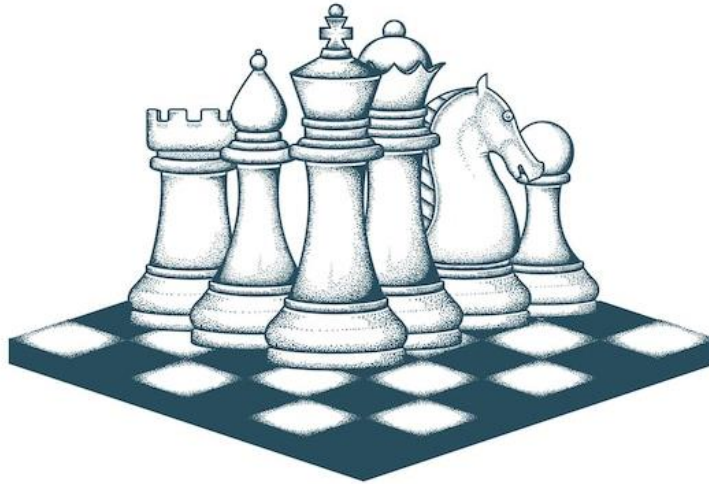


ZGODBA O ŠAHU

Eko Robotki

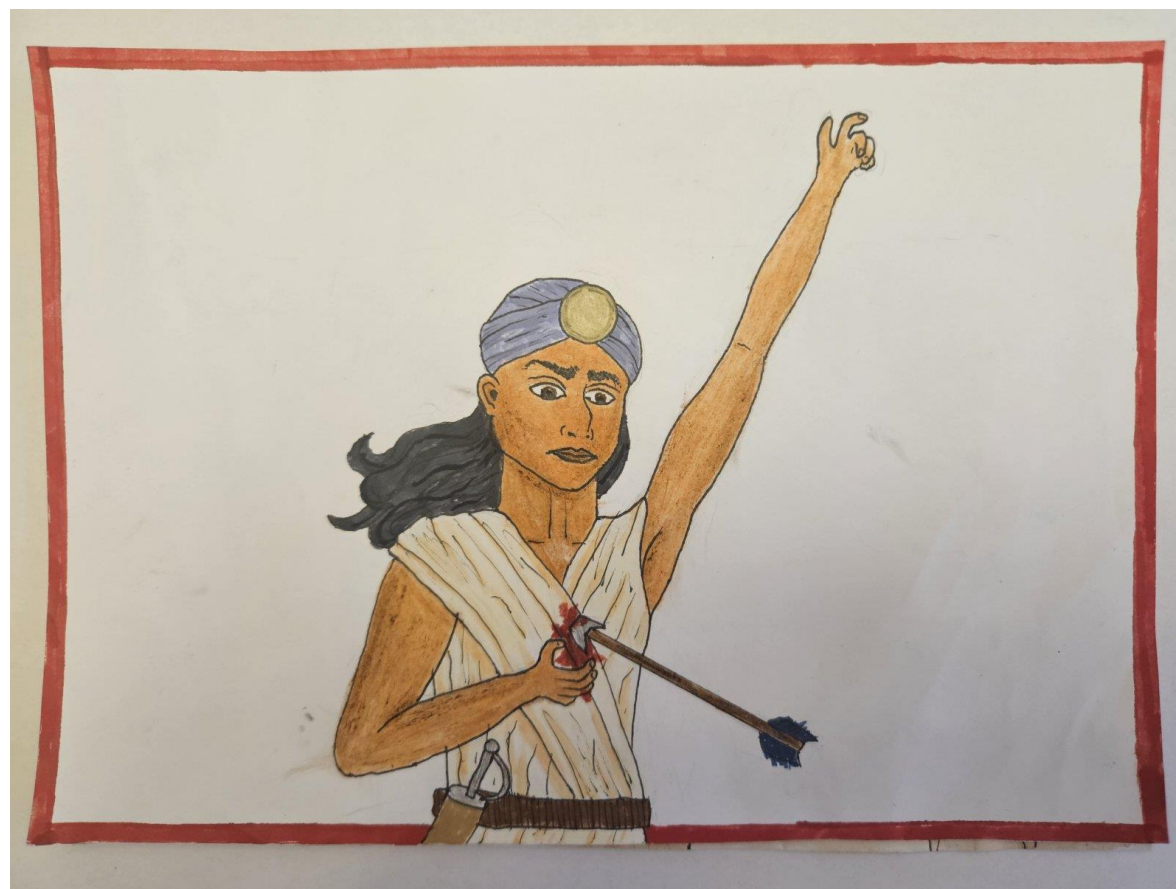


AR in QR



slikanica

Do AR dostopamo z aplikacijo Halo AR, kjer izberemo kolekcijo ekorobotki.



Šahovska zgodba se začne v Indiji v 6. stoletju,
ko je bil v bitki ubit princ.

Njegov brat je želel materi prikazati, kako se je to zgodilo.



Da je lažje ponazoril, kaj se je zgodilo, je uporabil podlago, ki se je uporabljala za druge igre.

Nato se je na tej podlagi oblikovala igra, imenovana chaturanga, kar v sanskrtu pomeni štiri vojske.

Imela je štiri tipe vojakov: kralja, svetovalca, trgovski voz in slona. Vsak se je premikal po svojih pravilih.

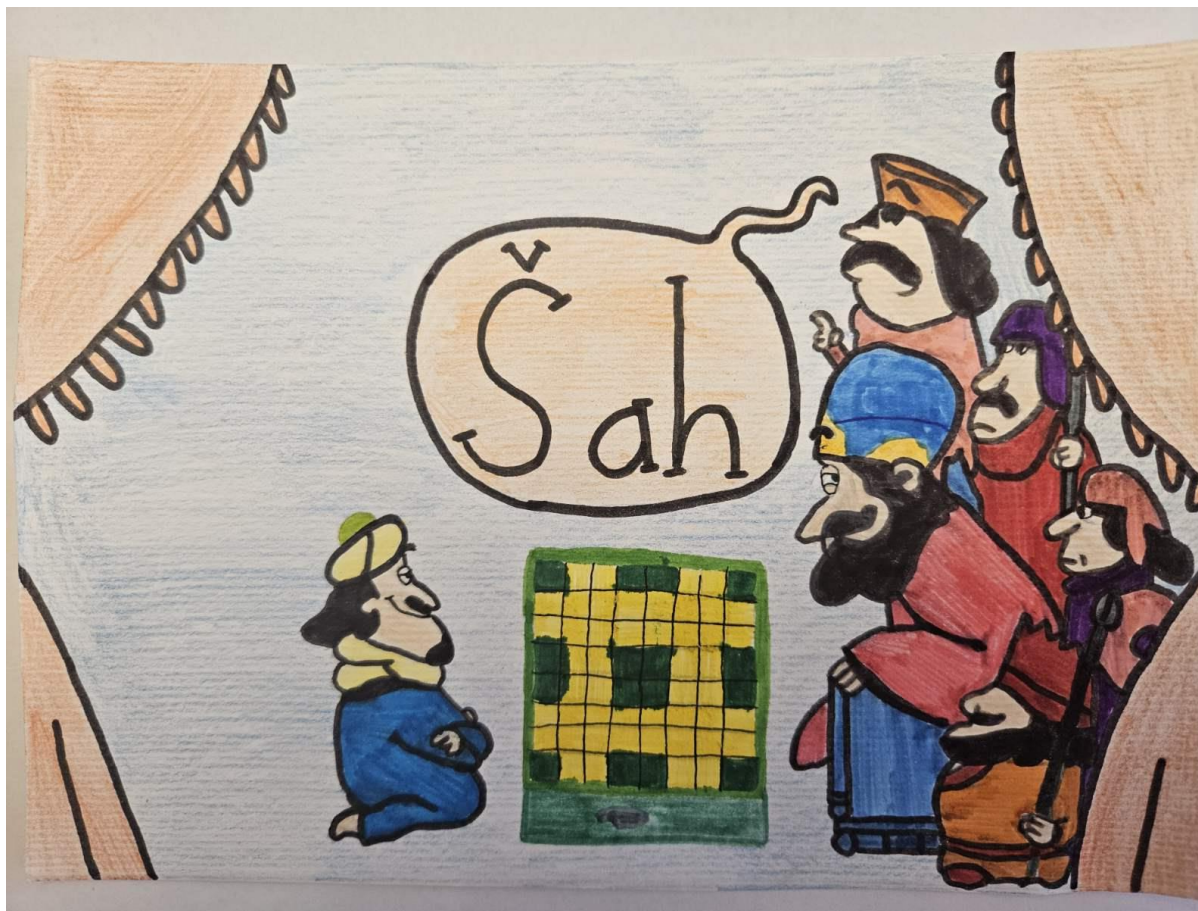




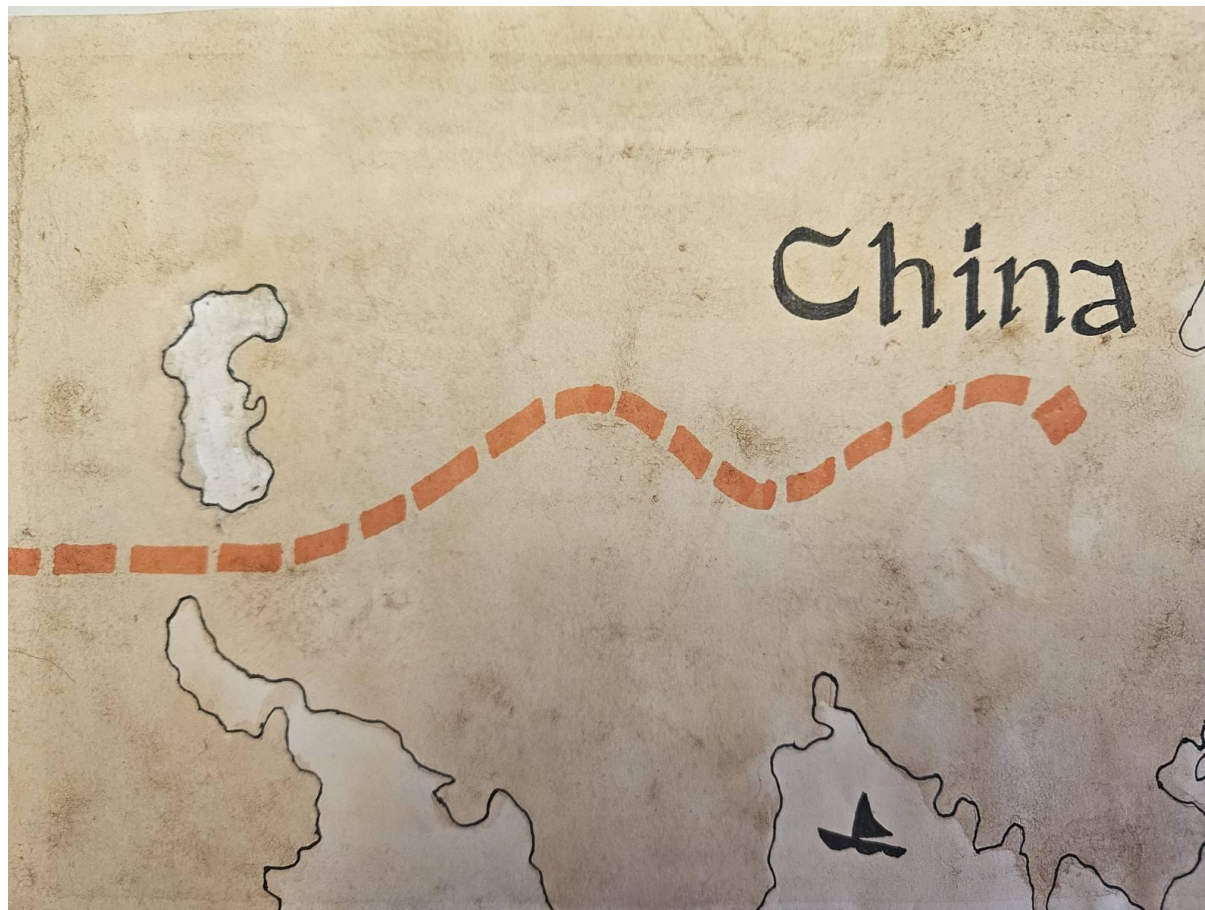
Postopoma se je ta igra razširila iz Indije v Perzijo, kjer je v naslednjem stoletju dobila svojo različico, imenovano shatranj.



V Perziščini šah pomeni kralj. Šah mat pa pomeni, da kralju ni več pomoči.



Shatranj je bil zelo priljubljen v islamskem svetu in je postal pomemben del kulture ter intelektualnega življenja tistega časa.



Nato se je igra širila proti vzhodu na Kitajsko.

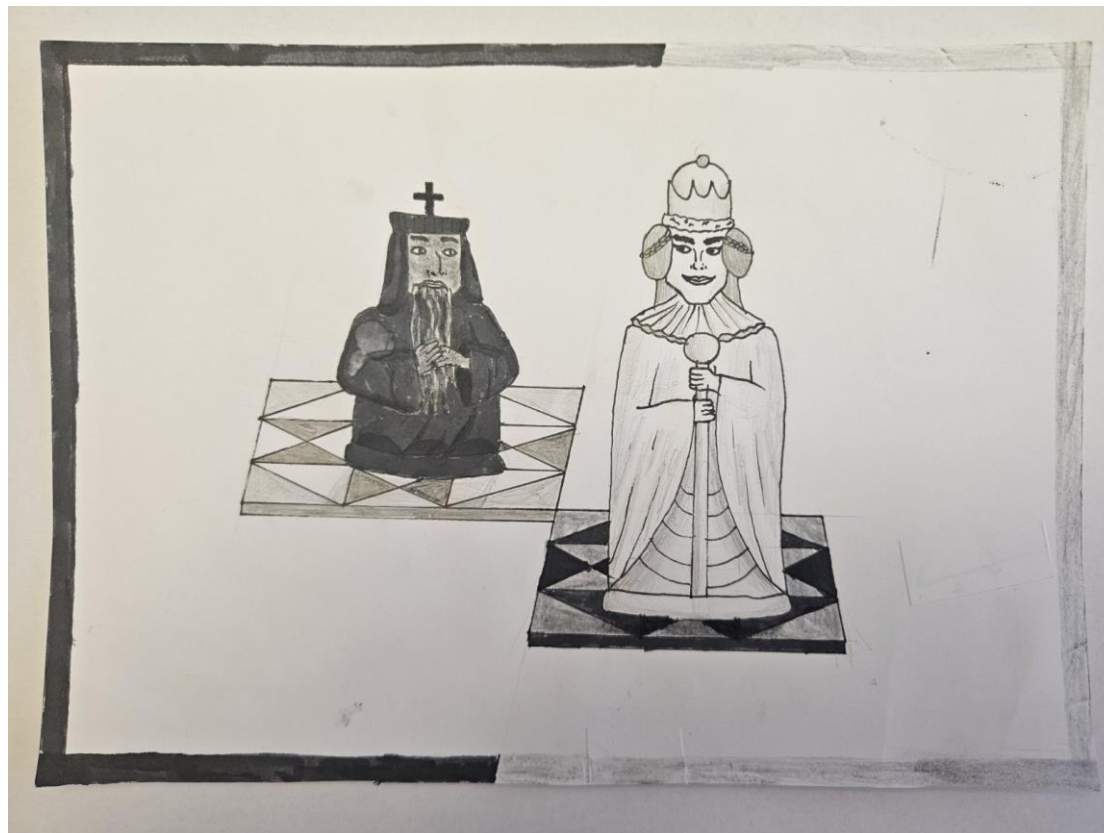
Tam so figure postavili na križišča polj, ne v polja – kot pri njihovi tradicionalni igri Go.



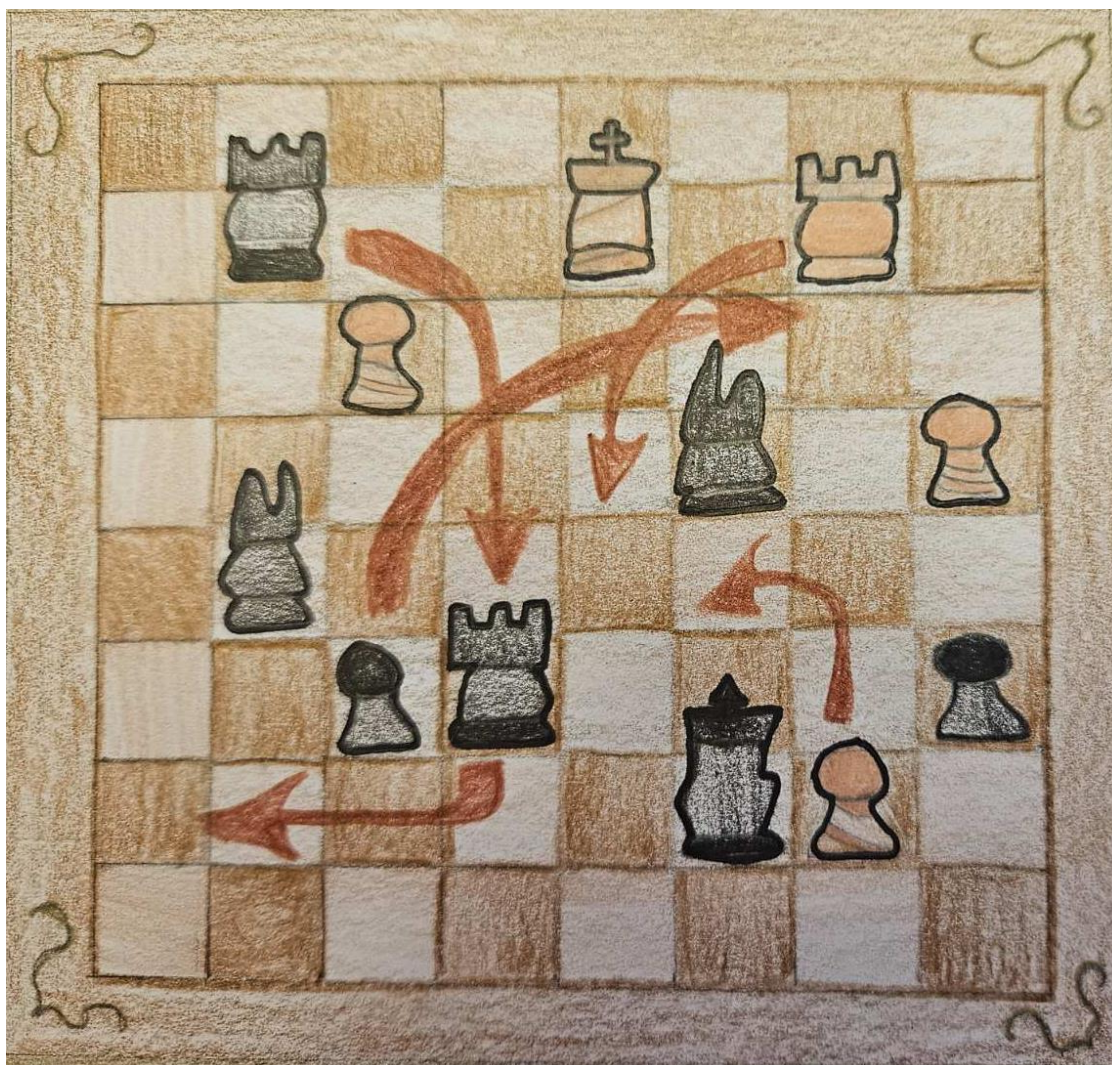


V Evropo je šah prišel preko Španije v 9. in 10. stoletju,
vendar cerkev ni bila navdušena nad igro, ker je menihom vzela preveč časa.
Prepovedali so igranje šaha.

V 15. stoletju so srednjeveški mojstri igro prilagodili in razvili današnja pravila.



Svetovalec je postal kraljica.

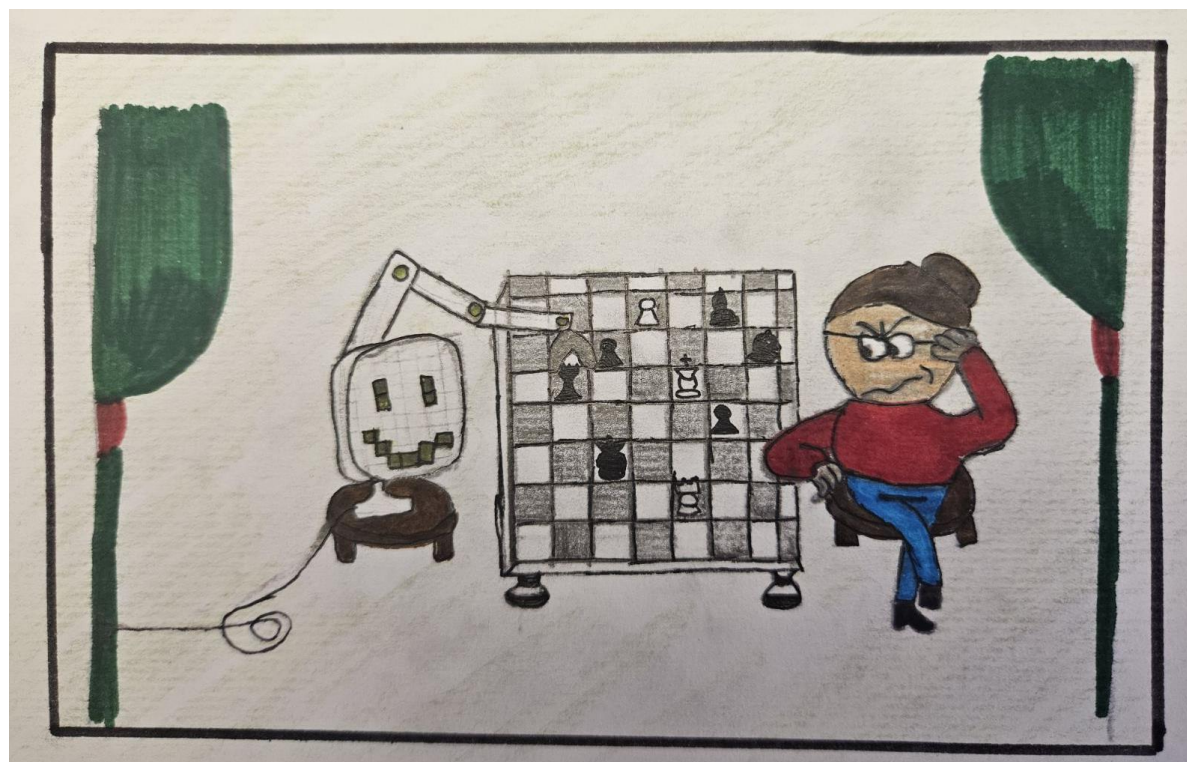


In rodila se je šahovska teorija.



V 19. stoletju je šah postal priljubljena igra po vsem svetu.

Organizirani turnirji so postali pogosti in tudi v Sloveniji imamo veliko priznanih šahistov.



Igro lahko igramo celo z računalnikom. Prvi računalnik, ki je premagal človeka v šahu, je bil IBM-ov računalnik Deep Blue. To je bilo leta 1997, ko je Deep Blue premagal svetovnega prvaka Garrija Kasparova v šahovskem dvoboju. Ta dogodek predstavlja zgodovinski mejnik v razvoju umetne inteligence in računalniškega šahovskega programiranja.

Kako se figure premikajo?

Vsaka koda ti z animacijo prikaže, kako se premika posamezna figura.

KMET



KRALJICA



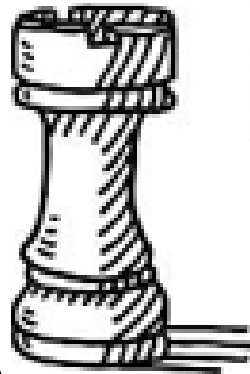
LOVEC



KRALJ



TRDNJAVA



KONJ



ALI POZNAŠ PREMIKE ŠAHOVSKIH FIGUR?

Preveri svoje znanje.

POVEŽI:

Katera figura je edina, ki se lahko premika v obliki črke L?

KRALJICA

Katera figura se ne more premikati vodoravno in navpično?

KMET

Katera figura se lahko premika v vse smeri in za več polj?

KRALJ

Katera figura se lahko premika le za eno polje naprej in ne sme vzvratno?

TEKAČ

Katera figura se lahko pomika v vse smeri, a le za eno polje?

TRDNJAVA

Katera figura se premika le vodoravno in navpično po šahovnici?

KONJ

POVEŽI:

Katera figura lahko skoči čez ostale figure?

KRALJICA

Katera figura se premika samo po diagonali?

KMET

Katera figura se lahko premika kot tekač ali kot trdnjava?

KRALJ

Katera figura se lahko premika le po eno polje?

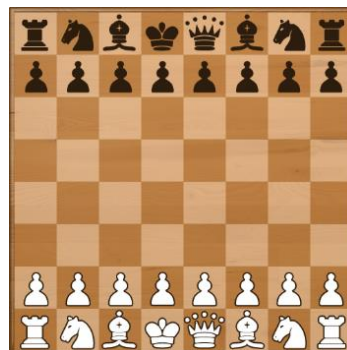
TEKAČ

Katera figura se lahko pomika le naravnost naprej?

TRDNJAVA

Katera figura se premika le v vodoravnih in navpičnih smereh?

KONJ



POZNAŠ POSEBNE ŠAHOVSKE POTEZE?

POVEŽI:

En passant

je položaj v šahu, kjer igralec na potezi nima nobene poteze na voljo in njegov kralj ni napaden. Šahovska igra je tako nemudoma končana z neodločenim rezultatom - remijem.

Velika rokada

je premik kralja za dve polji na polje, kjer je prvotno stal skakač, trdnjava mu stoji ob boku, od kralja do roba šahovnice ostane eno prazno polje.

Mala rokada

je konec šahovske igre. Gre za položaj, kjer je kralj napaden, nima možnosti za premik in igralec tega ne more preprečiti.

Pat

je izjema, pri kateri s kmetom vzamemo nasprotnikovega kmeta, ki se je ravnokar premaknil dve polji naprej, kot da bi se premaknil le eno polje.

Šah mat

je premik kralja za dve polji, kjer je prvotno stal lovec, trdnjava mu stoji ob boku, od kralja do roba šahovnice ostaneta dve prazni polji.

Slikanico so pripravili Eko Robotki OŠ Šentvid:

Uršula Ana Kerin
Ganej Sai Arzenšek Požgaj
Strahinja Ristić
Lili Kegel
Tim Albreht
Brina Matijevec
Lorenzo Dolinar
Matic Šušteršič

Ilustracije:

Nikolina Fileš
Izabela Fileš
Eva Podgornik
Sara Petronijević
Maja Strojín

