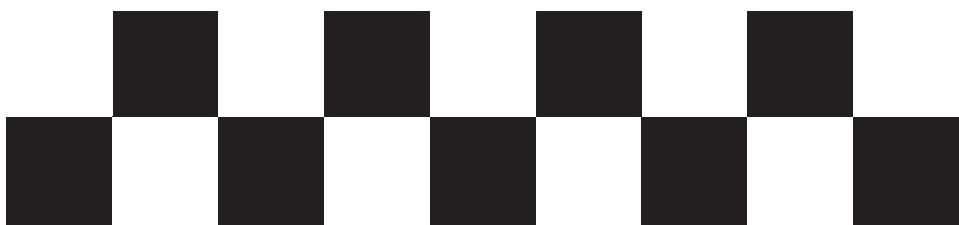




Jokatu eta ikasi

Educachess

1



Jokatu eta ikasi



Editatu: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Edizioa:
ISBN:
Lege-gordailua:

2014eko abendua
978-84-15184-86-7
L.1692-2010

Azalaren diseinua:
Maketazioa:
Ilustrazioak:
Itzultzailea:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà
Iker Zaldúa Zabalua

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Eskubide guztiak gordetzen dira.

Argitalpen honetako atal bakarra ere ezingo da birsortu, gorde edo transmititu, aldez aurretik egilearen baimena jaso gabe.

Aurkibidea

Aurkezpena.....	5
Xakea: kirol interesgarria	6
Unitatea 1. Taula.....	9
Laukiak	11
Marrak.....	13
Piezak	15
Unitatea 2. Peoia	21
Mugimendua	23
Mugimendu mugatuak.....	25
Harrapaketa	27
Unitatea 3. Gaztelua	33
Mugimendua	35
Mugimendu mugatuak.....	37
Harrapaketa	39
Unitatea 4. Alfila	45
Mugimendua	47
Mugimendu mugatuak.....	49
Harrapaketa	51
Unitatea 5. Dama	57
Mugimendua	59
Mugimendu mugatuak.....	61
Harrapaketa	63

Unitatea 6. Erregea	69
Mugimendua	71
Mugimendu mugatuak.....	73
Harrapaketa	77
Unitatea 7. Zaldia	83
Mugimendua	85
Mugimendu mugatuak.....	87
Harrapaketa	89
Unitatea 8. Xake	95
Xake erregeari	97
Xake-mate	99
Itoa.....	101

Aurkezpena

Jokatu eta ikasi bildumak laguntza tresna izan nahi du lehen hezkuntzako ikastetxeetan ikasleen osoko hezkuntzaren garapenerako, adimen anitzen eredia erabiliz.

Material horren zati bat adimenarekin lotutako gaitasunak (argudiatzea, lengoaia, kalkulua, ikuskera, memoria eta adimen espaziala) sustatzen dituzten sei liburu hauetan barneratzen da. Gainera, xakea da material horietan interesgune nagusia, izan ere, adimen anitzen garapena sustatzen da. Hori dela eta, xake-jokoa berehala eta oso modu errazean irakasten da, ikasleek maiztasunez praktika dezaten kirol hori.

Material honi esker, ikasle guztien eskola-errendimendua hobetu egingo da, batez ere, ikaskuntza-arazoak dituzten haiena. Hasiera batean, arreta, kontzentrazioa, argudiatze logikoa eta isiltasuna hobetu nahi dira, curriculum-materietako eta oinarritzko kompetentzietako ikaskuntza erraztu ahal izateko ohitura egokiak sortze aldera.

Metodologiari dagokionez, diseinu ikusizko eta erakargarria baliatzen da, kontzeptuak pixkanaka aurkezten dira eta apurka zailtasun-maila gehiago agertzen dituzten ariketak planteatzen dira, modu horretan, kompetentzien ikaskuntza ahalbidetu eta ikaslea motibatzeke xedez.

Unitate bakoitzeko edukiak bi bloketan multzokatzen dira: xakeari dagokiona eta adimen-gaitasunekin lotutakoa. Lehen bloke horretan xakeari dagozkion kontzeptu arras oinarritzkoak erakusten dira, xakeari buruz aldez aurretiko ezagutzarik izan ez arren, edozein irakasleek landu dezakeena. Bigarren blokean arestian aipatutako adimen-gaitasunekin lotutako ariketak aurkezten dira.

Liburu honetan jasotzen den materiala ikasturte guztian zehar landu daiteke ikasleekin. Horretarako, nahikoa da astean bat edo bi ordu eskaintzea eskolaorduetan (mintegiak, seigarren ordua, hautazko ikasgaia, etab.).

Liburu hauek Educachess proiektuan barneratzen dira. Proiektu horren helburua ikasleak kompetente izaten ikas dezan eta bizitzari aurre egiteko ohitura eta balio egokiak har ditzan laguntzea da.

Informazio gehiagorako, ikus www.educachess.org

Xakea: kirol interesgarria

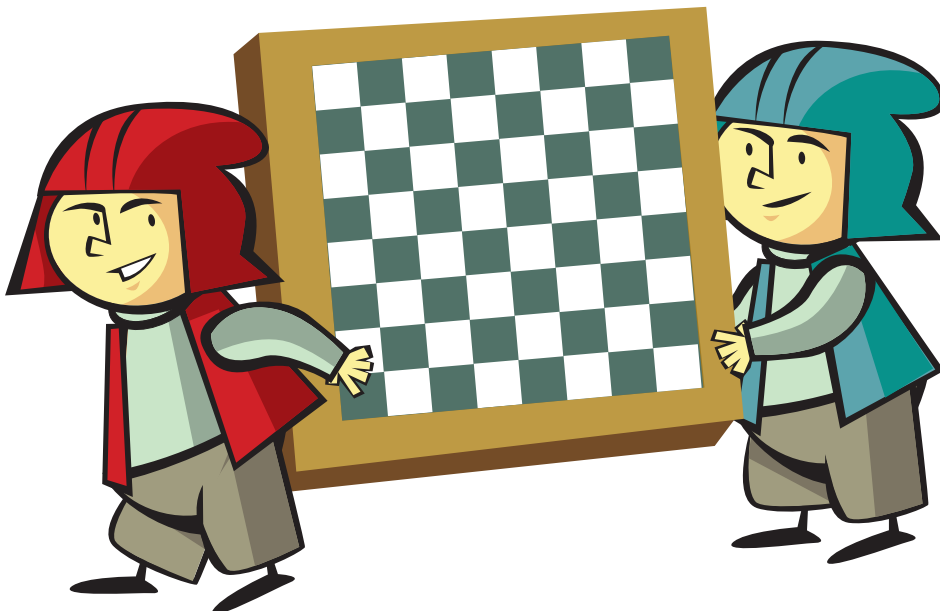
Xakea mahai-jokoa da, Nazioarteko Batzorde Olinpiarrek kirol gisa aitortzen duena eta adin guztietara begira abantaila anitz eta interesgarriak dakartzana: adinak ez dio axola partida jokatu ahal izateko; gizon-emakumeak elkarren lehian ari daitezke, berdintasun-baldintzetan; ez dago ezberdintasunik arraza eta bestelako kontuengatik, jarduera herrikoi eta ekonomikoa da. Hala bada, taula baten aurrean entretenimendua eta pertsonaren osoko prestakuntza nahasten dira.

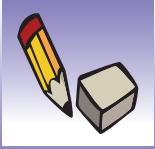
Xake arloko adituek ez ezik, psikologo eta pedagogoek kirol-joko honek dituen onura anitzak aipatu dituzte:

- Adimenari so, argudiatze logiko eta matematikoa sustatzen dituen tresna da, matematikari dagokion curriculum-esparruan sartzen dena. Horrez gain, funtsezkoa da egunerokotasunean gerta daitekeen edozein motako gatazka ebazteko; arreta eta kontzentraziorako gaitasuna areagotu egiten da. Horri guztiorri esker, xakea jarduera bereziki gomendagarria da hiperaktibitatea agertzen duten ikasleentzat. Aurkariaren jokaldiari erantzuteak eskatzen duen ahaleginari dagokionez, xakeari esker, aztertu eta sintetizatzeko prozesuak sustatzen dira, hots, premisa jakin batzuen derrigorrezko ikerketa praktikatzen da, irtenbideak topatzeko bidean. Azkenik, irudimena eta sormena martxan jartzen dira aurkariarekin egiten den nolabaiteko truke mental ariketa batean, arerioaren estrategia asmatu eta berezko bat sortu nahi delarik.
- Nortasunari gagozkiola, xakearen bidez, kontrol emozionala, antolatze-ko gaitasuna, ahozko adierazpena, erabakien gaineko erantzukizuna eta, are, praktikatu ahala, autoestimua ere sustatzen dira.
- Kirolaren ikuspegitik begiratzuz, beste diziplina askotan gertatzen denez, xakera jokatzeko denean jokoari nahiz emaitzari dagozkion berezko arauak onartzen dira, berez. Hori, bide batez, lagungarri da, zentzu kultural heituago batean, norbanako tolerantzia prestatzeko, ideia berriak eta ikuspuntu ezberdinak entzuteko prest daudenak.
- Osasunaren arloan, xakera jokatzeko garuna etengabe estimulatu da. Buruko gimnasia horrek, adin nagusiko pertsonengan, memoria sendotzea dakar, eta adin horretan ohikoak diren buru-enderkapenezko gaixotasunari dagozkion sintomen agerpena atzeratzea.

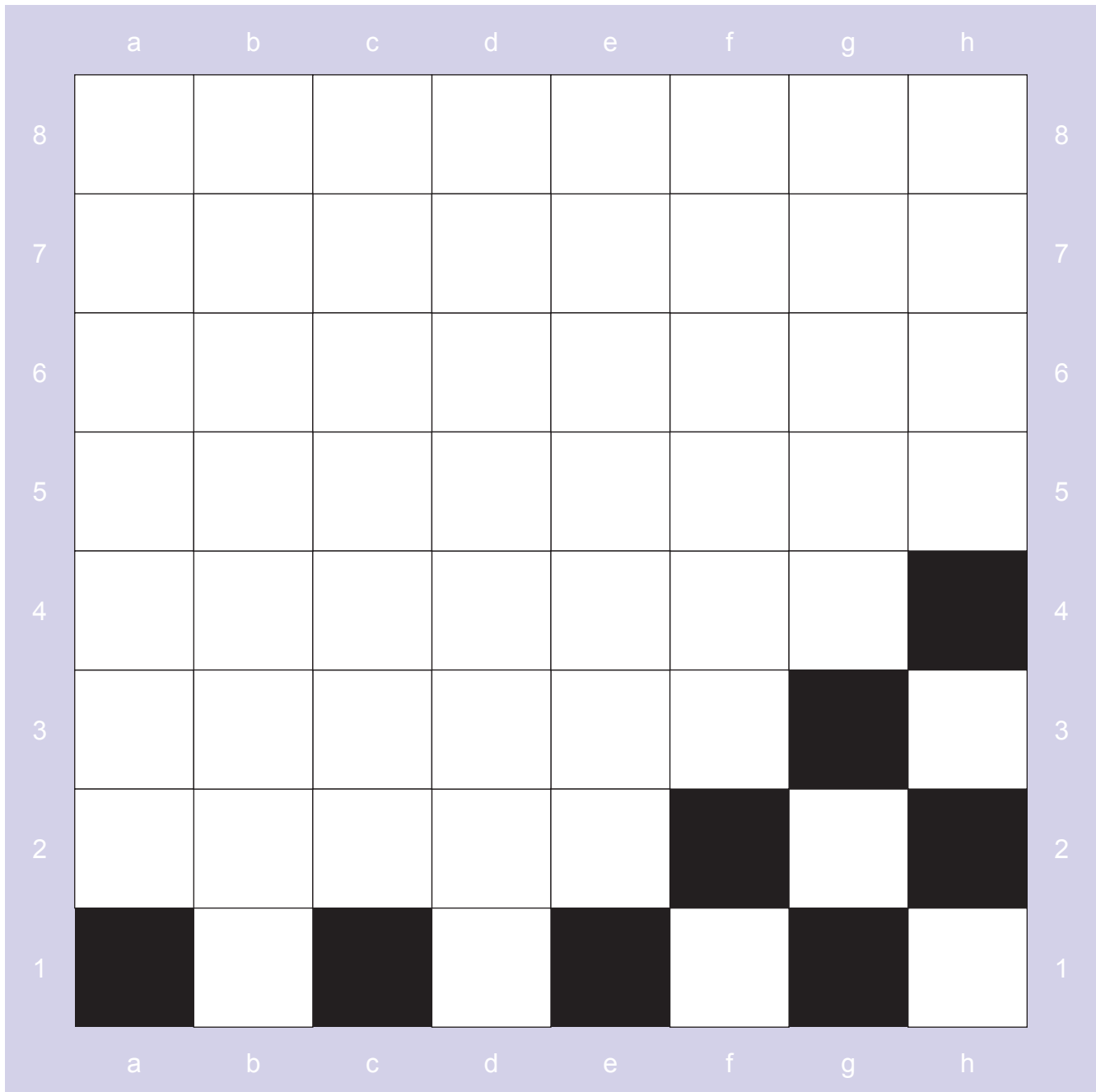
Taula

- Laukiak
- Marrak
- Piezak





Jarraitu taulako laukiak pintatzen.

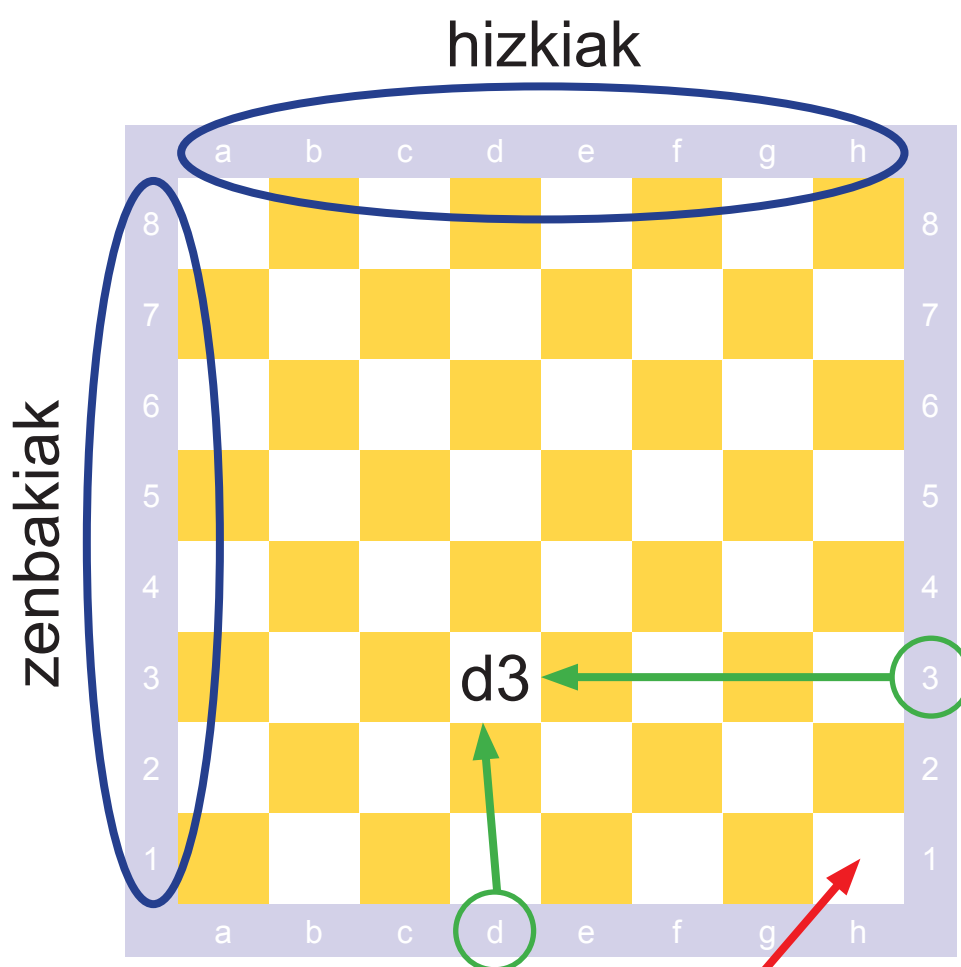


Taula 32 lauki beltzez eta 32 lauki zuriz osatzen da.



Laukiak

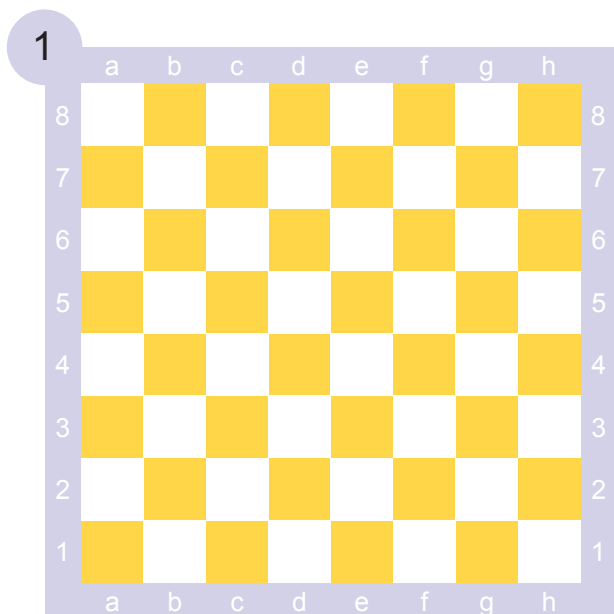
Taulako lauki bakoitzak du bere izena, hizki eta zenbaki batez osatzen dena.



Taula hau ongi kokatuta egongo da lauki hau zuria bada.

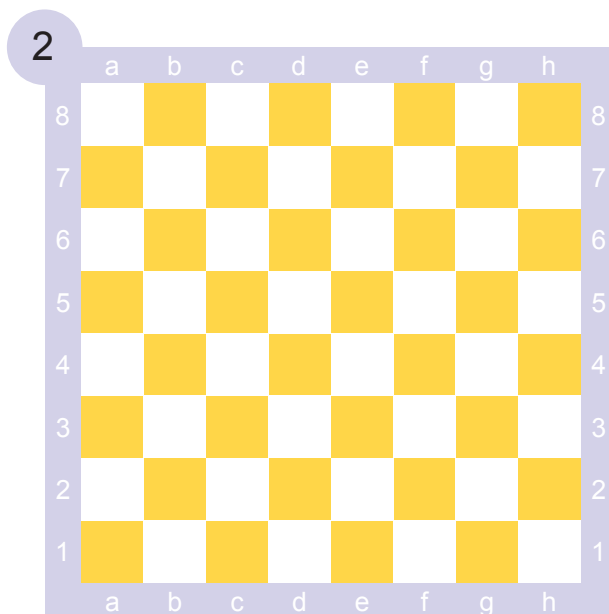


Biribildu adierazten diren laukiak.



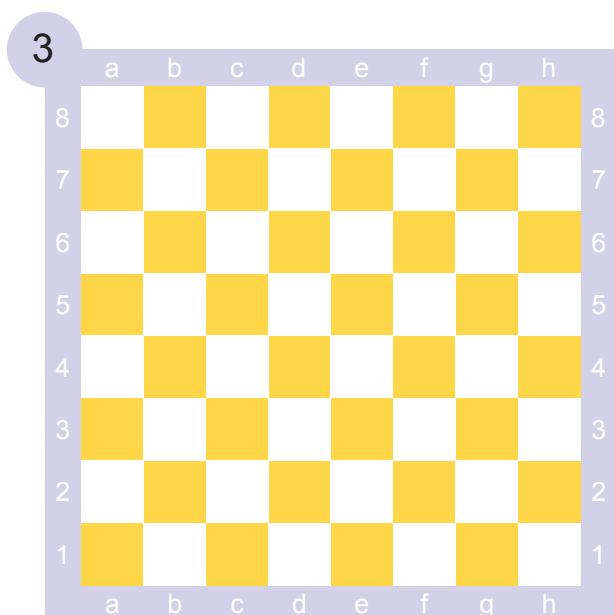
c5

h2



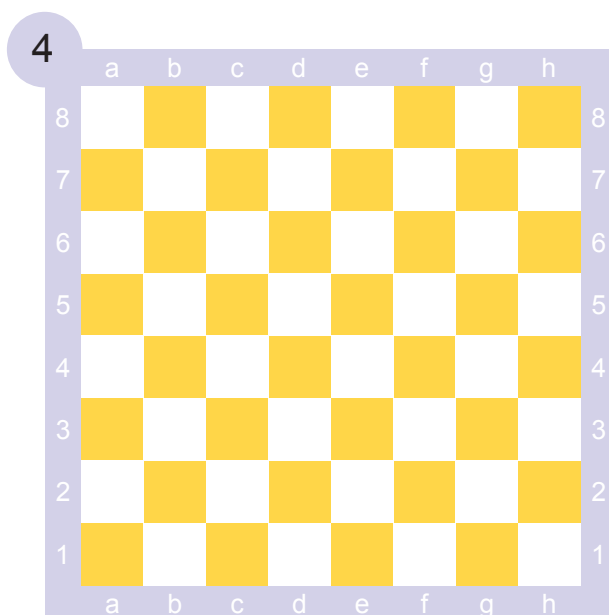
b8

g1



a6

e4



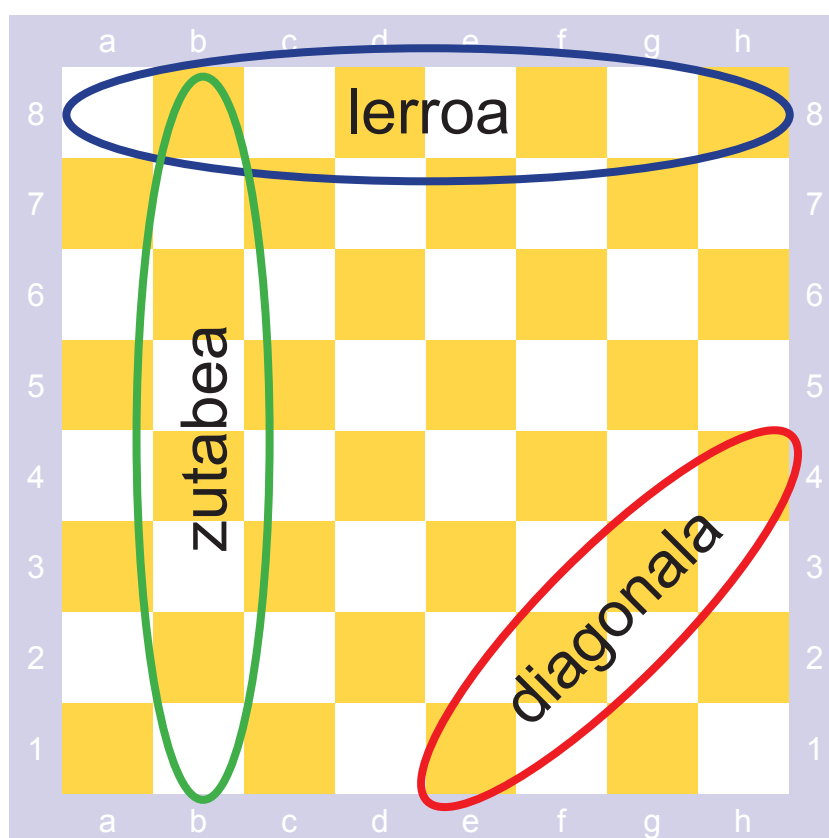
d3

f7



Marrak

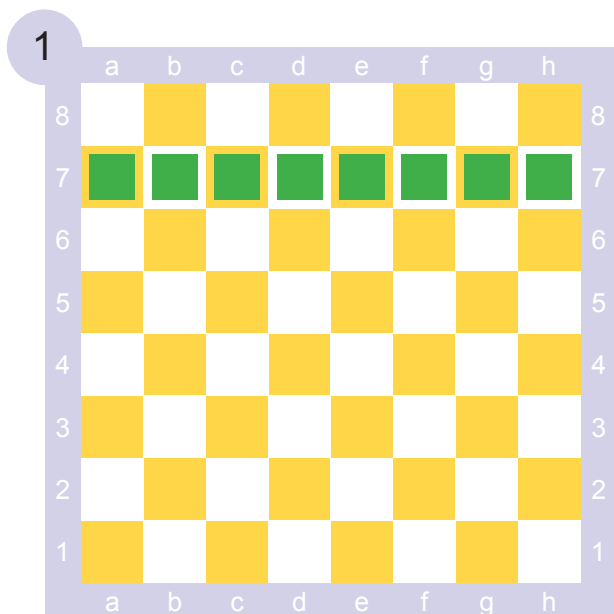
Taulako laukiak lerro, zutabe eta diagonal bidez multzoka daitezke.



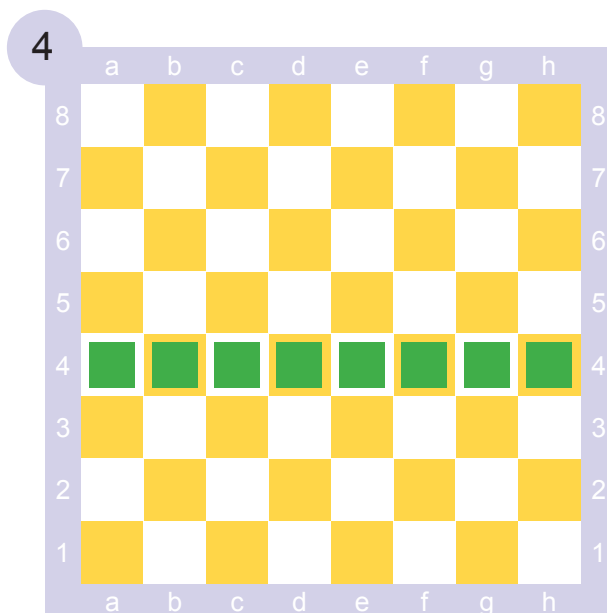
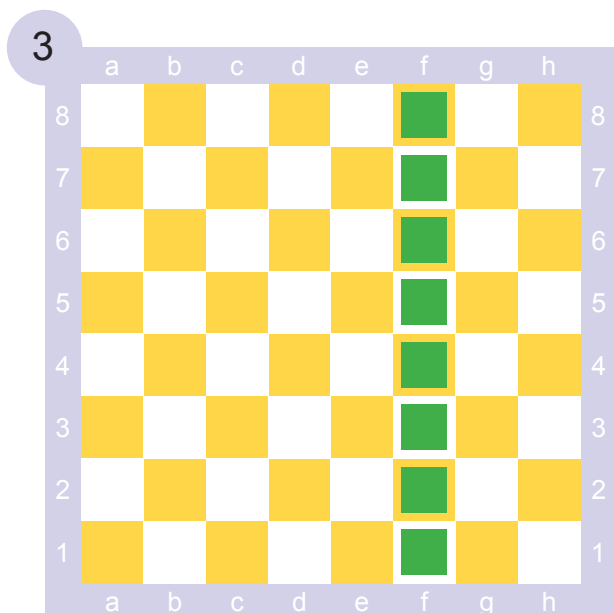
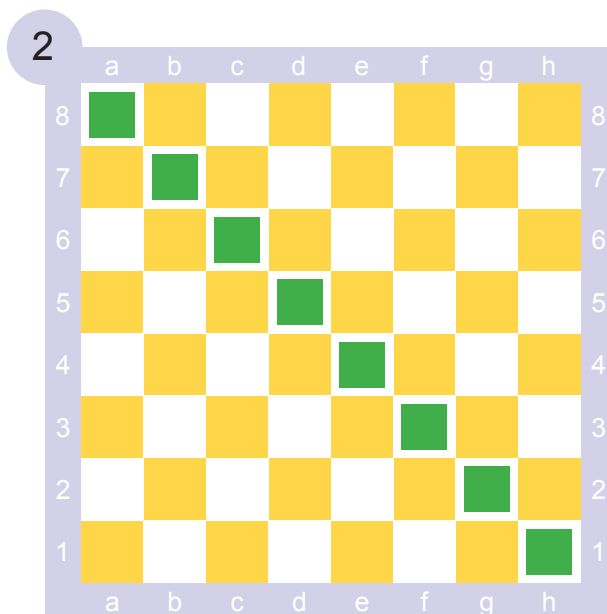
Lerroak marra horizontalak dira.
Zutabeak marra bertikalak.
Diagonalak zeharkako marrak dira.



Adierazi zer-nolako marra osatzen duten berdez markatutako laukiek.



lerroa





Piezak

peoia



gaztelua



zaldia



dama



alfila



erregea

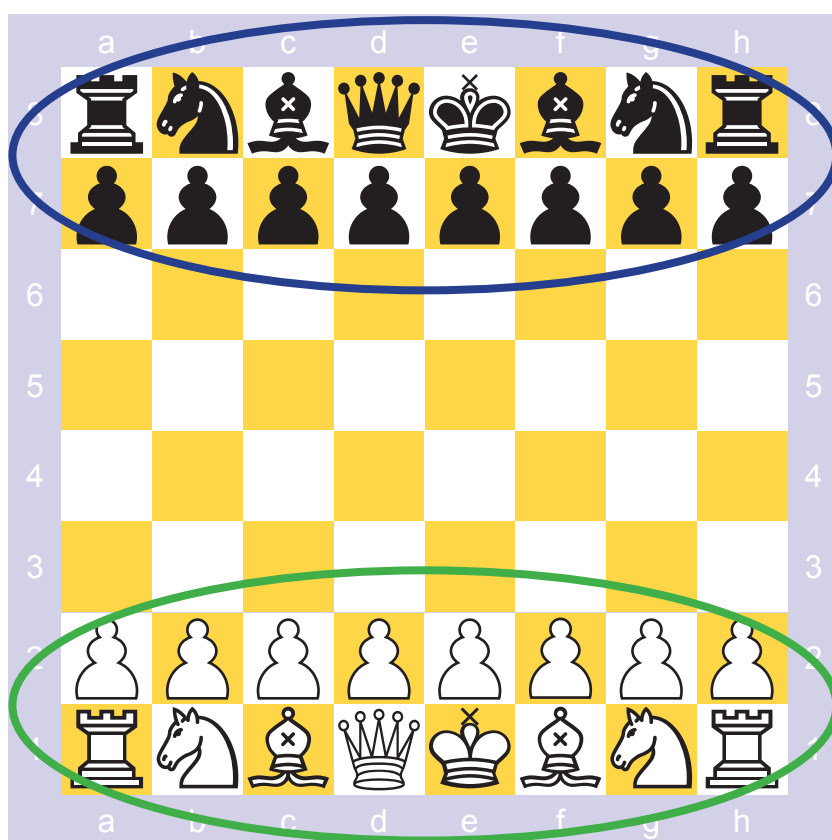


Piezak beltzak eta zuriak izan daitezke.
Jokalari bakoitzak kolore bereko piezak ditu.



Piezak horrela kokatzen dira partida hasieran.

beltzak



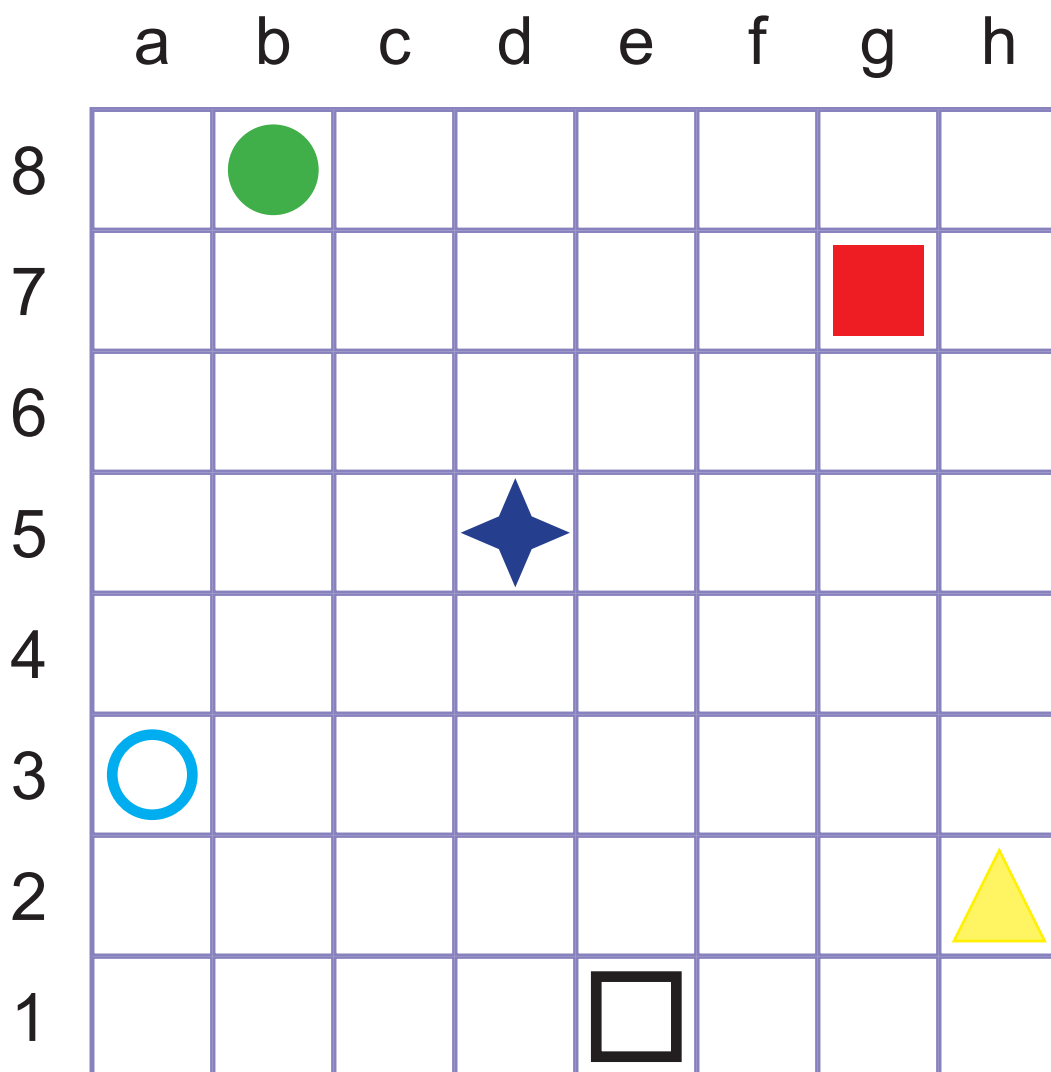
zuriak



Damaren laukia kolore berekoa da, aldiz, erregearen laukia ez dator bat bere kolorearekin.



Adierazi zein laukitan dauden irudi hauek.





Aurkitu hitz hauek taulan zehar. Lerro, zutabe edo diagonaletan egon daitezke.

TAULA
LAUKIA
HIZKIA
ZENBAKIA

LERROA
ZUTABEA
GAZTELUA
PEOIA

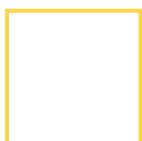
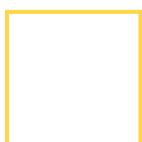
Z	L	A	U	K	I	A	G
U	E	O	L	A	B	A	C
T	R	N	B	L	Z	R	H
A	R	A	B	T	E	A	I
B	O	V	E	A	I	Z	Z
E	A	L	T	O	K	A	K
A	U	E	E	R	A	I	I
A	N	P	T	A	U	L	A



Zenbat aldiz aurki ditzakezu kolore bereko pieza hauek 16. orrialdeko taulan?



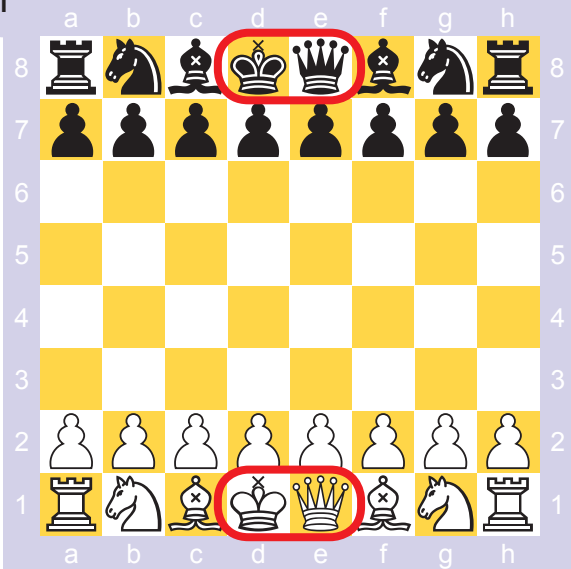
8





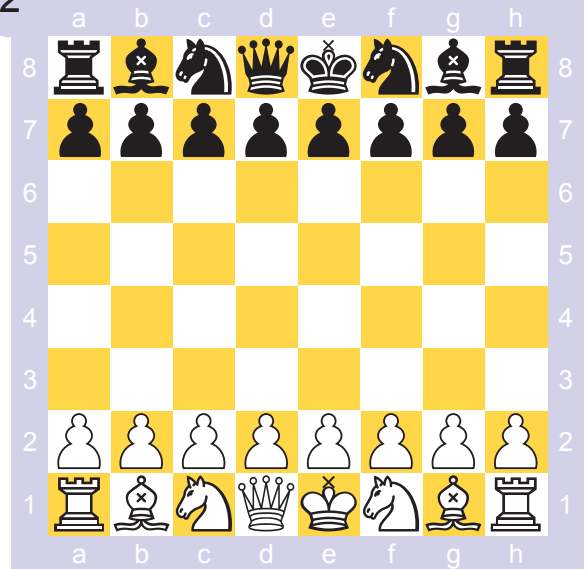
Adierazi eta apuntatu taula bakoitzean topatzen duzun akatsa.

1

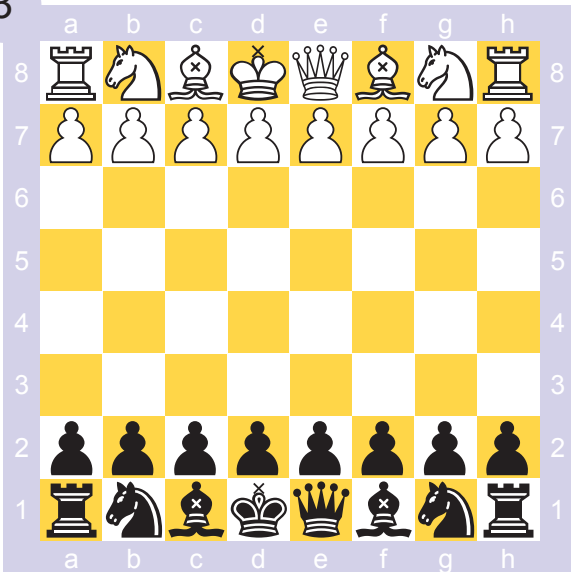


erregeak eta damak
gaizki kokatuta daude

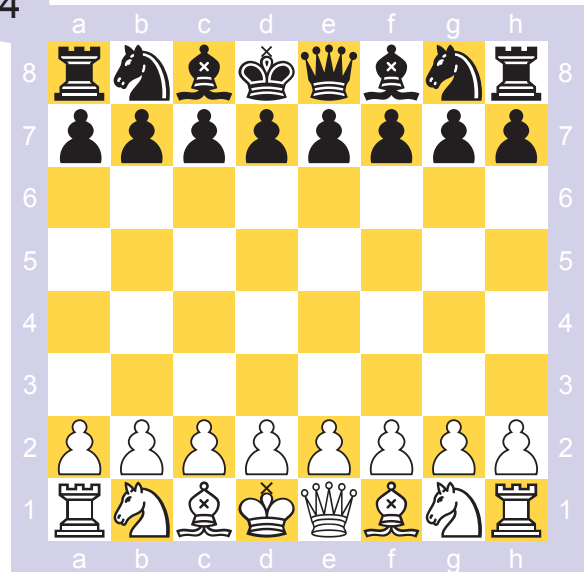
2



3



4

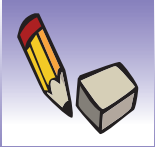


2. unitatea

Peoia



- Mugimendua
- Mugimend mugatuak
- Harrapaketa



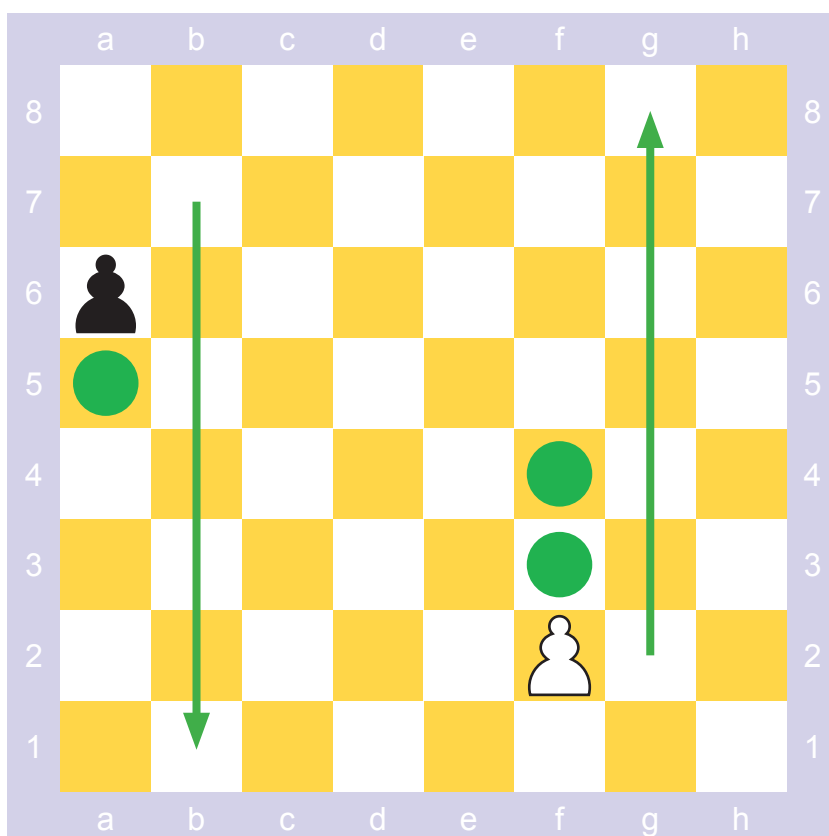
Margotu xakeko pieza hau.





Mugimendua

Peoiak soilik lauki bat aurrera dezake aldiko.
Peoia mugitzen dugun lehen aldian bi lauki aurrera ditzakegu.



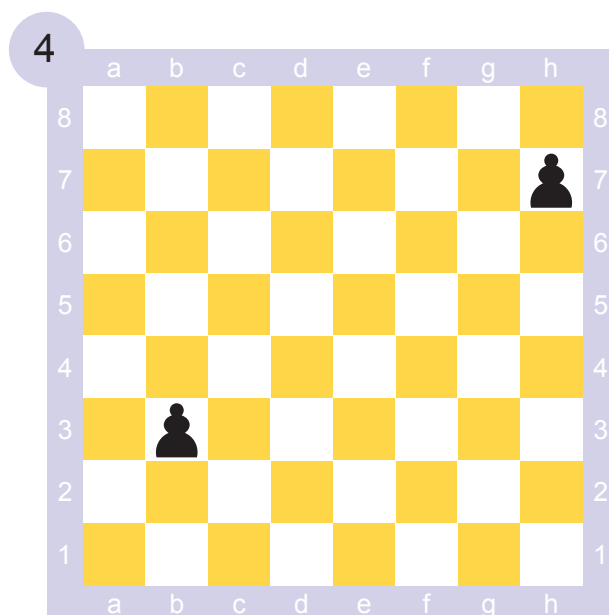
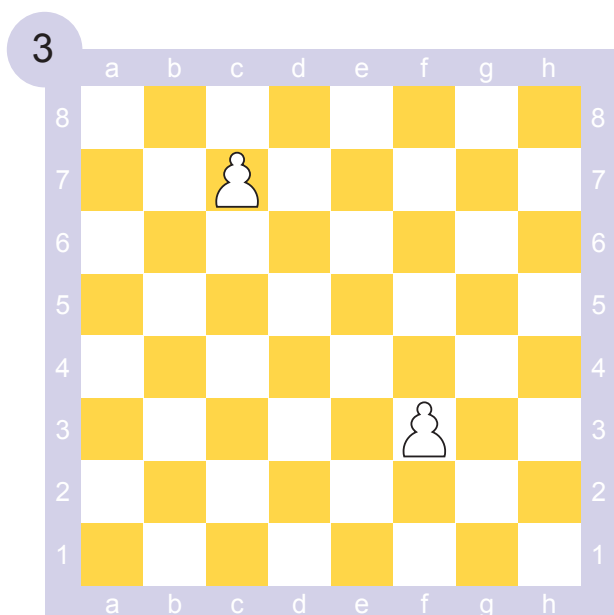
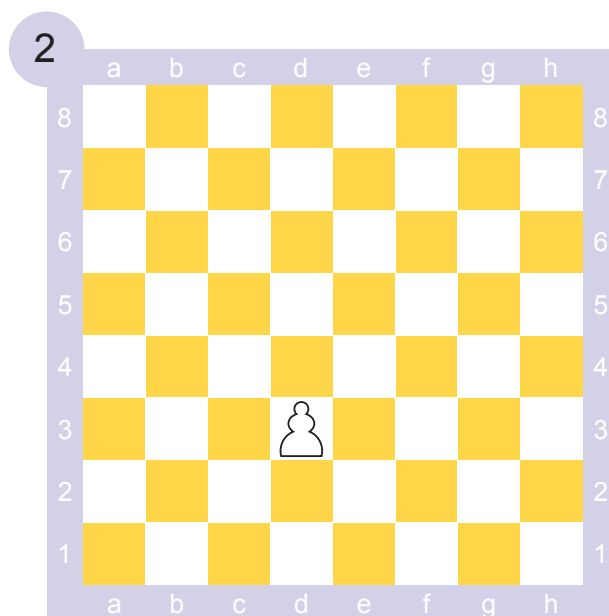
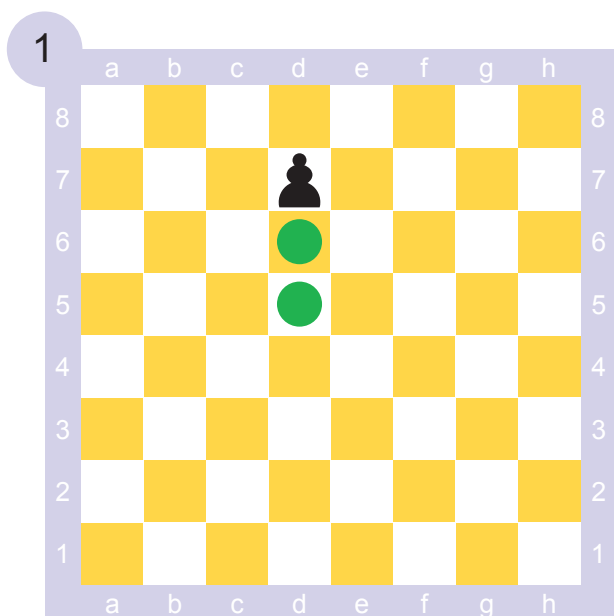
Zirkulu berdez adierazten dira peoiak har ditzakeen laukiak.



Peoiak ezin du atzera egin.



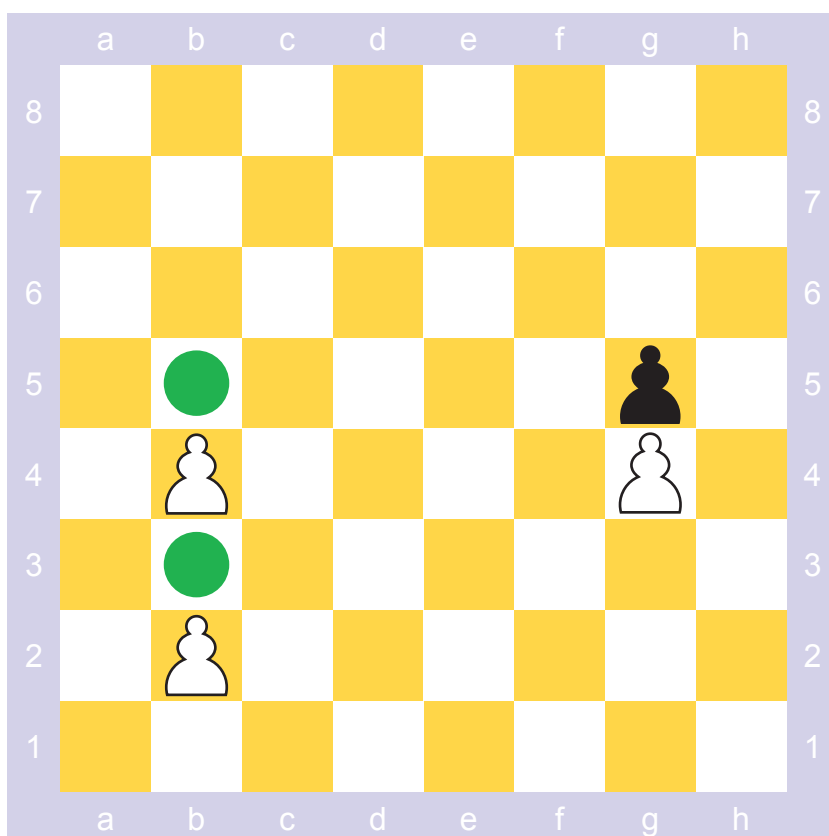
Adierazi zirkulu batez peoia zein laukitara mugi daitekeen.





Mugimendu mugatuak

Aurrean beste pieza bat badu, peoiak ezin du aurrera egin. Berdin dio pieza norena den, norberarena edo aurkariarena.



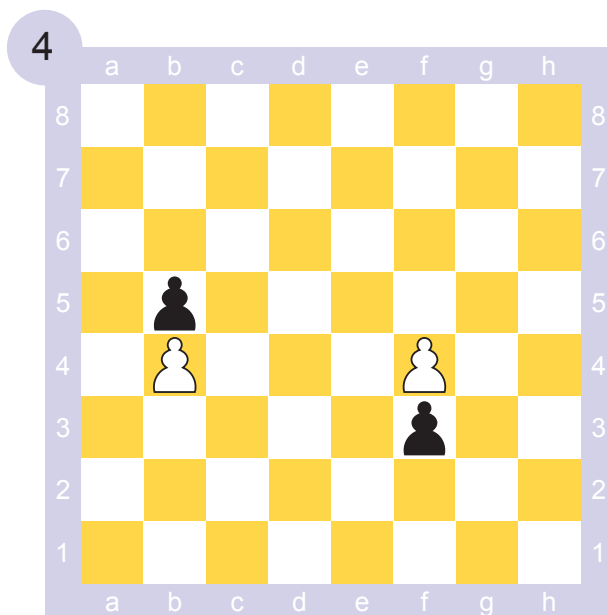
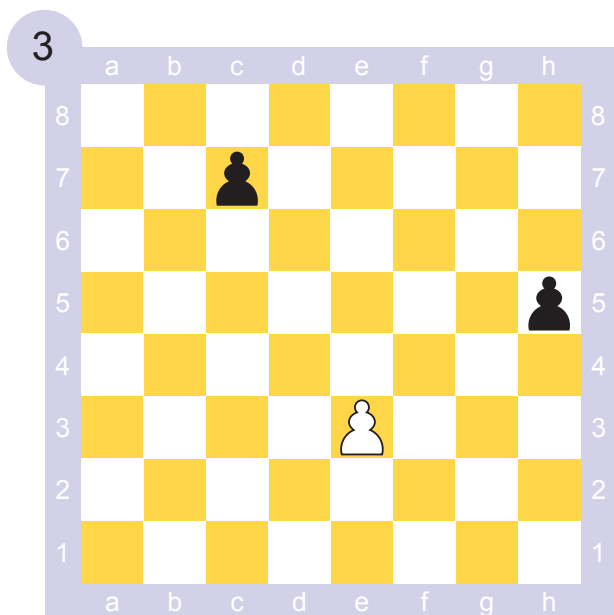
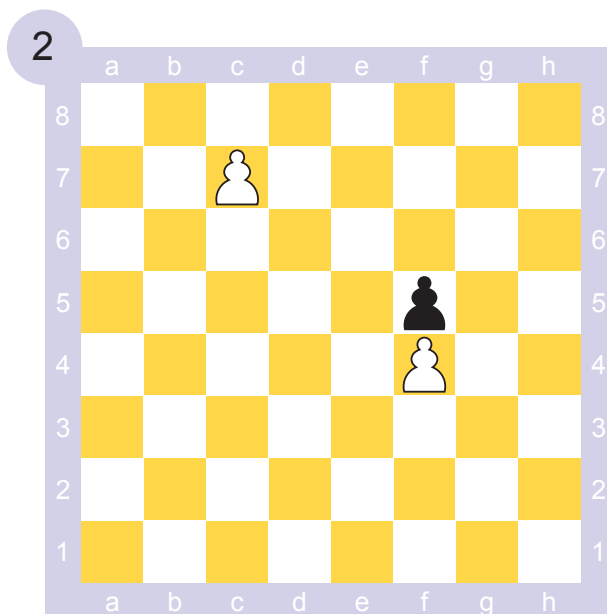
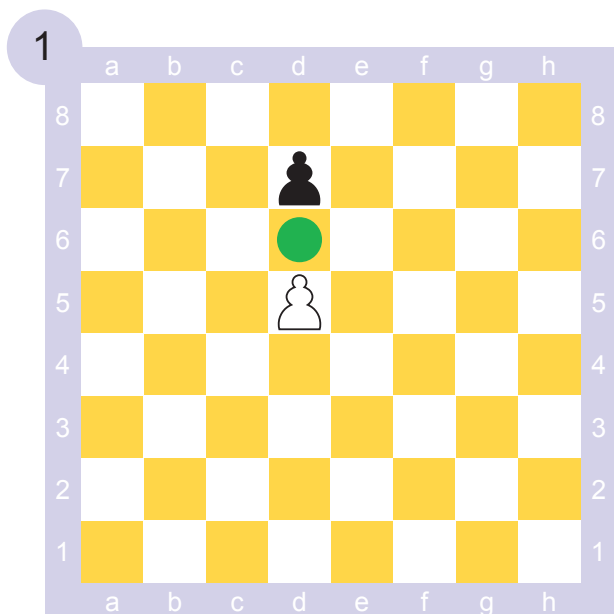
Zirkulu berdez adierazten dira peoiak har ditzakeen laukiak.



Peoia azken lerrora iristen bada, saria lortuko du (peoia dama, gaztelu, zaldi edo alfilarekin aldatzen da). Normalean dama hautatzen da.



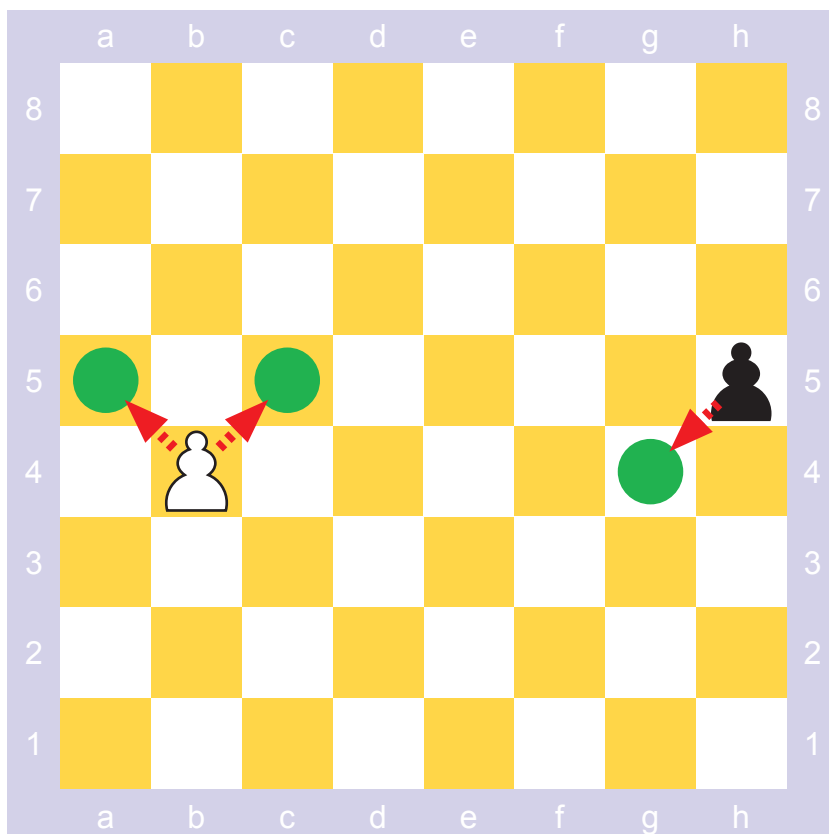
Adierazi zirkulu batez peoia zein laukitara mugi daitekeen.





Harrapeketa

Peoiak diagonalean aurreratuz egiten du harrapaketa.



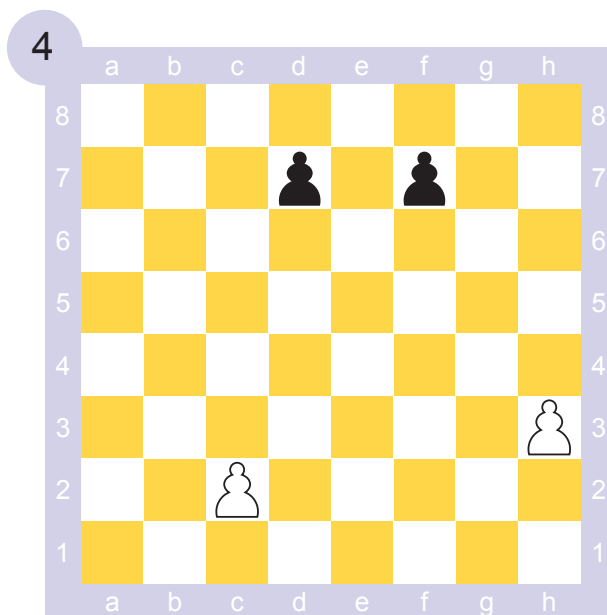
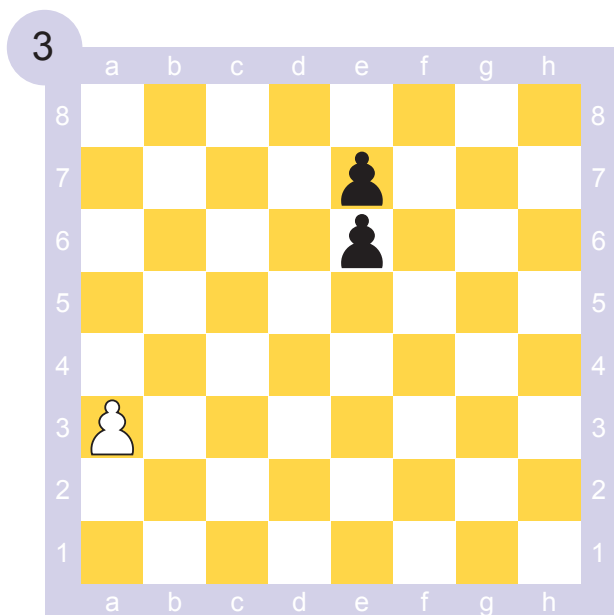
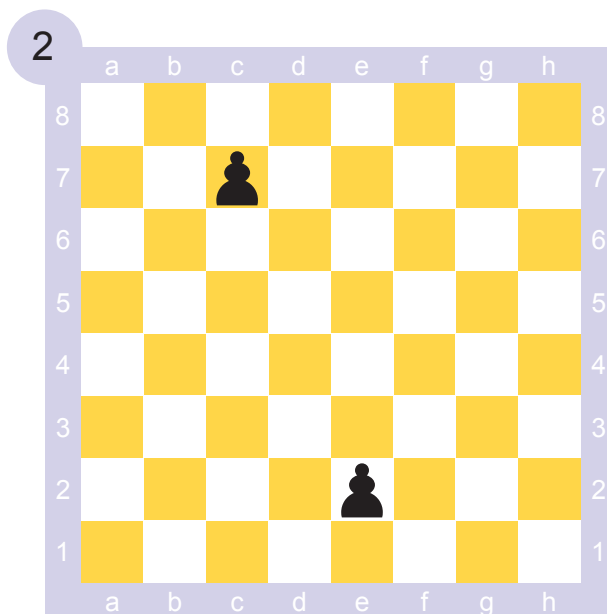
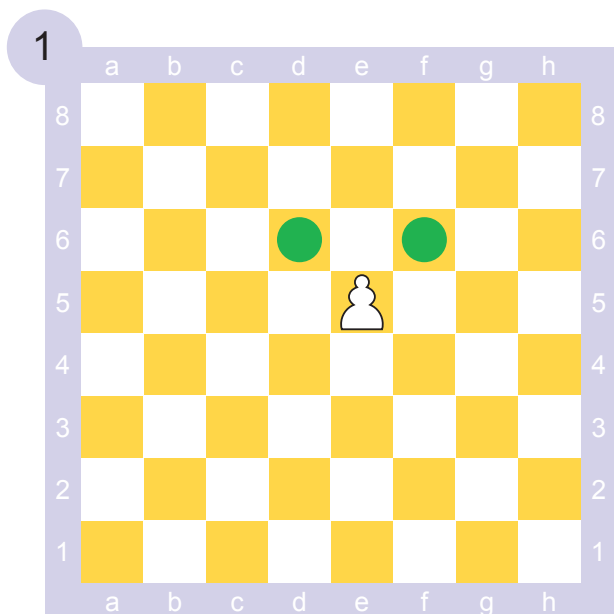
Peoiek zirkulu batez adierazitako laukiak mehatxatzen dituzte. Lauki horietako batean aurkariak piezaren bat izango balu, peoiak harrapaketa gauzatu ahal izango luke.



Txanda bakoitzeko aurkariaren pieza bakarra harrapa daiteke.



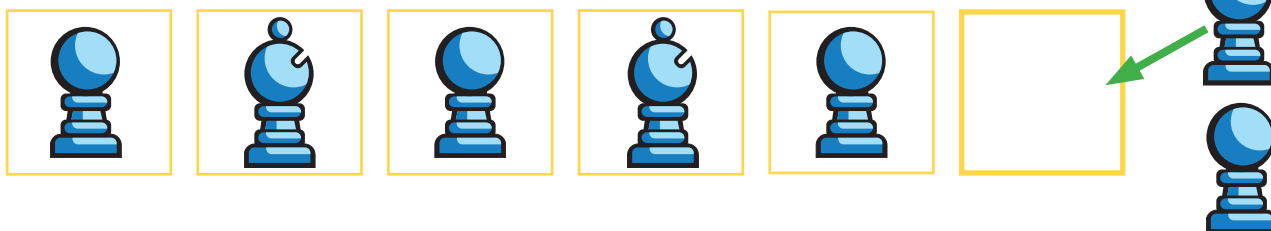
Adierazi zirkulu batez peoiek mehatxatzen dituzten laukiak.



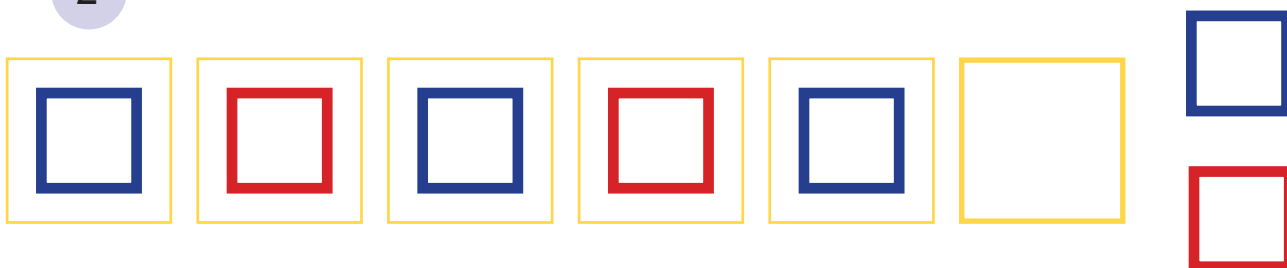


Adierazi gezi bidez falta den irudia.

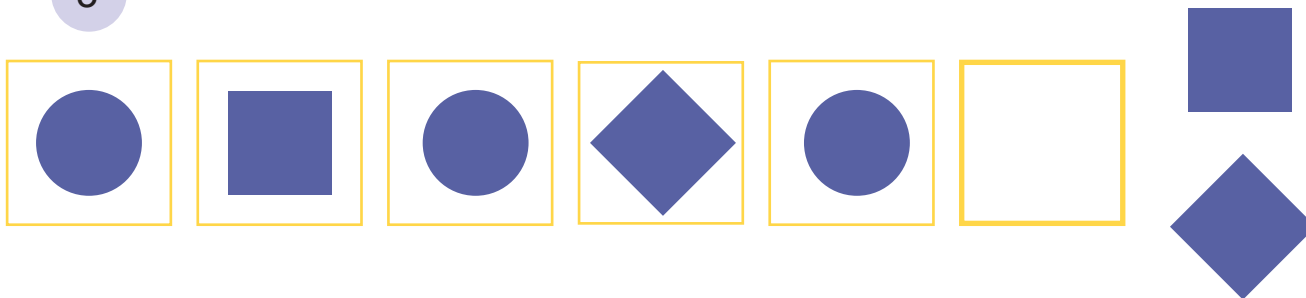
1



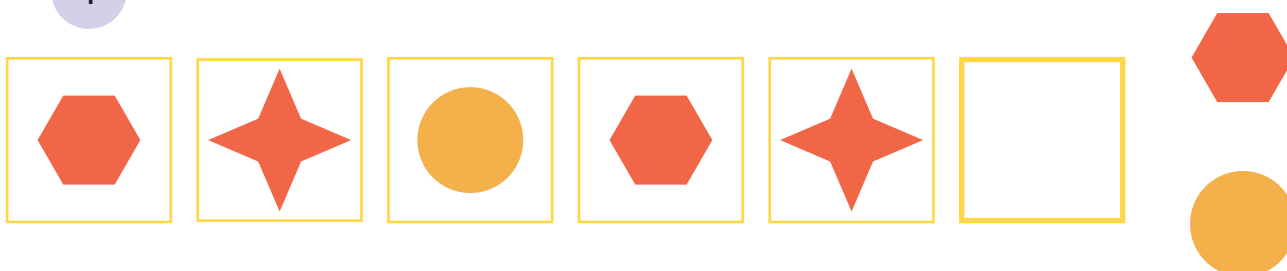
2



3

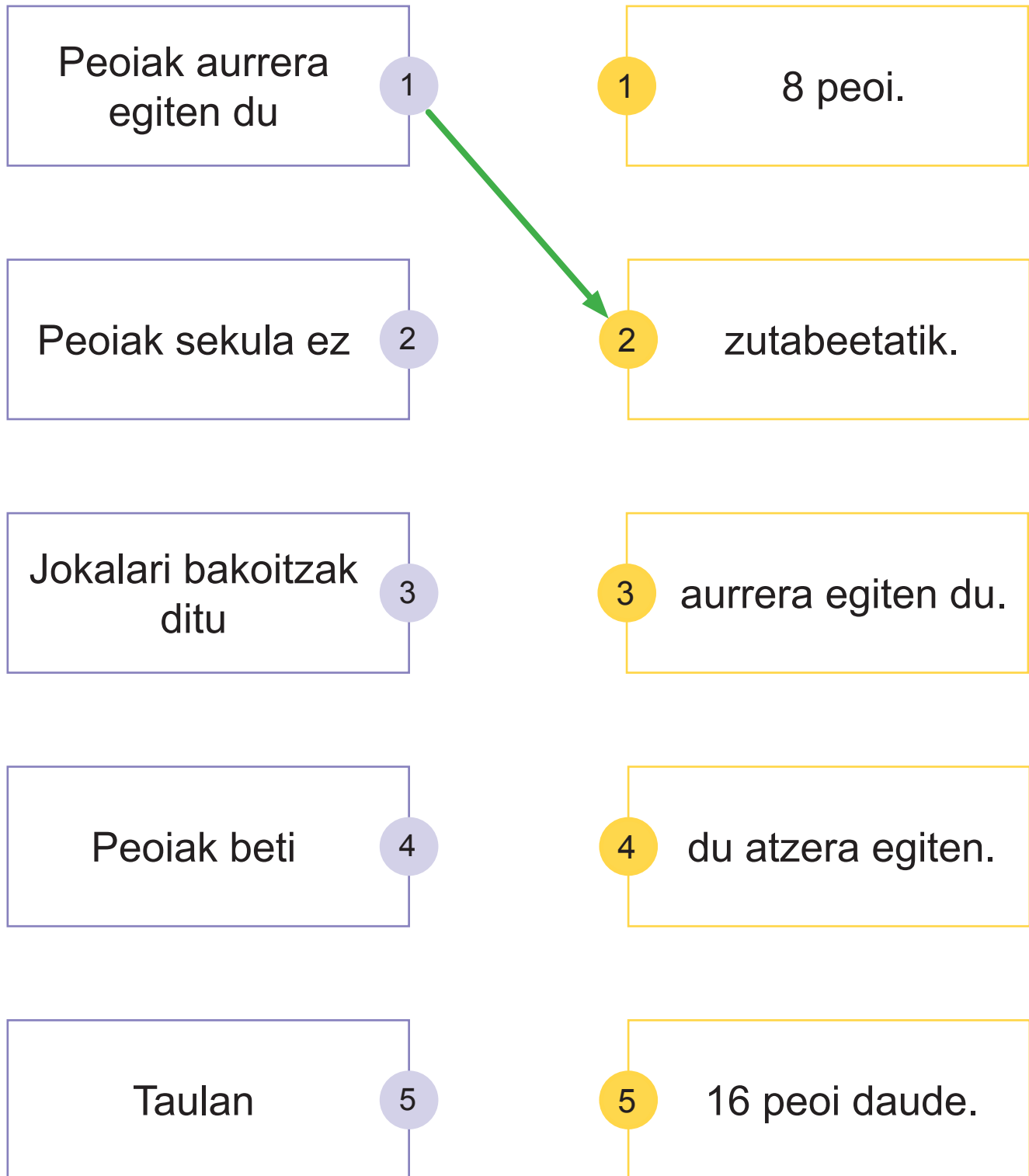


4



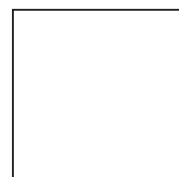
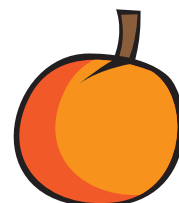
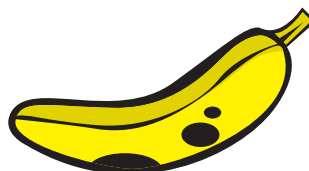
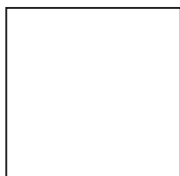
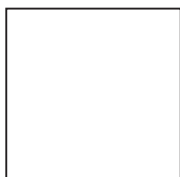
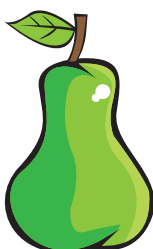


Elkarlotu testuak esaldia osatzeko.



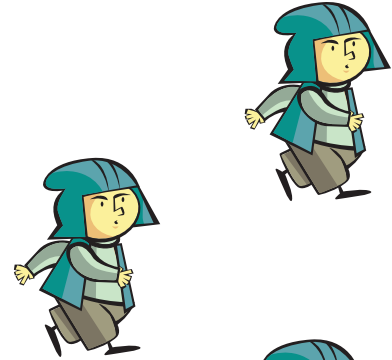


Aldiro lauki bat aurreratuz, adierazi zein izango den fruta lehenengo lortuko duen peoia.

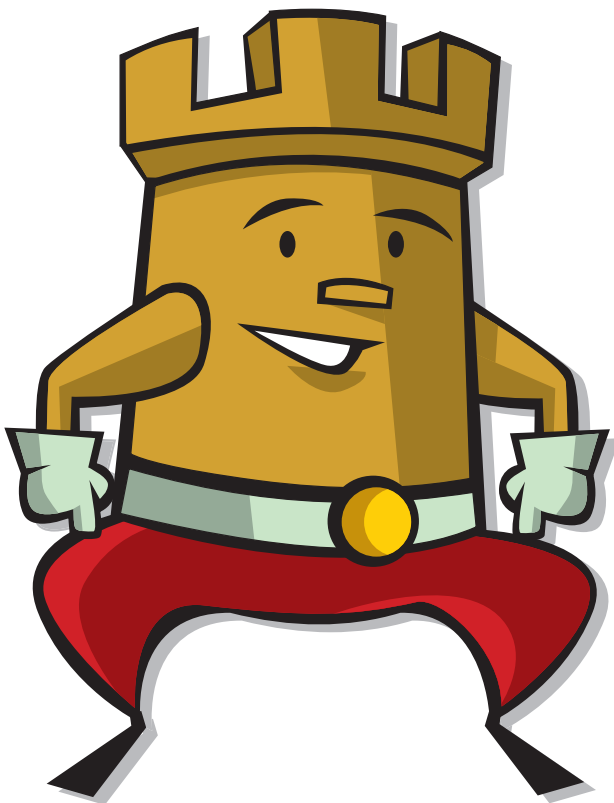




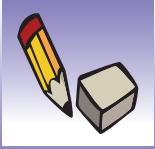
Egin hiruko multzoak kolore bereko peoiekin.



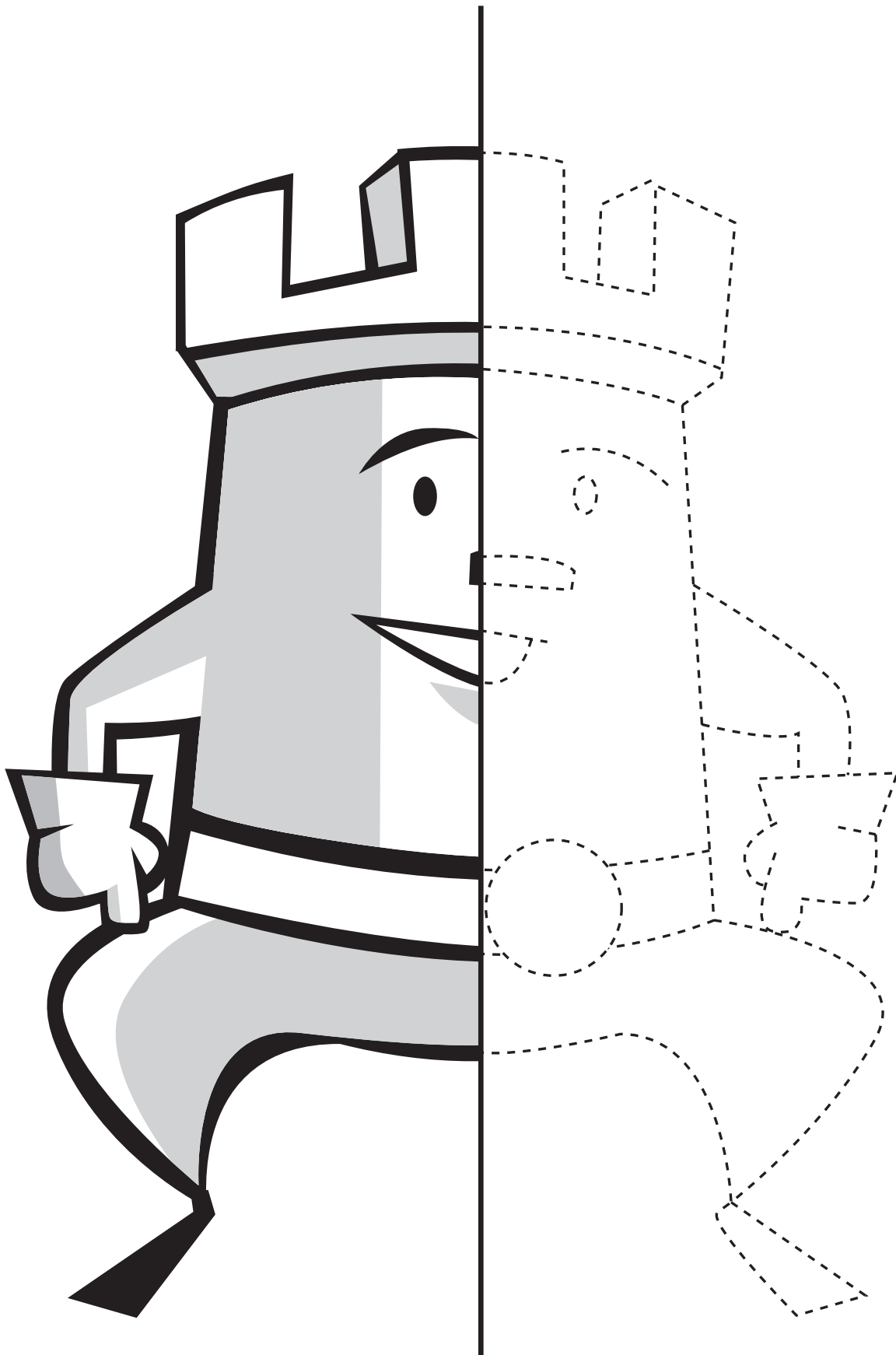
Gaztelua



- Mugimendua
- Mugimendu mugatuak
- Harrapaketa



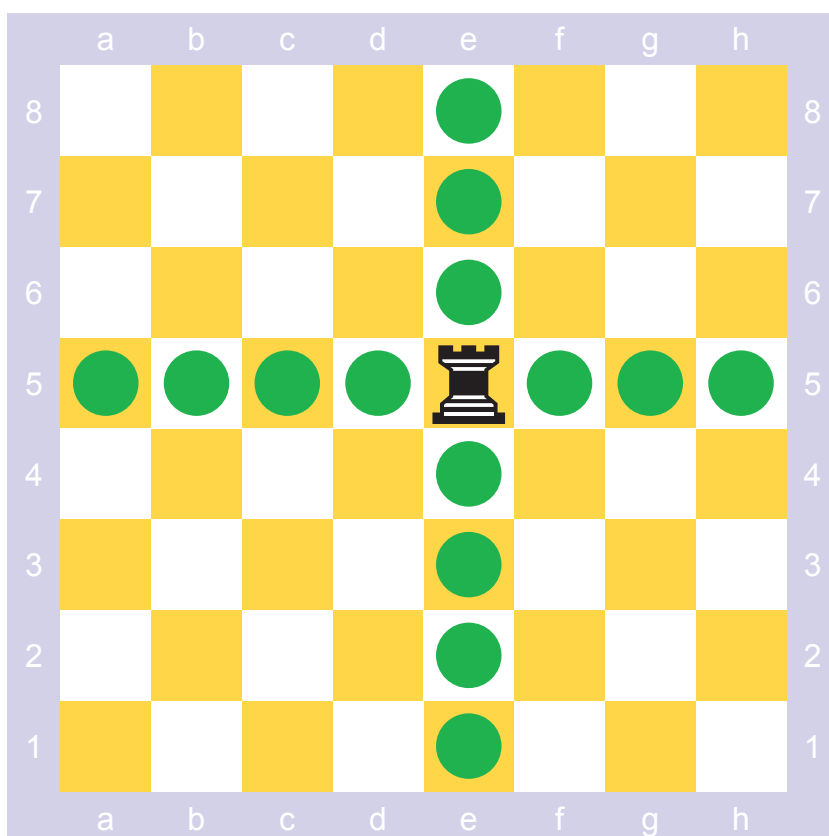
Pieza osatu puntuei jarraituz eta ondoren,
margotu.





Mugimendua

Gaztelua bere lerro edo zutabeko laukietara mugi daiteke.



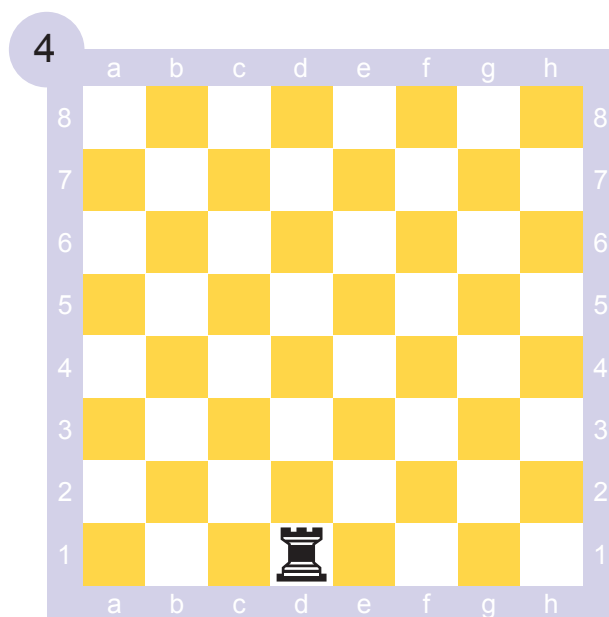
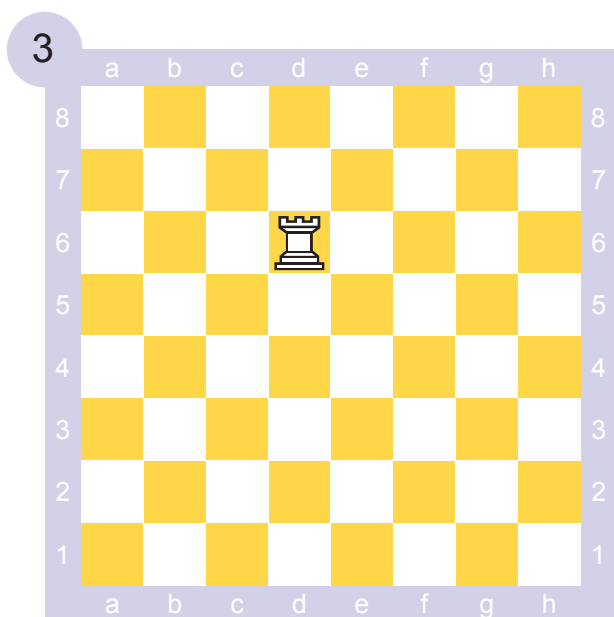
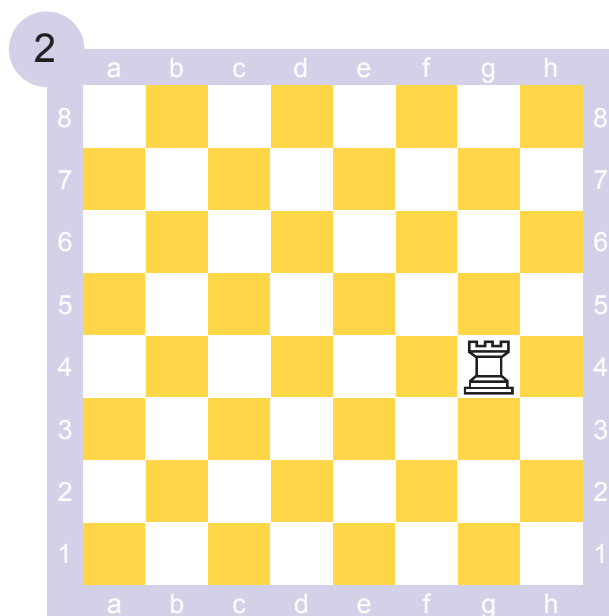
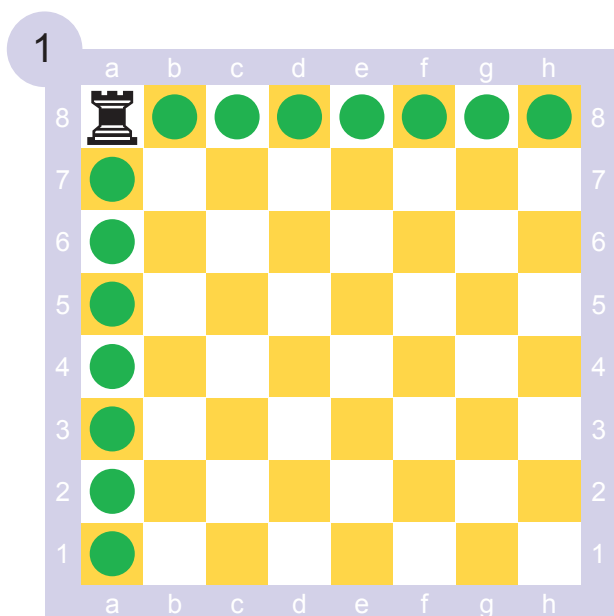
Zirkulu berdez adierazten da gaztelua zein laukitara mugi daitekeen.



Gaztelua horizontalki edo bertikalki mugi daiteke.



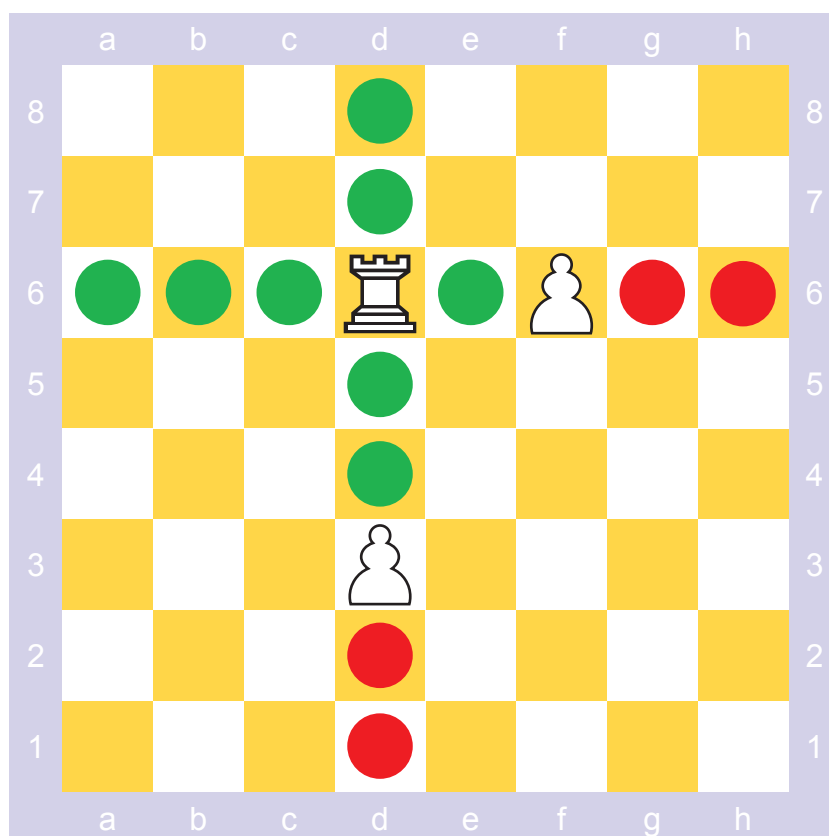
Marraztu zirkulu batzuk, zure ustez, gaztelua zein laukitan koka daitekeen zehaztuz.





Mugimendu mugatuak

Gazteluak ez dezake aurrera egin bidean beste pieza bat topatzen duenean.



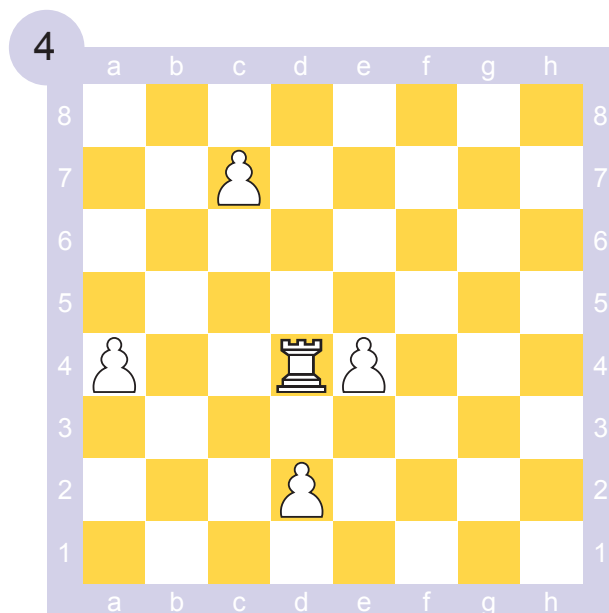
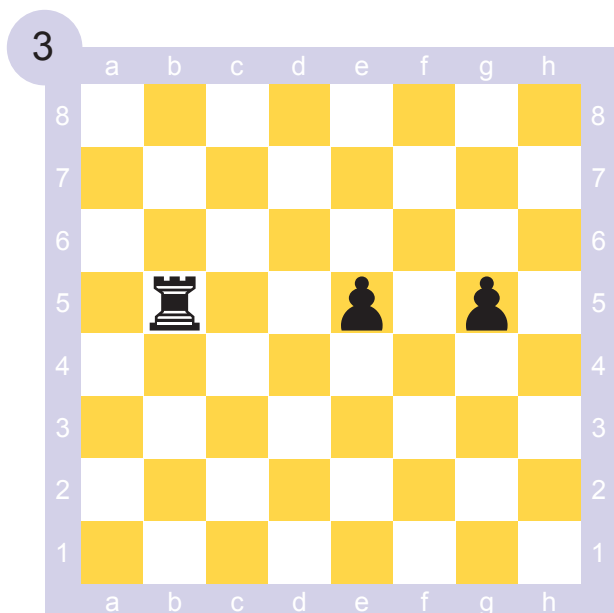
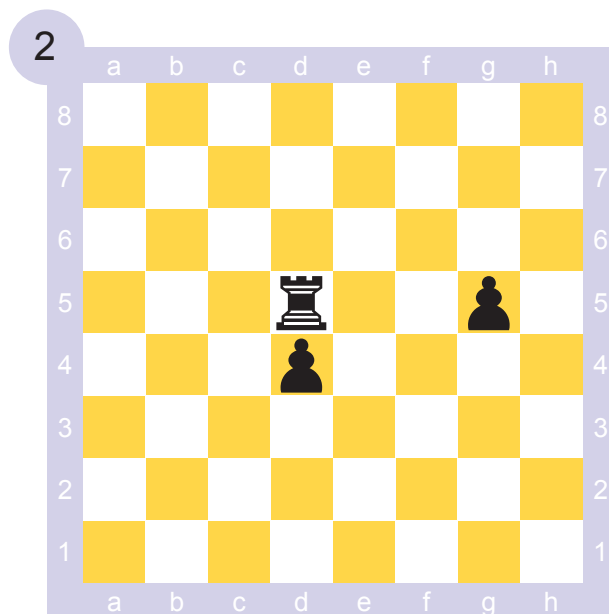
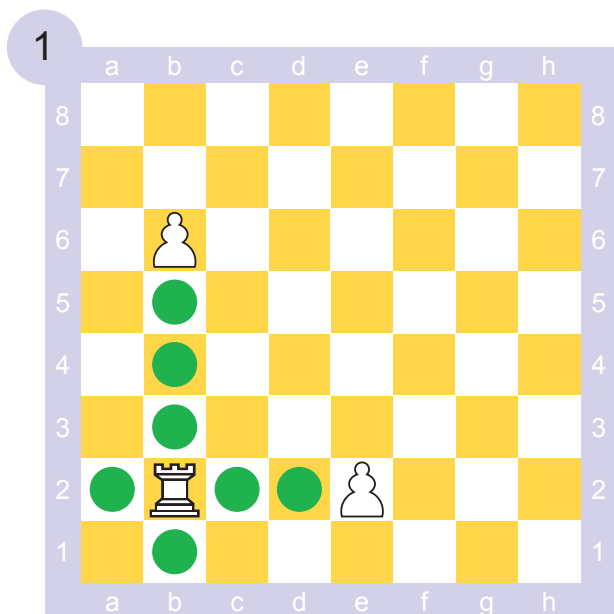
Zirkulu gorriek adierazten dute gaztelua nora mugi ezin daitekeen.



Gazteluak ezin du beste pieza batzuen gainetik jauzi egin.



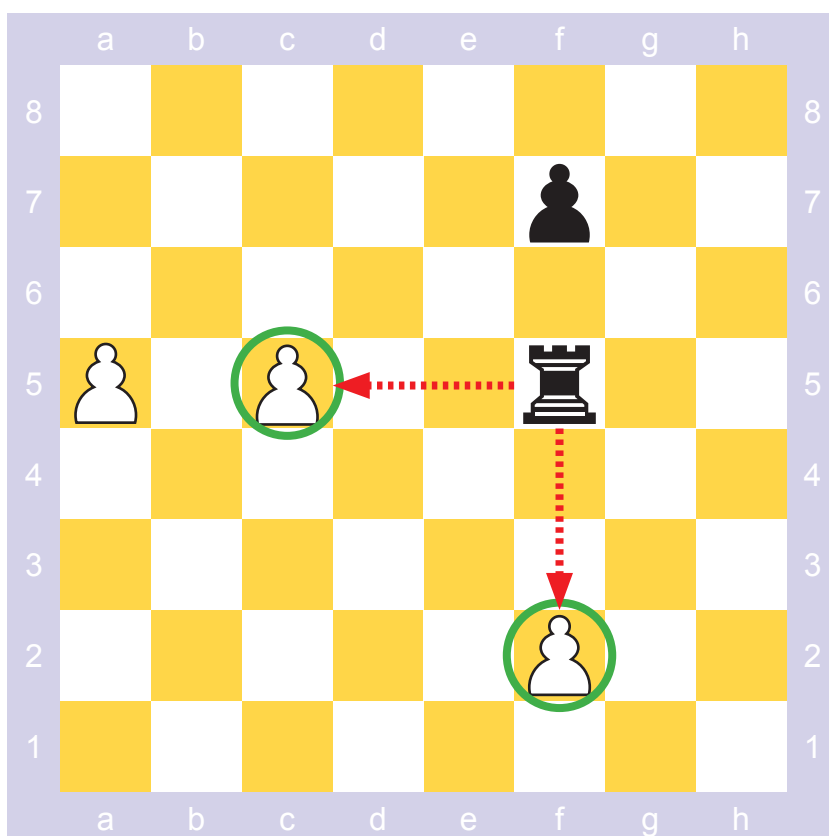
Adierazi zirkulu batez gaztelua zein laukitara mugi daitekeen.





Harrapaketa

Gazteluak bere lerro edo zutabe bereko pieza aurkariak harrapa ditzake.



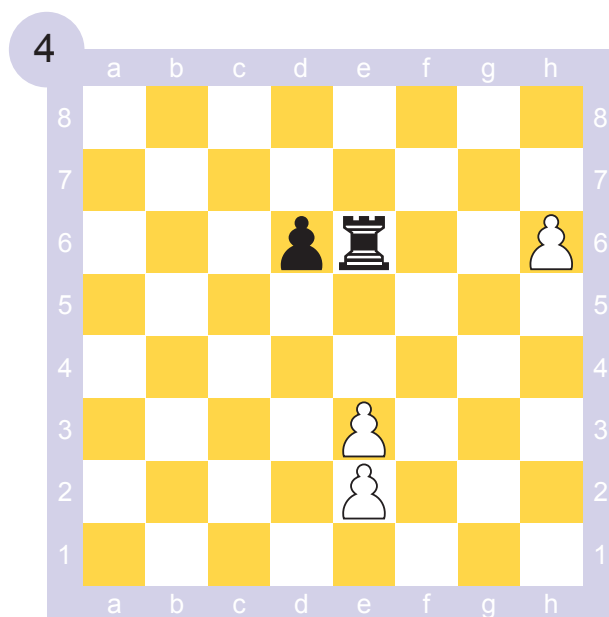
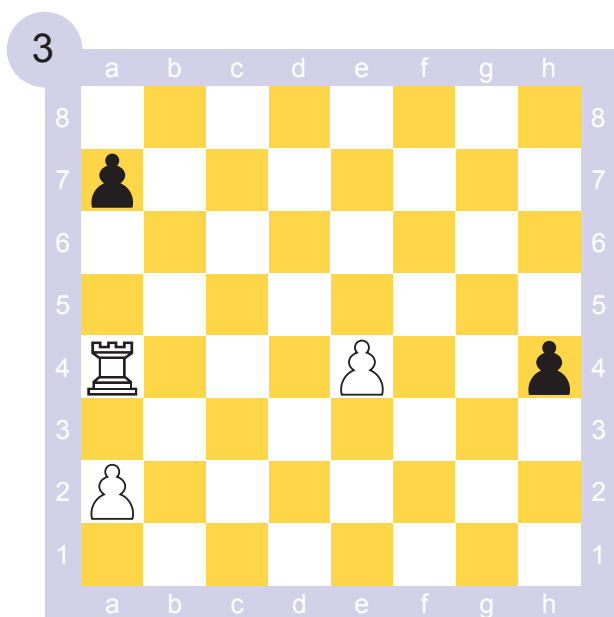
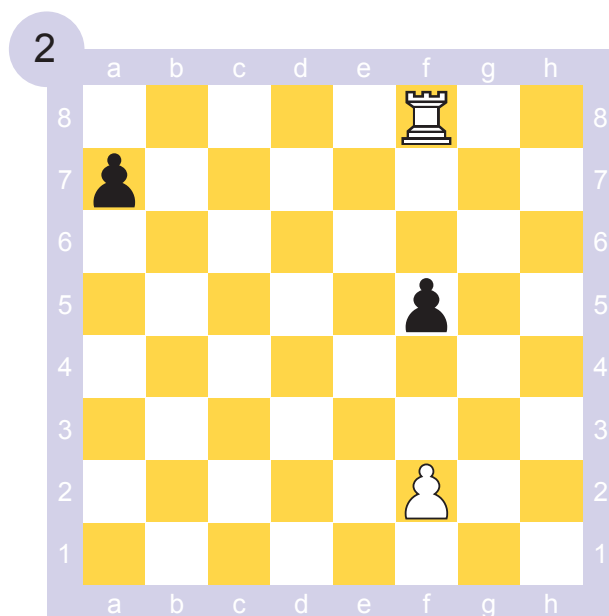
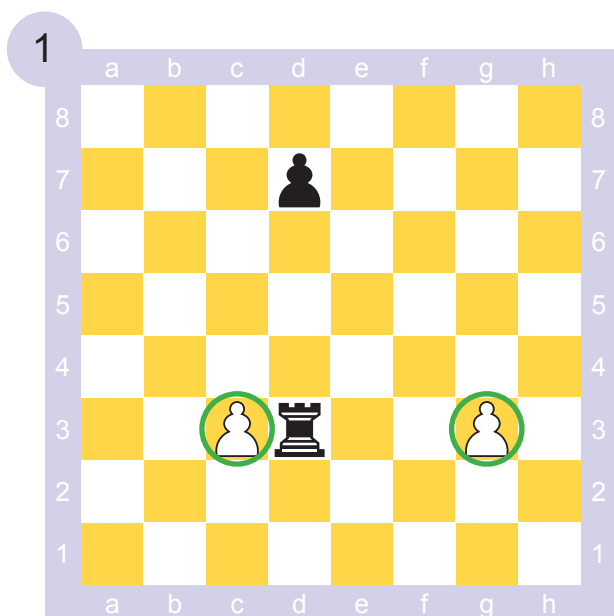
Zirkulu berdez adierazten dira gazteluak harrapa ditzakeen piezak.



Txanda bakoitzeko aurkariaren pieza bakarra harrapa daiteke.

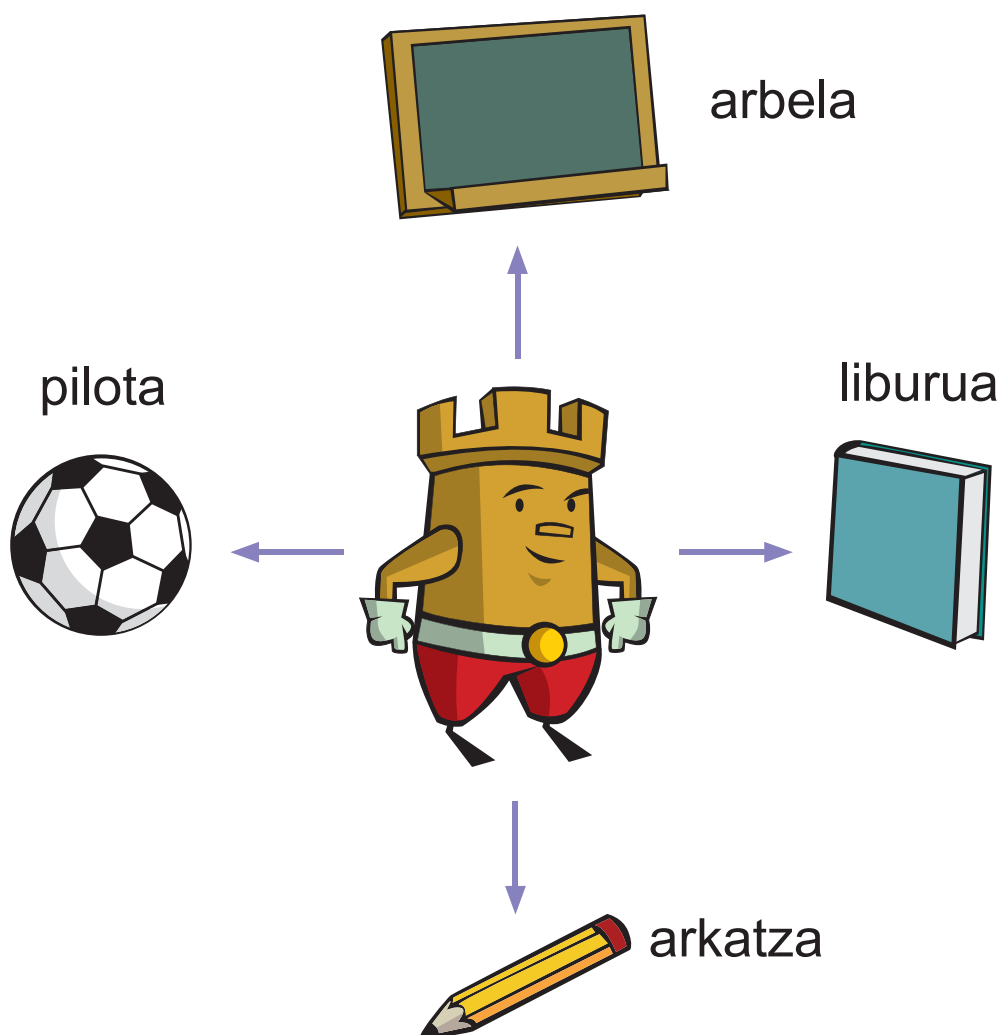


Biribildu zirkulu batez gazteluak harrapa ditzakeen piezak.





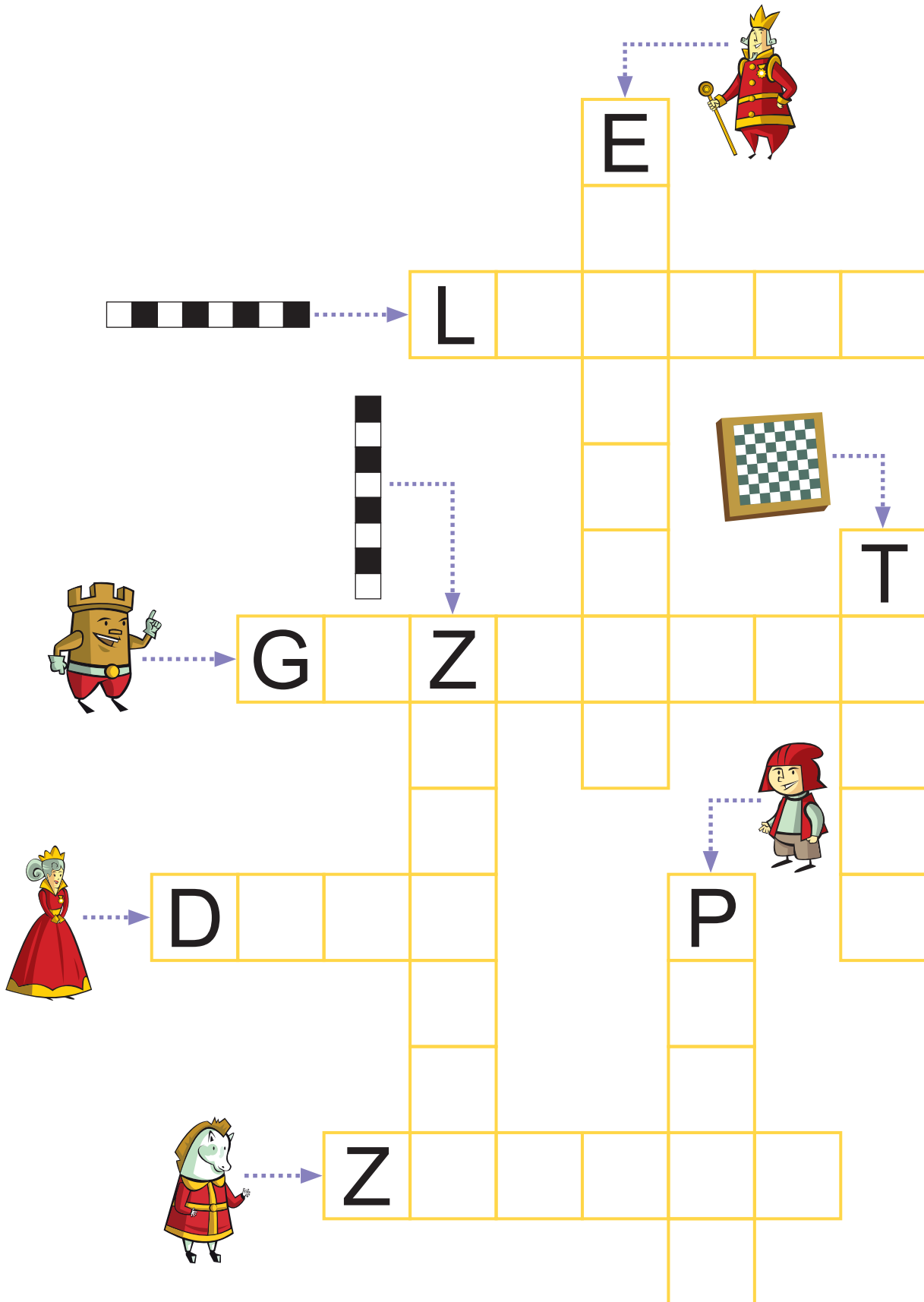
Idatzi gaztelua inguratzen duten objektuen izena.



Eskuina	→	pilota
Ezkerra	→	
Gora	→	
Behera	→	

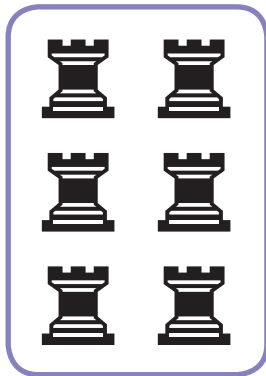


Osatu gurutzegrama.

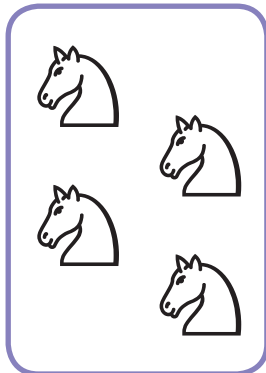




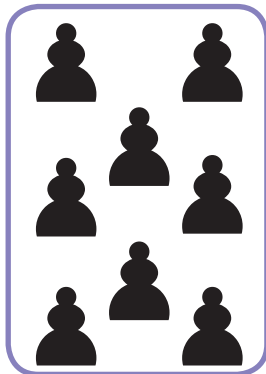
Lotu kartak zenbaki egokiekin.



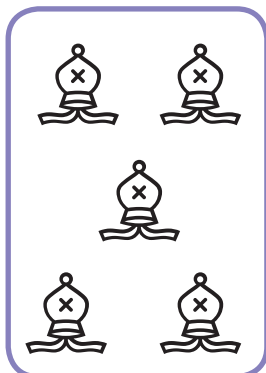
5



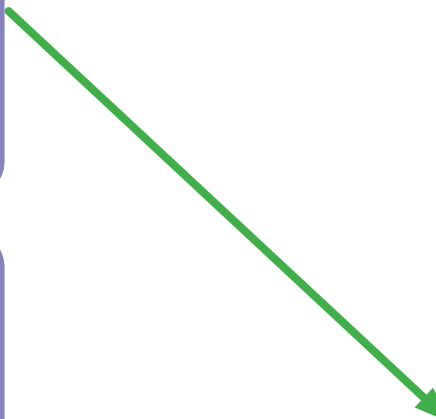
8



4

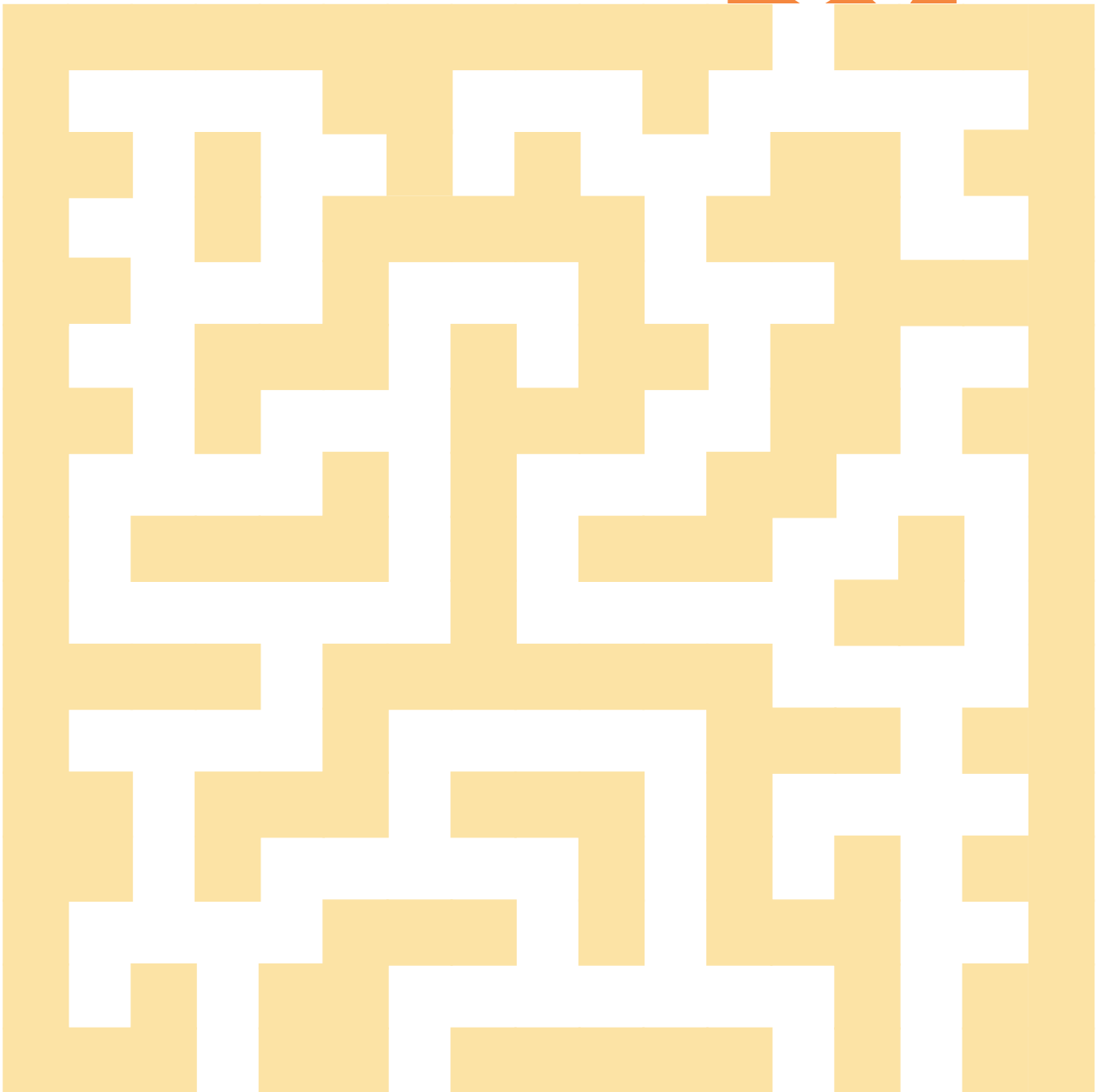


6





Adierazi gazteluak gotorlekura iristeko egingo duen bidea.

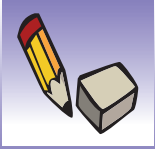


4. unitatea

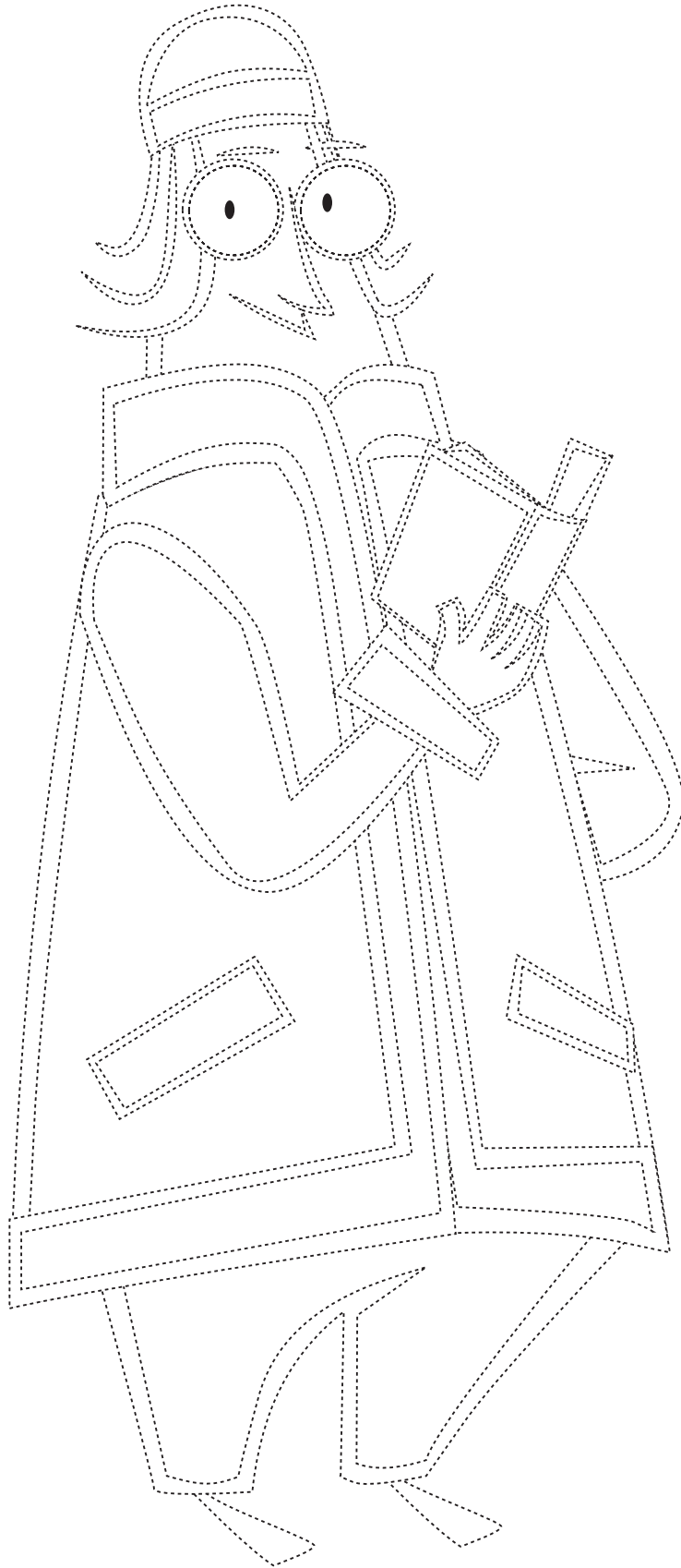
Alfila



- Mugimendua
- Mugimendu mugatuak
- Harrapaketa



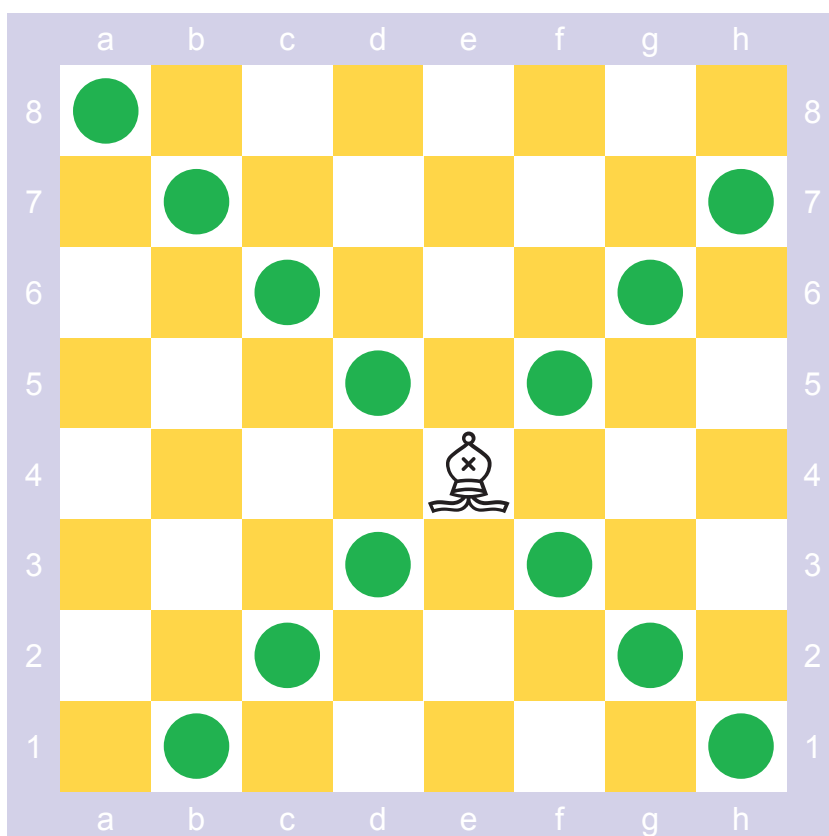
Pieza osatu puntuei jarraituz eta ondoren,
margotu.





Mugimendua

Alfila diagonalean mugitzen da laukietan zehar, bere kokapenetik abiatuta.



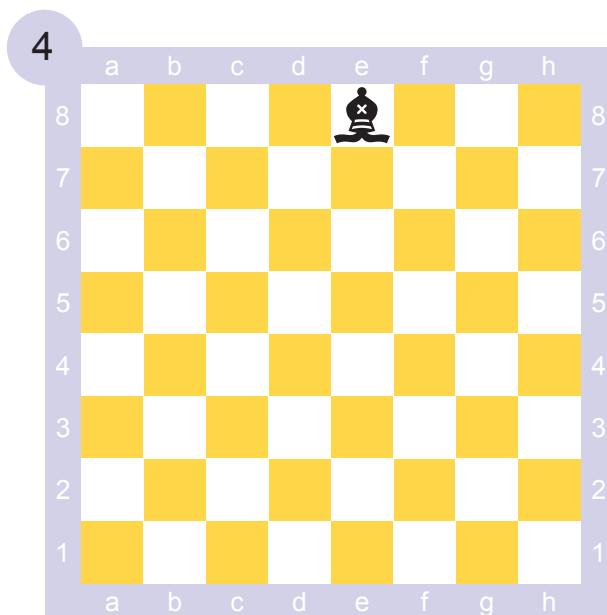
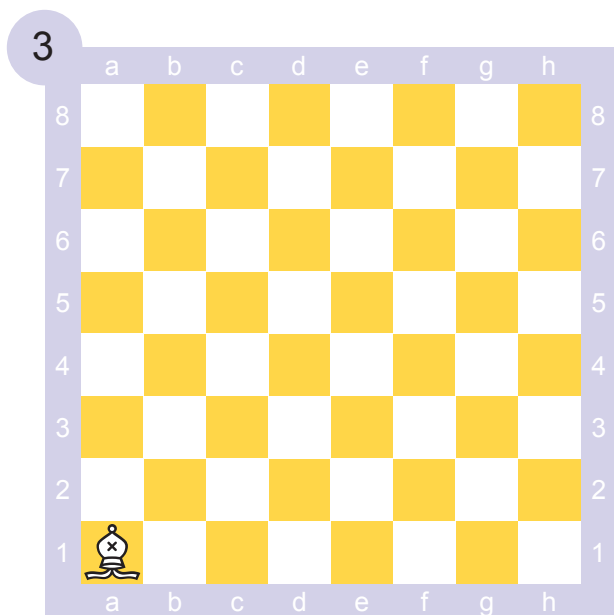
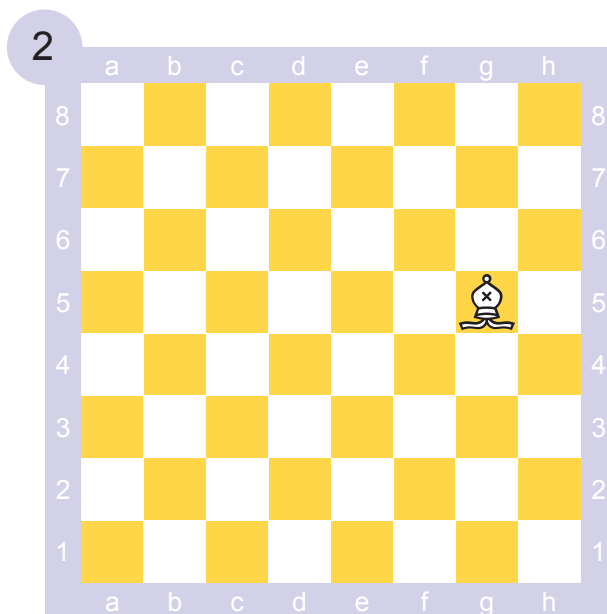
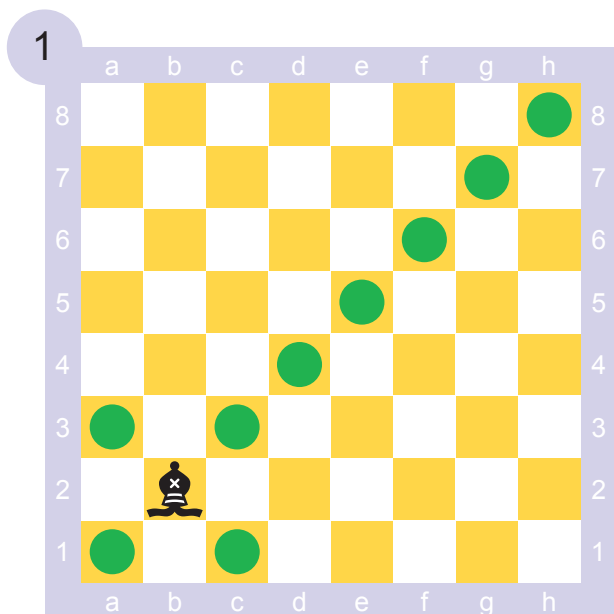
Zirkulu berdez adierazten da alfila zein laukitara mugi daitekeen.



Alfila beti kolore bereko laukietan zehar mugitzen da.



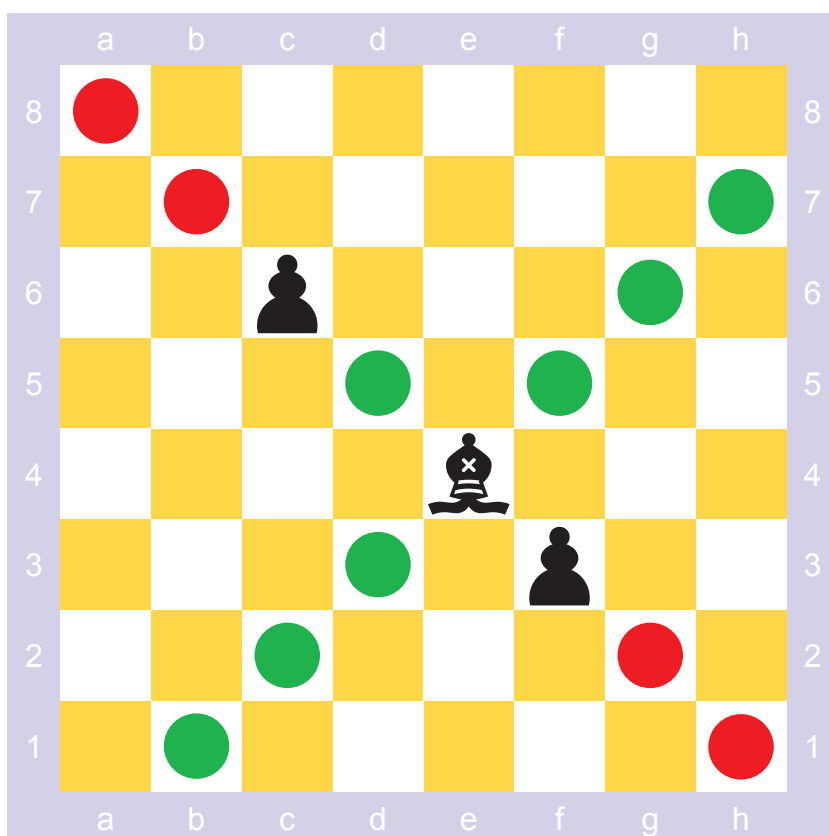
Marraztu zirkulu batzuk, zure ustez, alfila zein laukitan koka daitekeen zehaztuz.





Mugimendu mugatuak

Alfilak ez dezake aurrera egin bidean beste pieza bat topatzen duenean.



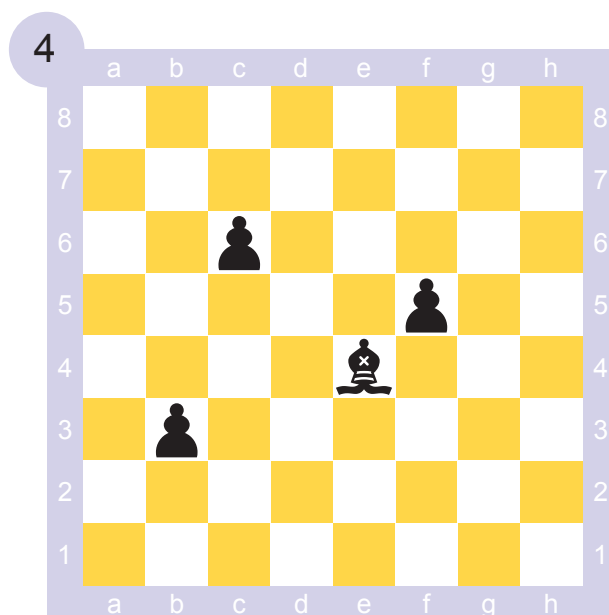
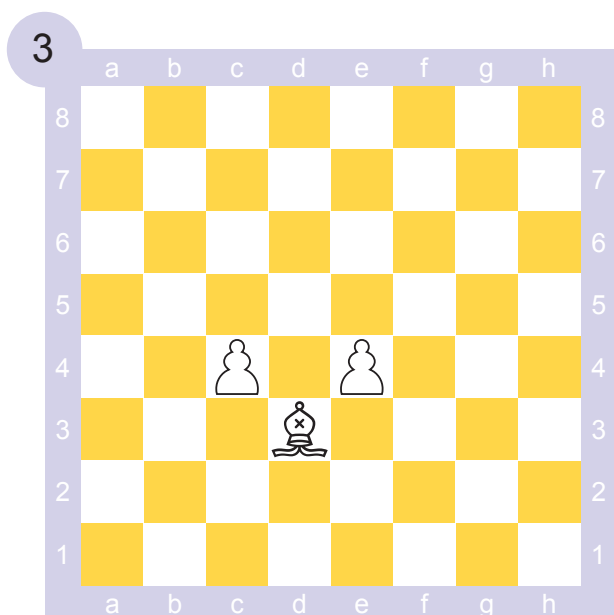
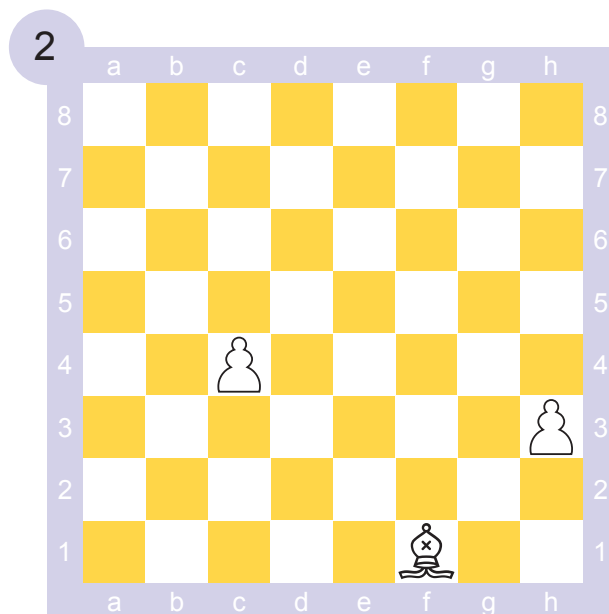
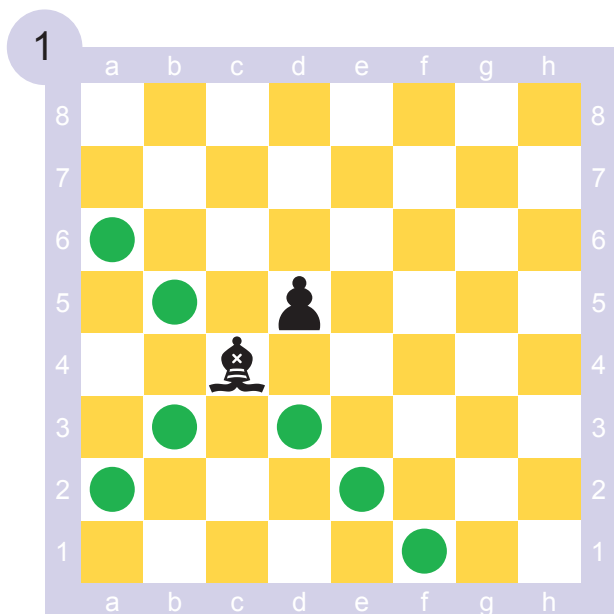
Zirkulu gorriek adierazten dute alfila nora mugi ezin daitekeen.



Alfilak ezin du beste pieza batzuen gaineratik jauzi egin.



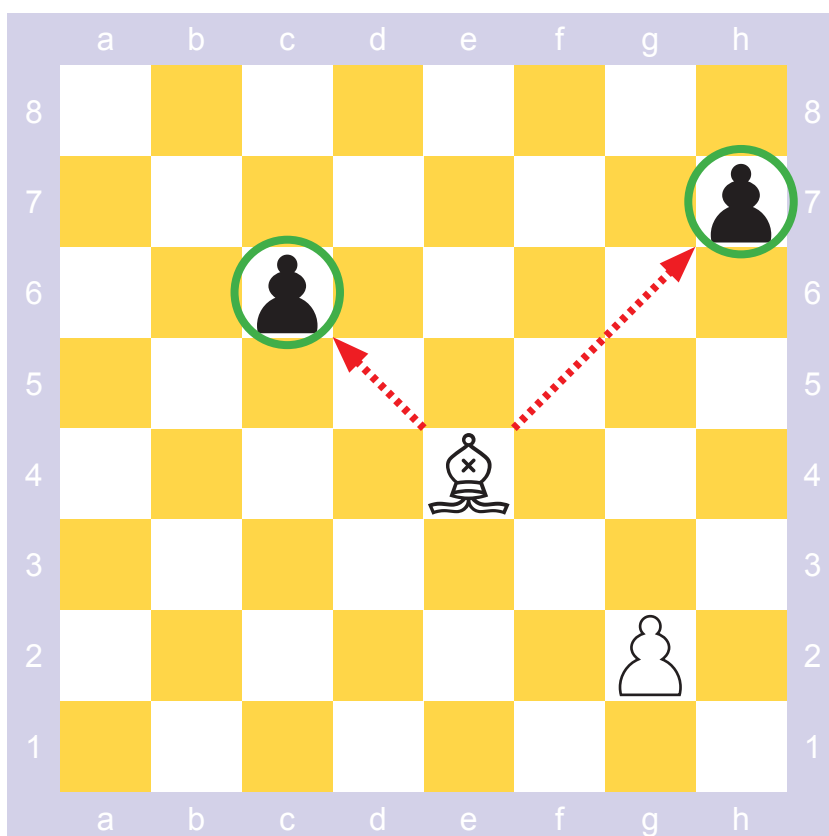
Adierazi zirkulu batez alfila zein laukitara mugi daitekeen.





Harrapaketa

Alfilak bere diagonalean dauden pieza aurkariak harrapa ditzake.



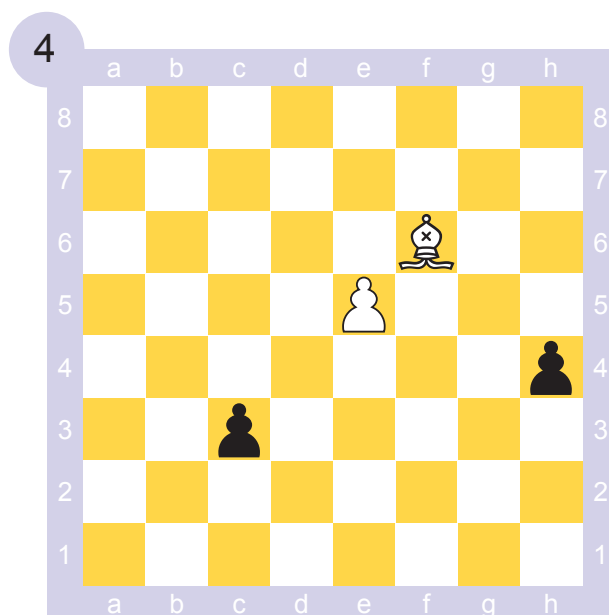
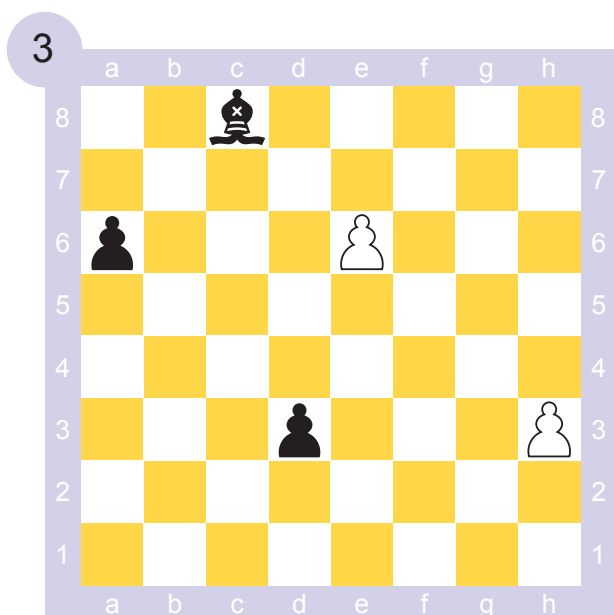
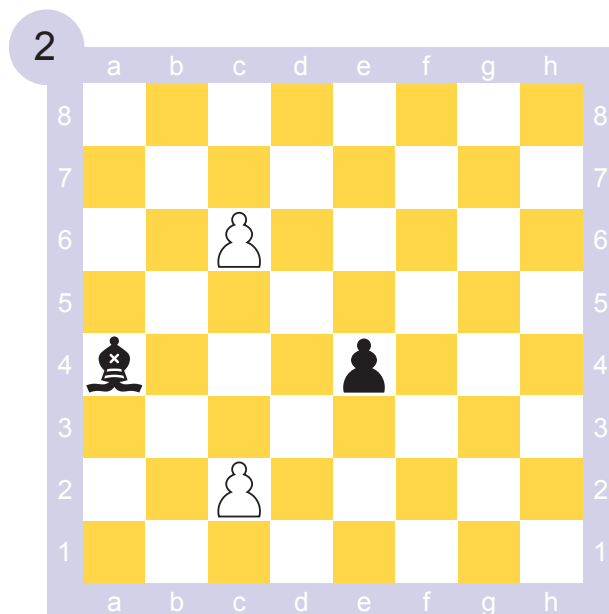
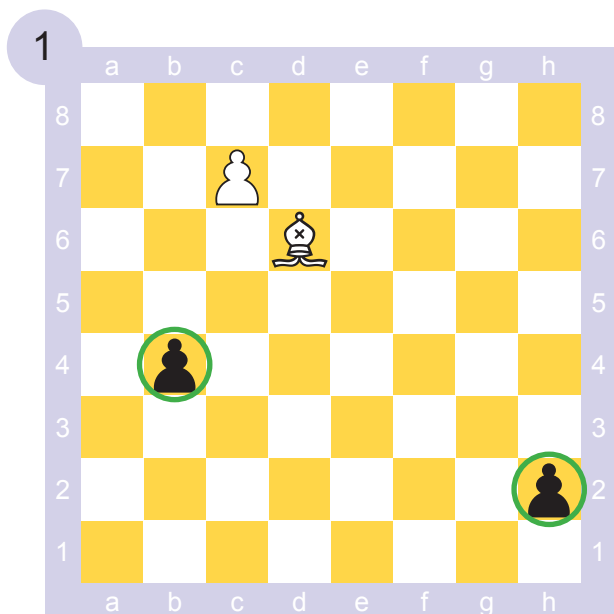
Zirkulu berdez adierazten dira alfilak harrapa ditzakeen piezak.



Txanda bakoitzeko aurkariaren pieza bakarra harrapa daiteke.



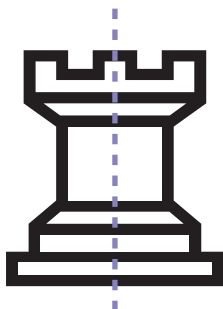
Biribildu zirkulu batez alfilak harrapa ditzakeen piezak.





Adierazi irudiak ardatzekiko simetrikoak diren ala ez.

1



Bai

Ez

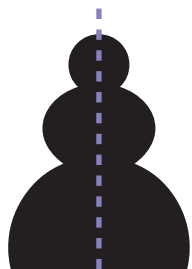
2



Bai

Ez

3



Bai

Ez

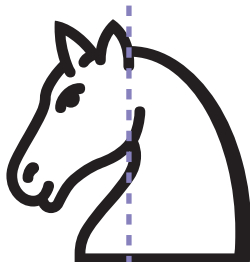
4



Bai

Ez

5



Bai

Ez

6



Bai

Ez



Badakizu asmakizun honen emaitza?

Errege eta zaldunen artean
gerra handi bat pizten da eta
zoriontsu eta pozik bizi dira
elkarren aurkako borrokan.



Erantzuna:

--	--	--	--	--



Jarraitu margotuta ez dauden laukiei dagozkien zenbakiak ipintzen.

	10						
1			4			7	

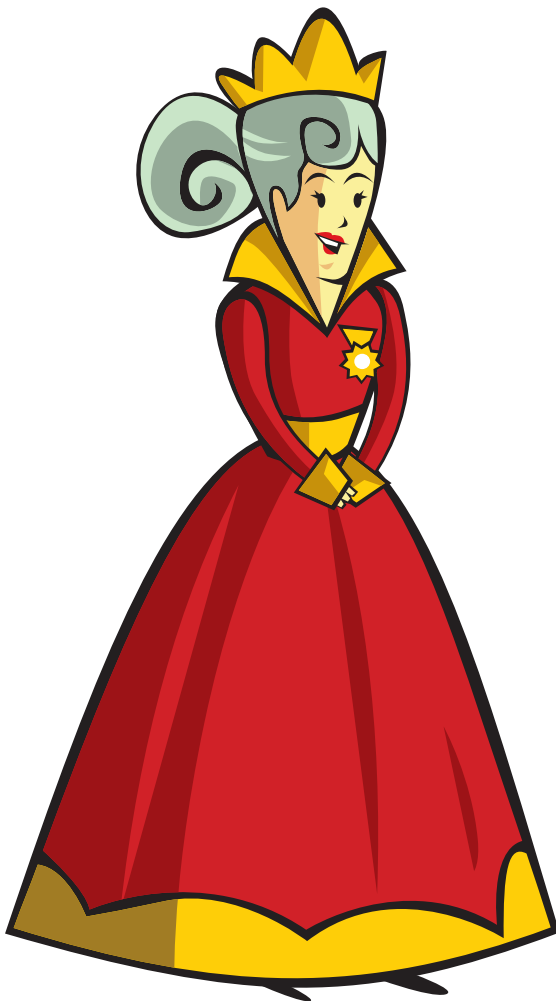


Bilatu marrazki hauen artean dauden 6
diferentziak.

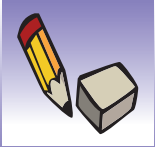


5. unitatea

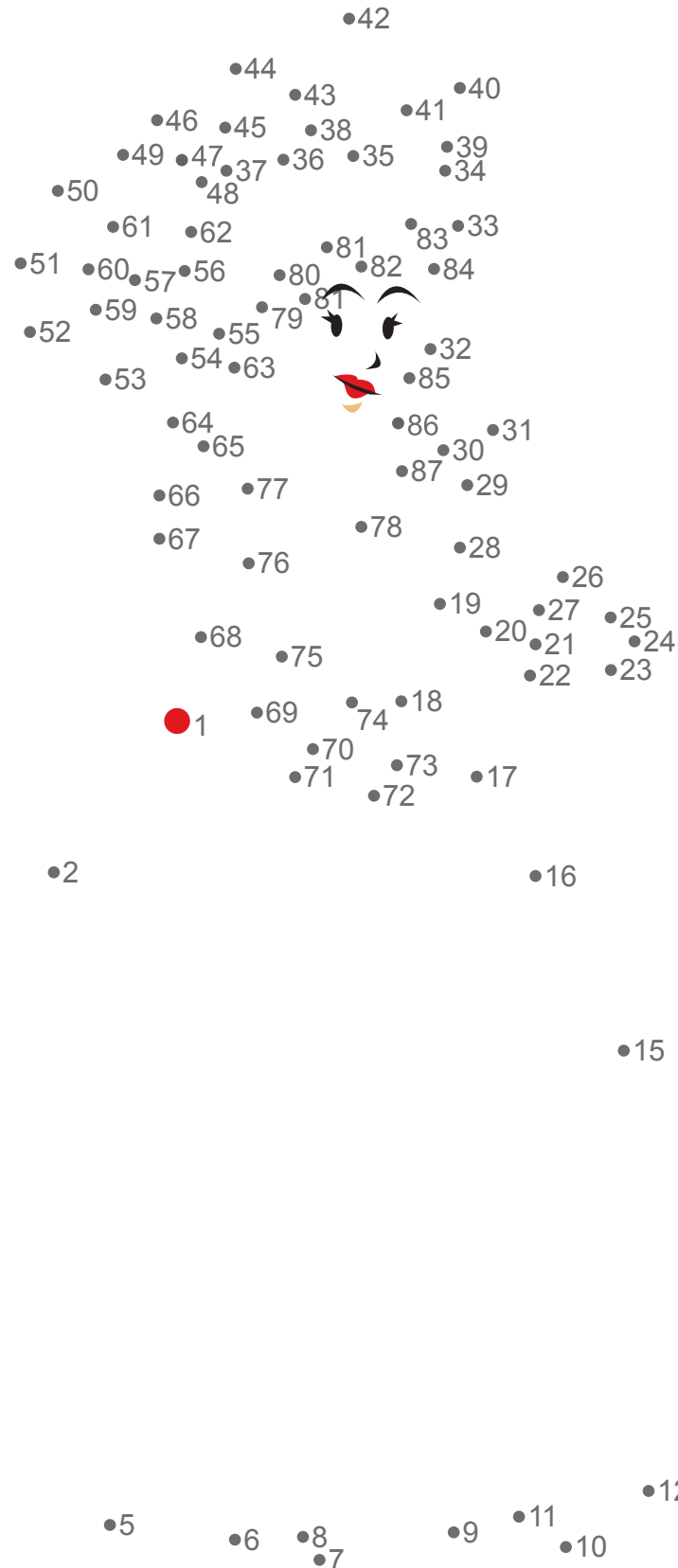
Dama



- Mugimendua
- Mugimendu mugatuak
- Harrapaketa



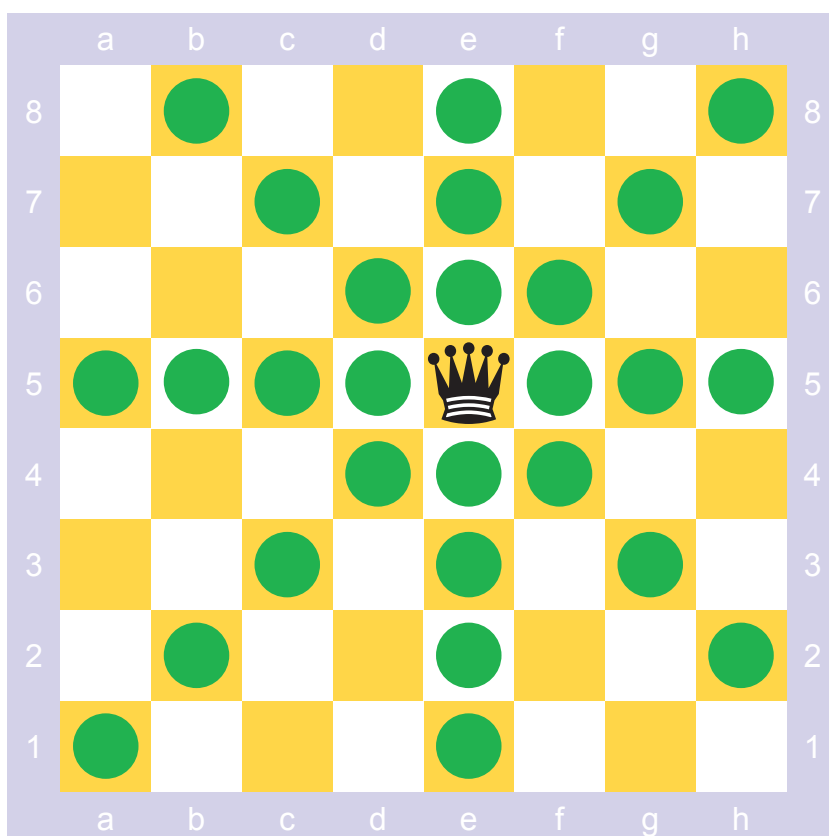
Osatu pieza zenbakiei jarraituz.





Mugimendua

Dama edozein lerro, zutabe edo diagonalean zehar mugi daiteke.



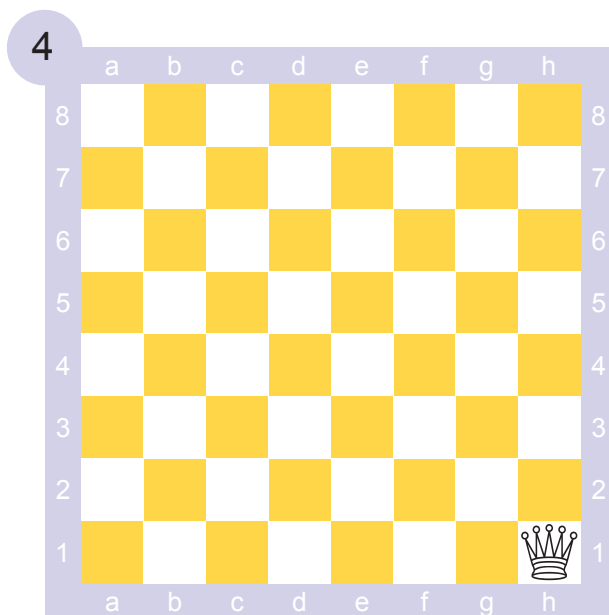
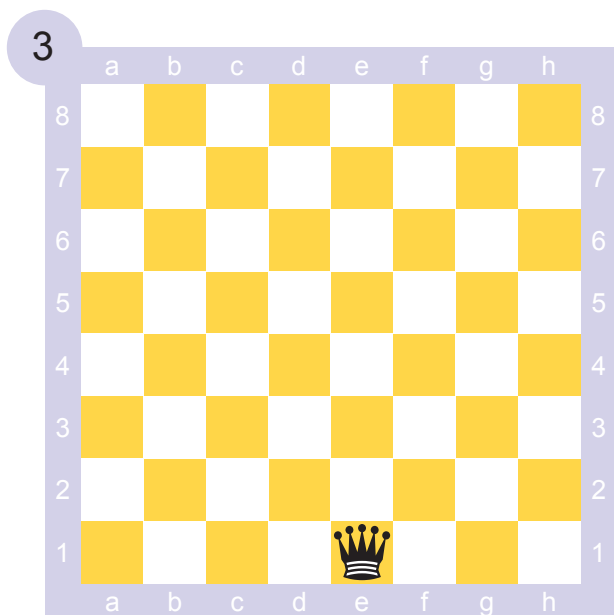
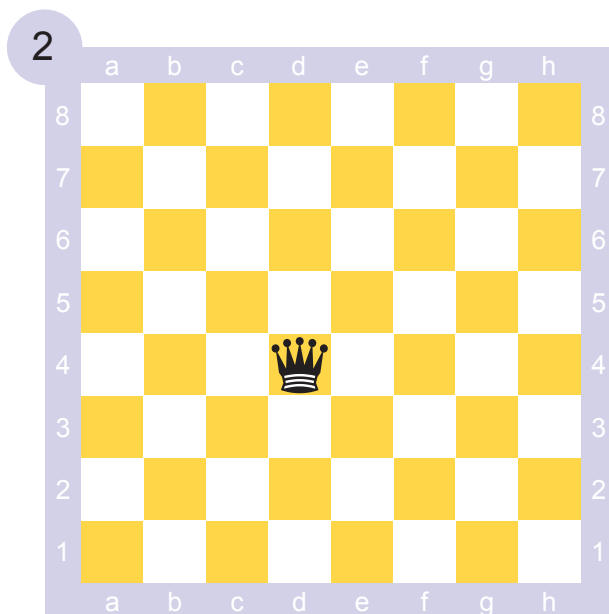
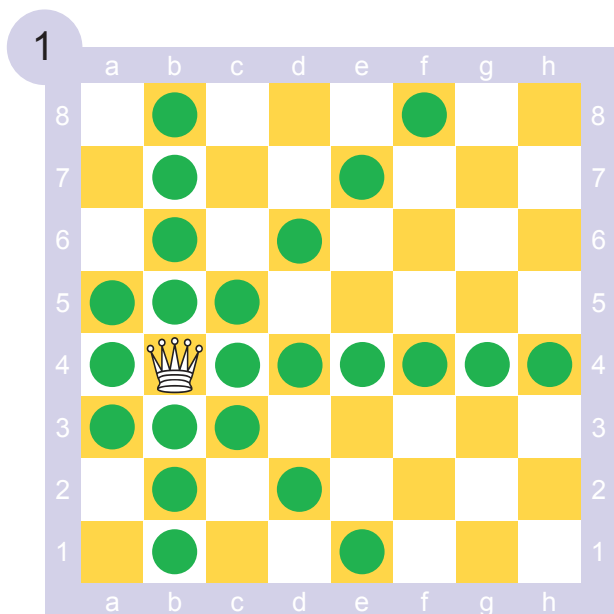
Zirkulu berdez adierazten da dama zein laukitara mugi daitekeen.



Dama da lauki gehien zeharka ditzakeen pieza.



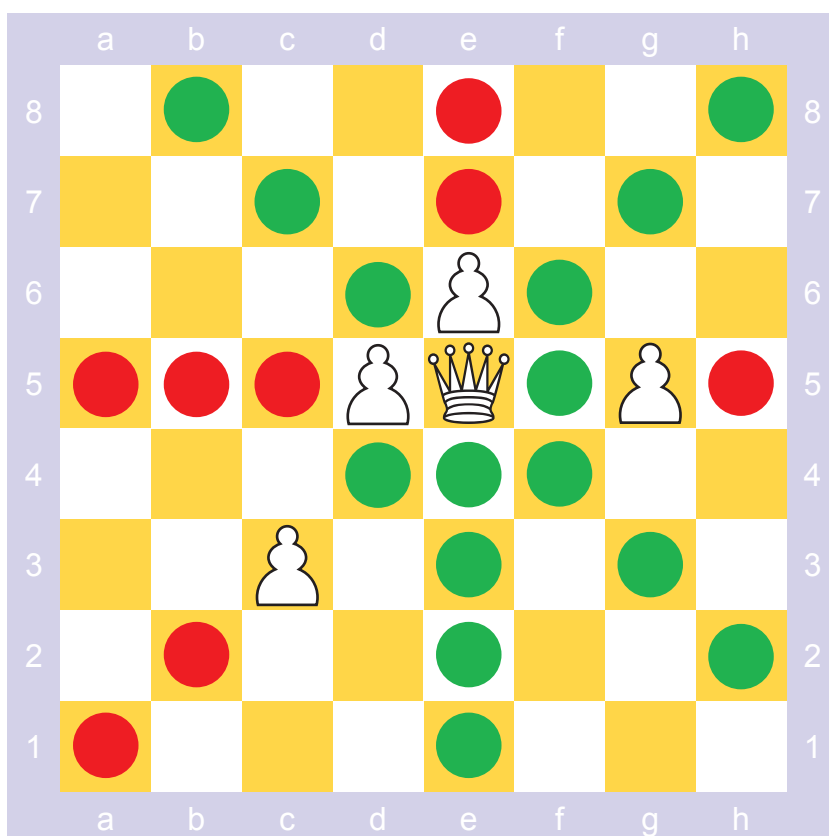
Marraztu zirkulu batzuk, zure ustez, dama zein laukitan koka daitekeen zehaztuz.





Mugimendu mugatuak

Damak ez dezake aurrera egin bidean beste pieza bat topatzen duenean.



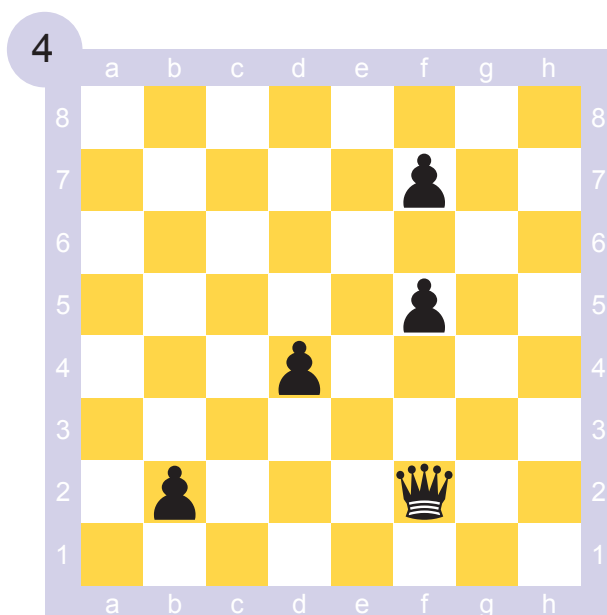
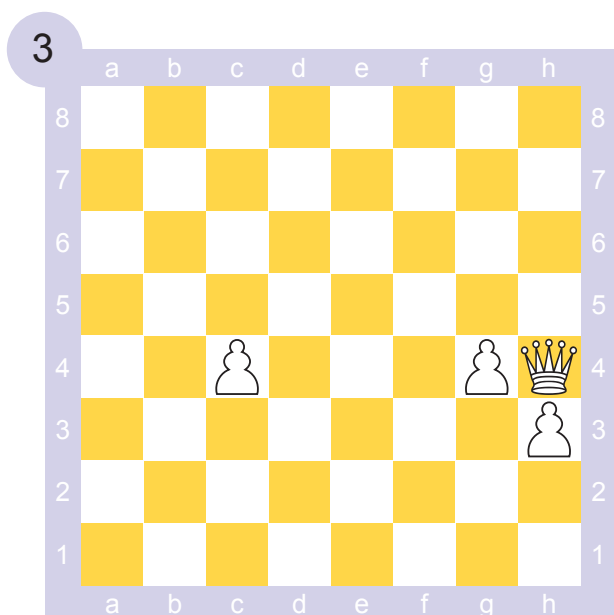
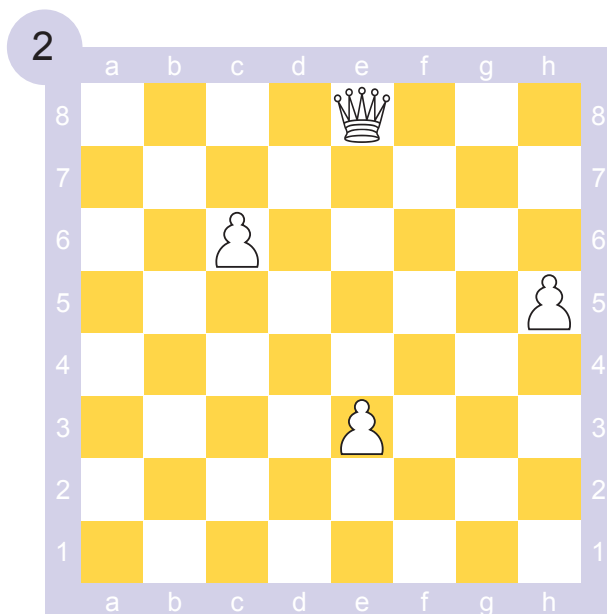
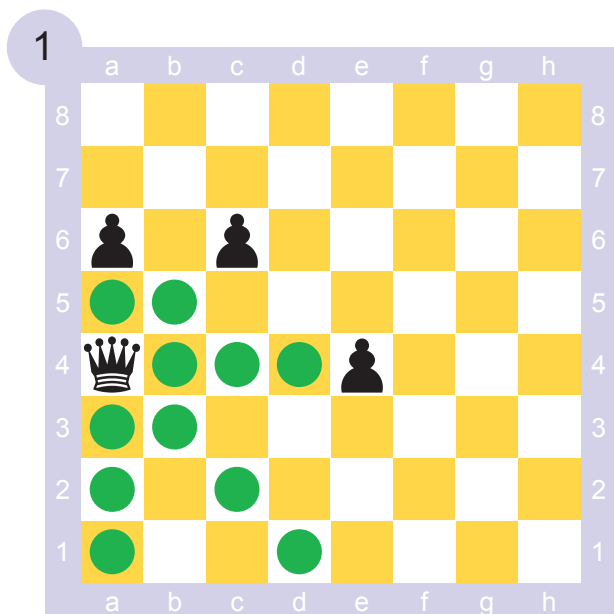
Zirkulu gorriek adierazten dute dama nora mugi ezin daitekeen.



Damak ezin du beste pieza batzuen gainetik jauzi egin.



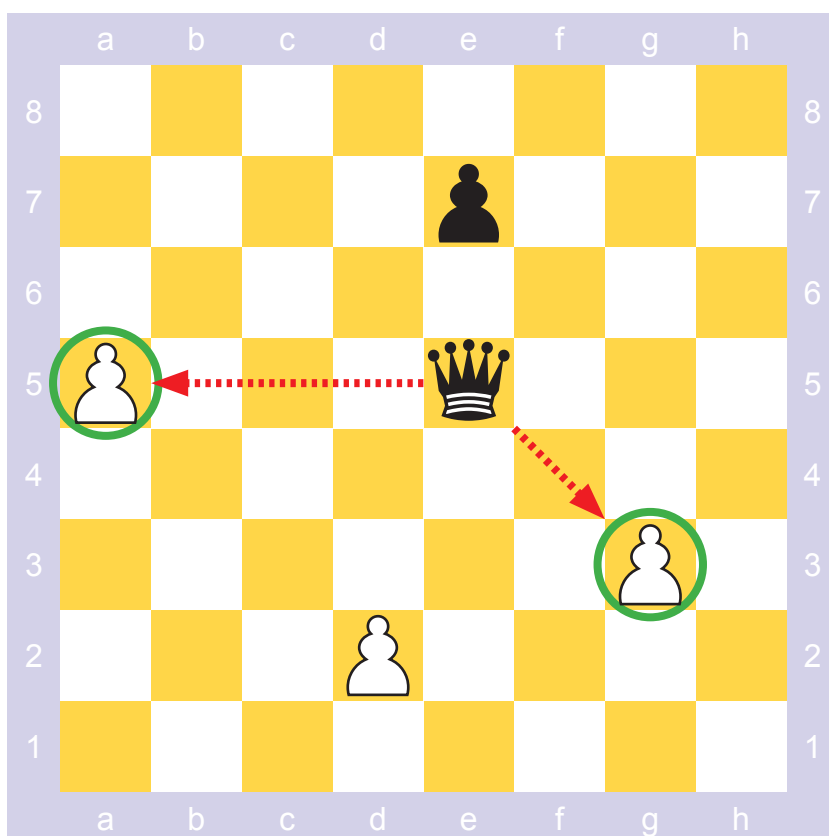
Adierazi zirkulu batez dama zein laukitara mugi daitekeen.





Harrapaketa

Damak bere lerro, zutabe edo diagonalean dauden pieza aurkariak harrapa ditzake.



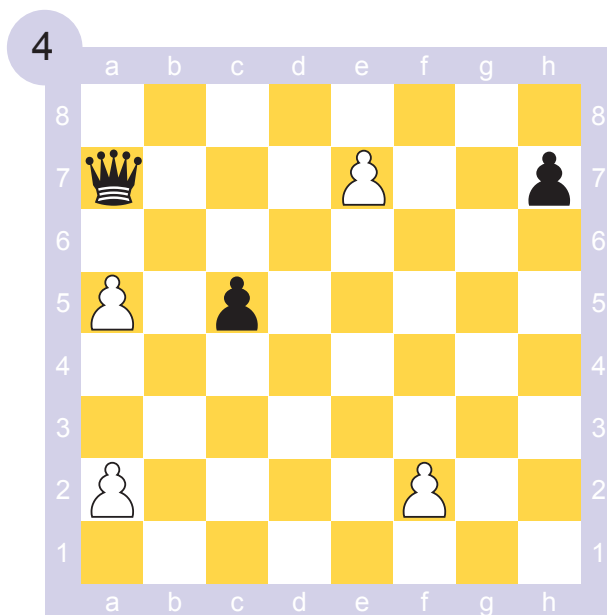
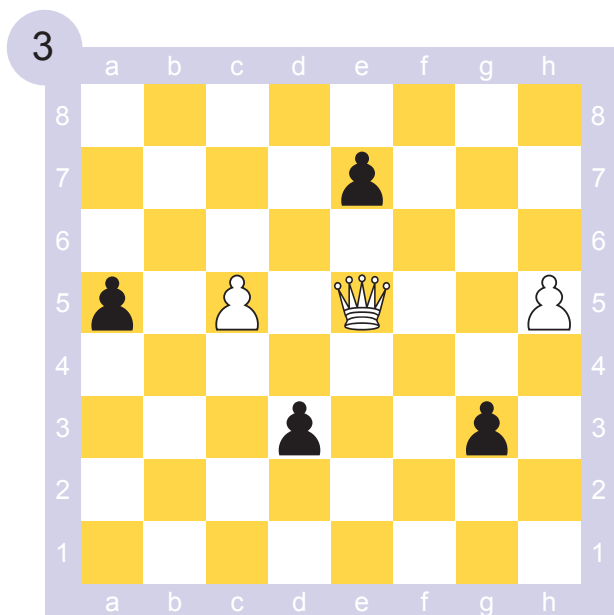
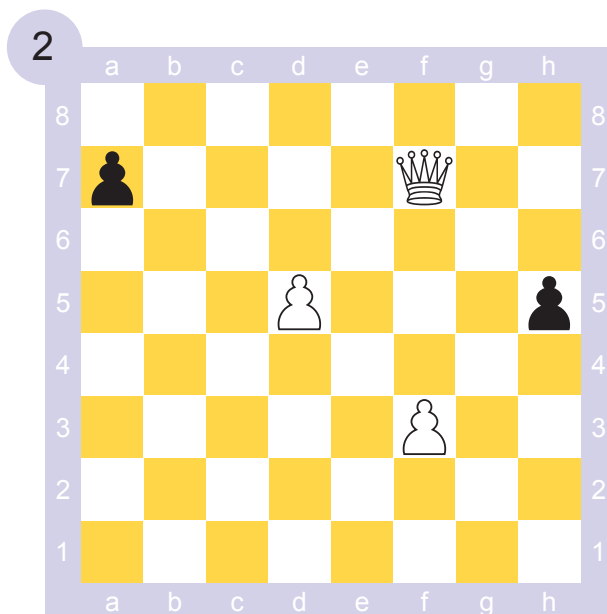
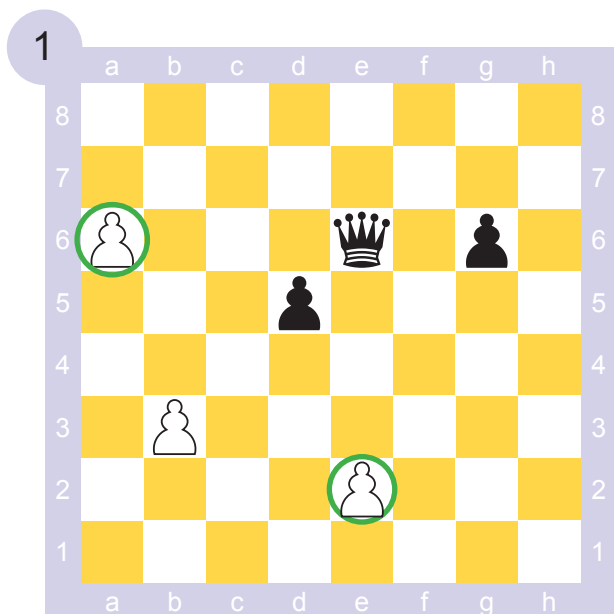
Zirkulu berdez adierazten dira damak harrapa ditzakeen piezak.



Txanda bakoitzeko aurkariaren pieza bakarra harrapa daiteke.



Biribildu zirkulu batez damak harrapa ditzakeen piezak.





Antolatu azpian agertzen diren damak, txikitik handira.



2



4



6



3



1



5

Erantzuna:



Antolatu testu-zati hauek esaldiak zentzua izan dezan.

mugitzen da

1 Dama

norabide

guztietara

Idatzi hemen antolatutako esaldia.



Adierazi zein lerro, zutabe edo diagonaletik
igaro behar duen damak, adierazten den
zenbakia lortzeko.

1

5	4	7
3		8
1	6	2

8

2

5	4	7
3		8
1	6	2

11

3

5	4	8
6		7
3	1	2

7

4

2	6	7
3		5
1	4	9

10



Bilatu taulako lerro, zutabe edo diagonaletan segidan paratuta dauden hiru dama (kolore ezberdinekoak izan daitezke).

1



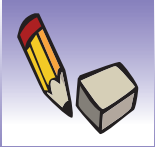
2



Erregea



- Mugimendua
- Mugimendu mugatuak
- Harrapaketa



Margotu erregearen atal bakoitza adierazten diren koloreak erabiliz:

Korrea



Burua eta eskuak



Prakak



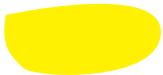
Soina



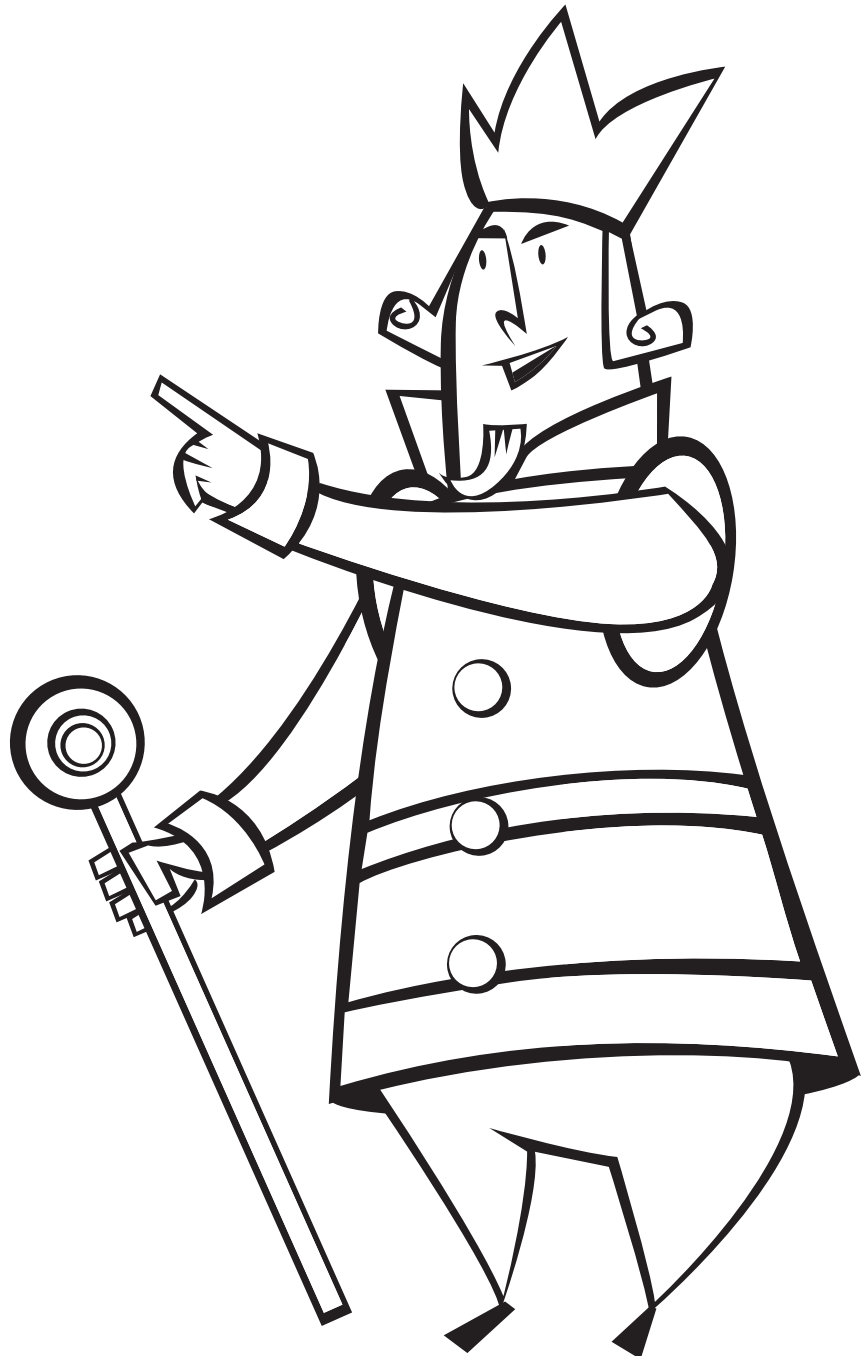
Botoiak



Ilea



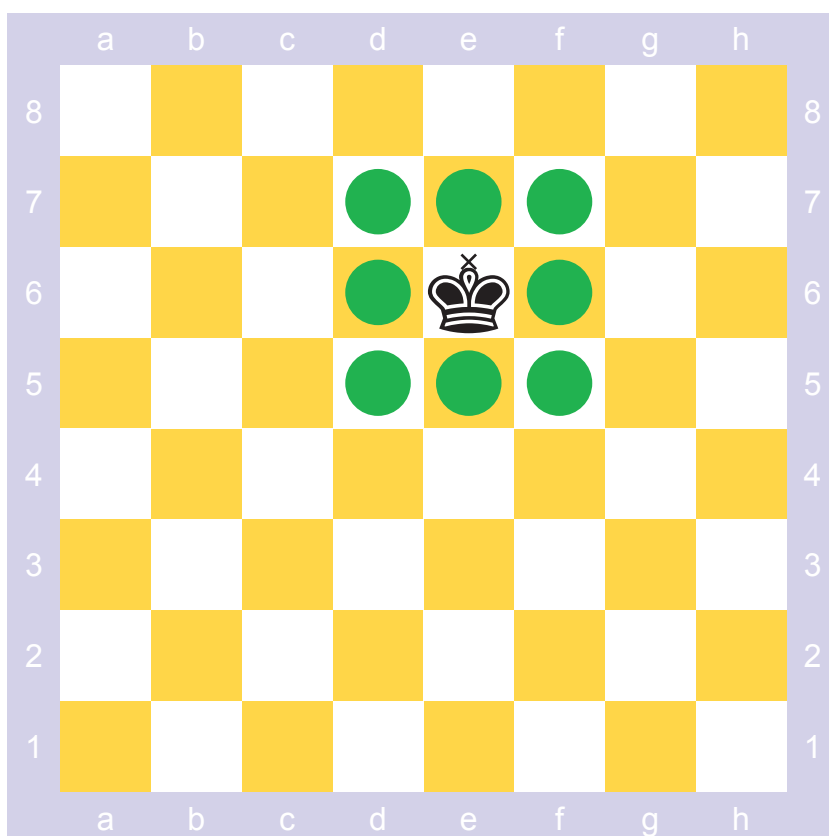
Makila





Mugimendua

Erregea inguruan dituen lauki guztietan zehar mugi daiteke.



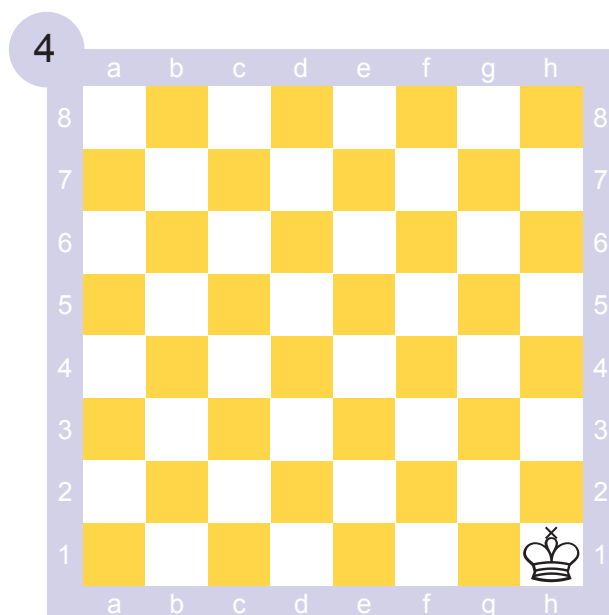
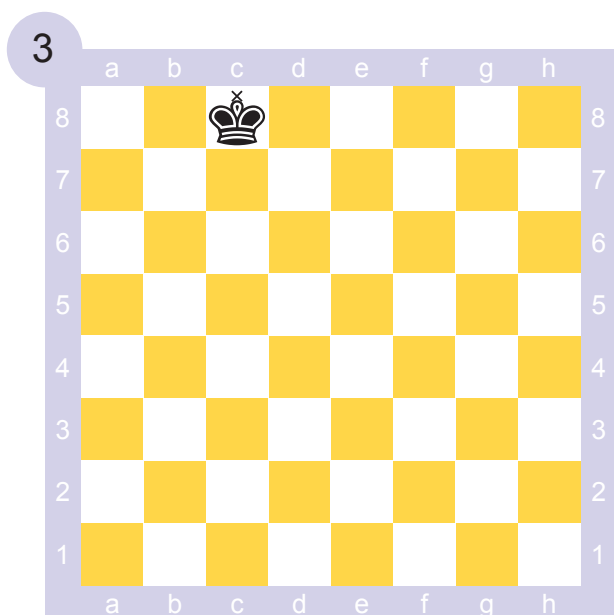
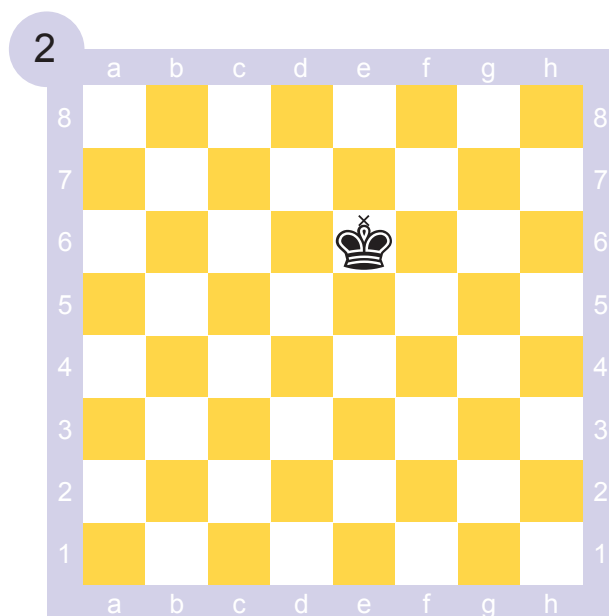
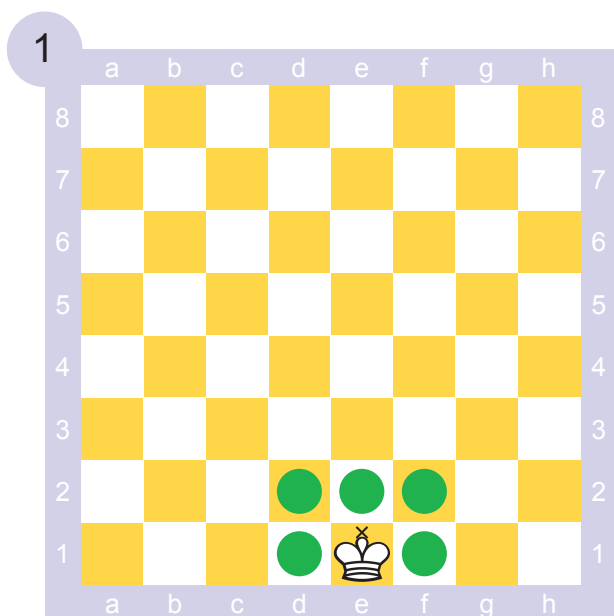
Zirkulu berdez adierazten da erregea zein laukitara mugi daitekeen.



Erregeak soilik lauki bat aurrera dezake aldiro.



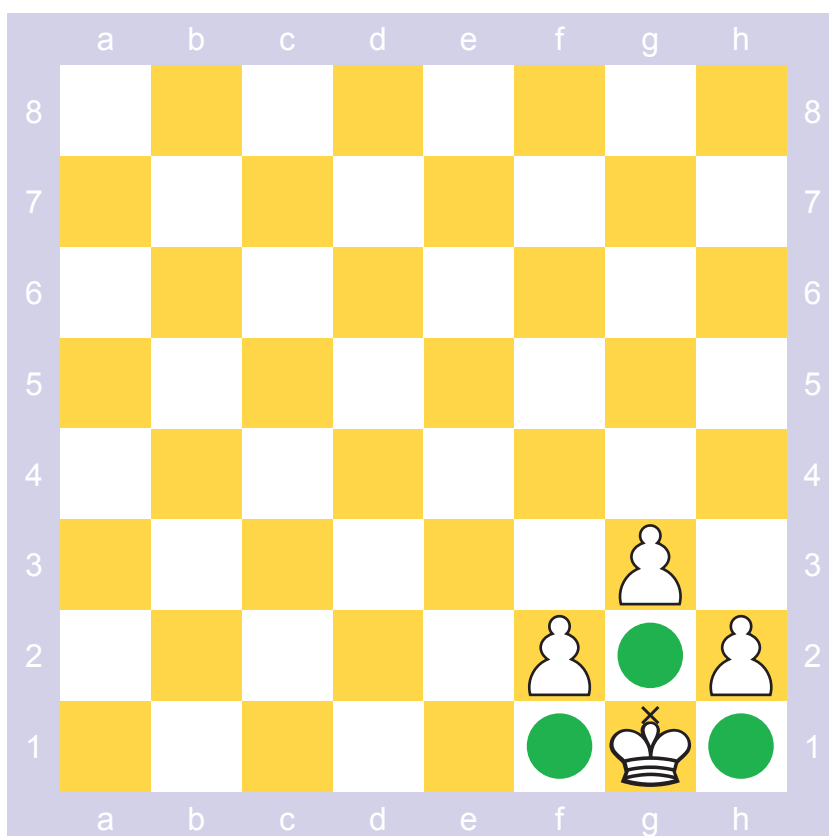
Adierazi zirkulu batez erregea zein laukitara mugi daitekeen.





Mugimendu mugatuak

Erregea ezin da mugitu bere kolore bereko pieza batek hartutako lauki batera.



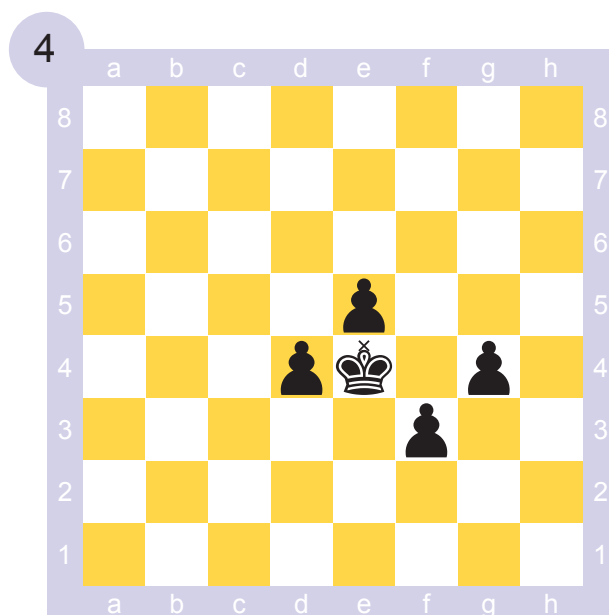
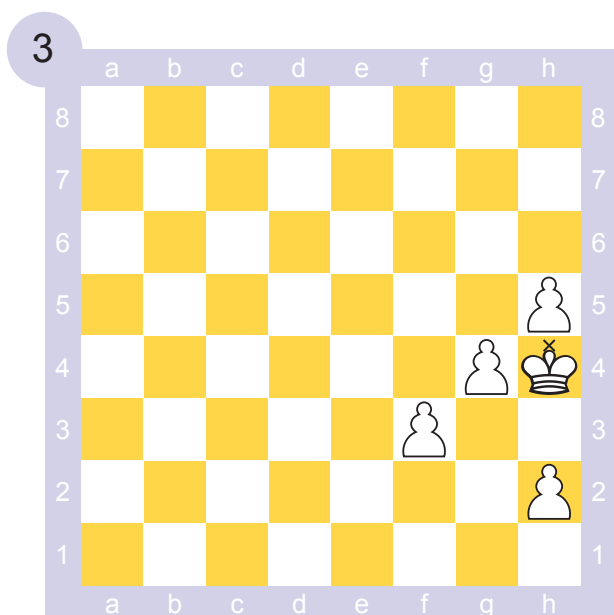
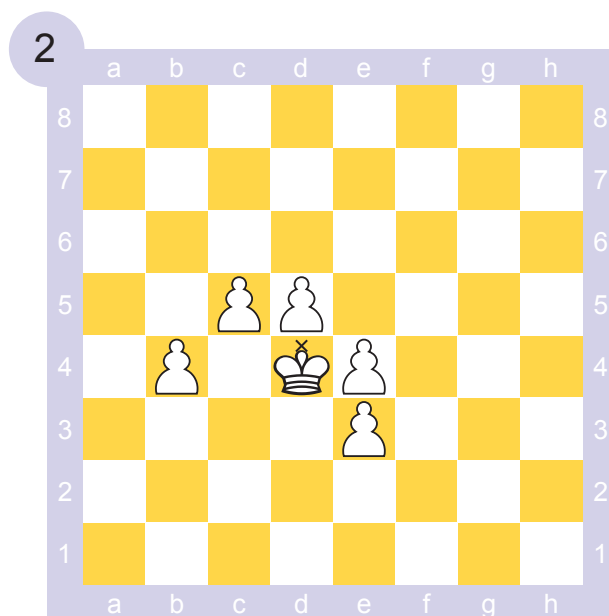
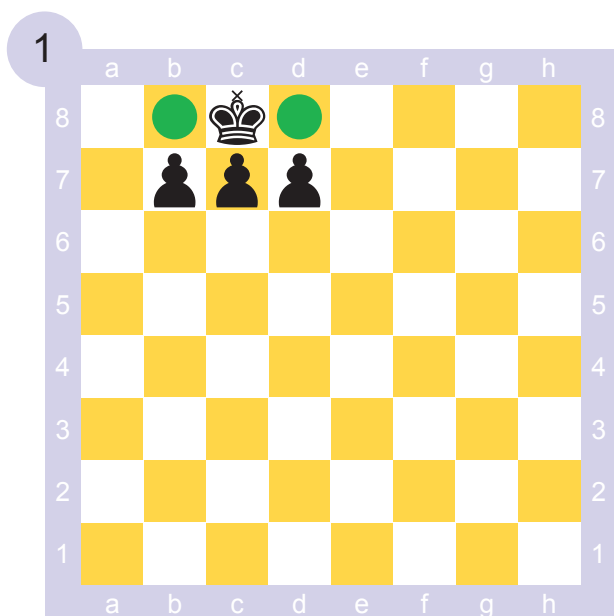
Zirkulu berdez adierazten da erregea zein laukitara mugi daitekeen.



Erregeak ezin du beste pieza batzuen gainetik jauzi egin.

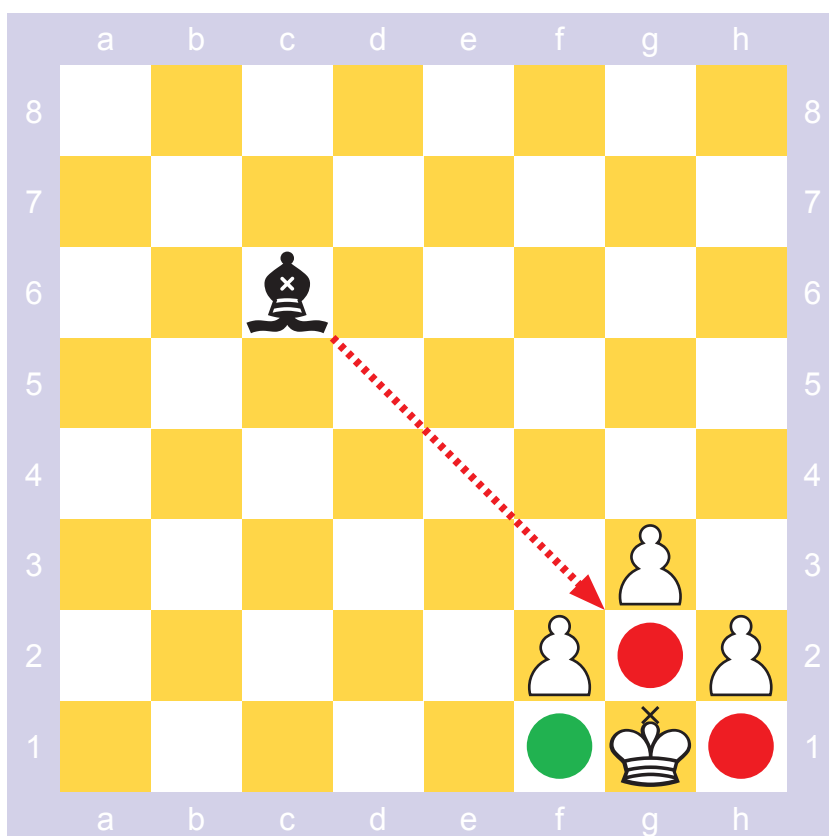


Marraztu zirkulu batzuk, zure ustez, erregea zein laukitan koka daitekeen zehaztuz.





Erregeak ezin du hartu hurrengo jokaldian aurkariaren pieza batek har dezakeen laukia.



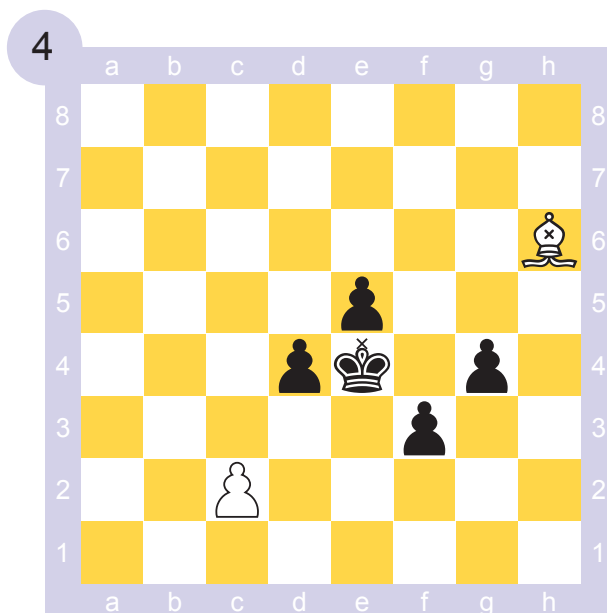
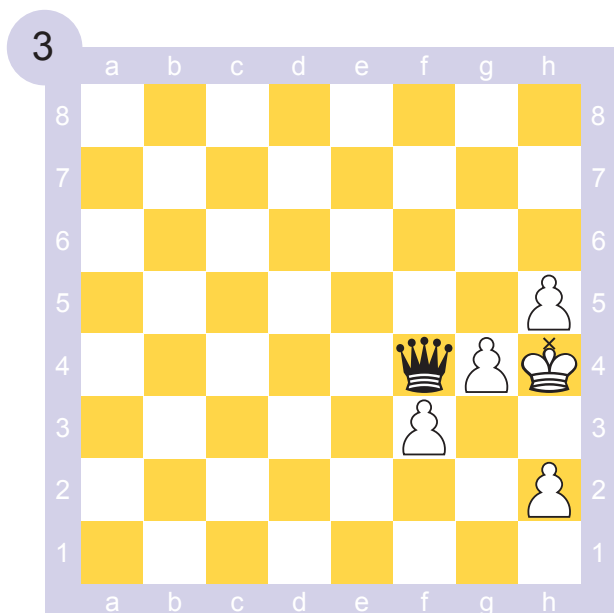
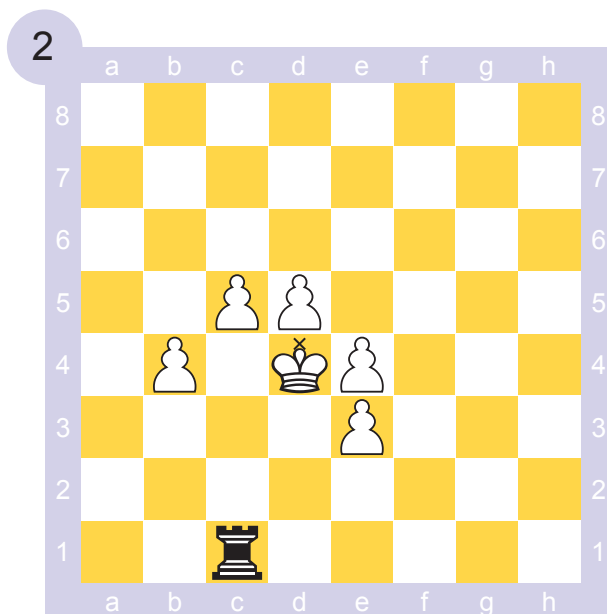
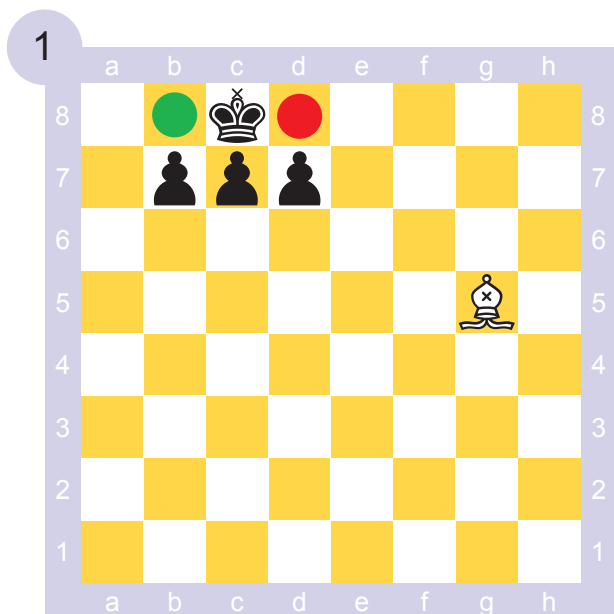
Zirkulu gorriek adierazten dute erregea nora mugi ezin daitekeen. Etazirkulu berdeek nora mugi daiekeen.



Erregea ezin dute harrapatu beste jokalarien piezek.



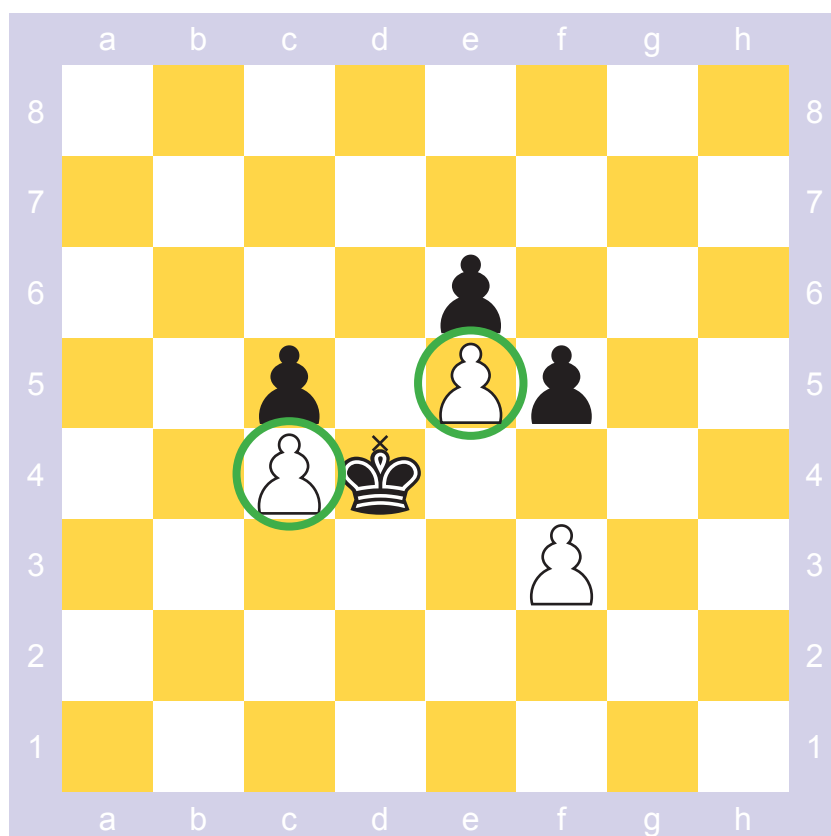
Adierazi, jokaldi bakarrean, erregea nora mugi daitekeen. Erabili kolore berdea egin ditzakeen mugimenduetarako eta kolore gorria ezin dituenak adierazteko.





Harrapaketa

Erregeak inguruan dituen aurkariaren piezak harrapa ditzake.



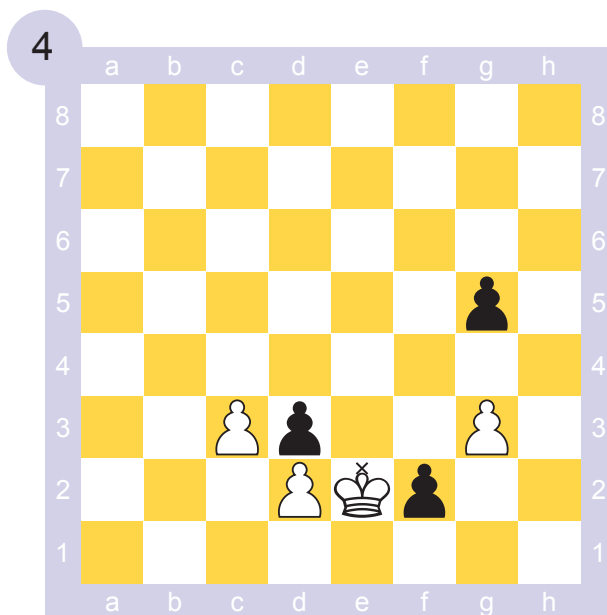
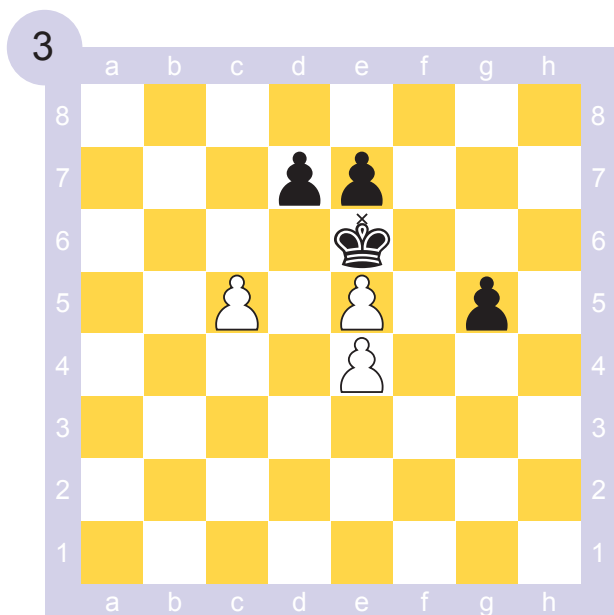
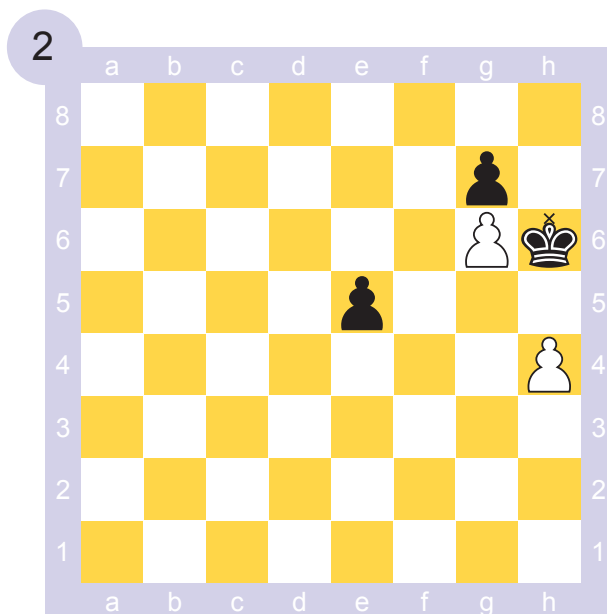
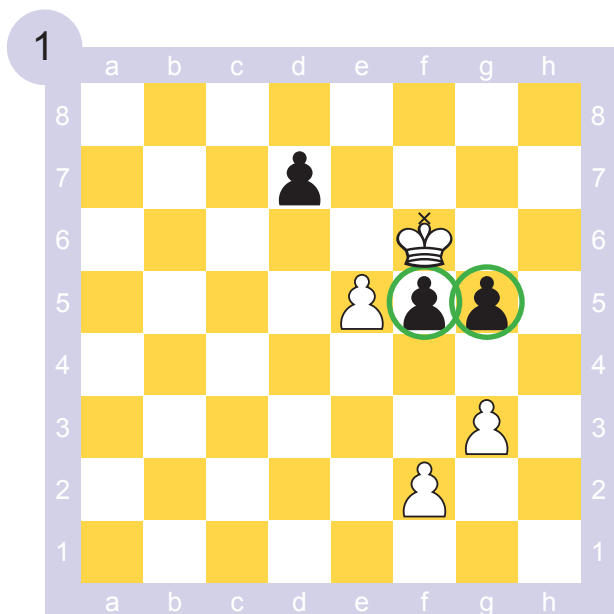
Zirkulu berdez adierazten dira erregeak harrapa ditzakeen piezak. Pieza bat mehatxupean dago harrapatu ahal denean.



Txanda bakoitzeko aurkariaren pieza bakarra harrapa daiteke.



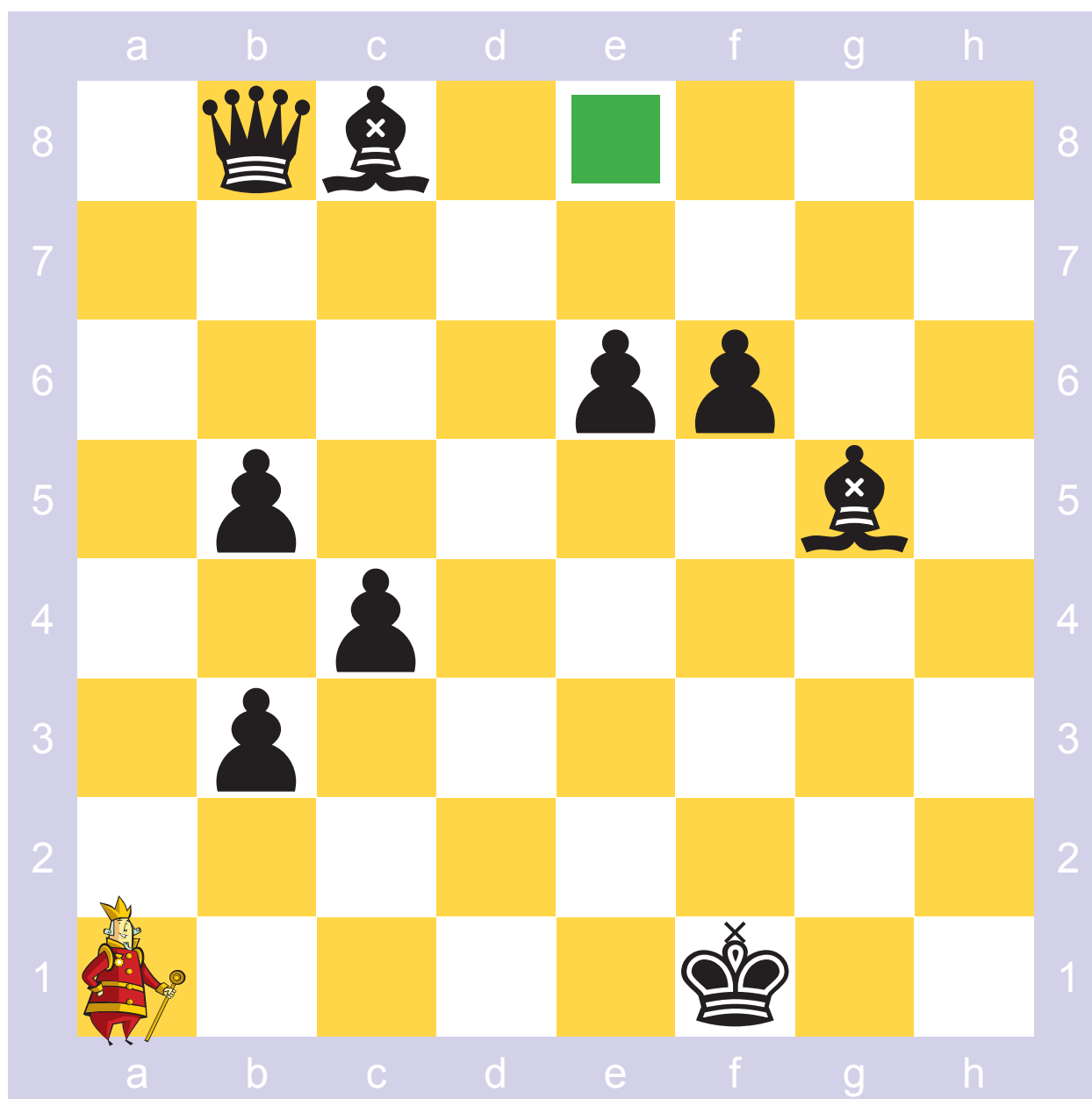
Biribildu zirkulu batez erregeak harrapa ditzakeen piezak.





Adierazi zein den erregeak egin dezakeen bide laburrena berdez margotutako laukira iristeko.

Erregea ezin da kokatu pieza beltzen mehatxupean dauden laukietan.





Deskodetu azpiko mezua.

Kodea

I	E	B	G	N	Z
A	R	D	M	U	T

E						

					-					



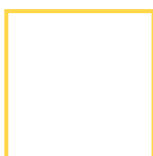
Adierazi erregeak jarraituko duen bidea, banan-banan zenbatuta.

55	54	53	52	51	45	35	34
56	59	60	50	46	36	44	33
57	58	61	47	49	37	43	32
7	6	5	62	48	38	42	31
8	64	63	4	39	40	41	30
9	10	3	18	19	20	21	29
11	2	17	16	23	22	26	28
1	12	13	14	15	24	25	27





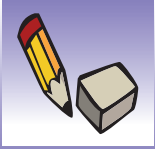
Antolatu istorio honen sekuentzia.



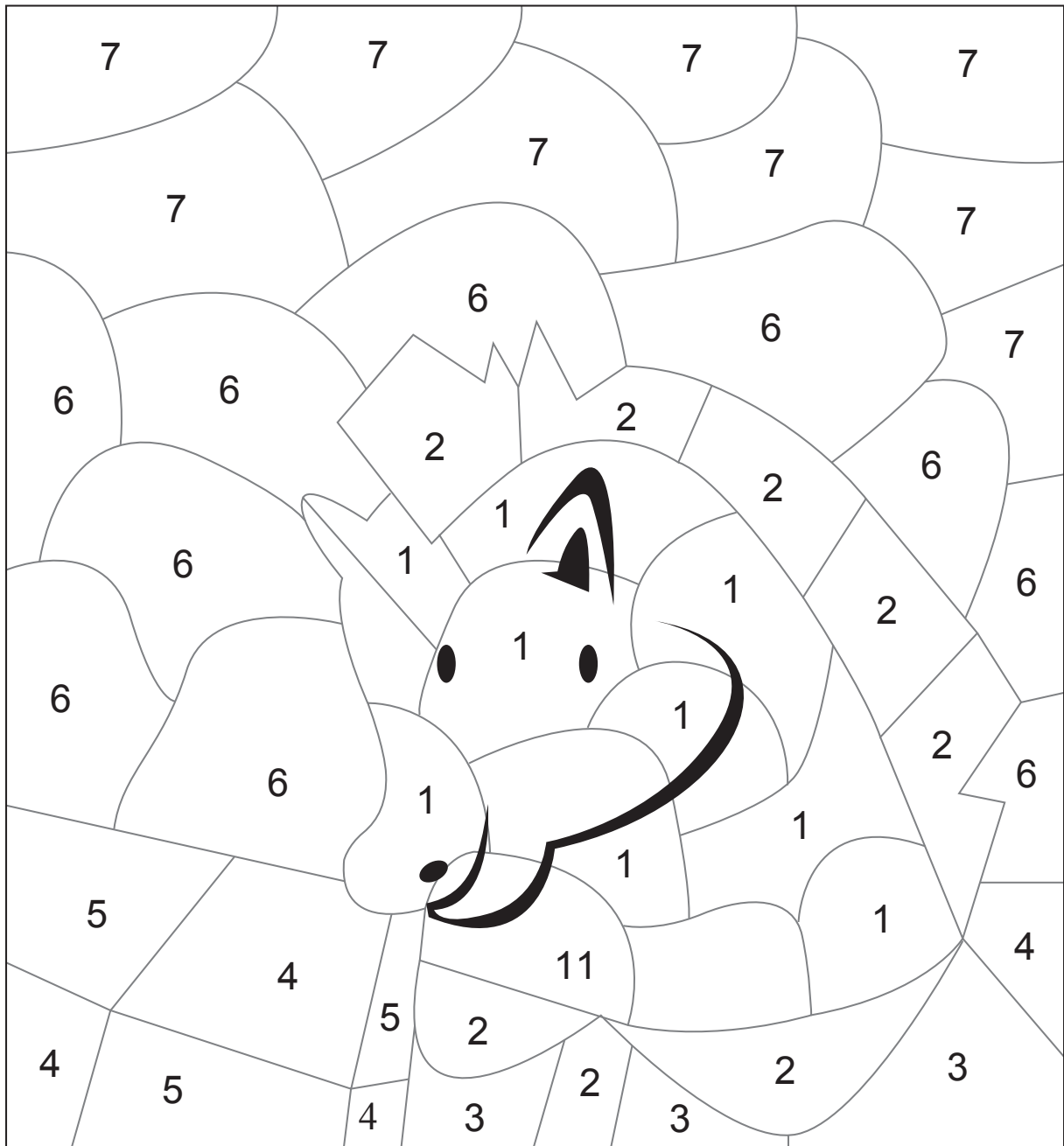
Zaldia



- Mugimendua
- Mugimendu mugatuak
- Harrapaketa



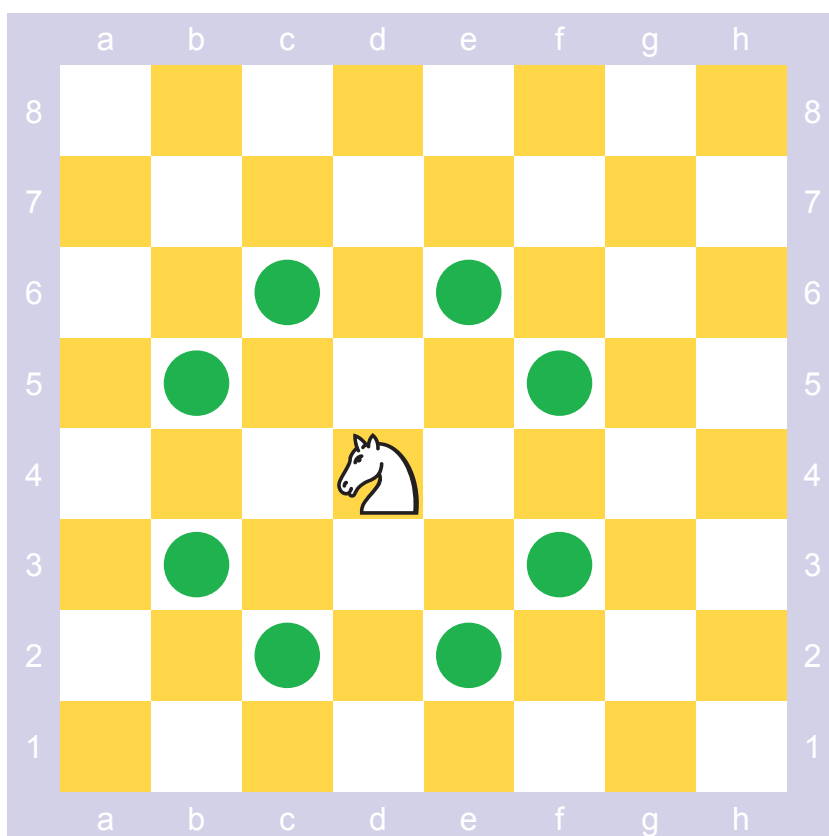
Margotu markatutako zonaldeak zenbakietan adierazitako koloreekin.





Mugimendua

Zaldia bi lauki aurreratzen ditu lerro edo zutabe batetik eta ondoren beste bat eskuin edo ezkerrera.



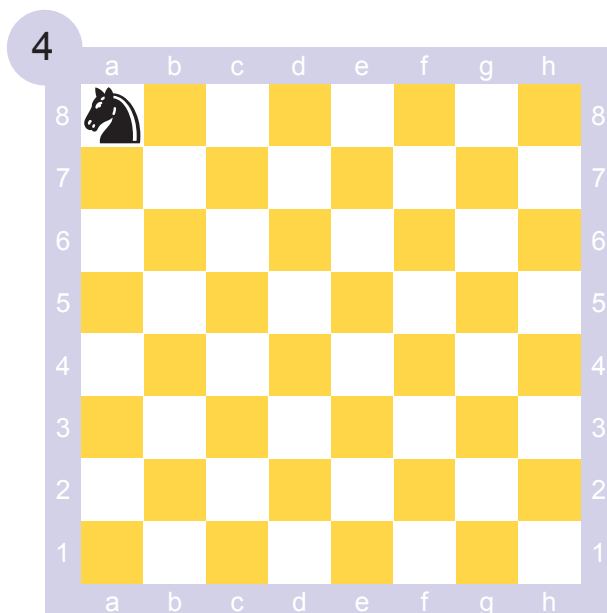
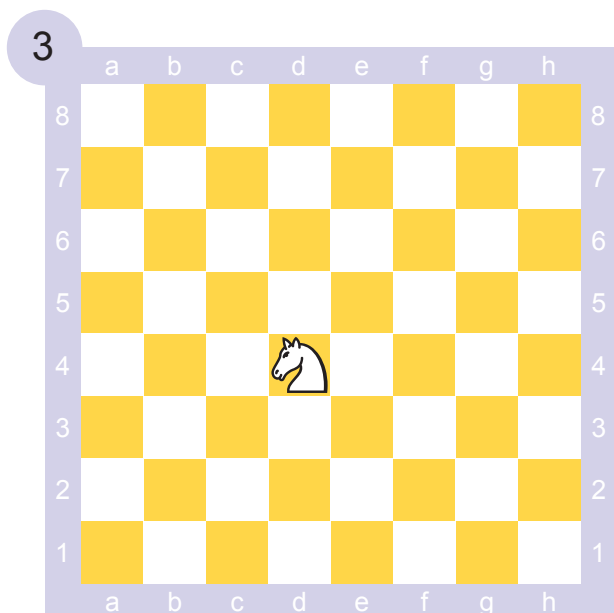
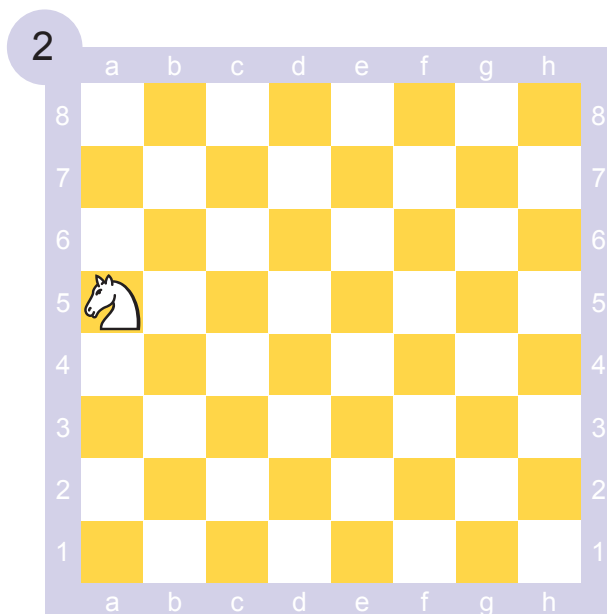
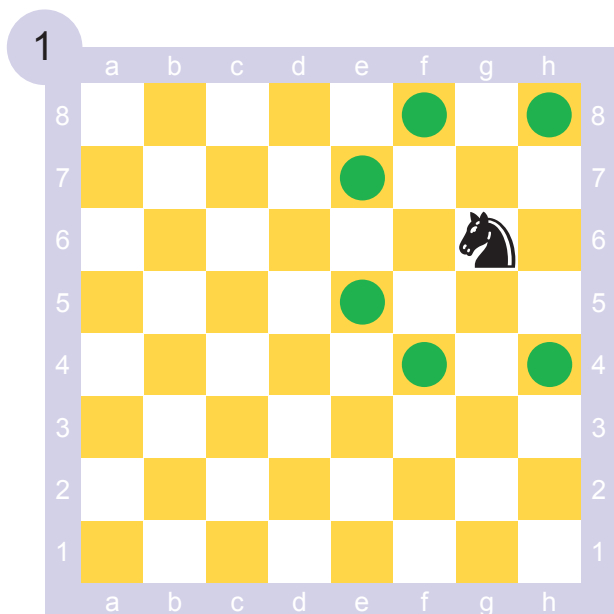
Zirkulu berdez adierazten da zaldia zein laukitara mugi daitekeen.



Zaldiaren mugimenduan, hastapeneko laukia eta jomugako laukia beti kolore berekoak dira.



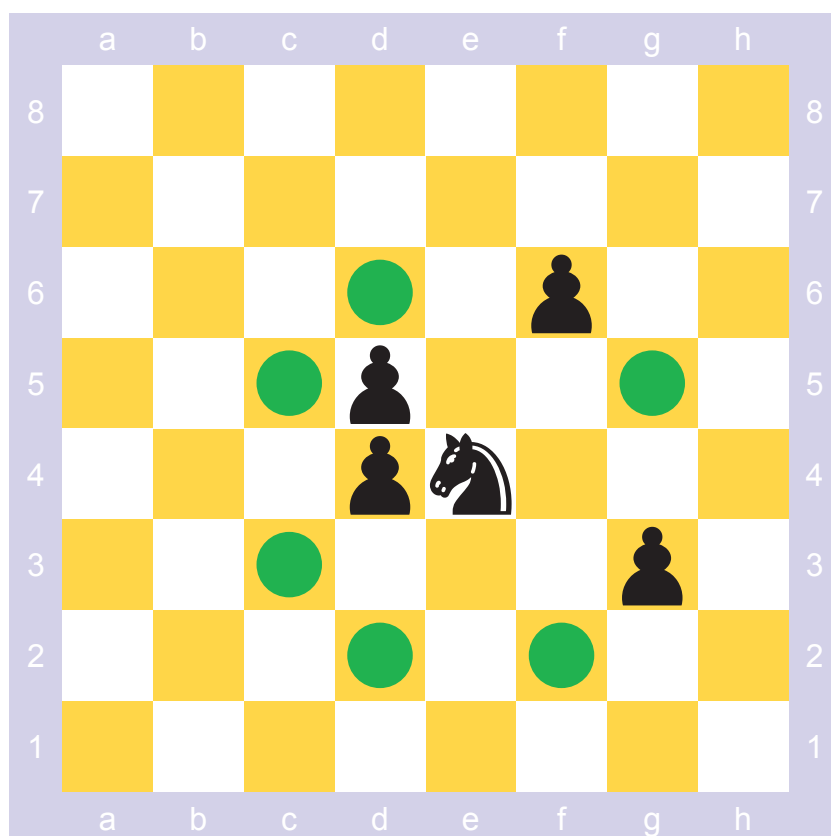
Marraztu zirkulu batzuk, zure ustez, gaztelua zein laukitan koka daitekeen zehaztuz.





Mugimendu mugatuak

Zaldia ezin da mugitu bere kolore bereko pieza batek hartutako lauki batera.



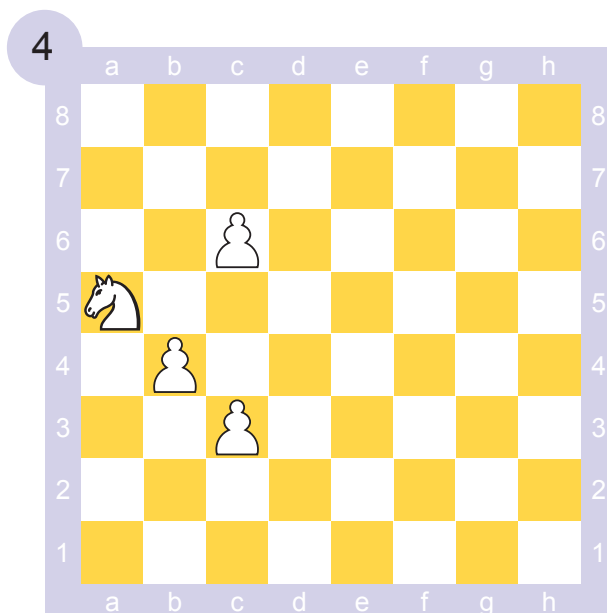
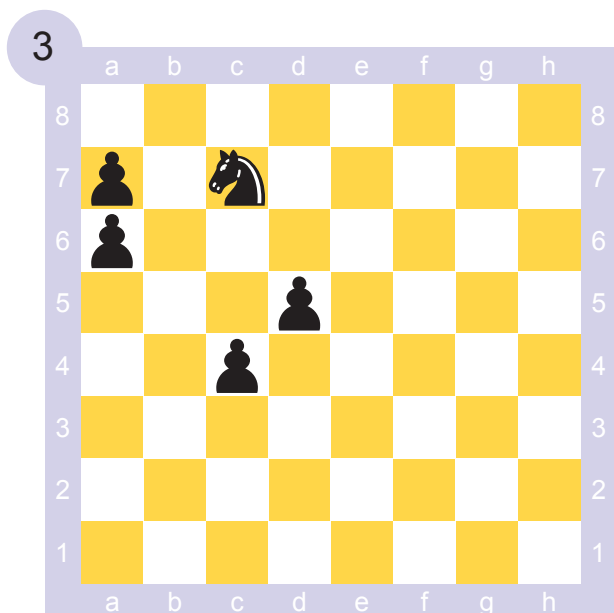
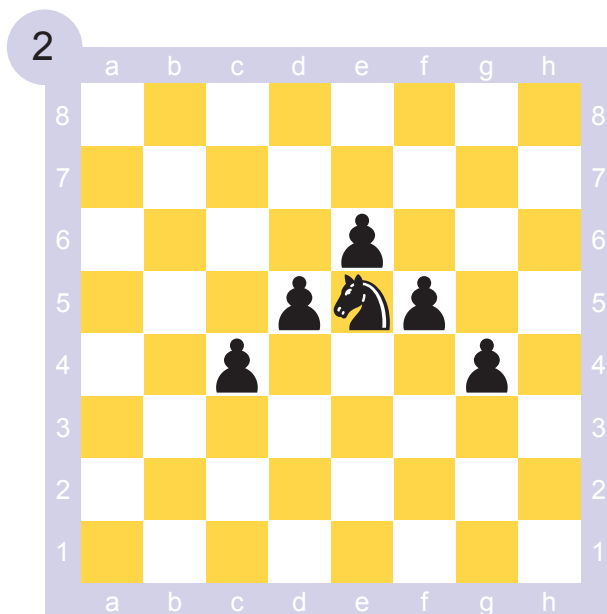
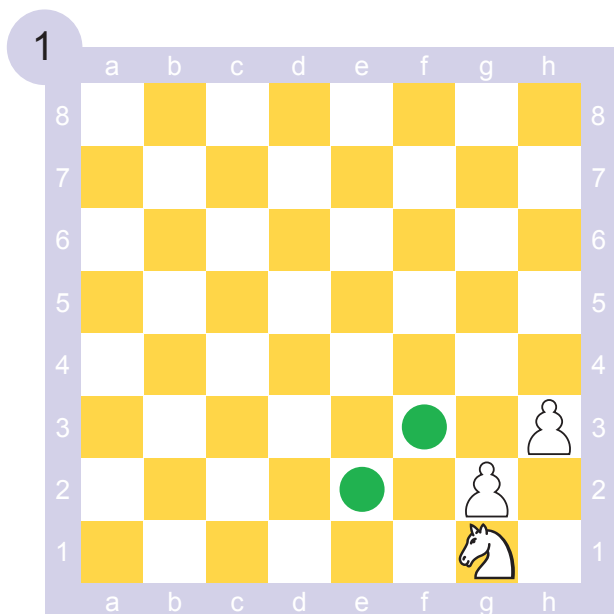
Zirkulu berdez adierazten da zaldia zein laukitara mugi daitekeen.



Zaldia da beste piezen gainetik jauzi egin dezakeen pieza bakarra.



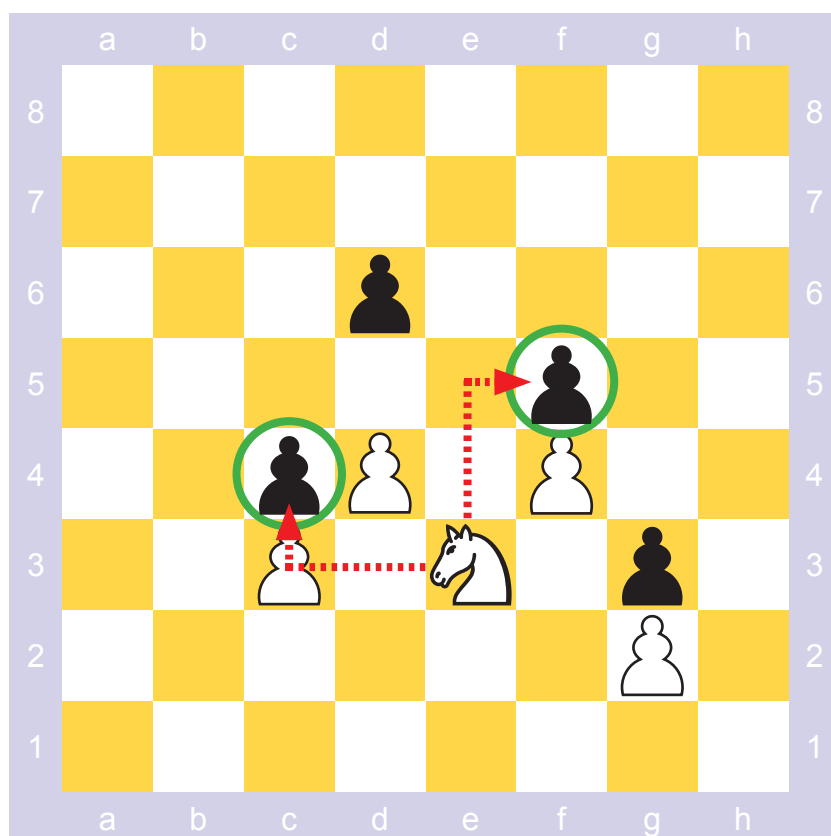
Marraztu zirkulu batzuk, zure ustez, zaldia zein laukitan koka daitekeen zehaztuz.





Harrapaketa

Zaldiak jauzi bakoitzaren amaieran topatzen dituen aurkariaren piezak harrapa ditzake.



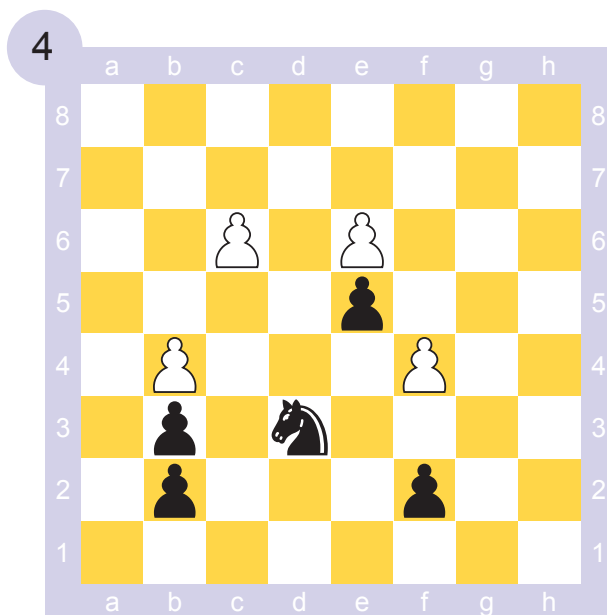
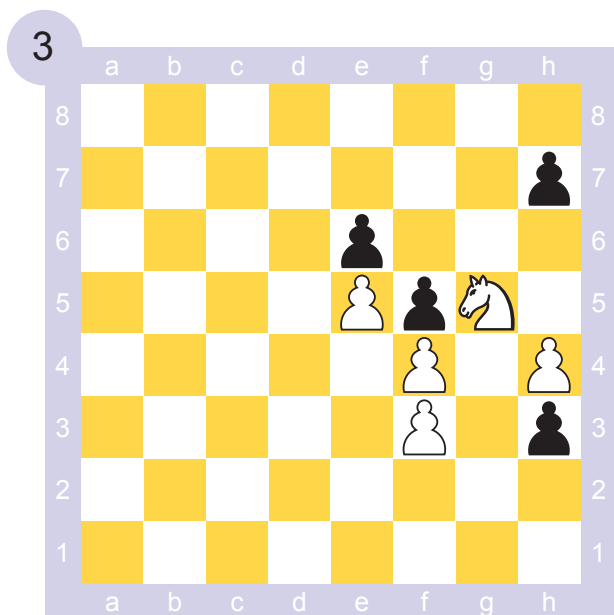
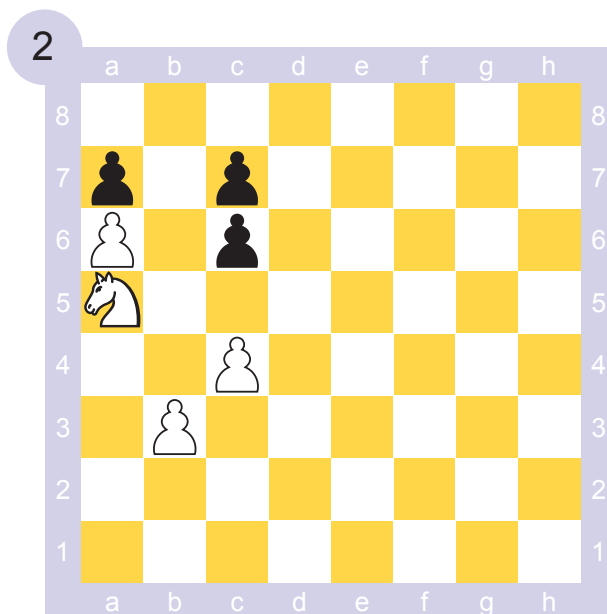
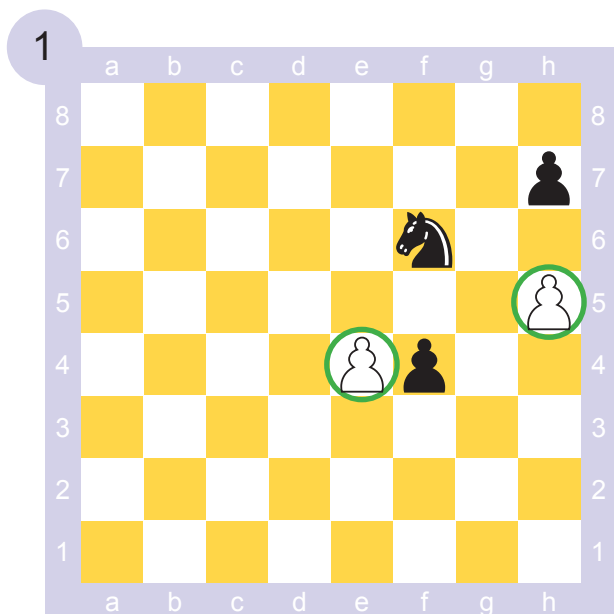
Zirkulu berdez adierazten dira zaldiak harrapa ditzakeen piezak.



Txanda bakoitzeko aurkariaren pieza bakarra harrapa daiteke.



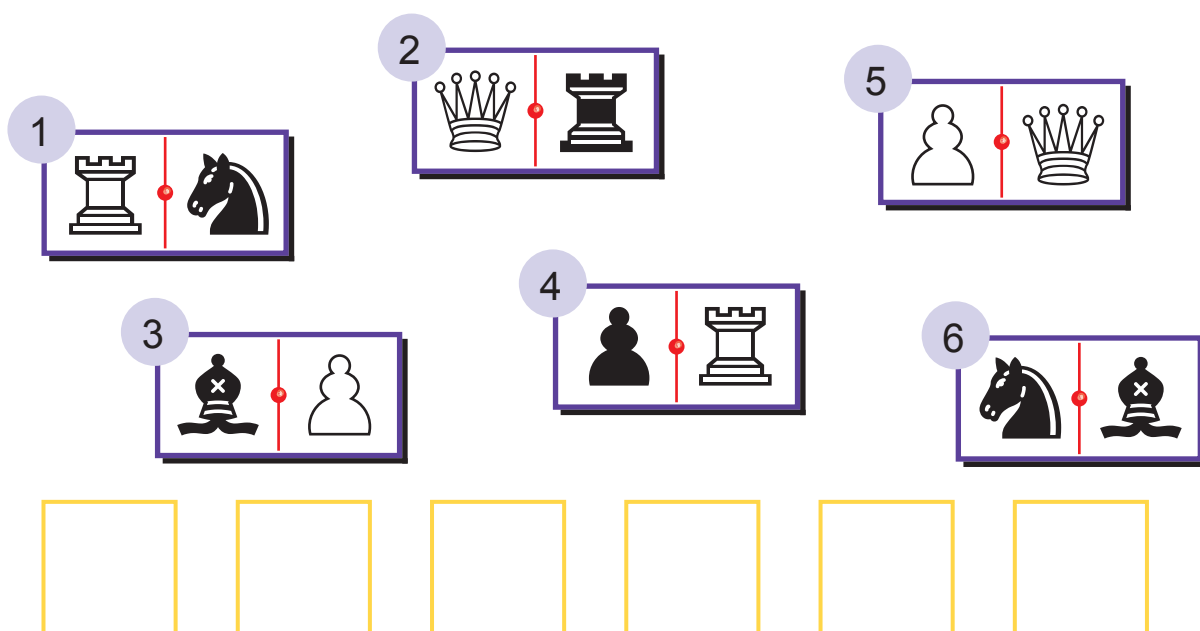
Biribildu zirkulu batez zaldiak harrapa ditzakeen piezak.



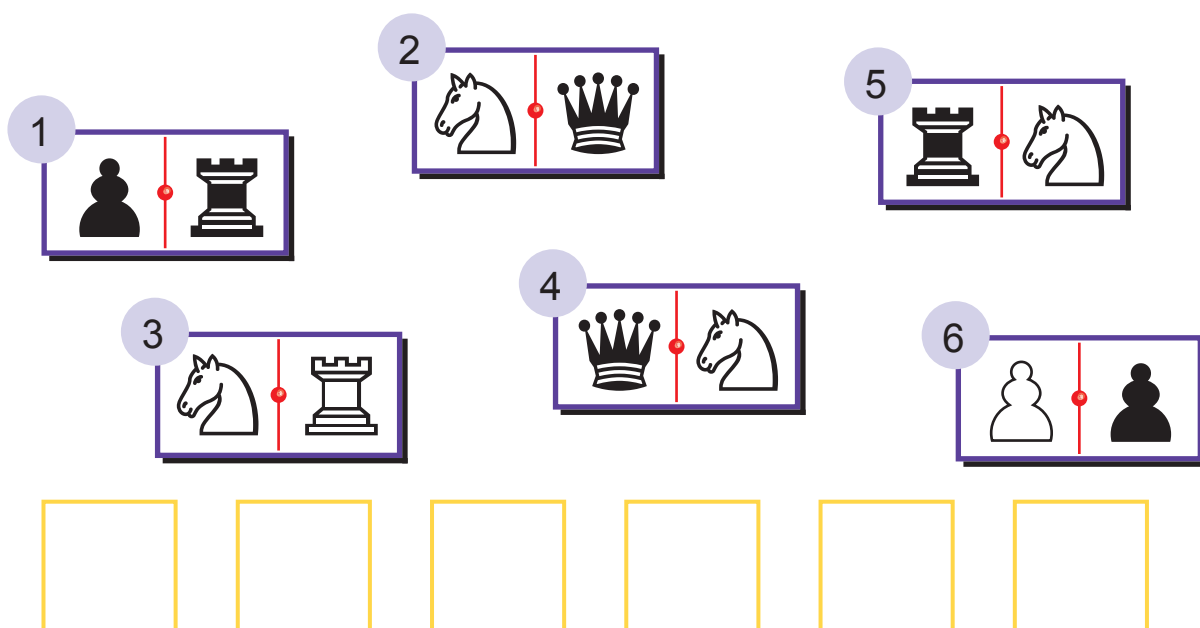


Antolatu domino-jolasaren piezak behar bezala elkarlotu daitezzen.

1. sorta



2. sorta





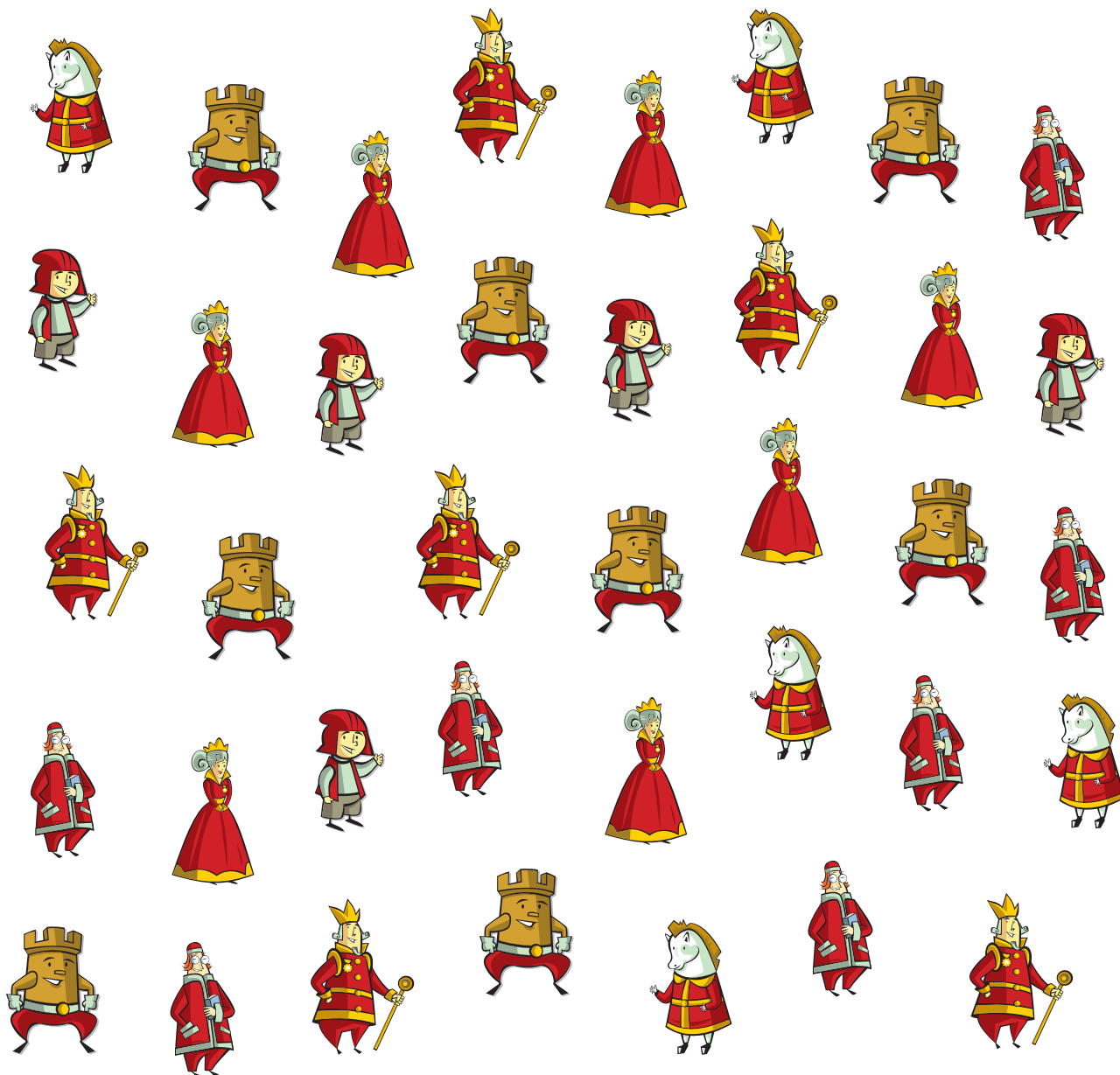
Deskodetu mezu hau zaldiaren jauziak eginez.

o	man	e-	Zal
le	di	zi	du.
jau-	hi	for-	ak

Idatzi mezua.



Zenbatu piezak eta adierazi zein den gehienetan agertzen dena.



=



=



=



=



=



=



Erreparatu pieza hauei eta esan zer-nolako marraz erabiliz marraztu diren.



zuzenak



zuzenak eta bihurriak



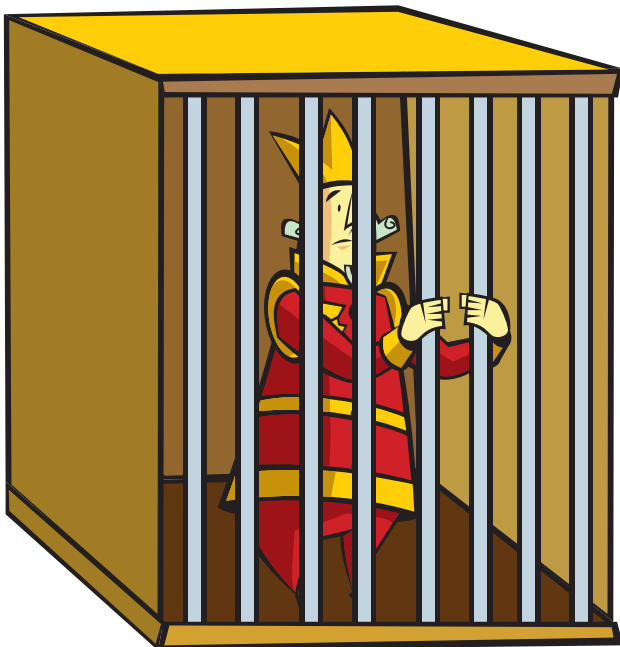
bihurriak



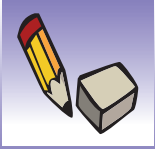
bihurriak

8. unitatea

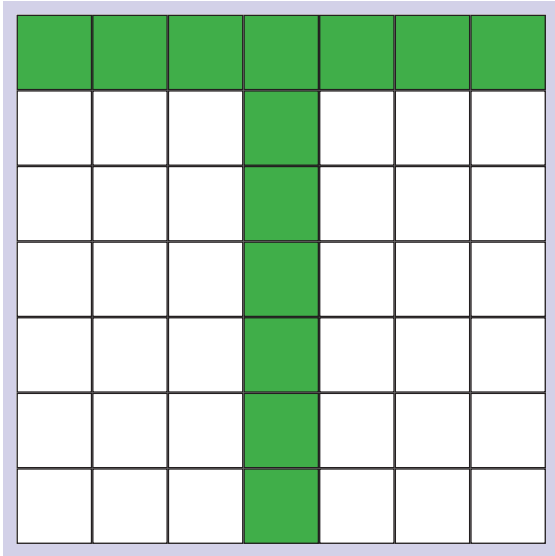
Xake



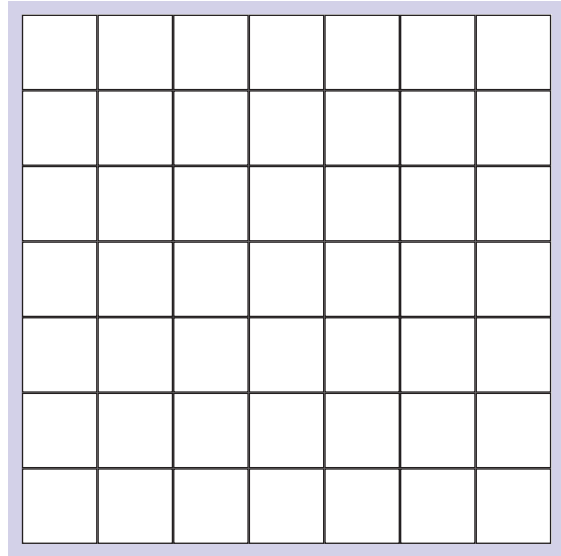
- Xake erregeari
- Xake-mate
- Itoa



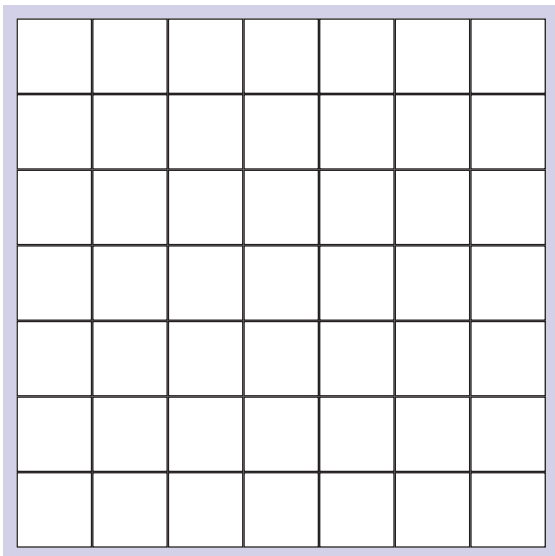
Marraztu adierazten den hizkia, horretarako laukiak margotuz.



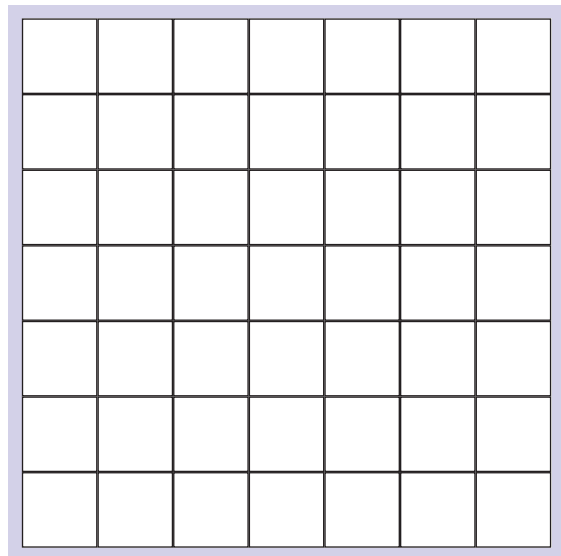
T



L



N



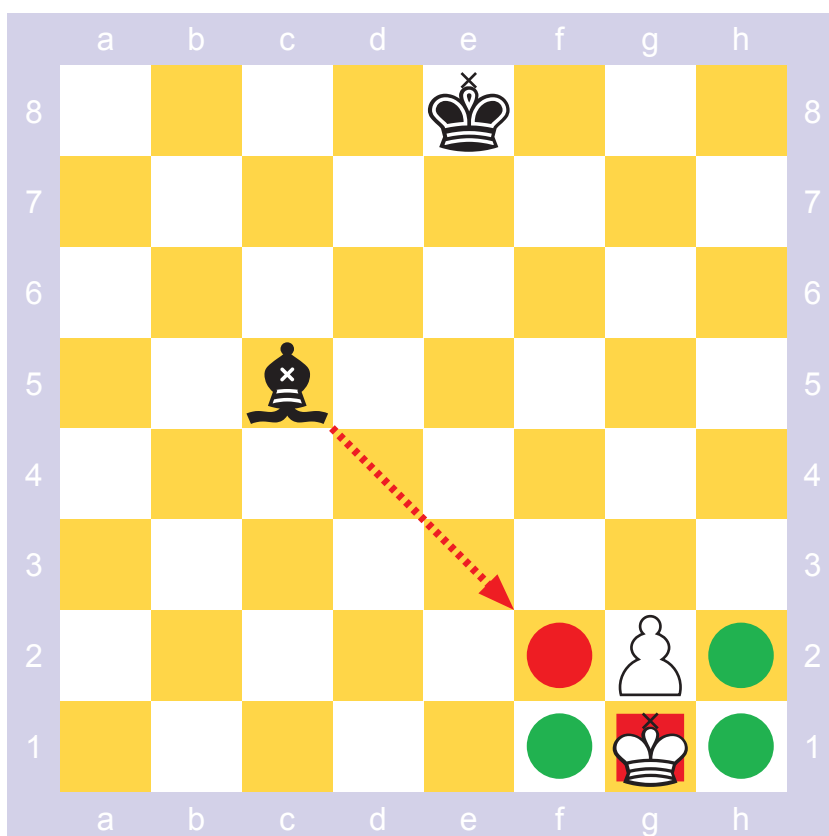
Z



Xake erregeari

Erregea xake egoeran dago aurkariaren piezak erregea mehatxatzen duenean.

Pieza batek aurkariaren pieza bat mehatxatzen du, baldin eta lehen piezak, jokaldi bakarrean, bigarrena harrapa badezake.



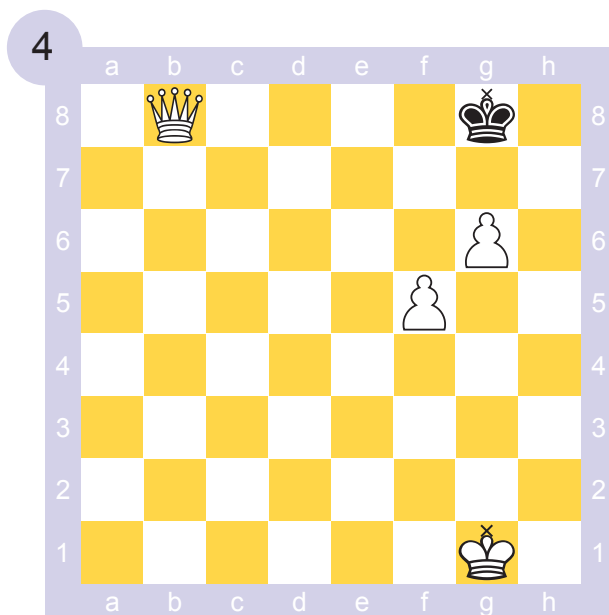
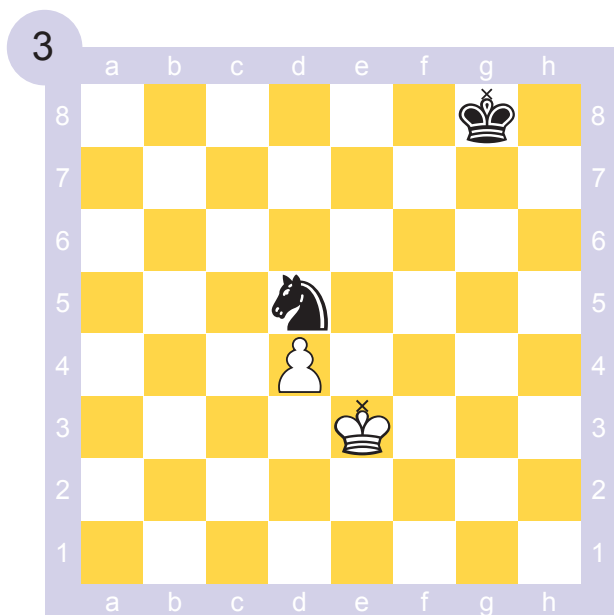
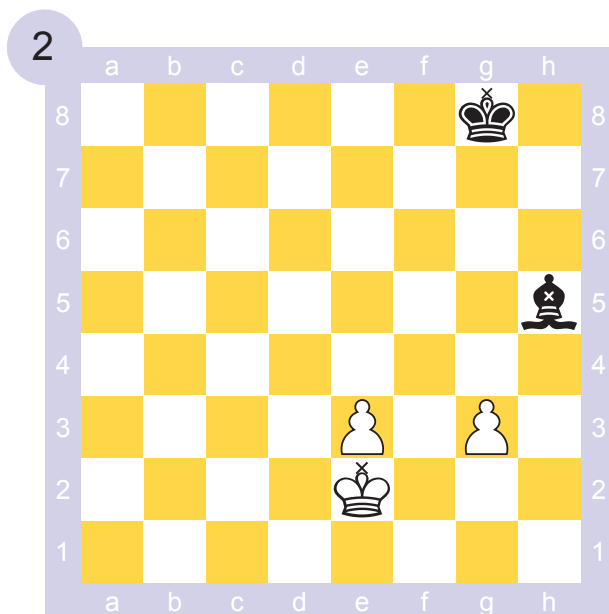
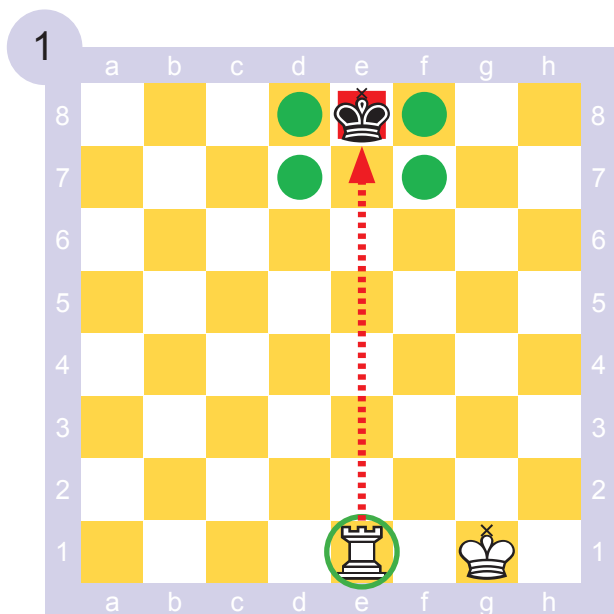
Erregea mehatxupean dago eta mehatxurik gabeko lauki batera joan beharko da (zirkulu berde batez adierazten diren horietako batera).



Errege batek sekula ezin du beste erregea mehatxatu, izan ere, ezin du aurkariaren mehatxupearan dagoen lauki batera joan.



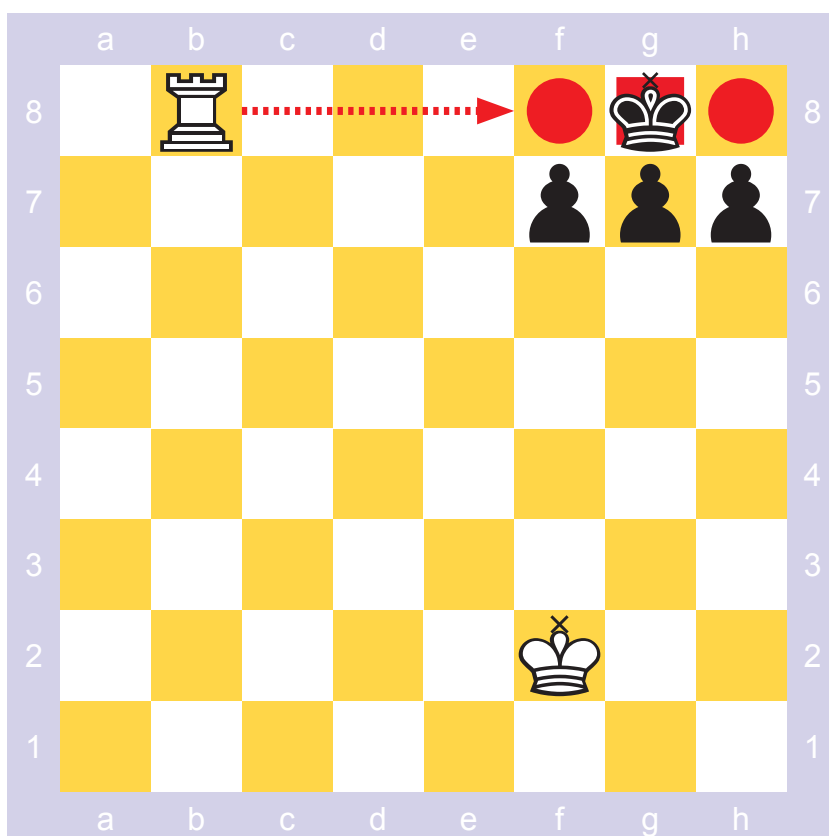
Adierazi zein piezak ematen duen xakea eta marraztu gezi bidez. Biribildu mehatxupearan den erregeak mugitzeko dituen laukiak.





Xake-mate

Xake-mate ematen da, ez dagoenean erregea xake jasotzetik libratuko duen jokaldirik.



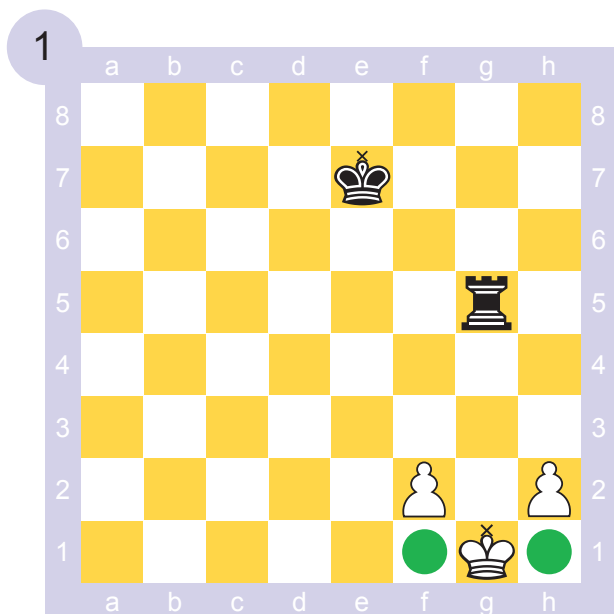
Zirkulu gorriek adierazten dute erregea hor xake egoeran mantenduko litzatekeela.



Beste erregeari xake-mate ematea lortzen duenak partida irabaziko du.

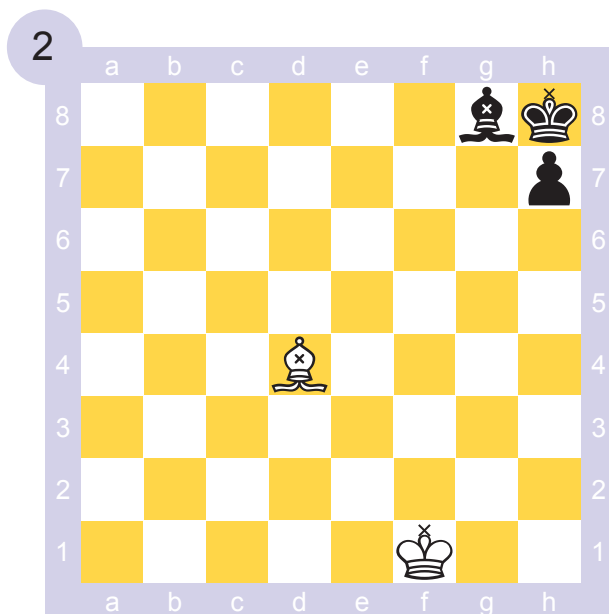


Xake-mate ematen da? Eman erantzuna.
Hala ez bada, markatu zirkulu batez erregeak
mugitzeko dituen laukiak.



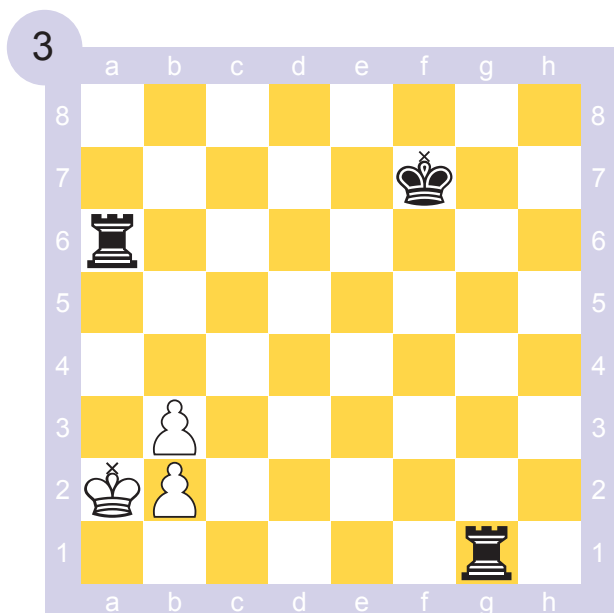
Bai

Ez



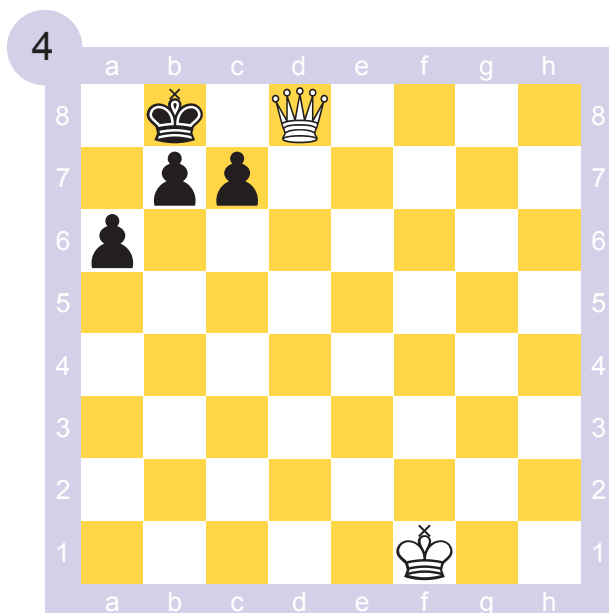
Bai

Ez



Bai

Ez



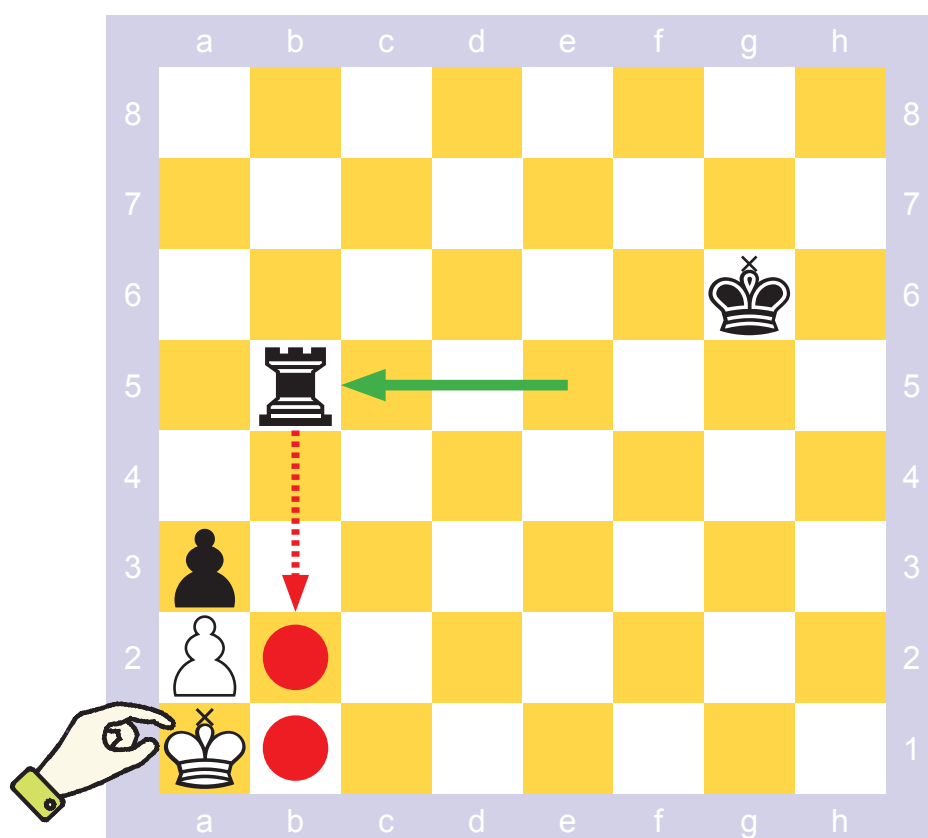
Bai

Ez



Itoa

Jokalari bat bere piezak mugitu ezinik geratzen denean eta erregea mugitzekotan mehatxupearan legokeen lauki batera mugitu beharko lukeenean.



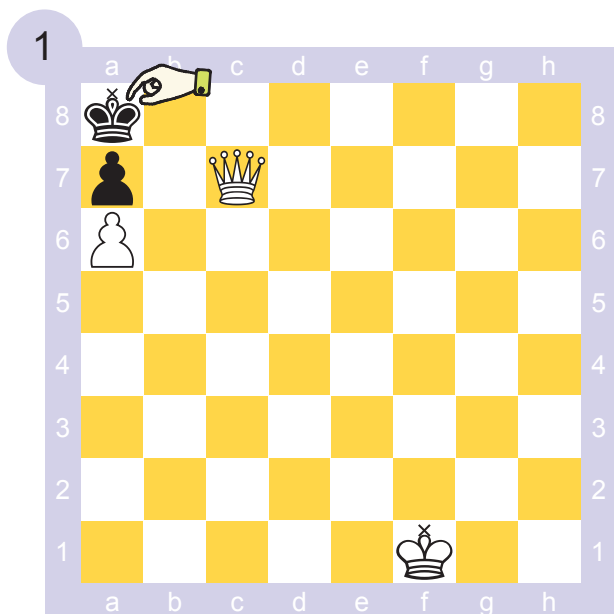
Zirkulu gorriek adierazten dute erregea nora mugi ezin daitekeen, izan ere, mehatxupearan daude.



Itoan berdinketa ematen da: ez dago irabazle edo galtzailerik.

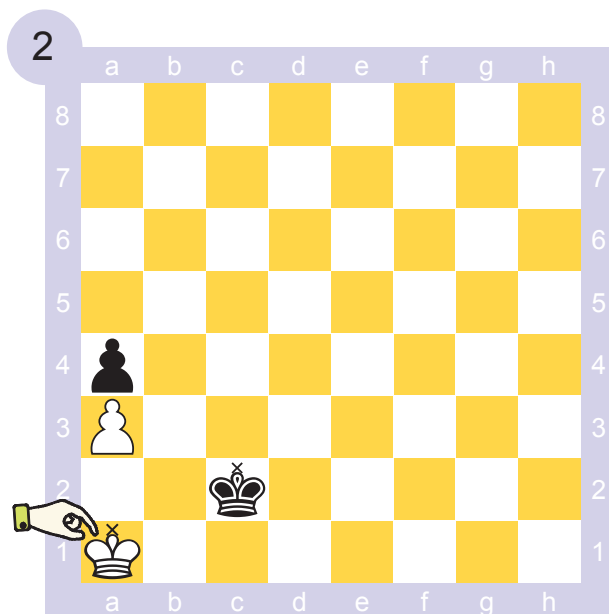


Erregea itota dago? Eman erantzuna.
Hala ez bada, markatu zirkulu batez erregeak
mugitzeko dituen laukiak



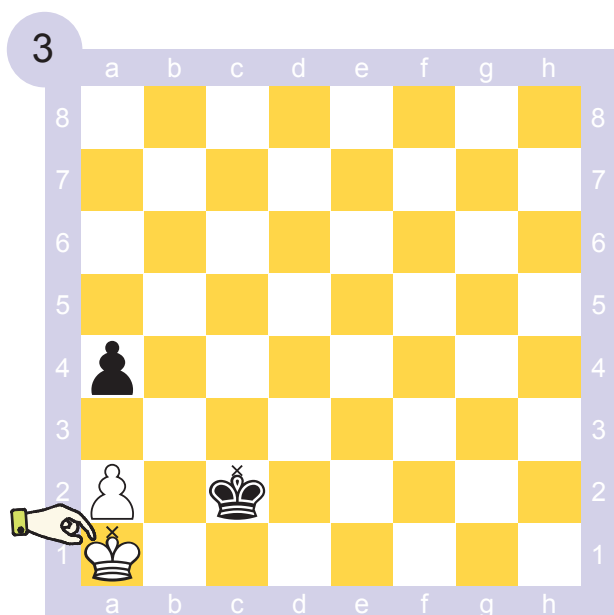
Bai

Ez



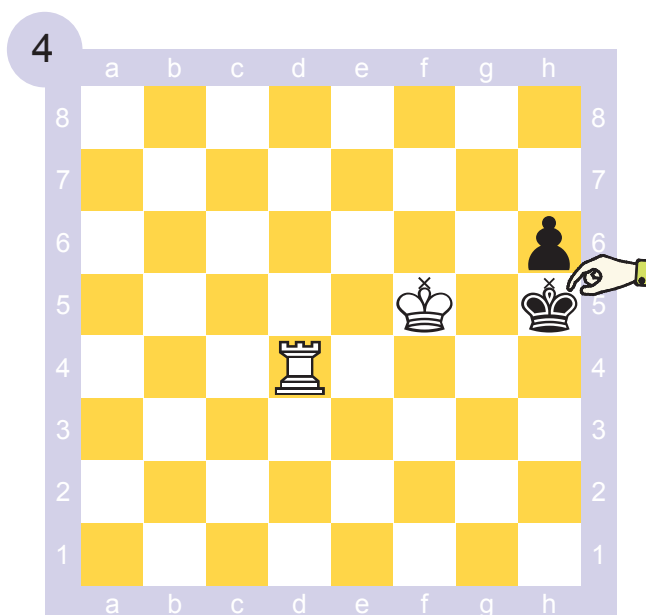
Bai

Ez



Bai

Ez



Bai

Ez



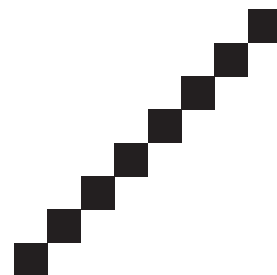
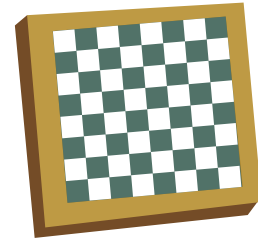
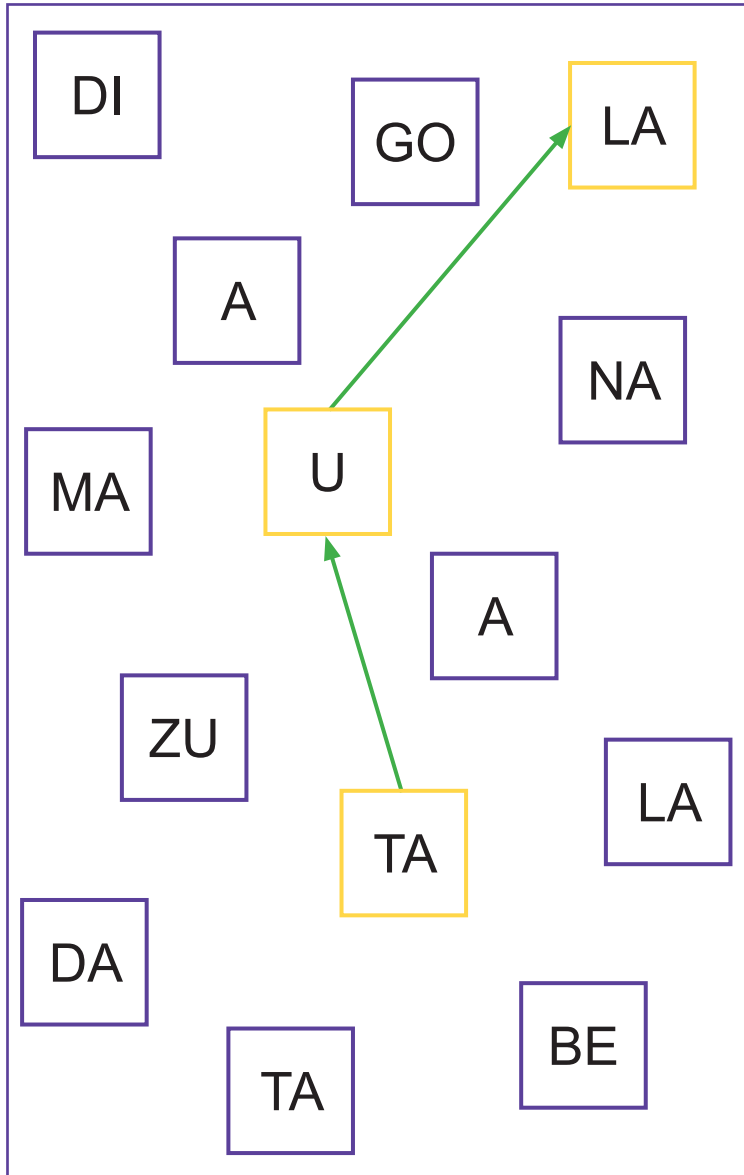
Irakurri argibideak eta koloreztatu.

1. Alfil txikia gorria da.
2. Zaldia horia da.
3. Berdin-berdinak diren bi irudiak urdinak dira.
4. Dama eta zaldia kolore berekoak dira.
5. Pieza berde bat dago.



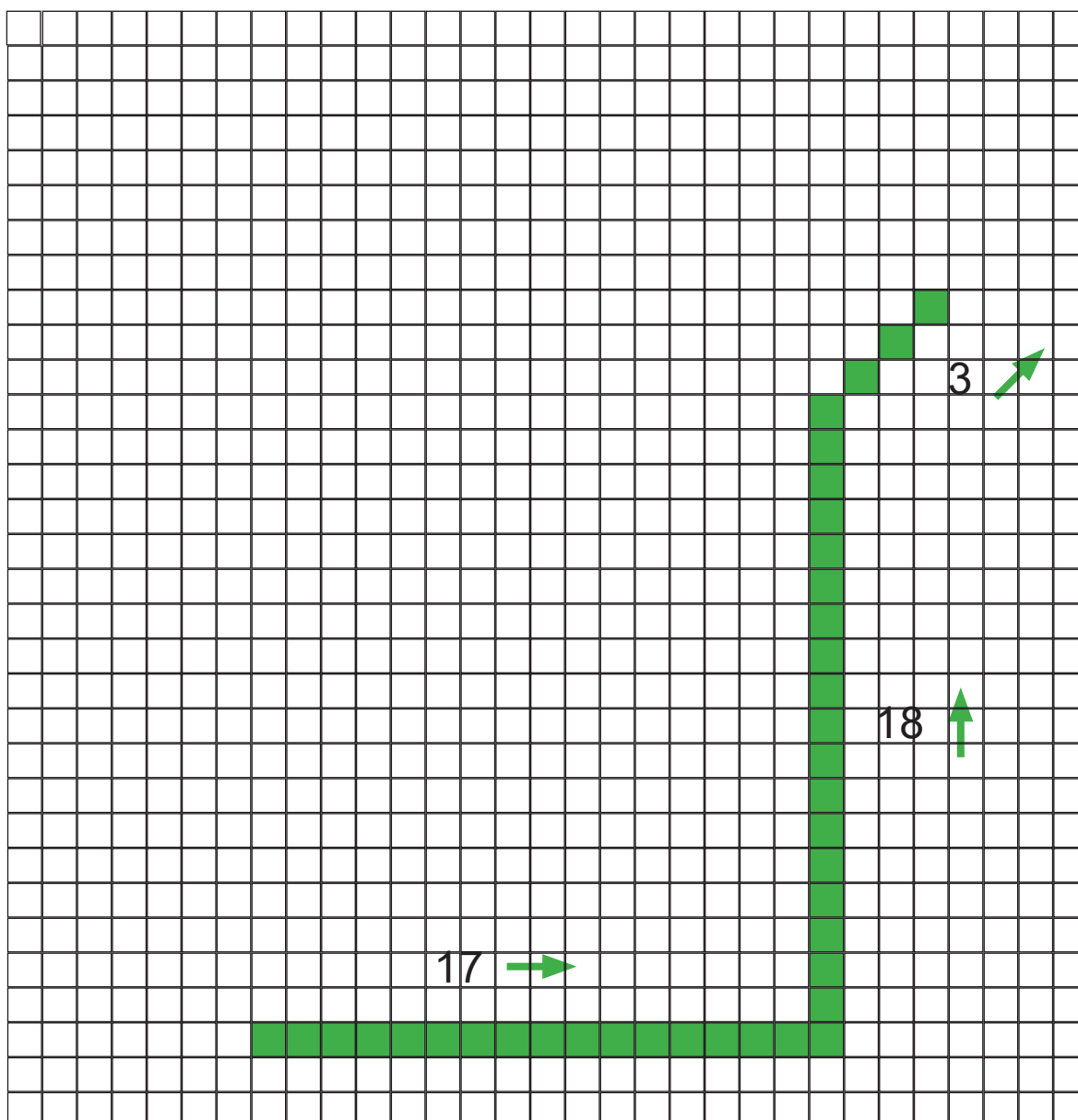
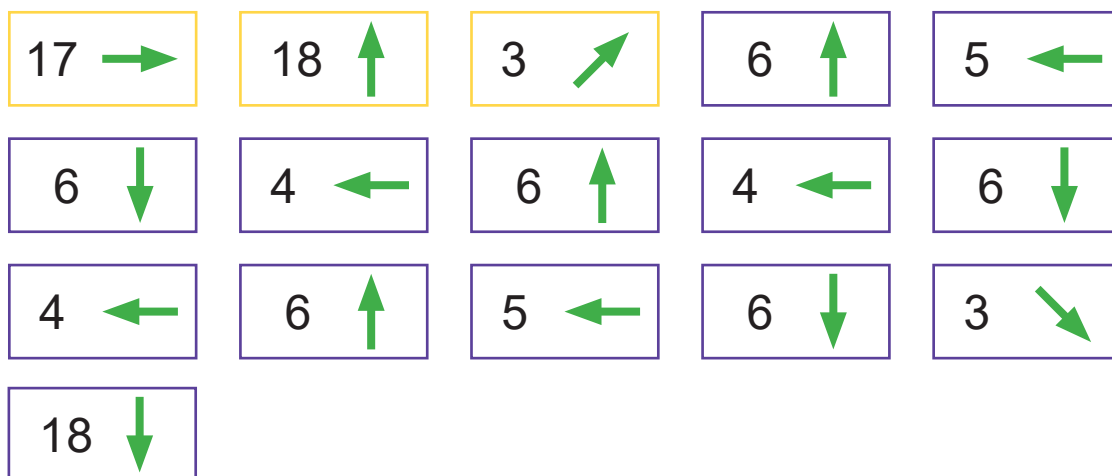


Antolatu silabak, irudien izenak idazteko moduan.



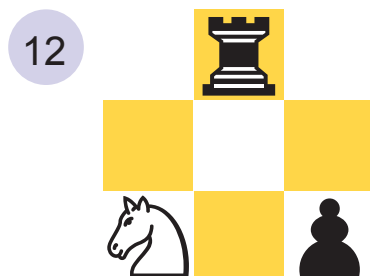
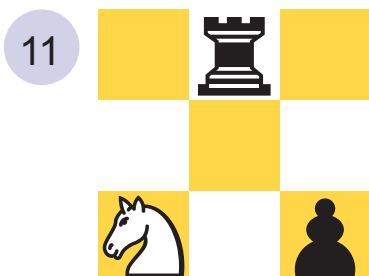
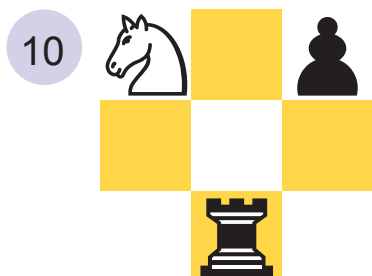
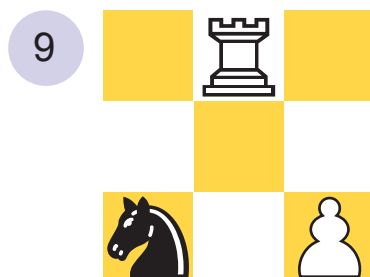
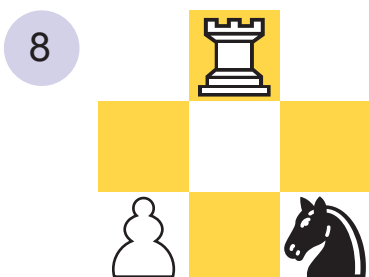
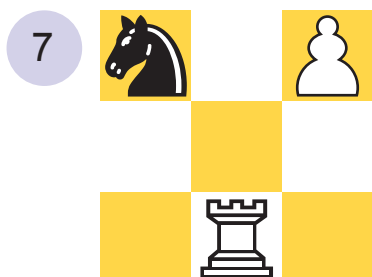
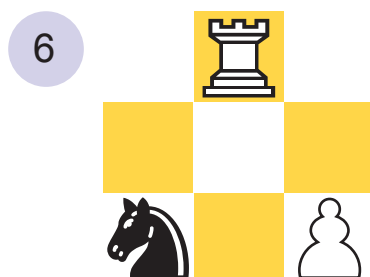
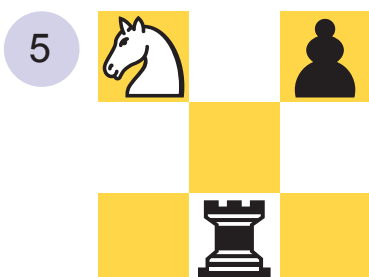
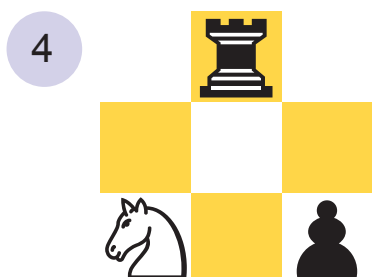
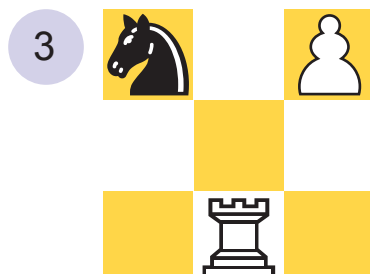
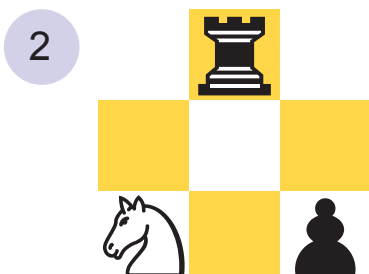
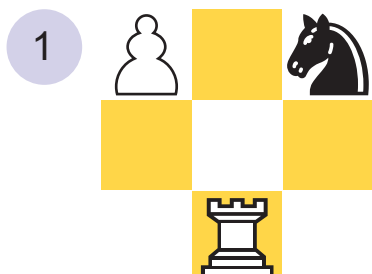


Margotu koadrotxoak argibideei jarraiki.





Bilatu berdin-berdinak diren hiru irudiak.



Erantzuna:

Jokatu eta ikasi



Jokatu eta ikasi bildumak laguntza trena izan nahi du lehen hezkuntzako ikastetxeetan ikasleen osoko hezkuntzaren garapenerako, adimen anitzen ereduak erabiliz.

1 Material horren zati bat adimenarekin lotutako gaitasunak (argudiatzea, lengoaia, kalkulua, ikuskera, memoria eta adimen espaziala) sustatzen dituzten sei liburu hauetan barneratzen da.

Gainera, xakea da material horietan interesgune nagusia, izan ere, adimen anitzen garapena sustatzea da. Hori dela eta, xake-jokoa berehala eta oso modu errazean irakasten da, ikasleek maiztasunez praktika dezaten kirol hori.

