (رقائق).
.2.6	قم بتنفيذ التمارين 1-3 (الدرس 6) على الورق.
.2.7	الرقعة الأرضية. اطلب من الطلاب المشي (القفز) على الأقطار البيضاء والسوداء. اطلب منهم وضع فيل أبيض على g2، ثم الوقوف (المشي، القفز) على تلك المربعات التي يمكن للفيل الأبيض الانتقال إليها. يجب أيضاً أن يسمي الطلاب المربعات (يقولون عنوانها) التي يقفون (يقفزون) عليها. قم بإعداد وضع شطرنجي على الرقعة الأرضية. على سبيل المثال، فيل أسود على d6، حصان أسود على g3، وجندي أسود على b4. ثم اطلب من الطلاب الوقوف (المشي، القفز) على تلك المربعات التي يمكن للفيل الأسود الانتقال إليها. يسمي الطلاب المربع الذي يقفون (يقفزون) عليه.
.3	شرح كيف يأسر الفيل. الفيل يأسر القطع بشكل قطري. الفيل يأسر فقط قطع اللون المعاكس. الفيل الأبيض يأسر القطع السوداء. الفيل الأسود يأسر القطع البيضاء. الفيل يحتل مربع القطعة المأسورة. تتم إزالة القطعة المأسورة من الرقعة وتقف بجانب الرقعة (على سبيل المثال، إلى اليمين أو اليسار). على سبيل المثال، الوضع الشطرنجي: فيل أبيض على f3، جندي أسود على c6. أظهر كيف تأسر (بيد واحدة). لا يمكن أسر الملك، لذا لا تستخدمه في التمارين.
.3.1	الرقعة التوضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: فيل أبيض على e4، حصان أسود على b7. اسأل الطلاب كيف يأسر الفيل الأبيض الحصان الأسود. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: فيل أبيض على d3، جندي أسود على c6 وg6. اسأل الطلاب أي واحد من الجنديين الأسودين يمكن للفيل الأبيض أسره.

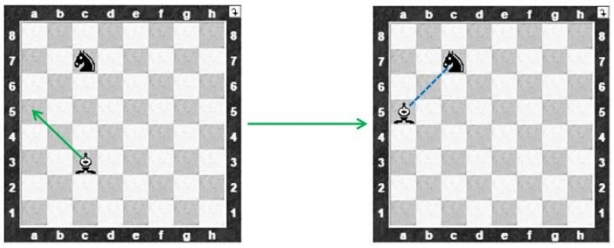
	قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: فيل أبيض على e2، جندي أبيض على c4، حصان أسود على a6 وh5. اسأل الطلاب أي واحد من الحصانين الأسودين يمكن للفيل الأبيض أسره. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: فيل أبيض على c4، جندي أسود على f7، h5 وf3. اسأل الطلاب أي جندي أسود يمكن للفيل الأبيض أسره أولاً. يقوم الطلاب بالأسر. ثم يجدون الجندي التالي للأسر. وهكذا حتى تختفي جميع الجندي من الرقعة. يمكنك زيادة تدريجية في عدد الجندي إلى خمسة. نفس الشيء بالنسبة للفيل الأسود. استخدم يد واحدة لأسر القطع! إذا أسر الطلاب قطعة بكلتا اليدين، أعد الوضع الشطرنجي، واطلب منهم أسرها مرة أخرى، ولكن بيد واحدة.
.3.2	يتم إجراء جلسات وجهًا لوجه مع الطلاب على رقعتهم الشخصية بنفس الطريقة التي على الرقعة التوضيحية (البند 3.1). تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع بيد واحدة.
.3.3	قم بتنفيذ التمارين 4-6 (الدرس 6) على الورق. اطلب من الطلاب أداء التمارين المكتوبة على الرقع الشخصية. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمارين على الرقع، ثم على الورق (باستخدام الأسهم، الدوائر، إلخ).
.4	شرح كيفية تهديد الفيل. الرقعة التوضيحية. راجع ما هو التهديد. راجع كيف تهدد القلعة. لعبة "هدد واهرب" على سبيل المثال، الوضع الشطرنجي: القلعة البيضاء على h2، الفيل الأسود على f5. اطلب من الطلاب إظهار كيف ستهدد القلعة البيضاء الفيل الأسود (على سبيل المثال، Rh5). اهرب من التهديد بفيلك (على سبيل المثال، Bd3). اسأل الطلاب مرة أخرى كيف تهدد القلعة البيضاء الفيل الأسود (على سبيل المثال، Rd5). العب حتى 3-4 هجمات و"هروب". قم بتغيير الأدوار. الآن تهدد بالقلعة، والطلاب يهربون بالفيل. العب نفس الشيء مع كل طالب على رقعته الشخصية. ليس فقط القلعة يمكنها التهديد، ولكن أيضًا الفيل.
.4.1	قم بتجهيز وضع شطرنجي على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: الفيل الأبيض على d4، القلعة السوداء على d8. ثم قم بشرح وإظهار أن الفيل الأبيض يتحرك إلى b6 ويهدد القلعة السوداء، لمحاولة أسرها (يريد "أكله"؛ يشكل تهديدًا بالالتقاط). الفيل الأبيض يمكنه أيضًا الانتقال إلى f6 و تهديد القلعة السوداء.
.4.2	قم بتجهيز وضع شطرنجي على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: الفيل الأسود على e7، الحصان الأبيض على f4. اسأل الطلاب أين يتحرك الفيل الأسود (على أي مربع يجب أن يقف) لتهديد الحصان الأبيض. هناك مسارين للتهديد.
.4.3	قم بتجهيز وضع شطرنجي على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: الفيل الأبيض على b2، الجندي الأبيض على d4، القلعة السوداء على d6. اسأل الطلاب أين يتحرك الفيل الأبيض (على أي مربع يجب أن يقف) لتهديد القلعة السوداء. الفيل لا يقفز فوق القطع! هناك مسار واحد للتهديد.
.4.4	يتم إجراء جلسات وجهًا لوجه مع الطلاب على رقعتهم الشخصية بنفس الطريقة المستخدمة لشرح الدرس على الرقعة التوضيحية (انظر البنود 4.1-4.3)
.4.5	لعبة "هدد واهرب" على سبيل المثال، الوضع الشطرنجي: الفيل الأبيض على g3، القلعة السوداء على d4. يهدد الطلاب القلعة بالفيل. تهرب بالقلعة حتى يمكن للفيل تهديد القلعة في الحركة التالية، أي على المربعات السوداء.
.4.6	قم بتنفيذ التمارين 7-8 (الدرس 6) على الورق.
.5	أمثلة البطاقات المرئية.

حركات الفيل	الفيل الأسزد	الفيل الأبيض
		

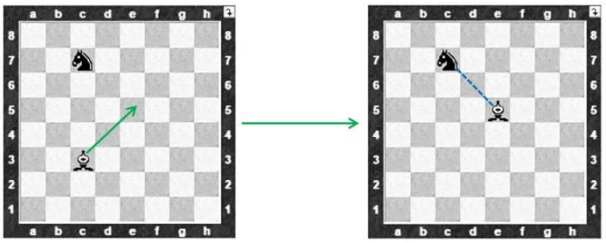
الأسر بالفيل



التهديد بالفيل



التهديد بالفيل



الدرس السابع: الملكة

الأهداف:

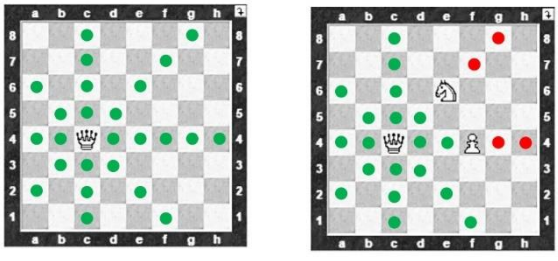
1. تقديم مفهوم "الملكة هي أقوى قطعة شطرنج."
2. تعلم كيف تتحرك الملكة.
3. تعلم كيف تأسر القطع بواسطة الملكة.
4. تعلم كيف تهدد قطع اللون المعاكس باستخدام الملكة.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، جلسات وجهاً لوجه على الرقع الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

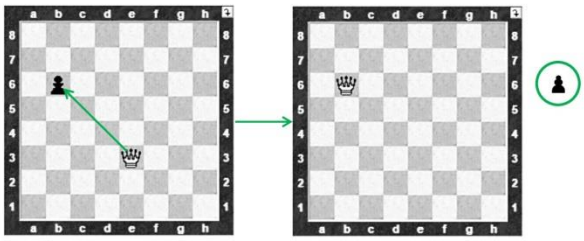
المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (شرائح) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية مع قطع، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	التحية. محاضرة المعلم استعرض ما هي الصفوف والأعمدة والأقطار (على الرقعة التوضيحية وعلى الرقع الشخصية). أظهر الملكة البيضاء. أظهر الملكة السوداء. اليوم سنتعلم كيف تتحرك الملكة، وكيف تأسر وتهدد القطع الأخرى.
.2	شرح حركة الملكة على الرقعة التوضيحية.
.2.1	ضع الملكة البيضاء على الرقعة التوضيحية، قم بتنفيذ حركة أفقية باستخدام الملكة (على نفس الصف)، ثم أعدها إلى مربعها الأصلي وضع مغناطيس أخضر على المربع الذي انتقلت إليه الملكة. قم بذلك لجميع الحركات الأفقية. ثم قم بإظهار الحركات العمودية وعلى الأقطار بنفس الطريقة.
.2.2	ضع الملكة البيضاء في المربع a1 واطلب من الطلاب أن يظهروا إلى أي مربعات يمكن للملكة الانتقال. يجب على الطلاب استخدام المغانط الخضراء الأخضر.
.2.3	اشرح كيف تتحرك الملكة إذا كان هناك عائق من قطع بنفس لونها. الملكة لا يمكنها القفز فوق القطع من نفس لونها. الملكة البيضاء لا تقفز فوق القطع البيضاء. والملكة السوداء لا تقفز فوق القطع السوداء. مثلاً، وضع شطرنجي: الملكة البيضاء على المربع e3، الجنود البيضاء على المربعات e6 وc5. أظهر المربعات التي يمكن للملكة الانتقال إليها باستخدام المغناطيس الأخضر. وشرح أن الملكة لا يمكنها القفز فوق القطع التي تحمل نفس لونها أو الوقوف على نفس المربع معهم وضع مغناطيس أحمر على المربعات e7، e8، b6 وa7. لا يمكنك المرور عند الأضواء الحمراء!
.2.4	قم بإعداد وضع. مثلاً: الملكة السوداء على المربع d6، الأسود على المربع g6، والفيل الأسود على المربع d3. اطلب من الطلاب أن يظهروا أين يمكن للملكة السوداء الانتقال (باستخدام المغانط الخضراء). اسأل: هل يمكن للملكة السوداء القفز فوق الجندي الأسود؟ لا. ضع مغناطيسًا أحمرًا على المربع h6. هل يمكن للملكة السوداء القفز فوق الفيل الأسود؟ لا. ضع مغناطيسًا أحمرًا على المربعات d2 وd1.
.2.5	يتم إجراء جلسة وجهاً لوجه مع الطلاب على رقعهم الشخصية بنفس طريقة شرح الدرس على الرقعة التوضيحية (انظر البنود 2.2 و2.4). قم بتغيير لون القطع وعدد العوائق. يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضع بسيط على الرقعة. مثلاً، خذ الملكة البيضاء، ضعها على المربع f3، خذ الجندي الأبيض، ضعه على المربع c6، خذ القلعة البيضاء، ضعها على المربع d3. أظهر المربعات التي يمكن للملكة البيضاء الانتقال إليها (الشرائح الخضراء). أظهر المربعات التي لا يمكن للملكة الانتقال إليها (الشرائح الحمراء).
.2.6	قم بتنفيذ التمارين 1-4 (الدرس 7) على الورق.
.2.7	الرقعة الأرضية. اطلب من الطلاب المشي (أو القفز) على خط معين صف، عمود وقطر (حدد الصفوف والأعمدة ولون القطر). اطلب من الطلاب وضع ملكة بيضاء على c4، ثم الوقوف (أو المشي أو القفز) على تلك المربعات التي يمكن للملكة البيضاء الانتقال إليها. كما يُطلب من الطلاب تسمية المربعات (يقولون "العنوان") التي يقفون عليها (أو يقفزون إليها). قم بإعداد وضع شطرنجي على الرقعة الأرضية. على سبيل المثال: ملكة سوداء على b6، حصان أسود على e3، وجندي أسود على b4. ثم اطلب من الطلاب الوقوف (أو المشي أو القفز) على تلك المربعات التي يمكن للملكة السوداء الانتقال إليها. ويُطلب من الطلاب تسمية المربع الذي يقفون عليه (أو يقفزون إليه).
.3	شرح كيف تأسر الملكة. تأسر الملكة القطع أفقيًا وعموديًا وقطريًا. تأسر الملكة قطع اللون المعاكس فقط. الملكة البيضاء تأسر القطع السوداء. والملكة السوداء تأسر القطع البيضاء. الملكة تحتل المربع الذي تم الأسر عليه. ويتم إزالة القطعة المأسورة من الرقعة ووضعها بجانب الرقعة (على اليمين أو اليسار مثلًا). على سبيل المثال: الوضع الشطرنجي: ملكة بيضاء على h1، قلعة سوداء على a1. أظهر كيف يتم الأسر (بيد واحدة). أظهر كيف تأسر الملكة عموديًا وقطريًا بنفس الطريقة. لا يمكن أسر الملك، لذا لا تستخدمه في التمارين.
.3.1	الرقعة الأرضية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: ملكة بيضاء على c1، حصان أسود على c7. اطلب من الطلاب إظهار كيف تأسر الملكة البيضاء الحصان الأسود. قم بإعداد أوضاع شطرنجية للأسر عموديًا وقطريًا بنفس الطريقة.

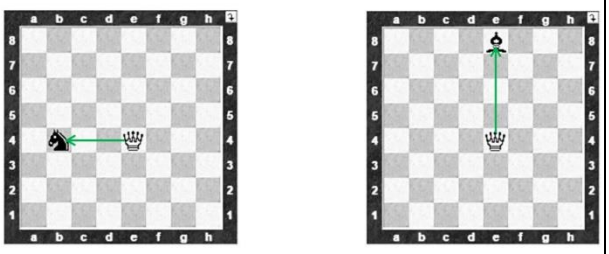
	قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: ملكة بيضاء على d4، جندي أبيض على d2، قلعتين سوداء على d1 وd8. اطلب من الطلاب أن يظهروا أي واحدة من القلعتين السوداء يمكن للملكة البيضاء أن تأسر. قم بإعداد وضعيات (بوجود عائق) للأسر بشكل أفقي وقطري بنفس الطريقة. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: ملكة بيضاء على h1، جنود سوداء على h5، f5، c2. اطلب من الطلاب أن يظهروا أي جندي أسود يمكن للملكة البيضاء أن تأسره أولًا. يقوم الطلاب بالأسر. ثم يجب عليهم البحث عن الجندي التالي لأسره. وهكذا حتى تختفي جميع الجنود من الرقعة. يمكنك زيادة عدد الجنود تدريجيًا إلى خمسة. الأمر نفسه ينطبق على الملكة السوداء.
.3.2	يتم إجراء جلسة وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية بنفس الطريقة كما على الرقعة التوضيحية (البند 3.1). تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع بيد واحدة.
.3.3	قم بتنفيذ التمارين 5-7 (الدرس 7) على الورق. اطلب من الطلاب القيام بالتمارين المكتوبة على رقع الشطرنج الشخصية. يقوم الطلاب أولاً بالتمارين على رقع الشطرنج، ثم على الورق (باستخدام الأسهم، الدوائر، إلخ).
.4	شرح كيف تهدد الملكة على الرقعة التوضيحية.
.4.1	راجع مع الطلبة ما هو التهديد. راجع مع الطلبة كيف تهدد القلعة. راجع مع الطلبة كيف يهدد الفيل. لعبة "التهديد والهروب" على سبيل المثال، وضع شطرنجي: قلعة بيضاء على a3، فيل أسود على d5. تهدد القلعة البيضاء، ويهرب الفيل الأسود (يتجنب التهديد). العب حتى 3-4 هجمات و"هروب". هدد بالقلعة، ويهرب الطلاب بالفيل. ثم قم بتغيير الأدوار: يهدد الطلاب بالقلعة، وتهرب أنت بالفيل. قم بإعداد وضع شطرنجي على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: فيل أبيض على f2، قلعة سوداء على f6. يهدد الطلاب القلعة بالفيل (Bd4 أو Bh4). تهرب أنت بالقلعة حتى يستطيع الفيل تهديد القلعة في الحركة التالية، أي على المربعات السوداء. العب نفس الشيء مع كل طالب على الرقع الشخصية. يمكن للملكة أيضاً تهديد القطع. الملكة البيضاء تهدد القطع السوداء. الملكة السوداء تهدد القطع البيضاء.
.4.2	قم بإعداد وضع شطرنجي على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: ملكة سوداء على e7، حصان أبيض على g4. أظهر وانطق كيف تتحرك الملكة السوداء وتهدد: • الملكة تتحرك أفقيًا وتهدد عموديًا (Qg7) • الملكة تتحرك عموديًا وتهدد أفقيًا (Qe4) • الملكة تتحرك عموديًا وتهدد قطريًا (Qe6، Qe2) • الملكة تتحرك أفقيًا وتهدد قطريًا (Qd7) • الملكة تتحرك قطريًا وتهدد عموديًا (Qg5) • الملكة تتحرك قطريًا وتهدد أفقيًا (Qb4)
.4.3	يتم إجراء جلسة وجهًا لوجه مع الطلاب على رقعهم الشخصية تجرى بطريقة مشابهة للبند 4.2. على سبيل المثال، وضع شطرنجي: ملكة بيضاء على b5، جندي أسود على e7. اطلب من الطلاب أن يظهروا جميع الهجمات الممكنة.
.4.4	لعبة "التهديد والهروب" على سبيل المثال، وضع شطرنجي: ملكة بيضاء على g3، فيل أسود على d5. يهدد الطلاب الفيل بالملكة. تهرب أنت بالفيل. كن حذرًا عند اختيار الحركات، على سبيل المثال، Qf3. حيث يمكن للفيل الأسود أسر الملكة.
.4.5	قم بتنفيذ التمرين 8 (الدرس 7) على الورق.
.5	أمثلة على البطاقات التوضيحية.

حركة الملكة	الملكة السوداء	الملكة البيضاء
		

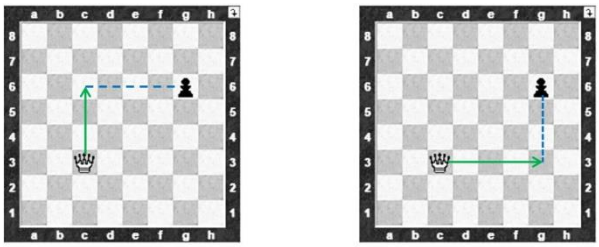
الأسر بالملكة



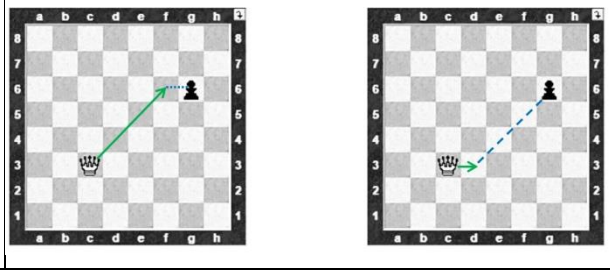
الأسر بالملكة



التهديد بالملكة



التهديد بالملكة



الدرس الثامن: الحصان

الأهداف:

1. تعلم كيفية حركة الحصان.
2. تعلم القفز فوق القطع باستخدام الحصان.
3. تعلم أسر قطع الخصم باستخدام الحصان.
4. تعلم تهديد قطع الخصم باستخدام الحصان.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، وجها لوجه على الرقع الشخصية، المهام المكتوبة،النشاط البدني.

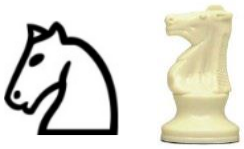
المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (شرائح) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية مع قطع، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	التحية استعرض ما هي الصفوف والأعمدة والأقطار(على الرقعة التوضيحية وعلى الرقع الشخصية). أظهر الحصان الأبيض، أظهر الحصان الأسود. اليوم سنتعلم كيف يتحرك الحصان، وكيف **يقفز فوق القطع**، وكيف يأسر ويهدد قطع الخصم أو اللون المعاكس.
.2	شرح حركة الحصان على الرقعة التوضيحية
.2.1	ضع حصانًا أبيضًا على الرقعة التوضيحية الفارغة (مثلا على المربع e4).اشرح ووضّح كيف يتحرك الحصان: مربع واحد عموديًا للأمام ثم قطريًا إلى اليمين (إلى مربع f6) ، ثم أعد الحصان إلى مكانه في (e4) وضع مغناطيسًا أخضر على المربع الذي انتقل إليه الحصان على مربع (f6)، ثم أظهر الحركة التالية للحصان: مربع واحد عموديًا ثم قطريًا إلى اليسار (إلى مربع d6) ثم أعد الحصان إلى مكانه وضع مغناطيسًا على على مربع (d6) ثم كرر نفس العملية لجميع حركات الحصان الممكنة. أين يقف الحصان؟ في زاوية الرقعة أم في وسطها؟ نعم، في وسط الرقعة. كم مربعًا يمكن للحصان التحرك إليه في وسط الرقعة؟ ثمانية مربعات. *انطق كل حركة للحصان على الرقعة التوضيحية : مربع للأمام (للخلف، لليمين، لليسار) ثم مربع قطريًا (إلى اليمين أو إلى اليسار).* *نظرًا لأن حركة الحصان تتكون من جزئين، فإن هناك تفسيرات مختلفة لكيفية حركة الحصان في دول مختلفة. يمكنك استخدامها.*
.2.2	ضع الحصان الأبيض على المربع c2 واطلب من الطلاب أن يحددوا المربعات التي يمكن أن يتحرك إليها الحصان باستخدام مغانط ملونة (خضراء). هل الحصان في مركز الرقعة؟ لا. كم عدد المربعات التي يمكن للحصان التحرك إليها؟ ستة مربعات. ضع الحصان الأبيض على المربع a3 واطلب من الطلاب أن يحددوا المربعات التي يمكن أن يتحرك إليها الحصان. أين يقف الحصان؟ هل هو في مركز الرقعة؟ أم على حافة الرقعة؟ نعم، الحصان على حافة الرقعة. كم عدد المربعات التي يمكن للحصان التحرك إليها من الحافة؟ أربعة مربعات. ضع الحصان الأبيض على المربع h1 واطلب من الطلاب أن يحددوا المربعات التي يمكن أن يتحرك إليها الحصان. أين يقف الحصان؟ هل هو في مركز الرقعة؟ أم في زاوية الرقعة؟ نعم، الحصان في زاوية الرقعة. كم عدد المربعات التي يمكن للحصان التحرك إليها من الزاوية؟ مربعان. أين يجب أن يقف الحصان ليتمكن من الحصول على حركات أكثر؟ في مركز الرقعة أم في زاوية الرقعة؟ في المركز.
.2.3	تُجرى جلسات فردية وجهاً لوجه على رقع الشطرنج الشخصية بطريقة مشابهة للبند 2.2. يمكنك أن تطلب من الطلاب وضع الحصان على مربع معين. على سبيل المثال، خذ حصانًا أبيض (أو أسود)، وضعه على المربع f3 أو (d6) ، ثم أظهر المربعات التي يمكن للحصان الأبيض (أو الأسود) التحرك إليها. يجب على الطلاب استخدام شرائح ملونة لتحديد المربعات. قم بتغيير موقع الحصان على رقعة الشطرنج لتقديم تنوع في التمارين.
.2.4	الرقعة الأرضية اطلب من الطلاب وضع حصان أبيض على المربع c4، ثم المشي (أو القفز) على المربعات التي يمكن أن يتحرك إليها الحصان الأبيض. يقوم الطلاب أيضًا بتسمية المربعات (ذكر "اسم المربعات") التي يقفون عليها (أو يقفزون إليها).
.2.5	قم بحل التمارين 1–2 (الدرس الثامن) على الورق. يُنفذ التمرين 2 أولاً على رقعة الشطرنج، ثم يُحل على الورق (باستخدام الأسهم، والدوائروما إلى ذلك).
.3	اشرح كيفية تحرك الحصان إذا كان هناك عائق من القطع. **الحصان يمكنه القفز فوق القطع!** الحصان الأبيض يقفز فوق كل من القطع البيضاء والسوداء. الحصان الأسود يقفز فوق كل من القطع السوداء والبيضاء. تبقى القطع التي قفز الحصان فوقها على الرقعة دون تغيير. على رقعة العرض التوضيحية: على سبيل المثال، عند الوضع الابتدائي للقطع، يمكن للحصان الأبيض الموجود على b1 أن يتحرك إلى a3 و c3 ، ويمكن للحصان الأسود الموجود على b8 أن يتحرك إلى a6 أوc6 . يقفز الحصان فوق عائق من الجنود! اطلب من الطلاب تحديد المربعات التي يمكن للحصان الأبيض الموجود على g1 والحصان الأسود الموجود على g8 أن يتحركا إليها.
.3.1	جلسات وجهاً لوجه على رقع الشطرنج الشخصية

	خذ حصانًا أبيضًا وضعه على المربع **d4** ،خذ بيدقين أبيضين وضع أحدهما على **d5** والآخر على **e5** .اطلب من الطلاب تحديد المربعات التي يمكن أن يتحرك إليها الحصان. يجب على الطلاب استخدام شرائح ملونة لتحديد المربعات الممكنة. قم بتغيير موقع الحصان، لونه، وعدد وألوان القطع المستخدمة كعائق لتقديم تمارين متنوعة. اذكر للطلاب أن القطع التي يقفز الحصان فوقها تبقى على الرقعة دون تغيير.
3.2.	الجلسات على الرقعة الأرضية مشابهة للجلسات الفردية (البند 3.1).
3.3.	قم بحل التمارين 3–4 (الدرس الثامن) على الورق. يتم تنفيذ التمارين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم تُحل على الورق (باستخدام الأسهم، والدوائر، وما إلى ذلك).
.4	شرح كيفية أسر الحصان لقطع الخصم يمكن للحصان أسر قطعة من من قطع اللون المقابل إذا كانت هذه القطعة موجودة على مربع يمكن للحصان الانتقال إليه. الحصان الأبيض يأسر القطع السوداء، والحصان الأسود يأسر القطع البيضاء. عندما يأسر الحصان قطعة، فإنه يشغل المربع الذي كانت القطعة المأسورة موجودة عليه. تُزال القطعة المأسورة من الرقعة وتُوضع بجانب الرقعة (على سبيل المثال، على اليمين أو اليسار). على سبيل المثال، الوضع الشطرنجي التالي : حصان أسود على **d7**، قلعة بيضاء على **e5** أظهر كيفية أسر الحصان للقلعة باستخدام يد واحدة. ضع الحصان على المربع **e5** حيث كانت القلعة البيضاء، ثم قم بإزالة القلعة من الرقعة وضعها بجانبها (إما على اليمين أو اليسار). **الوضع الشطرنجي الثاني:** حصان أسود على **g6**، جنود سوداء على **f5**، **g5**، **h5**، فيل أبيض على **f4** اشرح وأظهر كيف يقفز الحصان الأسود فوق الجنود السوداء ليصل إلى **f4**، حيث يمكنه أسر الفيل الأبيض. ضع الحصان على **f4**، وقم بإزالة الفيل الأبيض ووضعه بجانب الرقعة. ***ملحوظة :*** *لا يمكن التقاط الملك، لذلك تجنب استخدامه في هذه التمارين.*
.4.1	**رقعة العرض التوضيحية** قم بترتيب الوضع الشطرنجي التالي: حصان أبيض على **c1** ، فيل أسود على **d3** ، اطلب من الطلاب أن يوضحوا كيف يأسر الحصان الأبيض الفيل الأسود. قم بترتيب الوضع الشطرنجي التالي: حصان أبيض على **b2** ، جنود بيضاء على **a3** و**c3**، قلعة بيضاء على **b3**، قلعة سوداء على **c4** ، اطلب من الطلاب أن يوضحوا كيف يأسر الحصان الأبيض القلعة السوداء. قم بترتيب الوضع الشطرنجي التالي : حصان أبيض على **d3** ، جنود سوداء على **c5** و**f5** .اطلب من الطلاب أن يوضحوا أي الجنديين الأسودين يمكن للحصان الأبيض أسره. قم بترتيب الوضع الشطرنجي التالي: حصان أبيض على **h2** ، جندي أبيض على **g2** ، جنود سوداء على **f3** و**h3** .اطلب من الطلاب أن يوضحوا أي الجنديين الأسودين يمكن للحصان الأبيض أسره. قم بترتيب الوضع الشطرنجي التالي : حصان أبيض على **h1** ، جنود سوداء على **f2** ، **g4** و**e3** ، اطلب من الطلاب أن يوضحوا أي جندي أسود يمكن للحصان الأبيض أسره أولاً. يقوم الطلاب بعملية الأسر، ثم يبحثون عن الجندي التالي لأسره، وهكذا حتى تختفي كل الجنود من الرقعة. يمكنك زيادة عدد الجنود تدريجياً حتى تصل إلى خمسة. ينطبق الأمر نفسه على الحصان الأسود. **استخدم يدًا واحدة لأسر القطع!** *إذا قام الطلاب بأسر قطعة باستخدام كلتا اليدين، أعد ترتيب الوضع الشطرنجي واطلب منهم إعادة المحاولة ولكن باستخدام يد واحدة فقط.*
.4.2	الجلسات الفردية وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية تُنفذ بالطريقة نفسها كما على رقعة العرض التوضيحية (البند 4.1). تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع باستخدام يد واحدة فقط.
.4.3	قم بحل التمارين 5–7 (الدرس الثامن) على الورق. يتم تنفيذ التمارين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم تُحل على الورق (باستخدام الأسهم، والدوائر، وما إلى ذلك).
.5	شرح كيفية تهديد الحصان. رقعة العرض التوضيحية على سبيل المثال، في الوضع الشطرنجي التالي: حصان أبيض على **f2**، قلعة سوداء على **d6** .قم بتوضيح كيف يهدد الحصان الأبيض القلعة السوداء بالحركة (**Ne4**) ينطبق الشرح نفسه على الحصان الأسود. الحصان الأبيض يهدد القطع السوداء، والحصان الأسود يهدد القطع البيضاء. قم بترتيب الوضع الشطرنجي التالي على رقعة العرض: حصان أبيض على **e2** ، جنود بيضاء على **d3** و**e3**، وفيل أسود على **b5** .أظهر كيف يهدد الحصان الأبيض الفيل الأسود بالقفز فوق الجنود البيضاء الحركة (**Nd4**)
.5.1	قم بترتيب الوضع الشطرنجي على رقعة العرض التوضيحية: حصان أبيض على **c3**، جندي أسود على **g5** اطلب من الطلاب أن يوضحوا كيف يهدد الحصان الأبيض الجندي الأسود الحركة **(Ne4)**. قم بترتيب الوضع الشطرنجي التالي على رقعة العرض التوضيحية : حصان أبيض على **c1**، جنود بيضاء على **c2** و**d2** ، وقلعة سوداء على **e5** .اطلب من الطلاب أن يوضحوا كيف يهدد الحصان الأبيض القلعة السوداء الحركة **(Nd3)** ينطبق الشرح نفسه على الحصان الأسود. قم بتغيير عدد القطع الموجودة كعائق ولونها لإضافة تنوع إلى التمارين.
.5.2	تُجرى الجلسات الفردية وجهًا لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للبند 5.1.
.5.3	**لعبة "هاجم واهرب"** جلسات فردية وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية. على سبيل المثال، قم بترتيب الوضع الشطرنجي: حصان أبيض على **g3**، قلعة سوداء على **d6** .يقوم الطلاب بمهاجمة القلعة باستخدام الحصان (الحركة **Ne4** أو **Nf5**) تقوم أنت بتحريك القلعة بعيدًا عن التهديد بحيث يمكن تهديدها مرة أخرى في النقلة

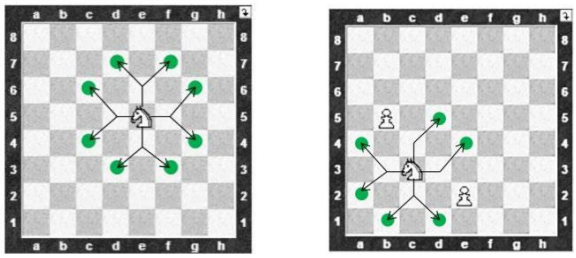
	التالية(**Ne4 → Re6**) أو إلى **Ra6** أو إلى **Rd1** ، استمر في اللعب لمدة 3-4 تهديدات و"هروبات". في النهاية، يمكنك وضع القلعة تحت التهديد بحيث يتمكن الطلاب من أسرها.
5.4.	قم بحل التمرين 8 (الدرس الثامن) على الورق. يتم تنفيذ التمرين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم يُحل على الورق (باستخدام الأسهم، والدوائر، وما إلى ذلك.)
6.	أمثلة على البطاقات المرئية

حصان أبيض

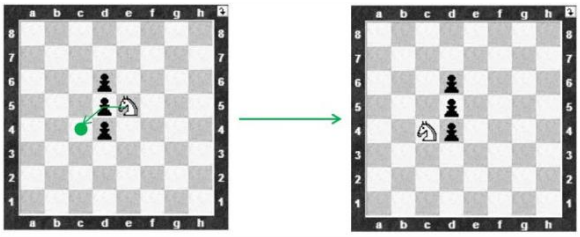


حصان أسود

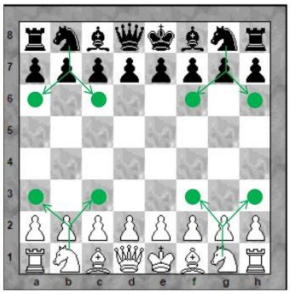
حركات الحصان



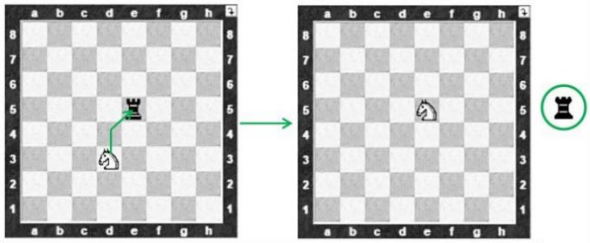
تحرك الحصان



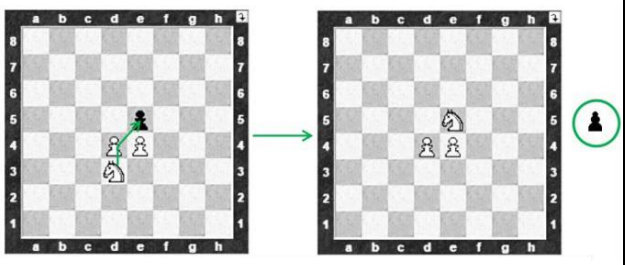
حركات الحصان



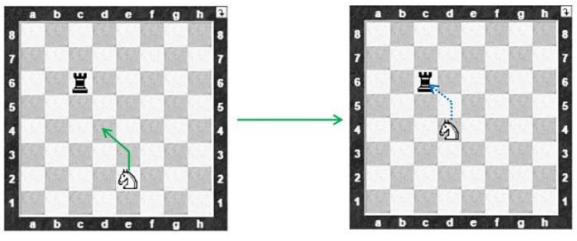
أسر الحصان لقطع الخصم



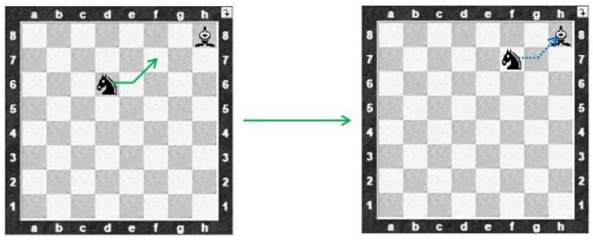
أسر الحصان لقطع الخصم



تهديدات الحصان



تهديدات الحصان



الدرس التاسع: الجندي/ البيدق

الأهداف:

1. تعلم كيف يتحرك الجندي.
2. تقديم مفهوم "الوضع الابتدائي للجنود". تعلم تحريك الجنود من الوضع الابتدائي.
3. تعلم أسر قطع اللون المعاكس باستخدام الجندي.
4. تقديم مفهوم "ترقية الجندي". شرح قاعدة ترقية الجندي.
5. تعلم كيفية تهديد قطع اللون المعاكس باستخدام الجندي.
6. تقديم مفهوم "المربع المهدد". شرح قاعدة الأسر بالمرور للجنود. تعلم كيفية أسر القطع بالمرور.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على رقعة توضيحية، جلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية، الواجبات المكتوبة، النشاط البدني.

المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية مع القطع، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	التحية. محاضرة العلم استعرض ما هي الخطوط الأفقية والعمودية والقطرية (على الرقعة التوضيحية وعلى الرقع الشخصية). أظهر جندي أبيض. أظهر جندي أسود. ستتعلم كيف يتحرك الجندي، وكيف يأسر ويهدد القطع الأخرى. ستكتشف كيف تُرقي جنديًا، فضلاً عن حركة الجندي السرية.
.2	شرح كيفية تحرك الجندي. الرقعة التوضيحية.
2.1	ضع جنديًا أبيضًا على رقعة فارغ، على سبيل المثال، فيd4 ، وجنديًا أسودًا، على سبيل المثال، فيf6 . اشرح وأظهر كيف يتحرك الجندي الأبيض: مربع واحد للأمام عموديًا إلىd5 . الجندي الأبيض يتجه إلى الصف الثامن. اشرح وأظهر كيف يتحرك الجندي الأسود: مربع واحد للأمام عموديًا إلى f6. الجندي الأسود يتجه إلى الصف الأول. الجنود لا تتحرك إلى الخلف ! فقط إلى الأمام! قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال، جنود بيضاء على b3 وe4، جنود سوداء على g6 وh5 . اطلب من الطلاب أن يظهروا (اقتراح نقلة) إلى أي مربع يمكن لكل جندي التحرك. إلى أي مربع يمكن للجندي التحرك من b3 ؟ إلى أي مربع يمكن للجندي التحرك من e4 ؟ إلى أي مربع يمكن للجندي التحرك من g6 ؟ إلى أي مربع يمكن للجندي التحرك من h5 ؟
.2.2	اشرح واعرض الحالات التي لا يستطيع فيها الجندي التحرك. على سبيل المثال، الأبيضNe4 :، b3، .g5والأسودBb4 :، e5، .g6الجندي الأبيض على b3 لا يستطيع التقدم للأمام، حيث يعيقه الفيل الأسود. الجندي الأبيض يبقى في مكانه ولا يتحرك إلى أي مكان. لا يوجد حركة. انظر إلى الجندي الأسود على e5 أيضًا لا يستطيع التحرك، حيث يمنعه الحصان الأبيض من الذهاب إلىe4 . انظر إلى الجندي الأبيض على g5 والجندي الأسود علىg6 يمنعون بعضهم البعض من التقدم للأمام. لا يوجد حركة. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال، جنود بيضاء على c4 وf3، جنود سوداء على c5 وh6. اطلب من الطلاب أن يظهروا (يقومون بالتحريك) أي الجنود يمكنها التقدم للأمام. أي جندي أبيض يمكنه التحرك؟ إلى أي مربع؟ قل اسم ("العنوان") لهذا المربع. أي جندي أسود يمكنه القيام بحركة؟ إلى أي مربع؟ قل اسم ("العنوان") لهذا المربع. أي جندي أبيض لا يستطيع القيام بحركة؟ أي جندي أسود لا يستطيع القيام بحركة؟ عند إعداد القطع، تجنب مؤقتًا وضع الجنود البيضاء على الصف الثاني والجنود السوداء على الصف السابع.
. 2.3	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية بطريقة مشابهة للبند 2.2. اطلب من الطلاب أن يقوموا بإعداد وضع شطرنجي معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. يجب على الطلاب استخدام رقائق ملونة. قم بتغيير مواقع الجنود (والقطع الأخرى إذا كان ذلك ضروريًا) على رقعة الشطرنج. عند إعداد القطع، تجنب مؤقتًا وضع الجنود البيضاء على الصف الثاني والجنود السوداء على الصف السابع.
.2.4	يتم إجراء الجلسات على الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للبند 2.2. اطلب من الطلاب أن يقوموا بإعداد وضع شطرنجي معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. بدلاً من استخدام المغانط والرقائق، استخدم النشاط البدني: الوقوف، القفز، الخطو على المربع الذي يمكن للجندي الذهاب إليه. يسمي الطلاب أيضًا المربعات التي يقفون عليها (أو يقفزون إليها). عند إعداد القطع، تجنب مؤقتًا وضع الجنود البيضاء على الصف الثاني والجنود السوداء على الصف السابع.
.2.5	تقديم مفهوم "الوضع الابتدائي للجنود" أظهر جنديًا أبيضا. كم عدد الجنود البيضاء التي لديك؟ ثمانية. ضعهم على الصف الثاني على رقعتك. ضع الجنود البيضاء على الصف الثاني على الرقعة التوضيحية. أظهر جنديًا أسودا. كم عدد الجنود السوداء التي لديك؟ ثمانية. ضعهم على الصف السابع على رقعتك. ضع الجنود السوداء على الصف السابع على الرقعة التوضيحية. في البداية، الجنود البيضاء على الصف الثاني، والجنود السوداء على الصف السابع. هذا هو موقعهم الابتدائي.
.2.6	اشرح كيف يمكن للجنود التحرك من موقعهم الابتدائي.

يمكن لكل جندي التحرك مربعًا واحدًا إلى الأمام عموديًا من موقع البداية، أو يمكنه التحرك مربعين إلى الأمام عموديًا. على سبيل المثال، الجندي الأبيض على e2 يمكنه التحرك إلى .e3 جندي آخر على e2 يمكنه التحرك مباشرة إلى .e4 الجندي الأسود على c7 يمكنه التحرك إلى c6 أو c5 . اطلب من الطلاب أن يكرروا حركات الجندي التي تم عرضها على الرقعة التوضيحية على رقع الشطرنج الشخصية. أنت تختار كم من المربعات التي يمكن للجندي أن يذهب إليها من موقع البداية أو مكانه الأصلي: مربع واحد أو اثنين. فيما بعد، يتحرك الجندي مربعًا واحدًا فقط إلى الأمام عموديًا. اطلب من الطلاب أن يظهروا إلى أي مربعات يمكن للجندي الأبيض علىb2 ، والجندي الأسود علىe7 التحرك إليها على رقعهم الشخصية، وهكذا. قم بتحريك الجندي إلى e3، ثم أعده إلى مكانه (e2) وضع مغناطيس على المربع الذي تحرك إليه الجندي. ثم أظهر الحركة التالية بالجندي(e4) ، أعده إلى مكانه، وضع مغناطيس علىe4 . نفس الأمر بالنسبة للجندي على c7. يجب على الطلاب استخدام رقائق ملونة.	
قم بالتمارين 1-2 (الدرس 9) على الورق. يتم إجراء التمارين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق (استخدم الأسهم، الدوائر، إلخ).	2.7.
شرح كيفية الأسر بواسطة الجندي. الجندي يأسر قطع اللون المعاكس قطريًا إلى الأمام بمربع واحد. الجنود لا يأسرون إلى الخلف. الجنود البيضاء يأسرون قطع اللون الأسود. الجنود السوداء يأسرون قطع اللون الأبيض. الجندي يحتل المربع الذي تم فيه الأسر. القطعة المأسورة تُزال من الرقعة وتوضع بجانبها(على سبيل المثال، إلى اليمين أو اليسار). على سبيل المثال، وضع شطرنجي: جندي أبيض على d3، قلعة سوداء على e3 . أظهر كيفية الأسر (بيد واحدة). ضع الجندي مرة أخرى على d2 ، ضع حصان أسود على c3 وأظهر كيف يتم الأسر. أظهر عملية مماثلة للأسر بواسطة جندي أسود وقطع بيضاء. لا يمكن أسر الملك، لذا لا تستخدمه في التمارين.	3.
الرقعة التوضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جندي أبيض علىc4 ، فيل أسود علىd5 ، اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يأسر الجندي الأبيض الفيل الأسود. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جندي أبيض علىb2 ، قلعة سوداء على a3 . اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يأسر الجندي الأبيض القلعة السوداء. قم بإعداد وضع شطرنجي، على سبيل المثال: جندي أبيض علىf4 ، حصانان أسودان على e5 و f5. اطلب من الطلاب أن يظهروا أي من الحصانين الأسودين يمكن أن يأسره الجندي الأبيض. قم بإعداد وضع شطرنجي، على سبيل المثال: جندي أبيض علىd5 ، قلعتان سوداوتان على c4 وe6، واطلب من الطلاب أن يظهروا أي قلعة سوداء من الاثنتين يمكن أن يأسرها الجندي الأبيض. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جنديان أبيضان على b4 وc4، حصان أسود على c5 . اطلب من الطلاب أن يظهروا أي جندي أبيض يمكن أن يأسر الحصان الأسود. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جندي أبيض علىg2 ، جندي أسود علىf3 ، قلعتان سوداوتان على e4 وd5، حصانان أسودان على e6 و f7. اطلب من الطلاب أن يظهروا أي قطعة سوداء يمكن للجندي الأبيض أن يأسرها أولًا. يقوم الطلاب بالأسر. ثم يجدون القطعة السوداء التالية للأسر. وهكذا حتى تختفي جميع القطع من الرقعة. الأمر ذاته ينطبق على الجندي الأسود. استخدم يد واحدة لأسر القطع! إذا قام الطلاب بأسر قطعة باستخدام كلتا يديهما، فقم بإعادة الوضع إلى الوضع الأصلي واطلب منهم أن يأسروها مرة أخرى، ولكن باستخدام يد واحدة. لا تضع القطع على الصف الأخير (الثامن للأبيض والأول للأسود)، حيث لم تتم دراسة ترقية الجندي بعد.	3.1.
يتم إجراء الجلسات الوجه لوجه على الرقع الشخصية والجلسات على الرقعة الأرضية تجرى بنفس الطريقة الموجودة على الرقعة التوضيحية (البند 4.1). تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع بيد واحدة.	3.2.
قم بالتمارين 3-5 (الدرس 9) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بإجراء التمارين على الرقعة ثم على الورق.	3.3.
تقديم مفهوم "ترقية الجندي". شرح قاعدة ترقية الجندي على الرقعة التوضيحية. ضع الجندي الأبيض على c7 واطلب من الطلاب أن يحركوا الجندي. الجندي يذهب إلى c8 ، أين يذهب الجندي بعد ذلك؟ لا يوجد حركة. في الشطرنج، عندما يصل الجندي إلى حافة الرقعة (تحريك الجندي الأبيض إلى الصف الثامن) يمكن استبداله بواحدة من أربع قطع: الملكة، القلعة، الفيل، الحصان. استبدل الجندي بالملكة البيضاء (تتم الحركة والتبديل بيد واحدة). يتم إزالة الجندي من الرقعة؛ الملكة البيضاء تظهر على c8. يطلق على هذا التبديل اسم ترقية الجندي. لا يمكن تحويل الجندي إلى ملك. لا يمكن أن يبقى الجندي جنديًا. يتحول الجندي الأبيض إلى قطعة بيضاء. ثم أعد الجندي إلى وضعه الأصلي الجندي الأبيض على (c7) واطلب من الطلاب أن يحركوا الجندي ويحولوه إلى قطعة بيضاء (يقرر الطلاب أي منها). إلى أي قطعة بيضاء ستقوم بترقية الجندي؟ نفس الأمر ينطبق على الجندي الأسود (على سبيل المثال، على f2).	.4
جلسات وجه لوجه على الرقع الشخصية.	4.1.

اطلب من الطلاب أن يعدوا وضعًا شطرنجي. على سبيل المثال: الجندي الأبيض على g2، قلعتان سوداوتان على f4 وe6 ، حصان أسود علىd7 . الهدف بالنسبة للجندي الأبيض هو الوصول إلى d8 (يمكنك وضع شريحة على هذه المربع حتى يتمكن الطلاب من رؤية الهدف). يمكن للجندي الأبيض الحركة وأسر القطع السوداء. فقط الجندي الأبيض يتحرك ويأسر . d8-ed - fe- f5- gf-g3 — إلى أي قطعة ستقوم بترقية الجندي الأبيض؟ مثال آخر للجندي الأسود: ضع الجندي الأسود علىb7 ، حصان أبيض علىc6 ، قلعتان بيضاء على d5 و e2 . اجعل الجندي الأسود يصل إلى e1 (bc – cd – d4 – d3 – de- e1). إلى أي قطعة ستقوم بترقية الجندي الأسود؟	
قم بالتمارين 6-8 (الدرس 9) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بإجراء التمارين على الرقعة، ثم على الورق.	4.2.
شرح كيف يهدد الجندي على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال، وضع شطرنجي: جندي أبيض علىa3 ، قلعة سوداء علىb5 . قم بالتوضيح وانطق كيف يهدد الجندي الأبيض القلعة السوداء: يتحرك عموديًا مربعًا واحدًا إلى الأمام (a4) ويهدد قطريًا مربعًا واحدًا إلى الأمام. شرح مماثل للجندي الأسود، بما في ذلك من الموقع الابتدائي. الجندي الأبيض يهدد القطع السوداء. الجندي الأسود يهدد القطع البيضاء.	.5
قم بإعداد وضع على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: جندي أبيض علىc3 ، حصان أسود علىb5 . اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يهدد الجندي الأبيض الحصان الأسود(c4) . قم بإعداد وضع على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: جندي أبيض علىf2 ، حصان أسود علىg5 . اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يهدد الجندي الأبيض الحصان الأسود(f4) . قم بإعداد وضع على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: جنديان أبيضان على d3 وe3 ، فيل أسود علىd5 . اطلب من الطلاب أن يظهروا أي من الجنديين الأبيضين يمكنه تهديد الفيل الأسود(e4) . نفس الأمر ينطبق على الجندي الأسود.	5.1.
يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مماثلة للبند 5.1.	5.2.
لعبة "هدد واهرب" جلسات الوجه لوجه على الرقع الشخصية. على سبيل المثال، وضع شطرنجي: جندي أبيض علىe2 ، قلعة سوداء علىd4 . يهدد الطلاب القلعة بالجندي(e3 .1) . اهرب بالقلعة من التهديد حتى يكون هناك تهديد عليها في الحركة التالية(Rd5 ….1) . في النهاية، يمكنك وضع القلعة تحت التهديد حتى يتمكن الطلاب من أسرها. على سبيل المثال: (2. e4 Rd6 3. e5 Rd7 4. e6 Rd8 5. e7 Rf8.). هل يمكنك أسر القلعة السوداء؟ نعم. هل يبقى الجندي على الصف الثامن (على حافة الرقعة)؟ لا. إلى أي قطعة ستقوم بترقية الجندي؟	5.3.
قم بإجراء لتمرين 9 (الدرس 9) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بإجراء التمرين على الرقعة، ثم على الورق.	5.4.
تقديم مفهوم "المربع المهدد". شرح قاعدة الأسر بالمرور.	.6
الرقعة التوضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جندي أبيض علىc2 ، جندي أسود علىd4 . قم بالحركة c3. هل يمكن للجندي الأسود أسر الجندي الأبيض الآن؟ نعم. أسر الجندي الأبيضdc. عد إلى الوضع الابتدائي. هل الجندي الأبيض في الموقع الابتدائي؟ نعم. هل يمكن للجندي الأبيض التحرك مربعين إلى الأمام من الموقع الابتدائي دفعة واحدة؟ نعم. قم بالحركة . c4 قرر الجندي الأبيض تجنب (تجاوز) المربع c3 الخطر. يسمى هذا المربع في الشطرنج بـ "المربع المهدد". هل الجندي الأبيض في أمان؟ لا. لأن الجندي الأسود لا يزال يمكنه أسره. أسر الجندي الأبيضdc. يسمى هذا الأسر بالأسر بالمرور. توجد ثلاث شروط لأسر الجندي بالمرور: 1. يتحرك الجندي من الموقع الابتدائي. 2. يتحرك الجندي مربعين دفعة واحدة. 3. يمر الجندي بمربع مهدد.	6.1.
قاعدة الأسر بالمرور تنطبق على الجنود فقط. ويمكن أسر الجندي بالمرور بعد قيامه بالحركة مربعين دفعة واحدة مباشرة فقط. على سبيل المثال، قم بإعداد وضع على الرقعة التوضيحية: جنود بيضاء على b3 وe2 ، جنود سوداء على f4 وg7 . قم بالحركة e4.1 هل تحرك الجندي من الموقع الابتدائي؟ نعم. هل تحرك الجندي إلى مربعين دفعة واحدة؟ نعم. هل مر عبر المربع المهدد (الخطر e3 ، حيث كان يمكن للجندي الأسود على f4 أسره؟ نعم. هل يمكن للجندي الأسود على f4 أسر الجندي الأبيض على e4 الآن؟ نعم! اطلب من الطلاب القيام بالأسر بالمرور. قم بالعودة إلى الوضع الاولي. قم بالحركات (.e4 g5 2. b4 .1) اشرح أن الجندي الأسود على f4 لا يمكنه الآن أسر الجندي الأبيض على e4 بالمرور، حيث فقد هذه الفرصة بعد الحركة g5 …1 كان يجب أسره مباشرة.	6.2.
جلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية. اطلب من الطلاب أن يضعوا وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جندي أبيض علىf5 ، جندي أسود علىe7 . انظر إلى الجندي الأسود. هل هو في الموقع الابتدائي؟ نعم. قم بالتحريك e5…1هل تحرك الجندي الأسود إلى مربعين في نفس الوقت؟ نعم. هل تجاوز المربع الخطر (المهدد) e6 ، حيث كان من الممكن أن يتم أسره من قبل الجندي الأبيض؟ نعم. هل يمكن للجندي الأبيض أسره بالمرور ؟ نعم. اطلب من الطلاب أن يقوموا بالأسر بالمرور.(fe .2)	6.3.

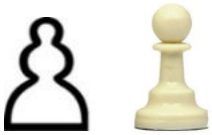
اطلب من الطلاب أن يضعوا وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جندي أبيض على f5 ، جندي أسود على g7 . انظر إلى الجندي الأسود. هل هو في الموقع الابتدائي؟ نعم. قم بالتحريك g5…1هل تحرك الجندي الأسود إلى مربعين في نفس الوقت؟ نعم. هل تجاوز المربع الخطر (المهدد) g6 ، حيث كان من الممكن أن يتم أسره من قبل الجندي الأبيض؟ نعم. هل يمكن للجندي الأبيض أسره بالمرور ؟ نعم. اطلب من الطلاب أن يقوموا بالأسر بالمرور.(2. fg) اطلب من الطلاب أن يضعوا وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جندي أبيض على e5 ، جندي أسود على d6 . انظر إلى الجندي الأسود. هل هو في الموقع الابتدائي؟ لا. قم بالتحريك 1 .d5... .كم مربعاً تحرك الجندي الأسود؟ مربع واحد. هل يمكن للجندي الأبيض أسره بالمرور؟ لا. اطلب من الطلاب أن يضعوا وضع شطرنجي. على سبيل المثال: جندي أبيض على e6 ، جندي أسود على d7 . انظر إلى الجندي الأسود. هل هو في الموقع الابتدائي؟ نعم. قم بالتحريك d5 …1 هل تحرك الجندي الأسود مربعين في نفس الوقت؟ نعم. هل تجاوز المربع الخطر (المهدد)d6 ؟ لا. d6 ليس خطرًا (مهددا). الجندي الأبيض على e6 لا يمكنه أسر قطعة على d6 ، حيث لا يقوم الجنود بالأسر بهذه الطريقة. هل يمكن للجندي الأبيض أسر الجندي الأسود بالمرور؟ لا. نفس الأوضاع تنطبق على الجندي الأسود، حيث يمكنه أسره (أو عدم أسره) بالمرور.	
يتم إجراء الجلسات على الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للبند 6.3.	6.4.
قم بتنفيذ التمرين 10 (الدرس 9) على الورق. اطلب من الطلاب أن يقوموا بالتمرين أولًا على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.	6.5.
أمثلة على البطاقات المرئية.	7.

نقلات الجندي

الجنود لا تتحرك إلى الخلف

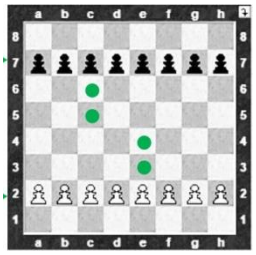
جندي أسود

جندي أبيض

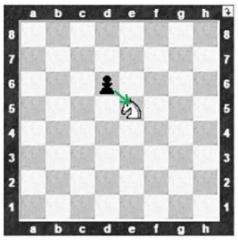


لا يمكن للجندي الحركة

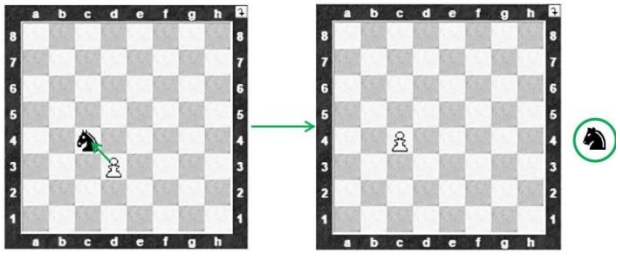
نقلات الجندي
الوضع الابتدائي
الجنود لا تتحرك إلى الخلف



الأسر بالجندي



الأسر بالجندي



التهديد بالجندي

التهديد بالجندي

الأسر بالمرور

ترقية الجندي

ترقية الجندي

الدرس العاشر: الدفاع. التهديد المزدوج

الأهداف:

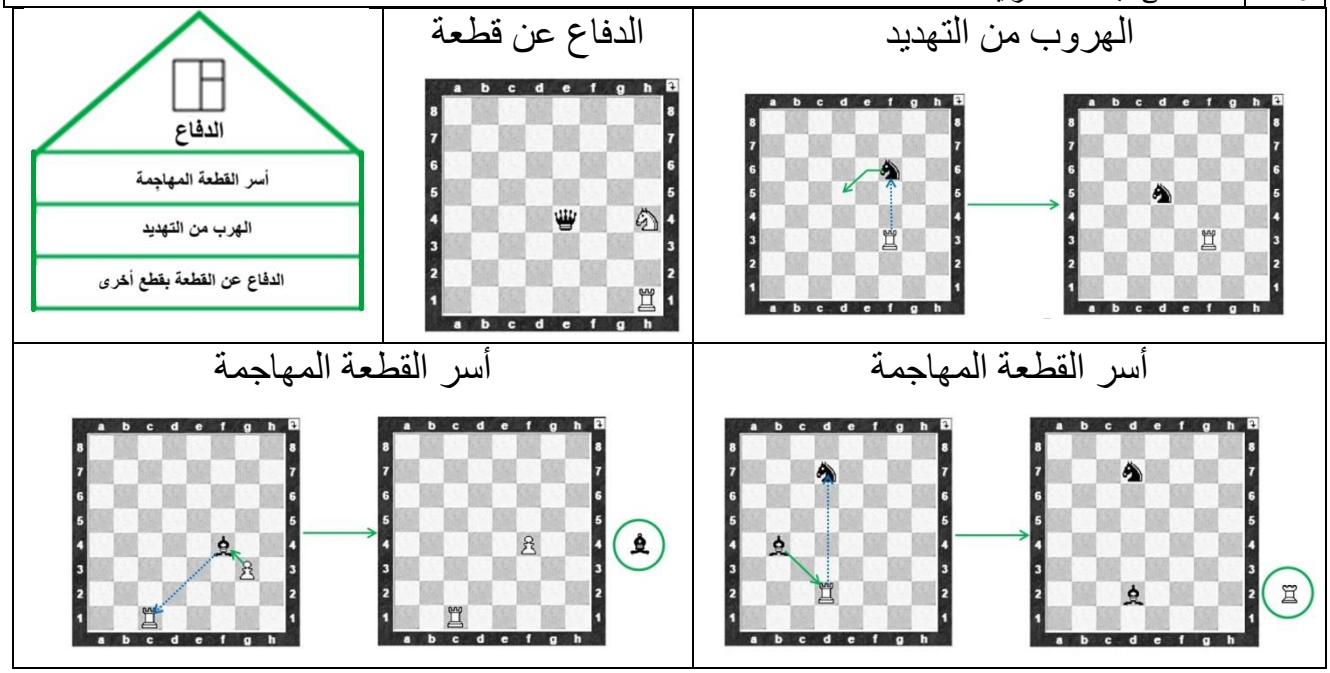
1. تقديم مفهوم "الدفاع".
2. تعلم الدفاع عن القطع بأسر القطعة المهاجِمة.
3. تعلم الدفاع عن القطع بالهروب من التهديد.
4. تعلم الدفاع عن القطع بالدفاع عنها بقطعة أخرى.
5. ترسيخ المعرفة المكتسبة مسبقًا حول القطع والخطوط على رقعة الشطرنج.
6. تقديم مفهوم "التهديد المزدوج". تعلم كيفية التهديد المزدوج باستخدام قطع مختلفة.

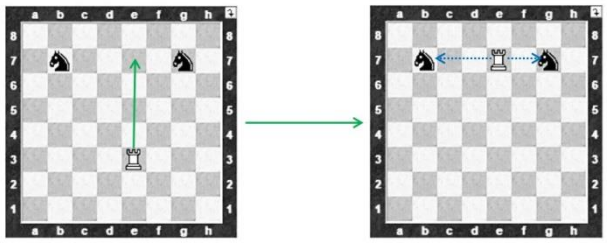
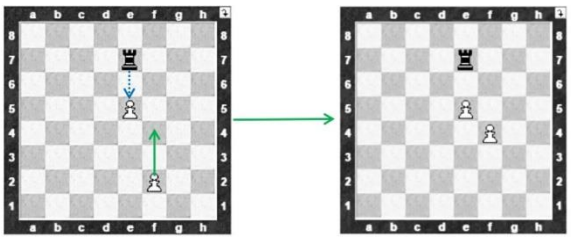
الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على رقعة توضيحية، جلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

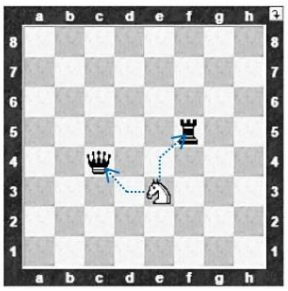
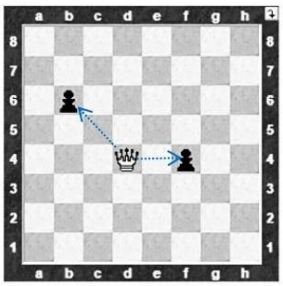
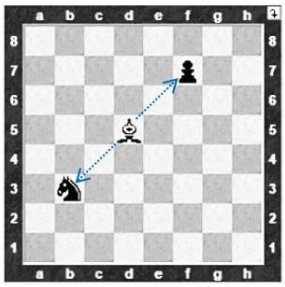
المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية مع القطع، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	التحية. مراجعة ما هو التهديد. ما هي الألعاب الرياضية التي تعرفها؟ ما هي الألعاب الرياضية التي تحب أن تلعبها؟ هل تعرف كرة القدم؟ عندما يهدد لاعبو فريق واحد في كرة القدم، ماذا يفعل لاعبو الفريق الآخر؟ يدافعون. في الشطرنج، يجب أن تتمكن أيضًا من الدفاع عن قطعك من التهديد. دعونا نتعلم كيف ندافع عن قطعنا.
.2	شرح كيفية الدفاع عن القطع بأسر القطعة المهاجمة. رقعة توضيحية. عندما تتعرض قطعتك للتهديد من قبل قطعة الخصم، يجب الدفاع عنها. هناك ثلاث طرق للدفاع عن قطعة: الطريقة الأولى هي أسر القطعة المهاجمة.
. 2.1	أعد وضعًا شطرنجيًا على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: جندي أبيض علىd4 ، فيل أبيض علىa4 ، وقلعة سوداء علىd7 . اشرح وأظهر أن القلعة السوداء تهدد الجندي الأبيض وتريد أسره. من الضروري أسر القلعة السوداء. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ الفيل علىa4 . الفيل الأبيض يمكنه أسر القلعة السوداء. قم بأسرBa4 - d7(بيد واحدة). القلعة السوداء لم تعد تهدد الجندي الأبيض. أعدّ وضعًا شطرنجيًا على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: حصان أبيض علىf3 ، قلعة بيضاء علىh6 ، فيل أسود علىc6 . اشرح وأظهر أن الفيل الأسود يهدد الحصان الأبيض ويريد أسره. من الضروري أسر الفيل الأسود. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ القلعة علىh6 . القلعة البيضاء يمكنها أسر الفيل الأسود. اطلب من الطلاب أن يأسروا Rc6 (بيد واحدة). الفيل الأسود لم يعد يهدد الحصان الأبيض. أعدّ وضعًا شطرنجيًا على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: فيل أبيض علىb5 ، جندي أبيض علىe4 ، قلعة سوداء علىf5 . ما هي القطعة السوداء الأخرى على الرقعة؟ القلعة. أي قطعة بيضاء يتم تهديدها بواسطة القلعة السوداء: الفيل أم الجندي؟ الفيل. أي قطعة بيضاء يمكنها أسر القلعة السوداء: الفيل أم الجندي؟ الجندي. اطلب من الطلاب أن يأسروا ef5 (بيد واحدة). القلعة السوداء لم تعد تهدد الفيل الأبيض. نفس الأمر ينطبق على القطع الأخرى. قم بتغيير لون القطع. استخدم يد واحدة لأسر القطع! إذا قام الطلاب بأسر قطعة بكلا اليدين، فعد إلى وضع البداية واطلب منهم أسرها مرة أخرى، ولكن بيد واحدة.
.2.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية بطريقة مشابهة للبند 2.1. يمكنك أن تطلب من الطلاب ترتيب وضع معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. قم بتغيير لون ووضع القطع على رقعة الشطرنج.
.2.3	قم بالتمرين 1-2 (الدرس 10) على الورق. يقوم الطلاب بالتمرين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.3	شرح كيفية الدفاع عن القطع بالهروب من التهديد. الطريقة الثانية للدفاع عن قطعة هي الهروب من التهديد.
.3.1	رقعة توضيحية. أعدّ وضعًا شطرنجيًا. على سبيل المثال: قلعة بيضاء علىe2 ، فيل أسود علىh5 . اشرح وأظهر أن الفيل الأسود يهدد القلعة البيضاء ويريد أسرها. لا قطعة يمكنها أن تأسر الفيل الأسود. لذا، نهرب من التهديد بالقلعة البيضاء. على سبيل المثال، Re5. الآن القلعة البيضاء تهدد الفيل الأسود. إلى أي مربع يمكن للفيل الأسود الهروب؟ على سبيل المثال، Bf7. كن حذرًا! يجب أن يتحرك الفيل بحيث لا تأسره القلعة. نفس الأمر ينطبق على القطع الأخرى (يتم تغيير لون القطع أيضًا).
.3.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية والجلسات على رقعة الشطرنج الأرضية بنفس الطريقة كما على الرقعة التوضيحية (البند 3.1).
.3.3	قم بالتمرين 3-4 (الدرس 10) على الورق. يقوم الطلاب بالتمرين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.4	شرح كيفية الدفاع عن القطع بحمايتها بقطع أخرى. الطريقة الثالثة للدفاع عن قطعة هي الدفاع عنها باستخدام قطعة أخرى من قطعك. استدع قطعة أخرى للمساعدة.
.4.1	الرقعة التوضيحية.

	قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: قلعة بيضاء على c2، جندي أبيض على h4، وقلعة سوداء على h8. اشرح وأظهرأن القلعة السوداء تهدد الجندي الأبيض وتحاول أسره. لا يوجد قطعة يمكنها أن تأسر القلعة السوداء. إذا انتقل الجندي الأبيض إلى h5، فسوف تأسره القلعة السوداء على أي حال. فماذا نفعل؟ أي قطعة بيضاء أخرى موجودة على الرقعة؟ قلعة بيضاء. دعونا نطلب مساعدتها. يمكن للقلعة البيضاء أن تدافع عن الجندي الأبيض (على سبيل المثال، Rc4). ضع القلعة على c4 وأظهر أن القلعة البيضاء قد دافعت عن الجندي الأبيض. إذا أسرت القلعة السوداء الجندي الأبيض الآن، فسوف تأسره القلعة البيضاء. لذلك، لن تأسر القلعة السوداء الجندي الأبيض. القلعة البيضاء دافعت عن الجندي الأبيض! أي مربع آخر يمكن أن تنتقل إليه القلعة البيضاء وتدافع عن الجندي الأبيض؟ إلى h1. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: فيل أبيض على c1، جندي أبيض على c5، فيل أسود على e7، وجندي أسود على c6. اشرح وأظهرأن الفيل الأسود يهدد الجندي الأبيض ويرغب في أسره. لا يمكن للجندي الأبيض الحركة. يجب الدفاع عنه باستخدام قطعة بيضاء أخرى. أي قطعة بيضاء أخرى موجودة على الرقعة؟ فيل. من الضروري الدفاع عن الجندي الأبيض باستخدام الفيل الأبيض. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف سيدافع الفيل الأبيض عن الجندي الأبيض. هناك طريقتان للدفاع: Ba3 و Be3. إذا أسر الفيل الأسود الجندي الأبيض، فسيأخذه الفيل الأبيض. الفيل الأبيض دافع عن الجندي الأبيض. نفس الأمر ينطبق على القطع الأخرى (يتم تغيير لون القطع أيضًا).
.4.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية والجلسات على رقعة الشطرنج الأرضية بنفس الطريقة كما على الرقعة التوضيحية (البند 4.1).
.4.3	قم بالتمرين 5-6 (الدرس 10) على الورق. يقوم الطلاب بالتمرين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.5	تقديم مفهوم "التهديد المزدوج". أي قطعة شطرنج يمكنها أن تهدد قطعتين من اللون المعاكس في نفس الوقت. يُسمى هذا التهديد بالتهديد المزدوج.
.5.1	شرح كيفية إجراء التهديد المزدوج بواسطة القطع على رقعة توضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: قلعة بيضاء على e3، حصانين أسودين على b7 و g7. اشرح وأظهر أن الحصانين موجودان على نفس الصف (الصف 7). يمكن للقلعة البيضاء الانتقال إلى الصف السابع (Re7) وسوف تهدد الحصانين الأسودين في وقت واحد. تهديد مزدوج بواسطة القلعة البيضاء. إذا هرب الحصان الأسود من g7 (على سبيل المثال، Nf5)، فإن القلعة البيضاء تأسر الحصان على b7. إذا هرب الحصان الأسود من b7 (على سبيل المثال، Nd6)، فإن القلعة البيضاء تأسر الحصان الأسود على g7. الأسود يخسر قطعة. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: فيل أبيض على f3، حصان أسود على b3، جندي أسود على f7. اشرح وأظهر أن الحصان الأسود والجندي الأسود على نفس القطر. إلى أي مربع يجب أن يتحرك الفيل الأبيض ليقوم بالتهديد المزدوج؟ تهديد الحصان الأسود والجندي الأسود في وقت واحد. اطلب من الطلاب أن يظهروا تهديدا مزدوجًا بواسطة الفيل (Bd5). إذا هرب الجندي الأسود (f6 أو f5) من التهديد، فإن الفيل الأبيض يأسر الحصان الأسود (Bb3). إذا هرب الحصان الأسود من التهديد (على سبيل المثال، Nd4)، فإن الفيل الأبيض يأسر الجندي الأسود. الأسود يخسر قطعة. ينطبق نفس الأمر على القطع الأخرى. قم بتغيير لون القطع.
.5.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للبند 5.1.
.5.3	قم بالتمرين 7-8 (الدرس 10) على الورق. يقوم الطلاب بالتمرين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.6	أمثلة على البطاقات المرئية.



التهديد المزدوج	الدفاع عن قطعة
	

تهديد مزدوج بالجندي	تهديد مزدوج بالحصان	تهديد مزدوج بالوزير	تهديد مزدوج بالفيل
			

الدرس الحادي عشر: الملك

الأهداف:

1. تعلم كيف يتحرك الملك.
2. تقديم مفهوم "التعرض للتهديد". شرح أن الملك لا يمكن أن يعرض نفسه لتهديد من قطع اللون المعاكس.
3. تعلم كيفية أسر قطع اللون المعاكس بواسطة الملك.
4. تقديم مفهوم "القطعة المدافعة". شرح أن الملك لا يمكنه أسر القطع المدافعة.
5. تعلم كيفية تهديد قطع اللون المعاكس بواسطة الملك. شرح التهديد المزدوج بواسطة الملك.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على رقعة توضيحية، جلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

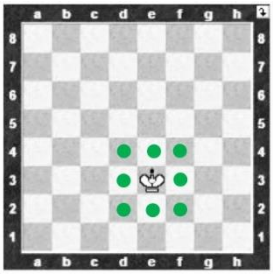
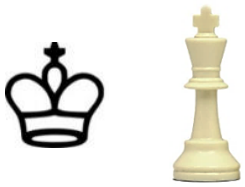
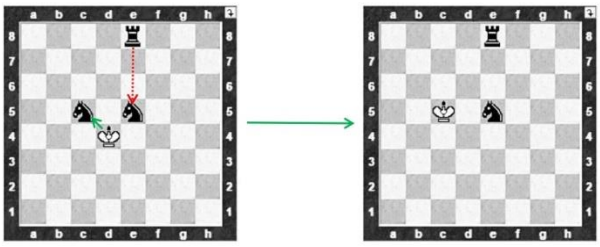
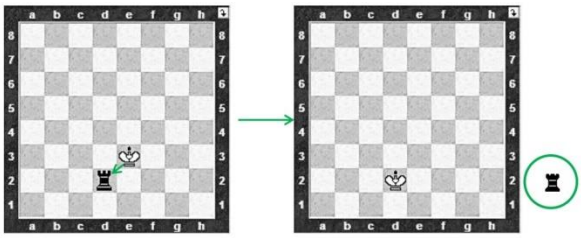
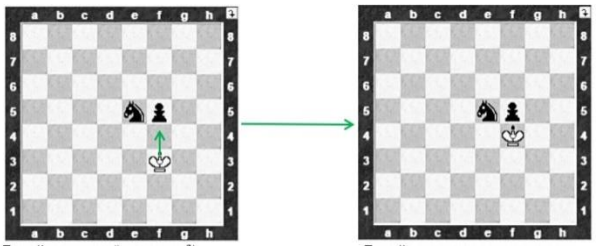
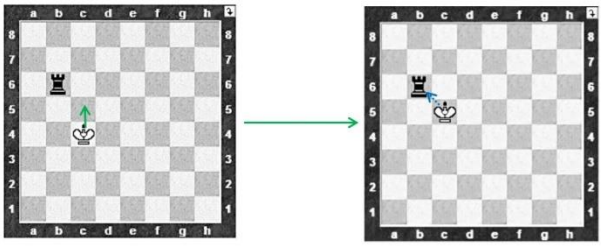
المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية مع القطع، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	التحية. استعراض الصفوف والأعمدة والأقطار (على رقعة توضيحية وعلى رقع الشطرنج الشخصية). أظهر الملك الأبيض. أظهر الملك الأسود. سوف تتعلم كيف يتحرك الملك، ويأسر ويهدد القطع الأخرى. الملك هو أهم قطعة في الشطرنج.
.2	شرح حركة الملك. رقعة توضيحية.
.2.1	ضع الملك الأبيض على الرقعة (على سبيل المثال، في e3). اشرح وأظهر كيف يتحرك الملك الأبيض: مربع واحد أفقيًا، عموديًا أوقطريًا (d2, d3, d4, e2, e4, f2, f3, f4). استخدم المغانط الملونة (الأخضر إذا أمكن) وضعها على تلك المربعات التي يمكن للملك الأبيض الانتقال إليها. ضع الملك الأبيض على رقعة توضيحية فارغة (على سبيل المثال، في b4) واطلب من الطلاب أن يظهروا أين يمكن للملك الانتقال. يجب على الطلاب استخدام المغانط الخضراء. والأمر نفسه ينطبق على الملك الأسود. قم بتحريك الملك الأبيض، ثم عد به إلى مكانه وضع مغناطيسًا على المربع الذي انتقل إليه الملك. أظهر الحركة التالية باستخدام الملك الأبيض، ثم عد به إلى مكانه وضع مغناطيسًا على المربع الذي انتقل إليه الملك. والأمر نفسه ينطبق على جميع الحركات.
.3	تقديم مفهوم "التعرض للتهديد" على رقعة توضيحية. الملك هو أهم قطعة في الشطرنج. يمكنك تهديده، ولكن لا يمكنك أسره. إنه الأهم! لا يمكن للملك الوقوف على المربعات التي تهددها قطع اللون المعاكس. على سبيل المثال، وضع شطرنجي: الملك الأبيض في e3، والقلعة السوداء في d6. اشرح وأظهر أن الملك الأبيض يمكنه الانتقال إلى e2، e4، f2، f3، f4 (ضع المغانط الخضراء هناك). إلى أي مربع آخر يمكن أن يذهب الملك الأبيض؟ على سبيل المثال، d2. ضع الملك الأبيض في d2 واشرح أن القلعة السوداء يمكنها أسر الملك الأبيض على هذا المربع. لا يمكن أسر الملك. لذلك، لا يمكن للملك الأبيض الوقوف على هذا المربع. الملك لا يمكنه التعرض لتهديد القلعة السوداء. هل يمكن للملك الأبيض الانتقال إلى d3؟ ضع الملك الأبيض في d3 واطلب من الطلاب أن يشيروا إلى أي قطعة سوداء تمنع الملك الأبيض من الانتقال إلى هذا المربع. القلعة السوداء. لذلك، لا يمكن للملك الأبيض الوقوف على d3. الملك لا يمكنه التعرض لتهديد القلعة السوداء. والأمر نفسه ينطبق على d4. ضع المغانط الحمراء في d2، d3، d4. لا يمكن للملك الأبيض الانتقال تحت تهديد القطع السوداء. ولا يمكن للملك الأسود الانتقال تحت تهديد القطع البيضاء.
.3.1	قم بإعداد وضع شطرنجي على رقعة توضيحية. على سبيل المثال: الملك الأبيض في e4، والفيل الأسود في f6. اطلب من الطلاب أن يظهروا إلى أي مربعات يمكن للملك الأبيض الانتقال. يقوم الطلاب بتحريك الملك ويفكرون بمساعدة في ما إذا كان الملك الأبيض يمكنه الذهاب إلى هذا المربع أم لا (باستخدام المغانط الخضراء والحمراء). والأمر نفسه ينطبق على الأوضاع التي يتم فيها تحديد حركة الملك الأبيض بواسطة القطع السوداء: الحصان، الجندي، الملكة والملك. على سبيل المثال. الوضع الشطرنجي 1: الملك الأبيض في c4، والحصان الأسود في c7. الوضع الشطرنجي 2: الملك الأبيض في f5، والجندي الأسود في f7. الوضع الشطرنجي 3: الملك الأبيض في f2، والملكة السوداء في d3. الوضع الشطرنجي 4: الملك الأبيض في h1، والملك الأسود في h3. الملوك في الشطرنج لا يتقاربان (لا يمكنهما الاقتراب من بعضهما البعض؛ لا يمكنهم الوقوف على مربعين متجاورين). الأمر نفسه ينطبق على الملك الأسود. يمكنك بدء التمرين بالبحث عن المربعات التي لا يمكن للملك الأبيض الانتقال إليها.
.3.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للبند 3.1. يمكن أن تطلب من الطلاب ترتيب وضع شطرنجي محدد باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. يستخدم الطلاب الدوائر الخضراء والحمراء (الرقائق).
.3.3	يتم إجراء الجلسات على الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للبند 3.2.

	يمكن أن تطلب من الطلاب تعيين وضع شطرنجي محدد باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. بدلاً من المغانط والرقائق، استخدم النشاط البدني: الوقوف، القفز، المشي إلى مربع يمكن للملك الانتقال إليه. يسمى الطلاب أيضًا المربعات (يقولون "عنوانهم") التي يقفون (يقفزون) عليها.
.3.4	قم بتنفيذ التمارين 1-2 (الدرس 11) على الورق. يتم أولاً تنفيذ التمارين على رقع الشطرنج، ثم على الورق (استخدم الأسهم، الدوائر، إلخ.).
.4	شرح كيف يأسر الملك قطع اللون المعاكس على رقعة توضيحية. يأسر الملك قطعة من اللون المعاكس في مربع واحد أفقيًا، عموديًا وقطريًا. الملك الأبيض يأسر قطع سوداء. الملك الأسود يأسر قطع بيضاء. الملك يحتل المربع الذي كانت عليه القطعة المأسورة. يتم إزالة القطعة المأسورة من الرقعة وتوضع بجوار الرقعة (على سبيل المثال، إلى اليمين أو اليسار). على سبيل المثال، وضع شطرنجي: الملك الأبيض على e3، القلعة السوداء على d2. أظهر كيفية الأسر (بيد واحدة). اشرح أن الملك الأبيض قد أسر القطعة في مربع قطري. ينطبق الأمر نفسه على الأسر أفقيًا وعموديًا.
.4.1	الرقعة التوضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: الملك الأبيض على d3، الفيل الأسود على e3. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يأسر الملك الأبيض الفيل الأسود. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: الملك الأبيض على d3، الحصان الأسود على e4. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يأسر الملك الأبيض الحصان الأسود. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: الملك الأبيض على d3، الجندي الأسود على e2. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يأسر الملك الأبيض الجندي الأسود. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: الملك الأبيض على d4، القلعة السوداء على e5، الحصان الأسود على b4. أي قطعة سوداء يمكن للملك الأبيض أن يأسرها؟ القلعة أو الحصان؟ قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال، الأبيض: Kf2. الأسود: Rd5, Bd6, Ne3, Nc6, e4. اطلب من الطلاب أن يظهروا أي قطعة سوداء يمكن للملك الأبيض أن يأسرها أولًا. يقوم الطلاب بالأسر. ثم يجدون القطعة السوداء التالية للأسر. وهكذا حتى تختفي جميع القطع من الرقعة. ينطبق الأمر نفسه على الملك الأسود. استخدم يد واحدة لأسر القطع! إذا قام الطلاب بأسر قطعة بكلا اليدين، فعد إلى الوضع الابتدائي واطلب منهم أن يأسروها مرة أخرى، ولكن بيد واحدة.
.4.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية والجلسات على الرقعة الأرضية بنفس الطريقة المستخدمة على الرقعة التوضيحية (البند 4.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب تجهيز وضع شطرنجي معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع بيد واحدة.
.4.3	قم بتنفيذ التمارين 3-5 (الدرس 11) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمارين على رقع الشطرنج، ثم على الورق.
.5	تقديم مفهوم "القطعة المحمية" على رقعة توضيحية. راجع كيفية الدفاع عن قطعة بقطعة أخرى. القطعة التي تم الدفاع عنها تسمى قطعة محمية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال، الأبيض: Kd4. الأسود: Re8, Nc5, Ne5. أي قطعة سوداء يمكن للملك الأبيض أن يأسرها؟ الحصان على c5 أم الحصان على e5؟ أي حصان أسود تدافع عنه القلعة السوداء؟ الحصان على c5 أم الحصان على e5؟ الحصان على e5. هل يمكن للملك الأبيض أسر الحصان الموجود على e5؟ لا. لأن الحصان محمي. يمكن للملك الأبيض أسر الحصان الأسود الموجود على c5. هذا الحصان الأسود ليس مدافعًا عنه. الملك لا يمكنه أسر القطع المحمية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: الملك الأبيض على g4، الفيل الأسود على h7، جندي أسود على f5و h5. اطلب من الطلاب أن يظهروا أي جندي أسود يمكن للملك الأبيض أن يأسره. ينطبق الأمر نفسه على الملك الأسود. تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع بيد واحدة.
.5.1	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية والجلسات على الرقعة الأرضية بنفس الطريقة المستخدمة على الرقعة التوضيحية بطريقة مشابهة للبند 5. اطلب من الطلاب أن يعدوا وضعًا شطرنجيًا معينًا باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع بيد واحدة.
.5.2	قم بتنفيذ تمرين 6 (الدرس 11) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمارين على رقع الشطرنج، ثم على الورق.
.6	شرح كيف يهدد الملك قطع اللون المعاكس على رقعة توضيحية. على سبيل المثال، وضع شطرنجي: الملك الأبيض على a3، القلعة السوداء على b5. قم بالتوضيح والنطق بكيفية تهديد الملك الأبيض على القلعة السوداء: يتحرك عموديًا مربعًا واحدًا (Ka4) ويهدد قطريًا مربعًا واحدًا. لم يتمكن الملك الأبيض من التحرك إلى b4 وتهديد القلعة السوداء لأنه كان تحت تهديد القلعة السوداء. القواعد لا تسمح بهذا. التوضيح نفسه ينطبق على الأوضاع مع الملك الأبيض، عندما يتحرك عموديًا ويهدد عموديًا ، يتحرك قطريًا ويهدد قطريًا، يتحرك أفقيًا ويهدد أفقيًا، يتحرك أفقيًا ويهدد قطريًا، وما إلى ذلك. الملك الأبيض يهدد القطع السوداء. الملك الأسود يهدد القطع البيضاء.
.6.1	قم بإعداد وضع شطرنجي على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال.

الوضع الشطرنجي 1: الملك الأبيض على c3، الفيل الأسود على b5. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يهدد الملك الأبيض الفيل الأسود (Kb4). هل يمكن للملك الأبيض التحرك إلى c4 وتهديد الفيل الأسود؟ لا. لأن الملك الأبيض سيكون تحت تهديد الفيل الأسود. القواعد لا تسمح بوضع الملك تحت التهديد. الوضع الشطرنجي 2: الملك الأبيض على f2، الحصان الأسود على d4. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يهدد الملك الأبيض الحصان الأسود (Ke3). الوضع الشطرنجي 3: الملك الأبيض على d3، الجندي الأسود على e5. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يهدد الملك الأبيض الجندي الأسود (Ke4). هل يمكن للملك الأبيض التحرك إلى d4 وتهديد الجندي الأسود؟ لا. لأن الملك الأبيض سيكون تحت تهديد الجندي الأسود. القواعد لا تسمح بوضع الملك تحت التهديد. ينطبق الأمر نفسه على الملك الأسود.	
يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للبند 6.1. يمكنك أن تطلب من الطلاب تجهيز وضع شطرنجي معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.	.6.2
لعبة "التهديد والهروب" جلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية. على سبيل المثال، وضع شطرنجي 1: الملك الأبيض على e2، القلعة السوداء على d4. الطلاب يهددون القلعة بالملك (1.Ke3)، أنت تهرب من التهديد بالقلعة حتى يهددها الملك في الحركة التالية (1…Rg4). في النهاية، يمكنك وضع القلعة تحت التهديد حتى يأسرها الطلاب. على سبيل المثال، (2.Kf3 Rg5 3. Kf4 Rd5 4. Ke4 Rd3) هل يمكنك أسر القلعة السوداء؟ نعم، 5.Kd3. وضع شطرنجي 2: الملك الأسود على d7، الفيل الأبيض على e5. الطلاب يهددون الفيل بالملك (1…Ke6). اهرب من التهديد بالفيل حتى يهدده الملك في الحركة التالية على سبيل المثال،(2.Bc7). في النهاية، يمكنك وضع الفيل تحت التهديد حتى يأسره الطلاب. على سبيل المثال، (2…Kd7. 3. Bb6 Kc6 4. Bd4 Kd5 5. Be5) هل يمكنك أسر الفيل الأبيض؟ نعم، 5…Ke5.	.6.3
قم بتنفيذ تمرين 7 (الدرس 11) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمرين على رقع الشطرنج، ثم على الورق.	.6.4
اشرح كيف يقوم الملك بالتهديد المزدوج. راجع التهديد المزدوج بقطع مختلفة: القلعة، الحصان، الفيل، الملكة، الجندي. يمكن أيضًا للملك أن يقوم بالتهديد المزدوج (تهديد قطعتين من اللون المعاكس في آن واحد). قم بإعداد وضع شطرنجي على الرقعة التوضيحية. على سبيل المثال: الملك الأبيض على c2، حصانان أسودان على b4 وc4. اشرح وأظهر أن الملك الأبيض يتحرك إلى c3 ويهدد كلا الحصانين في وقت واحد. تهديد مزدوج بواسطة الملك. إذا هرب الحصان الأسود من التهديد على b4 (على سبيل المثال، Nd5)، فإن الملك الأبيض يأسر الحصان على c4. إذا هرب الحصان الأسود من التهديد على c4 (على سبيل المثال، Ne3)، فإن الملك الأبيض يأسر الحصان الأسود على b4. الأسود يخسر حصانًا.	.7
الرقعة التوضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال: الملك الأبيض على d5، الجندي الأسود على d7، الحصان الأسود على e7. اطلب من الطلاب أن يظهروا تهديدا مزدوجًا بواسطة الملك الأبيض. هدد قطعتين سوداوتين بالملك الأبيض في وقت واحد: حصانًا وجنديًا. كن حذرًا! لا يمكن للملك الأبيض التحرك تحت تهديد القطع السوداء. أي المربعات يهددها الجندي الأسود عن الملك الأبيض؟ لا يمكن للملك الأبيض الذهاب إلى e6. سيتعرض للتهديد من الجندي الأسود على هذا المربع. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال، الأبيض: Kg2. الأسود: Rf4, Re5, Bd7, Nc7, b7؛ مغناطيس أخضر على a8. اطلب من الطلاب مساعدة الملك الأبيض في الوصول إلى المربع الذي فيه المغناطيس الأخضر. يمكن للملك الأبيض الحركة، والتهديد، وأسر القطع السوداء. فقط الملك الأبيض يتحرك، يهدد ويأسر. كن حذرًا! لا يمكن للملك الأبيض التحرك تحت تهديد القطع السوداء. بإيجاد الحركة الأولى (Kg3)، الملك الأبيض يقوم بالحركة ويهدد القلعة السوداء. إلى أي مربع يتحرك الملك الأبيض؟ هل هدد الملك الأبيض القلعة السوداء؟ نعم. هل يمكن للملك الأبيض أسر القلعة السوداء؟ نعم. يطلب المعلم من الطلاب القيام بالأسر (Kf4). استمر حتى يصل الملك إلى a8. الأمر كذلك بالنسبة للملك الأسود.	.7.1
يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للبند 7.1. يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد أوضاع معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.	.7.2
قم بتنفيذ التمارين 8-9 (الدرس 11) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمارين على رقع الشطرنج، ثم على الورق.	.7.3

.8	أمثلة على البطاقات المرئية.

<table>
<tr>
<td>نقلات الملك
  </td>
<td>الملك الأسود
 </td>
<td>الملك الأبيض
  </td>
</tr>
<tr>
<td>لا يمكن أن يتجاور الملكان
 </td>
<td colspan="2">لا تضع ملكك تحت التهديد
 </td>
</tr>
<tr>
<td>لا تأسر
قطعة محمية
  </td>
<td colspan="2">الأسر بالملك
  </td>
</tr>
<tr>
<td>التهديد المزدوج بالملك
  </td>
<td colspan="2">التهديد بالملك
  </td>
</tr>
</table>

الدرس الثاني عشر: الكش

الأهداف:

1. تقديم مفهوم "الكش هو تهديد على الملك."
2. تعلم كش الملك باستخدام قطع مختلفة. شرح أن الملك لا يمكنه وضع الملك الآخر تحت الكش.
3. تعلم ثلاث طرق للدفاع عن الملك من الكش.
4. تقديم مفهوم "الكش بالكشف". تعلم كيفية الكش بالكشف.
5. تقديم مفهوم "الكش المزدوج". تعلم كيفية القيام بكش مزدوج. شرح الدفاع الوحيد ضد الكش المزدوج.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، جلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

المعدات: الرقعة التوضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، رقع الشطرنج الشخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، الرقعة الأرضية مع القطع، البطاقات التوضيحية.

#	البند
.1	التحية. مراجعة ما هو التهديد (على الرقعة التوضيحية وعلى رقع الشطرنج الشخصية). القطع يمكنها تهديد الملك. أظهر ملكًا أبيض. أظهر ملكًا أسود. القطع البيضاء يمكنها تهديد الملك الأسود. والقطع السوداء يمكنها تهديد الملك الأبيض. تهديد الملك باستخدام قطع لون معاكس يسمى كش. القطع البيضاء تضع الملك الأسود تحت الكش. القطع السوداء تضع الملك الأبيض تحت الكش. الملك الأبيض لا يمكنه وضع الملك الأسود تحت الكش، والملك الأسود لا يمكنه وضع الملك الأبيض تحت الكش، لأن الملوك لا يقتربان من بعضهما.
.2	شرح كيفية وضع الملك تحت الكش باستخدام قطع مختلفة: القلعة، الفيل، الحصان على الرقعة التوضيحية.
.2.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kf2. الأسود: Rd5. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف تهدد القلعة السوداء الملك الأبيض. طريقتان: Rd2, Rf5. شرح أن هذا النوع من التهديد على الملك يسمى كش. القلعة السوداء تكش الملك الأبيض . وضع 2. أبيض: Kd3. أسود: Bd7. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يهدد الفيل الأسود الملك الأبيض. طريقتان: Bb5, Bf5. شرح أن الفيل يتحرك قطريًا ويكش الملك قطريًا. وضع 3. الأبيض: Kb2. الأسود: Nb6. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يكش الحصان الأسود الملك الأبيض. طريقتان: Na4, Nc4. وتنطبق القاعدة نفسها على الملك الأسود.
.2.2	تتم الجلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية والجلسات على الرقعة الأرضية بنفس الطريقة (البند 2.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضع معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. على الرقعة الأرضية، اطلب من الطلاب أن يسيروا (يقفزوا) على طول خط الكش (التهديد).
.2.3	قم بتنفيذ التمرين 1 (الدرس 12) على الورق. يتم تنفيذ التمرين أولاً على رقع الشطرنج، ثم على الورق (استخدم الأسهم، الدوائر، إلخ).
.3	شرح كيفية كش الملك باستخدام قطع مختلفة: الجندي، الملكة على الرقعة التوضيحية.
.3.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke4. الأسود: d6. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يكش الجندي الأسود الملك الأبيض. الجندي يتقدم مربعًا واحدًا عموديًا ، ويهدد (ويكش) الملك قطريًا (للأمام، لليمين). وضع شطرنجي 2. الأبيض: Kd4. الأسود: e6. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يكش الجندي الأسود الملك الأبيض. يتقدم الجندي مربعًا واحدًا عموديًا ، ويكش الملك قطريًا (للأمام، لليسار). وضع شطرنجي 3. الأبيض: Kf4. الأسود: e7. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يكش الجندي الأسود الملك الأبيض. الجندي يتقدم من الموقع الابتدائي مربعين عموديًا ،و يكش الملك قطريًا (للأمام، لليسار). وضع شطرنجي 4. الأبيض: Kf4. الأسود: g7. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يكش الجندي الأسود الملك الأبيض. يتقدم الجندي من الموقع الابتدائي مربعين عموديًا ، و يكش الملك قطريًا (للأمام، لليمين). وضع شطرنجي 5. الأبيض: Kc1. الأسود: Qh4. اطلب من الطلاب أن يحركوا الملكة السوداء عموديًا ، و يكشوا الملك الأبيض أفقيًا (Qh1). اطلب من الطلاب أن يحركوا الملكة السوداء أفقيًا، و يكشوا الملك الأبيض عموديًا (Qc4).

	اطلب من الطلاب أن يحركوا الملكة السوداء أفقيًا، ويكشوا الملك الأبيض قطريًا (Qf4). اطلب من الطلاب أن يحركوا الملكة السوداء قطريًا، ويكشوا الملك الأبيض أفقيًا (Qe1). اطلب من الطلاب أن يحركوا الملكة السوداء عموديًا (للخلف)، ويكشوا الملك الأبيض قطريًا (Qh6). وتنطبق القاعدة نفسها على الملك الأسود.
.3.2	لعبة "6 كشات" قم بإعداد وضع على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يظهروا ست كشات باستخدام الملكة. على سبيل المثال، الأبيض: Kh3، الأسود Qa6. استخدم المغانط الملونة لتمييز الكشات.
.3.3	تتم الجلسات الوجه لوجه على رقع الشطرنج الشخصية والجلسات على الرقعة الأرضية بنفس الطريقة (البندين 3.1 و3.2). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضع شطرنجي معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. على الرقعة الأرضية، اطلب من الطلاب أن يسيروا (يقفزوا) على طول خط الكش (التهديد).
.3.4	قم بتنفيذ التمارين 2-4 (الدرس 12) على الورق. يقوم الطلاب بتنفيذ التمارين أولًا على رقع الشطرنج، ثم على الورق.
.4	شرح أنه لا يمكن ترك الملك تحت الكش. شرح طرق للدفاع الثلاث ضد الكش على الرقعة التوضيحية.
.4.1	الرقعة التوضيحية. الملك هو أهم قطعة. لا يمكن أسر الملك. لا يمكن وضعه تحت التهديد. لا يمكن تركه مكشوشًا (تحت التهديد). يجب حماية الملك من الكش (التهديد). هناك ثلاث طرق للدفاع ضد الكش.
.4.2	الطريقة الأولى هي أسر القطعة التي تكش الملك. وضع 1. الأبيض: Kg1، Be2. الأسود: Qg4. اشرح وأظهر أن الملكة السوداء قامت بكش الملك الأبيض . ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ الفيل. هل يمكن للفيل أسر الملكة؟ نعم. اطلب من الطلاب أن يأسروا الملكة السوداء بالفيل الأبيض. تُزال الملكة من الرقعة. لا يوجد كش. دافعت عن الملك الأبيض من الكش. أسرت القطعة التي كانت تهدد الملك الأبيض. وضع 2. الأبيض: Kf2، Rd1. الأسود: Bd4. اشرح وأظهر أن الفيل الأسود قام بكش الملك الأبيض. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ القلعة. هل يمكن للقلعة أسر الفيل؟ نعم. اطلب من الطلاب أن يأسروا الفيل بالقلعة البيضاء. يُزال الفيل الأسود من الرقعة. لا يوجد كش. دافعت عن الملك الأبيض من الكش. أسرت القطعة التي كانت تكش الملك الأبيض. وضع 3. الأبيض: Ka3، Nc3. الأسود: Nb5. أي قطعة سوداء قامت بكش الملك الأبيض ؟ الحصان. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ الحصان. استخدم الحصان الأسود للدفاع عن الملك الأبيض ضد الكش. اطلب من الطلاب أن يظهروا هذا الدفاع (Nb5). يمكن للملك أيضًا الدفاع عن نفسه ضد الكش. الملك نفسه يأسر القطعة التي تكشه، إذا كانت هذه القطعة بجوار الملك وغير محمية. وضع 4. الأبيض: Ke4. الأسود: d5. أي قطعة سوداء قامت بكش الملك الأبيض ؟ الجندي. الجندي غير محميّ. يمكن للملك أسر الجندي. اطلب من الطلاب أن يأسروا الجندي بالملك. يُزال الجندي الأسود من الرقعة. لا يوجد كش. دافع الملك عن نفسه. نفس الأمر ينطبق على الملك الأسود. تأكد من أن الطلاب يأسرون بيد واحدة.
.4.3	تتم الجلسات الوجه لوجه على رقع الشطرنج الشخصية والجلسات على الرقعة الأرضية بنفس الطريقة (البند 4.2). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضع شطرنجي معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. تأكد من أن الطلاب يأسرون القطع بيد واحدة.
.4.4	قم بتنفيذ التمارين 5-6 (الدرس 12) على الورق. يقوم الطلاب بتنفيذ التمارين أولًا على رقع الشطرنج، ثم على الورق.
.5	شرح الطريقة الثانية للدفاع عن الملك من الكش - تغطية الملك بقطعة أخرى على الرقعة التوضيحية.
.5.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kd1, Ra2. الأسود: Qd5. أي قطعة سوداء قامت بكش الملك الأبيض ؟ الملكة. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ القلعة. هل يمكن للقلعة البيضاء أسر الملكة السوداء؟ لا. لكن القلعة البيضاء يمكن أن تدافع عن الملك الأبيض من الكش. القلعة يمكن أن تغطي الملك من الكش. أظهر الحركة Rd2. شرح أن الملكة السوداء قامت بكش الملك الأبيض على العمود d. لذلك، يجب أن تقف القلعة البيضاء على هذا العمود (d) لتغطية الملك الأبيض من الكش. لا يوجد كش. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke4, d2. الأسود: Ra4. أي قطعة سوداء قامت بكش الملك الأبيض ؟ القلعة. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ الجندي. هل يمكن للجندي الأبيض أسر القلعة السوداء؟ لا. لكن الجندي الأبيض يمكنه الدفاع عن الملك الأبيض من الكش. القلعة السوداء قامت بكش الملك الأبيض على الصف الرابع. لذلك، يجب على الجندي الأبيض الانتقال إلى هذا الصف. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يغطي الجندي الأبيض الملك الأبيض من الكش (d4). لا يوجد كش. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Kh2، Nf1. الأسود: Be5.

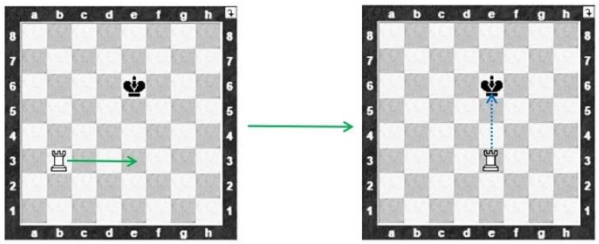
	أي قطعة سوداء قامت بكش الملك الأبيض ؟ الفيل. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ الحصان. الحصان الأبيض يمكن أن يحمي الملك من الكش. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يحمي الحصان الأبيض الملك الأبيض من الكش (Ng3). نفس الأمر ينطبق على الملك الأسود.
.5.2	تتم الجلسات الوجه لوجه على رقع الشطرنج الشخصية والجلسات على الرقعة الأرضية بنفس الطريقة (البند 5.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضع شطرنجي معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.
.5.3	قم بتنفيذ التمارين 7-8 (الدرس 12) على الورق. يقوم الطلاب بتنفيذ التمارين أولًا على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.6	شرح الطريقة الثالثة للدفاع عن الملك من الكش – الهروب على الرقعة التوضيحية.
.6.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kg2، Bd1. الأسود: Nf4. أي قطعة سوداء قامت بكش الملك الأبيض ؟ الحصان. هل يمكن للملك الأبيض أسر الحصان الأسود؟ لا. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ الفيل. هل يمكن للفيل الأبيض أسر الحصان الأسود؟ لا. هل يمكن للفيل الأبيض تغطية الملك الأبيض من الكش؟ لا. الحصان لا يستطيع تغطية الملك من الكش. كل ما تبقى هو الهروب من الكش. اطلب من الطلاب أن يظهروا إلى أي مربع يمكن للملك الأبيض الانتقال (على سبيل المثال، Kf3). لا يوجد كش. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Kc4، d4. الأسود: c6، d5. أي قطعة سوداء قامت بكش الملك الأبيض ؟ الجندي الأسود على d5. هل يمكن للملك الأبيض أسر الجندي الأسود على d5؟ لا، هذا الجندي محمي من قبل الجندي على c6. ما هي القطعة البيضاء الأخرى على الرقعة؟ الجندي على d4. هل يمكن للجندي الأبيض أسر الجندي الأسود على d5؟ لا. هل يمكن للجندي الأبيض تغطية الملك الأبيض من الكش؟ لا، لا يستطيع. كل ما تبقى هو الهروب من الكش. اطلب من الطلاب أن يظهروا إلى أي مربع يمكن للملك الأبيض الانتقال (على سبيل المثال، Kc5). لا يوجد كش. نفس الأمر ينطبق على الملك الأسود.
.6.2	تتم الجلسات الوجه لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للبند 6.1. يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضع شطرنجي معين باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.
.6.3	لعبة "الكل ضد واحد" جلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية. اطلب من الطلاب أن يعدوا الوضع الشطرنجي التالي على رقع الشطرنج باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. أبيض: Kb4؛ أسود: Rh8، Bg3، Ne7، a5. اطلب من الطلاب أن يظهروا جميع النقلات التي تضع الملك الأبيض تحت الكش باستخدام القطع السوداء.
.6.4	قم بتنفيذ التمارين 9-10 (الدرس 12) على الورق. يقوم الطلاب بتنفيذ التمارين أولًا على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.7	تقديم مفهوم "الكش بالكشف". الرقعة التوضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي . على سبيل المثال، الأبيض: Rd1؛ الأسود: Kd7. القلعة البيضاء تكش الملك الأسود. أضف قطعة بيضاء أخرى، على سبيل المثال، فيل أبيض على d4. هل القلعة البيضاء تكش الملك الأسود الآن؟ لا. أي قطعة بيضاء تمنع القلعة من كش الملك الأسود؟ الفيل الأبيض. اطلب من الطلاب تحريك الفيل. هل القلعة البيضاء تكش الملك الأسود بعد تحرك الفيل؟ نعم. تحرك الفيل الأبيض، وكشت القلعة البيضاء. الفيل الأبيض فتح "الطريق" للقلعة البيضاء لكش الملك الأسود. يسمى هذا الكش بالكش بالكشف.
.7.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kf3, Rf1؛ الأسود: Kf8. جميع القطع على العمود f. افتح الطريق للقلعة البيضاء لتكش الملك الأسود. أي قطعة بيضاء تمنع القلعة من الكش؟ الملك الأبيض. يجب على الملك الأبيض مغادرة العمود f. اطلب من الطلاب أن يحركوا الملك (على سبيل المثال، Ke3). القلعة تكش الآن. الملك الأبيض تحرك، والقلعة البيضاء كشت. هذا هو الكش بالكشف. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Bc2, d3؛ الأسود: Kf5. جميع القطع على نفس القطر. اطلب من الطلاب أن يجروا الكش بالكشف للملك الأسود باستخدام الفيل الأبيض. أي قطعة بيضاء تمنع الفيل من الكش؟ وضع شطرنجي 3. أبيض: Qb6, Nc6؛ أسود: Kh6. جميع القطع على نفس الخط الأفقي. اطلب من الطلاب أن يظهروا الكش بالكشف للملك الأسود باستخدام الملكة البيضاء. أي قطعة بيضاء تمنع الملكة من الكش؟
.7.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية بطريقة مشابهة لتلك على الرقعة التوضيحية (البند 7.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد أوضاع معينة على رقعهم الشخصية باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.
.7.3	قم بتنفيذ التمرين 11 (الدرس 12) على الورق. يقوم الطلاب بتنفيذ التمرين أولًا على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.8	تقديم مفهوم "الكش المزدوج" على الرقعة التوضيحية. قم بإعداد وضع شطرنجي. على سبيل المثال, الأبيض: Re1؛ الأسود: Ke7.

	القلعة البيضاء تكش الملك الأسود. أضف قطعة بيضاء أخرى، على سبيل المثال، فيل أبيض على e3. هل القلعة البيضاء تكش الملك الأسود الآن؟ لا. جميع القطع على العمود e. أي قطعة بيضاء تمنع القلعة من الكش على الملك الأسود؟ الفيل الأبيض. اطلب من الطلاب أن يكشوا الملك الأسود بالفيل الأبيض (على سبيل المثال، Bc5). الفيل يكش الملك الأسود. أي قطعة بيضاء أخرى على الرقعة؟ القلعة. القلعة البيضاء أيضًا تكش الملك الأسود. الفيل فتح الطريق لها. هذا ما يسمى بالكش المزدوج. قطعتان بيضاوتان تكشان الملك الأسود في حركة واحدة معًا.
.8.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Rf1, Nf3؛ الأسود: Kf7. جميع القطع على العمود f. افتح الطريق للقلعة البيضاء لتكش الملك الأسود. أي قطعة بيضاء تمنع القلعة من الكش؟ الحصان. يجب على الحصان الأبيض مغادرة العمود f ويكش الملك الأسود. اطلب من الطلاب أن يكشوا الملك بالحصان (على سبيل المثال، Ne5). هناك كش بالحصان وكش بالقلعة. هذا هو الكش المزدوج. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Rd3, Bc2؛ الأسود: Kf5. جميع القطع على نفس القطر. اطلب من الطلاب أن يظهروا كشًا مزدوجًا للملك الأسود. باستخدام كل من القلعة البيضاء والفيل الأبيض. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Qb6, Nc6؛ الأسود: Kg6. جميع القطع على نفس الصف. اطلب من الطلاب أن يظهروا كشًا مزدوجًا للملك الأسود. باستخدام كل من الحصان الأبيض والملكة البيضاء.
.8.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على رقع الشطرنج الشخصية بطريقة مشابهة لتلك على الرقعة التوضيحية (البند 8.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد أوضاع معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.
.8.3	قم بتنفيذ التمرين 12 (الدرس 12) على الورق. يقوم الطلاب بتنفيذ التمرين أولًا على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.9	أمثلة للبطاقات المرئية.

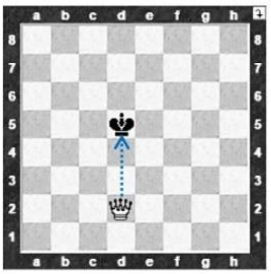
الكش بالحصان

الكش بالفيل

الكش
تهديد الملك

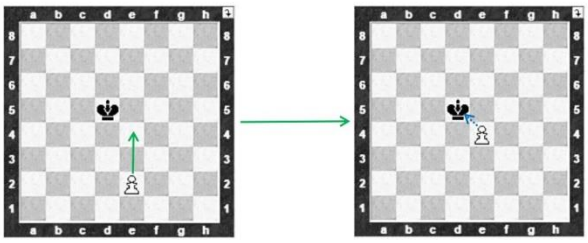


الكش بالملكة
عموديًا



الكش بالملكة
أفقيًا

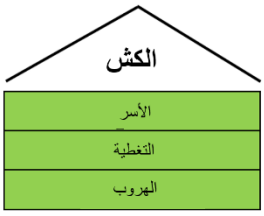
الكش بالجندي



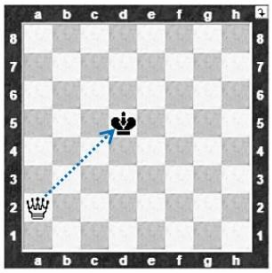
طريقتا الدفاع عن الكش بالجندي

طريقتا الدفاع عن الكش بالحصان

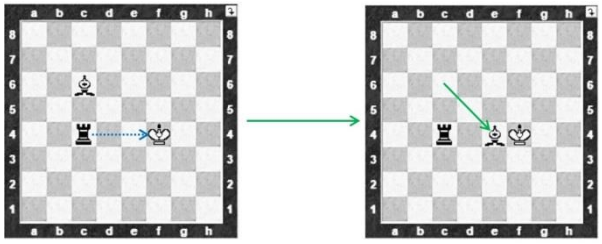
طرق الدفاع عن الكش الثلاث



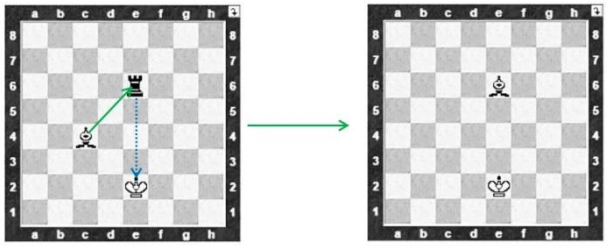
الكش بالملكة قطريًا



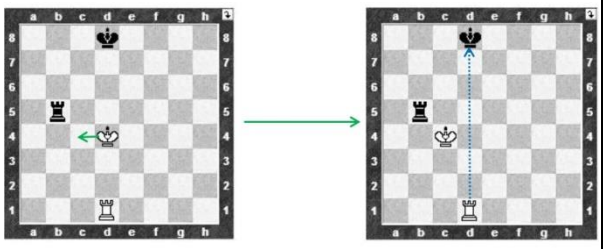
تغطية الملك بقطعة أخرى



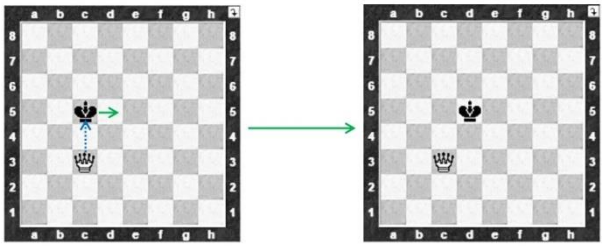
أسر القطعة المهاجمة



الكش بالكشف

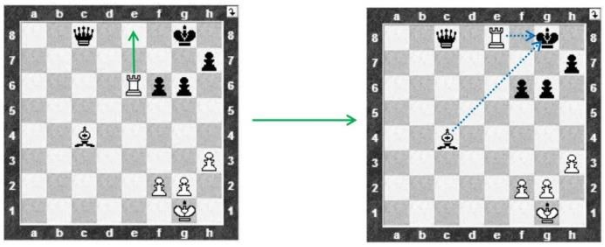


الهروب بالملك



طريقة الدفاع ضد الكش المزدوج

الكش المزدوج



الدرس الثالث عشر: التبييت

الأهداف:

1. تقديم مفاهيم "التبييت"، "التبييت القصير"، "التبييت الطويل."
2. تعلم كيفية التبييت قصيرًا وطويلًا.
3. شرح القواعد عندما لا يُسمح بالتبييت.
4. تقديم مفهوم "المربع المهدد."

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، الجلسات الوجه لوجه على رقع الشطرنج الشخصية، الواجبات المكتوبة، النشاط البدني.

المعدات: الرقعة التوضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، رقع الشطرنج الشخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، الرقعة الأرضية مع القطع، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	التحية. راجع الوضع الابتدائي للملك الأبيض والملك الأسود (e1 و e8 على التوالي)، وللقلاع البيضاء والقلاع السوداء (a1، h1 وa8، h8 على التوالي). الملك هو أهم قطعة. يجب حماية الملك. لذلك يوجد له حركة خاصة لذلك. تسمى هذه الحركة التبييت. خذ الملك الأبيض، وضعه في وضع البداية (على e1). خذ قلعتين بيضاوتين، ضعهم في وضع البداية (على a1 و h1). الملك يقوم بالتبييت مع القلعة. للتبييت، يجب أن يكون الملك والقلعة في وضع البداية.
.2	شرح كيفية التبييت على الرقعة التوضيحية والرقع الشخصية. التبييت يتألف من جزأين. يتحرك الملك أفقيًا مربعين نحو القلعة (على سبيل المثال، h1). أظهر الجزء الأول من الحركة: الملك الأبيض على e1 يتحرك إلى g1. اطلب من الطلاب تكرارها على رقعهم. ثم تقفز القلعة البيضاء فوق الملك وتقف على المربع المجاور له. على f1. أظهر الجزء الثاني من الحركة: القلعة البيضاء على h1 تتحرك إلى f1. اطلب من الطلاب تكرار الجزء الثاني من الحركة على رقعهم. هذا هو التبييت القصير. التبييت هو حركة الملك! التبييت يبدأ بالملك. ثم القلعة. ضع الملك الأبيض والقلعة مرة أخرى في وضع البداية. هناك أيضًا التبييت الطويل. أظهر الجزء الأول من الحركة: الملك الأبيض على e1 يتحرك إلى c1. اطلب من الطلاب تكرارها على رقعهم. ثم تقفز القلعة البيضاء فوق الملك وتقف على المربع المجاور له. على d1. أظهر الجزء الثاني من الحركة: القلعة البيضاء على a1 تتحرك إلى d1. اطلب من الطلاب تكرار الجزء الثاني من الحركة على رقعهم. هذا هو التبييت الطويل. استخدم يد واحدة للتبييت! أولاً، قم بالجزء الأول من الحركة: يتحرك الملك. انقل يدك بعيدًا عن الملك. ثم، بنفس اليد، قم بالجزء الثاني من الحركة: خذ القلعة واقفز فوق الملك. ضعها على المربع المجاور للملك.
.2.1	خذ الملك الأسود، وضعه في وضع البداية (على e8). خذ قلعتين سوداوتين، ضعهم في وضع البداية (على a8 و h8). الملك الأسود يمكنه أيضًا التبييت قصيرًا وطويلًا. اطلب من الطلاب إظهار كيف يقوم الملك الأسود بالتبييت القصير على رقعهم. ضع الملك الأسود والقلعة مرة أخرى في وضع البداية. اطلب من الطلاب إظهار كيف يقوم الملك الأسود بالتبييت الطويل على رقعهم. تأكد من أن الطلاب يقومون بالتبييت بيد واحدة.
.2.2	لعبة "قصير-طويل" على الرقعة التوضيحية، أظهر كيف يقوم الملك (أبيض أو أسود) بالتبييت، واطلب من الطلاب تحديد نوع التبييت: قصير أم طويل.
.2.3	يتم إجراء الجلسات على الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للبنود 2.1 و 2.2.
.2.4	قم بالتمارين 1-2 (الدرس 13) على الورق. يتم القيام بالتمارين أولاً على رقع الشطرنج، ثم على الورق (استخدم الأسهم، الدوائر، إلخ).
.3	شرح القواعد عندما لا يُسمح بالتبييت على الرقعة التوضيحية.
.3.1	هناك قواعد عندما يكون من المستحيل التبييت. لا يُسمح بالتبييت إذا كانت هناك قطع أخرى بين الملك والقلعة. يمكنك التبييت إذا لم تكن هناك قطع بين الملك والقلعة. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Rh1، Nf1. الأسود: Ke8، Ra8. اشرح وأظهر أن الملك الأبيض والقلعة لا يمكنهما التبييت قصيرًا، لأن الحصان الأبيض موجود بين الملك والقلعة. انظر إلى القطع السوداء. هل يمكن للملك الأسود والقلعة التبييت طويلًا؟ نعم. اطلب من الطلاب التبييت طويلًا على الرقعة التوضيحية.
.3.2	لعبة "يمكنك – لا يمكنك" أعد الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب قول ما إذا كان بإمكانهم التبييت أم لا. إذا كان التبييت ممكنًا، اطلب من الطلاب القيام بذلك على الرقعة التوضيحية.

	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Ra1، Bc1. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1، Rh1. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Ke1، Ra1. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Ke1، Rh1، Ng1. وضع شطرنجي 5. الأسود: Ke8، Ra8، Nb8. وضع شطرنجي 6. الأسود: Ke8، Ra8. وضع شطرنجي 7. الأسود: Ke8، Rh8، Bf8. وضع شطرنجي 8. الأسود: Ke8، Rh8.
.3.3	لعبة "قصير-طويل" قم بتحضير الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب قول أي نوع من التبييت يمكن أن يتم: قصير أم طويل. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Ra1، Rh1، Nb1. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1، Ra1، Rh1، Bf1. وضع شطرنجي 3. الأسود: Ke8، Ra8، Rh8، Bc8. وضع شطرنجي 4. الأسود: Ke8، Ra8، Rh8. في الوضع الرابع، كلا التبييتين ممكن.
.3.4	يتم إجراء الجلسات على رقع الشطرنج الشخصية والجلسات على الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للبنود 3.1، 3.2 و3.3
.3.5	قم بالتمرين 3 (الدرس 13) على الورق. يقوم الطلاب بالتمرين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.4	شرح أنه لا يُسمح بالتبييت إذا كان الملك قد تحرك بالفعل على الرقعة التوضيحية.
.4.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Ra1، Rh1. الأسود: Ke8، e7. انظر إلى الوضعية. يمكن للملك الأبيض الآن التبييت إما قصيرًا أو طويلًا. اطلب من الطلاب إظهار التبييت القصير والطويل. ولكن الأبيض لم يرغب في التبييت وقام بتحريك، على سبيل المثال، 1.Ke2 رد الأسود 1…e6 قرر الأبيض إعادة الملك إلى وضعه الابتدائي على (2. Ke1) e1. قام الأسود بـ 2… Ke7. الآن الملك الأبيض لا يمكنه التبييت (سواء قصيرًا أو طويلًا). فقد هذه الفرصة لأنه تحرك بالفعل. لا يجب أن يتحرك الملك إذا أراد التبييت. وضع شطرنجي 2. أبيض: Kd1، Rh1. على أي مربع كان الملك الأبيض يقف في بداية اللعبة؟ على e1. هل الملك الأبيض الآن في وضعه الابتدائي؟ لا. هل يمكن للملك الأبيض التبييت قصيرًا؟ لا. قم بالتحرك 1.Ke1 عاد الملك الأبيض إلى وضعه الابتدائي على e1. هل يمكن للملك الأبيض التبييت قصيرًا؟ لا. لأنه تحرك بالفعل. لا يمكن للملك مغادرة وضعه الابتدائي إذا أراد التبييت. اشرح أن الحركات في لعبة الشطرنج تتم بالتناوب: أولاً يتحرك الأبيض، ثم الأسود. ثم الأبيض مرة أخرى، ثم الأسود. تأكد من أن الطلاب يقومون بالتبييت بيد واحدة.
.5	شرح أنه لا يُسمح بالتبييت إذا كانت القلعة قد تحركت بالفعل. الرقعة التوضيحية.
.5.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Ra1، Rh1. الأسود: Ke8، e7. انظر إلى الوضع. يمكن للملك الأبيض الآن التبييت إما قصيرًا أو طويلًا. اطلب من الطلاب أن يظهروا التبييت القصير والطويل. ولكن الأبيض لم يرغب في التبييت وقام بتحريك، على سبيل المثال، 1.Rh8 وكش الملك الأسود. رد الأسود 1…Kd7 ، وهرب من الكش. قرر الأبيض إعادة القلعة إلى وضعها الابتدائي على h1 (2.Rh1). قام الأسود بـ 2…e5 ، الآن الملك الأبيض لا يمكنه التبييت قصيرًا، حيث أن القلعة البيضاء قد تحركت بالفعل من h1. ولكن يمكن للملك الأبيض التبييت طويلًا. حيث أن القلعة على a1 لم تتحرك. لا يجب أن تغادر القلعة وضعها الابتدائي حتى يكون للملك الفرصة للتبييت.
.5.2	لعبة "قصير-طويل" قم بتحضير الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يقولوا أي نوع من التبييت يمكن أن يتم: قصير أم طويل. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Rb1، Rh1. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1، Ra1، Rh2. وضع شطرنجي 3. الأسود: Ke8، Ra8، Rf8. وضع شطرنجي 4. الأسود: Ke8، Rc8، Rh8. وضع شطرنجي 5. الأبيض: Kf1، Ra1، Rh1. في الوضعية 5، لا يمكن أن يتم التبييت، حيث أن الملك قد تحرك بالفعل.
.5.3	قم بالتمرين 4 (الدرس 13) على الورق. يقوم الطلاب بالتمرين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.6	شرح أنه لا يُسمح بالتبييت إذا كان الملك مكشوشًا على الرقعة التوضيحية.
.6.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Rb1، Rh1. الأسود: Ke8، Bb4. انظر إلى الوضعية. أي قطعة سوداء كشت الملك الأبيض؟ الفيل. لا يمكنك التبييت إذا كان الملك مكشوشًا. أولاً، تحتاج إلى حماية الملك من الكش. أي قطعة بيضاء يمكن أن تحمي الملك من الكش؟ على سبيل المثال، يمكنك أسر الفيل. القلعة على b1. اطلب من الطلاب أسر الفيل (Rb4). الملك آمن الآن. في الحركة التالية، يمكنه التبييت. قم بتحريك الملك الأسود 1…Kd7. أي نوع من التبييت يمكن أن يقوم به الملك الأبيض: قصير أم طويل؟ قصير. اطلب من الطلاب التبييت قصيرًا. تأكد من أن الطلاب يأسرون ويقومون بالتبييت بيد واحدة.
.6.2	لعبة "تستطيع – لا تستطيع"

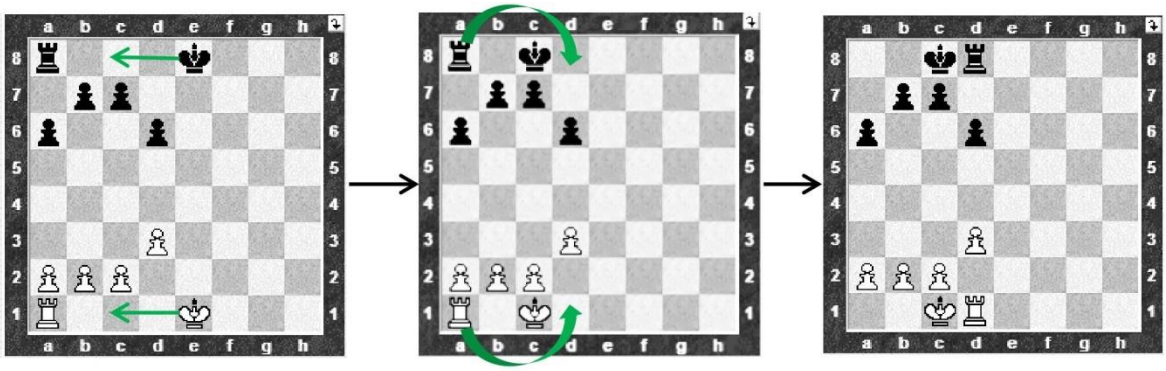
	قم بتحضير الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يقولوا ما إذا كانوا يستطيعون التبييت أم لا. إذا كان التبييت ممكنًا، اطلب من الطلاب القيام به على الرقعة التوضيحية. هل يستطيع الملك الأبيض التبييت في الوضعيات 1-4؟ هل يستطيع الملك الأسود التبييت في الوضعيات 5-8؟ وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Rh1. الأسود: Ke8، Re7. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1، Rh1. الأسود: Ke8، Rd7. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Ke1، Ra1. الأسود: Ke8، Nf3. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Ke1، Ra1. الأسود: Ke8، Qh4. وضع شطرنجي 5. الأبيض: Ke1، Nc7. الأسود: Ke8، Rh8. وضع شطرنجي 6. الأبيض: Ke1، Bg6. الأسود: Ke8، Rh8. وضع شطرنجي 7. الأبيض: Ke1، Rf2. الأسود: Ke8، Ra8. وضع شطرنجي 8. الأبيض: Ke1، Qh8. الأسود: Ke8، Ra8.
.6.3	يتم إجراء الجلسات وجهاً لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للبند 6.2. يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضعية معينة باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.
.6.4	قم بالتمرين 5 (الدرس 13) على الورق. يقوم الطلاب بالتمرين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
.7	شرح أن التبييت غير مسموح إذا وقف الملك على مربع مكشوش بعد انتهاء التبييت على الرقعة التوضيحية.
.7.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Rh1. الأسود: Ke8، Rg6. هل الملك الأبيض في الوضعية الابتدائية؟ نعم. هل القلعة البيضاء في الوضعية الابتدائية؟ نعم. هل هناك قطع بين الملك الأبيض والقلعة البيضاء؟ لا. الملك الأبيض والقلعة لم يتحركا. هل كشت القلعة السوداء الملك الأبيض؟ لا. لنحاول التبييت قصيرًا باستخدام القطع البيضاء. قم بتحريك 0-1.0. انظر إلى الوضعية. بعد التبييت، القلعة السوداء كشت الملك الأبيض. لا يمكنك وضع الملك في وضع الكش. لا يمكنك التبييت إذا تم كش الملك بعده.
.7.2	لعبة "تستطيع – لا تستطيع" قم بتحضير الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يقولوا ما إذا كانوا يستطيعون التبييت أم لا. إذا كان التبييت ممكنًا، اطلب من الطلاب القيام به على الرقعة التوضيحية. هل يستطيع الملك الأبيض التبييت في الوضعيات 1-4؟ هل يستطيع الملك الأسود التبييت في الوضعيات 5-8؟ وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1، Rh1. الأسود: Ke8، Rg7. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1، Rh1. الأسود: Ke8، Be4. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Ke1، Ra1. الأسود: Ke8، Nb3. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Ke1، Ra1. الأسود: Ke8، b2. وضع شطرنجي 5. الأبيض: Ke1، Qd5. الأسود: Ke8، Rh8. وضع شطرنجي 6. الأبيض: Ke1، Bf6. الأسود: Ke8، Rh8. وضع شطرنجي 7. الأبيض: Ke1، Bc5. الأسود: Ke8، Ra8. وضع شطرنجي 8. الأبيض: Ke1، Rc2. الأسود: Ke8، Ra8.
.7.3	لعبة "قصير-طويل" قم بتحضير الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يقولوا أي نوع من التبييت يمكن القيام به: قصير أم طويل. أي نوع من التبييت يستطيع الملك الأبيض القيام به في الوضعيات 1، 2؟ أي نوع من التبييت يستطيع الملك الأسود القيام به في الوضعيات 3، 4؟ وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1, Ra1, Rh1. الأسود: Ke8, Rc6. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1, Ra1, Rh1. الأسود: Ke8, Bd4. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Ke1, Nh6. الأسود: Ke8, Ra8, Rh8. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Ke1, b7. الأسود: Ke8, Ra8, Rh8.
.7.4	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للرقعة التوضيحية (البنود 7.2 و7.3). يمكنك طلب من الطلاب إعداد وضعيات معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.
.7.5	قم بالتمارين 6، 7 (الدرس 13) على الورق. يقوم الطلاب بالتمارين أولاً على رقعات الشطرنج، ثم على الورق.
.8	تقديم مفهوم "المربع المهدد"، وشرح أن التبييت غير مسموح إذا مر الملك عبر مربع مهدد بخطر الكش أثناء التبييت على الرقعة التوضيحية.
.8.1	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1, Rh1. الأسود: Ke8, Rf6. هل الملك الأبيض في وضع البداية؟ نعم. هل القلعة البيضاء في وضع البداية؟ نعم. هل هناك قطع بين الملك الأبيض والقلعة البيضاء؟ لا. الملك الأبيض والقلعة لم يتحركوا. هل قامت القلعة السوداء بإعطاء كش للملك الأبيض؟ لا. أنظر إلى القلعة السوداء. إنها لا تسمح للملك الأبيض بالتحرك إلى f1. ضع مغناطيس أحمر على هذا المربع. هذا هو المربع المهدد. لا يمكنك التبييت إذا مر الملك عبر مربع مهدد. عند تقديم مفهوم "المربع المهدد"، يمكن استخدام الشرح التالي: لا يمكن للملك المرور عبر أي كش. في طريقه إلى القلعة، الملك يأخذ خطوتين في آن واحد (إلى f1، ثم إلى g1). لكن على f1، القلعة السوداء تعطي كش للملك الأبيض. الطلاب يعرفون بالفعل أنه لا يمكن وضع الملك في وضعية الكش. لذلك، التبييت غير مسموح إذا مر الملك عبر مربع مهدد. قاعدة المربع المهدد تنطبق فقط على الملك. وهي لا تطبق على القلعة.
.8.2	لعبة "يمكنك - لا يمكنك"

	قم بإعداد الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يقولوا ما إذا كان بإمكانهم التبييت أم لا. إذا كان التبييت ممكنًا، اطلب من الطلاب القيام به على الرقعة التوضيحية. هل يمكن للملك الأبيض التبييت في الوضعيات 1-4؟ هل يمكن للملك الأسود التبييت في الوضعيات 5-8؟ وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1, Rh1. أسود: Ke8, Rf7. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1, Rh1. أسود: Ke8, Bc4. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Ke1, Ra1. الأسود: Ke8, Na3. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Ke1, Ra1. الأسود: Ke8, c2. وضع شطرنجي 5. الأبيض: Ke1, Qc5. الأسود: Ke8, Rh8. وضع شطرنجي 6. الأبيض: Ke1, Bf5. الأسود: Ke8, Rh8. وضع شطرنجي 7. الأبيض: Ke1, Bg5. الأسود: Ke8, Ra8. وضع شطرنجي 8. الأبيض: Ke1, Rd2. الأسود: Ke8, Ra8.
8.3.	لعبة "قصير-طويل" قم بإعداد الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يقولوا أي نوع من التبييت يمكن القيام به: قصير أم طويل. ما نوع التبييت الذي يمكن للملك الأبيض القيام به في الوضعيات 1، 2؟ ما نوع التبييت الذي يمكن للملك الأسود القيام به في الوضعيات 3، 4؟ وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke1, Ra1, Rh1. الأسود: Ke8, Rd6. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1, Ra1, Rh1. الأسود: Ke8, Bc4. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Ke1, Ng6. الأسود: Ke8, Ra8, Rh8. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Ke1, c7. الأسود: Ke8, Ra8, Rh8.
8.4.	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية بطريقة مشابهة للرقعة التوضيحية (البنود 8.2 و8.3). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضعيات معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية.
8.5.	قم بالتمارين 8، 9 (الدرس 13) على الورق. يقوم الطلاب بالتمارين أولاً على رقعات الشطرنج، ثم على الورق.
9.	أمثلة على البطاقات المرئية.

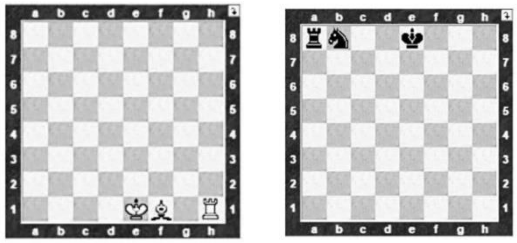
التبييت	التبييت القصير	التبييت الطويل

التبييت القصير

التبييت الطويل



التبييت غير مسموح إذا كان هناك أي قطعة بين الملك والقلعة	التبييت غير مسموح



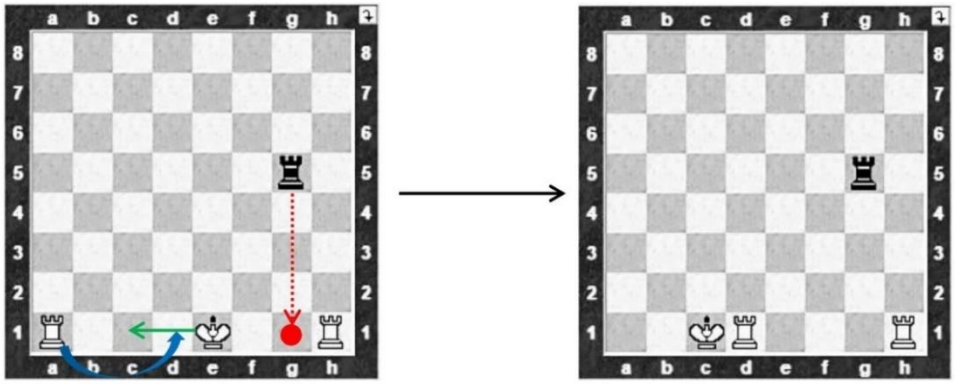
لا يمكن التبييت إذا

- كان يوجد قطع بين الملك والقلعة
- تحرك الملك
- تحركت القلعة
- كان الملك مكشوش
- كان الملك سيكش بعد التبييت
- كان الملك سيمر بمربع مهدد

لا يمكن التبييت إذا مر الملك بمربع مهدد

لا يمكن التبييت إذا كان الملك مكشوشًا

لا يمكن التبييت إذا أدى إلى وضع الملك تحت الكش



الدرس الرابع عشر: الكش مات

الأهداف:

1. تقديم مفهوم "الكش مات".
2. شرح أن الكش مات هو هدف لعبة الشطرنج.
3. تعلم كيفية وضع الملك في كش مات باستخدام قطع مختلفة.
4. شرح أن الملك لا يمكن أن يضع الملك الآخر في كش مات.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على الرقعة التوضيحية، جلسات وجهاً لوجه على الرقع الشخصية، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

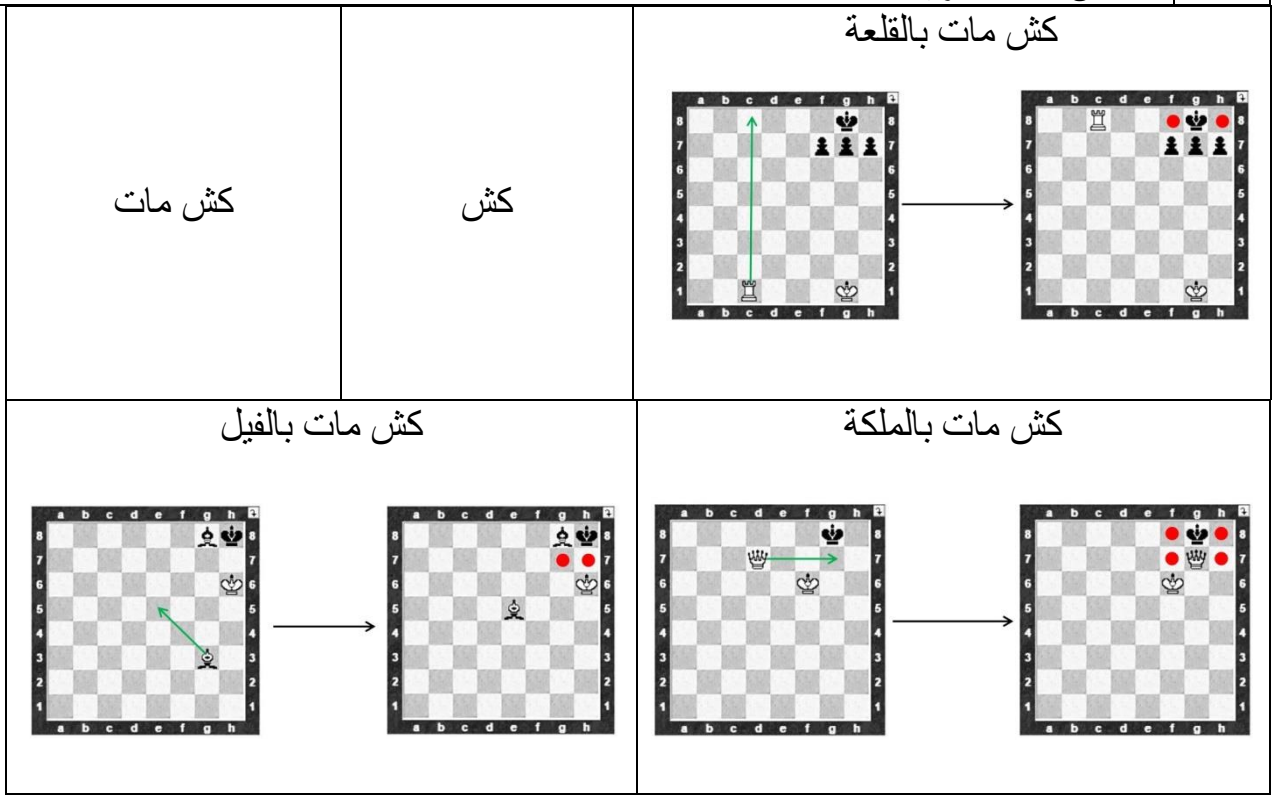
المعدات: الرقعة التوضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط، الرقع الشخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، الرقعة الأرضية مع القطع، البطاقات التوضيحية.

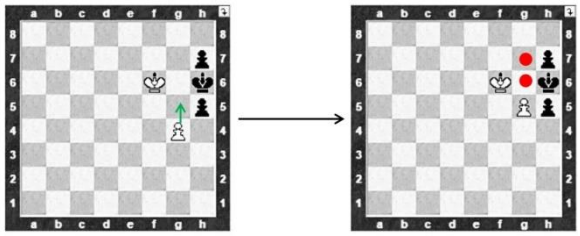
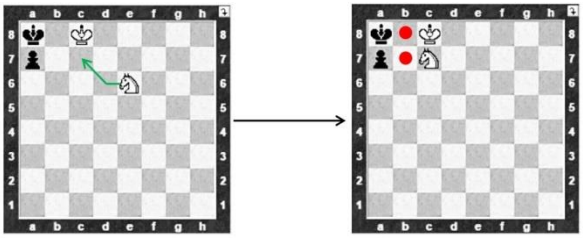
#	البند
.1	1. التحية. مراجعة ما هو الكش، وطرق الدفاع الثلاث ضد الكش (الأسر، التغطية، والهروب). أنت تلعب الشطرنج مع شخص آخرويجب أن تنتهي المباراة. كيف تنتهي مباراة الشطرنج؟ يجب أن تقدم تكش ملك الخصم بحيث يكون لا يوجد دفاع ضد هذا الكش . يُطلق على ذلك الكش مات. هدف الشطرنج هو وضع ملك اللاعب الآخر في كش مات. وضع الملك في كش مات ينهي اللعبة. الملك الأبيض لا يمكنه وضع الملك الأسود في كش مات. والملك الأسود لا يمكنه وضع الملك الأبيض في كش مات.
.2	شرح كيفية وضع الملك في كش مات باستخدام القلعة على الرقعة التوضيحية. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kf6, Ra1. الأسود: Kf8. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف تكش القلعة البيضاء الملك الأسود (Ra8). هل يمكن للملك الأسود أسر القلعة البيضاء؟ لا. لا يمكنك التغطية على الكش. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى e8؟ لا. لأن القلعة البيضاء تهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى g8؟ لا. لأن القلعة البيضاء تهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى f7؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى g7؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى e7؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأسود الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. هذا يعني أن القلعة البيضاء قد وضعت الملك الأسود في كش مات. تنتهي اللعبة. تبدأ لعبة جديدة. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke1. الأسود: Ke3, Rh8. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف تكش القلعة السوداء الملك الأبيض (Rh1). هل يمكن للملك الأبيض أسر القلعة السوداء؟ لا. لا يمكنك التغطية على الكش. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى d1؟ لا. لأن القلعة السوداء تهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى f1؟ لا. لأن القلعة السوداء تهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى e2؟ لا. لأن الملك الأسود يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى f2؟ لا. لأن الملك الأسود يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى d2؟ لا. لأن الملك الأسود يهدد هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأبيض الانتقال إليها لا يوجد دفاع ضد الكش. هذا يعني أن القلعة السوداء قد وضعت الملك الأبيض في كش مات. تنتهي اللعبة.
	2.1. لعبة "كش مات" قم بإعداد الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب القول ما إذا كانت القلعة (البيضاء أو السوداء) قد وضعت الملك في كش أو كش مات. إذا كانت القلعة قد وضعت الملك في كش، فأظهر الدفاع. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kg1, Rc8. الأسود: Kg8, f7, g7, h7. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Kg1, Rc8. الأسود: Kg8, Be6, f7, g7, h7. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Kb1, Bf4, a2, b2, c2. الأسود: Kc8, Rd1, b7. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Kb1, a2, b2, c2. الأسود: Kc8, Rd1, b7. ادرس الوضعيات خطوة بخطوة مع الطلاب: فحص جميع الدفاعات ضد الكش (الأسر، التغطية، والهروب). إذا كان هناك دفاع، فهو كش. إذا لم يكن هناك دفاع، فهو كش مات.
.2.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية وعلى الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للرقعة التوضيحية (البنود 2 و 2.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضعيات معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. استخدم الرقائق الملونة لتمييز المربعات التي لا يمكن للملك (الأبيض أو الأسود) التحرك إليها.
.2.3	قم بتنفيذ التمارين 1-2 (الدرس 14) على الورق.

	يتم أولاً إجراء التمارين على الرقعة، ثم على الورق (استخدم الأسهم، الدوائر، إلخ.).
.3	اشرح كيفية القيام بكش مات باستخدام الفيل على الرقعة التوضيحية. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ka6, Bb3. الأسود: Ka8, Bb8. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يقوم الفيل الأبيض بوضع الملك الأسود تحت الكش (Bd5). هل يمكن لقطعة سوداء أن تأسر الفيل الأبيض؟ لا. هل يمكنك حماية الملك من الكش؟ لا. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى a7؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى b7؟ لا. لأن الملك الأبيض والفيل يهددان هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأسود الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الفيل الأبيض قام بعمل كش مات للملك الأسود. تنتهي المباراة. تبدأ مباراة جديدة. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Kh1, h2. الأسود: Kf1, Bh5. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يقوم الفيل الأسود بوضع الملك الأبيض تحت الكش (Bf3). هل يمكن لقطعة بيضاء أن تأسر الفيل الأسود؟ لا. هل يمكنك حماية الملك من الكش؟ لا. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى g1؟ لا. لأن الملك الأسود يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى g2؟ لا. لأن الملك الأسود والفيل يهددان هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأبيض الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الفيل الأسود قام بعمل كش مات للملك الأبيض. تنتهي المباراة.
	3.1. لعبة "كش مات" قم بإعداد الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب القول ما إذا كان الفيل (الأبيض أو الأسود) قد وضع الملك في كش أو كش مات. إذا كان الفيل قد وضع الملك في كش، فأظهر الدفاع. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ka6, Bd5. الأسود: Ka8, Bb8. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ka6, Bd5. الأسود: Ka8, Rb8. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Ka1, a2, e3. الأسود: Kc2, Bd4. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Ka1, a2. الأسود: Kc2, Bd4. ادرس الوضعيات خطوة بخطوة مع الطلاب: فحص جميع الدفاعات ضد الكش (الأسر، التغطية، والهروب). إذا كان هناك دفاع، فهو كش. إذا لم يكن هناك دفاع، فهو كش مات.
.3.2	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية وعلى الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للرقعة التوضيحية (البنود 3 و 3.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضعيات معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. استخدم الرقائق الملونة لتمييز المربعات التي لا يمكن للملك (الأبيض أو الأسود) التحرك إليها.
.3.3	قم بتنفيذ التمرين 3 (الدرس 14) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمارين على الرقع الشطرنجية، ثم على الورق.
.4	شرح كيفية القيام بكش مات باستخدام الملكة على الرقعة التوضيحية. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kd6, Qa7. الأسود: Ke8. قم بإجراء النقلة Qe7.1. هل وضعت الملكة البيضاء الملك الأسود تحت الكش؟ نعم. هل يمكن للملك الأسود أسر الملكة البيضاء؟ لا. لأن الملك الأبيض يحمي الملكة البيضاء. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى d7؟ لا. لأن الملكة البيضاء تهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى d8؟ لا. لأن الملكة البيضاء تهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى f7؟ لا. لأن الملكة البيضاء تهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى f8؟ لا. لأن الملكة البيضاء تهدد هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأسود الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الملكة البيضاء قامت بإعطاء كش مات للملك الأسود. تنتهي المباراة. تبدأ مباراة جديدة. وضع شطرنجي 2. أبيض: Kg1. أسود: Kf3, Qc2. قم بالتحرك Qg2. 1. هل وضعت الملكة السوداء الملك الأبيض تحت الكش؟ نعم. هل يمكن للملك الأبيض أسر الملكة السوداء؟ لا. لأن الملك الأسود يحمي الملكة السوداء. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى f2؟ لا. لأن الملكة والملك الأسود يهددان هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى f1؟ لا. لأن الملكة السوداء تهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى h2؟ لا. لأن الملك والملكة الأسود يهددان هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى h1؟ لا. لأن الملكة السوداء تهدد هذا المربع. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الملكة السوداء قامت بإعطاء كش مات للملك الأبيض. تنتهي المباراة. الفت انتباه الطلاب إلى كيفية وضع الملكة (البيضاء أو السوداء) بالنسبة للملك (الأسود أو الأبيض، على التوالي) عند القيام بكش مات. وأيضًا أن الملكة البيضاء محمية.
.4.1	لعبة "كش مات" قم بإعداد الوضعيات على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب القول ما إذا كانت الملكة (البيضاء أو السوداء) قد وضعت الملك تحت الكش أو كش مات. إذا وضعت الملكة الملك تحت الكش، فأظهر الدفاع. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Ke6, Qe7. الأسود: Kd7. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Ke6, Qe7. الأسود: Ke8.

	وضع شطرنجي 3. الأبيض: Kh1, h2. الأسود: Kh8, Qf1. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Kh1, Rg3, h2. الأسود: Kh8, Qf1. وضع شطرنجي 5. الأبيض: Ka1. الأسود: Ka8, Qa2, Bc4. وضع شطرنجي 6. الأبيض: Ka1. الأسود: Ka8, Qa2. درس الوضعيات خطوة بخطوة مع الطلاب: درس جميع الدفاعات ضد الكش (الأسر، التغطية، الهروب). إذا كان هناك دفاع، فهو كش. إذا لم يكن هناك دفاع، فهو كش مات.
4.2.	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية وعلى الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للرقعة التوضيحية (البنود 4 و4.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضعيات معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. استخدم الرقائق الملونة لتمييز المربعات التي لا يمكن للملك (الأبيض أو الأسود) التحرك إليها.
4.3.	قم بتنفيذ التمارين 4، 5 (الدرس 14) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمارين على الرقع الشطرنجية، ثم على الورق.
5.	اشرح كيفية القيام بكش مات باستخدام الحصان على الرقعة التوضيحية. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kc1, Ne3. الأسود: Ka1, a2. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يضع الحصان الأبيض الملك الأسود تحت الكش (Nc2). هل يمكن لقطعة سوداء أسر الحصان الأبيض؟ لا. هل يمكنك حماية الملك من الكش؟ لا. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى b1؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى b2؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأسود الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الحصان الأبيض قام بإعطاء كش مات للملك الأسود. تنتهي المباراة. تبدأ مباراة جديدة. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Kg1, Rf1, f2, g3, h2. الأسود: Kg8, Bf3, Ng5, g7. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يضع الحصان الأسود الملك الأبيض تحت الكش (Nh3). هل يمكن لقطعة بيضاء أسر الحصان الأسود؟ لا. من الكش؟ لا. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى h1؟ لا. لأن الفيل الأسود يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى g2؟ لا. لأن الفيل الأسود يهدد هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأبيض الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الحصان الأسود قام بإعطاء كش مات للملك الأبيض. تنتهي المباراة.
5.1	لعبة "كش مات" قم بإعداد الأوضاع على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب قول ما إذا كان الحصان (الأبيض أو الأسود) قد وضع الملك تحت الكش أو كش مات. إذا قام الحصان بكش الملك، فأظهر الدفاع. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kh6, Ng6. الأسود: Kh8. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Kh6, Ng6, Nf6. الأسود: Kh8. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Kb1, Rc1, a2. الأسود: Kb8, Bc3, Na3, b7. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Kb1, Bc1, a2. الأسود: Kb8, Bc3, Na3, b7. ادرس الأوضاع خطوة بخطوة مع الطلاب: افحص جميع الدفاعات ضد الكش (الأسر، التغطية، الهروب). إذا كان هناك دفاع، فهو كش. إذا لم يكن هناك دفاع، فهو كش مات.
5.2.	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية وعلى الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للرقعة التوضيحية (البنود 5 و5.1). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضعيات معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. استخدم رقائق ملونة لتمييز المربعات التي لا يمكن للملك (الأبيض أو الأسود) الانتقال إليها.
5.3.	قم بتنفيذ التمرين 6 (الدرس 14) على الورق. يقوم الطلاب أولاً بتنفيذ التمارين على الرقعة، ثم على الورق.
6.	شرح كيفية القيام بكش مات باستخدام الجندي على الرقعة التوضيحية.
6.1.	وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kf5, g3. الأسود: Kh5, h6, h4. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يضع الجندي الأبيض الملك الأسود تحت الكش (g4). هل يمكن للملك الأسود أسر الجندي الأبيض؟ لا. لأن الملك الأبيض يحميه. هل يمكنك حماية الملك من الكش بالجندي؟ لا. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى g5؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى g6؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأسود الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الجندي الأبيض قام بإعطاء كش مات للملك الأسود. تنتهي المباراة. تبدأ مباراة جديدة. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Kf5, f3. الأسود: Kh5, g4, h6, h4. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يضع الجندي الأبيض الملك الأسود تحت الكش (fg). هل يمكن للملك الأسود أسر الجندي الأبيض؟ لا. لأن الملك الأبيض يحميه. هل يمكنك حماية الملك من الكش بالجندي؟ لا. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى g5؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأسود الهروب إلى g6؟ لا. لأن الملك الأبيض يهدد هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأسود الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الجندي الأبيض قام بإعطاء كش مات للملك الأسود. تنتهي المباراة. تبدأ مباراة جديدة. وضع شطرنجي 3. أبيض: Ke1. أسود: Ke3, e2, f3.

	اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يضع الجندي الأسود الملك الأبيض تحت الكش (f2). هل يمكن للملك الأبيض أسر الجندي الأسود على f2؟ لا. لأن الملك الأسود يحميه. هل يمكن للملك الأبيض أسر الجندي الأسود على e2؟ لا. لأن الملك الأسود يحميه. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى d1؟ لا. لأن الجندي الأسود على e2 يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى f1؟ لا. لأن الجندي الأسود على e2 يهدد هذا المربع. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى d2؟ لا. لأن الملك الأسود يهدد هذا المربع. ضع المغانط الحمراء على تلك المربعات التي لا يمكن للملك الأبيض الانتقال إليها. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الجندي الأسود قام بإعطاء كش مات للملك الأبيض. تنتهي المباراة. تبدأ مباراة جديدة. وضع شطرنجي 4. أبيض: Ka1, Nb2, a2. أسود: Kc2, a3. اطلب من الطلاب أن يظهروا كيف يضع الجندي الأسود الملك الأبيض تحت الكش (ab). هل يمكن للملك الأبيض أسر الجندي الأسود؟ لا. لأن الملك الأسود يحميه. هل يمكن للملك الأبيض الهروب إلى b1؟ لا. لأن الملك الأسود يهدد هذا المربع. ضع مغناطيس أحمر على b1. لا يوجد دفاع ضد الكش. وهذا يعني أن الجندي الأسود قام بإعطاء كش مات للملك الأبيض. تنتهي المباراة.
.6.2	لعبة "كش مات" قم بإعداد الأوضاع على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يقولوا ما إذا كان الجندي (الأبيض أو الأسود) قد وضع الملك تحت الكش أو الكش مات. إذا قام الجندي بكش الملك، فأظهر الدفاع. وضع شطرنجي 1. الأبيض: Kf7, g7. الأسود: Kh8, h7. وضع شطرنجي 2. الأبيض: Kf7, g7. الأسود: Kh8, Be5, h7. وضع شطرنجي 3. الأبيض: Kd1, Nd2. الأسود: Kf2, e2. وضع شطرنجي 4. الأبيض: Kd1, Nd2. الأسود: Kf2, Rc5, e2. ادرس الأوضاع خطوة بخطوة مع الطلاب: افحص جميع الدفاعات ضد الكش (الأسر، التغطية، الهروب). إذا كان هناك دفاع، فهو كش. إذا لم يكن هناك دفاع، فهو كش مات.
.6.3	يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية وعلى الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للرقعة التوضيحية (البنود 6.1 و6.2). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضعيات معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. استخدم رقائق ملونة لتمييز المربعات التي لا يمكن للملك (الأبيض أو الأسود) الانتقال إليها.
.6.4	قم بتنفيذ التمرين 7 (الدرس 14) على الورق. الطلاب يقومون بتنفيذ التمارين أولاً على الرقع، ثم على الورق.
.7	أمثلة على البطاقات المرئية.



كش مات بالجندي	كش مات بالحصان
	

الدرس الخامس عشر: التعادل، الباطة

الأهداف:

1. التعريف بمفهوم "التعادل".
2. تقديم تقييم كمي للنتيجة النهائية لمباراة الشطرنج.
3. شرح أبسط أشكال التعادل .
4. التعريف بمفهوم "الباطة (المات بالخنق) ".
5. شرح أن الباطة هي نتيجة تعادل.

الأنشطة الأساسية: محاضرة للمعلم، عرض الرقعة التوضيحية، جلسات وجهًا لوجه على رقعة الشطرنج الشخصية، مهام كتابية، نشاط بدني.

المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة مغانط ملونة، رقع شطرنج شخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، رقعة شطرنج أرضية مع قطع، بطاقات مرئية.

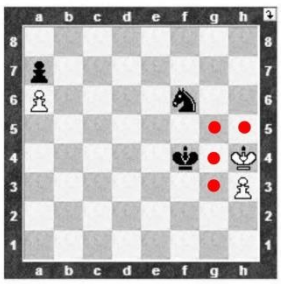
#	البند
.1	التحية لاحظ أن الهدف من لعبة الشطرنج هو عمل كش مات لملك الخصم. مراجعة الكش مات باستخدام قطع مختلفة. لفت انتباه الطلاب إلى أن الكش مات هو في المقام الأول كش. لا يوجد دفاع ضد هذا الكش.
.2	تقديم تقييم كمي للنتيجة النهائية لمباراة الشطرنج. تقديم مفهوم "التعادل". إذا قمت بعمل كش مات، تحصل على نقطة واحدة. إذا تم عمل كش مات لملكك ، تحصل على 0 نقطة. يحدث أن اللعبة قد انتهت، ولكن لا أحد من اللاعبين عمل كش مات. هذا هو التعادل. يحصل كل لاعب على نصف نقطة. نصف نقطة (½). من الممكن شرح التقييم الكمي لنتيجة لعبة الشطرنج باستخدام بعض الأشياء. على سبيل المثال، العملة الرمزية. أنت تعمل كش مات، تحصل على عملة كاملة. لقد تم عمل كش مات لملكك ، ولن تحصل على عملة. إذا كان التعادل، نصف العملة لك، ونصف العملة الباقي للاعب الآخر.
.2.1	لعبة "انتهت اللعبة". يقول المعلم لكل طالب: "لقد عملت كش مات". يرفع الطلاب بطاقة بالرقم 1 (أو، على سبيل المثال، عملة رمزية كاملة). يقول المعلم: "انتهت اللعبة. تعادل". يرفع الطلاب بطاقة بالرقم ½ (أو، على سبيل المثال، نصف عملة رمزية). يقول المعلم لكل طالب: "لقد تم عمل كش مات لملكك". يرفع الطلاب بطاقة تحمل الرقم 0. يوضح المعلم أيضًا البطاقات المرئية "عملت كش مات"، "تم عمل كش مات لملكك"، "تعادل". يمكن عكس اللعبة. يعرض المعلم بطاقات تحتوي على أرقام 1، ½، 0. يرفع الطلاب بطاقات بها جمل قصيرة "عملت كش مات"،"تعادل"، "تم عمل كش مات لملكك".
.3	شرح ابسط أشكال التعادل . رقع توضيحية وشخصية. الوضع الشطرنجي (1). خذ الملك الأبيض، وضعه على b6 ،خذ الملك الأسود وضعه على e8 ،اشرح أنه يتم التعادل عندما يتبقى الملوك فقط على الرقعة. يحصل كل لاعب على نصف نقطة. النصف لك والنصف لي. ارفع بطاقة التعادل (½) . الوضع الشطرنجي (2). أضف فيلًا أبيضًا إلى الوضع الشطرنجي (1). خذ الفيل الأبيض وضعه على e5 .اشرح أنه عندما يكون لدى أحد اللاعبين ملك وفيل على الرقعة، بينما يكون لدى الآخر ملك فقط، فهذا يعني أن النتيجة تعادل. يحصل كل لاعب على نصف نقطة. النصف لك والنصف لي. ارفع بطاقة التعادل.(½) الوضع الشطرنجي (3) أضف حصانًا بدلا من الفيل. قم بإزالة الفيل الأبيض من الرقعة. خذ الحصان الأسود. ضعه على f6 ،اشرح أنه عندما يكون لدى أحد اللاعبين ملك على الرقعة، بينما يكون لدى الآخر ملك وحصان، فهذا يعني التعادل. يحصل كل لاعب على نصف نقطة. النصف لك والنصف لي. ارفع بطاقة التعادل.(½)
.3.1	لعبة "كش مات أو تعادل." قم بإعداد القطع على الرقعة التوضيحية. يجب على الطلاب تحديد ما إذا كان الوضع كش مات أو تعادل. الوضع الشطرنجي (1). الأبيض .Kf3 :الأسود Kh3 . هل انتهت المباراة بالتعادل أم تم عمل كش مات للملك الأسود؟ تعادل. لأنه لم يبق سوى الملوك. كم عدد النقاط التي سيحصل عليها كل لاعب عند التعادل؟ نصف نقطة. الوضع الشطرنجي (2). الأبيضKf3 : .Rh6 الأسود.Kh3 : هل انتهت المباراة بالتعادل أم تم عمل كش مات للملك الأسود؟ القلعة البيضاء عملت كش مات للملك الأسود. انتهت اللعبة. كم عدد النقاط التي سيحصل عليها الأبيض؟ واحدة. كم عدد النقاط التي سيحصل عليها الأسود؟ صفر. الوضع الشطرنجي (3) الأبيضKh1 : h2 ، الأسود Kf2 : .Bf3 هل انتهت المباراة بالتعادل أم تم عمل كش مات للملك الأبيض؟ قام الفيل الأسود بعمل كش مات للملك الأبيض. انتهت اللعبة. كم عدد النقاط التي سيحصل عليها الأبيض؟ صفر. كم عدد النقاط التي سيحصل عليها الأسود؟ واحد. الوضع الشطرنجي (4) الأبيض .Kh1 :الأسودKf2 : Bh3 هل انتهت المباراة بالتعادل أم تم عمل كش مات للملك الأبيض؟ تعادل. لأنه لم يبق للأبيض إلا ملك، وللأسود ملك وفيل. كم عدد النقاط التي سيحصل عليها كل لاعب عند التعادل؟ نصف نقطة. ركز انتباه الطلاب على أن الكش مات هو في المقام الأول كش (تهديد للملك). وليس هناك دفاع ضد هذا الكش (التهديد).

3.2.	جلسات وجهًا لوجه على رقعة الشطرنج الشخصية تشبه البند 3.1.
3.3.	قم بحل التمرين 1 (الدرس 15) على الورق.
4.	تقديم مفهوم "الباطة أو المات بالخنق". موضحا أن الباطة هي حالة من حالات التعادل. هناك أيضًا مواقف تنتهي فيها اللعبة بالتعادل. في لعبة الشطرنج، يمكن أن يحدث أن الملك ليس مكشوشًا، وليس لديه أي نقلات ممكنة. وكذلك بقية القطع من نفس اللون ليس لها نقلات ممكنة. هذه هي الباطة أو المات بالخنق. الباطة هي التعادل. الباطة تنهي اللعبة على الفور. يحصل كل لاعب على نصف نقطة. الوضع الشطرنجي (1) الأبيض: Kh4، a6، h3. أسود: Kf4، Nf6، a7. ضع وضعًا على الرقعة التوضيحية واطلب من الطلاب أن يقولوا ما إذا كان الملك الأبيض مكشوشًا أم لا. 1. لا يوجد كش. هل يستطيع الملك الأبيض الانتقال إلى h5؟ لا، لأن الحصان الأسود يهدد هذا المربع. هل يستطيع الملك الأبيض الانتقال إلى g5، g4، g3؟ لا، لأن الملك الأسود يهدد هذه المربعات. 2. الملك الأبيض ليس لديه أي نقلات. هل يستطيع الجندي الأبيض الموجود على a6 التحرك؟ لا، هل يستطيع الجندي الأبيض الموجود على h3 أن يتحرك؟ لا. 3. القطع البيضاء ليس لها أي نقلات الخلاصة: نطبق قاعدة الـ "لا الثلاثية" 1. لا يوجد كش 2. لا يجود للملك نقلات ممكنة. 3. لا يوجد للقطع أي نقلات ممكنة. هذه هي الباطة . لم يتم عمل كش مات لملك أي لاعب. تعادل. الباطة هي التعادل. نصف نقطة لك. نصف نقطة لي. افعل الشيء نفسه مع عدة أخرى أخرى.
4.1.	لعبة "باطة أم لا" قم بإعداد الأوضاع الشطرنجية على الرقعة التوضيحية، واطلب من الطلاب أن يقولوا ما إذا كان الملك (الأبيض أو الأسود) قد وصل إلى حالة الباطة أم لا. إذا لم يكن هناك حالة باطة، فاطلب منهم إظهار الحركة (أبيض أو أسود، على التوالي). هل هناك حالة باطة للملك الأسود في الأوضاع الشطرنجية 1-3؟ هل هناك حالة باطة للملك الأبيض في الأوضاع الشطرنجية 4-6؟ الوضع الشطرنجي (1) الأبيض Ke6، Qd6. الأسود Ke8. الوضع الشطرنجي (2) الأبيضKe6، Qd6 . الأسود Ke8 h7. الوضع الشطرنجي (3) الأبيض Ke6، Qd6، h6 الأسود : Ke8 ، h7. الوضع الشطرنجي (4) . الأبيض Kh1. :أسودKf3 :، Rg2. الوضع الشطرنجي (5) . الأبيضKh1 :، e4. الأسودKf3 :، Rg2، e6. الوضع الشطرنجي (6) . الأبيضKh1 :، e5. الأسود: Kf3 ، Rg2، e6. ادرس الأوضاع خطوة بخطوة مع الطلاب: تأكد ما إذا كان الملك مكشوشًا أم لا، وما إذا كان الملك يمكنه التحرك أم لا، وما إذا كانت قطعة من نفس لون الملك يمكن أن تتحرك أم لا. إذا كان هناك حالة باطة ، فهذا هو التعادل. انتهت اللعبة. يحصل كل لاعب على نصف نقطة. إذا لم يكن هناك باطة تستمر اللعبة.
4.2.	تطبيق البندين 4 و4.1 ، بجلسات وجهًا لوجه على رقعة الشطرنج الشخصية. يمكنك أن تطلب من الطلاب اعداد وضع معين باستخدام طريقة تدوين نقلات الشطرنج. استخدم الرقائق الملونة لتحديد المربعات التي لا يستطيع الملك (الأبيض أو الأسود) الانتقال إليها.
4.3.	قم بحل التمرين 2 (الدرس 15) على الورق. يقوم الطلاب بإجراء التمارين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
5.	شرح الفرق بين الباطة والكش مات. الرقعة التوضيحية اشرح الاختلافات الرئيسية بين حالة الباطة والكش المات باستخدام الأوضاع الشطرنجية كمثال. الكش مات:1. ملك مشكوش. 2. الملك ليس لديه أي نقلات. 3. القطع من نفس لون الملك ليس لها أي نقلات. الباطة: 1. لا يوجد كش. 2. الملك ليس لديه أي نقلات 3. القطع من نفس لون الملك ليس لها أي نقلات. إذا عملت كش مات، تحصل على نقطة واحدة (كاملة). إذا وصلت إلى الباطة، تحصل على نصف نقطة. النقطة الكاملة مقسمة إلى نصفين: نصف لك، والنصف الآخر لي. الوضع الشطرنجي (1). الأبيض: Ka1، h3. الأسود: Kb3، Rc1، h4. هل تكش القلعة السوداء الملك الأبيض؟ نعم. 1. هناك كش. هل يمكن للقطعة البيضاء أن تأسر القلعة السوداء؟ لا. هل يمكنك تغطية الكش؟ لا. 2. القطع الأخرى ليس لها أي نقلات. هل يستطيع الملك الأبيض الهروب إلى b1؟ لا، لأن القلعة السوداء تهدد هذا المربع. هل يستطيع الملك الأسود الهروب إلى b2؟ لا، لأن الملك الأسود يهدد هذا المربع. هل يستطيع الملك الأسود الهروب إلى a2؟ لا، لأن الملك الأسود يهدد هذا المربع. ضع مغناطيسًا أحمر على تلك المربعات التي لا يستطيع الملك الأبيض التحرك إليها. 3. الملك ليس لديه أي نقلات. هناك كش، ولكن لا توجد نقلات - إنه كش مات. القلعة السوداء تعمل كش مات للملك الأبيض. الأسود يحصل على نقطة واحدة (كاملة). الأبيض يحصل على 0 نقطة. الوضع الشطرنجي (2.) الأبيض: Ka1، h3. الأسود: Kb3، Rb2، h4. هل تكش القلعة السوداء الملك الأبيض؟ لا.

1. لا يوجد كش. هل يستطيع الملك الأبيض أسر القلعة السوداء ؟ لا، الملك الأسود يحميها. هل يستطيع الملك الأبيض الهروب إلى b1؟ لا، لأن القلعة السوداء تهدد هذا المربع. هل يستطيع الملك الأسود الهروب إلى a2؟ لا، لأن الملك الأسود و القلعة السوداء يهددان هذا المربع. 2. الملك ليس لديه أي نقلات. هل يمكن للجندي الأبيض أن يتحرك؟ لا. 3. القطع البيضاء الأخرى ليس لها أي نقلات. لا يوجد كش ولا نقلات - إنها حالة باطة. والباطة هي نتيجة تعادل. الأبيض يحصل على نصف نقطة. الأسود يحصل على نصف نقطة.	
لعبة "كش مات - باطة" قم بوضع الأوضاع الشطرنجية على الرقعة التوضيحية ، واطلب من الطلاب أن يقولوا ما إذا كان الملك (الأبيض أو الأسود) في حالة كش مات أم باطة. هل وصل الملك الأسود إلى حالة الباطة أم الكش مات في الأوضاع الشطرنجية 1 و 2 ؟ هل وصل الملك الأبيض إلى حالة الباطة أم الكش مات في الأوضاع الشطرنجية 3 و 4 ؟ الوضع الشطرنجي 1. الأبيض Kf6 ، Rg7الأسود Kh8 الوضع الشطرنجي 2. الأبيض Kf6 ، .Qg7الأسود Kh8 الوضع الشطرنجي 3. الأبيض Kh1 الأسود Kb8 ، Qf2 الوضع الشطرنجي 4. الأبيض Kh1 ، h2الأسود Kb8 ، Qf1 ادرس كل وضع خطوة بخطوة مع الطلاب.	.5.1
لعبة "كش -كش مات -اباطة" قم بوضع الأوضاع الشطرنجية على الرقعة التوضيحية ، واطلب من الطلاب أن يقولوا ما إذا كان الملك (الأبيض أو الأسود) في حالة كش أم كش مات أم باطة . هل الملك الأسود في حالة كش أم كش مات أم باطة في الأوضاع الشطرنجية 1 -3 ؟ هل الملك الأبيض في حالة كش أم كش مات أم باطة في الأوضاع الشطرنجية 4-6؟ الوضع الشطرنجي 1. الأبيض: Kb6، Qc7. الأسود: Kb8. الوضع الشطرنجي 2. الأبيض: Kb6، Qc7. الأسود:Ka8 . الوضع الشطرنجي 3. الأبيض: Kb6، Qc8. الأسود:Ka8 . الوضع الشطرنجي 4. الأبيض: Kh1، h2. الأسود: Kf2، Bh3. الوضع الشطرنجي 5. الأبيض: Kh1، h2. الأسود: Kf2، Bg2. الوضع الشطرنجي 6. الأبيض: Kh1، h3. الأسود: Kf2، Bg2. ادرس كل وضع خطوة بخطوة مع الطلاب.	.5.2
يتم إجراء الجلسات وجهًا لوجه على الرقع الشخصية وعلى الرقعة الأرضية بطريقة مشابهة للرقعة التوضيحية (البنود 5 ، 5.1، 5.2). يمكنك أن تطلب من الطلاب إعداد وضعيات معينة على رقعهم باستخدام تدوين النقلات الشطرنجية. استخدم رقائق ملونة لتمييز المربعات التي لا يمكن للملك (الأبيض أو الأسود) الانتقال إليها.	
قم بتنفيذ التمرين 3، 4 (الدرس 15) على الورق. الطلاب يقومون بتنفيذ التمارين أولاً على الرقع، ثم على الورق.	.5.3
أمثلة على البطاقات المرئية.	5.4.

تعادل	½	0	1
الباطة (المات بالخنق)	كش مات	½ نصف	نصف

أنا فزت بالكش مات	أنت فزت بالكش مات
أنا خسرت بالكش مات	أنت خسرت بالكش مات

الباطة (المات بالخنق)	تعادل	تعادل	تعادل
			
كش لا توجد نقلات ممكنة	لا يوجد كش لا توجد نقلات ممكنة	**الباطة** الملك **غير مكشوش** **لا يوجد نقلات** للملك **لا يوجد نقلات** لبقية القطع	

اللعبة انتهت	**تأخذ عند انتهاء اللعبة**	
عملت كش مات لملك اللاعب الآخر	1	**نقطة واحدة**
تعادل	½	**نصف نقطة**
عمل اللاعب الآخر كش مات لملكك	0	**صفر نقطة**

الدرس السادس عشر: قواعد السلوك، ساعة الشطرنج

الأهداف:

1. التعريف بمفاهيم "اللعب بالقواعد"، "قواعد الشطرنج".
2. اشرح قواعد السلوك الأساسية أثناء اللعبة.
3. التعريف بمفهوم "ساعة الشطرنج".
4. التعريف بساعة الشطرنج.
5. شرح القواعد الأساسية للعب بالساعة.

الأنشطة الأساسية: محاضرة المعلم، عرض على رقعة توضيحية، جلسات وجهًا لوجه على رقعة الشطرنج الشخصية، ساعة الشطرنج، المهام المكتوبة، النشاط البدني.

المعدات: رقعة توضيحية مع مجموعة من القطع والمغانط ، رقع الشطرنج الشخصية، مجموعات من قطع الشطرنج (مجموعة واحدة لكل رقعة)، دوائر ملونة (رقائق) للرقع الشخصية، ساعة شطرنج (وحدة واحدة لكل رقعة)، بطاقات مرئية.

#	البند
.1	التحية. اطلب من الطلاب إعداد ترتيب قطع الشطرنج (الترتيب الابتدائي) على رقعهم. أنت تعرف بالفعل كيف تتحرك القطع. أنت تعرف ما هو الكش والكش مات. دعونا نلعب الشطرنج معًا اليوم. يجب أن نلعب لعبة الشطرنج وفقًا للقواعد. هناك الكثير من قواعد الشطرنج. اليوم سوف تتعلم القواعد الأساسية للعبة الشطرنج. أجلس الطلاب أمام رقعهم للعب باللون الأبيض.
.1.1	كن مهذبا. قبل بدء اللعبة، تحتاج إلى مصافحة بعضكما البعض. قم بمصافحة كل طالب.
.1.2	اشرح أن اللاعب صاحب القطع البيضاء هو أول من يقوم بالنقلة. تتم النقلات في لعبة الشطرنج بالتناوب. أولاً يقوم الأبيض بلعب نقلته، ثم يقوم الأسود بلعب نقلته. ثم مرة أخرى بلعب الأبيض نقلته، ثم بلعب الأسود نقلته. وهكذا حتى تنتهي اللعبة. بالتناوب: أبيض – أسود – أبيض – أسود وهكذا. اطلب من الطلاب القيام بالنقلة الأولى أثناء اللعب باللون الأبيض. ثم العب بنقلتك. ثم اطلب من الطلاب أن يلعبوا نقلتهم مرة أخرى. العب حتى 3-4 حركات.
.1.3	كن صامتًا أثناء اللعب.
	اشرح للطلاب أنه يجب على الجميع التزام الصمت أثناء اللعبة. لا يمكنك التحدث مع بعضكما البعض. لا يمكنك الضحك على خصمك أو نقلاته. لا يمكنك مقاطعة تفكيرهم بقول "العب نقلتك". يمكن للمعلم أن يعرض مقطع فيديو قصيرًا عن كيفية لعب لاعبي الشطرنج: في صمت، لا يتحدثون، ويلعبون النقلات بالتناوب.
.1.4	قاعدة اللمس. الرقعة التوضيحية. الوضع الشطرنجي (1) الأبيض: Kg1، Rf1، f2، g2، h2. الأسود: Kg8، Re8، f7، g7، h7. اشرح أن هناك قاعدة "إذا لمست قطعة، عليك تحريكها". خذ القلعة البيضاء واشرح للطلاب أنه يجب عليهم الآن تحريك القلعة البيضاء. لا يمكنك ترك القلعة البيضاء وتحريك قطعة بيضاء أخرى. لمس القطعة يعني وجوب تحريكها! احذر! لا يمكنك لمس القطع أثناء اللعبة. يجب عليك تحريك القطعة التي لمستها أولاً. هذه هي القاعدة.
.1.5	ترك القطعة يعني وجوب تحريكها. رقعة توضيحية. الوضع الشطرنجي (1) الأبيض: Kg1، Rf1، f2، g2، h2. الأسود: Kg8، Re8، f7، g7، h7. خذ القلعة البيضاء، انقلها إلى e1 ثم اتركها. لاحظت "فجأة" أن القلعة السوداء يمكنها أسر القلعة البيضاء، وعمل كش مات للملك الأبيض. اشرح للطلاب أن هذه الخطوة قد تمت. **لا يمكنك إعادتها أو لعب نقلة أخرى**. لا يمكنك أخذ القلعة البيضاء ونقلها إلى مربع آخر. هذه هي القاعدة. الوضع الشطرنجي (2) الأبيض: Kb1، Rd1، a2، b2، c2. الأسود: Kb8، Re8، a7، b7، c7. خذ القلعة البيضاء، انقلها إلى e1 ، **لكن لا تتركها**. لاحظت أنه يمكن أسر القلعة البيضاء بواسطة القلعة السوداء. لكنك لم تترك القلعة البيضاء بعد، **لذا يمكنك نقل القلعة البيضاء إلى مربع آخر**، على سبيل المثال، إلى f1.
.1.6	تعديل أماكن القطع. الرقعة التوضيحية. الوضع الشطرنجي (1) الأبيض: Kb1، Rd1، a2، b2، c2. الأسود: Kb8، Re8، a7، b7، c7. عند إعداد الوضع الشطرنجي، ضع الملك الأبيض عمدًا ليس في وسط مربع b1، ولكن أدخل قليلاً إلى مربع a1. اشرح لهم أنهم يريدون نقل القلعة البيضاء إلى f1. لكنهم لاحظوا أن الملك الأبيض في وضع سيء (ليس في وسط b1). لا يمكنك تعديل مكان الملك الأبيض ،حيث سيتعين عليك تحريك الملك الأبيض. حسب قاعدة اللمس. ما يجب القيام به؟

من الضروري أن تقول "J'adobe" ("أنا أعدل")، ثم خذ الملك الأبيض وضعه بشكل صحيح على b1. وضح ذلك بقول "J'adobe" ("أنا أعدل") واضبط موضع الملك الأبيض. الآن يمكنك نقل القلعة البيضاء إلى f1. لا يمكن إجبارك على تحريك الملك الأبيض. لأنك قلت " جادوب" ("أنا أعدل"). هذه هي القاعدة. إذا كنت تريد وضع القطع بشكل صحيح، قل أولاً "J'adobe" ("أنا أعدل"). اطلب من الطلاب أن يقولوا "J'adobe" ("أنا أعدل") ثم قم بتعديل أي قطع في غير مكانها على الرقعة الخاصة بهم.	
توضيح أن جميع النقلات في لعبة الشطرنج تتم بيد واحدة. رقعة الشطرنج الشخصية. جميع النقلات في لعبة الشطرنج تتم بيد واحدة. أنت تعرف هذه القاعدة بالفعل. استخدم يد واحدة لأسر قطعة. استخدم يد واحدة للتبييت. استخدم يد واحدة لترقية البيدق. يمكنك أن تطلب من الطلاب ترتيب وضع شطرنجي محدد بطريقة تدوين النقلات في الشطرنج. الوضع الشطرنجي (1). الأبيض: Kg1، Rd1، a2، g2. الأسود: Kg8, Bd6, g7. ما هي القطعة السوداء التي يستطيع الأبيض أسرها الآن؟ يمكن للقلعة البيضاء أسر الفيل الأسود. اطلب أن يلعبوا نقلة Rd6 بيد واحدة. الوضع الشطرنجي (2). الأبيض: Ke1، Ra1، Rh1، Bg5، a2، b2، c2، f2، g2، h2. الأسود: Ke8، Ra8، Rh8، Bc4، a7، b7، c7، f7، g7، h7. ما نوع التبييت الذي يمكن للملك الأبيض القيام به: تبييت قصير أم تبييت طويل؟ تبييت طويل. لأن الفيل الأسود يمنع الملك الأبيض من المرور عبر "المربع المهدد" f1. اطلب من الطلاب اجراء التبييت الطويل للاعب الأبيض بيد واحدة. ما نوع التبييت الذي يمكن للملك الأسود القيام به: تبييت قصير أم تبييت طويل؟ تبييت قصير. لأن الفيل الأبيض يمنع الملك الأسود من المرور عبر "المربع المهدد" d8. اطلب من الطلاب اجراء التبييت القصير للاعب الأبيض بيد واحدة. الوضع الشطرنجي (3). الأبيض: Kb7، c7. الأسود: Kd7. كيف يمكن للجندي الأبيض أن يتحرك الآن؟ يمكن أن ينتقل الجندي إلى c8. ما هي القطعة التي ستقوم بترقية الجندي إليها؟ إلى الملكة. أو القلعة. أو الفيل. أو الحصان. إنه اختيارك. تأكد من أن الطلاب يستخدمون يدًا واحدة لتحريك الجندي واستبداله بقطعة أخرى.	.1.7
انتهت اللعبة. ما يجب القيام به؟ اشرح للطلاب أنه بعد انتهاء اللعبة، عليهم المصافحة إعادة القطع وترتيبها كالوضع الابتدائي. الطالب الذي لعب باللون الأبيض يقوم بترتيب القطع البيضاء. الطالب الذي لعب باللون الأسود يقوم بترتيب القطع السوداء.	.1.8
قم بحل التمرين 1 (الدرس 16) على الورق.	.1.9
ساعة الشطرنج. اعرض للطلاب ساعة الشطرنج. إنها ساعة خاصة للعب الشطرنج. يتم استخدامها للتأكد من أن اللعبة لن تدوم طويلاً. منذ زمن طويل، لم يكن الناس يستخدمون ساعة الشطرنج. لذلك كان من الممكن أن يستمر لعب الشطرنج لعدة أيام، أو حتى أشهر.	.2
تحتوي ساعة الشطرنج على جزأين. جزأ يظهر الوقت للاعب الأبيض. والجزء الآخر يظهر الوقت للاعب الأسود. قم بتشغيل الساعة. يتم وضع الساعة بجانب الرقعة. ضع الساعات بجانب كل رقعة وقم بتشغيلها، مثلا ساعة لكل لاعب في المباراة الواحدة. يُظهر الجزء الأقرب إليك الوقت الذي يتعين عليك فيه لعب الشطرنج. ساعة واحدة. يُظهر الجزء الأقرب إلي الوقت الذي يجب أن ألعب فيه الشطرنج. ساعة واحدة.	.2.1
خلال هذا الوقت (ساعة واحدة) يجب عليك إنهاء اللعبة. بإمكانك تحديد وقت آخر لكل لاعب مثلا 30 دقيقة.	
عندما ينفد وقت أحد اللاعبين، سيظهر في ذلك الجزء أصفارًا. أظهر كيف ينتهي الوقت وتظهر الأصفار على ساعة الشطرنج. إذا نفد الوقت من أحد اللاعبين، تتوقف اللعبة. لا يمكنك اللعب بعد ذلك.	.2.2
كيف تشغل ساعة الشطرنج. اطلب من الطلاب تحديد ترتيب القطع والجلوس أمام رقعهم من جهة القطع البيضاء.	.3
كيفية تشغيل ساعة الشطرنج. اضغط على زر "ابدأ" لتشغيل الساعة. أظهر زر البداية واطلب من الطلاب الضغط عليه في ساعاتهم. يبدأ وقت الأبيض.	.3.1
كيفية الضغط على ساعة الشطرنج. شرح قاعدة "استخدم اليد التي تلعب بها للضغط على الساعة". ساعات الشطرنج على رقعة الشطرنج الشخصية. اطلب من الطلاب أن يلعبوا نقلاتهم على رقعهم ثم يضغطوا على زر الساعة في الأعلى **بنفس اليد**. اشرح وأظهر أن الضغط على الزر يوقف وقت الطالب مؤقتًا ويبدأ وقت المعلم. لقد توقف وقتك. يبدأ وقتي. تذكر القاعدة: استخدم نفس اليد التي تحرك بها للضغط على الزر الموجود في الأعلى. قم بلعب نقلتك ومن ثم الضغط على الساعة بنفس اليد. لفت انتباه الطلاب إلى ذلك. وركز أيضًا على حقيقة أن وقت المعلم قد توقف مؤقتًا، والآن يستمر وقت الطالب. **أولا، عليك أن تقوم بالنقلة، ثم اضغط على زر الساعة في الأعلى**. العب 3-4 حركات. يمكنك عرض فيديو قصير لكيفية لعب لاعبي الشطرنج بالساعة: قاموا بالنقلة ، ثم الضغط على الساعة، باستخدام اليد نفسها التي نقلت القطعة .	.3.2
كيفية إيقاف ساعة الشطرنج. انتهت اللعبة. يجب عليك إيقاف الساعة. كيف يتم فعل ذلك؟ تحتاج إلى الضغط على زر "ابدأ". نفس الزر الذي ضغطت عليه في بداية اللعبة. أنت الآن بحاجة إلى الضغط عليه لإيقاف وقت كلا اللاعبين. اطلب من الطلاب الضغط على زر البداية لإيقاف وقت كلا اللاعبين.	.3.3
لعبة "المساعد"	.4

	الرقعة التوضيحية. استبدل المغناطيس الملون (المغناطيس على شكل علامة استفهام) بالقطعة المطلوبة لعمل كش مات على الرقعة. الوضع الشطرنجي (1). الأبيض: Kg1، Qg7، f2، g2، h2، مغناطيس ملون (علامة استفهام) على g3. الأسود: Kg8، Qe6، Rf8، f7، h7. أي قطعة بيضاء تكش الملك الأسود؟ الملكة البيضاء. كيف يمكن للملك الأسود أن يدافع ضد هذا الكش؟ يستطيع الملك الأسود أن يأسر الملكة البيضاء. لأن الملكة البيضاء غير محمية. أي قطعة بيضاء يجب أن تضعها بدلًا من المغناطيس الملون (علامة الاستفهام) لحماية الملكة البيضاء؟ القلعة البيضاء. أو ملكة بيضاء أخرى. استبدل المغناطيس الملون (علامة الاستفهام) بقلعة بيضاء. هل يستطيع الملك الأسود أسر الملكة البيضاء الآن؟ لا، لأن القلعة البيضاء تحمي الملكة البيضاء. هل يمكن للقطع السوداء الأخرى أن تأسر الملكة البيضاء؟ هل يمكن تغطية الملك الأسود من الكش؟ هل يستطيع الملك الأسود الهرب إلى h8؟ لا، لأن الملكة البيضاء تهدد هذا المربع. لا يوجد دفاع ضد الكش. هذا هو الكش مات. الملكة البيضاء تعمل كش مات للملك الأسود. الأمر نفسه بالنسبة للأوضاع الأخرى ،التي من الضروري فيها استبدال علامة الاستفهام بالقطعة البيضاء المطلوبة حتى يتم عمل كش مات للملك الأسود. الوضع الشطرنجي (2). الأبيض: Kg1، Qh7، Rf1، f2، g2، h2، مغناطيس ملون (علامة استفهام) على g5. أسود: Kg8، Qd6، Rf8، f7، g7. الوضع الشطرنجي (3). الأبيض: Kb1، Qb7، a2، b2، c2، علامة استفهام على d5. الأسود: Kb8، Rd6، Nc8، a7، c7. الوضع الشطرنجي (4). الأبيض: Ke1، Ra7، علامة استفهام على h8. الأسود: Ke8.
.4.1	قم بحل التمرين 2 (الدرس 16) على الورق. يقوم الطلاب بإجراء التمارين أولاً على رقعة الشطرنج، ثم على الورق.
5	أمثلة على البطاقات المرئية.

زر التشغيل

اللعب باستخدام
ساعة الشطرنج

شغل الساعة بالضغط على
زر البداية

العب نقلتك – اضغط الساعة

العب بيد واحدة فقط

قواعد الشطرنج

مصافحة اليد

اللاعب الأبيض يبدأ باللعب

كن صامتًا أثناء اللعب

تلمس القطعة – يجب تحريكها

إذا تركت القطعة يجب تحريكها

أنا أعدل

العب بيد واحدة

7. ألعاب الشطرنج النشطة (التفاعلية)

الدرس الأول

نشاط رقم 1. (الوسط / المركز)
الهدف: تعزيز فهم الطلاب للوسط / المركز.
ماذا تحتاج: ورقة مربعة الشكل (40 × 40 سم أو 15 × 15 بوصة)، وقلم تلوين أو قلم تخطيط أحمر اللون (أو أي لون يفضله الطلاب).

ما يجب القيام به:

- قم بطي الورقة لتحصل على مثلث. ثم قم بطيها مرة أخرى للحصول على مثلث أصغر، ثم اقطع طرف المثلث المطوي للحصول على ثقب صغير. افتح الورقة وأظهر الثقب الموجود في **الوسط / المركز**.
- ارسم بالقلم حول الثقب الموجود في الوسط، وأظهره للطلاب وانطق كلمة **"وسط / مركز"**.
- أعط الورقة للطلاب (إذا لم يكن لدى الطلاب أي تحديات في النطق) ،لإظهار و تكرار نطق كلمة **"الوسط / المركز".**
- إذا كان الطلاب يستجيبون بشكل جيد للمكافآت، قدم مكافأة بعد عرض و/أو نطق كلمة **"وسط / مركز"** بنجاح. يمكن تكرار النشاط مرات عديدة حسب الحاجة لتحقيق الفهم.

نشاط رقم 2.
2.1 (الوسط / المركز)
الهدف: تعزيز فهم الطلاب للوسط / المركز والزاوية.
ماذا تحتاج: قطع شطرنج كبيرة، ورقعة شطرنج أرضية يُوضع في مركزها قطع شطرنج، ويُشار إليها بأسهم تتجه نحوها قطريًا من زوايا الرقعة.

ما يجب القيام به

- قف مع الطلاب في واحدة من زاويا رقعة الشطرنج الأرضية، واحمل في يدك قطعة شطرنج وقل: "أنا في **الزاوية** ".
- ثم قل: "أنا ذاهب إلى **الوسط/ المركز**". امشِ نحو المركز باتجاه السهم وقل بتعبير لفظي واضح: **"أنا ذاهب إلى الوسط / المركز"**. عندما تصل إلى وسط /مركز رقعة الشطرنج، قل: **"أنا في الوسط /المركز"**، ثم ضع قطعة الشطرنج في الوسط /المركز.
- اطلب من أحد الطلاب، وقل له: "اذهب إلى **الوسط/ المركز**".
- يقوم الطالب بتنفيذ نفس النشاط، وإذا لم يستطع الطالب تنفيذ المهمة، قم بإعادة النشاط معه.
- وهكذا، يتجه الطلاب من جميع زوايا الرقعة إلى وسط/ مركز الرقعة، ويضعون قطع الشطرنج هناك.
- كرر المهمة حتى يتمكن جميع الطلاب من القيام بها بشكل صحيح ومستقل. وقم بمكافئتهم عندما يقوموا بتأدية المهمة بشكل صحيح، ومن ثم قم بتعقيد المهمة تدريجيًا عن طريق القيام بنفس الشيء على رقعة الشطرنج العادية.

2.2 (الزاوية)
الهدف: تعزيز فهم الطلاب لزوايا رقعة الشطرنج.
ماذا تحتاج: قطع شطرنج، ورقعة شطرنج أرضية يُوضع في مركزها قطع شطرنج، ويُشار إليها بأسهم تتجه نحوها قطريًا من زوايا الرقعة.

ما يجب القيام به

- قف في وسط/ مركز رقعة الشطرنج الأرضية ، وادع الطلاب للوقوف معك. ثم قل: **"أنا في الوسط / المركز"**، ثم قل: **"أنا ذاهب إلى الزاوية"**. امشِ وقل بتعبير لفظي واضح: **"أنا أمشي إلى الزاوية"**، ضع قطعة شطرنج في الزاوية .
- اطلب من أحد الطلاب، وقل له: "اذهب إلى **الزاوية**".
- وهكذا، يتجه الطلاب من وسط/ مركزالرقعة إلى أحد زوايا الرقعة، ويضعون قطع الشطرنج هناك. وإذا لم يستطع الطالب تنفيذ المهمة، قم بإعادة النشاط معه.

- كرر المهمة حتى يتمكن جميع الطلاب من القيام بها بشكل صحيح ومستقل. وقم بمكافئتهم عندما يقوموا بتأدية المهمة بشكل صحيح، ومن ثم قم بتعقيد المهمة تدريجيًا عن طريق القيام بنفس الشيء على رقعة الشطرنج العادية.

نشاط رقم 3 (الزاوية)

الهدف: تعزيز فهم الطلاب لزوايا رقعة الشطرنج.

ماذا تحتاج: غرفة صفية، أو رقعة شطرنج أرضية إذا كانت الغرفة الصفية غير مناسبة لتنفيذ النشاط.

ما يجب القيام به

- بيّن للطلاب زوايا الغرفة الصفية (أو رقعة الشطرنج الأرضية)، ثم امشِ باتجاه إحدى الزوايا والمسها بيدك. وقم بوضع قطعة شطرنج في الزاوية وانطق **"زاوية"**. افعل الشيء نفسه مع زاوية أخرى. اطلب من الطلاب أن يضعوا شيئًا ما هناك، ويقولوا بمفردهم **"زاوية"** في الزاويتين الثالثة والرابعة.
- اطلب من الطلاب عد الزوايا - اشر إليها ونادوا بها معًا.
- يقوم الطلاب باالوقوف في كل زاوية.
- كرر المهمة حتى يتمكن جميع الطلاب من القيام بها بشكل صحيح ومستقل. وقم بمكافئتهم عندما يقوموا بتأدية المهمة بشكل صحيح، ومن ثم قم بتعقيد المهمة تدريجيًا.

نشاط رقم 4 (الوسط/ المركز ، مربعات الوسط)

الهدف: تعزيز فهم الطلاب لمربعات الوسط/ المركز في رقعة الشطرنج.

ماذا تحتاج: رقاع شطرنج ورقية، قلم تلوين أو قلم تخطيط أحمر اللون (أو أي لون يفضله الطلاب).

ما يجب القيام به

- ارسم خطوطًا قطريًا من الزاوية إلى الزاوية في رقعة الشطرنج الورقية. ثم ارسم نقطة غامقة في النقطة التي تتقاطع فيها الخطوط وقل **"وسط / مركز"**.
- حدد بدائرة جميع الأربعة مربعات في تلك النقطة. أظهرها للطلاب وانطق قائلًا: **"مربعات الوسط /المركز"**.
- ارسم خطوطًا قطرية من زاوية إلى زاوية أخرى على رقعة شطرنج ورقية أخرى، وأعطِ للطلاب قلم التلوين أو التخطيط لوضع نقطة في الوسط، وتحديد مربعات الوسط/المركز وتسميتها.
- إذا وجد الطلاب صعوبة في تكرار ذلك بأنفسهم، ساعدهم و تدريجيًا دعهم يقومون بالمزيد من الاجراءات بمفردهم.
- بإمكانك أن تطلب من الطلاب إظهار وتكرار (إذا لم يكن لديهم تحديات نطق) **"مربعات الوسط / المركز"**.
- إذا كان الطلاب يستجيبون بشكل جيد للمكافآت، قدم مكافأة بعد العرض و/أو النطق بنجاح. يمكن تكرار النشاط مرات عديدة حسب الحاجة لتحقيق الفهم.

نشاط رقم 5 (زوايا رقعة الشطرنج)

الهدف: تعزيز فهم الطلاب لزوايا وجوانب رقعة الشطرنج.

ماذا تحتاج: رقعة شطرنج ورقية، قلم تلوين أو قلم تخطيط أحمر اللون (أو أي لون يفضله الطلاب).

ما يجب القيام به:

- حوّط زوايا الرقعة الورقية باستخدام قلم التلوين أو التخطيط وقل "زاوية "أظهرها للطلاب وانطق قائلًا: **"زاوية "**
- إذا لم يكن لدى الطلاب تحديات في النطق، اطلب منهم إظهار وتكرار **"زاوية "**.
- إذا كان الطلاب يستجيبون بشكل جيد للمكافآت، قدم مكافأة بعد العرض و/أو النطق بنجاح.

نشاط رقم 6 (االحواف ، السهم)

الهدف: تطوير قدرة الطلاب على اتباع اتجاه السهم، واتباع التعليمات البسيطة ذات الإجراء الفردي، وتوجيه الانتباه إلى الخصائص الضرورية (السهم).

ماذا تحتاج: رقعة شطرنج أرضية، أسهم طويلة وقصيرة مطبوعة بحجم كبير أو ملصقات أسهم.

ما يجب القيام به:

- قبل البدء بالمهمة، ضع (أو ألصق) الأسهم الطويلة والقصيرة على رقعة الشطرنج الأرضية باتجاهات مختلفة.
- قف على أحد حواف رقعة الشطرنج الأرضية وقل: **"أنا أتبع اتجاه السهم"** وامش في هذا الاتجاه، وتوقف على طرف السهم.
- يقف الطلاب عند بداية سهم آخر. اطلب من الطلاب **المشي على طول السهم**.
- يمكنك بعد ذلك أن تعقد المهمة، وتتناوب في القيام بنفس الخطوات مع توضيح التعليمات بأن تقول مثلا: *"أمشي على طول السهم القصير (أو الطويل)"*، ومن ثم أعط الطلاب التعليمات *"اتبعوا السهم القصير (أو الطويل)"*، إذا استطاع الطلاب التفريق بين مفهومي "طويل" و"قصير". يمكنك تعقيد المهمة تدريجيًا عن طريق القيام بها على لوحة الشطرنج الأرضية بوضع سهمين أو ثلاثة عليها.
- قدم مكافآت للطلاب إذا اتبعوا التعليمات بشكل صحيح.

نشاط رقم 7 (التحريك أفقيًا وعموديًا)

الهدف: تطوير قدرة الطلاب على اتباع اتجاه السهم، وتعريفهم بمفهومي "الأفقي، العامودي".

ماذا تحتاج: رقعة شطرنج، أسهم مختلفة الطول، قطع شطرنج.

ما يجب القيام به:

- ضع سهمين على رقعة الشطرنج أفقياً وعمودياً، ثم ضع قطعة شطرنج في بداية السهمين.
- حرك القطعة بعيدًا عن الطلاب على طول السهم إلى اليمين أو اليسار وقل: **"أنا أتحرك أفقيًا".**
- حرك القطعة بعيدًا عن الطلاب على طول السهم إلى الأمام وقل: **"أنا أتحرك عموديًا".**
- ثم أعد القطعة إلى مكانها واطلب من الطلاب **"التحرك أفقيًا", "التحرك عموديًا"**، ويكرروا ذلك حتى يستطيعوا تنفيذ المهمة بمفردهم.
- يمكنك تعقيد المهمة تدريجيًا من خلال تغيير موقع الأسهم على الرقعة بالتناوب بين التحرك أفقيًا أو وعموديًا.
- قدم مكافآت للطلاب إذا اتبعوا التعليمات بشكل صحيح.

نشاط رقم 8

8.1 (الأبيض، الأسود)

الهدف: تنمية مفهومي الأبيض والأسود لدى الطلاب.

ماذا تحتاج: رقعة شطرنج أرضية، بطاقات بيضاء وسوداء، رقعة شطرنج.

ما يجب القيام به:

- قف على مربع أسود على رقعة الشطرنج الأرضية، وقل: **"أسود"**، وارفع بطاقة سوداء. ثم خذ خطوة إلى مربع أبيض وقل **"أبيض"**، وارفع بطاقة بيضاء، وهكذا.
- افعل نفس الشيء مع الطلاب.
- يمكنك تعقيد المهمة وذلك بأن تطلب من الطلاب أن يخطوا على اللون الأسود، ثم ينطقوا "أسود" ويرفعوا بطاقة سوداء. وعمل الشيء نفسه مع الأبيض.
- قدم مكافآت للطلاب إذا اتبعوا التعليمات بشكل صحيح.

يمكنك القيام بنفس المهمة على رقعة الشطرنج إذا لم تكن هناك مساحة كافية في الفصل الدراسي.

8.2 (الأبيض، الأسود)

الهدف: تنمية مفهومي الأبيض والأسود لدى الطلاب .

ماذا تحتاج: ورقة ملونة مرسوم عليها مربعات (يمكنك بأن تبدأ بأربعة مربعات، ثم زيادة العدد لحد الوصول لعدد المربعات في رقعة الشطرنج)، وأقلام تلوين بيضاء وسوداء وقطعة شطرنج.

ما يجب القيام به:

- قل "أسود"، ثم خذ قلم التلوين الأسود وارسم المربع الأول، ثم قل "أبيض"، وخذ قلم التلوين الأبيض وارسم المربع التالي.
- افعل نفس الشيء مع الطلاب.
- يمكنك تشجيع الطلاب تدريجيًا على إكمال المهمة بشكل مستقل.
- يمكنك أيضًا أن تطلب من الطلاب رسم المزيد من المربعات.
- قدم مكافآت للطلاب إذا اتبعوا التعليمات بشكل صحيح.

نشاط رقم 9 (الأرقام من 1-8 ، والحروف من A-H)

الهدف: تنمية قدرة الطالب على العد وإيجاد الأرقام من 1 إلى 8 والحروف من A إلى H.

ماذا تحتاج: 4 مجموعات من البطاقات، مجموعتان تحمل كل منهما الأرقام من 1 إلى 8 ،ومجموعتان تحمل كل منهما الحروف من **A** إلى **H**، رقعة شطرنج، رقعة شطرنج أرضية.

ما يجب القيام به:

- أولاً، قم بوضع مجموعة من بطاقات الأرقام على الطاولة عموديًا بترتيب تصاعدي أمام الطلاب. ضع مجموعة أخرى من الأرقام بجانبها.
- قل "واحد" ، ومن ثم خذ "واحد" من المجموعة الثانية وضعه بجوار الرقم من المجموعة الأولى. افعل الشيء نفسه مع الأعداد الأخرى حتى الرقم 8. واطلب من الطلاب أن يفعلوا الشيء نفسه بمفردهم.
- إذا كانت الثمانية أرقام كثيرة جدًا بالنسبة للطلاب لتغطيتها في وقت واحد، خذ أكبر عدد يمكن أن يكمله الطلاب، ثم قم بإضافة الأرقام تدريجيًا.
- عندما يتعلم الطلاب الأرقام، يمكنك إعطاء التعليمات بترتيب مختلف، على سبيل المثال، "1، 4، 2، 7، 5، ... إلخ."
- يمكنك القيام بنفس التمرين على رقعة الشطرنج و/أو رقعة الشطرنج الأرضية.
- ثم قم بنفس التمرين مع الحروف A-H.
- قدم مكافآت للطلاب إذا اتبعوا التعليمات بشكل صحيح.

نشاط رقم 10 (الخط القُطري)

الهدف: تنمية مفهوم الخط القطري لدى الطلاب.

ماذا تحتاج: ورقة مربعة/مستطيلة الشكل، مسطرة، قلم رصاص/قلم تخطيط

ما يجب القيام به:

- قم مع الطلاب بطي الورقة بحيث تحصل على مثلث، ثم افتح الورقة. أظهر الطية القطرية الناتجة، وارسم خطًا على الطية باستخدام قلم الرصاص وأظهر الخط المرسوم وكرر قول: **"قُطر طويل"**. اعرض الخط للطلاب وكرر: **"قُطر طويل"**. يمكنك أن تطلب من الطلاب أن يعرضوا الخط ويكرروا نطق جملة قُطر طويل (إذا لم يكن لدى الطلاب صعوبات في الكلام).
- يمكنك القيام بذلك على رقعة شطرنج ورقية، فعند فتح رقعة الشطرنج الورقية، ارسم قُطرًا على الطية. يمكنك أيضًا عمل خط قطري طويل آخر بطي الرقعة من جهة أخرى، ورسم الخط على الطية الجديدة. (بحيث تكون أظهرت للطلاب أطول خطيين قطريين في رقعة الشطرنج). أظهرها على طريقة المقارنة والقراءة العالمية.
- إذا فهم الطلاب وأتقنوا الخط القطري الطويل، قم بإظهار ورسم أقطار صغيرة بنفس الطريقة على رقعة الشطرنج الورقية.
- إذا كان الطلاب يستجيبون بشكل جيد للمكافآت، قدم مكافأة بعد العرض و/أو النطق بنجاح.

نشاط رقم 11 (الخط القُطري، أطول وأقصر أقطار في رقعة الشطرنج)
الهدف: تطوير مفاهيم الطلاب للخط القُطري، والقُطر القصير،والقُطر الطويل.
ماذا تحتاج: رقعة شطرنج أرضية، بطاقات أرقام.

ما يجب القيام به:

- اطلب من الطلاب (ساعدهم) على الوقوف في إحدى زوايا رقعة الشطرنج الأرضية، وأعطهم تعليمات بالمشي خطوة بخطوة من **الزاوية التي يقفون عليها إلى الزاوية المقابلة (من A1 إلى H8)**، أي بشكل **قُطري**. ادع الطلاب إلى المشي والعد في نفس الوقت، ووجه انتباه الطلاب إلى حقيقة أن هناك 8 خطوات في **القُطر الطويل**. عد مع كل خطوة من واحد إلى ثمانية (8 مربعات) وأظهر البطاقة التي تحمل رقم "8". عندما يمشي الطلاب على طول الخط القطري الطويل المكون من 8 مربعات، قُل في بداية ونهاية الخط القطري **"أطول قُطر"**.
- اطلب من الطلاب المشي على طول الأقطار المجاورة للقُطر الأطول، مثل القُطر المكون من 7 و 6 مربعات، وما إلى ذلك، حتى يصلوا إلى القُطر الأقصر، وحينها قل: **"أقصر قُطر".**
- في البداية يمكنك مساعدة الطلاب على القيام بالمهمة، ولاحقًا يجب على الطلاب المشي بشكل مستقل. مثلاً كأن يمشوا بمفردهم على أطول قُطر في الرقعة.
- يمكنك القيام بالمهمة باستخدام الأسهم.
- كرر المهمة حتى يتمكن الطلاب من القيام بها بشكل صحيح وبشكل مستقل. عندما يكمل الطلاب المهمة بشكل صحيح، كافئهم وقم بتعقيد المهمة تدريجيًا.

الدرس الثاني

نشاط رقم 1.

1.1 (قطع الشطرنج، القطع البيضاء والقطع السوداء)

الهدف: تنمية قدرة الطلاب على التمييز بين قطع الشطرنج حسب اللون.

ماذا تحتاج: صندوقان الأول أبيض والثاني أسود اللون، قطع شطرنج بيضاء وسوداء.

ما يجب القيام به:

- ضع الصندوقين وقطع الشطرنج أمام الطلاب. ثم ادع الطلاب إلى ترتيب القطع حسب اللون.
- خذ قطعة بيضاء وضعها في الصندوق الأبيض، وقل: "قطعة بيضاء".
- ثم اطلب من الطلاب البحث عن القطع البيضاء ووضعها في الصندوق الأبيض، افعل الأمر نفسه بالنسبة للقطع السوداء.
- يمكنك تعقيد المهمة وترتيب القطع بترتيب مختلط.

1.2 (قطع الشطرنج، القطع البيضاء والقطع السوداء)

الهدف: تنمية قدرة الطلاب على التمييز بين قطع الشطرنج حسب الشكل.

ماذا تحتاج: صناديق، صور مغلفة لقطع الشطرنج مع شريط فيلكرو (شريط لاصق ذو وجه خشن ووجه ناعم)، قطع شطرنج بيضاء وسوداء..

ما يجب القيام به:

- ضع 3 صناديق و3 أنواع من قطع الشطرنج (مثل الجندي/البيدق، والحصان، والقلعة) أمام الطلاب. ادع الطلاب إلى ترتيب القطع حسب الشكل.
- خذ قطعة شطرنج (جندي أبيض مثلاً) وضعها في الصندوق الذي يحمل صورة الجندي،وقل: "جندي أبيض".
- اطلب من الطلاب إيجاد الجنود البيضاء ووضعها في الصندوق الأبيض المخصص للبيادق البيضاء. ونفس الشيء بالنسبة للقلعة والحصان، ويمكنك القيام بالمهمة بترتيب مختلط.
- يمكنك أيضا تعقيد المهمة بإضافة قطعة شطرنج وصندوق آخريحمل نفس صورة القطعة المضافة.
- كافئ الطلاب عندما يكملوا المهمة بنجاح، واستمر بتنفيذ المهمة حتى يتمكن جميع الطلاب من إكمالها بشكل مستقل، وبعد ذلك يمكنك تعقيد المهمة.

نشاط رقم 2 (قطع الشطرنج)

الهدف: تنمية قدرة الطلاب على التعرف على قطع الشطرنج.

ماذا تحتاج: صور غير مكتملة لقطع شطرنج، بحيث يتم رسم الجزء غير المكتمل بخط متقطّع، قلم رصاص أو قلم تخطيط.

ما يجب القيام به:

- اعرض الصور غير المكتملة لقطع الشطرنج، وادعُ الطلاب إلى إكمال الصور، بحيث يتم الرسم فوق الجزء غير المكتمل (الخط المتقطع)، ومن ثم قم بتسمية القطعة التي يكمل الطلاب رسمها.
- يمكنك أولاً استخدام الصور التي يكون فيها الجزء المفقود صغيرًا جدًا.
- استمر في تنفيذ المهمة حتى يتمكن الطلاب من إكمال الرسم وتسمية قطعة الشطرنج بشكل مستقل. وبعد ذلك يمكنك تعقيد المهمة، فمثلًا يمكن إعطاء صور غير مكتملة لقطعتين أو ثلاثة قطع من قطع الشطرنج. استمر في تنفيذ المهمة حتى يتمكن الطلاب من إكمالها بشكل مستقل.
- كافئ الطلاب عندما يكملوا المهمة بنجاح، واستمر بتنفيذ المهمة حتى يتمكن جميع الطلاب من إكمالها بشكل مستقل.

نشاط رقم 3 (قطع الشطرنج)
الهدف: تنمية قدرة الطلاب على التعرف على قطع الشطرنج.
ماذا تحتاج: صور مغلّفة لقطع شطرنج بيضاء وسوداء مقطعة إلى أحجية.

ما يجب القيام به:
- اعرض صور قطع الشطرنج المكونة من جزأين، واربطهما للحصول على صورة كاملة، وقم بتسمية القطعة.
- اطلب من الطلاب ربط نصفي صورقطع الشطرنج للحصول على صورة كاملة ، ومن ثم اطلب منهم تسمية كل قطعة. قم بتوجيه انتباه الطلاب إلى الشرط الذي تغير.
- يمكنك تعقيد المهمة عن طريق إضافة صور مقطعة إلى أحجية لقطع شطرنج أخرى، ثم يمكنك تجربة قطع صور القطع بشكل غير متساو.
- استمر في أداء المهمة حتى يتمكن الطلاب من إكمالها بشكل مستقل. بعد ذلك يمكنك تعقيد المهمة، مثل إضافة قطع شطرنج أخرى، وإدخال ألوان مختلفة، وقص الصور إلى أجزاء أكثر. وعند إكمال المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب والتأكيد على نجاحهم.

نشاط رقم 4 (قطع الشطرنج)
الهدف: تنمية قدرة الطلاب على التعرف على قطع الشطرنج.
ماذا تحتاج: قطع شطرنج بيضاء وسوداء على خلفية رمادية مطبوعة على أوراق منفصلة من ورق **A6** (105 × 148 مم أو 4 × 6 بوصة).

ما يجب القيام به:
- قم بطي الأوراق التي تحتوي على قطع الشطرنج المطبوعة، بحيث تكون الصورة بالداخل، ثم قم بتوزيع هذه الأوراق على الطلاب واحدة تلو الأخرى..
- اطلب من الطلاب فتح الورقة وتسمية القطعة المطبوعة عليها.
- يقوم الطلاب بتسمية القطع، وإذا كانت إجاباتهم صحيحة، يتم مكافأتهم.
- يمكنك القيام بالمهمة بشكل جماعي، بحيث يتم توزيع الأوراق على جميع الطلاب واحدًا تلو الآخر.

نشاط رقم 5 (ترتيب قطع الشطرنج)
الهدف: تنمية قدرة الطلاب على الترتيب الصحيح لقطع الشطرنج.
ماذا تحتاج: رقعة الشطرنج، وقطع الشطرنج.

ما يجب القيام به:
- رتب قطع الشطرنج على رقعة الشطرنج،بحيث تقف إحدى القطع البيضاء في واحد من مربعات منطقة القطع السوداء، وقطعة سوداء في واحد من مربعات منطقة القطع البيضاء.
- اسأل الطلاب عن القطع غير الموجودة في أماكنها ثم ضعها في مكانها الصحيح.
- إذا لم يتمكن الطلاب من إكمال المهمة، فقم بشرحها وتنفيذها بنفسك.
- وبعد ذلك يمكنك القيام بالمهمة بقطع أخرى، ويمكنك تعقيد المهمة تدريجيًا عن طريق تبديل المزيد والمزيد من القطع.
- وعند إكمال المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب والتأكيد على نجاحهم.

الدرس الثالث

نشاط رقم 1.

1.1 (تعيين الخطوط العمودية والأفقية في رقعة الشطرنج)

الهدف: تطوير قدرة الطلاب على تعيين الخطوط العمودية والأفقية، وكذلك تعزيز التركيز والانتباه والذاكرة.

ماذا تحتاج: رقعة شطرنج، وبطاقات تحمل الحروف **A-H** ،وبطاقات تحمل الأرقام من 1 إلى 8.

ما يجب القيام به:

- ضع رقعة الشطرنج، وثلاث بطاقات تحمل الحروف A-B-C.
- اسأل الطلاب أين يوجد حرف A على الرقعة، ثم أشرعلى مكانه في الرقعة، وابحث عنه بين البطاقات التي تحمل الحروف الثلاثة الأولى،ومن ثم ضعها تحت الحرف " A" على الرقعة. افعل نفس الشيء مع الأحرف المتبقية.
- ادعُ الطلاب لإيجاد حرف A على الرقعة، وساعدهم إذا وجد الطلاب صعوبة في ذلك، ثم اطلب من الطلاب إيجاد حرف A على البطاقات التي تحمل الحروف، ومن ثم خذ البطاقة وضعها على الرقعة.
- افعل الشيء نفسه مع الحروف والأرقام الأخرى، مع إضافة حروف و أرقام جديدة تدريجيًا للوصول إلى "H" و"8".
- بغض النظر عمّا إذا كان الطلاب يواجهون تحديات في النطق أم لا، دائمًا انطق الحروف والأرقام عند الشرح والعرض. وإذا لم يكن لدى الطلاب أي تحديات في النطق، فيجب أن ينطقوا الحرف أو الرقم الذي يتم عرضه.
- كافئ الطلاب عندما يكملوا المهمة بنجاح.

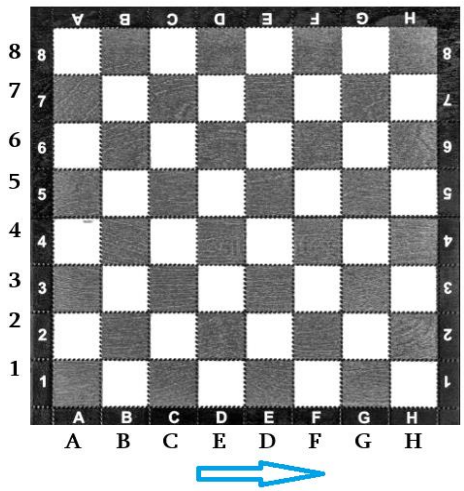
1.2

الهدف: تطوير قدرة الطلاب على تعيين الخطوط العمودية والأفقية، وكذلك تعزيز التركيز والانتباه والذاكرة.

ماذا تحتاج: رقعة شطرنج، وبطاقات تحمل الحروف **A-H** ،وبطاقات تحمل الأرقام من 1 إلى 8.

ما يجب القيام به:

- ضع البطاقات التي تحتوي على حروف وأرقام بجانب الرموز الموجودة على الرقعة، ثم قم بتبديل حرفين أو رقمين منهم، ثم بدّل ثلاثة، وما إلى ذلك.
- اطلب من الطلاب إعادتهم للوضع الصحيح، وإذا وجد الطلاب صعوبة في ذلك أو لم يفهموا التعليمات، فافعل ذلك بنفسك، ومن ثم قم بدعوة الطلاب تدريجياً للقيام بالمهمة بأنفسهم.
- إذا كان الطلاب يقومون بالمهمة بشكل صحيح، فيمكنك تبديل الحروف والأرقام معًا.
- بغض النظر عمّا إذا كان الطلاب يواجهون تحديات في النطق أم لا، دائمًا انطق الحروف والأرقام عند الشرح والعرض. وإذا لم يكن لدى الطلاب أي تحديات في النطق، فيجب أن ينطقوا الحرف أو الرقم الذي يتم عرضه.
- على سبيل المثال:



1.3

الهدف: تطوير قدرة الطلاب على تعيين الخطوط العمودية والأفقية، وكذلك تعزيز التركيز والانتباه والذاكرة.
ماذا تحتاج: بطاقات تحمل الحروف **A-H** ،وبطاقات تحمل الأرقام من 1 إلى 8.

ما يجب القيام به:

- ضع البطاقات التي تحمل الحروف A-H (أو الأرقام من 1 إلى 8) على نفس الخط على الطاولة (من دون رقعة الشطرنج)، ثم قم بتبديل بطاقتين واطلب من الطلاب وضعهما في المكان الصحيح.
- يمكنك تعقيد المهمة عن طريق تبديل المزيد من الحروف (أو الأرقام).
- يمكنك أيضًا تعقيد المهمة ووضع رقم في نفس صف الحروف وما إلى ذلك.
- أو ضعها في ترتيب مختلط واطلب من الطلاب أن يضعوها في الترتيب الصحيح.
- بغض النظر عمّا إذا كان الطلاب يواجهون تحديات في النطق أم لا، دائمًا انطق الحروف والأرقام عند الشرح والعرض. وإذا لم يكن لدى الطلاب أي تحديات في النطق، فيجب أن ينطقوا الحرف أو الرقم الذي يتم عرضه.
- كافئ الطلاب عندما يكملوا المهمة بنجاح.

1.4

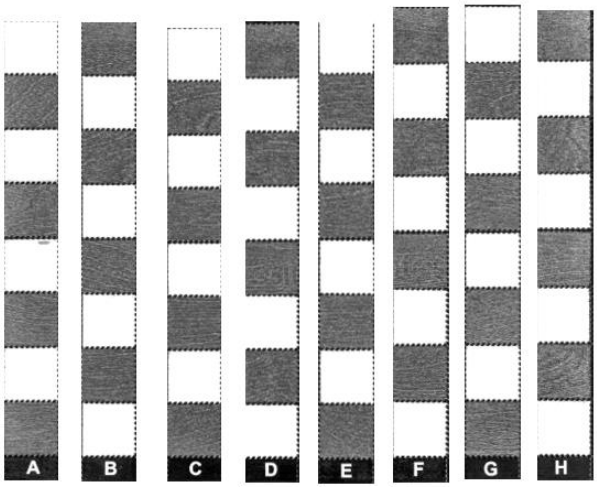
الهدف: تطوير قدرة الطلاب على تعيين الخطوط العمودية والأفقية، وكذلك تعزيز التركيز والانتباه والذاكرة، ومفهوم "بجوار أو بجانب".
ماذا تحتاج: بطاقات تحمل الحروف **A-H** ،وبطاقات تحمل الأرقام من 1 إلى 8.

ما يجب القيام به:

- ضع البطاقات التي تحمل الحروف A-H (أو الأرقام من 1 إلى 8) على نفس الخط على الطاولة .
- اطلب من الطلاب إظهار الحرف (أو الحروف) الموجودة بجانب أو بجوار "A", "B" ، وهكذا. وافعل الشيء نفسه مع الأرقام.
- ساعد الطلاب إذا وجدوا صعوبة في ذلك، وأعطِهم الفرصة تدريجيًا للقيام بالمهمة بأنفسهم.
- بغض النظر عمّا إذا كان الطلاب يواجهون تحديات في النطق أم لا، دائمًا انطق الحروف والأرقام عند الشرح والعرض. وإذا لم يكن لدى الطلاب أي تحديات في النطق، فيجب أن ينطقوا الحرف أو الرقم الذي يتم عرضه.
- كافئ الطلاب عندما يكملوا المهمة بنجاح.

1.5

الهدف: تطوير قدرة الطلاب على تعيين الخطوط العمودية والأفقية، وكذلك تعزيز التركيز والانتباه والذاكرة، ومفهوم "بجوار أو بجانب".
ماذا تحتاج: شرائط أو أجزاء لرقعة الشطرنج كما هو موضح في المثال.



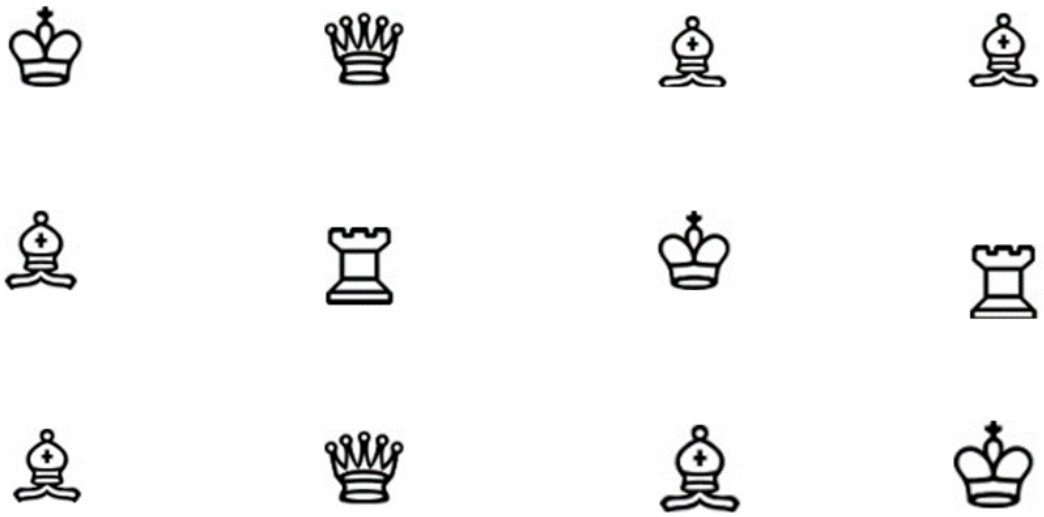
ما يجب القيام به:

- قم بالإشارة إلى الحروف الموجودة على الأجزاء أو الشرائط . ثم بدّلهم واطلب من الطلاب إعادتهم وترتيبهم بشكل صحيح، أو أن يقوموا بتجميع رقعة الشطرنج حسب الحروف (الأرقام).
- أثناء ترتيب الشرائط أو الأجزاء بالتناوب، ينطق الطلاب الحروف (أو الأرقام) إذا لم يكن لديهم أي تحديات في النطق.
- يمكنك أيضًا استخدام رقعة شطرنج مطبوعٌ عليها القطع بترتيبها الصحيح.
- كافئ الطلاب عندما يكملوا المهمة بنجاح.

نشاط رقم 2. (أسماء قطع الشطرنج المختصرة (أو رموز القطع) مُعدلة وفقًا لاختبار حدة الرؤية)

الهدف: تعلم الأسماء المختصرة للقطع، وتطوير الانتباه، والإدراك البصري، والمقارنة.

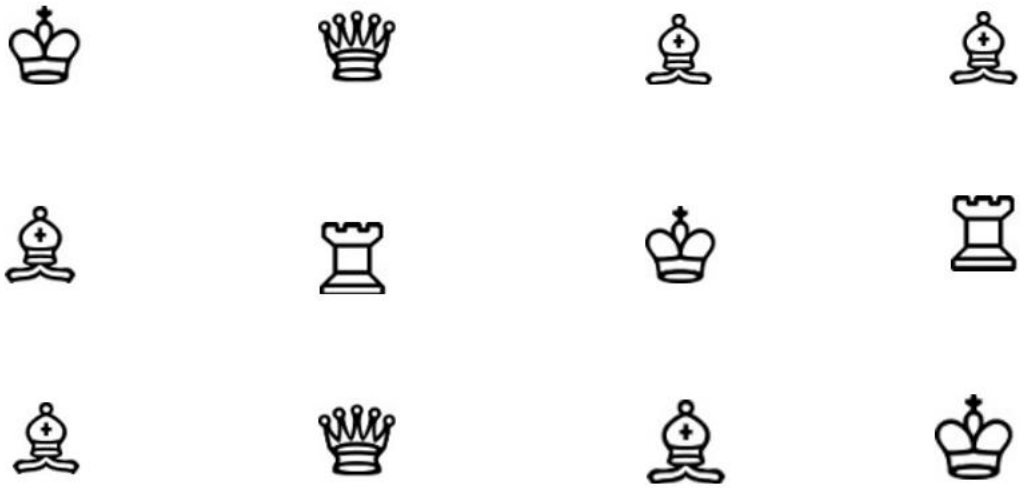
ماذا تحتاج: ورق **A4** (كما في المثال أدناه)، قلم رصاص، رموز القطع على بطاقة من الورق المقوى (**K**، **Q**، **R**، **B**، **N**) وبطاقات فارغة (للبيادق/الجنود) - **x5**5 سم / **x2**2 بوصة.



ما يجب القيام به:

- أعد مواد تحفيزية وفقًا لهذا النموذج، وقم بترتيب 3 قطع بشكل مختلط.
- اطلب من الطلاب كتابة أسماء القطع تحتها كما في الصورة (أو استخدم بطاقات تحمل الأسماء، إذا كان الطلاب لا يستطيعون الكتابة).
- إذا لم يتمكن الطلاب من إكمال المهمة، ساعدهم على مقارنة القطع.
- إذا وجد الطلاب صعوبة في إالتعامل مع قطع متعددة في السطر الأول، فيمكنك أولاً استخدام قطعة واحدة فقط، ثم إضافة قطع أخرى تدريجيًا، على سبيل المثال:

K



- إذا تم استخدام الجندي/ البيدق فلا يكتب تحته أي شيء ولا يتم وضع البطاقة.
- بغض النظر عمّا إذا كان الطلاب يواجهون تحديات في النطق أم لا، دائمًا انطق الحروف وأسماء القطع عند الشرح والعرض. وإذا لم يكن لدى الطلاب أي تحديات في النطق، فيجب أن ينطقوا أسماء القطع.
- كافئ الطلاب عندما يكملوا المهمة بنجاح.

نشاط رقم 3.

الهدف: تحسين انتباه الطلاب، والقدرة على تتبع الخط بصريًا (لتعزيز المهارة السابقة)، وإيجاد المربعات على الرقعة، وتعلم الأسماء المختصرة للقطع أو رموز القطع.

ماذا تحتاج: النماذج (كما في الأمثلة)، قلم رصاص.

3.1

ما يجب القيام به:

- قم بإعداد نموذج (مثال 1) يحتوي على رموز القطع من جهة، وصور القطع من جهة أخرى. يمكنك البدء بثلاث قطع ورموزها.
- اطلب من الطلاب ربط القطع برموزها.
- يمكنك تعقيد المهمة تدريجياً بزيادة عدد القطع.

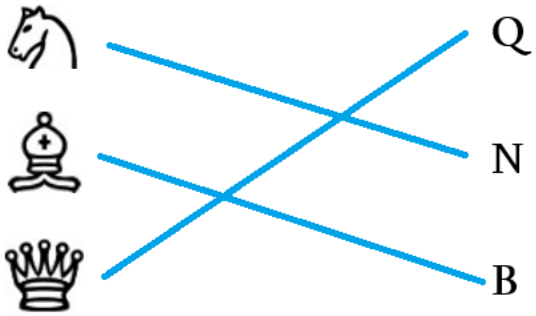
مثال (1)

3.2

ما يجب القيام به:

- قم بإعداد نموذج (مثال 2) يحتوي على رموز القطع من جهة، وصور القطع من جهة أخرى. يمكنك البدء بثلاث قطع ورموزها.
- اطلب من الطلاب إيجاد التوصيل الصحيح بين القطعة ورمزها، وإيجاد التوصيل الخاطئ.
- يمكنك تعقيد المهمة تدريجياً بزيادة عدد القطع.

مثال (2)

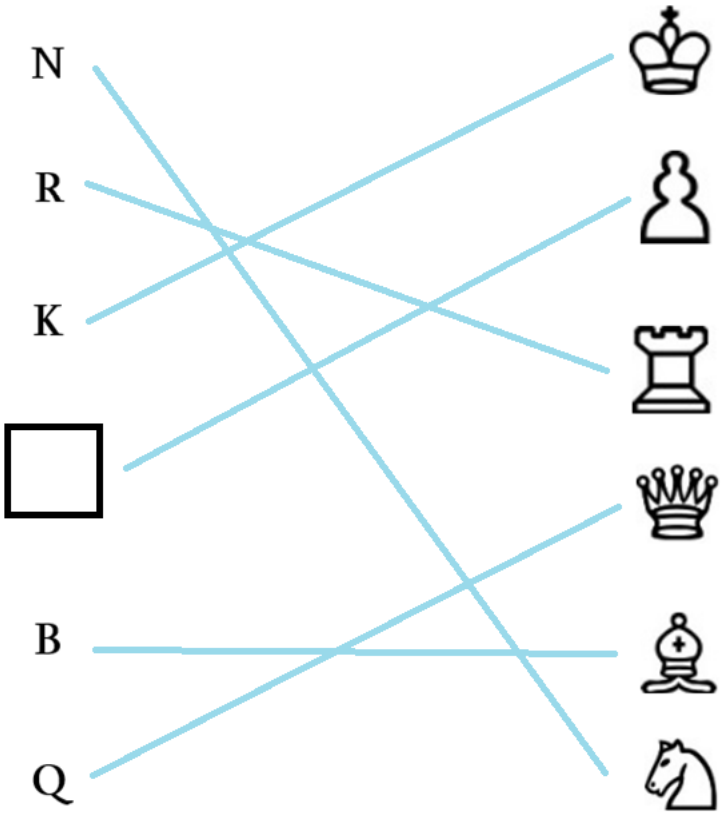


3.3

ما يجب القيام به:

- قم بإعداد نموذج (مثال 3) يحتوي على رموز القطع من جهة، وصور القطع من جهة أخرى، بحيث يكون تم التوصيل الصحيح بين القطعة ورمزها بشكل صحيح، ويمكنك البدء بثلاث قطع ورموزها.
- اطلب من الطلاب تتبع توصيل القطع برموزها، وأظهر مسار التوصيل بين القطعة ورمزها بإصبعك أو بقلم الرصاص.
- يمكنك تعقيد المهمة تدريجياً بزيادة عدد القطع.

مثال (3)

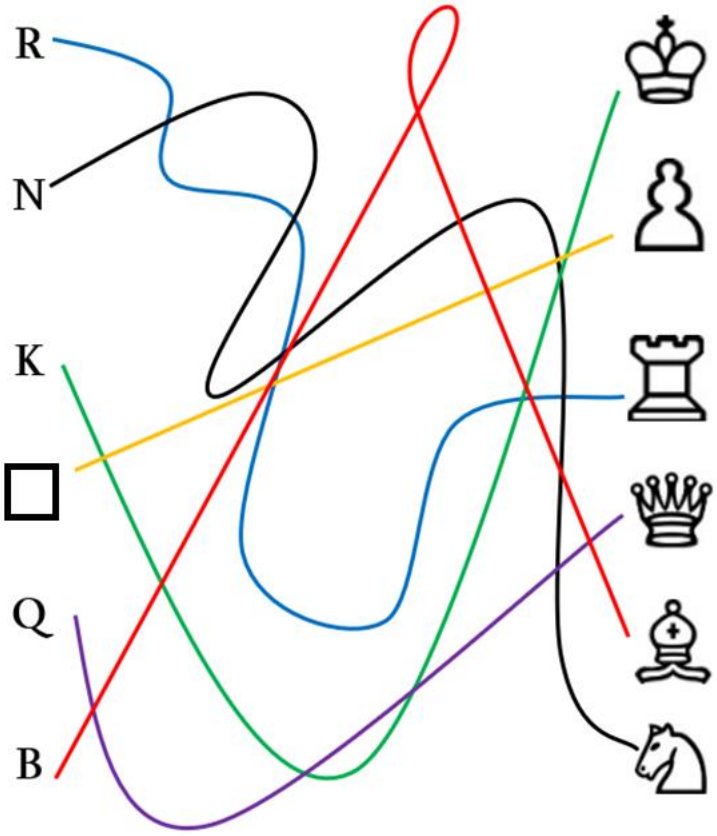


3.4

ما يجب القيام به:

- قم بإعداد نموذج (مثال 4) يحتوي على رموز القطع من جهة، وصور القطع من جهة أخرى، بحيث يكون تم التوصيل الصحيح بين القطعة ورمزها بشكل صحيح ولكن بخطوط منحنية، ويمكنك البدء بثلاث قطع ورموزها، أو بدلًا من ذلك يمكنك استخدام خطوط متصلة بألوان مختلفة لتتبعها بسهولة، ثم استخدام خطوط سوداء.
- اطلب من الطلاب تتبع توصيل القطع برموزها، وأظهر مسار التوصيل بين القطعة ورمزها بإصبعك أو بقلم الرصاص.
- من الأفضل أن لا تكون الخطوط المنحنية متشابكة للغاية في البداية، حيث يمكن تعقيد الخطوط عندما يطور الطلاب القدرة على تتبع الخطوط. ويمكنك تعقيد المهمة تدريجيًا عن طريق زيادة عدد القطع، وكذلك يمكن تبديل صفوف صور القطع ورموزها.

مثال (4)



الدروس 4 –11. قطع الشطرنج وقيمها

نشاط (متجر القطع)
الهدف: تطوير مفهوم قيمة الأشياء (مثل قطع الشطرنج)، وتحسين التفكير النشط البصري.
ماذا تحتاج: رقعة شطرنج مغلفة بشريط فيلكرو، صور لقطع شطرنج مغلفة (مع وجود العديد من صور الجنود أو البيادق) مكتوب عليها قيمتها، أربعة صناديق لقطع الشطرنج.

1. **ما يجب القيام به:**
   - ضع وأرفق صور قطع الشطرنج على رقعة الشطرنج، مع ترك مربع فارغ فقط لإحدى القطع (القلعة، الحصان، الملكة/الوزير أو الفيل).
   - يُوضع أمام الطلاب صندوق يحتوي على الجنود/البيادق ويكون بمثابة بنك، ويُوضع أمام المعلم صناديق أخرى مخصص كل منها للقلاع والأحصنة والملكات والفيلة.
   - اطلب من الطلاب ملء المربع الفارغ (مربع الحصان على سبيل المثال)، وذلك بإحضار 3 جنود من البنك، بحيث يأخذها الطلاب ويعطونها للمعلم الذي بدوره يسلمهم الحصان ويطلب منهم وضعه في مكانه، واستمر بالتبديل بين القطع .
   - في حالة إتمام المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب.

2. **ما يجب القيام به:**
   - ضع وأرفق صور قطع الشطرنج على رقعة الشطرنج، مع ترك مربعين فارغين أو أكثر للقطع (القلعة، الحصان، الملكة/الوزير أو الفيل).
   - يُوضع أمام الطلاب صندوق يحتوي على الجنود/البيادق ويكون بمثابة بنك، ويُوضع أمام المعلم صناديق أخرى مخصص كل منها للقلاع والأحصنة والملكات والفيلة.
   - اطلب من الطلاب ملء المربعات الفارغة، بحيث يأخذ الطلاب من البنك عددًا من الجنود مساويًا لنفس قيمة القطع (القلعة أو الحصان مثلا)، إذ يقوموا بعدّ 5 أو 3 جنود ويعطونها للمعلم الذي بدوره يسلمهم القطعة المساوية لعدد الجنود، ويقول:" ضعوها في مكانها"،و استمر بالتبديل بين القطع .
   - في حالة إتمام المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب.

3. **ما يجب القيام به:**
   - ضع رقعة شطرنج فارغة أمام الطلاب، بحيث ستكون المهمة هي ترتيب جميع قطع الشطرنج على الرقعة، فالمعلم سيقوم ببيع القطع للطلاب، الذين بدورهم سيشترون القطع بالجنود.
   - فمثلًا يأخذ الطلاب 5 جنود من البنك ويستبدلونها بقلعة.
   - افعل الشيء نفسه مع بقية القطع.
   - إذا وجد الطلاب صعوبة في اتباع التعليمات، قم بإعادة جميع الخطوات معهم عدة مرات.
   - في حالة إتمام المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب.

4. **ما يجب القيام به:**
   - ضع رقعة شطرنج فارغة أمامك، وصناديق بها قطع شطرنج مختلفة (الملكة، الفيلة، القلاع، الأحصنة) توضع أمام الطلاب، بحيث ستكون المهمة هي ترتيب جميع قطع الشطرنج على الرقعة، اطلب من الطلاب أن "يبيعوك"حصانًا مقابل 3 جنود، ومن ثم قم بإعطاء الجنود للطلاب الذين بدورهم سيبحثون عن الحصان في الصندوق ويعطونك إياه.
   - افعل الشيء نفسه مع بقية القطع.
   - إذا وجد الطلاب صعوبة في اتباع التعليمات، قم بإعادة جميع الخطوات معهم عدة مرات.
   - في حالة إتمام المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب.

ملاحظة :

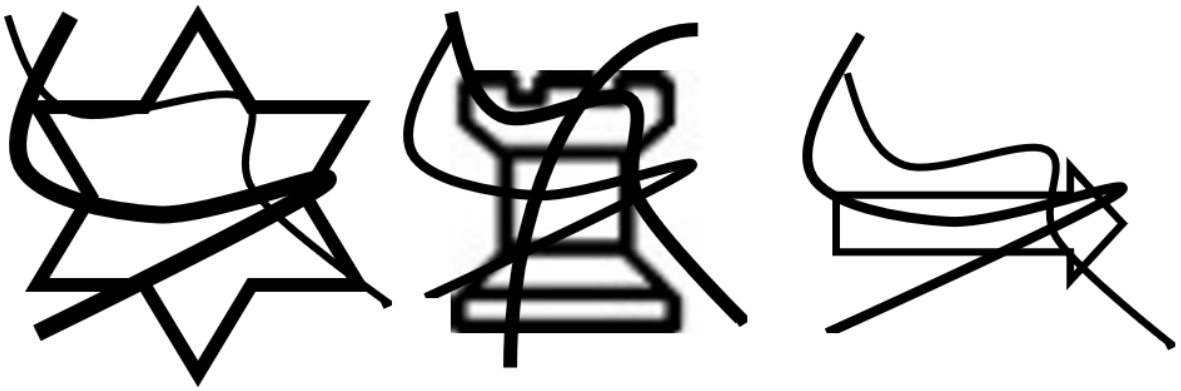
- يمكن تنفيذ هذه المهام باستخدام مجموعات أخرى من القطع أو البطاقات (على سبيل المثال، يكون لدى البنك بطاقات تحتوي على أرقام فقط؛ أو ادفع بقطع أخرى واحصل على جنود بدالها؛ أو جنود وقطع معًا، كأن تستبدل قلعة بدفع فيل وجنديين، وهكذا.
- يمكنك أن تضع قيم القطع على الطاولة وتكون بمثابة "قائمة الأسعار".
- اترك الملك دائماً على رقعة الشطرنج وقل: "الملك لا يقدر بثمن"، أو "الملك يشتري القطع (مثلا الملك يشتري الفيل)."

8.الأنشطة المعرفية

نشاط رقم 1. الصور المختلطة
الهدف: تحسين انتباه الطلاب، والإدراك البصري.
ماذا تحتاج: نموذج مطبوع (انظر الأمثلة أدناه)، أقلام تلوين.

ما يجب القيام به:

- اطلب من الطلاب البحث عن الأشياء في الصور المختلطة، وتلوينها، وتحديد أي واحدة منها هي قطعة شطرنج، وتسميتها، وتحديد قيمتها وكتابتها تحتها ، إلخ.



- يمكن استخدام قطع الشطرنج المختلفة وصور أخرى.
- كافئ الطلاب إذا أتموا المهمة بنجاح.

نشاط رقم 2. ابحث عن الزوج
الهدف: تحسين انتباه الطلاب، والإدراك البصري، والذاكرة العاملة، والقدرة على المقارنة.
ماذا تحتاج: نموذج مطبوع (انظر الأمثلة أدناه)، أقلام تلوين.

ما يجب القيام به:

- اطلب من الطلاب البحث عن زوج/ نظير كل قطعة وتحديده بلون من اختيارهم.
- يمكنك استخدام مجموعات مختلفة من القطع، كقطع بيضاء وسوداء، ويمكنك أيضًا استخدام قطع غير الشطرنج. وقلل عدد القطع إذا كان الطلاب يجدون صعوبة في التعامل مع أشياء متعددة؛ وقم بتعقيد المهمة عن طريق إضافة المزيد من القطع إذا كان الطلاب قادرين على التعامل معها، ومن ثم قم بتبديلها حتى لا يبحث عنها الطلاب في نفس الأماكن.

نشاط رقم 3. البحث عن المختلف

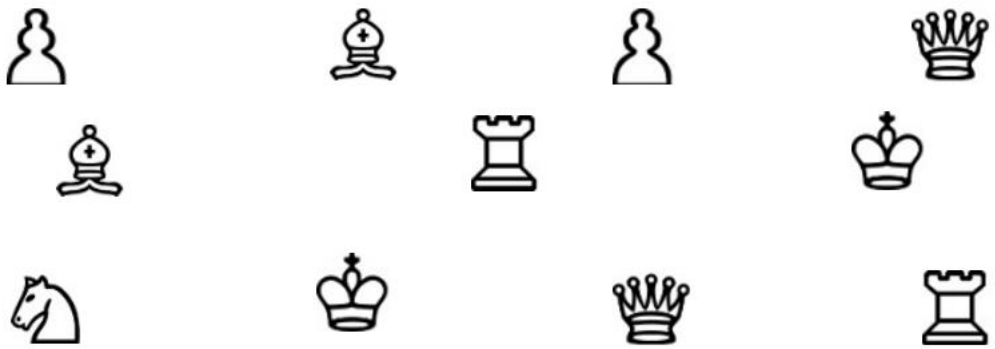
الهدف: تحسين انتباه الطلاب، والإدراك البصري، والذاكرة العاملة، والقدرة على المقارنة.

ماذا تحتاج: نموذج مطبوع (انظر الأمثلة أدناه)، أقلام تلوين.

ما يجب القيام به:

- اطلب من الطلاب إيجاد كل زوج من القطع، وتحديده باللون الذي يختارونه، ومن ثم إيجاد القطعة المختلفة وتسميتها.
- يمكنك استخدام مجموعات مختلفة من القطع، كقطع بيضاء وسوداء، ويمكنك أيضًا استخدام قطع غير الشطرنج. وقلل عدد القطع إذا كان الطلاب يجدون صعوبة في التعامل مع أشياء متعددة؛ وقم بتعقيد المهمة عن طريق إضافة المزيد من القطع إذا كان الطلاب قادرين على التعامل معها، ومن ثم قم بتبديلها حتى لا يبحث عنها الطلاب في نفس الأماكن.

مثال 1



- يمكنك تعقيد المهمة عن طريق قلب الصور.

مثال 2

- يمكن وضعهم بشكل عشوائي (ليست مرتبة على شكل صفوف).

مثال 3

نشاط رقم 4 . البيوت

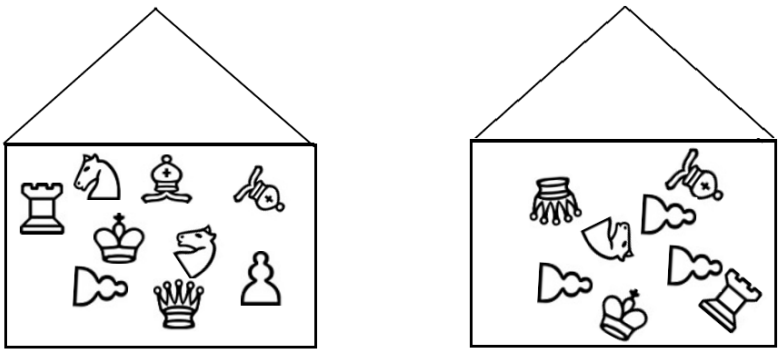
الهدف: تحسين انتباه الطلاب، ومهارات المقارنة، والذاكرة العاملة، والإدراك البصري، والقدرة على العد، والتمييز بين الكمية والقيمة.

ماذا تحتاج: نموذج مطبوع (انظر الأمثلة أدناه)، قلم رصاص.

ما يجب القيام به:

- أعط كل طالب تعليمات:
  - ✓ احسب عدد القطع الموجودة في كل بيت، واكتب الرقم على سطح كل بيت .
  - ✓ انطق قيمة كل قطعة (يمكنك كتابة القيم على القطع)، احسب قيمة القطع في كل بيت، اكتب الإجابة فوق السطح.
  - ✓ قارن، أي البيوت قيمة قطعها أعلى ؟
- يمكنك تعقيد المهمة عن طريق إضافة قطع إلى كل بيت.
- يمكنك تغيير عدد القطع وقيمتها في كل بيت.
- يمكنك أيضًا استخدام الصناديق والقطع بدلاً من صور المنازل والقطع، بحيث يكون لديك بطاقات على كل صندوق تكتب فيها النتائج.
- إذا كان الطلاب يتمتعون بذاكرة جيدة، فمن الممكن عدم تدوين النتائج.
- عند إكمال المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب والتأكيد على نجاحهم.

مثال



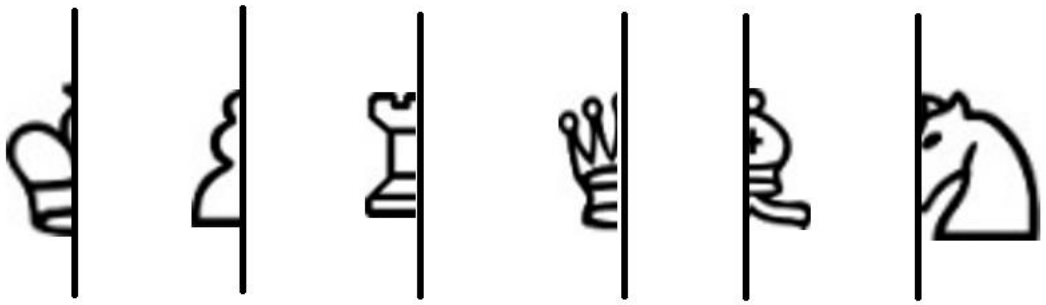
نشاط رقم 4 . القطع المخفية

الهدف: تحسين انتباه الطلاب،والتعرف البصري، وعلاقة الصورة برمز القطعة.

ماذا تحتاج: نموذج مطبوع (انظر الأمثلة أدناه) يكون عبارة عن صور قطع شطرنج غير مكتملة، قلم رصاص.

ما يجب القيام به:

- اسأل الطلاب عن القطعة المخفية هنا، واطلب منهم أن يقوموا بتسميتها (إذا لم يكن لدى الطلاب تحديات في النطق)، وأن يقوموا بتوصيلها مع رمزها.
- إذا وجد الطلاب صعوبة، يمكنك مساعدتهم بصورة واحدة.
- عند إكمال المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب والتأكيد على نجاحهم.



B	**R**	**Q**	**N**		**K**

نشاط رقم 5 . الأسماء (هذه المهمة مخصصة للطلاب الذين يعرفون الحروف ويستطيعون القراءة).

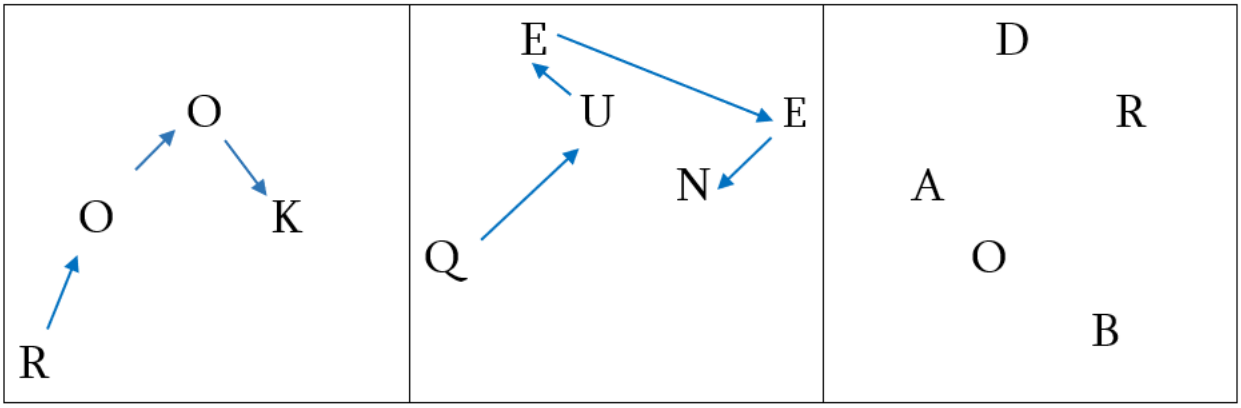
الهدف: تحسين انتباه الطلاب، والتعرف البصري، والعملية الذهنية للتركيب، والقدرة على ربط نقاط مختلفة ذهنيًا في رابط واحد.

ماذا تحتاج: نموذج مطبوع (انظر الأمثلة أدناه) بحيث يحتوي على أحرف بترتيب مختلط تشكل كلمات (كلمات الشطرنج غالبًا) ، قلم رصاص.

ما يجب القيام به:

- اطلب من الطلاب ربط الحروف للحصول على الكلمات **ROOK**، و**QUEEN**، و**BOARD**، وما إلى ذلك.

مثال

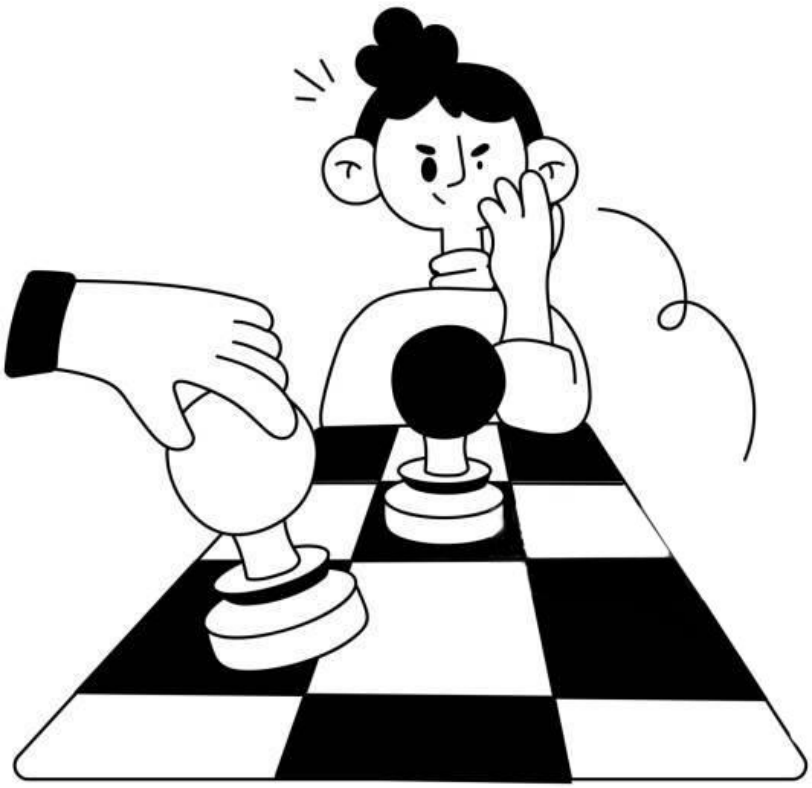


ملاحظة: الأسهم الزرقاء توضح كيفية ربط الحروف بقلم الرصاص

- يمكنك كتابة أسماء أشياء مختلفة.
- يمكنك تعقيد المهمة من خلال عدم ذكر الكلمات التي ستظهر، ولكن من خلال إعطاء تلميح للطلاب: ما هي كلمات الشطرنج المكتوبة، أو ما هي الكلمة التي لا علاقة لها بالشطرنج، وما إلى ذلك.
- يمكنك زيادة تعقيد المهمة عن طريق كتابة 2-3 كلمات بترتيب مختلط في مربع واحد، بحيث يبحث الطلاب عن الحروف التي يحتاجون إليها.
- عند إكمال المهمة بنجاح، قم بمكافأة الطلاب والتأكيد على نجاحهم

الجزء الثاني

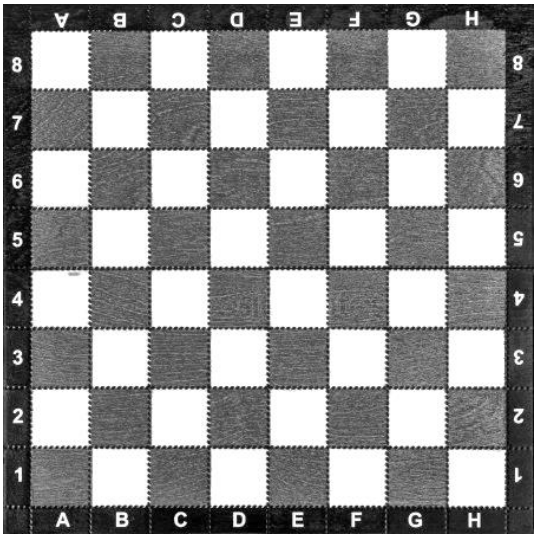
خطة دروس الشطرنج



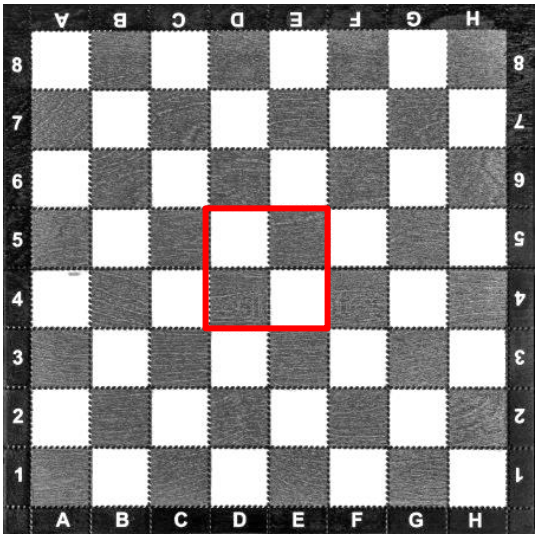
الدرس الأول: الشطرنج ورقعة الشطرنج

تحتاج للعب الشطرنج إلى رقعة الشطرنج وقطع الشطرنج، و اليوم سوف تتعرف على رقعة الشطرنج.
تتكون رقعة الشطرنج من خانات صغيرة، والخانة تسمى مربعًا . وتسمى جميع المربعات ذات الألوان الفاتحة بالمربعات البيضاء، والمربعات ذات الألوان الداكنة مربعات سوداء. وكل رقعة الشطرنج لها وسط/ مركز وزوايا وحواف.

رقعة الشطرنج الفارغة

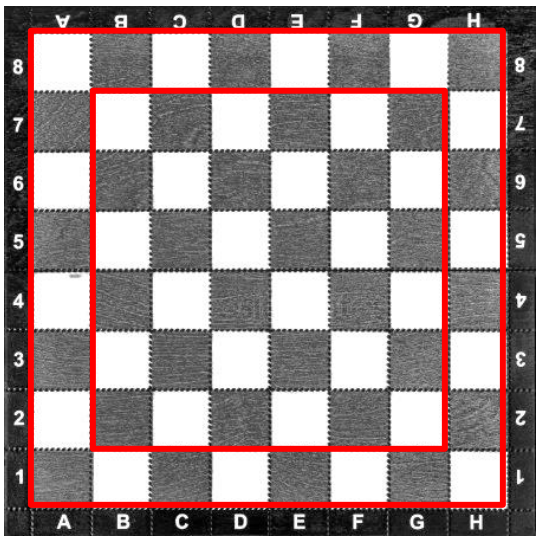


الوسط / المركز



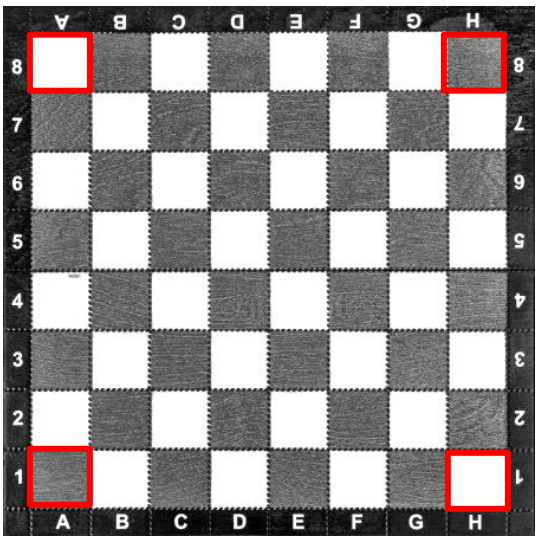
الوسط يتكون من 4 مربعات ، 2 أبيض و 2 أسود

الحواف



4 حواف في رقعة الشطرنج

الزوايا

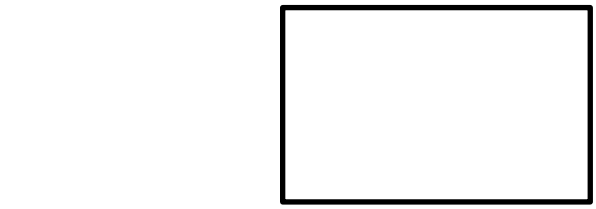


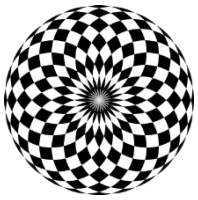
4 زوايا في رقعة الشطرنج، 2 أبيض، 2 أسود

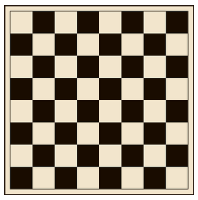
*** يتم وضع رقعة الشطرنج بحيث يكون مربع الزاوية الموجود على يمين اللاعب أبيض اللون!**

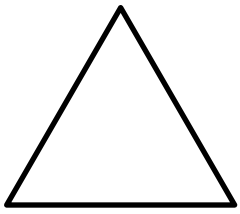
تمرين (1)

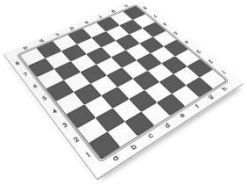
ابحث عن رقعة الشطرنج بين الأشكال الموجودة، وقم بوضع دائرة حولها.

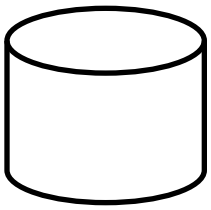










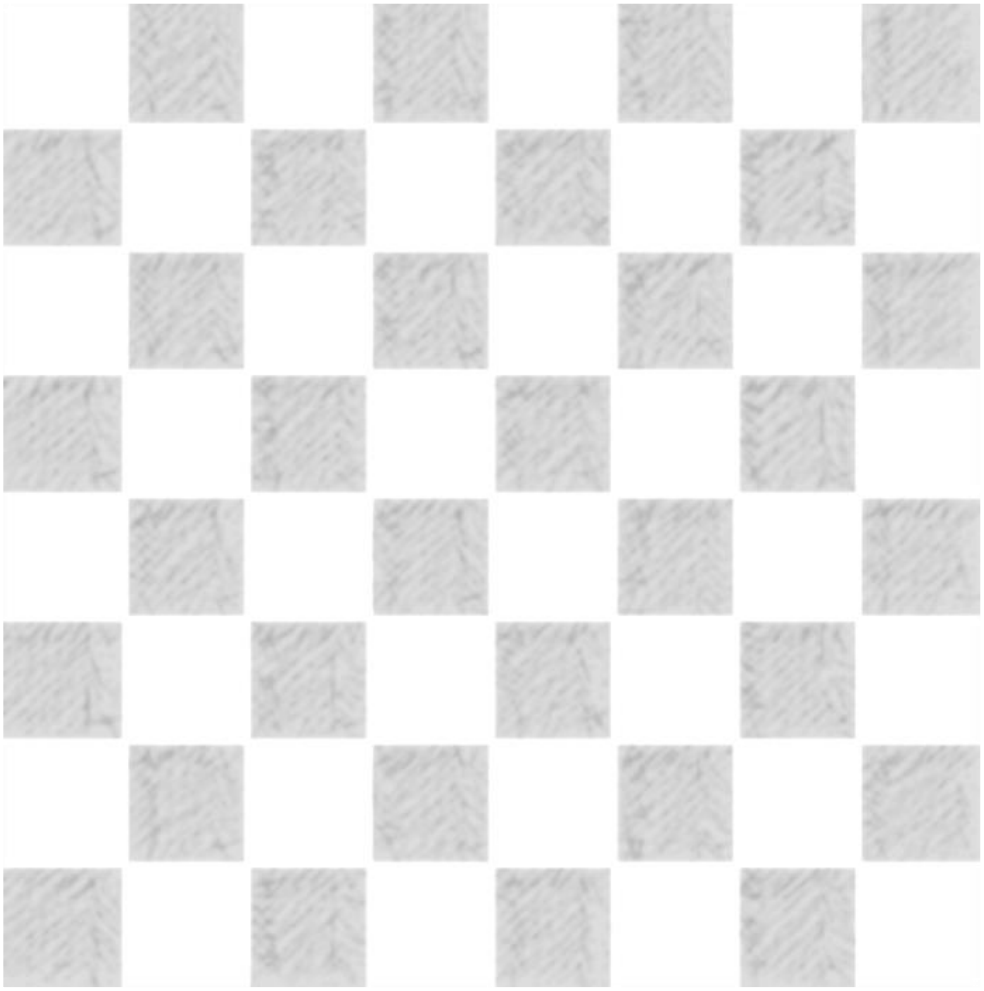


تمرين (2)

ضع دائرة حول الكلمة الشطرنجية:

- حقل
- عشب
- مربع
- سهل

تمرين (3)
لوّن رقعة الشطرنج



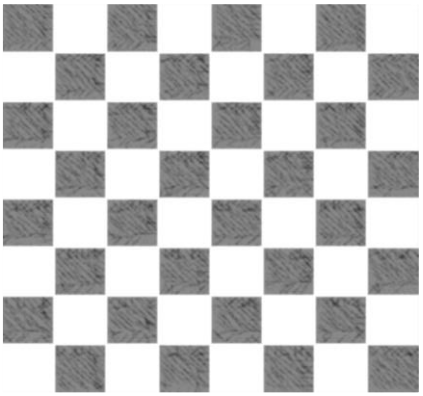
تمرين (4)

ما هو شكل رقعة الشطرنج ؟ (اختر الإجابة الصحيحة)

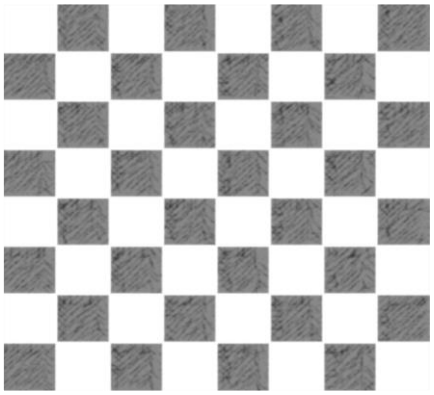
- مربع
- دائرة
- مثلث

تمرين (5)
هل تم وضع رقعة الشطرنج في الأشكال المبينة أدناه بشكل صحيح ؟

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة



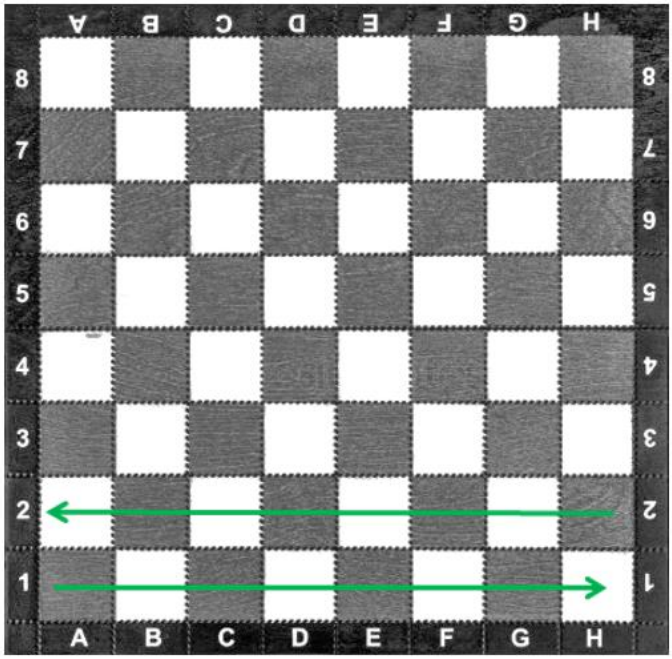
نعم لا



نعم لا

الخط الأفقي (الصف)
تحتوي رقعة الشطرنج على مجموعة من المربعات البيضاء والسوداء، وتشكل كل مجموعة مربعات خطوطًا لها أسماء واتجاهات مختلفة. وأول خط ستتعرف عليه هو الخط الأفقي.

الخط الأفقي: هو خط يتكون من مجموعة من المربعات البيضاء والسوداء، ويمتد من اليمين إلى اليسار (أو من اليسار إلى اليمين)، ويحتوي كل خط أفقي على ثمانية مربعات.



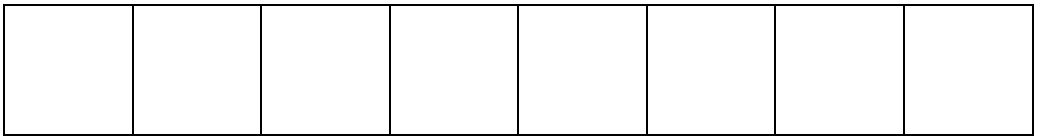
تحتوي رقعة الشطرنج على ثمانية صفوف.

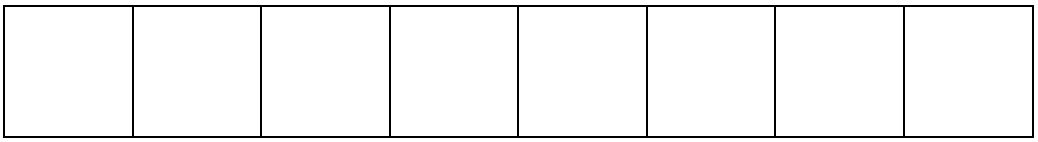
وتتناوب ألوان مربعات الخط الأفقي أو الصف الواحد بالألوان: أبيض – **أسود** - أبيض – **أسود** - أبيض – **أسود** - أبيض – (أو العكس).

تمرين (6)

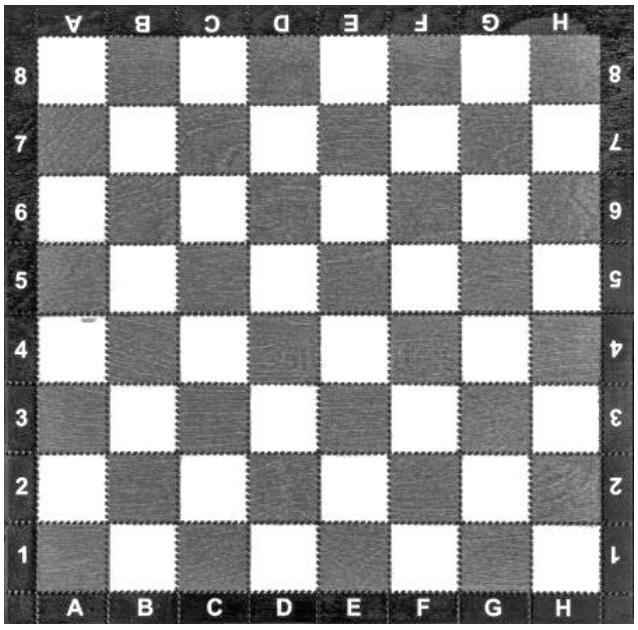
لوّن الخطوط الأفقية (الصفوف) التالية:

(تذكر أن المربعات الموجودة في الخط الأفقي تتناوب في اللون)



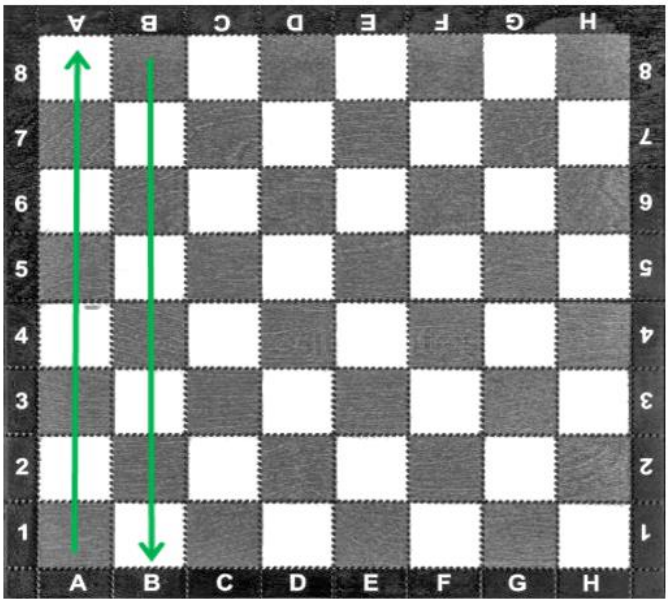


تمرين (7) ارسم أسهمًا تحدد فيها الصف الثاني والصف الخامس في رقعة الشطرنج الموجودة بالشكل



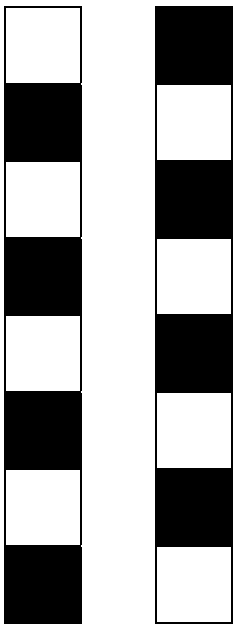
الخط العمودي (العمود)

الخط العمودي: هو خط يتكون من مجموعة من المربعات البيضاء والسوداء، ويمتد من الأسفل إلى الأعلى (أو من الأعلى إلى الأسفل)، ويحتوي كل خط عمودي على ثمانية مربعات.



تحتوي رقعة الشطرنج على ثمانية أعمدة، وهو نفس عدد الصفوف.

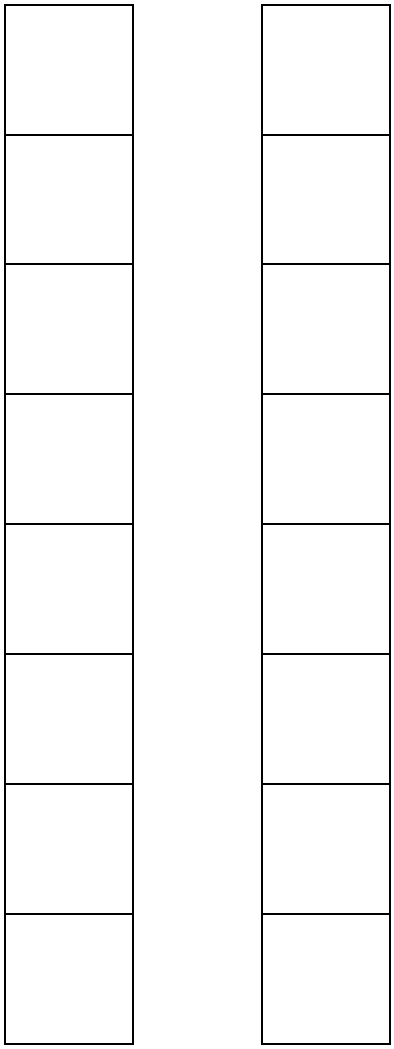
وتتناوب ألوان مربعات الخط العمودي أو العمود الواحد بالألوان: **أسود** - أبيض – **أسود** - أبيض – **أسود** - أبيض – **أسود** (أو العكس).



تمرين (8)

لوّن الخطوط العمودية (الأعمدة) التالية:

(تذكر أن المربعات الموجودة في الخط العمودي تتناوب في اللون)



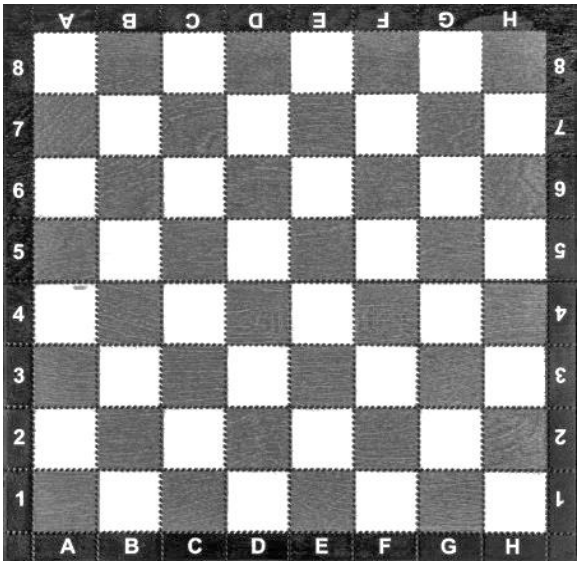
تمرين (9)

جد الكلمة المختلفة

- أفقي
- أفق
- عمودي

تمرين (10)

ارسم أسهمًا تحدد فيها العمودين المتطرفين في رقعة الشطرنج الموجودة بالشكل .



تمرين (11)
ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة
كم عدد الأعمدة في رقعة الشطرنج ؟

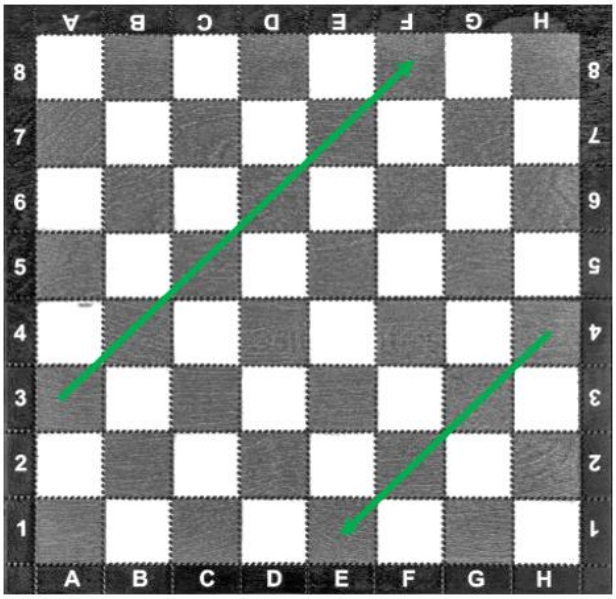
6 -

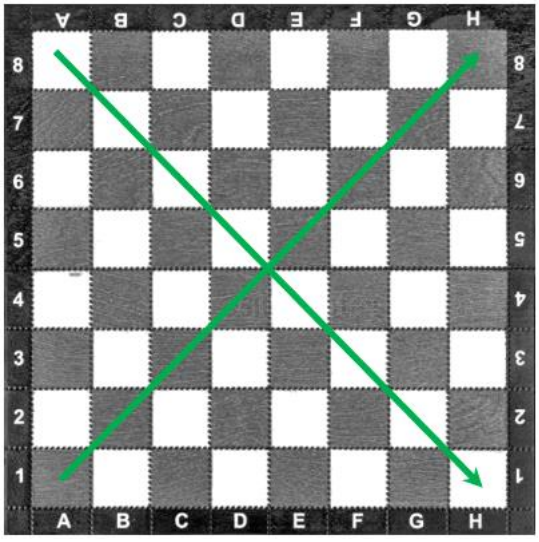
7 -

8 -

الخط القُطري (القُطر)

الخط القُطري: هو خط يتكون من مجموعة من المربعات التي تحمل نفس اللون، وتتصل ببعضها البعض بزوايا.

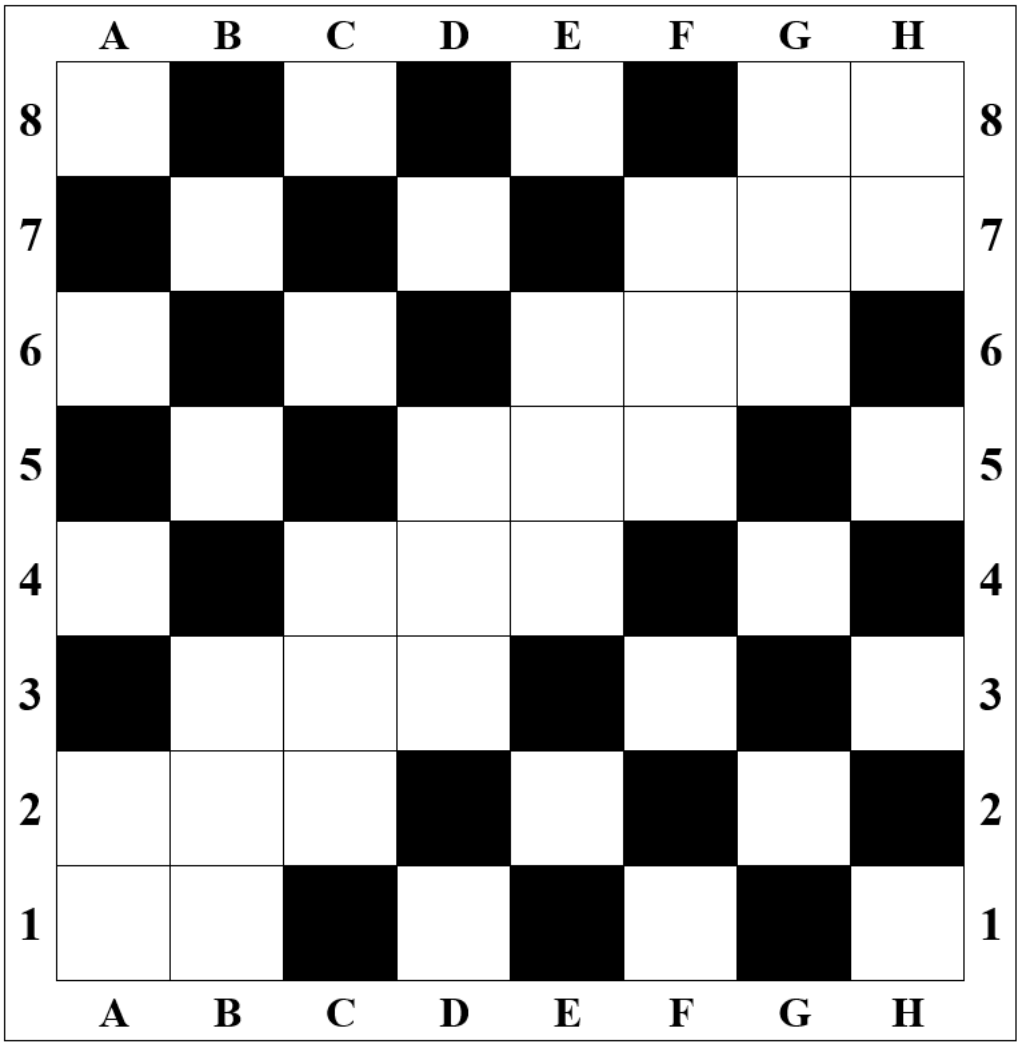




- تختلف أطوال الأقطار في رقعة الشطرنج فهناك أقطار طويلة وأقطار قصيرة.

- أطول قُطر في رقعة الشطرنج يتكون من ثمانية مربعات بيضاء أو سوداء.

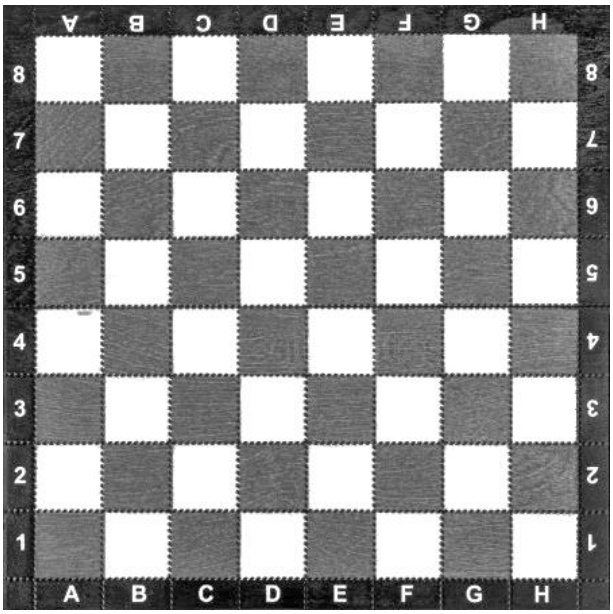
تمرين (12)
لوّن أطول قُطر أسود في الرقعة



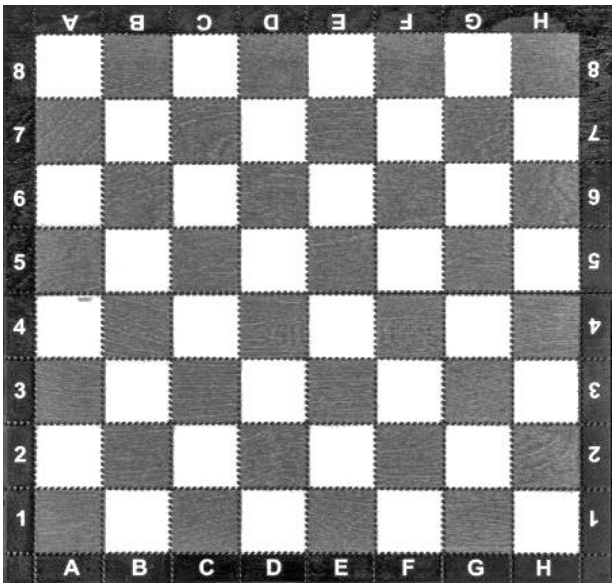
تمرين (13)
جد الكلمة الشطرنجية
- قطار
- قُطر
- قطط
- قطب

تمرين (14)

ارسم سهمًا يوضح أطول قُطر أبيض في الرقعة

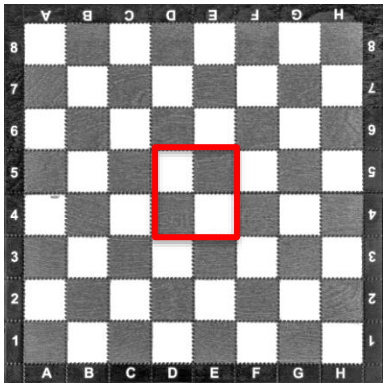


- ارسم سهمين يوضحان أقصر قُطرين لونهما أسود في الرقعة

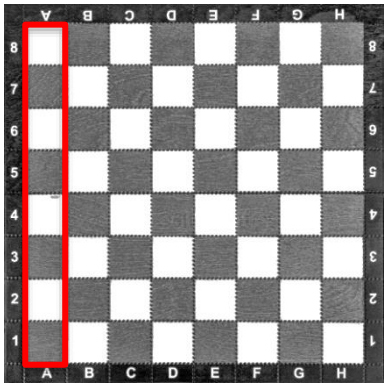


تمرين (15)
صل الكلمة بالصورة المناسبة

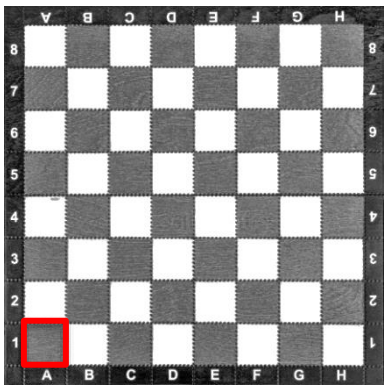
حافة



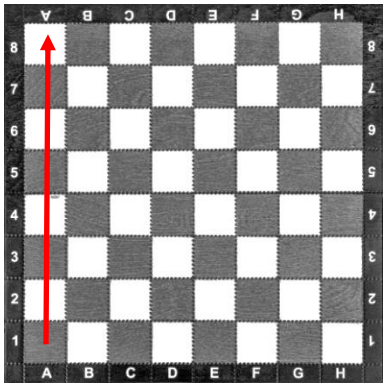
وسط / مركز



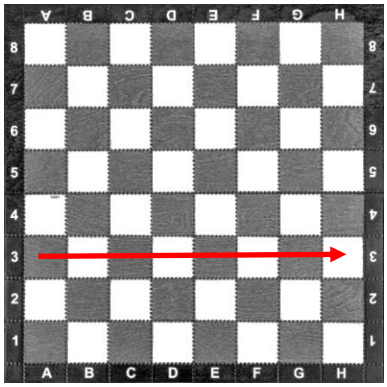
زاوية



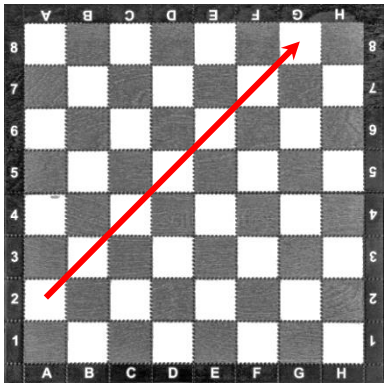
أفقي



قُطري



عمودي



الدرس الثاني: قطع الشطرنج والترتيب الابتدائي للقطع

تعرفت في الدرس السابق على رقعة الشطرنج، وفي هذا الدرس ستتعرف على قطع الشطرنج، حيث يكون لدينا دائما على رقعة الشطرنج قطع بيضاء (ذات لون فاتح)، وقطع سوداء (ذات لون داكن).

- الصور أدناه توضح الشكل الذي تكون عليه قطع الشطرنج على الرقعة:

جندي قلعة حصان فيل ملكة ملك **جندي قلعة حصان فيل ملكة ملك**

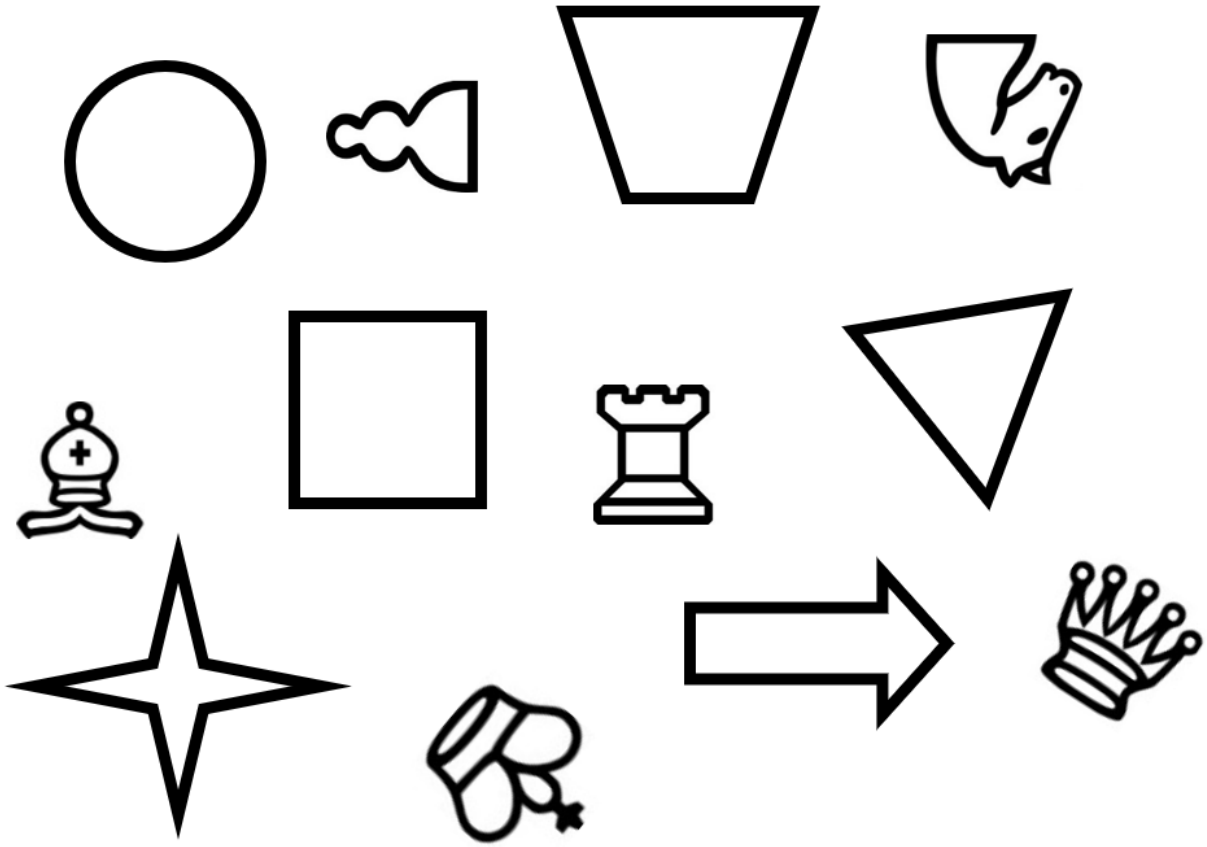
- في الكتب، تُعرض القطع بشكل مختلف، انظر إلى الأشكال وتذكرها

الجندي		الحصان		الفيل		القلعة		الملكة/ الوزير		الملك	

- يكون عدد القطع في كل من الجيش الأبيض والجيش الأسود كالتالي:

عدد القطع	اسم القطعة	عدد القطع
الأبيض		**الأسود**
2	القلعة	2
2	الحصان	2
2	الفيل	2
1	الملكة / الوزير	1
1	الملك	1
8	الجندي	8

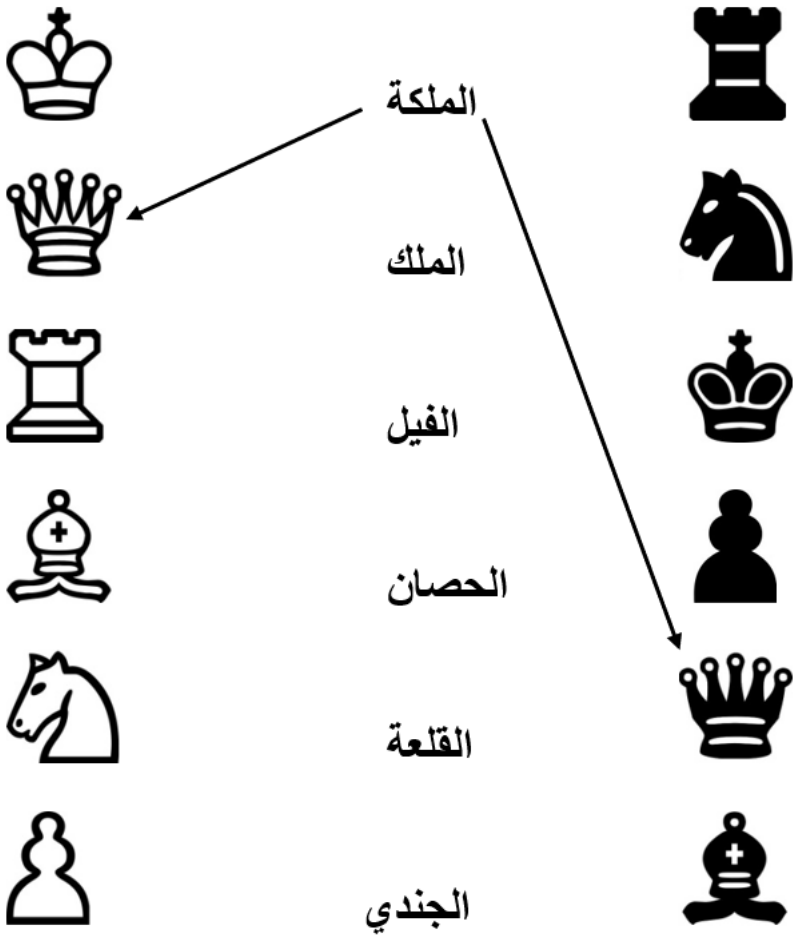
تمرين (1)
جد قطع الشطرنج بين الأشكال التالية ولوّنهم.



تمرين (2)
جد الكلمة الشطرنجية

- سيّد
- إمبراطورية
- ملِك
- أمير

تمرين (3)
قم بتوصيل أسماء القطع مع صورها

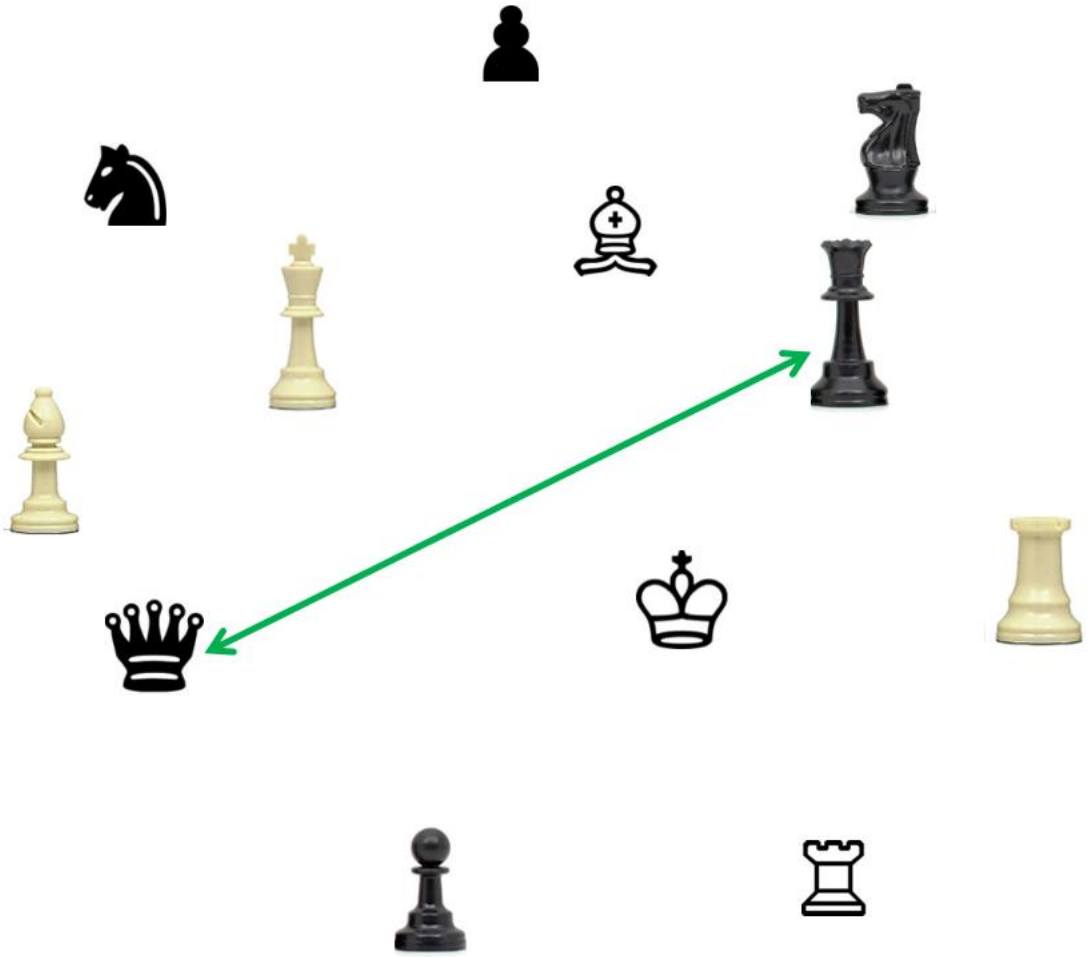


تمرين (4)

لوّن القلاع بحيث يكون لون القلعة الرابعة أصفرًا، وتكون القلعة الأولى والوسطى لهما نفس اللون، وتكون القلعة الثانية والأخيرة بلونين مختلفين.

تمرين (5)

قم بتوصيل صور القطع المتشابهة بالأسهم



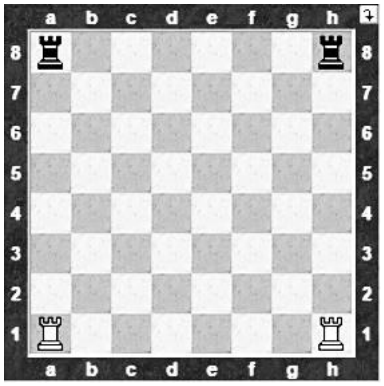
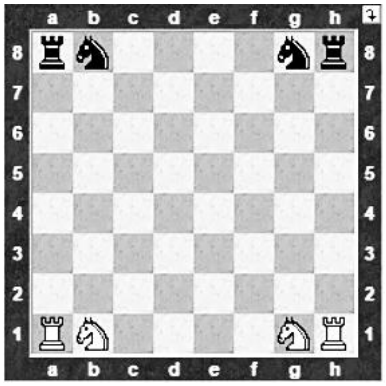
تمرين (6)

جد الكلمة المختلفة

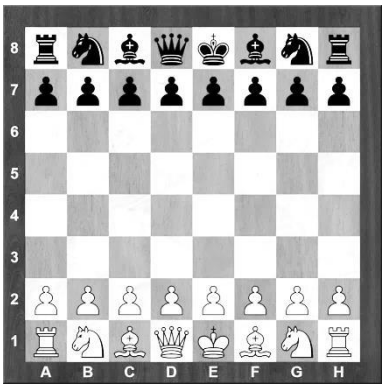
- حصان
- مزارع
- فيل

الترتيب الابتدائي للقطع

في لعبة الشطرنج كل قطعة تأخذ مكانًا مخصصًا قبل بدء اللعبة، بحيث تقف القلاع في الزوايا، وتقف الأحصنة بجانبها، ومن ثم تقف الفيلة بجانبهم

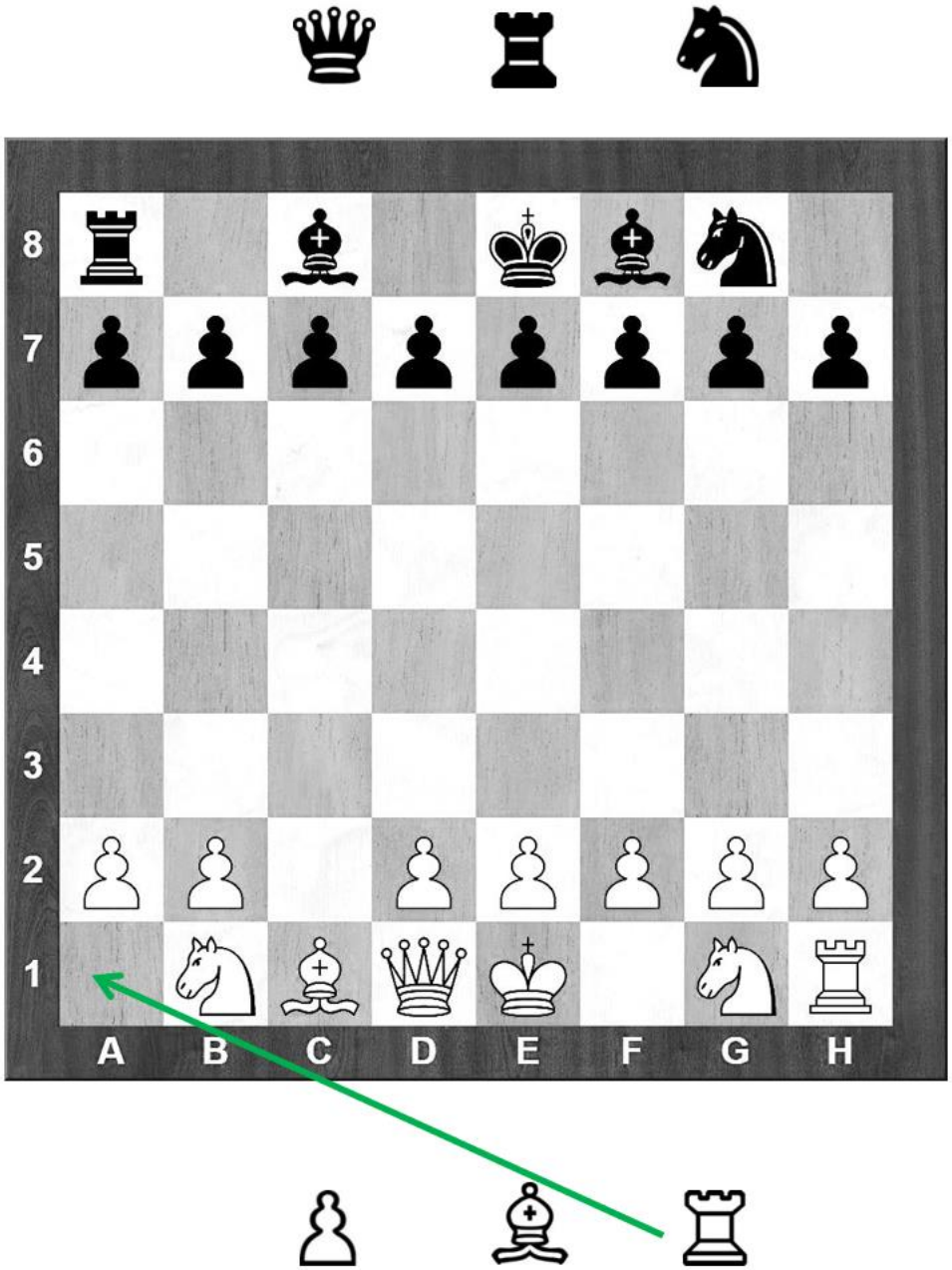
أين سيكون مكان الملكة والملك؟
تذكر دائمًا أن " الملكة تحب لونها" ، بحيث تقف الملكة البيضاء على المربع الأبيض، وتقف الملكة السوداء على المربع الأسود، ويقف الملك بجانب الملكة.



- توضع الجنود أمام جميع القطع، وهذا ما يسمى **بالترتيب الابتدائي للقطع**.

تمرين (7)

أظهر أين يجب أن تقف القطع في وضعها الابتدائي باستخدام الأسهم



تمرين (8)

اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي:

كم عدد الأحصنة على رقعة الشطرنج في الوضع الابتدائي للرقعة؟

2 -

3 -

4 -

تمرين (9)

ضع دائرة حول القطع البيضاء والسوداء التي تقف في المكان الخاطئ

تمرين (10)

اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي:

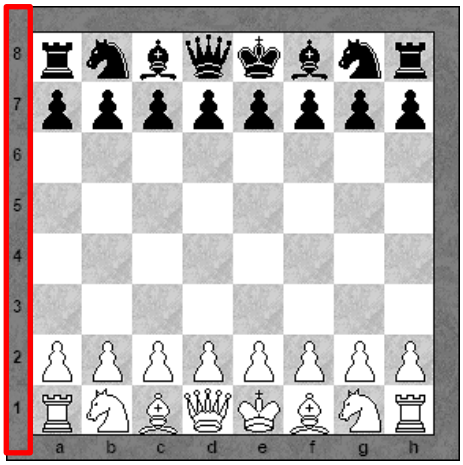
كم عدد القطع الموجودة على الخط الأفقي (الصف) الثامن في الترتيب الابتدائي للقطع؟

7 -

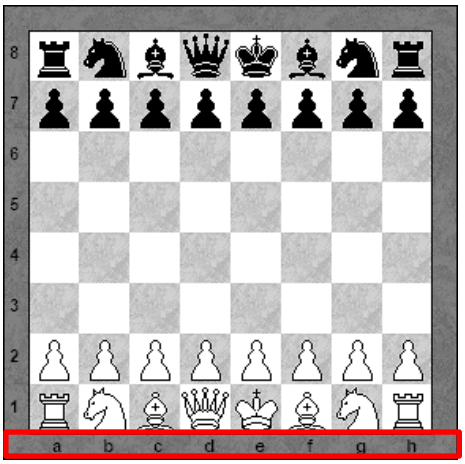
8 -

9 -

الدرس الثالث: تدوين النقلات في الشطرنج

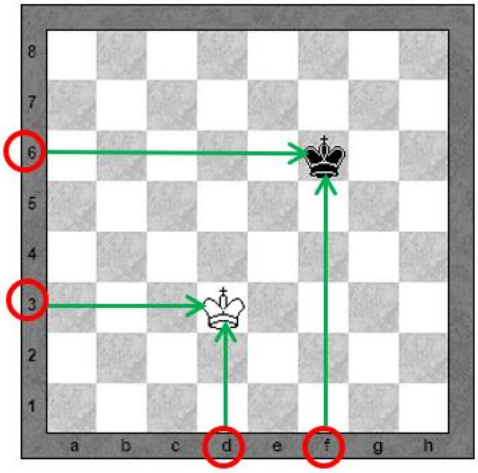


كما نعلم أنّ هناك ثمانية صفوف (خطوط أفقية) في رقعة الشطرنج.
وكل صف له رقم، إذ يبدأ ترقيم الصفوف من جهة اللاعب الأبيض: 1، 2، 3، 4، 5، 6، 7، 8.



وهناك أيضًا ثمانية أعمدة (خطوط عمودية) في رقعة الشطرنج.
وكل عمود يسمى بحرف من حروف اللغة الإنجليزية، ابتداءً من حرف **A** إلى حرف **H**.

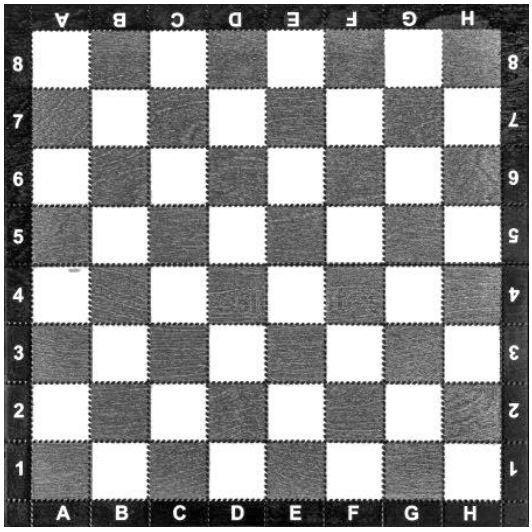
كل مربع في الرقعة يقع عند تقاطع الخطوط العمودية (الأعمدة) مع الخطوط الأفقية (الصفوف)، لذلك يتم تسمية المربعات بحرف (نفس الخط العمودي)، ورقم (نفس الخط الأفقي)، بحيث يكون اسم المربع مكون من حرف أولًا ثم رقم.



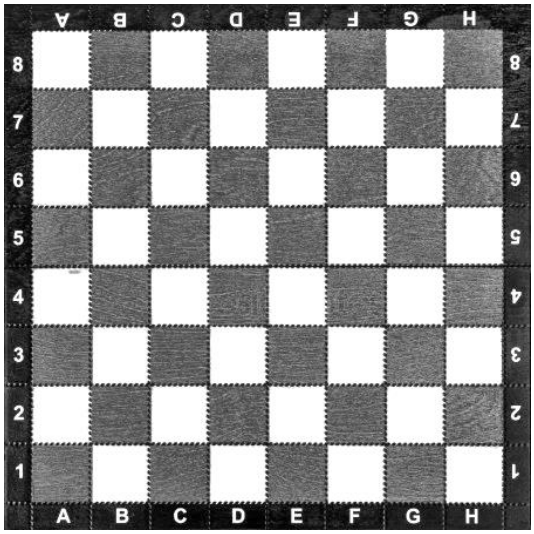
يقف الملك الأبيض عند تقاطع العمود d مع الصف الثالث (3) . لذلك يقال أن **الملك الأبيض يقف على d3**.

يقف الملك الأسود عند تقاطع العمود f مع الصف السادس 6. **أي عند f6**

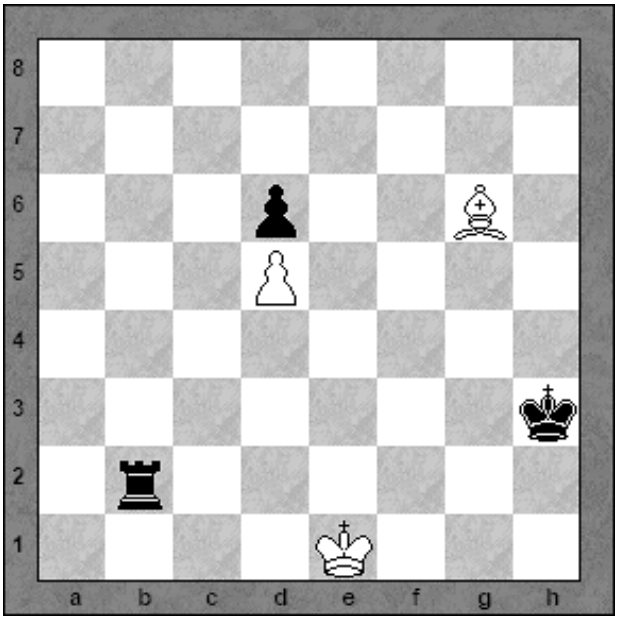
تمرين (1): ارسم اسهمًا تحدد فيها كل من الصف الثاني والخامس والسادس على رقعة الشطرنج.



تمرين (2): ارسم اسهمًا تحدد فيها كل من عمود H, E, B على رقعة الشطرنج.



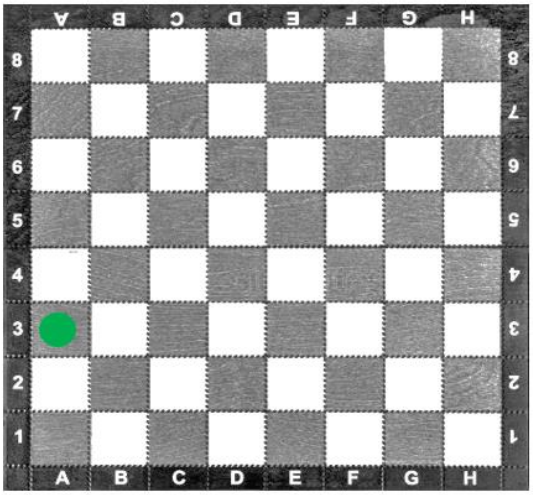
التمرين (3): انظر إلى رقعة الشطرنج أدناه، واختر اسم المربع الذي تقف عليه كل قطعة



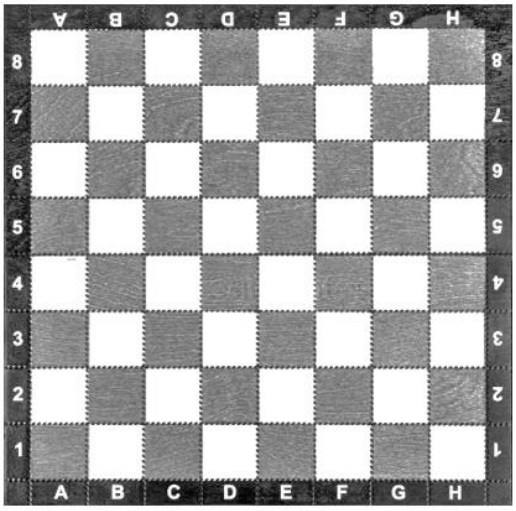
الملك الأبيض: • a1 • e1 • e2	الملك الأسود: • h2 • a2 • h3
الفيل الأبيض: • g6 • g7 • g1	القلعة السوداء: • b2 • c3 • c2
الجندي الأبيض: • d4 • d5 • d6	الجندي الأسود: • d4 • d5 • d6

تمرين (4): ارسم دوائر في المربعات التالية:

A3 D5 F7 G8 H1

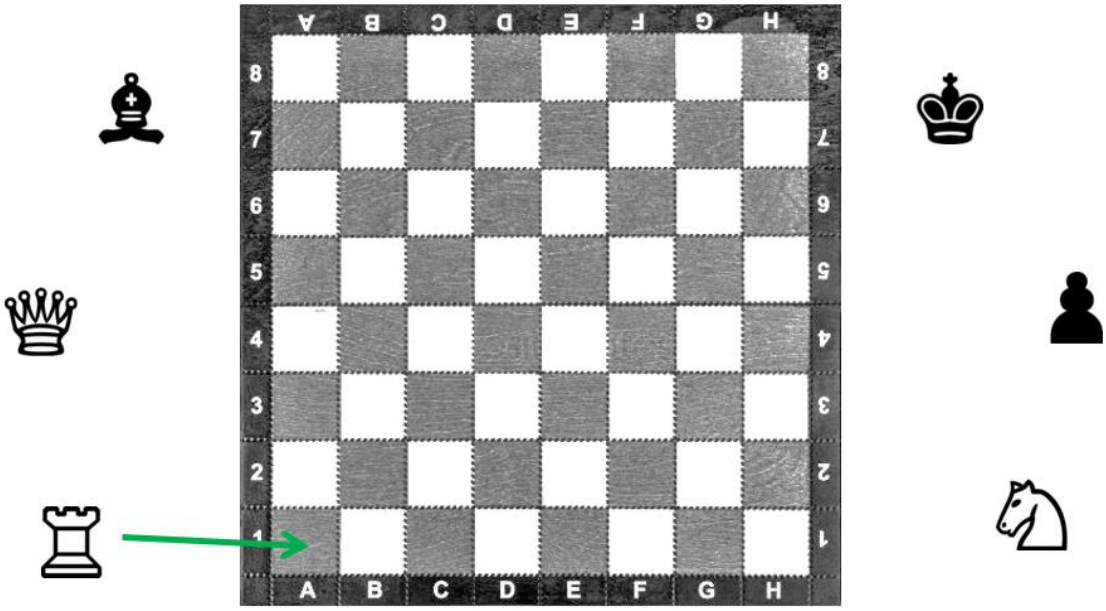


B6 C1 E8 F2



تمرين (5): ضع القطع على المربعات التالية (صل بين القطعة والمربع الصحيح)

- القلعة البيضاء على مربع C1
- الملكة البيضاء على مربع D5
- الحصان الأبيض على مربع F3
- الملك الأسود على مربع E8
- الفيل الأسود على مربع A7
- الجندي الأسود على مربع H6



لقد تعلمت سابقًا كيفية تحديد أسماء المربعات على رقعة الشطرنج، والآن سوف تتعلم كيف تكتب نقلات الكتب، كما تظهر في الكتب.

لكتابة حركات قطع الشطرنج في الكتب، يتم استخدام رموز لأسماء القطع (تدوين مختصر):

الاسم	الرمز	الشكل
الملك	**K**	♔
الملكة	**Q**	♕
القلعة	**R**	♖
الفيل	**B**	♗
الحصان	**N**	♘
الجندي		♙

* لاحظ أن الجندي لا يأخذ رمز.

مثال على تدوين أو كتابة النقلات في الشطرنج:

الملك (Kg2)

الملكة (Qa4)

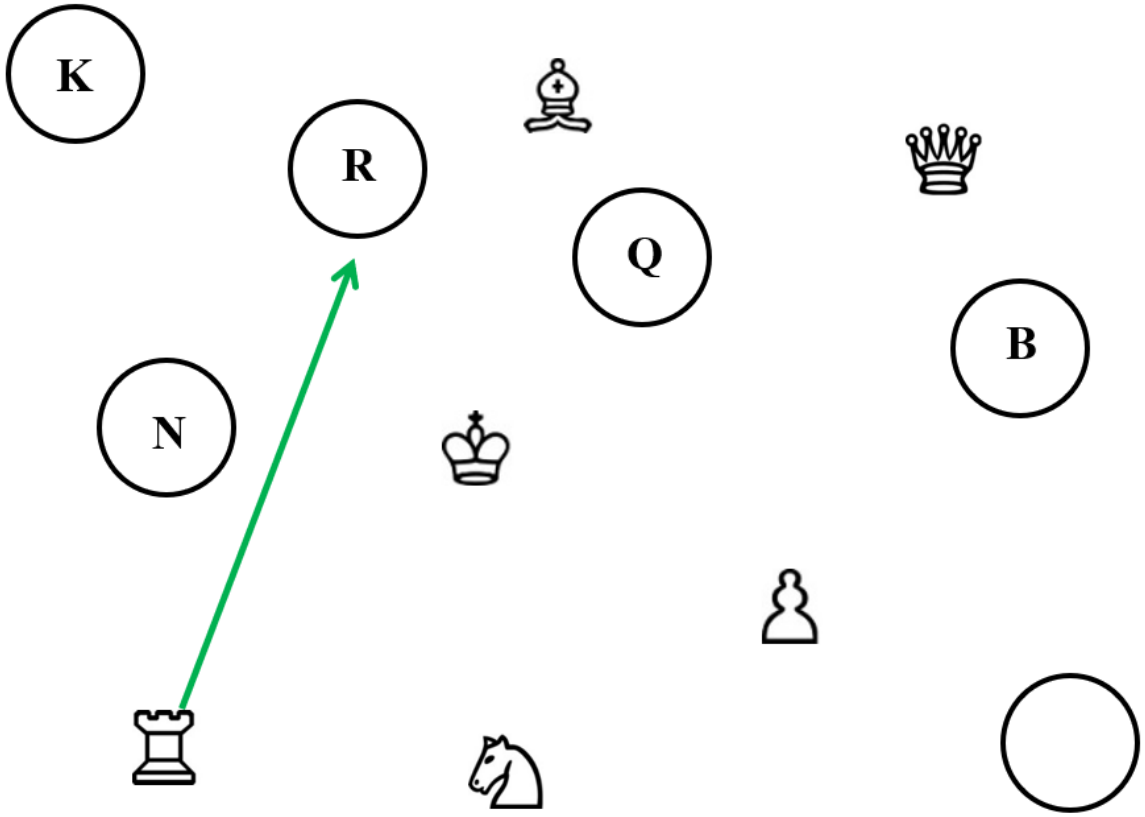
القلعة (Re8)

الفيل (Bf6)

الحصان (Nc6)

الجندي (d3)

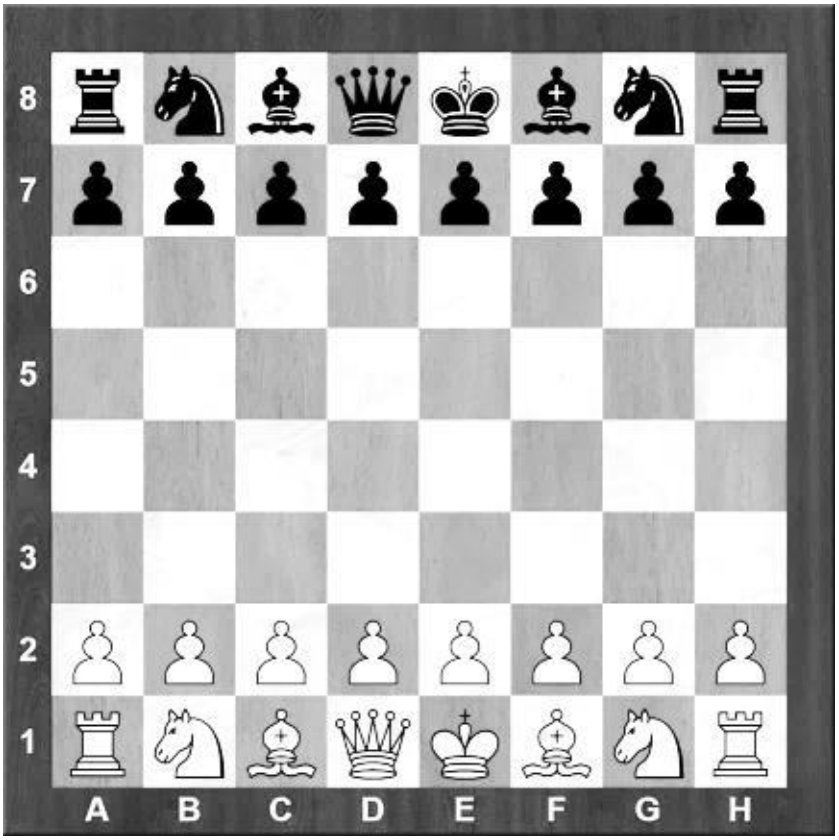
تمرين (6): صل بين شكل القطعة مع رمزها



تمرين (7): جد الكلمة المختلفة

- الملكة
- الجندي
- مقاتل
- الملك

تمرين (8): انظر إلى الشكل الذي يبين الترتيب الابتدائي للقطع، ومن ثم اختر الإجابة الصحيحة



1. كم عدد القطع التي تقف على عمود الـ (C) ؟
   - 1
   - 3
   - 4

2. كم عدد القطع التي تقف على الصف الثالث؟
   - 0
   - 1
   - 8

3. ما هي القطعة التي تقف على مربع E1
   - الملكة البيضاء
   - الملك الأسود
   - الملك الأبيض

4. ما هي القطعة التي تقف على مربع C8
   - الحصان الأسود
   - الفيل الأسود
   - الملكة السوداء

الدرس الرابع: قيم قطع الشطرنج

كل قطعة في لعبة شطرنج لها قيمة معينة، فقيمة الجندي تُقدر بنقطة واحدة، والحصان 3 نقاط، والفيل 3 نقاط أيضًا، والقلعة 5 نقاط، والملكة 9 نقاط.

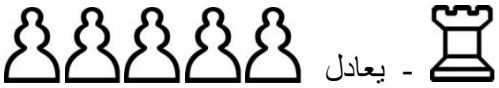
أما الملك فهو قطعة الشطرنج الرئيسية. ولا يُقدر بثمن!

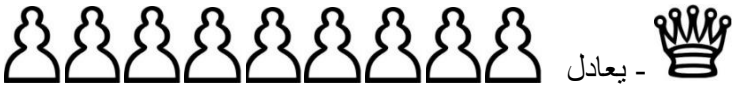
ويعتبرالجندي وحدة قياس القطع في الشطرنج، فبالتالي كل حصان يُعادل 3 جنود، والفيل 3 جنود، والقلعة 5 جنود، والملكة 9 جنود .

- وحدة القياس

- يعادل

- يعادل

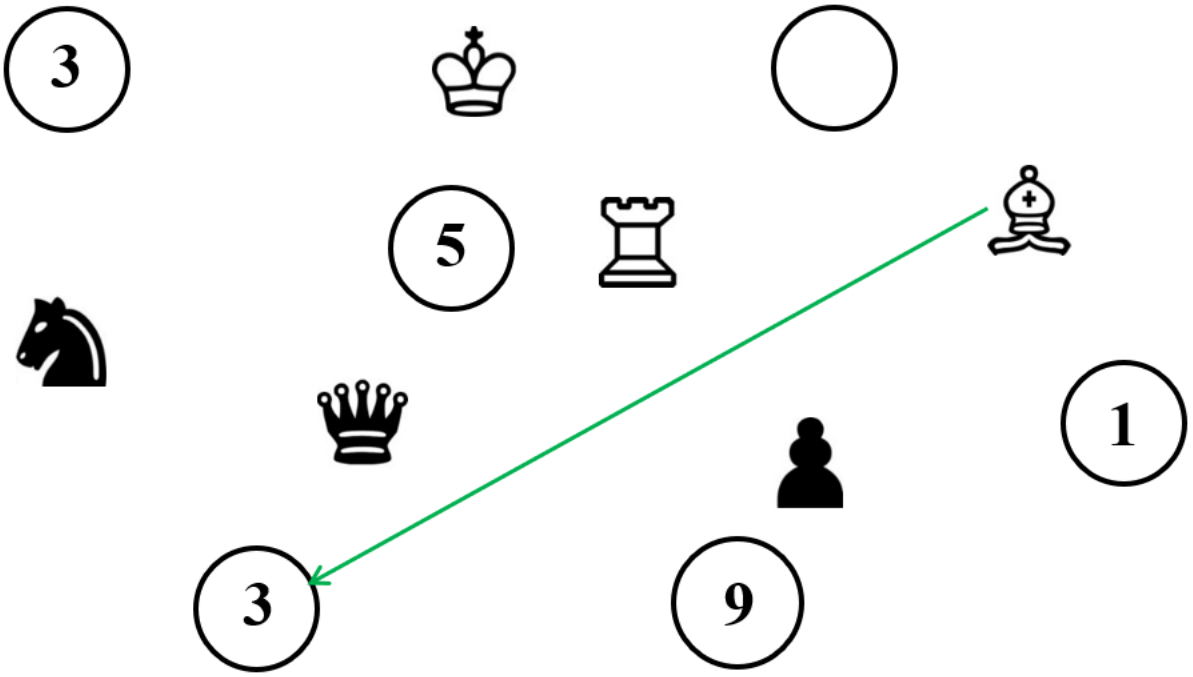
 - يعادل

 - يعادل

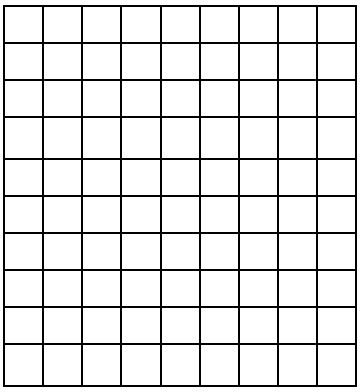
- لا يُقدر بثمن .

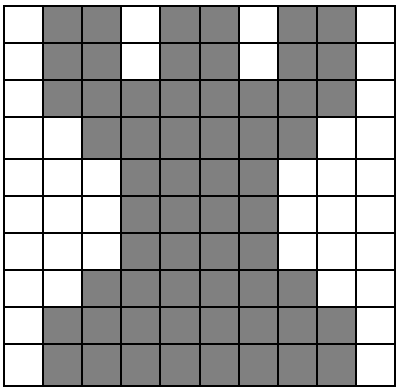
الملك قطعة خاصة، ولا تقاس قيمتها بالجنود إذ لا يمكن استبدال الملك بأي قطع أو جنود.

تمرين (1) ارسم أسهمًا تربط بين القطعة وقيمتها.

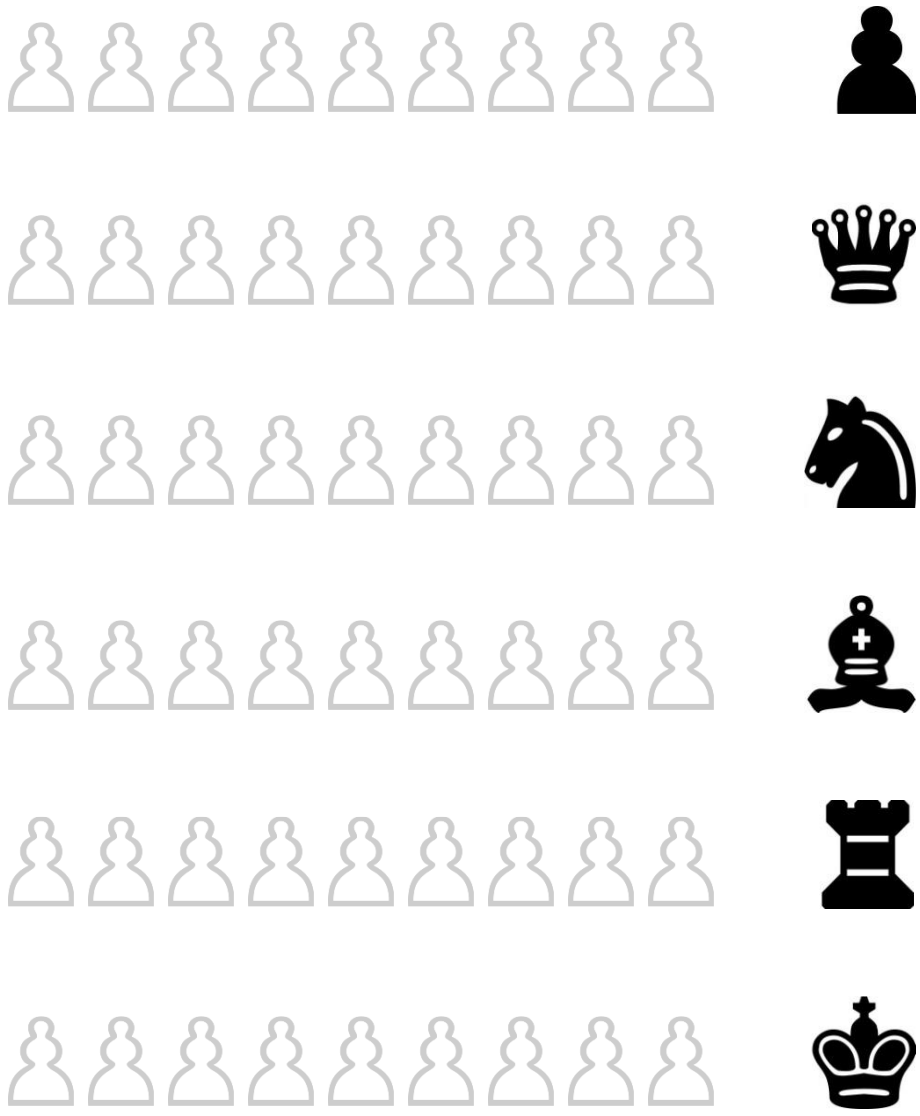


تمرين (2) ارسم نفس القطعة في الظاهرة في الصورة الأولى، من خلال تظليل نفس المربعات في الصورة الثانية.

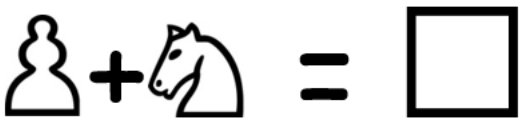


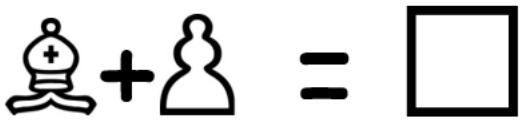


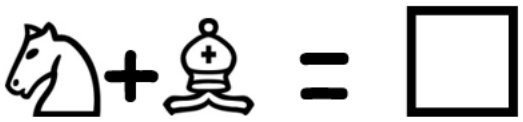
تمرين (3) قم بتلوين عدد الجنود حسب قيمة القطعة . تذكر أن الملك لا يقدر بثمن!

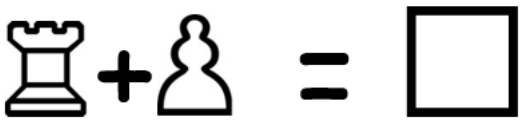


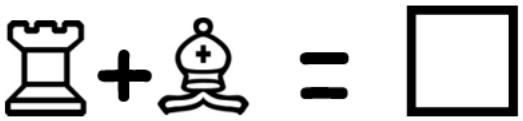
تمرين (4) احسب مجموع القطع. اكتب إجابتك في المربع.



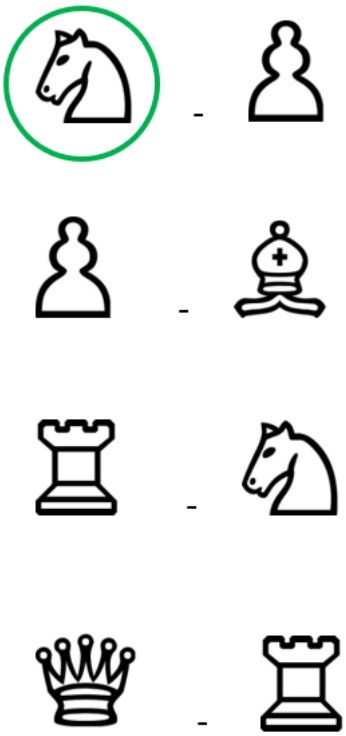




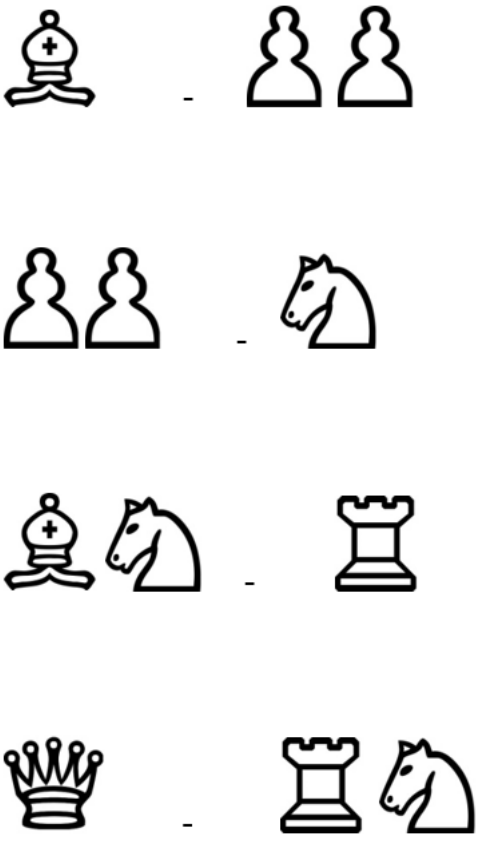




تمرين (5) ضع دائرة حول القطعة ذات القيمة الأعلى.

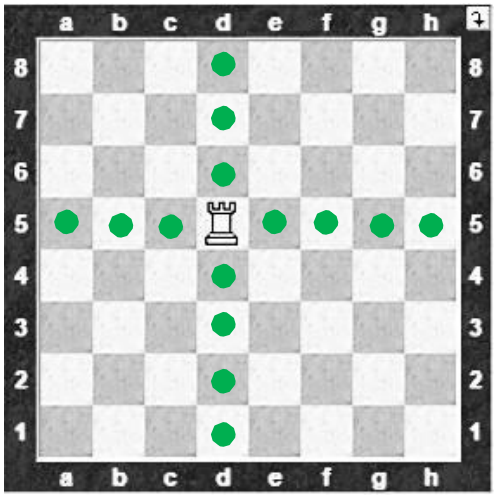


تمرين (6) ضع دائرة حول مجموعة القطع ذات القيمة الأعلى.



الدرس الخامس: القلعة

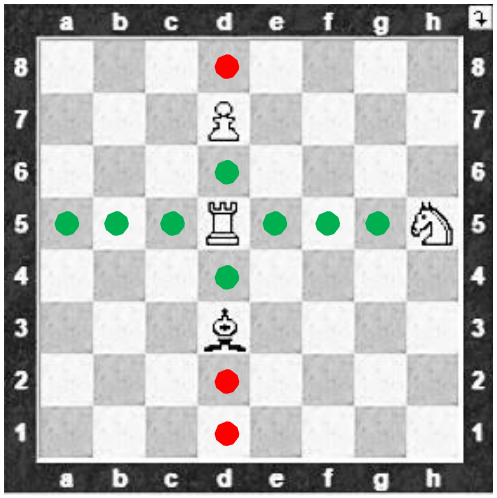
سوف تتعلم في هذا الدرس كيف تتحرك القلعة، لذلك خذ قلعة وضعها على مربع d5 في رقعة الشطرنج.



تتحرك القلعة فقط على طول أو امتداد الخطوط المستقيمة أفقيًا وعموديًا. ويمكن للقلعة أن تنتقل في خطوة واحدة إلى أي مربع من خطه الأفقي أو العمودي .

تُظهر الدوائر الخضراء المربعات التي يمكن أن تصل إليها القلعة البيضاء أفقيًا وهي a5 ، b5، c5، e5، f5، g5، h5وعموديًا d1، d2، d3، d4، d6، d7، d8 .

إذا التقت القلعة بقطعة أخرى من نفس لونها في طريقها، فلن تتمكن من القفز فوقها (أو الوقوف على نفس المربع معها).

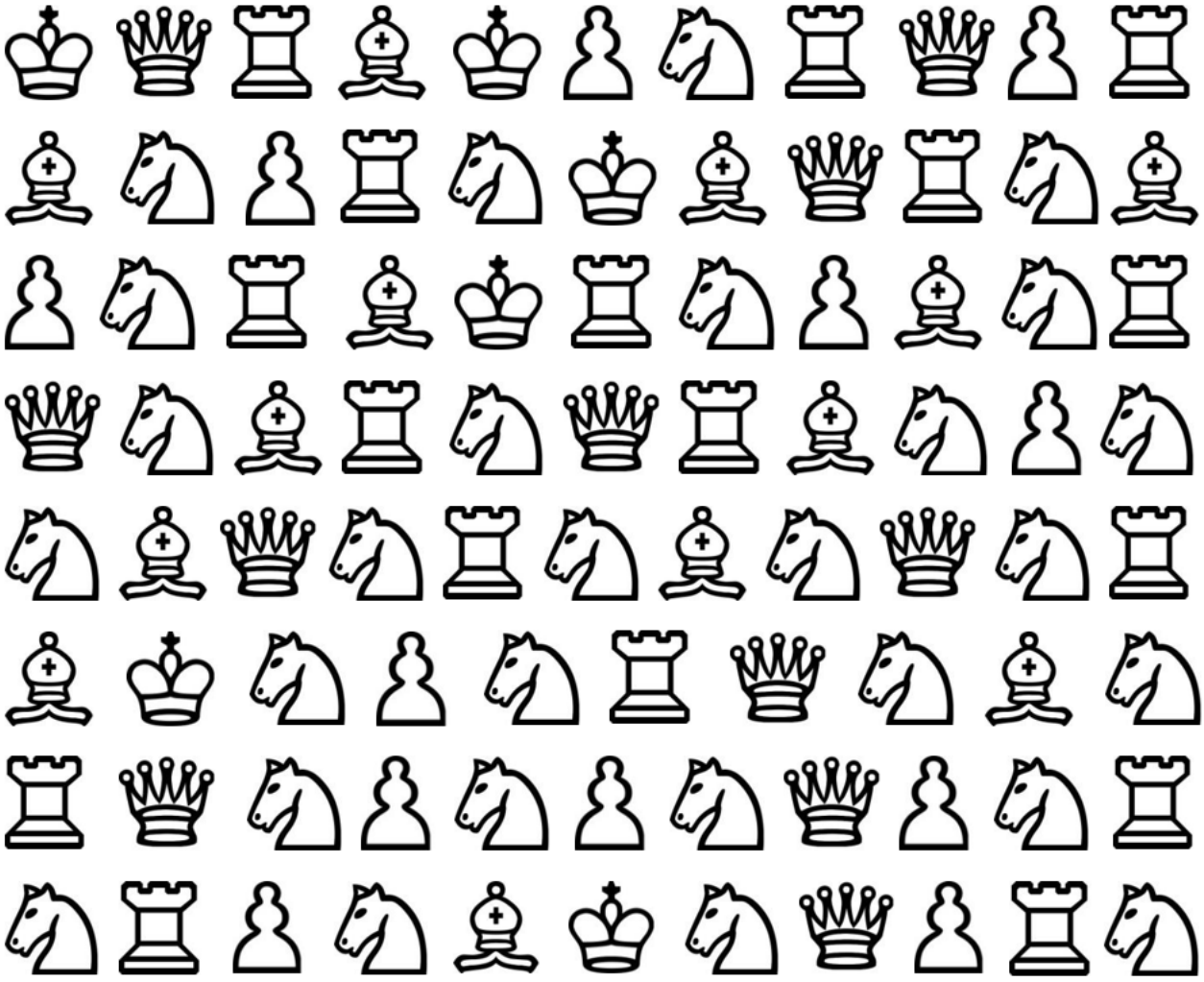


في الوضع الشطرنجي المجاور نرى أن هناك جندي **أبيض**، وفيل **أبيض** وحصان **أبيض** يقفون في طريق القلعة **البيضاء.**

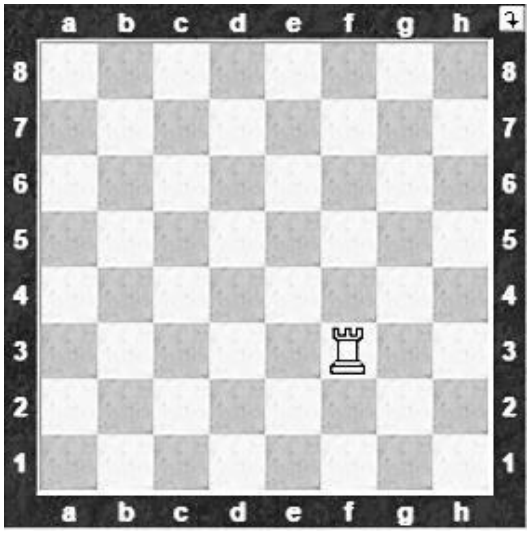
ولا تستطيع القلعة البيضاء القفز فوق هذه القطع أو الوقوف معها في نفس المربع.

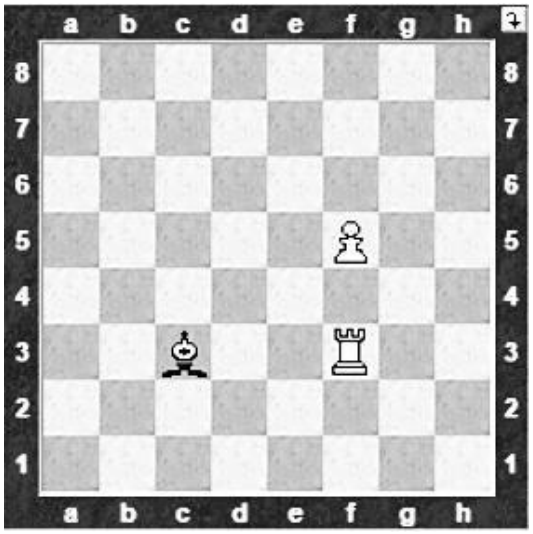
لا تستطيع القلعة الذهاب إلى المربعات التي تَظهر فيها الدوائر الحمراء. أي أن القلعة البيضاء لا يمكنها الانتقال إلى d1 و d2 و d8 .

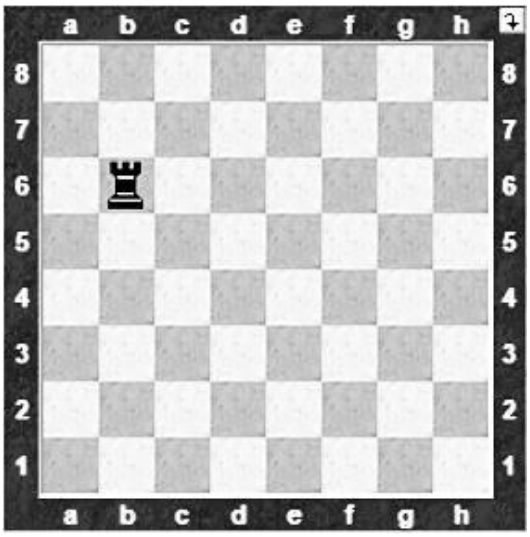
تمرين (1) ضع دائرة حول جميع القلاع التي تجدها.



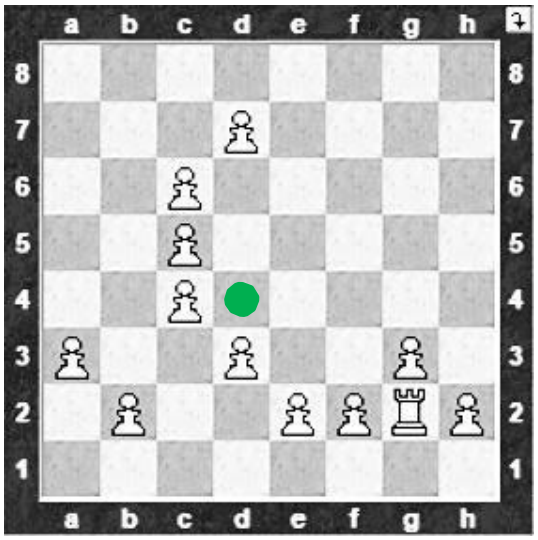
تمرين (2) ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للقلعة الانتقال إليها.

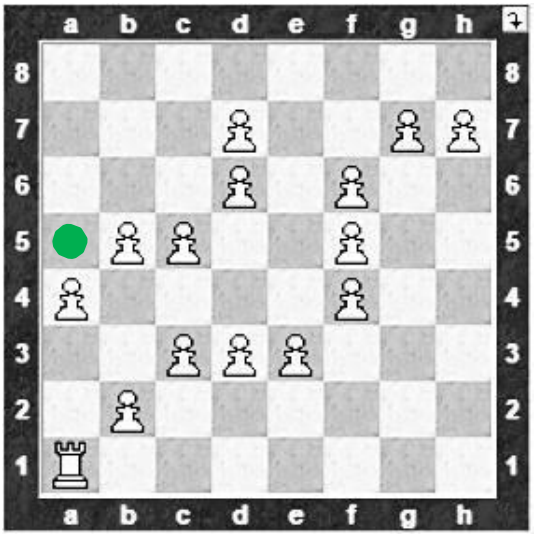


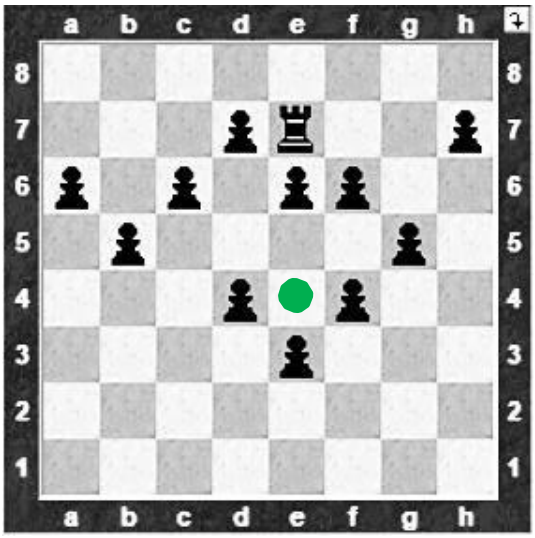




تمرين (3) تحرك بالقلعة خلال المتاهة حتى تصل إلى النقطة الخضراء، علمًا أنه يجب عليك أن تتحرك بالقلعة فقط. أظهر الحل بواسطة الأسهم، وتذكر أن القلعة لا تقفز فوق القطع الأخرى!

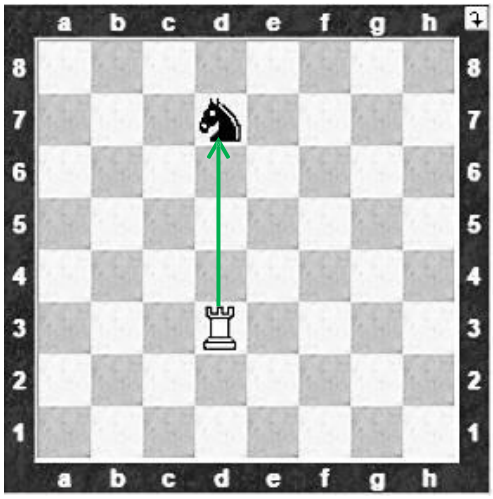




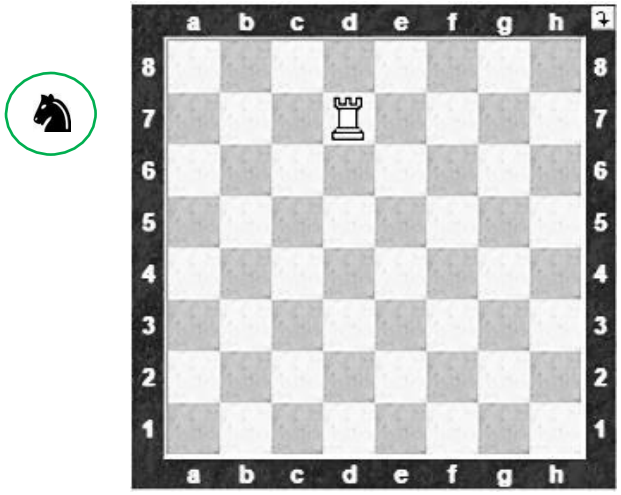


يمكن للقلعة أن تأكل / تأسر قطعة واحدة من قطع اللون المعاكس إذا كانت هذه القطعة في طريقها، فالقلعة البيضاء تأكل القطع السوداء، والقلعة السوداء تأكل القطع البيضاء.

يتم أكل القطع أو أسرها على النحو التالي: نقوم بإزالة قطعة الخصم ونضعها خارج رقعة الشطرنج، ومن ثم نضع القلعة على المربع الذي كانت تشغله القطعة التي تم الاستيلاء عليها أو أكلها. **ملحوظة! استخدم يد واحدة عند أسر القطعة!**

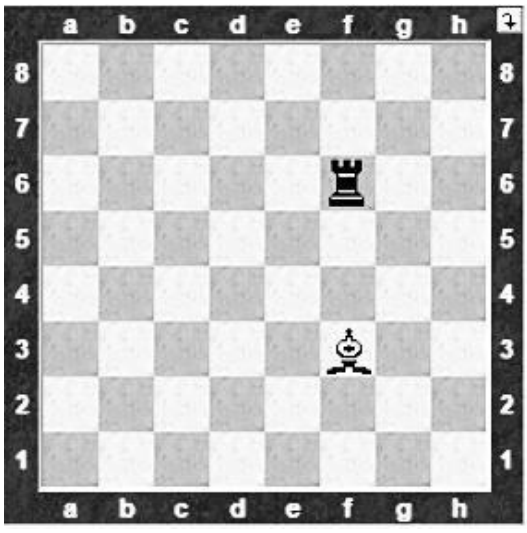


القلعة البيضاء تأكل الحصان الأسود

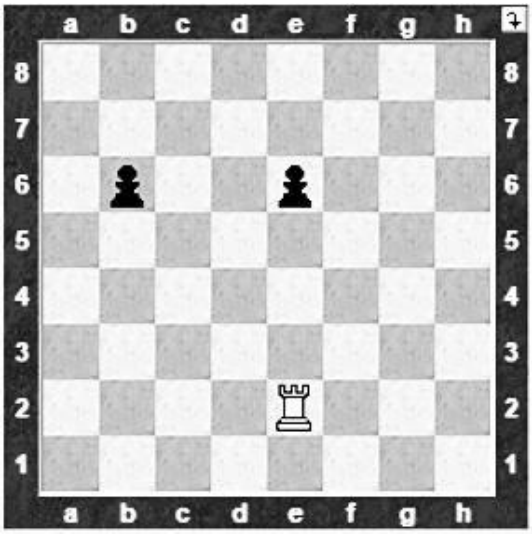


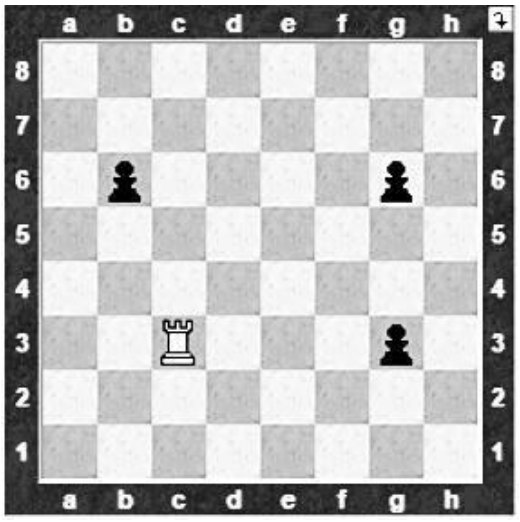
تحل القلعة البيضاء محل الحصان الأسود، ويتم إزالة الحصان الأسود ووضعه خارج الرقعة.

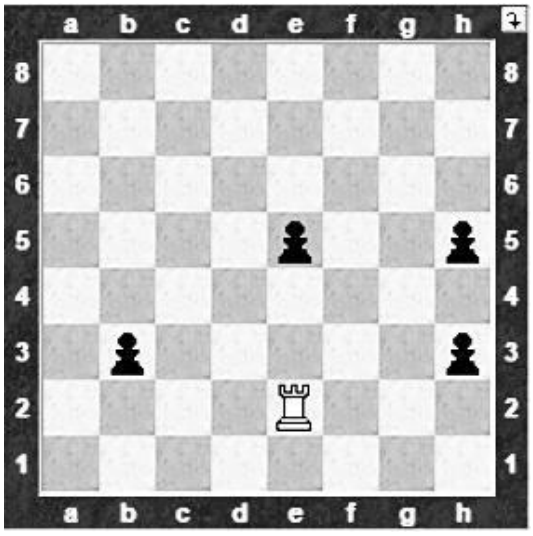
تمرين (4) قم بأكل أو أسر القطعة البيضاء بواسطة القلعة السوداء. أظهر الحل باستخدام السهم.

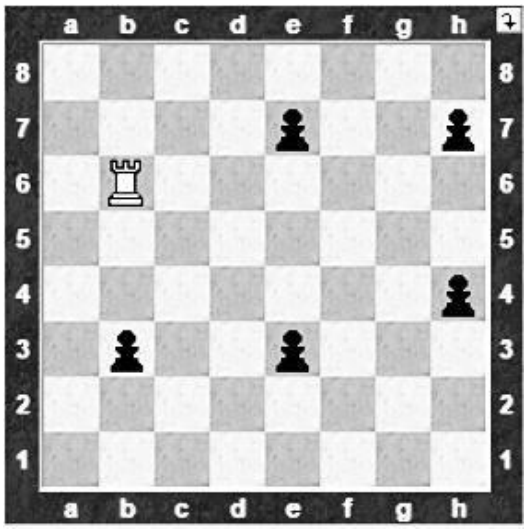


تمرين (5) قم بأسر جميع الجنود السوداء باستخدام القلعة البيضاء. بحيث تأكل القلعة البيضاء جنديًا أسودًا واحدًا في كل نقلة.
أظهر الحل بالأسهم.

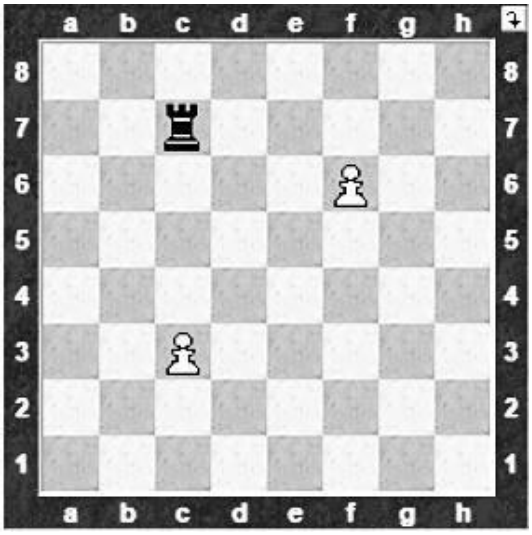


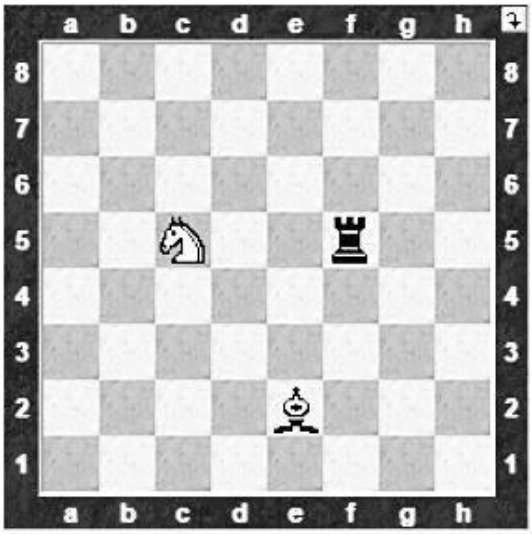




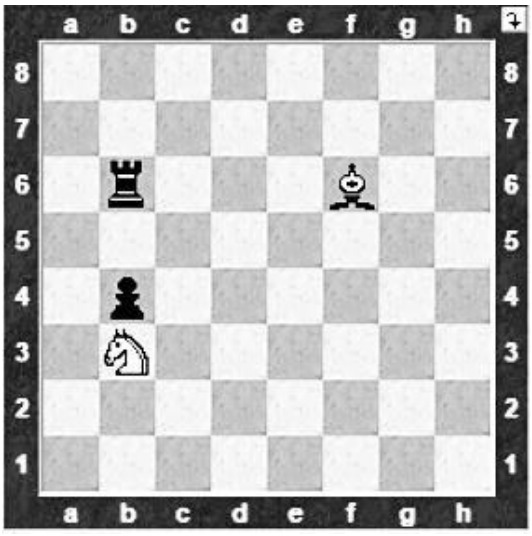


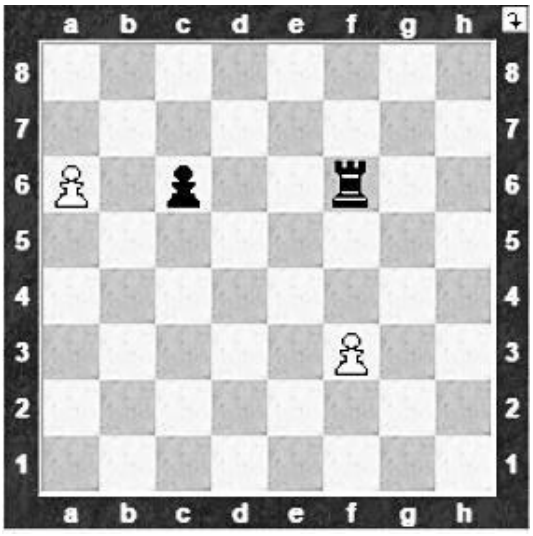
تمرين (6) تستطيع القلعة السوداء أسر قطعة بيضاء واحدة فقط، حدد هذه القطعة باستخدام السهم.



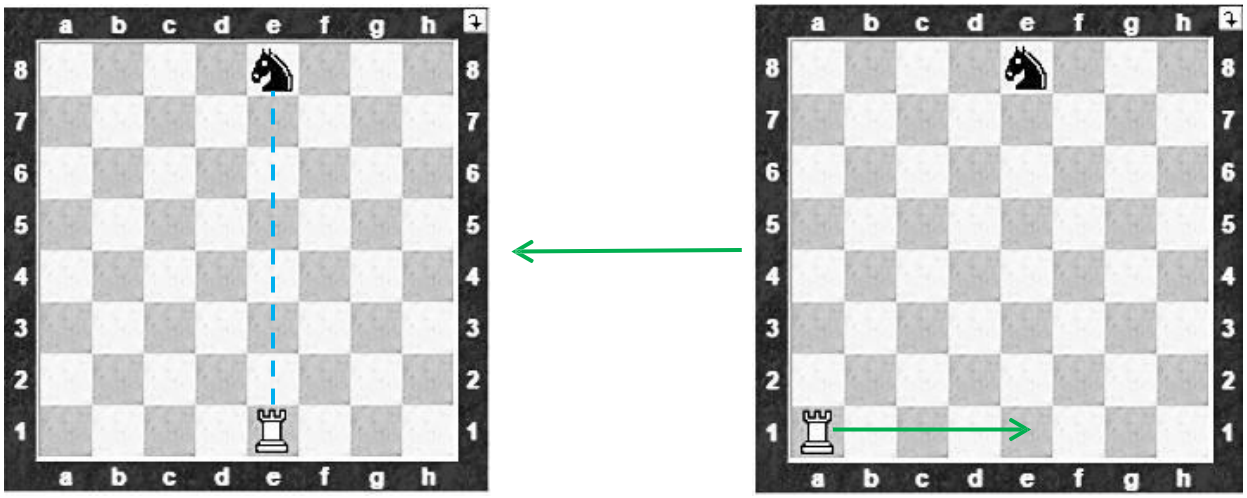


تذكر أن القلعة السوداء لا تقفز فوق القطع السوداء!

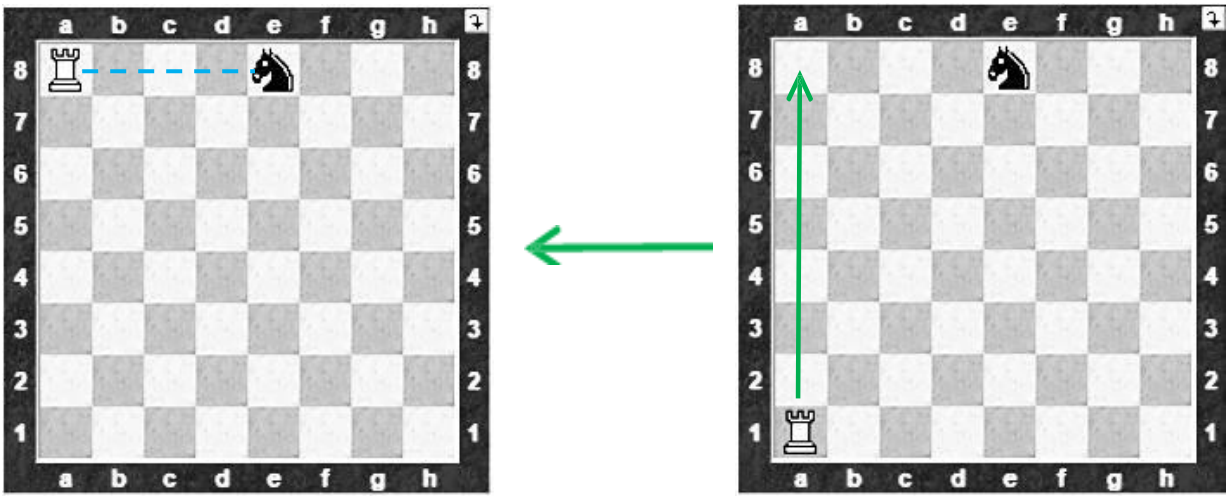




يمكن **للقلعة تهديد قطعة من قطع اللون المعاكس**. القلعة البيضاء تهدد القطع السوداء، والقلعة السوداء تهدد القطع البيضاء.
فعندما تتحرك القلعة البيضاء إلى e1، فإنها تهدد الحصان الأسود، أي أنها تهدد بأسره أو أكله.



يمكن للقلعة البيضاء الانتقال إلى مربع a8. وبالتالي يصبح الحصان الأسود مهددًا.

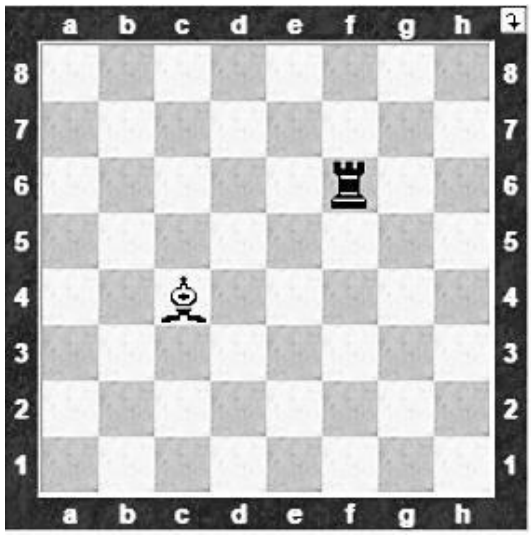


التهديد يشكل خطرًا بأكل أو أسر قطع اللون اللون المعاكس .

تمرين (7) قم بتهديد القطعة البيضاء بالقلعة السوداء. أظهر الحل باستخدام السهم.

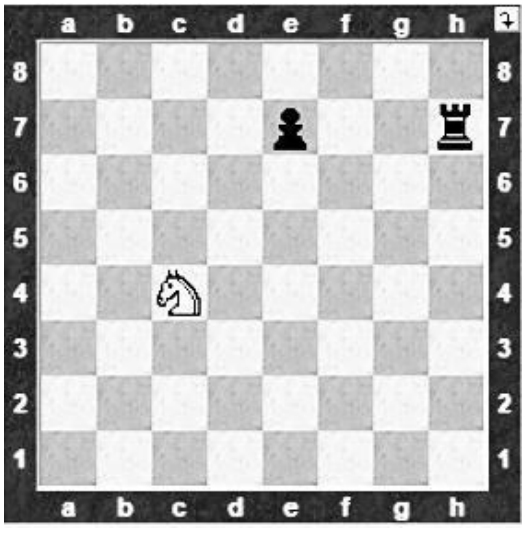
طريقتان للتهديد

طريقتان للتهديد



تذكر أن **القلعة السوداء لا تقفز** فوق القطع!

طريقة واحدة للتهديد

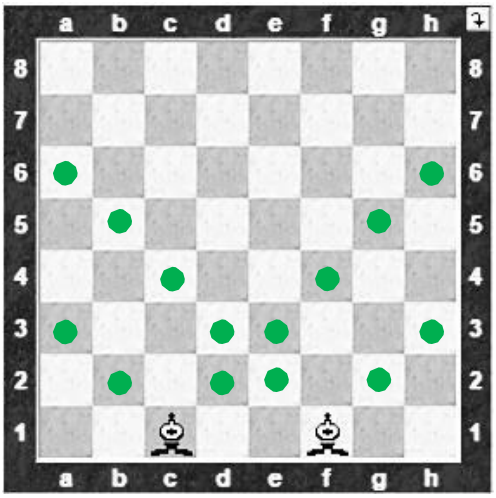


طريقة واحدة للتهديد

تمرين (8) تحرك بالقلعة البيضاء خلال المتاهة حتى تصل إلى الحصان الأسود وتأسره، وكن حذرًا لإن القلعة السوداء يمكن أن تأسر قلعتك. أظهر الحل بواسطة الأسهم.

الدرس السادس: الفيل

سوف تتعلم في هذا الدرس **كيف يتحرك الفيل**. خذ اثنين من الفيلة البيضاء. وضع أحدهما على مربع c1 ، والآخر على مربع f1 على رقعة الشطرنج.



يتحرك الفيل **قطريًا** فقط.

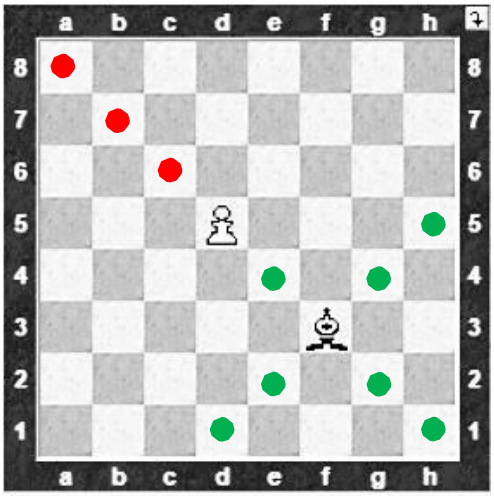
الفيل الذي يكون **واقفًا في الترتيب الابتدائي للقطع على مربع أبيض** يتحرك فقط على طول **الأقطار البيضاء.**

الفيل الذي يكون **واقفًا في الترتيب الابتدائي للقطع على مربع أسود** يتحرك فقط على طول **الأقطار السوداء.**

يمكن للفيل الانتقال إلى أي مربع من خطه القطري في نقلة واحدة.

تُظهر النقاط الخضراء المربعات التي يمكن للفيلة البيضاء الانتقال إليها قطريًا.

إذا التقى الفيل بقطعة من نفس اللون في طريقه، فلن يتمكن من القفز فوقها (أو الوقوف معها على نفس المربع).



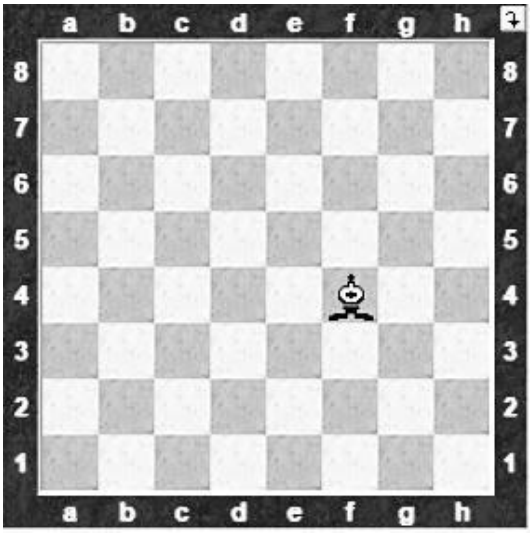
الجندي الأبيض يقف في طريق الفيل لأبيض، فلا يستطيع الفيل الأبيض القفز فوق الجندي أو الوقوف على نفس المربع الذي يقف عليه.

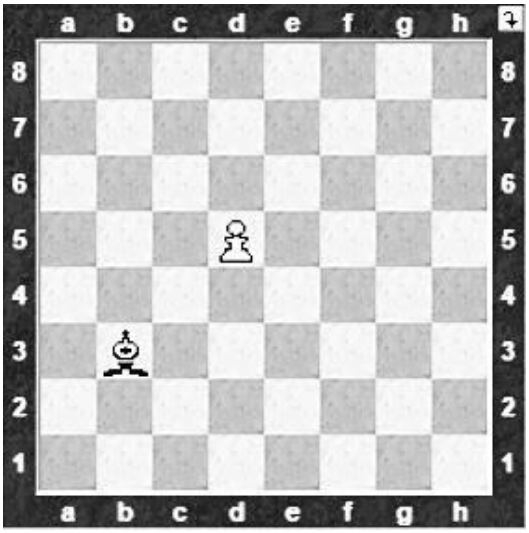
لا يمكن للفيل الانتقال للمربعات المُشار إليها بالدوائر الحمراء!

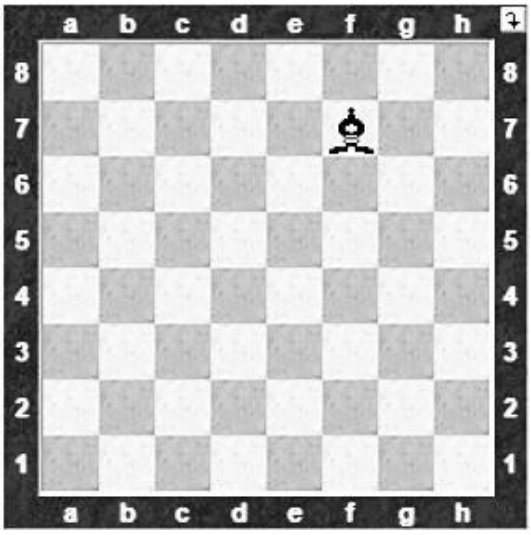
توضح الدوائر الحمراء أن الفيل الأبيض لا يمكنه الانتقال إلى c6 وb7 و a8.

تمرين (1) ضع دائرة حول جميع الفيلة التي تجدها.

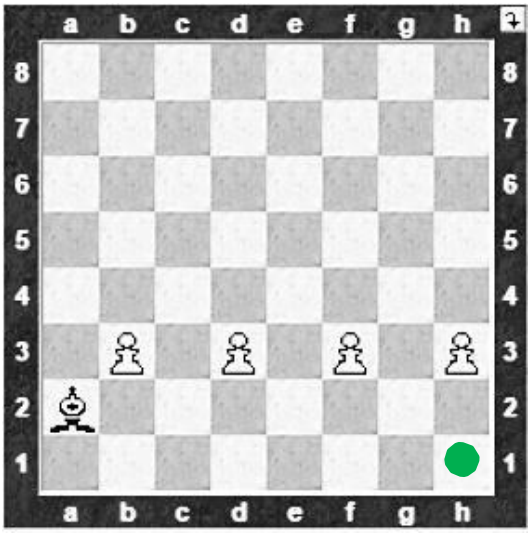
تمرين (2) ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للفيل الانتقال إليها.

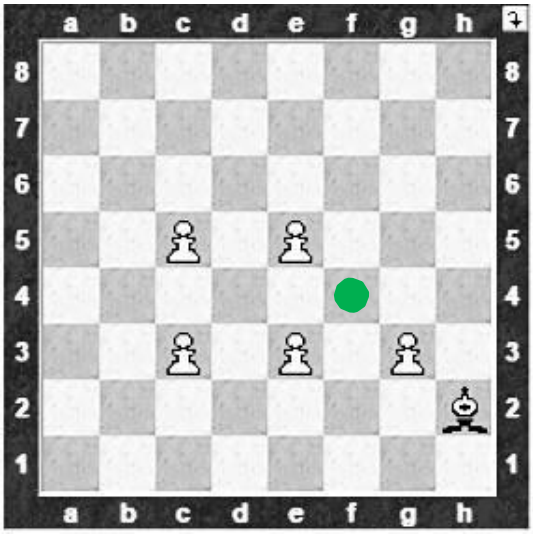


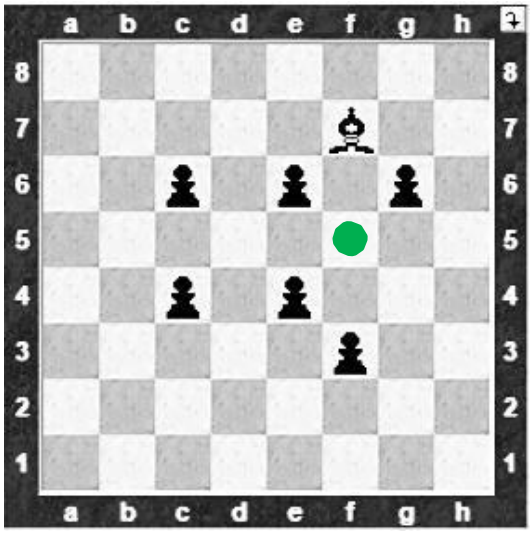


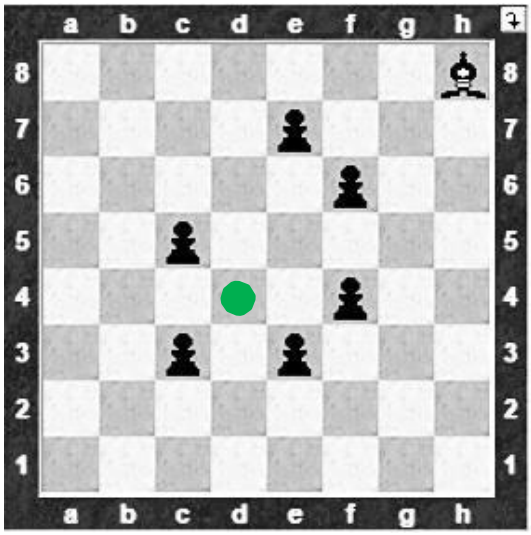


تمرين (3) تحرك بالفيل خلال المتاهة حتى تصل إلى النقطة الخضراء، علمًا أنه يجب عليك أن تتحرك بالفيل فقط. أظهر الحل بواسطة الأسهم، وتذكر أن الفيل لا يقفز فوق القطع الأخرى!



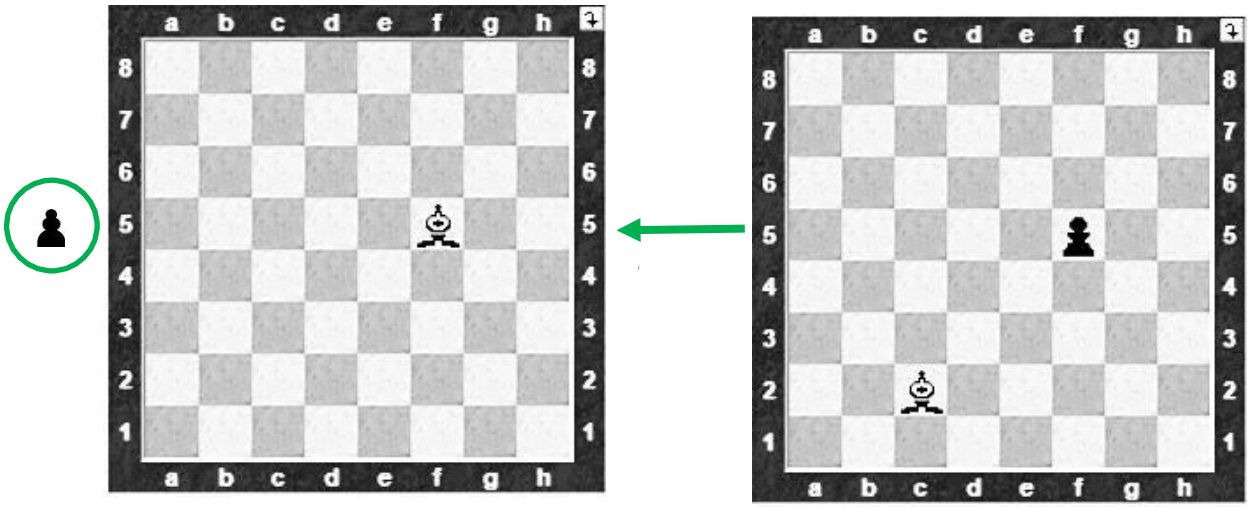






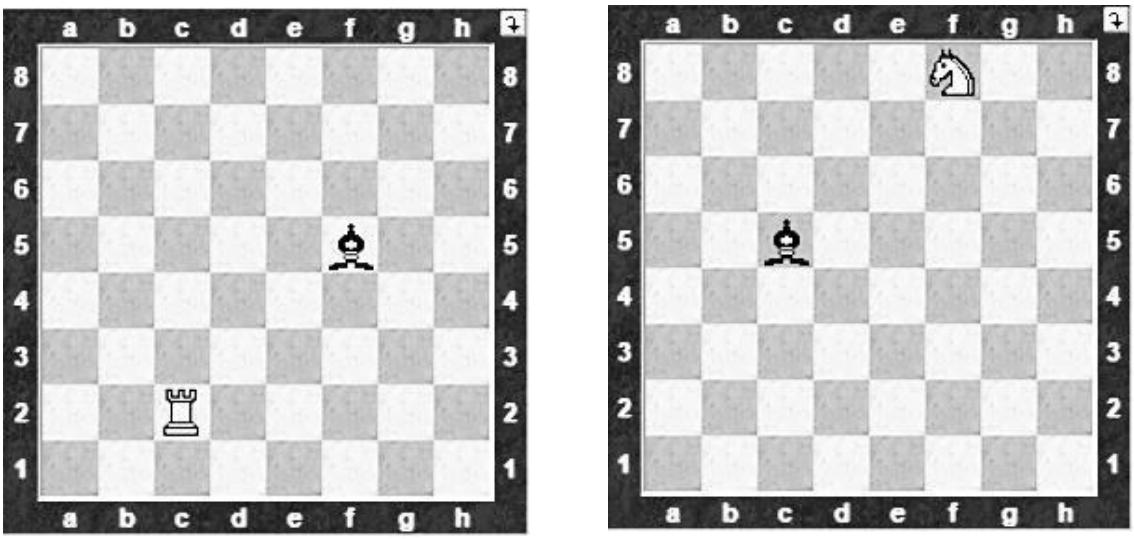
يمكن **للفيل أن يأكل / يأسر قطعة واحدة من قطع اللون المعاكس** إذا كانت هذه القطعة في طريقه، فالفيل الأبيض يأكل القطع السوداء، والفيل الأسود يأكل القطع البيضاء.

يتم أكل القطع أو أسرها على النحو التالي: نقوم بإزالة قطعة الخصم ونضعها خارج رقعة الشطرنج، ومن ثم نضع الفيل على المربع الذي كانت تشغله القطعة التي تم الاستيلاء عليها أو أكلها. **ملحوظة! استخدم يد واحدة عند أسر القطعة!**



الفيل الأبيض يأسر الجندي الأسود — **يحل الفيل الأبيض محل الجندي الأسود، ويوضع الجندي خارج الرقعة**

تمرين (4) قم بأكل أو أسر القطعة البيضاء بواسطة الفيل الأسود. أظهر الحل باستخدام السهم

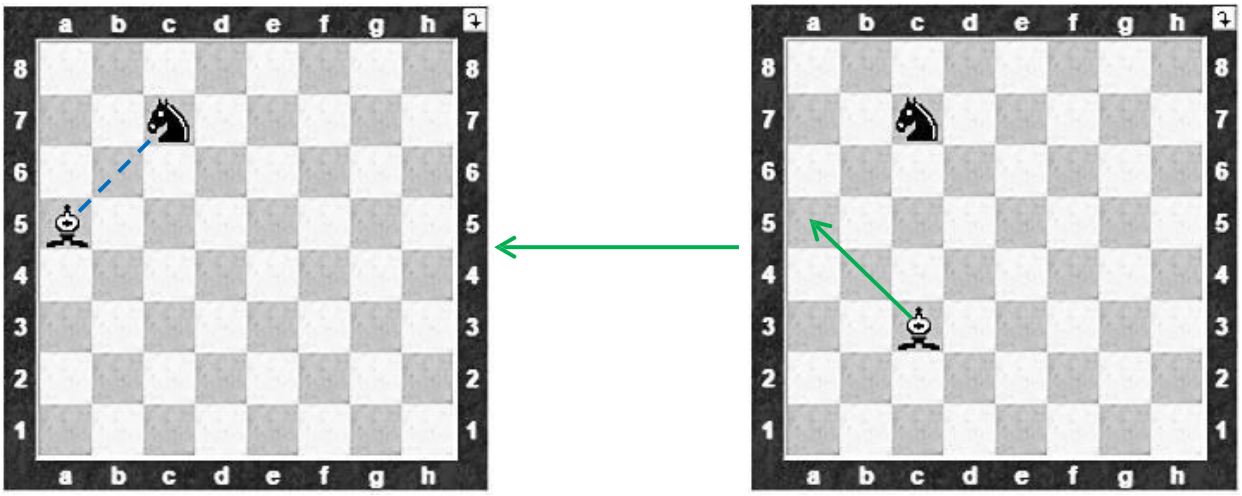


تمرين (5) قم بأسر جميع الجنود السوداء باستخدام الفيل الأبيض، بحيث يأكل الفيل الأبيض جنديًا أسودًا واحدًا في كل نقلة. أظهر الحل بالأسهم.

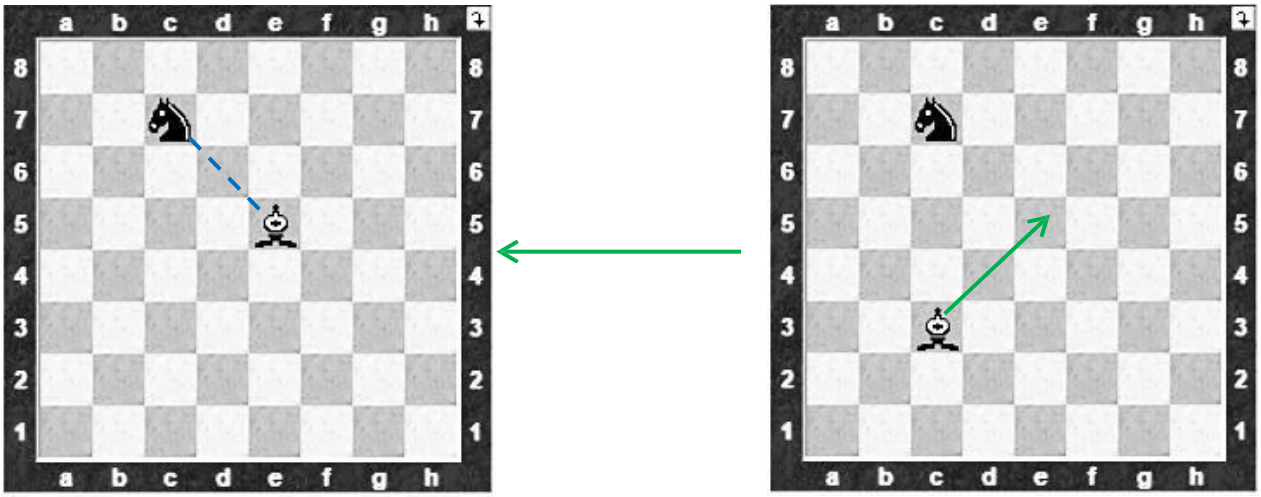
تمرين (6) يستطيع الفيل الأسود أسر قطعة بيضاء واحدة فقط، حدد هذه القطعة باستخدام السهم.

تذكر أن الفيل الأسود لا يقفز فوق القطع السوداء!

يمكن **للفيل تهديد قطعة** من قطع اللون المعاكس. الفيل الأبيض يهدد القطع السوداء، والفيل الأسود يهدد القطع البيضاء.
ففي الشكل أدناه عندما يتحرك الفيل الأبيض قطريًا إلى **a5**، فإنه يُهدد الحصان الأسود، أي أنه يُهدد بأسره أو أكله.
التهديد يشكل خطرًا بأكل أو أسر قطع اللون اللون المعاكس



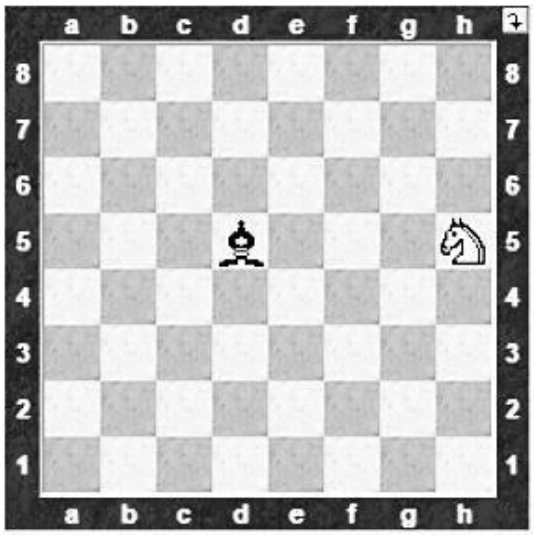
يمكن للفيل الأبيض أيضًا الانتقال إلى مربع e5، وبالتالي يصبح الحصان الأسود مهددًا.



تمرين (7) قم بتهديد القطعة البيضاء بالفيل الأسود. أظهر الحل باستخدام السهم.

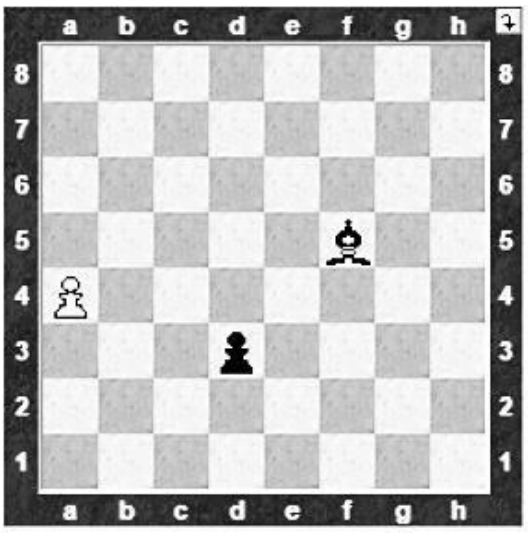
طريقتان للتهديد

طريقتان للتهديد



تذكر أن **الفيل الأسود لا يقفز** فوق القطع السوداء!

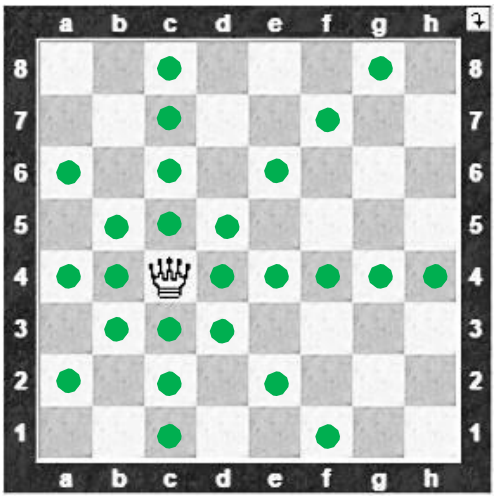
طريقة واحدة للتهديد



طريقة واحدة للتهديد

تمرين (8) تحرك بالفيل الأبيض خلال المتاهة حتى تصل إلى الحصان الأسود وتأسره، وكن حذرًا لإن الفيل الأسود يمكن أن يأسر فيلك. أظهر الحل بواسطة الأسهم.

الدرس السابع: الملكة/ الوزير



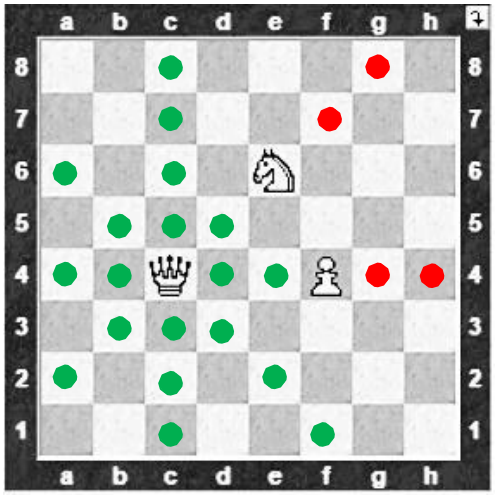
تُعد الملكة أقوى قطعة شطرنج!

تتحرك الملكة أفقيًا وعموديًا (مثل القلعة)، وقطريًا (مثل الفيل).

يمكن للملكة أن تنتقل في نقلة واحدة، إلى أي مربع من خطه الأفقي والعمودي والقطري.

تُظهر الدوائر الخضراء المربعات التي يمكن للملكة البيضاء الانتقال إليها أفقيًا وعموديًا وقطريًا.

إذا التقت الملكة بقطعة من نفس اللون في طريقها، فلن تتمكن الملكة من القفز فوقها (أو الوقوف معها على نفس المربع).



الجندي الأبيض والحصان **الأبيض** يقفان في طريق الملكة البيضاء.

ولا تستطيع الملكة البيضاء القفز فوق هذه القطع البيضاء أو الوقوف معها على نفس المربع.

لا يمكن للملكة الانتقال للمربعات المُشار إليها بالدوائر الحمراء!

توضح الدوائر الحمراء أن الملكة البيضاء لا يمكنها الانتقال إلى f7 و g8 وg4 و h4

تمرين (1) ما هي قطعة الشطرنج المخفية هنا؟ قم بتوصيل الأرقام وسوف تجدها، ابدأ بـرقم 1 وقم بتوصيله مع رقم 2. ثم قم بتوصيل رقم 2 مع رقم 3، استمر بتوصيل الأرقام حسب الترتيب الصحيح.

. 6

. 8 .4

. 10 .2

.9 .3

.7 . 5

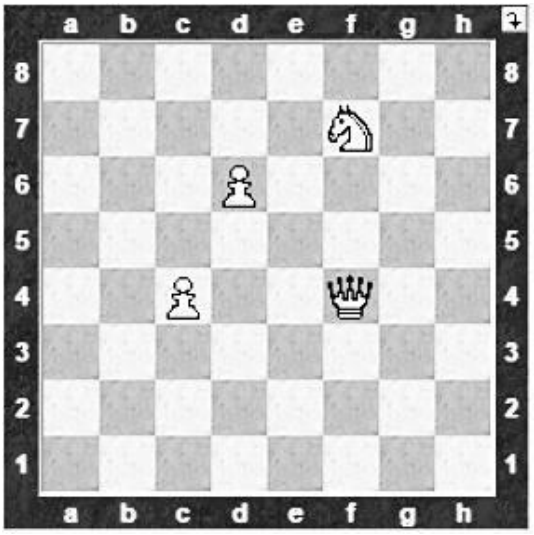
.11 .1

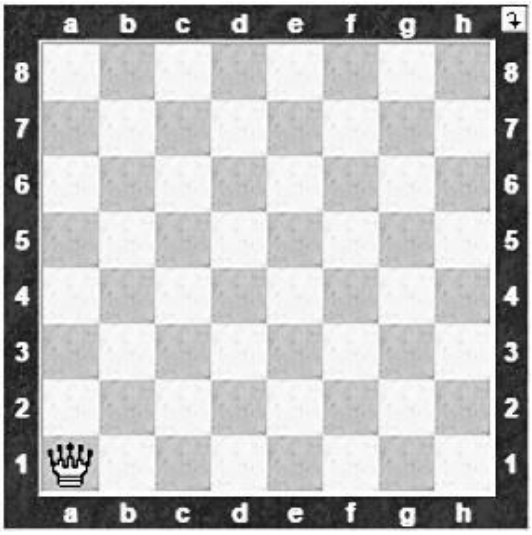
.12 .13

تمرين 2: ابحث عن الملكة الشطرنجية في كل صف

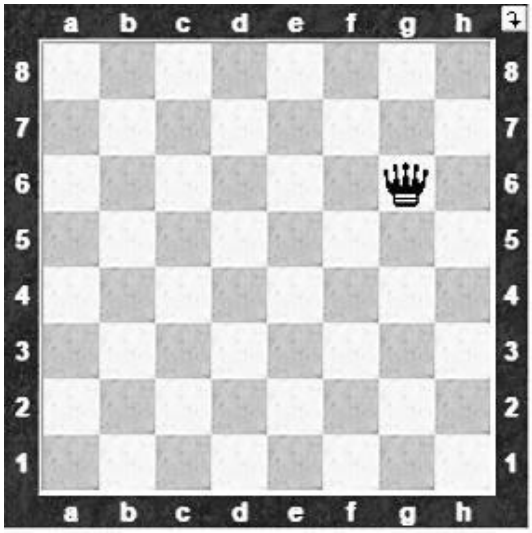
فتاة	تاج	ملكة	أميرة
راعي	حصان	بطل	مُحارب
عشب	حقل	منطقة	مربع

تمرين (3) ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للملكة الانتقال إليها.

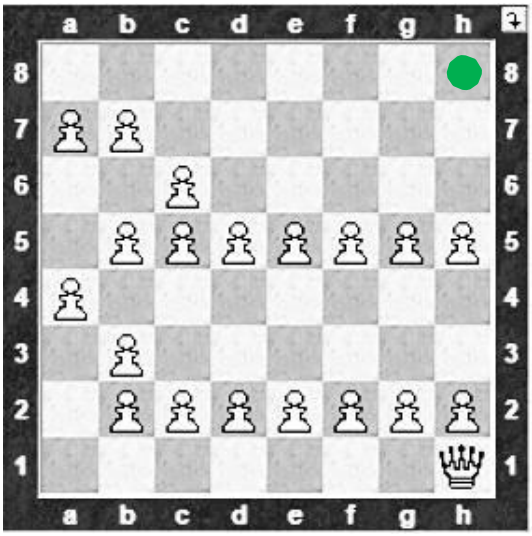


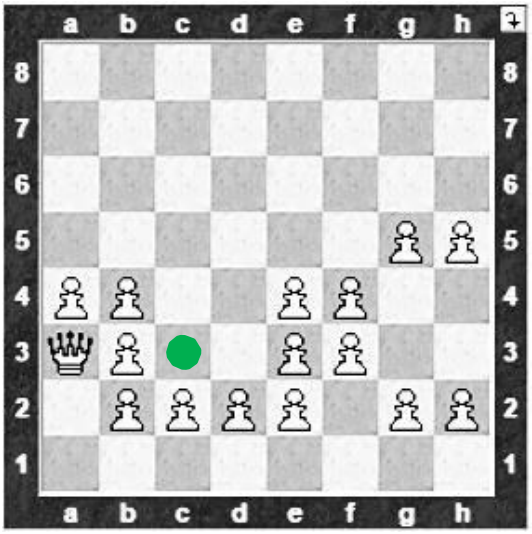


ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للملكة السوداء الانتقال إليها.

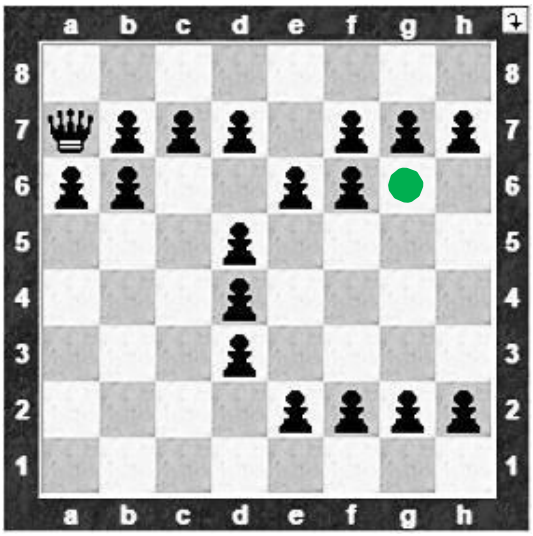


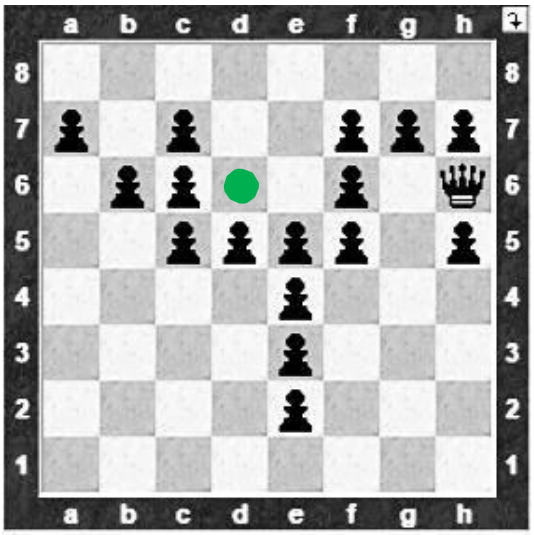
تمرين (4) تحرك بالملكة خلال المتاهة حتى تصل إلى النقطة الخضراء، علمًا أنه يجب عليك أن تتحرك بالملكة فقط. أظهر الحل بواسطة الأسهم، وتذكر أن الملكة لا تقفز فوق القطع الأخرى!





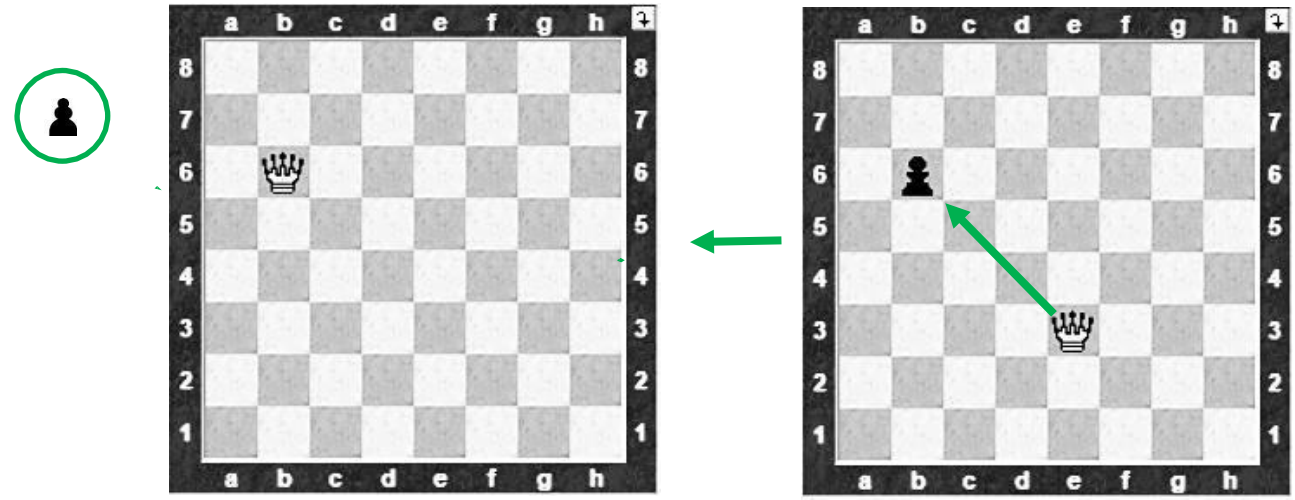
تحرك **بالملكة السوداء** خلال المتاهة حتى تصل إلى النقطة الخضراء، علمًا أنه يجب عليك أن تتحرك بالملكة فقط. أظهر الحل بواسطة الأسهم.





يمكن **للملكة أن تأكل / تأسر قطعة واحدة من قطع اللون المعاكس** إذا كانت هذه القطعة في طريقها، فالملكة البيضاء تأكل القطع السوداء، والملكة السوداء تأكل القطع البيضاء.

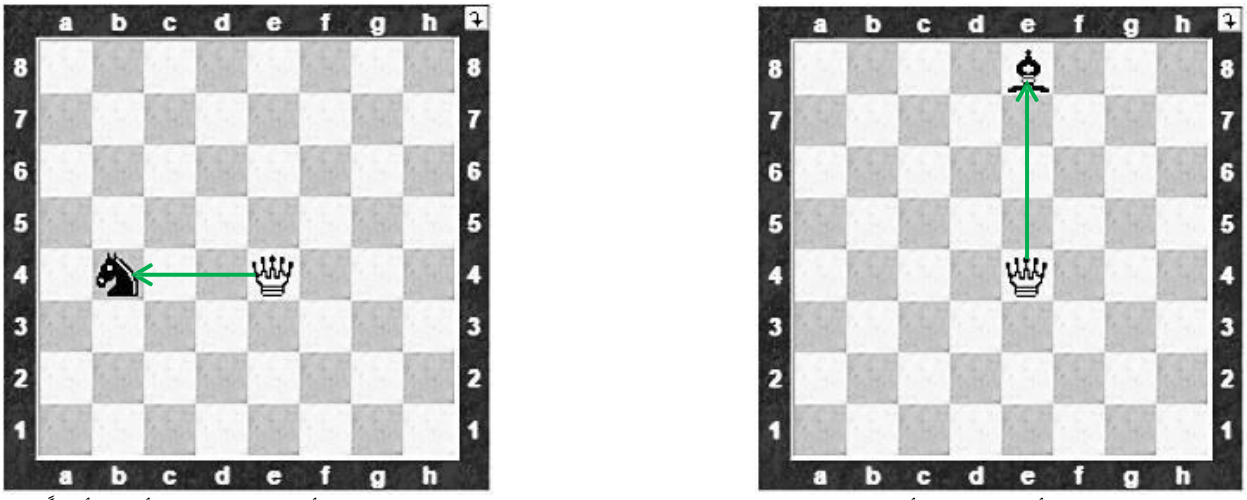
يتم **أكل القطع أو أسرها** على النحو التالي: نقوم بإزالة قطعة الخصم ونضعها خارج رقعة الشطرنج، ومن ثم نضع الملكة على المربع الذي كانت تشغله القطعة التي تم الاستيلاء عليها أو أكلها. **ملحوظة! استخدم يد واحدة عند أسر القطعة!**



الملكة البيضاء تأخذ مكان الجندي الأسود.
ويتم إزالة الجندي من الرقعة.

الملكة البيضاء تأسر الجندي الأسود.
الملكة البيضاء تأخذ مكان الجندي قُطريًا

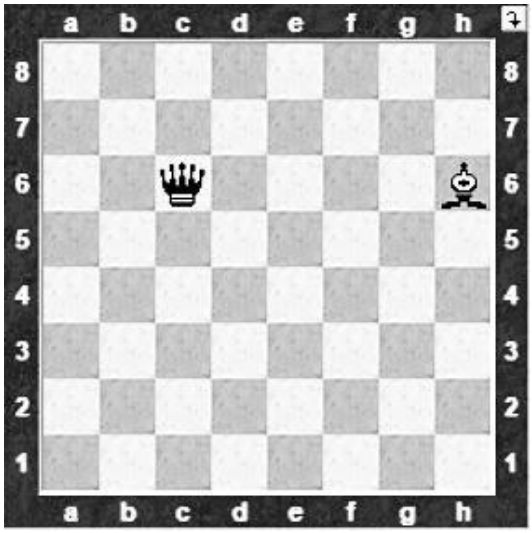
لاحظ كيف **تأسر الملكة البيضاء القطع السوداء** أفقياً وعمودياً.

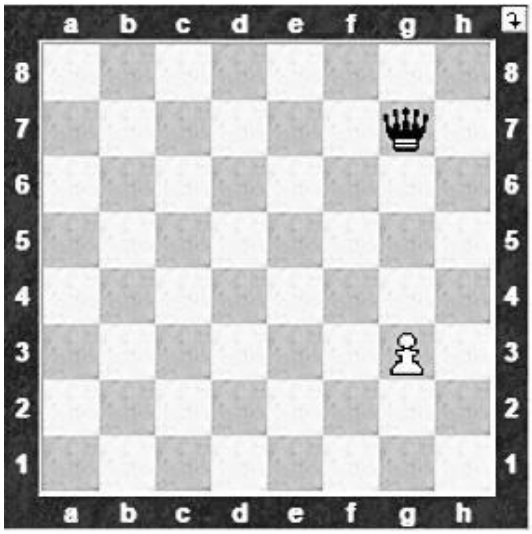


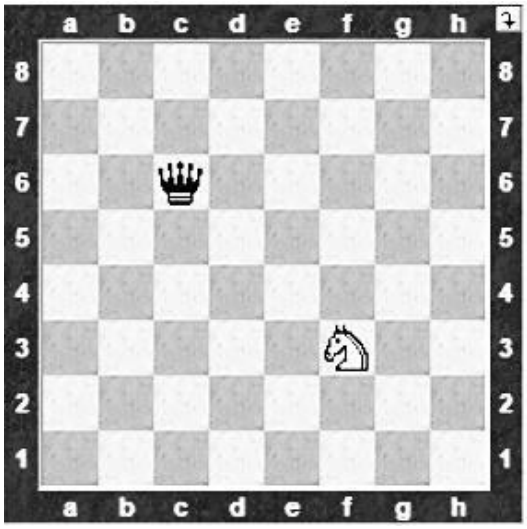
الملكة البيضاء تأسر الفيل الأسود عموديًا.

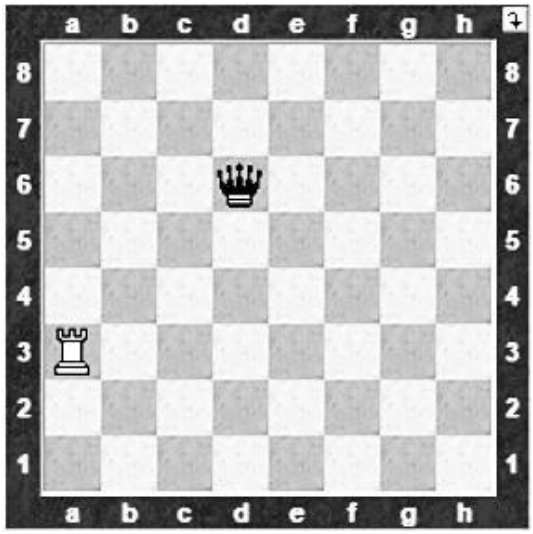
الملكة البيضاء تأسر الحصان الأسود أفقياً.

تمرين (5) قم بأكل أو أسر القطعة البيضاء بواسطة الملكة السوداء. أظهر الحل باستخدام السهم

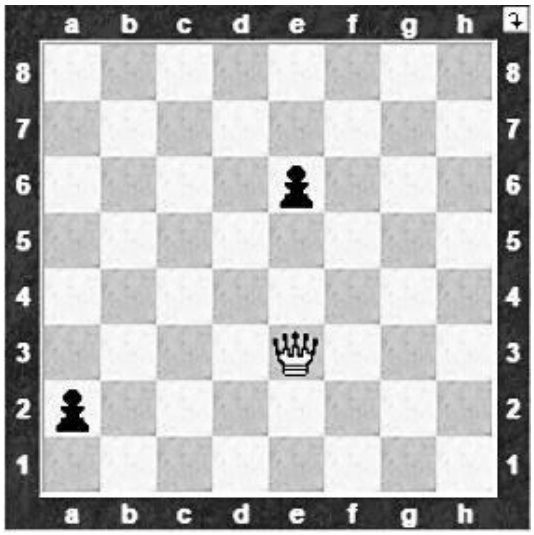


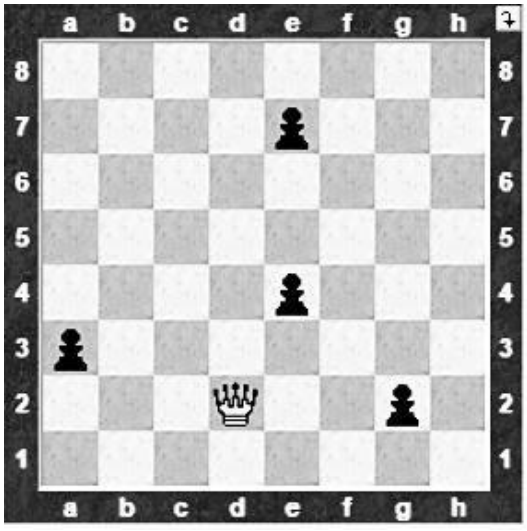




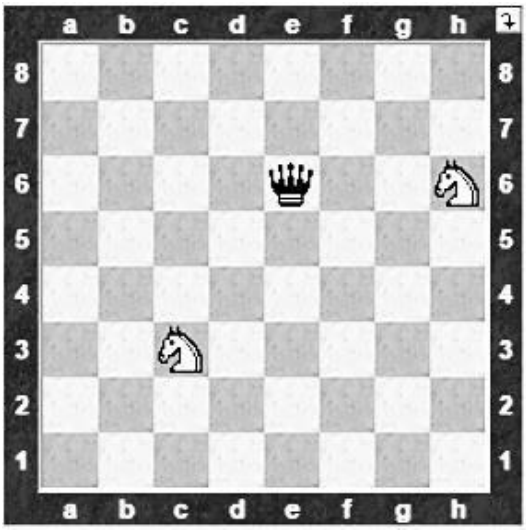


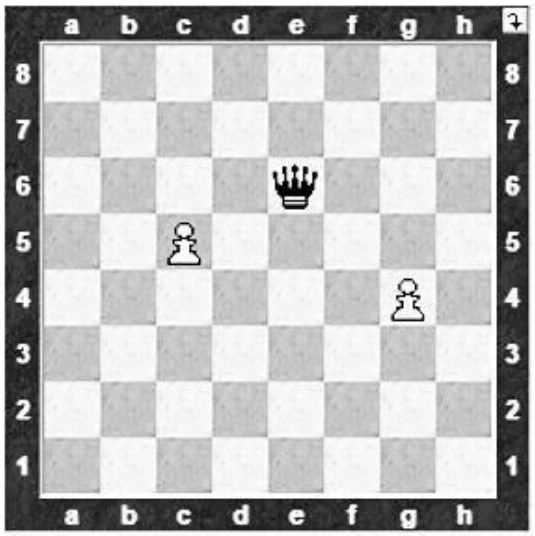
تمرين (6) قم بأسر جميع الجنود السوداء باستخدام الملكة البيضاء. بحيث تأكل الملكة البيضاء جنديًا أسودًا واحدًا في كل نقلة. أظهر الحل بالأسهم.



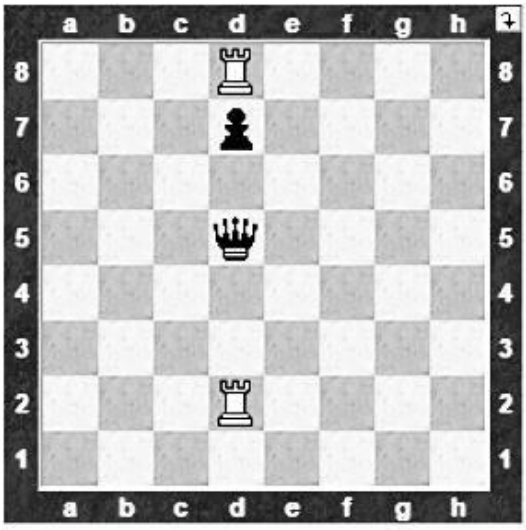


تمرين (7) تستطيع القلعة السوداء أسر قطعة بيضاء واحدة فقط، حدد هذه القطعة باستخدام السهم.

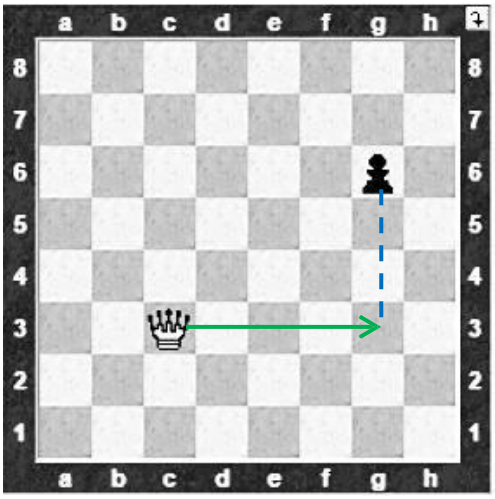




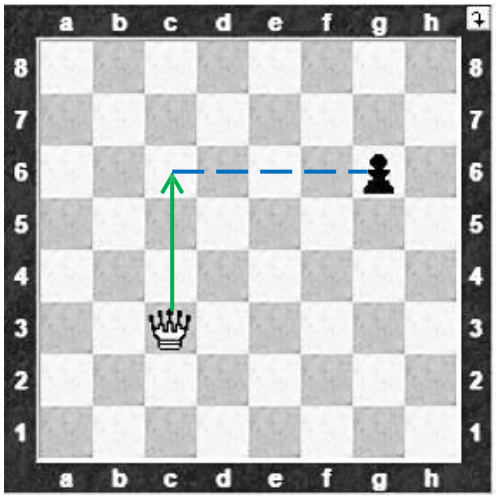
تذكر أن الملكة السوداء لا تقفز فوق القطع السوداء



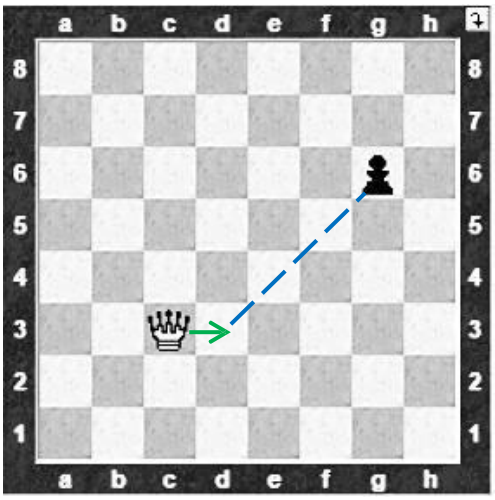
يمكن **للملكة تهديد قطعة من قطع اللون المعاكس**. الملكة البيضاء تهدد القطع السوداء، و الملكة السوداء تهدد القطع البيضاء.
التهديد يشكل خطرًا بأكل أو أسر قطع اللون اللون المعاكس.



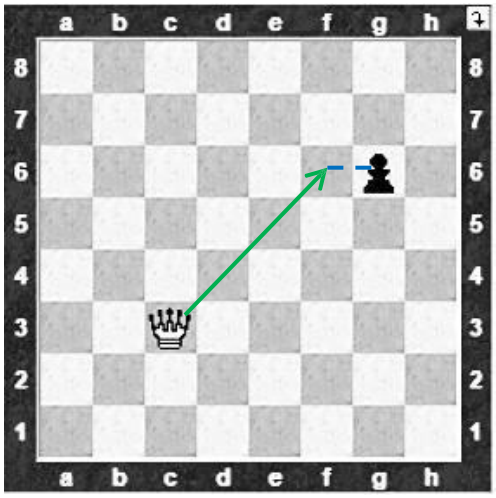
تتحرك الملكة البيضاء إلى مربع g3
أفقيًا وتهدد الجندي الأسود عموديًا.



تتحرك الملكة البيضاء إلى مربع c6
عموديًا وتهدد الجندي الأسود أفقيًا.



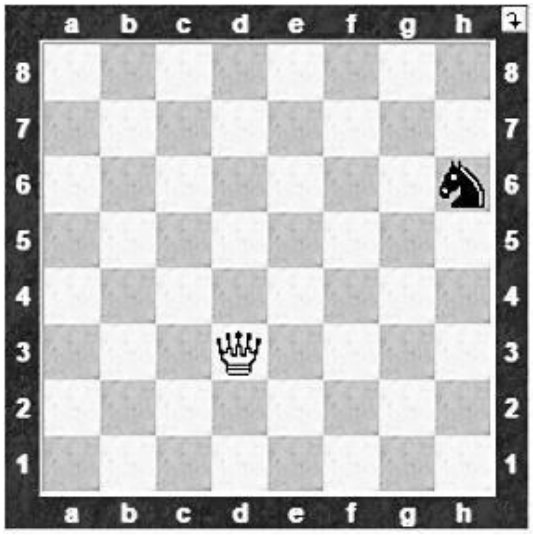
تتحرك الملكة البيضاء إلى مربع d3 أفقيًا
وتهدد الجندي الأسود قطريًا.



تتحرك الملكة البيضاء إلى مربع f6
قطريًا وتهدد الجندي الأسود أفقيًا.

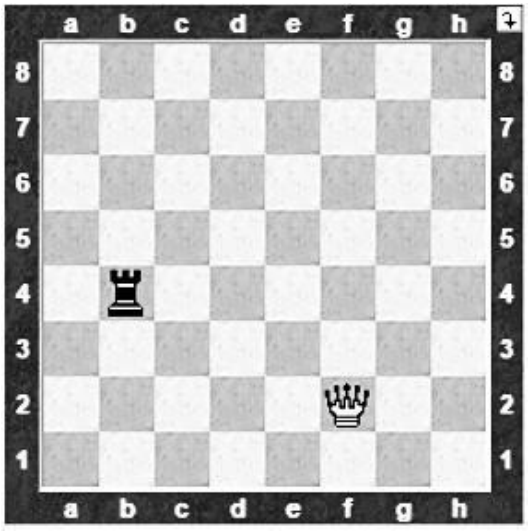
تمرين (8) قم بتهديد القطعة السوداء بالملكة البيضاء. أظهر الحل بالسهم.

حرك الملكة البيضاء أفقيًا وهدد الحصان الأسود عموديًا.

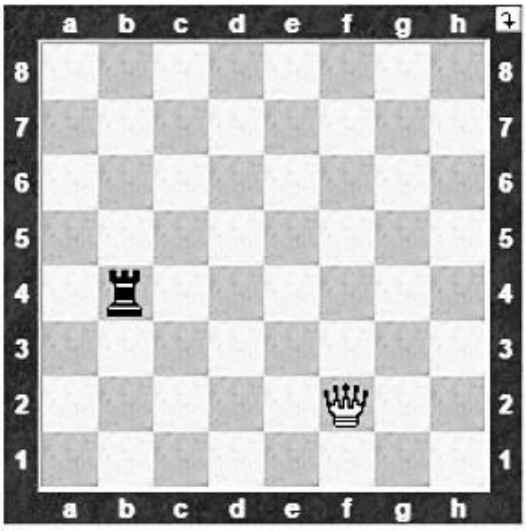


حرك الملكة البيضاء عموديًا وهدد البيدق الأسود أفقيًا

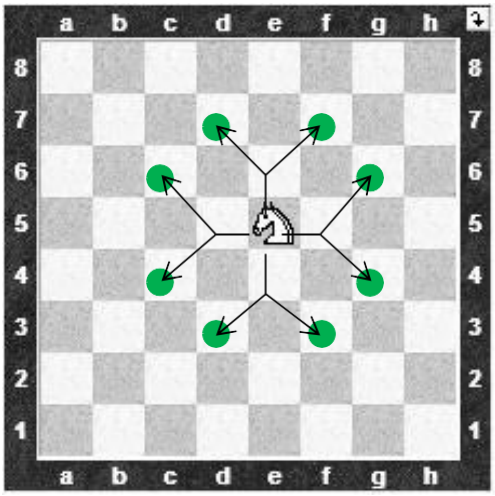
حرك الملكة البيضاء قطريًا وهدد القلعة السوداء قطريًا



حرك الملكة البيضاء أفقيا وهدد القلعة السوداء قطريًا

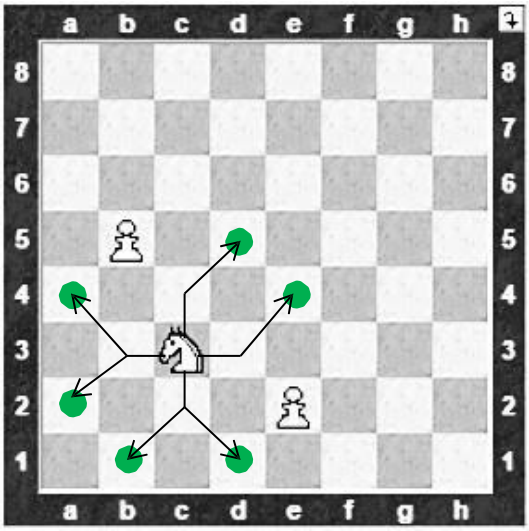


الدرس الثامن: الحصان



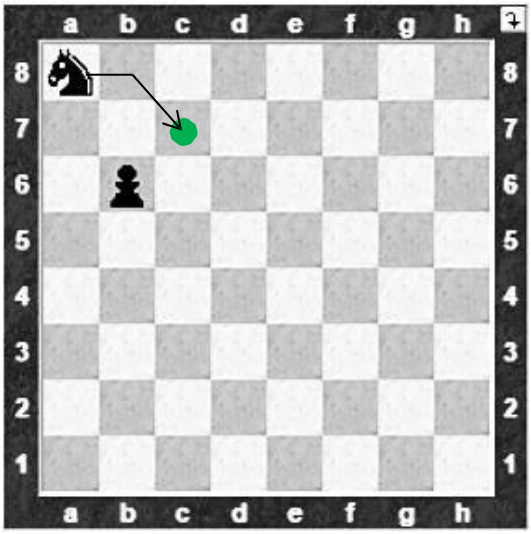
يتحرك الحصان مربعًا واحدًا بشكل مستقيم في أي اتجاه أفقيًا أو عموديًا (للأمام ↑، للخلف ↓، لليمين →، لليسار ←)، ثم مربعًا واحدًا قطريًا (↖ ↗ ↘ ↙) ويتوقف عند هذا المربع. ولا يمكن للحصان أن يتوقف في منتصف الطريق.

الدوائر الخضراء توضح المربعات التي يمكن للحصان الأبيض أن ينتقل إليها.
تُظهر الأسهم الاتجاهات التي يمكن للحصان التحرك إليها.



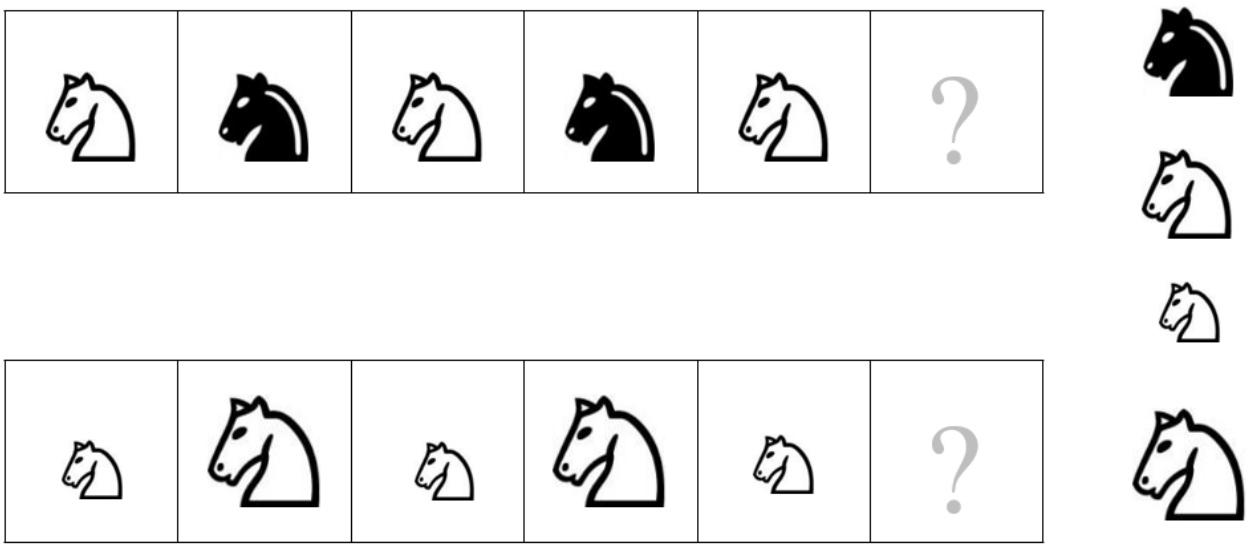
يمكن **للحصان الأبيض** الانتقال إلى a2 وa4 وb1 وd1 وd5 و e4. أما عن مربعي b5 وe2 فإنهما مشغولان **بجنود بيضاء**.

لا يمكن للحصان الأبيض أن يقف على نفس المربع الذي تقف فيه الجنود البيضاء.

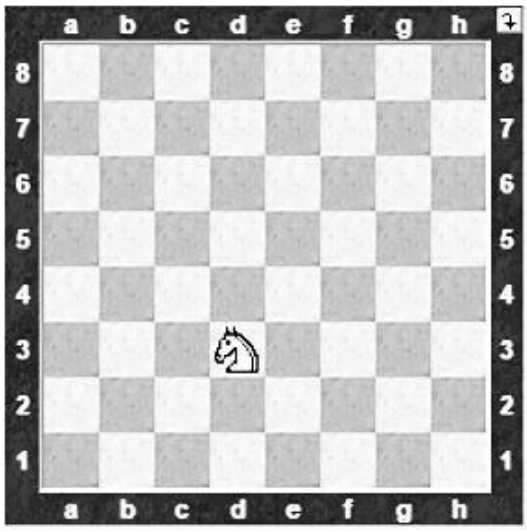


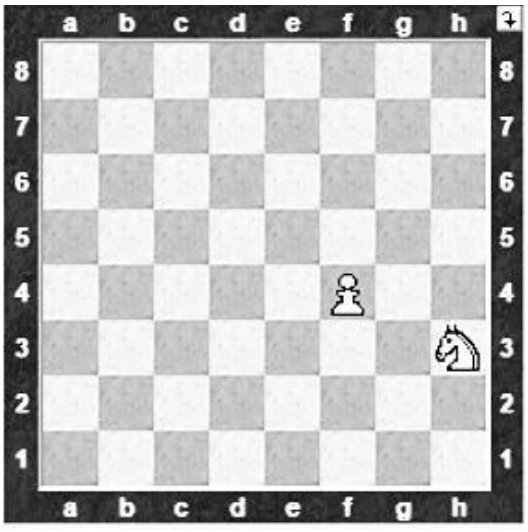
لا يمكن للحصان الأسود أن ينتقل **إلا** إلى c7 .

تمرين (1) أي حصان يجب أن يتحرك في المربع الأخير؟



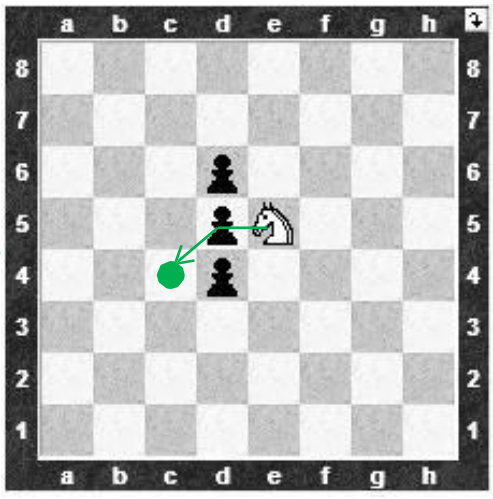
تمرين (2) ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للحصان الانتقال إليها.





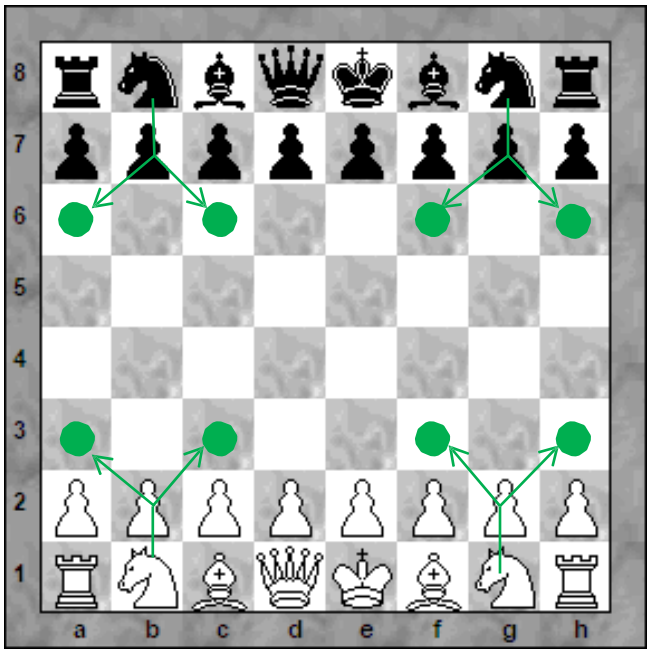
يمكن للحصان القفز فوق القطع التي لها نفس اللون واللون المعاكس. يقفز الحصان الأبيض فوق القطع البيضاء والسوداء، ويقفز الحصان الأسود فوق القطع السوداء والبيضاء.

عند القفز فوق القطع ذات اللون المعاكس، لا يأسرها الحصان، وإنما تبقى على الرقعة.



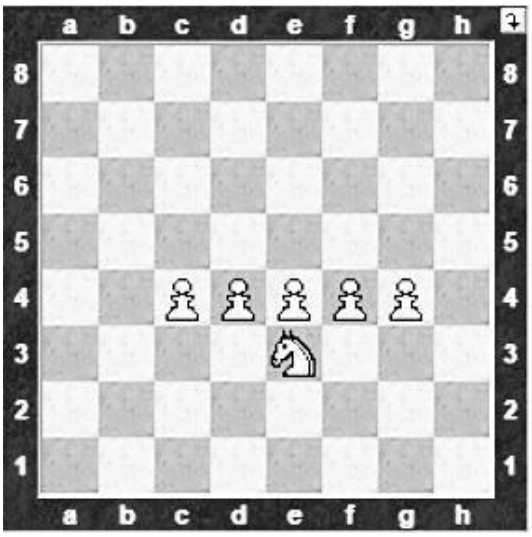
ينوي الحصان الأبيض الانتقال إلى مربع c4

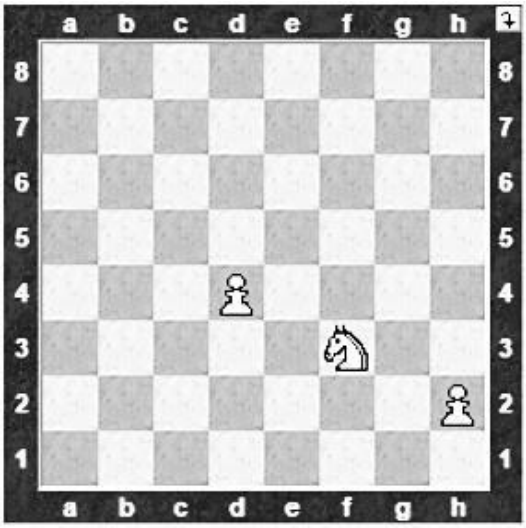
يقفز الحصان الأبيض فوق الجنود السوداء ويقف على مربع (c4) ، الجنود السوداء تبقى على رقعة الشطرنج.



من الوضع الابتدائي للقطع، يمكن للحصان الأبيض الموجود على b1 أن ينتقل إلى a3 أو c3. يمكن للحصان الأبيض الموجود على g1 أن ينتقل إلى f3 أو h3. يمكن للحصان الأسود الموجود في b8 أن ينتقل إلى a6 أو c6. يمكن للحصان الأسود الموجود على g8 أن ينتقل إلى f6 أو h6.

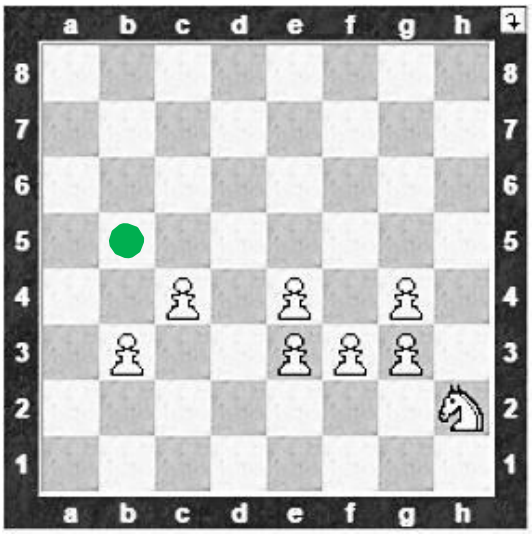
تمرين (3) ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للحصان الانتقال إليها.

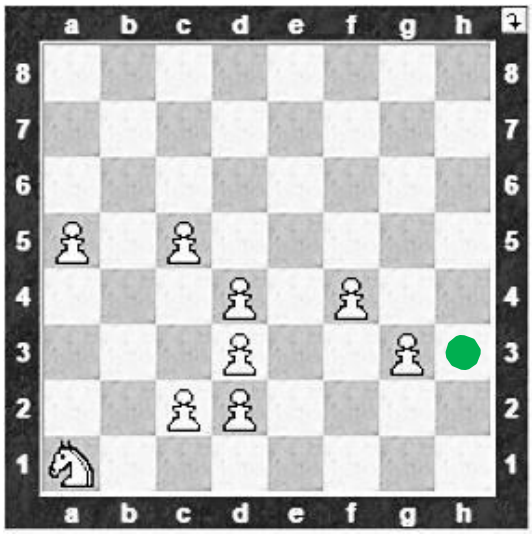




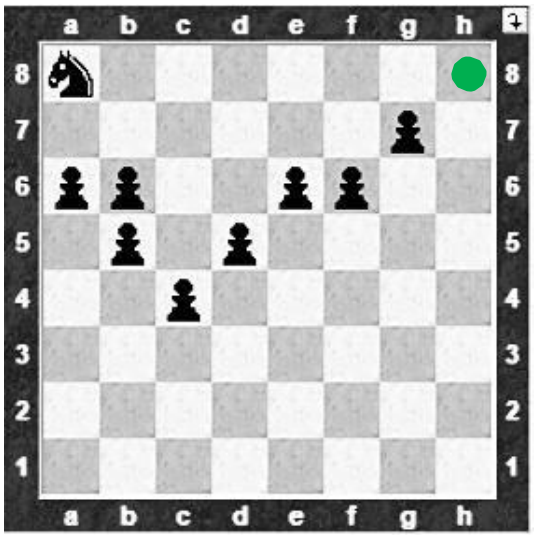
ارسم دوائر في المربعات التي يمكن **للحصان الأسود** الانتقال إليها.

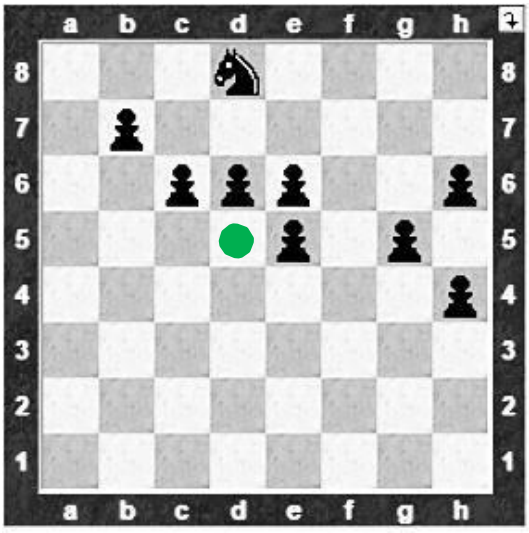
تمرين (4) تحرك بالحصان خلال المتاهة حتى تصل إلى النقطة الخضراء، علمًا أنه يجب عليك أن تتحرك بالحصان فقط. أظهر الحل بواسطة الأسهم





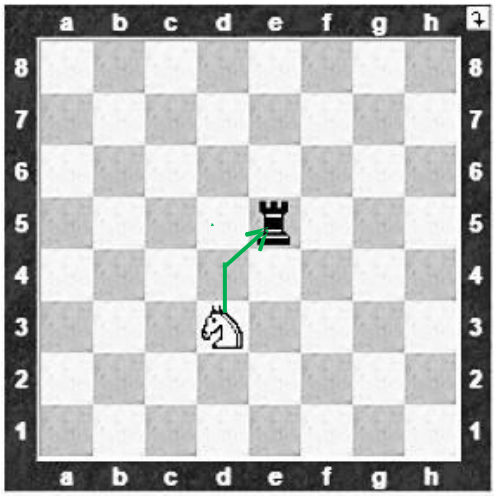
تحرك **بالحصان الأسود** خلال المتاهة حتى تصل إلى النقطة الخضراء، علمًا أنه يجب عليك أن تتحرك بالحصان الأسود فقط. أظهر الحل بواسطة الأسهم



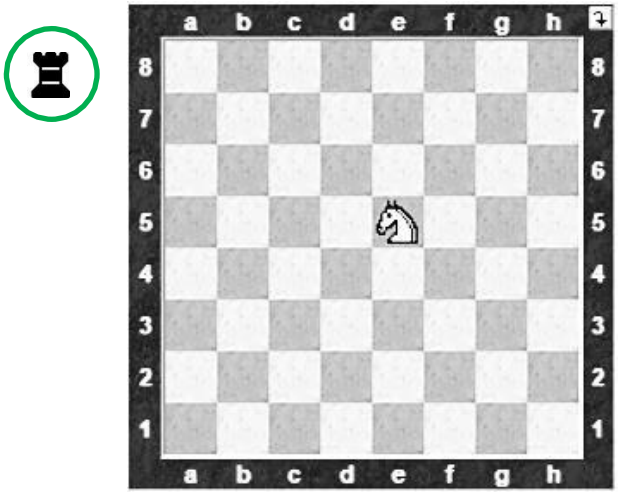


يمكن **للحصان أن يأكل / يأسر قطعة واحدة من قطع اللون المعاكس** إذا كانت هذه القطعة تقف على واحد من المربعات التي يمكن للحصان أن يقف عليها، فالحصان الأبيض يأكل القطع السوداء، والحصان الأسود يأكل القطع البيضاء.

يتم **أكل القطع أو أسرها** على النحو التالي: نقوم بإزالة قطعة الخصم ونضعها خارج رقعة الشطرنج، ومن ثم نضع الحصان على المربع الذي كانت تشغله القطعة التي تم الاستيلاء عليها أو أكلها. **ملحوظة! استخدم يد واحدة عند أسر القطعة!**



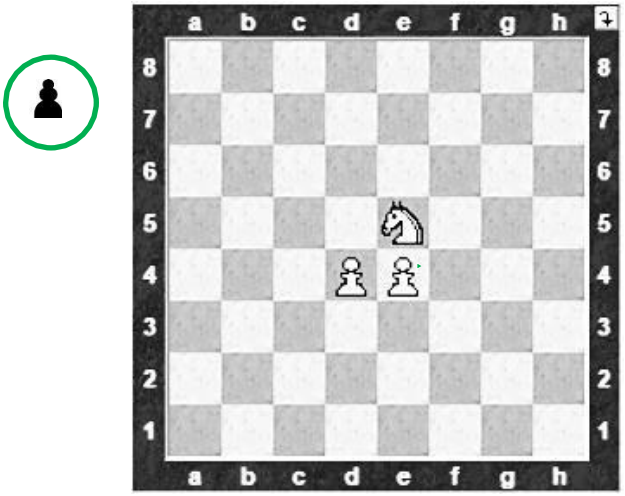
الحصان الأبيض يأسر القلعة السوداء.



الحصان الأبيض يحل محل القلعة ،وتتم إزالقلعة من الرقعة

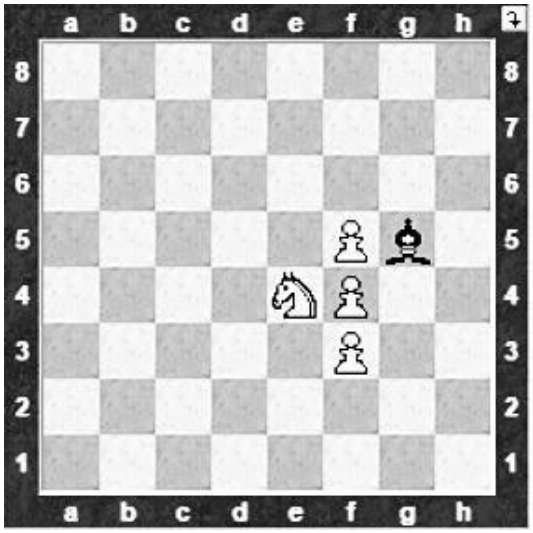
لاحظ كيف **يأسر الحصان الأبيض القطع السوداء** بالقفز فوقها.

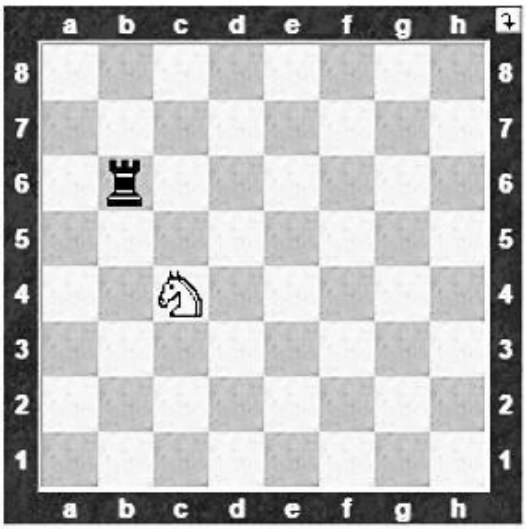
يقفز **الحصان الأبيض** فوق الجنود البيضاء ويأكل الجندي الأسود



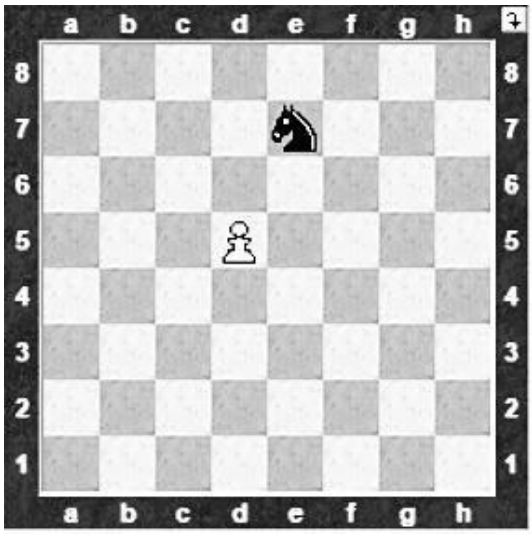
يحل الحصان الأبيض محل الجندي الأسود الذي تم أسره.

تمرين (5) قم بأكل أو أسر القطعة السوداء بواسطة **الحصان الأبيض**. أظهر الحل باستخدام السهم

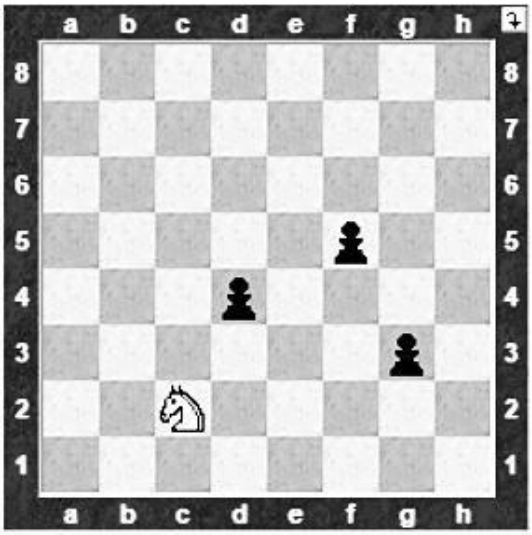




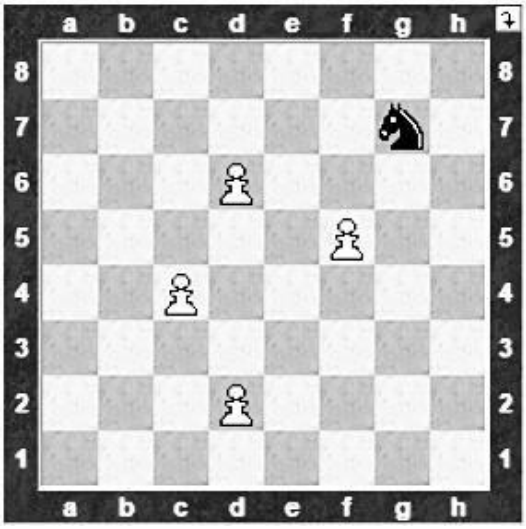
قم بأكل أو أسر القطعة البيضاء **بواسطة الحصان الأسود.** أظهر الحل باستخدام السهم

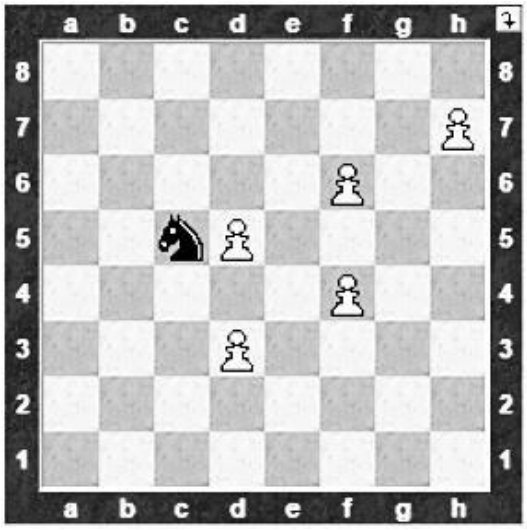


تمرين (6) قم بأسر جميع الجنود السوداء باستخدام **الحصان الأبيض**. بحيث يأكل الحصان الأبيض جنديًا أسودًا واحدًا في كل نقلة. أظهر الحل بالأسهم.

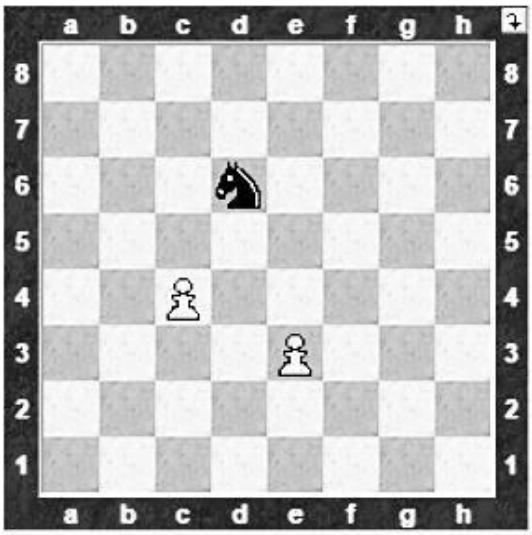


قم بأسر جميع الجنود البيضاء باستخدام **الحصان الأسود**. بحيث يأكل الحصان الأسود جنديًا أبيضًا واحدًا في كل نقلة. أظهر الحل بالأسهم.



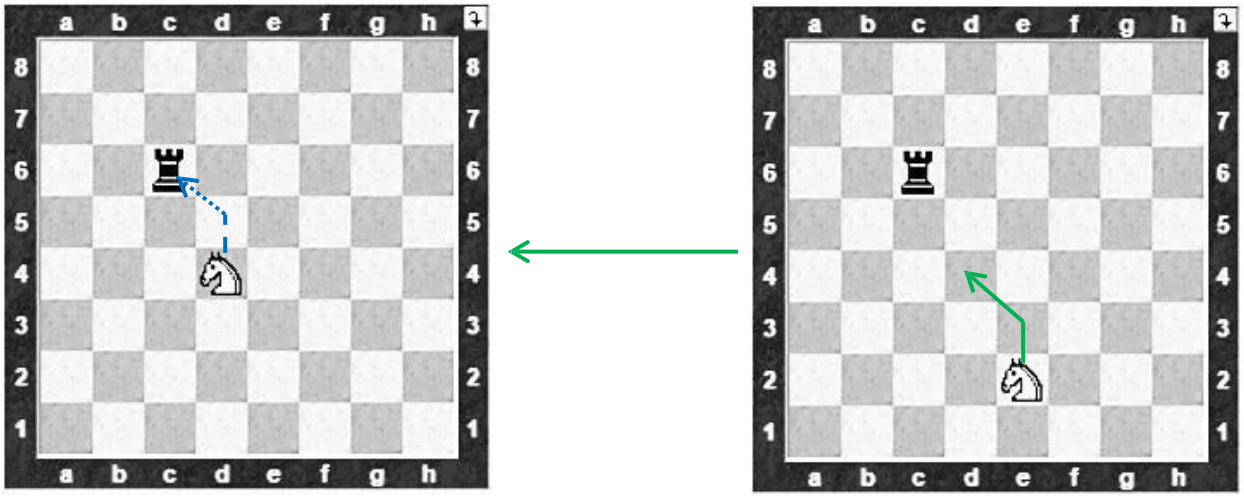


تمرين (7) يستطيع **الحصان الأسود** أسر قطعة بيضاء واحدة فقط، حدد هذه القطعة باستخدام السهم.

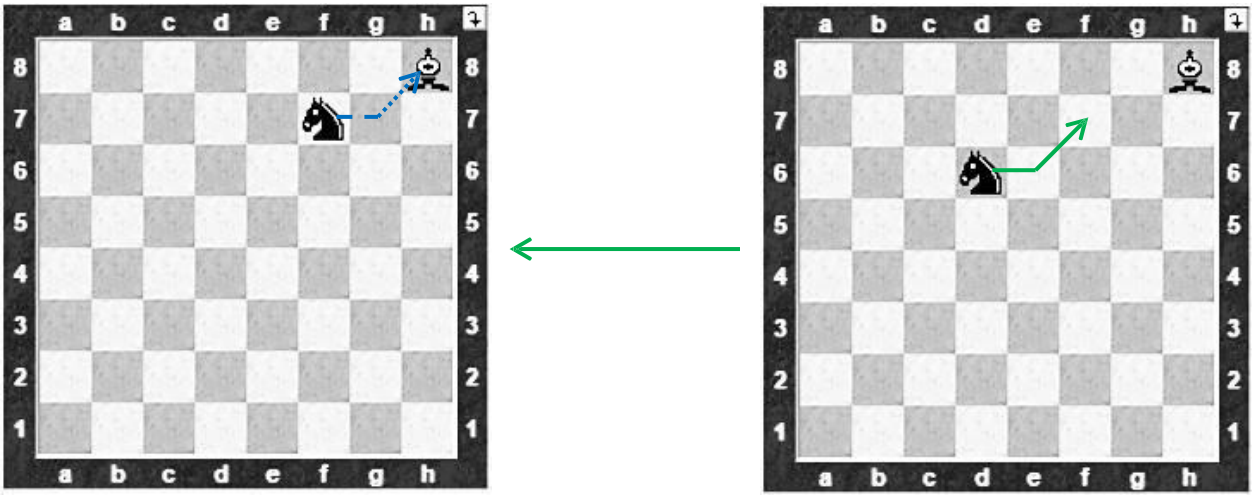


يمكن **للحصان تهديد قطعة** من قطع اللون المعاكس. الحصان الأبيض يهدد القطع السوداء، والحصان الأسود يهدد القطع البيضاء.

التهديد يشكل خطرًا بأكل أو أسر قطع اللون اللون المعاكس.

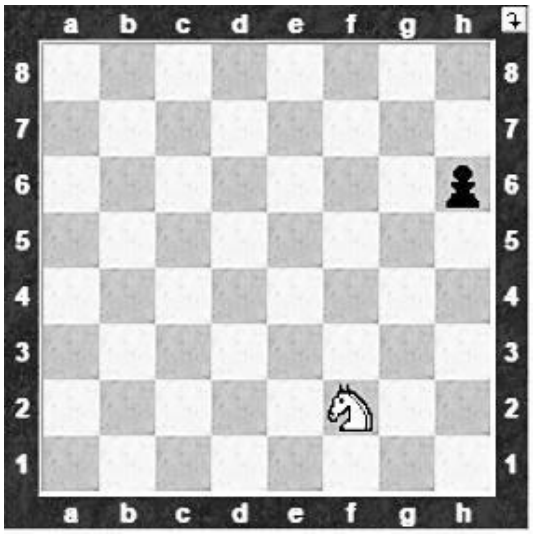


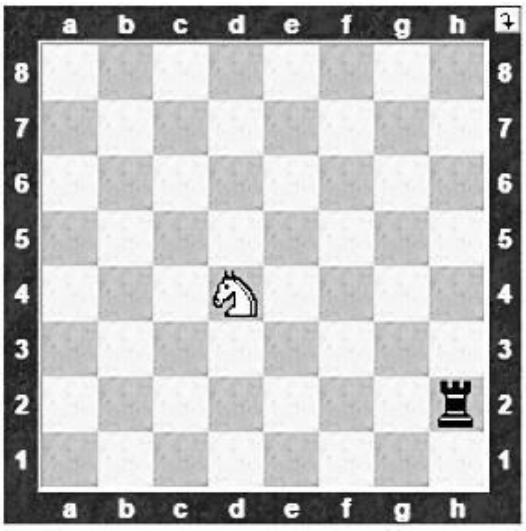
ينتقل الحصان الأبيض إلى d4 ويهدد القلعة السوداء



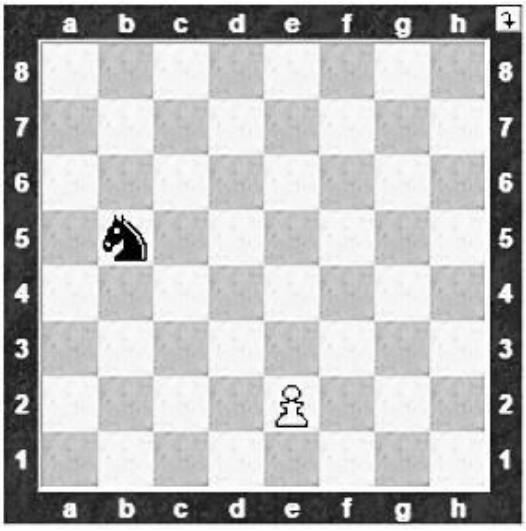
ينتقل الحصان الأسود إلى f7 ويهدد الفيل الأبيض.

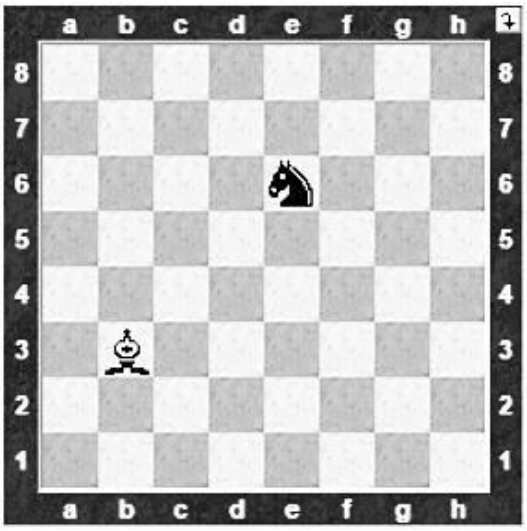
تمرين (8) قم بتهديد **القطعة السوداء** بالحصان الأبيض. أظهر الحل باستخدام السهم.



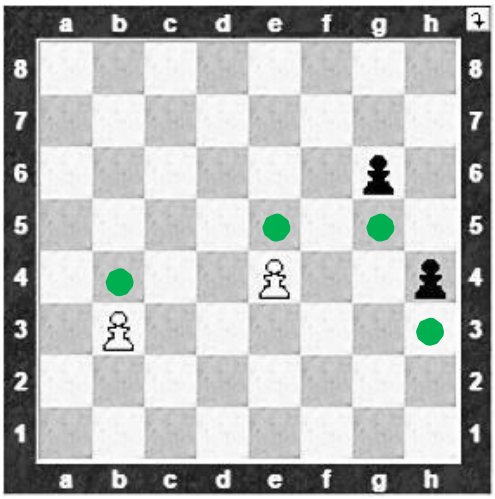


قم بتهديد القطعة البيضاء **بالحصان الأسود**. أظهر الحل باستخدام السهم.





الدرس التاسع: الجندي/ البيدق

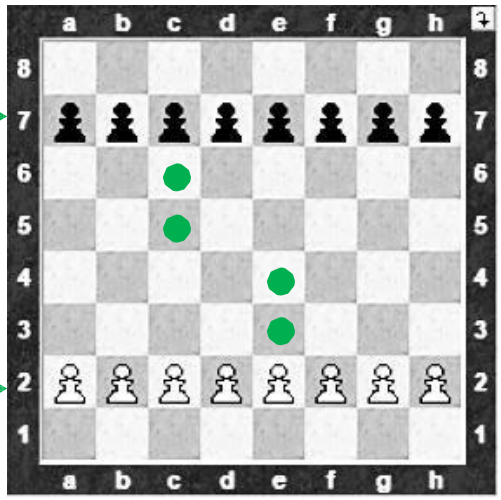


يتحرك الجندي للأمام مربعًا واحدًا فقط عموديًا.

الجنود البيضاء تتحرك نحو الصف الثامن، والجنود السوداء تتحرك نحو الصف الأول.

الجنود لا تتحرك إلى الخلف أبدًا!

توضح الدوائر الخضراء المربع الذي يمكن لكل جندي الانتقال إليه. الجندي الأبيض الموجود على b3 ينتقل إلى b4 .والجندي الأبيض الموجود على e4 ينتقل إلى e5 .والجندي الأسود الموجود على g6 يتحرك إلى g5 .الجندي الأسود الموجود على h4 ينتقل إلى h3 .



الترتيب الابتدائي للجنود السوداء
(على امتداد الصف السابع)

الترتيب الابتدائي للجنود البيضاء
(على امتداد الصف الثاني)

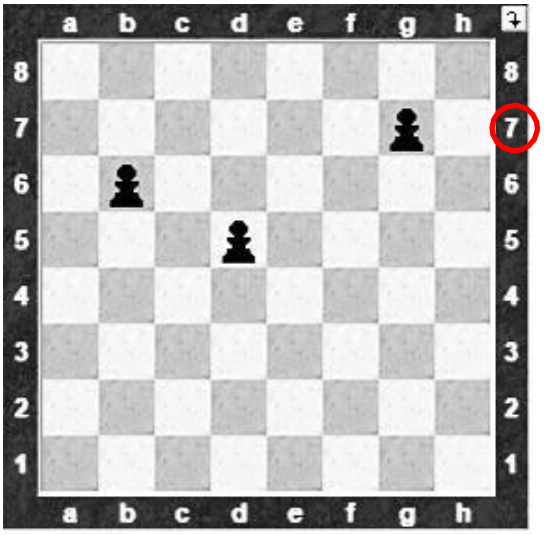
عندما يكون موقع الجندي في **مكانه الأصلي كما في الترتيب الابتدائي** للقطع (جنود بيضاء مرتبة على امتداد الصف الثاني ، و جنود سوداء مرتبة على امتداد الصف السابع)، يمكن له أن **يتحرك مربعين أو مربع واحد في وقت واحد.** والأمر متروك لك بشأن عدد المربعات التي تود أن تحرك بها الجندي عندما يكون في مكانه الأصلي كما في الوضع الابتدائي، فلك الخيار إما تتقدم بمربع أو مربعين.

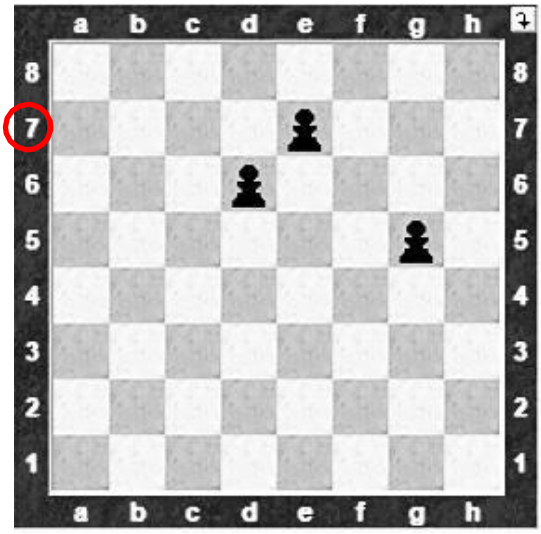
فمثلا الجندي الأبيض الموجود على e2 يمكن أن ينتقل إلى e3 أو e4، وبعد ذلك يتحرك مربع واحد فقط للأمام، أما عن الجندي الأسود الموجود على c7 فيمكنه أن ينتقل إلى c6 أو c5. وبعد ذلك يتحرك مربع واحد فقط للأمام.

الجنود لا ترجع إلى الوراء أبدًا!

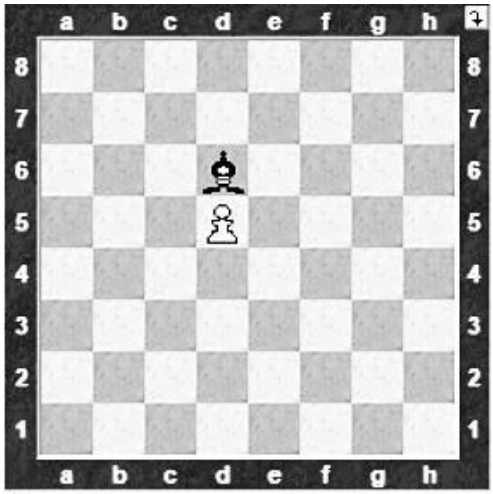
تمرين (1) ارسم دوائر في المربعات التي يمكن أن ينتقل إليها **كل جندي أبيض**. تذكر كيف تتحرك الجنود عندما تكون في مكانها الأصلي كما الوضع الابتدائي للقطع !

ارسم دوائر في المربعات التي يمكن أن ينتقل إليها **كل جندي أسود**. تذكر كيف تتحرك الجنود عندما تكون في مكانها الأصلي كما الوضع الابتدائي للقطع!





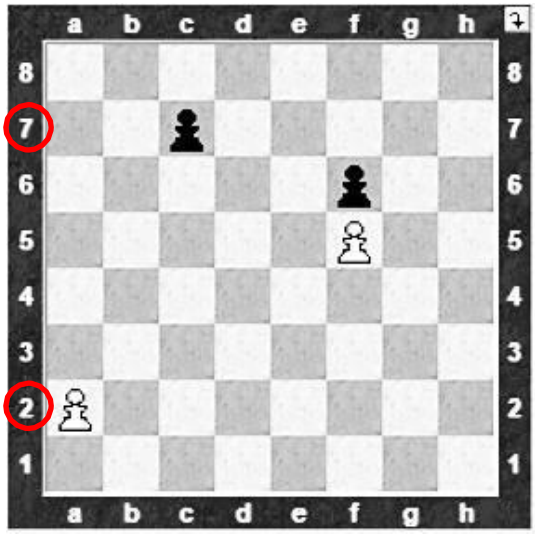
إذا كانت هناك **قطعة من اللون المعاكس** في طريق الجندي (أي أمامه) ، **فإن الجندي لا يستطيع التقدم أكثر ويبقى في مكانه**.



الجندي الأبيض الموجود على (d5) لا يمكنه التحرك

الجندي الأبيض الموجود على f4 والجندي الأسود الموجود على f5 لا يستطيعان التقدم .

تمرين (2) ارسم دوائر في المربعات التي يمكن أن تنتقل إليها **الجنود البيضاء والسوداء**. وضع دائرة على البيادق التي لا تستطيع التحرك .

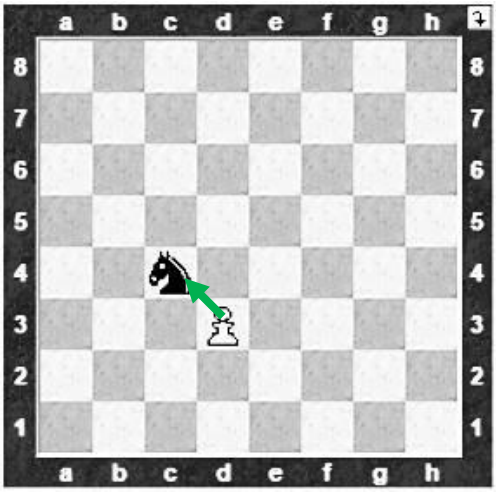


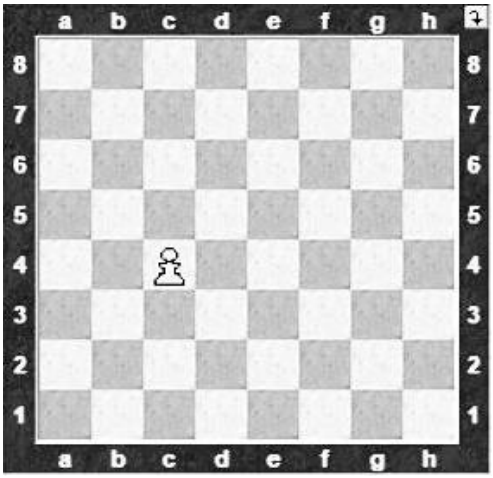
يأسر الجندي أو يأكل فقط تلك القطع التي تقف قطريًا على بعد مربع واحد للأمام. ويحل محل القطعة التي تم أسرها. ويتم إزالة القطعة التي تم أسرها ووضعها خارج الرقعة.

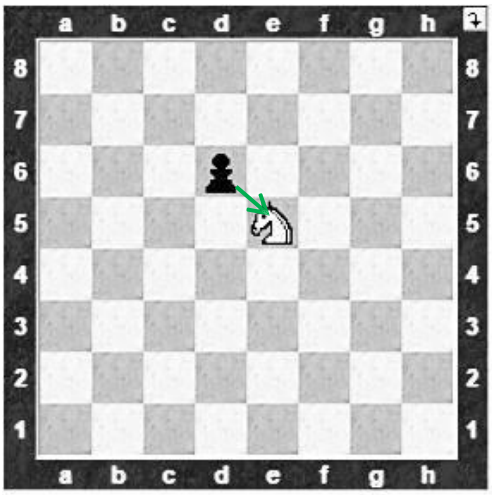
ملحوظة! استخدم يد واحدة لالتقاط قطعة!

الجنود البيضاء تأسر القطع السوداء. والجنود السوداء تلتقط القطع البيضاء.

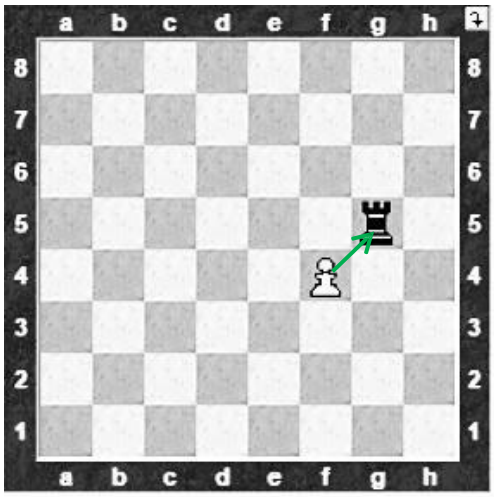
والجنود لا تأسر أو تأكل باتجاه الخلف.





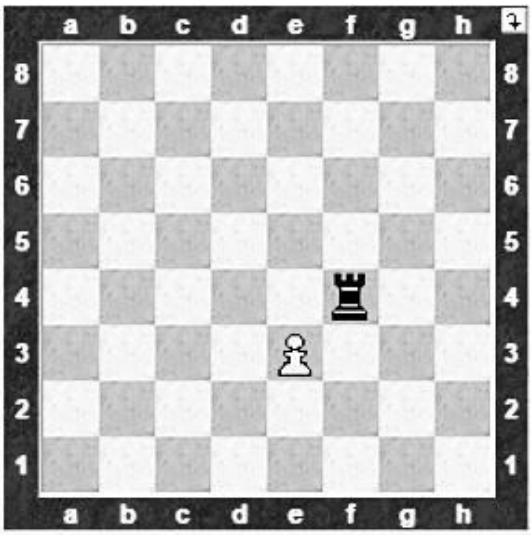


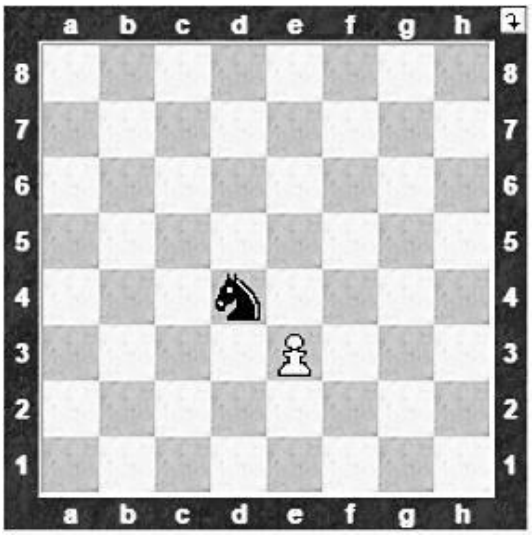
الجندي الأسود يأسر الحصان الأبيض



الجندي الأبيض يأسر القلعة السوداء

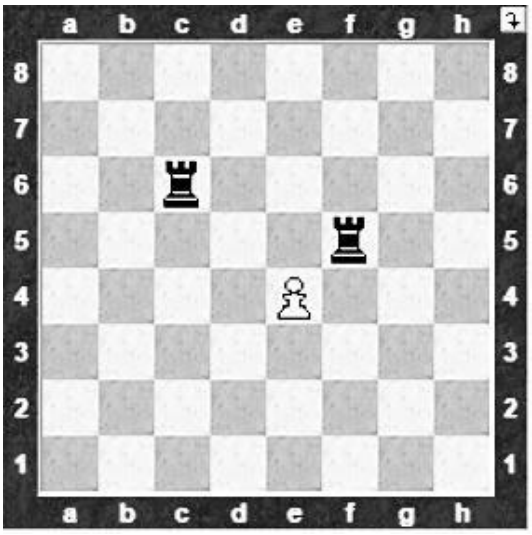
تمرين (3) قم بأكل أو أسر القطعة السوداء بواسطة الجندي الأبيض. أظهر الحل باستخدام السهم



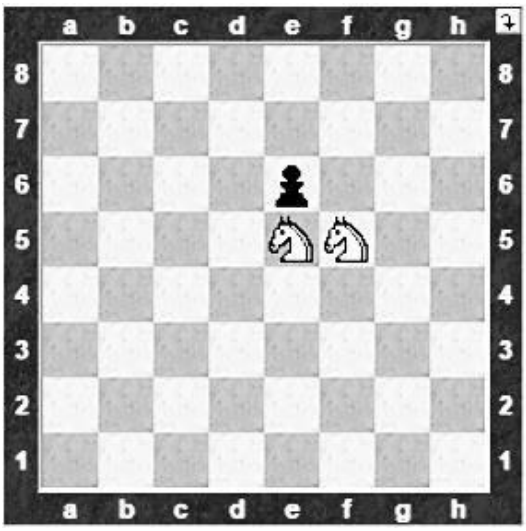


قم بأكل أو أسر القطعة البيضاء بواسطة **الجندي الأسود**. أظهر الحل باستخدام السهم

تمرين (4) يستطيع **الجندي الأبيض** أسر قطعة سوداء واحدة فقط، حدد هذه القطعة باستخدام السهم.

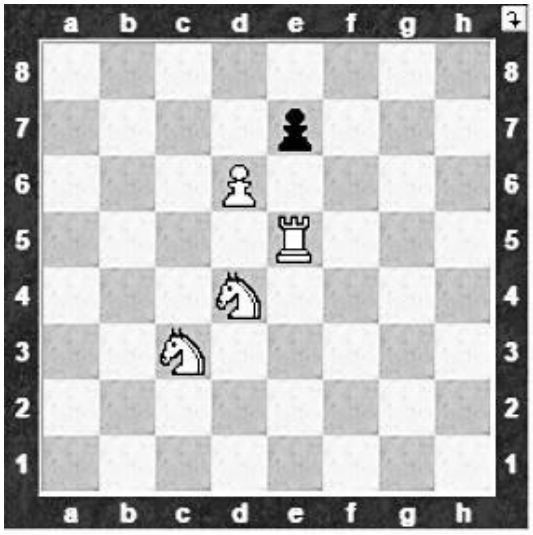


يستطيع **الجندي الأسود** أسر قطعة بيضاء واحدة فقط، حدد هذه القطعة باستخدام السهم.



تمرين (5) قم بأسر جميع القطع السوداء باستخدام **الجندي الأبيض**. بحيث يأكل الجندي الأبيض قطعة سوداء واحدة في كل نقلة. أظهر الحل بالأسهم.

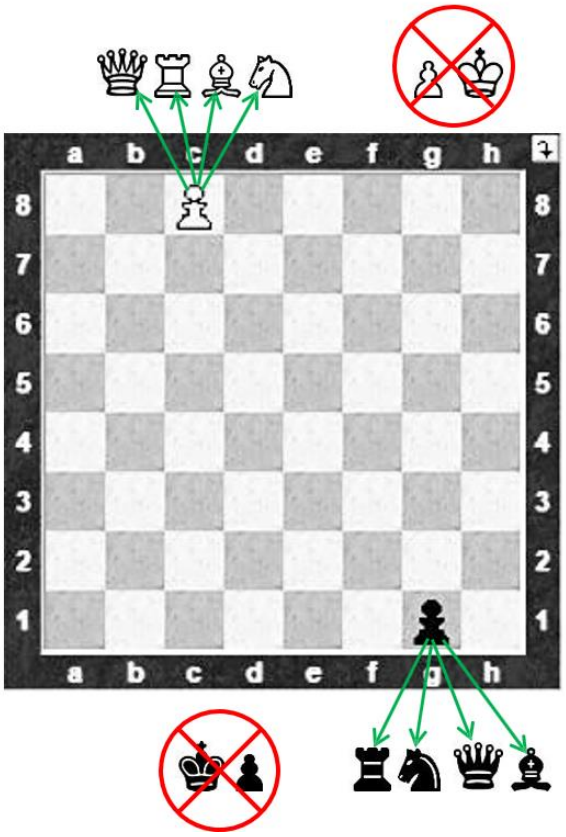
قم بأسر جميع القطع البيضاء باستخدام **الجندي الأسود**. بحيث يأكل **الجندي الأسود** قطعة بيضاء واحدة في كل نقلة. أظهر الحل بالأسهم.

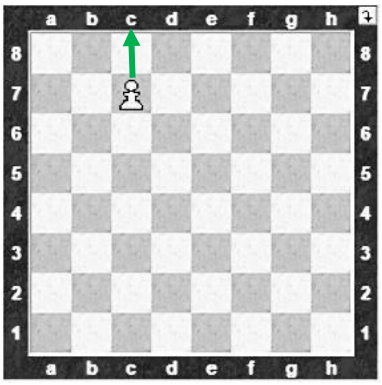


ترقية الجندي/ البيدق

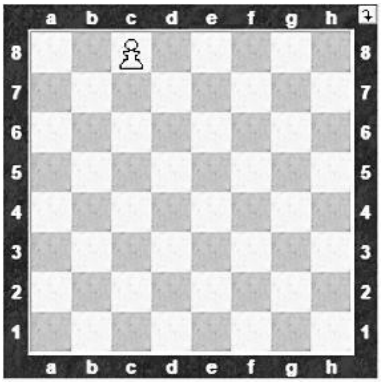
عندما يصل الجندي الأبيض إلى الصف الثامن، والجندي الأسود إلى الصف الأول، **فإن الجندي يتحول إلى واحدة من أربع قطع: إما ملكة، أو قلعة، أو فيل، أو حصان**. لك الخيار باختيار واحدة من هذه القطع.

الجندي لا يمكن أن يتحول إلى ملك أو يبقى جنديًا.

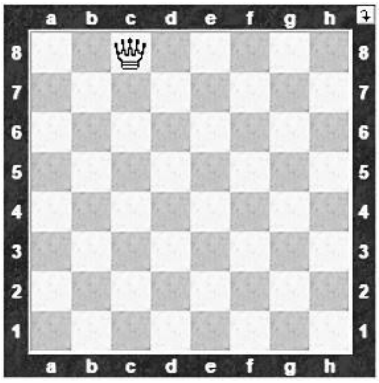




يتقدم الجندي الأبيض إلى مربع c8



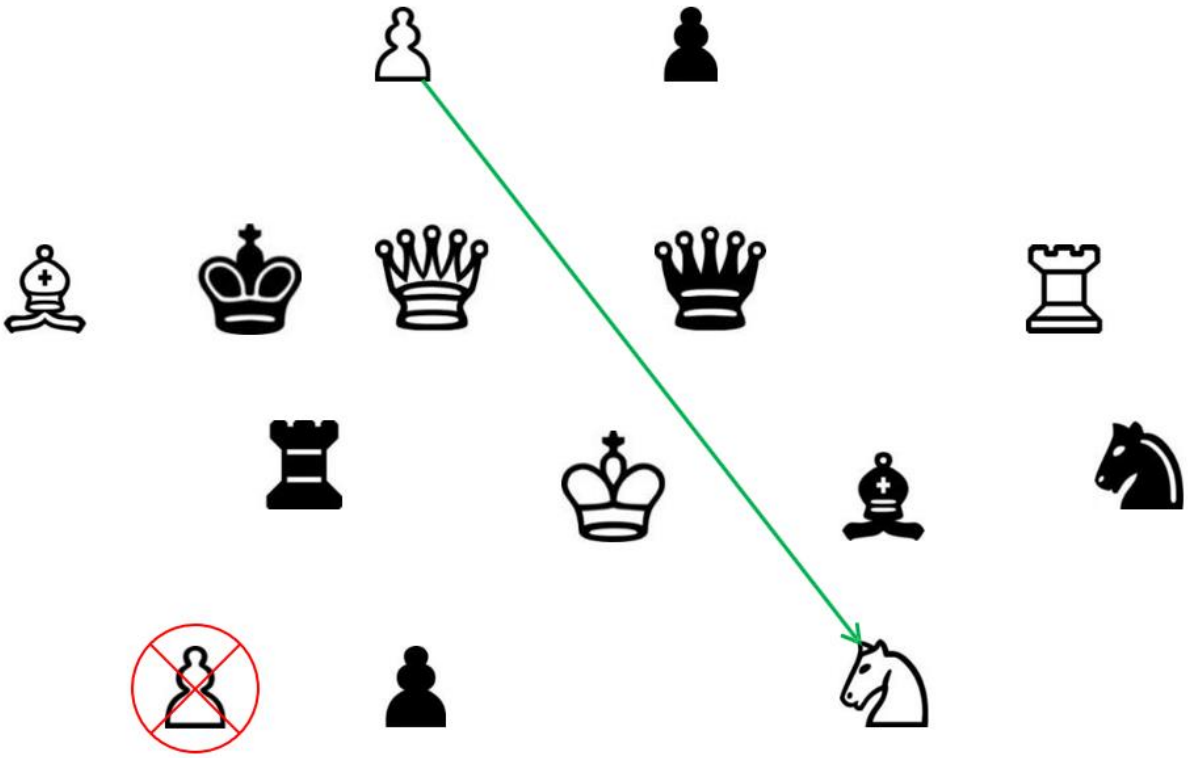
الجندي الأبيض يقف على c8 ، الجندي لا يستطيع أن يتقدم أكثر من ذلك.



يتم استبدال الجندي الأبيض بملكة بيضاء. تم **ترقية الجندي إلى ملكة**.

تمرين (6). ما هي القطع التي يمكن ترقية الجنود البيضاء والسوداء إليها؟ الجندي الأبيض يترقى إلى قطع بيضاء، والجندي الأسود يترقى إلى قطع سوداء. أظهر الحل بالأسهم.

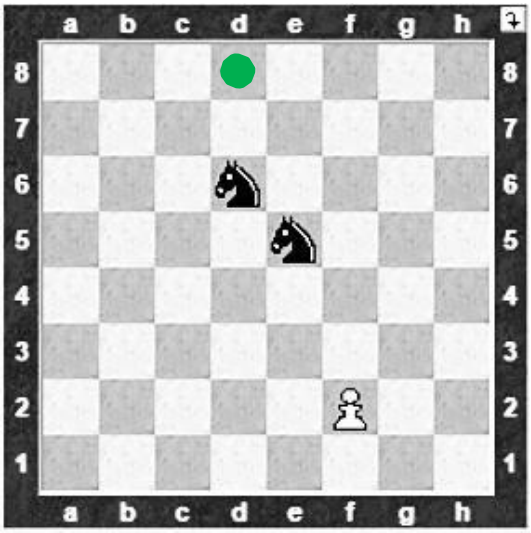
قم بشطب القطع التي لا يمكن ترقية الجندي إليها .

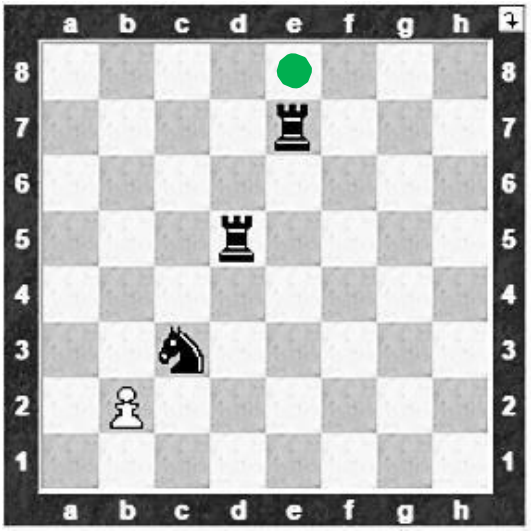


تمرين (7) جد الكلمة الشطرنجية في كل صف

قُرعة	قلعة	مرعى	جرعة
هندي	عندي	جندي	زندي

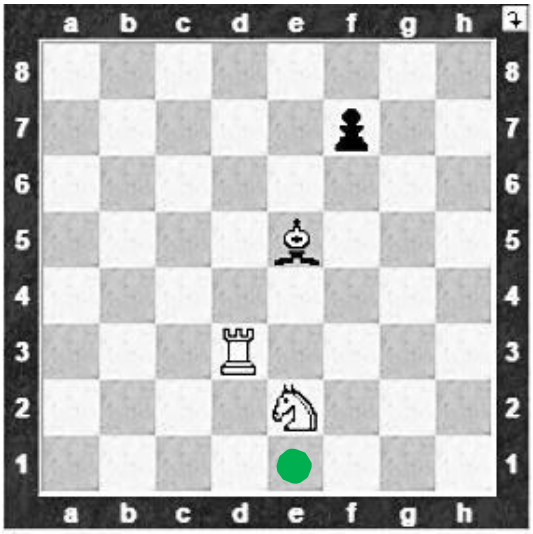
تمرين (8) قم بتحريك الجندي الأبيض حتى يصل إلى النقطة الخضراء. يمكن للجندي الأبيض التقدم أو أسر القطع السوداء. والجندي الأبيض فقط الذي سيتحرك ويأسر . أظهر الحل بالأسهم.

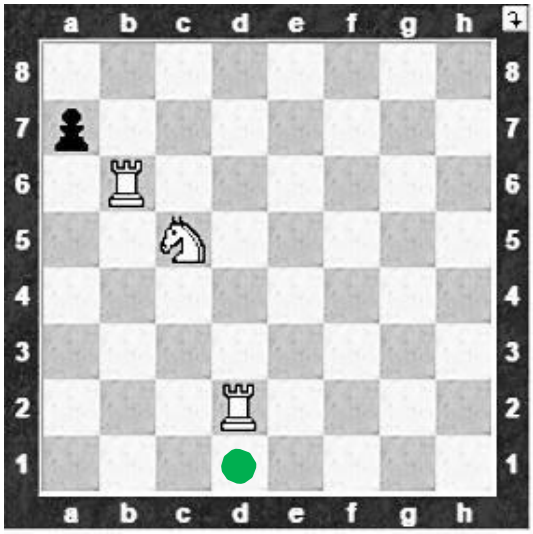




إلى أي قطعة سترقي الجندي الأبيض؟

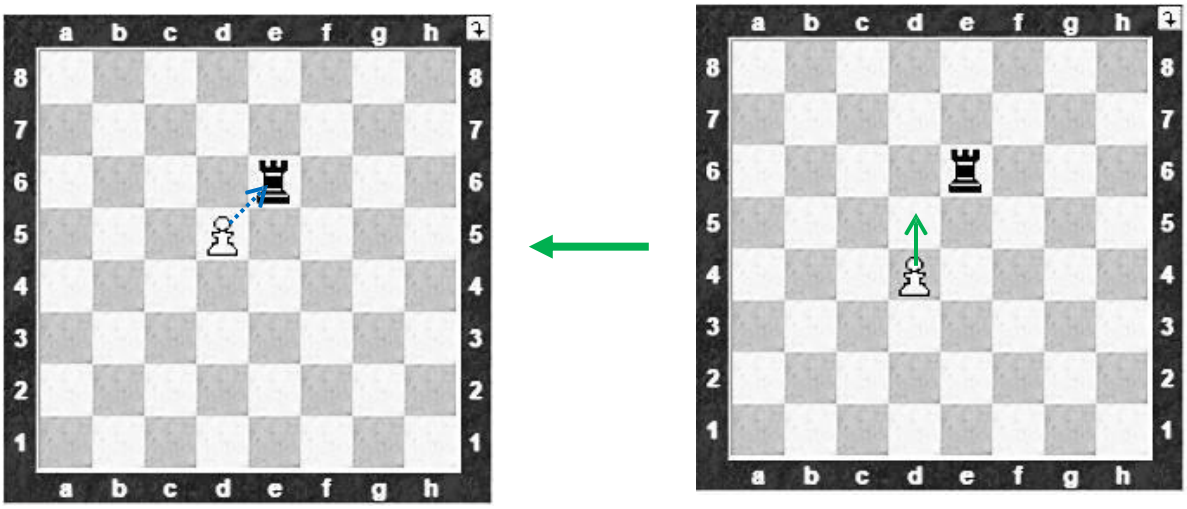
قم بتحريك **الجندي الأسود** حتى يصل إلى النقطة الخضراء. يمكن للجندي الأسود التقدم أو أسر القطع البيضاء. والجندي الأسود فقط الذي سيتحرك ويأسر . أظهر الحل بالأسهم.





إلى أي قطعة سترقي الجندي الأسود؟

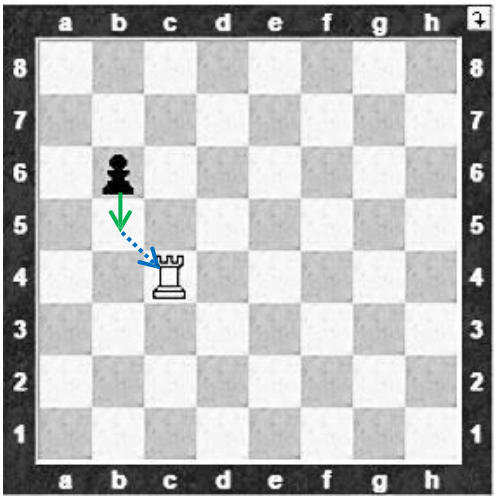
يمكن للجندي تهديد قطعة من قطع اللون المعاكس. الجندي الأبيض يهدد القطع السوداء، والجندي الأسود يهدد القطع البيضاء.
التهديد يشكل خطرًا بأكل أو أسر قطع اللون اللون المعاكس



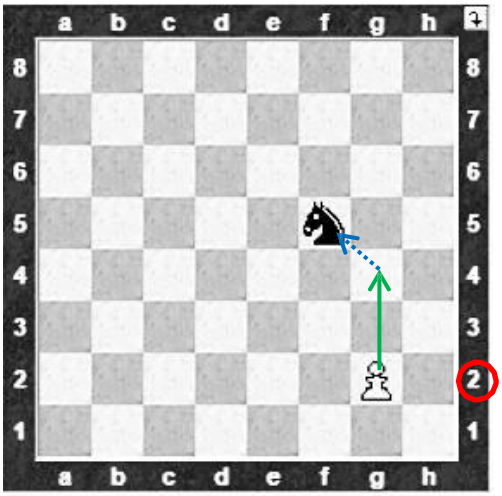
يتحرك الجندي الأبيض إلى d5 ويهدد القلعة السوداء قطريًا.

الجندي يتحرك عموديًا ويهدد قطريًا!

انظر إلى المزيد من الأمثلة على كيفية تهديد الجندي الأبيض (من مكانه الأصلي كما في الترتيب الابتدائي) والجندي الأسود:

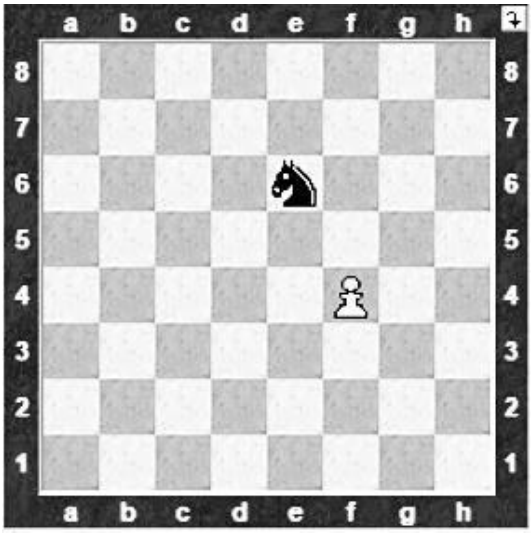


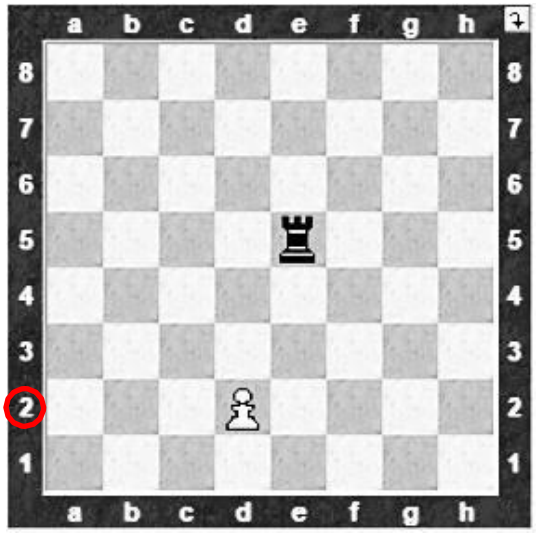
يتحرك الجندي الأسود إلى b5 ويهدد القلعة البيضاء.



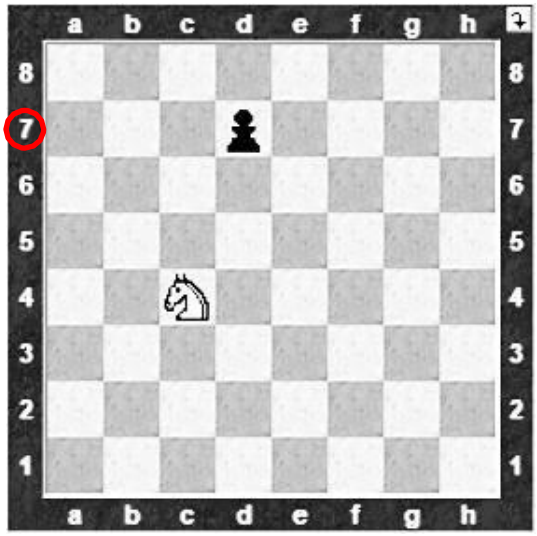
يتحرك الجندي الأبيض إلى g4 ويهدد الحصان الأسود.

تمرين (9) قم بتهديد القطعة السوداء **باستخدام الجندي الأبيض**، أظهر الحل باستخدام السهم.





قم بتهديد القطعة البيضاء **باستخدام الجندي الأسود**، أظهر الحل باستخدام السهم.

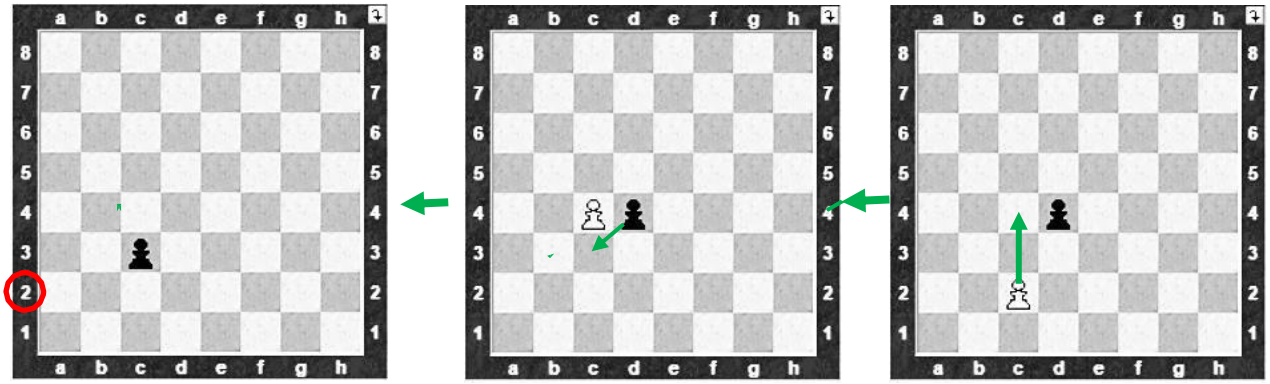


الأسر بالمرور

للجندي ميزة أخرى مثيرة للاهتمام، **وهي الأسر بالمرور (أو الأسر أثناء المرور).**

انظر إلى الوضع الشطرنجي أدناه. الجندي الأبيض الموجود على c2 (في مكانه الأصلي كما في الترتيب الابتدائي للقطع) عندما يتحرك إلى (c3) ،يمكن للجندي الأسود الموجود على d4 أن يأسره.

أنت تعلم مسبقًا أن الجندي الأبيض عندما **يكون في مكانه الأصلي كما في الترتيب الابتدائي للقطع، له الخيار بالتقدم مربعين للأمام عموديًا**. انظر إلى الوضع الشطرنجي أدناه.



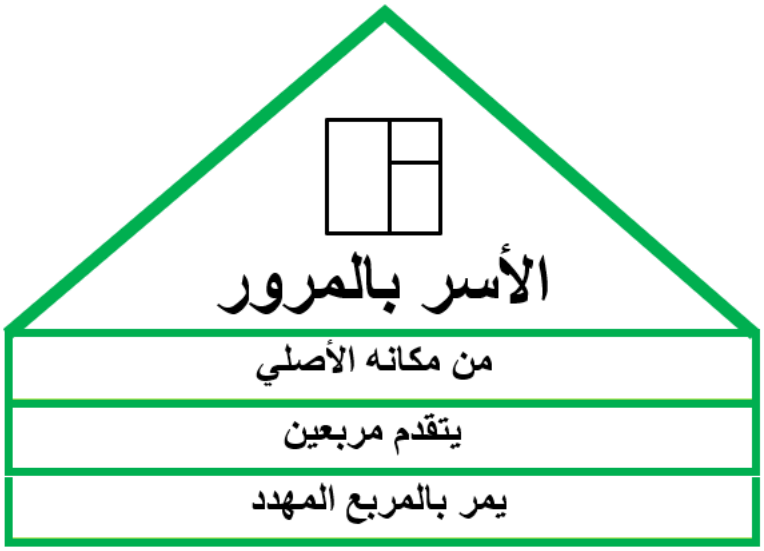
يتحرك الجندي الأبيض من مكانه الأصلي مربعين للأمام، ويمر مرورًا بمربع c3 ، حيث يمكن للجندي الأسود أسره.

يكون الجندي الأسود قادرًا على أسر الجندي الأبيض (**أسره بالمرور**).

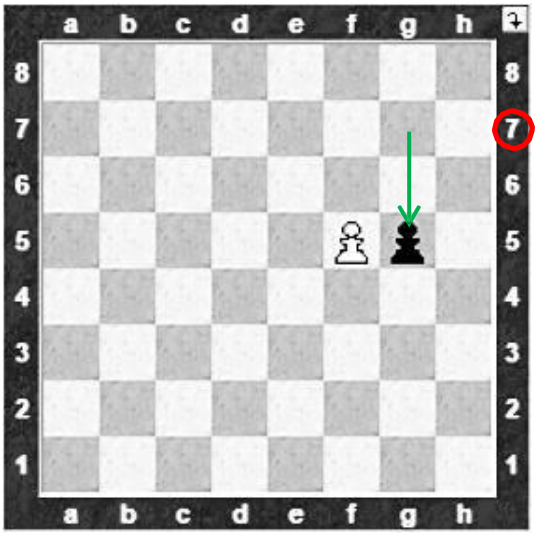
تتم إزالة الجندي الأبيض من الرقعة، وينتقل الجندي الأسود إلىc3

يُطلق على المربع c3، الذي مر من خلاله الجندي الأبيض، اسم **المربع المُهدد**، ونقلة الأسر بالمرور نقلة تخص الجنود فقط، فالجندي الذي يتم أسره بالمرور يكون قد **تقدم مربعين مرة واحدة من مكانه الأصلي**، ومرّ مرورًا من **المربع المُهدد** لجندي اللون المعاكس.

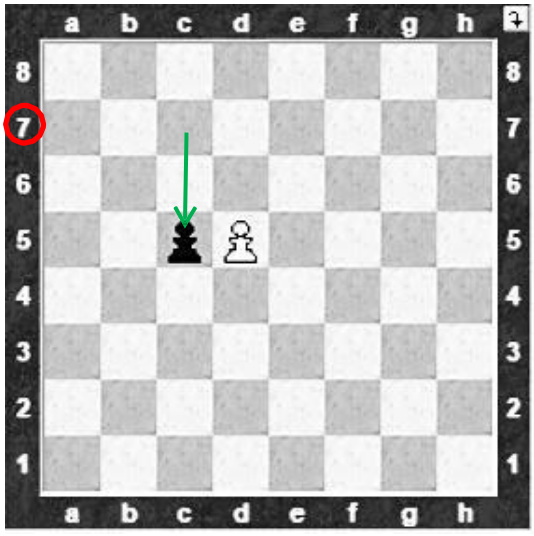
إذا كنت ترغب بأسر الجندي فمن الضروري **أسره مباشرة بلحظة المرور من المربع المهدد**، لأنك ستفقد هذه الفرصة في النقلة التالية.



تمرين (10) قم بأسر الجندي الأسود باستخدام الجندي الأبيض. أظهر الحل بالسهم.



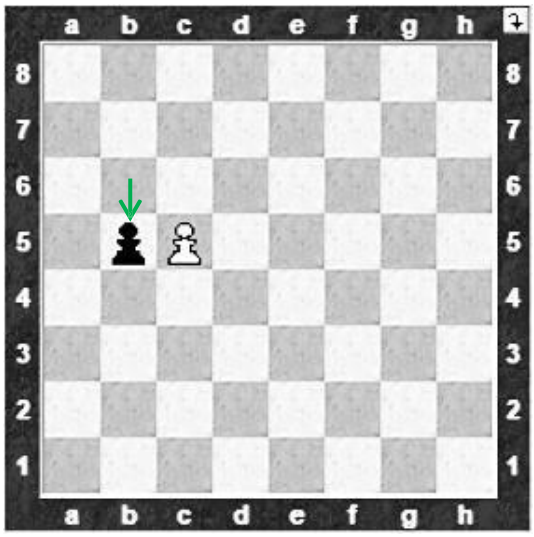
تحرك الجندي الأسود مربعين من (g7) إلى (g5)



تحرك الجندي الأسود مربعين من (c7) إلى c5

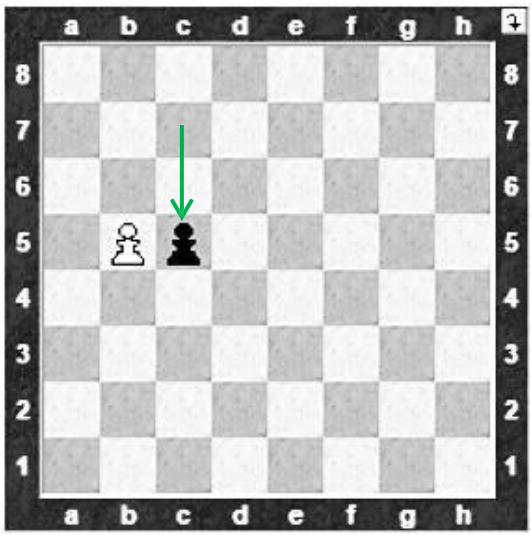
تمرين (11). هل يستطيع **الجندي الأبيض** أسر الجندي الأسود أثناء مروره ؟ ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

تحرك الجندي الأسود خطوة واحدة من c6 إلى c5



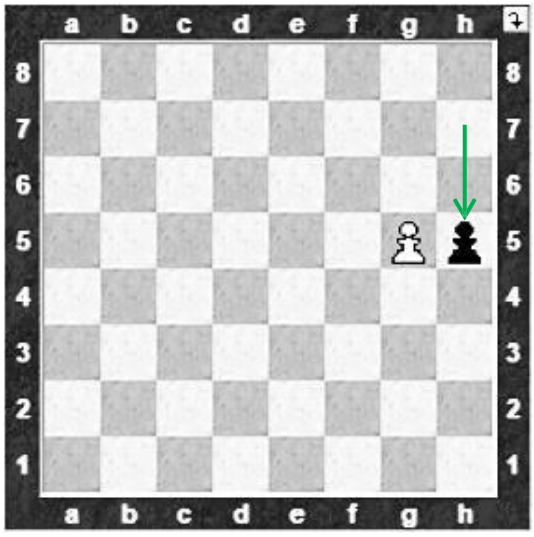
نعم لا

تحرك الجندي الأسود خطوتين من c7 إلى c5.



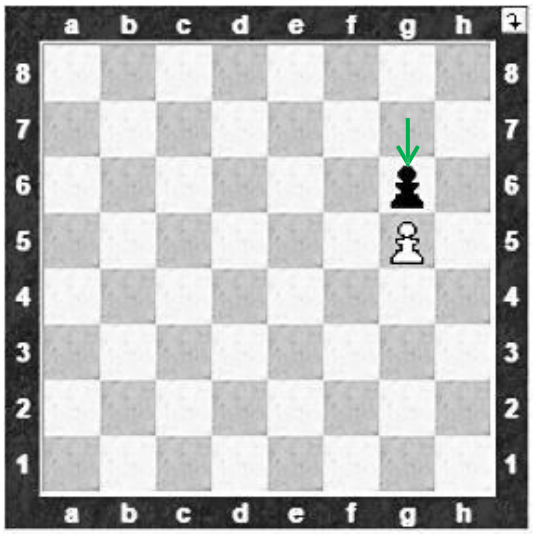
نعم لا

تحرك الجندي الأسود خطوتين من h7 إلى h5



نعم لا

تحرك الجندي الأسود خطوة واحدة من g7 إلى g6.



نعم لا

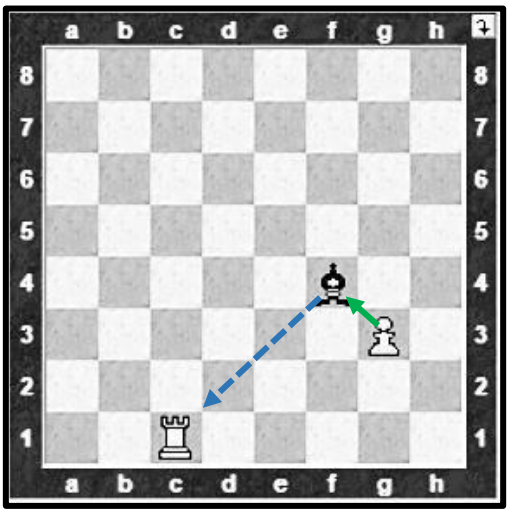
الدرس العاشر : الدفاع والهجوم المزدوج

عندما تتعرض قطعتك للتهديد من قبل قطعة الخصم، يجب عليك الدفاع عنها.

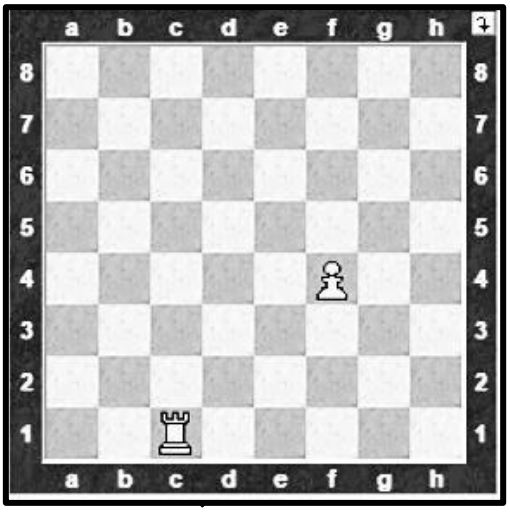
هناك ثلاث طرق للدفاع عن القطعة التي تتعرض للخطر:

1. أسر القطعة المُهاجِمة.
2. الهروب من خطر التهديد.
3. الدفاع عن القطعة بقطعة أخرى من نفس اللون.

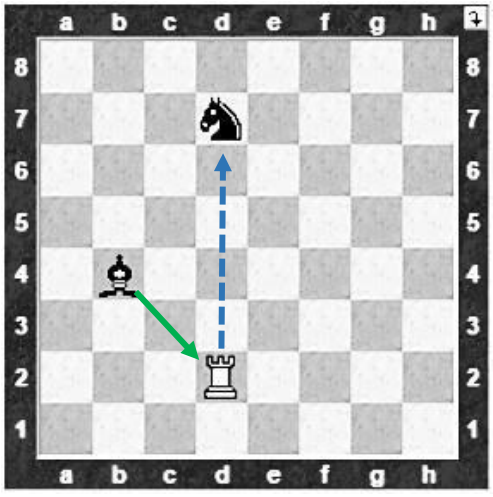
أولًا : أكل القطعة المُهاجِمة



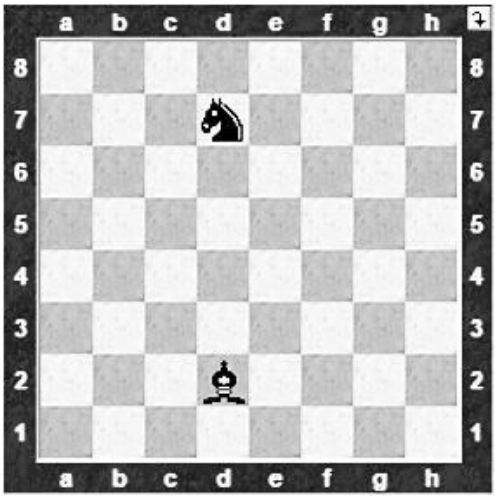
الفيل الأسود يهدد القلعة البيضاء،
الجندي الأبيض يأسر الفيل الأسود



لم يعد **الفيل الأسود** يهدد القلعة البيضاء

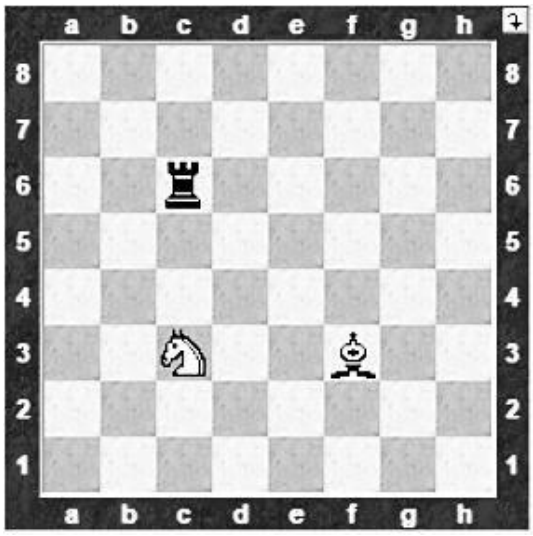


القلعة البيضاء تهدد الحصان الأسود،
الفيل الأسود يأسر القلعة البيضاء

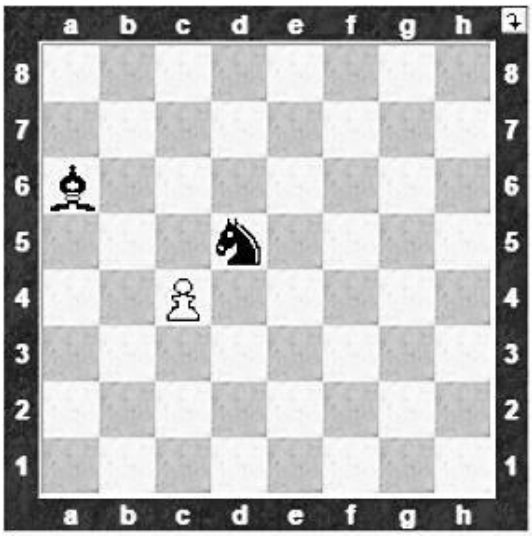


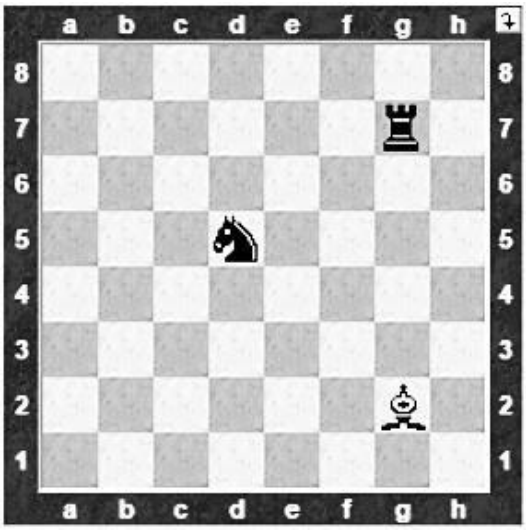
لم تعد **القلعة البيضاء** تهدد الحصان الأسود

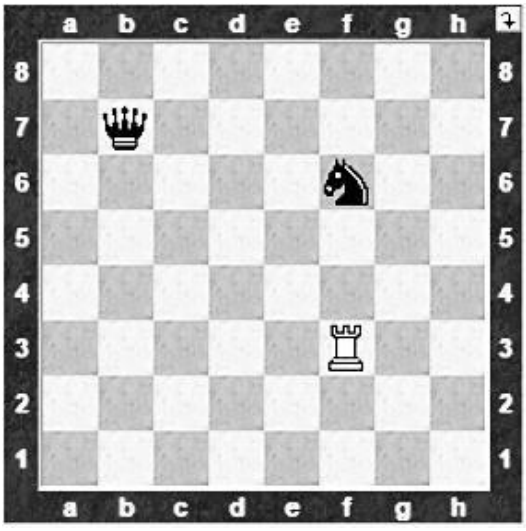
تمرين (1): قم **بأسر القطعة السوداء** اللتي تهدد الحصان الأبيض. أظهر الحل بالسهم.

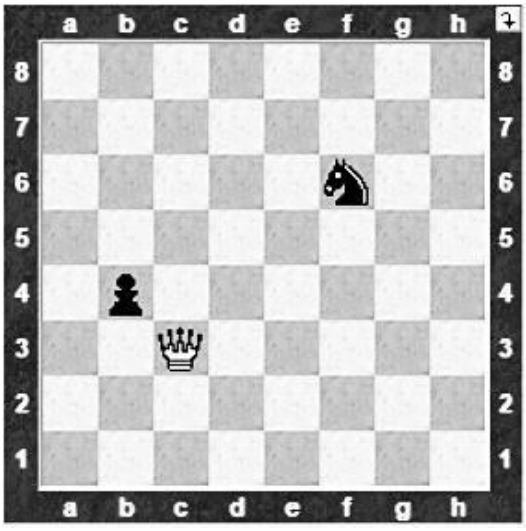


تمرين (2) قم **بأسر القطعة البيضاء** التي تُهدد الحصان الأسود. أظهر الحل بالسهم



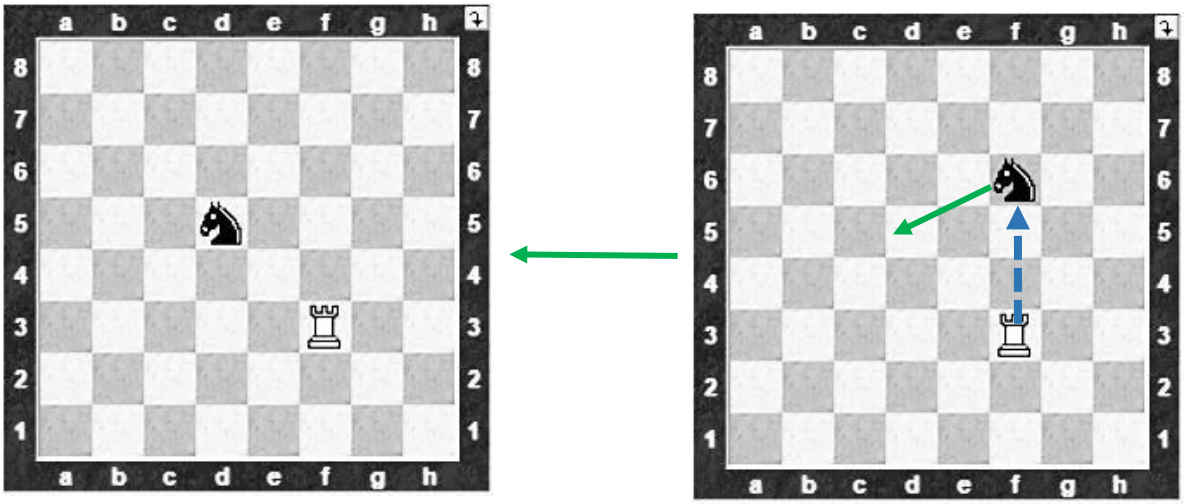




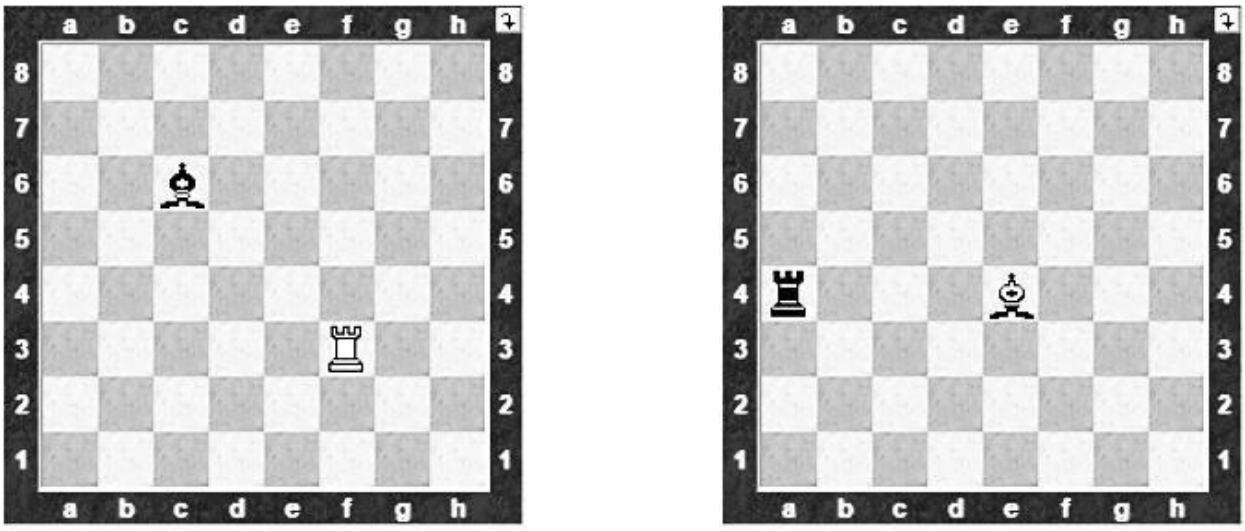


ثانيًا: الهروب من خطر التهديد

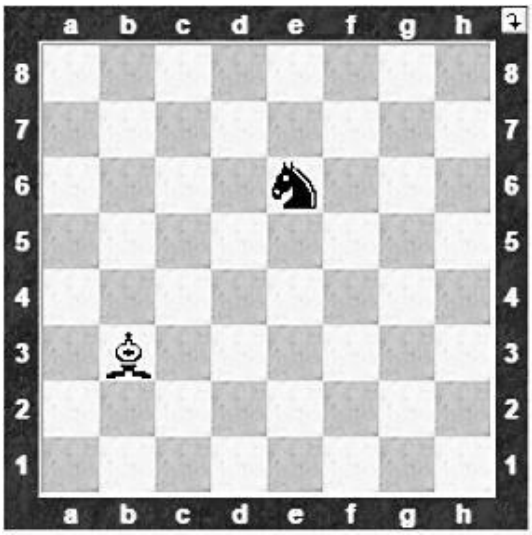
في الوضع الشطرنجي أدناه، **القلعة البيضاء** التي تقف على مربع *f3* **تُهدد** الحصان الأسود
تخلص الحصان من التهديد **عن طريق الهرب** إلى مربع *d5*

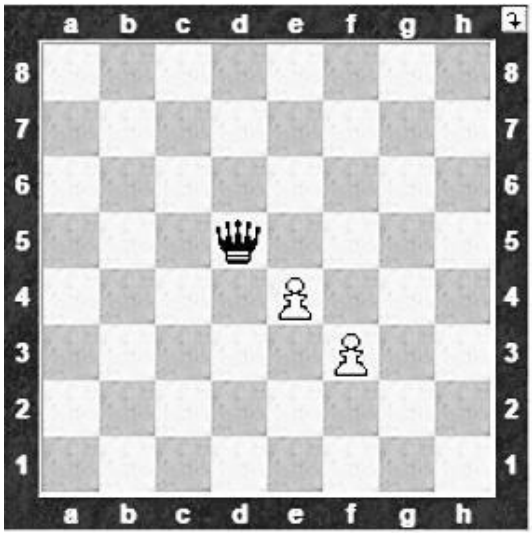


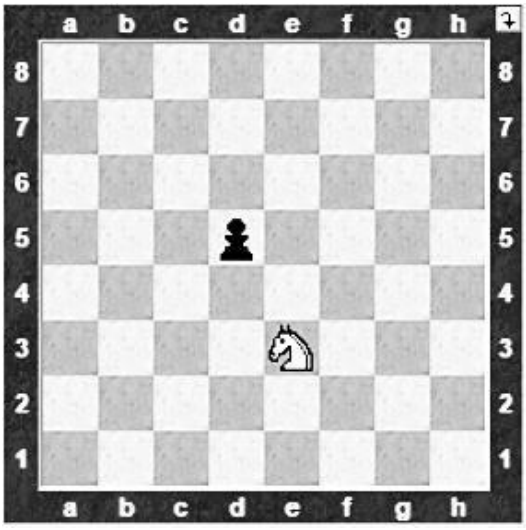
تمرين (3) تخلص من التهديد الواقع على **القطعة البيضاء** من خلال الهرب. أظهر الحل بالسهم



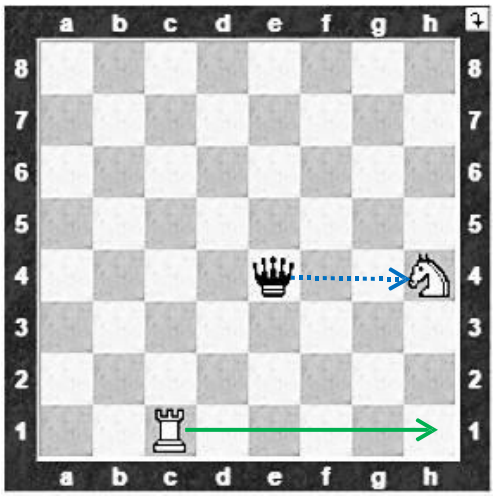
تمرين (4) تخلص من التهديد الواقع على **القطعة السوداء** من خلال الهرب. أظهر الحل بالسهم







ثالثًا: الدفاع عن القطعة بقطعة أخرى من نفس اللون.



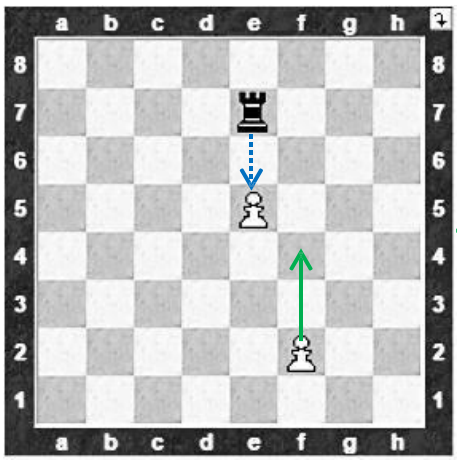
الملكة السوداء في e4 تُهدد الحصان الأبيض.

الحصان ليس لديه نقلات جيدة، إذا انتقل الحصان الأبيض إلى g6 أو f5 أو f3 أو g2، فسيتم أسره بواسطة الملكة السوداء.

يجب الدفاع عن **الحصان الأبيض** بقطعة بيضاء أخرى. ففي هذا الوضع، سيتم الدفاع عن الحصان الأبيض بواسطة القلعة البيضاء.

تتحرك القلعة البيضاء إلى h1 وتدافع عن **الحصان الأبيض**. إذا أسرت الملكة السوداء الحصان الأبيض، فسيتم أسرها (الملكة السوداء) بواسطة القلعة البيضاء.

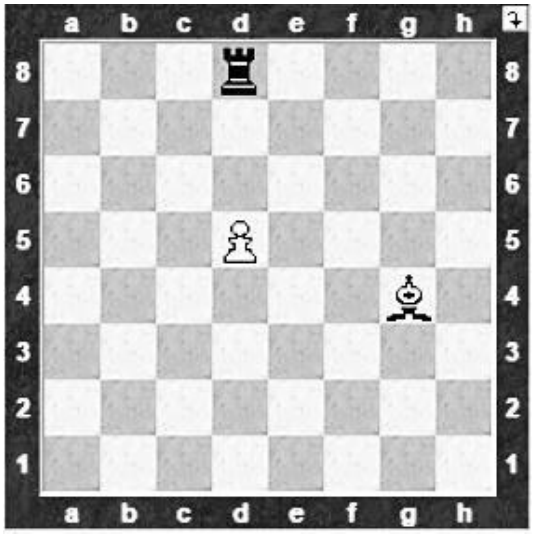
مثال آخر على الدفاع عن القطعة بقطعة أخرى من نفس اللون.

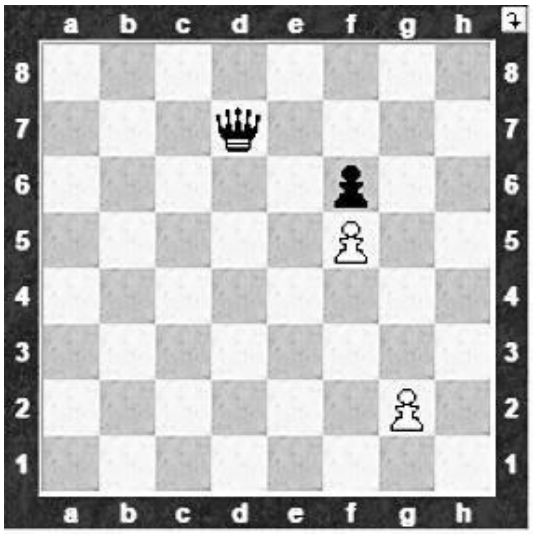


القلعة السوداء تُهدد الجندي الأبيض

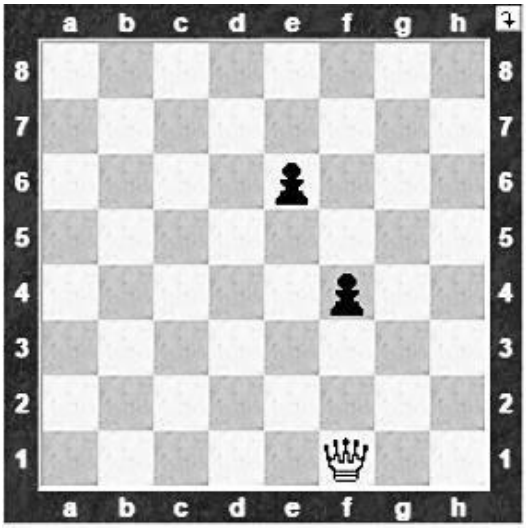
الجندي الأبيض الموجود على f2 ينتقل إلى f4 ويدافع عن الجندي الأبيض الموجود على e5.

تمرين (5) دافع عن الجندي الأبيض بقطعة بيضاء أخرى، أظهر الحل بالسهم



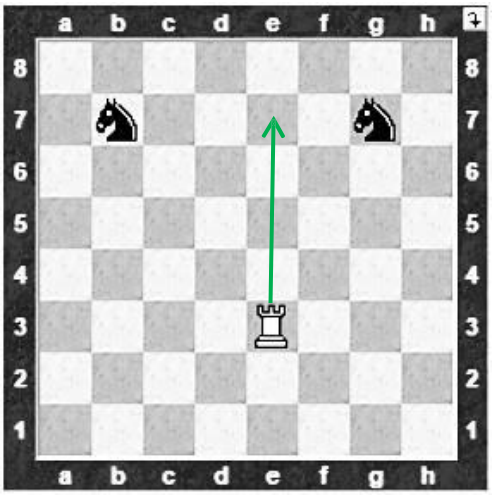


تمرين (6) دافع عن الجندي الأسود بقطعة سوداء أخرى، أظهر الحل بالسهم

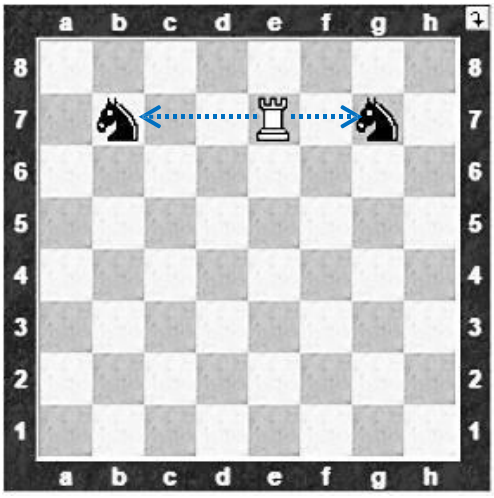


التهديد المزدوج

يمكن **لأي قطعة شطرنج أن تُهدد قطعتين** من اللون المعاكس في الوقت نفسه. ويسمى هذا التهديد **بالتهديد المزدوج.**

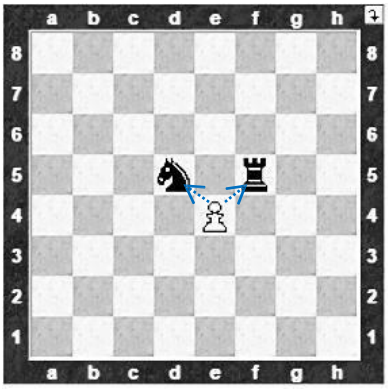


تتحرك **القلعة البيضاء** إلى مربع e7 **وتهدد الحصانين السود معًا في الوقت نفسه.**

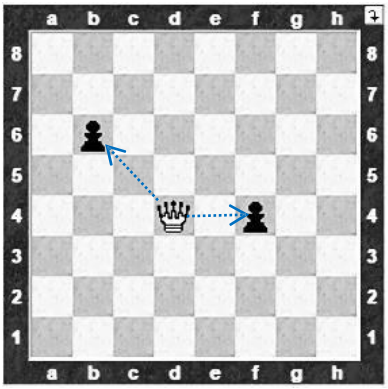


حصل التهديد المزدوج بواسطة القلعة

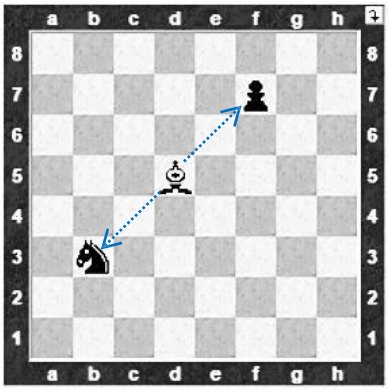
انظر إلى المزيد من الأمثلة **على التهديد المزدوج**



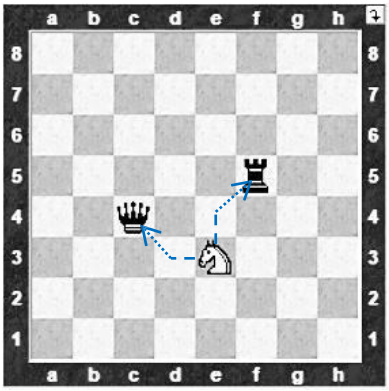
تهديد مزدوج باستخدام الجندي



تهديد مزدوج باستخدام الملكة

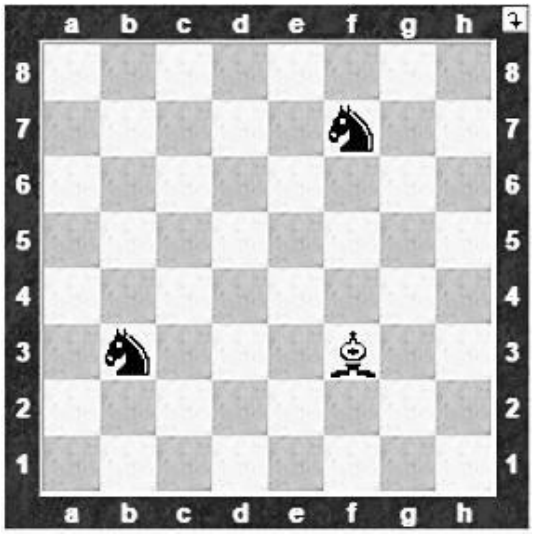


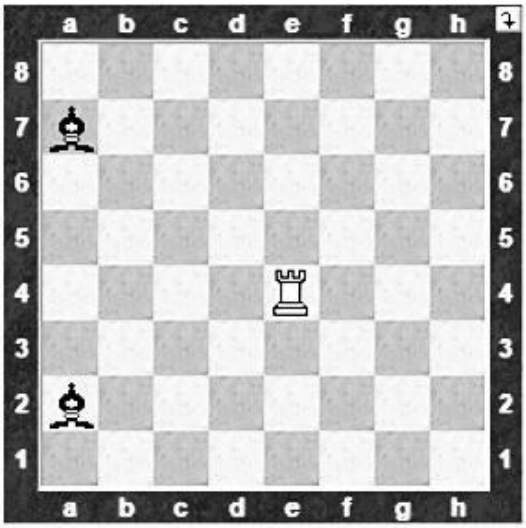
تهديد مزدوج باستخدام الفيل

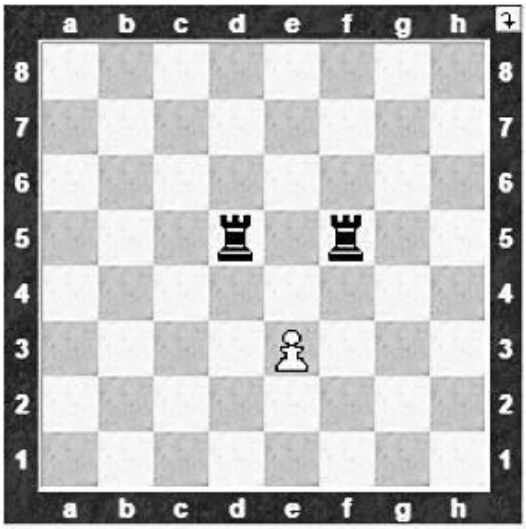


تهديد مزدوج باستخدام الحصان

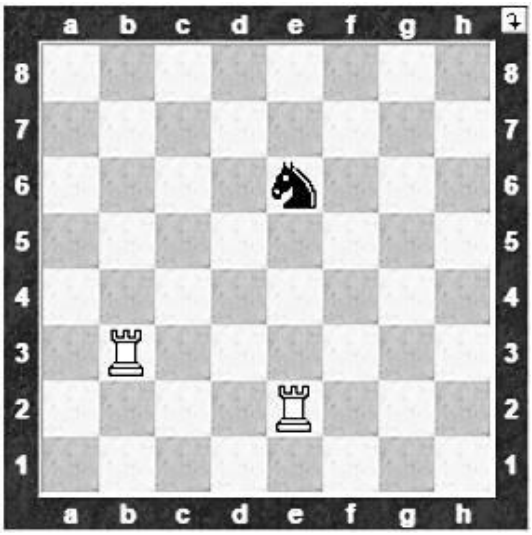
تمرين (7) قم بعمل تهديد مزدوج **بالقطعة البيضاء**. أي قم بمهاجمة قطعتين سوداوتين معًا في الوقت نفسه باستخدلم القطعة البيضاء. أظهر الحل بالسهم.

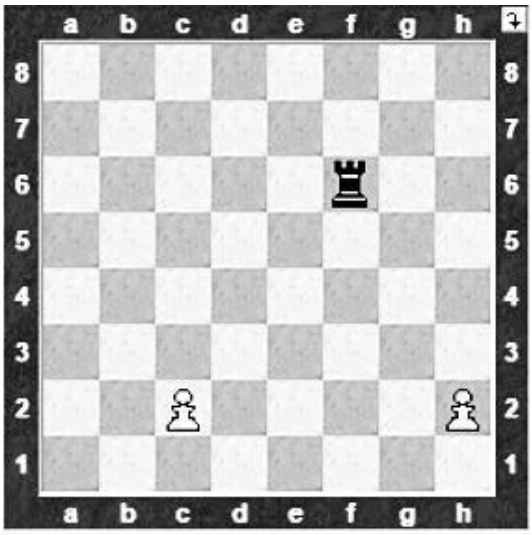


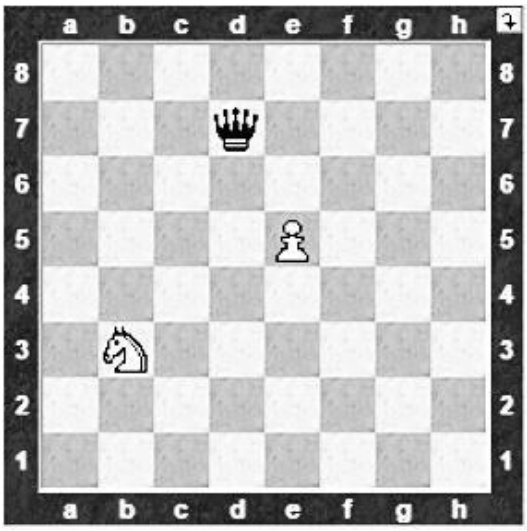


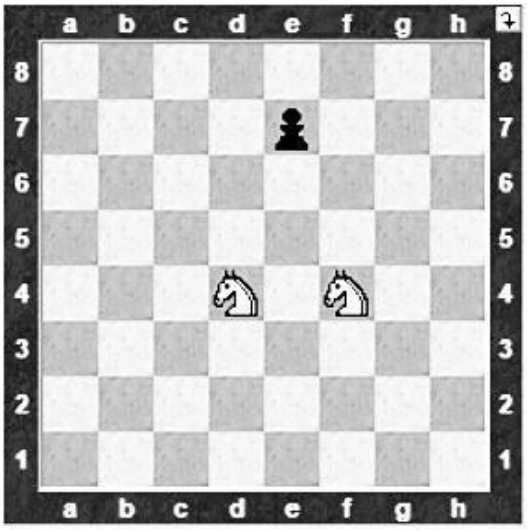


تمرين (8) قم بعمل تهديد مزدوج **بالقطعة السوداء**. أي قم بمهاجمة قطعتين بيضاوتين معًا في الوقت نفسه باستخدلم القطعة السوداء. أظهر الحل بالسهم.

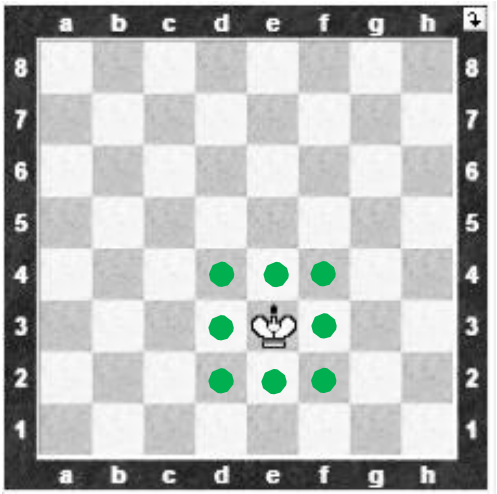






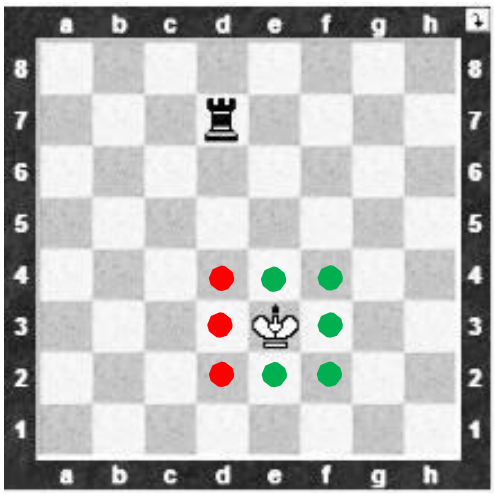


الدرس الحادي عشر: الملك



الملك هو أهم قطعة في لعبة الشطرنج، ولا يمكنك اللعب من دون الملك.
يمكنك أسر أي قطعة شطرنج، باستثناء الملك. لا يمكن **إسر أو أكل** على الملك.

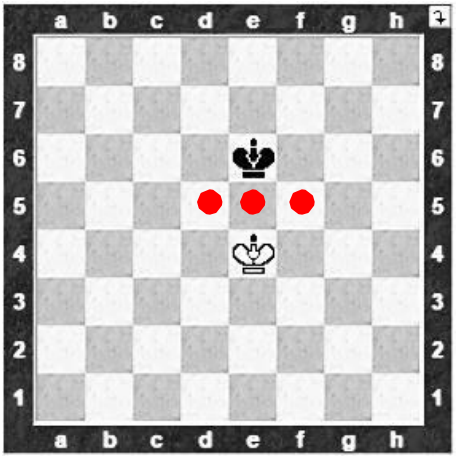
يستطيع الملك أن يتحرك **مربعاً واحداً في النقلة الواحدة** أفقياً وعمودياً وقطرياً



الملك قطعة خاصة. **لا يجوز له الوقوف أمام تهديد قطع الخصم.**

الملك الأبيض لا يستطيع الوقوف على المربعات المُهددة من قبل القطع السوداء. والملك الأسود لا يستطيع الوقوف على المربعات المُهددة من قبل القطع البيضاء.

القلعة السوداء لا تَسمح للملك الأبيض بالانتقال إلىd2 ، d3، d4.

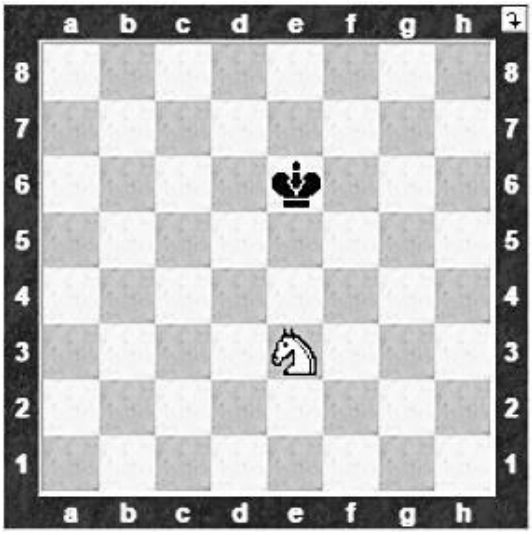


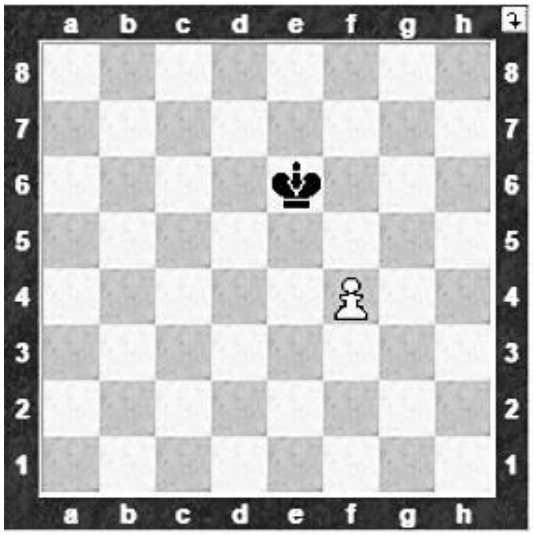
في الشطرنج، **الملوك لا يقتربون من بعضهم أبدًا!**
الملك الأبيض لا يستطيع الانتقال إلىd5 ، e5، f5 ،لا يستطيع الملك الأسود الانتقال إلى d5 و e5 و f5 أيضًا.

تمرين (1) : ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للملك الأبيض أن ينتقل إليها. احذر! **الملك الأبيض لا يستطيع الوقوف أمام تهديد القطع السوداء**..

ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للملك الأسود أن ينتقل إليها. احذر! **الملك الأسود لا يستطيع الوقوف أمام تهديد القطع البيضاء**.

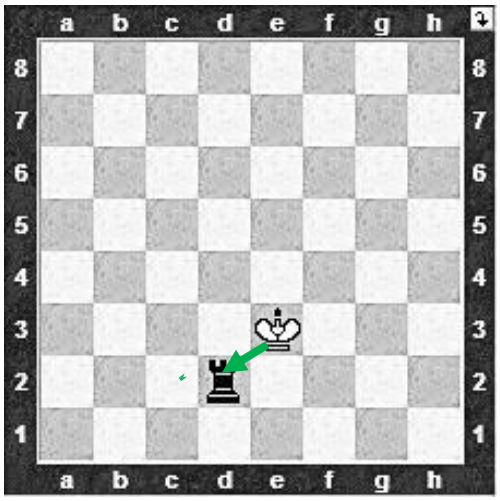
تمرين (2) ارسم دوائر في المربعات التي يمكن للملك الأسود أن ينتقل إليها. احذر! **الملك الأسود لا يستطيع الوقوف أمام تهديد القطع البيضاء.**



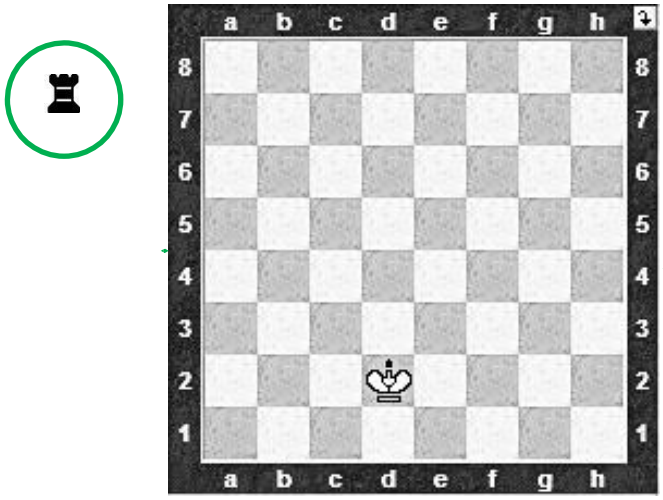


الملوك لا يقتربون من بعضهم البعض!

يأسر الملك قطعًا من قطع اللون المعاكس بنفس الطريقة التي يتحرك بها، مربع واحد أفقيًا وعموديًا وقطريًا، فالملك الأبيض يأسر القطع السوداء، والملك الأسود يأسر القطع البيضاء.

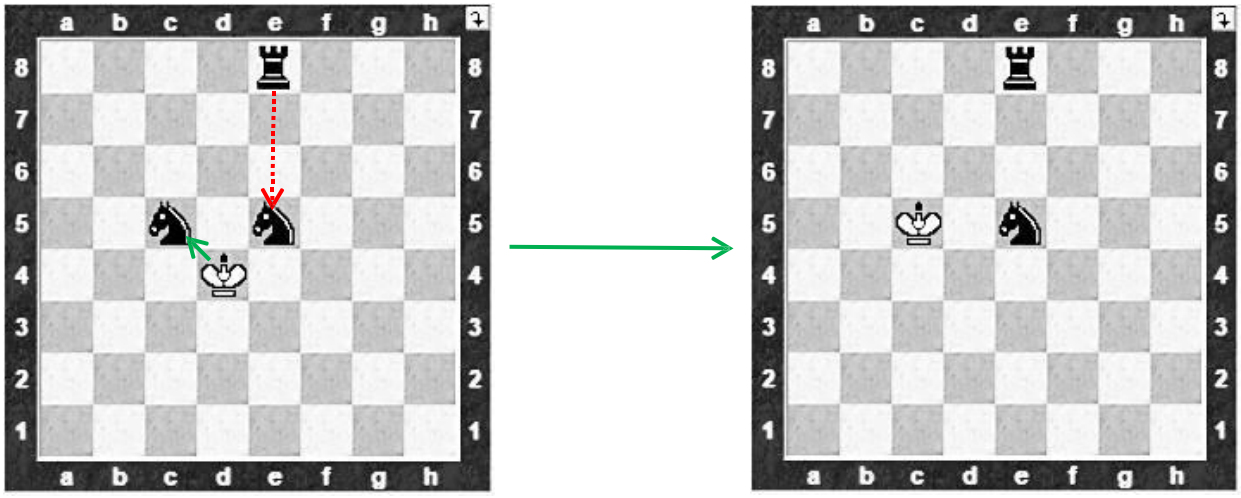


الملك الأبيض يأسر القلعة السوداء



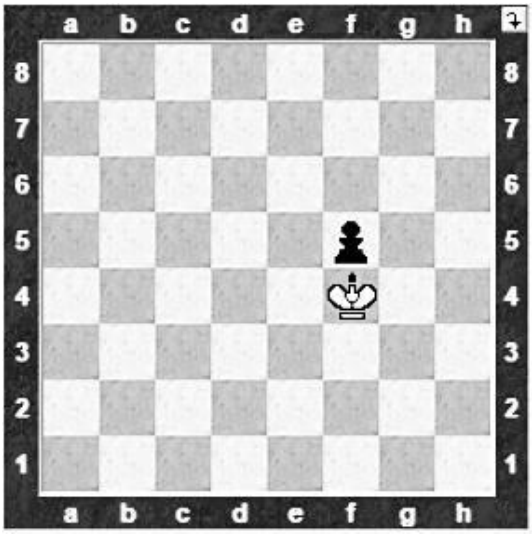
الملك الأبيض احتل المربع الذي كانت تقف عليه القلعة

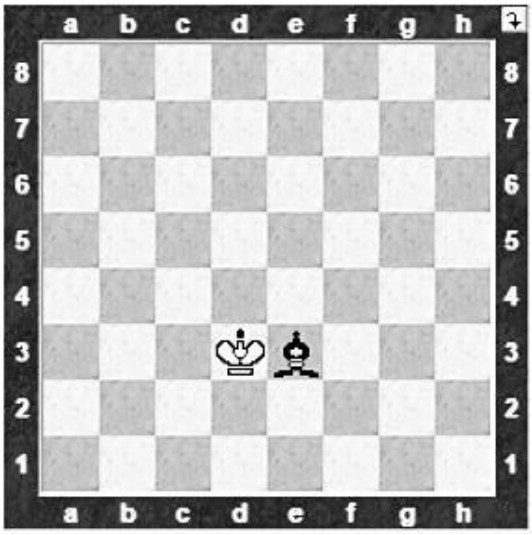
لا يمكن للملك أسر قطعة مدافع عنها بقطعة أخرى



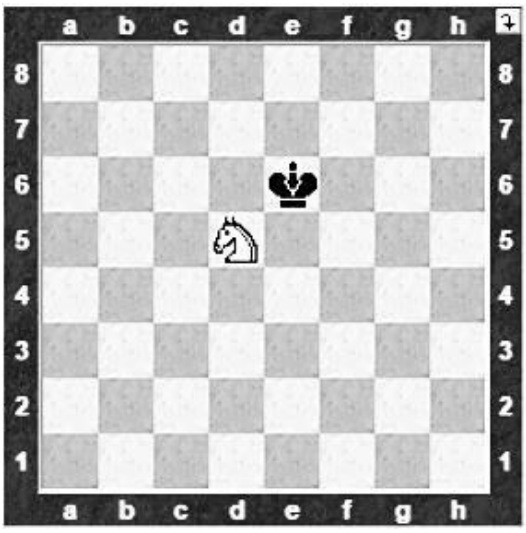
لا يستطيع الملك الأبيض أسر الحصان الأسود الموجود على مربع (e5) حيث يتم الدفاع عنه بواسطة القلعة السوداء الموجودة على مربع e8. . ويمكنه أسر الحصان الأسود الموجود على مربع (c5) ،

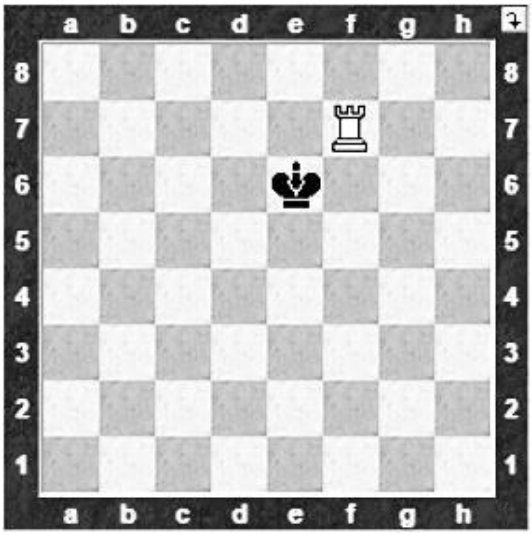
تمرين (3) قم بأسر القطعة السوداء باستخدام الملك الأبيض. أظهر الحل بالسهم.



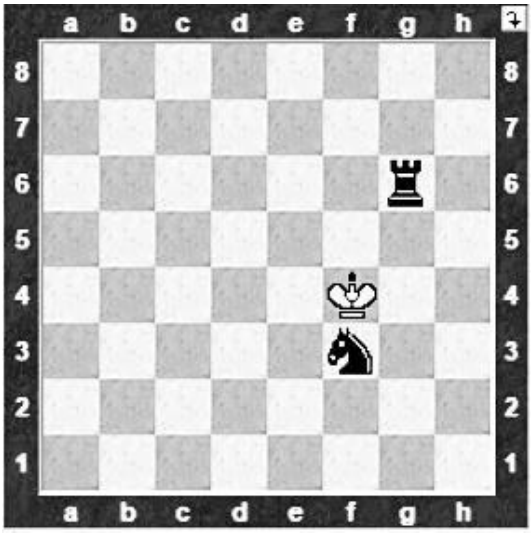


قم بأسر القطعة البيضاء باستخدام الملك الأسود. أظهر الحل بالسهم.

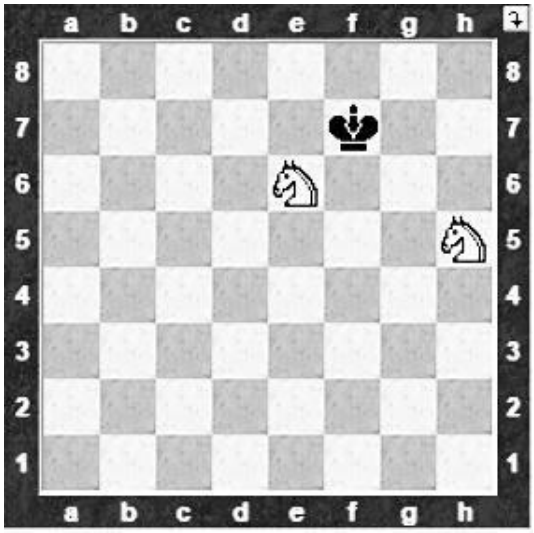




تمرين (4) ما هي القطعة السوداء التي يمكن للملك الأبيض أسرها ؟ أظهر حلك بالسهم



ما هي القطعة البيضاء التي يمكن للملك الأسود أسرها ؟ أظهر حلك بالسهم

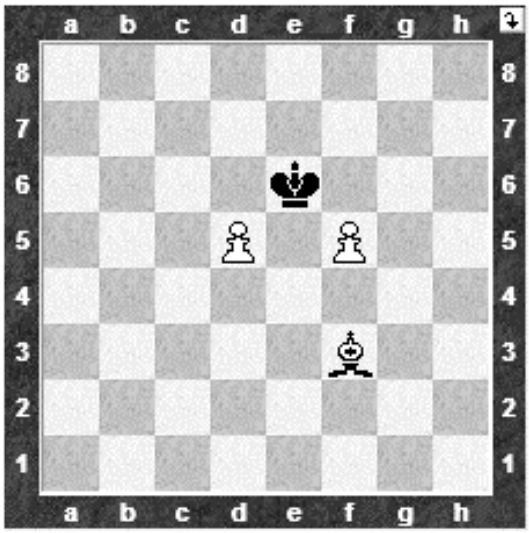


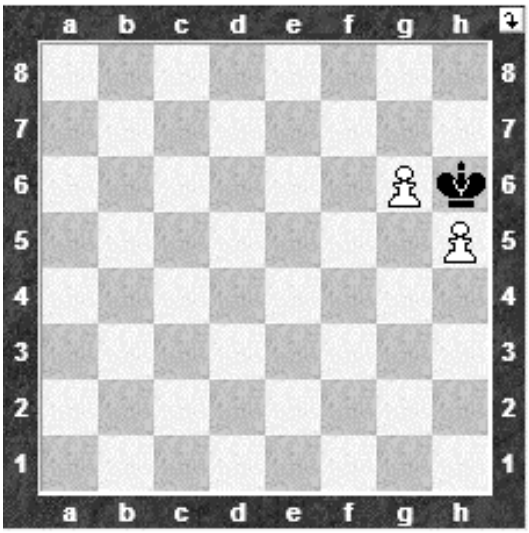
تمرين (5) قم بأسر جميع القطع السوداء باستخدام **الملك الأبيض**. يأسر الملك الأبيض قطعة سوداء واحدة في كل نقلة يلعبها . أظهر الحل بالأسهم.

قم بأسر جميع القطع البيضاء باستخدام **الملك الأسود**. يأسر الملك الأسود قطعة بيضاء واحدة في كل نقلة يلعبها . أظهر الحل بالأسهم.

تمرين (6). استخدم **الملك الأبيض** لأسر القطعة السوداء غير المدافَع عنها. أظهر الحل بالسهم.

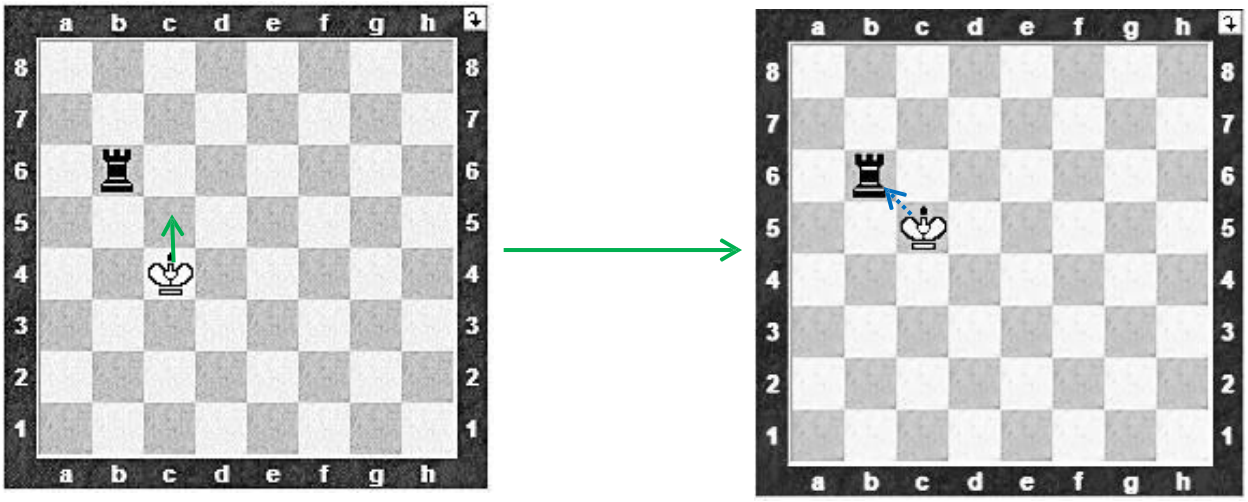
استخدم **الملك الأسود** لأسر القطعة البيضاء غير المدافَع عنها. أظهر الحل بالسهم.





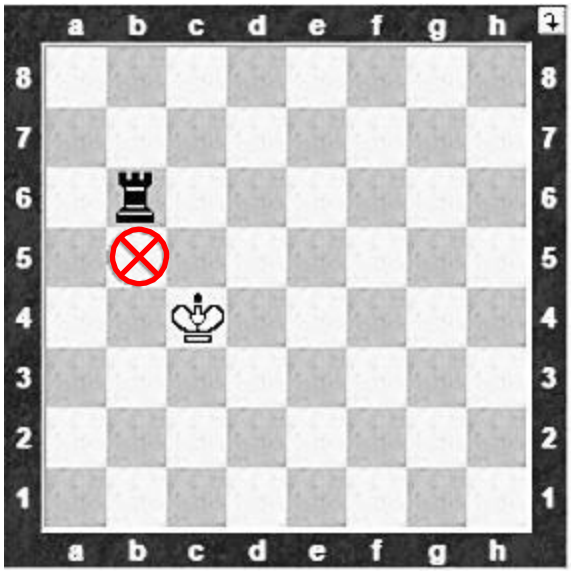
يمكن **للملك تهديد قطعة** من قطع اللون المعاكس. الملك الأبيض يهدد القطع السوداء. والملك الأسود يهدد القطع البيضاء.

التهديد يشكل خطرًا بأكل أو أسر قطع اللون اللون المعاكس

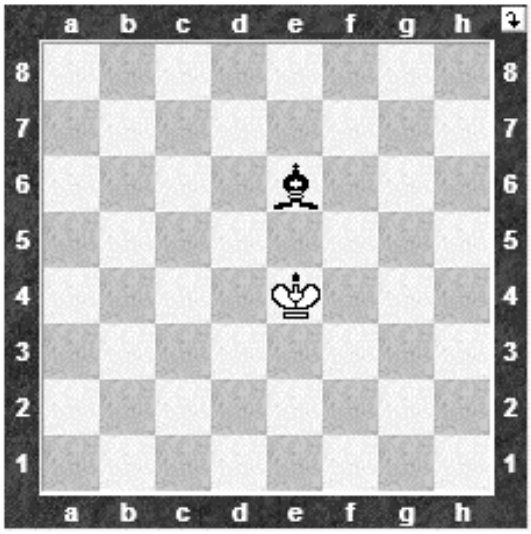


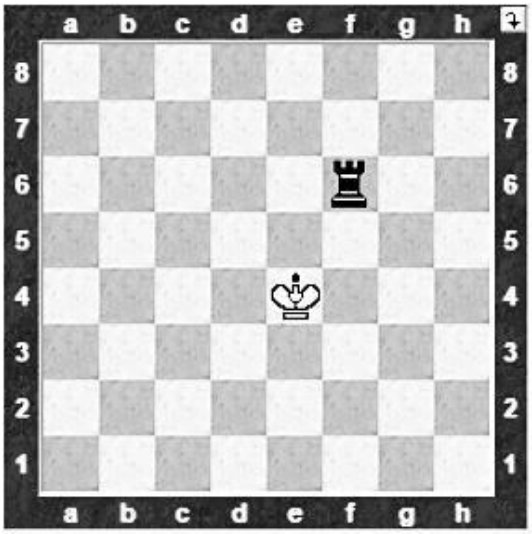
يتحرك الملك الأبيض عموديًا إلى c5 ويهدد القلعة السوداء قطريًا.

لا **يستطيع الملك الأبيض تهديد القلعة بالانتقال إلى b5** لأنه يقع تحد تهديد القلعة السوداء

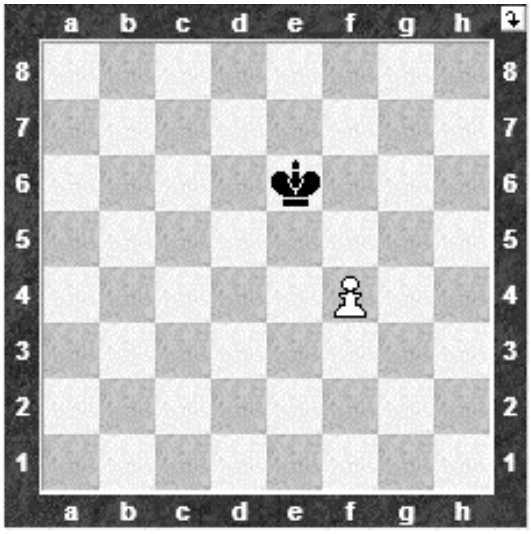


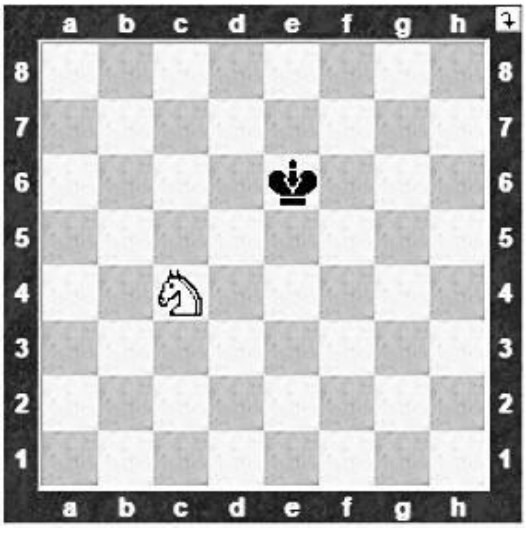
تمرين (7) قم بتهديد القطعة السوداء باستخدام **الملك الأبيض**. احذر! الملك الأبيض لا يستطيع الوقوف تحت تهديد القطع السوداء. أظهر الحل بالسهم





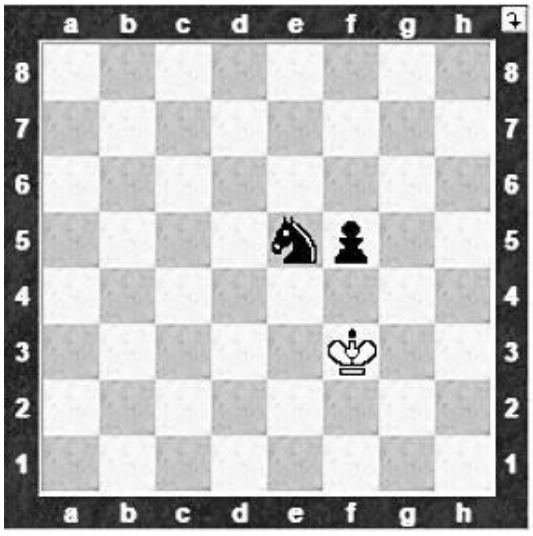
قم بتهديد القطعة البيضاء باستخدام **الملك الأسود**. احذر! الملك الأسود لا يستطيع الوقوف تحت تهديد القطع البيضاء. أظهر الحل بالسهم



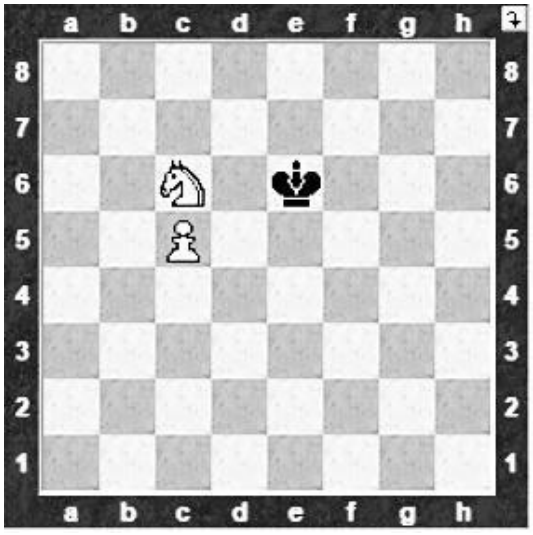


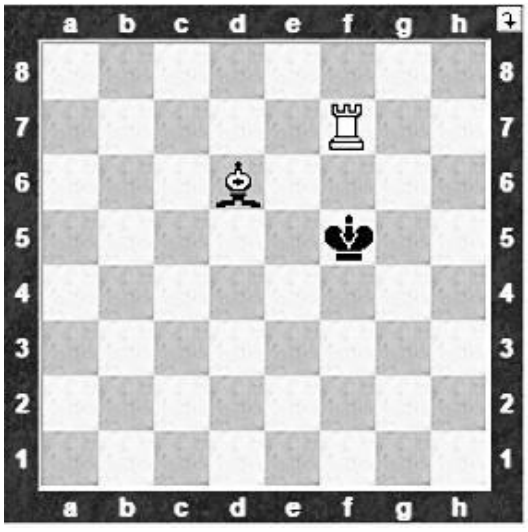
تمرين (8) التهديد المزدوج

قم بتهديد قطعتين معًا في نفس الوقت من قطع الأسود باستخدام **الملك الأبيض**. احذر! الملك الأبيض لا يستطيع الوقوف أمام تهديد القطع السوداء. أظهر الحل بالسهم.



قم بتهديد قطعتين معًا في نفس الوقت من قطع الأبيض باستخدام **الملك الأسود**. احذر! الملك الأسود لا يستطيع الوقوف أمام تهديد القطع البيضاء. أظهر الحل بالسهم.



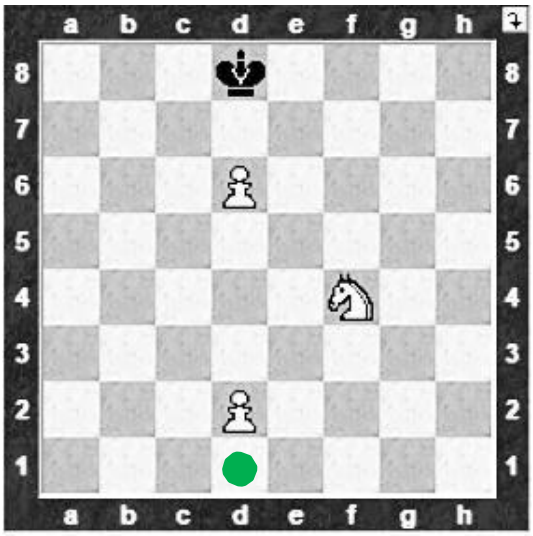


تمرين (9) أوصل الملك الأبيض إلى النقطة الخضراء. علمًا أن الملك الأبيض يستطيع أن يتحرك إلى مربعات فارغة، أو مشغولة بقطع الخصم وأسر القطع. فقط الملك الأبيض الذي سيتحرك ويهدد ويأسر. أظهر الحل بالأسهم.

احذر! **الملك الأبيض لا يستطيع الوقوف أمام تهديد القطع السوداء.**

أوصل الملك االأسود إلى النقطة الخضراء. علمًا أن الملك الأسود يستطيع أن يتحرك إلى مربعات فارغة، أو مشغولة بقطع الخصم وأسر القطع. فقط الملك الأسود الذي سيتحرك ويهدد ويأسر. أظهر الحل بالأسهم.

احذر! **الملك الأسود لا يستطيع الوقوف أمام تهديد القطع البيضاء.**

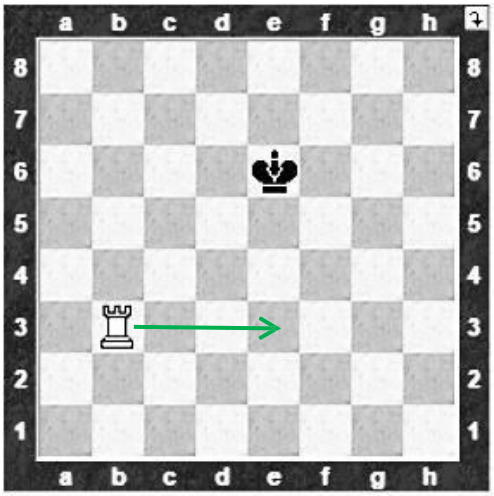


الدرس الثاني عشر: الكش

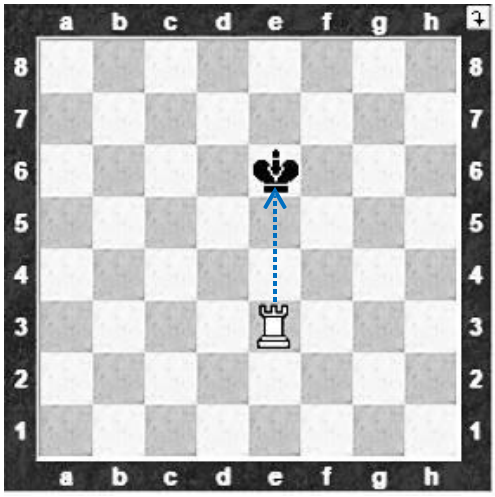
الكش حالة تحدث عندما تهدد قطعة من قطع اللون المعاكس الملك. القطع البيضاء تهدد الملك الأسود، والقطع السوداء تهدد الملك الأبيض.

الملك الأبيض لا يمكنه تهديد أو كش الملك الأسود، والملك الأسود لا يمكنه تهديد أو كش الملك الأبيض، وذلك لأن الملوك لا يجوز لهم أن يقتربوا من بعضهم البعض.

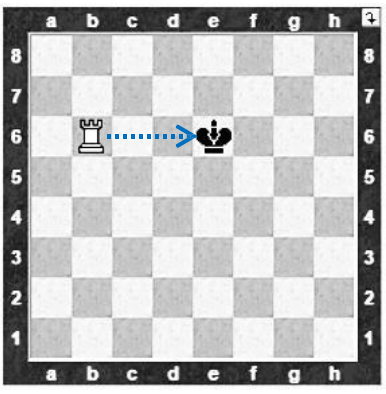
انظر كيف تكش القطع البيضاء الملك الأسود.



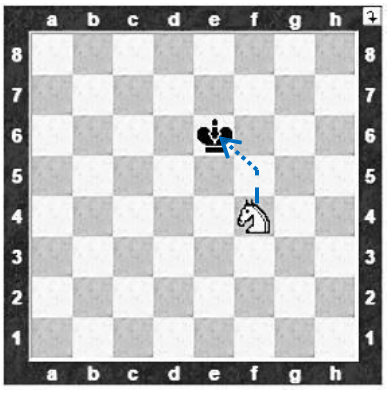
القلعة البيضاء تتحرك إلى مربع e3 وتهدد أي تكش الملك الأسود



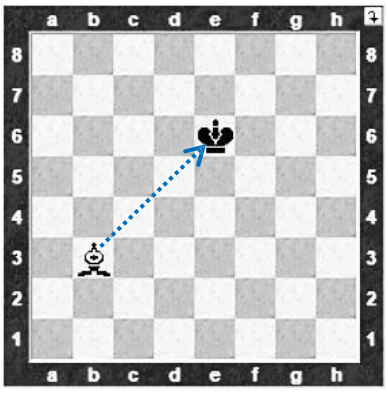
القلعة البيضاء الآن **تكش** الملك الأسود



القلعة البيضاء **تكش** الملك الأسود



.الحصان الأبيض يكش الملك الأسود

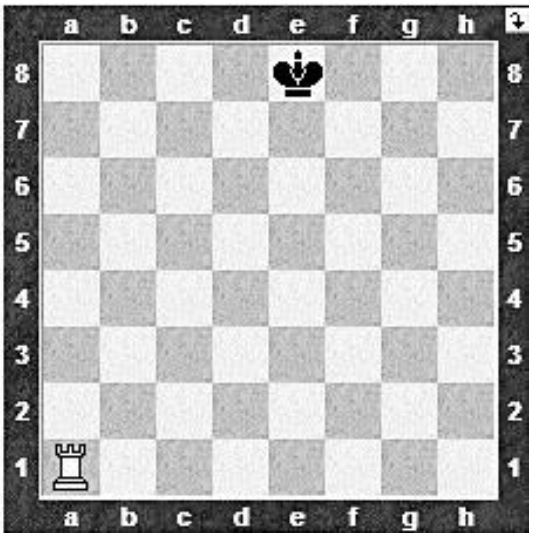


الفيل الأبيض يكش الملك الأسود

تمرين(1) قم بكش الملك الأسود باستخدام **القطع البيضاء**. أظهر الحل بالسهم

طريقتان لكش الملك الأسود بالفيل الأبيض

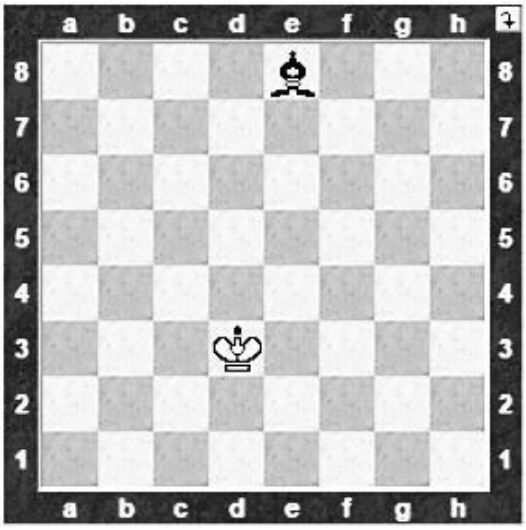
طريقتان لكش الملك الأسود بالقلعة البيضاء



قم بكش الملك الأبيض باستخدام **القطع السوداء**. أظهر الحل بالسهم

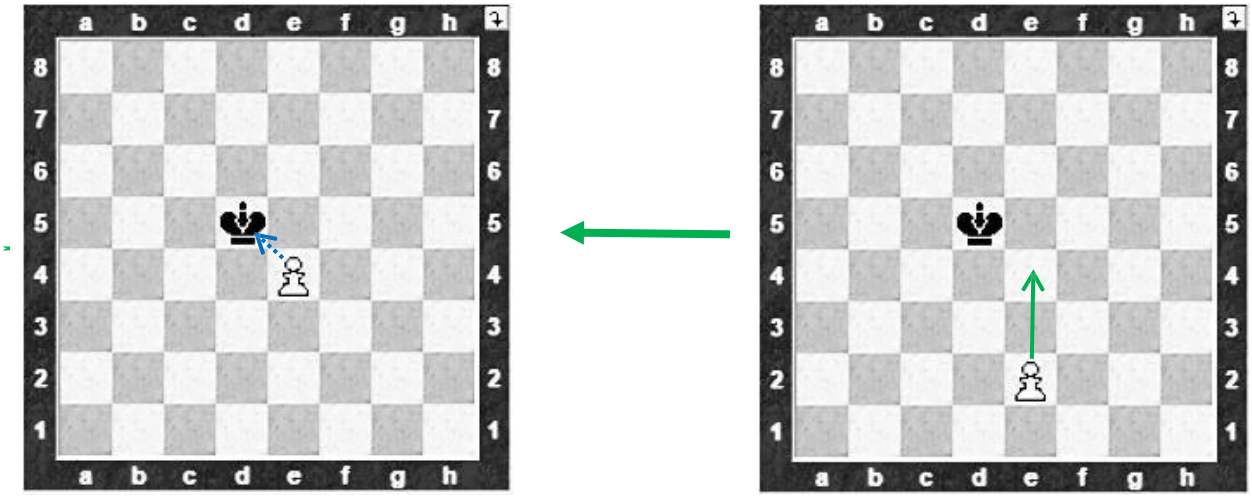
طريقتان لكش الملك الأسود بالحصان الأسود

طريقتان لكش الملك الأبيض بالفيل الأسود



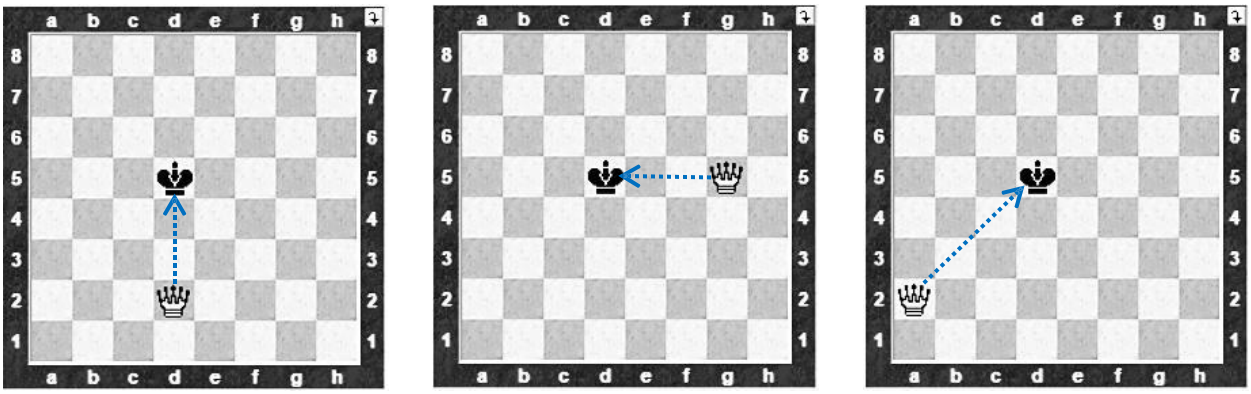
الكش بالجندي والكش بالملكة

انظر كيف **يكش** الجندي الأبيض الملك الأسود



يتحرك الجندي الأبيض عموديًا إلى e4 (من مكانه الأصلي في الترتيب الابتدائي للقطع يحق له التقدم مربعين للأمام مرة واحدة) ،وبذلك **يكش** الملك الأسود **قطريًا** (مربع واحد للأمام باتجاه اليسار).

انظركيف **تكش** الملكة البيضاء الملك الأسود



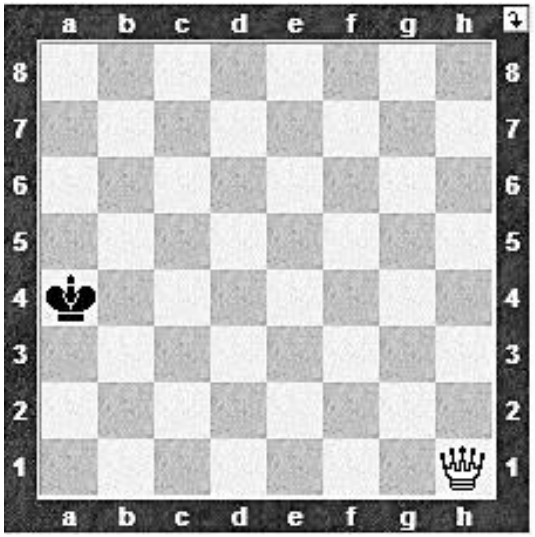
الملكة البيضاء تكش الملك قطريًا

الملكة البيضاء تكش الملك أفقيًا

الملكة البيضاء تكش الملك عموديًا

تمرين (2) قم بكش الملك الأسود باستخدام **القطع البيضاء،** أظهر الحل بالأسهم

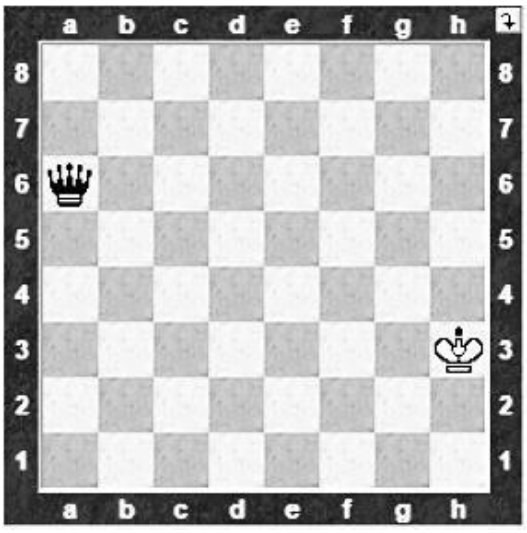
ست طرق لكش الملك بالملكة البيضاء



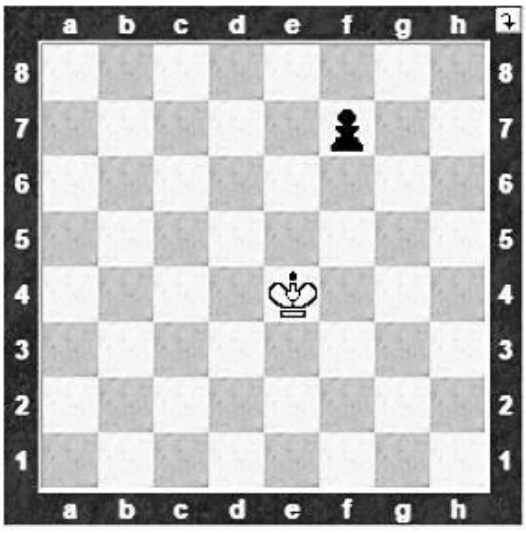
طريقة واحدة لكش الملك بالجندي الأبيض

قم بكش الملك الأبيض باستخدام **القطع السوداء،** أظهر الحل بالأسهم

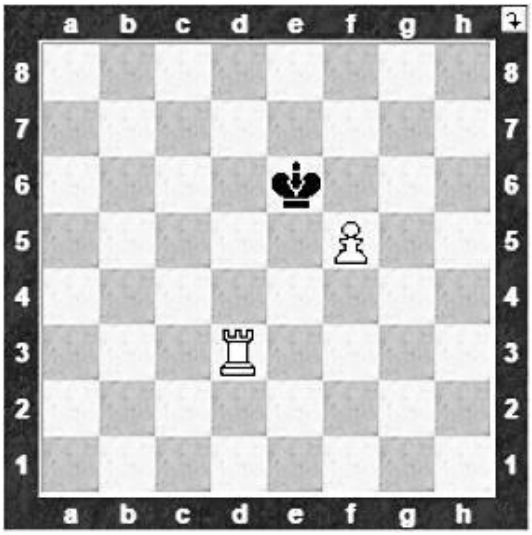
ست طرق لكش الملك بالملكة السوداء



طريقة واحدة لكش الملك بالجندي الأسود

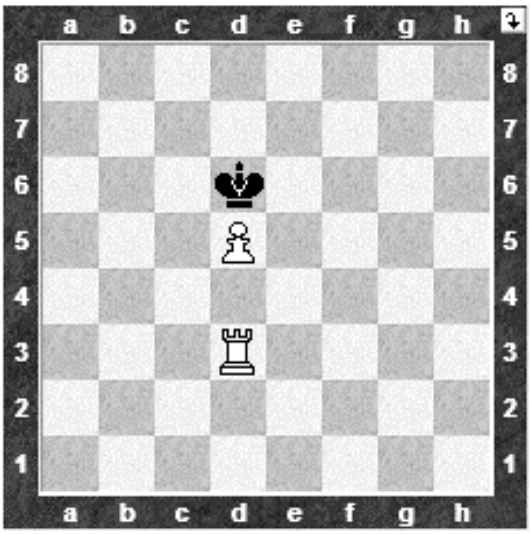


تمرين (3) ضع دائرة حول **القطعة البيضاء** التي تكش الملك الأسود

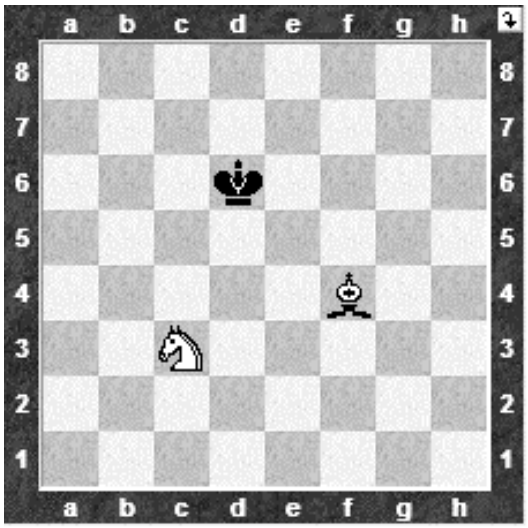


ضع دائرة حول **القطعة السوداء** التي تكش الملك الأبيض

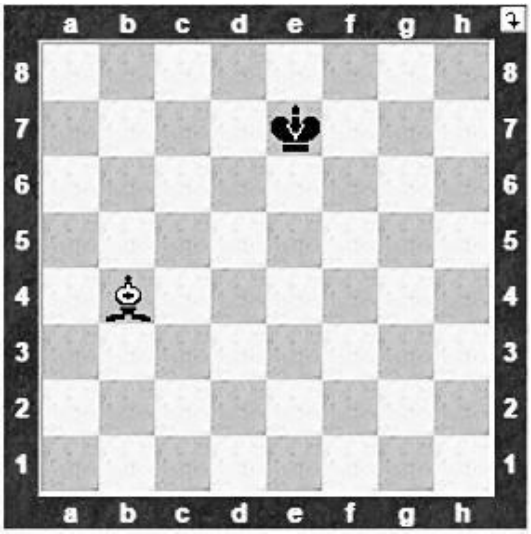
تمرين (4) انظر جيدًا إلى الأوضاع الشطرنجية التالية، وأجب عن السؤال: **هل القطع البيضاء** تكش الملك الأسود **أم لا؟** ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.



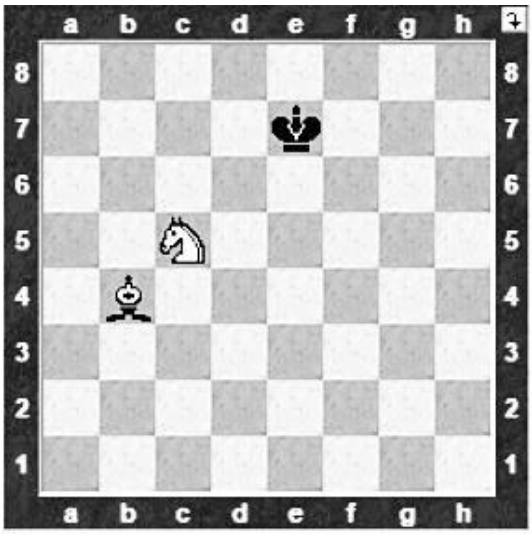
نعم لا



نعم لا



نعم لا

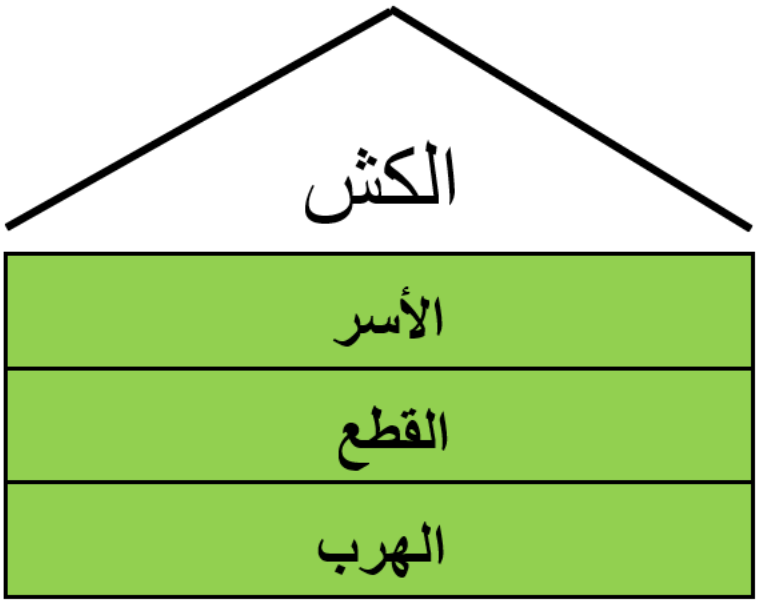


نعم لا

في الشطرنج **لا يجوز للملك البقاء واقفًا على مربع مكشوش** (تحت تهديد الكش)، فالملك يجب أن يدافع عنه في حال تعرضه للكش.

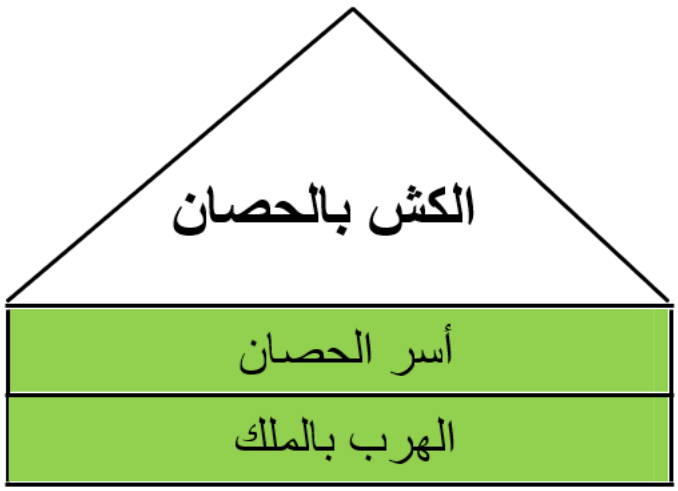
يوجد ثلاث طرق للدفاع عن الملك في حال تعرضه للكش:

- أسر القطعة المهاجِمة. (القطعة التي تكش الملك)
- قطع تهديد الكش بقطعة أخرى من نفس قطعك.
- الهرب بالملك.

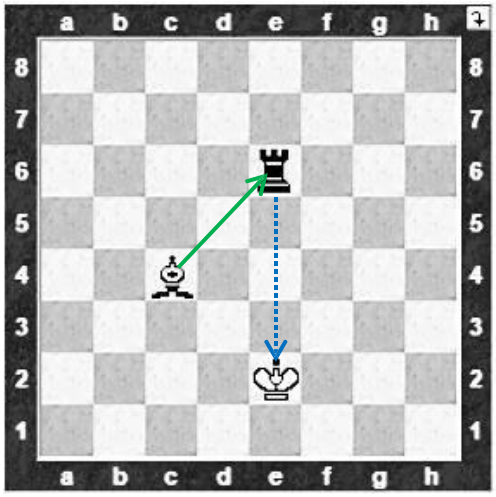


إذا كان الحصان هو الذي يكش الملك، فهناك طريقتان للدفاع عن الملك:

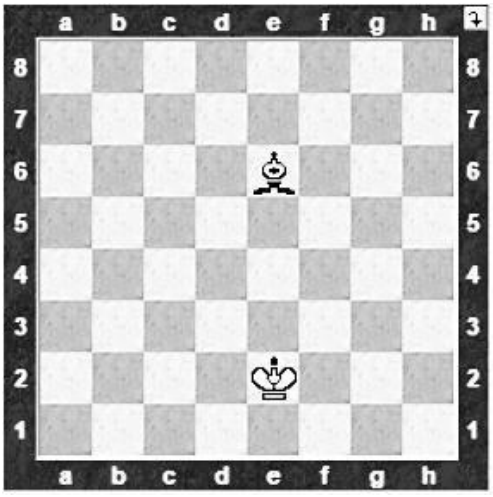
- أسر الحصان.
- الهرب بالملك.



أولًا: أسر القطعة المهاجِمة (القطعة التي تكش الملك)

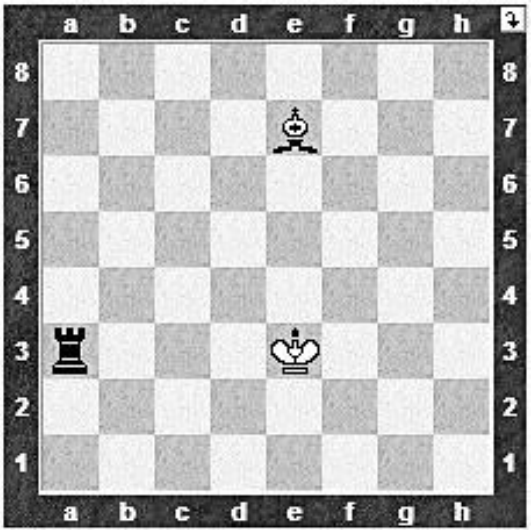


الفيل الأبيض يمكنه أسر القلعة السوداء. والفيل سيحتل المربع الذي تقف عليه القلعة بعد أسرها، وبالتالي لن يكن الملك الأبيض مكشوشًا بعد ذلك.

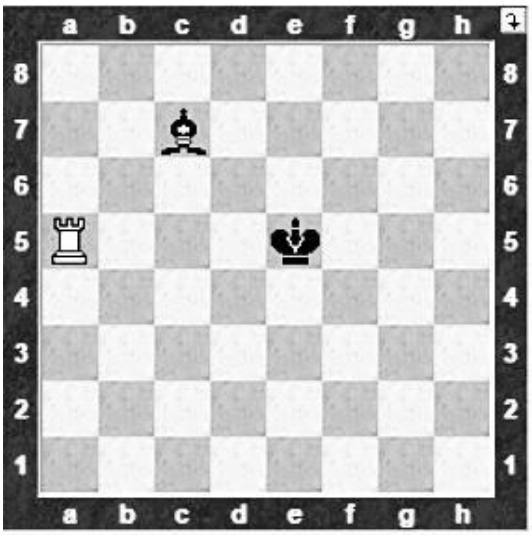


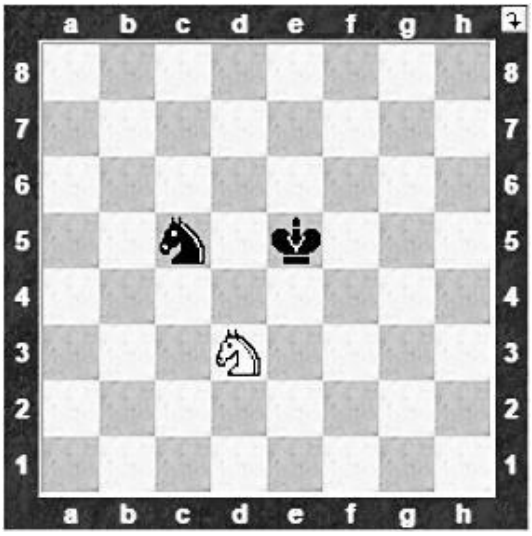
القلعة السوداء تكش الملك الأبيض، الفيل الأبيض يأسر القلعة السوداء.

تمرين (5) قم **بأسر القطعة السوداء** التي تكش الملك الأبيض. أظهر الحل بالسهم.

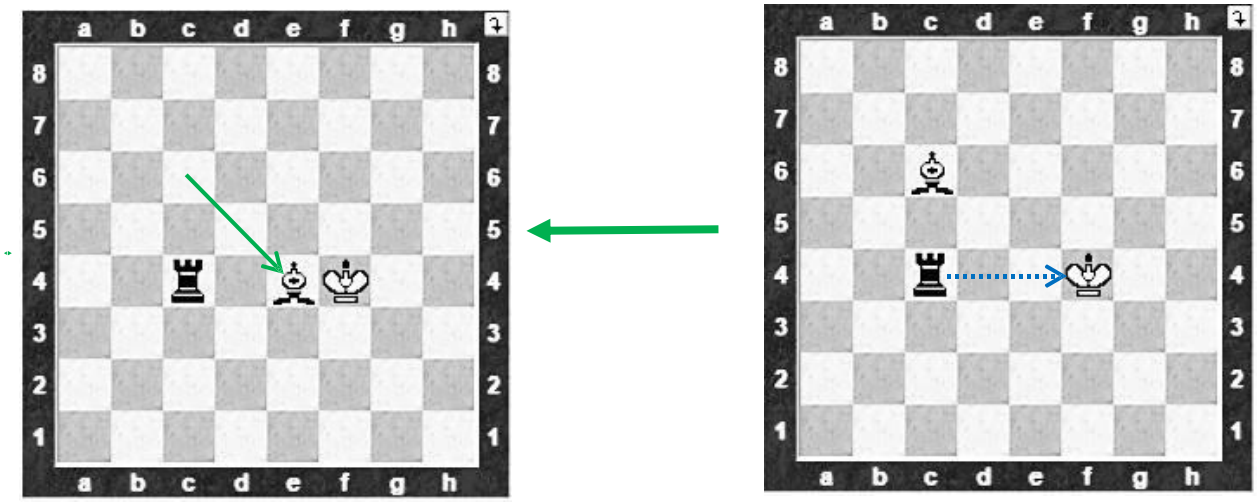


تمرين (6) قم **بأسر القطعة البيضاء** التي تكش الملك الأسود. أظهر الحل بالسهم.



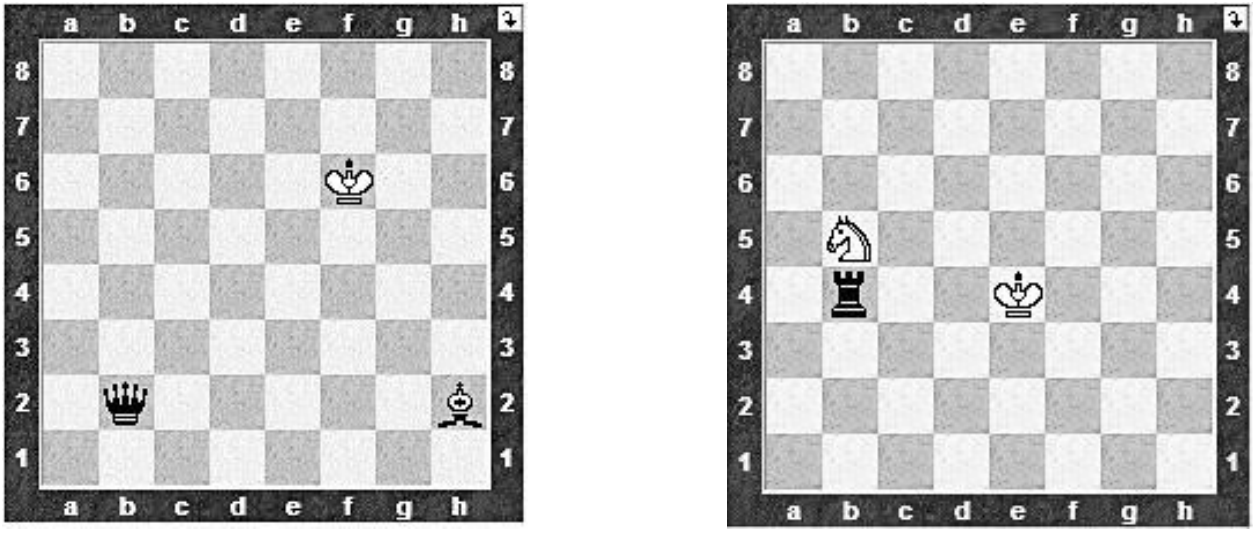


ثانيًا: قطع تهديد الكش بقطعة أخرى من نفس قطعك

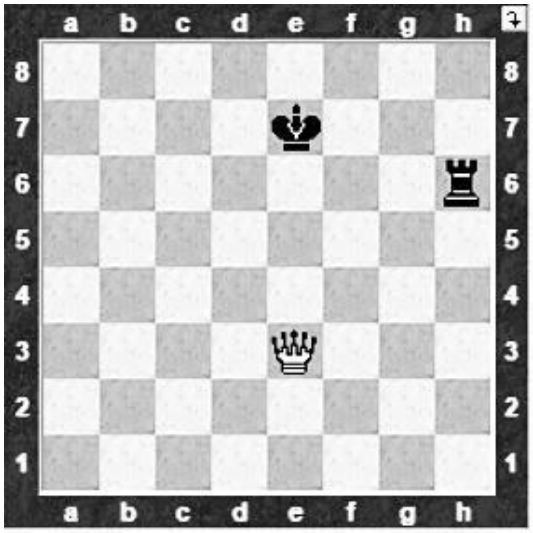


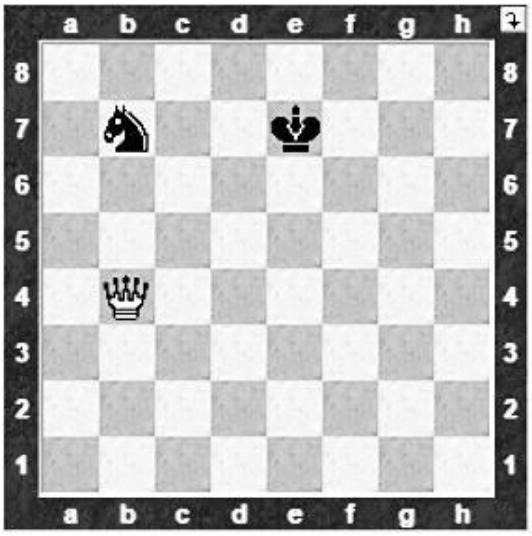
القلعة السوداء تكش الملك الأبيض، الفيل الأبيض يتحرك إلى مربع **e4، ويقطع أو يغطي تهديد الكش عن الملك الأبيض. ولا يوجد تهديد بالكش بعد ذلك.**

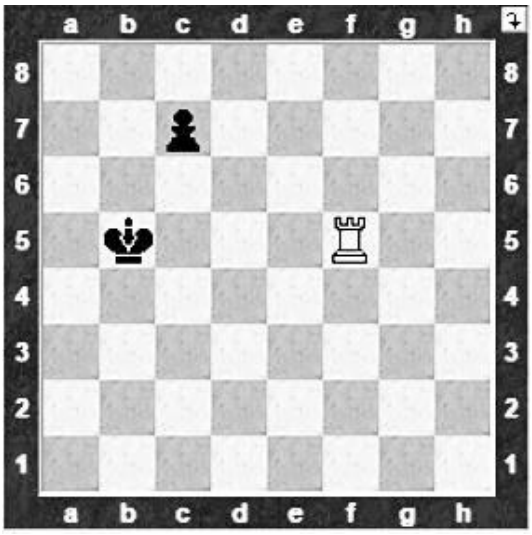
تمرين (7) القطعة السوداء تكش الملك الأبيض، **قم بقطع تهديد الكش عن الملك الأبيض** بقطعة أخرى من قطعك. أظهر الحل بالسهم.

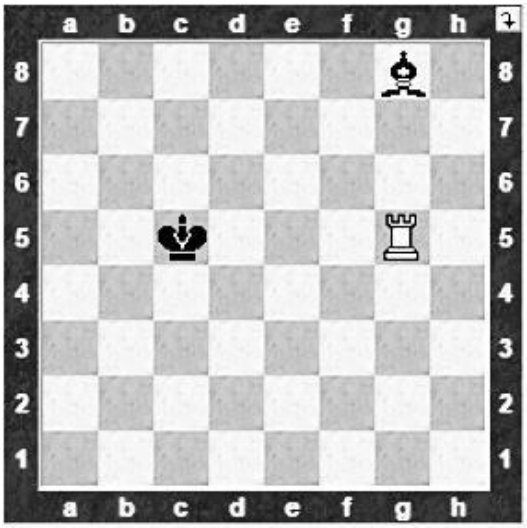


تمرين (8) القطعة البيضاء تكش الملك الأسود، **قم بقطع تهديد الكش عن الملك الأسود** بقطعة أخرى من قطعك. أظهر الحل بالسهم.

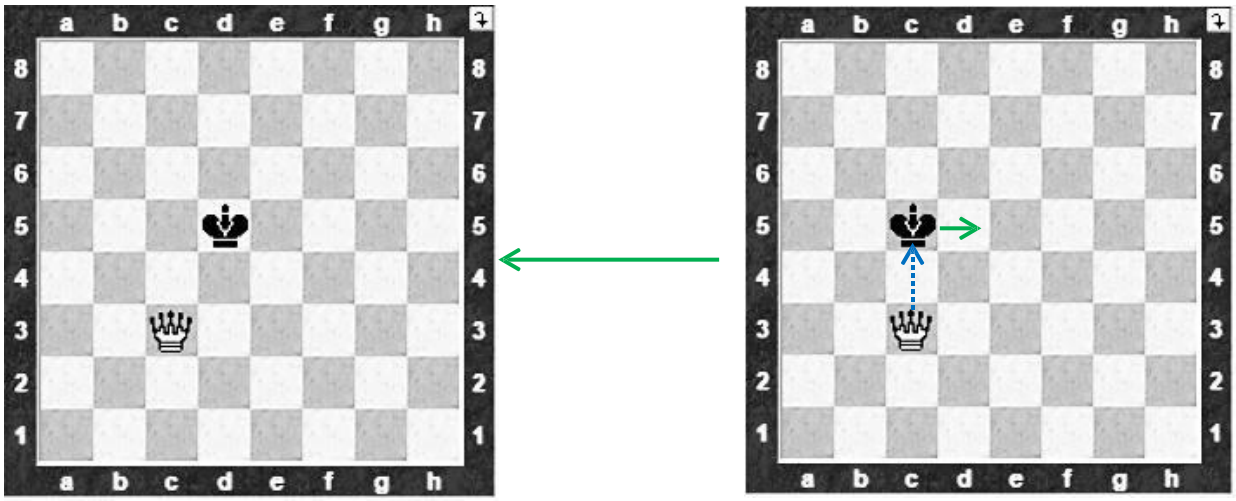






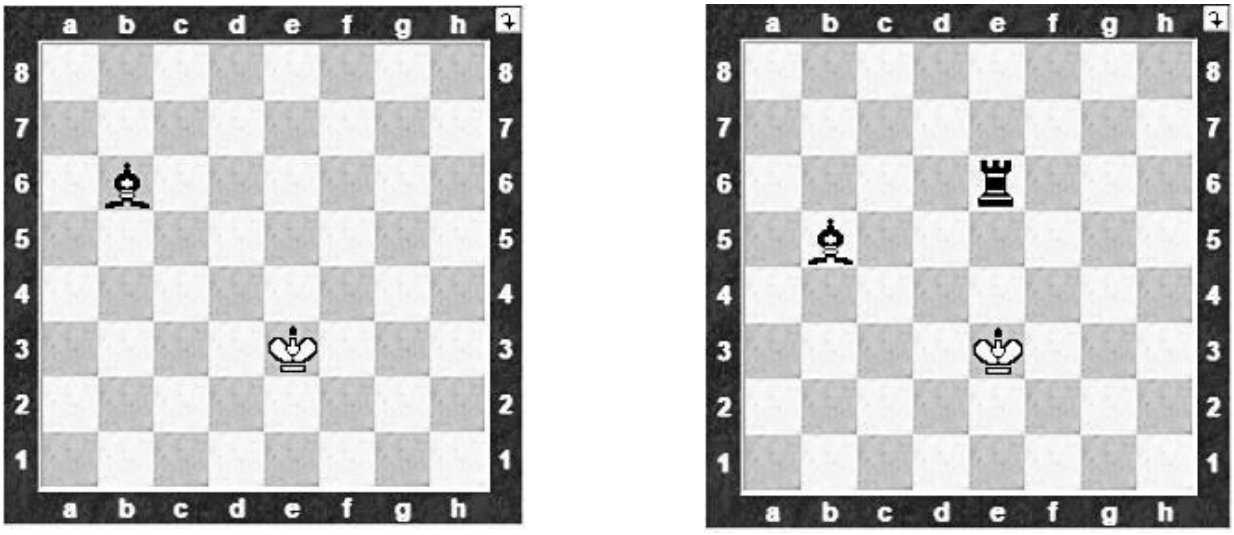


ثالثًا: الهرب بالملك

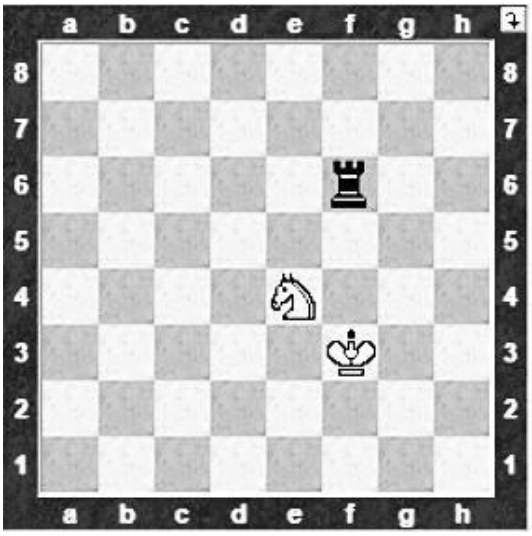


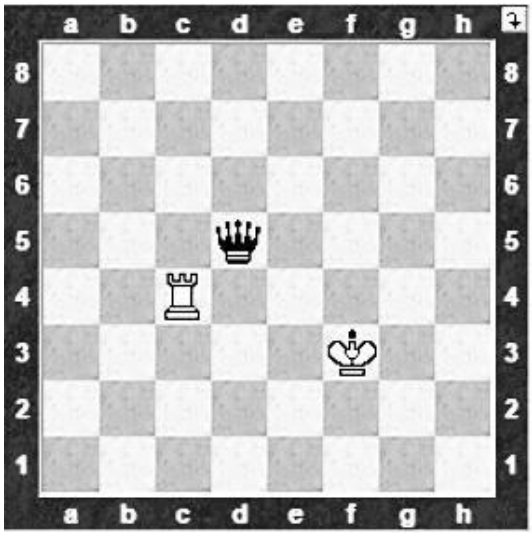
الملكة البيضاء تكش الملك الأسود، ولا تستطيع أسر الملكة البيضاء، أو قطع تهديد الكش بقطعة أخرى من قطعك. لذلك لا بد من **هرب الملك الأبيض للتخلص من تهديد الكش**. مثل أن يهرب إلى مربع d5 أو (d6,b6,b5). **وبعد ذلك لم يعد الملك مكشوشًا.**

تمرين (9) الملك الأسود مكشوش بقطعة من القطع البيضاء. **اهرب بالملك الأبيض بحيث تتخلص من تهديد الكش الواقع عليه.**
أظهر الحل بالسهم.
واحذر من وضع الملك على مربع آخر واقع تحت تهديد الكش من قطع بيضاء أخرى.



تمرين (10) القطعة السوداء تكش الملك الأبيض، اختر أفضل طريقة للدفاع عن الملك والتخلص من تهديد الكش. أظهر الحل بالسهم





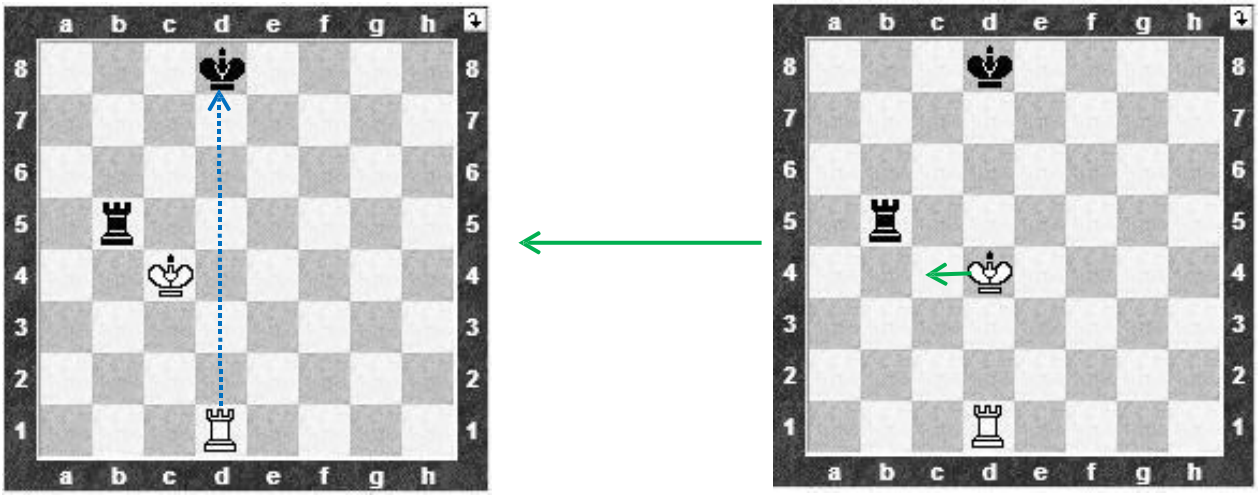
القطعة البيضاء تكش الملك الأسود، اختر أفضل طريقة للدفاع عن الملك والتخلص من تهديد الكش. أظهر الحل بالسهم

احذر من وضع الملك على مربع آخر واقع تحت تهديد الكش من قطع بيضاء أخرى.

الكش بالكشف والكش المزدوج

هناك أشكال مختلفة للكش.

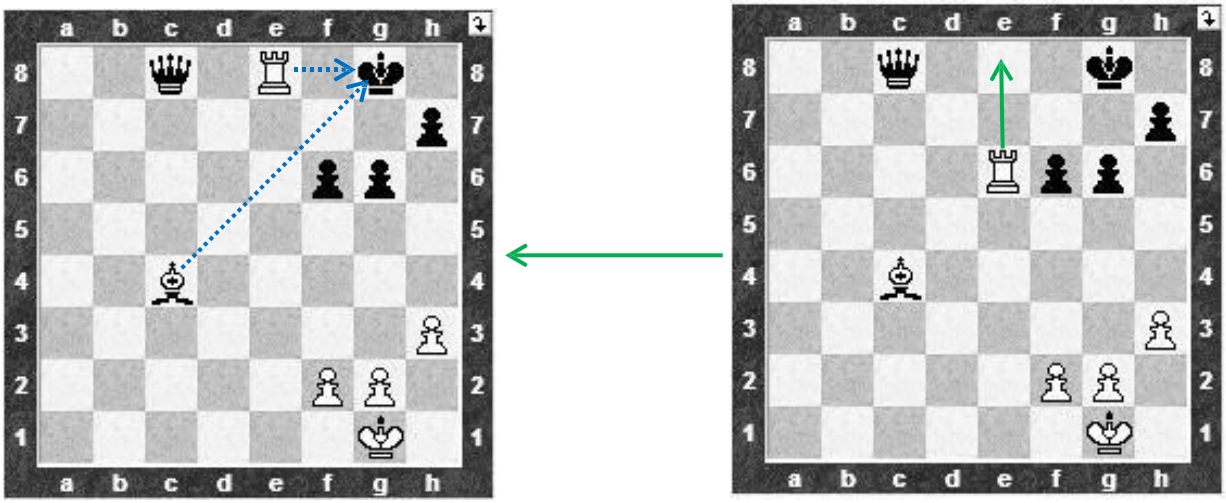
الكش بالكشف هو الموقف الذي تتحرك فيه قطعة معينة وفي نفس الوقت تفتح خطًا للكش من قبل قطعة أخرى.



القلعة البيضاء تنوي كش الملك الأسود، لكن الملك الأبيض يقف في طريقها. فعندما **ينتقل الملك الأبيض** إلى c4 (من الممكن أيضًا الانتقال إلى c3 وe3 وe4) **،وبالتالي يفتح خط تهديد الكش للقلعة البيضاء.**

الكش المزدوج هو الموقف الذي يكون فيه الملك مكشوشًا من قطعتين في وقت واحد

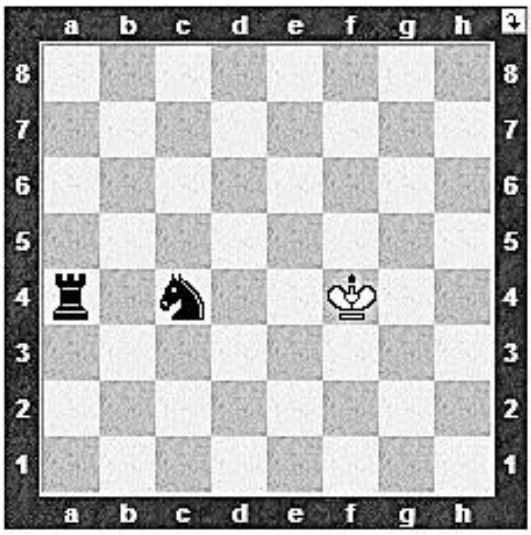
االقلعة البيضاء عندما تتحرك إلى e8 ، تفتح خط الكش للفيل وبالتالي يكون الملك الأسود مكشوشًا من قِبل القلعة البيضاء والفيل الأبيض معًا وفي نفس الوقت.



في حالة الكش المزدوج يكون هناك طريقة دفاع واحدة فقط – وهي الهرب بالملك. لا فائدة من أسر القلعة بواسطة الملكة السوداء ،لأن الملك لا يزال مكشوشًا من الفيل، ولا فائدة من أسر الفيل باستخدام الملكة السوداء، لأن الملك لا يزال مكشوشًا من قبل القلعة .

تمرين (11) قم بعمل كش بالكشف للملك الأسود، بحيث تتحرك إحدى القطع البيضاء، وتفتح خطًا بتهديد الكش لقطعة بيضاء أخرى. أظهر الحل بالسهم

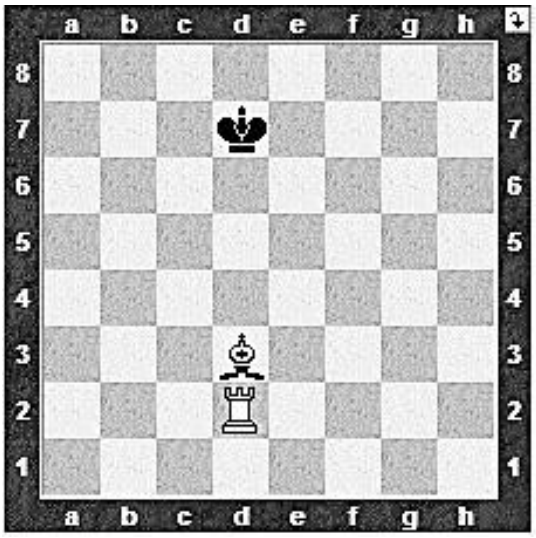
قم بعمل كش بالكشف للملك الأبيض، بحيث تتحرك إحدى القطع السوداء، وتفتح خطًا بتهديد الكش لقطعة سوداء أخرى. أظهر الحل بالسهم



تمرين (12) قم بعمل كش مزدوج **للملك الأسود بالقطع البيضاء**. أظهر الحل بالأسهم

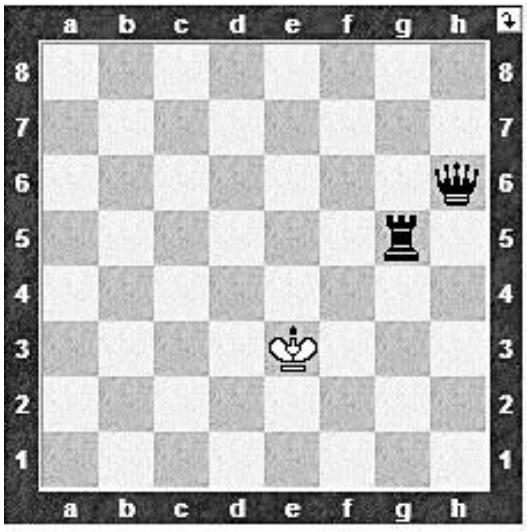
طريقتان للكش المزدوج

طريقتان للكش المزدوج



قم بعمل كش مزدوج **للملك الأبيض بالقطع السوداء**. أظهر الحل بالأسهم

طريقتان للكش المزدوج



طريقتان للكش المزدوج

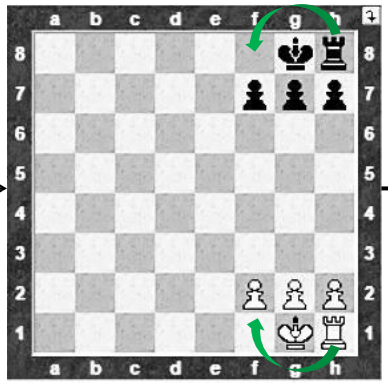
الدرس الثالث عشر: التبييت

الملك هو القطعة الأكثر أهمية في لعبة الشطرنج، لذلك يجب حمايته دائمًا . يوجد هناك نقلة خاصة بالملك تسمى **"التبييت"** . تتم نقلة التبييت بهدف تخبئة ملكك من خطر قطع اللاعب الآخر.

التبييت نقلة تخص الملك! ولا يمكن القيام بهذه النقلة إلا مرة واحدة في كل مباراة.

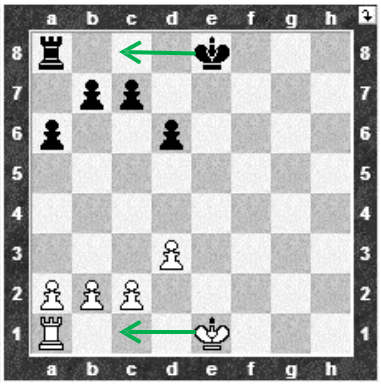
1. الملك الأبيض على مربع e1 (الملك الأسود على مربع e8)، يتحرك مربعين أفقيًا باتجاه القلعة الموجودة على مربع h1 (h8)

2. القلعة البيضاء (القلعة السوداء) تقفز فوق الملك وتقف على مربع f1 (f8)



3. هذا يُدعى **تبييتًا قصيرًا**

1. الملك الأبيض على مربع e1 (الملك الأسود على مربع e8)، يتحرك مربعين أفقيًا باتجاه القلعة الموجودة على مربع a1 (a8)



2. القلعة البيضاء (القلعة السوداء) تقفز فوق الملك وتقف على مربع d1 (d8)

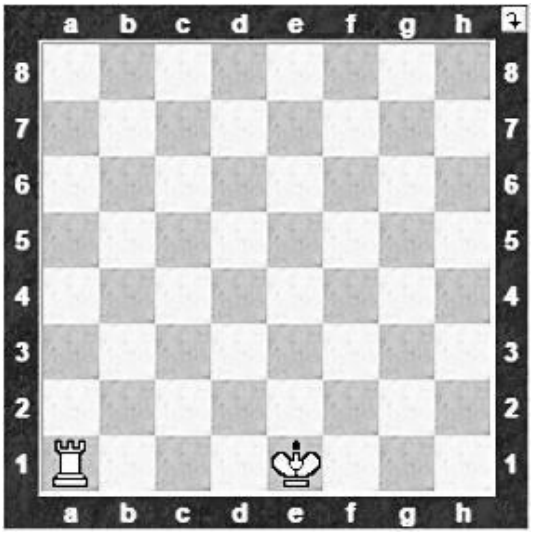
3. هذا يُدعى **تبييتًا طويلًا**.

تمرين (1) صل الكلمات مع الأوضاع الشطرنجية التي تناسبها.

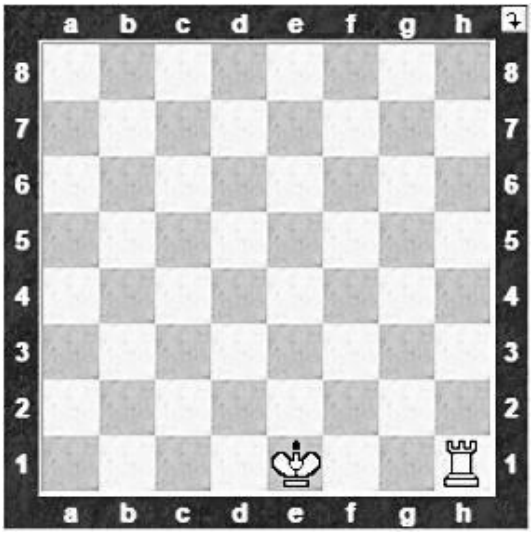
تبييت قصير	
تبييت طويل	
تبييت قصير	
تبييت طويل	

تمرين (2) قم بعمل نقلة التبييت **للقطع البيضاء**، وعندما تعمل نقلة التبييت **قم بتحريك الملك أولًا**، ثم حرك القلعة. أظهر حلك بالأسهم.

تبييت طويل

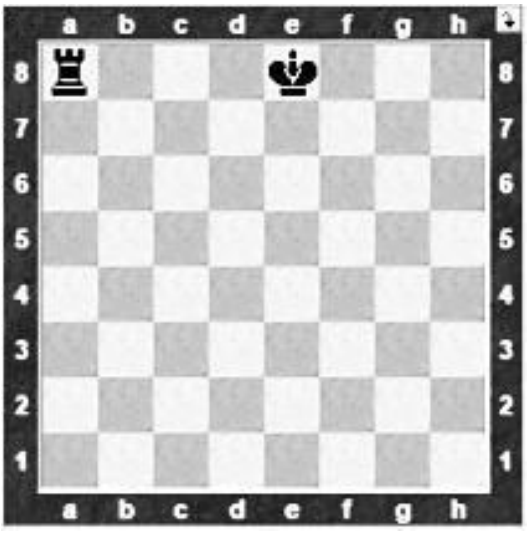


تبييت قصير

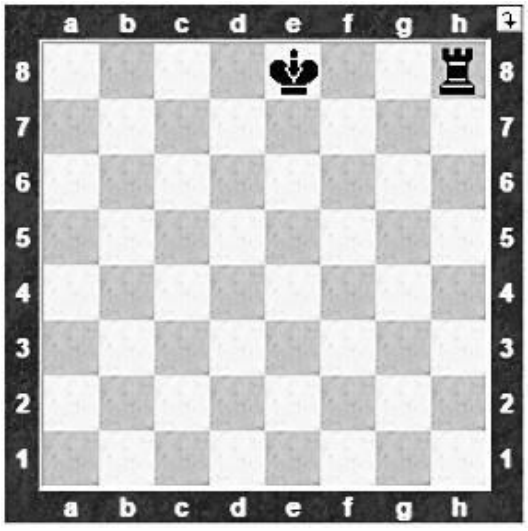


قم بعمل نقلة التبييت **للقطع السوداء**، وعندما تعمل نقلة التبييت **قم بتحريك الملك أولًا**، ثم حرك القلعة. أظهر حلك بالأسهم.

تبييت طويل

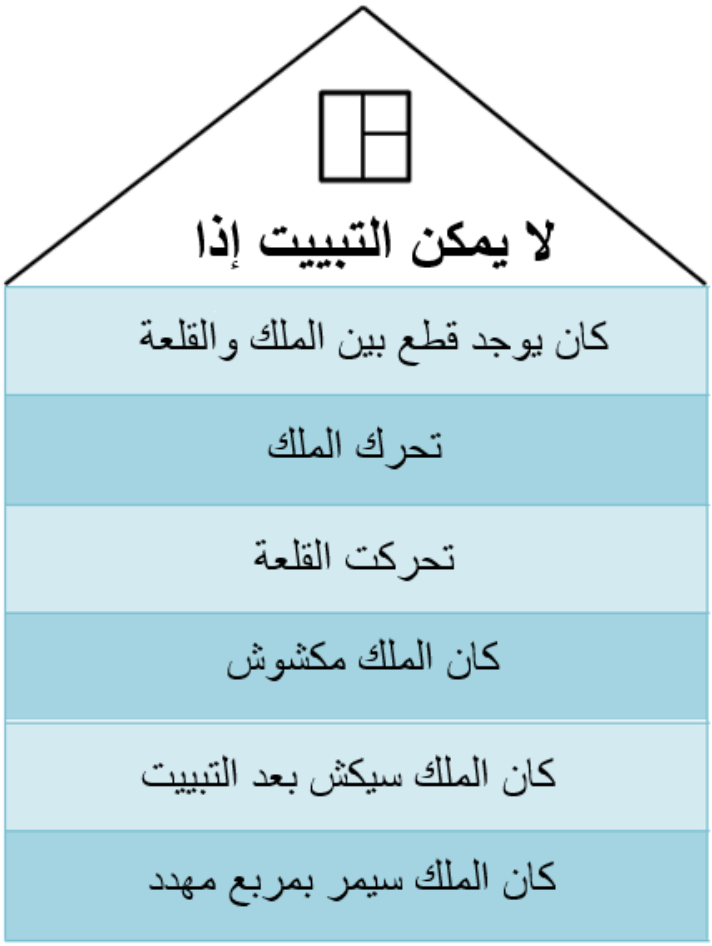


تبييت قصير



هناك قواعد معينة عندما تتحقق يكون **من المستحيل التبييت**:

- أن يكون هناك قطع واقفة بين الملك والقلعة التي يريد الملك التبييت معها.
- أن يكون الملك تحرك بالفعل قبل التبييت.
- أن تكون القلعة التي ينوي الملك التبييت معها قد تحركت بالفعل قبل التبييت .
- أن يكون الملك مكشوشًا.
- أن يقف الملك على مربع مكشوش بعد انتهاء نقلة التبييت.
- ان يمر الملك بمربع مهدد بخطر الكش أثناء التبييت.

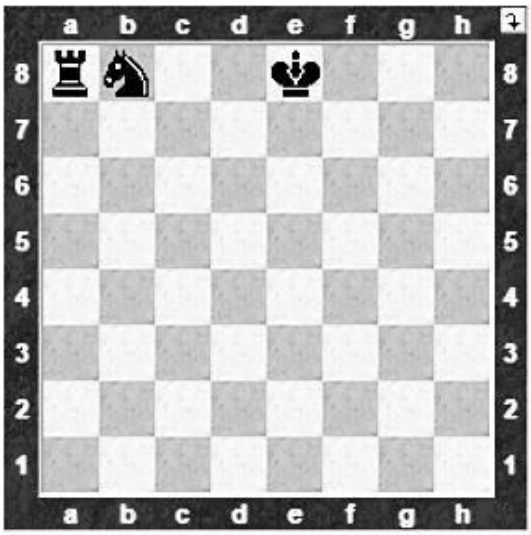


تمرين (3) أجب السؤال التالي: هل يستطيع **الملك الأبيض التبييت؟** ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة

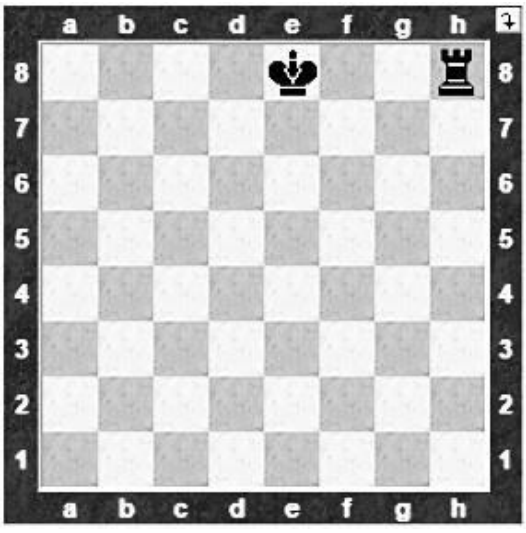
نعم لا

نعم لا

هل يستطيع **الملك الأسود التبييت؟** ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة

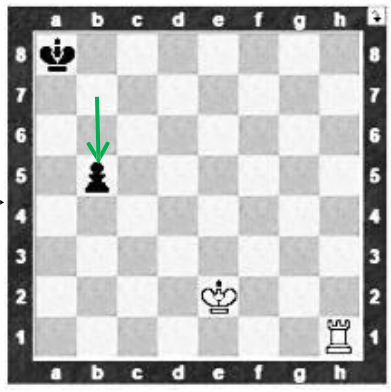


نعم لا



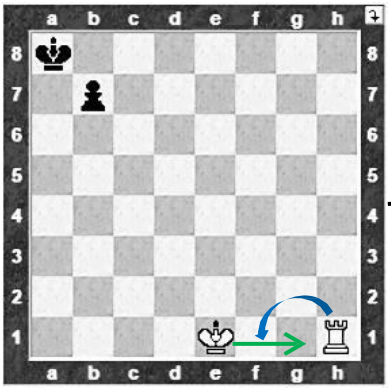
نعم لا

لا يمكنك التبييت إذا كان الملك قد تحرك قبل نقلة التبييت.



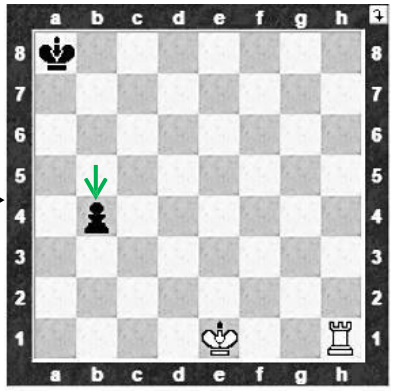
تقدم الجندي الأسود إلى مربع b5

تحرك الملك الأبيض إلى مربع e2

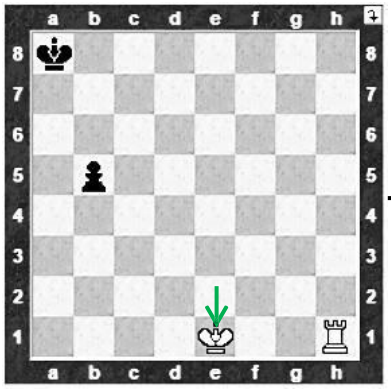


الآن الملك الأبيض بإمكانه التبييت ولكن...

الآن الملك الأبيض لا يمكنه التبييت لإنه قد تحرك بالفعل قبل نقلة التبييت.

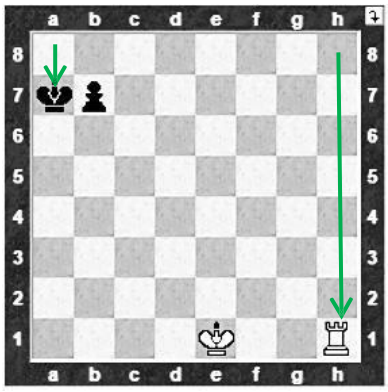


تحرك الجندي الأسود إلى مربع b4



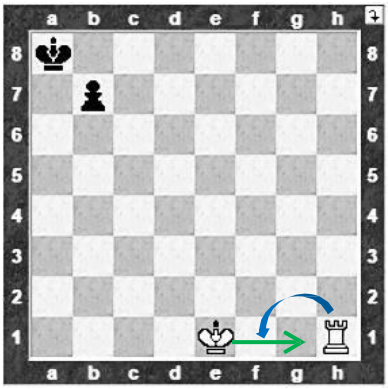
عاد الملك الأبيض إلى مكانه، ووقف على مربع e1 .

لا يمكنك التبييت إذا كانت القلعة التي ينوي الملك عمل التبييت معها قد تحركت بالفعل قبل نقلة التبييت.



الملك الأسود تحرك إلى مربع a7، والقلعة البيضاء عادت مكانها إلى مربع h1.

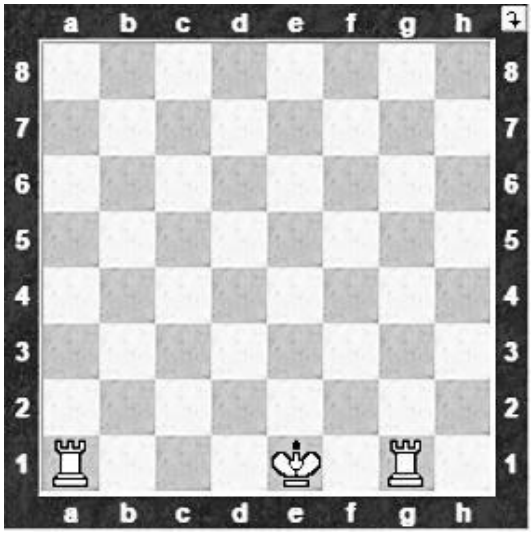
القلعة البيضاء تحركت إلى مربع h8 وكشت الملك الأسود.

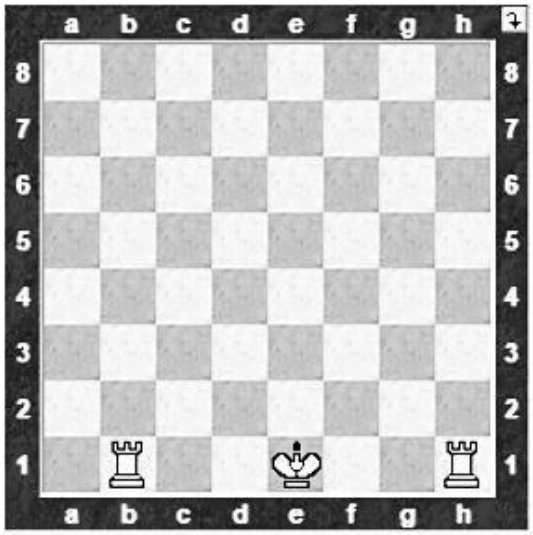


الآن الملك الأبيض بإمكانه التبييت ولكن...

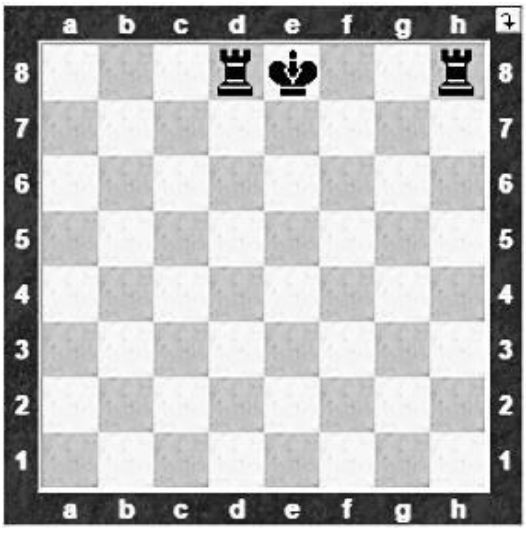
الآن **الملك الأبيض لا يمكنه التبييت**، لإن القلعة التي ينوي الملك عمل التبييت معها قد تحركت بالفعل قبل نقلة التبييت

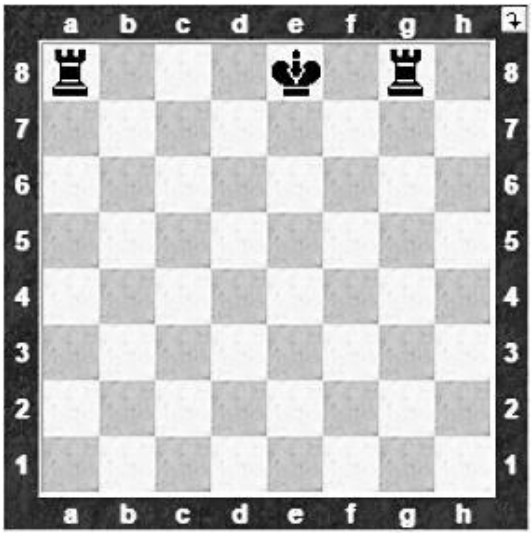
تمرين (4) أجب السؤال التالي: **ما نوع التبييت الذي يمكن أن يعمله الملك الأبيض** (تبييت قصير أم تبييت طويل)، أظهر الحل بالأسهم.





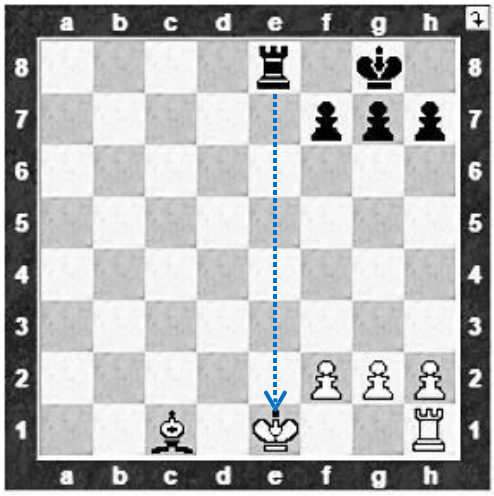
ما نوع التبييت الذي يمكن أن يعمله الملك الأسود (تبييت قصير أم تبييت طويل)، أظهر الحل بالأسهم.





لا يمكنك التبييت إذا كان الملك مكشوشًا.

يجب حماية الملك الأبيض من تهديد الكش أولاً. وذلك بوضع الفيل الأبيض على مربع e3، وقطع خط تهديد الكش عن الملك الأبيض. الملك الأبيض **غير مكشوش** الآن.



القلعة السوداء تكش الملك الأبيض. لا يمكنك التبييت الآن.

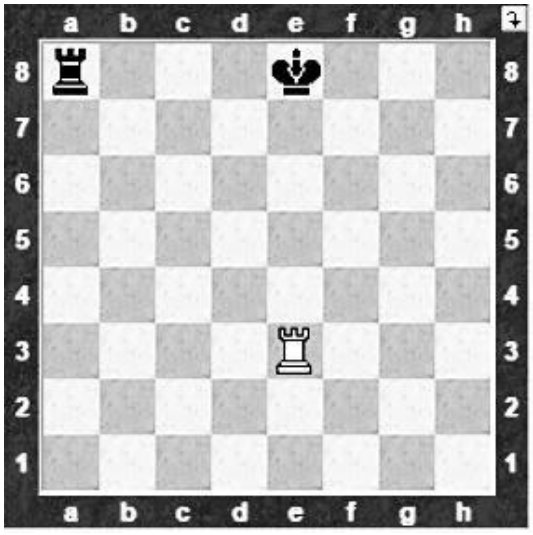
القلعة السوداء تحركت إلى مربع a8, والآن يصبح بإمكان الملك الأبيض التبييت.

تمرين (5) أجب عن السؤال التالي: **هل يستطيع الملك الأبيض التبييت؟** ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

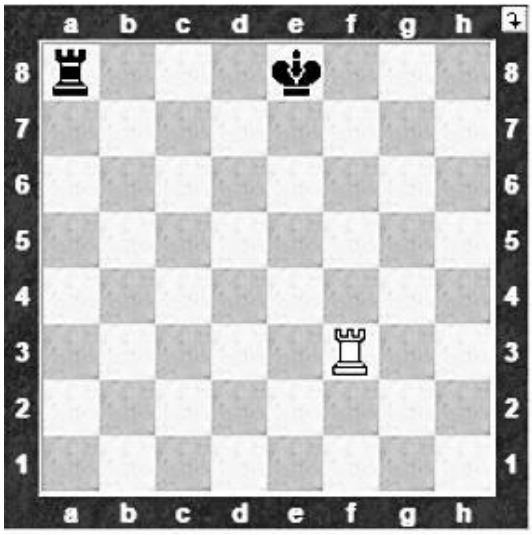
لا نعم

لا نعم

هل يستطيع الملك الأسود التبييت؟ ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

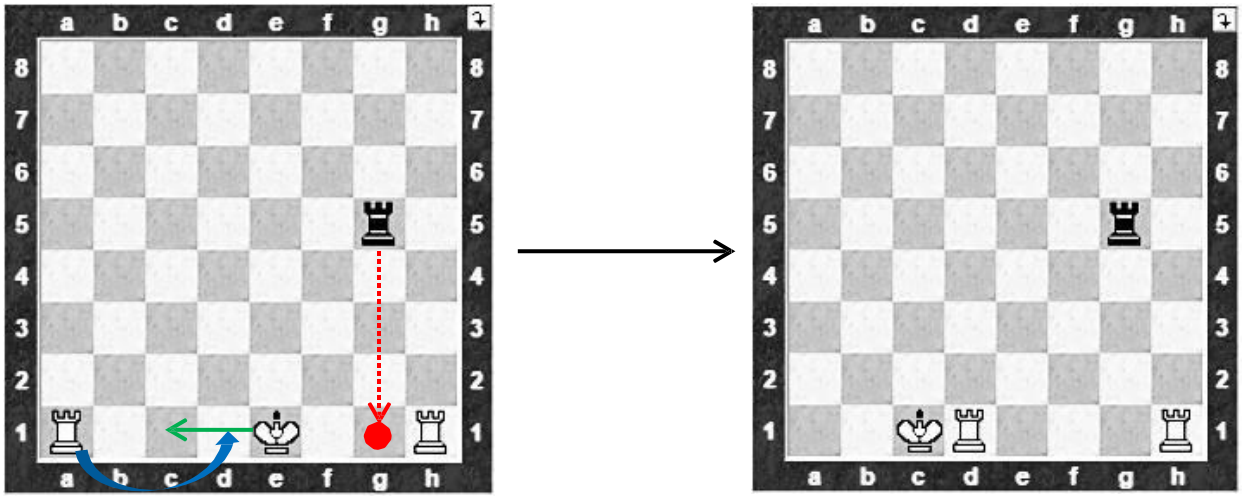


لا نعم



لا نعم

لا يمكنك التبييت إذا كان الملك سيقف على مربع مكشوش بعد التبييت.



القلعة السوداء لا تسمح للملك الأبيض بالتحرك والوقوف على مربع **g1**. فالآن **لا يمكن للملك الأبيض** التبييت القصير، ولكن **يمكنه أن يعمل التبييت الطويل**.

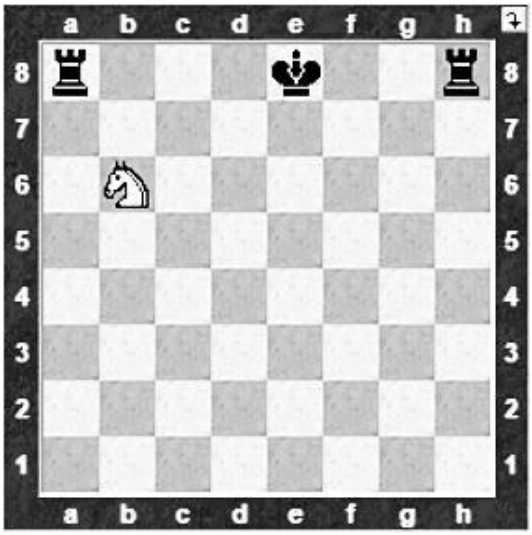
تمرين (6) هل يمكن **للملك الأبيض** أن يعمل التبييت الطويل؟ ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

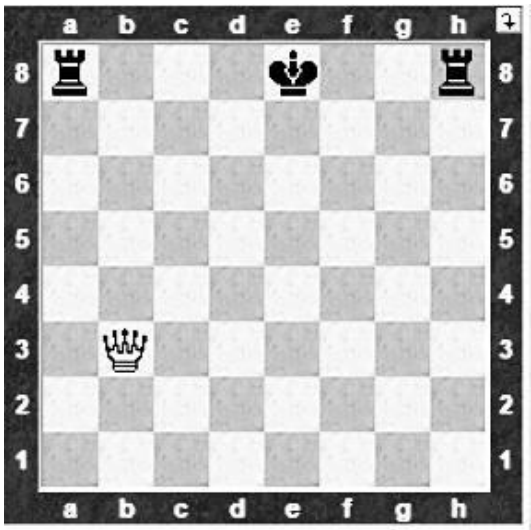
لا **نعم**

لا **نعم**

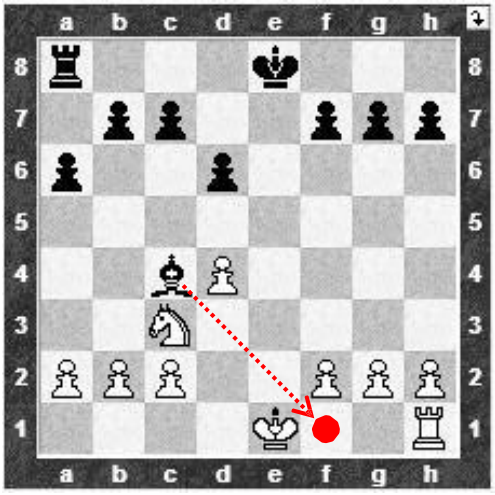
تمرين (7) ما نوع التبييت الذي يمكن أن يعمله الملك الأبيض؟ (تبييت قصير أم تبييت طويل)، أظهر الحل بالأسهم.

ما نوع التبييت الذي يمكن أن يعمله الملك الأسود؟ (تبييت قصير أم تبييت طويل)، أظهر الحل بالأسهم.





لا يمكنك التبييت إذا كان الملك سيمر بمربع مهدد بخطر الكش أثناء التبييت.



في هذا الوضع الشطرنجي **لا يستطيع الملك الأبيض التبييت**. وذلك لإنه الملك الأبيض سيكون مكشوشًا من الفيل الأسود عندما يمر من مربع f1، خلال ذهابه إلى مربع g1.

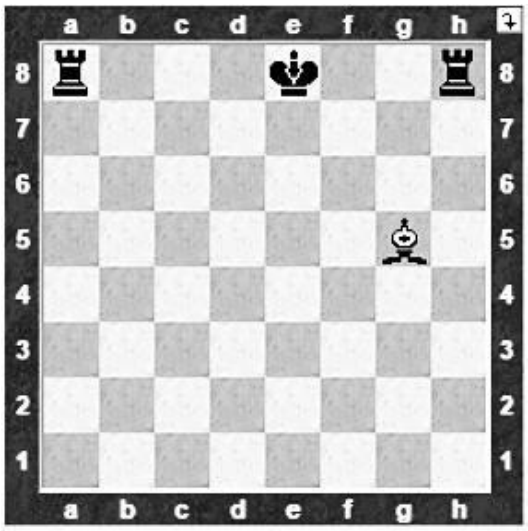
مربع f1 يعتبر مربع مهدد بخطر الكش.

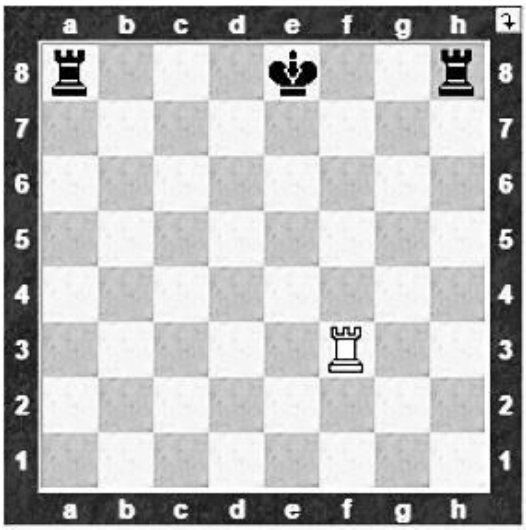
تمرين (8) هل يستطيع **الملك الأبيض** إجراء التبييت القصير ؟ ضع دائرة على الإجابة الصحيحة.

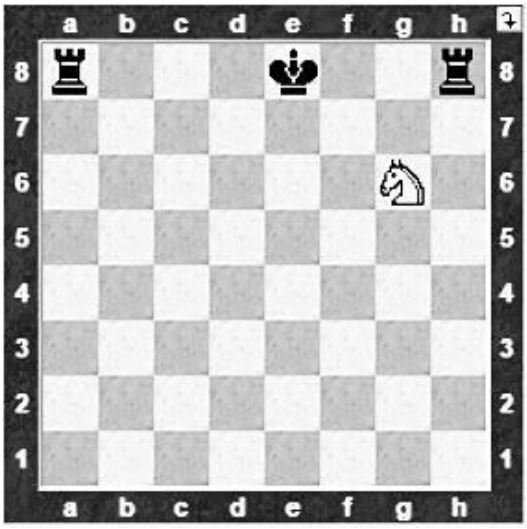
نعم لا

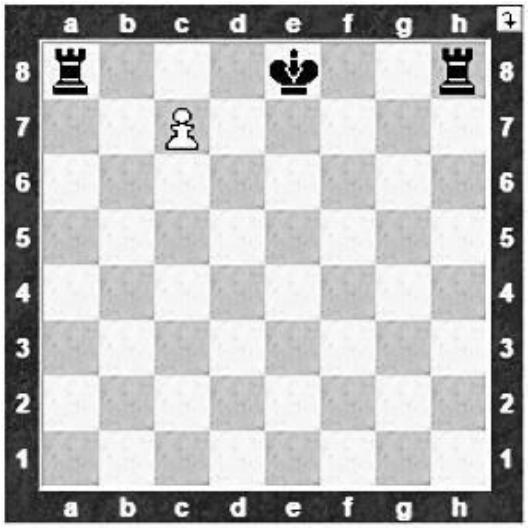
نعم لا

تمرين (9) ما نوع التبييت الذي يمكن أن يعمله الملك الأسود؟ (تبييت قصير أم تبييت طويل)، أظهر الحل بالأسهم.









الدرس الرابع عشر : الكش مات

عندما تلعب الشطرنج، يكون **هدفك هو عمل كش مات لملك اللاعب الآخر**.

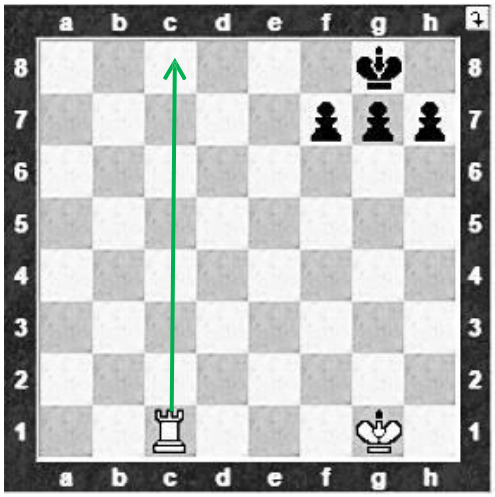
الكش مات يحدث عندما يتم كش الملك وبنفس الوقت لا يمكن للملك المكشوش التخلص من خطر الكش (لا يمكنك أسر القطعة التي تكش الملك، ولا يمكنك قطع خط الكش عن الملك بقطعة من قطعك الأخرى، ولا يستطيع ملكك الهرب إلى مربع آخر).

نقلة الكش مات لملك الخصم تجعلك تفوز باللعبة، ونقلة الكش مات تنهي اللعبة.

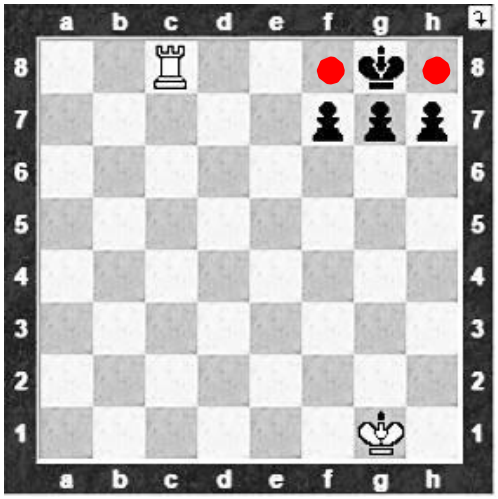
الملك الأبيض لا يستطيع عمل كش مات للملك الأسود. والملك الأسود لا يستطيع عمل كش مات للملك الأبيض.

شاهد كيف يمكنك عمل كش مات بقطع مختلفة.

الكش مات بالقلعة



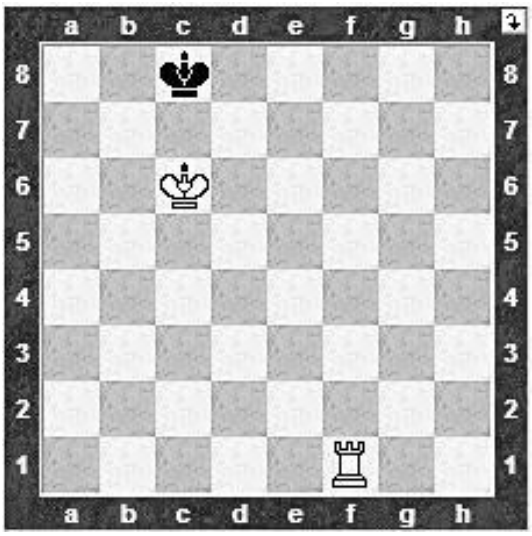
القلعة البيضاء تتحرك إلى مربع c8، وتكش الملك الأسود.



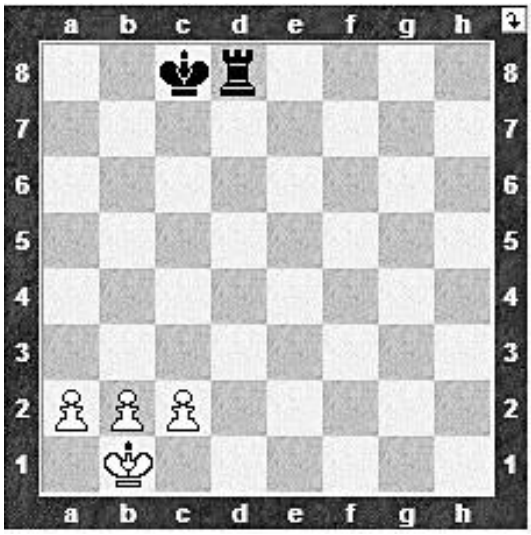
1. لا تستطيع قطع اللاعب الأسود أسر القلعة البيضاء.
2. لا يمكن قطع خط الكش عن الملك بقطعة سوداء أخرى.
3. لا يستطيع الملك الأسود الهرب إلى مربع f8 و h8.

لا يوجد دفاع ضد الكش ، لذلك **القلعة البيضاء عملت كش مات** للملك الأسود.

تمرين (1) قم بعمل **كش مات للملك الأسود** باستخدام القلعة البيضاء. أظهر الحل بالسهم.

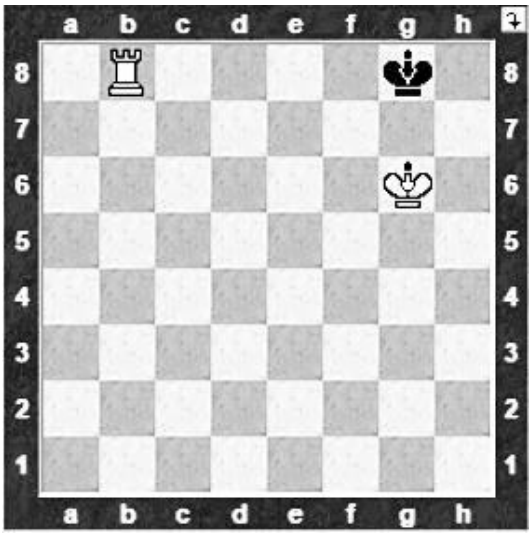


قم بعمل **كش مات للملك الأبيض** باستخدام القلعة السوداء. أظهر الحل بالسهم.



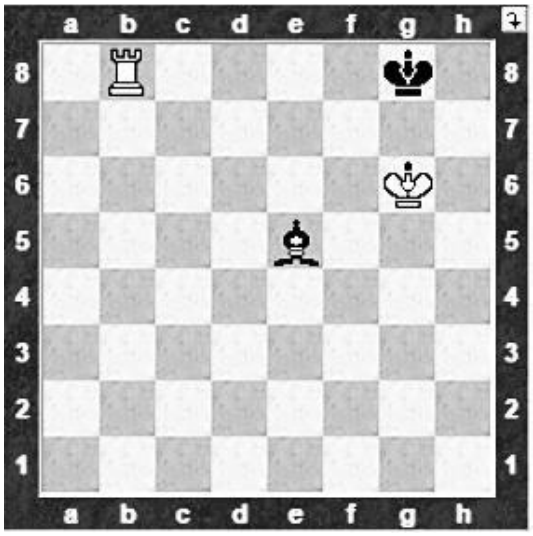
تمرين (2) أجب السؤال التالي : هل القلعة البيضاء تعمل **كش أم كش مات للملك الأسود؟** ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

كش كش مات



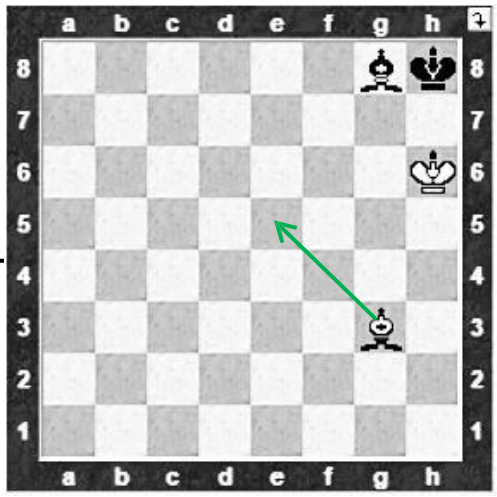
كش كش مات

كش كش مات

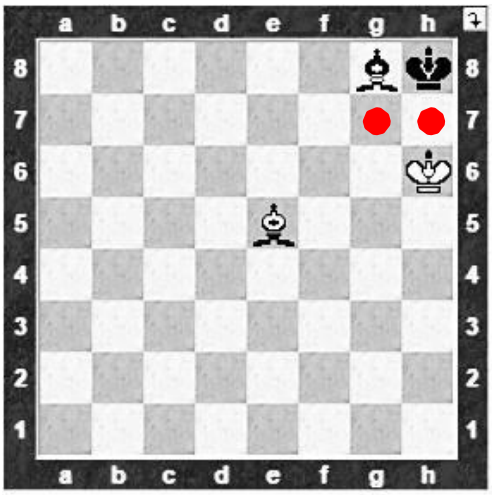


كش كش مات

الكش مات بالفيل



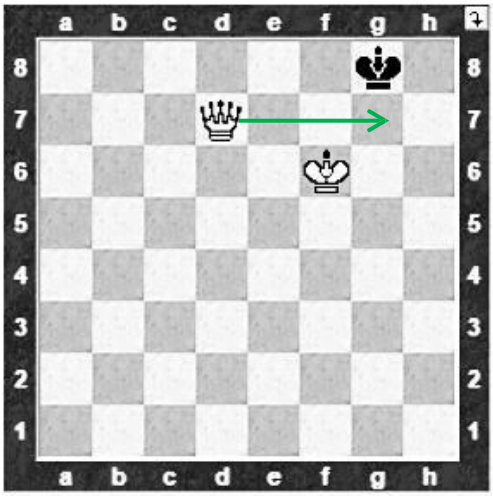
الفيل الأبيض يتحرك إلى مربع e5، ويكش الملك الأسود.



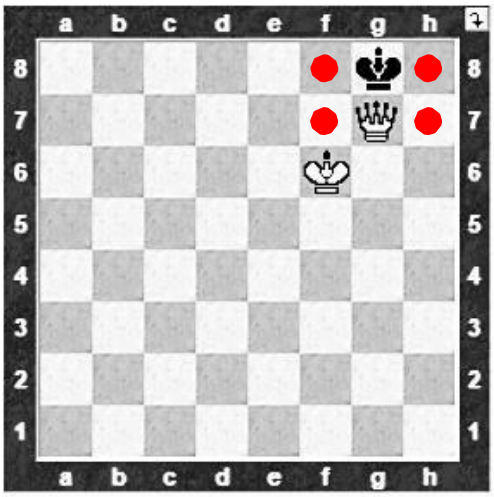
1. لا تستطيع قطع اللاعب الأسود أسر االفيل الأبيض.
2. لا يمكن قطع خط الكش عن الملك بقطعة سوداء أخرى.
3. لا يستطيع الملك الأسود الهرب إلى مربع g7 و h7.

لا يوجد دفاع ضد الكش ، لذلك **الفيل الأبيض عمل كش مات** للملك الأسود.

الكش مات بالملكة



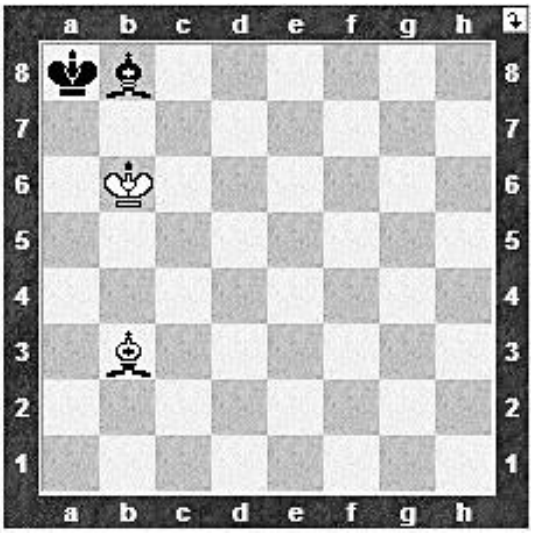
الملكة البيضاء تتحرك إلى مربع g7، وتكش الملك الأسود.

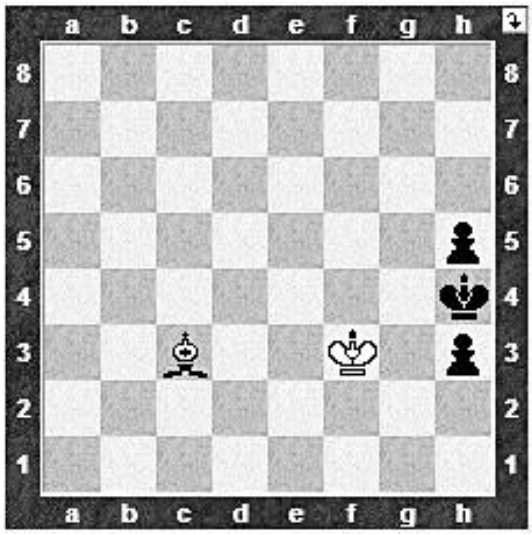


1. لا تستطيع قطع اللاعب الأسود أسر الملكة البيضاء.
2. لا يمكن قطع خط الكش عن الملك بقطعة سوداء أخرى.
3. لا يستطيع الملك الأسود الهرب إلى مربع f8، f7 ، h8 ، h7.

لا يوجد دفاع ضد الكش ، لذلك **الملكة البيضاء عملت كش مات** للملك الأسود.

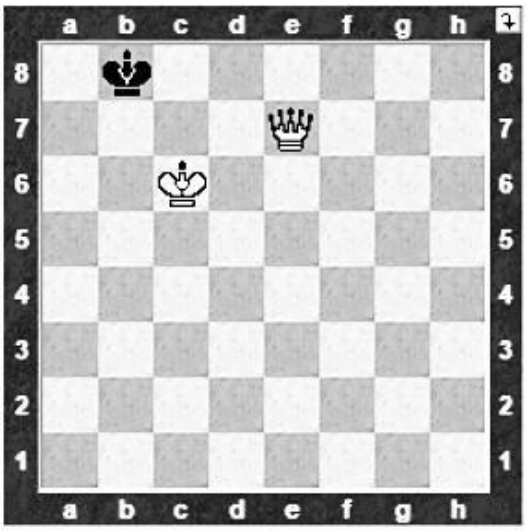
تمرين (3) قم بعمل **كش مات للملك الأسود** باستخدام الفيل الأبيض. أظهر الحل بالسهم.

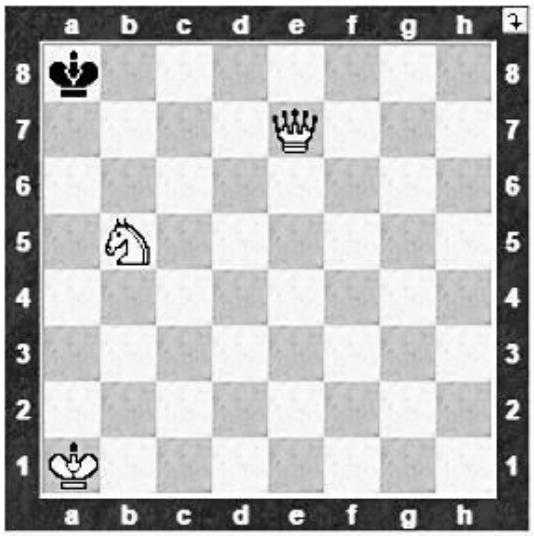




قم بعمل **كش مات للملك الأبيض** باستخدام الفيل الأسود. أظهر الحل بالسهم.

تمرين (4) قم بعمل **كش مات للملك الأسود** باستخدام الملكة البيضاء. أظهر الحل بالسهم.





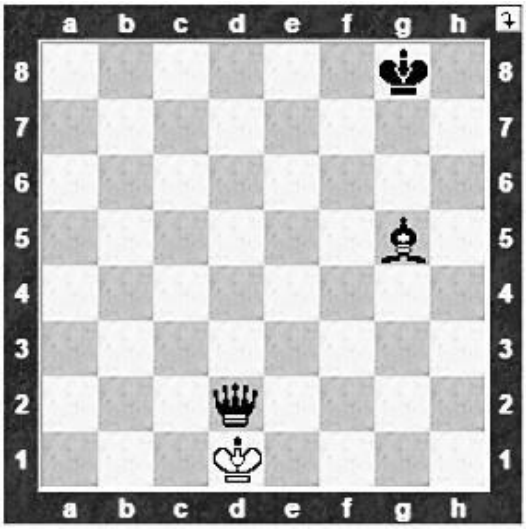
قم بعمل **كش مات للملك الأبيض** باستخدام الملكة السوداء. أظهر الحل بالسهم.

تمرين (5) أجب السؤال التالي : هل الفيل الأبيض يعمل **كش أم كش مات للملك الأسود؟** ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

كش مات كش

كش مات كش

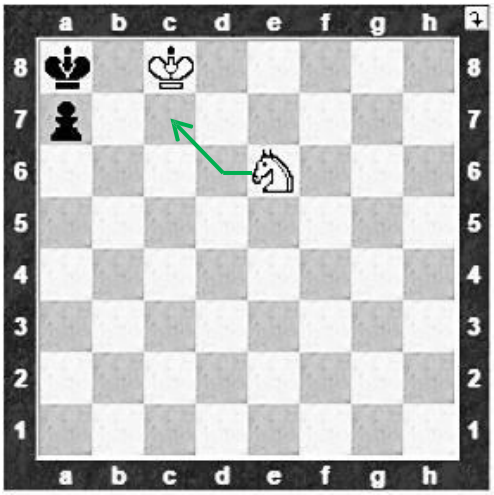
هل الملكة السوداء تعمل **كش أم كش مات للملك الأبيض؟** ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.



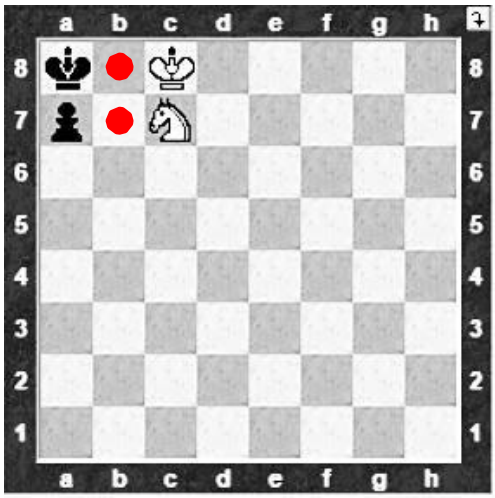
كش مات كش

كش مات كش

الكش مات بالحصان



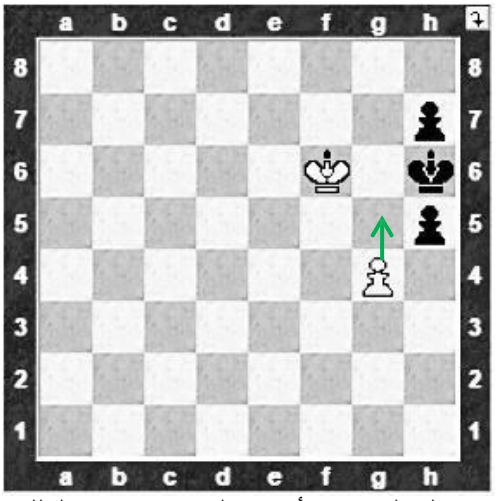
يتحرك الحصان الأبيض إلى مربع c7
ويكش الملك الأسود



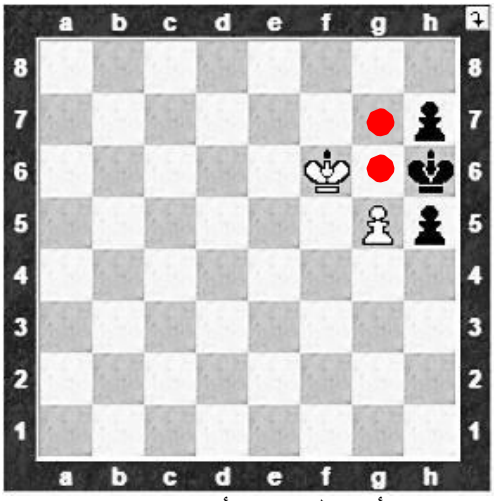
1.لا يمكن أسر الحصان الأبيض
2. لا يمكن تغطية خطر الكش
3. ولا يمكن أن ينتقل الملك إلى مربع b8 و b7.

لا يوجد دفاع ضد الكش ، لذلك **الحصان الأبيض عمل كش مات** للملك الأسود.

الكش مات بالجندي



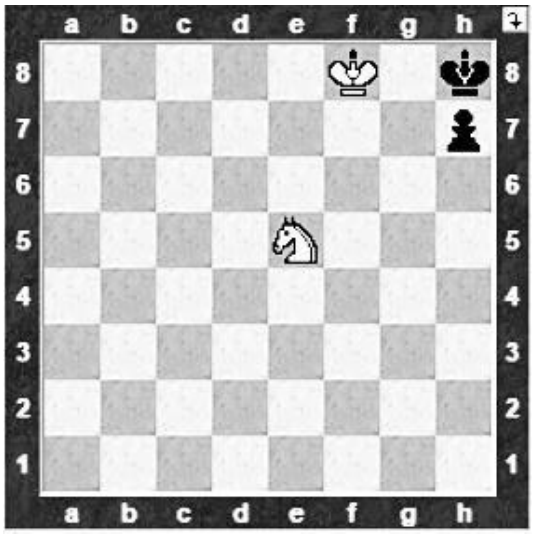
يتحرك الجندي الأبيض إلى g5 ويكش الملك الأسود.



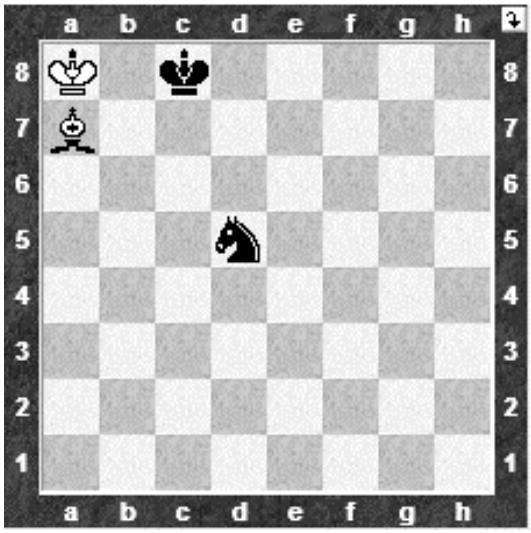
1.لا يمكن أسر الجندي الأبيض
2. لا يمكن تغطية خطر الكش
3. ولا يمكن أن ينتقل الملك إلى مربع g6 و g7

لا يوجد دفاع ضد الكش ، لذلك **الجندي الأبيض عمل كش مات** للملك الأسود.

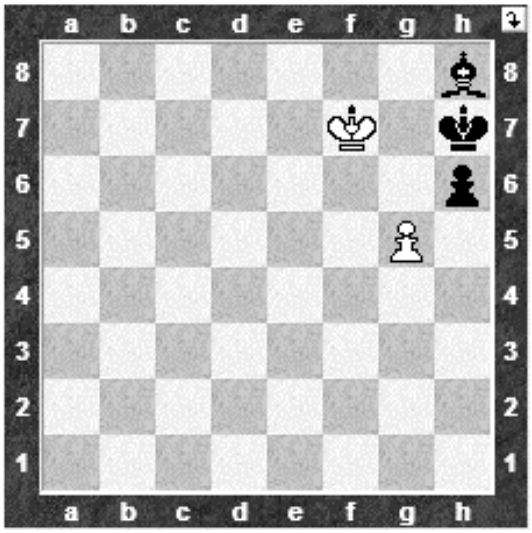
تمرين (6) قم بعمل **كش مات للملك الأسود** باستخدام الحصان الأبيض. أظهر الحل بالسهم.

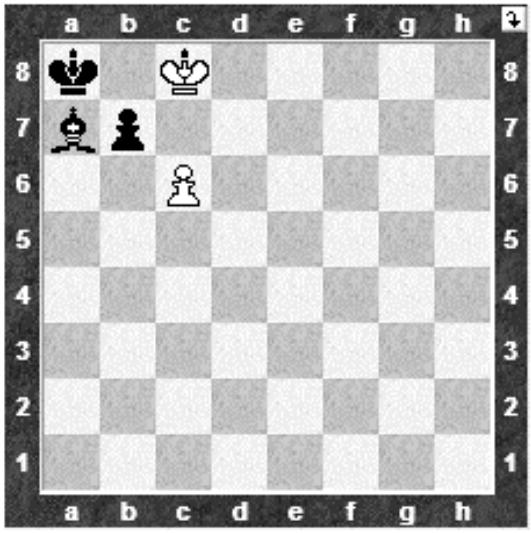


قم بعمل **كش مات للملك الأبيض** باستخدام الحصان الأسود. أظهر الحل بالسهم.



تمرين (7) قم بعمل **كش مات للملك الأسود** باستخدام الجندي الأبيض. أظهر الحل بالسهم.





قم بعمل **كش مات للملك الأبيض** باستخدام الجندي الأسود. أظهر الحل بالسهم.

الدرس الخامس عشر : التعادل والباطة

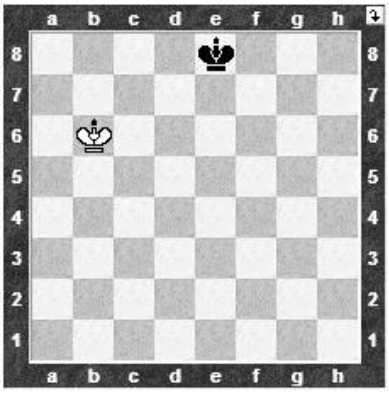
عندما تلعب الشطرنج، يكون **هدفك هو عمل كش مات لملك اللاعب الآخر**.

إذا **قمت بعمل كش مات لملك الخصم**، تحصل على نقطة واحدة، وإذا تم عمل كش مات بملكك، تحصل على 0 نقطة.

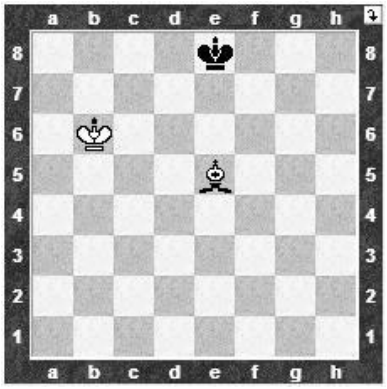
في حال اللعبة انتهت من دون عمل كش مات لأي ملك، تكون النتيجة **تعادل**، بحيث يحصل كل لاعب على نصف نقطة وتكتب ½.

اللعبة انتهت	تأخذ عند انتهاء اللعبة	
عملت كش مات لملك اللاعب الآخر	1	نقطة واحدة
تعادل	½	نصف نقطة
عمل اللاعب الآخر كش مات لملكك	0	صفر نقطة

أنظر إلى الأوضاع الشطرنجية التالية بحيث لا يستطيع أي لاعب الفوز، وبالتلي ستكون النتيجة **(تعادل)**



بقيت الملوك فقط على الرقعة.



أن يكون أحد اللاعبين لديه فيل وملك فقط، واللاعب الأخر لديه ملك فقط.

أن يكون أحد اللاعبين لديه حصان وملك فقط، واللاعب الأخر لديه ملك فقط.

تمرين (1) صِل بين الكلمة والصورة والرقم المناسب لها باستخدام الأسهم.

كش مات

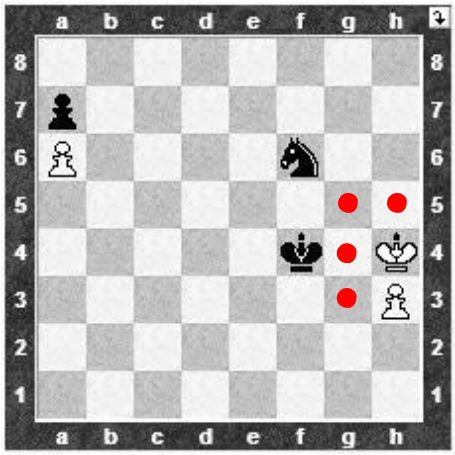
تعادل

يوجد هناك أوضاع شطرنجية أخرى تنتهي فيها اللعبة بنتيجة التعادل.

في لعبة الشطرنج، قد يحدث بأن تكون النقلة للاعب وملكه غير مكشوش، ولا يوجد أي نقلة أو حركة لدى قطع هذا اللاعب. وهذه الحالة تسمى بالباطة (المات بالخنق).

الباطة (المات بالخنق) هي نتيجة تعادل.

انظر إلى الوضع الشطرنجي. (النقلة للأبيض)



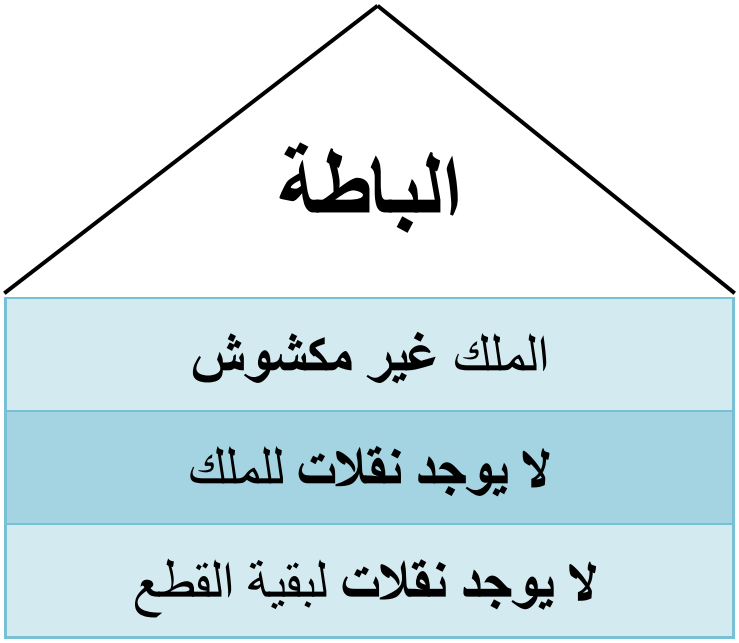
1.الملك الأبيض **غير مكشوش.**

2.الملك الأبيض **لا يوجد له أي نقلات.**

3. بقية القطع البيضاء **لا يوجد لها نقلات**.

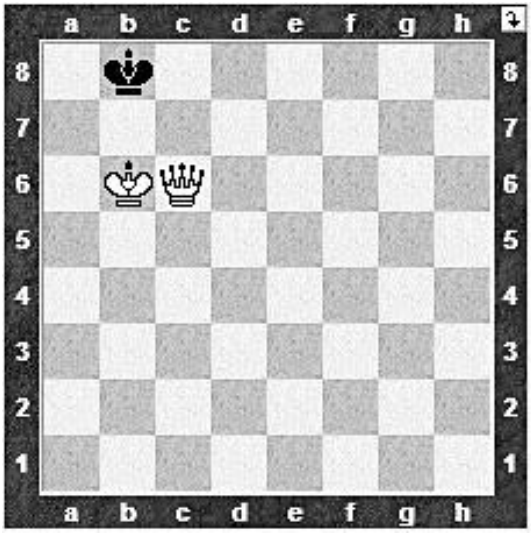
هذا ما يسمى **بالباطة، والباطة هي نتيجة تعادل.** إذا كان هناك حالة باطة على الرقعة. تنتهي اللعبة **بنتيجة التعادل** (½، نصف نقطة لكل لاعب).

الباطة تُنهي اللعبة مباشرة.



تمرين (2) أجب السؤال التالي: هل **الملك الأسود** بحالة باطة أم لا ؟ (النقلة للأسود) ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

باطة لا



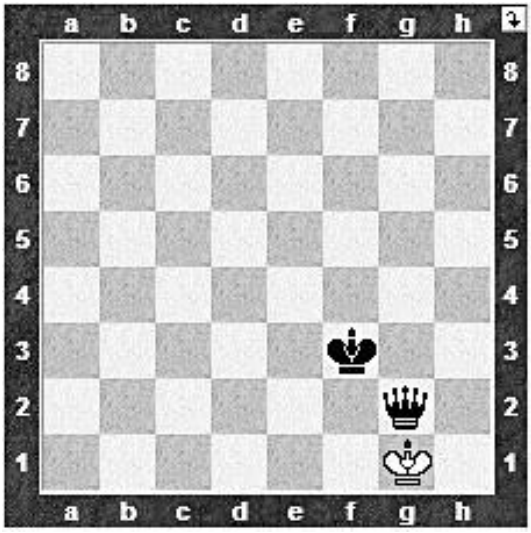
باطة لا

باطة لا

باطة لا

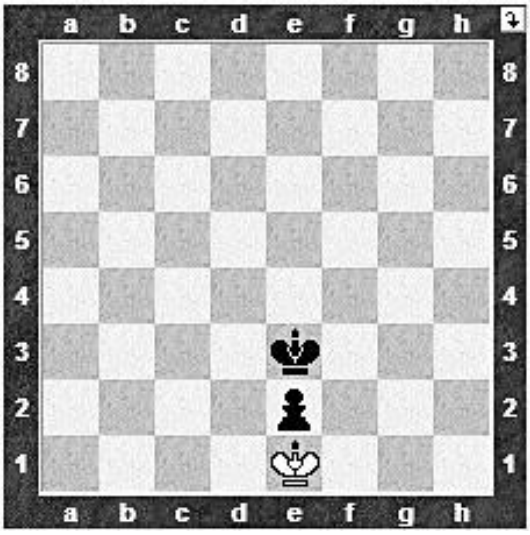
تمرين (3) أجب السؤال التالي: هل **الملك الأبيض** بحالة كش مات أم باطة ؟ (النقلة للأبيض) ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.

كش مات باطة



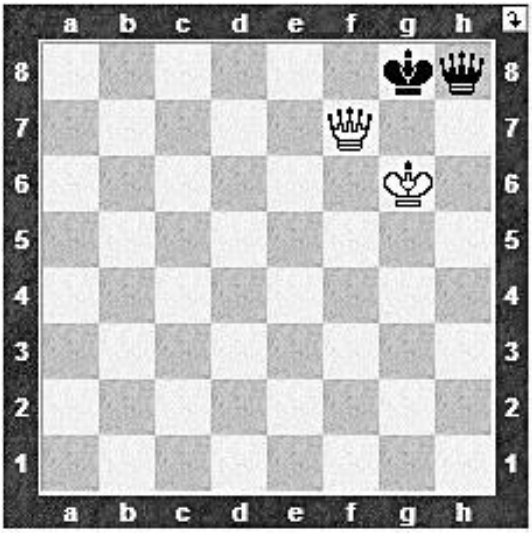
كش مات باطة

كش مات باطة



كش مات باطة

تمرين (4) أجب السؤال التالي: هل **الملك الأسود** بحالة كش أم كش مات أم باطة ؟ (النقلة للأسود) ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة.
إذا كان الملك الأسود بحالة كش، أظهر كيف تدافع ضد تهديد الكش بالسهم.



كش كش مات باطة

كش كش مات باطة

كش كش مات باطة

كش كش مات باطة

الدرس السادس عشر: قواعد السلوك

عندما يلعب الناس الشطرنج، يجب عليهم **الالتزام بالقواعد**. هناك العديد من قواعد الشطرنج، ولن تتمكن اليوم من تعلم كل شيء. لذلك، سنمر على القواعد الأساسية التي يجب تذكرها.

1. كن مهذبًا.
يجب أن يكون اللاعبون مهذبين مع بعضهم البعض. فالمباراة يجب أن تبدأ دائمًا بالمصافحة وتنتهي بها.

2. كن صامتًا خلال اللعبة.
يجب أن تحافظ على الصمت والهدوء أثناء المباراة، ولا يمكنك مناقشة نقلاتك ونقلات الخصم. و من غير اللائق الضحك على النقلات السيئة للخصم، أو الثناء على نقلاتك. **التلميحات والتوجيهات ممنوعة في الشطرنج.**

3. قاعدة اللمس.
إذا لمس اللاعب قطعته عندما يكون دوره لإجراء النقلة، يجب عليه تحريك هذه القطعة تحديدًا (إذا كانت هذه القطعة يمكن أن تتحرك). إذا لم يكن لها نقلات، فبإمكانه تحريك قطعة أخرى. وإذا لمس اللاعب قطعة الخصم، يجب عليه أسر هذه القطعة (إذا كانت هذه النقلة ممكنة).

4. ترك القطعة يعني إجراء النقلة.
تعتبر النقلة قد تمت عندما ينقل اللاعب قطعته من مربع إلى آخر ويبعد يده عنها (يترك القطعة). **إذا كانت هذه النقلة ممكنة، فلا يمكن التراجع عنها**. ولكن، إذا لم يتم بعد ترك القطعة وإبعاد اليد عنها، فيمكن إجراء نقلة أخرى، ولكن بنفس القطعة.

5. تعديل القطع.
يحدث في لعبة الشطرنج أن تكون القطع مرتبة بشكل سيء، أو مكانها غير صحيح على مربعاتها. إذا أراد اللاعب تعديل قطعته (أو قطع المنافس)، ومن ثم إجراء النقلة، يجب أن يقول كلمة **"جادوب" (وتعني "أعدل" بالفرنسية).** بعد ذلك يمكن للاعب تعديل قطعة أو أكثر وإجراء حركة.

6. اللعب بيد واحدة.
تتم جميع النقلات في لعبة الشطرنج بيد واحدة، بما في ذلك الأسر، التبييت، وترقية الجندي.

تمرين (1) صل بين المستطيلات بحيث تحصل على جملة صحيحة.

في بداية اللعبة، يجب أن	تعطي تلميحات للنقلات.
خلال اللعبة، يجب عليك	تصافح يد اللاعب الآخر.
خلال اللعبة، يُمنع أن	أن تحافظ على الصمت.
إذا لمست قطعة	بيد واحدة فقط.
يجب عليك إجراء النقلة	حرّكها.

ساعة الشطرنج

ساعة الشطرنج في ساعة مخصصة للعب الشطرنج.

يكون لكل لاعب جهة خاصة على الساعة، تُظهر كم من الوقت لدى اللاعب للعب المباراة. في بداية اللعبة، يكون لدى كلا اللاعبين نفس الوقت.

اللاعب الأبيض لديه 15 دقيقة و10 ثواني للمباراة كاملة.

اللاعب الأسود لديه 15 دقيقة و10 ثواني للمباراة كاملة.

يمكن تحديد أي وقت لكل لاعب: ساعة واحدة، ساعتين، 30 دقيقة، وهكذا، لكل لاعب ولكل مباراة.

يجب الانتهاء من المباراة قبل نفاد الوقت. عندما ينتهي الوقت، ستظهر الساعات أصفارًا.

لقد نفد وقت الأبيض. تنتهي المباراة ولا يمكن اللعب بعد ذلك.

كيف تستخدم الساعة ؟

1.شغل الساعة.

زر تشغيل الساعة

اضغط على هذا الزر إذا كنت تريد إيقاف الساعة تمامًا.

2. تقوم بتنفيذ الحركة ثم تضغط على الزر العلوي. عند الضغط على الزر العلوي، سيتوقف وقتك ويبدأ وقت خصمك.

الزر الذي تضغطه عندما تنهي نقلتك

3. اضغط على الساعة بنفس اليد التي تستخدمها لتنفيذ النقلات على رقعة الشطرنج.
قد تختلف شكل ساعة الشطرنج، ولكن قواعد استخدامها تبقى نفسها.

تمرين (1) ما هي القطعة البيضاء التي يجب وضعها مكان علامة الاستفهام لعمل **كش مات للملك الأسود** ؟ اكتب الحل أسفل الوضع الشطرنجي.

_____

_____

تمرين (2) ما هي القطعة السوداء التي يجب وضعها مكان علامة الاستفهام لعمل **كش مات للملك الأبيض** ؟ اكتب الحل أسفل الوضع الشطرنجي.

_____

_____

لمزيد من المعلومات، يرجى التواصل مع:

أناستاسيا سوروكينا، قائدة المشروع:
a.sorokina@fide.com

ماريا تامكوفيتش، منسقة المشروع:
infinitechess@fide.com

© 2021 – 2024 .الاتحاد الدولي للشطرنج (FIDE). جميع الحقوق محفوظة.