

Original Article

Learning Chess at Primary School by Game

Butnariu Mihaela^{1*}

Butnariu Monica - Ionela²

¹University of Pitesti, Târgul din Vale Street No.1, Pitesti, 110040, Romania

²University of Bucharest, Panduri Road No. 90-92, Bucharest, 0500663, Romania

DOI: 10.29081/gsjesh.2019.20.1s.05

Keywords: *primary school, learning, game, chess*

Abstract

This work presents a game dedicated to children from the primary cycle through which they will acquire the elementary knowledge of chess. The game can be conducted with two teams, each team consisting of one to eight children. The basic principle is that of performing the specific movements of each chess piece through a cube, used as a dice. Each child will throw the cube on the surface of the game marked on the ground in the form of a chess table and will perform the specific movement of the chess piece drawn on the top of the cube. The player who will first reach the end of the route will be declared winner and will receive a number of points equal to the number of players. The game proposed by us to learn chess, blends very well learning the correct removal of chess pieces with carrying out motor activities.

1. Introduction

Chess is considered a sport of the mind, a logical game by which the intellect of the people who practice it develops. "The purpose of the game is to checkmate the opposing king. The player who managed to checkmate the opposing king also wins the match. When winning the match proves impossible for both opponents, then the match is declared a draw" (Samarian, & Vasilescu, 1975, p. 16).

Jicman, (2004, p. 7), emphasizes that "the moment of the invention of the chess game is lost in the dark of time, but its beauty makes it immortal".

"Chess is a form of human knowledge that brings together the valences of science, art and sport in a unitary and original way, which gives it a unique place among intellectual games, being the most beautiful of all that the human mind has created" (Zărnescu, 2009, p. 9).

"Chess, in many respects, is a true school of life. As a sport it develops the fighting spirit and the sense of responsibility, it shows us how much counts

* E-mail: bmihaela2108@yahoo.com, tel.0744681832

seriousness at work, continuity in the training effort, and shows us how decisive is, so many times, the desire to win” (Brînzeu, 1995, p. 147).

Learning chess by primary school students has many benefits, such as: intellectual development, increasing attention and concentration, developing the ability to think in perspective, stimulating creativity, developing patience, improving memory, taking responsibility for making certain decisions, developing self-confidence, controlling emotions, etc.

The child, with each lesson, begins to understand that he can do something independently. And as he continues, he progresses and becomes more and more confident. Thus, in every child is rooted the confidence in his own forces; he discovers himself and he forms his personality (Scripcenco, 2008, p. 16).

In Voiculescu, opinion, (2005, p. 6)”it has been written a lot about the educational, moral-volitional values of chess, about the obvious affinities between chess and mathematics. Chess has an important contribution to the development of thinking and character traits. Also, a beneficial effect of playing chess is the formation of a spirit of analysis, of deepening of the phenomena”.

”Before the first move, all the pieces are placed on the board in a certain order. Many times, the fate of the match or the result we are pursuing depends on how we will make the first moves, in order to bring in the game pawns and figures as quickly as possible, to place them on the most suitable fields, without neglecting our own defense” (Polihroniade & Rădulescu, 1982, p. 63).

”The main goal in chess is to checkmate the opposing king. So, kings are the main figures on the game board. If during the game one of the parties loses the queen or the rooks, the bishops, the knights, the game can continue. The loss of the king, however, means the loss of the match” (Levenfiş, 1994, p. 10).

2. Material and methods

The purpose of this paper was to elaborate a game of hopscotch type that can be used for learning chess in the primary school through the activity of correct moving the chess pieces, simultaneously with performing some motor activities indicated by the teacher.

Materials required:

- a cube on which faces are drawn the pieces of the chess game. (Fig. 1)



Figure 1. *The pieces of the chess game on the cube*

- a playing field marked on the ground in the form of a chessboard with 8 lines and 8 columns (Fig. 2).

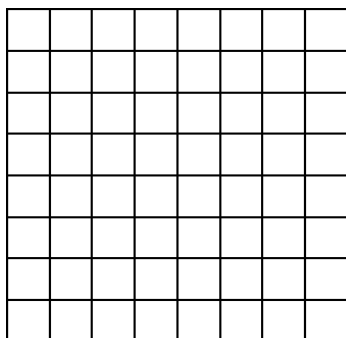


Figure 2. *Playing field*

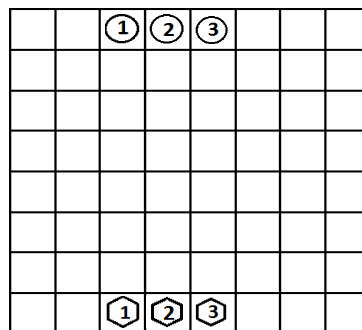



Figure 3. *The placement of the players*

Description of chess game - hopscotch type

The number of players who can participate in the game must be even: minimum 4 players and maximum 16 players. In order to play, two teams consisting of the same number of players are chosen, who will be placed on the lines a and h of the game board, face to face (fig. 3).

A player from the first team (located on line a) will throw the cube on the playing surface as close as possible to the opposing team. The image on the top face of the cube will indicate the move that the player who threw the cube will make (example: if he dropped a pawn he will make a jump with detachment from both legs from both sides on the square in front of him (fig. 4).

 = symbolizing a jump with detachment from both legs

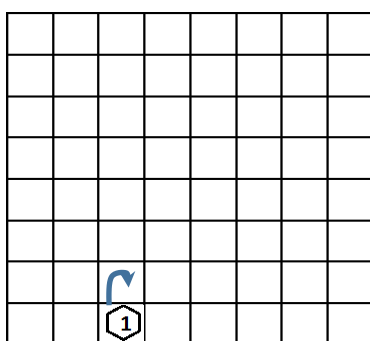


Figure 4. *Movement of the pawn*

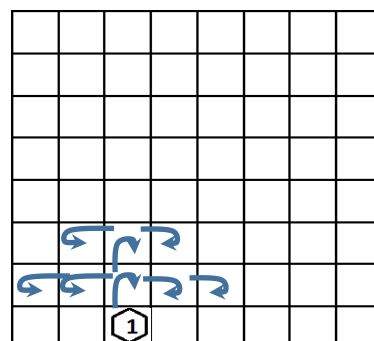


Figure 5. *Movement of the knight*

The specific movement of the knight is shown in figure 5.

The specific movement of the bishop is shown in figure 6.

The specific movement of the tower rook is shown in the figure. 7.

The specific movement of the king is shown in figure 8.

The specific movement of the queen is shown in figure 9.

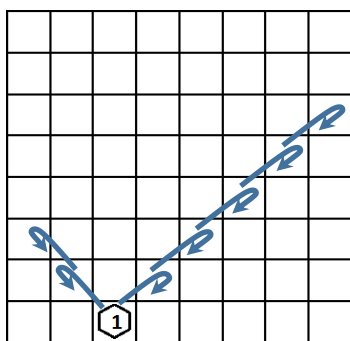


Figure 6. Movement of the bishop

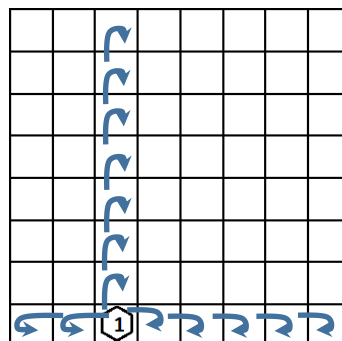


Figure 7. Movement of the rook

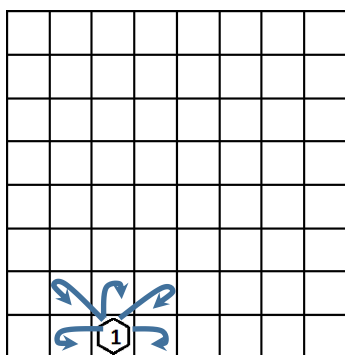


Figure 8. Movement of the king

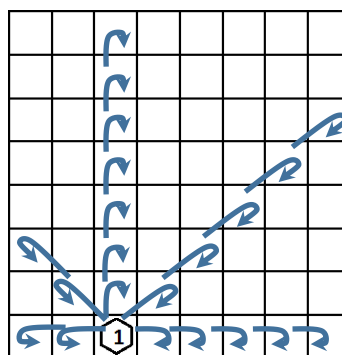


Figure 9. Movement of the queen

A player from the team located on the "h" line will throw the cube as closer as possible to the opposing players and through jumps with detachment from both legs will make the specific movement of the chess piece drawn on the top face of the cube. Thus, all the players must throw the cube by turn, in the order established by the captain of the team. The aim of the game is to reach the "h" line for the players who started from the "a" line and the "a" line for the players who started from the "h" line. Thereby, the first player who reach the end will receive a number of points equal to the number of players in the game and will be the winner of the section the „first player to reach the end”.

Even if a player reach the finish, the game will continue until all the remaining players in the game will end. During the game some players may be excluded from the game (for example: two players stand face to face and the one who makes the move gives the king - then he can eliminate from the game the player from his front or back, or he may bypass him to the left or right) or they can remain trapped (for example, a player has reached the end and his teammate reaches behind him and the image on the cube is pawn or any other piece that can take him to the position held by a teammate). Blocked players will stay one row.

If no piece gives him the opportunity to reach the final position, then he will be blocked. The second player arrived will receive a number of points equal to the number of participating players minus the number of the place he arrived.

If a player gives a rook or a queen from the beginning, by multiple jumps he will eliminate the player on the track and may finish the race if he reaches the starting line of the adverse players. All players on the track can be eliminated from the game by specific chess moves, except for the player who has reached the end who will accumulate points.

3. Results and discussions

The game ends when there are no players on the track. A player who reached the end is no longer allowed to play, he accumulates points. All players on the track can move or eliminate opponents in all directions respecting the rules of chess except the player who has to make a move after the appearance of the pawn that can only move and eliminate opponents only in the initial direction of displacement. So, any of the chess pieces can make the move and attack back except the pawn that will only move forward and will also attack in the forward direction according to the chess rules.

The player at the end of the track can no longer be attacked. He will remain in the occupied position until the end of the game for the calculation of points. At the end of the game, after all the players have reached the finish, the total of the points received will be made and the winning team will be the one that has accumulated the most points.

4. Conclusions

Through the chess game - hopscotch type, learning the sport of the mind becomes much more accessible, efficient and captivating.

By using this game in learning chess - which is an individual sport - the game being carried out with two teams, the team spirit, communication, responsibility, cognitive skills, self-esteem, thinking in perspective develops.

The use of the game in learning chess in the primary school is one of the most effective education methods.

References

1. BRÎNZEU, P. (1995). *Șahul – "Magie" în alb și negru*, Timișoara: Editura de Vest., p.147.
2. LEVENFIȘ, G.I. (1994). *Cartea șahistului începător*, București: Plus&&, p.10.
3. JICMAN, L. (2004). *Șah și mat!*, Timișoara: S.C.Variant S.R.L., p.7.
4. POLIHRONIADÉ, E., & RĂDULESCU, T. (1982). *Primii pași în șah*, București: Sport-Turism., p.63.
5. SAMARIAN, S., & VASILESCU, R. (1975). *Șahul pentru începători*, București: Sport-Turism., p.16.
6. SCRIPCENCO, T. (2008). *Pentru părinți "De ce și cum să-i învățăm pe*

- copii a juca șah?*, Chișinău: Tipografia METROMPAȘ. p.16.
7. VOICULESCU, F. (2005). *Incursiune în lumea șahului. 200 de reguli practice pentru creșterea forței de joc*, Ploiești: Homex, p.6.
 8. ZĂRNESCU, C. (2009). *Evoluția terminologiei șahiste în limba română*, București: Rosetti Educational, p.9.

Învățarea Șahului la Ciclul Primar prin Joc

Butnariu Mihaela¹

Butnariu Monica - Ionela²

¹Universitatea din Pitești, Târgul din Vale, nr.1, Pitești, 110040, România

²Universitatea din București, Șoseaua Panduri, nr.90-92, București, 0500663, România

Cuvinte cheie: ciclul primar, învățare, joc, șah

Rezumat

Lucrarea prezintă un joc dedicat copiilor din ciclul primar prin intermediul căruia aceștia vor dobândi cunoștințele elementare din jocul de șah. Jocul se poate desfășura cu două echipe, fiecare formată din 1-8 copii. Principiul de bază este acela al efectuării mișcărilor specifice fiecărei piese de șah prin intermediul unui cub, folosit pe post de zar, pe fețele căruia sunt desenate piesele de șah. Fiecare copil va arunca cubul pe suprafața de joc marcată pe sol sub forma unei table de șah și va efectua deplasarea specifică piesei de șah desenată pe partea superioară a cubului. Jucătorul care va ajunge primul la capătul traseului va fi declarat câștigător și va primi un număr de puncte egal cu numărul jucătorilor. În ideea contracarării acestui aspect, în jocul propus de noi, pentru învățarea șahului, se îmbină foarte bine învățarea mutării corecte a pieselor de șah cu efectuarea unor activități motrice.

1. Introducere

Șahul este considerat un sport al minții, un joc logic prin care se dezvoltă intelectul persoanelor care îl practică. „Scopul jocului este de a face mat regele advers. Jucătorul care a reușit să facă mat regele advers câștigă totodată și partida. Când câștigarea partidei se dovedește imposibilă pentru ambii adversari, atunci partida se declară remiză” (Samaritan & Vasilescu, 1975, p. 16).

Jicman, 2004, p. 7, subliniază că „momentul inventării jocului de șah se pierde în negura vremii, dar frumusețea lui îl face nemuritor”.

„Șahul este o formă de cunoaștere umană care reunește valențe ale științei, artei și sportului într-un mod unitar și original, ceea ce-i conferă în rândul jocurilor intelectuale un loc special de unicat, fiind cel mai frumos dintre câte a creat mintea omenească” (Zărnescu, 2009, p. 9).

„Șahul, sub multiple aspecte, constituie o adevărată școală a vieții. Ca sport dezvoltă spiritul de luptă și simțul răspunderii, ne arată ce mult contează seriozitatea în muncă, continuitatea în efortul de pregătire și ne demonstrează cât de hotărâtoare este, de atâtea ori, dorința de a învinge” (Brînzeu, 1995, p. 147).

Învățarea șahului de către elevii din ciclul primar prezintă o multitudine de beneficii, precum: dezvoltarea intelectuală, creșterea capacității de atenție și concentrare, dezvoltarea capacității de a gândi în perspectivă, stimularea creativității, dezvoltarea răbdării, îmbunătățirea memoriei, asumarea răspunderii pentru luarea anumitor decizii, dezvoltarea încrederii în sine, controlarea emoțiilor etc.

„Copilul, cu fiecare lecție, începe să înțeleagă că el poate să facă ceva de sine stătător. Și cu cât continuă, el avansează fiind tot mai sigur pe sine. Astfel, în fiecare copil se înrădăcinează încrederea în forțele proprii; el se descoperă pe sine și se formează ca personalitate” (Scripcenco, 2008, p. 16).

În opinia lui Voiculescu, (2005, p. 6) „despre valențele educative, moral-volitve ale șahului, despre afinitățile evidente dintre șah și matematică s-a scris destul de mult. Șahul are o contribuție importantă la dezvoltarea gândirii și a trăsăturilor de caracter. De asemenea, un efect benefic al practicării jocului de șah este formarea unui spirit de analiză, de aprofundare a fenomenelor”.

”Înainte de prima mutare, toate piesele sunt așezate pe tablă într-o anumită ordine. De foarte multe ori, soarta partidei sau rezultatul pe care îl urmărim depinde de felul în care vom efectua primele mutări, astfel încât să aducem cât mai repede în joc pioni și figuri, să le plasăm pe câmpurile cele mai potrivite, fără să neglijăm apărarea propriei poziții” (Polihroniade & Rădulescu, 1982, p. 63).

„Scopul principal în jocul de șah este de a face mat regele advers. Deci, regii sunt principalele figuri de pe tabla de joc. Dacă în timpul partidei una din părți pierde dama sau turnurile, nebunii, caii, partida poate continua. Pierderea regelui, însă, înseamnă și pierderea partidei” (Levenfiș, 1994, p. 10).

2. Material și metode

Scopul lucrării a fost acela de a elabora un joc de tip șotron ce poate fi folosit pentru învățarea șahului la ciclul primar prin activitatea de mutare corectă a pieselor de șah, simultan cu efectuarea unor activități motrice indicate de cadrul didactic. Materiale necesare:

- un cub pe ale carui fețe sunt desenate piesele din jocul de șah. (Fig. 1)



Figura 1. Cub cu piese șah

- un teren de joc marcat pe sol în forma tablei de șah cu 8 linii și 8 coloane (fig. 2).

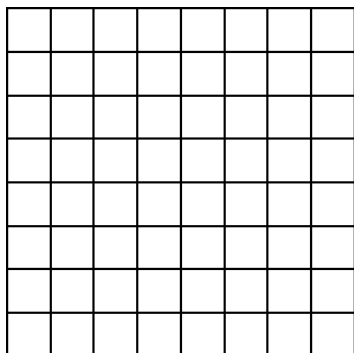


Figura 2. Teren de joc

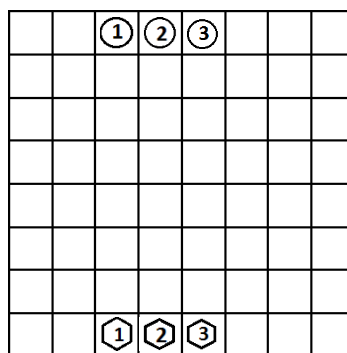



Figura 3. Așezarea jucătorilor

Descrierea jocului de șah – tip șotron

Numărul jucătorilor care pot participa la joc trebuie să fie par: minim 4 jucători și maxim 16 jucători. Pentru a juca se aleg două echipe formate din același număr de jucători, care vor fi așezați pe liniile „a” și „h” ale tablei de joc, față în față (fig. 3). Un jucător din prima echipă (situat pe linia „a”) va arunca cubul pe suprafața de joc cât mai aproape de echipa adversă. Imaginea aflată pe fața superioară a cubului, va indica mutarea pe care o va face jucătorul care a aruncat cubul (exemplu: dacă a picat un pion va efectua o saritură cu desprindere de pe ambele picioare pe pătratul din față sa (fig. 4).

 = simbolizarea unei sărituri cu desprindere de pe ambele picioare

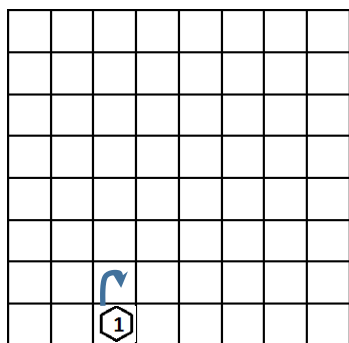


Figura 4. Deplasarea pionului

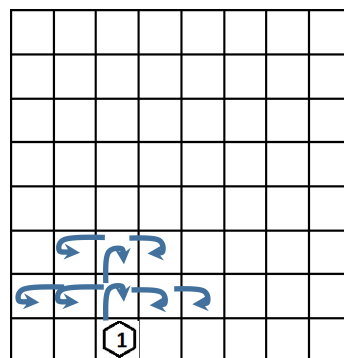


Figura 5. Deplasarea calului

- Mișcarea specifică unui cal este prezentată în figura 5.
- Mișcarea specifică nebunului este prezentată în figura 6.
- Mișcarea specifică turnului este prezentată în figura 7.
- Mișcarea specifică regelui este prezentată în figura 8.
- Mișcarea specifică reginei este prezentată în figura 9.

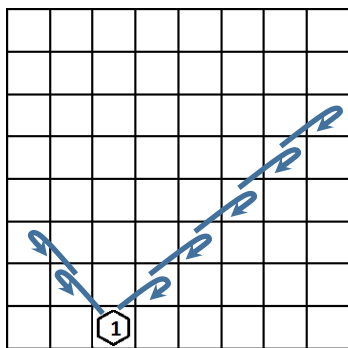


Figura 6. Deplasarea nebunului

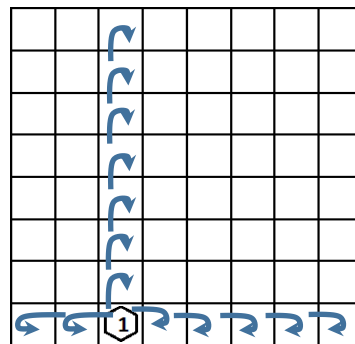


Figura 7. Deplasarea turnului

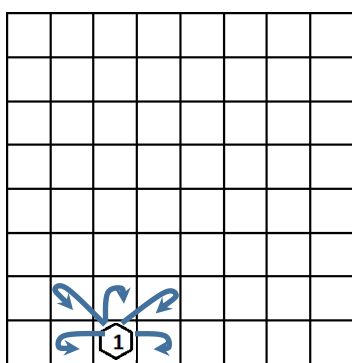


Figura 8. Deplasarea regelui

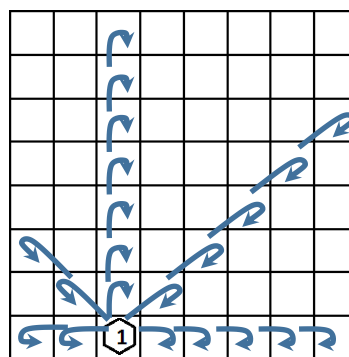


Figura 9. Deplasarea reginei

Un jucător din echipa situată pe linia “h” va arunca cubul cât mai aproape de jucătorii adversi și va efectua prin sărituri cu desprindere de pe ambele picioare, mișcarea specifică piesei de șah desenată pe fața superioară a cubului. Astfel, trebuie ca toți jucătorii aflați în joc să arunce cubul pe rând, în ordinea stabilită de căpitanul de echipă. Scopul jocului este de a ajunge pe linia “h” pentru jucătorii plecați de pe linia “a” și pe linia “a” pentru jucătorii plecați de pe linia “h”. Astfel jucătorul care ajunge primul la capăt va primi un număr de puncte egal cu numărul jucătorilor aflați în joc și va fi câștigătorul secțiunii ”cine ajunge primul”.

Chiar dacă un jucător ajunge la capăt, jocul va continua până când toți jucătorii rămași în joc vor ajunge la capăt. Pe parcursul jocului unii jucători pot fi excluși din joc (exemplu: doi jucători sunt față în față și cel care este la mutare dă rege - atunci acesta îl poate elimina din joc pe jucătorul din față sau din spatele său, sau îl poate ocoli prin stânga sau dreapta) ori pot rămâne blocați (exemplu: un jucător a ajuns la capăt și coechipierul lui ajunge în spatele acestuia și imaginea de pe cub este pion sau oricare piesă care îl poate duce pe acesta pe o poziție ocupată de un coechipier). Jucătorii blocați vor sta un rând.

Dacă nici o piesă nu-i oferă posibilitatea ajungerii pe poziția finală atunci acesta va rămâne blocat. Al doilea jucător ajuns va primi un număr de puncte egal

cu numărul jucătorilor participanți minus numărul locului pe care a ajuns.

Dacă un jucător dă turn sau regină, de la început, acesta prin sărituri multiple va elimina jucătorul aflat pe traseul de deplasare și poate termina cursa dacă ajunge pe linia de plecare a jucătorilor adversi. Toți jucătorii aflați pe traseu pot fi eliminați din joc prin mutări specifice jocului de șah, cu excepția jucătorului ajuns la final care va cumula puncte.

3. Rezultate și Discuții

Jocul se termină atunci când nu mai sunt jucători pe traseu. Un jucător ajuns la sfârșit nu mai are voie să joace, el cumulează puncte. Toți jucătorii aflați pe traseu se pot deplasa sau elimina adversari în toate direcțiile respectând regulile șahului cu excepția celui care are de mutat în urma apariției piesei pion care nu se poate deplasa și elimina adversari decât pe direcția inițială de deplasare. Deci, oricare dintre piesele de șah poate face deplasarea și atacul înapoi cu excepția pionului care se va deplasa numai înainte și va ataca tot pe direcția înainte conform regulilor din șah.

Jucătorul ajuns la capătul traseului nu mai poate fi atacat. El va rămâne pe poziția ocupată până la terminarea jocului pentru calculul punctelor. La sfârșitul jocului, după ce toți jucătorii au ajuns la final, se va face totalul punctelor primite iar echipa câștigătoare va fi aceea care a acumulat cele mai multe puncte.

4. Concluzii

Prin intermediul jocului de șah de tip șotron, învățarea sportului minții devine mult mai accesibilă, eficientă și captivantă.

Prin folosirea acestui joc în învățarea șahului – care este un sport individual – jocul efectuându-se cu două echipe, se dezvoltă spiritul de echipă, comunicarea, responsabilitatea, abilitățile cognitive, creșterea stimei de sine, gândirea în perspectivă.

Folosirea jocului în învățarea șahului la ciclul primar reprezintă una dintre cele mai eficiente metode de instruire.



©2017 by the authors. Licensee „GYMNASIUM” - Scientific Journal of Education, Sports, and Health, „Vasile Alecsandri” University of Bacău, Romania. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International (CC BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).