

# Gra w króle



Gra, którą dziś przedstawię ma wyłącznie charakter **ćwiczeniowy**. Proponuję ją każdej grupie szkoleniowej dzieci w wieku 4-6 lat na jednym z pierwszych zajęć.

Wystarczy wcześniej omówić strukturę szachownicy oraz zasady poruszania się królem.

Zadanie dla każdego z monarchów to dostać się jak najszybciej na krańcową linię szachownicy (B - na ósmą, C - na pierwszą). Biały zaczyna, czarny kończy kolejkę.

Celem gry jest oczywiście zapoznanie dzieci z tematem opozycji, względnie utrwalenie wiedzy.

## Podstawowy wariant gry (I etap)



Na zdjęciach obok pokazałem skutki „prostoliniijnej” gry obu stron.

Po pierwszym ruchu białych oba króle dzieli **nieparzysta** odległość pięciu pól (jedno z pól oznaczonych na zielono „nie ma pary”).

Taki skrajny przypadek opozycji odległej nazywam „superodległą”. Szanse na pojawienie się jej w grze praktycznej są o wiele mniejsze niż dla opozycji odległej (średniej), nie mówiąc już o opozycji bliskiej.

1. ... Ke7 2.Ke3 – opozycja odległa (fig.3)

2. ... Ke6 3.Ke4 – opozycja bliska (fig.4)

Czarny król napotkał przeszkodę w postaci chronionych przez białego pól d5, e5 i f5. Musi ustąpić. Czarne tracą tempo i przgrywają (fig.5).

## Sprytny ruch czarnych



A co się wydarzy, jeśli w pierwszym ruchu nauczyciel sprytnie zagra na pole d8, zachowując odległość **pięciu linii** od białego króla?

Nie jest to stricte opozycja, bo czarny król stanął w sąsiedniej kolumnie i na polu innego koloru niż biały.

Jednak dla większości dzieci taki „drobiazg” nie ma najmniejszego znaczenia i beztrzesko prą królem do przodu: 2.Ke3?

## Przebieg wariantu po 1. ... Kd8! (II etap)



1.Ke2 Kd8! 2.Ke3? Ke7! - czarne zajęły odległą opozycję i już nie powinny przegrać (fig.7).

3.Ke4 Ke6 - opozycja bliska zmusza białego króla do ustąpienia, co równoznaczne jest z oddaniem tempa (fig.8).

Czarne mogą teraz zremisować na dwa sposoby:

4.Kd4 Kd6 - utrzymując bliską opozycję (fig.9) lub

4.Kd4 Kf5 - zbliżając się królem do pierwszej linii, aby osiągnąć ją w tym samym ruchu co biały król ósmą (fig.10).



## Trzeci etap wtajemniczenia: 2.Kf3!



Po sprytnym zagranie czarnego króla na d8 (albo f8) białe powinny zastanowić się chwilę, dlaczego czarne „unikają walki”.

Białe odniosły podwójną korzyść: znowu są na posunięciu (przywilej ruchu) i zyskały dodatkowe tempo. Jak zagrać?

(Znowu zamieniamy się z uczniem na kolory)  
Odpowiedzią jest ruch 2.Kf3 (lub 2.Kd3 po 1. ... Kf8).

Biały król kieruje się naturalnie do bardziej otwartej części szachownicy.

Poza tym, aby znaleźć się w opozycji, czarny król musiałby „skoczyć” na pole f7. A przecież króle nie skaczą!

## Trzeci etap wtajemniczenia (cd.)



W drugim ruchu czarne zagrały królem na e7, żeby chociaż utrzymać odległość pięciu linii.

Podobnie jak chwilę wcześniej białe nie mogą pozwolić sobie na przypadkowe posunięcia:

3.Ke4? Ke6 remis

3.Kf4? Kf6 remis

3.Ke3 przedłuży grę ale jeszcze wygrywa

3.Kg3? Kd6 remis

Wycofanie króla na drugą linię przegrywa!  
Do szybkiej wygranej prowadzi jedynie 3.Kg4! (fig.12) ponieważ czarny król znów nie osiągnie zbawiennej opozycji.

## Dokończenie zwycięskiego wariantu



Dalszy przebieg wariantu przedstawiają fotografie zamieszczone obok.

Na ruch czarnego króla na f6 białe odpowiadają 4.Kh5 chcąc się „przecisnąć” po skraju szachownicy na pole h8 (fig.13).

Czarny cofa się na 7. linię, żeby odciąć białemu drogę, a biały wchodzi w opozycję (dopiero drugi raz w tym wariancie! (fig.14)). Białe mają już dwa tempa przewagi.

Czarny król ponownie musi ustąpić i po kilku dalszych ruchach białe osiągają cel.