

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ



Ο μεγάλος Αμερικανός επιστήμονας, αλλά και πολιτικός, στοχαστής και φίλος του σκακιού, ο Βενιαμίν Φραγκλίνος, χαρακτήριζε το σκάκι «μια εικόνα της ζωής». Αυτή η αναλογία του σκακιού με τη ζωή είναι που αναδεικνύει την παιδαγωγική του αξία. Σε μια παρτίδα καλούμαστε να διαχειριστούμε επιλογές και ενέργειες που μας θυμίζουν γεγονότα της καθημερινότητας αλλά και γνωστές στιγμές της ιστορίας. Από την άλλη το σκάκι καλλιεργεί αξίες που είναι πολύ σημαντικές στη ζωή μας όπως η ευρηματικότητα, η δημιουργικότητα, η κριτική σκέψη, η λογική ανάλυση και η μεθοδικότητα. Μέσα από αυτή τη διαδικασία ένας μαθητής ενισχύεται ώστε να κατανοεί την πραγματικότητα που το περιβάλλει και να την αξιολογεί ταυτόχρονα. Το σκάκι, λοιπόν, δε βοηθά μόνο στην ανάπτυξη της ευφυΐας των παιδιών αλλά και στο να αξιοποιούν την ευφυΐα τους για δημιουργικούς στόχους. Ας μην ξεχνάμε μάλιστα ότι όλα αυτά γίνονται σε συνδυασμό με την ευχαρίστηση που προσφέρει ένα παιχνίδι, συνθήκη που είναι ιδανική για τα σχολεία. Η παρούσα έκδοση αποτελεί μια προσπάθεια της Διεύθυνσής μας να παρουσιάσει στην εκπαιδευτική κοινότητα μια ολοκληρωμένη πρόταση για την παιδαγωγική αξιοποίηση του σκακιού με βάση τις σύγχρονες αρχές της παιδαγωγικής και με στόχο όχι απλώς την ευκαιριακή ενασχόληση με το σκάκι αλλά την ουσιαστική του ένταξη στη σχολική καθημερινότητα.

**Παπασταμόπουλος Ξενοφών,  
Διευθυντής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών**



Το βιβλίο αυτό στα χέρια των παιδαγωγών μπορεί να αποτελέσει μια πηγή γνώσεων, δεξιοτήτων, και εμπειριών με σκοπό την καλλιέργεια αξιών οι οποίες εκπορεύονται από τη φύση του σκακιού. Το σκάκι ενθαρρύνει τους νέους ώστε να αποκτήσουν ένα ιδιαίτερο είδος Αγωγής-Παιδείας που θα έχει ως αποτέλεσμα να βελτιωθεί η συμπεριφορά τους στους αθλητικούς χώρους αλλά και στην ευρύτερη κοινωνία. Προσφέρει ακόμη την ευκαιρία καλλιέργειας αρχών όμοιων μ' αυτών της Ολυμπιακής Παιδείας που δεν είναι άλλες από την άμιλλα, την αλληλεγγύη, το «ευ αγωνίζεσθε», τη δικαιοσύνη, την ισότητα, τη συμμετοχή,

τη συνεργασία, την αποδοχή της διαφορετικότητας του άλλου. Σήμερα, που η σχολική ένταξη υποστηρίζεται από την εκπαιδευτική πολιτική και της Ελλάδος, το σκάκι μπορεί να αποτελέσει μια σπουδαία αθλητική δραστηριότητα μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες ή αναπηρία στις τάξεις φυσικής αγωγής ή γενικής παιδείας. Παιδιά όπως αυτά με αισθητηριακά προβλήματα όρασης και ακοής, με υπερκινητικότητα και διάσπαση προσοχής, με κινητική αναπηρία κ.α. μπορούν να καλλιεργήσουν αποτελεσματικούς τρόπους λήψης αποφάσεων, χαλάρωσης, συγκέντρωσης προσοχής, γνωστική πειθαρχία, εκτίμηση της λήψης αποφάσεων ιδιαίτερα όμως συνύπαρξης σ' ένα όχι και τόσο συναγωνιστικό περιβάλλον. Το σκάκι για άτομα με αναπηρία υποστηρίζεται άλλωστε στην Ελλάδα από την Εθνική Αθλητική Ομοσπονδία Ατόμων με Αναπηρία. Για όλα τα παραπάνω συγχαίρουμε την εκδοτική αυτή πρωτοβουλία της Διεύθυνσης Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών στην οποία συμμετέχουμε με πολλή χαρά και ικανοποίηση και δεσμευόμαστε ως ανώτατο εκπαιδευτικό ίδρυμα να στηρίξουμε την εκπαιδευτική πρόταση που περιγράφεται στην έκδοση αυτή προωθώντας την στην εκπαιδευτική κοινότητα.

**Ευαγγελινού Χριστίνα,  
Πρόεδρος ΤΕΦΑΑ Σερρών**

## ΘΕΩΡΙΑ

Το σκάκι ιστορικά κατατάσσεται στα παιχνίδια πολέμου (Murray, 1913) και θεωρείται από όλους παιχνίδι αναίμακτης μάχης και σύγκρουσης πνευματικής σκέψης μεταξύ δύο παιχτών, όπου ο κάθε ένας ελέγχει μιας μικρής κλίμακας (Williams, 2000) παράταξη. Αυτές οι δύο παρατάξεις έχουν ίση ισχύ σε ένα πεδίο μάχης που έχει διαστάσεις 64 τετραγώνων. Το παιχνίδι με την πάροδο των αιώνων εξελίχθηκε σε Τέχνη με τη μορφή παιχνιδιού (Saidy & Lessing, 1974) και περιλαμβάνει όλα τα χαρακτηριστικά ενός αθλητικού παιχνιδιού (Arbinger & Franz, 1976). Το σκάκι είναι κατά γενική ομολογία ένα παιχνίδι αποφάσεων, στρατηγικής αλλά και τακτικής. Σε κάθε φάση του παιχνιδιού οι παίκτες καλούνται να καταστρώσουν σχέδια σε μεγάλη κλίμακα (δηλαδή στρατηγική), σχέδια σε μικρή κλίμακα (δηλαδή τακτική) και να επιλέξουν κινήσεις που εξυπηρετούν και τα δυο (δηλαδή απόφαση). Προσομοιάζει όμως με χαοτικό σύστημα καθώς προβλέπονται άπειρες πιθανές θέσεις και κινήσεις, οι συνέπειες των οποίων δύσκολα μπορούν να προβλεφτούν.

Πολλές επιστημονικές έρευνες έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα ότι η ενασχόληση των παιδιών με το σκάκι έχει αναμφισβήτητες και τεκμηριωμένες ωφέλειες για την ανάπτυξη του χαρακτήρα τους. Μέσα από μια ευχάριστη διαδικασία παιχνιδιού τα παιδιά μαθαίνουν να σέβονται τον αντίπαλό τους, να καλλιεργούν τη φαντασία τους (βρίσκοντας όμορφα κόλπα, συνδυασμούς κλπ), διδάσκονται την υπευθυνότητα (αφού αν δεν τοποθετήσουν σωστά τα κομμάτια τους, απλά θα τα χάσουν), τη μαθηματική λογική και τέλος ασκούνται στην αυτό-βελτίωση, αφού έπειτα από το τέλος της παρτίδας πρέπει να αναγνωρίσουν τα λάθη τους, να κάνουν μια αντικειμενική κριτική στις κινήσεις τους και να προσπαθήσουν να μην επαναλάβουν τα ίδια λάθη. Μια παρτίδα μοιάζει με την πορεία του παίχτη στη ζωή. Αποφάσεις που πρέπει να πάρει, εμπόδια που πρέπει να ξεπεράσει, απογοητεύσεις που τον δοκιμάζουν, επιλογές, τακτικές και στρατηγικές. Το σκάκι καλλιεργεί την επιμονή, την υπομονή, τη μαχητικότητα, την περίσκεψη, τη δημιουργικότητα, την εξάσκηση των αντανεκλαστικών, την αποδοχή αξιολογικών κριτηρίων, την ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης, τη συνεχή διαδικασία κρίσης κλπ.

Χρήσιμο θα ήταν να αντιληφθούμε τι ακριβώς κάνει ή καλείται να κάνει κάθε παίκτης στη διάρκεια μιας παρτίδας. Στην αρχή καλείται να αξιοποιήσει γνώσεις του και να χρησιμοποιήσει τη μνήμη του ανακαλώντας συγκεκριμένες κινήσεις από βιβλία ανοιγμάτων που έχει διαβάσει. Στο μέσο της παρτίδας ο παίχτης καλείται να συνδυάσει εμπειρία, αναλυτική και συνθετική ικανότητα και ικανότητα πρόβλεψης ώστε να αποφασίσει την καλύτερη δυνατή κίνηση. Αυτή μάλιστα η διαδικασία επαναλαμβάνεται μετά από κάθε κίνηση δική του και του αντιπάλου του. Πλησιάζοντας προς το τέλος της παρτίδας, στο φινάλε δηλαδή, απαιτείται αφαιρετική σκέψη καθώς ούτε οι γνώσεις (που χρειάζονται στην αρχή) έχουν τόση σημασία ούτε η χαοτική συνιστώσα του παιχνιδιού (που βρίσκεται στο απόγειό της στο μέσο της παρτίδας) κυριαρχεί πια. Οι παραπάνω συνθήκες γίνονται απείρως πολυπλοκότερες αν προσθέσει κανείς τον παράγοντα του χρονικού περιορισμού που πρέπει ο παίχτης να λάβει υπόψη.

Η ίδια η Ευρωπαϊκή Ένωση στηρίζει την ένταξη του σκακιού στα σχολεία μέσα από το ευρωπαϊκό πρόγραμμα «Σκάκι στα Σχολεία» το οποίο η Ευρωπαϊκή Σκακιστική Ομοσπονδία (E.C.U) έχει προωθήσει και ψηφίστηκε στο Ευρωπαϊκό κοινοβούλιο. Με την απόφαση αυτή

αναγνωρίστηκε το σκάκι ως εργαλείο ανάπτυξης και διαπαιδαγώγησης των παιδιών. Ήδη πολλές ευρωπαϊκές χώρες έχουν εντάξει με διάφορους τρόπους το σκάκι στη σχολική ζωή όλων των βαθμίδων. Στη Γερμανία σήμερα το σκάκι διδάσκεται σε **4000 δημόσια σχολεία**. Επίσης υπάρχει μια σχολική σκακιστική υποδομή και στα **16** ομόσπονδα κρατίδια, που κατευθύνονται από ειδικό κεντρικό όργανο για το σχολικό σκάκι. Διοργανώνουν σχολικούς αγώνες, σεμινάρια εκπαιδευτικών κ.α. Στην Αγγλία υπάρχει ειδικός φορέας για το σκάκι στην βασική εκπαίδευση (**EPSCA**), καθώς και ειδικός εθνικός φορέας για το νεανικό σκάκι (**NYCA**). Στις χώρες της **Ανατολικής και Κεντρικής Ευρώπης** (ιδιαίτερα στην τέως Σοβιετική Ένωση) έγινε μεγάλη προσπάθεια για την προώθηση του σκακιού στα σχολεία με καταπληκτικά αποτελέσματα. Παραπάνω από 30 χώρες (Linder, 1990) όπως η Ρωσία, η Ισλανδία, ο Καναδάς, η Βουλγαρία, η Ισπανία και η Βενεζουέλα έχουν εντάξει το σκάκι στο επίσημο πρόγραμμα των σχολείων. Πρόσφατα, η γειτονική Τουρκία με μια εντυπωσιακή κίνηση ενέταξε το σκάκι στο επίσημο εκπαιδευτικό της πρόγραμμα με την πρόσληψη 12.000 προπονητών στα δημοτικά σχολεία. Στην Ελλάδα το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων με εγκύκλιό του (Αρ. Πρωτοκόλλου 63859/Γ1, 25-4-2014, Δ/νση Σπουδών Αθμιας Εκπαίδευσης) προβλέπει την ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του δημοτικού σχολείου.

Στην χώρα μας το σκάκι έχει **ευρύτατη διάδοση** στα σχολεία έως τώρα με πρωτοβουλία αθλητικών σωματείων της **ΕΣΟ** και **Συλλόγων Γονέων**. Επίσης σε αρκετούς δήμους της χώρας με **πρωτοβουλία των φορέων αυτοδιοίκησης** οργανώνονται προγράμματα για το σχολικό σκάκι.

**Όμως γιατί το Σκάκι στο σχολείο;** Πολλές μελέτες (**Fergusson, 1983, Christiansen, 1981, Stephenson, 1979**) έρχονται να υποστηρίξουν τα ακόλουθα:

- Το σκάκι είναι μια συνεχής διαδικασία **κρίσης και δημιουργικής σκέψης** που απαιτεί **αυτοσυγκέντρωση, δεξιότητα ιδιαίτερα χρήσιμη σε όλη τη σχολική ζωή του παιδιού**. Ένα μικρό λάθος από μια στιγμιαία απόσπαση της προσοχής μπορεί να οδηγήσει στην ήττα. Άλλωστε το αποτέλεσμα της συγκέντρωσης (ή της έλλειψής της) είναι άμεσα ορατό στον παίχτη.
- Απαιτείται η κατάστρωση συγκεκριμένου σχεδίου για τη νίκη, άρα ο μαθητής εμπεδώνει τις έννοιες του **προγραμματισμού** και της **στοχοθέτησης** των στόχων.
- Η ένταξη του αθλητή στο συλλογικό επίπεδο προωθεί την **ωρίμανση του χαρακτήρα** και προετοιμάζει την σωστή κοινωνική του ένταξη.
- Το παιδί παίρνει αποφάσεις σε καταστάσεις που μεταβάλλονται συνεχώς κάτι που **καταπολεμά την αναποφασιστικότητα** και **ενισχύει την αποτελεσματικότητα** του.
- Το σκάκι ενθαρρύνει την **συνεχή μελέτη** και **οργανωμένη προετοιμασία** με ταυτόχρονη αποφυγή των όποιων "εύκολων λύσεων".
- Το σκάκι ερεθίζει διαρκώς την συνδυαστική σκέψη του παιδιού, αυξάνοντας ταυτόχρονα την **κριτική του ικανότητα** και ειδικότερα την αυτοκριτική.
- Ταυτόχρονα όμως με την καλλιέργεια της λογικής σκέψης, το σκάκι συντελεί στην ανάπτυξη της φαντασίας που μπορεί να αποβεί απαραίτητο στοιχείο σε μια παρτίδα, καθώς μπορεί να υποδείξει τη σωστή κατεύθυνση στη λήψη αποφάσεων σε περιπτώσεις που πολλοί κανόνες συνυπάρχουν σε μια θέση και η λογική δεν μπορεί να δώσει εύκολα απαντήσεις. Χωρίς τη φαντασία το σκάκι θα ήταν ένα στείρο πεδίο ενασχόλησης, το οποίο οι σύγχρονοι υπολογιστές θα είχαν επιλύσει.

- Μέσα από το σκάκι τα παιδιά μαθαίνουν να αναλαμβάνουν τις προσωπικές τους ευθύνες. Σε αντίθεση με άλλα ομαδικά αθλήματα που η ευθύνη για το κακό αποτέλεσμα μπορεί να αποδοθεί σε άλλους με ευκολία, στο σκάκι, όπου ο παράγοντας τύχη σχεδόν εκμηδενίζεται, την απόλυτη ευθύνη για την αποτυχία αλλά φυσικά και για την επιτυχία την έχει αποκλειστικά ο σκακιστής. Είναι ένα ατομικό άθλημα που διδάσκει το 'ευ αγωνίζεσθε' καθώς και το σεβασμό στον αντίπαλο με χαρακτηριστικό παράδειγμα τη χειραψία πριν και μετά το τέλος της παρτίδας.

- Στο σκάκι δεν υπάρχει «πάσο» όπως σε άλλα παιχνίδια. Αυτό λειτουργεί αποτρεπτικά στην αναβλητικότητα. Στο σκάκι μια λάθος κίνηση είναι καλύτερη από μια μη απόφαση. Γινόμαστε καλύτεροι μελετώντας τα λάθη μας και ο «αντίπαλος» είναι συνεργάτης μας αφού οι δικές του επιλογές και κινήσεις βοηθούν στη δική μας εξέλιξη.

- Το σκάκι βοηθά ταυτόχρονα στην ανάπτυξη και εξάσκηση της μνήμης. Η σκακιστική θεωρία που τα παιδιά σταδιακά απομνημονεύουν καθώς και οι τυπικές θέσεις που ανακαλούν στη μνήμη τους και που χρησιμοποιούν στις παρτίδες έχουν ως αποτέλεσμα την καλλιέργεια της μνήμης.

- Το σκάκι σπάει όλα τα διαχωριστικά σύνορα. Παίχτες διαφορετικής ηλικίας, φύλου, θρησκείας, εθνικότητας ή κοινωνικοοικονομικής θέσης συναντιούνται γύρω από μια σκακιέρα και αναμετρούνται ισότιμα. Γύρω από μια σκακιέρα όλοι εξομοιώνονται. Η νίκη δεν είναι αποτέλεσμα μεγαλύτερης σωματικής, πολιτικής ή οικονομικής δύναμης. Είναι γνωστό ότι η διάδοση του σκακιού σε «ασθενέστερες» τάξεις (μια που δεν απαιτείται ιδιαίτερος εξοπλισμός ή ειδικές εγκαταστάσεις) έδωσε διέξοδο σε κοινωνικές, ρατσιστικές κλπ αδικίες πολλών κοινωνιών.

Μετά από συστηματική ενασχόληση με το σκάκι παρατηρήθηκε **βελτίωση** σε τομείς όπως:

- ΑΚΑΔΗΜΑΙΚΗ ΑΠΟΔΟΣΗ (Mangulies, 1993)
- ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑ
- ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ
- ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ
- ΑΥΤΟΕΛΕΓΧΟΣ
- ΑΥΞΗΣΗ ΤΟΥ ΔΕΙΚΤΗ IQ

**Μια σειρά από επιστημονικές έρευνες πιστοποιούν όλα τα παραπάνω. Συγκεκριμένα:**

1. Έρευνα που πραγματοποιήθηκε (Zaire study) από το 1973 ως το 1974 (**Frank, 1974 · Ferguson, 1995 · Ferguson 1994**) συνέδεσε την ενασχόληση με το σκάκι με μαθηματικές, λεκτικές, χωρικές (προσανατολισμός, θέση, μέγεθος) και οργανωτικές δεξιότητες των παιχτών.

2. Σε άλλη μελέτη (Belgium study) οι ερευνητές κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι το σκάκι βοηθάει στη βελτίωση των σχολικών επιδόσεων (**Christiaen, 1976**).

3. Σε μελέτη που έγινε τα έτη 1977-1979 (Chinese University of Hong Kong) το σκάκι συνδέθηκε με τη βελτίωση των επιδόσεων των μαθητών στα Μαθηματικά και τις Φυσικές Επιστήμες (**Nurse, 1995**).

4. Το σκάκι με την ενίσχυση της δημιουργικότητας συνδέει άλλη μελέτη που έγινε στην Πενσυλβάνια των ΗΠΑ από το 1879 ως το 1983 (**Vail, 1995 · Ferguson, 1983 · Ferguson, 1986**).

5. Σε ένα άλλο μεγάλο τετραετές πρότζεκτ (The 1979-1983 Venezuela “Learning to think Project”) το σκάκι συνδέθηκε με την αύξηση του IQ των νεαρών παικτών (**Tudela, 1984 · Linder, 1990 · Tudela, 1984b**).
6. Μελετώντας τα αποτελέσματα επταετούς εισαγωγής του παιχνιδιού στα σχολεία του New Jersey των ΗΠΑ, οι ερευνητές κατέληξαν ότι το σκάκι σχετίζεται και με τη βελτίωση της αυτοεκτίμηση των μαθητών (**Levy, 1987**).
7. Βελτίωση στις σχολικές επιδόσεις, τη μνήμη των μαθητών, τις οργανωτικές τους ικανότητες αλλά και τη φαντασία τους παρατηρήθηκαν σε άλλη μελέτη διετούς διάρκειας που έγινε σε σχολεία της Μολδαβίας (**Ferguson, 1995 · Ferguson, 1994**).
8. Σε άλλη μελέτη ο **Dr. Ferguson (1986)** εντόπισε συνολική βελτίωση των μαθητών σε πολλές τους επιδόσεις και δεξιότητες.
9. Σε μια διετή μελέτη του **Ferguson (1988)** στην Πενσυλβάνια των ΗΠΑ καταγράφηκαν θετικές συσχετίσεις ως προς τη μνήμη και τους λεκτικούς συλλογισμούς των μαθητών.
10. Σχέση ανάμεσα στο σκάκι και την ικανότητα των μαθητών να επιλύουν μαθηματικά προβλήματα ήταν το αποτέλεσμα μελέτης (A 1989-92 New Brunswick Canada Study, **Gaudreau, 1992**).
11. Τη βελτίωση των οργανωτικών ικανοτήτων των παιδιών επιβεβαίωσε και άλλη μελέτη (New York City Schools Chess Programm, **Margulies, 1992**).
12. Μια ακόμη μελέτη επιβεβαίωσε τη βελτίωση της ικανότητας των παιδιών με μεσαία και χαμηλή νοημοσύνη να επιλύουν προβλήματα (**Rifner, 1992**).
13. Μια τριετής μελέτη στο Τέξας των ΗΠΑ (**Liptrap, 1999**) συνέδεσε το σκάκι με καλύτερες επιδόσεις στα Μαθηματικά και τη Γλώσσα.
14. Τη σχέση ανάμεσα στο σκάκι και μαθηματικές δεξιότητες επιβεβαιώνει μια ακόμη μελέτη που έγινε στο Βανκούβερ του Καναδά ([www3bc.sympatico.ca/mathchess](http://www3bc.sympatico.ca/mathchess)) όπως και η μελέτη του Steen (1990).
15. Άλλη έρευνα υποδεικνύει το σκάκι ως εργαλείο για την προσχολική διανοητική ετοιμότητα των μικρών μαθητών (**Bell, 1982**).
16. Αξιοσημείωτο είναι ότι σε άλλα προγράμματα το σκάκι χρησιμοποιήθηκε ως αποτελεσματικό εργαλείο για την ενσωμάτωση εφήβων με αποκλίνουσα συμπεριφορά (**Coudert, 1989**) ή την προσέγγιση εφήβων με προβλήματα εξάρτησης από ναρκωτικά ή βίαιη συμπεριφορά.
17. Άλλη έρευνα καταγράφει μείωση των αναστολών φοίτησης αλλά και των συγκρούσεων μεταξύ των εφήβων μαθητών (**Palm, 1990**). Στην ίδια μελέτη οι εκπαιδευτικοί καταγράφουν σημαντική βελτίωση της ικανότητας των σπουδαστών να συγκεντρώνονται. Δύο ακόμη έρευνες (Glasser, 1972; Kennedy, 1996) συμφωνούν ότι το σκάκι είναι ένα πολύτιμο εργαλείο που μπορεί να προσφέρει έναν σημαντικό λόγο στους νέους ώστε να αγαπήσουν το σχολείο.
18. Οι **Purkey & Novak (1978, 1984)** υποδεικνύουν επίσης το σκάκι ως μέσο βελτίωσης της σχέσης μαθητή – εκπαιδευτικού και αλλαγής του μαθησιακού κλίματος στη σχολική τάξη. Στη διάρκεια μιας παρτίδας συχνά ο εκπαιδευτικός γίνεται μαθητής και ο μαθητής εκπαιδευτικός. Οι δύο πλευρές αναπτύσσουν σχέση αμοιβαίου σεβασμού μέσα από αυτή τη διαδικασία.

19. Το σκάκι προωθεί, ενθαρρύνει και διευκολύνει μαθητές με διαφορετικά στυλ μάθησης. Μαθητές δηλαδή που μαθαίνουν ατομικά, ομαδικά-συνεργατικά, έχουν ενισχυμένη συναισθηματική νοημοσύνη ή με άλλους τρόπους (Kennedy, 1996; Caine & Caine, 1991; Wiggins, 1993) ενισχύοντας την ουσιαστική και σε βάθος γνώση και μάθηση.

20. Το σκάκι ενισχύει τις μεταγνωστικές ικανότητες των μαθητών καθώς στη διάρκεια μιας παρτίδας αυτοί κάνουν συνεχώς ερωτήσεις (ψάχνοντας για τις απαντήσεις): τι με οδήγησε σε αυτή την κίνηση, γιατί ο αντίπαλός μου έκανε αυτή την κίνηση, πώς με έφερε σε θέση «ματ», πώς μπορώ να το αποφύγω την επόμενη φορά κλπ.

Αξιοσημείωτα είναι και κάποια **ιατρικά δεδομένα**. Το σκάκι αναπτύσσει **δενδρίτες**<sup>1</sup> στους νευρώνες του εγκεφάλου (όπως για παράδειγμα και η εκμάθηση ξένων γλωσσών). Ακόμη βοηθάει στην πρόωρη ανάπτυξη του προμετωπιαίου φλοιού (αυτοέλεγχος, κριτική σκέψη, ικανότητα πρόβλεψης). Εξασκεί και τα δύο ημισφαίρια του εγκεφάλου (Dunn, 1996 Sylweater, 1995) και βοηθά στην πρόληψη κατά του αλτσχάιμερ<sup>2</sup>.

Είναι χαρακτηριστικό ότι ο παγκόσμιος πρωταθλητής Γκάρι Κασπάροφ<sup>3</sup> πιστεύει ότι το σκάκι ενθαρρύνει και καλλιεργεί στον παίκτη μια σειρά από αρετές και νοητικές λειτουργίες που θα του είναι πολύ χρήσιμες στην καθημερινή του –σχολική και όχι μόνο- ζωή.

#### **Συγκεκριμένα:**

- **Να θέτει στο παρόν στόχους** (Έτσι ο παίκτης αποφασίζει τις κινήσεις του με βάση το πώς θα ήθελε να είναι η σκακιέρα μετά από λίγες κινήσεις, ταυτόχρονα εκτιμά ευκαιρίες που η κάθε θέση προσφέρει και ορίζει στόχους αντικειμενικούς επιλέγοντας τα βήματα που θα εξυπηρετήσουν τους στόχους αυτούς. Για παράδειγμα θέτω ως στόχο τον αντίπαλο βασιλιά. Αντί όμως να επιθετώ σ' αυτόν με όλες μου τις δυνάμεις, ξεκινώ προσπαθώντας να αποδυναμώσω τα πιόνια που τον προστατεύουν).

- **Να είναι συνεπής στη στρατηγική του αλλά όχι αδύναμος να προσαρμοστεί αν κάτι τέτοιο είναι απαραίτητο** (μια κίνηση του αντίπαλου μπορεί να σε παρασύρει αν δεν έχεις αυτοέλεγχο και να ξεχάσεις τη στρατηγική σου).

- **Να παίζει το δικό του παιχνίδι** (Κάθε παίκτης έχει το δικό του στυλ. Η επιτυχημένη στρατηγική βασίζεται στην επίγνωση των δυνατών και αδύναμων σημείων σου. Στην ιστορία του σκακιού υπήρχαν επιτυχημένοι σκακιστές που ακολουθούσαν μια επιθετική στρατηγική –όπως ο Κασπάροφ- και άλλοι που τα κατάφεραν εξίσου καλά ακολουθώντας μια στρατηγική σταδιακής συσσώρευσης μικρών πλεονεκτημάτων (Κάρποφ). Το σημαντικό είναι να ακολουθείς μια στρατηγική που ταιριάζει με την προσωπικότητα και τον χαρακτήρα σου).

---

<sup>1</sup> Είναι μικρές διακλαδιζόμενες προεξοχές που υπάρχουν στην άκρη των νευρώνων. Κάθε νευρώνας έχει πολλούς δενδρίτες με πολλές διακλαδώσεις. Οι δενδρίτες είναι σημαντικοί γιατί μέσω αυτών οι νευρώνες λαμβάνουν σήματα. Όσο περισσότεροι υπάρχουν τόσο καλύτερα αλλά και γρηγορότερα γίνεται η διαδικασία μεταβίβασης των μηνυμάτων στον εγκέφαλο.

<sup>2</sup> Σε έρευνα του Δρ. Robert Freiland (The New England Journal of Medicine) διατυπώθηκε το συμπέρασμα ότι η ενασχόληση με το σκάκι και άλλα επιτραπέζια παιχνίδια μειώνει την πιθανότητα εμφάνισης της νόσου μετά τα 75 (γιατί το σκάκι εξασκεί τη φαιά ουσία του εγκεφάλου).

<sup>3</sup> Γκάρι Κασπάροφ, Η ζωή είναι μια παρτίδα σκάκι, Εκδόσεις ΠΑΤΑΚΗ, Αθήνα, 2008

- **Να αγωνίζεται σε «πεδία μάχης» που δεν επιλέγει ο ίδιος** (δηλαδή να καλείται συχνά να επιβιώνει σε ανοίκειο περιβάλλον). Να προσαρμόζεται σε συνθήκες που δεν είναι της επιλογής του και να μην το βάζει στα πόδια.

- **Να ακολουθεί μια χρυσή τομή και ισορροπία ανάμεσα στην ευελιξία και τη συνέπεια.** Η στρατηγική που αλλάζει συχνά είναι μη στρατηγική. Όταν επιλέγει κανείς μια στρατηγική, πιστεύει σε αυτή και αφοσιώνεται με ψυχικό σθένος στον στόχο του. Αυτό δε σημαίνει ότι δεν είναι ανοιχτόμυαλος ώστε να καταλάβει πότε μια αλλαγή είναι επιβεβλημένη.

- **Σημασία έχει να αμφιβάλει όταν όλα πάνε καλά.** Σπανίως αναλύουμε την επιτυχία τόσο σχολαστικά όσο την αποτυχία. Είναι εύκολο να την αποδίδουμε στην ανωτερότητά μας και όχι στις περιστάσεις. Η υπερβολική όμως αυτοπεποίθηση μπορεί να βλάψει τη διαδρομή.

- **Στη διάρκεια ενός παιχνιδιού να παρακολουθεί εξίσου σχολαστικά όχι μόνο τον αντίπαλο, αλλά και τον εαυτό του.**

- **Αυτό που διαφοροποιεί την τακτική από τη στρατηγική είναι το «γιατί».** Τη δύναμη του «γιατί» αποθεώνει κάθε στιγμή το σκάκι καθώς κάθε κίνηση έχει συνέπειες.

- **Δράση και σχεδιασμός είναι τα απαραίτητα συστατικά στοιχεία κάθε καλού παιχνιδιού.<sup>4</sup>**

- **Οι τακτικές του να καθοδηγούνται από τη στρατηγική του.** Οι τακτικές είναι τα μέσα για την επιτυχία. Μια καλή στρατηγική μπορεί να αποτύχει παταγωδώς λόγω κακών τακτικών.

- **Σημαντική δεξιότητα να μπορεί να προβλέπει το μέλλον.** Στο σκάκι αυτό είναι ιδιαίτερα δύσκολο καθώς κάθε κίνηση ενδέχεται να προκαλέσει 4,5 πιθανές απαντήσεις, στη συνέχεια άλλες 4,5 πιθανές απαντήσεις για κάθε μια από τις προηγούμενες κινήσεις και πάει λέγοντας. Ο συνολικός αριθμός των θέσεων-κινήσεων σε μια παρτίδα είναι μεγαλύτερος από τον αριθμό των ατόμων στο σύμπαν!

- **Πάντα να χρησιμοποιεί τη φαντασία ξεπερνώντας συνηθισμένα μοτίβα.**

- **Πάντα να αξιολογεί τη διαδικασία λήψης μιας απόφασής του.** Αυτή η αξιολόγηση πρέπει να ξεκινά από την αποτίμηση της υπάρχουσας κατάστασης και όλων των παραμέτρων της. Στο σκάκι για παράδειγμα υπάρχει ένα ιδιότυπο χρηματιστήριο: ο πύργος αξίζει όσο 5 στρατιωτάκια, ο ίππος και ο αξιωματικός όσο 3 στρατιωτάκια και η βασίλισσα όσο 9 στρατιωτάκια. Αυτή η αξιολόγηση όμως δεν είναι αρκετή. Ξέρει για παράδειγμα ο παίχτης ότι καλό είναι να μη χάσει έναν ίππο από έναν απλό στρατιώτη, αλλά γρήγορα συνειδητοποιεί ότι μπορεί να χάσει ακόμη και αν η συνολική αξία του δικού του υλικού είναι μεγαλύτερη από του αντιπάλου. Ή επίσης συνειδητοποιεί ότι η αξία του ίππου δεν είναι σταθερή αλλά εξαρτάται από τη θέση του στη σκακιέρα<sup>5</sup>!

- **Σημαντική είναι η τέχνη του εφικτού.** Κάθε κατάσταση έχει αμετάβλητους παράγοντες που μπορούμε να εκμεταλλευτούμε ή να παρακάμψουμε. Είναι σημαντικό να γνωρίζεις τι μπορεί και τι όχι να αλλάξει.

- **Η καινοτομία είναι σημαντική στο σκάκι αλλά όχι αρκετή για την επιτυχία.**

<sup>4</sup> Ο στρατηγός Σουν Τσου έλεγε ότι «η στρατηγική χωρίς τακτική είναι ο πιο αργός δρόμος για τη νίκη. Η τακτική χωρίς στρατηγική είναι η φασαρία πριν την ήττα...»

<sup>5</sup> Υπάρχει η γνωστή φράση για τον ίππο: «ένας ίππος στην άκρη (...της σκακιέρας) χύνει μαύρο δάκρυ»...



- Στη διάρκεια μιας παρτίδας ο παίχτης παίρνει συνεχώς αποφάσεις (όπως και στην καθημερινή μας ζωή). Υπάρχουν αποφάσεις που απαιτούν προετοιμασία και άλλες όχι. Ένα διαρκές ερώτημα που απασχολεί τον «παίχτη» είναι αν αυτές οι αποφάσεις συνάδουν με τους στόχους του και πώς μπορούν να τους επηρεάσουν. Ακόμη και στην πραγματική μας ζωή μια απόφαση που φαινομενικά είναι ασήμαντη (τι θα φάμε το πρωί...) μπορεί να επηρεάσει όλη μας τη μέρα...

- Στο σκάκι όπως και στη ζωή ο «παίχτης» είναι αντιμέτωπος με αμετάκλητες συνέπειες. Γι' αυτό είναι σημαντικό να εξετάζονται εναλλακτικές λύσεις/διαδρομές χρησιμοποιώντας όχι μόνο τη λογική αλλά και το ένστικτο και τη διαίσθηση.

- Είναι καλύτερα να δρα και να ελέγχει το παιχνίδι από το να αντιδρά απλώς στις αποφάσεις του αντιπάλου.

- Συχνά η απειλή μπορεί να είναι πιο αποτελεσματική από την ίδια την επίθεση.

- Στο σκάκι η «επιθετικότητα» μπορεί να είναι χρήσιμη, αυτό όμως δε σημαίνει ότι η «επιθετικότητα» είναι αποτελεσματική σε όλα τα περιβάλλοντα.

- Η αυταρέσκεια είναι επικίνδυνη γιατί μειώνει την επαγρύπνηση.

- Η σημερινή του επιτυχία μπορεί να υπονομεύσει τις μελλοντικές επιτυχίες γιατί η επιτυχία δημιουργεί την επικίνδυνη ψευδαίσθηση ότι όλα πάνε καλά και δεν είναι απαραίτητο να αναλυθεί τι θα μπορούσε να μην πάει καλά.

- Η καλή ψυχολογία είναι απαραίτητο προσόν κάθε «παίχτη». Το ψυχικό σθένος είναι συχνά πιο σημαντικό από τις όποιες δεξιότητες.

- Οι κρίσεις στη διάρκεια ενός παιχνιδιού (και στην πραγματική ζωή) δεν είναι απαραίτητα καταστροφικές. Στην πραγματικότητα είναι ένα κρίσιμο σημείο καμπής που μπορεί να σημαίνει τόσο ευκαιρία όσο και κίνδυνο.

Γενικός σκοπός του προγράμματος που παρουσιάζεται σε αυτόν τον Οδηγό είναι η σύνδεση της γνώσης και της μάθησης με τη βιωματική διδασκαλία και το ένσκηνο παιχνίδι

Επιμέρους Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία.

- Η ενίσχυση της μνήμης, της συγκέντρωσης και της παρατηρητικότητας των παιδιών

- Η ανάπτυξη κριτικής σκέψης & η δυνατότητα κατασκευής και επίλυσης απλών και σύνθετων προβλημάτων

- Η δημιουργία συνεργατικού – ομαδικού πνεύματος τόσο ανάμεσα στα παιδιά μιας τάξης και ενός σχολείου, όσο και ανάμεσα σε σχολεία που συνδιοργανώνουν διδασκαλίες, δραστηριότητες ή εκδηλώσεις

- Η τόνωση της μαθηματικής σκέψης με υποσυνείδητο και ευχάριστο τρόπο

- Η γέννηση ενδιαφέροντος για ωφέλιμες, πνευματικές δραστηριότητες στον ελεύθερο εξωσχολικό χρόνο των παιδιών σε αντιδιαστολή με την κακή και αλόγιστη χρήση των νέων τεχνολογιών.

- Ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου

- **Η ένταξη σε μια παγκόσμια μαθητική κοινότητα που απαριθμεί εκατομμύρια μέλη παγκοσμίως**

Η **παιδαγωγική αξία** του σκακιού είναι αδιαμφισβήτητη και συνδέεται με το γεγονός ότι υπάρχει αναλογία ανάμεσα στις καταστάσεις της ζωής και στις καταστάσεις πάνω σε μια σκακιέρα και ταυτόχρονα αναλογία ανάμεσα στις αξίες που καλλιεργεί το σκάκι και στις αξίες της πραγματικής ζωής. Κλείνω αυτό το κομμάτι του Οδηγού με τα λόγια του Αυστριακού λογοτέχνη **Στέφαν Τσβάιχ** για το σκάκι:

«Μήπως όμως αδικούμε το σκάκι, ονομάζοντάς το παιχνίδι; Δεν είναι άραγε μια επιστήμη κι αυτό, μια τέχνη, κάτι μετέωρο ανάμεσα στα δύο... μια σύνθεση μοναδική που ενώνει όλα τα ζεύγη των αντιθέτων; Πανάρχαιο και όμως διαρκώς νέο. Μηχανικό στη διάταξή του, δεν λειτουργεί παρά μόνο χάρη στη φαντασία. Περιορισμένο σε ένα στενό γεωμετρικό πλαίσιο και ταυτόχρονα απεριόριστο στους συνδυασμούς του... αποδείχτηκε πιο διαχρονικό στην ύπαρξη και την ουσία του από όλα τα βιβλία και τα έργα τέχνης: το μοναδικό παιχνίδι που ανήκει σε όλους τους λαούς και σε όλες τις εποχές και για το οποίο κανείς δεν ξέρει ποιος Θεός το έφερε στη γη, για να σκοτώνει την πλήξη, να οξύνει το πνεύμα και ευφραίνει την ψυχή». Ας μην ξεχνούμε τις πτυχές του σκακιού που το συνδέουν με τη φιλοσοφία, την επιστήμη και την τέχνη. Τη σχέση του δηλαδή με τη διαλεκτική φιλοσοφία των συγκρούσεων, τη σύνδεσή του με τις φυσικές επιστήμες (αντικειμενικότητα και αξιωματική θεμελίωση), τη συνάφεια με την παραδοσιακή και μοντέρνα τέχνη (αρμονία και παραδοξότητα αντίστοιχα).

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

### **ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ**

- Κασπάροφ, Γ. (2008). Η ζωή είναι μια παρτίδα σκάκι. Αθήνα: Πατάκης.  
Κασπάροφ, Γ. (2009). Οι μεγάλοι προκάτοχοί μου. Αθήνα: Κέδρος.  
Κουρκουνάκη, Η. (2004). Bobby Fischer: Αυτοδίδακτη μεγαλοφυΐα. Αθήνα: Διόπτρα.  
Κουρκουνάκη, Η. (2005). Jose Raul Karpalanka: Διαισθητικό ταλέντο. Αθήνα: Διόπτρα.  
Yalom, M. (2008). Η γέννηση της βασίλισσας του σκακιού. Αθήνα: Άγρας.  
Μουσιάδου, Ε. (2007). Μια φορά και έναν καιρό ήταν το σκάκι. Αθήνα: Κλειδάριθμος.  
Ρέτι, Ρ. (1999). Μοντέρνες ιδέες στο σκάκι (μετάφραση Σ. Κακαδέλλης). Αθήνα: Κέδρος.  
Τζακοπίνι, Β. (2011). Βασιλιάς σε καταδίωξη (μετάφραση Π. Σκόνδρας). Αθήνα: Κέδρος.

### **ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ**

- Arbinger Roland και Reither Franz, Schach und Sport, (Πραγματογνωμοσύνη για την ένταξη του Σκακιού στον Αθλητισμό), Δεκέμβριος, 1976.  
Bell, T. (1982). Your Child's Intellect, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, pp. 178-179.  
Caine, R., & Caine, G. (1991). *Making connections: Teaching and the human brain*, Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.  
Christiaen, J. (1976). Chess and Cognitive Development, doctoral dissertation, Trans, Stanley Epstein.

- Christiaen, J. & Verholfstadt, D.C. (1978). Chess and cognitive development. *Nederlandse Tydschrift voor de Psychologie en haar Grensegebieden*, 36, pp. 561-582.
- Coudert, J. (1989). *From Street Kids to Royal Knights*, Readers Digest.
- Dunn, R. (1996). *How to implement and supervise a learning style program*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Ferguson, R. (1983). Teaching the Fourth R (Reasoning) through Chess, *School Mates*, 1(1), p.3.
- Ferguson, R. (1986). Developing Critical and Creative Thinking through Chess, report on ESEA Title IV-C project presented at the annual conference of the Pennsylvania Association for Gifted Education, Pittsburgh, Pennsylvania, April 11-12.
- Ferguson, R. (1986). Tri-State Area School Pilot Project Findings.
- Ferguson, R. (1988). Development of Reasoning and Memory through Chess.
- Ferguson, R. (1994). Teaching the Forth R (Reflective Reasoning) through Chess, doctoral dissertation.
- Ferguson, R. (1995). Chess in Education Research Summary, paper presented at the Chess in Education A Wise Move Conference at the Borogh of Manhattan Community College.
- Frank, A. (1974). Chess and Aptitudes, doctoral dissertation, Trans, Stanley Epstein.
- Gaudreau, L. (1992). Tude comparative sur les Apprentissages en Mathematiques 5e Annee, a study comparing the Challenging Mathematics curriculum to traditional math.
- Glasser, W. (1972), In Biebler, R., & Snowman, J. (1990). *Psychology applied to teaching (6th ed.)*. Boston: Houghton Mifflin.
- Kennedy, M. (1996). A teacher's manifesto: Designing learning which cures rather than causes academic risk: Part I & 2. *The Journal of At-Risk Issues*, 2(2), 3—27.
- Levy, W. (1987). Utilizing Chess to Promote Self Esteem in Perceptually Impaired Students, a governor's teacher grant program through the New Jersey State Department of Education.
- Linder, I. (1990). Chess, a Subject Taught at School, *Sputnik: Digest of the Soviet Press*, pp 164-166.
- Liptrap, J. (1999). Chess and Standardized Test Scores, *Chess Coach Newsletter*, Volume 11(1), pp. 5 & 7.
- Margulies, S. (1992). The effect of chess on reading scores: district Nine Chess Program Second Year Report.
- Murray H. J. R., A history of chess, New York, 1913.
- Nurse, D. (1995). Chess & Math Add Up, *Teach*, May/June 1995, p.15, cites Yee Wang Fung's research at the Chinese University of Hong Kong.
- Palm, C. (1990). Chess Improves Academic Performance.
- Purkey, W., & Novak, J. (1978/1984), *Inviting school success: A self-concept approach to teaching and learning (2nd ed.)*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Rifner, P. (1992). Playing Chess: A Study of Problem-Solving skills in Students with Average and Above Average Intelligence, doctoral dissertation.
- Saidy Anthony kai Lessing Norman, *The World of Chess*, London and Glasgow, 1974.
- Simon, H.A. & Chase, W. (1973). Skill in chess. *American Scientist*, 61, pp. 394-403.
- Steen. L. (Ed.). (1990). *On the shoulders of giants: New approaches to numeracy*. Washington, DC: National Academy Press,
- Sylweater, R. (1995). *A celebration of neurons: An educators guide to the human brain*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Tudela, R. (1984). Learning to Think Project, Commission for Chess in Schools, Annex pp 1-2.
- Tudela, R. (1984b). Intelligence and Chess.
- Vail, K. (1995). Check This, Mate: Chess Moves Kids, *The American School Board Journal*, pp. 38-40.
- Wiggins, G. (1993). *Assessing student performance: Exploring the purpose and limits of testing*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Williams Gareth, *Master pieces-The Architecture of Chess*, New York, 2000.

# ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

## Διαχείριση συγκρούσεων με το σκάκι

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2 διδακτικές ώρες</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Συναισθηματική νοημοσύνη			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Ο εκπαιδευτικός ζητά στην αρχή της σχολικής χρονιάς από τους μαθητές να γράψουν (στο πλαίσιο ενός κοινωνιογράμματος) σε ένα χαρτάκι τα ονόματα δύο συμμαθητών τους με τους οποίους θα ήθελαν να βρίσκονται στην ίδια ομάδα εργασίας και ενός συμμαθητή τους με τον οποίο δε θα ήθελαν να συνυπάρξουν σε κάποια ομάδα.

Με βάση τις πληροφορίες που έχει συλλέξει ο εκπαιδευτικός, ζητά σε ανύποπτο χρόνο (ώστε να μη συνδέσουν οι μαθητές τις γραπτές τους δηλώσεις με τον τρόπο χωρισμού της τάξης σε ομάδες) από τους μαθητές να χωριστούν σε ζευγάρια. Τα πρώτα ζευγάρια σχηματίζονται με βάση τις θετικές επιλογές του κοινωνιογράμματος. Στην τάξη έχει διανεμηθεί ο κανονισμός του παιχνιδιού και έχουν εξηγηθεί όλες οι λεπτομέρειές του. Μετά τον πρώτο γύρο τα ζευγάρια αλλάζουν και δημιουργούνται ζευγάρια που τα μέλη τους δεν έχουν, σύμφωνα με το κοινωνιόγραμμα, αρμονικές σχέσεις. Γίνεται ένας δεύτερος γύρος. Ανακοινώνονται οι νικητές των δύο γύρων. Δεν περιμένουμε την ολοκλήρωση των παιχνιδιών –γιατί αυτό θα απαιτούσε πολύ χρόνο– αλλά ορίζουμε σε 15 λεπτά το χρόνο ολοκλήρωσης κάθε γύρου. Νικητές είναι αυτοί που έχουν καταφέρει σε αυτά τα λεπτά να μαζέψουν τους περισσότερους πόντους. (1 πόντος για κάθε στρατιώτη του αντιπάλου, 5 για κάθε κάστρο, 3 για κάθε άλογο ή αξιωματικό και 9 για τη βασίλισσα). Σημειώνεται επίσης σε κάθε ζευγάρι, ο αριθμός των κινήσεων κάθε παίκτη.

Στο τέλος του δεύτερου γύρου γίνεται συζήτηση για τα αποτελέσματα του παιχνιδιού. Τι αισθάνθηκαν οι μαθητές παίζοντας με συμμαθητές τους που συμπαθούσαν; Τι αισθάνθηκαν όταν είχαν απέναντί τους συμμαθητές τους με τους οποίους είχαν ή έχουν προβλήματα; Πώς αισθάνθηκαν όταν νίκησαν και πώς όταν έχασαν; Πώς χαρακτηρίζουν

τους αντιπάλους τους; Έχει σημασία ο αριθμός των κινήσεων που καταγράφηκαν; Τι πιόνια χρησιμοποιούσαν κυρίως οι αντίπαλοί σας;

Η δραστηριότητα με το σκάκι (μπορεί ο δάσκαλος να διοργανώσει τουρνουά σκάκι στο τέλος της χρονιάς με αλληπάλληλους γύρους νοκ-άουτ) στο εξωτερικό, έχει χρησιμοποιηθεί πολλές φορές σε προγράμματα διαχείρισης της παιδικής επιθετικότητας με εκπληκτικά αποτελέσματα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί όποτε η ένταση στην τάξη ή μεταξύ δύο μαθητών αυξάνεται επικίνδυνα, να οργανώνει παιχνίδια για εκτόνωσή της.



## Υποδύομαι ένα πiónι

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συναισθηματική νοημοσύνη			
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Οι μαθητές επιλέγουν (στην τύχη τραβώντας μια κάρτα από έναν σωρό) ένα πiónι του παιχνιδιού. Στο κέντρο της τάξης (φροντίζουμε να έχουμε αρκετό χώρο) ή στην αυλή, κάθε μαθητής-πiónι αρχίζει να κινείται στον χώρο αντιγράφοντας τις κινήσεις που επιτρέπεται να κάνει το πiónι που εκπροσωπεί (π.χ. ο αξιωματικός κινείται διαγώνια). Σημειώνουμε ότι θέλουμε στις κινήσεις αυτές να παίρνουν οι μαθητές αποφάσεις για την ταχύτητά τους, τον τρόπο βηματισμού (ελαφρύς, βαρύς, στις μύτες, σηκώνοντας τα γόνατα κλπ) και κυρίως το ύψος του βηματισμού (με το ίδιο ύψος κινείται ο βασιλιάς και ο απλός στρατιώτης;). Σε μια παραλλαγή της δραστηριότητας οι μαθητές καλούνται (ακολουθώντας τα παραπάνω) να περπατήσουν σε διαφορετικά περιβάλλοντα: στην άμμο, στο χiónι, σε ένα μονοπάτι βουνού, φορτωμένοι με βαλίτσες κλπ).

Κατά τη διάρκεια των παραπάνω σκεφτόμαστε το πiónι που καλούμαστε να αναπαραστήσουμε. Ποια είναι η θέση του στο σκακιστικό σύμπαν; (Βασιλιάς και βασίλισσα στην κορυφή, στη συνέχεια ο ίππος, μετά ο αξιωματικός και το άλογο και τελευταία τα στρατιωτάκια). Η θέση αυτή θα καθορίσει το ύψος μας (στάση σώματος, εκφράσεις προσώπου κλπ). Σκεφτόμαστε επίσης πόσο γρήγορο, ευέλικτο και δυνατό είναι το πiónι μας. Αυτό θα καθορίσει τον τρόπο που περπατάμε, την ταχύτητά μας κλπ. Σκοπός της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να διασκεδάσουν, να εκφραστούν θεατρικά χρησιμοποιώντας το σώμα τους και να κατανοήσουν βαθύτερα τη φύση κάθε πιονιού και τη θέση του στη σκακίερα. Ακόμη να κάνουν συνειρμούς συνδέοντας το σκάκι με την πραγματική ζωή και πραγματικές καταστάσεις που έχουν βιώσει όπου είναι εμφανής μια μορφή «ιεραρχίας» η οποία και αποτυπώνεται σε κινήσεις, επιλογές, πράξεις, συναισθήματα και συμπεριφορές (π.χ. σχέσεις και ισορροπίες μεταξύ μαθητών διαφορετικών τάξεων, μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών, μεταξύ εκπαιδευτικών, μεταξύ εκπαιδευτικών και του διευθυντή του σχολείου κλπ).

## Το τρίγωνο του σκακιού...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Συναισθηματική νοημοσύνη			
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Ζωγραφίζουμε (στον πίνακα ή σε ένα μεγάλο χαρτόνι) ένα ισοσκελές τρίγωνο. Συζητούμε για τα πιόνια, τις κινήσεις τους και τη δύναμη που έχουν στο παιχνίδι. Ιεραρχούμε τα πιόνια με βάση αυτή τη «δύναμη» και τα ζωγραφίζουμε στο τρίγωνο (πυραμίδα) που κάναμε βάζοντας στην κορυφή το/τα πιόνι/α που έχουν τη μεγαλύτερη δύναμη. Συζητούμε για τη δύναμη αυτή. Όταν λέμε ότι η βασίλισσα έχει μεγάλη δύναμη αποκλείουμε την περίπτωση μια παρτίδα να κερδηθεί από έναν απλό στρατιώτη; Σε τι σκέψεις μας οδηγεί αυτό το συμπέρασμα; Πόσες ανελαστικές είναι οι θέσεις των πρωταγωνιστών ενός σκακιστικού παιχνιδιού; Αν η τάξη χωριζόταν σε ομάδες, θα είχαμε ίδια τρίγωνα; Γιατί; Μπορούμε να δημιουργήσουμε παρόμοια τρίγωνα και για άλλα παιχνίδια (π.χ. το ποδόσφαιρο) ή κοινωνικά περιβάλλοντα (π.χ. μεταξύ διαφόρων επαγγελμάτων);





## Κειμενικά είδη και γλωσσικές δραστηριότητες

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2 διδακτικές ώρες</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Είμαστε έτοιμοι να οργανώσουμε ένα τουρνουά σκάκι στο σχολείο μας. Έχουμε αποφασίσει χρόνο, τόπο, προσκεκλημένους και φτιάχνουμε μια αφίσα. Η αφίσα μπορεί να έχει μέγεθος Α3 ή μεγαλύτερο και να βασιστεί σε όποια τεχνική θέλουμε (κολάζ, ψηφιακή, μαρκαδόροι, κηρομπογιές κλπ). Σκοπός μας είναι να διαφημίσουμε το τουρνουά μας και να συγκεντρώσουμε θεατές. Ακόμη να καλέσουμε μαθητές άλλων σχολείων (ή άλλων τάξεων του σχολείου μας) να δηλώσουν συμμετοχή και να πάρουν μέρος στους αγώνες (μπορούμε παράλληλα με την αφίσα να φτιάξουμε και μια πρόσκληση για το τουρνουά μας).

Άλλα κείμενα που θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε:

- Σταυρόλεξο για το σκάκι
- Κρυπτόλεξο
- Γράφουμε μια υποθετική συνέντευξη από έναν γνωστό παγκόσμιο πρωταθλητή αφού μελετήσουμε τη βιογραφία του
- Εκδίδουμε ένα δελτίο τύπου για μια σκακιστική εκδήλωση
- Συντάσσουμε μια αίτηση συμμετοχής σε έναν σκακιστικό αγώνα
- Γράφουμε ένα άρθρο σχετικό με το σκάκι για τη σχολική μας εφημερίδα ή το blog/ιστοσελίδα του σχολείου μας
- Επεξεργαζόμαστε άρθρα για το σκάκι. Π.χ.

<http://www.tanea.gr/news/world/article/4516468/?iid=2>

## Πύργοι και πιόνια κάνουν ρουά ματ στα Μαθηματικά

Παιδιά: το σκάκι ωφελεί περισσότερο από την αριθμητική, όπως έδειξε πείραμα

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Περικλής Δημητρολόπουλος | ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ: 13/05/2009 07:00 |



**Με μια ματιά**

- **Η ΚΑΤΑΓΩΓΗ** του σκακιού ανήκει στην τριάδα του Βουζάνια μ.Χ.
- **ΣΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ** υπήρξαν πολλές αλλαγές και άλλαξε πολλά στίγματα: Τστσιουρόνγκο, Τσισφόνγκι, Σαρνέλνι, Ζαρικόν (στο Βυζάντιο)
- **ΕΓΙΝΕ ΑΙΤΙΑ** πολέμου τον Μεσαίωνα, όταν ο βασιλιάς της Γαλλίας κτύπησε με μια σκακιέρα στο κεφάλι τον Άγγλο βασιλιά
- **ΑΠΑΓΟΡΕΥΤΗΚΕ** από τον 1.0ο έως τον 1.3ο αιώνα από την Καθολική Εκκλησία, η οποία θεωρούσε το σκάκι των πιο

**Σκάκι και Μαθηματικά**

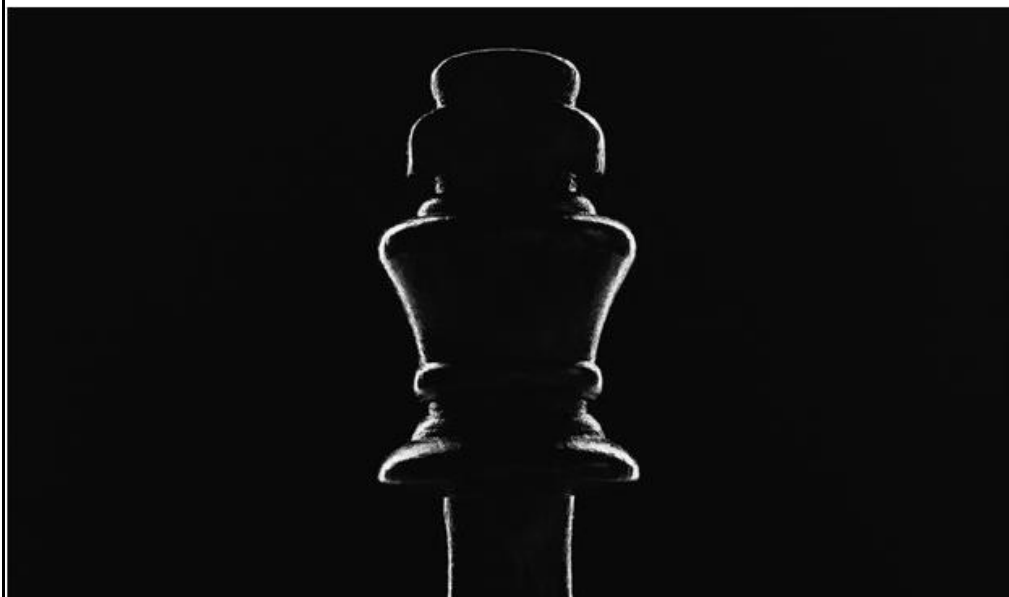
1 ΣΥΜΒΟΛΑ: όπως τα Μαθηματικά, έτσι και το σκάκι βασίζεται σε

<http://www.tovima.gr/vimagazino/views/article/?aid=556789>

## Πώς το σκάκι αυξάνει το IQ

Το ΒΗmagazino ερευνά πώς το πιο γοητευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι έγινε μόδα

ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ: 14/01/2014 10:42



Σκοπός των παραπάνω γλωσσικών δραστηριοτήτων είναι η εξοικείωση των μαθητών με διάφορα κειμενικά είδη.

## Αγαπητέ κύριε Υπουργέ....

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Βρίσκω άρθρα στο διαδίκτυο που αναφέρονται στις ευεργετικές συνέπειες της ενασχόλησης των μαθητών με το σκάκι. Συζητούμε στην τάξη για τα στοιχεία των μελετών και ερευνών. Αναφερόμαστε στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα. Έχει σήμερα το σκάκι θέση στο εκπαιδευτικό μας σύστημα; Τι μπορούμε να κάνουμε για να αλλάξει αυτό; Τι συμβαίνει σε άλλες χώρες; Συζητούμε γι' αυτούς που μπορούν να πάρουν αποφάσεις και να αλλάξουν την κατάσταση αυτή. Ποιοι είναι; (ο Υπουργός Παιδείας, ένας σχολικός σύμβουλος, ο διευθυντής του σχολείου, ο δήμαρχος της περιοχής μας, ένας σκακιστικός όμιλος κλπ). Αποφασίζουμε να γράψουμε μια επιστολή με σκοπό να πείσουμε κάποιον που έχει τη δύναμη να αποφασίσει να ενταχθεί το σκάκι στο ωρολόγιο πρόγραμμα των σχολείων. Σκεφτόμαστε το ύφος και το περιεχόμενο αυτής της επιστολής. Θα είναι ένα επιχειρηματολογικό κείμενο. Συζητούμε για τη δομή και το περιεχόμενο αυτών των κειμένων. Το συντάσσουμε και το στέλνουμε μέσω του σχολείου μας στον αποδέκτη της επιστολής.

## Σποτ για το σκάκι...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2 διδακτικές ώρες</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Δημιουργώ ένα σποτ-διαφήμιση με διάρκεια κάτω του λεπτού. Επιλέγω την ιδιότητά μου (είμαι ένα δημοτικό σχολείο που θέλει να εγκαινιάσει προαιρετικό όμιλο εκμάθησης σκακιού ένα απόγευμα την εβδομάδα ή ένας σκακιστικός όμιλος που θέλει να προσελκύσει νέες εγγραφές κλπ) και το target group στο οποίο απευθύνομαι: γονείς, μαθητές, εκπαιδευτικοί κλπ. Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες και κάθε ομάδα δημιουργεί το δικό της σποτ που απευθύνεται σε άλλη ομάδα-στόχο. Ως **παραλλαγή** της παραπάνω δραστηριότητας με μια απλή βιντεοκάμερα δημιουργούμε ένα σποτάκι για το σκάκι. Σκοπός μας είναι να βοηθήσουμε τον υποθετικό θεατή να κατανοήσει το παιχνίδι και τους κανόνες του. Θυμόμαστε ότι το βιντεάκι μας πρέπει να είναι μικρό και περιεκτικό, αλλά ταυτόχρονα και σαφές και εύληπτο. Μπορούμε να κάνουμε ένα βιντεάκι για τα πιόνια και τον τρόπο που κινούνται και ένα άλλο για τους κανόνες του παιχνιδιού και την ορολογία του. Σε όλα τα παραπάνω χρησιμοποιούμε την τεχνική του storyboard, δημιουργούμε δηλαδή στο χαρτί μια εικονογραφημένη εκδοχή του βίντεο που θα δημιουργήσουμε. Αυτό το εικονογραφημένο σενάριο (που δεν είναι επιτηδευμένο και τέλειο εικαστικά) συμπληρώνεται με σκηνοθετικές, μουσικές ή άλλες πληροφορίες που θα μας βοηθήσουν στο στάδιο της μαγνητοσκόπησης.

## Η γλώσσα του σκακιού

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Κάθε παιχνίδι έχει τη δική του γλώσσα. Συζητούμε για τη γλώσσα του σκακιού. Ποια είναι τα δομικά της στοιχεία; (κανονισμοί, ονομασίες πιονιών, ονομασίες κινήσεων κλπ). Ποια είναι τα χαρακτηριστικά των λέξεων που χρησιμοποιούν οι παίκτες; Γιατί;

Πρόκειται για μια γλωσσική δραστηριότητα στην οποία οι μαθητές καλούνται να βρουν πληροφορίες για την ορολογία του σκακιού. Με τη βοήθεια και του διαδικτύου βρίσκουν πληροφορίες για διάφορους όρους:

- «σαχ» (περσική λέξη που σημαίνει βασιλιάς)
- «ματ» (αραβική λέξη που σημαίνει νεκρός...)
- «ροκέ» (γαλλική λέξη που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη μετακίνηση του βασιλιά δύο τετράγωνα προς τον πύργο ο οποίος πηδάει πάνω από τον βασιλιά και σταματάει ακριβώς δίπλα του)
- «πατ» (γαλλική λέξη που δηλώνει την ισοπαλία στο παιχνίδι)
- «Αν πασάν» (γαλλική λέξη που σημαίνει «περνώντας»)

Αυτό που έχει ενδιαφέρον σε αυτή την αναζήτηση είναι και η ανάδειξη πληροφοριών για τη γεωγραφία και την ιστορία του σκακιού. Ακόμη μπορούμε να ζητήσουμε από τους μαθητές να φτιάξουν κείμενα με τους όρους αυτούς ή να δημιουργήσουν μεταφορικές εκφράσεις χρησιμοποιώντας τους. Στην παραπάνω αναζήτηση μπορεί να βοηθήσει η Πύλη της Ελληνικής γλώσσας (<http://www.greek-language.gr>).

Δείτε για παράδειγμα τις πληροφορίες που δίνονται για τον όρο «ματ»:

**ματ** το [mát] Ο (άκλ.) : σκακιστικός όρος που δηλώνει ήττα του αντιπάλου, καθώς ο βασιλιάς του απειλείται άμεσα χωρίς να μπορεί να ξεφύγει: Κάνω ~. (έκφρ.) ρουά / σαχ ~, η

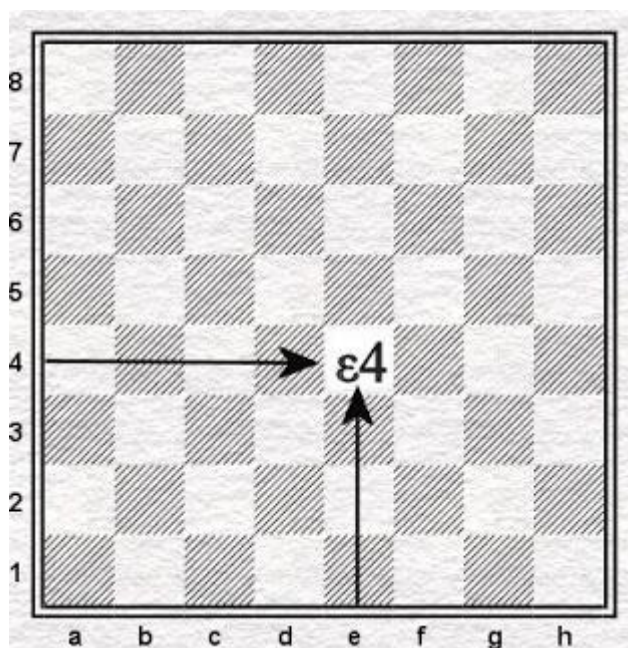
σχετική προειδοποίηση. || (μτφ.) το τελειωτικό χτύπημα στον αντίπαλο: Με τη δήλωσή του έκανε (ρουά) ~ στους πολιτικούς του αντιπάλους. || (ως επίθ.): Με μία ~ κίνηση πέτυχε αυτό που ήθελε.

Στην ίδια ιστοσελίδα επιλέγοντας: Νέα Ελληνική, Εργαλεία, Σώματα κειμένων, μπορείτε να βρείτε πολύ ενδιαφέροντα κείμενα και άρθρα για το σκάκι.

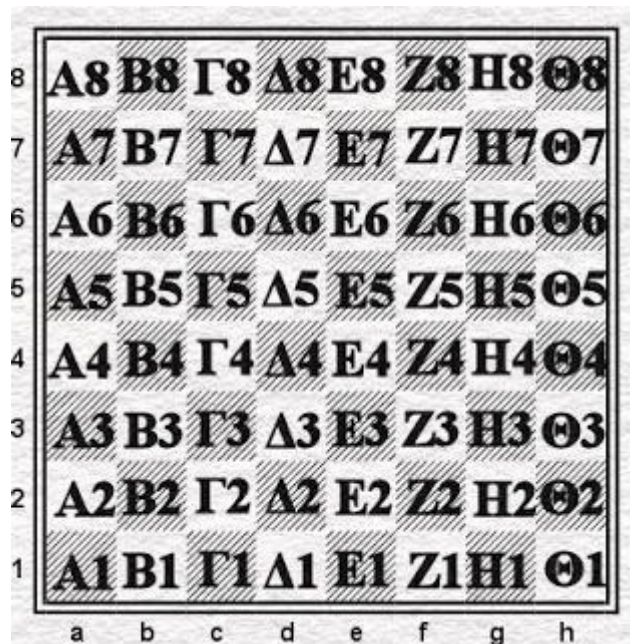
**Οι μαθητές μπορούν να εξασκηθούν στη χρήση της σκακιστικής γλώσσας και να μετατρέπουν κάθε τους παρτίδα σε ένα ... κείμενο!! Κάθε κομμάτι υποδηλώνεται από το αρχικό γράμμα του ονόματός του, το οποίο γράφεται με κεφαλαίο γράμμα. Παρακάτω βλέπετε πώς γράφονται τα κομμάτια στα Ελληνικά και στα Αγγλικά.**

- I = Ίππος – N = Knight
- A = Αξιωματικός – B = Bishop
- Π = Πύργος – R = Rook
- Β = Βασίλισσα – Q = Queen
- Ρ = Ρουά ή Βασιλιάς – K = King

**Τα πιόνια** απλά παίρνουν το όνομα της στήλης στην οποία βρίσκονται.



Η κάθε κίνηση δείχνει ποιο κομμάτι μετακινήθηκε και σε ποιο τετράγωνο πήγε. Για παράδειγμα εάν θέλουμε να γράψουμε ότι ο ίππος μας πήγε στο τετράγωνο ε4, γράφουμε Iε4, ή Ne4 (Αγγλικά), ή Ne4 (γραφή με φιγούρα.)



**Η σκακιέρα** είναι χωρισμένη σε οριζόντιες και κάθετες γραμμές, δημιουργώντας 64 τετράγωνα. Έτσι λοιπόν σε μια σκακιέρα μπορούμε να δούμε οκτώ κάθετες γραμμές και οκτώ οριζόντιες γραμμές. Η κάθε γραμμή ή στήλη έχει το δικό της όνομα, δηλαδή α, β, γ κτλ. Η κάθε οριζόντια έχει επίσης την δική της ονομασία. 1<sup>η</sup>, 2<sup>η</sup>, 3<sup>η</sup> κτλ. Καθώς ενώνονται μεταξύ τους οι γραμμές και οι οριζόντιες δημιουργούνται τα τετράγωνα. Το κάθε τετράγωνο έχει το δικό του όνομα που ορίζεται από τις συντεταγμένες του. Δηλαδή από την στήλη και την οριζόντια στην οποία βρίσκεται.

Στο διάγραμμα φαίνεται πώς μπορούμε να βρούμε το κάθε τετράγωνο ξεχωριστά. Τα βελάκια δείχνουν το ε4 λευκό τετράγωνο.

Στο διάγραμμα επάνω βλέπετε την ονομασία όλων των τετραγώνων.

Το μικρό ροκέ συμβολίζεται με 0-0 και το μεγάλο με 0-0-0.

Στα σκακιστικά βιβλία και περιοδικά έχει επικρατήσει η αλγεβρική γραφή με φιγούρες. Έτσι μπορεί να γίνει ακόμη πιο εύκολη η ανάγνωσή τους. Για παράδειγμα, την κίνηση Πδ1 μπορούμε να την γράψουμε και ως Rδ1.

### Σκακιστικά σύμβολα

Όμως θα διαπιστώσετε η ανάγνωση ή η γραφή μιας σκακιστικής παρτίδας δεν είναι δύσκολη, όμως χρειάζεται εξάσκηση. Πολλές φορές οι κινήσεις των κομματιών συνοδεύονται από κάποια σκακιστικά σύμβολα. Αυτά είναι:

- + Σαχ
- ++ Διπλό σαχ
- # Ρουά ματ
- : Τρώει - αιχμαλωτίζει
- = Η θέση είναι ισόπαλη
- += Τα λευκά έχουν καλύτερη θέση
- =+ Τα μαύρα έχουν καλύτερη θέση

- +- Τα λευκά έχουν κερδισμένη θέση
- -+ Τα μαύρα έχουν κερδισμένη θέση
- ! Καλή κίνηση
- !! Εξαιρετικοί κίνηση
- ; ή ? Κακή κίνηση
- ;; ή ?? Τραγικό λάθος
- !; ή !? Ενδιαφέρουσα κίνηση
- ;! ή ?! Ανακρίβεια ή κίνηση αμφίβολης αξίας
- 1-0 Η παρτίδα έληξε με νίκη των Λεύκων
- 0-1 Η παρτίδα έληξε με νίκη των μαύρων
- ½ - ½ Η παρτίδα έλιξε ισοπαλία
- GM Γκρανμέτρ
- IM Διεθνής μετρ
- FM Μετρ FIDE

Αλλά για ποιο λόγο είναι απαραίτητο να καταγράφουμε τις παρτίδες μας; Μα φυσικά για να μπορούμε να αναλύουμε τις παρτίδες και να μαθαίνουμε από τα λάθη μας (ή τα λάθη των άλλων) αλλά και για να βλέπουμε πως παίζουν άλλοι παίκτες! Η Σκακιστική Γραφή είναι πανεύκολη! Πάντα ξεκινάμε γράφοντας τον αριθμό της κίνησης: π.χ. 1.

Πάντα ξεκινάμε από το 1 και όπου φτάσουμε! Υπάρχουν παρτίδες με παραπάνω από 100 κινήσεις, αλλά συνήθως κάνουμε μέχρι 30-40. Ύστερα γράφουμε το αρχικό γράμμα του κομματιού που παίζουμε και το τετράγωνο στο οποίο πηγαίνει: π.χ. 1.ε4

Αυτή είναι η πρώτη κίνηση του Λευκού. Ο Μαύρος επειδή παίζει δεύτερος, ποτέ δεν γράφει ξανά τον αριθμό της κίνησης, παρά γράφει δίπλα από τον Λευκό: π.χ. 1.ε4 ε5

Άρα ο Λευκός έπαιξε το πιόνι του στο ε4 και ο Μαύρος απάντησε με ε5. Η παρτίδα μπορεί να συνεχιστεί ως εξής:

- 1.ε4 ε5
- 2.ιζ3 Ιγ6
- 3.Αγ4 δ6
- 4.Ιγ3 Αη4



## Το σκάκι και η ιστορία...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2 διδακτικές ώρες</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί το σκάκι με την Ιστορία; Άλλο ένα ερώτημα που καλείται να απαντήσει ο εκπαιδευτικός με τους μαθητές του. Η σκακιστική σκακιέρα με τις τακτικές και τις στρατηγικές της δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από λαμπρά πεδία μαχών που έχουν μείνει στην ιστορία και συχνά έχουν αλλάξει τη ροή της ανθρωπότητας. Ο παραλληλισμός ανάμεσα σε ιστορικά γεγονότα και σκακιστικές παρτίδες είναι η προφανής επιδίωξη αυτής της δραστηριότητας. Σκοπός του εκπαιδευτικού είναι να κατανοήσουν οι μαθητές τόσο τη φύση του παιχνιδιού όσο και τις στρατηγικές παραμέτρους των σημαντικών ιστορικών γεγονότων που θα εξεταστούν. Παραθέτουμε στη συνέχεια ορισμένα τέτοια παραδείγματα. Οι μαθητές καλούνται να μεταφέρουν σε μια σκακιέρα τις επιμέρους στρατηγικές που οι πρωταγωνιστές μεγάλων ιστορικών γεγονότων επέλεξαν. Να μετατρέψουν δηλαδή τις πολεμικές αυτές επιλογές σε πιόνια και κινήσεις....

### 1<sup>ο</sup> Παράδειγμα

Το 1805 ο Ναπολέωντας στη μάχη του Αούστερλιτς απέσυρε τις δυνάμεις του από μια πολύ προκεχωρημένη θέση επιτρέποντας εσκεμμένα στις ρωσικές δυνάμεις να προελάσουν. Ο Ναπολέωντας είχε αθόρυβα μαζέψει δυνάμεις εκεί που οι Ρώσοι πίστεψαν ότι είναι αδύναμος και έτσι οι δυνάμεις του τσάρου Αλέξανδρου έπαθαν πανωλεθρία σε μια μέρα. Ο Ναπολέωντας γνώριζε πριν τη μάχη ότι υστερούσε αριθμητικά και σε μια ευθεία αντιπαράθεση με τις ρωσικές δυνάμεις θα έχανε. Ήξερε επίσης ότι ο αντίπαλός του (ο τσάρος Αλέξανδρος) είναι παρορμητικός. Ήξερε τέλος ότι κανείς δε θα πίστευε ότι ο

Ναπολέοντας αποσύρεται οικειοθελώς από μια σημαντική θέση. Αξιοποίησε τα παραπάνω και νίκησε τους Ρώσους.<sup>6</sup>

## **2° Παράδειγμα**

Το 31 π.Χ. ο αυτοκράτορας Οκταβιανός χρησιμοποίησε το ευκίνητο ναυτικό του για να νικήσει τον Αντώνιο και την Κλεοπάτρα ξέροντας ότι στην ξηρά δε θα τα κατάφερνε (στο σκάκι λέμε για παράδειγμα ότι αν σε μια πλευρά της σκακιάρας έχω μια αδυναμία, επιχειρώ επίθεση σε άλλη πλευρά...)

## **3° Παράδειγμα**

Το παράδειγμα αυτό προέρχεται από την Αμερικανική ιστορία και τον πόλεμο των Βρετανών εναντίον Γάλλων και Ινδιάνων. Το 1755 ο Βρετανός στρατηγός Μπραντάκ παρέταξε τον μεγάλο στρατό του σε καλοσχηματισμένες γραμμές στα ανοιχτά προκειμένου να ρίξουν καλά οργανωμένες ομοβροντίες στα δάση όπου κρύβονταν οι εχθροί. Την ίδια στιγμή οι Γάλλοι και Ινδιάνοι ελεύθεροι σκοπευτές «καθάριζαν» έναν έναν τους Βρετανούς στρατιώτες κρυμμένοι στα δάση (στο σκάκι θα λέγαμε ότι ο Βρετανός στρατηγός δεν προσαρμόστηκε στο είδος των εχθροπραξιών που μπορούσαν να του επιβάλουν οι αντίπαλοί του...).

## **4° Παράδειγμα**

Στη διάρκεια του Α΄ παγκοσμίου πολέμου η πρόταση του Άγγλου ναυάρχου Φίσερ για μια εκστρατεία στα Δαρδανέλια ήταν πολύ καλή στρατηγική κίνηση (δημιουργούσε γραμμή ανεφοδιασμού προς τη Ρωσία και ανάγκαζε τους Γερμανούς να δημιουργήσουν νέο μέτωπο). Οι τακτικές όμως που επιλέχτηκαν για την υλοποίησή της ήταν λάθος (οι Άγγλοι έχασαν 200.000 στρατιώτες και 3 θωρηκτά...).

## **5° Παράδειγμα**

Στον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο πριν την απόβαση στη Νορμανδία (που ήταν η αρχή του τέλους για τον Χίτλερ και τη Γερμανία) οι πράκτορες των συμμάχων έπεισαν τους Ναζί ότι η απόβαση θα γινόταν αλλού (στο Λα Ντε Καλαί) κερδίζοντας έτσι στο πεδίο του αιφνιδιασμού.

Στο σκάκι επίσης τα πιόνια έχουν συγκεκριμένες δυνατότητες που καθορίζουν την κοινωνική βαρύτητα του καθενός στον κόσμο του σκακιού. Για παράδειγμα η βασίλισσα έχει περισσότερες δυνατότητες και ισχύ από τον βασιλιά. Παρόλα αυτά τη μάχη μπορεί να

---

<sup>6</sup> 7 χρόνια μετά όταν η μεγάλη στρατιά του Ναπολέοντα βάδιζε εναντίον της Μόσχας, ο τσάρος Αλέξανδρος δεν έκανε το ίδιο λάθος και ακολούθησε τακτική παρενόχλησης και αναμονής. Μπορεί η Μόσχα να κάηκε, αλλά και ο Ναπολέωντας αναγκάστηκε να υποχωρήσει με τεράστιες απώλειες.

την κερδίσει ένας απλός αξιωματικός ενώ συχνά ο βασιλιάς περιορίζεται σε συμβολικές κινήσεις χωρίς ουσιαστικό αποτέλεσμα για την έκβαση της παρτίδας. Όλα αυτά έχουν αναφορές σε ιστορικά γεγονότα και ιστορικά πρόσωπα; Μπορείτε να αναφέρετε συγκεκριμένα παραδείγματα:

- Μία βασίλισσα που έσωσε το κράτος δίπλα σε έναν δειλό βασιλιά; (Θεοδώρα και Ιουστινιανός)
- Ένας απλός στρατιώτης που κέρδισε μια μάχη;
- Ένας στρατηγός που πήρε τη σημαντικότερη απόφαση για την έκβαση μιας μάχης;

Ο καθένας γνωρίζει ότι η βασίλισσα είναι το πιο ισχυρό κομμάτι στο σκάκι, λίγοι όμως ξέρουν ότι το παιχνίδι παιζόταν επί πεντακόσια χρόνια χωρίς εκείνη. Στην Ινδία, την Περσία και τις αραβικές περιοχές, όπου πρωτοπαίχτηκε το παιχνίδι, ο στρατηγός ή βεζίρης καταλάμβανε το τετράγωνο όπου τώρα στέκεται η βασίλισσα, η οποία δεν εμφανίζεται στη σκακιέρα νωρίτερα από το έτος 1000, διακόσια χρόνια αφότου οι Μαυριτανοί έφεραν το σκάκι στη Νότια Ευρώπη. Μόνο όταν το σκάκι έγινε δημοφιλής διασκέδαση στους βασιλικούς κύκλους της Ευρώπης, στη διάρκεια του Μεσαίωνα, γεννήθηκε η βασίλισσα του σκακιού και ενδυναμώθηκε σταδιακά ώστε να γίνει η άγρια πολεμίστρια και προστάτιδα του βασιλιά<sup>7</sup>

Τέλος δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι το σύγχρονο σκάκι διαμορφώθηκε στη δυτική Ευρώπη την εποχή του Μεσαίωνα. Ο βασιλιάς, η βασίλισσα, ο επίσκοπος, ο ιππότης κλπ ήταν πραγματικοί άνθρωποι με συγκεκριμένους ρόλους και συγκεκριμένο τρόπο δράσης τη συγκεκριμένη ιστορική περίοδο. Έχει, λοιπόν, σημασία να κατανοήσουμε πώς αυτοί οι ρόλοι αποτυπώνονται σε μια σκακιέρα. Οι μαθητές μπορούν με διασκεδαστικό τρόπο όχι μόνο να κατανοήσουν το σκάκι αλλά και μια ολόκληρη ιστορική εποχή.

---

<sup>7</sup> Τη διαδρομή αυτή περιγράφει η Marilyn Yalom στο βιβλίο της: Η «Γέννηση της βασίλισσας του σκακιού». Σε αυτό διερευνά τους πέντε αιώνες που μεσολαμβάν από τη συνεσταλμένη εμφάνιση της βασίλισσας του σκακιού στις αρχές της δημιουργίας της Αγίας Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας ως την αύξηση της ισχύος της στη διάρκεια της βασιλείας της Ισαβέλλας της Καστίλλης. Η Μαίριλυν Γιάλομ, έχοντας ως έμπνευση τις ελάχιστες μεσαιωνικές βασίλισσες του σκακιού που έχουν διασωθεί, αναζητά την προέλευση και την εξάπλωσή τους από την Ισπανία, την Ιταλία και τη Γερμανία ως τη Γαλλία, την Αγγλία, τη Σκανδιναβία και τη Ρωσία. Η Μαίριλυν Γιάλομ βρίσκει κοινά σημεία μεταξύ της γέννησης της βασίλισσας του σκακιού και της ανόδου των γυναικών στους βασιλικούς θρόνους της Ευρώπης, παρουσιάζοντας σε διαδοχικά επίπεδα την ιστορία των μεσαιωνικών αυλών και τους εσωτερικούς αγώνες για την απόκτηση της εξουσίας.

## Όχι μόνο κινήσεις...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Συναισθηματική νοημοσύνη			
Επικοινωνιακές δεξιότητες			

Το σκάκι είναι ένα παιχνίδι αυτοσυγκέντρωσης και περιορισμένης λεκτικής επικοινωνίας ανάμεσα στους παίκτες. Οι παίκτες είναι αφοσιωμένοι στην ερμηνεία των κινήσεων των αντιπάλων τους, στις δικές τους κινήσεις και σε εναλλακτικά σενάρια κινήσεων με σκοπό την τελική νίκη. Σε αυτό το πλαίσιο προσπαθούν να ερμηνεύσουν την ψυχολογία του αντιπάλου τους όχι τόσο από τις λέξεις όσο από το ύφος τους, τη στάση του σώματός τους, τις κινήσεις του προσώπου τους κλπ. Τι θα συνέβαινε αν σ' αυτό το πλαίσιο προσθέταμε και λεκτική επικοινωνία που συνόδευε κάθε κίνηση; Αν για παράδειγμα κάθε φορά που ένας στρατιώτης «έτρωγε» έναν άλλο στρατιώτη του έλεγε μια φράση: «αρκετά αγωνίστηκες για σήμερα...», «δέξου την αποφασιστικότητα της κίνησής μου», «σ' έφαγα...» κλπ. Προσπαθούμε να δημιουργήσουμε όσο γίνεται πιο ευφάνταστες ατάκες που συνοδεύουν κινήσεις στη σκακιέρα. Στις ατάκες αποτυπώνονται συναισθήματα των παικτών αλλά και αξιολογήσεις για τα αποτελέσματα κάθε κίνησης στη σκακιέρα. Είναι αυτονόητο ότι σκοπός των φράσεων αυτών δεν είναι να υποτιμηθεί ή να αισθανθεί προσβεβλημένος ο αντίπαλος γι' αυτό και τηρούνται οι κανόνες κοσμιότητας, ευγένειας και σεβασμού προς τον «αντίπαλο».

## Αν ήμουν πιόνι...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Αν ήμουν πιόνι, ποιο θα ήθελα να είμαι; Γιατί; Ζωγραφίζω τον εαυτό μου σαν «άλογο» ή «πύργο». Μπορώ να τροποποιήσω και μια φωτογραφία μου προσθέτοντας στοιχεία και αξεσουάρ που θα με κάνουν να μοιάσω με το αγαπημένο μου πιόνι.

Αν οι συμμαθητές μου, οι φίλοι μου, οι εκπαιδευτικοί μου, τα μέλη της οικογένειάς μου κλπ... ήταν πιόνια, ποια πιόνια θα ήθελα να είναι; Γιατί; Ποια χαρακτηριστικά και ποιες ικανότητες ενός πιονιού το κάνουν αγαπημένο μου; Τι θα ήθελα για τον εκπαιδευτικό μου; Να είναι πύργος, αξιωματικός ή στρατιωτάκι; Γιατί;

Η τάξη μπορεί να χωριστεί σε ομάδες και κάθε ομάδα να συζητήσει για τα παραπάνω. Στη συζήτηση αυτή τα μέλη της ομάδας επιλέγουν το πιόνι που τους εκπροσωπεί/εκφράζει περισσότερο. Επιχειρηματολογούν όλοι για τις επιλογές τους. Θα μπορούσε όλη η ομάδα να εκπροσωπηθεί από ένα πιόνι; Οι αποφάσεις ανακοινώνονται στην ολομέλεια και συζητούνται ξανά.



## Ένα πiónι το έσκασε...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

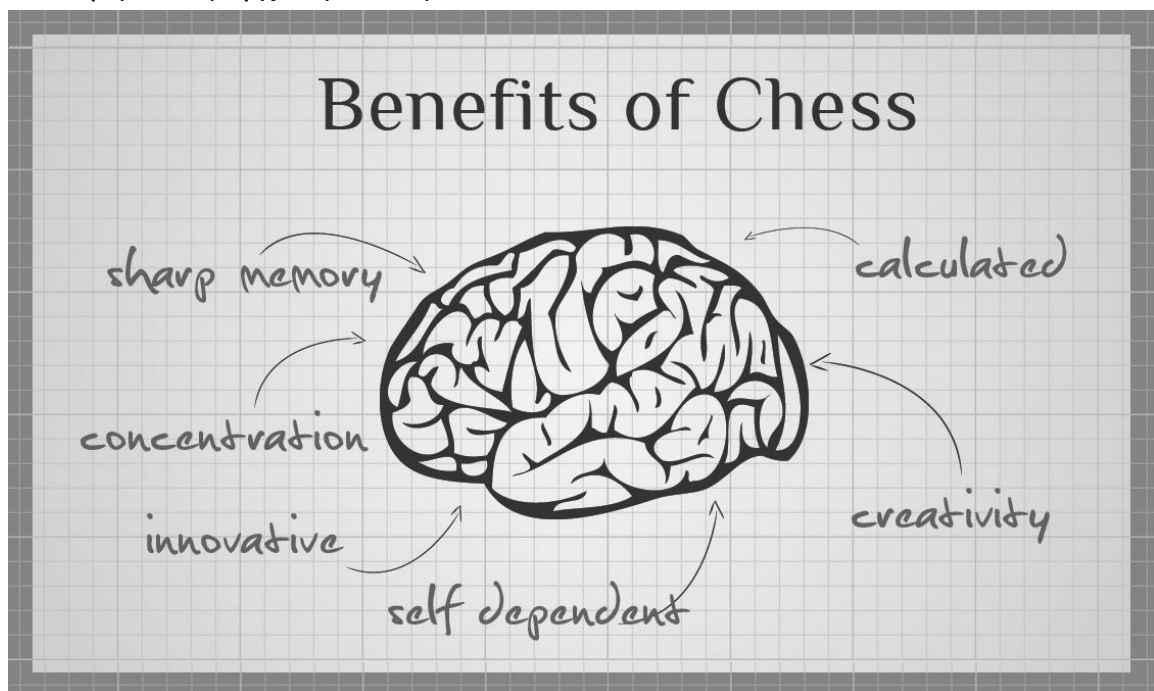
Ένα πiónι το σκάει από τη σκακιέρα. Βρίσκεται έξω από τον κόσμο του παιχνιδιού και μπλέκεται σε μια περιπέτεια. Αποφασίζουμε το χρόνο στον οποίο θα τοποθετηθεί η ιστορία μας. Λαμβάνουμε υπόψη μας τον «χαρακτήρα» και την «προσωπικότητα» κάθε πιονιού. Ανάλογα με αυτή την προσωπικότητα παίρνουμε αποφάσεις για τις κινήσεις και τις επιλογές του. Κάνουμε μια φανταστική ιστορία και τη διαβάζουμε στην τάξη.

Ως παραλλαγή θα μπορούσαμε αντί να γράψουμε την ιστορία, να τη δραματοποιήσουμε στην ολομέλεια. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να πραγματοποιηθεί με την τάξη χωρισμένη σε ομάδες. Κάθε ομάδα μπορεί να παρουσιάσει την ιστορία ενός διαφορετικού πιονιού (εξίσου ενδιαφέρον όμως θα ήταν όλες οι ομάδες να φτιάξουν μια ιστορία για τον ... πύργο που το έσκασε... και να συγκρίνουμε τις ιστορίες).

## Παιχνίδι μνήμης

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες των 4,5 μαθητών. Κάθε ομάδα τοποθετεί 3 άσπρα και 3 μαύρα πιόνια στη σκακιέρα σε θέσεις όμως που έχουν λογική εξήγηση (π.χ. δεν μπορεί να τοποθετηθεί το άλογο σε μια θέση στην οποία δε θα μπορούσε να βρεθεί με βάση τους κανόνες του παιχνιδιού). Σημειώνουμε τις θέσεις των 6 αυτών πιονιών. Η αντίπαλη ομάδα καλείται να δει για 10 δευτερόλεπτα τις θέσεις. Στη συνέχεια τα πιόνια αποσύρονται από τη σκακιέρα και τα μέλη της «αντίπαλης» ομάδας καλούνται να θυμηθούν τις θέσεις και να ξανατοποθετήσουν τα πιόνια. Το παιχνίδι μπορεί να γίνει πιο δύσκολο αν αυξήσουμε τον αριθμό των πιονιών (π.χ. 5+5 πιόνια) ή βάλουμε στενά χρονιά περιθώρια στην ομάδα που καλείται να θυμηθεί τις αρχικές θέσεις των πιονιών.



## Είμαι ένα πιόνι και παίρνω μαζί μου...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Αν ήμουν πιόνι «άλογο», ποιο θα ήταν το αγαπημένο μου αντικείμενο; Σκεφτόμαστε ποιο αντικείμενο θα έπαιρνε κάθε παίκτης μαζί του: σε ένα ταξίδι, την ώρα της μάχης κλπ. Επεκτείνουμε το ερώτημα και σε άλλα θέματα:

- Στο αγαπημένο μου ρούχο
- Στο αγαπημένο μου τραγούδι
- Στο αγαπημένο μου βιβλίο
- Στην αγαπημένη μου ταινία κλπ

Οι επιλογές μας υποδεικνύονται από τα χαρακτηριστικά και τις ικανότητες κάθε πιονιού.



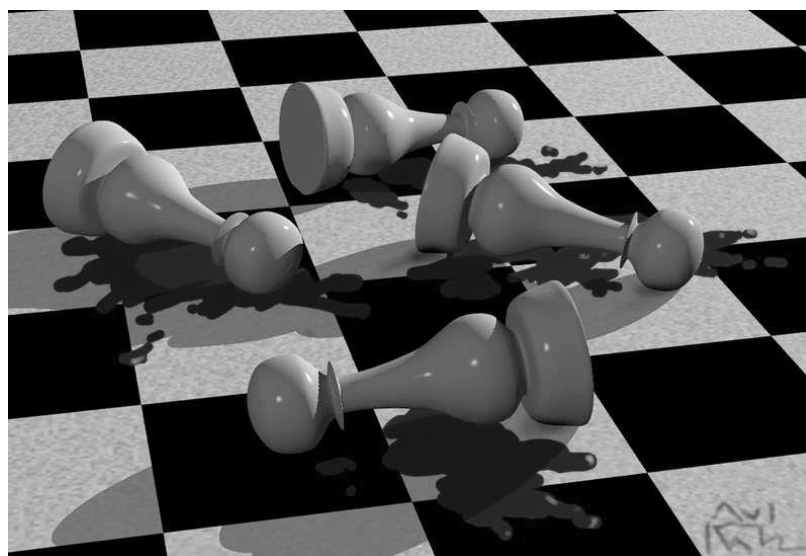


## Κινήσεις... ζωής...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Συναισθηματική νοημοσύνη	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Στο σκάκι υπάρχουν πιόνια που κινούνται πλάγια και άλλα που κινούνται μετωπικά. Άλλα κάνουν κυκλικές κινήσεις, άλλα είναι αργά και άλλα επιθετικά. Πώς θα μπορούσαμε να μεταφράσουμε αυτές τις κινήσεις στην πραγματική ζωή; Σκεφτόμαστε περιστατικά από τη δική μας ζωή ή τους γύρω μας:

- Θέλω να ζητήσω κάτι από τη μαμά αλλά βάζω το μικρό μου αδερφάκι να την «ψήσει» (με ποια κίνηση στο σκάκι ποιου πιονιού μοιάζει αυτό;)
- Έχω δώσει την πληροφορία σε όλους όσους είναι γύρω του και αφήνω αυτόν για το τέλος
- Ξέρω ότι ένας συμμαθητής μου είναι πιο δυνατός από μένα και αποφεύγω να τον αντιμετωπίσω



## Ποιήματα για το σκάκι

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2 διδακτικές ώρες		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Οι μαθητές στη δραστηριότητα αυτοί διαβάζουν και προσπαθούν να ερμηνεύσουν ποιήματα που έχουν γραφεί για το σκάκι. Ενδεικτικά είναι τα ακόλουθα:

### «Παρτίδα» του Νάσου Βαγενά:

Πώς να σε κερδίσω.  
 Με παίζεις όπως θέλεις.  
 Και μου παίρνεις  
 έναν-έναν τους στρατιώτες.  
 Μου κυκλώνεις  
 τους πύργους.  
 Τ' άλογά μου έχουν τρομάξει  
 και τριγυρνούν εδώ κι εκεί χαμένα.  
 Μα πώς να σε κερδίσω.  
 Που ακόμα  
 κι αυτή η βασίλισσά μου ξεπορτίζει.  
 Και με προδίνει αδιάκοπα .....  
 με τους στρατιώτες και τους αξιωματικούς σου.

### «Το σκάκι», Μανόλης Αναγνωστάκης

Έλα να παίξουμε...  
 Θα σου χαρίσω τη βασίλισσά μου  
 Ήταν για μένα μια φορά η αγαπημένη  
 Τώρα δεν έχω πια αγαπημένη

Θα σου χαρίσω τους πύργους μου  
Τώρα πια δεν πυροβολώ τους φίλους μου  
Έχουν πεθάνει από καιρό  
Πριν από μένα  
Όλα, όλα και τ' άλογά μου θα στα δώσω  
Όλα, όλα και τ' άλογά μου θα στα δώσω  
Μονάχα ετούτο τον τρελό μου θα κρατήσω  
Που ξέρει μόνο σ' ένα χώμα να πηγαίνει  
Δρασκελώντας τη μία άκρη ως την άλλη  
Γελώντας μπρος στις τόσες πανοπλίες σου  
Μπαίνοντας μέσα στις γραμμές σου ξαφνικά  
Αναστατώνοντας τις στέρεες παρατάξεις  
Έλα να παίξουμε...

Ο βασιλιάς αυτός δεν ήταν ποτέ δικός μου  
Κι ύστερα τόσους στρατιώτες τι τους θέλω  
Τραβάνε μπρος σκυφτοί δίχως καν όνειρα  
Όλα, όλα και τ' άλογά μου θα στα δώσω  
Όλα, όλα και τ' άλογά μου θα στα δώσω  
Μονάχα ετούτο τον τρελό μου θα κρατήσω  
Που ξέρει μόνο σ' ένα χώμα να πηγαίνει  
Δρασκελώντας τη μία άκρη ως την άλλη  
Γελώντας μπρος στις τόσες πανοπλίες σου  
Μπαίνοντας μέσα στις γραμμές σου ξαφνικά  
Αναστατώνοντας τις στέρεες παρατάξεις  
Έλα να παίξουμε...

Κι αυτή δεν έχει τέλος η παρτίδα..  
Πολλάκις, βλέποντας να παίζουν σκάκι,  
ακολουθεί το μάτι μου ένα Πιόνι  
οπού σιγά-σιγά τον δρόμο βρίσκει  
και στην υστερινή γραμμή προφθαίνει.  
Με τέτοια προθυμία πάει στην άκρη  
οπού θαρρείς πως βέβαια εδώ θ' αρχίσουν  
οι απολαύσεις του κ' οι αμοιβές του.  
Πολλές στον δρόμο κακουχίες βρίσκει.  
Λόγχεις λοξά το ρίχνουν πεζοδρόμοι·  
τα κάστρα το χτυπούν με τες πλατειές των  
γραμμές· μέσα στα δυο τετράγωνά των  
γρήγοροι καβαλλάρηδες γυρεύουν

με δόλο να το κάμουν να σκαλώσει·  
κ' εδώ κ' εκεί με γωνιακή φοβέρα  
μπαίνει στον δρόμο του κανένα πιόνι  
απ' το στρατόπεδο του εχθρού σταλμένο.  
Αλλά γλιτώνει απ' τους κινδύνους όλους  
και στην υστερινή γραμμή προφθαίνει.  
Τι θριαμβευτικά που εδώ προφθαίνει,  
στην φοβερή γραμμή την τελευταία·  
τι πρόθυμα στον θάνατό του αγγίζει!  
Γιατί εδώ το Πιόνι θα πεθάνει  
κ' ήσαν οι κόποι του προς τούτο μόνο.  
Για την βασίλισσα, που θα μας σώσει,  
για να την αναστήσει από τον τάφο  
ήλθε να πέσει στου σκακιού τον άδη.

### **Το Σκάκι, Χόρχε Λουίς Μπόρχες**

Ασθενικός βασιλιάς, λοξός αξιωματικός, φρενιασμένη βασίλισσα, πύργος ευθύς, πολυμήχανος στρατιώτης απάνω στην ασπρόμαυρη πορεία ψάχνει ο ένας τον άλλο και συγκρούονται σ' επίμονη μάχη.

Δεν ξέρουν πως το σίγουρο χέρι του παίχτη τους ρυθμίζει τη μοίρα, δεν ξέρουν πως μια τρομαχτική νομοτέλεια ελέγχει τις αποφάσεις και τη διαδρομή τους.

Αλλά κι ο ίδιος ο παίχτης είναι αιχμάλωτος (η έκφραση είναι του Ομάρ) μιας άλλης σκακιέρας με μαύρες νύχτες και άσπρες μέρες.

Ο Θεός κινάει τον παίχτη κι ο παίχτης τα πιόνια.

Μα άραγε ποιος Θεός, πίσω από το Θεό, κινάει το νήμα της σκόνης και του χρόνου, του ονείρου και της αγωνίας;

### **Σκάκι, Νικόλαος Κάλας (1907-1988)**

Ένας κόσμος-ένας κόσμος τετράγωνος ο κόσμος μου.

Στις απλοποιημένες του διαστάσεις χαρακώνονται οι ορίζοντες των ημερών, της ισονουκτίας η αντιθετική επιφάνεια.

Όλα τα εγκλήματα της ζωής-πανουργίες φόννοι-ξαναζούν απάνου στο σιντέφι και στον όνυχα όπου επίπονα γλιστρούν άκαρδου νου τα φιλντισένια σύμβολα τα είδωλα από κοράλλι.

Ο δρόμος τους, οι επικίνδυνοι σταθμοί των, οι απογοητεύσεις και τα λάφυρα-χαρές γι αυτό που ήτανε καρδιά.

Τώρα με του χεριού τη σπάνια κίνηση να περιπλέξει το ξερό παιχνίδι.

Το αίμα που κυλάει, οι βιασμοί, ό,τι κρυφό έχει η ψυχή, δε διακρίνεται στις αυστηρές του μεταβολές.

Όσοι όμως ξέρουν τους κανονισμούς, στο κάτοπτρο βλέπουν τις φρικτές εικόνες που δύο παίκτες κλείσανε σ' εβένινο πλαίσιο και προσπαθούν με λιτές κούκλες να σκεπάσουν.

### **Τ' άλογο του σκακιού, Μιχαήλ Στασινόπουλος**

Προσεκτικό κι ασάλευτο, βουβό κι αφαιρεμένο,  
στο μαύρο ή τ' άσπρο, υπάκουο, ηδάει και περιμένει.  
Στον μαύρο ή τ' άσπρο, ασάλευτο, βαθιά συλλογισμένο,  
το σκυθρωπό κι αμίλητο παιχνίδι λογαριάζει.

Μια κίνηση, άλλη κίνηση, μια σκέψη, κι άλλη σκέψη.  
Τριγύρω οι ξύλινοί του εχθροί κι οι επίβουλοι σκοποί τους.  
Τι να σκεφτεί, να σοφιστεί και τι να λογαριάσει;  
Μες τα στενά τετράγωνα εσώθηκεν η σκέψη  
κι έγινε πια μονότονη και γνώριμη η ζωή του.

Μια κίνηση, άλλη κίνηση, μια σκέψη, η ίδια σκέψη!  
Το σιωπηλό παιχνίδι του μετρά και λογαριάζει,  
μα όμως το ξέρει πως γραφτό σ' όλη είναι τη ζωή του,  
να ορμά μέσα στους ξύλινους εχθρούς του και να πέφτει,  
στο μαύρο ή στ' άσπρο, ηρωικά, κοντά στο βασιλιά του.

Ζητούμε από τους μαθητές να προσπαθήσουν να προσεγγίσουν:

- τα αισθήματα του δημιουργού για το σκάκι
- την άποψη του ποιητή για το σκάκι, τους παίκτες και τα πιόνια
- παραλληλισμούς ανάμεσα στο σκάκι και την πραγματική ζωή
- τους «αντιπάλους» σε κάθε παρτίδα...

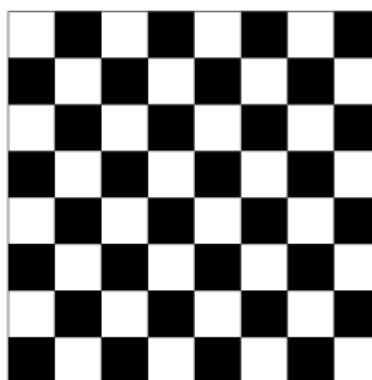
Οι μαθητές θα μπορούσαν ατομικά ή σε ομάδες να δώσουν τη δική τους συνέχεια σε ένα από τα ποιήματα ή να γράψουν ένα δικό τους ποίημα, ένα λίμερικ, ένα χαϊκού κλπ.

## Μοτίβα και άξονες συμμετρίας

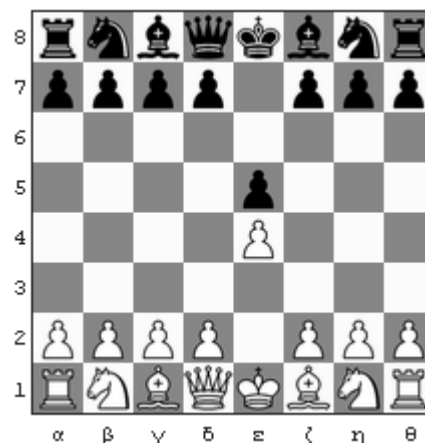
Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1-2 διδακτικές ώρες</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Με αφορμή το σκάκι, δοκιμάζουμε την εφαρμογή εννοιών που μάθαμε από τα μαθηματικά: άξονες συμμετρίας και μοτίβα. Ζητούμε από τα παιδιά να απαντήσουν σε διάφορες ερωτήσεις:

- Πόσους άξονες συμμετρίας μπορούμε να σχεδιάσουμε σε μια σκακιέρα;
- Μπορούμε να σχεδιάσουμε άξονες συμμετρίας στα πιόνια; Πόσους;
- Σε ποιο πιόνι δεν μπορούμε να σχεδιάσουμε άξονα συμμετρίας;



Εξηγούμε επίσης ότι η έννοια της συμμετρίας στο σκάκι έχει και άλλες ερμηνείες. Δείτε για παράδειγμα στην διπλανή σκακιέρα ένα παράδειγμα συμμετρικής απάντησης στην κίνηση του αντίπαλου. Τα πιόνια μπλοκάρουν το ένα το άλλο χωρίς να αλληλοαπειλούνται.

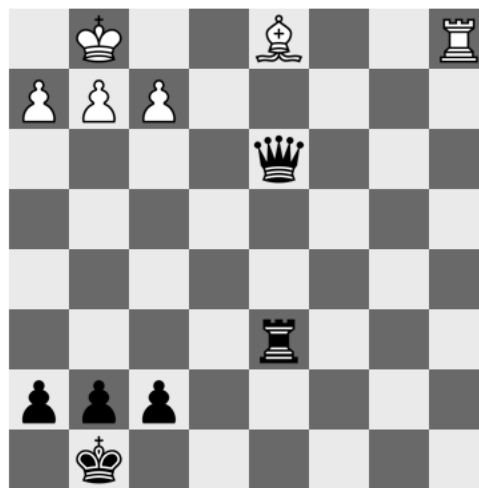


Στην παρακάτω επίσης σκακιέρα βλέπουμε μια συμμετρική τοποθέτηση των πιονιών:

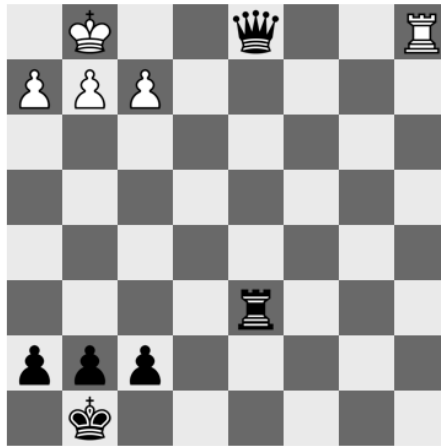


Οι μαθητές μπορούν να εξασκηθούν σχεδιάζοντας δικές τους παρτίδες όπου οι αρχές της συμμετρίας εφαρμόζονται. Ακόμη να πειραματιστούν παίζοντας παρτίδες στις οποίες προσπαθούν να υιοθετήσουν απολύτως συμμετρικές κινήσεις σε αυτές των αντιπάλων τους. Τι παρατηρούν;

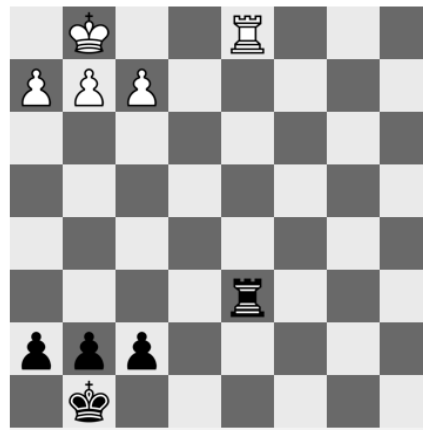
Δεν είναι επίσης άγνωστη στους σκακιστές η χρήση μοτίβων στο σκάκι (όπως και στα μαθηματικά). Στο σκάκι τα μοτίβα είναι τυποποιημένες τακτικές που διευκολύνουν τη νίκη και τις οποίες οι καλοί παίχτες μπορούν να τις αναγνωρίζουν (για να αμύνονται) ή να τις σχεδιάζουν και να τις υλοποιούν. Ας δούμε ένα τέτοιο μοτίβο. Ονομάζεται «back rank». Σε αυτό ο πύργος ή η βασίλισσα επιτίθεται στον αντίπαλο βασιλιά που είναι εγκλωβισμένος από τον δικό του στρατό, με σκοπό το ματ. Ας δούμε πώς αποτυπώνεται αυτό σε μια σκακιέρα:



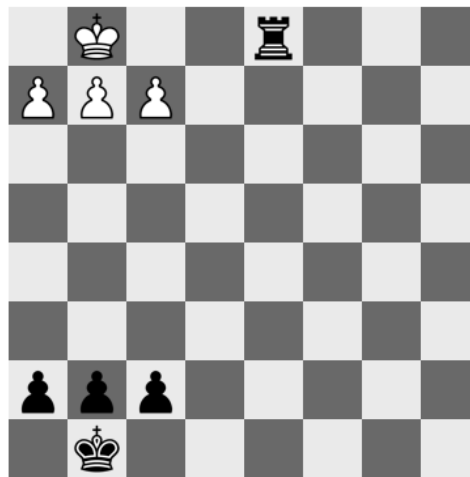
Η μαύρη βασίλισσα τρώει τον αντίπαλο αξιωματικό...



Στη συνέχεια την τρώει ο λευκός πύργος (δηλαδή θυσιάζεται)



...στη συνέχεια τρώει αυτός τον λευκό πύργο...



Και ...ματ!

Στις ακόλουθες ιστοσελίδες μπορείτε να δείτε πολλά τέτοια παραδείγματα με σκακιστικά μοτίβα (<http://www.chess.com/article/view/chess-tactics--definitions-and-examples>, <http://chesstempo.com/tactical-motifs.html>).



Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Ακούμε το τραγούδι «Το σκάκι» (Γ. Ανδρεάτος, στίχοι: Μ. Αναγνωστάκης <http://www.mygreek.fm/el/video-clip/3678/To-skaki-%28Zontana%29>).

Προσπαθούμε να γράψουμε ένα δικό μας τραγούδι για το σκάκι. Μπορούμε για παράδειγμα να μελοποιήσουμε ένα από τα ποιήματα για το σκάκι που μπορούμε να βρούμε σε προηγούμενη δραστηριότητα.

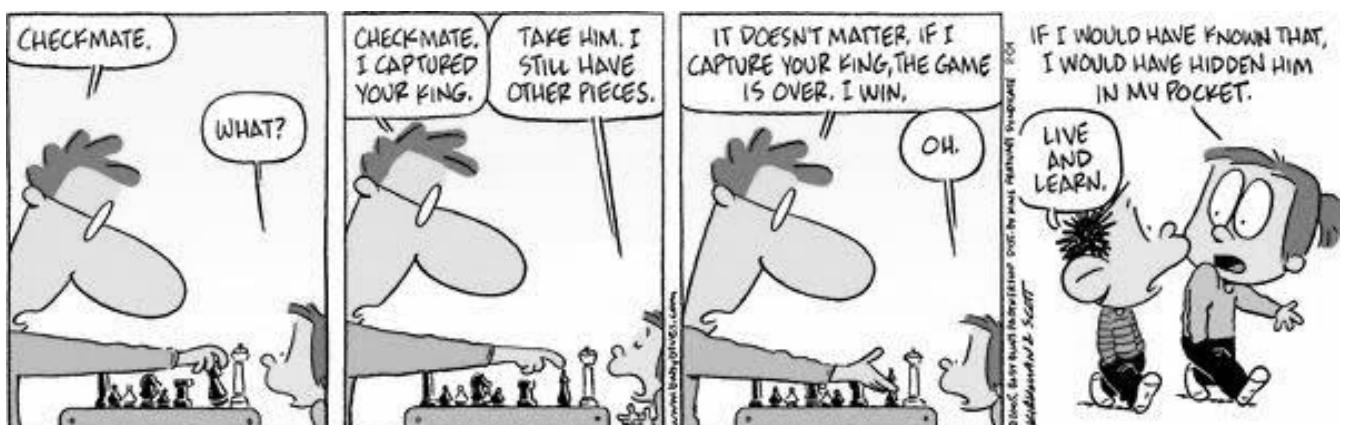
Θα μπορούσαμε να «ντύσουμε» μουσικά μια ολοκληρωμένη παρτίδα σκάκι; Μα ποια κριτήρια θα επιλέγαμε το μουσικό κομμάτι; Μπορούμε να οργανώσουμε στην τάξη παρτίδες σκάκι. Σε κάθε ζευγάρι παιχτών, υπάρχει και ένας «γραμματέας» που μετατρέπει την παρτίδα σε κείμενο (όπως μάθαμε σε προηγούμενη δραστηριότητα). Το κείμενο αυτό μας δίνει πολλές πληροφορίες για την ταχύτητα της παρτίδας, τις κινήσεις των δύο παιχτών, τις συνέπειες αυτών των κινήσεων, την τελική έκβαση, ενώ ο γραμματέας θα μας δώσει επιπλέον πληροφορίες για την ένταση, το άγχος και τα συναισθήματα των παιχτών. Με βάση όλα αυτά επιλέγουμε ένα μουσικό κομμάτι για να «ντύσει» την παρτίδα.

## Διπλό Σκάκι

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Το "διπλό" ή ακριβέστερα το "διπλοκίνητο" σκάκι είναι μια παραλλαγή του σκακιού, στην οποία απλώς ο κάθε παίκτης παίζει δύο κινήσεις διαδοχικά, αντί για μία. Ξεκινάει πρώτος πάντα ο Λευκός.

Υπάρχει κάποια στρατηγική που μπορεί να εξασφαλίσει τη νίκη; Σε τι διαφέρει μια τέτοια παρτίδα από αυτή που γνωρίζουμε; Προσφέρει στους παίκτες πλεονεκτήματα ή δυνατότητα να παίζουν δύο κινήσεις κάθε φορά; Έχει μειονεκτήματα αυτή η δυνατότητα;



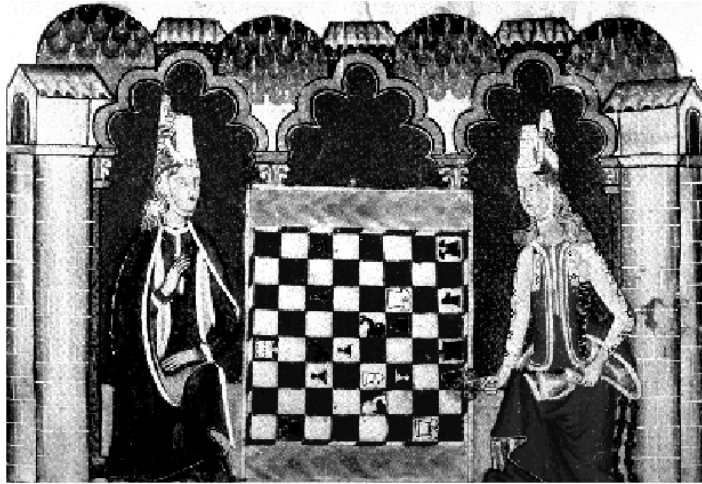
## Το σκάκι στη ζωγραφική

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1-2 διδακτικές ώρες</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

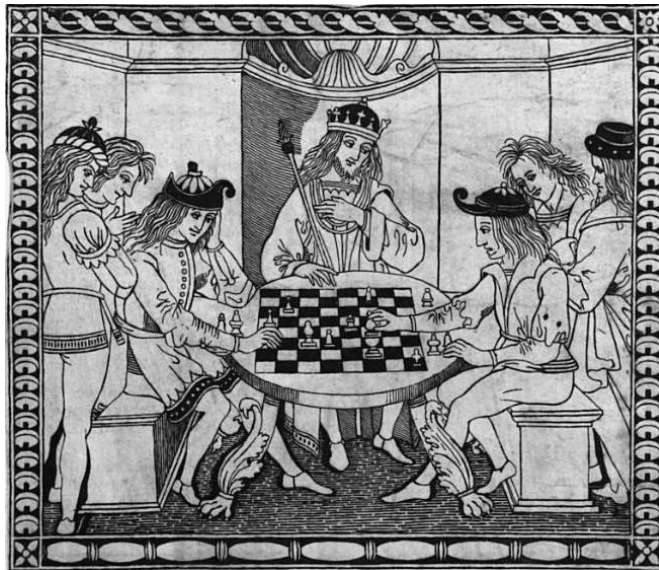
Βρείτε στο διαδίκτυο πίνακες ζωγραφικής με θέμα το σκάκι. Συζητήστε για τους πίνακες (θα βρείτε πολλούς και στο Παράρτημα). Επεξεργαστείτε τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Ποιες πληροφορίες μας δίνουν οι πίνακες;
  - Ποια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αναδεικνύουν;
  - Πώς παρουσιάζονται οι παίκτες;
  - Πώς αισθάνονταν οι δημιουργοί των πινάκων για το σκάκι;
  - Μπορούμε να ζωγραφίσουμε έναν δικό μας πίνακα;
  - Ποιο είναι συνήθως το φύλο των παιχτών;
  - Τι πληροφορίες μας δίνει ο δημιουργός για την κοινωνική θέση και την οικονομική κατάσταση των παιχτών;
  - Υπάρχουν ιστορικές πληροφορίες για την χρονική περίοδο που δημιουργήθηκε ο συγκεκριμένος πίνακας;
  - Τι πληροφορίες μπορούμε να αντλήσουμε από την ενδυμασία, τις εκφράσεις του προσώπου και τη στάση του σώματος των παιχτών;
  - Τι γνωρίζουμε για τους δημιουργούς;
- Ας δούμε μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα.  
Ο πρώτος πίνακας είναι του Alphonso<sup>8</sup> (1221-1284)

<sup>8</sup> <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/VirtualExhibits/Alfonso/chess.html>



Και οι επόμενοι δύο του Cessolis<sup>9</sup> (1250-1322)



<sup>9</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Jacobus\\_de\\_Cessolis](http://en.wikipedia.org/wiki/Jacobus_de_Cessolis)  
<http://www.chess.com/forum/view/general/when-did-this-happen>

Και οι δύο ζωγράφοι μέσα από τα έργα τους αποτυπώνουν τον παραλληλισμό ανάμεσα στο σκάκι και την πραγματική ζωή αλλά και τη σχέση του βασιλιά με τους υπηκόους του. Αναγνωρίζουν και οι δύο το σκάκι ως πνευματικό παιχνίδι που χρησιμοποιείται από βασιλείς για να πλαισιώσουν μια εικόνα δίκαιης και σοφής βασιλείας.

Στον επόμενο πίνακα ο Carracci<sup>10</sup> (1555-1619) αποτυπώνει έντονα τη βαθιά συγκέντρωση των παιχτών και την προσήλωσή τους στο παιχνίδι.



Στους επόμενους πίνακες των (με τη σειρά) Lassen<sup>11</sup> (1857-1938), Fichel<sup>12</sup> (1826-1895), Meissonier<sup>13</sup> (1815-1891) το τοπίο αλλάζει. Οι βασιλιάδες δεν είναι πια πρωταγωνιστές. Το ιστορικό φόντο είναι η Ευρώπη τον 18<sup>ο</sup> και 19<sup>ο</sup> αιώνα.

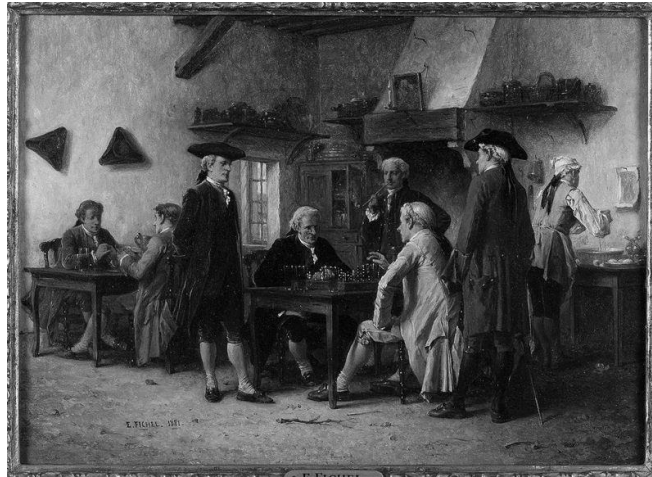


<sup>10</sup> <http://www.chessmaniac.com/index.php/2012/10/14/artists-and-chess-2/>

<sup>11</sup> <https://www.flickr.com/photos/repolco/9860656604/>

<sup>12</sup> <http://systemecolle.free.fr/textes/La%20peinture/La%20peinture.htm>

<sup>13</sup> <http://www.wikiart.org/en/ernest-meissonier/a-game-of-piquet-1861>



Ο 19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνας σημαδεύεται από το ενδιαφέρον της Ευρώπης για την Ανατολή. Σε διάφορους πίνακες με θέμα το σκάκι οι δημιουργοί (με τη σειρά Alma-Tadema<sup>14</sup>, 1836-1912, Gerome<sup>15</sup>, 1824-1904, Delacroix<sup>16</sup>, 1798-1863) παρουσιάζουν την Ανατολή (Κίνα, Ινδία, Μέση Ανατολή) η οποία φαίνεται πρωτόγονη και είναι πρόδηλη η δικαιολόγηση της ιμπεριαλιστικής «κατάκτησης».



<sup>14</sup> <http://fineartamerica.com/featured/egyptian-chess-players-sir-lawrence-alma-tadema.html>

<sup>15</sup> <http://fineartamerica.com/featured/almehs-playing-chess-in-a-cafe-jean-leon-gerome.html>

<sup>16</sup> <http://www.chessmaniac.com/index.php/2012/10/14/artists-and-chess-2/>



Το σκάκι ως αλληγορία του πολέμου αποτυπώνεται στον παρακάτω πίνακα (Ζωντανό σκάκι) του Henri Pierre Picou<sup>17</sup> (1824-1895)



Τι θα συνέβαινε αν ένας πίνακας ζωγραφικής ζωντάνευε; Οργανώνουμε σε ομάδες τις σχετικές δραματοποιήσεις στην τάξη.

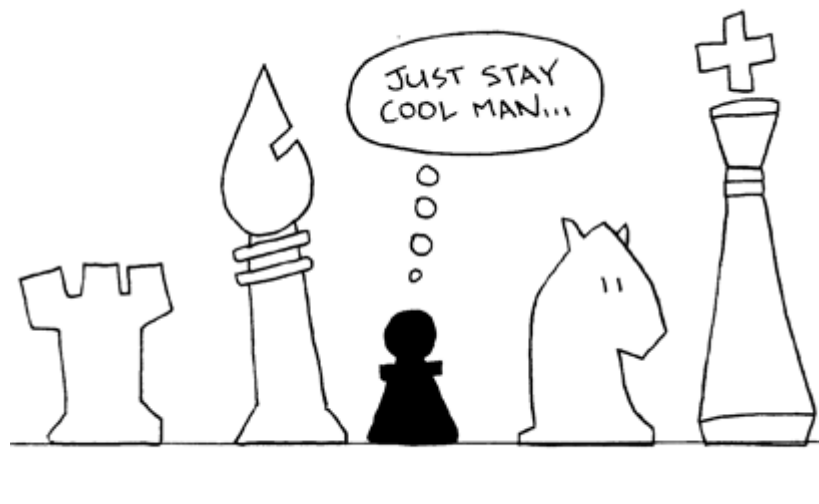
<sup>17</sup> <http://necspenecmetu.tumblr.com/post/13537936883/henry-pierre-picou-indian-chess-set-19th-century>

## Γελοιογραφίες για το σκάκι

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1-2 διδακτικές ώρες		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Βάλτε τις δικές σας λεζάντες στις γελοιογραφίες με θέμα το σκάκι(θα βρείτε πολλές στο Παράρτημα); Τι θέλετε να πείτε με τον τίτλο σας; Συμφωνούν όλοι οι συμμαθητές σας; Ποιες πληροφορίες μας δίνει κάθε γελοιογραφία (για την άποψη του δημιουργού για το σκάκι, τα πιόνια και τους παίχτες); Υπάρχουν παραλληλισμοί με την πραγματική ζωή.

Φτιάξτε σε ομάδες τις δικές σας γελοιογραφίες.

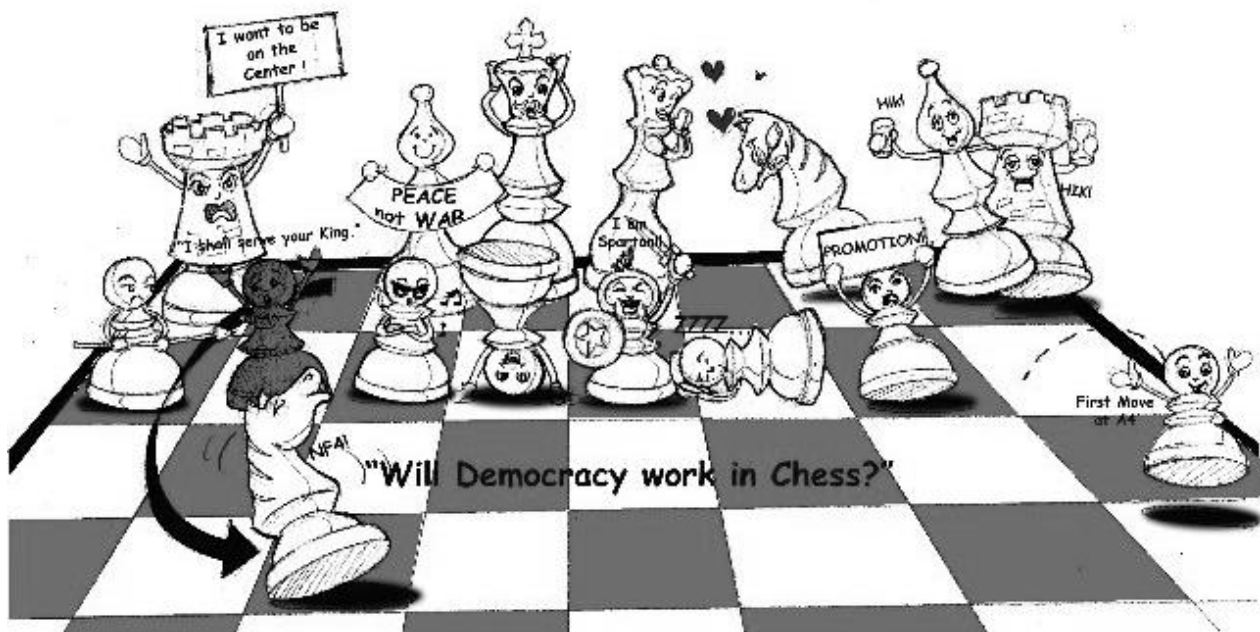




## Κάνουμε Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	<b>Κοινωνική &amp; Πολιτική Αγωγή</b>
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
<b>Κριτική σκέψη</b>	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
<b>Δημιουργικότητα-φантаσία</b>			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

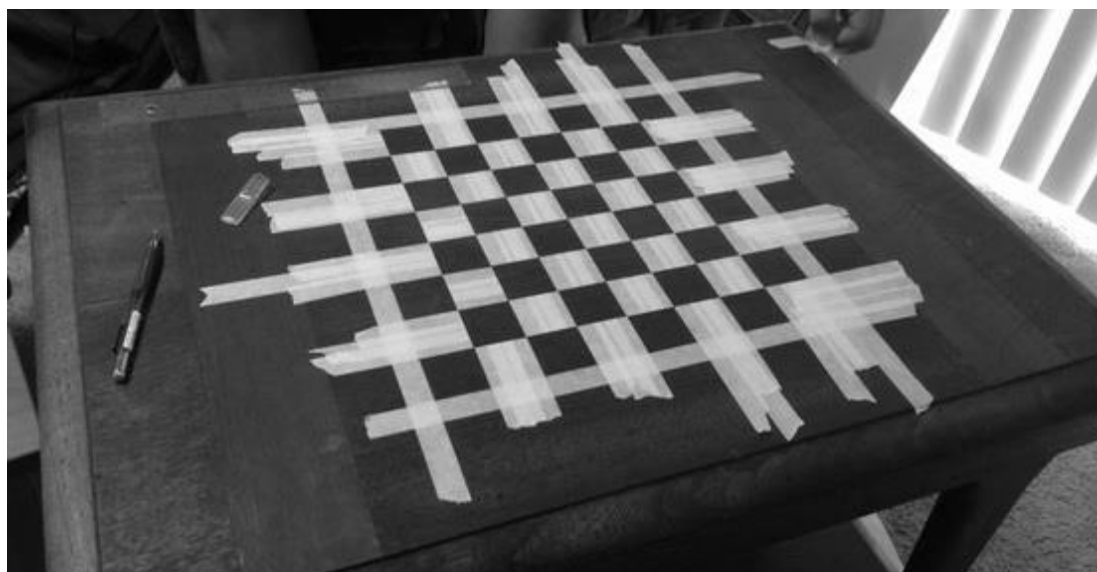
Μια παρτίδα σκάκι μπορεί επίσης να είναι μια εξάσκηση στα ... πολιτεύματα. Συζητούμε με τους μαθητές μας για το πολίτευμα που αποτυπώνεται σε μια σκακιέρα: είναι η βασιλεία. Συζητούμε για τα χαρακτηριστικά του πολιτεύματος αυτού (ιεραρχία, εξουσία, δομή κλπ). Αποτυπώνονται σε μια παρτίδα τα χαρακτηριστικά αυτά; Τι θα συνέβαινε αν προσπαθούσαμε να αποτυπώσουμε σε μια σκακιέρα ένα άλλο πολίτευμα; Για παράδειγμα την ολιγαρχία ή τη δημοκρατία; Αν αποτυπώναμε το δικό μας πολίτευμα (Προεδρευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία) στη θέση ποιων πιονιών θα τοποθετούσαμε τον Πρόεδρο της Δημοκρατίας, τον Πρωθυπουργό, τους Υπουργούς κλπ;



## Φτιάχνουμε το δικό μας σκάκι

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Αντί να χρησιμοποιήσουμε τα γνωστά πιόνια και τη γνωστή σκακιέρα, φτιάχνουμε μια δική μας σκακιέρα με δικά μας πιόνια. Η σκακιέρα μπορεί να φτιαχτεί στην αυλή ή στην τάξη. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κομμάτια ξύλου, να χαράξουμε το χώμα, να χρωματίσουμε το δάπεδο με κιμωλίες, να χρησιμοποιήσουμε κομμάτια ύφασμα, χαρτί κλπ. Ως προς τα πιόνια μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ποικιλία υλικών: φρούτα, ξηροί καρποί, φωτογραφίες, πέτρες, κοχύλια ή να χρησιμοποιήσουμε διάφορα υλικά όπως ζυμάρι, πλαστελίνη, γύψο κλπ. Ακόμη μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε φωτογραφίες ή να πάρουμε ιδέες από αγαπημένους μας κινηματογραφικούς ήρωες. Μπορούμε επίσης να κάνουμε ένα σκάκι με ζώα της ζούγκλας. Αυτό που κάθε φορά πρέπει να προσέχουμε είναι πώς αναθέτουμε ρόλους στη σκακιέρα. Για παράδειγμα θα βάζαμε το λιοντάρι στη θέση ενός απλού στρατιώτη και μία κότα στη θέση της βασίλισσας;



## Καλωσορίσατε στην πολιτεία μας...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Η τάξη χωρίζεται σε δύο ομάδες παιδιών. Οι ομάδες ζουν σε δύο γειτονικές πολιτείες που είναι στην πραγματικότητα οι δύο αντίπαλοι στο σκάκι. Δημιουργούμε μια μεγάλη επιδαπέδια σκακιέρα (χρωματίζουμε με κιμωλία, χαράζουμε με ένα ξύλο στην αυλή, χρησιμοποιούμε έναν μεγάλο μουσαμά κλπ). Με τη σειρά κάθε κάτοικος της μιας πολιτείας επισκέπτεται έναν κάτοικο της «αντίπαλης» πολιτείας ακολουθώντας όμως μια συγκεκριμένη διαδρομή (κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια) ανάλογα με το πιόνι που παριστάνει. Για να το κάνουμε πιο διασκεδαστικό, βάζουμε τους μαθητές να κάνουν τη διαδρομή με πιο δύσκολο και ευφάνταστο τρόπο: κρατώντας ένα κουτάλι με ένα μπαλάκι πινκ πονκ που δεν πρέπει να πέσει, βάζοντας ένα πορτοκάλι κάτω από το πηγούνι, χορεύοντας, κάνοντας κουτσό κλπ.



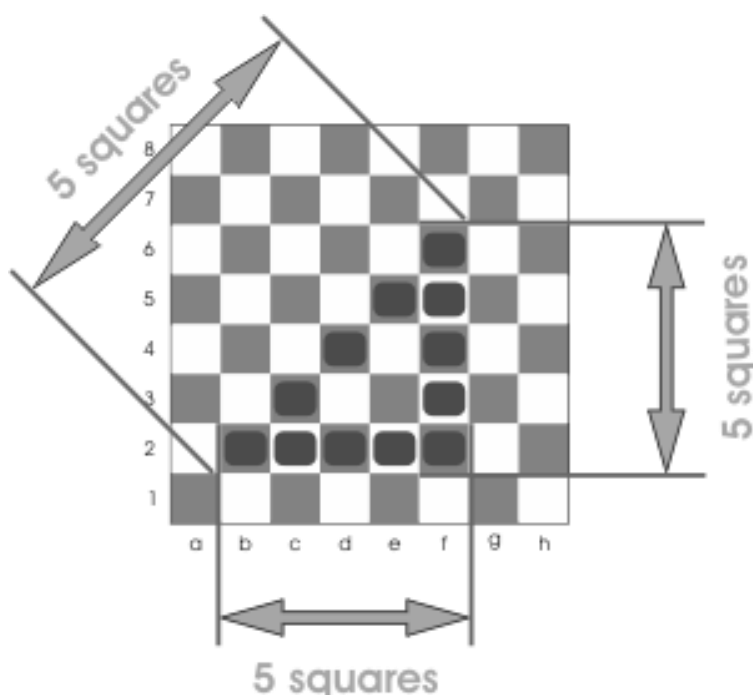
## Δείτε τι σχεδιάσα...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Η τάξη χωρίζεται σε δύο ομάδες, τους αντίπαλους μιας σκακιέρας. Κάθε μαθητής παριστάνει ένα πόνι. Γνωρίζοντας τις κινήσεις που επιτρέπεται να κάνει προσπαθεί να σχηματίσει με τις κινήσεις του;

- Ένα γεωμετρικό σχήμα
- Ένα γράμμα της αλφαβήτας
- Ή ό,τι άλλο θέλει...

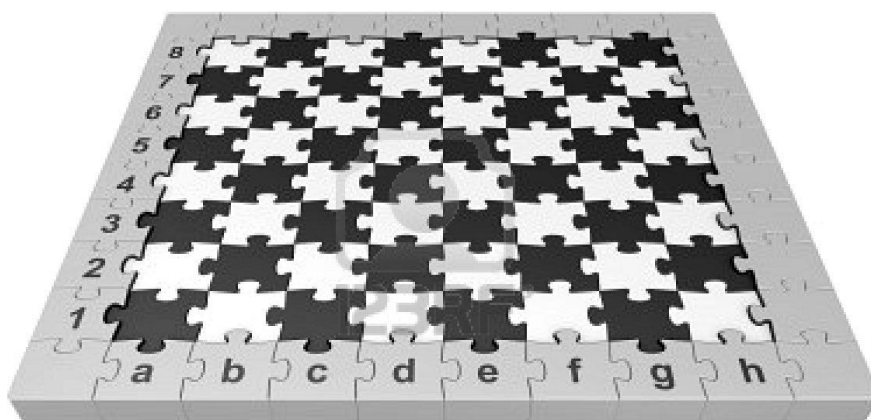
Κερδισμένη είναι η ομάδα που έχει φτιάξει το πιο περίτεχνο σχήμα ή εναλλακτικά που έχει φτιάξει το σχήμα με τη μεγαλύτερη περίμετρο.



Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Νικητής ο μαθητής (ή η ομάδα) που θα σχηματίσει πιο γρήγορα το παζλ που δεν είναι άλλο από μια κομματιασμένη σκακιέρα. Στην αρχή η σκακιέρα μπορεί να είναι άδεια, στη συνέχεια να είναι γεμάτη με τα πιόνια στην αρχική τους θέση κλπ.

Αν θέλουμε να κάνουμε το παζλ πιο δύσκολο, οργανώνουμε στην τάξη μια παρτίδα σκάκι ανάμεσα σε δύο μαθητές. Σε κάποια φάση του παιχνιδιού, ένας μαθητής λέει στοπ. Αποτυπώνονται οι θέσεις των πιονιών των δύο παιχτών σε μία χάρτινη σκακιέρα. Η σκακιέρα κομματιάζεται σε 64 (ή λιγότερα αν θέλουμε να μην το κάνουμε τόσο δύσκολο) τετράγωνα. Οι υπόλοιποι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες συνεργάζονται για να ενώσουν τα κομμάτια του παζλ ώστε να δημιουργήσουμε την παρτίδα που σταμάτησε. Κερδισμένη είναι η ομάδα που θα το κάνει πιο γρήγορα.



## Ποιος είναι ο βασιλιάς;

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Ένας από τους μαθητές βγαίνει για λίγα λεπτά έξω από την τάξη. Σε μια μεγάλη σκακιέρα οι υπόλοιποι μαθητές παίρνουν τις θέσεις τους (αν δεν υπάρχουν αρκετοί μαθητές δηλαδή 16+16, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με 16 μαθητές που στήνονται σε μια πλευρά της σκακιέρας παριστάνοντας τους λευκούς ή τους μαύρους). Κάθε ομάδα έχει έναν συντονιστή (για να δίνει οδηγίες στα πιόνια ώστε να κινούνται). Το παιχνίδι αρχίζει και τα πιόνια ακολουθώντας τις οδηγίες του συντονιστή κινούνται στη σκακιέρα. Μετά από 3,4 κινήσεις, ο μαθητής που βγήκε έξω από την τάξη επιστρέφει. Κάθε φορά που ο εκπαιδευτικός χτυπάει παλαμάκια, ένας παίχτης από κάθε πλευρά κινείται. Ο μαθητής καλείται να αναγνωρίσει το πιόνι που παριστάνει.



## Με την αφή

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Σε αυτό το παιχνίδι, βάζουμε τα πιόνια σε ένα καλαθάκι (ή ό,τι άλλο έχουμε στη διάθεσή μας). Κλείνουμε με ένα κομμάτι ύφασμα τα μάτια του παίχτη που καλείται μόνο με την αφή να μαντέψει πιο πιόνι είναι. Για να το κάνουμε πιο δύσκολο βάζουμε χρονικό περιορισμό (π.χ. 2 λεπτά). Νικητής είναι αυτός που αναγνώρισε στο συγκεκριμένο χρονικό διάστημα τα πιο πολλά πιόνια.

## Γίνομαι σκηνοθέτης

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Σε αυτό το παιχνίδι κάθε ομάδα (με τουλάχιστον 17 μέλη) επιλέγει έναν σκηνοθέτη. Μπροστά σε μια άδεια σκακιέρα (επιδαπέδια) στέκονται όλοι οι μαθητές με σκεπασμένα τα μάτια τους καθώς με τις οδηγίες του σκηνοθέτη θα πάρουν τη θέση τους στη σκακιέρα. Κάθε μαθητής έχει ένα καρτελάκι που δηλώνει το πιόνι που εκπροσωπεί. Ο σκηνοθέτης δίνει οδηγίες στον μαθητή-πιόνι ώστε να κινηθεί προς την σκακιέρα και να πάρει την κατάλληλη θέση. Είναι πιο διασκεδαστικό με δύο ομάδες μαθητών ώστε να ανακηρύξουμε νικητή τον σκηνοθέτη που έστησε πιο γρήγορα τη δική του πλευρά της σκακιέρας.

## Κουνιέμαι μόνο εγώ...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να παιχτεί σε μια κλασική σκακιέρα με τα κλασικά πιόνια ή σε μια μεγάλη σκακιέρα με μαθητές-πιόνια. Και στις δύο περιπτώσεις η λογική είναι ότι επιλέγουμε σε κάθε παρτίδα μόνο μία κατηγορία πιονιών που θα κινούνται: για παράδειγμα μόνο οι αξιωματικοί, ή μόνο οι βασίλισσες κλπ. Τα υπόλοιπα πιόνια δεν κινούνται. Τοποθετούμε στο κέντρο της σκακιέρας τα πιόνια που κινούνται (π.χ. τους ίππους) με τρόπο όμως που δεν κερδίζουνε ο ένας τον άλλο. Και αρχίζουν οι συντονιστές να τα κινούν εναλλάξ με σκοπό να κερδίσουν την παρτίδα. Νικητής είναι αυτός που θα καταφέρει να ολοκληρώσει το παιχνίδι. Μπορούμε να το επαναλάβουμε μόνο με τους πύργους κλπ.

## Σε κουνώ με το πηγούνι...

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Για να διασκεδάσουμε μπορούμε να βάλουμε ως κανόνα οι παίχτες να κινούν τα πιόνια τους χρησιμοποιώντας .... τα πόδια τους, το μέτωπό τους, τη μύτη τους, ένα μόνο δάχτυλό τους κλπ.



## Μάντεψε τι έπαιξα

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			

Σε αυτό το παιχνίδι τα παιδιά σε ζευγάρια ξεκινούν μια κλασική παρτίδα σκάκι. Μετά από έναν αριθμό κινήσεων (π.χ. 3) το παιχνίδι παγώνει. Ένας μαθητής, που έχει επιλεγεί από την αρχή, περνάει πάνω από τις σκακιέρες και καταγράφει στη μνήμη του τις θέσεις των πιονιών. Βγαίνει έξω από την αίθουσα. Ο εκπαιδευτικός δίνει οδηγίες στις ομάδες να προχωρήσουν τα παιχνίδια τους κάνοντας μία κίνηση ακόμη. Ο μαθητής που ήταν έξω από την αίθουσα ξαναμπάινει και προσπαθεί να μαντέψει ποια κίνηση έγινε σε κάθε παρτίδα (για να το κάνουμε πιο δύσκολο δίνουμε συγκεκριμένο χρόνο στον μαθητή να καταγράψει τις παρτίδες ή αυξάνουμε τον αριθμό των σκακιέρων που πρέπει να παρακολουθεί...).

## Πόσο γρήγορα μπορείς;

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			

Σε μια παραλλαγή ενός παλιού παιχνιδιού, οι μαθητές καλούνται να στήσουν όσο γίνεται πιο γρήγορα τη σκακιέρα τους. Στην αρχή απλώς δίνουμε το σύνθημα και καταγράφουμε τον χρόνο για τον καθένα. Στη συνέχεια τους δίνουμε ένα ελαφρύ αντικείμενο (π.χ. μια μικρή μπάλα). Με το σύνθημά μας το πετάνε ψηλά και προσπαθούν να στήσουν μέχρι να το ξαναπιάνουν όσο γίνεται πιο πολλά πιόνια μπορούν.

## Ποιος είμαι;

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Η τάξη χωρίζεται σε ζευγάρια. Σε κάθε ζευγάρι το πρώτο μέλος γράφει σε ένα αυτοκόλλητο χαρτάκι το πιόνι που εκπροσωπεί το δεύτερο μέλος. Το κολλάει στην πλάτη του. Το δεύτερο μέλος προσπαθεί να μαντέψει ποιο πιόνι είναι κάνοντας ερωτήσεις στο πρώτο μέλος. Για να το δυσκολέψουμε πρέπει να είναι ερωτήσεις όπου η απάντηση μπορεί να είναι μόνο ναι ή όχι. Κερδισμένος είναι αυτός που βρήκε το πιόνι που εκπροσωπεί με τις λιγότερες ερωτήσεις. Εναλλακτικά μπορούμε να δυσκολέψουμε γλωσσικά την άσκηση αυτή βάζοντας κι άλλους περιορισμούς στις ερωτήσεις: να μη μπορούν π.χ. να χρησιμοποιηθούν επιρρήματα...



## Σκάκι και Μαθηματικά

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	<b>Μαθηματικά</b>	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
<b>Παρατηρητικότητα</b>	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
<b>Κριτική σκέψη</b>	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1-3 διδακτικές ώρες</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
<b>Δημιουργικότητα-φантаσία</b>			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Παρά το γεγονός πως τα μαθηματικά και το σκάκι μετρούν πολλούς αιώνες ύπαρξης, η θεωρία που παντρεύει τους δύο αυτούς χώρους είναι αρκετά πρόσφατη. Το σκάκι μπορεί να περιγραφεί ως ένα χαοτικό πρόβλημα. Χαοτικά καλούνται τα μη γραμμικά δυναμικά συστήματα, τα οποία κάτω από ορισμένες συνθήκες παρουσιάζουν το φαινόμενο του χάους. Κυριότερα χαρακτηριστικά των προβλημάτων αυτών είναι η ευαίσθητη εξάρτηση από τις αρχικές συνθήκες και η μη περιοδικότητα. Αποτέλεσμα των χαρακτηριστικών αυτών είναι η φαινομενική τυχαιότητα.



Πιο απλά μπορούμε να πούμε, πως χαρακτηρίζονται ως χαοτικά, τα προβλήματα που ενώ οι νόμοι εξέλιξής τους είναι καλώς ορισμένοι και δεν περιέχουν τυχαίες μεθόδους, εξαιτίας της πολυπλοκότητάς τους μας δίνουν την αίσθηση του τυχαίου.

Με βάση τα παραπάνω, μπορεί να δοθεί μια απάντηση στο αν και κατά πόσο είναι πιθανό μια μέρα το σκάκι να «τυποποιηθεί» σε τέτοιο βαθμό, ώστε να χάσει το ενδιαφέρον του. Ασφαλώς ο αριθμός των κινήσεων των 32 κομματιών, πάνω στα 64 τετράγωνα τις σκακιέρας είναι πεπερασμένος και άρα η ανάλυση μιας παρτίδας είναι καθαρά μαθηματική. Ωστόσο, η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού είναι τέτοια, ώστε στον ανθρώπινο νου θα μοιάζει να εμπεριέχει τον αστάθμητο παράγοντα τύχη.

**Ένα πρόβλημα μαθηματικών (από τα Μαθηματικά της Φύσης και της ζωής, <http://mathslife.eled.uowm.gr/>)**

Στα τελικά του πρωταθλήματος σκάκι για μαθητές και μαθήτριες δημοτικών σχολείων της δυτικής Μακεδονίας, συμμετέχουν 6 μαθητές και 6 μαθήτριες. Κάθε ένας/μία θα παίξει δύο παρτίδες με κάθε άτομο του ίδιου φύλου με αυτόν/αυτή και μία παρτίδα με κάθε άτομο του άλλου φύλου. Πόσες παρτίδες θα παιχτούν συνολικά;




Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε σε εξισώσεις τις αξίες κάθε πιονιού στη σκακιέρα (βασίλισσα=9 στρατιωτάκια, ίππος=5, αξιωματικός & άλογο=3). Ένα παράδειγμα είναι η παρακάτω εξίσωση:

 +  + $x = 54$ $x = \underline{\hspace{2cm}}$
--

..ή ακόμη να μεταμορφώσουμε γνωστές αριθμητικές πράξεις...

$\begin{array}{r} \text{crown} \\ \times 2 \\ \hline 18 \div 2 = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{crown} \\ \times \text{castle} \\ \hline \square \div 5 = \square \end{array}$
$\begin{array}{r} \text{crown} \\ \times \text{castle} \\ \hline \square \div 9 = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{crown} \\ \times \text{crown} \\ \hline \square \div \text{crown} = \square \end{array}$
$\begin{array}{r} \text{crown} \\ \times \text{horse} \\ \hline \square \div \text{horse} = \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \text{crown} \\ \times \text{horse} \\ \hline \square \div \text{crown} = \square \end{array}$

...ή να υπολογίσουμε πόσα στρατιωτάκια, πόσα άλογα και πόσους ίππους χρειαζόμαστε για να μαντέψουμε τους πόντους της τελευταίας στήλης;

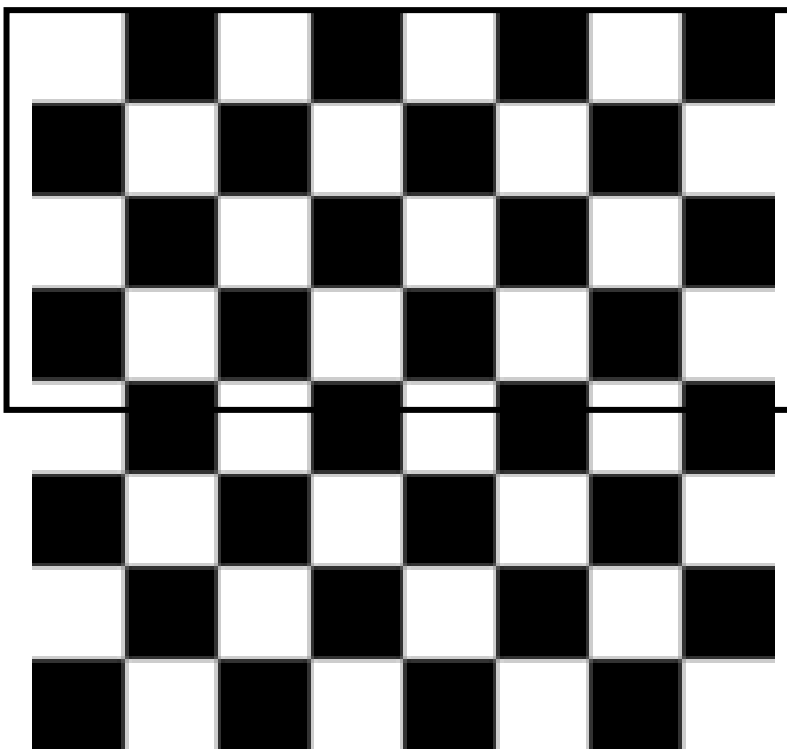
Number of 	Number of 	Number of 	Total points
1	1	1	9
3	2	0	9
0	3	0	9
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	11
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	12
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	13
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	14
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	15

Μπορούμε να ζητήσουμε από τους μαθητές μας να βρουν πόσα τετράγωνα σχηματίζονται σε μια σκακιέρα. Η εύκολη απάντηση είναι  $64(8 \times 8)$ , στην πραγματικότητα όμως είναι  $204!$  Ποιος θα το βρει πρώτος;

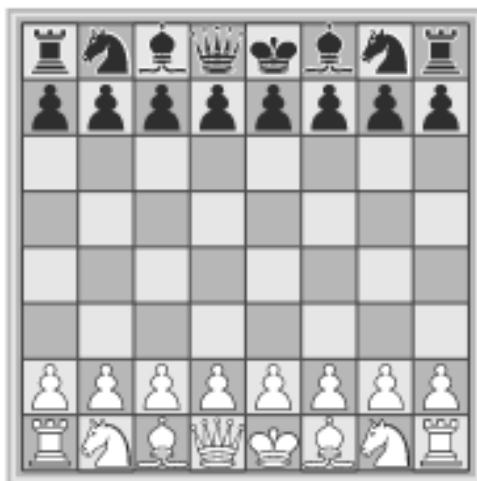
Πάνω στη σκακιέρα μπορούμε να εξασκηθούμε με έννοιες όπως «παράλληλες», «κάθετες», «τετράγωνα», «ορθογώνια», «τρίγωνα». Τέλος μπορούμε να εξοικειωθούμε με την έννοια των συντεταγμένων κλπ.

Μια κλασική σκακιέρα μπορεί επίσης να μας βοηθήσει στη διδασκαλία των κλασμάτων και των ισοδύναμων κλασμάτων. Για παράδειγμα είναι εύκολο να βρούμε το  $\frac{1}{2}$ , το  $\frac{1}{4}$ , το  $\frac{1}{8}$  κλπ

Επίσης μπορούμε να διδάξουμε ισοδύναμα κλάσματα. Στην παρακάτω σκακιέρα, το  $\frac{1}{2}$  της σκακιέρας είναι 32 από τα 64 τετραγωνάκια της, δηλαδή  $\frac{32}{64}$ . Άρα  $\frac{1}{2} = \frac{32}{64}$ . Τέτοια ζεύγη ισοδύναμων κλασμάτων μπορούμε να δημιουργήσουμε πολλά. Κλάσματα επίσης μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και για να δηλώσουμε την αξία κάθε πιονιού. Για παράδειγμα γνωρίζουμε ότι η βασίλισσα αξίζει όσο 9 στρατιωτάκια. Άρα: 1 στρατιωτάκι =  $\frac{1}{9}$  της βασίλισσας.







Άλλο παράδειγμα άσκησης: στην παρακάτω σκακιέρα γράψε ένα κλάσμα που να αποτυπώνει τα τετράγωνα που είναι σκιασμένα με μωβ χρώμα



Ή το κλάσμα που αποτυπώνει το μέρος της σκακιάρας που καλύπτεται από τα πιόνια ενός παίχτη.

Μπορούμε επίσης να παίξουμε... Sudoku με τη βοήθεια των φιγούρων του σκακιού. Δείτε ένα παράδειγμα:

		4						
			7	2	4			
2		6				7		
1								
5				4				3
4			6		2			5
7		5				6		1
			5		7			
		3				5		

Εδώ ο κανόνας είναι ότι κάθε γραμμή, κάθε στήλη και κάθε 3X3 τετράγωνο περιέχει τους αριθμούς 1-7 και ... δύο άλογα.

Στα μαθηματικά επίσης θα μπορούσαμε μετά από μικρό τουρνουά στην τάξη, να φτιάξουμε ένα πρόβλημα αναζητώντας τον μέσο όρο των κινήσεων που απαιτούνται για τους νικητές.

## Σκάκι και γεωγραφία

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1-2 διδακτικές ώρες		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			

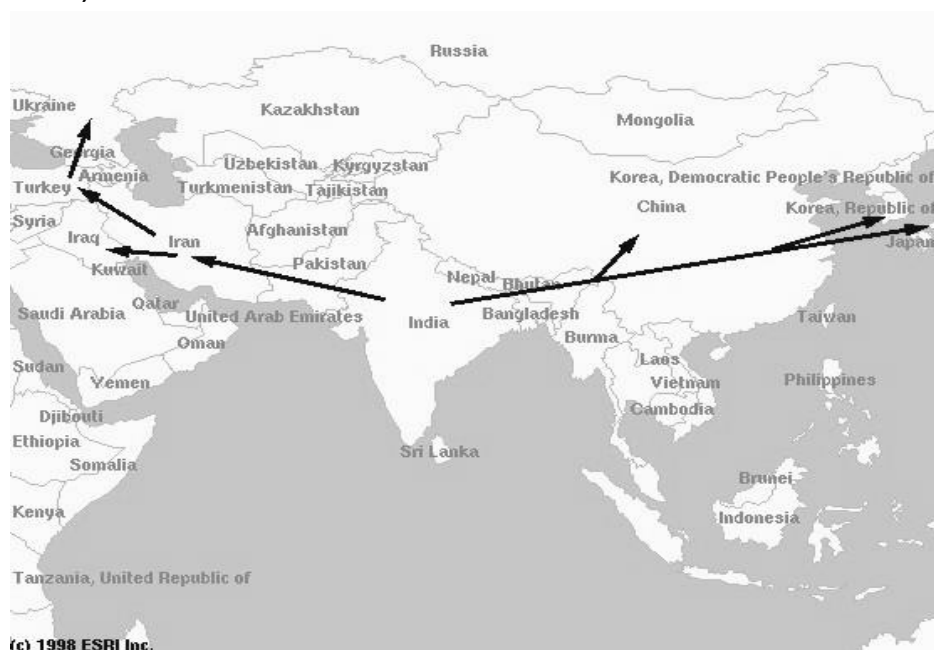
Γνωρίζουμε από την ιστορία του σκακιού ότι το παιχνίδι αυτό γεννήθηκε στην περιοχή της Ινδίας και από εκεί ταξίδεψε σε όλο τον κόσμο. Μπορούμε στο μάθημα της Γεωγραφίας να επεξεργαστούμε μέσω χαρτών το ταξίδι αυτό και να βρούμε πληροφορίες για τις χώρες μέσα από τις οποίες ταξίδεψε μέχρι να φτάσει στη Δύση, για τις επιρροές που πήρε το σκάκι από κάθε χώρα αλλά και τις ιδιαίτερες συνθήκες (ιστορικές, κοινωνικές) μέσα στις οποίες το σκάκι διαμορφώθηκε.

Με τη βοήθεια του Google Earth μπορούμε να εντοπίσουμε τη διαδρομή που έκανε το σκάκι στη γη μέχρι να φτάσει στον δυτικό κόσμο.

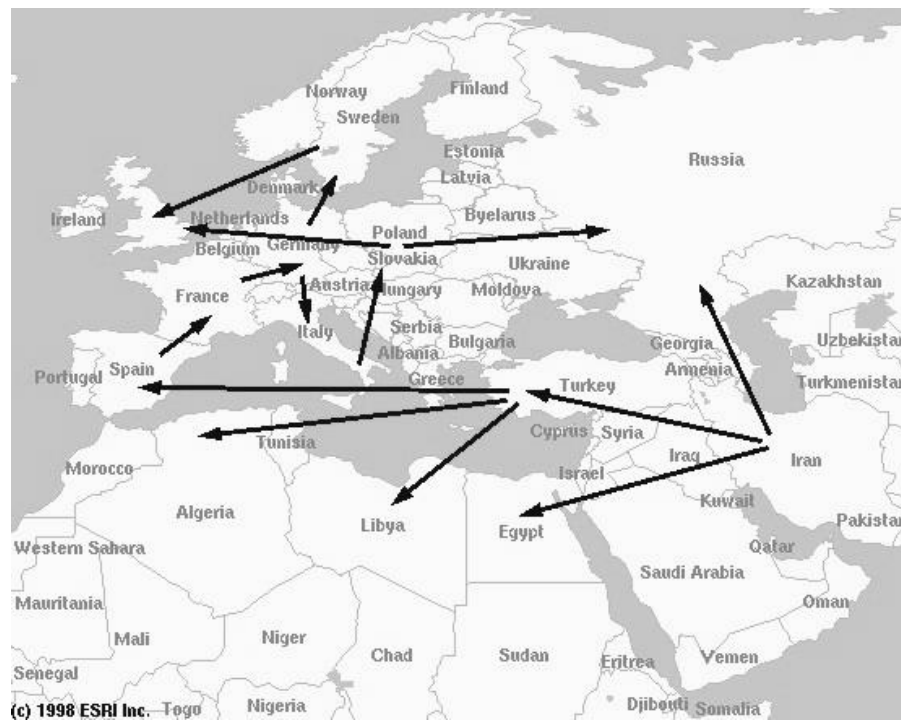
Στην παραπάνω δραστηριότητα μπορούν να σας βοηθήσουν οι παρακάτω χάρτες.

<http://academic.emporia.edu/aberjame/student/korenman2/index.htm>

6<sup>ος</sup>-11<sup>ος</sup> αιώνας



## 12<sup>ος</sup>-15<sup>ος</sup> αιώνας



## History of chess: a journey through time and space

### Chronology of world chess history

**3rd-4th millennium BC**  
Board games with chips were played in Assyria, Mesopotamia and Egypt

**1st century AD**  
Most historians agree that the Indian strategy game Chaturanga is the earliest form of chess

**Late 5th-early 6th centuries**  
The game was introduced in Central Asia, where it was known as shatranj (chattrang)

**8th-9th centuries**  
Shatranj spread east and west from Central Asia, and became to be known as Shatranj. Due to the Islamic ban on depicting live creatures, the Arabs made their chess pieces in an abstract form (cylinders and cones)

**Early middle ages**  
From Mauritanian Africa, Shatranj was introduced to Europe, and spread through the continent, reaching as far north as Britain and Scandinavia. Vikings played a significant role in popularizing the game in the British Isles and Scandinavia

**11th century**  
A bi-colored chessboard was introduced in western Europe (in Asia the board had only one color), and instead of three paths to victory – checkmate, stalemate, and the “destruction of all of the enemy’s forces,” - only the checkmate remained

**15th-16th centuries**  
A series of changes in the rules for moving pawns, bishops, and queens were introduced in Europe, making the departure from Asian chess traditions an established fact

**16th-17th centuries**  
Chess was most prevalent in Italy. Italians invented free castling, a move involving an exchange of squares between the king and one of the rooks

**18th century**  
France became the leading chess country. Chess matches were very popular among the bourgeoisie and were held in cafes and clubs

- International matches and tournaments have been held since the 19th century
- The rules of the game have not changed significantly in the past few centuries

RIANOVOSTI © 2010

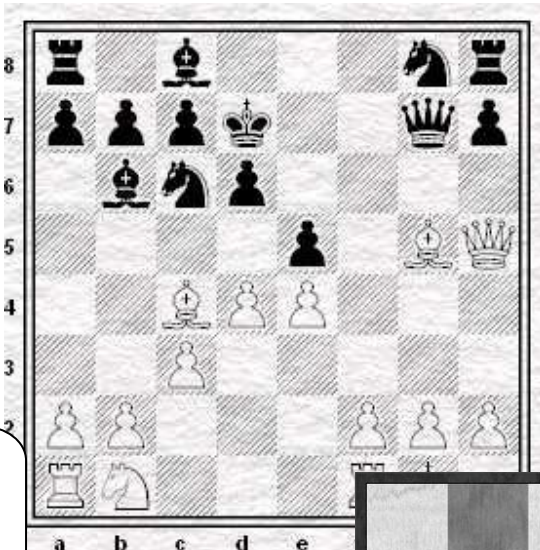
www.rian.ru



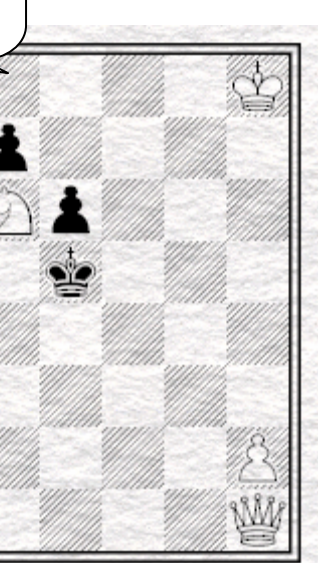
## Εξασκηθείτε

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	Ευέλικτη ζώνη
Αύξηση ενδιαφέροντος	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			


Οι σκακιέρες που βλέπετε είναι... πίνακες ζωγραφικής κάθε ένας από τους οποίους κρύβει και ένα πρόβλημα...)



Τα λευκά κάνουν MAT σε τρεις κινήσεις, Greco, 1620



Τα λευκά κάνουν MAT σε δύο κινήσεις, Thurnsby



Τα λευκά κάνουν MAT σε δύο κινήσεις, Loyd

## Το σκάκι στον κινηματογράφο

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1-2 διδακτικές ώρες</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Θα ήταν πολύ διασκεδαστικό για τους μαθητές να βρουν και να παρακολουθήσουν ταινίες όπου το σκάκι εμφανίζεται σε κάποια πλάνα ή συχνά παίζει τον καθοριστικό ρόλο. Εκτός από την εξοικείωση με τη γλώσσα της κινηματογραφικής αφήγησης, αυτή η δραστηριότητα μπορεί να επιτρέψει σε μια σχολική τάξη να εντοπίσει τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζεται το σκάκι αλλά και οι σκακιστές. Είναι ενδιαφέρον ότι ο κινηματογράφος έχει δημιουργήσει μια σειρά από στερεότυπα ως προς την προσωπικότητα των σκακιστών. Στην ταινία για παράδειγμα «Από τη Ρωσία με αγάπη» ο κακός Κρουστίν παίζει με τον Μακάνταμς επιδεικνύοντας απίστευτη ευφυΐα και στρατηγική σκέψη. Το στοιχείο της ευφυΐας είναι έντονο και στην «Ώρα των εκτελεστών» όπου οι πρωταγωνιστές Σουλβέστερ Σταλόνε και Αντόνιο Μπαντέρας είναι επαγγελματίες φονιάδες που προσπαθούν να σκοτώσουν ο ένας τον άλλον την ημέρα ενώ παίζουν σκάκι ως αντίπαλοι τη νύχτα μέσω του διαδικτύου. Στην κινηματογραφική μεταφορά του μυθιστορήματος «Η άμυνα» του Βλαντιμίρ Ναμπόκοφ ο πρωταγωνιστής σκακιστής είναι ένας εσωστρεφής και απροσάρμοστος κοινωνικά άνθρωπος. Στο Παράρτημα του οδηγού αυτού μπορείτε να βρείτε και άλλες ταινίες που θα σας δώσουν αφορμή για συζήτηση στην τάξη.

## Το σκάκι και οι φυσικές επιστήμες

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φантаσία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Πόση σχέση μπορεί να έχει το σκάκι με τις φυσικές επιστήμες και τους νόμους τους; Ποιοι νόμοι της φυσικής βρίσκουν εφαρμογή σε μια σκακιέρα; Ποιοι παραβιάζονται στη διάρκεια ενός παιχνιδιού; Ενδιαφέροντα είναι τα ακόλουθα παραδείγματα:

### 1<sup>ο</sup> Παράδειγμα

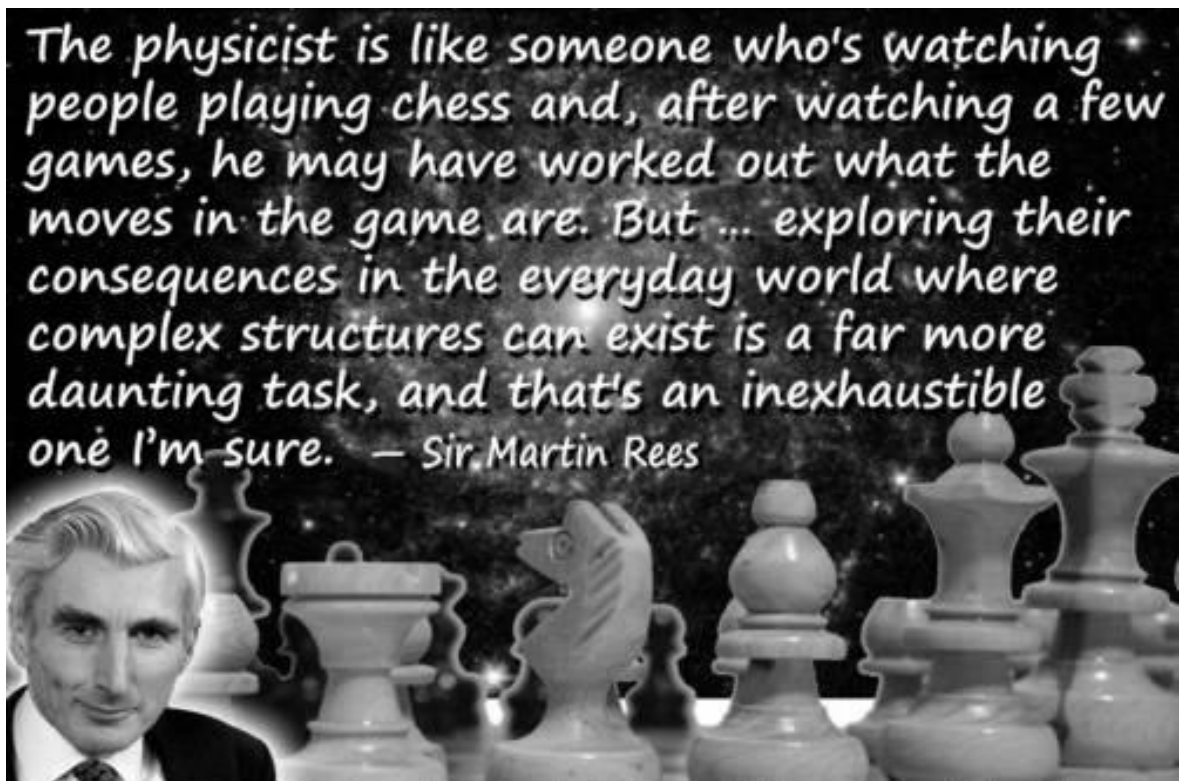
Στο σκάκι παραβιάζεται ο πρώτος νόμος της Θερμοδυναμικής: η ενέργεια δεν μπορεί να δημιουργηθεί από το μηδέν, δεν καταστρέφεται αλλά μπορεί να μεταφερθεί από ένα μέρος σε ένα άλλο ή να μετασχηματιστεί από μια μορφή σε άλλη. Στο σκάκι αυτό μπορεί να παραβιαστεί και να δημιουργηθεί νέο υλικό: αν για παράδειγμα ένα πιόνι φτάσει στην άλλη άκρη της σκακιέρας, μπορεί να προαχθεί ακόμη και σε βασίλισσα. Επίσης η αυξημένη ενέργεια των δικών μας κομματιών δε συνεπάγεται απαραίτητα μείωση της ενέργειας των κομματιών του αντιπάλου μας.

### 2<sup>ο</sup> Παράδειγμα

Ας εξετάσουμε τώρα τον 2<sup>ο</sup> νόμο της Θερμοδυναμικής: ότι οι μεταβολές ενέργειας ποτέ δεν είναι 100% αποτελεσματικές καθώς πάντα χάνεις κάποια ενέργεια στη διάρκεια της διαδικασίας. Στο σκάκι προσπαθείς συνεχώς να υπερβείς την απώλεια ενέργειας, χρόνου και υλικού. Για να αιχμαλωτίσεις ένα αντίπαλο κομμάτι πρέπει να επενδύσεις μια κίνηση, άρα τη στιγμή που κερδίζεις σε υλικό, ενδέχεται να χάνεις σε χρόνο. Αποφασίζεις εκ των προτέρων αν αυτή η «ανταλλαγή» είναι θετική εξέλιξη για τις θέσεις σου.

### 3<sup>ο</sup> Παράδειγμα

Εφαρμογή επίσης στο σκάκι έχει η θεωρία περί κίνησης και ηρεμίας: Συγκεκριμένα σύμφωνα με τους νόμους της φυσικής ένα σώμα κινείται, όταν η θέση του αλλάζει χρονικά ως προς κάποιο σύστημα αναφοράς. Η αλλαγή της θέσης επιφέρει και ταυτόχρονη αλλαγή στις συντεταγμένες που την καθορίζουν. Στο παράδειγμα της σκακιέρας το πιόνι-άλογο κινείται σχετικά με την σκακιέρα, διότι η θέση του αλλάζει διαδοχικά. Η έννοια της ηρεμίας συνδέεται με το αμετάβλητο της θέσης ενός σώματος ως προς κάποιο σύστημα αναφοράς. Έτσι, θα λέμε ότι ένα σώμα ηρεμεί ως προς κάποιο σύστημα αναφοράς, όταν η θέση του παραμένει χρονικά σταθερή.



## Το σκάκι... υπό απαγόρευση!

Μνήμη	Παιχνίδι	Γλώσσα	Φυσική Αγωγή
Συγκέντρωση	Δραματοποίηση	Μαθηματικά	Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή
Παρατηρητικότητα	Λογοτεχνία	Ιστορία	Εικαστικά
Ψυχαγωγία	Έργα τέχνης	Γεωγραφία	Μουσική
Κριτική σκέψη	ΤΠΕ	Φυσική	
Αύξηση ενδιαφέροντος	<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1 διδακτική ώρα</b>		
Συνεργατικό πνεύμα			
Δημιουργικότητα-φαντασία			
Αυτοεκτίμηση-αυτογνωσία			
Αυτοβελτίωση			

Όσο και αν φαίνεται περίεργο δεν είναι λίγες οι φορές που θρησκευτικοί και πολιτικοί άρχοντες απαγόρευσαν το σκάκι. Οι παρακάτω πληροφορίες θα μπορούσαν να γίνουν αντικείμενο συζήτησης, προβληματισμού και επεξεργασίας στο πλαίσιο του μαθήματος της Ιστορίας, των Θρησκευτικών ή της Πολιτικής και Κοινωνικής Αγωγής. Αυτό που θα ήταν ενδιαφέρον είναι να συλλέξουν οι μαθητές πληροφορίες για τις εκάστοτε πολιτικοοικονομικές και κοινωνικές συνθήκες που πιθανόν να συνδέονται με αυτές τις απαγορεύσεις:

...Το σκάκι δεν συμβάδιζε με την θρησκεία; Κατά χρονικές περιόδους απαγορεύτηκε από τους Μουσουλμάνους, τους Ρωμαιοκαθολικούς, τους Αγγλικανούς, τους Εβραίους, τους Πουριτανούς και τους Ισλαμιστές.

Ξέρετε ότι....

...Το σκάκι νομιμοποιήθηκε στους Μουσουλμάνους μετά τον θάνατο του Μωάμεθ στις 8 Ιουνίου 632;

...Το 680 ο 50ος κανόνας των Εκκλησιαστικών Κανόνων αφορούσε την απαγόρευση του σκακιού;

...Το 780 ο Χαλίφης al-Mahdi έγραψε στους θρησκευτικούς ηγέτες της Μέκκας ν' απαγορεύσουν να παίζουν σκάκι με ζάρια;

...Το 1005 μ.Χ. το σκάκι ήταν απαγορευμένο στην Αίγυπτο; Όλες οι σκακιέρες και τα κομμάτια καήκανε!!!

...Το σκάκι απαγορεύθηκε από τη Καθολική Εκκλησία μετά από Παπικό Διάταγμα που εκδόθηκε κατά το τέλος του 11ου αιώνα από τον Πάπα Αλέξανδρο Β' (1061-1073), κατά κόσμο Anselmo da Baggio; Το είχε απαγορεύσει να το παίζουν οι κληρικοί χαρακτηρίζοντας το τυχερό παιχνίδι!! Αιτία της απαγόρευσης ήταν πιθανόν μια επιστολή

που έστειλε ο Καρδινάλιος, της Ostias, Sent Peter Damiani (ή Damian) (1007-1072) στον Πάπα Αλέξανδρο Β΄ το 1061, στο οποίο ο Καρδινάλιος καταδίκασε το σκάκι σαν παιχνίδι τυχερό!!

...Το 1125 ο Ορθόδοξος καλόγερος Ιωάννης Ζωνάρης δημοσίευσε μια οδηγία απαγόρευσης να παίζουν σκάκι στο Βυζάντιο, διότι το θεωρούσε ως ένα είδος ακολασίας!!

...Τον 12ο αι. μ.Χ. διοργανώνονταν τουρνουά στα Νεκροταφεία; Πράγματι το 1125 μ.Χ. ο Γάλλος επίσκοπος Μπιούη απείλησε με αποκλεισμό από την εκκλησία τον ιερέα της πόλης Μανσά, επειδή έπαιζε σκάκι. Οι ιερείς όμως δεν υπάκουσαν και διοργάνωναν τουρνουά στο ...δημοτικό Νεκροταφείο!

...Το 1128 ο Sent Bernard of Clairvaux (1090-1153) απαγόρευσε στους Ιππότες των Ναών (Ναΐτες) να παίζουν σκάκι;

...Το 1195 ο Ραβίνος Maimonides (1155-1204) συμπεριέλαβε στ' απαγορευμένα παιχνίδια και το σκάκι;

...Η Καθολική Εκκλησία, το 1196, επί Πάπα Κελεστίνου Γ΄, κατά κόσμο Giacinto Bobo ή Bobone, απαγόρευσε να παίζουν σκάκι, διότι το θεωρούσε παιχνίδι του Σατανά;(!)

...Το 1196 ο επίσκοπος του Παρισιού Oddone di Sully είχε απαγορεύσει να παίζεται το σκάκι μεταξύ των κληρικών και μοναχών με την απειλή ότι όποιος παίζει σκάκι δεν πάει στον παράδεισο; Διότι την εποχή εκείνη πίστευαν ότι, η μορφή των κομματιών, η συνεχής και παρατεταμένη παρατήρηση των κομματιών αποτελούσε έναν έμμεσο τρόπο ειδωλολατρικής λατρείας.

...Το 1208 ο Επίσκοπος της Γαλλίας αποφάσισε να απαγορεύσει το σκάκι μεταξύ των κληρικών;

...Το 1240 η Σύνοδος του Worcester της Αγγλίας απαγόρευσε το σκάκι στους κληρικούς και τα μοναστικά Τάγματα;

...Το 1254 ο βασιλιάς Κάρολος - Λουδοβίκος ΙΧ ο Άγιος (1226-1270) είχε απαγορεύσει το σκάκι στο ποίμνιό του; Πίστευε ότι το σκάκι κατά την διάρκεια που παιζόταν μπορούσε να διεγείρει τα πάθη, τόσο μάλιστα, ώστε συνήθιζαν τότε να συνδυάζουν το σκάκι με το τάβλι!!

...Επί των κάτωθι Παπών απαγορεύτηκε να παίζουν σκάκι; Το 1254 επί Αλεξάνδρου Δ΄, κατά κόσμο Rinaldo ή (Rainaldo) Conti di Segni (; - 1261) και του βασιλιά Κάρολου - Λουδοβίκου ΙΧ του Άγιου (1226-1270) και των Συνόδων: 1255 επί Πάπα Αλεξάνδρου Δ΄, 1310 επί Πάπα Κλήμη Ε΄, κατά κόσμο Bertrand de Got και 1329 επί Πάπα Κλήμη ΣΤ΄ (1291 - 1352), κατά κόσμο Pierre Roger. Εξέδωσαν θρησκευτικό διάταγμα απαγόρευσης του σκακιού ως ανώφελο και ανιαρό παιχνίδι.

...Το 1260 ο βασιλιάς Ερρίκος ΙΙΙ συμβούλευσε τους κληρικούς ν' αποφεύγουν τη σκακιστική μοναξιά;

... Σκακιστικές ηθικές που γράφτηκαν γύρω στο 1280, άρχιζαν με νουθεσίες; Αυτές οι σκακιστικές νουθεσίες συναγωνιζόντουσαν την Βίβλο σε δημοτικότητα και αριθμό από εκτυπώσεις.

...Το 1291 ο Αρχιεπίσκοπος του Canterbury απείλησε να θέσει τους Ηγούμενους και τους Εφημέριους σε δίαιτα από ψωμί και νερό, εκτός εάν αυτοί παραιτηθούν από το να παίζουν σκάκι;

...Στους ιερείς ήταν απαγορευμένο να παίζουν σκάκι μέχρι το 1299;

...Το 1310 το σκάκι ήταν απαγορευμένο στους κληρικούς της Γερμανίας, βάσει ενός διατάγματος του Συμβουλίου της Εκκλησίας στην πόλη Trier;

...Το 1328 μερικές Εβραϊκές κοινότητες επέτρεψαν το σκάκι να είναι παιγνίδι, αλλά όχι για τα χρήματα ή χαρτοπαίζοντας;

...Το 1329 το σκάκι απαγορεύτηκε στους κληρικούς στη Σύνοδο του Würzburg στη Γερμανία;

...Το 1375 ο βασιλιάς της Γαλλίας Κάρολος Ε΄, κάτω από την επιρροή της Εκκλησίας, απαγόρευσε το σκάκι;

...Το 1485 και ο Πάπας Ιννοκέντιος Η΄ (1432-1492), κατά κόσμο Giovanni Battista Cibo, απαγόρευσε να παίζουν σκάκι οι κληρικοί δημόσια;

...Περί το 1500 το σκάκι ήταν γνωστό στους Εβραίους για να περνούν την ώρα το Σάββατο (ημέρα αργίας και προσευχής);

...Το 1551 η κοινότητα των κληρικών της Ρωσίας συνέταξαν τη Συλλογή Stoglan, στην οποία συμπεριέλαβαν και την απαγόρευση του σκακιού;

...Ενώ η Εκκλησία απαγόρευσε το σκάκι από την εμφάνισή του χαρακτηρίζοντας το διαβολικό παιγνίδι, αργότερα το πήρε υπό τη προστασία της και μάλιστα το 16ο αιώνα η επίσημη Εκκλησία της Ισπανίας ανακήρυξε σαν προστάτιδα του σκακιού την Αγία Θηρεσία από την Αβίλλη λόγω του ότι αγαπούσε το σκάκι κι έπαιζε με τ΄ αδέρφια της και τον πατέρα της.

...Τον 16ο αιώνα οι ιερείς στην Ρωσία συσχέτισαν το σκάκι με την μαγεία και την αίρεση;

...Στο Αφγανιστάν απαγορεύτηκε για 15 χρόνια από το Μουλά, των Ταλιμπάν, Mohammad Omar;

... Το 1981 το σκάκι απαγορεύτηκε στη Περσία από τον Αγιατολλάχ Χομεινί; Επετράπη εκ νέου από τον ίδιο το 1988!!

# **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

**Κανόνες σκακιού**

**Πίνακες ζωγραφικής με θέμα το σκάκι**

**Γελοιογραφίες με θέμα το σκάκι**

**Ιστορίες και παραμύθια**

**Διάσημοι σκακιστές**

**Παράδοξα και αστεία...**

**Το σκάκι στον κινηματογράφο**

**Γνωμικά και αποφθέγματα**

**Η εγκύκλιος για την εισαγωγή του σκακιού στο δημοτικό σχολείο**

**Το σκάκι σε διάφορες γλώσσες**

**Το σκάκι στη λογοτεχνία**

**Η ιστορία του σκακιού**

**Το σκάκι στην Ελλάδα – Έλληνες σκακιστές**

**Το σκάκι στο Βυζάντιο**

**Οι ... λέξεις της σκακιέρας**

**Χρήσιμες ιστοσελίδες**

**Το σκάκι και το αρχαιοελληνικό ζατρίκιο...**



# ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΚΑΚΙΟΥ

<http://skakisalamina.weebly.com>

Το σκάκι έχει μακραίωνη ιστορία αλλά η μορφοποίηση των σύγχρονων κανόνων τους γενικά τοποθετείται στην Ιταλία τον 15ο αιώνα. Οι κανόνες δεν έχουν αλλάξει από τότε με ελάχιστες μεταβολές (ουσιαστικά καθιέρωση) τον 19ο αιώνα και με κάποιες αποσαφηνίσεις τον 20ο αιώνα (ακριβείς κανόνες ισοπαλίας).

## Γενική περιγραφή

Το σκάκι είναι παιχνίδι δυο παικτών σε μια βάση την σκακιέρα και με 16 πιόνια για κάθε παίκτη 6 τύπων κάθε ένα εκ των οποίων έχει το δικό του ιδιαίτερο τρόπο κίνησης. Σκοπός είναι η προστασία του βασιλιά και η επίτευξη ματ στον αντίπαλο βασιλιά.

Η σκακιέρα είναι ένας πίνακας 8 επί 8 από άσπρα και μαύρα τετράγωνα (εναλλάξ τοποθετημένα). Τα τετράγωνα δεν είναι απαραίτητο να είναι άσπρα και μαύρα απλά έτσι ονομάζονται (γενικά όμως τα άσπρα συνηθίζεται να χρωματίζονται ανοικτά και τα μαύρα να χρωματίζονται σκούρα)



Τα πιόνια χωρίζονται σε δυο στρατούς, κάθε παίκτης κατέχει έναν εκ των οποίων. Ο ένας στρατός ονομάζεται "λευκά" και ο άλλος "μαύρα" (επίσης δεν είναι απαραίτητο να είναι το πραγματικό τους χρώμα αλλά συνηθίζεται να είναι).

Συγκεκριμένα κάθε παίκτης ξεκινά με τα παρακάτω πιόνια:

- \* 1 βασιλιά
- \* 1 βασίλισσα
- \* 2 πύργους
- \* 2 Αξιωματικούς
- \* 2 ίππους
- \* 8 πιόνια

Στις αντίστοιχες συνδέσεις περιγράφεται η κίνηση του κάθε τύπου.

Το παιχνίδι ξεκινά από την θέση του διαγράμματος δεξιά. Συγκεκριμένα:

- \* Το κάτω δεξιά τετράγωνο της σκακιέρας όπως κοιτά ο κάθε παίκτης είναι λευκό.

\* Στην δεύτερη σειρά μπροστά από κάθε παίκτη τοποθετούνται τα πιόνια του.

\* Στην πρώτη σειρά μπροστά από κάθε παίκτη τοποθετούνται τα υπόλοιπα κομμάτια του

ο Στις εξωτερικές γωνίες τοποθετούνται οι πύργοι.

ο Δίπλα στους πύργους οι ίπποι.

ο Δίπλα στους ίππους οι αξιωματικοί.

ο Δίπλα στον έναν αξιωματικό και στο τετράγωνο με το ίδιο χρώμα με το δικό της τοποθετείται η βασίλισσα.

ο Μεταξύ της βασίλισσας και του άλλου αξιωματικού στο τετράγωνο που μένει τοποθετείται ο βασιλιάς.

Οι κινήσεις καταγράφονται συνήθως με την αλγεβρική σκακιστική γραφή. Το παιχνίδι ξεκινά καθορίζοντας ποιος παίρνει το κάθε χρώμα. Αυτό μπορεί να γίνει είτε με κοινή συμφωνία είτε με κάποια τυχαία μέθοδο. Ένας πολύ κοινός τρόπος είναι να κρύβει ο ένας παίκτης ένα άσπρο και ένα μαύρο πιόνι στα χέρια του και να βάζει τον άλλο να διαλέξει. Ο κάτοχος των λευκών κάνει την πρώτη κίνηση. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τους παίκτες να παίζουν εναλλάξ από μια κίνηση τους. Η πρώτη κίνηση των λευκών αν και δίνει κατά γενική πεποίθηση ένα μικρό προβάδισμα σύμφωνα με την τεράστια συσσωρευμένη εμπειρία δεν είναι καθοριστική ούτε αρκετή για να εξαναγκάσει ο λευκός την νίκη αν ο μαύρος παίζει σωστά.

Μια σημαντική ενέργεια στο παιχνίδι είναι η αιχμαλωσία κομματιών. Τα κομμάτια μπορούν να απομακρύνουν εχθρικά κομμάτια από την σκακιέρα όταν κινούνται στο τετράγωνο που τα τελευταία καταλαμβάνουν (ελαφριά εξαίρεση τα πιόνια). Δεν επιτρέπεται όμως να αιχμαλωτιστεί έτσι ο βασιλιάς. Η αιχμαλωσία του βασιλιά επιτυγχάνεται μόνο με το ματ, με το οποίο λήγει άμεσα το παιχνίδι. Σε κάθε περίπτωση δεν επιτρέπεται ο παίκτης να αφήσει εκτεθειμένο τον βασιλιά του σε απειλή.

Η **νίκη** επιτυγχάνεται:

1. με ματ στον αντίπαλο βασιλιά
2. με εγκατάλειψη του αντιπάλου
3. με κρίση της διαιτησίας

Μια τυπική θέση ισοπαλίας με κοινή συμφωνία

Η **ισοπαλία** επιτυγχάνεται:

1. αν ένας παίκτης δεν έχει νόμιμες κινήσεις αλλά ο βασιλιάς του δεν είναι σαχ (η περίπτωση του πατ)

2. αν η επίτευξη ματ είναι αδύνατη.

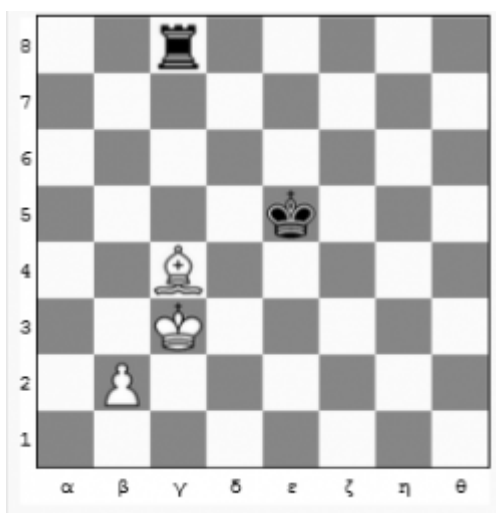
3. με κοινή συμφωνία των δυο παικτών

Ένας παίκτης μπορεί να αξιώσει ισοπαλία αν

1. γίνουν 50 κινήσεις από κάθε παίκτη χωρίς να αιχμαλωτιστεί κανένα πιόνι και να κινηθεί κανένα πιόνι

2. η ίδια θέση προκύψει τρεις φορές, με τον ίδιο παίκτη να έχει σειρά και τα ίδια δικαιώματα στις κινήσεις (βλέπε ροκέ, εν διελεύσει)

3. Αν ένας παίκτης έχει την δυνατότητα να δίνει ατέρμονα σαχ και δηλώσει την πρόθεσή του να το κάνει (με σκοπό την ισοπαλία) έχουμε το διαρκές σαχ που λογαριάζεται επίσης ως ισοπαλία.



Μια τυπική θέση ισοπαλίας με κοινή συμφωνία

### Ρολόι

Στα πρωταθλήματα οι παίκτες παίζουν με χρονικούς περιορισμούς. Κάθε παίκτης πρέπει να κάνει τις κινήσεις του μέσα στον χρόνο που του δίνεται ή θα κινδυνεύει με ήττα.

\* Αν υπάρχει ματ (ή πατ) στην σκακιέρα η παρτίδα λήγει με νίκη του παίκτη που το πετυχαίνει (ή ισοπαλία) ανεξαρτήτως από την ένδειξη του ρολογιού.

\* Αν ο παίκτης Α υποδείξει ότι ο παίκτης Β είναι εκτός χρόνου και διαπιστωθεί ότι και ο Α είναι εκτός χρόνου, η παρτίδα λήγει ισόπαλη.

\* Αν ο παίκτης Α υποδείξει ότι ο παίκτης Β είναι εκτός χρόνου, ο Α είναι εντός χρόνου και έχει αρκετό υλικό για να πετύχει ματ (ένα πiónι ή έναν ίππο και ένα αξιωματικό ή δυο αξιωματικούς ή έναν πύργο ή μια βασίλισσα), αμέσως ο Α κερδίζει το παιχνίδι.

\* Αν ο παίκτης Α υποδείξει ότι ο παίκτης Β είναι εκτός χρόνου και ο Α δεν έχει αρκετό υλικό για να κερδίσει, η παρτίδα λήγει ισόπαλη.

Διάφοροι κανόνες πρωταθλημάτων έχουν επινοηθεί για να εμποδίσουν τους παίκτες να παίζουν σε θέσεις χωρίς πρακτικές δυνατότητες να νικήσουν. Για παράδειγμα βασιλιάς με πύργο εναντίον βασιλιά, αξιωματικού και πιονιού δεν μπορεί να κερδίσει καμία πλευρά στο 99% των περιπτώσεων. Ο παίκτης με περισσότερο χρόνο μπορεί να προσπαθήσει να παίξει γρήγορα με την ελπίδα να προκαλέσει γκάφα ή να φέρει τον αντίπαλο εκτός χρόνου. Αν ένας παίκτης πιστεύει ότι ο αντίπαλός του προσπαθεί να κερδίσει μια ουσιαστικά ληγμένα ισόπαλη θέση μπορεί να απευθυνθεί σε κάποιον υπεύθυνο του πρωταθλήματος που θα αποφασίσει σε αποτέλεσμα ή ποινή αναλόγως των κανόνων του συγκεκριμένου πρωταθλήματος.

Ο Φίσερ είχε κάνει μια καλή πρόταση ενός ρολογιού που μειώνει αρκετές αδυναμίες με το να προσθέτει κάποιον χρόνο (πχ τρία δευτερόλεπτα) σε κάθε κίνηση. Έτσι εξασφαλίζεται ότι πάντα υπάρχει κάποιος έστω και ελάχιστος χρόνος να γίνει μια κίνηση. Τα παλαιότερα μηχανικά ρολόγια δεν είχαν αυτήν την τεχνική δυνατότητα, η οποία όμως υπάρχει σχεδόν σε όλα τα μοντέρνα ηλεκτρονικά ρολόγια τα οποία χρησιμοποιούνται σε σκακιστικά τουρνουά.

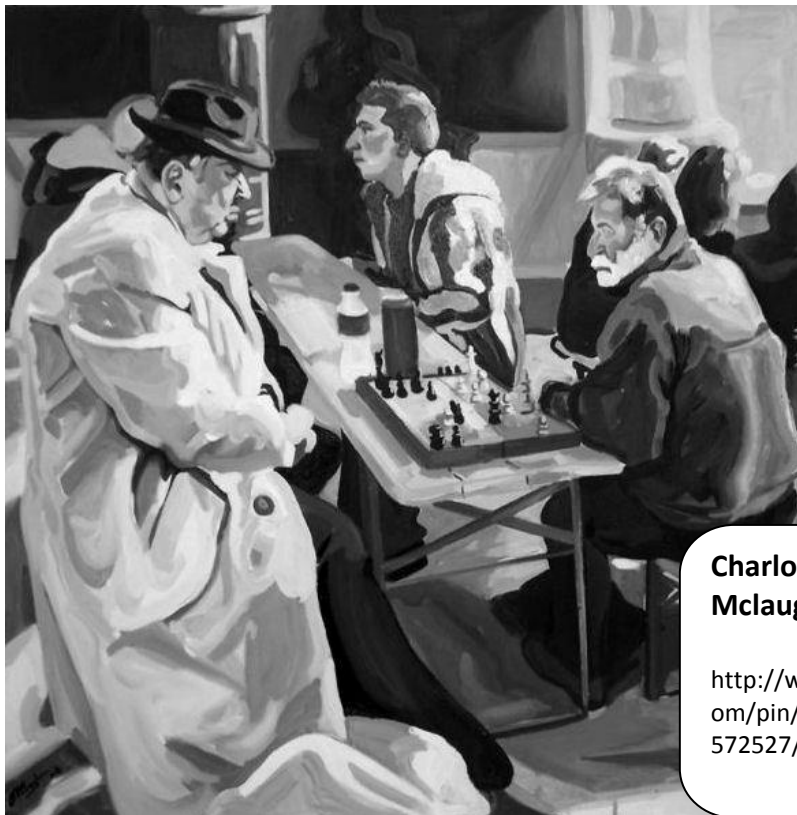
Στα επίσημα παιχνίδια κάθε παίκτης επιβάλλεται να καταγράφει τις κινήσεις του με σκοπό να διευθετούνται πιθανές αμφισβητήσεις.

## ΠΙΝΑΚΕΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ



**Ονόρε Ντωμιέ**

<http://skakistasholeia.blogspot.gr/2013/02/36-2013.html>

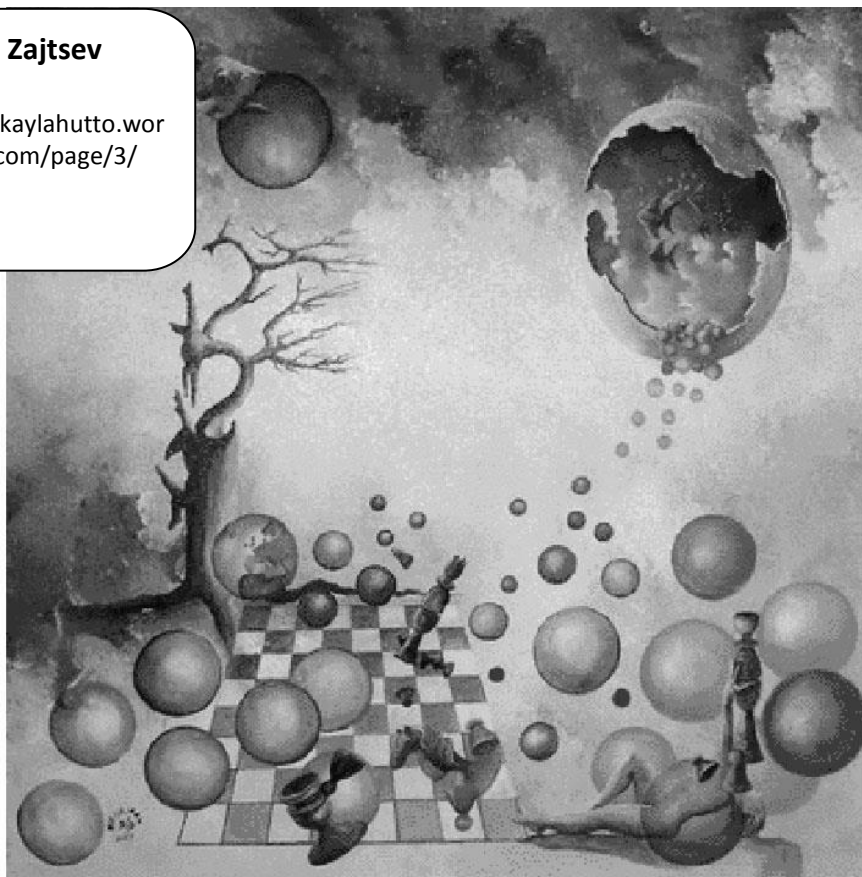


**Charlotte  
Mclaughlin**

<http://www.pinterest.com/pin/129197083034572527/>

**Dmitri Zajtsev**

<https://kaylahutto.wordpress.com/page/3/>



**Jeffrey Batchelor**

<http://artnewscolorado.blogspot.gr/2014/04/surreal-world-of-jeffrey-batchelor.html>



**RICHARD EARL THOMPSON**

<http://nokchess.gr/archives/3309>



**Sofonisba Anguissola**

<http://www.pinterest.com/pin/277745501995134511/>



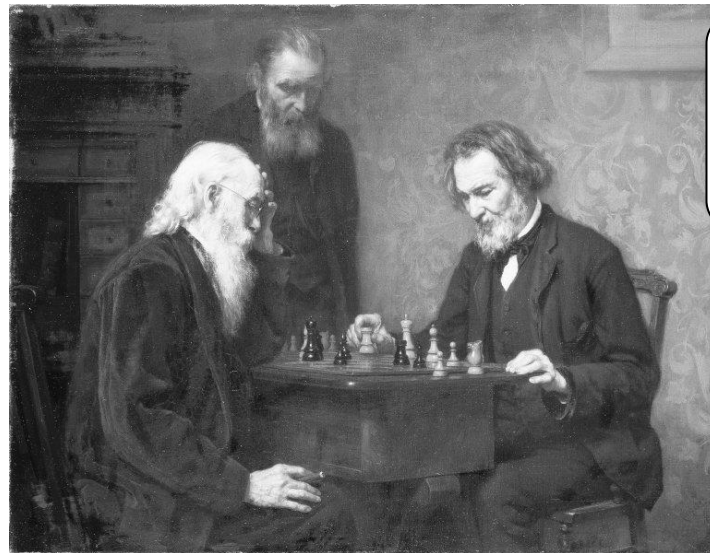
**Thomas Eakins**

<https://www.tumblr.com/search/thomas+eakins>



**Sultanov Yuriy**

[http://www.jmrw.com/Chess/Tableau\\_echecs/pages/204.htm](http://www.jmrw.com/Chess/Tableau_echecs/pages/204.htm)



**Richard Creifelds**

[http://www.brooklynmuseum.org/opencollections/objects/408/The\\_Veterans](http://www.brooklynmuseum.org/opencollections/objects/408/The_Veterans)

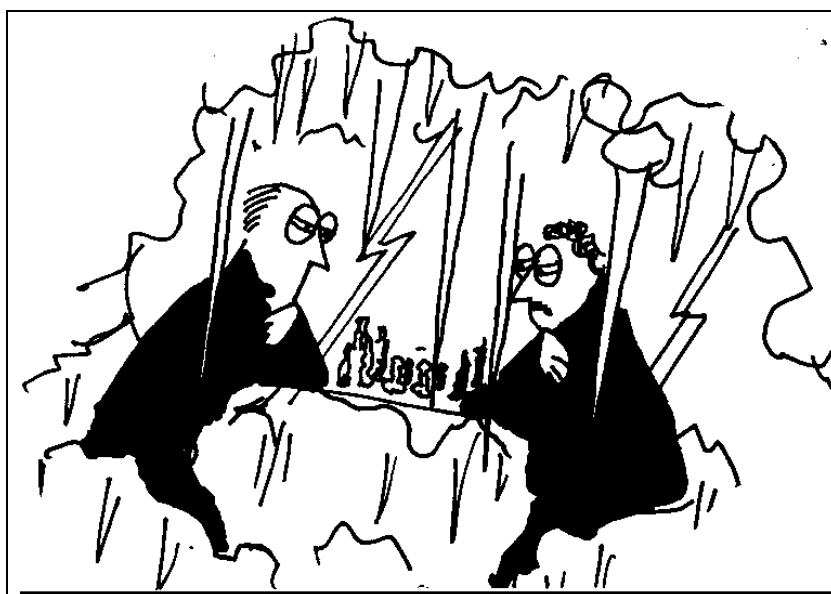
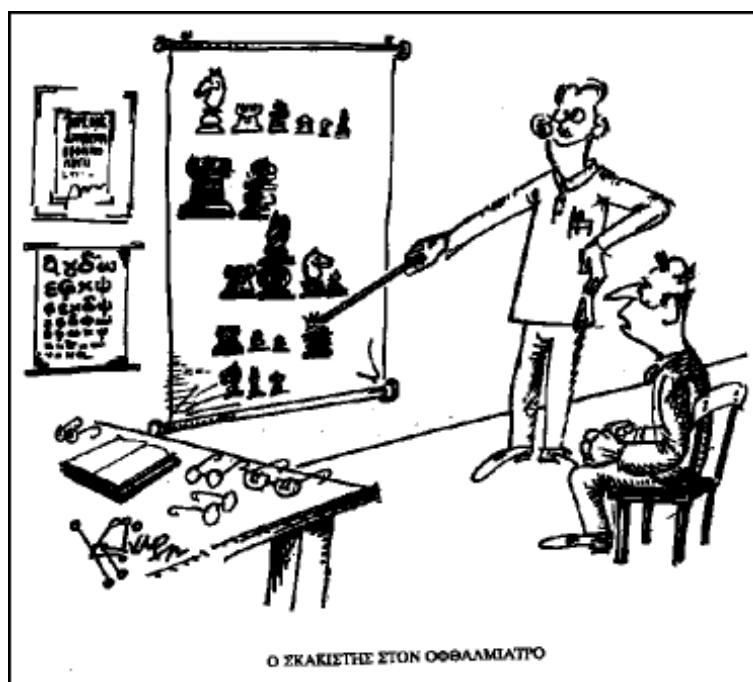


**Giulio CAMPI**

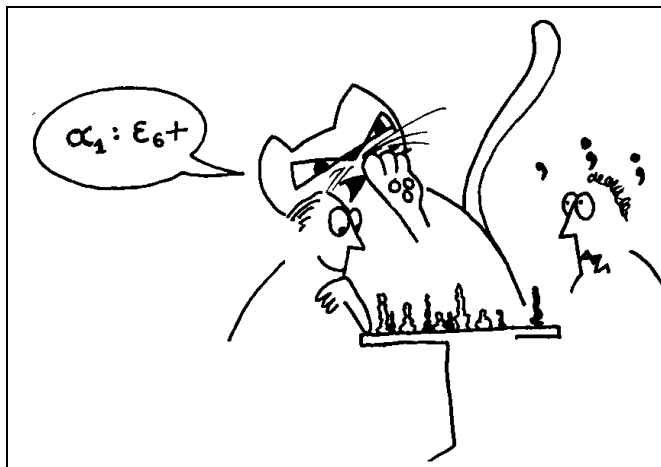
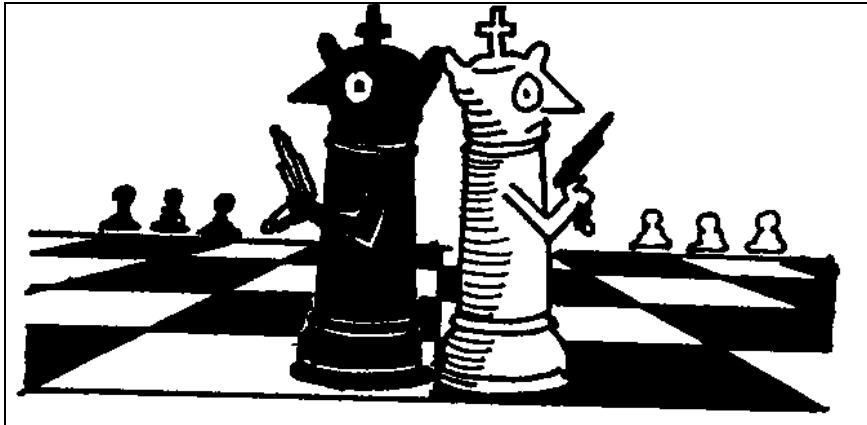
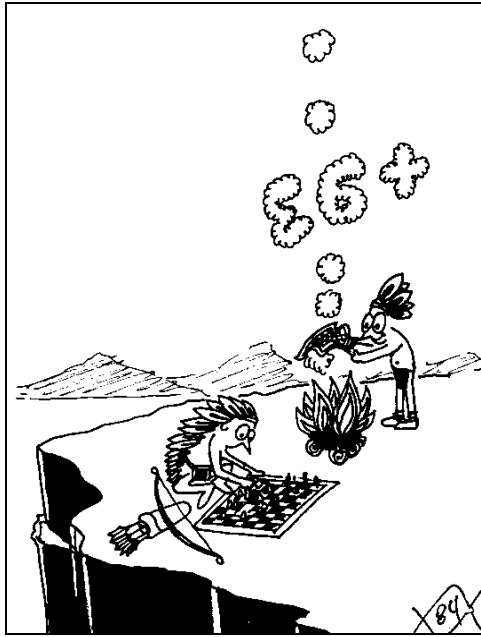
[http://www.wga.hu/html\\_m/c/campi/giulio/](http://www.wga.hu/html_m/c/campi/giulio/)

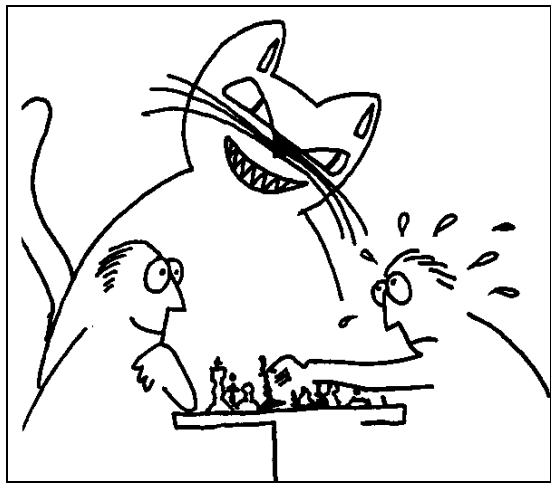
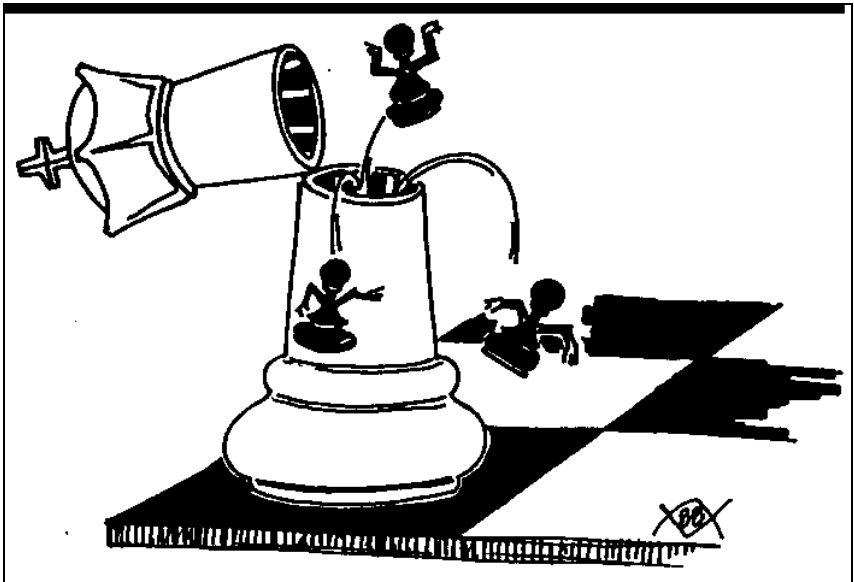
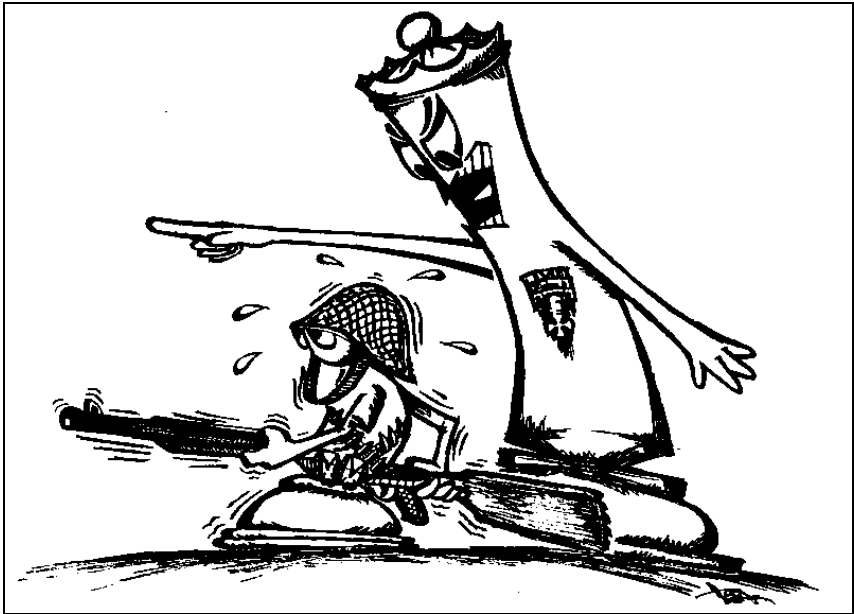
## ΓΕΛΟΙΟΓΡΑΦΙΕΣ

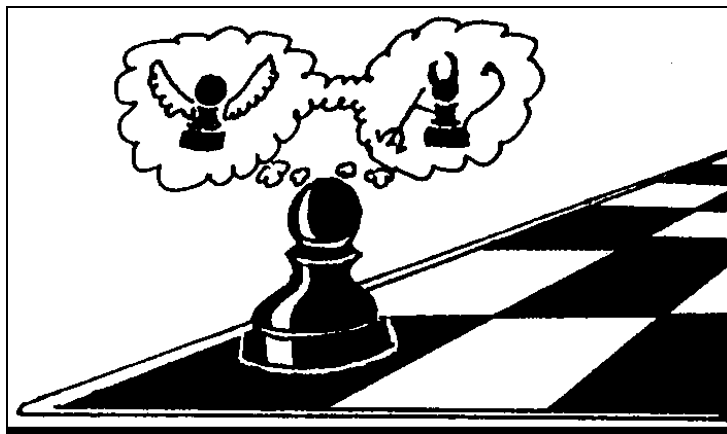
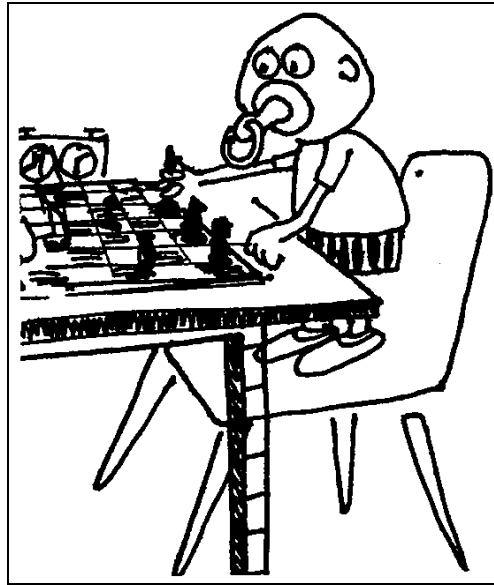
(οι γελοιογραφίες προέρχονται από <http://mychess.gr/gelio/gelio.htm>)

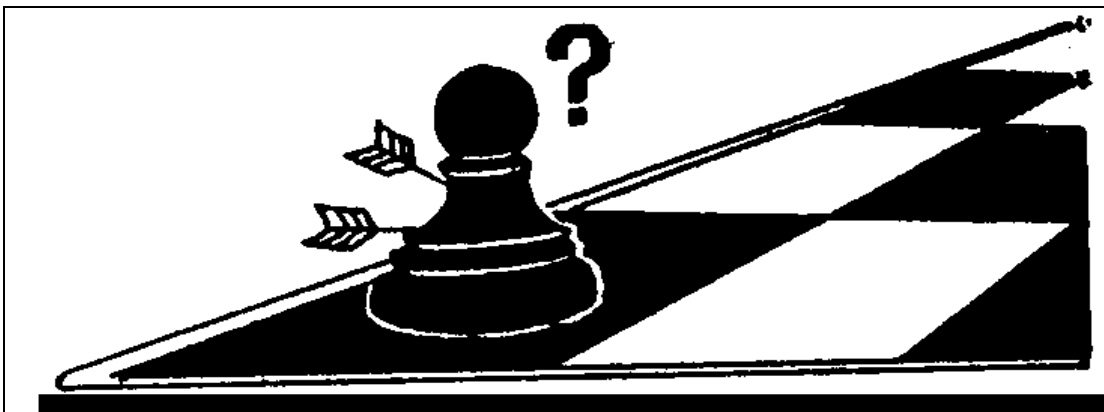
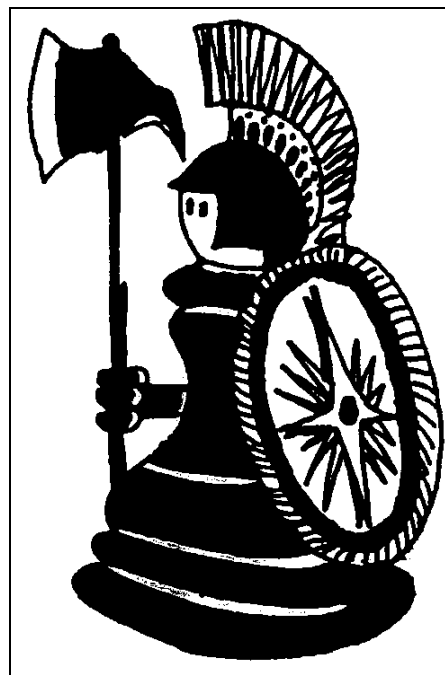


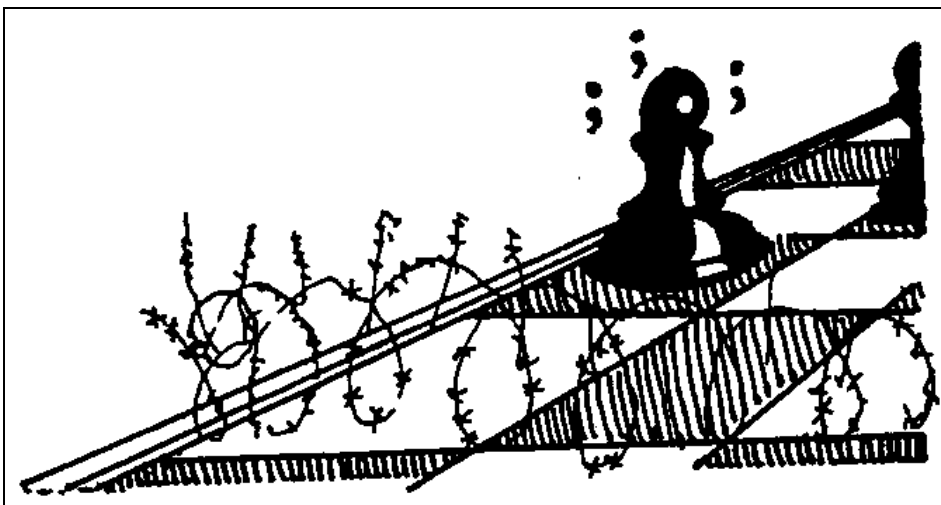
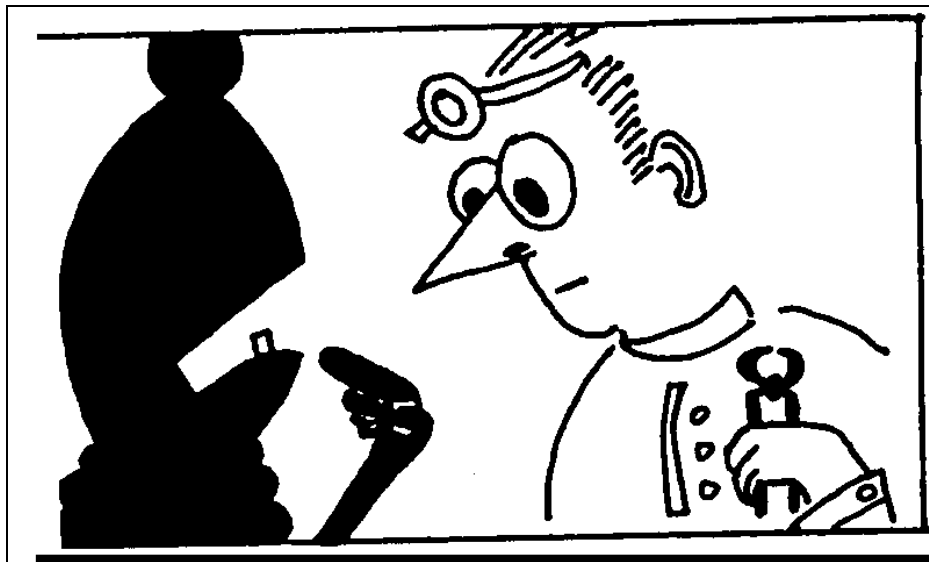
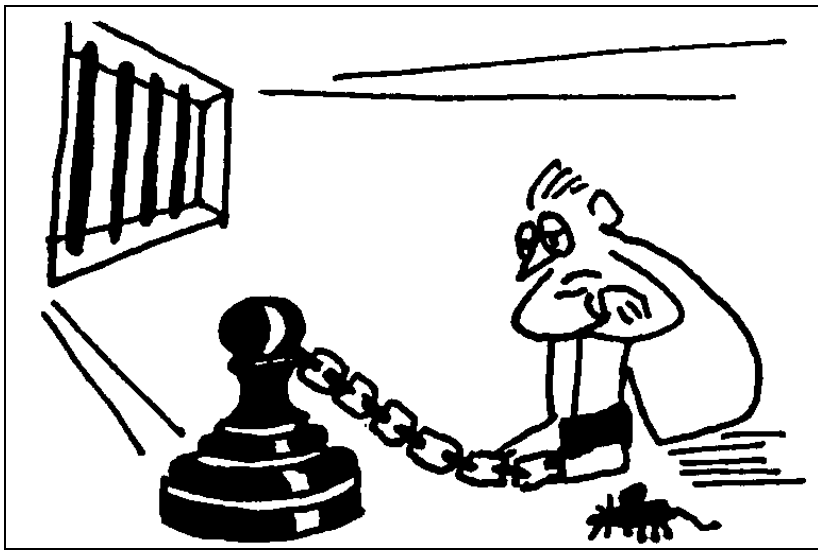


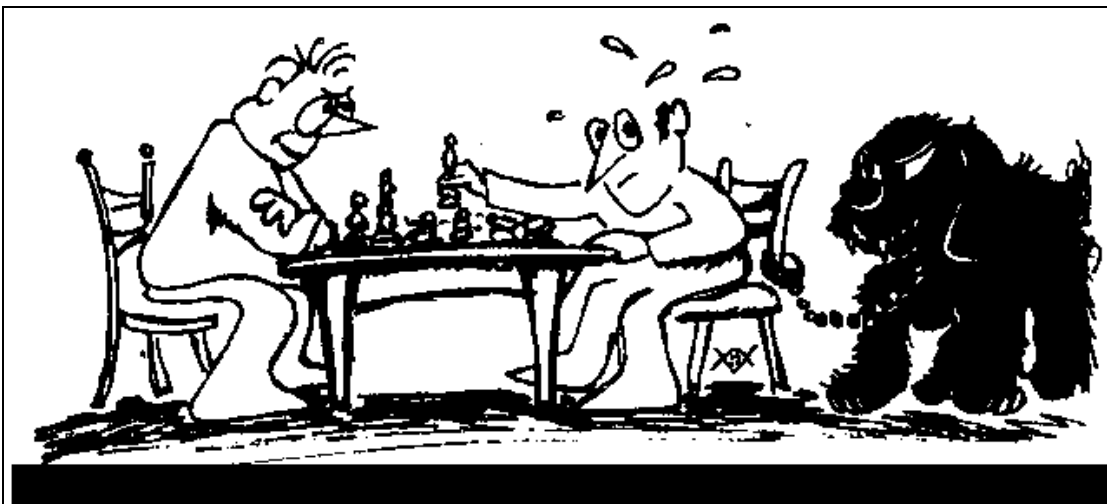
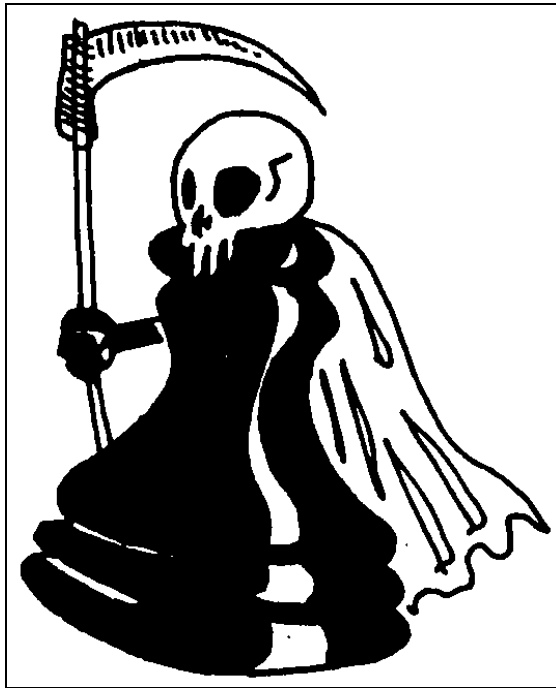
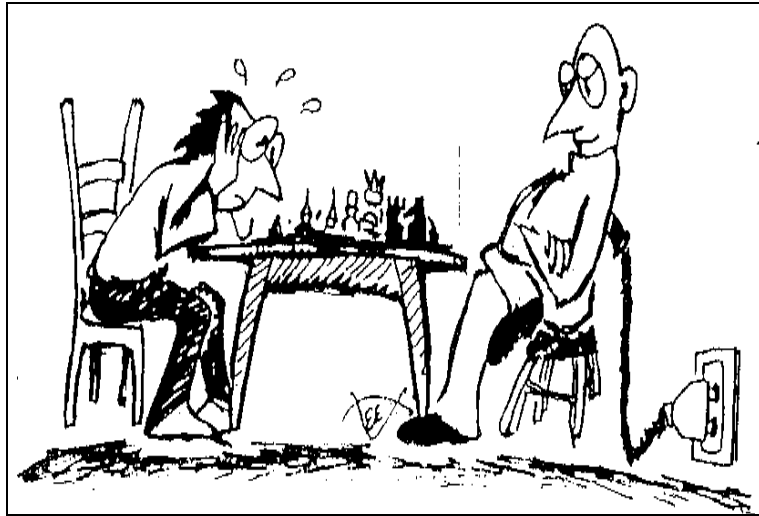












## ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΚΑΚΙ

### Ο Σίσσα και το Σκάκι

<http://antikleidi.com/2012/07/20/al-sephadi/>

Όταν ο Μέγας Αλέξανδρος εισέβαλε στην Ινδία, το 327 π.Χ., έμεινε κατάπληκτος από τον ζωντανό στρατό που είχε στην κατοχή του ο ηγεμόνας Πώρος. Η παράταξή του αποτελείτο από 5.000 στρατιώτες, 1.000 άρματα 130 ελέφαντες και 3.000 ιππείς!

2500 χρόνια προ της Εγίρας βασίλευε σε μια από τις χώρες των εκβολών του Γάγγη ποταμού ένας βασιλιάς ονόματι Βέλχιμπ απόγονος του Μπαράχμαν. Ήταν υπεροπτικός, υστερόβουλος και πολύ κακός. Καταπίεζε αφάνταστα το λαό του. Περιφρονώντας τις σαφείς υποδείξεις των συμβούλων του και παρασυρμένος από τις κολακείες των αυλικών του έγινε μισητός στους υπηκόους του, ώστε συνωμότησαν εναντίον του. Την εποχή εκείνη ζούσε στην αυλή του ένας Βραχμάνος ιερέας (κατ' άλλους Βεζίρης) ονόματι **Σίσσα Ντάχερ** (κατ' άλλους Σάσσα ή Σίσιλα ή Σεσσά ή Σέσσα, ή Σισσά), γιος του Ντάχερ, ο οποίος ήταν φίλος του βασιλιά Βελχίμπ. Για να βγάλει το βασιλιά από το αδιέξοδο στ' οποίο είχε περιέλθει και να τον βοηθήσει ν' αλλάξει τακτική απέναντι στο λαό του, επινόησε το "Τσατουράνγκα" και με το πρόσχημα ότι του μαθαίνει τους κανόνες του παιχνιδιού, του δίδαξε πολλές αλήθειες τις οποίες είχε αρνηθεί μ' επιμονή πολλές φορές ν' ακούσει απ' αυτόν. Μεταξύ δε αυτών, του δίδαξε πως ήταν αδύνατη η υπεράσπισή του από τους εχθρούς δίχως τη βοήθεια των Αξιωματικών και των Στρατιωτών του. Ο Σίσσα εξήγησε στο βασιλιά ότι διάλεξε τον πόλεμο ως πρότυπο του παιχνιδιού, διότι ο πόλεμος ήταν η πιο αποτελεσματική σχολή για να μάθει κανείς την αξία της "*Δυναμικότητας*", της "*Υπομονής*", του "*Ορθού Συλλογισμού*" και του "*Ηρωϊσμού*".

Ο Βέλχιμπ δε γοητεύθηκε τόσο πολύ που είτε στο σοφό Σίσσα, απερίσκεπτα, να του ζητήσει ότι ήθελε. Ο Σίσσα γνωρίζοντας ότι ο βασιλιάς θ' αδυνατούσε να εκπληρώσει την υπόσχεση του, ζήτησε από τον Βέλχιμπ το εξής:

Σε μια σκακιέρα να του βάλουν 1 κόκκο σιτάρι στο 1ο τετράγωνο, 2 κόκκους στο 2ο τετράγωνο, 4 κόκκους στο 3ο τετράγωνο, 8 κόκκους στο 4ο τετράγωνο κ.ο.κ., διπλασιαζομένων πάντοτε των κόκκων του σταριού στο επόμενο τετράγωνο και μέχρι το 64ο τετράγωνο. Ο βασιλιάς δεν ήθελε ν' ακούσει καν για το ασήμαντο αυτό δώρο και αγανάκτησε στην αρχή εναντίον του γιατί θεώρησε την απαίτηση ανάξια της γενναιοδωρίας του, αλλά εξεπλάγη με την επιμονή του και την φαινομενική μετριοφροσύνη του, ώστε έδωσε διαταγή να εκπληρώσουν την επιθυμία του. Όταν μετά από λίγες ημέρες πληροφόρησε τον Βέλχιμπ ο θησαυροφύλακας του ότι για να συγκεντρωθούν οι κόκκοι του σταριού που ζήτησε ο Σίσσα, δεν έφθανε όλο το σιτάρι όχι μόνο των Ινδιών αλλά και ολοκλήρου της οικουμένης - **διότι έπρεπε να έχει υπό την εξουσία του 16.384(!) πόλεις, η οποία εκάστη να έχει 1.024 σιταποθήκες(!), που η κάθε μία να χωράει 174.762 κυβικά μέτρα σιτάρι(!), και κάθε κυβικό μέτρο να περιέχει 32.768 κόκκους σιτάρι(!)** - η έκπληξη του βασιλιά κορυφώθηκε και θαύμασε την εξυπνάδα του. Από τα ανωτέρω προκύπτει ένας αριθμός με είκοσι ψηφία, που θα αντιπροσώπευε το οκταπλάσιο της παγκόσμιας εσοδείας, εάν όσα τμήματα του πλανήτη, που βρίσκονται κάτω από τη θάλασσα, μπορούσαν να γίνουν χωράφια και να καλλιεργηθούν!! Για να παραχθεί αυτή η ποσότητα του σταριού έπρεπε να σπείρουν 76 φορές όλες τις Ηπείρους της Γης!!

Πράγματι το σύνολο των κόκκων του σιταριού είναι, όπως το υπολόγισε ο Lodge **18.446.744.073.709.551.615** κόκκοι σιταριού!!

Εάν συγκεντρώναμε όλα αυτά τα σπυριά του σιταριού, θα μπορούσαμε να καλύψουμε ολόκληρη την επιφάνεια της Γης μ' ένα στρώμα πάχους 2 ½ εκατοστά.

Μ' αυτό το τρόπο δόθηκε η ευκαιρία στο Σίσσα να τον συμβουλευτεί για άλλη μια φορά, δηλαδή το πόσο επικίνδυνο είναι να υπόσχεται κανείς κάτι χωρίς να προβλέπει και να σκέπτεται τα επακόλουθα της υπόσχεσής του. Ο βασιλιάς, λέγεται, ότι δεν ήξερε τι να θαυμάσει περισσότερο, την επινόηση του Σίσσα ή την απαίτησή του.

Μια άλλη εκδοχή για τη πληρωμή της αμοιβής του είναι και η κατωτέρω: Λέγεται ότι ο βασιλιάς για να αποφύγει την συμφωνία που έκανε με τον Σίσσα, συμβουλευτήκε τον μυστικιστή του, ο οποίος τον συμβούλευσε να κάνει το εξής: Να καλέσει τον Σίσσα να μετρήσει ο ίδιος το σιτάρι που ζήτησε. Έτσι ο βασιλιάς έβαλε αμέσως σε εφαρμογή το σχέδιο του μυστικιστή του και κάλεσε τον Σίσσα να πάρει μόνος του την αμοιβή. Ο Σίσσα κατάλαβε το λάθος του, διότι σκέφθηκε πως το μεροκάματο για τους βοηθούς που χρειαζόταν για να μετρήσει τη τεράστια ποσότητα σιταριού ήταν μισό ρούπι και πως ένα βαρέλι σάρι χρειαζόταν δύο εβδομάδες για να μετρηθεί, ενώ μ' ένα γεν μπορούσε ν' αγοράσει 6 βαρέλια σάρι και παραιτήθηκε από την απαίτησή του και έτσι ο βασιλιάς απέφυγε να πληρώσει την αμοιβή που ζήτησε ο βραχμάνος ιερέας. Διότι δεν θα του έφθαναν δύο ζωές για να μετρήσει την τεράστια ποσότητα του σιταριού. Έστω και εάν μέτραγε ολόκληρα μερόνυχτα με ρυθμό ένα κόκκο το δευτερόλεπτο

***(η παραπάνω ιστορία προέρχεται από το βιβλίο του Carlo de Grandi με τίτλο: "Περί της γενέσεως και διαδόσεως του Ζατρικίου (Σκακιού) ανά τους αιώνες". (Ιστορική αναφορά). Πρώτη Έκδοση: Αθήνα, 1985).***

### **Η ισοπαλία, του Παναγιώτη Κονιδάρη**

[http://konidaris.blogspot.gr/2009/07/blog-post\\_22.html](http://konidaris.blogspot.gr/2009/07/blog-post_22.html)

Ζούσε κάποτε σε μια μακρινή χώρα στην Ανατολή ένας πανίσχυρος χαλίφης. Ήταν σκληρός και δραστήριος, με κοφτερό μυαλό, πάει να πει επικίνδυνος. Ο ηγεμόνας εκείνος είχε βρει έναν πολύ καλό τρόπο για να διατηρεί στο βασίλειό του την ειρήνη. Γνωρίζοντας πόσο οξύθυμοι και φιλοπόλεμοι μπορούσαν να αποδειχθούν οι εμίρηδες του, είχε κατορθώσει, άλλοτε με ακριβά δώρα, άλλοτε με πειθώ αλεπούς κι άλλοτε πάλι με λιγότερο γαλαντόμες πρακτικές, να τους πείσει πως ο πόλεμος δεν εξυπηρετούσε τα συμφέροντά τους. Ο πόλεμος, έλεγε, ήταν παιδί της οπισθοδρόμησης και κουσούρι κακό της ράτσας τους. Στην πραγματικότητα βέβαια ήξερε πως ο πόλεμος δε μένει ποτέ στα σοκάκια, μα γοργά κυλάει κι απλώνεται σαν ορμητικό ρυάκι και στους δρόμους τους κεντρικούς και ίσως κάποτε να έφτανε και στο πλουμιστό παλάτι, στο οποίο ζούσε ο ίδιος με τη βασιλική φαμελιά και τους καλοθρεμμένους συμβουλάτορες του.

Ήξερε όμως καλά ο πονηρός χαλίφης πως οι μνησικακίες, οι έριδες και οι αψιμαχίες κυλούσαν μέσα στο αίμα των υπηκόων του. Γι' αυτό και τους είχε αναγκάσει να λύνουν τις διαφορές τους με έναν, αν μη τι άλλο, πρωτότυπο όσο και αναιμάκτο τρόπο. Αντί να αρματώνουν σιδερόφρακτους στρατούς, αντί να ερημώνουν τα σπίτια και τα χωράφια από αντρίκια χέρια, αντί



να σπαταλούν χρυσά νομίσματα σε τόξα και γιαταγάνια και να καίνε τα σπαρτά και να ξεχερσώνουν τη γη και να σφάζουν τα κοπάδια και να ματοκυλάνε τους ανήμπορους και τους μάχιμους ομάδι, τους έβαζε να ξεκαθαρίζουν τα νιτερέσα τους παίζοντας σκάκι. Ναι, σκάκι!

Μια φορά λοιπόν το χρόνο, μάζευε όλους τους εμίρηδες σε κάποιο από τα θερινά του ανάκτορα και τους έβαζε να παίζουν μεταξύ τους, ώστε να εκτονωθεί το συσσωρευμένο μένος πάνω στην ξύλινη σκακιέρα, κι όχι στα εδάφη της επικράτειάς του. Με τον τρόπο αυτό η χώρα ευημερούσε, μα ευημερούσε και το πολύπλοκο εκείνο παιχνίδι, το σκάκι. Οι εμίρηδες γνώριζαν πολύ καλά πως το να μην είσαι ικανός παίκτης σου στερούσε όχι μόνο δόξα και φήμη, όχι μόνο την εύνοια του παντοδύναμου χαλίφη, μα και σημαντικά πλούτη, απ' αυτά που προσπορίζει πάντα το κύρος. Οι αξιωματούχοι που δεν κατάφερναν να διακριθούν σε τέτοιους αγώνες, σχεδόν πάντα υποβιβάζονταν σε πιο παρακατιανές κάστες, βούλιαζαν στην ανυποληψία και απαιτούνταν από μέρους τους σκληρή και επίπονη προσπάθεια για να αξιωθούν να βρεθούν ξανά κοντά στο θρόνο.

Όπως εύκολα αντιλαμβάνεται κανείς, το σκάκι είχε γίνει το σύμβολο της δύναμης και της κυριαρχίας και κάθε εμίρης φρόντιζε να εξασκείται σ' αυτό πολύ πιο συχνά απ' όσο στις καμηλοδρομίες ή στο κυνήγι με γεράκια. Επιπλέον, μεριμνούσε ώστε τα παιδιά του και τα παιδιά των παιδιών του να ασχολούνται εξ απαλών ονύχων με το παιχνίδι, όπως εξάλλου συνέβαινε και με τους απρόθυμους υπηκόους του. Έτσι γινόταν, και το σκάκι είχε αποκτήσει κανονιστική θέση σ' ολάκερο το χαλιφάτο, αφού όσο μεγαλύτερη δυναμικότητα επιτύγχανε κάποιος, τόσο αυξάνονταν και οι πιθανότητες ανάρρησης σε σημαντικούς διοικητικούς θώκους.

Όσο τα εξήντα τέσσερα τετράγωνα της σκακιέρας δεν ήταν αποκλειστικά πεδίο μάχης λαμπρό. Υπήρχαν φορές που είχαν αναδειχθεί προσωρινές ή μονιμότερες συμμαχίες, που συνήθως καθορίζονταν από τις συγκυρίες ή τις επί μέρους επιδιώξεις των αξιωματούχων. Υπήρχε και μια περίπτωση δύο αντρών όπου η μάχη με τους άσπρους και μαύρους πεσσούς ήταν προέκταση της φιλίας τους. Μιας φιλίας ονομαστής και αξιομνημόνευτης σε όλο το βασίλειο. Ο ένας ήταν ένας γηραιός εμίρης με μακριά λευκή γενειάδα. Θεωρούνταν τόσο σοφός που τον αποκαλούσαν ακριβώς έτσι : ο Σοφός. Ο άλλος δεν ήταν παρά ο νεαρότερος από όσους συμμετείχαν σ' εκείνους τους ιδιότυπους αγώνες. Η βαθιά φιλία που συνέδεε τους δύο άντρες, παρά τη διαφορά της ηλικίας τους, δεν έβρισκε σκοντάματα στις παρτίδες σκακιού, πόσο μάλλον που το σκάκι αποτελούσε προέκτασή της. Πολλές φορές τους είχαν δει να επισκέπτονται ο ένας την εστία του άλλου, χωρίς σουραύλια και κύμβαλα, χωρίς συνοδείες και ακολούθους και άλλες περιττές επισημότητες, έτσι, απλά και ζεστά. Και αμέτρητες ακόμα φορές τους είχαν δει να παίζουν σκάκι, τη μία παρτίδα μετά την άλλη, ξανά και ξανά, αντλώντας από το παιχνίδι όλη την ικανοποίηση που αυτό μπορεί να προσφέρει στους μύστες. Και έλεγαν πως είχαν κάτι αλλιώτικο εκείνες οι παρτίδες. Λες και τα κομμάτια δεν τα κινούσε η δίψα της νίκης και ο καιροσκοπισμός, όπως συνηθιζόταν, μα η στρατηγική και η φαντασία. Όμως εκείνη η σφυρηλατημένη στο αμόνι του χρόνου φιλία έμελλε κάποτε να δοκιμαστεί για τα καλά.

Ήταν σε μια από τις ετήσιες συναντήσεις των εμίρηδων στα ανάκτορα που έλαχε να συμβεί αυτό. Μετά από ανελέητες μάχες, διαγκωνισμούς και μηχανοραφίες μέσα κι έξω από τα ασπρόμαυρα τραπέζια, η κατάσταση είχε πάρει να ξεκαθαρίζει. Το έβλεπε κανείς ξεκάθαρα στα πρόσωπα των εμίρηδων. Όσοι είχαν πετύχει αρκετές νίκες είχαν φορέσει τα πιο πλατιά τους χαμόγελα και δεν μπορούσαν να κρύψουν την άγρια χαρά που φούσκωνε στα στήθια τους. Όσοι

ανήκαν στο στρατόπεδο των ηττημένων παρέμεναν απομονωμένοι και κατηφείς ή στριμώχνονταν στις γωνιές, ο ένας κοντά στον άλλο, όπως τα ζώα που κινδυνεύουν. Υπήρχε και μια μερίδα σκακιστών που εξαρτιόνταν η επιτυχία τους από τον αγώνα της τελευταίας μέρας, ανάμεσά τους κι οι δύο φίλοι, ο Σοφός και ο νέος.

Την τελευταία νύχτα ο νέος δεν μπορούσε να κλείσει μάτι. Η θεά Κάισσα τα έφερε έτσι που θα έπρεπε να αντιμετωπίσει στην πιο κρίσιμη παρτίδα τον αγαπημένο του φίλο. Τον επισκέφτηκε στο κατάλυμά του όταν οι δάδες είχαν πάρει να σβήνουν. Ο Σοφός τον υποδέχτηκε ξαφνιασμένος, καθώς τύλιγε γύρω του ένα λινό μανδύα.

«Ποιο καλό όνειρο σε κρατάει ξύπνιο τέτοιαν ώρα;» αναρωτήθηκε.

«Δεν είναι όνειρο καλέ μου φίλε» απάντησε βιαστικά ο νέος «μόνο η ανησυχία και ένα σφίξιμο με συντρόφεψαν στην κλίνη μου».

«Ανησυχία; Για ποιο πράγμα;»

«Δεν το ξέρεις άραγε ήδη; Αύριο θα κονταροχτυπηθούμε οι δυο μας. Εσύ παίζεις με τα λευκά κομμάτια κι εγώ με τα μαύρα. Όποιος από τους δυο μας χάσει, χάνεται. Τι θα κάνουμε;»

Ο γέρος κούνησε το κεφάλι του χαμογελώντας.

«Δεν είσαι από αυτούς που φοβούνται τον αντίπαλο, όταν μάλιστα τον ξέρουν σαν την απαλάμη τους. Είσαι πολύ δυνατός παίκτης. Θαρρώ πως ούτε κι ήττα σε τρομάζει. Κάτι άλλο ήρθες να μου πεις».

Ο νέος κατέβασε το κεφάλι. Έμεινε για λίγο σιωπηλός και μετά μίλησε κομπιάζοντας.

«Είδα και τα υπόλοιπα αποτελέσματα. Αρκεί μια ισοπαλία για να σωθούμε και οι δυο μας. Αυτό ήρθα να σου προτείνω».

«Να σωθούμε; Θα σωθούμε τάχα;» μονολόγησε ο Σοφός.

«Τι εννοείς; Δεν καταλαβαίνω» ρώτησε ο νέος, μα ο Σοφός σαν να μην τον άκουσε ρώτησε με τη σειρά του.

«Και ποιος θα είναι ο αντίκτυπος της ισοπαλίας μας στους άλλους εμίρηδες;»

«Κάποιος άλλος θα υποβιβαστεί αντί για μας. Είναι πολλοί οι υποψήφιοι. Τι σε κόφτει όμως γι' αυτούς; Σάμπως δεν ήταν αντίπαλοί μας από την αρχή;»

«Σκέφτομαι τα παιδιά σου. Τους έχεις μάθει σκάκι, έτσι δεν είναι; Αναρωτιέμαι επίσης τι θα σκεφτόσουν αν ήσουν στη δυσχερή θέση να εξαρτάται η δική σου υποβάθμιση από κάποιους άλλους. Δε με μέλλει ωστόσο γι' αυτούς. Εμάς τους δυο αναλογίζομαι καλέ μου φίλε».

Ο νέος ανασήκωσε τους ώμους. Ο γέρος εκείνο το βράδυ μιλούσε σιβυλλικά. Μακρά σιωπή επικράτησε στο δώμα. Από το ανοικτό κρεμμυδοειδές παράθυρο έμπαινε μόνο μια απαλή αύρα και έφταναν κάποια μακρινά κρωξίματα από νυχτοπούλια. Ο Σοφός σηκώθηκε και φύσηξε το κερί. Το φεγγαρίσιο αντιφέγγισμα κύλησε στο ξύλινο πάτωμα, ήταν όμως τόσο αχνό που δεν αρκούσε για να φωτίσει τα πρόσωπά τους.

«Μα...το κερί αργούσε να σωθεί. Κι η νύχτα αργεί ακόμα να περάσει» διαμαρτυρήθηκε ο νέος.

«Ζούμε σ' ένα σκοτεινό δωμάτιο. Το κερί είναι η φιλία μας, είναι το σκάκι, είναι όλα όσα μας φωτίζουν τα πρόσωπα. Χωρίς αυτά, υπάρχει μόνο σκοτάδι. Τέτοιο, που δε μπορούμε να κοιταχτούμε στα μάτια. Τόσο, που δεν αναγνωρίζουμε ο ένας τον άλλο. Ακόμα χειρότερα, δεν

αναγνωρίζουμε τον εαυτό μας. Το είδωλο μας στον καθρέφτη θα παραμείνει ζοφερό. Και η αυγή, όπως πολύ σωστά παρατήρησες, αργεί να φτάσει».

Ο νέος δεν αποκρίθηκε. Έσκυψε μόνο το κεφάλι και έπεσε σε περισυλλογή. Άρχισε να καταλαβαίνει τι προσπαθούσε να του πει ο Σοφός emίρης. Εκείνος τότε συνέχισε.

«Η θεά Κάισσα δε μου φυλάει πολλά χρόνια ακόμα στο δισάκι μου. Μην προσπαθείς να μου στερήσεις τα λίγα που μου απομένουν και που με κάνουν να μη ντρέπομαι γι' αυτά. Τη φιλία, την τιμιότητα, το φιλότιμο, την ακεραιότητα, τη συμπόνια και το κουράγιο. Α, ναι. Και το σκάκι».

Ο νέος σηκώθηκε και σκούπισε αργά με την ανάστροφη της παλάμης του το υγρό του μάγουλο. Έσκυψε μετά και φίλησε το χέρι του Σοφού.

«Αύριο λοιπόν. Καληνύχτα» είπε και χάθηκε στους μισοσκότεινους διαδρόμους του παλατιού.

Την επομένη στο μεγάλο ντιβάν, λίγο πριν την έναρξη των τελευταίων αγώνων, μπορούσε κανείς να αισθανθεί την ένταση στον αέρα. Οι emίρηδες έφτιαχναν μικρές ομάδες και σχολίαζαν με θόρυβο τα μέχρι τότε αποτελέσματα. Μόνο ο νέος έμενε καθιστός στη σκακιέρα του, amίλητος, χωρίς να συμμετέχει. Είχε αποφασίσει να παίξει την παρτίδα καθαρά και ας κέρδιζε ο καλύτερος. Σκεφτόταν τι θα μπορούσε να δοκιμάσει με το γέροντα, αφού είχαν παίξει μυριάδες φορές ως τώρα και γνώριζε ο ένας το παιχνίδι του άλλου σαν κάλπικη δεκάρα. Θα μπορούσε να πει κανείς πως οι μέχρι τότε παρτίδες τους ήσαν μοιρασμένες. Άλλοτε επικρατούσε το ήρεμο στρατηγικό παιχνίδι του Σοφού κι άλλοτε το δυναμικό και επιθετικό που χαρακτήριζε τον ίδιο. Μόνο που τούτο το παιχνίδι ήταν πολύ διαφορετικό. Όχι γιατί τον έφερνε μπροστά στο ενδεχόμενο της ήττας, μα επειδή ήξερε πόσο κακό θα μπορούσε να κάνει στο φίλο του νικώντας.

Όταν ο χαλίφης μπήκε στη χρυσοποίκιλη αίθουσα, τα μουρμουρητά κόπασαν μονομιάς και, μετά από κάποια σύντομα διαδικαστικά, όλοι έσπευσαν να καθίσουν στις θέσεις τους για τον τελευταίο γύρο. Ο Σοφός έσφιξε με θέρμη το χέρι του νέου και αντάλλαξαν ένα πλατύ χαμόγελο. Οι πρώτες κινήσεις παίχτηκαν γρήγορα:

.....

Ο νέος τότε σταμάτησε. Δάγκωνε τα χείλια του και έστεκε αναποφάσιτος. Ξαφνικά του ήρθε μια ιδέα. Θα μπορούσε να εφαρμόσει ένα σχέδιο πρωτότυπο, που ποτέ πριν δεν είχε αποτολμήσει. Ήξερε πως η ιδέα του ήταν τολμηρή και επιθετική, μα συνάμα ριψοκίνδυνη αφού έκοβε όλες τις γέφυρες πίσω της, ισορροπώντας την παρτίδα στο χείλος του γκρεμού. Μα μια τόσο σημαντική παρτίδα, μόνο επί ξυρού ακμής μπορούσε να παιχτεί:

.....

Ο γερο- emίρης φάνηκε να ξαφνιάζεται από την παράδοξη κίνηση. Στον νέο φάνηκε πως γελούσε πίσω από την άσπρη γενειάδα του, μα δε θα έπαιρνε κι όρκο γι' αυτό. Ο Σοφός μετά από λίγη σκέψη έκοψε το πιόνι. Ακολούθησαν μερικές ακόμα κινήσεις με γοργό ρυθμό.

.....

Σε εκείνο το σημείο ο νέος είδε με τα μάτια της φαντασίας του μια παγίδα. Αρκούσε ο Σοφός να υποτιμήσει τη θέση για να την δει να καταρρέει ως εξής: 6. Α:β4, εζ2+ 7. Ρε2, ζ:η1=I+ 8. Π:η1, Αη4+. Ήταν δυνατόν να συμβεί κάτι τέτοιο; Υπήρχε περίπτωση ο γέροντας να επιθυμούσε την ήττα του; Όχι! Μετά από κάμποση σκέψη ο άντρας πίσω από τα λευκά έπαιξε

.....και η σκακίερα πήρε φωτιά καθώς κανείς από τους δύο βασιλιάδες δε θα μπορούσε πια να αισθάνεται ασφαλής. Ο νέος ένιωσε την κάψα στον λαιμό του και βλέποντας ότι χάνει υλικό πέρασε στην αντεπίθεση.

.....

Αυτό ήταν και το πιο δύσκολο σημείο στην παρτίδα. Ο άντρας με τα μαύρα έβλεπε πως θα μπορούσε να κερδίσει τώρα έναν ολόκληρο πύργο. Αυτό όμως θα άφηνε τον αντίπαλο βασιλιά να κρυφτεί και τον δικό του έρμαιο στα νύχια των λευκών κομματιών. Μετρούσε και ξαναμετρούσε τις διακλαδώσεις του παιχνιδιού, μα δεν μπορούσε να δει στο βάθος του λαβυρίνθου. Δίπλα τους σχεδόν, δύο άλλοι εμίρηδες σηκώνονταν από τη σκακίερα έχοντας κάνει μια επιδεικτικά σύντομη και προκλητικά προσυμφωνημένη ισοπαλία. Έμοιαζαν ικανοποιημένοι, προφανώς γιατί έτσι είχαν γλιτώσει το τομάρι τους, τουλάχιστον για ένα χρόνο ακόμη. Ο νέος συγκεντρώθηκε ξανά στην παρτίδα του. Έριξε μια φευγαλέα ματιά στον Σοφό. Έμοιαζε κι εκείνος απορροφημένος, μα αυτή τη φορά ένα ανεξιχνίαστο χαμόγελο είχε ξεχαστεί στο γαλήνιο πρόσωπό του. Και τότε ο νέος συνειδητοποίησε κάτι που είχε παραβλέψει μέσα στην άψη της μάχης. Συνειδητοποίησε πως θα μπορούσε απλά να εκβιάσει την ισοπαλία με επανάληψη των κινήσεων. Αν αποδεικνυόταν αδηφάγος μπορούσε να προκαλέσει τη θεά Κάισσα και στο τέλος να ηττηθεί. Είχε ωστόσο κάνει το καθήκον του.

.....έπαιξε και αλληλοκοιτάχτηκε με το φίλο του. Μεμιάς έσφιξαν τα χέρια, πιο δυνατά από ποτέ, και συμφώνησαν μια λυτρωτική ισοπαλία.

Η ισοπαλία έδωσε στους δύο φίλους το δικαίωμα να παραμείνουν στην κορυφή της πυραμίδας και να εξακολουθήσουν να έχουν την εύνοια του χαλίφη. Όμως κανείς από τότε δεν τους ξαναείδε να συμμετέχουν στους ετήσιους αγώνες. Αποτραβήχτηκαν στα εμιράτα τους και ποτέ πια δεν εμφανίστηκαν στο έκπαγλο σεράι, στη Μεγάλη Πόλη. Μολονότι αποκομμένοι από τις σκακιστικές μάχες δεν έπαψαν να πραγματοποιούν τις καθιερωμένες τους επισκέψεις και να παίζουν το λατρεμένο τους παιχνίδι για κάμποσα χρόνια ακόμα, μέχρις ότου ο Σοφός εμίρης άφησε την τελευταία του πνοή.

Λίγο καιρό αργότερα παραδόθηκε μια παλιά και φθαρμένη περγαμνή στα χέρια του νεαρού εμίρη. Γνώρισε αμέσως το γραφικό χαρακτήρα του παλιού του φίλου. Με τρεμάμενα χέρια διάβασε σ' αυτήν τις αναλύσεις του Σοφού που αποδείκνυαν πως θα έπρεπε να είχε πάρει εκείνον τον πύργο, με πολύ καλές τύχες να νικήσει στην παρτίδα. Όμως ο νέος γνώριζε καλά πια, πως στη ζυγαριά της ψυχής του βάραινε πιότερο εκείνη η ισοπαλία, απ' όλες τις νίκες του κόσμου. Γιατί ενώ είχε πολλά ψεγάδια για τα οποία θα μπορούσε να ντρέπεται, ανάμεσα σ' αυτά δεν ήταν το σκάκι.

### **Η συνωμοσία της Κασίικας, της Φρόσως Χατόγλου**

[\(http://frosochatoglou.blogspot.gr/\)](http://frosochatoglou.blogspot.gr/)

Την άλλη μέρα ο Θωμάς παρουσιάστηκε στο βασιλιά και του ζήτησε την κόρη του. Ο βασιλιάς τον κοίταξε παραξενεμένος. Ο νέος αυτός του φαινόταν πολύ φτωχός, αλλά ευγενικός. Λυπόταν να του πάρει το κεφάλι, γι' αυτό προσπάθησε να τον κάνει να αλλάξει γνώμη.

Ο Θωμάς όμως επέμενε να παίξουν σκάκι για να κερδίσει την όμορφη πριγκίπισσα. Ζήτησε μόνο μια χάρη: να έχει μαζί του την αγαπημένη του Μαρίκα-Κατσίκα. Ο βασιλιάς δέχτηκε. Έτσι κι αλλιώς, σκέφτηκε, ο νεαρός θα έχανε το κεφάλι του, ας του έκανε λοιπόν μια τελευταία χάρη.

Σε λίγο όλα ήταν έτοιμα για την αναμέτρηση. Ο αγώνας θα γινόταν στην αίθουσα του θρόνου, με τη βασιλική σκακιέρα, που την είχε κατασκευάσει ένας Θιβετιανός καλόγερος, δουλεύοντας είκοσι ολόκληρα χρόνια. Τα λευκά της τετράγωνα ήταν φτιαγμένα από πεντελικό μάρμαρο και τα μαύρα από χιώτικη θαλασσινή πέτρα. Τα άσπρα πιόνια της ήταν από αλάβαστρο που έλαμπε και τα μαύρα από έβενο που μοσχοβολούσε. Δεν ήταν μεγάλα, όμως ήταν σκαλισμένα με απίθανες λεπτομέρειες. Κάθε στρατιώτης είχε ξεχωριστή μορφή, σαν άνθρωπος έτοιμος να σου μιλήσει. Τα άλογα είχαν όψη άγρια, με μάτια από γυαλιστερό κρύσταλλο. Οι αξιωματικοί κρατούσαν χάλκινη ασπίδα, στολισμένη με φίλντισι. Οι πύργοι είχαν πολεμίστρες από κοράλλι. Οι βασιλιάδες φορούσαν στέμμα στολισμένο με ρουμπίνια και κρατούσαν ασημένιο σκήπτρο. Κι οι βασίλισσες ήταν ντυμένες με ελεφαντόδοντο, κρύσταλλο και χρυσά πλουμίδια. Στο κεφάλι φορούσαν διαμαντένια κορόνα και το πρόσωπό τους ήταν κεχριμπαρένιο!

Οι δυο αντίπαλοι στάθηκαν μπροστά στην πολύτιμη σκακιέρα. Ο βασιλιάς πήρε τα λευκά πιόνια και ο Θωμάς τα μαύρα. Πλάι στο βασιλιά στέκονταν δυο αξιωματούχοι και δίπλα στο Θωμά στεκόταν η Μαρίκα-Κατσίκα. Στο βάθος της αίθουσας ήταν καθισμένη η πριγκίπισσα, έτσι ώστε να μπορεί να παρακολουθεί και τους δυο παίκτες. Η αγωνία της ήταν μεγάλη. Έτρεμε στην ιδέα πως ο Θωμάς μπορεί να έχανε και να του έκοβαν το κεφάλι.

Ο αγώνας ξεκίνησε. Ο βασιλιάς έκανε σίγουρες και γρήγορες κινήσεις. Ήταν πράγματι εξαιρετικός παίκτης. Ο Θωμάς χρειαζόταν πιο πολύ χρόνο για να σκεφτεί, αλλά δεν τα πήγαινε άσχημα. Όσπου κάποια στιγμή το άλογο του βασιλιά, θαρρείς χλιμιντρίζοντας, όρμησε απειλητικά στην περιοχή του Θωμά. Η θέση του νέου ήταν πολύ δύσκολη. Μα, είχε βοηθό!

-Μεε- κοοο, είπε η Μαρίκα-Κατσίκα.

Κανείς δεν έδωσε σημασία σε μια κατσίκα που βελάζει, ο Θωμάς όμως κατάλαβε και κίνησε το μαύρο αξιωματικό του. Ο βασιλιάς ξαφνιάστηκε. Δεν το περίμενε. Σκέφτηκε λίγο και μετά κίνησε το λευκό πύργο του.

-Μεε-νιι, είπε τότε η Μαρίκα-Κατσίκα στον Θωμά κι αυτός προχώρησε το τρίτο του πιόνι.

Ο βασιλιάς απάντησε, κάνοντας μια εύστοχη κίνηση με ένα λευκό μουστακαλή στρατιώτη.

-Μεε-γοοο, είπε η Μαρίκα-Κατσίκα και ο Θωμάς προχώρησε το μαύρο πύργο του.

Αυτή η κίνηση ανησύχησε το βασιλιά. Κατάλαβε ότι ο αντίπαλός του δεν ήταν συνηθισμένος. Έπρεπε να είναι λοιπόν πιο προσεκτικός.

Την επόμενη κίνησή του τη σκέφτηκε πολύ καλά. Μετακίνησε κι αυτός το λευκό πύργο του και πήρε ένα μαύρο πιόνι από τον αντίπαλό του. Το παιχνίδι γινόταν πολύ σκληρό.

Η πριγκίπισσα είδε το Θωμά να μένει σκεπτικός αρκετή ώρα και φοβήθηκε πως θα έχανε το παιχνίδι. Η καρδιά της κόντευε να σπάσει από την αγωνία. Όχι, δεν θα άφηνε να τον σκοτώσουν. Ήταν έτοιμη να ορμήσει πάνω στη σκακιέρα και να τους πει να σταματήσουν, όταν ακούστηκε η Μαρίκα-Κατσίκα να λέει:

- Μεεε-ποοοο, οπότε ο Θωμάς πήρε αμέσως τον μαύρο ίππο του και τον μετακίνησε αποφασιστικά.

Ο βασιλιάς γούρλωσε τα μάτια του. Αυτό δεν το περίμενε. Ο νεαρός του απειλούσε τη βασίλισσα! Σάστισε, δεν ήξερε τι να κάνει. Ιδρώτας άρχισε να τρέχει από το μέτωπό του. Έβλεπε πως, αν θυσιάζε τη βασίλισσα, θα κέρδιζε τον αγώνα, αλλά δεν μπορούσε να το κάνει αυτό. Δεν ήθελε να το κάνει! Όμως, από την άλλη, αν δεν το έκανε, θα έχανε και τον αγώνα και την κόρη του. Ω, ήταν σε πολύ δύσκολη θέση!

Νευριασμένος και απελπισμένος σηκώθηκε απότομα, ρίχνοντας κάτω τη σκακιέρα.

-Αυτή η παρτίδα είναι άκυρη! φώναξε.

-Μα βασιλιά μου, εσείς εγκαταλείπετε τον αγώνα, είπε ευγενικά και με θάρρος ο Θωμάς. Εγώ έπαιξα κανονικά. Ήταν δική σας σειρά να κάνετε κίνηση και...

-Πώς το λμάς και μου αντιμιλάς; τον διέκοψε άγρια ο βασιλιάς, ενώ κουνούσε τα χέρια του και πηγαινοερχόταν ανεμίζοντας τη μεταξένια του κάπα, απειλώντας και φωνάζοντας. Με τον τρόπο αυτό νόμιζε πως θα τρόμαζε το Θωμά και θα τον έκανε να τα παρατήσει.

- Ο αγώνας αυτός είναι άκυρος! Πάει και τελείωσε! συνέχιζε να φωνάζει, ενώ τα πολύτιμα πιόνια βρίσκονταν σκορπισμένα στο πάτωμα. Ήταν τόσο δυνατή η φωνή του που νόμιζες πως βρόνταγε, πως έπεφταν κανονιές...

Κι όμως, αυτό που ακούστηκε ήταν πράγματι σαν κανονιά, αλλά δε βγήκε από το στόμα του βασιλιά. Ήταν ένας παράξενος, δυνατός θόρυβος!

### **Σπλιατσμπλούφ!**

Ερχόταν από τη μεριά του κάστρου. Οι συνωμότες είχαν βαρέσει μια κανονιά ενάντια στο παλάτι, αλλά το κανόνι δεν έβγαλε φωτιά, δεν γκρέμισε και δεν έκαψε τίποτε. Είχε μάλιστα μια μυρωδιά παράξενη. Δε μύριζε μόνο μπαρούτι, μύριζε και κάτι άλλο... Κάτι σαν... κουτσουλιές!

Το μεγάλο κανόνι ήταν γεμάτο με κατσικίσιας κουτσουλιές και τις εκτόξευε ενάντια στο παλάτι! Ένας πανικός απλώθηκε στην αίθουσα. Όλοι έτρεχαν στα μπαλκόνια να δουν τι συμβαίνει κι έκλειναν τις μύτες τους από τη βρώμα. Ο Θωμάς και η Μαρίκα-Κατσίκα όμως είχαν ξεκαρδιστεί στα γέλια.

Ο βασιλιάς και η πριγκίπισσα τούς κοίταξαν με απορία και τότε ο Θωμάς τους εξήγησε για τη συνωμοσία. Τους είπε για τη Μαρίκα-Κατσίκα που έτρωγε χορτάρι όλη τη νύχτα για να κάνει μπόλικες κουτσουλιές και μ' αυτές να γεμίσουν κρυφά τη μπούκα του κανονιού, αφού έβγαλαν την οβίδα. Και, τέλος, τους αποκάλυψε πως στην πραγματικότητα ήταν η Μαρίκα-Κατσίκα που έπαιξε σκάκι με το βασιλιά, αφού αυτή όριζε τις κινήσεις στη μυστική τους γλώσσα.

- Δηλαδή, θέλεις να πεις πως στριμώχτηκα από ένα παλιοκάτσικο; Ρώτησε αγριεμένος ο βασιλιάς. Αμέσως μετά όμως άρχισε να γελά δυνατά, να γελά με την ψυχή του. Μαζί του γέλασαν κι οι άλλοι και πιο δυνατά απ' όλους η Μαρίκα-Κατσίκα.

Ο βασιλιάς δέχτηκε να δώσει στο Θωμά την κόρη του για γυναίκα. Και για να τον ευχαριστήσει που τους έσωσε, του χάρισε και το βασίλειό του.

Όμως ούτε ο Θωμάς, ούτε η πριγκίπισσα ήθελαν να ζήσουν στο παλάτι. Έμειναν όσο κρατούσε η άνοιξη. Μετά αποφάσισαν να φύγουν, να ταξιδέψουν σε άλλη χώρα, όπου θα έβρισκαν φράουλες και φούξια τριαντάφυλλα. Θα ξαναγύριζαν την επόμενη άνοιξη.

Στο παλάτι έμεινε ο βασιλιάς. Αλλά δεν ήταν μόνος. Είχε για συντροφιά του κάποιον που ήξερε να παίζει σκάκι τόσο καλά όσο κι αυτός: τη Μαρίκα-Κατσίκα!

11



## Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε ένα μακρινό τόπο —εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει— ζούσαν δύο ξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος.

Οι πολιτείες τους, η Βόρεια και η Νότια, καμάρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιόντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις όχθες της.

Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φιλία, τέτοια που μόνο στα παραμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπηρέτης του Άλλου. Το άλλο πρωί ξύπνησε όλο νεύρα. Ξέχασε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γείτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτσι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάχες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις όχθες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην παρούσα κατάσταση. Καθισμένοι στα χόρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ισμήνη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

—Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρήκαν ένα παιχνίδι για να περνάει η ώρα...

—Αν πράγματι θέλουν παιχνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ισμήνη.

—Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!».

Έψαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν ένα χάρτη, κοπίδια, μολυβένια ανθρωπάκια, βότανα για να φτιάξουν τα χρώματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλα, ππλό και υφάσματα, ψαλίδια, νήματα και, τέλος, η Ισμήνη έφερε μια παλιά ζυγαριά της γιαγιάς της.

Στην αρχή χάραξαν τους δρόμους για να περπατάνε οι φιγούρες και μετά έφτιαξαν χρώμα λευκό και μαύρο για να τις βάψουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν στο

παιχνίδι, έτσι που να θυμίζουν τις πολιτείες τους. Μια πολιτεία λευκή και μια μαύρη, και η μια στεκόταν απέναντι από την άλλη. Οι πολιτείες είχαν πύργους. Σκέφτηκαν ότι πόλη δίχως άλογα είναι σαν άμαξα δίχως ρόδες, και τα έπλασαν κι αυτά. Δίπλα τους έβαλαν τους αξιωματικούς. Έντυσαν, ακόμα, ένα βασιλιά και μια βασίλισσα για κάθε πολιτεία και μπροστά απ' όλους έβαλαν να στέκονται μικρά στρατιωτάκια. Με τη ζυγαριά θα υπολόγιζαν την αξία κάθε φιγούρας.

— Ενδιαφέρον είναι το παιχνίδι μας, κι όταν ορίσουμε και τους κανόνες...

— Τι εννοείς μ' αυτό; ρώτησαν τα παιδιά.

Άρχισαν να μιλάνε όλοι μαζί για τους κανόνες, κι ακόμα θα μιλούσαν, αν δεν έλεγε ο Φάνης την ιδέα του: Αφού όσα φτιάξανε υπήρχαν στην πραγματικότητα μέσα στις πολιτείες τους, ας πήγαιναν από κοντά να τα παρατηρήσουν. Έτσι κι έγινε. Κάθε παιδί θα παρατηρούσε πώς συμπεριφερόταν κάθε φιγούρα στην πραγματικότητα.

Την άλλη μέρα το απόγευμα συναντήθηκαν πάλι, και ο καθένας ανέφερε τις κινήσεις που παρατήρησε. Μετά από πολλή συζήτηση αποφάσισαν για τις κινήσεις που κάθε φιγούρα επιτρέπεται να κάνει στο παιχνίδι.

Ξαφνικά ακούστηκε η δυνατή φωνή του τελάλη, που τους ζητούσε, μόλις πέσει ο ήλιος, να συγκεντρωθούν όλοι στην Ειρηνική για να συζητήσουν για τον πόλεμο. Από τη συγκέντρωση δεν έλειπε κανείς. Ο Ένας και ο Άλλος ήταν σοβαροί και μουτρωμένοι. Στην πραγματικότητα δε θέλανε να γίνει πόλεμος, αλλά ποιος θα έκανε πίσω με τέτοιες ετοιμασίες; Τότε ο Στράτος, αφού κοίταξε καλά γύρω του, τους είπε:

— Εμείς τα παιδιά δε θέλουμε τον πόλεμο. Αποφασίσαμε να αναλάβουμε ενεργό δράση. Φτιάξαμε, λοιπόν, ένα παιχνίδι που θα σας κάνει να τον ξεχάσετε. Άρχισε να τους εξηγεί το παιχνίδι τους με καμάρι.

Όταν τελείωσε, όλοι ενθουσιάστηκαν. Ο Ένας και ο Άλλος χαμογέλασαν επιτέλους και αγκαλιασμένοι πήγαν παράμερα να παίξουν μια παρτίδα. Μόνο μια στιγμή σήκωσαν το κεφάλι τους και ρώτησαν το Στράτο:

— Δε μας είπες, μικρέ, το όνομα του παιχνιδιού.

Τα παιδιά κοιτάχτηκαν. Είχαν ξεχάσει να του βρούνε όνομα. Εγώ όμως το γνωρίζω, κι αν ήμουνα εκεί, θα τους το ψιθύριζα:

«Το όνομά του είναι ΣΚΑΚΙ».

Κώστας Γιουβαντσιούδης — Ειρήνη Μουσιάδου,  
*Μια φορά κι έναν καιρό ήταν το σκάκι*, εκδ. Γιουβαντσιούδη, Θεσ/νίκη, 2000 (διασκευή)



## ΔΙΑΣΗΜΟΙ ΣΚΑΚΙΣΤΕΣ

<http://fabulouschess.weebly.com/sigmakappaalphakappaiotasigmatauiotakappa942-iotasigmatauomicronrho943alpha.html>

### 1) Γκάρι Κίμοβιτς Κασπάροβ

Γεννήθηκε στις 13 Απριλίου 1963 με το όνομα Γκάρι Βαϊνστάιν στο Μπακού του Αζερμπαϊτζάν (Δημοκρατία της Σοβιετικής Ένωσης εκείνη την εποχή) από Εβραίο πατέρα και Αρμένια μητέρα. Είναι τέως Παγκόσμιος Πρωταθλητής στο σκάκι και θεωρείται από πολλούς ως ο κορυφαίος σκακιστής όλων των εποχών. Στη λίστα κατάταξης της FIDE (Διεθνής Σκακιστική Ομοσπονδία) τον Ιανουάριο του 2006, ο Κασπάροβ βρισκόταν στην πρώτη θέση με βαθμολογία ΕΛΟ 2812. Το ιστορικό του ρεκόρ των 2851 βαθμών από τον Ιούλιο του 1999 παραμένει ακατάρριπτο μέχρι σήμερα. Ο Κασπάροβ βρισκόταν στην πρώτη θέση της λίστας ΕΛΟ για περισσότερα από 20 χρόνια (από το 1985 έως το 2006), και ήταν ο αδιαφιλονίκητος Παγκόσμιος Πρωταθλητής στο σκάκι από το 1985 έως το 1993, ενώ συνέχισε να είναι ο «κλασικός» Παγκόσμιος Πρωταθλητής στο σκάκι (της PCA και της WCA) (το σκάκι τότε είχε διασπαστεί στην επίσημη ομοσπονδία και μια ομοσπονδία κορυφαίων αποσκιρτησάντων σκακιστών, με μεγάλο κύρος και οι δύο ομοσπονδίες) έως την ήττα του από τον Βλαντίμιρ Κράμνικ το 2000. Ο Κασπάροβ ανακοίνωσε την αποχώρησή του από το επαγγελματικό σκάκι στις 10 Μαρτίου 2005, με σκοπό να αφιερώσει τον χρόνο του στην πολιτική. Έλαβε μέρος στο πρωτότυπο σκακιστικό τουρνουά (Μάιος 1997) μεταξύ ανθρώπου και μηχανής. Στην 1η αναμέτρηση με τον DeepBlue βγήκε νικητής. Όμως αργότερα αναμετρήθηκε με μια βελτιωμένη έκδοση του DeepBlue στην οποία και έχασε. Αργότερα έπαιξε με τον X3D FRITZ με τον οποίο έληξε ισοπαλία.

### 2)Ανατόλι Κάρποφ

Αναμετρήθηκε με τον Κασπάροβ σε μια επική μονομαχία για τον τίτλο του πρωταθλητή. Νικητής ανακηρύχθηκε ο Κασπάροβ. Γεννήθηκε στις 23 Μαΐου 1951. Είναι Ρώσος GM και δωδέκατος παγκόσμιος πρωταθλητής. Έχει κατακτήσει πάνω από 140 πρώτες θέσεις. Από το 1978 έως το 1998 έπαιξε σε όλα τα ματς για τον τίτλο του παγκοσμίου πρωταθλητή της FIDE. Το ρεκόρ του σε επαγγελματικό επίπεδο είναι 1.118 νίκες, 287 ήττες και 1.480 ισοπαλίες σε 3.163 παρτίδες. Η μέγιστη βαθμολογία ΕΛΟ την οποία είχε ποτέ είναι 2780.

### 3)Εμμάνουελ Λάσκερ

Γεννήθηκε στις 24 Δεκεμβρίου 1868 στο Μπερλίνχεν της Πρωσίας (σήμερα Μπάρλινεκ στην Πολωνία). Ήταν παγκόσμιος πρωταθλητής στο σκάκι από το 1894 έως το 1921, όταν εκθρονίστηκε από τον Χοσέ Ραούλ Καπαμπλάνκα στην Αβάνα της Κούβας. Πέθανε στην Νέα Υόρκη στις 11 Ιανουαρίου 1941, σε ηλικία 72 ετών.

### 4)Χοσέ Ραούλ Καπαμπλάνκα

Γεννήθηκε στις 19 Νοεμβρίου 1888. Ήταν Κουβανός σκακιστής, με ισπανικές ρίζες, παγκόσμιος πρωταθλητής στο σκάκι από το 1921 έως το 1927. Θεωρείται ένας από τους καλύτερους σκακιστές όλων των εποχών, διάσημος για τα εντυπωσιακά φινάλε του και την ταχύτητα παιχνιδιού του. Εξαιτίας της απaráμιλλης μαεστρίας του στη σκακιέρα και το σχετικά

απέριττο στυλ παιχνιδιού του, ονομάστηκε Ανθρώπινη Σκακιστική Μηχανή. Θεωρείται από πολλούς ειδικούς ως ο πιο ταλαντούχος σκακιστής όλων των εποχών. Πέθανε στις 8 Μαρτίου 1942.

### **5) Αλεξάντερ Αλιέχιν**

Η ημερομηνία γέννησης του δεν είναι ακριβής. Γεννήθηκε 31 Οκτωβρίου ή 1 Νοεμβρίου 1892. Ήταν Ρώσος Διεθνής Γκρανμαίτρ και ο τέταρτος παγκόσμιος πρωταθλητής στο σκάκι. Ήταν γνωστός για το θυελλώδες, ευρηματικό και επιθετικό σκακιστικό ύφος του. Το πρώτο κατόρθωμα του Αλιέχιν ήταν όταν το 1909 σε ηλικία δεκαεπτά χρονών κέρδισε το Πανρωσικό Πρωτάθλημα Ερασιτεχνών στην Αγία Πετρούπολη με δώδεκα νίκες, δύο ήττες και δύο ισοπαλίες. Βραβεύτηκε με τον τίτλο του εθνικού μαίτρ για αυτήν του την επίδοση. Το τουρνουά έλαβε χώρα ταυτόχρονα με ένα πιο διάσημο και επαγγελματικό διεθνές γεγονός που το κέρδισαν οι Εμάνουελ Λάσκερ και Ακίμπα Ρουμπινστάιν. Το 1914, αφού ο Αλιέχιν τερμάτισε τρίτος μετά τους Λάσκερ και Καπαμπλάνκα σε ένα τουρνουά στην Αγία Πετρούπολη, ο Τσάρος Νικόλαος Β' τον ονόμασε ένα από τους πέντε αυθεντικούς Διεθνείς Γκρανμαίτρ. Το 1927 κέρδισε τον τίτλο του Παγκόσμιου Πρωταθλητή Σκακιού από τον Καπαμπλάνκα, ξαφνιάζοντας σχεδόν όλο τον σκακιστικό κόσμο. Μετά τη νίκη του επί του Καπαμπλάνκα, ο Αλιέχιν επικράτησε στο σκάκι για αρκετό καιρό. Έχασε μόνο 7 από 238 παρτίδες σε τουρνουά από το 1927 μέχρι το 1935. Το 1935 έχασε τον τίτλο του από τον Μαξ Όυβε.

### **6) Μαξ Όυβε**

Γεννήθηκε στις 20 Μαΐου 1901. Ήταν ο πέμπτος παγκόσμιος πρωταθλητής σκακιού. Γεννήθηκε στο Watergraafsmeer που βρίσκεται λίγο έξω από το Άμστερνταμ. Σπούδασε μαθηματικά στο πανεπιστήμιο του Άμστερνταμ, όπου αργότερα έκανε και το διδακτορικό του (1926). Ο Όυβε εκτός από μεγάλος σκακιστής και μαθηματικός, ήταν και συγγραφέας. Εξέδωσε μια ανάλυση του παιχνιδιού του σκακιού στην οποία αποδεικνυε, με τη χρήση της συχνότητας Μορς, πως τους επίσημους κανόνες που υπήρχαν, μια επίσημη παρτίδα θα μπορούσε να κρατήσει επ' άπειρον. Ο Όυβε κέρδισε κάθε πρωτάθλημα Ολλανδίας στο οποίο συμμετείχε από το 1921 μέχρι το 1952 και επιπλέον κέρδισε και μία φορά το 1955. Σήμερα οι 12 συνολικοί του τίτλοι παραμένουν ρεκόρ. Κατά τη διάρκεια της κυριαρχίας του Όυβε, οι μόνοι που κατόρθωσαν να αναδειχθούν νικητές εκείνη την περίοδο, ήταν ο Σαλό Λαντάου το 1936, όταν ο Όυβε δεν συμμετείχε στο πρωτάθλημα, και ο Ζαν Χάιν Ντόνερ το 1954. Κατέκτησε τον τίτλο του παγκόσμιου σκακιστή ερασιτεχνών το 1928 με σκορ 12 στα 15.

Στις 15 Δεκεμβρίου του 1935, μετά από 30 παρτίδες σε 13 διαφορετικές πόλεις της Ολλανδίας, σε συνολική διάρκεια 80 ημερών, ο Όυβε νίκησε τον Αλιέχιν με 15,5-14,5 και έγινε ο πέμπτος άνθρωπος που κατέκτησε ποτέ τον τίτλο του παγκόσμιου πρωταθλητή στο σκάκι. Παρόλο που ο Αλιέχιν βρέθηκε γρήγορα μπροστά με δύο νίκες διαφορά, ο Όυβε ανέβασε κατά πολύ την απόδοσή του μετά το 13ο παιχνίδι. Αυτή ήταν η πρώτη φορά που οι σκακιστές κατά τη διάρκεια των διακοπών της παρτίδας είχαν αναλυτές να τους βοηθήνε. Πολλοί χρέωσαν τη νίκη αυτή του Όυβε στον αλκοολισμό του Αλιέχιν. Ωστόσο ο Φλορ δήλωσε ότι μάλλον η υπερβολική σιγουριά του Αλιέχιν του κόστισε τον τίτλο και όχι το αλκοόλ. Η κατάκτηση του αυτή, έδωσε μεγάλη ώθηση στην ανάπτυξη του σκακιού στην Ολλανδία.

## 7) Μιχαήλ Ταλ

Γεννήθηκε 9 Νοεμβρίου 1936 στη Ρίγα της Λετονίας και ήταν ο όγδοος Παγκόσμιος Πρωταθλητής στο Σκάκι. Γνωστός και ως "ο μάγος από τη Ρίγα", ο Ταλ ήταν μια από τις μεγαλύτερες μεγαλοφυΐες στην καταγεγραμμένη ιστορία του σκακιού σε ότι αφορά στην επίθεση. Το επιθετικό του στυλ συνίστατο στους όμορφους συνδυασμούς του, όπου η αληθινή φύση των θέσεων κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του ήταν αδύνατη να προβλεφθεί από τους αντιπάλους του - μερικές φορές ακόμη και από τον Ταλ τον ίδιο - εντός των χρονικών ορίων που επιβάλλονται στους σκακιστικούς αγώνες.

Αντίθετα από το ομαλό, σχεδόν αβίαστο ύφος του Καπαμπλάνκα, ο Ταλ έπαιζε εσκεμμένα κινήσεις οι οποίες δημιουργούσαν μέγιστες περιπλοκές και για τις δύο πλευρές. Κατά τα λεγόμενά του, «δεν είναι απαραίτητο να παίζεις καλά. Πρέπει απλά να παίζεις καλύτερα από τον αντίπαλό σου».

Γεννημένος στη Λετονία το 1936, ο Ταλ ήταν σχετικά άγνωστος στον κόσμο του σκακιού έναντι στους διάσημους σοβιετικούς συμπατριώτες του, δηλαδή, Μποτβίνικ, Σμυσλόβ, Κέρες, Μπρονστάιν, Σπάσκι, Πετροσιάν, κ.λπ., μέχρι την δεκαετία του '50, όταν το όνομά του ταρακούνησε όλο τον κόσμο του σκακιού με τη νίκη του στο πρωτάθλημα της Σοβιετικής Ένωσης το 1957 και το 1958, και κερδίζοντας κατόπιν τα προκριματικά πρωταθλήματα παγκόσμιου πρωταθλήματος το 1959 για να γίνει ο επίσημος διεκδικητής του παγκοσμίου τίτλου ενάντια στον Μποτβίνικ. Στα προκριματικά του 1959, κέρδισε 4-0 τον νεαρό, αλλά λαμπρό μελλοντικό παγκόσμιο πρωταθλητή, Μπόμπι Φίσερ. Το ύφος του Ταλ γοήτευσε τον κόσμο σκακιού, και ο Γκρανμαίτρ Ραγκόζιν ανέφερε: "Ο Ταλ δεν κινεί τα κομμάτια σκακιού με το χέρι, χρησιμοποιεί μια μαγική ράβδο".

Ο Ταλ εκείνη την εποχή προκαλούσε τον φόβο των αντιπάλων Γκρανμαίτρ. Ένα αστείο περιστατικό συνέβη σε ένα παιχνίδι του εναντίον του Ούγγρου GM Παλ Μπένκο (ο οποίος έπαιζε με τα λευκά) στα προκριματικά του παγκοσμίου πρωταθλήματος στο Βελιγράδι της Γιουγκοσλαβίας το 1959. Αυτός ήταν ο τρίτος γύρος (οι πρώτοι δύο παίχτηκαν στο Μπλεντ και στο Ζάγκρεμπ, αντιστοίχως), και ο Μπένκο άρχισε να σκέφτεται ότι ο Ταλ τον υπνώτιζε επειδή δεν είχε καλά αποτελέσματα εναντίον του μέχρι τότε. Έτσι ο Μπένκο πήρε γυαλιά ηλίου και τα φόρεσε πριν ξεκινήσει η παρτίδα. Όμως ο Ταλ, ο οποίος είχε μάθει για το σχέδιο του Μπένκο να φορέσει τα γυαλιά ηλίου πριν από το παιχνίδι, δανείστηκε κάτι τεράστια σκοτεινά γυαλιά από τον Πετροσιάν. Έτσι, όταν ο Ταλ έβαλε αυτά τα γελοία τεράστια γυαλιά, δεν γέλασαν μόνο οι θεατές, αλλά και όλοι οι άλλοι συμμετέχοντες όπως οι διαιτητές, ακόμη και ο ίδιος ο Μπένκο. Αντίθετα όμως από τον Ταλ, ο Μπένκο δεν αφαίρεσε τα γυαλιά του μέχρι τη 20ή κίνηση όταν η θέση του ήταν μάταιη και η νίκη του Ταλ σίγουρη.

## 8) Μπόμπι Φίσερ

Γεννήθηκε 9 Μαρτίου 1943 ήταν παγκόσμιος πρωταθλητής στο σκάκι, και ο μοναδικός αμερικανός που κέρδισε το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα της FIDE. Έγινε παγκόσμιος πρωταθλητής την 1 Σεπτεμβρίου 1972 και απώλεσε τον τίτλο στις 3 Απριλίου 1975, όταν αρνήθηκε να τον υπερασπιστεί απέναντι στον Σοβιετικό Ανατόλι Κάρποβ, επειδή η σκακιστική ομοσπονδία απέρριψε τις καινοτομίες που ζητούσε για τη διοργάνωση. Ο Γκάρρι Κασπάροβ έγραψε ότι από

όλους τους παγκόσμιους πρωταθλητές στο σκάκι, το χάσμα μεταξύ του Φίσερ και των συγχρόνων του ήταν το μεγαλύτερο στην ιστορία. Ήταν επίσης διάσημος για την εκκεντρικότητά του, την αντισυμβατική του συμπεριφορά και τις αντισημιακές πολιτικές του απόψεις. Παρά την παρατεταμένη απουσία του από το αγωνιστικό σκάκι, ή ίσως εξ αιτίας αυτής, ο Φίσερ βρισκόταν μέχρι το θάνατό του ακόμα μεταξύ των καλύτερων σκακιστών στον κόσμο.

### 9) Μάγκνους Κάρλσεν

Γεννήθηκε 30 Νοεμβρίου 1990. Είναι Νορβηγός σκακιστής και GM από την ηλικία των 13. Τον Ιανουάριο του 2006 σε ηλικία 15 ετών ήταν 89 στην παγκόσμια κατάταξη. Τον Νοέμβριο του 2009 βρισκόταν στην 2η θέση. Τον Ιανουάριο του 2010 σε ηλικία μόλις 19 ετών και από τότε μέχρι σήμερα είναι 1ος με βαθμολογία ΕΛΟ 2810.



Κασπάροβ



Κάρποφ



Αλιέχιν



Φίσερ



Καμπαμπλάνκα



Λάσκερ



Ούβε



Ταλ



Κάρλσεν

## ΠΑΡΑΔΟΞΑ, ΑΣΤΕΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

[http://ikariachess.blogspot.gr/p/blog-page\\_18.html](http://ikariachess.blogspot.gr/p/blog-page_18.html)

Ο Dr. (Δόκτωρ) Ossip Bernstein ήταν ένας από τους ισχυρότερους σκακιστές της Ουκρανίας, ο οποίος αργότερα έγινε ο γνωστός grandmaster. Ωστόσο το 1918 (περίοδο πολιτικών αναταραχών και συγκρούσεων στην Ουκρανία), συνελήφθη στην Οδησό από την Cheka και τον έβαλαν στη γραμμή μαζί με άλλους για να τους εκτελέσουν. Όταν ο ανώτερος αξιωματικός ζήτησε να δει τους κρατούμενους που θα εκτελεστούν, είδε το όνομα Ossip Bernstein. Ρώτησε τότε αν ήταν αυτός ο διάσημος σκακιστής. Ο Bernstein απάντησε "Ναι", ότι αυτός ήταν ο διάσημος σκακιστής. Ο Αξιωματικός τότε προκάλεσε τον Bernstein σε παρτίδα σκακιού και αν ο Bernstein δεν κέρδιζε θα εκτελούνταν. Έπαιζε δηλαδή για τη ζωή του. Ο Bernstein κέρδισε και απέδειξε ότι ήταν αυτός ο διάσημος σκακιστής (γνωστός ακόμα και σήμερα). Απελευθερώθηκε και δραπετεύσε με ένα Βρετανικό καράβι που τον μετέφερε στο Παρίσι όπου και εγκαταστάθηκε.

**Η πρώτη κινηματογραφική ταινία με θέμα το σκάκι, ήταν ο "Σκακιστικός πυρετός" που γυρίστηκε στην Ρωσία το 1925 με πρωταγωνιστή τον Χοσέ Ραούλ Καπαμπλάνκα!**

Το μεγαλύτερο σε διάρκεια ματς για το παγκόσμιο πρωτάθλημα, ήταν αυτό του 1984-85, όταν ο Καρπόβ με τον Κασπάροβ έπαιξαν 48 παιχνίδια σε 159 μέρες.

**Ίσως ήταν μια από τις χειρότερες σκακιστικές εμφανίσεις, αυτή του Κόλονελ Μορώ, το 1901, όταν σε ένα τουρνουά που έγινε στο Μόντε Κάρλο, έχασε και τα 26 παιχνίδια του!**

Η μεγαλύτερη δημόσια βιβλιοθήκη για σκάκι είναι αυτή του Κλήβελαντ με 32000 σκακιστικά βιβλία. Η μεγαλύτερη ιδιωτική βιβλιοθήκη για σκάκι, ανήκει στον GM Λόθαρ Σμίντ, με πάνω από 20000 σκακιστικά βιβλία.

**Την δεκαετία του 1930, ένα σκακιστικό τουρνουά στην Σοβιετική Ένωση, είχε πάνω από 700.000 συμμετοχές!!**

Το σκάκι ήταν το πρώτο άθλημα που είχε εθνική αθλητική οργάνωση στις Ηνωμένες Πολιτείες. Η Αμερικανική Σκακιστική Ένωση δημιουργήθηκε το 1857. Το Baseball οργανώθηκε ως άθλημα λίγα χρόνια αργότερα...

**Τον Ιανουάριο του 2009, ο Ινδός Χετούλ Σάχ ηλικίας μόλις 9 ετών, έγινε ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης που νίκησε σε κανονικό χρόνο έναν GM!**

Η μεγαλύτερη διαφορά ελο μεταξύ των δυο πρώτων στην παγκόσμια κατάταξη. Τον Ιούλιο του 1972, το ελο του Θρυλικού Μπόμπυ Φίσερ, ήταν 2785 και το αμέσως επόμενο που ανήκε στον Μπόρις Σπάσκι, ήταν 2660. Η διαφορά αυτή των 125 πόντων, είναι η μεγαλύτερη από τότε, μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου στην παγκόσμια κατάταξη

**Το πιο καθυστερημένο πάρσιμο κομματιού έγινε το 1966, στο παιχνίδι μεταξύ του Φιλίποβιτς και του Σμεντέρεβατς όπου 70 κινήσεις παίχτηκαν χωρίς κανένα πάρσιμο αντίπαλου κομματιού ή πιονιού!**

Η παρτίδα με την μεγαλύτερη διάρκεια παίχτηκε το 1989 στο Βελιγράδι μεταξύ του Νικόλιτς και του Άροβιτς. Κράτησε είκοσι ώρες και 15 λεπτά οπότε και τελείωσε ύστερα από 269 κινήσεις!

Το πρώτο σκακιστικό στέκι στην ιστορία , ήταν το περίφημο “Καφέ ντε λα Ρεζάνς” στο Παρίσι. Ο διάσημος “διαφωτιστής” Diderot έγραψε το 1762: “Το Παρίσι είναι το καλύτερο μέρος του κόσμου και το Καφέ ντε λα Ρεζάνς το μέρος του Παρισιού όπου το σκάκι παίζεται καλύτερα”. Η φήμη του “καφενείου της αντιβασιλείας” έκανε το γύρο του κόσμου. Το cafe ήταν ένα παγκόσμιο σταυροδρόμι, όπου συναντιόνταν οι καλύτεροι παίχτες για την αναμετρηθούν μεταξύ τους. Η λίστα των ονομάτων είναι διαχρονική και εντυπωσιακή: Φιλιντόρ, Στάουντον, Λαμπουρντονέ, Άντερσεν, Μόρφου, Στάινιτς, Τσιγκόριν, Λάσκερ, Καπαμπλάνκα, Αλιέχιν και πολλοί άλλοι. Ανάμεσά τους και διάφοροι περαστικοί που ήθελαν να δουν τους μεγάλους παίκτες σε δράση. Συγγραφείς, εκδότες, θεατρίνοι, φιλόσοφοι και πολιτικοί που τους άρεσε το σκάκι, “μάρκαραν” με την παρουσία τους το “Καφέ ντε λα Ρεζάνς”. Πολλές φορές βρέθηκαν αντιμέτωποι, σε σκακιστικές και φιλοσοφικές αναμετρήσεις, οι Ρουσσώ, Βολτέρος , Ντιντερό, Φράνκλιν, Νταντόν, Ροβεσπιέρος, αλλά και οι Ναπολέον, Τουργκένιεφ και Κούρπιν. Στο καφενείο υπήρχε μία έντονα σκακιστική ατμόσφαιρα, καθώς το ταβάνι ήταν ολόκληρο μια ζωγραφισμένη σκακιέρα και οι τοίχοι ήταν διακοσμημένοι με πίνακες μεγάλων σκακιστών , τα ονόματα και αποφθέγματα των οποίων ήταν γραμμένα με χρυσά γράμματα.

Στα τέλη του 19ου αιώνα , η κωμική όπερα “Ηττα του Φιλιντόρ” του Adam Protaque, που σημείωσε μεγάλη επιτυχία στο Παρίσι, είχε θέμα αρκετά σκακιστικό: Ο νεαρός μουσικός Ρισάρ ζήτησε το χέρι της αγαπημένης του Ντορέ από τον πατέρα της και ιδιοκτήτη του “Καφέ ντε λα Ρεζάνς”, κ. Ντουμπινό. Αυτός όμως του θέτει ένα όρο: ο επίδοξος γαμπρός του να κερδίσει τον Φιλιντόρ στο σκάκι(!). Ο Ρισάρ απελπίζεται, μια και ξέρει πως κάτι τέτοιο είναι αδύνατο, όμως ο ίδιος ο Φιλιντόρ, μαθαίνοντας τι έγινε, έρχεται να τον βοηθήσει και δέχεται να χάσει στην παρτίδα τους. Η παρτίδα αρχίζει, μέσα σε τεταμένη ατμόσφαιρα. Ο νεαρός είναι τόσο νευρικός και παίζει τόσο άθλια, που ο Φιλιντόρ καταβάλλει μεγάλη προσπάθεια μην τυχόν και τον νικήσει κατά λάθος. Ξαφνικά ακούγεται η φωνή της Ντορέ, που τραγουδάει σε μουσική του ίδιου του Φιλιντόρ, θέλοντας να αποπλανήσει το διάσημο σκακιστή και συνθέτη κα να τον κάνει να χάσει. Το αποτέλεσμα όμως είναι το αντίθετο! Ο Φιλιντόρ, μαγεύεται από τη φωνή της Ντορέ , ξεχνάει το σκοπό του και... κερδίζει την παρτίδα! Ακολουθεί το συνηθισμένο “αλαλούμ” μιας κομεντί , ώσπου ο Φιλιντόρ επεμβαίνει και δίνει τη λύση: αν ο Ρισάρ δεν παντρευτεί την Ντορέ, αυτός δε θα ξαναπατήσει στο καφενείο. Κι έτσι, όλα τελειώνουν καλά.

**Το 1196 η καθολική εκκλησία απαγορεύει το σκάκι με την απειλή ότι όποιος παίζει σκάκι δεν πάει στον παράδεισο. Ο λόγος ήταν ότι θεωρούσε πως η μορφή των κομματιών και η συνεχής παρατήρησή τους ήταν ένα είδος ειδωλολατρίας. Μόνο μετά από τρεις αιώνες περίπου που σταμάτησαν οι απαγορεύσεις, το σκάκι θεωρήθηκε πνευματικό παιχνίδι και το ακολούθησαν ακόμα και πολλοί κληρικοί.**

Ο Κουβανός Ραούλ Καπαμπλάνκα υπήρξε ένας από τους σπουδαιότερους κορυφαίους σκακιστές του κόσμου. Παγκόσμιος Πρωταθλητής έγινε το 1921 και χαρακτηριστικό της αξίας του ήταν ότι από το 1916 έως το 1924, δεν έχασε καμία παρτίδα! Γι' αυτό άλλωστε, τον είχαν ονομάσει και "σκακιστική μηχανή". Κάποια μέρα, βρισκόταν στον σιδηροδρομικό σταθμό της Νέας Υόρκης και ενώ διάβαζε την εφημερίδα του με μια σκακιέρα δίπλα του, εμφανίστηκε ένας άγνωστος και του ζήτησε να παίξουν μαζί. Ο Καπαμπλάνκα, δέχθηκε αλλά έβγαλε από την σκακιέρα την Βασίλισσά του! Ο άγνωστος φυσικά, προσεβλήθη και τον ρώτησε: "Γιατί το κάνετε αυτό; Με

ξέρετε; μπορεί να σας νικήσω"... Και τότε, η "σκακιστική μηχανή" απάντησε με ηρεμία (...έ και με κάποια ειρωνεία): «Κύριε, εάν μπορούσατε να με νικήσετε, θα σας γνώριζα σίγουρα»!...

**"Ωραία... κομπίνα είχε οργανώσει ένας Ινδός σκακιστής, αλλά αποδείχθηκε πολύ απρόσεκτος. Ο Ουμακάντ Σαρμά ανέβαινε σαν... τρένο τους πίνακες κατάταξης και μέσα σε 18 μήνες κατάφερε -από το «πουθενά»- να αγωνιστεί στο εθνικό πρωτάθλημα της Ινδίας. Η ραγδαία άνοδός του ήταν φυσικό να συγκεντρώσει το ενδιαφέρον, αλλά και την καχυποψία των υπευθύνων της εθνικής ομοσπονδίας σκάκι. Ο Σαρμά φορούσε πάντοτε έναν σκούφο κατά τη διάρκεια των αγώνων του και με λίγη προσοχή δεν ήταν δύσκολο να διαπιστώσει κανείς ότι στο αυτί του είχε προσαρμόσει ένα ακουστικό «bluetooth». Με τη βοήθεια της τεχνολογίας, λοιπόν, επικοινωνούσε με τους συνεργούς του, οι οποίοι ανέλυαν σε ηλεκτρονικό υπολογιστή τις κινήσεις του αντιπάλου του και έδιναν την καλύτερη δυνατή επιλογή στον Σαρμά. Ο σκακιστής τιμωρήθηκε με αποκλεισμό 10 ετών, αφού «... σκοπός μας ήταν να στείλουμε ένα ηχηρό μήνυμα σε αυτούς που χρησιμοποιούν αθέμιτα μέσα», όπως δήλωσε ο γενικός γραμματέας της ομοσπονδίας Ντι Βι Σουντάρ".**

### **Σκάκι & πυγμαχία! Ένα παράξενο άθλημα!**

<http://perierga.gr/2012>

Το πλήθος βρυχάται, καθώς οι δύο άνδρες προσγειώνουν τις γροθιές τους. Ακούγεται στην αίθουσα αυτός ο «θαμπός» ήχος που κάνει το γάντι του μποξ πάνω στο δέρμα. Οι άντρες είναι γεμάτοι ιδρώτα και αίμα... Σύντομα αποχωρούν στη γωνιά τους για να ξεπροβάλλουν πάλι στο ρινγκ μετά από μια επιτυχημένη παρτίδα σκάκι!



Αν δεν έχετε ήδη ακούσει για την πυγμαχία-σκάκι (Chess Boxing), ίσως να σκεφθείτε ότι πρόκειται για κάποιου είδους παράλογη... κωμωδία ενός ιδιόρρυθμου σκηνοθέτη! Κι όμως είναι ένα απλό άθλημα, η δημοφιλία του οποίου αυξάνεται ολοένα και περισσότερο. Ήδη μετρά πολλούς φαν στο Λονδίνο και το Βερολίνο, αλλά έχει επίσης αρχίσει να εξαπλώνεται σε όλο τον κόσμο – σε μέρη τόσο διαφορετικά μεταξύ τους όπως το Τόκιο, η Καλκούτα, το Λος Άντζελες και η Ρωσία. Ένα σκάκι-αγώνας μποξ χωρίζεται σε 11 γύρους. Έξι για το σκάκι και πέντε για την πυγμαχία. Οι πρώτοι διαρκούν τέσσερα λεπτά και οι δεύτεροι τρία ή τέσσερα, με τους συμμετέχοντες αθλητές να κάνουν ενδιάμεσα ένα διάλειμμα τους ενός λεπτού για να αλλάξουν ρούχα και να βάλουν σε μια σειρά τις σκέψεις τους.

## ΤΟ ΣΚΑΚΙ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

**The Addams Family (1991)**



Ο Ραούλ Τζούλια παίζει σκάκι και στο βάθος, διακρίνεται η Αντζέλικα Χιούστον.

### 5 λεπτά ακόμα



Έτσι λέγεται η μεταφυσική κωμωδία του Ξανθόπουλου, όπου ο Β. Χαραλαμπίδης παίζει τον ζηλιάρη εραστή, τον οποίο η ζήλεια του τον στέλνει να κουτροβαλήσει με την μηχανή του στην άσφαλτο κι από κει συστημένο στο επέκεινα. Έλα όμως που του χαρίζονται 5 λεπτά ακόμα, όπου μπορεί να κάνει την παρουσία του αισθητή.

### Alfie





Σκακιέρα στην ταινία Άλφι, του 2004. Ο Άλφι, ένας ακαταμάχητος λαϊκής τάξης Άγγλος εργένης, ξελογιάζει διάφορες γυναίκες στο σύγχρονο Μανχάταν, πριν τελικά «τιμωρηθεί» για τις απερισκεψίες του

### **The Talented Mr. Ripley**



Σκακιστική σκηνή από τον «Ταλαντούχο Κύριο Ρίπλεϊ» σε σκηνοθεσία Άντονι Μινγκέλα, του 2000. Ένας Αμερικανός μικροαπατεώνας, στην Ιταλία του '50, σκοτώνει το πλουσιόπαιδο που τον φιλοξενεί και οικειοποιείται την ταυτότητά του. Όμως το ένα έγκλημα φέρνει το άλλο.

### **Η μεγάλη απόδραση των 11**



Σκάκι στην αξιοπρόσεκτη πολεμική ταινία ...ποδοσφαιρικής δράσης, που κινείται με επιτυχία στα χνάρια της φημισμένης υπερπαραγωγής «Η Μεγάλη Απόδραση» του Τζον Στάρτζες. Το φιλμ φέρει τη σκηνοθετική υπογραφή του «γερόλυκου» Τζον Χιούστον διαθέτοντας ένα έξοχο επιτελείο ηθοποιών, αλλά και θρυλικών αστέρων του ποδοσφαίρου. Πρωταγωννιστούν ο Σιλβέστερ Σταλόνε, ο φλεγματικός Μάικλ Κέιν, ο έξοχος Μαξ Φον Σίντοφ κλπ.

### Ο Μεγάλος Δικτάτωρ



Σκακιστική σκηνή από τον «Μεγάλο Δικτάτορα» (1940). Ο Τσάρλι Τσάπλιν, υποδύεται έναν διπλό ρόλο σ' αυτήν την πικρή κωμωδία: τον αρχηγό ενός φασιστικού κράτους ένα πρόσωπο που ξεκάθαρα αναφέρεται στο Αδόλφο Χίτλερ και έναν αθώο εβραίο κουρέα υπήκοο αυτού του κράτους.

### Η καταιγίδα



Μια σκακιέρα σε μια από τις πιο γνωστές ταινίες περιπέτειας του Τζορτζ Κλούνεϊ. The Perfect Storm (ελληνικός τίτλος «η καταιγίδα»), κυκλοφόρησε το 2000. Βασισμένη στο ομώνυμο μπεστσέλερ του Σεμπάστιαν Γιούνγκερ. Ο Ατλαντικός περικλείεται από υγρά τείχη ύψους εκατοντάδων μέτρων και ο αέρας στροβιλίζεται με λιγγιώδεις ταχύτητες που τσακίζουν τα πάντα στο πέρασμά τους. Περιγράφεται η απίστευτη μάχη που δίνει μια παρέα ναυτικών, προκειμένου να φτάσουν στη στεριά σώοι.

### Oliver Twist



Μεταφορά του κλασικού μυθιστορήματος του Ντίκενς στη μεγάλη οθόνη, το 1948. Στο Λονδίνο του προπερασμένου αιώνα ένας ανήλικος ορφανός, ο Ολιβερ Τουίστ, αποδρά από το ορφανοτροφείο και εμπλέκεται σε μια συμμορία παιδιών του δρόμου την οποία καθοδηγεί ο κακοποιός Φάγκιν.

### Η ανταρσία του Μπάουντι



Μοναδική κινηματογραφική σκηνή με τον Μάρλον Μπράντο και μια σκακιέρα στο πλάι του, δεξιά, στην ταινία «Η ανταρσία του Μπάουντι» (Mutiny On The Bounty, 1962).

### Serpico



Ο Αλ Πατσίνο και μια σκακιέρα με κόκκινα και μαύρα κομμάτια στην ταινία “Σέρπικο”. Ταινία καταγγελίας, με θέμα τη διαφθορά στους κόλπους των αστυνομικών της Νέας Υόρκης και την ανοχή του φαινομένου από τους υψηλά ιστάμενους. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα φιλμ της δεκαετίας του 1970, με τη μελωδία του Μίκη Θεοδωράκη “Δρόμοι παλιοί” να έχει επιλεγθεί ως μουσική επένδυση.

### Πέρα από την Αφρική



Σκάκι σε μια λέσχη Ευρωπαίων, στη νικήτρια ταινία με επτά Όσκαρ (στις έντεκα υποψηφιότητες) το 1985. Το «Πέρα από την Αφρική» σε σκηνοθεσία Σίντνεϊ Πόλακ είναι μια εξωτική ερωτική ιστορία, η οποία κεντρικό πρόσωπο έχει τη ζωή μιας παντρεμένης Δανέζας συγγραφέως, της Κάρεν Μπλίξεν, στην Αφρική και τη ρομαντική της σχέση με έναν Αμερικανό τυχοδιώκτη που ζει μόνιμα εκεί.

### Inception



Ένα σκακιστικό κομμάτι στην ταινία επιστημονικής φαντασίας Inception (παραγωγής 2010), σε σκηνοθεσία και σενάριο του Κρίστοφερ Νόλαν. Ο Ντι Κάπριο ερμηνεύει τον Ντομ Κομπ, έναν εξειδικευμένο κατάσκοπο – κλέφτη ιδεών που εξαγεί κρυφά πολύτιμες πληροφορίες από το ασυνείδητο μυαλό των στόχων του ενώ αυτοί κοιμούνται και ονειρεύονται. Μη μπορώντας να επισκεφτεί τα παιδιά του, του προσφέρεται μια ευκαιρία να αποκτήσει την παλιά του ζωή με αντάλλαγμα ένα σχεδόν ακατόρθωτο έργο: την “απαρχή”, την εμφύτευση μιας ιδέας μέσα στο υποσυνείδητο ενός στόχου.

### JFK



Σύντομη σκακιστική σκηνή από την ταινία του Όλιβερ Στόουν JFK, παραγωγής 1991. Μια σειρά γεγονότων και υποθέσεων γύρω από το θάνατο του αμερικανού προέδρου Τζον Κένεντι στο Ντάλας του Τέξας, το 1963. Ο εισαγγελέας της Νέας Ορλεάνης ΤζιμΓκάρισον επανεξετάζει τα στοιχεία της έρευνας του F.B.I. με κριτικό μάτι.

### Ο κλέφτης της Βαγδάτης



Μια σκακιστική παρτίδα στο παραμυθένιο περιβάλλον της ταινίας «ο κλέφτης της Βαγδάτης» (1940) που έχει χρωματιστεί με την παλέτα Technicolor. Ο κλέφτης Sabu είναι νεότατος κι ο εχθρός πάντα απειλητικός.

### Pretty Woman



Σκακιστική σκηνή από το υπερεπιτυχημένο εμπορικά «Pretty Woman» (1990), με τη Τζούλια Ρόμπερτς και τον Ρίτσαρντ Γκιρ.

### Sherlock Holmes – A Game of Shadows (2009)





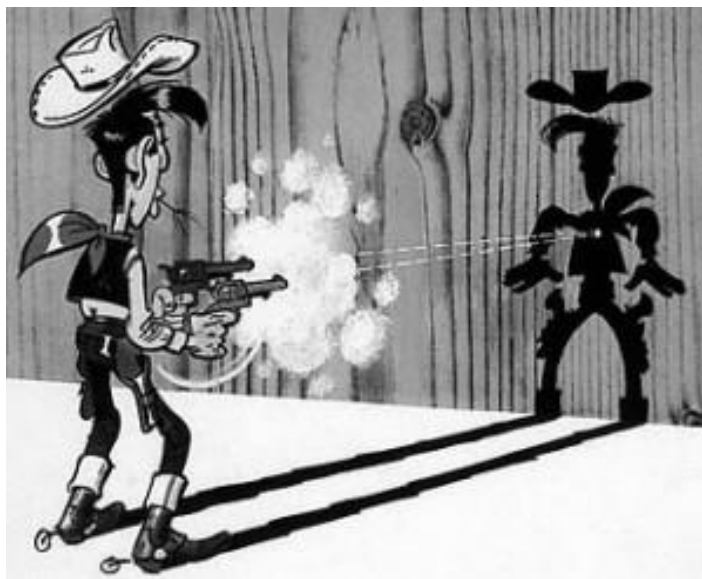
Η πιο σοβαρή προσπάθεια αναβίωσης του αθάνατου ήρωα του Arthur Conan Doyle, μετά το 1988 και το “Λίγη Σοβαρότητα Κύριε Χολμς”, το οποίο και ήταν κωμωδία.

### Οι τρεις σωματοφύλακες



Σκάκι στους “Τρεις Σωματοφύλακες” Ο σκηνοθέτης Πολ Άντερσον χρησιμοποιεί το 3D σύστημα κάμερας που επινόησε και χρησιμοποίησε για το “Avatar” ο Τζέιμς Κάμερον. Πρωταγωνιστούν ο Ορλάντο Μπλουμ, η Μίλα Γιόβοβιτς, ο Κριστόφ Βαλς, ο Λόγκαν Λέρμαν, ο Λιούκ Έβανς και ο Ρέι Στίβενσον.

### Λούκι Λουκ



Στην αυγή της δεκαετίας του '90, ο ιταλοαυστριακός ηθοποιός Terence Hill (κατά κόσμον Mario Girotti) έκανε μια προσωπική απόπειρα να μεταφέρει τα κατορθώματα του Λούκι Λουκ στο σινεμά, παίζοντας ο ίδιος τον ρόλο του ήρωα στην ταινία



Στην ταινία υπάρχει σκηνή που ο Λούκι Λουκ παίζει σκάκι στην όχθη του ποταμιού με την πιστή του φοράδα, τη Ντόλι. Παρατηρήστε στη φωτογραφία πώς για μια ακόμη φορά σε κινηματογραφική ταινία η σκακιέρα είναι τοποθετημένη με λάθος τρόπο (δείτε τα τετράγωνα της α στήλης).

#### **Seventh Seal, Ingmar Bergman 1957**



Ο Antonius Block είναι ένας ιππότης - σταυροφόρος που συνοδευόμενος από τον κατασταλαγμένο στη μηδενιστική του οπτική, υποκόμο του Jens, επιστρέφει στο κάστρο του στη Σουηδία ύστερα από 10 χρόνια απουσίας, κατά την διάρκεια των οποίων πολεμούσε στους Αγίους Τόπους. Καθ' οδόν τον επισκέπτεται ο Θάνατος και τον πληροφορεί ότι ήρθε το πλήρωμα του χρόνου για τους δύο συνταξιδιώτες. Ο ιππότης προκαλεί τον Θάνατο σε μία παρτίδα σκακιού, με τίμημα, αν τον κερδίσει, να τον αφήσει να ζήσει. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, που διακόπτεται ανά τακτά χρονικά διαστήματα καθώς ο ιππότης συνεχίζει τον ταξίδι του και ο Θάνατος αποσύρεται γιατί τον καλεί το καθήκον, που είναι να οδηγήσει και άλλα θύματα της πανούκλας που ερημώνει την ενδοχώρα, στον άλλον κόσμο, ο ιππότης πιέζει τον Θάνατο (που εντέχνως δεν διευκρινίζεται αν είναι απεσταλμένος τους Θεού) για απαντήσεις στα υπαρξιακά του ερωτήματα καθώς το μόνο που επιθυμεί πριν το τέλος, είναι η γνώση.



**Bela Lugosi (Dracula) & Boris Karloff (Frankenstein) – The black cat, J. Mescall 1934**



**The lodger, Alfred Hitchcock 1926**



Στο Λονδίνο διαπράττονται μια σειρά φόνων νέων γυναικών με ρυθμό ένα κάθε εβδομάδα και μία συγκεκριμένη ημέρα. Το νέο κυκλοφορεί από τις εφημερίδες. Σε μια πανσιόν το ηλικιωμένο ζευγάρι των ιδιοκτητών διαβάζει θορυβημένο τα νέα. Τότε εμφανίζεται ως υποψήφιος ένοικος ένας μυστηριώδης νέος, ο οποίος φυσιολογικά μοιάζει με τον δολοφόνο. Οι υποψίες των ιδιοκτητών της πανσιόν και της γειτονιάς αρχίζουν να πέφτουν πάνω του. Ο εραστής της κόρης των ιδιοκτητών της πανσιόν, ο οποίος είναι αστυνομικός τον συλλαμβάνει και εκείνος ξεφεύγει. Καταδιωκόμενος από το πλήθος πιάνεται ο πραγματικός ένοχος.

**Χάρρυ Πότερ: Η φιλοσοφική λίθος**



Ενώ ο Χάρι έχει χαθεί στο σιδηροδρομικό σταθμό Κινγκς Κρος, οι Ουέσλι τον βοηθούν να περάσει το διαχωριστικό της Πλατφόρμας 9¾ για να πάει στο Χόγκουαρτς. Ο Ρον και ο Χάρι κάθονται μαζί στο Χόγκουαρτς Εξπρές και εκεί ξεκινάει η φιλία τους: ο Ρον είναι ενθουσιασμένος με τον διάσημο Χάρι, ενώ ο Χάρι ενθουσιάζεται με τον μαγικό κόσμο που έχει ζήσει ο Ρον. Στο τραίνο συναντούν επίσης για πρώτη φορά και την Ερμιόνη Γκρέιντζερ, που αρχικά αντιπαθούν, αλλά αργότερα γίνεται η καλύτερη τους φίλη. Ο Ρον και ο Χάρι μοιράζονται τις ίδιες τάξεις καθ' όλη τη διάρκεια του βιβλίου και γενικά έχουν τις ίδιες μαθητικές επιδόσεις. Ο Ρον παίζει ένα ζωτικό ρόλο στην περιπέτειά τους για να σώσουν τη Φιλοσοφική Λίθο. Η καταπληκτική στρατηγική του στο Μαγικό Σκάκι επιτρέπει στον Χάρι και στην Ερμιόνη να προχωρήσουν με ασφάλεια μέσα από μία τεράστια ζωντανή επικίνδυνη παρτίδα σκάκι. Όμως, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Ρον θυσιάζει το πiónι του για να προχωρήσουν οι άλλοι, και αναισθητοποιείται ο ίδιος. Στη γιορτή για το τέλος της σχολικής χρονιάς, ο Άλμπους Ντάμπλντορ, ο Διευθυντής του Χόγκουαρτς, επιβραβεύει τον Ρον με 50 πόντους και κατ' επέκταση τον κοιτώνά του το Γκρίφιντορ, για "την πιο εξαιρετικά καλοπαιγμένη παρτίδα σκάκι που έχει δει ποτέ το Χόγκουαρτς εδώ και πολλά χρόνια."

## ΓΝΩΜΙΚΑ

Βασιλιάς και πιόνι στο ίδιο κουτί μπαίνουν, **Ιταλική Παροιμία**

Η ζωή είναι σαν το σκάκι, **Φραγκλίνος Βενιαμίν**

Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, βασιλιάς και πιόνι μπαίνουν στο ίδιο κουτί, **Ιταλικό γνωμικό**

Το σκάκι είναι ένας μικρόκοσμος, η μικρογραφία μιας μάχης, **Κοτρωνιάς Βασίλης**

Το σκάκι είναι ένας πόλεμος, **Λάσκερ Εμάνουελ**

Το σκάκι είναι μια θάλασσα, όπου μια σκνίπα μπορεί να ξεδιψάσει και ένας ελέφαντας μπορεί να πλυθεί, **Ινδική παροιμία**

Το σκάκι είναι πνευματικό μαρτύριο, **Κασπάροβ Γκάρι**

Το σκάκι είναι στην ουσία του ένα παιχνίδι, στη μορφή του μια τέχνη, και στην εκτέλεσή του μια επιστήμη, **Φον Χέιντεμπραντ Μπαρόν Τασσίλο**

Το σκάκι είναι το παιχνίδι που κατεξοχήν τιμά την ανθρώπινη ευφυΐα, **Βολταίρος**

Σε αντίθεση με πολλά παιχνίδια όπου το οικονομικό κέρδος είναι ο στόχος, το σκάκι ταιριάζει στους ευφυείς λόγω του ότι οι μιμήσεις μαχών του δε διεξάγονται για κανένα άλλο έπαθλο παρά μόνο για την τιμή. Ας εκτοπίσει η σκακιέρα το τραπέζι του χαρτοπαιγνίου και μια μεγάλη βελτίωση θα γίνει αισθητή στα ήθη της κοινωνίας, **Πολ Μόρφου**

Στη σκακιέρα τα ψέματα και υποκρισία δεν επιζούν πολύ, **Εμάνουελ Λάσκερ**

Το σκάκι, όπως ο έρωτας, όπως η μουσική, έχει τη δύναμη να κάνει τους ανθρώπους ευτυχισμένους, **Ζίγκμπερτ Τάρρας**

Το σκάκι για μένα δεν είναι παιχνίδι αλλά τέχνη, **Αλεξάντερ Αλεξάντροβιτς Αλιέχιν.**

Πριν από το φινάλε, οι θεοί έχουν παρεμβάλει το μέσο της παρτίδας, Ζίγκμπερτ Τάρρας

Μια παρτίδα σκάκι χωρίζεται σε τρία μέρη: στο πρώτο, όταν ελπίζεις ότι έχεις το πλεονέκτημα, στο δεύτερο όταν πιστεύεις ότι έχεις το πλεονέκτημα και στο τρίτο όταν πια ξέρεις ότι θα χάσεις, **Σαβιέλλι Γκριγκόριεβιτς Ταρτακόβερ**

Στην ιδέα του σκακιού και στην εξέλιξη της σκακιστικής σκέψης έχουμε μια εικόνα της διανοητικής πάλης της ανθρωπότητας, **Ρίχαρντ Ρέτι**

Πρέπει να έχεις καλή υγεία, γερό νευρικό σύστημα και πρέπει να μισείς το να χάνεις μια παρτίδα. Μόνο τότε μπορείς να έχεις μια ευκαιρία να γίνεις παγκόσμιος πρωταθλητής, **Βλαντιμίρ Κράμνικ**

60 μέρες τον χρόνο παίζω σε τουρνουά, 5 μέρες ξεκουράζομαι και 300 μέρες δουλεύω πάνω στο παιχνίδι μου, **Ακίμπα Ρουμπινστάιν**

Το στιλ μου είναι να φέρνω τον αντίπαλό μου κι εμένα σε άγνωστα εδάφη. Μια παρτίδα σκάκι δεν είναι εξετάσεις γνώσεων, είναι ένας πόλεμος νεύρων, **Νταβίντ Μπρούσταϊν**

Το σκάκι είναι η δύναμη της φαντασίας, **David Bronstein**

Όταν δεις μια καλή κίνηση, περίμενε-για μια καλύτερη κίνηση, **Emanuel Lasker**

Ένας καλός παίκτης είναι πάντα τυχερός, **Capablanca**

Δεν μπορείς να παίξεις σκάκι αν είσαι καλόκαρδος, **Γαλλικό γνωμικό**

Κάθε πιόνι είναι εν δύναμη βασίλισσα, **Τζ. Μαίησον**

Κανείς δεν κέρδισε τη παρτίδα που εγκατέλειψε, **Ταρτάκοβερ**

Στη διάρκεια ενός τουρνουά ο σκακιστής πρέπει να συνδυάζει το τέρας με τον καλόγερο, **Αλιέχιν**

## ΕΓΚΥΚΛΙΟΣ ΤΟΥ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟΥ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΝΙΑΙΟΣ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ  
ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΠΟΥΔΩΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ  
ΤΜΗΜΑ Α' ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Βαθμός Ασφαλείας:  
Να διατηρηθεί μέχρι:  
Βαθμός Προτεραιότητας:

Μαρούσι, 25-4-2014  
Αρ. Πρωτοκόλλου: 63859/Γ1

Ταχ. Δ/νση : Ανδρέα Παπανδρέου 37  
Τ.Κ. – Πόλη : 15180 – Μαρούσι  
Ιστοσελίδα : <http://www.minedu.gov.gr>  
Email : [srudonpe@minedu.gov.gr](mailto:srudonpe@minedu.gov.gr)  
Πληροφορίες : Κ. Παπαχρήστος  
Ρ. Γεωργακόπουλος  
Τηλέφωνο : 210 344 3605, 210 344 2243  
FAX : 210 344 3354

ΠΡΟΣ : - Περιφερειακούς Διευθυντές  
Π.Ε. & Δ.Ε. της χώρας  
(Έδρες τους)  
- Προϊσταμένους Επιστημονικής &  
Παιδαγωγικής Καθοδήγησης Π.Ε.  
(Έδρες τους)  
- Σχολικούς Συμβούλους Π.Ε.  
(μέσω των Περιφερειακών Δ/νσεων Ι  
και Δ.Ε.)  
- Διευθυντές Εκπαίδευσης Π.Ε.  
της χώρας  
(Έδρες τους)  
- Διευθυντές Σχολικών μονάδων  
της χώρας  
(μέσω των Δ/νσεων Π.Ε.)

### ΘΕΜΑ: Ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου

Έχοντας υπόψη το Απόσπασμα Πρακτικού 16/17-03-2014 του Ι.Ε.Π., που αφορά προτάσεις για την ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου, σας ενημερώνουμε ότι το πρόγραμμα διδασκαλίας σκακιού πληροί τα ψυχοπαιδαγωγικά και διδακτικά κριτήρια ποιότητας και παιδαγωγικής καταλληλότητας, επομένως μπορεί να ενταχθεί στο Δημοτικό Σχολείο. Η διδασκαλία του σκακιού στο Δημοτικό θα γίνεται από τους ήδη διορισμένους εκπαιδευτικούς που υπηρετούν στις σχολικές μονάδες και γνωρίζουν σκάκι ή είναι μέλη της Ελληνικής Σκακιστικής Ομοσπονδίας ή τοπικών συλλόγων μέσα στα δύο παρακάτω πλαίσια εφαρμογής:

- 1) Η ένταξη του σκακιού ως δημιουργική/ παιδαγωγική δραστηριότητα μπορεί να ενταχθεί στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης, στην Α', Β', Γ' και Δ' τάξη με μία (1) ώρα την εβδομάδα σε τρίμηνους κύκλους με τη σύμφωνη γνώμη του οικείου Σχολικού Συμβούλου της

περιοχής ευθύνης του σχολείου και τηρώντας το υφιστάμενο θεσμικό πλαίσιο που προβλέπεται σε ανάλογες περιπτώσεις (Σημειώνεται ότι οι ώρες της Ε.Ζ. είναι για την Α' και Β' Δημοτικού 4 ώρες την εβδομάδα και για την Γ' και Δ' Δημοτικού 3 ώρες αντίστοιχα). Στη συγκεκριμένη περίπτωση δίνεται έμφαση στη μορφωτική, πολιτιστική και κοινωνική αξία του σκακιού, στην προώθηση ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης, καθώς και στη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης.

- 2) Το άλλο πλαίσιο εφαρμογής αφορά τους Ομίλους Αριστείας (Πρότυπα Πειραματικά Σχολεία) και τα προγράμματα της προαιρετικής ζώνης 14.00 – 17.00 (Ολοήμερα Δημοτικά Σχολεία με Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα, Ε.Α.Ε.Π.). Η συμμετοχή των μαθητών είναι προαιρετική και αφορά τη δημιουργία ομάδων από ίδιες ή διαφορετικές τάξεις και όχι απαραίτητα με παιδιά του ίδιου τμήματος, όπως ισχύει στην Ευέλικτη Ζώνη.


Και στις δύο περιπτώσεις τονίζεται ότι η συμμετοχή των μαθητών είναι προαιρετική και αφορά τη διερεύνηση και ανάπτυξη των ιδιαίτερων κλίσεων και δεξιοτήτων των παιδιών.

**Ο ΥΠΟΥΡΓΟΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**ΚΩΝ/ΝΟΣ ΑΡΒΑΝΙΤΟΠΟΥΛΟΣ**

## Το σκάκι σε διάφορες γλώσσες

[http://www.glossesweb.com/2012/09/blog-post\\_18.html](http://www.glossesweb.com/2012/09/blog-post_18.html)

Γλώσσα							
<b>ελληνικά</b>	σκάκι ζατρίκιο	βασιλιάς	βασίλισσα	πύργος	ίππος	αξιωματικός	πιόνι
<b>αγγλικά</b>	chess	king	queen	rook	knight	bishop	pawn
<b>αραβικά</b>	شطرنج		firz σύμβουλος				
	σατράντζ						
<b>αρμένικα</b>	Շախմատ						
	σαχμάτ						
<b>γαλλικά</b>	jeu d'échecs	le roi	Conseiller σύμβουλος	le char	le cheval	l'éléphant ελέφαντας	le soldat
<b>γερμανικά</b>	schach	König	Dame	Turm	Springer αυτός που χοροπηδάει	Läufer δρομέας	Bauer χωριάτης
<b>γεωργιανά</b>	ჭადრისი						
	τσαντράκι						
<b>εβραϊκά</b>	שָׁח	μέλεχ	μάλκα	Τσάριαχ πύργος με οχυρώσεις	φσαντνίκ	ράτς	ράγκλι, πιόν
	շախ						
<b>εσπεράντο</b>	Ŝako	reĝo	damo	turo	ĉevalo	kuriero	Peono πεζός
<b>ισπανικά</b>	ajedrez	rei	dama	torre	caballo	alfil	Peon πεζός
<b>ιταλικά</b>	scacchi	Il re	La donna	La torre	Il cavallo	l'afliere	Il pedone πεζός
<b>περσικά</b>	šatrang		vizir				
	شترنگ						
<b>ρώσικα</b>	шахматы	король	ферзь	ладья	конь	слон	пешка
<b>τουρκικά</b>	satranç						

## Σκάκι και λογοτεχνία

<http://www1.rizospastis.gr/story.do?id=4603938&publDate>

Η πρώτη αναφορά του σκακιού στη λογοτεχνία πιστεύεται από πολλούς πως βρίσκεται στην Ιλιάδα. Ωστόσο, οι πεσσοί πάνω από τους οποίους μας παρουσιάζεται αφοσιωμένος ο Παλαμήδης δεν μπορούν να ταυτιστούν με το σκάκι, αφού δεν παρέχονται άλλες πληροφορίες, ενώ η διάσημη σχετική αγγειογραφία είναι αρκετά ασαφής. Είναι πάντως χαρακτηριστικό το ότι το πρώτο σκακιστικό περιοδικό που κυκλοφόρησε στη Γαλλία τον δέκατο ένατο αιώνα είχε το όνομα του ομηρικού ήρωα.

Η πρώτη αναφορά στο σκάκι με τη σημερινή του μορφή, γίνεται από τον Πέρση ποιητή Ομάρ Καγιάμ, ο οποίος γράφει το 1100 μ.Χ. ένα τετράστιχο εμπνευσμένο από το σκάκι για να αποδώσει τον μάταιο κατ' αυτόν χαρακτήρα της ζωής.

*Για να μιλήσουμε ξεκάθαρα και χωρίς περιστροφές/  
Είμαστε τα πιόνια της παρτίδας που παίζουν οι Ουρανοί/  
Διασκεδάζουν μαζί μας στη σκακιέρα της ύπαρξης/  
Και κατόπιν επιστρέφουμε ξανά, ένας ένας στην Ανυπαρξία/.*

Το ποίημα αυτό διασκευάστηκε από τον Χόρχε Λουίς Μπόρχες σε ένα διπλό σονέτο, στο οποίο παρουσιάζονται με ποιητικό τρόπο, η πορεία της εξάπλωσης του σκακιού από την Ανατολή στη Δύση καθώς και το φιλοσοφικό ερώτημα που απασχολεί τον Ομάρ Καγιάμ, αφού στο σονέτο αυτό το σκάκι παρουσιάζεται ως ομοίωμα της ζωής, τα κομμάτια ως οι άβουλοι άνθρωποι και οι σκακιστές ως Θεοί που κινούν τα νήματα.

*Ο Θεός κινεί τον παίκτη και ο παίκτης τα κομμάτια/  
Μα άραγε ποιος Θεός, πίσω από τον Θεό, κινεί το νήμα/  
Της σκόνης και του χρόνου, του ονείρου και της αγωνίας;*

Ο Ιταλός ποιητής του δέκατου έκτου αιώνα Marco Girolamo Vida καταπιάνεται συχνά με το σκάκι, ενώ ο Sir William Jones γράφει στα 1763 το περίφημο ποίημα «Caissa» (η θεά του σκακιού στην αρχαία Ινδία), στο οποίο ο Άρης για να κερδίσει τον έρωτα της θεάς επινοεί το μαγικό παιχνίδι.

Αναφορές γεμάτες θαυμασμό συναντά κανείς στα έργα των Σαίξπηρ, Γκαίτε, Τολστόι, Ντοστογιέφσκι, Τουργκένιεφ (ο οποίος ήταν μάλιστα και πρόεδρος ενός σκακιστικού συνεδρίου που διεξήχθη στο Μπάντεν - Μπάντεν το 1870!), Ζολά, Τσβάιχ, Γκόρκι και πολλών άλλων.

Ο δημιουργός του «Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων» Λιουίς Κάρολ, γράφει το «Μέσα στον καθρέφτη», ένα λογοτέχνημα βασισμένο εξ ολοκλήρου στους σκακιστικούς κανόνες, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε τον πασίγνωστο πια, «Παίκτη του σκακιού» του Ουναμούνο.

Ο Φερνάντο Πεσσόα, χρησιμοποιεί το συμβολισμό της αναίμακτης σκακιστικής μάχης, για να γράψει ένα σημαντικό αντιπολεμικό διήγημα («Οι σκακιστές», 1916), ενώ η γοητεία του σκακιού δεν αφήνει αδιάφορο ούτε τον Αμερικανό ποιητή Τόμας Έλιοτ («Μια παρτίδα σκάκι», 1922).

Παροιμιώδης έχει μείνει η αγάπη των Στέφαν Τσβάιχ και Βλαντιμίρ Ναμπόκοφ για το σκάκι.

Ο Τσβάιχ μάς άφησε αρκετά έργα με σημαντικότερα τη «Σκακιστική νουβέλα», ενώ μια σύντομη δοκιμακή του αναφορά στο σκάκι - την οποία παραθέτουμε στο τέλος του άρθρου - είναι ίσως η ωραιότερη που έχει γραφτεί μέχρι σήμερα.

Ο Ναμπόκοφ, δημιουργός των «Λολίτα» και «Η αληθινή ζωή του Σεμπάστιαν Νάιτ», αναφέρεται στο σκάκι σε κάθε ευκαιρία, ενώ γράφει και το σκακιστικό μυθιστόρημα «Η άμυνα του Λόιζιν» με πρωταγωνιστή έναν μεγαλοφυή πλην παράφρονα σκακιστή.

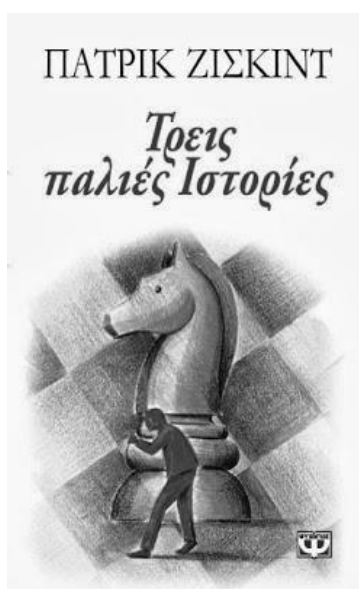
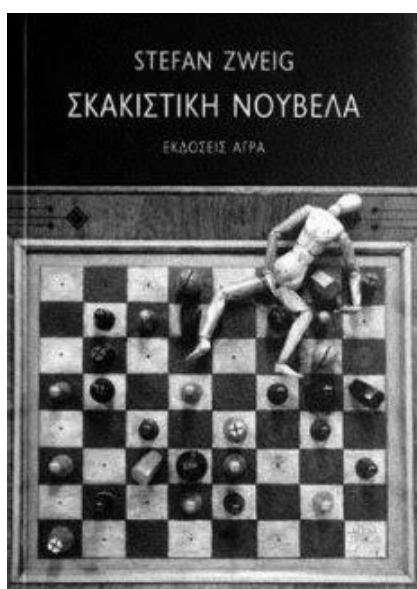
Είναι επίσης σημαντικό το ότι αφιέρωσε ένα σημαντικό κομμάτι της αυτοβιογραφίας του στη γοητεία της σύνθεσης των σκακιστικών προβλημάτων (είχε και ο ίδιος συνθέσει αρκετά, τα οποία εξέδωσε αργότερα μαζί με μια ποιητική του συλλογή υπό τον τίτλο «Poems and Problems»).

Αυτοί και πολλοί άλλοι ξένοι λογοτέχνες όπως οι Έζρα Πάουντ, Ευγένιος Μοντάλε, Στάνλεϊ Έλιν, Πάολο Μαουρένσινγκ, Τζον Κόμπλερ, Ρόμπερτ Σέκλεϊ και Ρίτσαρντ Γκάρνερτ χρησιμοποίησαν πολύ συχνά το σκάκι ως πηγή έμπνευσης και δημιουργίας.

Αλλά και οι νεότεροι Έλληνες λογοτέχνες έχουν επηρεαστεί με τη σειρά τους από το σκάκι.

Ο Καβάφης δημιουργεί ένα ωραιότατο ποίημα βασισμένο στον σκακιστικό κανόνα της προαγωγής του πιονιού όταν αυτό φτάσει στην τελευταία γραμμή της σκακιέρας. Ο Μ. Στασινόπουλος δημοσιεύει το 1927 στη «Νέα Ζωή» το ποίημα του «Το Άλογο του σκακιού», ενώ ο Νίκος Καρούζος βασίζει κι αυτός συχνά τις συνθέσεις του στα 64 μαγικά τετράγωνα.

Πολύ σημαντικό και το πασίγνωστο πια και μελοποιημένο ποίημα του Μανόλη Αναγνωστάκη, «Το σκάκι», μια σύνθεση που εκφράζει την αντίθεση του ποιητή προς την αδράνεια και την πισωδρόμηση, προς την οποιαδήποτε παγιωμένη τάξη πραγμάτων. Ο ποιητής ταυτίζεται με τον τρελό (ο αξιωματικός στο σκάκι), παραπέμποντας στον γελωτοποιό της αυλής, ο οποίος μπορεί να λέει τις αλήθειες του με τρόπο σκωπτικό, αναστατώνοντας τις στέρεες παρατάξεις, με την παρτίδα της αντίστασης να συνεχίζεται παντοτινά.





## Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ

[http://toalogaki.blogspot.gr/2011/04/blog-post\\_16.html](http://toalogaki.blogspot.gr/2011/04/blog-post_16.html)

Το Σκάκι κατάγεται από τη μακρινή Ινδία και επινοήθηκε περίπου τον 5ο αιώνα μ.Χ. (σχεδόν 1600 χρόνια παλαιότερα!). Το πρώτο του όνομα ήταν **Chaturanga** - *Chatur* που σημαίνει τέσσερα και *anga* που σημαίνει μέρη. Τέσσερα μέρη δηλαδή όσα ήταν τα τμήματα του Ινδικού στρατού: ελέφαντες, άλογα, άρματα και στρατιώτες, εκτός από τον βασιλιά και τον *mantri* του (υπουργός, δηλαδή η σημερινή Βασίλισσα). Το παιχνίδι ήταν τότε όπως και σήμερα μια μάχη με στόχο τη σύλληψη του αντίπαλου Βασιλιά. Ακόμα παίζεται με τον ίδιο ακριβώς σκοπό! Αλλά πως έφτασε το Σκάκι σε όλο τον κόσμο; Από την Ινδία, **στρατιώτες και έμποροι** μετέφεραν το παιχνίδι στην Περσία (το σημερινό Ιράν) περίπου το 600 μ.Χ.. Οι Πέρσες το ονόμασαν *Shatranj*. Την ίδια ώρα ταξιδιώτες μετέφεραν το παιχνίδι στην Κίνα, όπου παιζόταν σε μια τροποποιημένη μορφή που ονομάζεται *Xianqi*. Οι Ιάπωνες όταν το έμαθαν, το είπαν *Shogi*.

Οι **σταυροφόροι** από την Ευρώπη που πήγαν στην Μέση Ανατολή να πολεμήσουν εναντίον των μουσουλμάνων και του Saladdin κατά τον 12 και τον 13ο αιώνα, γυρίζοντας στα σπίτια τους έφεραν και το Σκάκι. Αυτοί το ονόμασαν **Chess** από το "*echec*" την αρχαία γαλλική λέξη που σημαίνει "*check*", δηλαδή έλεγχος (εμείς το λέμε Σκάκι από το ιταλικό "*scacco*" και τον έλεγχο του Βασιλιά τον λέμε σαχ από το περσικό "*shah*").

Τα κομμάτια παλιά ήταν φτιαγμένα από ελεφαντόδοντο: Βασιλιάς, Πύργος ή κάστρο (οι ελέφαντες της Chaturanga), Ιππότες (τα άλογα) και Πιόνια (οι στρατιώτες). Επειδή εκείνα τα χρόνια η επιρροή της Εκκλησίας ήταν πολύ μεγάλη, ένα κομμάτι ονομάστηκε "*Bishop*" που σημαίνει **Επίσκοπος** (ο δικός μας Αξιωματικός, τα άρματα της Chaturanga). Το πιο σημαντικό κομμάτι, ο Υπουργός (*mantri*), αντικαταστάθηκε από το μοναδικό θηλυκό κομμάτι, τη **Βασίλισσα**. Ο λόγος είναι πολύ αστείος! Όπως είπαμε, το σκάκι έφτασε στην Ευρώπη από τη Μέση Ανατολή. Εκεί το κομμάτι λεγόταν *firz* (δηλαδή υπουργός ή βεζίρης στα αραβικά). Επειδή η λέξη *firz* έμοιαζε πολύ στην προφορά με την γαλλική λέξη *Vierge*, δηλαδή το όνομα της Παρθένου Μαρίας, της Παναγίας, που είναι Βασίλισσα των Ουρανών, αποφάσισαν να λένε τον Βεζύρη... Βασίλισσα! Άλλωστε στην Ευρώπη υπήρξαν δυο πολύ ισχυρές Βασίλισσες: η Βασίλισσα της Αγγλίας Ελισάβετ και η Βασίλισσα Ισαβέλλα της Ισπανίας!

Το σκάκι δεν άργησε να γίνει δημοφιλές. Με τον καιρό οι παίκτες ανακάλυψαν ότι οι πρώτες κινήσεις που ονομάζονται «*ανοίγματα*» θα μπορούσαν να αποφασίσουν για την έκβαση του παιχνιδιού. Οι εξυπνότεροι παίκτες μάλιστα κρατούσαν **σημειώσεις** κάθε φορά που έπαιζαν, ώστε να μαθαίνουν από τα λάθη τους για να γίνονται καλύτεροι.

Ήταν μόλις τον 20ο αιώνα όταν το σκάκι άρχισε να παίζεται ως ένα επαγγελματικό παιχνίδι. Βλέποντας πόσο δημοφιλές ήταν, οι εφημερίδες άρχισαν να δημοσιεύουν νέα του αθλήματος και παρτίδες. Στη συνέχεια, το 1924 η **Federation Internationale des Echecs** (FIDE) δημιουργήθηκε για να διαμορφώσει τους κανόνες για την εποπτεία του παιχνιδιού. Οι παίκτες άρχισαν επίσης να αξιολογούνται για την απόδοσή τους. Έτσι δημιουργήθηκαν οι πρώτοι Διεθνείς Μαίτρ (International Masters). Οι καλύτεροι των καλύτερων αποκαλούνται **Grandmasters**.

Η FIDE θέσπισε τον κανόνα ότι κάθε παίκτης πρέπει να λέει «*echec*» δηλαδή «**ΣΑΧ**», όταν ο Βασιλιάς είναι σε θέση να συλληφθεί. Αν ο Βασιλιάς είναι ματ, τότε τελειώνει το παιχνίδι λέγοντας «**ΜΑΤ**». Η λέξη σημαίνει κυριολεκτικά "*Ο Βασιλιάς είναι νεκρός*", που προήλθε από την περσική φράση "*shah mat*". Αργότερα η επιστήμη των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών εφαρμόστηκε στο Σκάκι, με τη δημιουργία ισχυρών **σκακιστικών μηχανών και προγραμμάτων** (όπως η *Deep Blue* και το *Rybka* που σημαίνει ψαράκι στα τσέχικα) που έχουν την ικανότητα να αναλύουν σε βάθος τις παρτίδες αλλά και να παίζουν σε υψηλό επίπεδο.

Σήμερα το Σκάκι είναι ένα **δημοφιλές άθλημα σε όλο τον κόσμο**.

## Το σκάκι στη σύγχρονη Ελλάδα

<http://www.oikade.gr/Children/usefull/sports/skaki/>

Η διάδοση του αθλήματος στην Ελλάδα ειδικά τα τελευταία 20 χρόνια, ακολουθεί μια ανοδική πορεία, δεδομένου ότι αυξάνονται συνεχώς τα μέλη της Εθνικής Ομοσπονδίας Σκακιού. Η Εθνική Ομάδα Ανδρών στο Σκάκι, έδωσε τον πρώτο της επίσημο αγώνα το 1950, στο πλαίσιο της Ολυμπιάδας του Ντουμπρόβνικ ενάντια στο Βέλγιο, όπου έχασε με τελικό σκορ 1-3 (όχι άσχημα, δεδομένου ότι οι Βέλγοι θεωρούνται πολύ δυνατοί). Από τότε συμμετέχει σε όλες σχεδόν τις μεγάλες διοργανώσεις (Ολυμπιάδες, Πανευρωπαϊκά Πρωταθλήματα, Βαλκανιάδες).

Το 2012 η ελληνική ομάδα κατέλαβε την 6η θέση μεταξύ 31 χωρών στην Ολυμπιάδα Παίδων -16 που έγινε στην Κωνσταντινούπολη. Η επιτυχία των νεαρών σκακιστών μας αποτελεί τη συνέχεια μιας σειράς μεγάλων επιτυχιών του ελληνικού σκακιού τα τελευταία χρόνια: το 2012 η Αναστασία Αβραμίδου αναδείχθηκε Πρωταθλήτρια Ευρώπης στα κορίτσια κάτω των 12 χρονών. Το 2011 ο Ευγένιος Ιωαννίδης επίσης αναδείχθηκε Πρωταθλητής Ευρώπης στα αγόρια έως 12. Και ακόμη είχαμε: 6η θέση της Εθνικής Ανδρών στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Εθνικών Ομάδων το 2009, 4η θέση της Ελισάβετ Παπαθανασίου στο Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα Κοριτσιών μέχρι 12 χρονών το 2009, 1η θέση της Εθνικής Παίδων στο Ομαδικό Βαλκανικό Πρωτάθλημα το 2010 και 2011.

### Μεγάλοι Έλληνες σκακιστές

- 1971, Αθήνα: Σκαλκώτας Νικόλαος. Αγwνίστηκε στην 4η σκακιέρα και κατέλαβε την 2η θέση
- 1981, Αθήνα: Σκέμπρης Σπύρος. Αγwνίστηκε στη 2η σκακιέρα και κατέλαβε την 3η θέση
- 1982, Φιλιππούπολη: Σκέμπρης Σπύρος. Αγwνίστηκε στην 1η σκακιέρα και κατέλαβε την 1η θέση
- 1985, Ηράκλειο: Μακρόπουλος Γεώργιος. Αγwνίστηκε στην 6η σκακιέρα και κατέλαβε την 1η θέση.
- 1988, Καστέλ: Κοτρωνιάς Βασίλης, Αγwνίστηκε στην 1η σκακιέρα και κατέλαβε την 3η θέση, Γρίβας Στρατής, αγwνίστηκε στην 5η σκακιέρα και κατέλαβε την 1η θέση.

### Κύπελλο Εθνών

- 1989, Χάιφα: Γρίβας Στρατής. Αγwνίστηκε στην 3η σκακιέρα και κατέλαβε την 1η θέση
- 1992, Ντερμπέτσεν: Σκέμπρης Σπύρος. Αγwνίστηκε στη 2η σκακιέρα και κατέλαβε την 1η θέση

Σπουδαίοι Έλληνες σκακιστές είναι ο πρωταθλητής Ελλάδας Βασίλης Κοτρωνιάς, ο Χριστόδουλος Μπανίκας, ο Ευστράτιος Γρίβας, ο Γιάννης Παπαϊωάννου, παλιότερα ο Τριαντάφυλλος Σιαπέρας (ο θεμελιωτής της σκακιστικής διδασκαλίας στην Ελλάδα) και πολλοί άλλοι.

Στο ευρετήριο ονομάτων **Ελλήνων σκακιστών του 19ου αιώνα** – πρωτότυπο και πολύ ενδιαφέρον βιβλίο του **Παναγή Α. Σκλαβούνου** – συναντάμε 32 ονόματα μεταξύ των οποίων κι αυτά των **Ιάκωβου Πολυλά, Γρηγόρη Ξενόπουλου, Παύλου Νιρβάνα, Γεράσιμου Μαρκορά**, του σατυρικού ποιητή **Γεώργιου Σουρή** κ.ά.

Στη σελίδα 26 παρατηρούμε το θέμα **«Το σκάκι στον κύκλο των μαθητών του Σολωμού»**. Εκεί εμφανίζονται, η φωτογραφία του Ιακ. Πολυλά και η σκακιέρα του Άγγλου πλοιάρχου Έβανς (Evans) – γνωστός κι από το «Γκαμπί Έβανς» – που βρίσκονται σήμερα στην Αναγνωστική Εταιρεία Κέρκυρας.

Ο Σουρής στο ποίημά του «Οι Έλληνες Λόγιοι» έγραψε για τους δύο λογοτέχνες: Ο Πολυλάς, σοφός μπελάς. Ο Μαρκοράς Γεράσιμος, κι επίσημος και άσημος.

Επειδή το σκάκι ήταν μέρος του «κατά Πολυλάν βίου», οι οπαδοί του συνήθιζαν να παίζουν σκάκι στο «καφενείο του Παναγή» (των Παναγή Ραφτόπουλου και αδελφών Φάντη), αργότερα μεταφέρθηκαν στο καφενείο «Η ωραία Ελλάς» της Κέρκυρας.

Η καταγραφή των παρτίδων από τους Κερκυραίους γινόταν στη λεγόμενη «περιγραφική» γραφή των Άγγλων. Αυτό φαίνεται και από τις καταγραμμένες παρτίδες στο «Εγχειρίδιον Ζατρικίου» που εξέδωσε ο παλαιότερος σκακιστικός σύλλογος στην Ελλάδα το 1924 ο «**Σύνδεσμος Παικτών Ζατρικίου Κέρκυρας**».

Υπάρχουν πολλές παρτίδες καταγραμμένες του ποιητή **Λορέντζου Μαβίλη**, κυριότερου εκπροσώπου της «Επτανησιακής σχολής στο σκάκι», αλλά ακόμα κι όσες βρέθηκαν στα προσωπικά σημειωματάρια του είναι όλες παιγμένες εναντίον ξένων παικτών, την εποχή που έζησε στο εξωτερικό ως φοιτητής.

## ΤΟ ΣΚΑΚΙ ΣΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΟ

<http://www.sskastorias.gr/index.php?limitstart=32>

Μία παραλλαγή του σύγχρονου σκακιού με την ονομασία «**ζατρίκιον**» ήταν ιδιαίτερα δημοφιλής στο Βυζάντιο, ήδη από τις αρχές της μέσης Βυζαντινής περιόδου (610-1204μ.Χ.). Μάλιστα, ο αυτοκράτορας **Νικηφόρος ο Α΄**, όταν ανέτρεψε την προκάτοχό του Ειρήνη και ήρθε στην εξουσία το 802μ.Χ., απείλησε το βασιλιά των Περσών **Harun-Al-Rashid**, χρησιμοποιώντας στο γράμμα του «σκακιστική» ορολογία:

«[...] η προκάτοχός μου σε θεωρούσε έναν Πύργο και τον εαυτό της ένα απλό Πιόνι, γι' αυτό δέχθηκε να σου καταβάλλει φόρο υποτέλειας, τον οποίο απαιτώ να μου επιστρέψεις άμεσα [...]»

Από το παραπάνω μήνυμα προκύπτει ότι, κατά την περίοδο εκείνη, το ζατρίκιον ήταν ιδιαίτερα σημαντικό παιχνίδι τόσο για τους Βυζαντινούς, όσο και για τους Πέρσες. Αρκετούς αιώνες αργότερα, η **Άννα Κομνηνή**, κόρη του αυτοκράτορα **Αλέξιου Α' του Κομνηνού**, έγραφε στο πολύτομο έργο της «**Αλεξιάδα**» (περί το 1148μ.Χ.):

«[...] στην αυλή των ανακτόρων του πατέρα μου παίζεται συχνά το ζατρίκιον, χάρη στους Ασύριους οι οποίοι το έφεραν στα μέρη μας [...]»

Επίσης, αν και το σκάκι έφτασε και διαδόθηκε στη δυτική Ευρώπη πολύ αργότερα, με την έλευση των Αράβων, το Βυζαντινό ζατρίκιον φαίνεται ότι άσκησε **έντονη επιρροή**, αφού μεταγενέστερες σκακιστικές φιγούρες που βρέθηκαν σε διάφορα μέρη της Ιταλίας και της Νότιας Γαλλίας παρουσιάζουν σημαντικές ομοιότητες με τα κομμάτια του ζατρικίου και διαφέρουν σημαντικά από τους αντίστοιχους αραβικούς πεσσούς.

Τέλος, αξίζει να αναφερθεί μία παραλλαγή του σκακιού που ακόμα και σήμερα φέρει την ονομασία **Βυζαντινό σκάκι**. Το παιχνίδι αυτό παίζεται σε ένα δάπεδο σχήματος δακτυλίου με 64 τετράγωνα και 4 ακροπόλεις, ενώ οι κινήσεις του μοιάζουν με αυτές του shatranj και του Βυζαντινού ζατρικίου, κάτι που δικαιολογεί και την ονομασία του.

## ΟΙ ΛΕΞΕΙΣ ΤΗΣ ΣΚΑΚΙΕΡΑΣ

<http://www.sarantakos.com/language/64tet.html>

Κατ' αρχήν, η ίδια η λέξη σκάκι, δεν είναι βέβαια ελληνική. Είχαν ασφαλώς και οι αρχαίοι επιτραπέζια παιχνίδια, είτε με ζάρια (κύβους) είτε παρόμοια με τη σημερινή ντάμα· τα πούλια αυτά ονομάζονταν *πεσσοί* και *πεσσεία* ήταν το γενικό όνομα αυτών των παιχνιδιών, για τα οποία οι αρχαίοι θεωρούσαν εφευρέτη τον Παλαμήδη· γι' αυτό και στη νεότερη εποχή θεωρήθηκε ο Παλαμήδης εφευρέτης και του σκακιού, και μάλιστα το πρώτο στην ιστορία σκακιστικό περιοδικό, που κυκλοφόρησε στο Παρίσι το 1836, είχε τον τίτλο *Palamède*. Όμως, ξαναλέω, το σκάκι σαν λέξη αλλά και σαν παιχνίδι έχουν πιο ανατολικά την αρχή τους.

Εμείς βέβαια πήραμε τη λέξη από τα δυτικά, από τους Ιταλούς· στα ιταλικά, το σκάκι είναι *scacco* αλλά συχνά χρησιμοποιούν τον πληθυντικό, *scacchi*, π.χ. *gioco di scacchi*, και αυτό το *scacchi* πέρασε και στα ελληνικά ως σκάκι, που εμείς το θεωρήσαμε ενικό αριθμό, αν και στα Επτάνησα, όπου υπήρχε μεγάλη επαφή με Ιταλία, ο Ξερόπουλος γράφει κάπου «παίξαμε τους σκάκους». Η ιταλική λέξη είναι εξέλιξη του μεσαιωνικού λατινικού *scaccus*, και η λατινική λέξη έχει την αρχή της στον... σάχη. Θέλω να πω, *Shah* στα περσικά, και τα τωρινά και τα τότε, ήταν ο βασιλιάς· θα θυμόμαστε –έστω, οι κάπως παλιότεροι- τον Σάχη της Περσίας.

Στο σκάκι, κάθε φορά που ένας παίκτης απειλεί τον βασιλιά του αντιπάλου του οφείλει να τον προειδοποιήσει λέγοντας «σαχ!» (στα νεότερα ελληνικά λέμε και «ρουά»). Σε μια παρτίδα σκάκι το επιφώνημα «σαχ!» ακούγεται πολύ συχνά, οπότε δεν είναι περίεργο ότι στην Ευρώπη το παιχνίδι ονομάστηκε *shah* ή μάλλον *scac* όπως αποδόθηκε το παχύ σίγμα, και από εκεί έχουμε το μεσαιωνικό λατινικό *scacus*, που στα αρχαία γαλλικά γίνεται *eschec*, και *eschec* και από εκεί περνάει και στα αγγλικά ως *chess*. Στα γαλλικά το *eschec* σήμαινε όπως είπαμε δύο πράγματα, αφενός το σκάκι και αφετέρου το *σαχ*, την απειλή δηλαδή προς τον βασιλιά. Η σημασία αυτή επεκτάθηκε και σε εκτός σκακιέρας καταστάσεις, έτσι *eschec* έφτασε να σημαίνει «εμπόδιο, δύσκολη θέση, αποτυχία» -και, όπως θα μαντέψατε, η σημερινή γαλλική λέξη *échec*, αποτυχία, από εκεί προέρχεται. Αλλά και στα αγγλικά το προειδοποιητικό επιφώνημα («σαχ!») μεταφέρθηκε ως *check!* Κι εδώ η σημασία διευρύνθηκε, και η λέξη έφτασε να δηλώνει το δυσάρεστο γεγονός που σε κάνει να κοντοστέκεσαι, και στη συνέχεια την απότομη παύση, το σημάδι με το οποίο έλεγχαν αν κάτι είχε χαθεί ή κλαπεί, και από εκεί ξεπήδησαν όλες οι σημερινές σημασίες του ρήματος *check*, ο έλεγχος, το τσεκάρισμα, το τσεκάπ, ακόμα και το τραπεζικό τσεκ, όλα από τον σάχη κι από το σκάκι προέρχονται.

Οι παλιότεροι ίσως θυμούνται ότι στην καθαρεύουσα το σκάκι λεγόταν *ζατρίκιον*· μάλιστα, ένας από τους παλιότερους σκακιστικούς συλλόγους της χώρας είναι ο Σύλλογος Παικτών Ζατρίκιου της Κέρκυρας. Το *ζατρίκιον* είναι παλιότερη ονομασία, βυζαντινή, και μας οδηγεί στην απώτερη κοιτίδα του σκακιού, που δεν είναι η Περσία, αλλά η Ινδία. Λοιπόν, η αρχή του σκακιού βρίσκεται σε ένα παιχνίδι που λεγόταν *chaturanga*, σανσκριτική λέξη που μαρτυρείται γύρω στον 6<sup>ο</sup> μ.Χ. αιώνα· αυτό το *chaturanga* (η λέξη σημαίνει στρατός) ήταν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που παιζόταν σε ένα αβάκιο με 8x8 τετράγωνα και με κομμάτια περίπου σαν τα σημερινά του σκακιού. Η λέξη (και το παιχνίδι) διαδίδονται στην Περσία των Σασσανιδών και έχουμε την περσική λέξη *shatranj*, που τη δανείζονται οι Άραβες. Το σατράντζ αυτό γνώρισε τεράστια άνθιση, με επαγγελματίες παίκτες, αραβικά βιβλία με συλλογές προβλημάτων κτλ. Κάποια στιγμή έφτασε

στην Ευρώπη, η λέξη και το παιχνίδι, από δυο πλευρές: από την Ισπανία, όπου στα ισπανικά το σκάκι λέγεται και σήμερα *ajedrez*, που είναι εξέλιξη του σατράντζ, και από το Βυζάντιο, όπου το σατράντζ ονομάστηκε *ζατρίκιον*. Δηλαδή, στα άκρα της Ευρώπης που είχαν άμεση επαφή με τους Άραβες το παιχνίδι διατήρησε την αραβοπερσική του ονομασία, ενώ στην υπόλοιπη Ευρώπη που έμαθε το παιχνίδι από δεύτερο χέρι επικράτησε η ονομασία *scacco*, *Schach*, *chess*, *échecs* κτλ.

Οι Βυζαντινοί λοιπόν γνώριζαν το σατράντζ, και μάλιστα η αρχαιότερη ένδειξη γι' αυτό προέρχεται όχι από βυζαντινή αλλά από αραβική πηγή. Συγκεκριμένα, όταν ανέβηκε στο θρόνο το 802 ο Νικηφόρος ο Α', θεώρησε καλό να καταργήσει μια συνθήκη που είχε συνάψει η προκάτοχός του, η αυτοκράτειρα Ειρήνη η Αθηναία, με τον χαλίφη Χαρούν αλ Ρασίδ των Αράβων. Και έγραψε στον χαλίφη, όπως μας μεταφέρει άραβας ιστορικός: «Η αυτοκράτειρα που βασίλευε ως τώρα, σε είχε μετρήσει ισάξιο με Πύργο και τον εαυτό της ισάξιο με Πιόνι, κι έτσι σου πλήρωνε φόρο υποτελείας, ενώ κανονικά υποτελής έπρεπε να ήσουν εσύ. Όμως εκείνη ήταν γυναίκα αδύναμη και ανόητη. Λοιπόν, από τώρα θα μας πληρώνεις εσύ το φόρο που σου πληρώναμε, αλλιώς θα μιλήσουν τα σπαθιά». Για την ιστορία, το γράμμα αυτό του Νικηφόρου (ο Νικηφόρος στα αραβικά) εξόργισε τον χαλίφη: έγινε πόλεμος που έληξε με νίκη των Αράβων και ανανέωση του φόρου υποτελείας των βυζαντινών. Σε ένα μεταγενέστερο βυζαντινό κείμενο, της εποχής της άλωσης, ο ιστορικός Δούκας αφηγείται ότι ο Βαγιαζήτ με τον γιο του έπαιζαν «ζατρίκιον, ό οι Πέρσαι σαντράτζ καλούσιν, οι δε Λατίνοι σκάκον», όπου αναγνωρίζουμε και τις τρεις ονομασίες τη μία πλάι στην άλλη. Πάντως, μεγάλος βυζαντινός παίχτης της εποχής δεν έχει διασωθεί και μάλιστα η Άννα η Κομνηνή θεωρεί πως το παιχνίδι είναι τρυφήλη συνήθεια των Ασσυρίων (δηλ. των Αράβων).

Όσοι παίζουν σκάκι ξέρουν ότι απώτερος σκοπός του παιχνιδιού είναι να αιχμαλωτιστεί ο αντίπαλος βασιλιάς, δηλαδή να απειλείται (με *σαχ*) και να μην έχει τετράγωνο διαφυγής. Αυτό το λέμε «ματ» ή «σαχ και ματ». Και αυτό από την ανατολή προέρχεται, από το αραβικό *as-sah mata*, δηλ. ο βασιλιάς είναι νεκρός. Η λέξη διαδίδεται σε όλη τη Δύση απaráλλαχτη, και φαίνεται ότι κι αυτή αποκτά εξωσκακιστικές προεκτάσεις, αφού σύμφωνα με την επικρατούσα άποψη διάφορες λέξεις όπως το ισπανικό ρήμα *matar* (και ο *ματαδόρ*) αλλά και το επίθετο *ματ* (*mat*), δηλ. ο θαμπός, ο μη λαμπερός, φαίνεται να προέρχονται από την αραβική λέξη, ενδεχομένως σε συμφυρμό με άλλες λατινογενείς ομόηχες και περίπου συνώνυμες.

Το σκάκι παίζεται σε αβάκιο με 64 τετράγωνα που το λέμε σκακιέρα, προφανές ιταλικό δάνειο. Από το παλαιογαλλικό *eschequier* (σημερινό *échiquier*) προέρχεται το παλαιοαγγλικό *escheker*. Επειδή στη μεσαιωνική Αγγλία η κρατική υπηρεσία που ήταν αρμόδια για τα έσοδα χρησιμοποιούσε ένα τραπέζι σκεπασμένο με ένα ύφασμα με άσπρα και μαύρα τετράγωνα για να κάνει πιο εύκολα τους λογαριασμούς ο λογιστής, η υπηρεσία αυτή ονομάστηκε *Exchequer*, δηλαδή ο σημερινός *Lord of Exchequer*, ο υπουργός οικονομικών, έχει την ετυμολογία του στη σκακιέρα!

Το σκάκι σαν παιχνίδι είναι μεταφορά του πολέμου και τα κομμάτια του θυμίζουν στρατό, με διάφορες εξειδικεύσεις. Τα οχτώ πιόνια, βέβαια, είναι οι απλοί στρατιώτες. Η παλιά περσική ονομασία ήταν *riyadah*, που σημαίνει ακριβώς αυτό, τον πεζό στρατιώτη, και στα αραβικά έγινε *baidaq*. Στις ευρωπαϊκές γλώσσες το γαλλικό *riou*, όπως και τα ομόρριζα αγγλικά, ισπανικά, ιταλικά, ανάγονται στο λατινικό *pedo* (αιτιατική *pedonem*) που σήμαινε τον πεζικάριο. Από εκεί το

πήραμε κι εμείς, μαζί με τη μεταφορική σημασία του άβουλου οργάνου, του ανθρώπου που είναι υποχείριο κάποιου άλλου. Να πούμε πάντως ότι οι Γερμανοί βάφτισαν το πιόνι Bauer, δηλ. χωριάτη.

Αν το πιόνι έχει τη μικρότερη αξία απ' όλα τα κομμάτια, η βασίλισσα έχει τη μεγαλύτερη. Όμως αυτό ισχύει σήμερα· το παλιό σατράντζ, το αραβοπερσικό, στη θέση της βασίλισσας πλάι στον βασιλιά είχε ένα αδύναμο κομμάτι, που μπορούσε να κινηθεί μόνο κατά ένα τετράγωνο, και μόνο διαγώνια. Το κομμάτι αυτό λεγόταν firz, που στα αραβικά σημαίνει «σύμβουλος», λέξη συγγενική με τον βεζίρη. Στην αρχή, οι ευρωπαίοι κράτησαν την αραβική ονομασία, όμως περί τον 15<sup>ο</sup> αιώνα, είτε με την επιρροή των ιπποτικών μυθιστορημάτων είτε για λόγους συμμετρίας και επειδή στην Ευρώπη υπήρχαν βασίλισσες, άρχισε να χρησιμοποιείται η ονομασία 'βασίλισσα' ή 'ντάμα'. Την ίδια περίπου εποχή, μάλλον από την Ιταλία, εμφανίστηκε το «νέο σκάκι», που είχε δύο βασικές καινοτομίες ως προς το παλιό, η σημαντικότερη από τις οποίες ήταν ότι η βασίλισσα μπορούσε να κινείται όπως και σήμερα, προς όλες τις κατευθύνσεις και για όσα τετράγωνα ήταν ελεύθερα, κι έτσι μεταμορφώθηκε από το πιο αδύνατο κομμάτι της σκακιάρας στο πιο δυνατό! Πάντως, ακόμα και σήμερα στα τουρκικά η βασίλισσα λέγεται vezir (βεζίρης) και στα ρωσικά Fers.

Το άλλο κομμάτι που άλλαξε κινήσεις με τους νέους κανόνες του σκακιού ήταν ο αξιωματικός. Στο αραβοπερσικό σκάκι μπορούσε να κινείται μόνο κατά δύο τετράγωνα διαγωνίως, αλλά μπορούσε να υπερπηδά το διαγώνια γειτονικό του τετράγωνο αν ήταν κατειλημμένο, όπως δηλαδή το άλογο. Στα αραβικά το κομμάτι αυτό λεγόταν fil που θα πει «ελέφαντας» (θυμηθείτε το φίλντισι, το ελεφαντόδοντο), και η λέξη αυτή πέρασε στην Ευρώπη με το άρθρο κολλημένο ως al-fil, από όπου και το σημερινό ισπανικό alfil. Όμως στην Ευρώπη δεν υπήρχαν ελέφαντες, κι έτσι οι ευρωπαίοι προσπαθούσαν, με λαϊκή ετυμολογία, να ερμηνεύσουν αυτό το περίεργο alfil, έτσι οι Ιταλοί το είπαν alfiere (σημαιοφόρο), ενώ οι γάλλοι το συσχέτισαν με το fol, fou, που σημαίνει τρελός αλλά και γελωτοποιός· κι έτσι βάφτισαν fou αυτό το περίεργο κομμάτι που βρισκόταν πλάι στο βασιλιά και κινιόταν περίεργα. Η ονομασία πέρασε και στα ρουμάνικα και στα ελληνικά, ενώ σε άλλες γλώσσες προτιμήθηκαν άλλες: οι άγγλοι τον είπαν επίσκοπο (bishop) ενώ οι Γερμανοί και οι γειτονικές τους γλώσσες 'μαντατοφόρο' (Läufer). Ταυτόχρονα, τροποποιήθηκε κι ο τρόπος που κινείται κι έγινε ίδιος με τον σημερινό.

Αντίθετα, το άλογο δεν άλλαξε τρόπο κίνησης ούτε ονομασία· στα αραβικά λεγόταν Faras, που σημαίνει άλογο, ενώ στις ευρωπαϊκές γλώσσες ονομάστηκε είτε άλογο είτε υπέας/ιππότης. Στα ελληνικά κρατάμε επισήμως τη λέξη της καθαρεύουσας, Ίππος.

Μένει ο Πύργος, το κομμάτι που είναι τοποθετημένο στα ακριανά τετράγωνα. Στο αραβοπερσικό σατράντζ ήταν το δυνατότερο κομμάτι, αλλά στο ευρωπαϊκό πέρασε στη δεύτερη θέση όταν η βασίλισσα πήρε προαγωγή. Το αραβικό Rukh σήμαινε το άρμα, και η λέξη αρχικά πέρασε σε όλες τις ευρωπαϊκές γλώσσες, rook στα αγγλικά, roc στα γαλλικά, rocco στα ιταλικά και ούτω καθεξής. Το 1525 ο ιταλός Μάρκο Τζιρόλαμο Βίντα δημοσιεύει ένα μεγάλο ποίημα (στα λατινικά) αφιερωμένο στο σκάκι, ακριβέστερα σε μια παρτίδα σκάκι του Απόλλωνα εναντίον του Ερμή, παρουσία των άλλων θεών του Ολύμπου. Σε αυτό, προτείνει ονόματα κλασικής έμπνευσης για τα κομμάτια του σκακιού· οι άλλες του προτάσεις δεν έπιασαν, αλλά για το Rukh προτείνει τον ελέφαντα που έχει στην πλάτη του έναν πολεμικό πύργο, και αυτή ακριβώς η ονομασία του

πύργου (tour, torre κτλ.) σιγά-σιγά εκτοπίζει την ακατανόητη αραβική, αφού βολεύει και τους κατασκευαστές κομματιών (ένας πύργος φτιάχνεται πιο εύκολα). Μόνο στα αγγλικά διατηρείται η αραβογενής ονομασία, Rook, ενώ απόηχός της υπάρχει και στο ροκέ, την κίνηση με την οποία ο βασιλιάς και ο πύργος αλλάζουν αμοιβαία θέσεις, η οποία, ειρωνικό είναι, δεν υπήρχε στο αραβοπερσικό παιχνίδι, είναι ευρωπαϊκή καινοτομία.

### Χρήσιμες ιστοσελίδες

<http://mychess.gr/> (Η ιστοσελίδα «Παιδί και σκάκι»)

<http://www.chessdramas.com> (Σκακιστικό τμήμα ΣΦΓΤ Δράμας)

<https://help.gnome.org/users/glchess/stable/chess-rules.html.el> (κανόνες σκακιού)

<http://chessacademy.gr>

<http://www.chesshour.eu/gr/chesscourse.php> (Σκάκι για αρχάριους)

<http://www.playchess.gr>

<http://www.skaki.gr>

<http://www.skakistiko.com/>

<http://www.blackqueen.net/website/>

<http://skakistasholeia.blogspot.gr/>

<http://greekchesspolitics.wordpress.com/>

<http://www.chessfed.gr/> (ελληνική σκακιστική ομοσπονδία)

<http://www.thechesswebsite.com/>

<http://www.chess.com/forum/view/general/most-popular-chess-websites-in-the-world>

(παγκόσμια σκακιστική ομοσπονδία)

[www.europechess.org/](http://www.europechess.org/) (ευρωπαϊκή σκακιστική ένωση)

[kallitexniko-skaki.blogspot.com/](http://kallitexniko-skaki.blogspot.com/)

[www.chessbase.com](http://www.chessbase.com)

[www.kesaris.blogspot.com/](http://www.kesaris.blogspot.com/)

[skakistis.gr/](http://skakistis.gr/)

[www.anoixichess.blogspot.com](http://www.anoixichess.blogspot.com)

[www.theschess.gr](http://www.theschess.gr)

## Το σκάκι και το αρχαιοελληνικό ΖΑΤΡΙΚΙΟΝ

Η θεά της σοφίας και των αθυρμάτων (παιχνιδιών) ήταν η Αθηνά η οποία ξεπήδησε από τον μυαλό του Διός ως σκέψη και την βλέπουμε σε πλήθος παραστάσεων σε αρχαία αγγεία με επιτραπέζια αθύρματα τύπου πεττείας ως επιβλέπων ή ως διαιτητής σε παρτίδες.

Μεγάλοι αρχαίοι αντιπαίζοντες (πεττευτές και κυβευτές) ήταν οι εξής: Παλαμήδης, Αχιλλέας, Αίας του Ουλέα, Εύβουλος, Άμφις, Αλέξιος, Θερσίτης, Αίαντας ο Σαλαμίνιος, Πρωτεσίλαος, Πλάτων, Αλκιβιάδης, Περικλής, Μεγαλέξανδρος και οι στρατιώτες του, Ξενοφών, Οδυσσέας και μνηστήρες Πηνελόπης και τόσοι άλλοι.



Η λέξη Ζατρίκιον ετυμολογικά προέρχεται από δύο λέξεις, το επιτακτικό μόριο «ζα-» και το ρήμα τριάζω ή τριάσσω. Το ρήμα τριάζω ή τριάσσω ή τριάπτω σημαίνει νικώ. Και τριαγμός σημαίνει νίκη. Ζατριάζω σημαίνει υπερνικώ ή κατανικώ. Συνεπώς με την λέξη Ζατρίκιον δηλώνεται η πλήρης συντριβή του αντιπάλου. Και ο παίζων το Ζατρίκιον είναι ο αήττητος νικητής. Το νικητήριο άθυρμα Ζατρίκιον ή Ζητρίκιον.