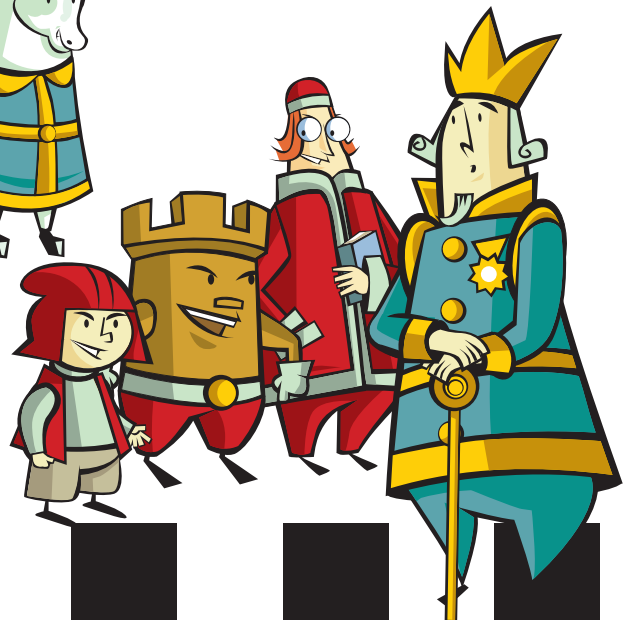


Jokatu eta ikasi



Educachess

2



Jokatu eta ikasi

2



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edizioa:
ISBN:
Lege-gordailua:

2014eko abendua
978-84-15184-87-4
L.1693-2010

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. Mugitzea	9
Gaztelua eta alfila	11
Dama eta erregea	13
Zaldia eta peoia	15
Unitatea 2. Piezen balioa	21
Piezen balioa	23
Baliokidetasunak.....	25
Unitatea 3. Harrapatzea	31
Gaztelua eta alfila	33
Dama eta erregea	35
Zaldia eta peoia	37
Unitatea 4. Erasotzea	43
Jokaldi erasokorra.....	45
Jokaldi okerra	47
Harrapa dezakegu?	49
Unitatea 5. Defendatzea.....	55
Mugitzea	57
Harrapatzea	59
Defendatzea.....	61
Tartean jartzea	63

Unitatea 6. Xake erregeari	69
Xake erregeari	71
Erregeari emandako xakea erantzunez.....	73
1. Mugitzea	73
2. Harrapatzea	75
3. Tartean jartzea	77
Unitatea 7. Xake-mate	83
Xake-mate	85
Xake-matea saihestea	87
Mate konbinazioak	89
Unitatea 8. Jokatzera... ..	95
Balioestea	97
Legez kanpoko jokaldia.....	99
Arauak	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 konpetentzietako 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, konpetentzien 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 konpetente 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 pedagogoez kirol-joko honek dituen onura anitzak aipatu dituzte:

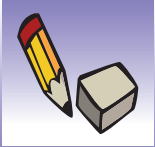
- Adimenari so, argudiatze logiko eta matematikoa sustatzen dituen tresna da, matematikari dagokion curriculum-esparruan sartzen dena. Horrez gain, funtsezkoa da egunerokotasunean gerta daitekeen edozein motako gatazka ebazteko; arreta eta kontzentraziorako gaitasuna areagotu egiten da. Horri guztiorri 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 praktikatzeko, 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 begiratu, 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.

1. unitatea

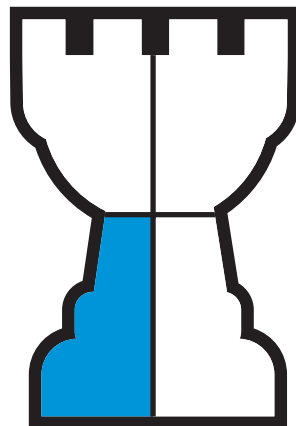
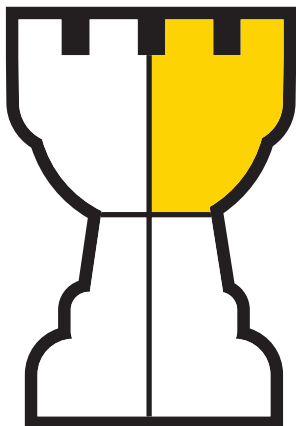
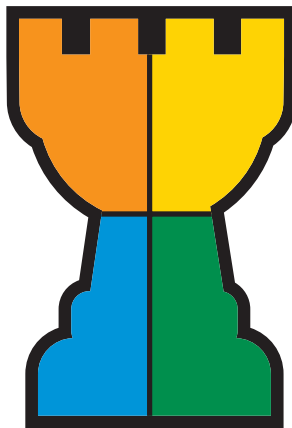
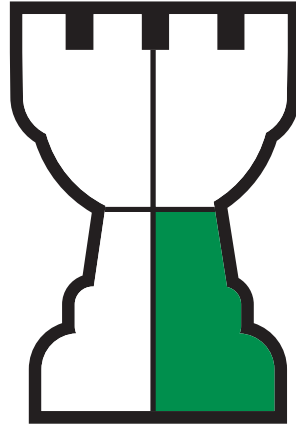
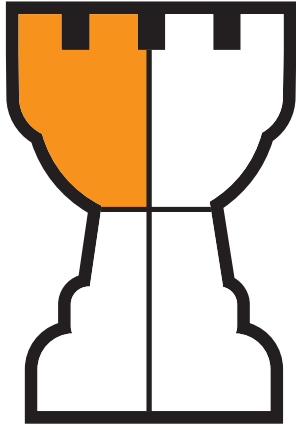
Mugitzea

- Gaztelua eta alfila
- Dama eta erregea
- Zaldia eta peoia





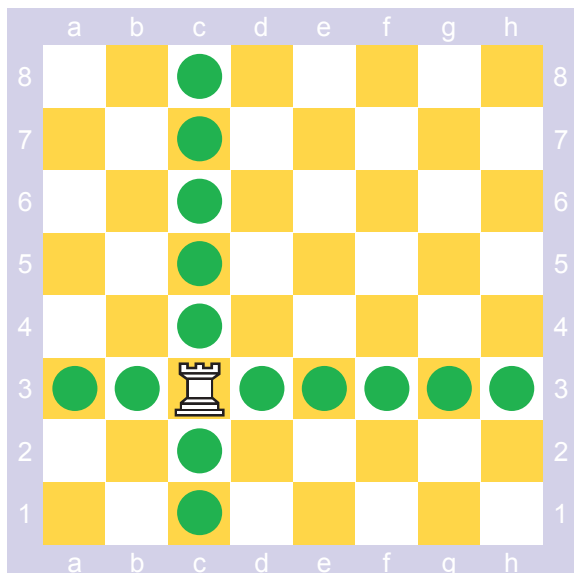
Piezak koloreztatzen jarraitu ereduaren arabera.



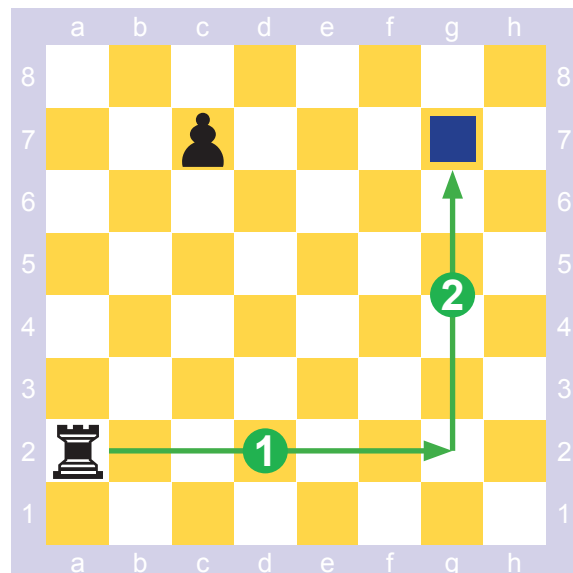


Gaztelua eta alfila

Gaztelua

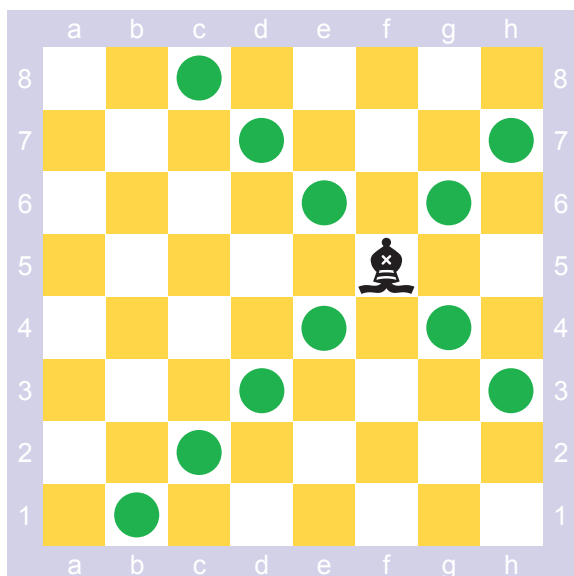


Gaztelua, jokaldi bakarrean, bere lerro edo zutabeko edozein laukitara mugi daiteke.

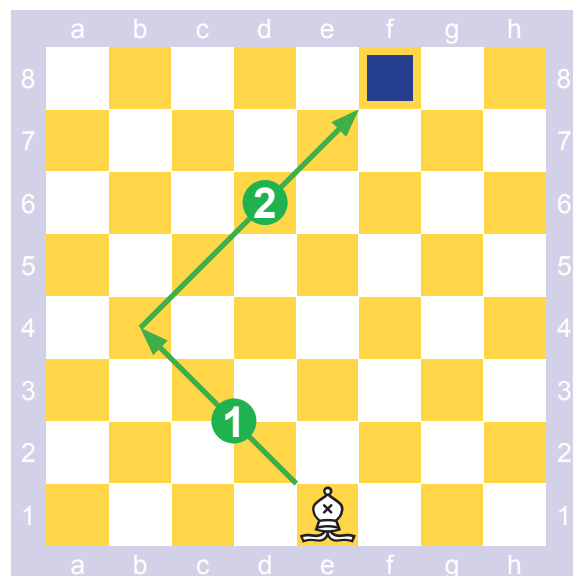


Gezi bidez adierazten dira gazteluak karratura iristeko egin behar dituen jokaldiak.

Alfila



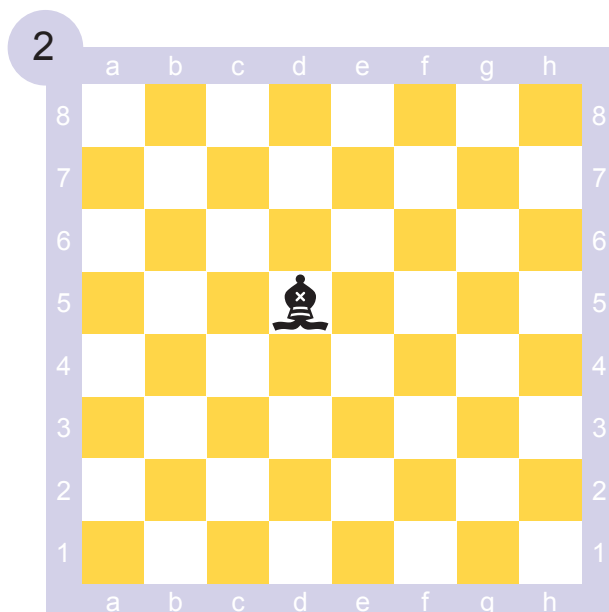
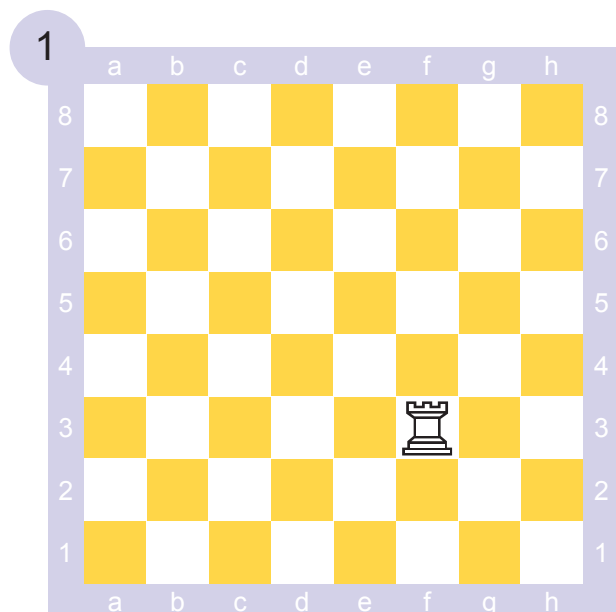
Alfila bere diagonalean dauden laukitara mugi daiteke.



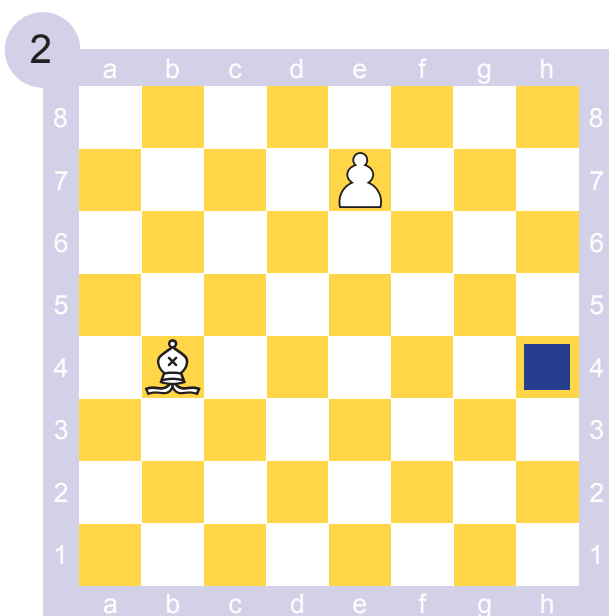
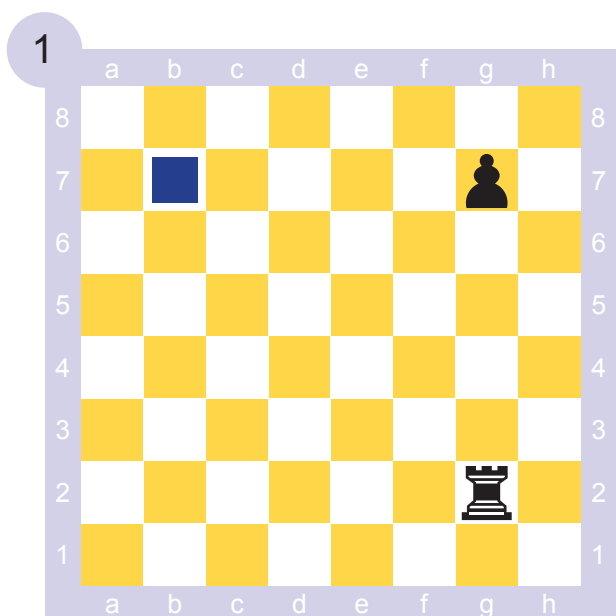
Gezi bidez adierazten dira alfilak karratura iristeko egin behar dituen jokaldiak.



Adierazi zirkulu batez pieza zein laukitara mugi daitekeen.



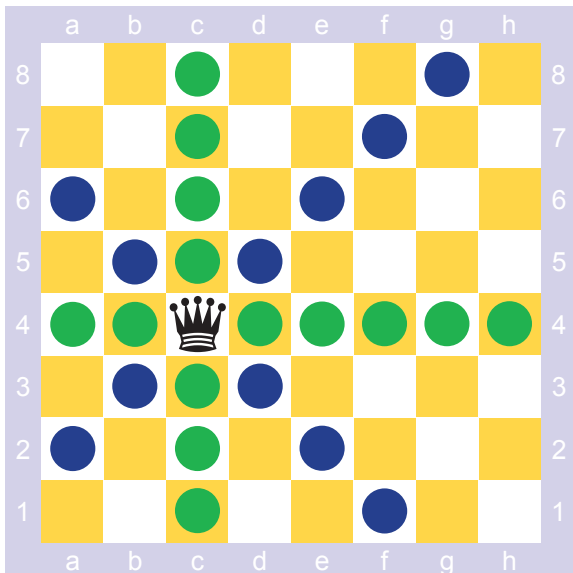
Gaztelua eta alfila karratura iritsi behar dira.
Adierazi jokaldiak gezi bidez



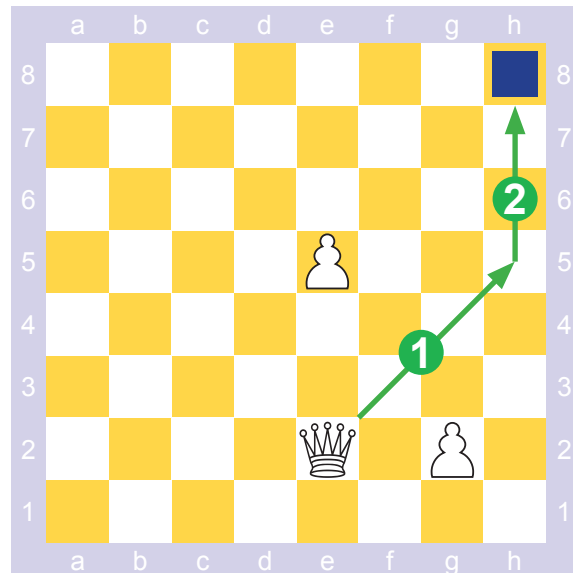


Dama eta erregea

Dama

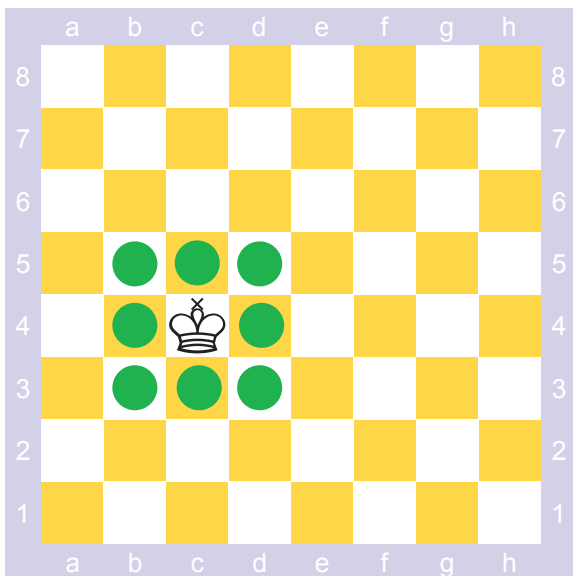


Dama gaztelua (zirkulu berdeak) edo alfila (zirkulu urdinak) bezalaxe mugitzen da.

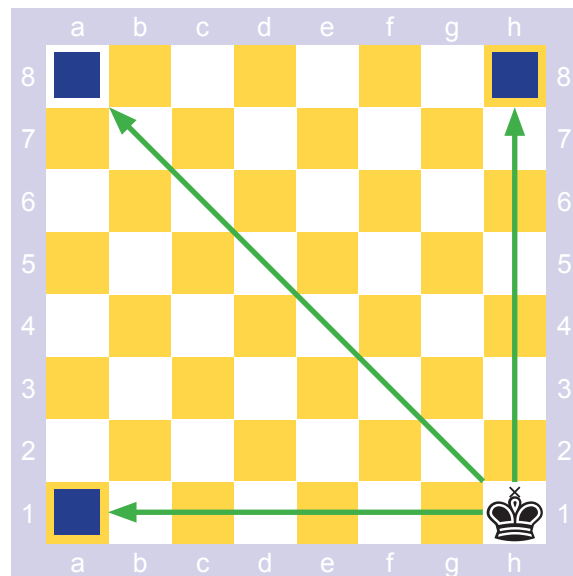


Gezi bidez adierazten dira damak karratura iristeko egin behar dituen jokaldiak.

Erregea



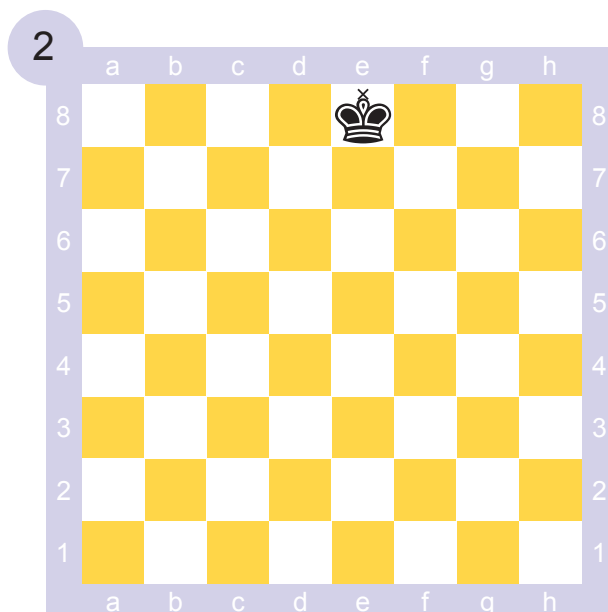
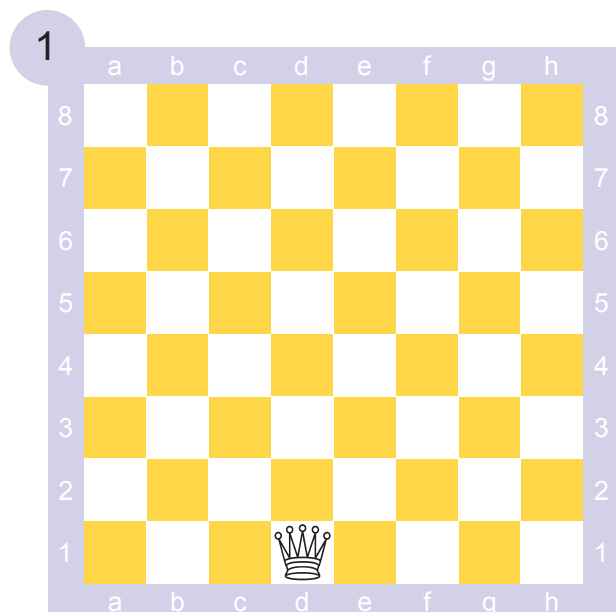
Erregea, jokaldi bakarrean, bere inguruko edozein laukitan koka daiteke.



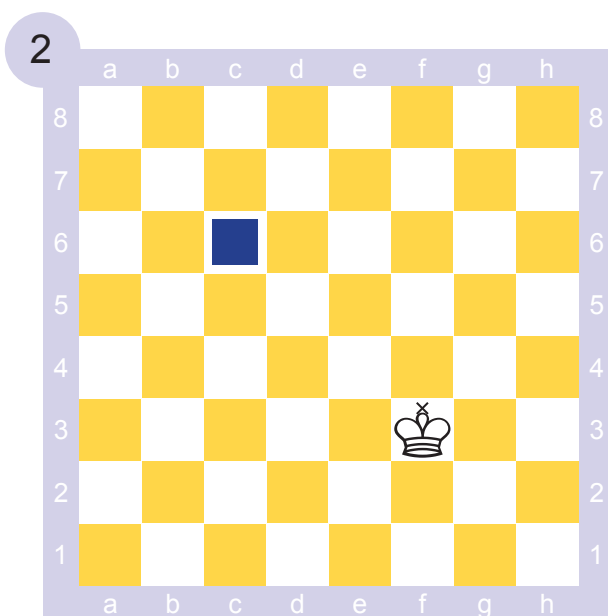
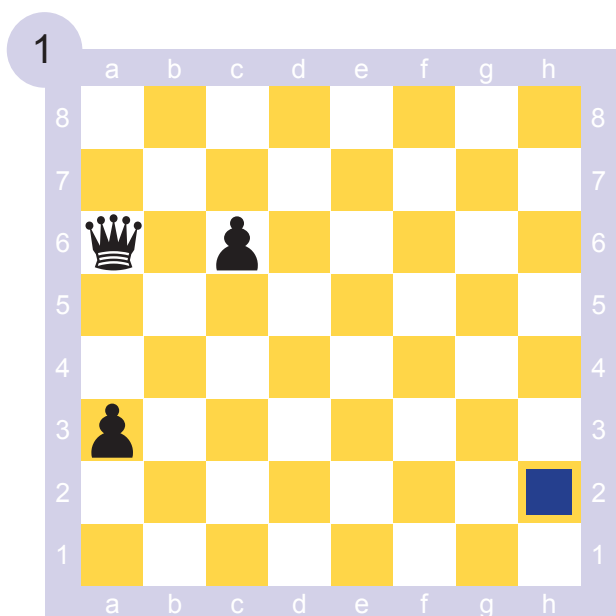
Zazpi jokalditan erregea taulako hiru ertzetara irits daiteke.



Marraztu zirkulu batzuk piezak zein laukitara mugi daitezkeen adierazteko.



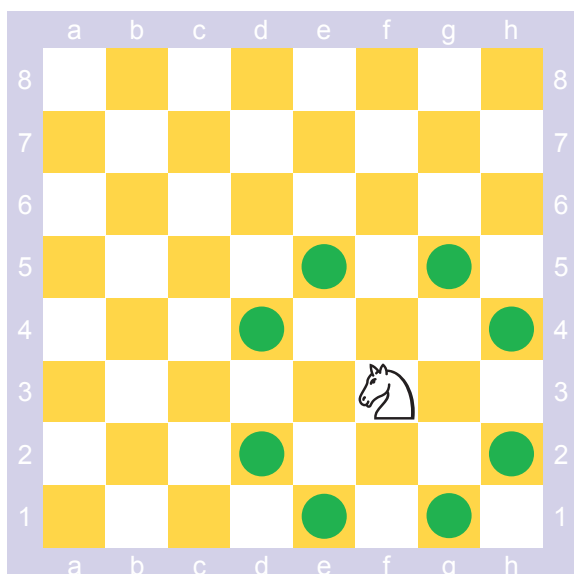
Dama eta erregea karratura iritsi behar dira.
Adierazi jokaldiak gezi bidez.



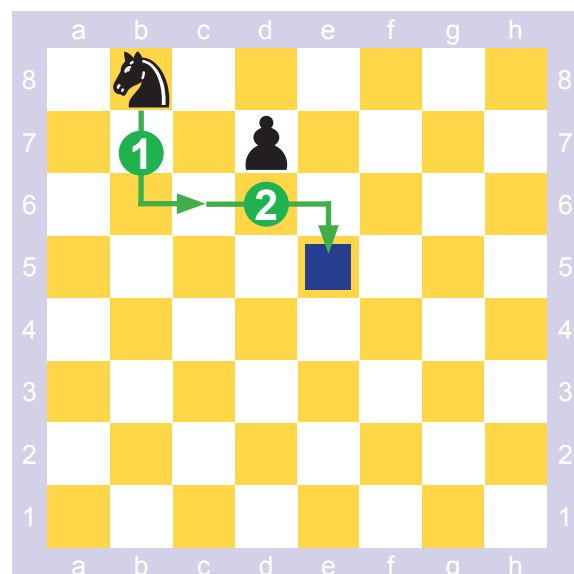


Zaldia eta peoia

Zaldia

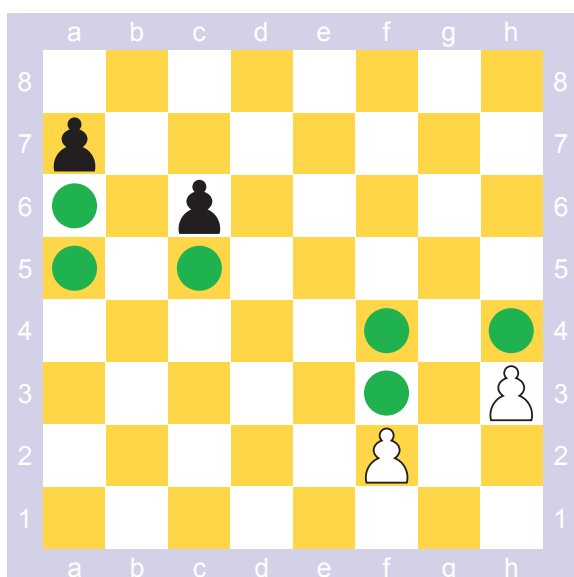


Zaldia, jokaldi bakarrean, zirkulu berdez adierazitako laukietara mugi daiteke.

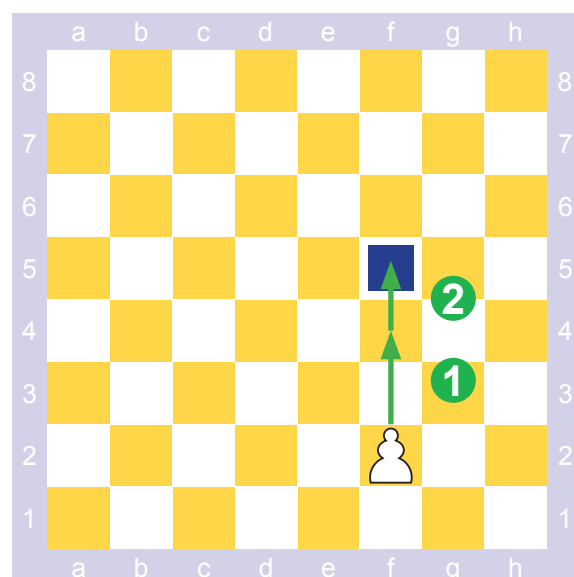


Gezi bidez adierazten dira zaldiak karratura iristeko egin behar dituen jokaldiak.

Peoia



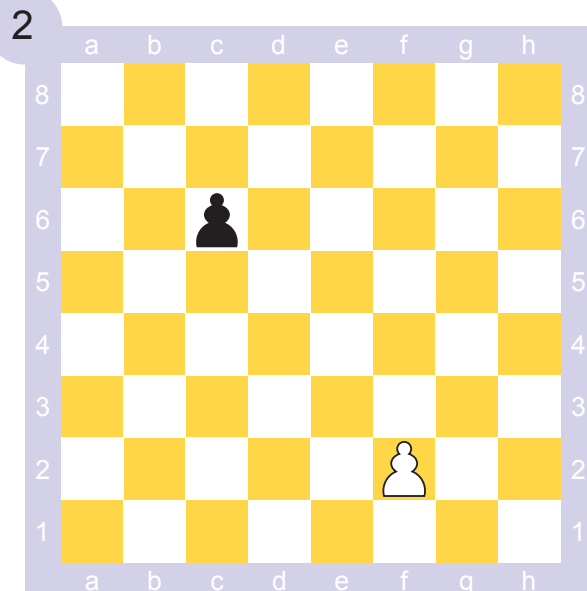
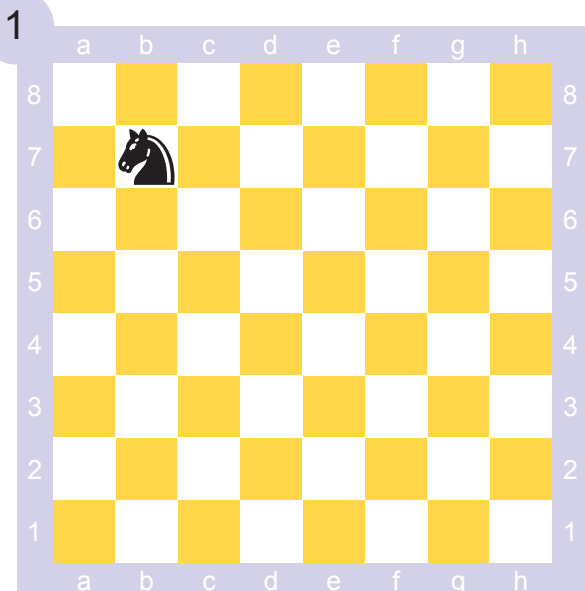
Peoiak, jokaldi bakarrean, zirkulu berdez adierazitako laukietara mugi daitezke.



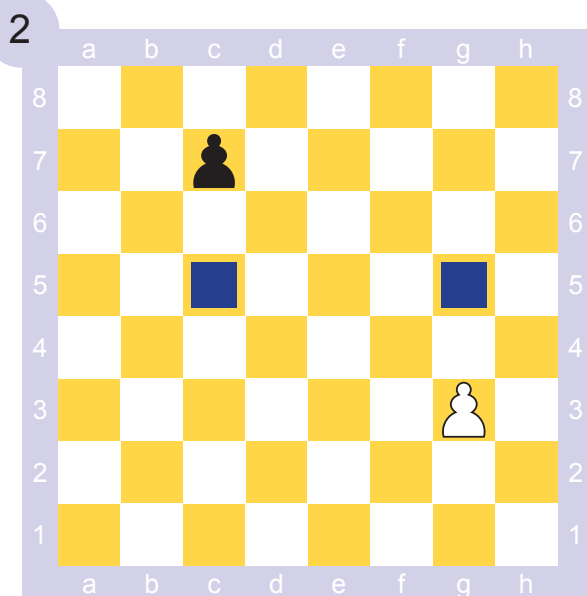
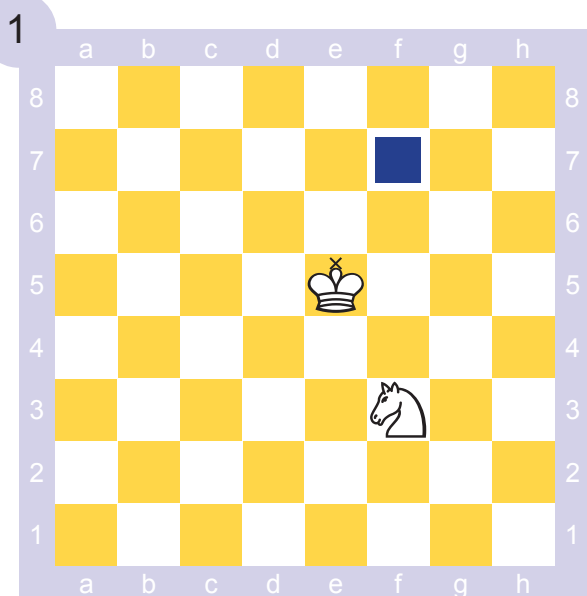
Gezi bidez adierazten dira peoiak karratura iristeko egin behar dituen bi jokaldiak.



Marraztu zirkulu batzuk piezak zein laukitara mugi daitezkeen adierazteko.



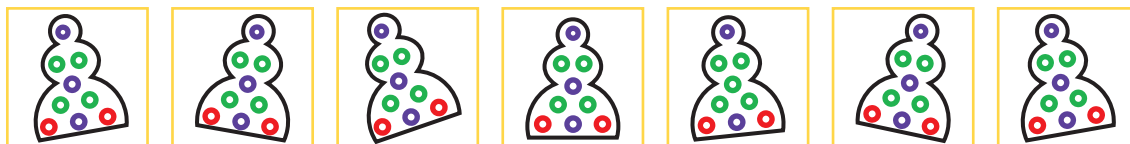
Zaldia eta peoiak karratura iritsi behar dira.
Adierazi egin behar dituzten jokaldiak gezi bidez.





Biribildu tira bakoitzean ezberdina den marrazkia.

1



2

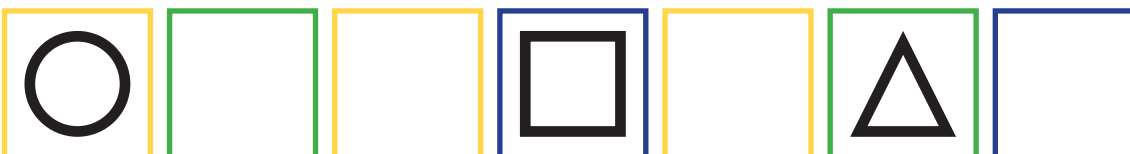


3



Marraztu laukitxo bakoitzean dagokion irudia.

1



2



3





Margotu ZA silabaz idazten diren hitzak.

zaldia

zapaburua

gaztelua

zapatak

xakea

xalaparta

zutabea

eskuzabala



Banatu hitzak eta idatzi esaldiak.

1

Peoiaksekulaezduatzeraegiten.

2

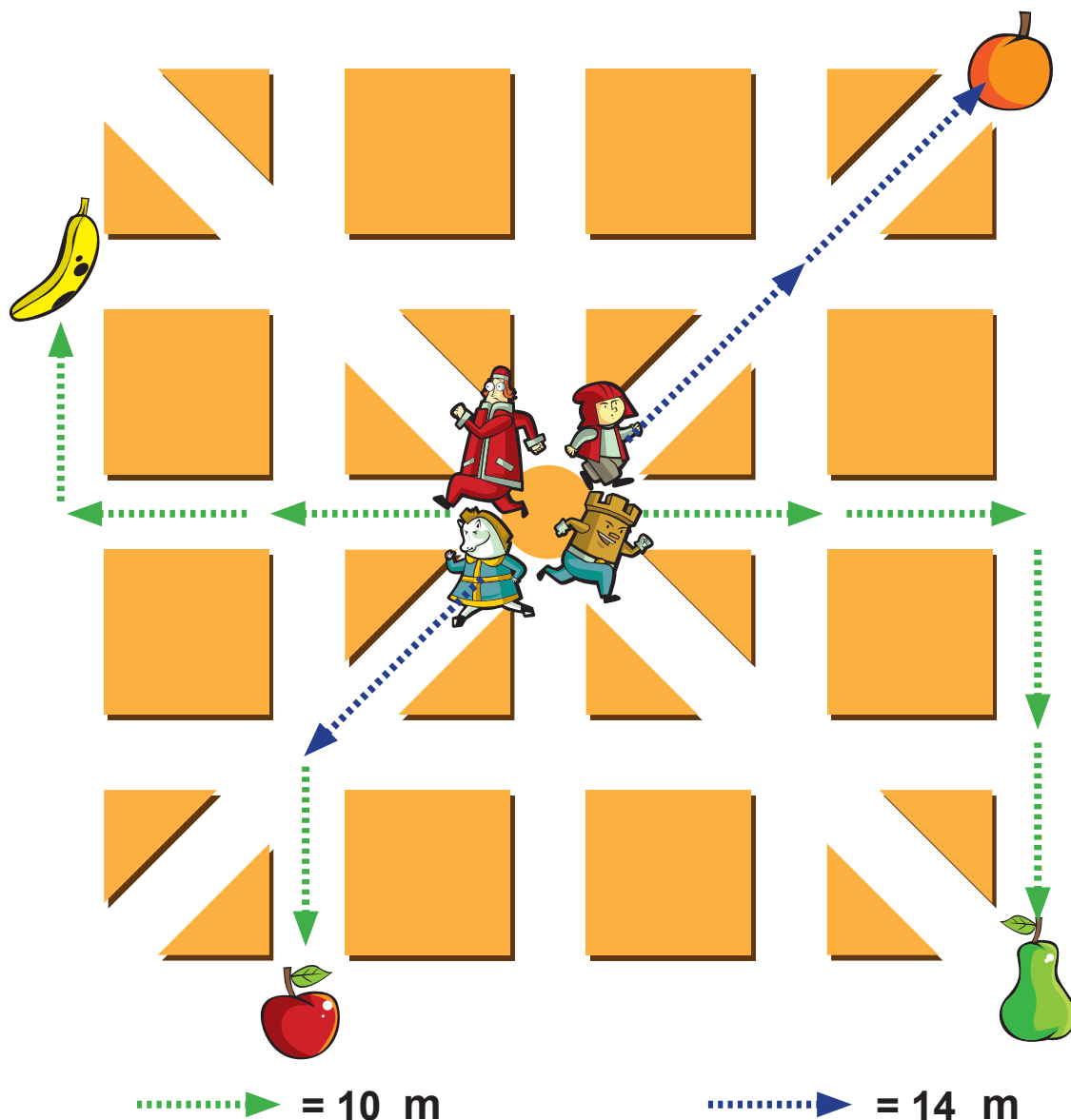
Alfiladiagonaletanzeharmugitzenda.

3

Jokalaribakoitzakbizaldiditu.



Zenbat metro egiten ditu pieza bakoitzak fruitua jasotzeko?





Bilatu marrazki hauen arteko 8 diferentziak.

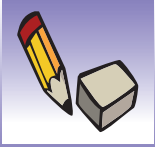


2. unitatea

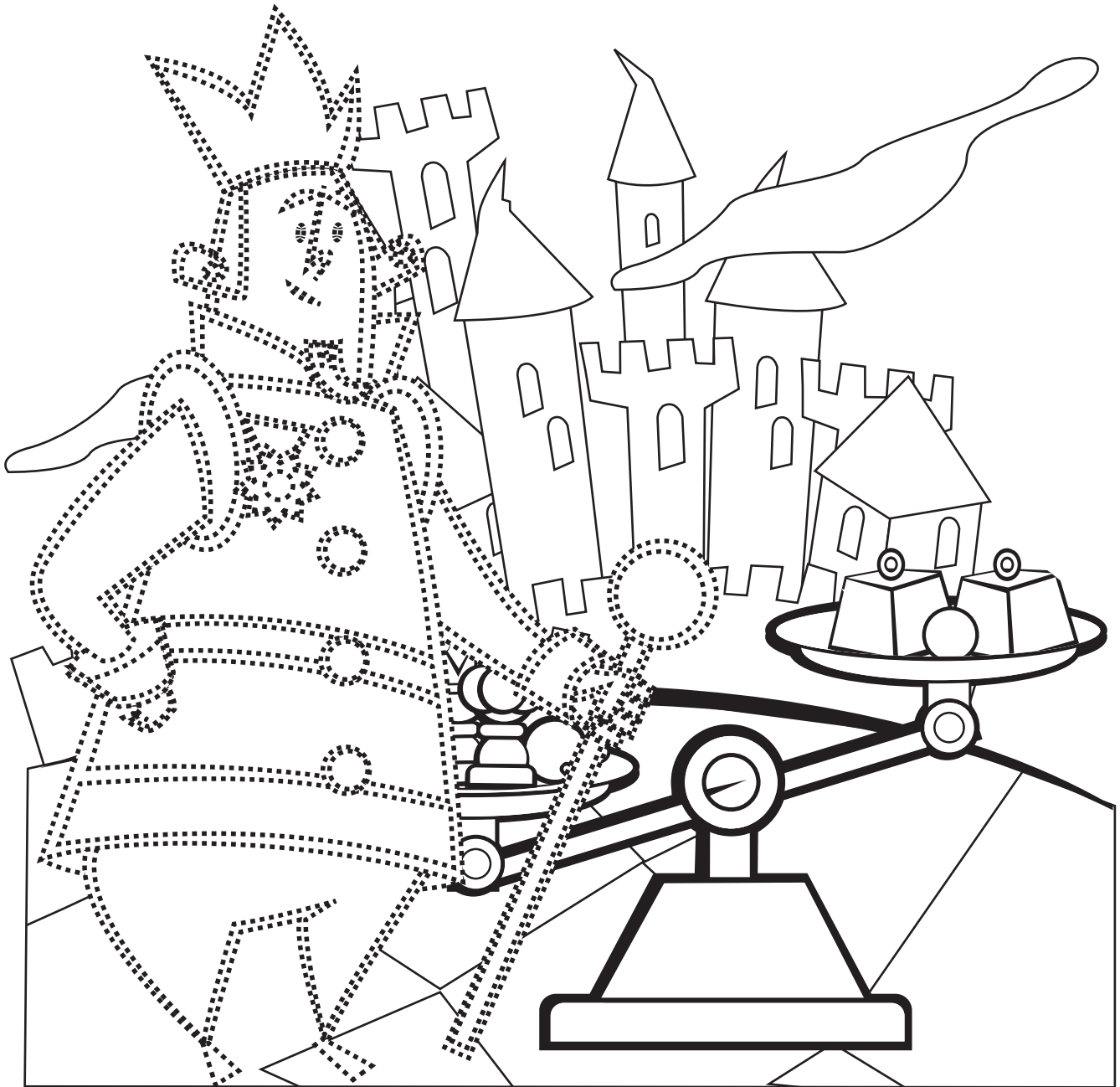
Piezen balioa

- Piezen balioa
- Baliokidetasunak





Errepasatu puntuz osatutako marratxoak eta margotu marrazkia.





Piezen balioa

Zenbat eta lauki gehiago aurreratu edo mehatxatu, orduan eta handiagoa izango da pieza horren balioa.



Puntu 1



5 puntu



3 puntu



10 puntu



3 puntu



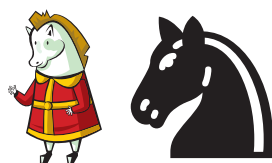
Punturik ez



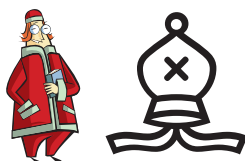
Erregerik gabe ezin da partidarekin jarraitu!



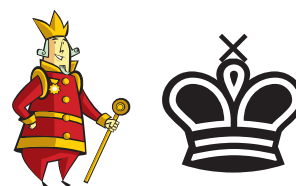
Antolatu azpiko piezak, handitik txikira:



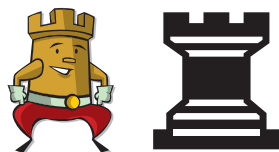
1



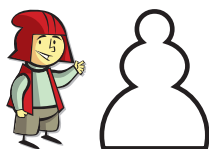
2



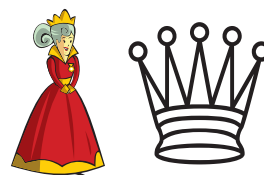
3



5



4



6

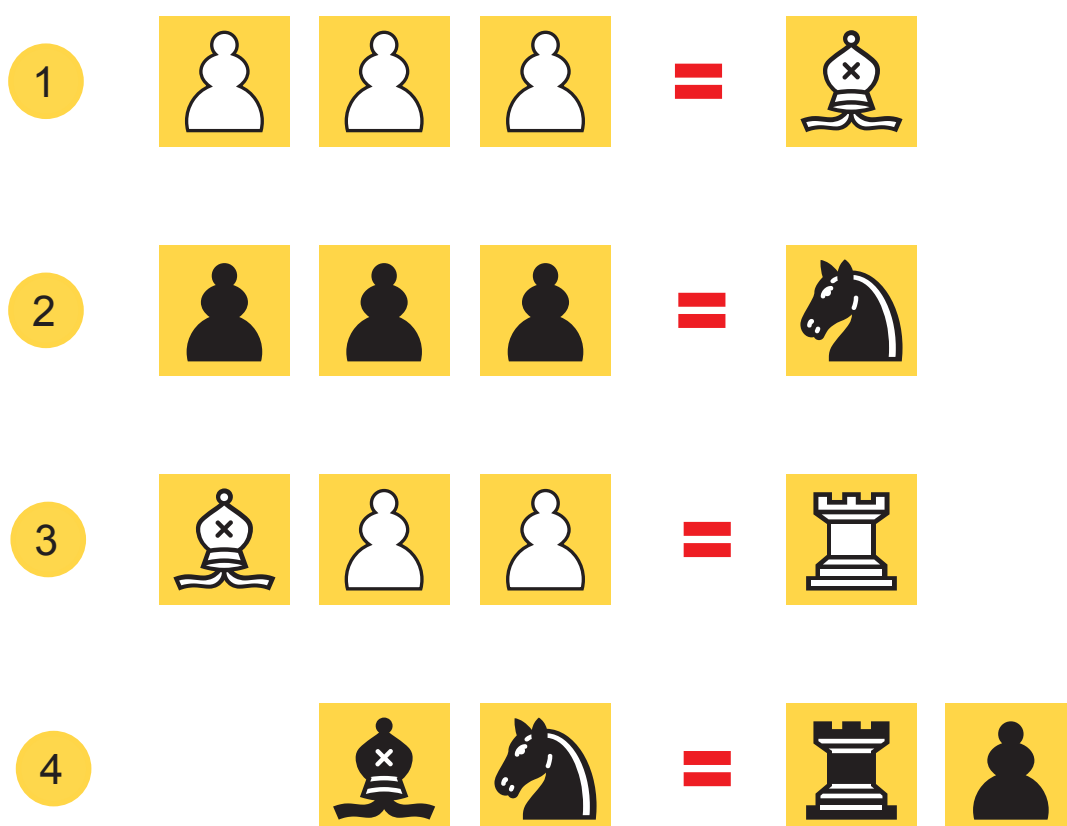
Erantzuna:



Baliokidetasunak

Pieza bakoitza, bere balioaren arabera, beste pieza baten edo hainbat piezaren baliokide da.

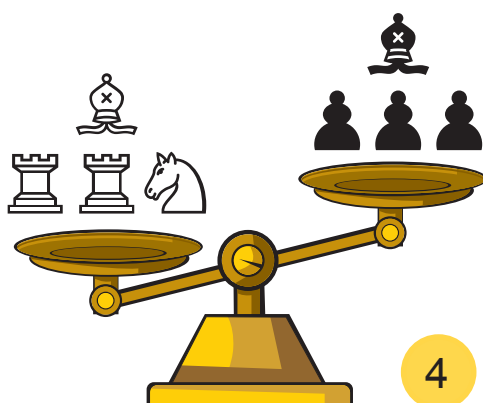
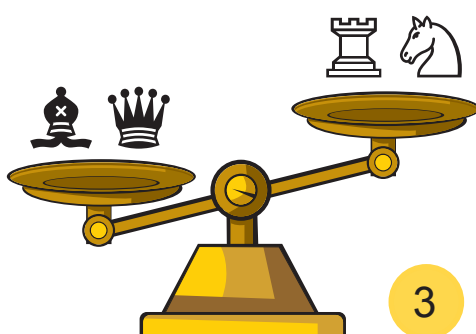
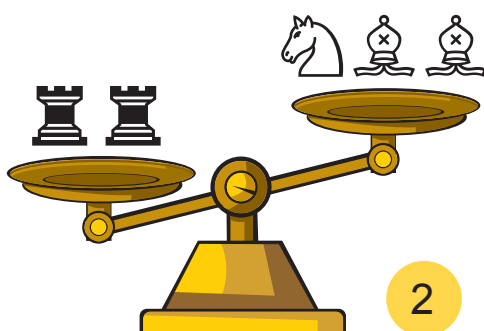
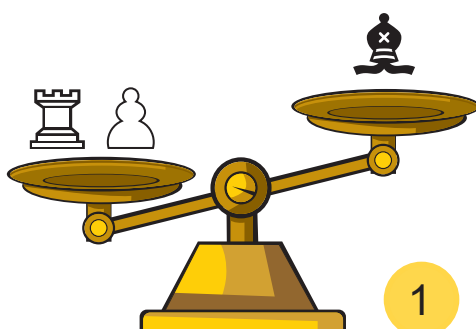
Adibideak



Partidan zehar, saia zaitez aurkariak baino puntu gehiago izaten.



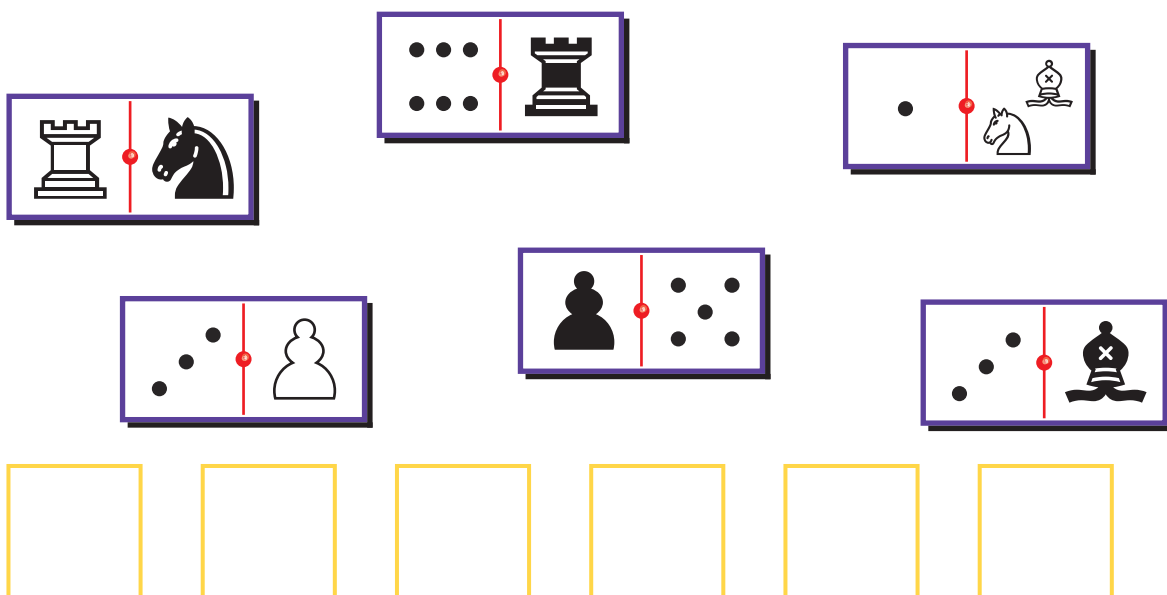
Adierazi gezi bidez zein den balantza orekatzeko falta den pieza.



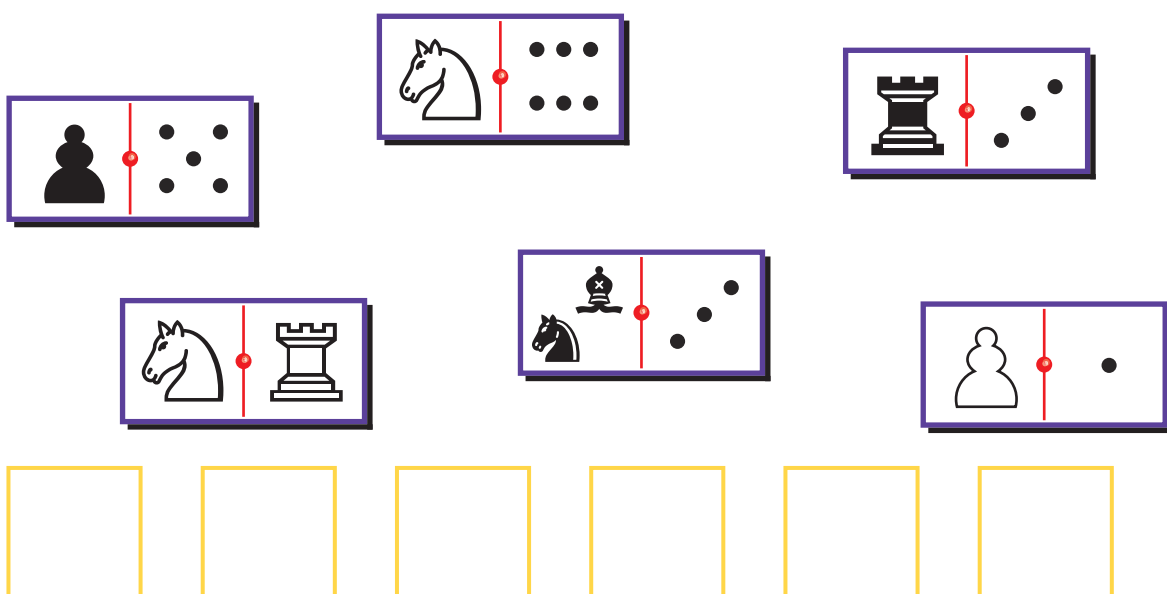


Antolatu domino-jolaseko piezak behar bezala elkarlotu daitezzen.

1. sorta



2. sorta





Elkarlotu gezi bidez pieza bakoitzaren izena eta ikurra.

errege

alfil

gaztelu

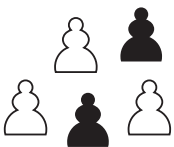
dama

peoi

zaldi



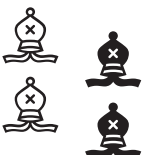
Idatzi pluralean pieza hauen izena.







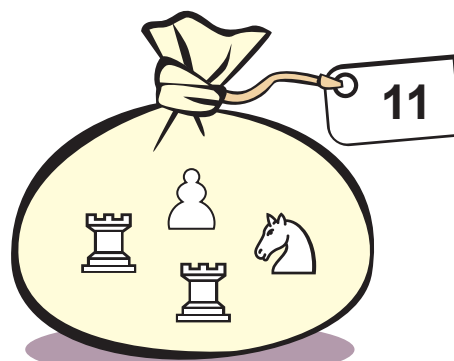
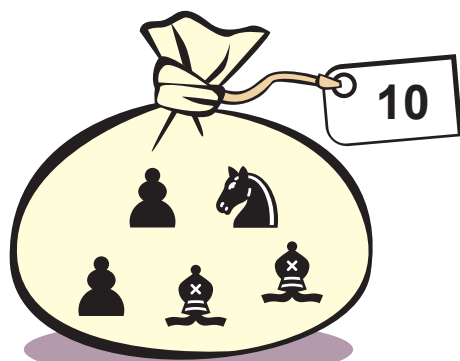
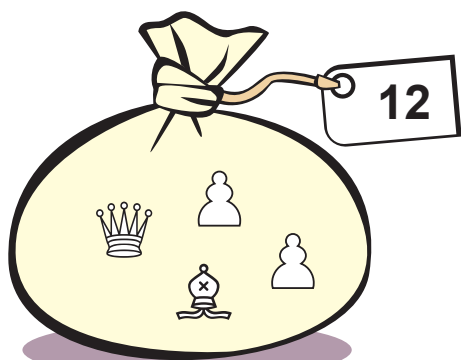
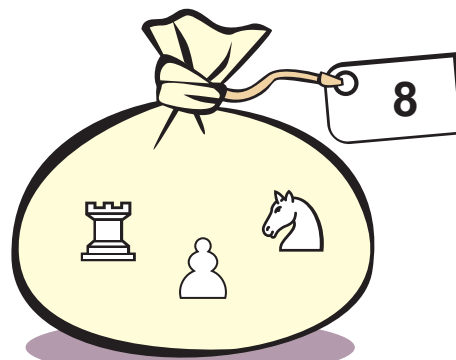








Biribildu soberan dagoen pieza, gainerakoen artean etiketan adierazten den balioa izan dezaten.





Bilatu bi irudi hauen artean dagoen ezberdintasun bakarra.

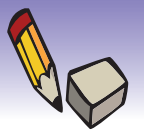


3. unitatea

Harrapatzea

- Gaztelua eta alfila
- Dama eta erregea
- Zaldia eta peoia





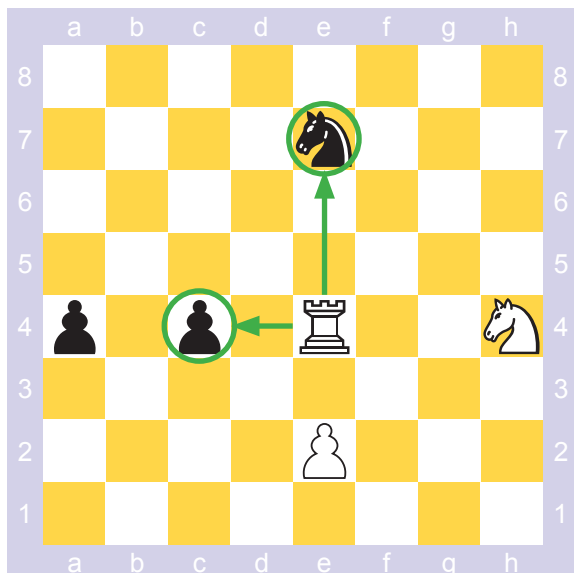
Marraztu irudia adierazten diren koloreak erabilita.



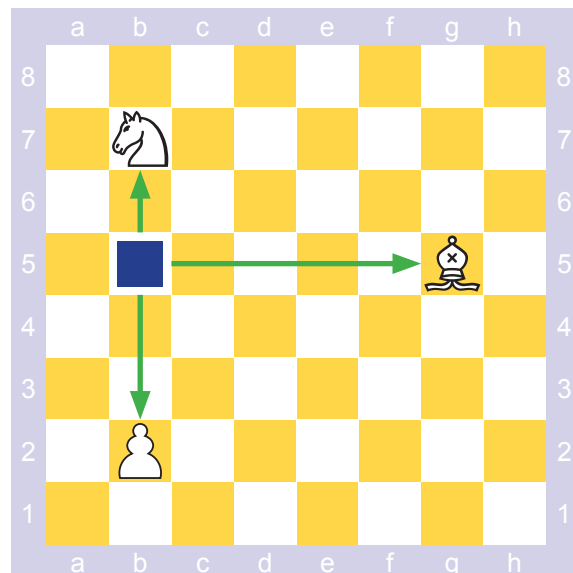


Gaztelua eta alfila

Gaztelua

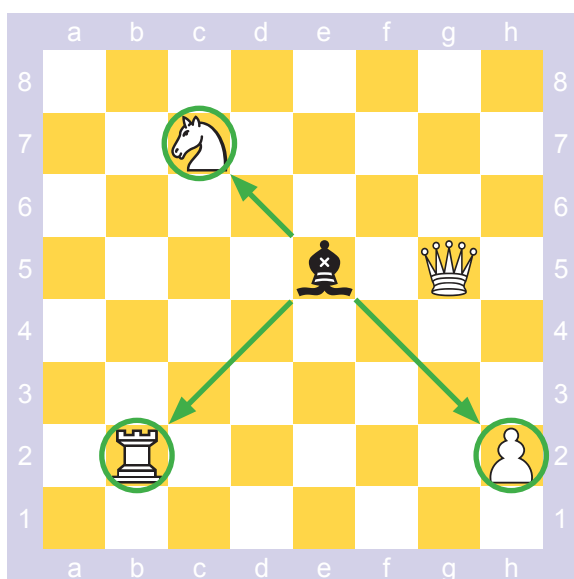


Gazteluak, jokaldi bakarrean, zirkulu batez adierazitako edozein pieza harrapa dezake.

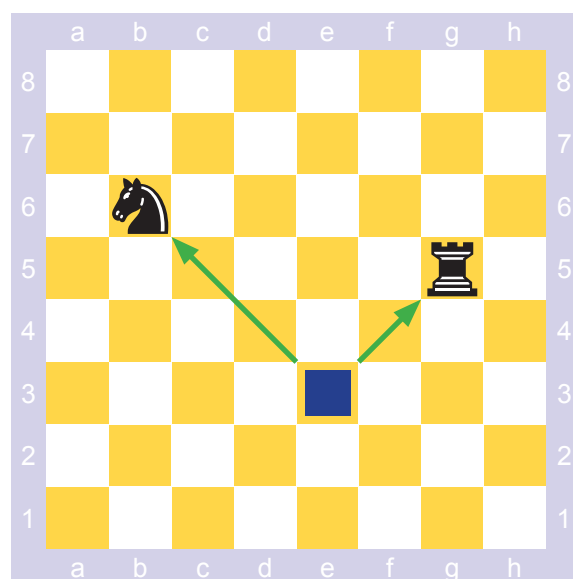


Karratutik abiatuta, gazteluak hiru pieza hauek harrapa ditzake.

Alfila



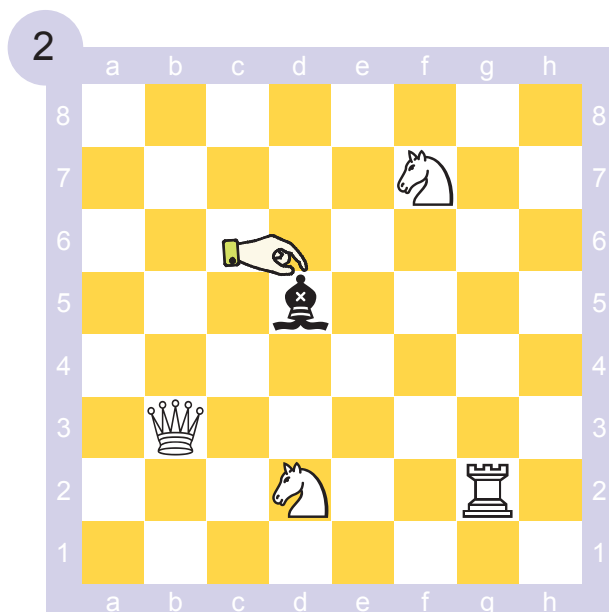
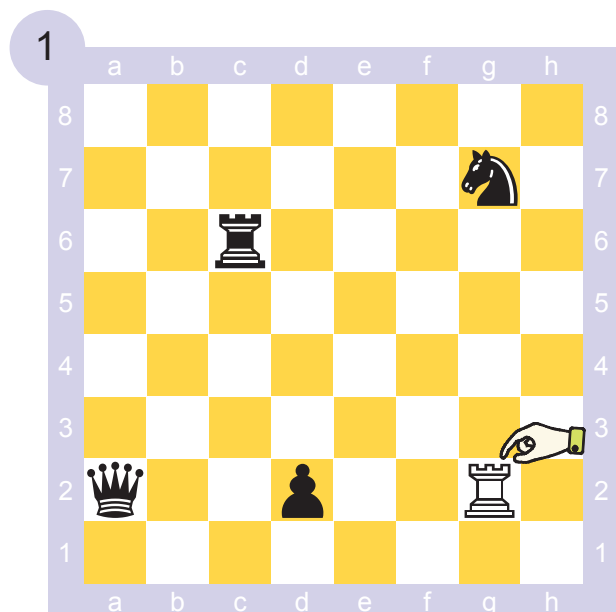
Alfilak, jokaldi bakarrean, zirkulu batez adierazitako edozein pieza harrapa dezake.



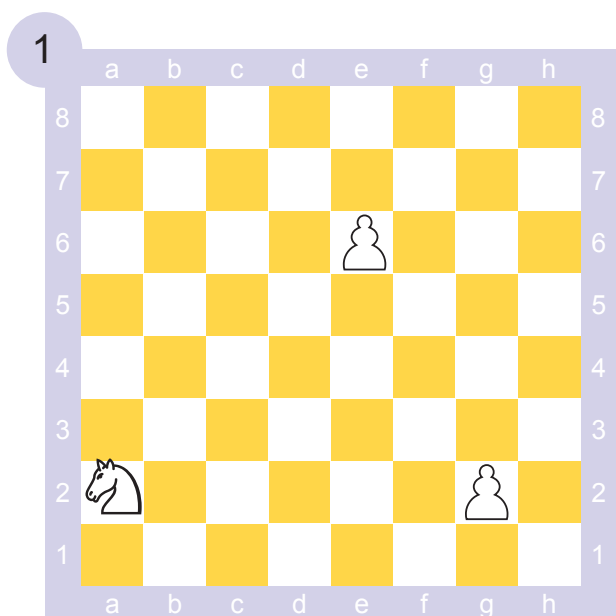
Karratutik abiatuta, alfilak bi pieza hauek harrapa ditzake.



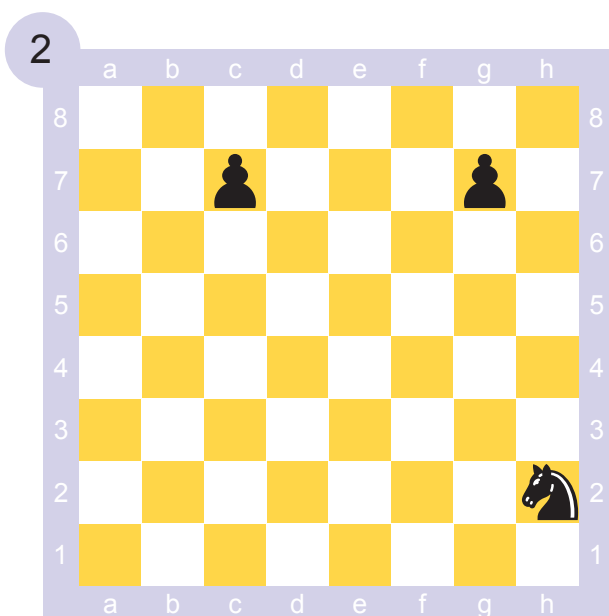
Biribildu eskuz adierazitako piezak harrapa dezakeen balio handieneko pieza.



Markatu zein laukitik harrapa ditzakeen azpian adierazten den piezak taula gainean agertzen diren gainerako piezak.



Gaztelua

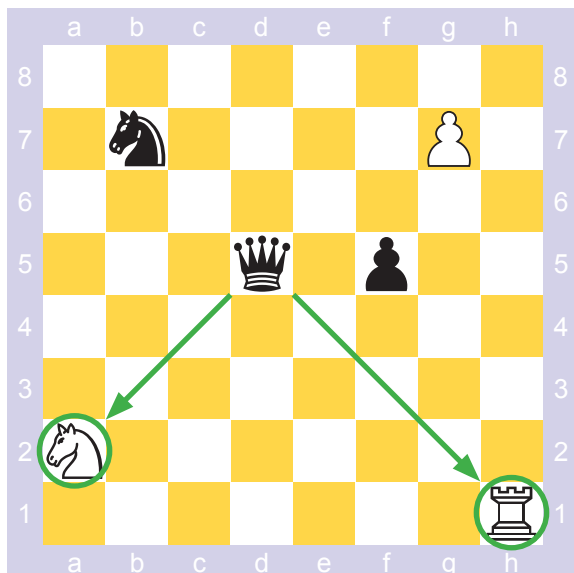


Alfila

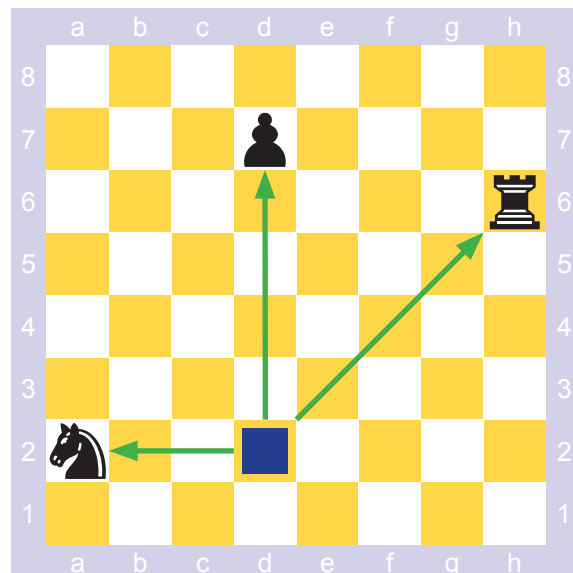


Dama eta erregea

Dama

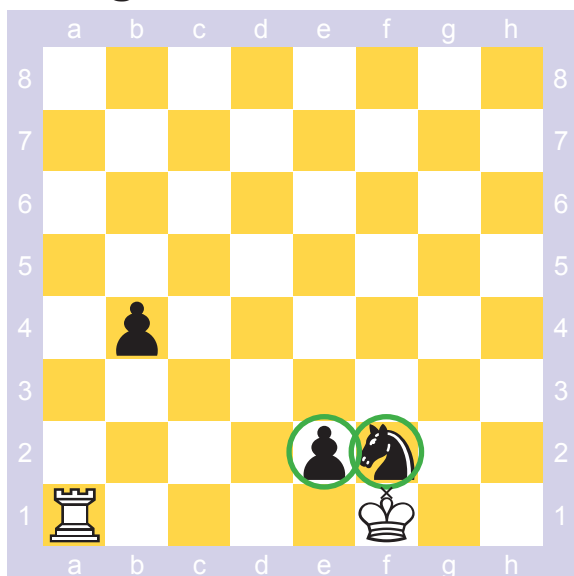


Damak, jokaldi bakarrean, zirkulu batez adierazitako edozein pieza harrapa dezake.

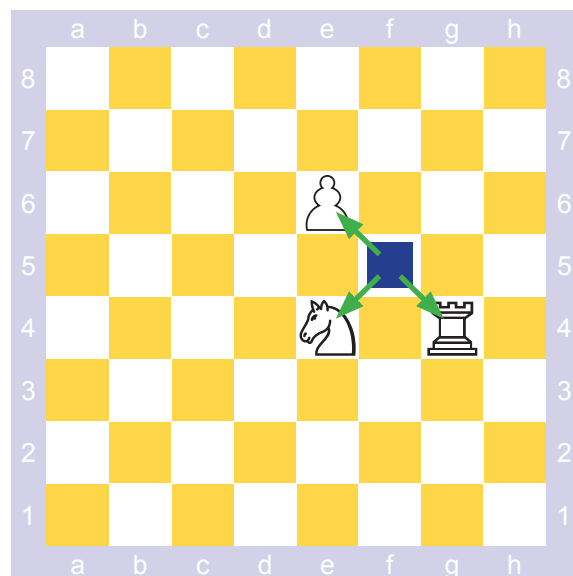


Karratutik abiatuta, damak hiru pieza hauek harrapa ditzake.

Erregea



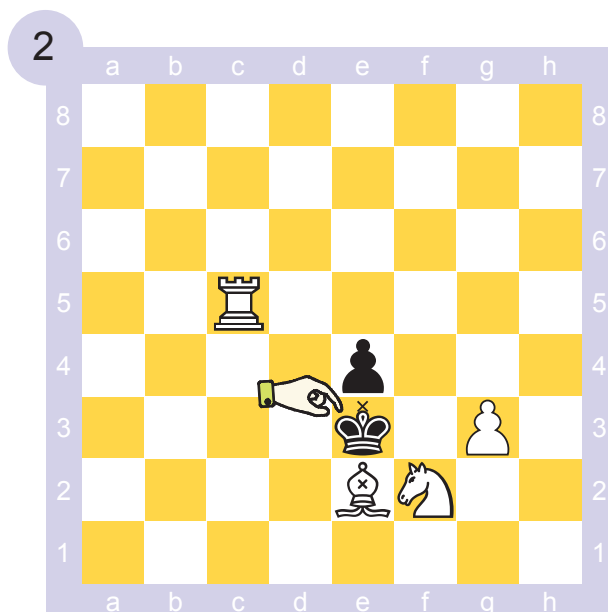
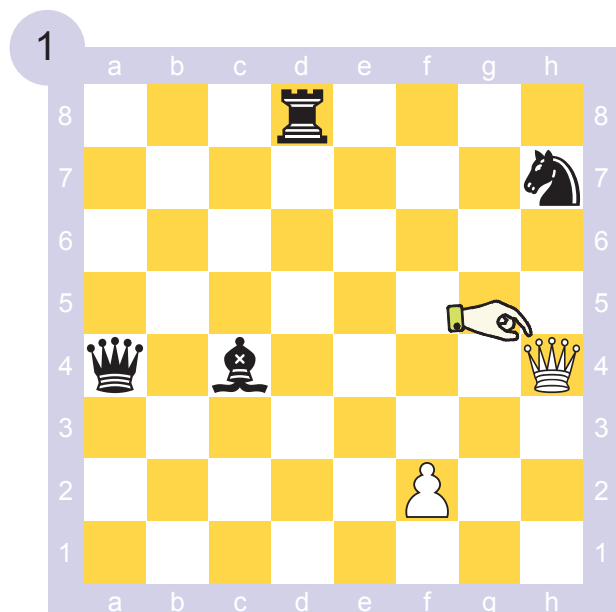
Erregeak, jokaldi bakarrean, zirkulu batez adierazitako edozein pieza harrapa dezake.



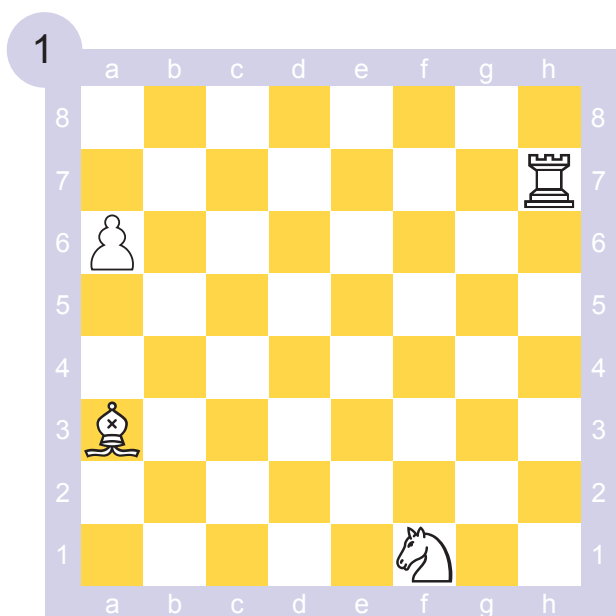
Karratutik abiatuta, erregeak hiru pieza hauek harrapa ditzake.



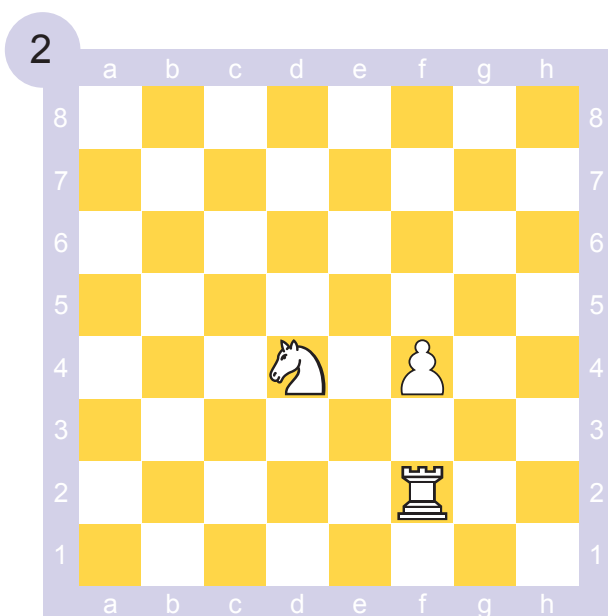
Biribildu eskuz adierazitako piezak harrapa dezakeen balio handieneko pieza.



Markatu zein laukitik harrapa ditzakeen azpian adierazten den piezak taula gainean agertzen diren gainerako piezak.



Dama

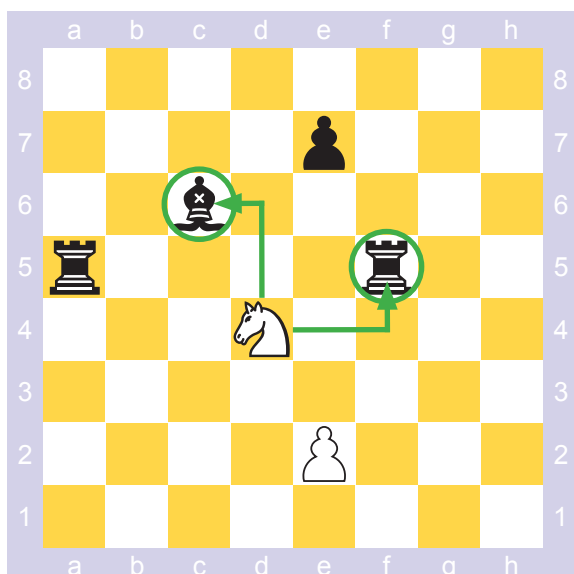


Erregea

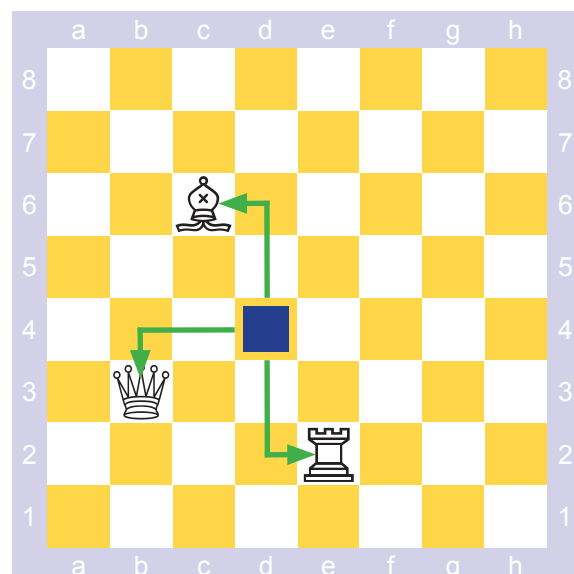


Zaldia eta peoia

Zaldia

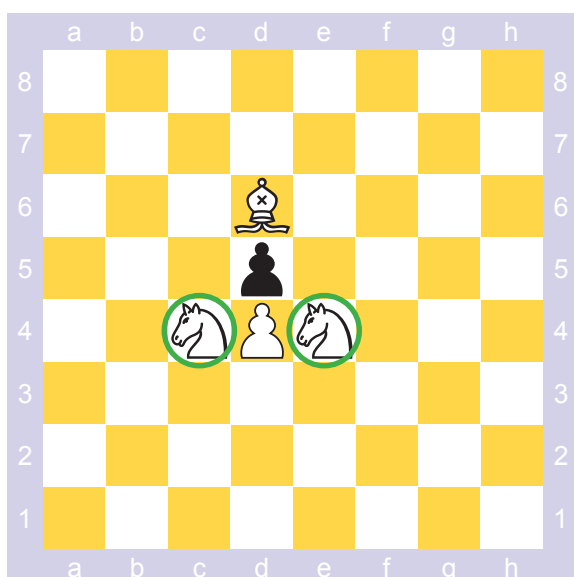


Zaldiak, jokaldi bakarrean, zirkulu batez adierazitako edozein pieza harrapa dezake.

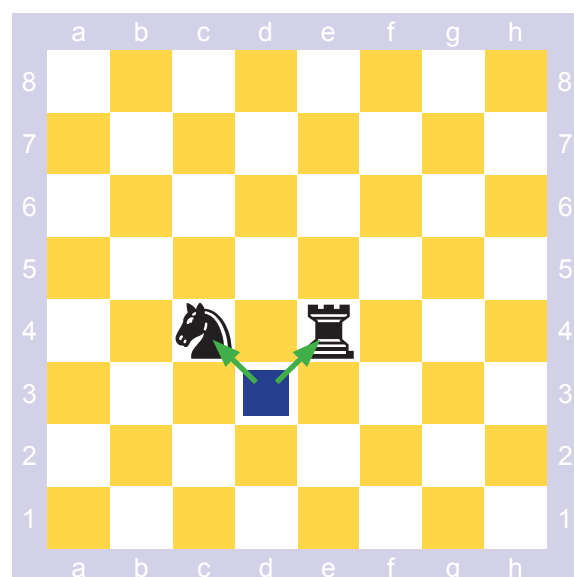


Karratutik abiatuta, zaldiak hiru pieza hauek harrapa ditzake.

Peoia



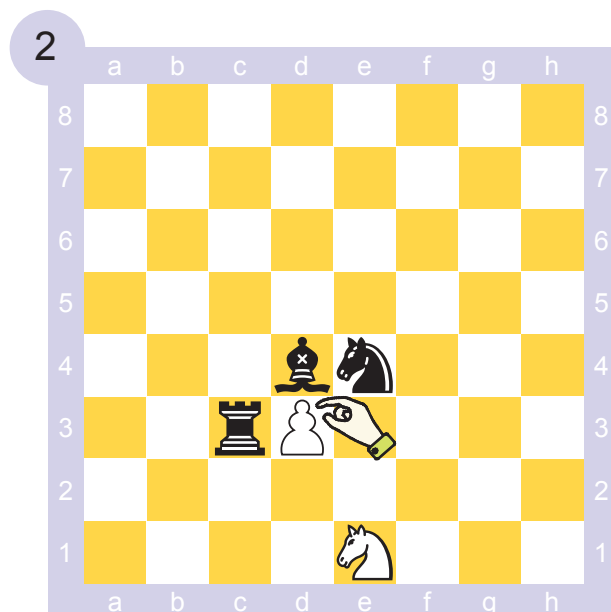
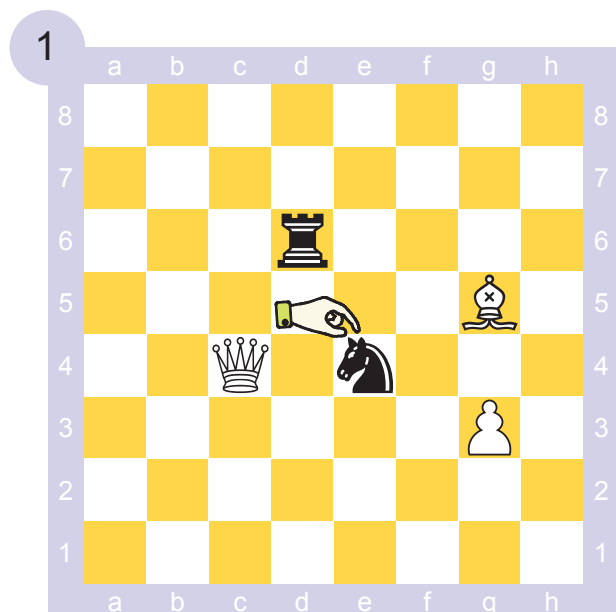
Zaldiak, jokaldi bakarrean, zirkulu batez adierazitako edozein pieza harrapa dezake.



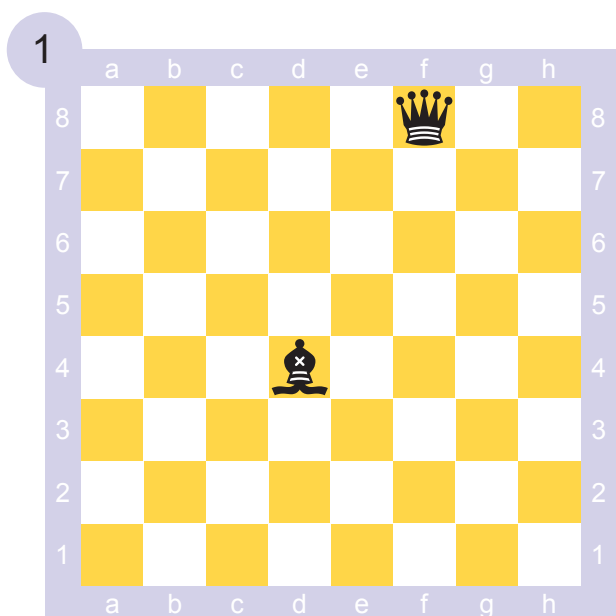
Karratutik abiatuta, peoiak bi pieza hauek harrapa ditzake.



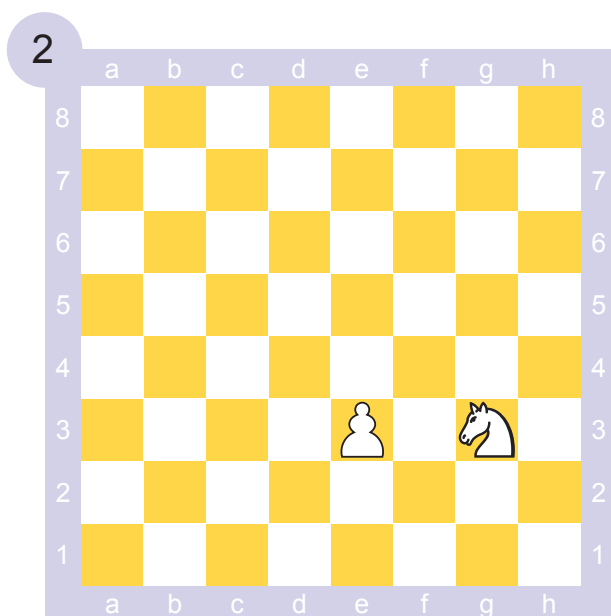
Biribildu eskuz adierazitako piezak harrapa dezakeen balio handieneko pieza.



Markatu zein laukitik harrapa ditzakeen azpian adierazten den piezak taula gainean agertzen diren gainerako piezak.



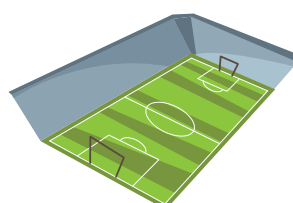
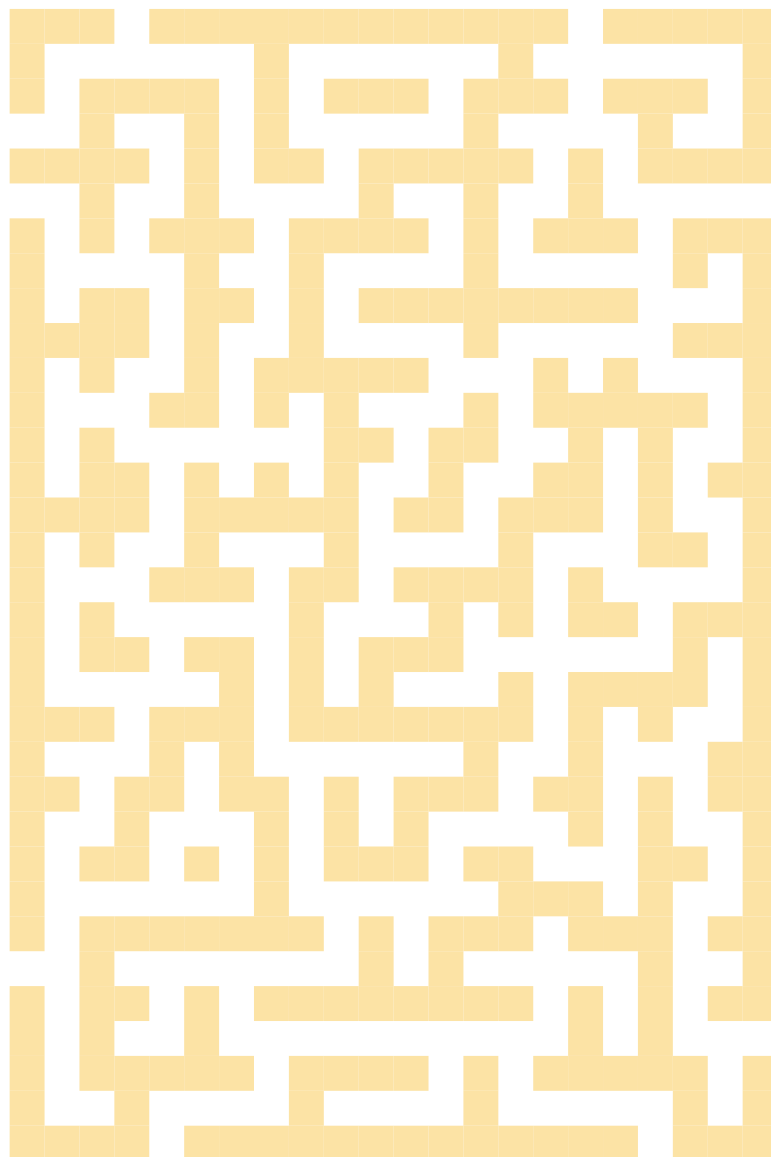
Zaldia



Peoia



Marratu piezak egin behar duen bidea dagokion lekura iristeko. Erabili kolore ezberdinak ibilbide bakoitzeko.





Batu hizkiak eta osatu marrazkietan adierazten den hitza. Hizki bakoitza behin bakarrik erabil daiteke. Begiratu adibideari.

The word search puzzle contains the following letters:

- T, Z, E, A, R, G, A, A, L, L, T, O, D, U, E, L, U, A, I, J, A, U, A

Connections and words:

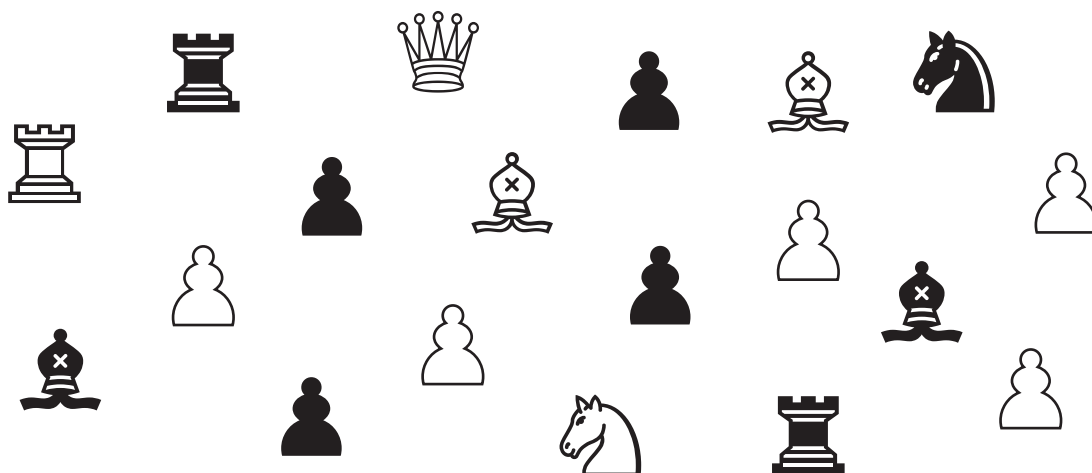
- TAULA** (table) is formed by the letters T, A, U, L, A.
- T** is connected to a chessboard illustration.
- E** is connected to a clock illustration.
- G** is connected to a king illustration.
- Z** is connected to a knight illustration.
- Z** is connected to a horse illustration.

Empty boxes for additional words:

- Box 1: [] (connected to A)
- Box 2: [] (connected to A)
- Box 3: [] (connected to A)



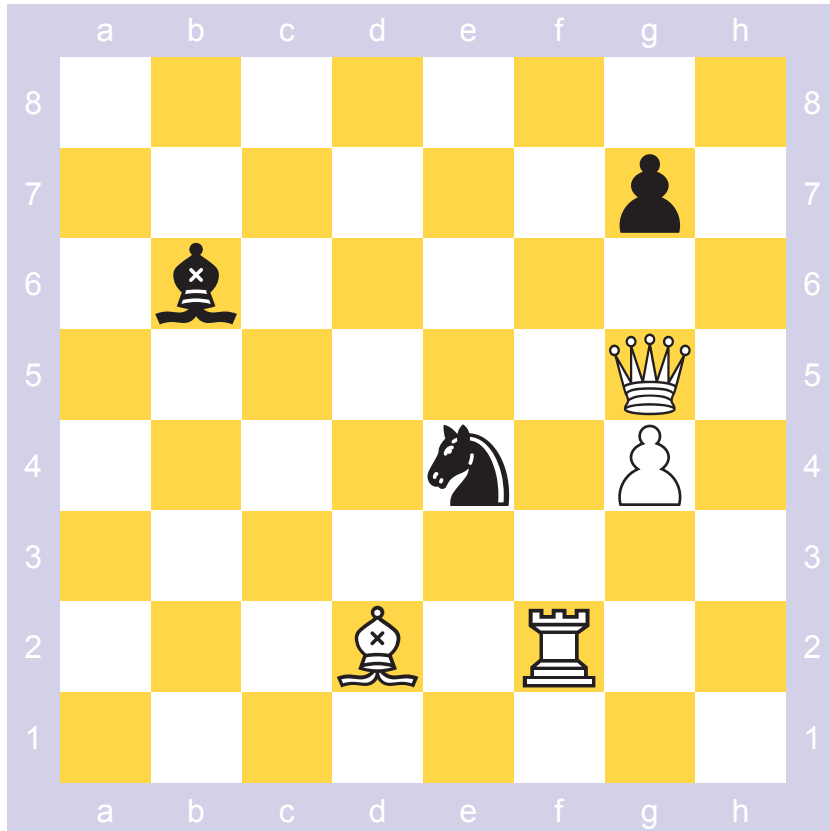
Adierazi halako zenbat pieza harrapatu diren partidan zehar. Esan, ondoren, zenbaki bakoiti edo bikoitia den.



Dama	1	
Gaztelua		bikoiti
Alfila		
Zaldia		bakoiti
Peoia		



Apuntatu pieza bakoitzak hartzen duen laukiaren izena. Azpiko esaldiak pieza horiei buruzkoak dira.



- 1 Ezin da mugitu.
- 2 Bi piezak harrapa dezakete.
- 3 Balio txikiena duen pieza harrapatzen du.
- 4 Hiru pieza mehatxatzen ditu.
- 5 Soilik lauki batera mugi daiteke.

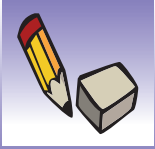
g	4

4. unitatea

Erasotzea

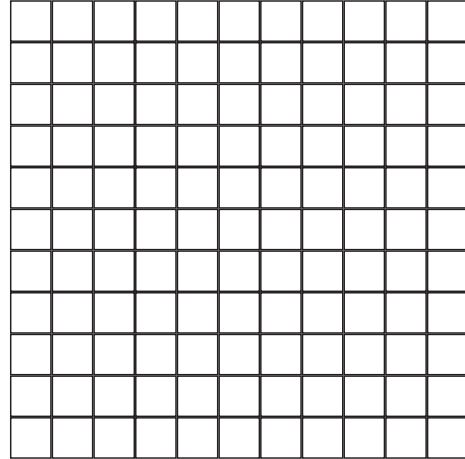
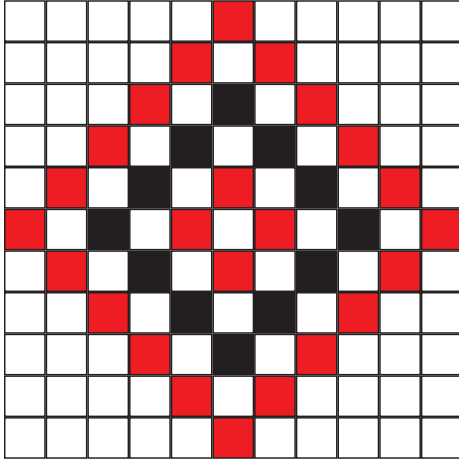
- Jokaldi erasokorra
- Jokaldi okerra
- Harrapa dezakegu?



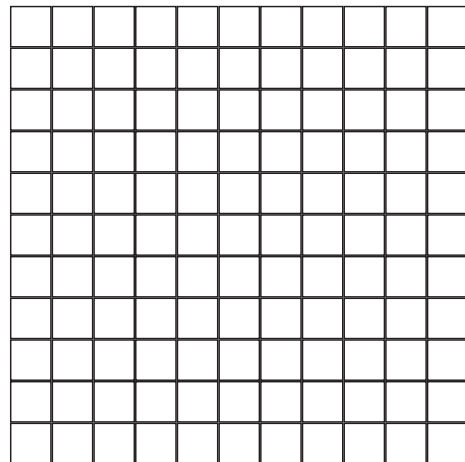
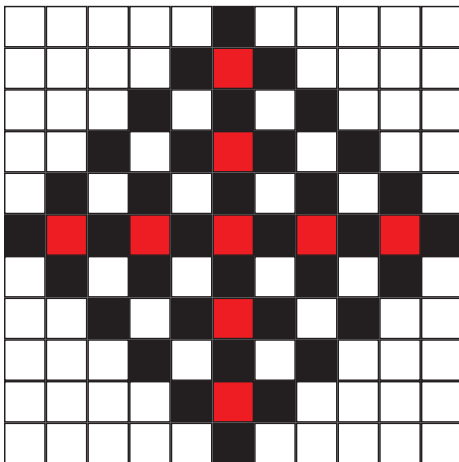


Margotu eskuineko koadrotxoa ezkerreko irudien arabera.

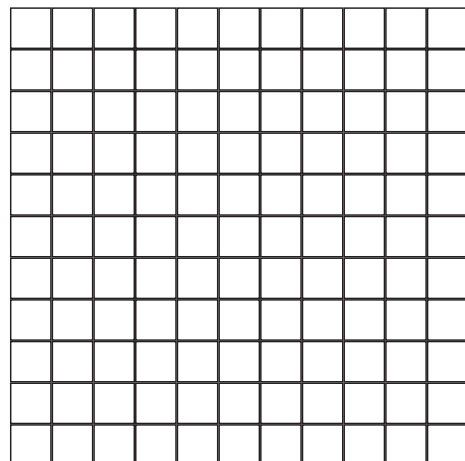
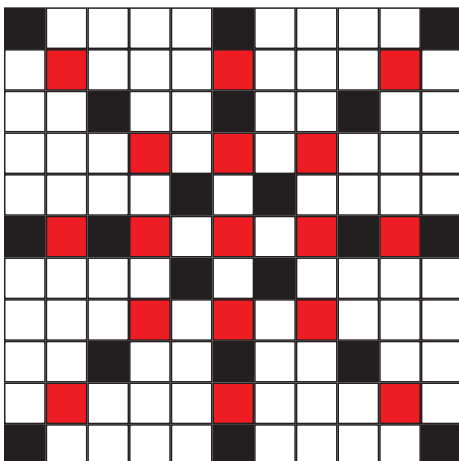
1



2



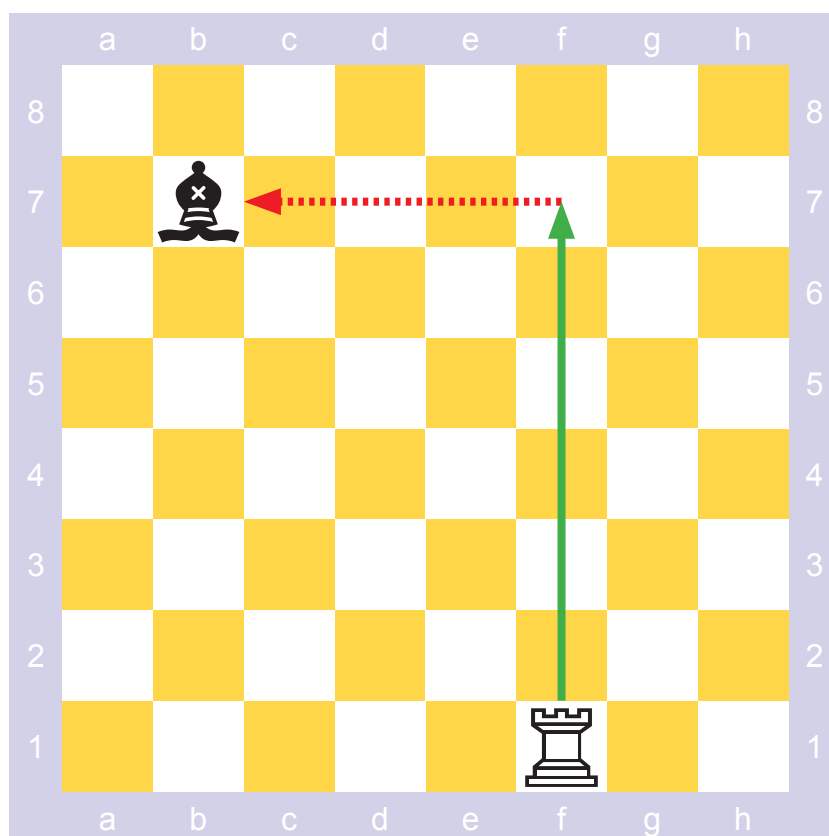
3





Jokaldi erasokorra

Jokaldi erasokorrek aurkariaren piezak harrapatzeko erabiltzen dira.



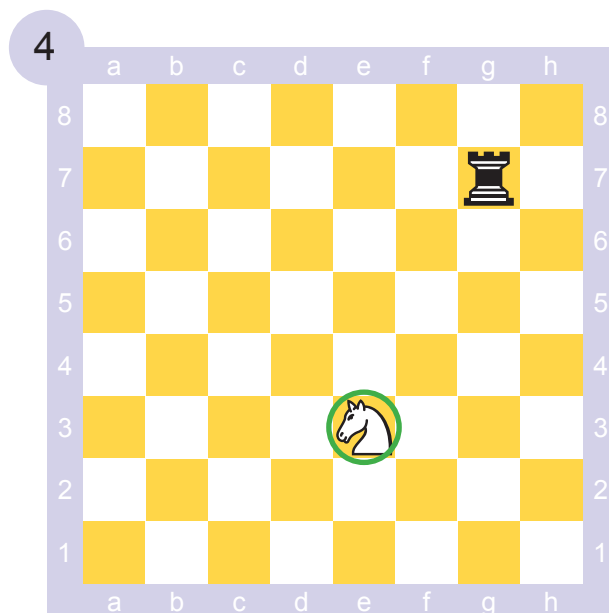
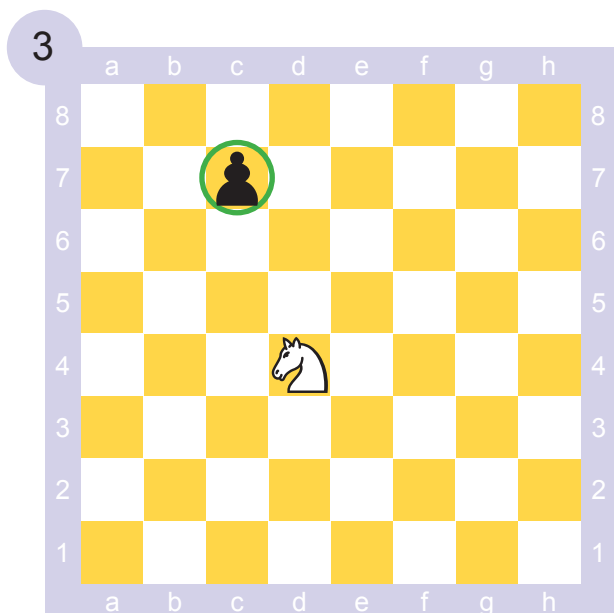
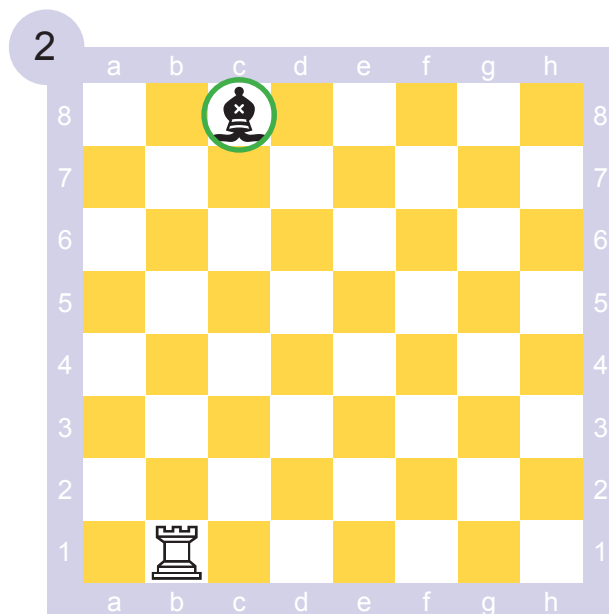
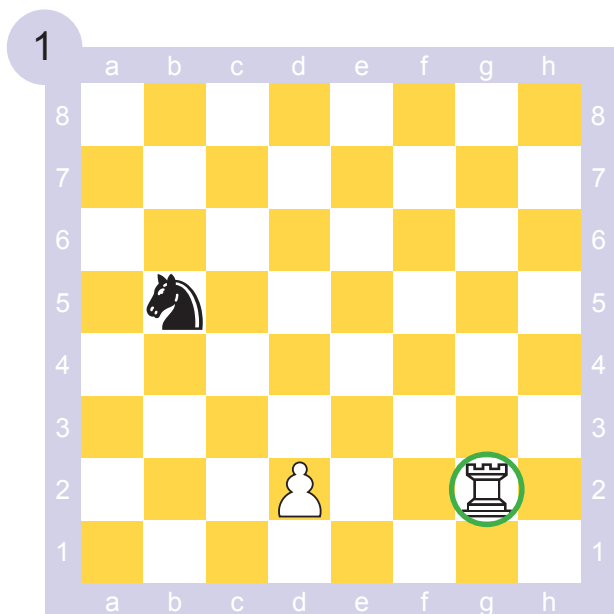
Gaztelu zuria f7 laukira mugitu da eta alfil beltza mehatxatzen du.



Pieza erasotzaileak mehatxua egiten du eta erasotuak hura jasan.



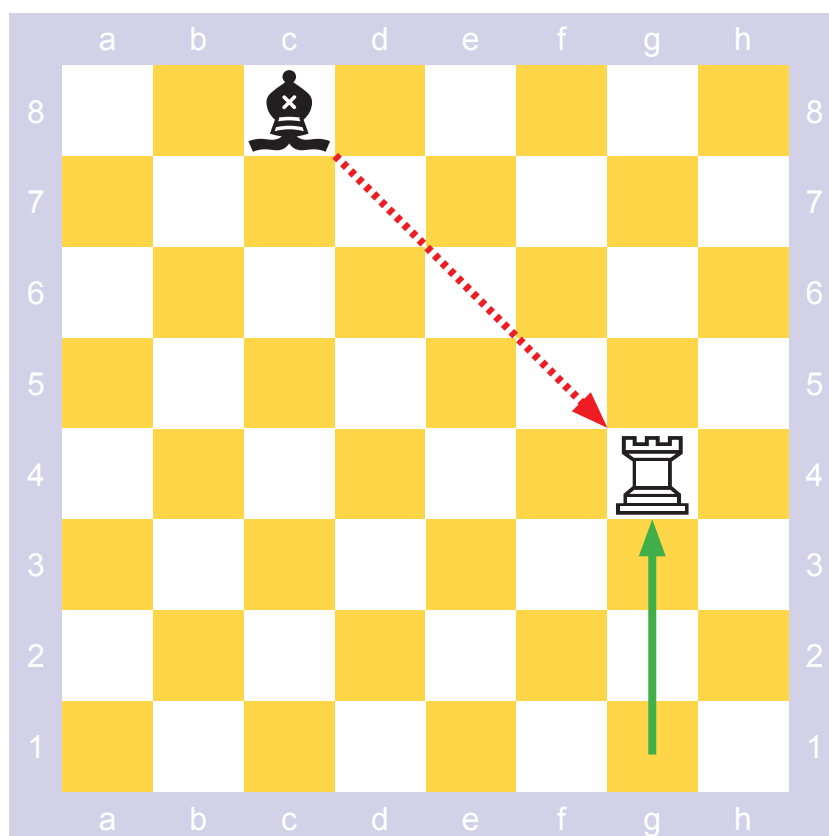
Egin jokaldi erasokorra biribildutako piezarekin.
Adierazi jokaldia gezi bidez.





Jokaldi okerra

Jokaldi okerrak presaka jokatzean edo aurkariaren mehatxueta erreparatzen ez denean gertatzen dira.



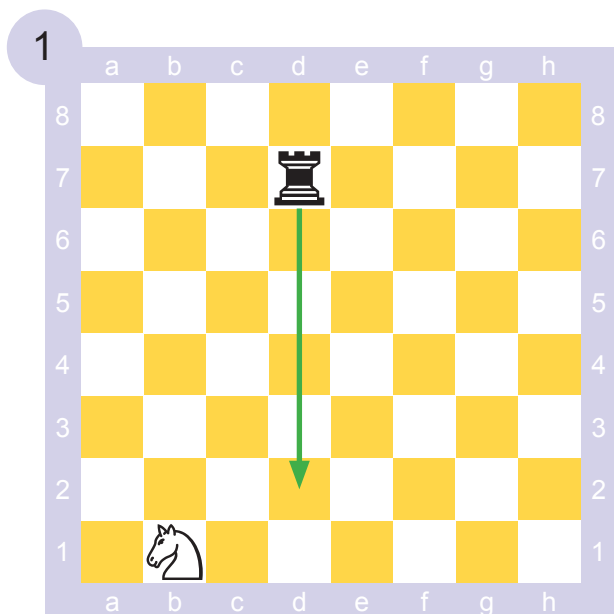
Gaztelu zuria alfil beltzaren mehatxupearan dagoen lauki batera mugitzen da.



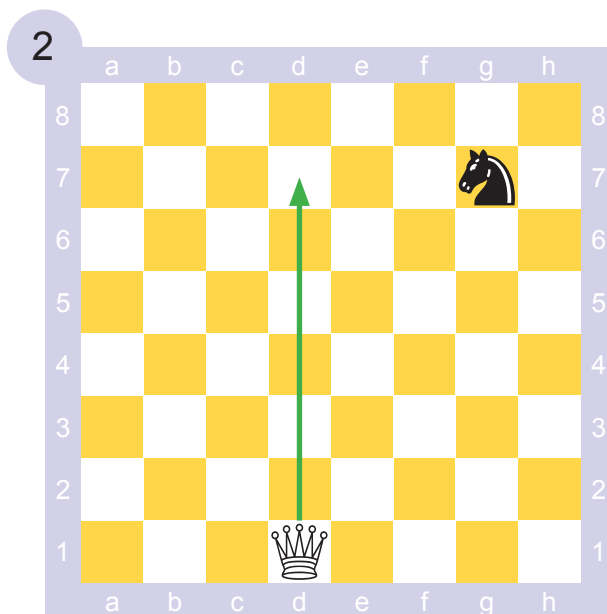
Hanka sartzen baduzu, partida galduko duzu!



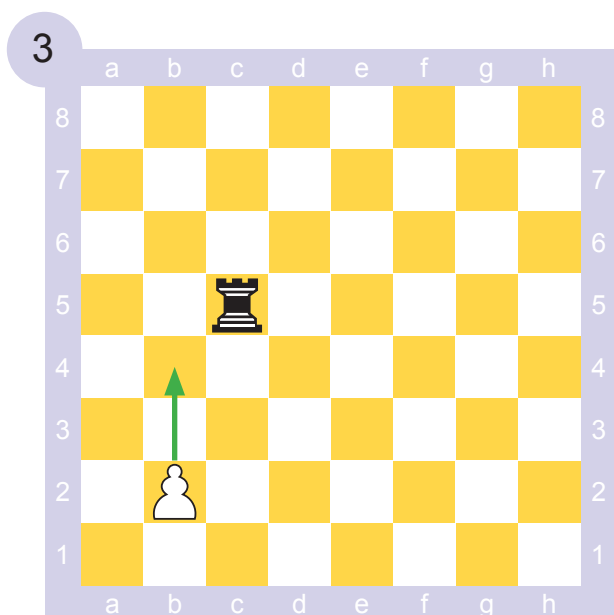
Adierazi jokaldi erasokorra ala okerra den.
Biribildu erantzuna.



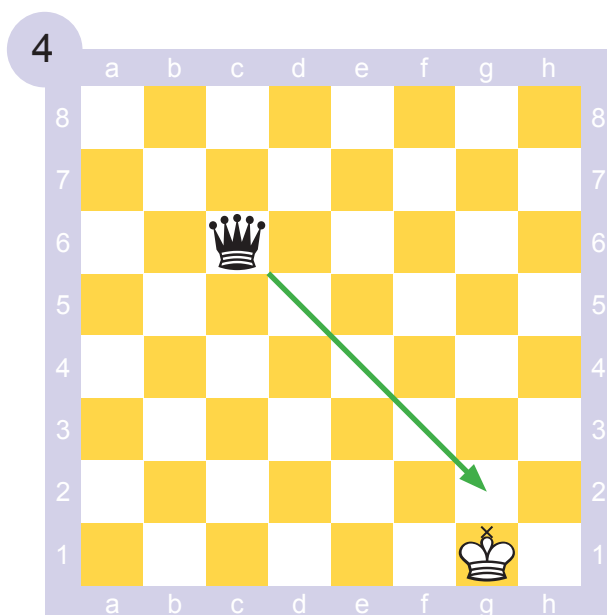
Erasokorra Okerra



Erasokorra Okerra



Erasokorra Okerra

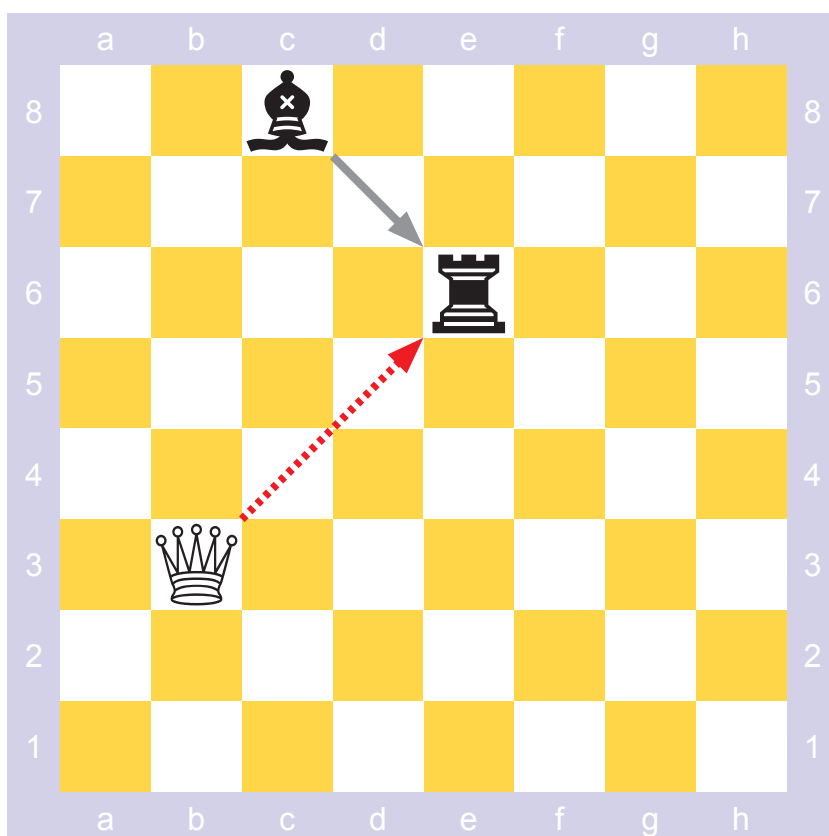


Erasokorra Okerra



Harrapa dezakegu?

Erasotzen den pieza harrapatzea gomendatzen da, baldin eta hori egitean puntuak galtzen ez badira.



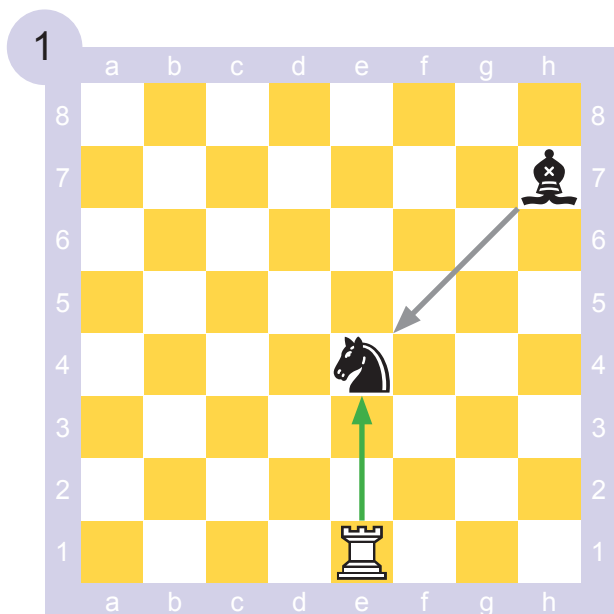
Damak ez du gaztelu beltza harrapatuko hura alfilak babesten duelako. Zuriak dama galduko du (10 puntu) eta beltzak gaztelua (5 puntu).



Sarritan, harrapaketa egiten duen pieza beste batek harrapatzen du.

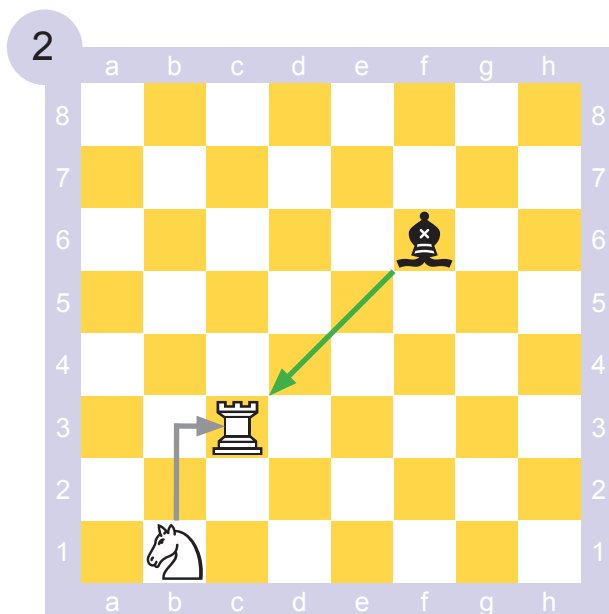


Biribildu zein jokalarik lortzen dituen puntu gehiago adierazitako pieza harrapatuz gero.



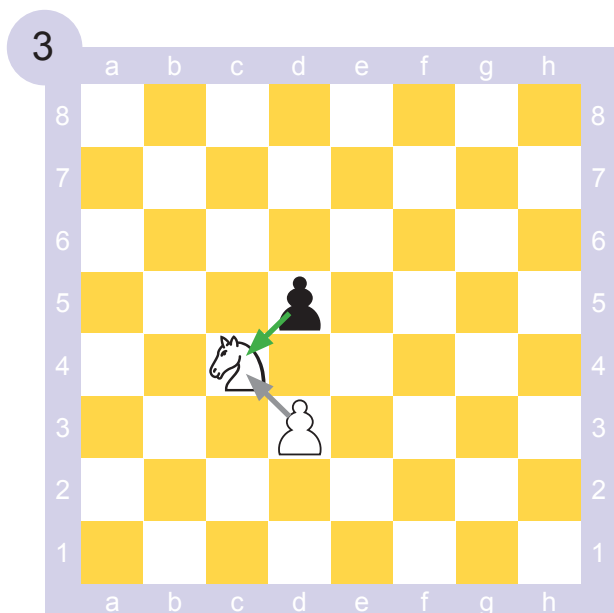
Zuria

Beltza



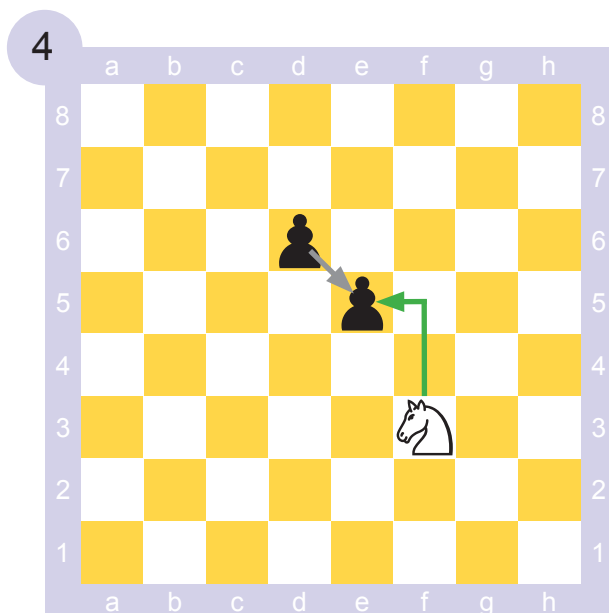
Zuria

Beltza



Zuria

Beltza

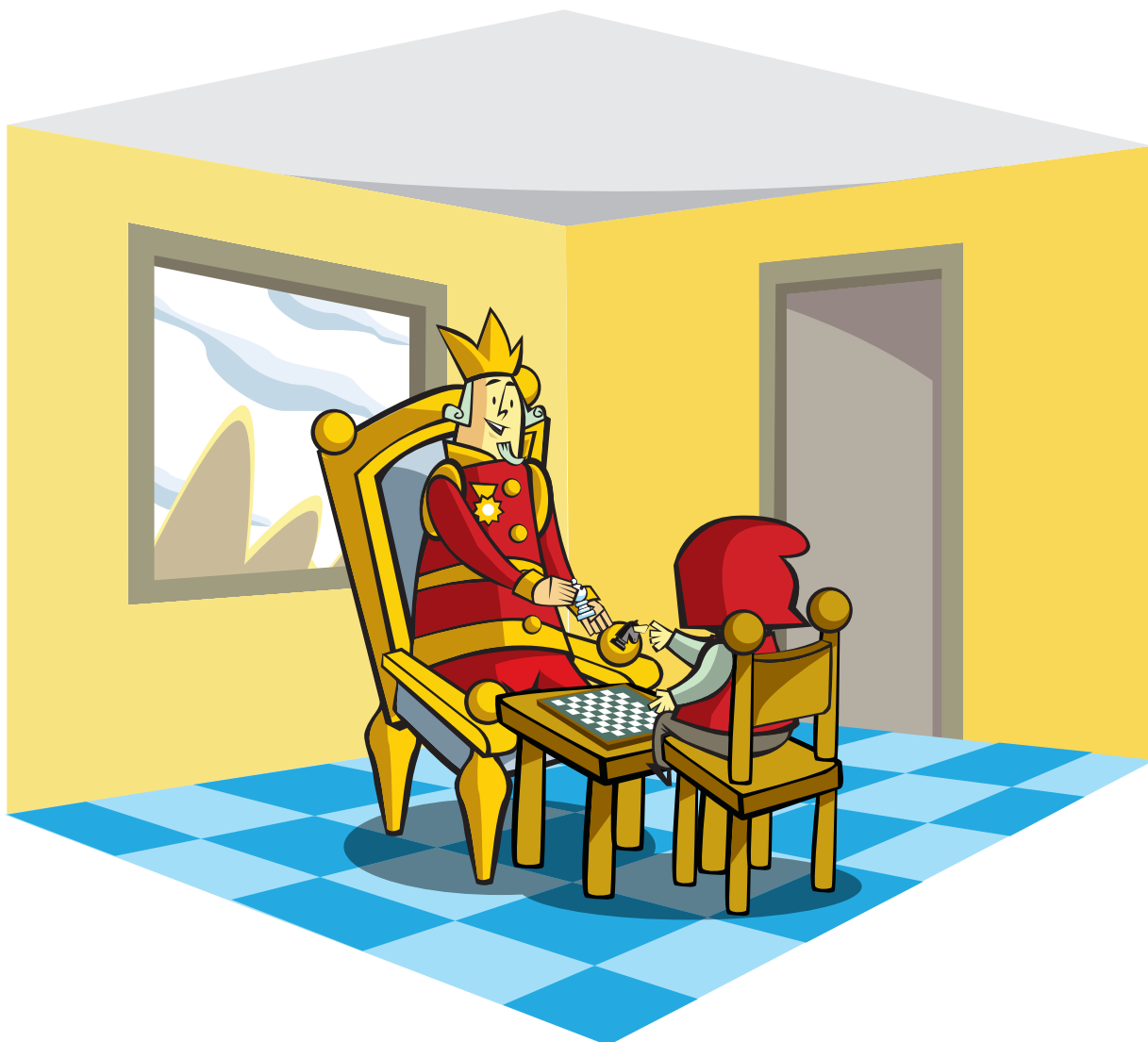


Zuria

Beltza



Kalkulatu areto horretako zoruan dagoen lauza kopurua.



1 Zenbat lauza ditu zabaleran?

2 Zenbat lauza ditu luzeran?

3 Zenbat lauza ditu aretoak?



Lotu antonimoak (kontrako esanahia duten hitzak).

erasotzea

galtzea

zuria

gelditzea

irabaztea

beltza

mugitzea

babestea



Esaldi bakoitzak beste esaldi batekoak diren hitzak ditu. Begiratu arretaz eta zuzen idatzi.

1

Erloju bakoitzak dauka erregea.

2

Begiratu jokalaria mehatxatua.

3

Pieza funtzionamenduan jartzen dut.



Begiratu objektu hauen salneurria eta adierazi zer ezin duzun 40 eurotan erosi.

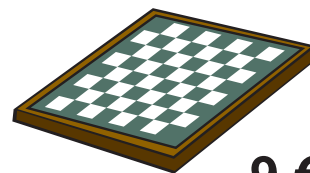
39 €



120 €



9 €



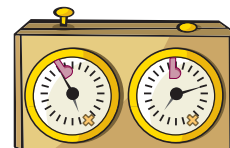
51 €



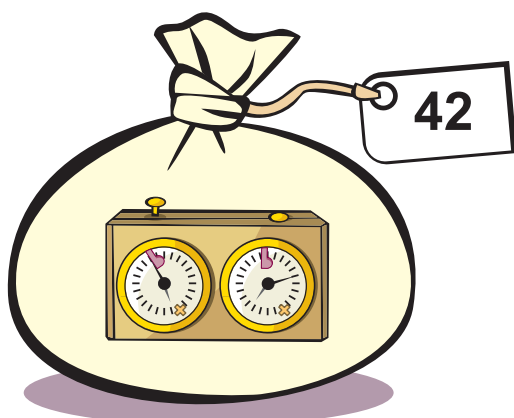
15 €



42 €



Objektu bakoitza erosteko 50 euro izanez gero, zein kopuru itzuliko lizuekete aldiro?







Begiratu azpiko lehiaketa-egutegiari.

EKAINA

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

UZTAILA

		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABUZTUA

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

IRAILA

	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Udako txapelketak

 egun batekoak

 2 egunekoak

 9 egunekoak

 txapelketarik gabeko egunak

- 1 Zein hiletan joka ditzakezu txapelketa gehiago egun bakarrean?

- 2 Zein hiletan dago bi eguneko txapelketa gehien?

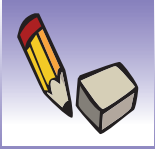
- 3 Zein hiletan dago bederatzi eguneko txapelketa gehien?

- 4 Zein hiletan eskaintzen dira hiru txapelketa motak?

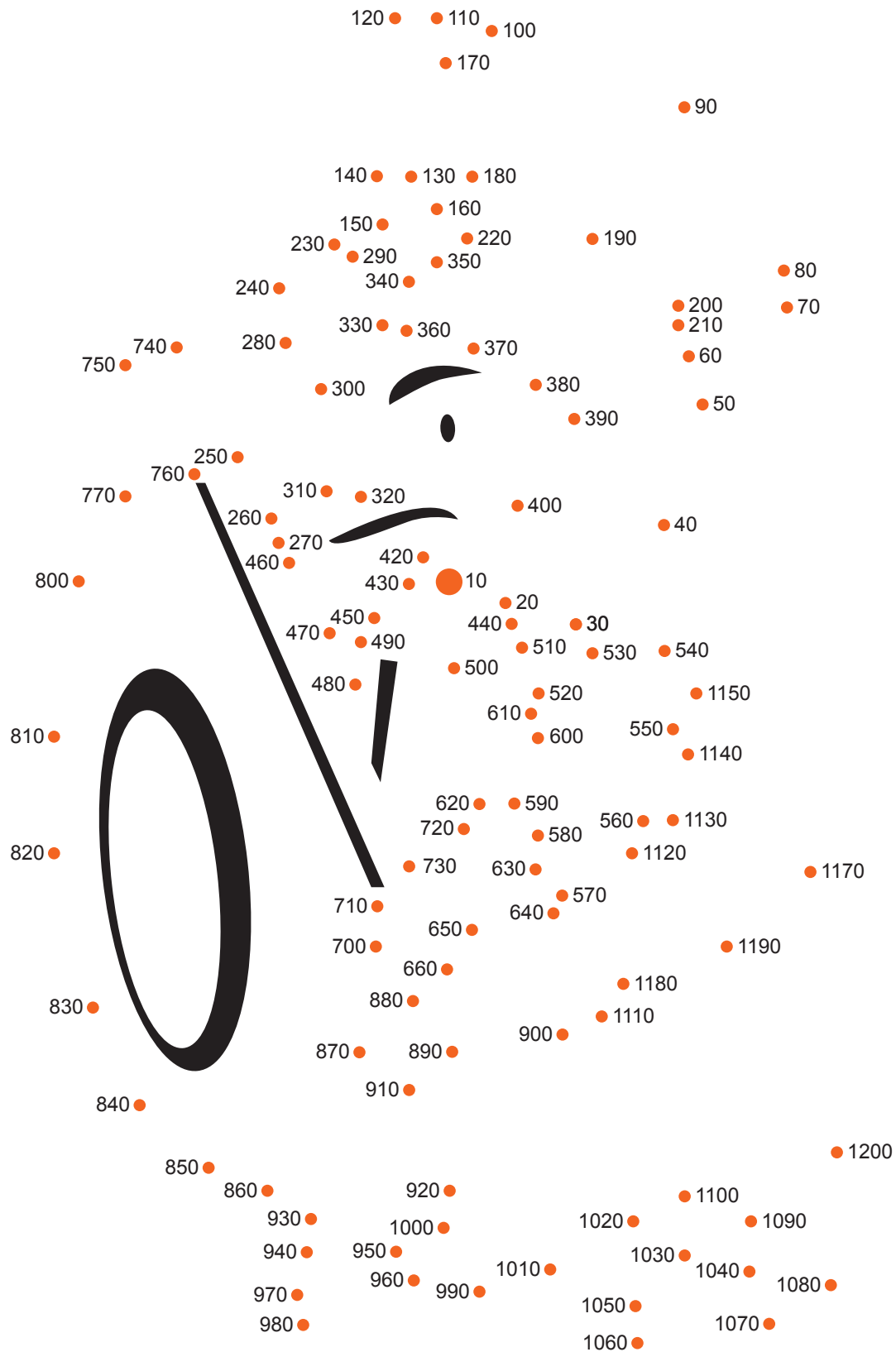
Defendatzea

- Mugitzea
- Harrapatzea
- Defendatzea
- Tarteak jartzea





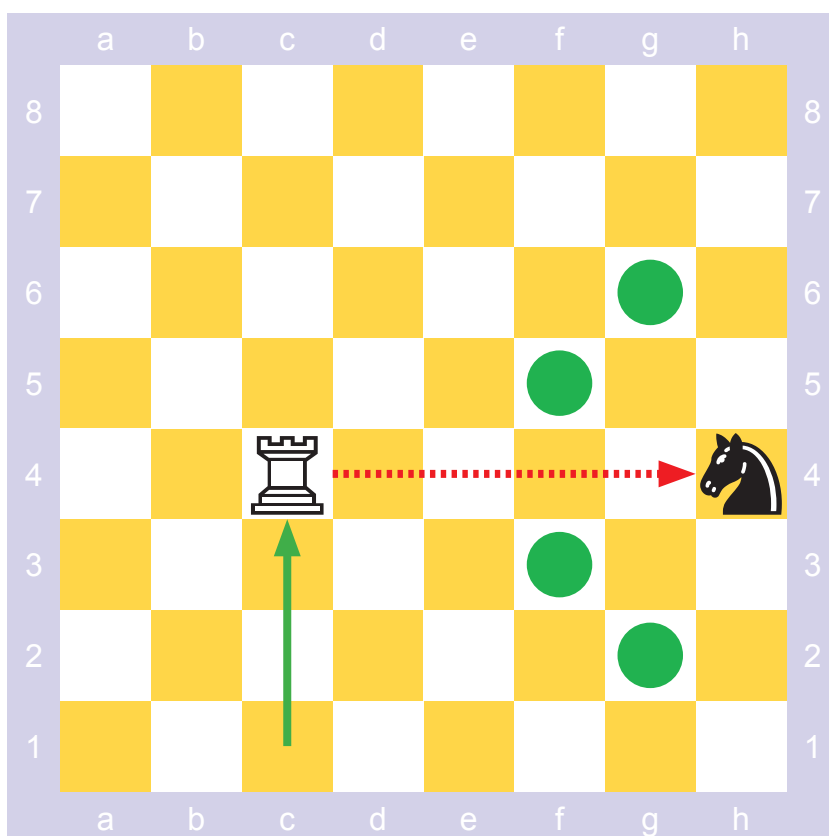
Osatu pieza zenbakiei jarraituz.





Mugitzea

Pieza erasotua mehatxupear ez dagoen beste lauki batera mugitzen da.



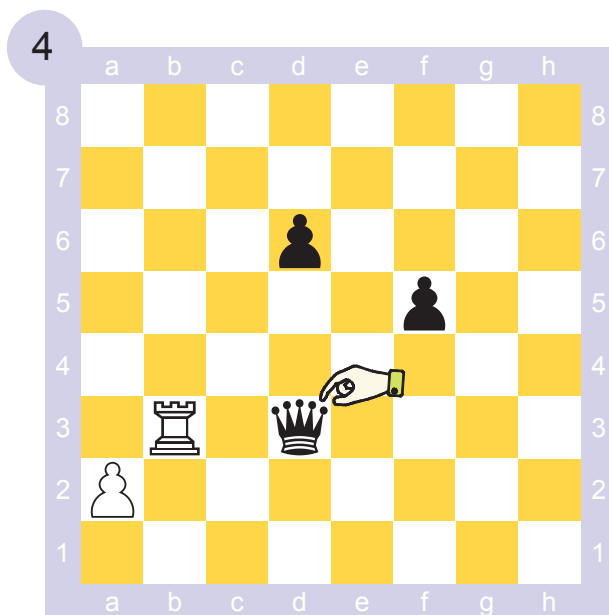
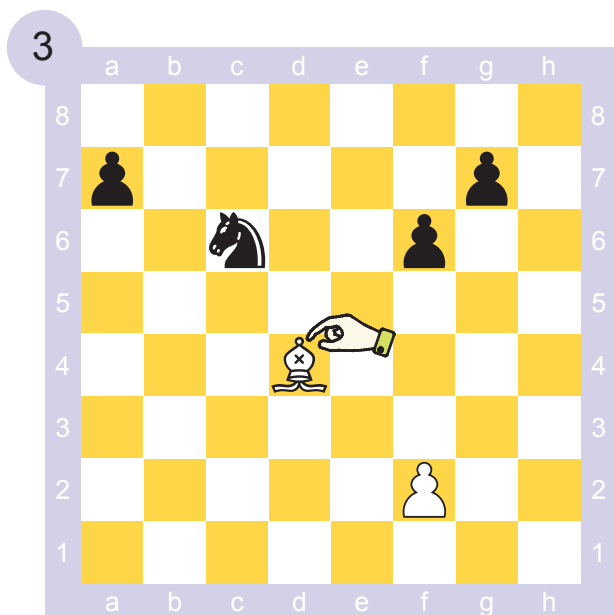
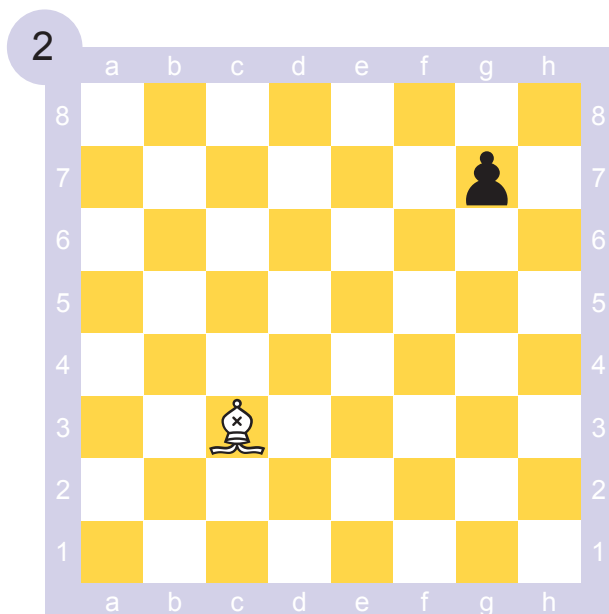
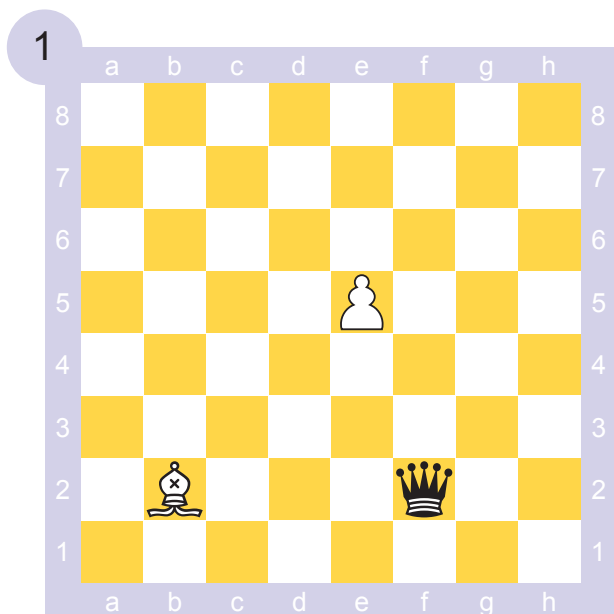
Gazteluaren mehatxupear dagoen zaldia berdez adierazitako edozein laukitara mugi daiteke.



Hori da defentsako aukera errazena.



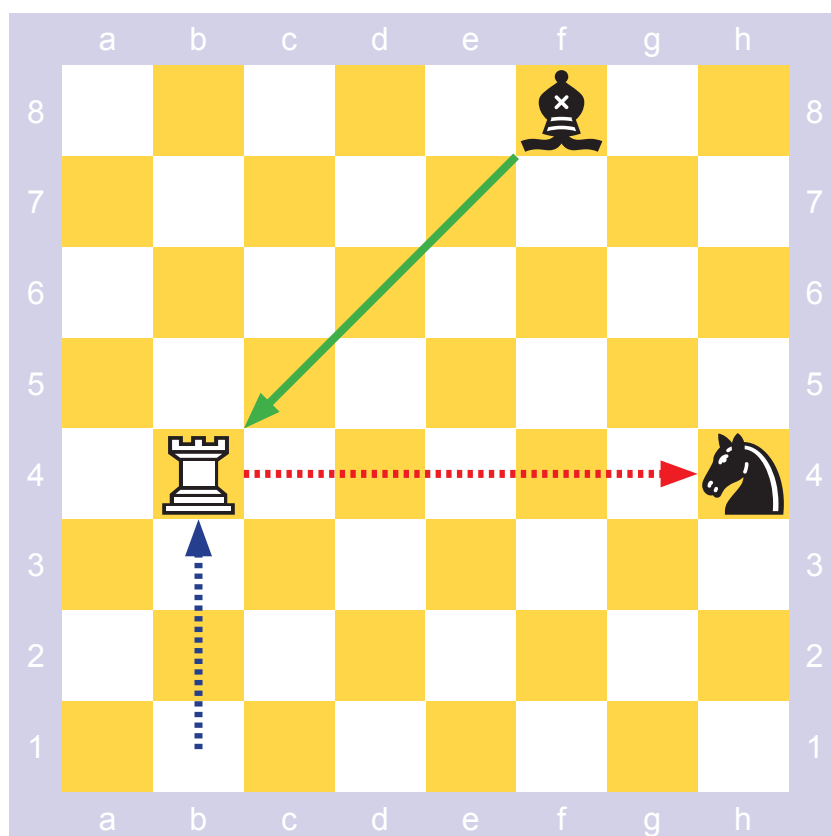
Marraztu zirkulu bat mehatxatutako piezak har ditzakeen laukietan.





Harrapatzea

Pieza erasotzailea harrapatu egiten du mehatxatuak edo beste pieza batek.



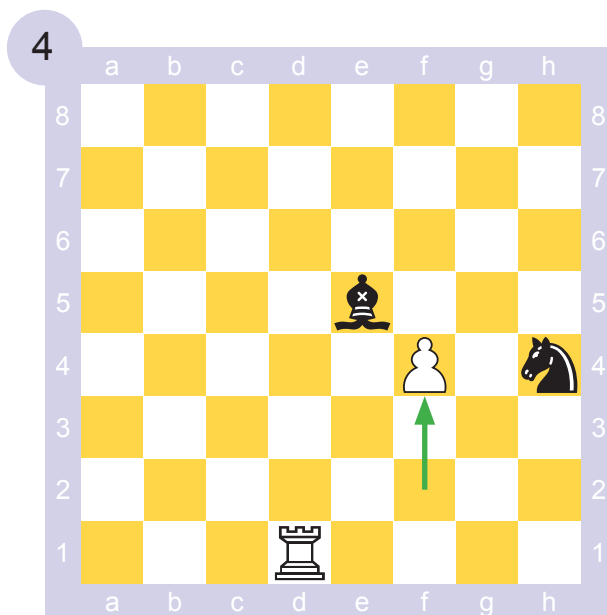
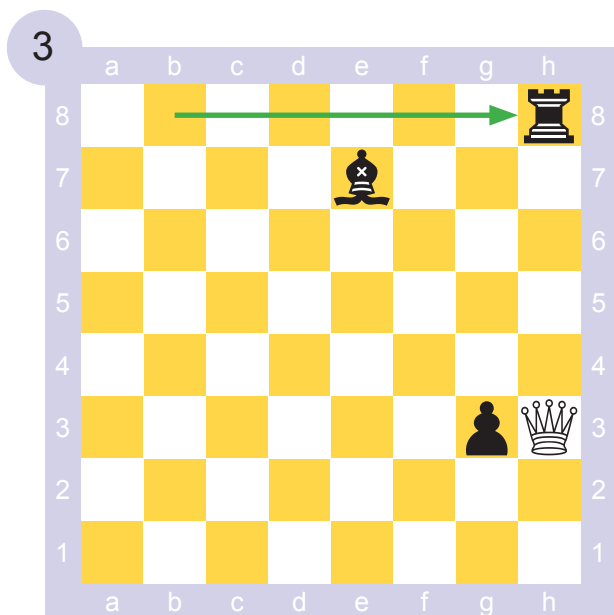
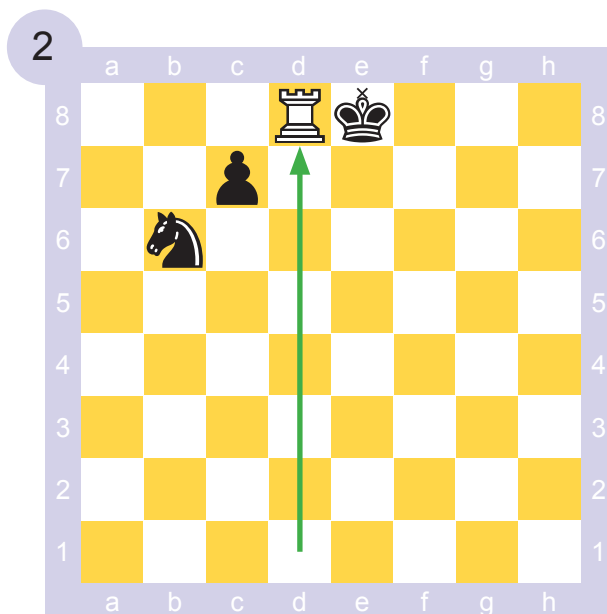
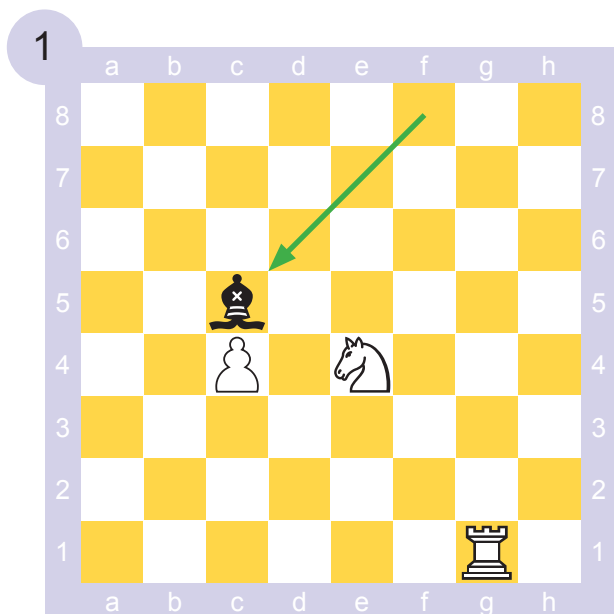
Zaldia mehatxatzen ari den gaztelua alfilak harrapatzen du.



Harrapaketa gauzatzen bada, pieza-trukean punturik ez galtzen saiatu behar gara.



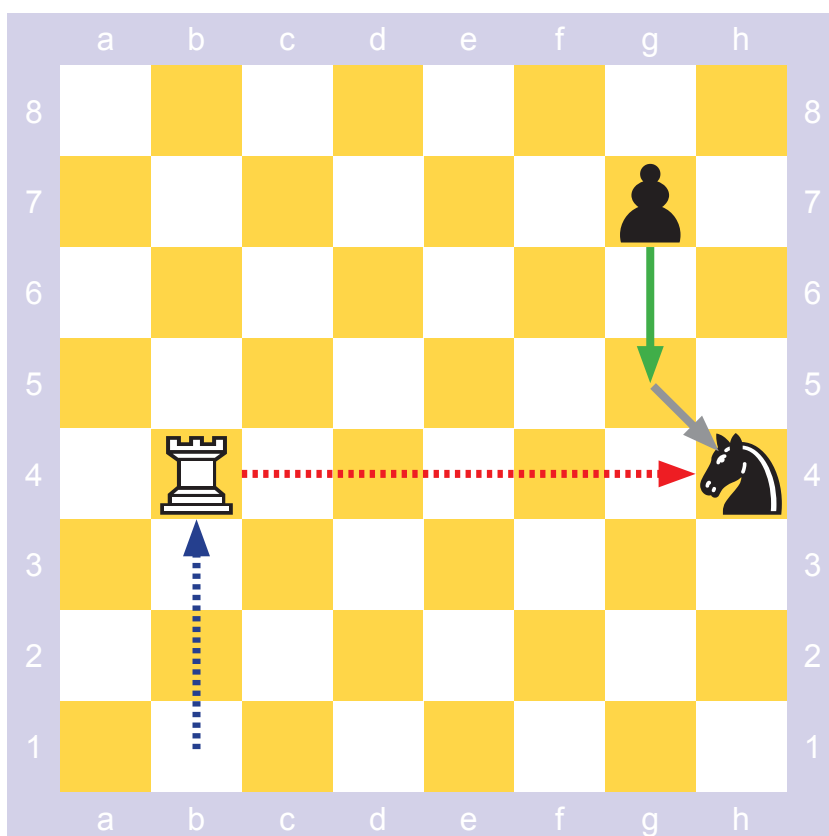
Adierazi gezi bidez nola harrapa daitekeen pieza erasotzailea.





Defendatzea

Erasotutako pieza beste batekin defendatzen da.



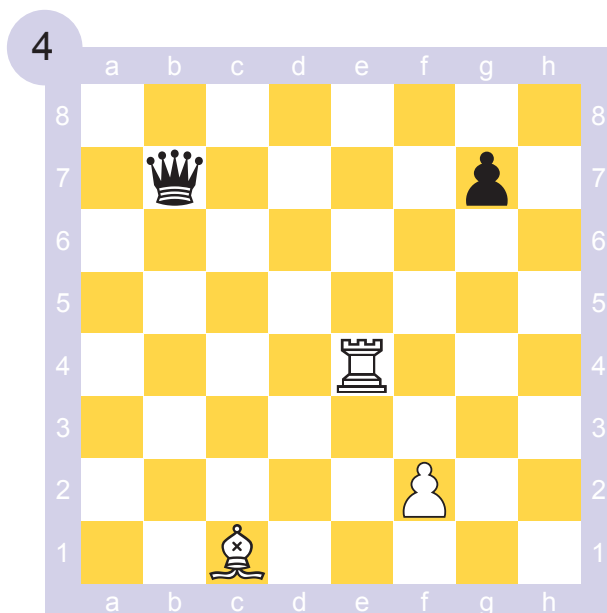
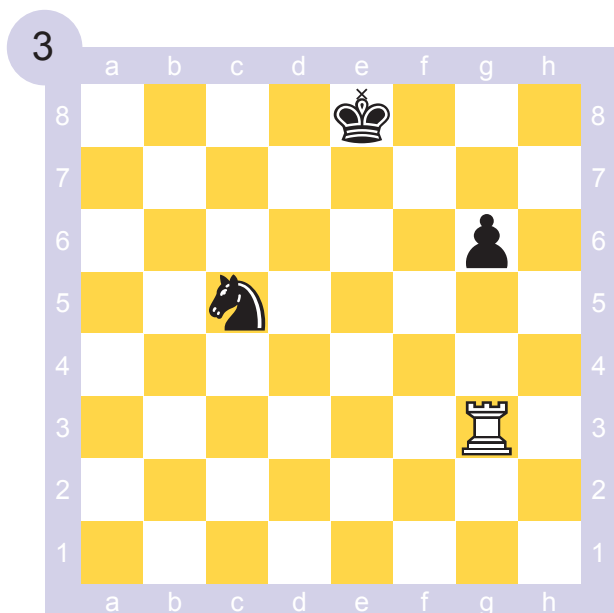
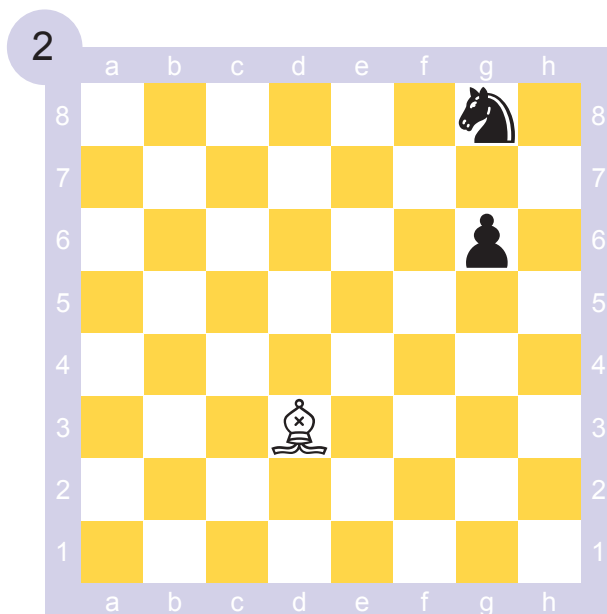
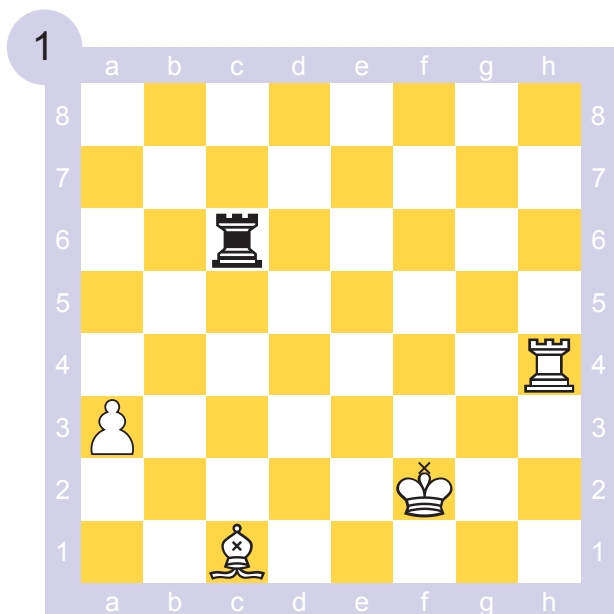
Peoiak aurrera egiten du bi lauki eta zaldia babesten du. Gazteluak zaldia harrapatzen badu, peoiak gaztelua harrapatuko du.



Erasotutako piezak erasotzaileak baino balio handiagoa badu, normalean harrapaketa gauzatu egingo da.



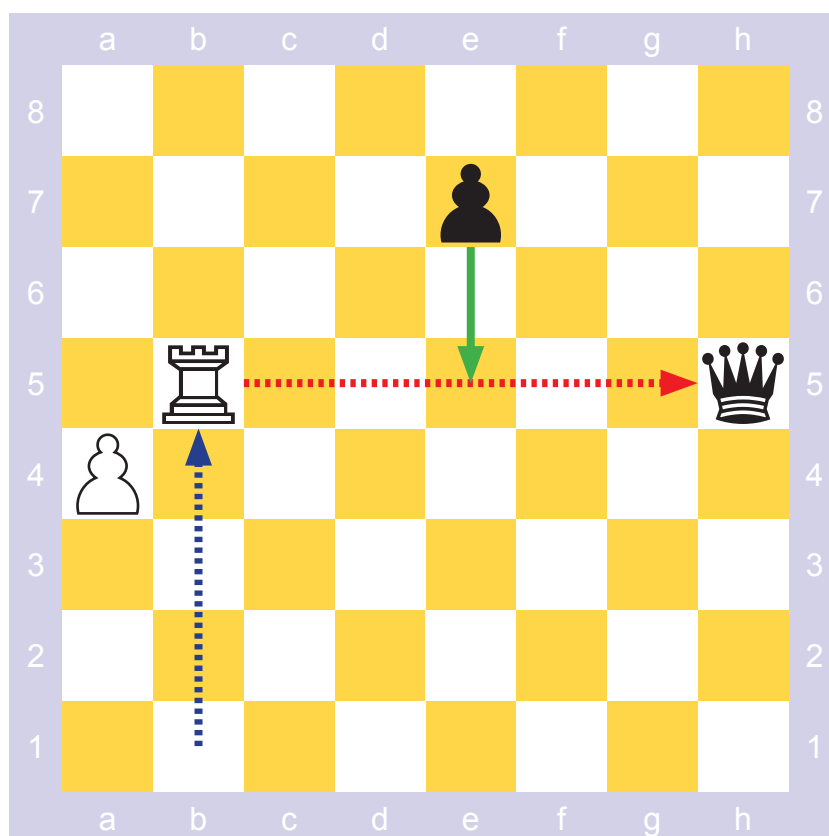
Biribildu pieza erasotua. Adierazi gezi bidez hura defendatzeko beste pieza batekin egingo zenukeen jokaldia.





Tartean jartzea

Pieza erasotzailearen eta erasotuaaren artean pieza bat tartekatzen da.



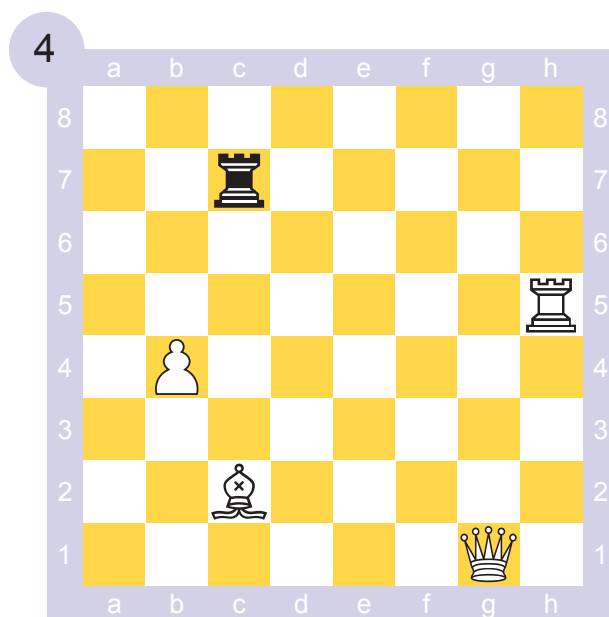
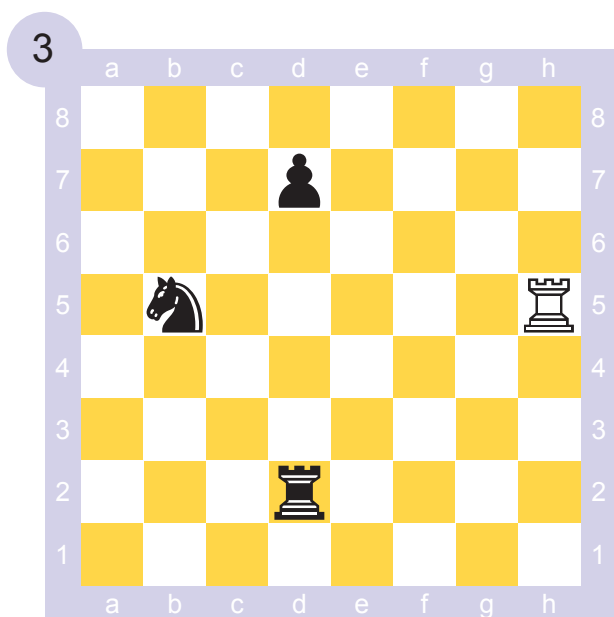
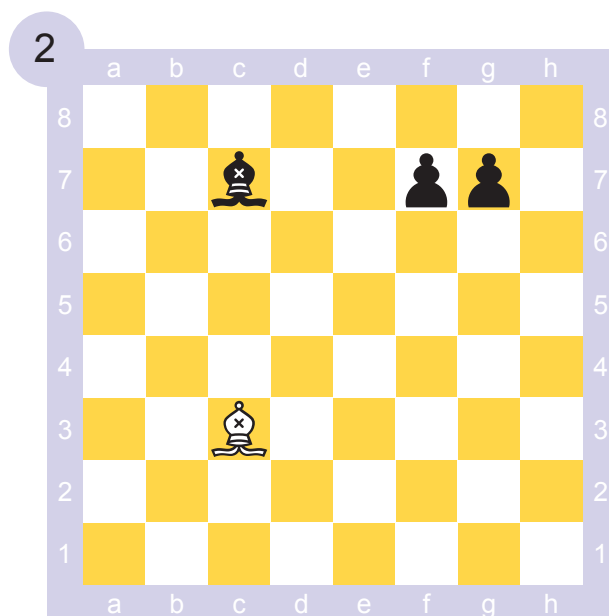
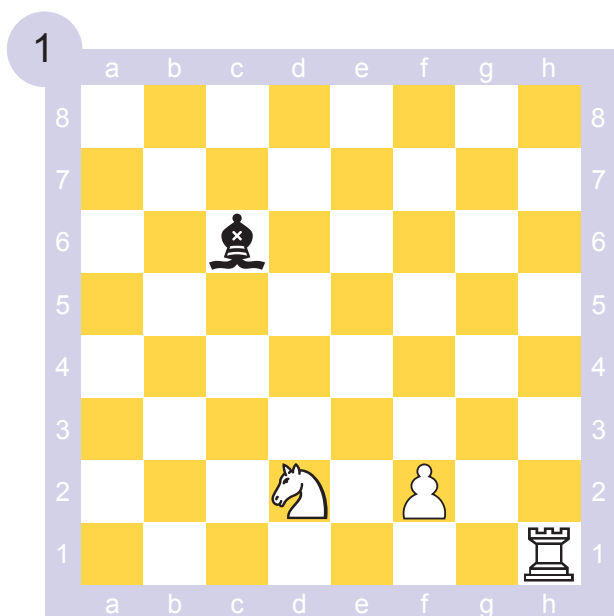
Peoia gazteluaren (erasotzailea) eta damaren (erasotua) artean kokatuko da. Gazteluak ez du peoia harrapatuko, damak babestu egiten baitu.



Erasotzailea zaldia denean, tartean ezin da piezarik jarri.

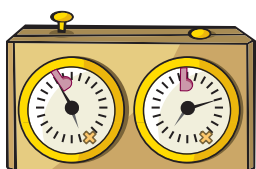


Jarri tartean pieza erasotua babesteko pieza egokiena. Adierazi jokaldia gezi bidez.





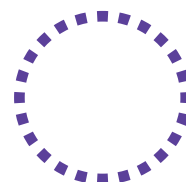
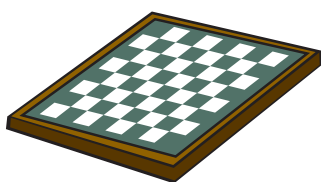
Erreparatu objektu hauetan eta esan zein forma geometriko erabili den bakoitza marrazteko.



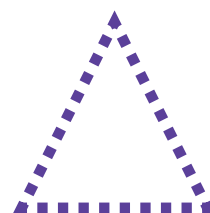
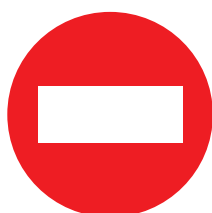
angeluzuzena



laukia



zirkulua



hirukia



Bilatu campuseko informazio-oholean.



- 1 Zenbat eguneko iraupena du Campusak?
- 2 Nori zuzendua da?
- 3 9 urteko haur batek izen eman dezake?



Idatzi postariak zein gezi-zenbaki jarraituko duen gutuna banatzeko.



1

Erregea
k/ Lili maitea, 17
12345 Taula



2

Dama
k/ Lili maitea, 8
12345 Taula



3

Gaztelua
k/ Lili maitea, 7
12345 Taula



4

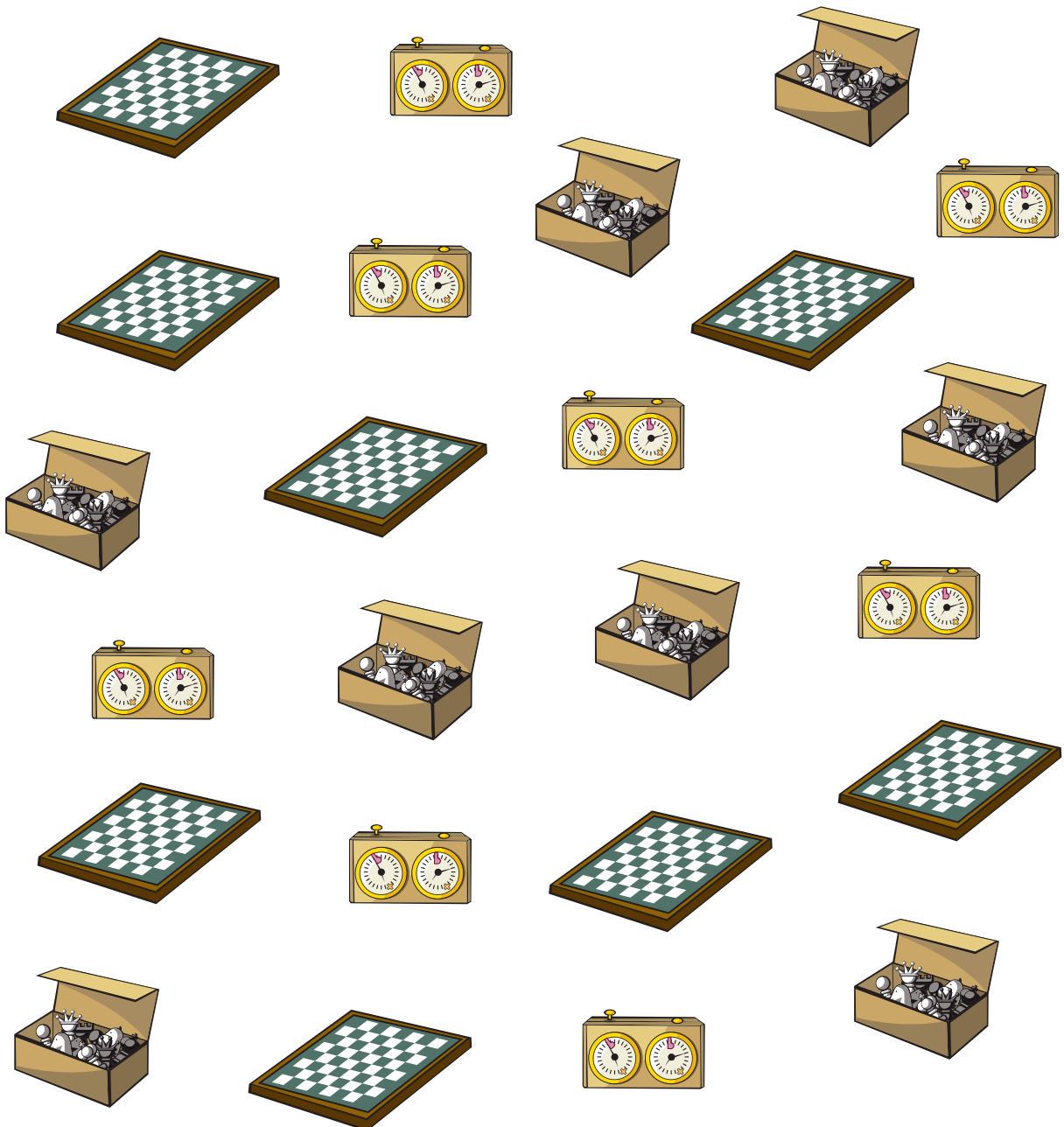
Zaldia
k/ Lili maitea, 18
12345 Taula





Zenbat partida jokatu ahal dira material horrekin?
Multzokatu.

Partida bat jokatu ahal izateko taula bat,
piezasorta bat eta erlojua behar dira.

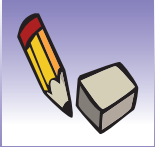


Honatz jokatu ahal izango diren partidak:

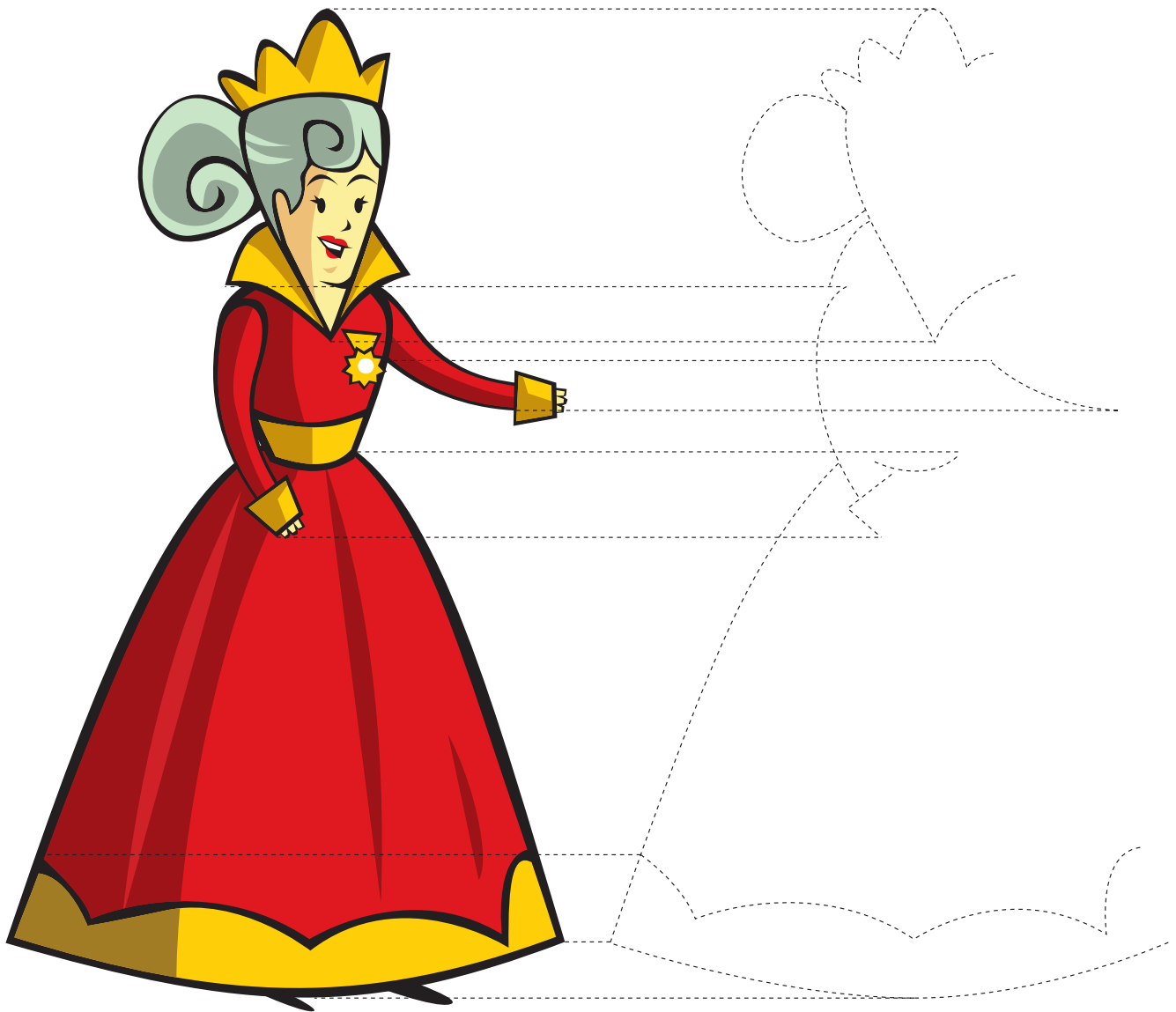
Xake erregeari

- Xake erregeari
- Erregeari emandako xakea erantzunez:
 1. Mugitzea
 2. Harrapatzea
 3. Tarteak jartzea





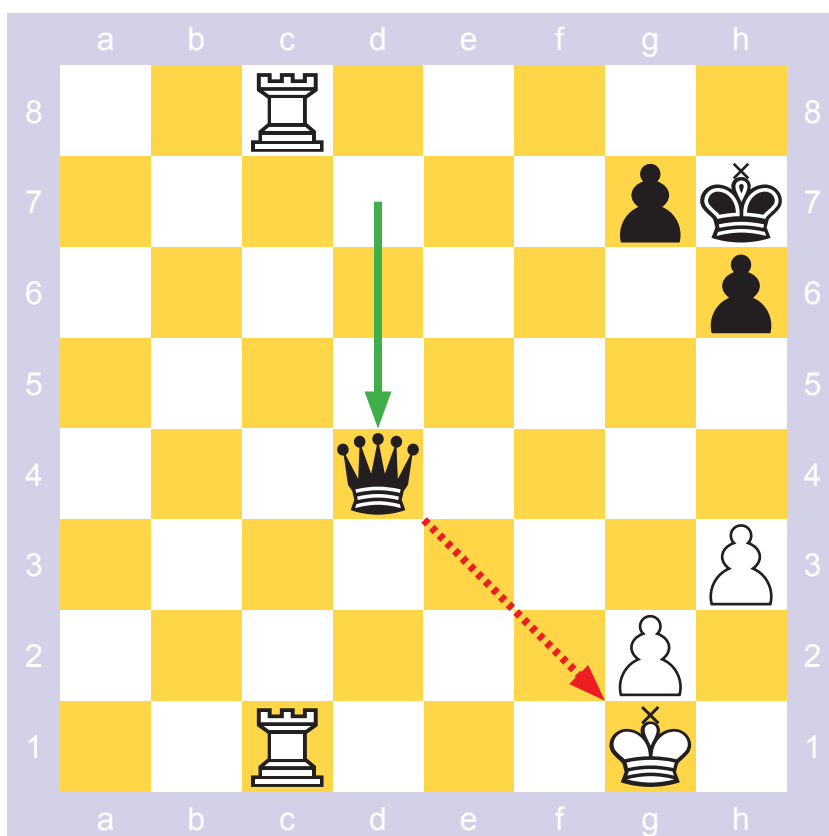
Jarraitu marrazten eta koloreztatzen ereduaren arabera.





Xake erregeari

Aurkariaren erregea mehatxupean dago jokaldiaren ostean.



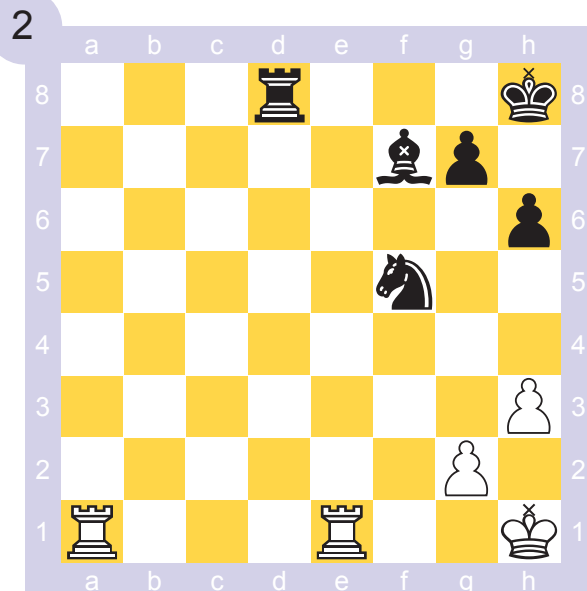
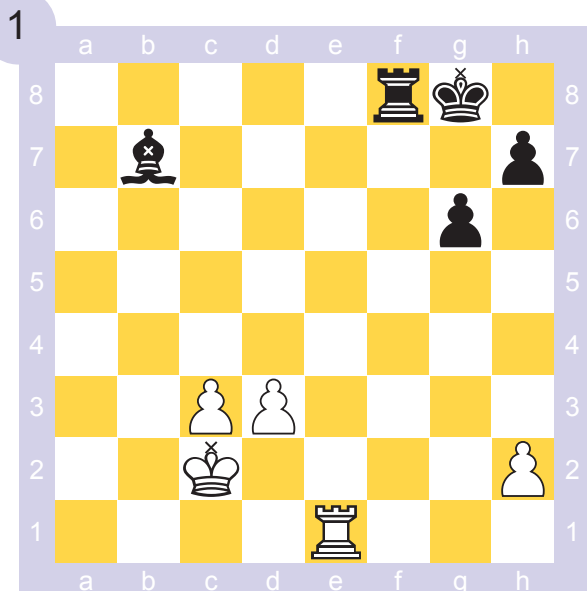
Damak xake ematen dio erregeari, izan ere, d4 laukitik errege zuria mehatxatzen da.



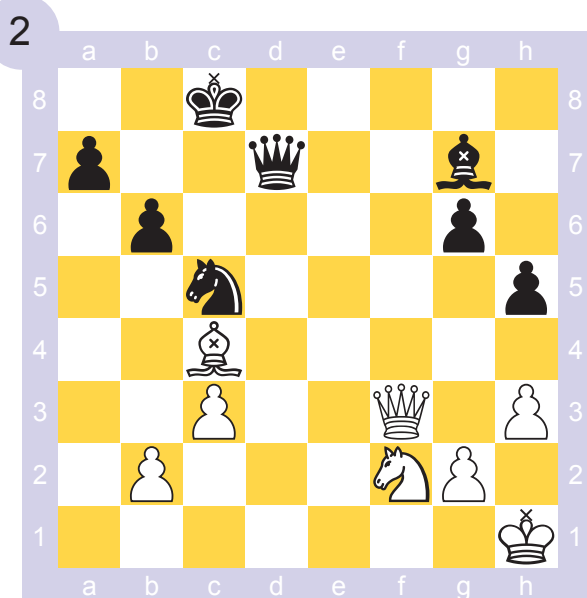
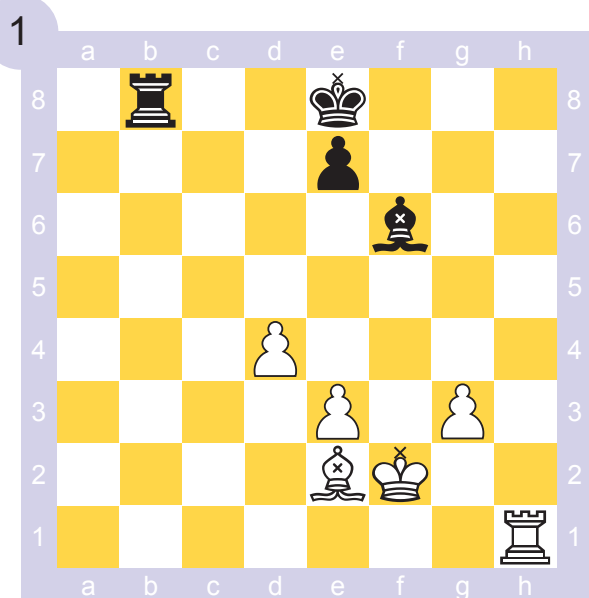
Pieza guztiek eman diezaiokeite xake errege aurkariari, erregeak izan ezik.



Adierazi gezi bidez zein jokaldi egin dezakeen beltzak erregeari xake emateko.



Adierazi gezi bidez zuriak egin dezakeen jokaldirik onena xake emateko.

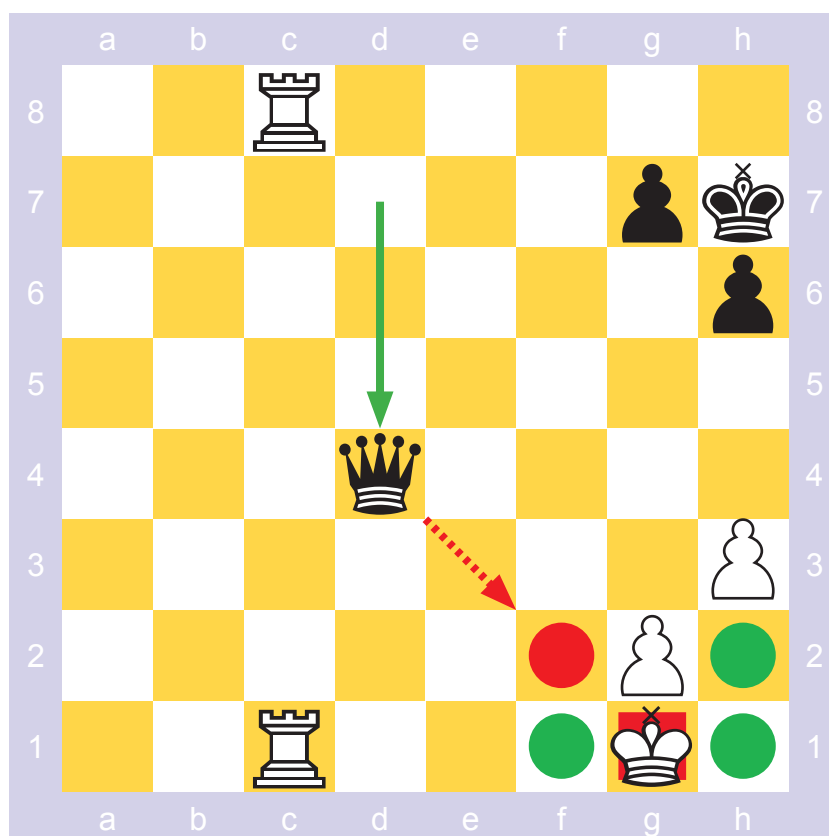




Erregeari emandako xakea erantzunez

1. Mugitzea

Erregea aurkariaren mehatxupear ez dagoen edozein laukira mugi daiteke.



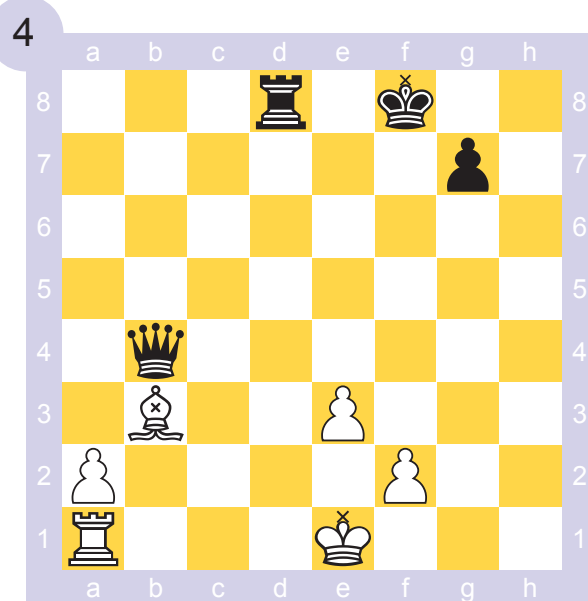
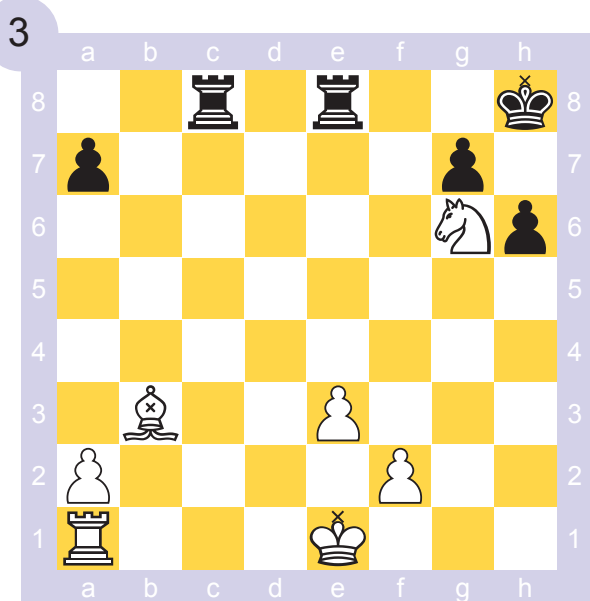
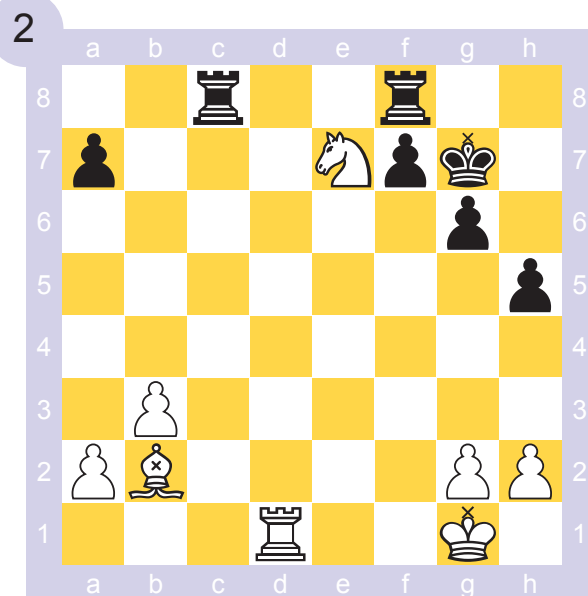
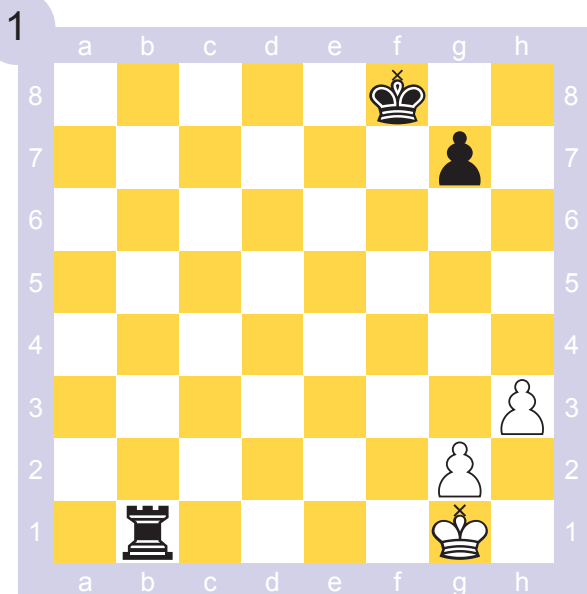
Zirkulu berdeek adierazten dute erregea nora joan daitekeen eta gorriek non mantenduko litzatekeen xake egoeran.



Gogoan izan erregeak ezin duela joan aurkariaren mehatxupear dagoen lauki batera.



Adierazi zirkulu batez zein laukitara joan daitekeen xake egoeran dagoen erregea.

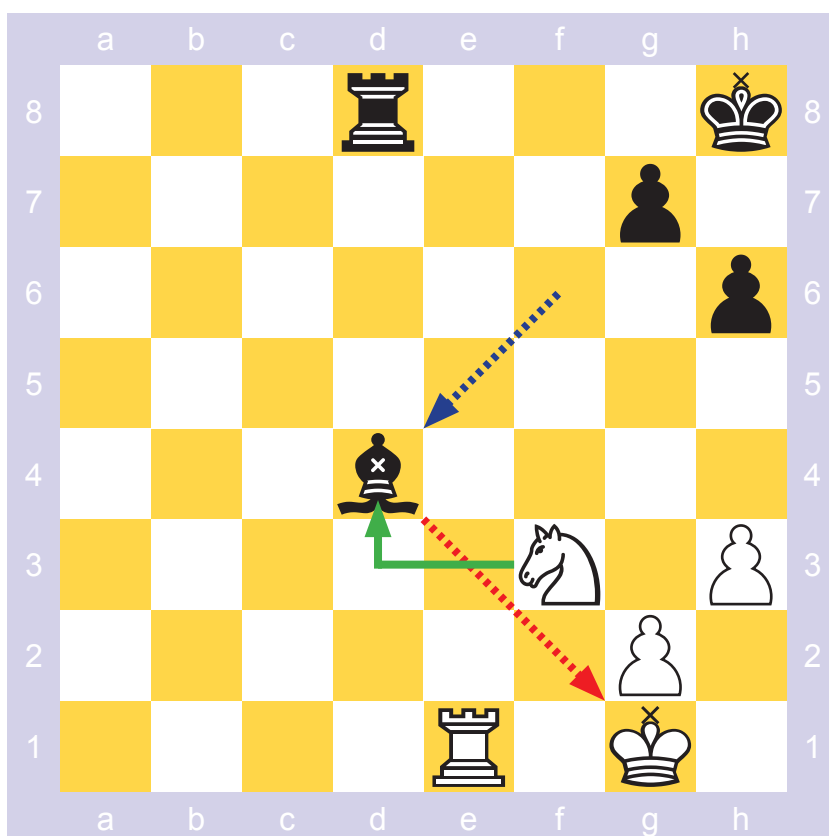




Erregeari emandako xakea erantzunez

2. Harrapatzea

Erregeari xake ematen dion pieza harrapatu egiten da.



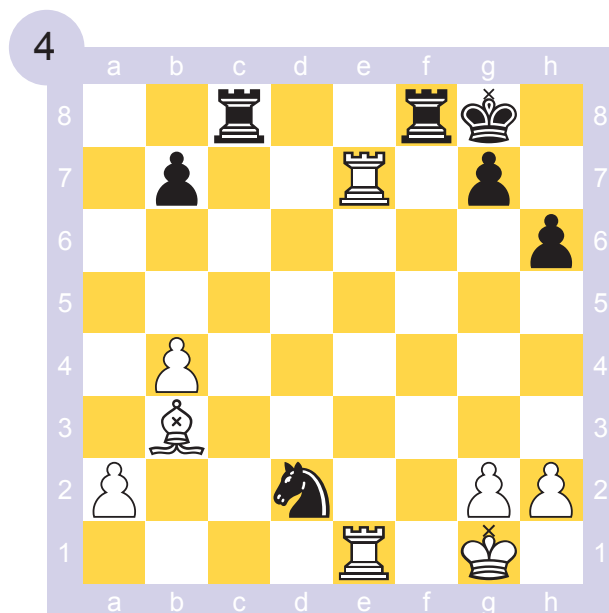
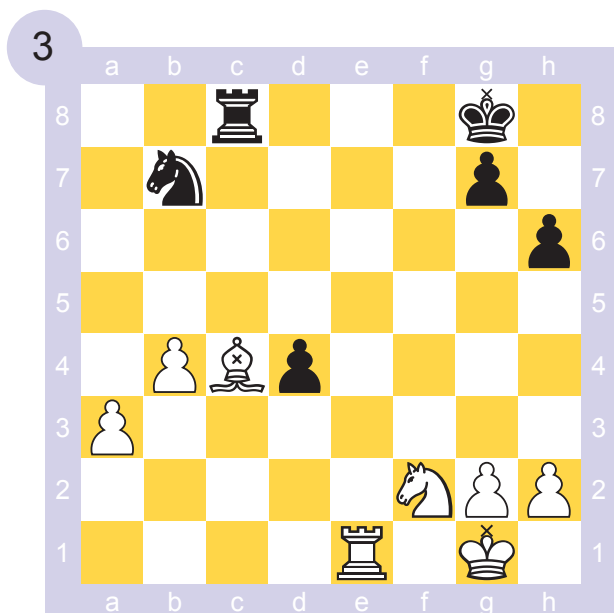
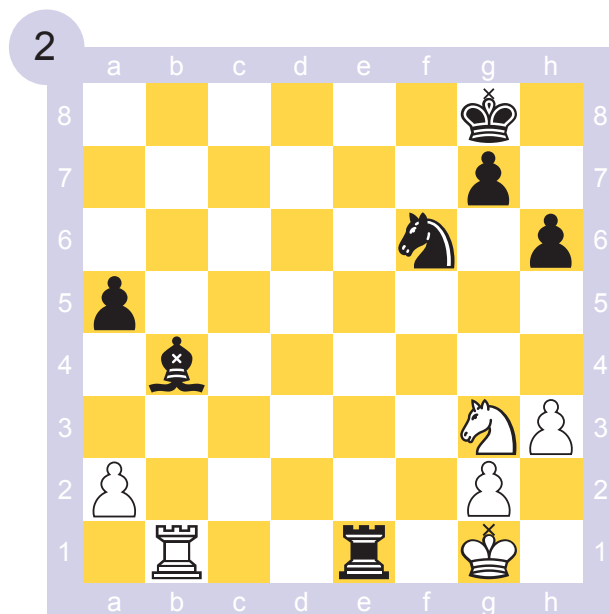
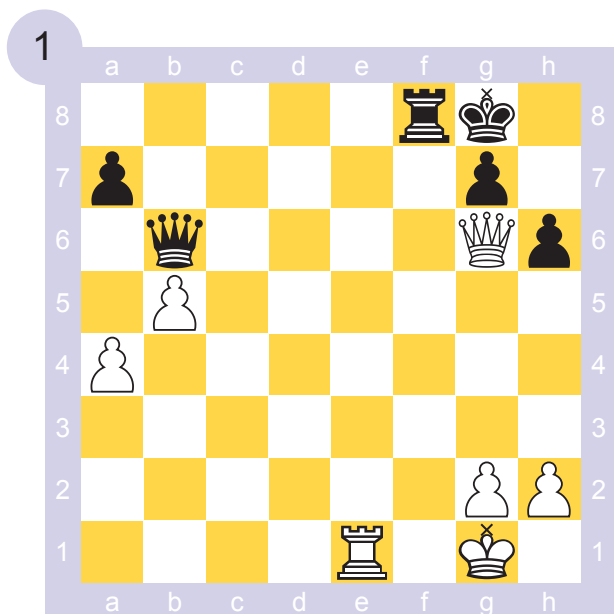
Zaldiak alfila harrapatu eta, ondoren, gazteluak zaldia harrapatzen du.



Gogoan izan erregeak ezin duela harrapatu babestuta dagoen aurkariaren piezarik.



Biribildu erregeari xake ematen dion pieza harrapa dezaketen piezak.

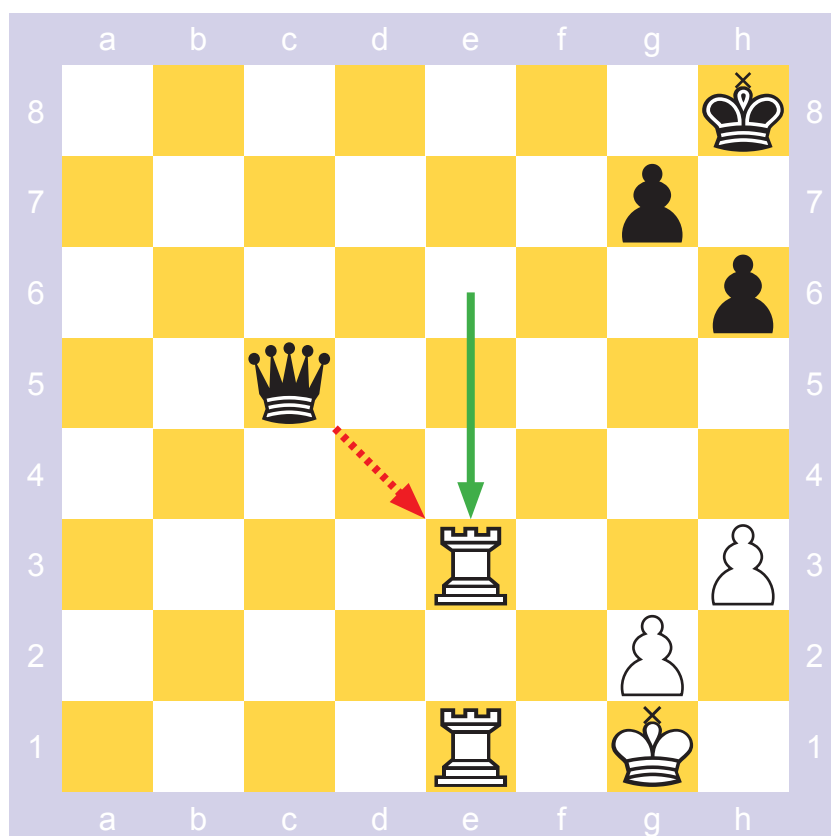




Erregeari emandako xakea erantzunez

3. Tartean jartzea

Pieza bat kokatzen da erregearen eta xake eman duen piezaren artean.



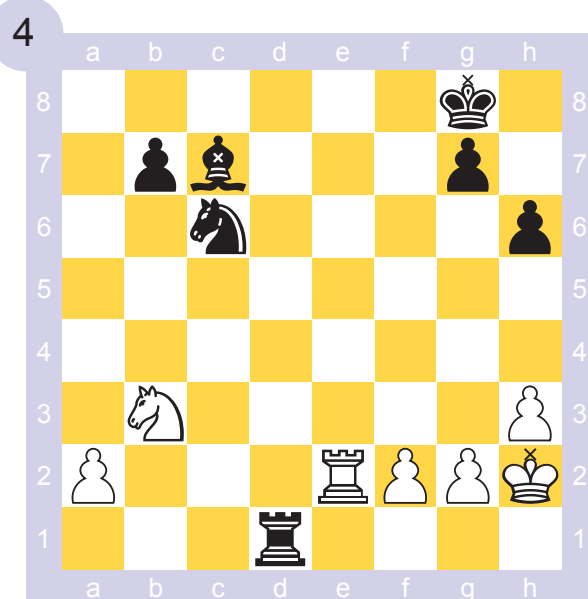
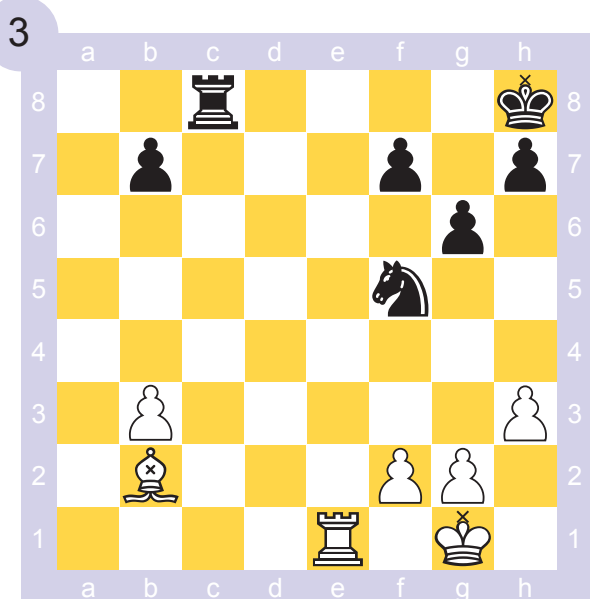
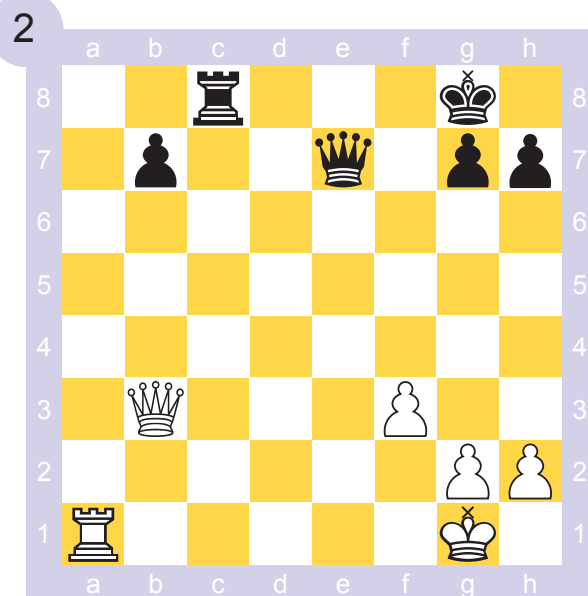
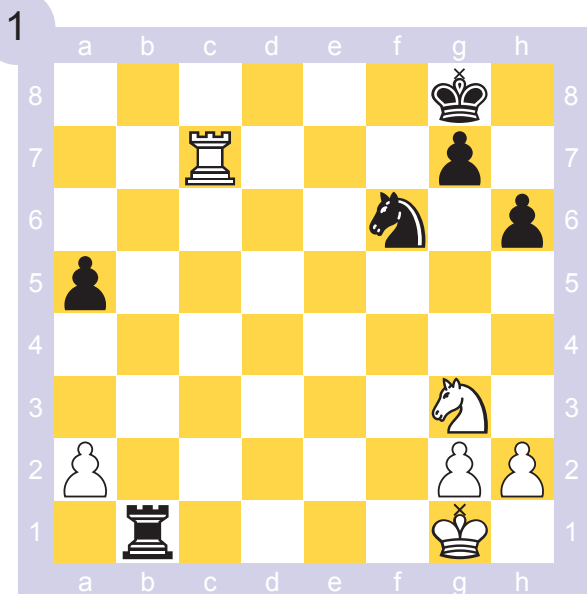
Gaztelua e3 laukira mugitzen denean, damak erregeari xake eman diezaion saihesten da.



Xakea zaldiak ematen badu, tartean ezin da piezarik jarri.



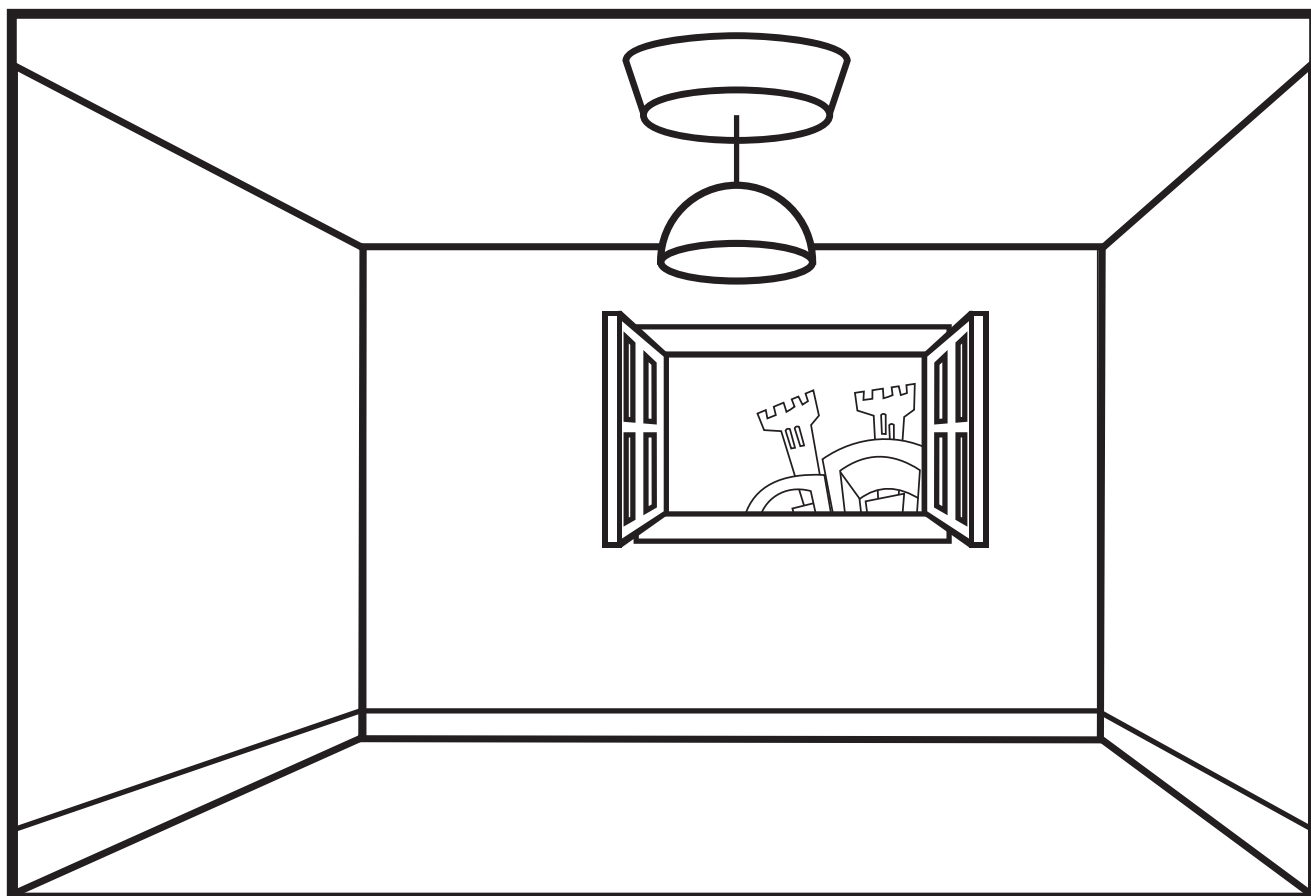
Adierazi gezi bidez xakea saihesteko tarteko jokaldirik onena.





Irakurri argibideak eta marraztu adierazten diren objektuak.
Ondoren, jarraitu marrazkia margotzen.

- 1 Ate bat ezkerreko horman.
- 2 Eguzkia laino artean.
- 3 Koadro bat leihoaren eskuinera.
- 4 Erloju bat leihoaren ezkerrera.
- 5 Alfonbra lurrean.





Osatu esaldia azpiko hitzekin.

bakarra

da

jokoan

harrapa

daitekeen

inolaz

Erregea

xake

ere

ezin

pieza

bakar



Sailkatu aurreko hitzak silaba kopuruaren arabera.

1 silabak

2 silabak

3 silabak



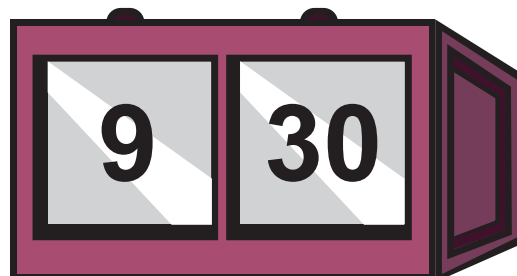
Adierazi erloju digitaletan erloju analogikoetan adierazten diren ordu eta minutuak.

1



ordua

minutuak

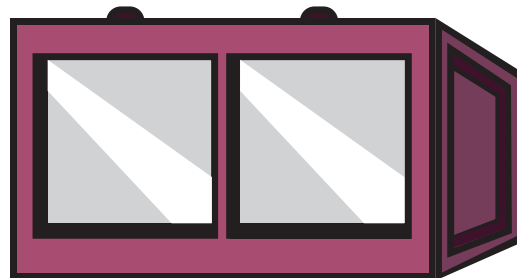


2



ordua

minutuak

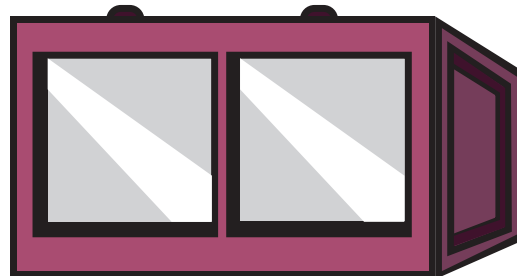


3



ordua

minutuak

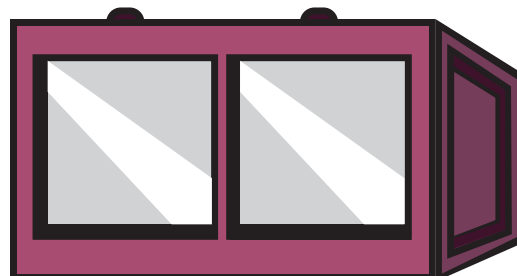


4



ordua

minutuak





Idatzi marrazki bakoitzaren azpian dagokion urtaroa.





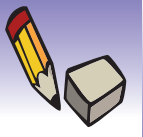




Xake-mate

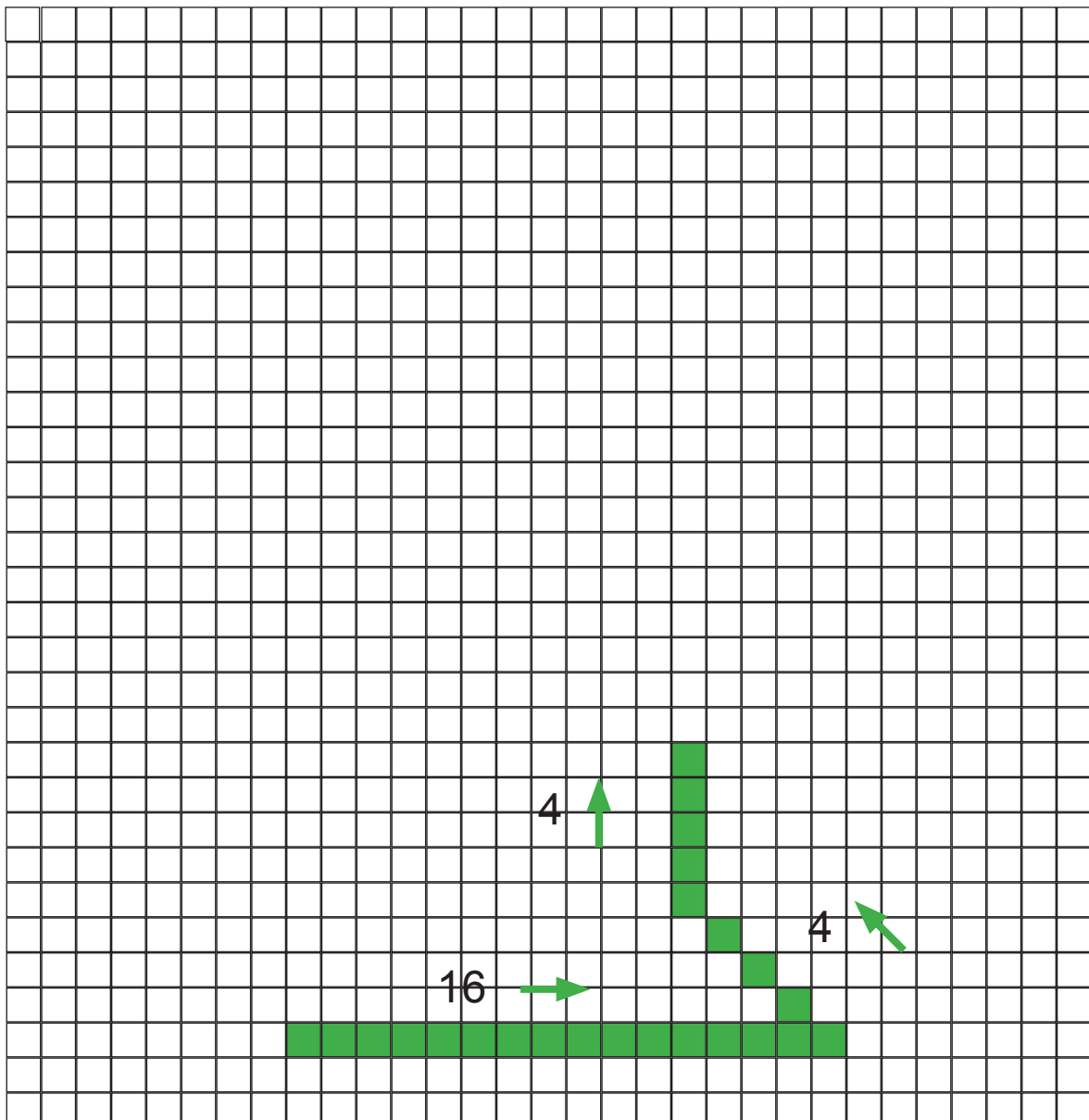
- Xake-mate
- Xake-matea saihestea
- Mate konbinazioak





Margotu koadrotxoa argibideei jarraiki.

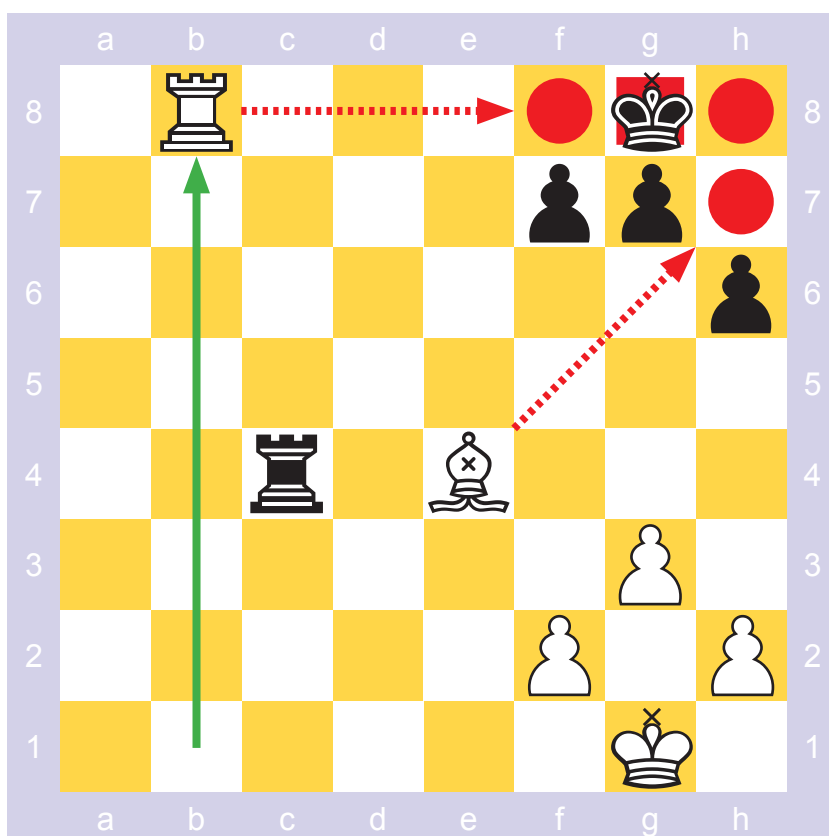
16 →	4 ↖	4 ↑	2 →	3 ↑	1 ↖
3 ↑	4 →	1 ↗	2 ↑	5 ↖	1 ←
3 ↖	1 ←	2 ↖	2 ↘	2 ↓	3 ↘
6 ↓	2 ↘	5 ↓	2 →	4 ↓	3 ↘





Xake-mate

Ez dago jokaldirik erregea xake egoeran egotetik libratuko duenik



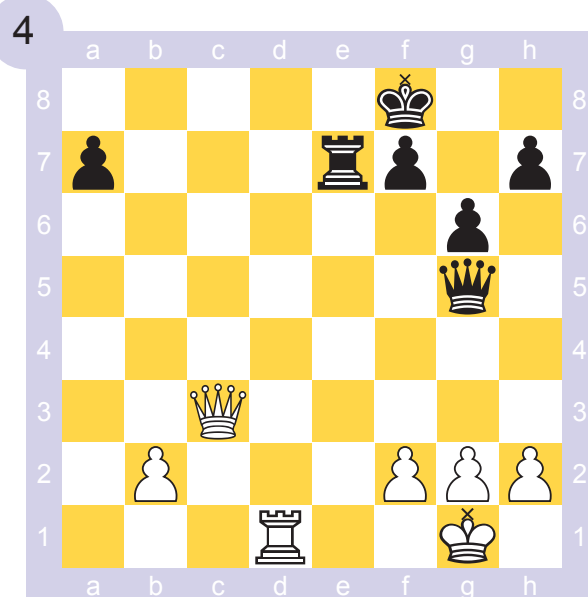
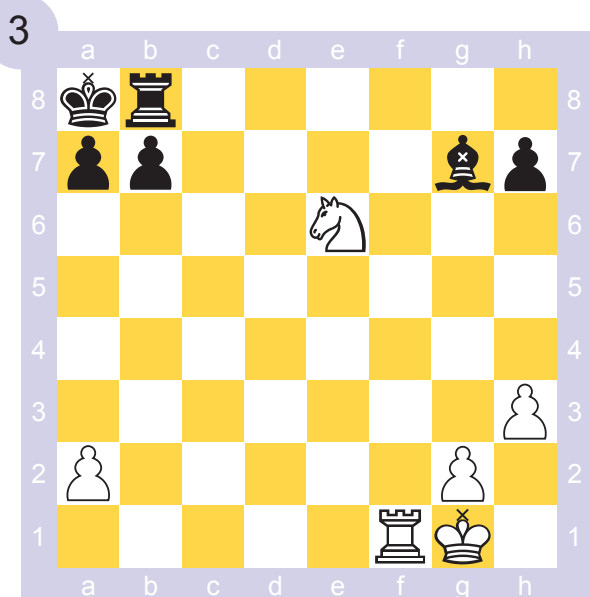
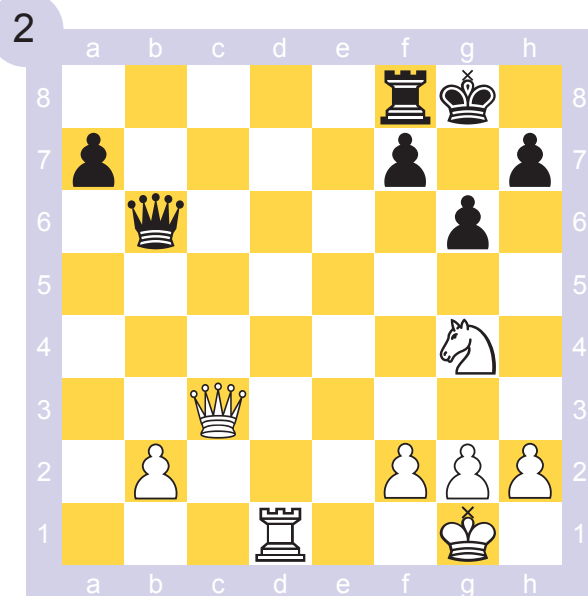
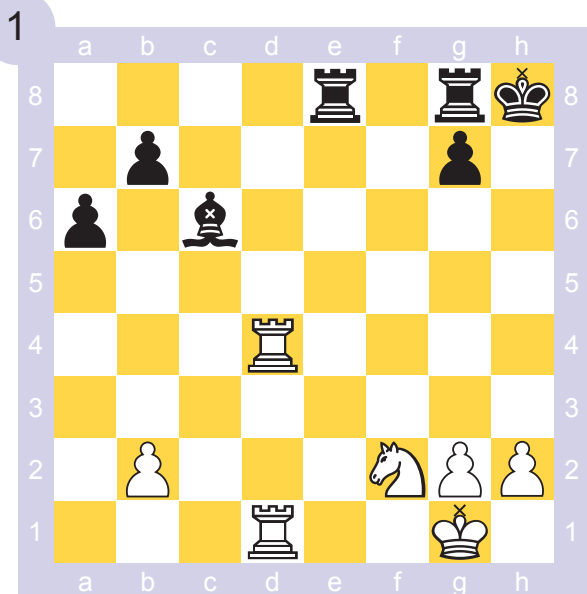
Gazteluarekin erregeari xake eman ostean, errege beltzak ez du nora jo; ezin du gaztelua harrapatu eta tartean ezin du piezarik jarri.



Partida amaitu egiten da jokalarietako batek xake-mate ematea lortzen duenean.



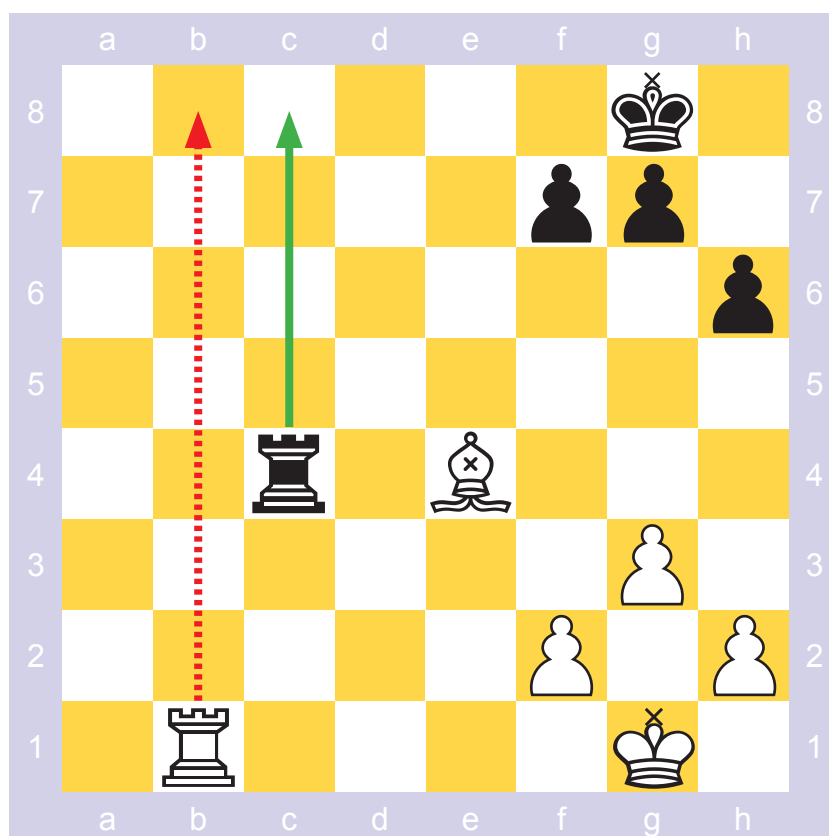
Adierazi gezi bidez zuriak egin behar duen jokaldia xake-mate emateko.





Xake-matea saihestea

Erregeak ihesbiderako laukiak izatea edo babeserako piezak izatea komeni da.



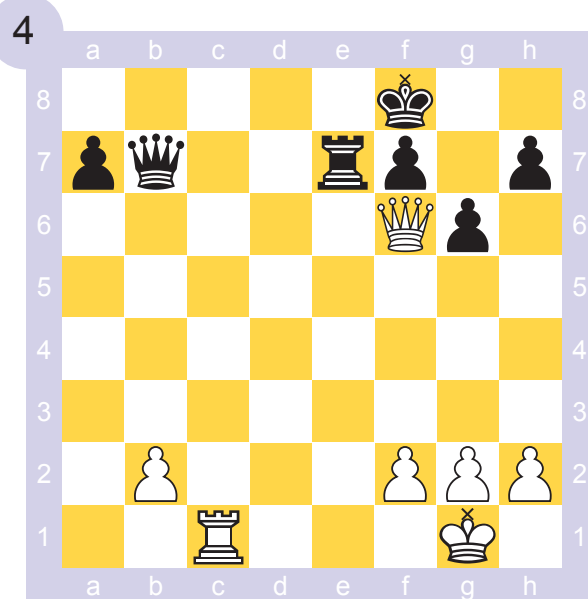
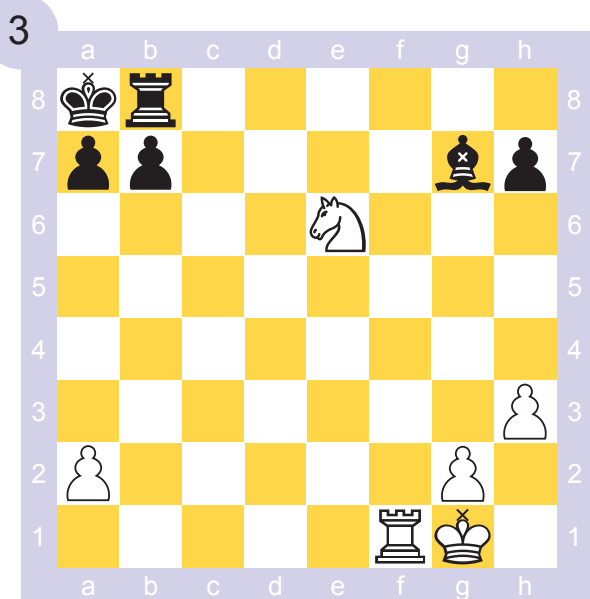
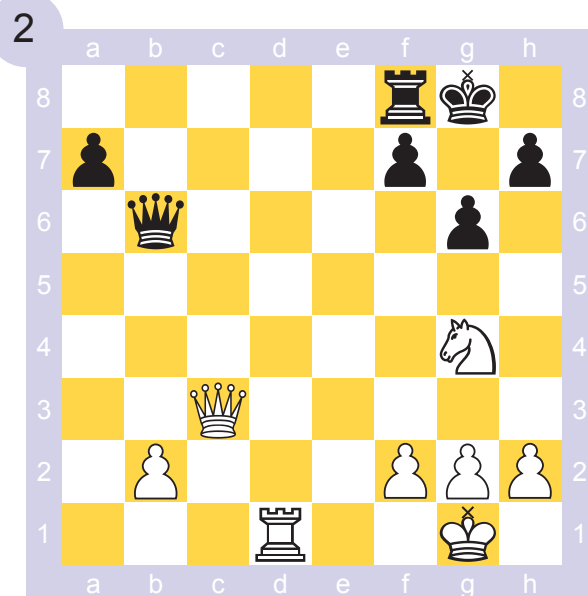
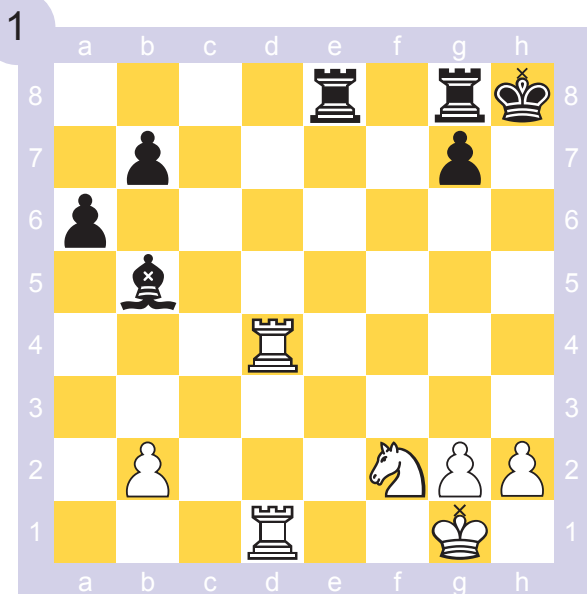
Gaztelu beltzak gaztelu zuriaren xake-matea saihesten du.



Uneoro zaindu behar duzu aurkako xake-mate egoera.



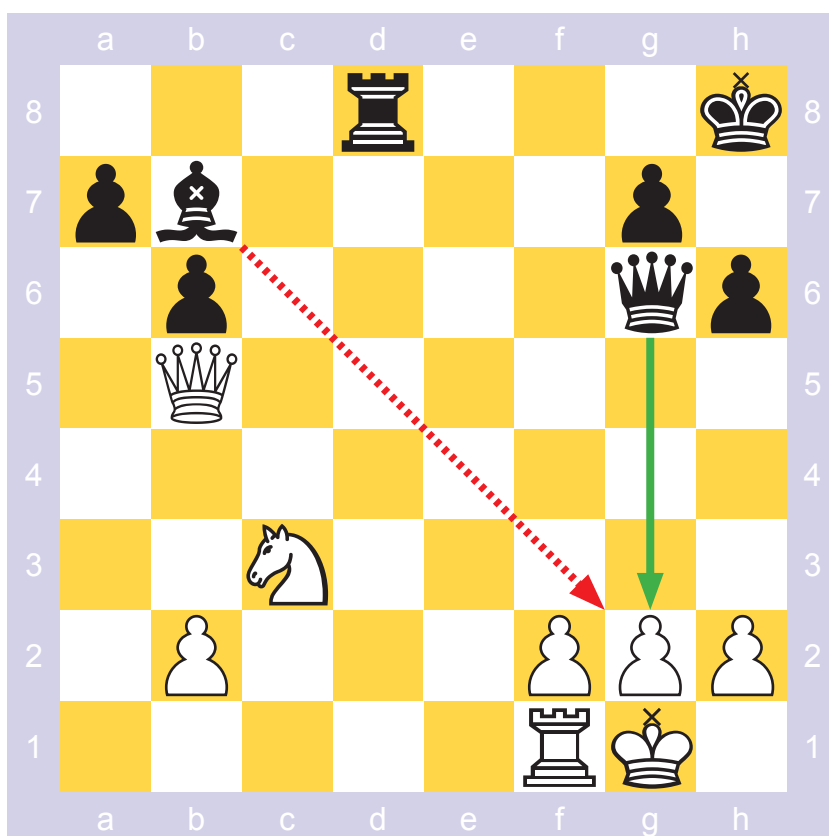
Adierazi gezi bidez zein jokaldi egin dezakeen beltzak xake-matea saihesteko.





Mate konbinazioak

Xake-mate emateko behar diren jokaldien multzoa da.



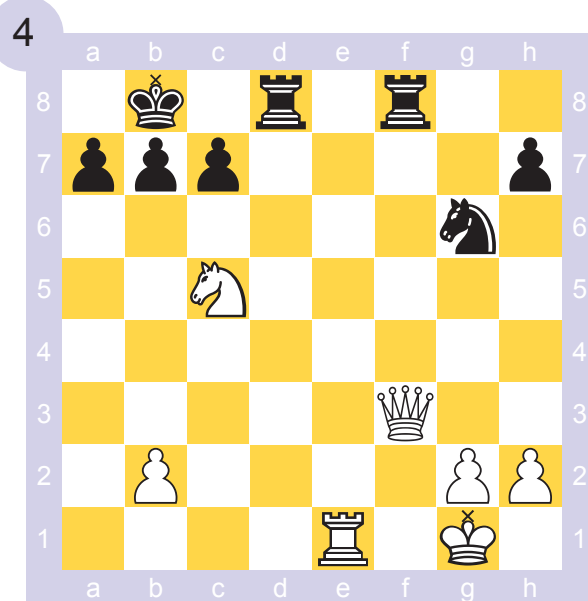
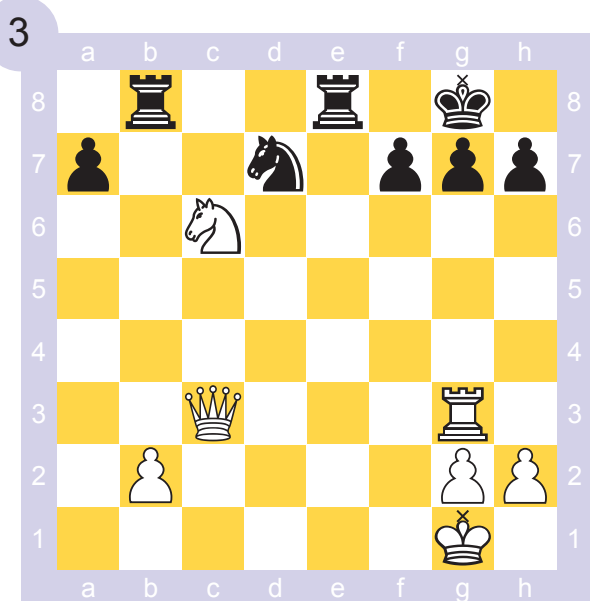
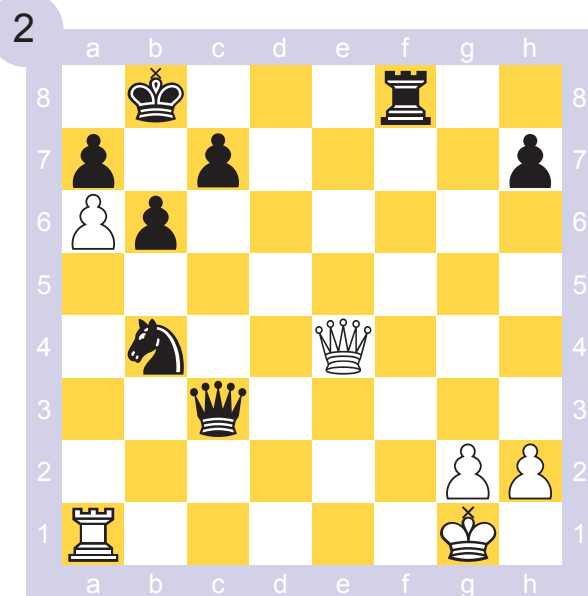
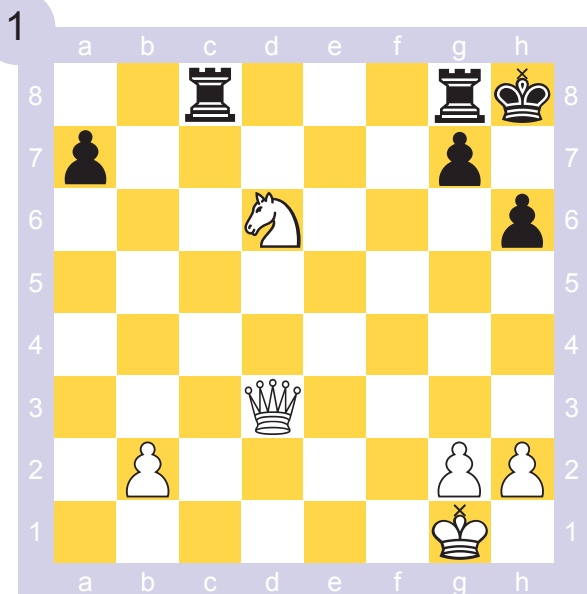
Damak peoi zuria harrapatzen du eta xake-mate ematen du, bere alfilak babesten duelako.



Sarritan pieza asko behar dira xake-mate emateko.



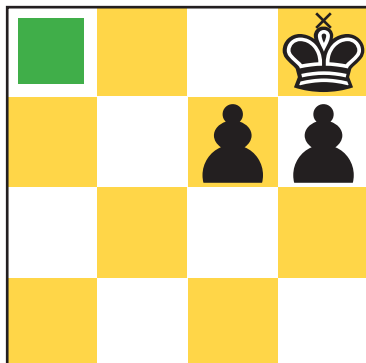
Adierazi gezi bidez zuriak egin dezakeen jokaldia xake-mate emateko.



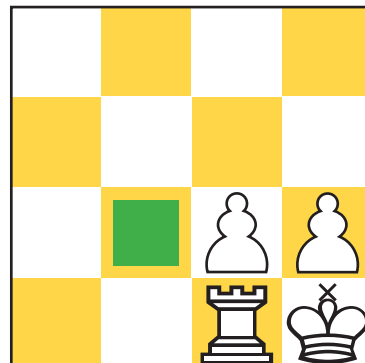


Adierazi zein den karratu berdean kokatu behar den pieza taulatxo guztietan xake-mate emateko.

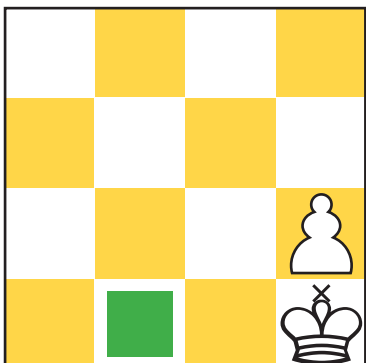
1



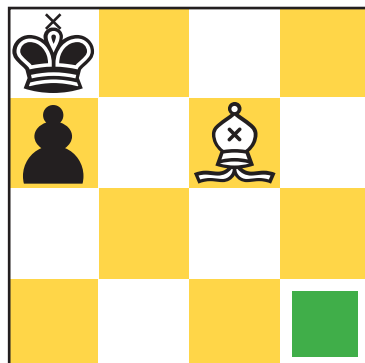
2



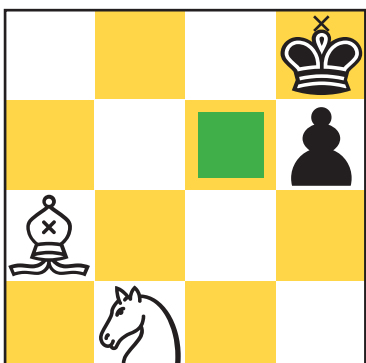
3



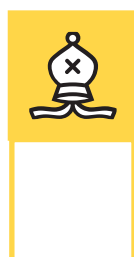
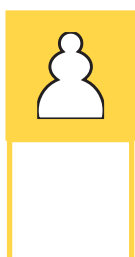
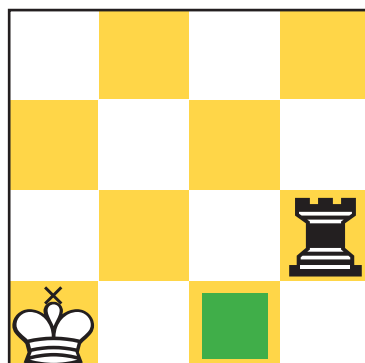
4



5



6





Antolatu alfabetoaren hurrenkeran azpiko hitzak.

taula

harrapatzea

jokaldia

mate

1 itoa

xake



Markatu gurutze batekin lanbide hauei dagozkien ekintzak.

1



- ☐ janaria prestatzea
- ☐ itzaltzea
- ☐ laguntzea
- ☐ jostea

2



- ☐ korrika egin
- ☐ sendatu
- ☐ errematatu
- ☐ abestu



Deskodetu azpiko mezua.

Code

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I

10	11	12	13	14	15	16	17	18
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q

19	20	21	22	23	24	25	26	27
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

$9 + 4$	$1 - 0$	3×7	1×5	$3 + 2$	13	$9 - 8$	$15 + 6$	$1 + 4$	2×7

2×2	22	$2 + 3$	$8 + 6$	$7 + 3$	2×8	$7 + 4$	1×1	2×6	$6 - 5$

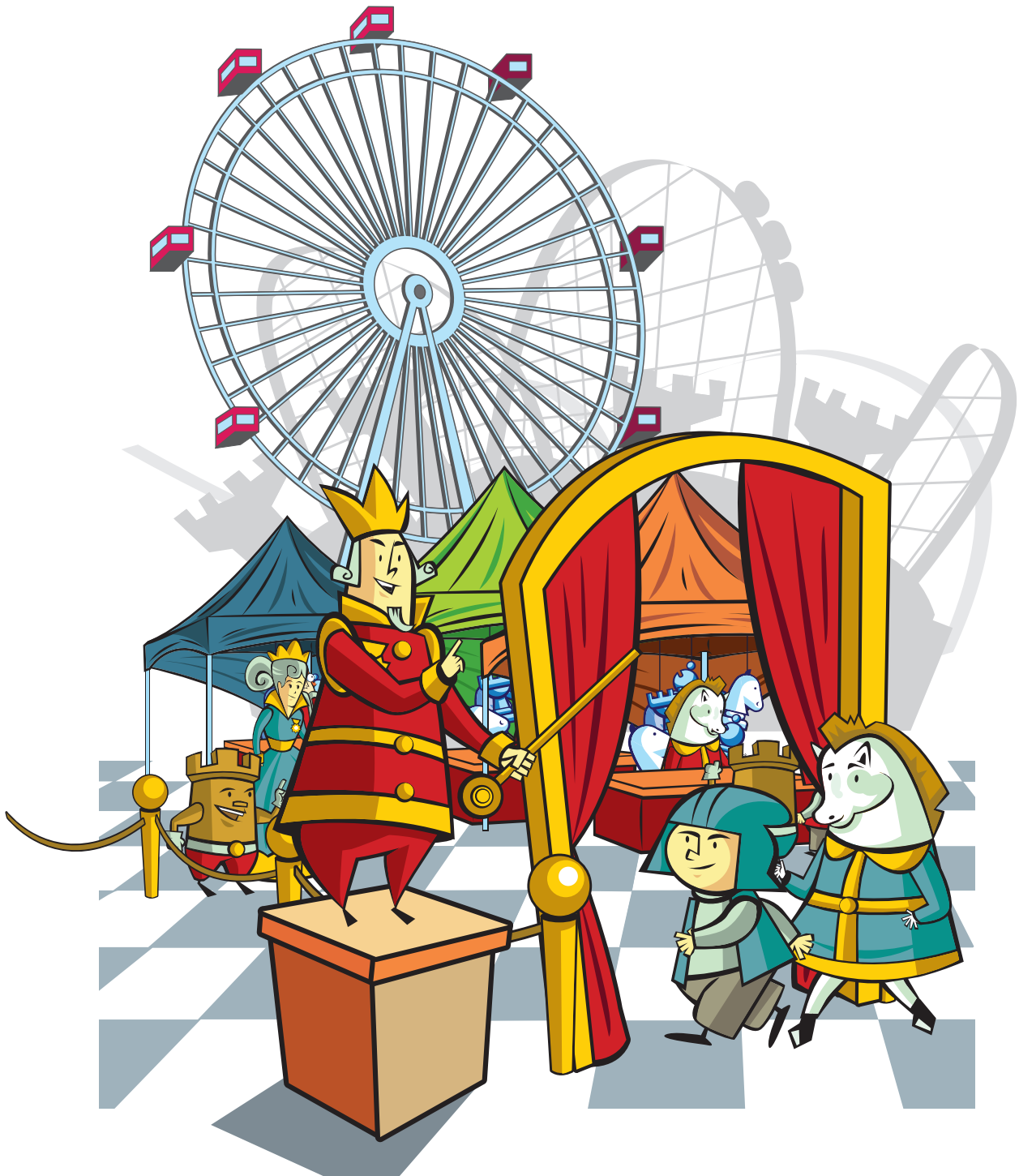
19	3×3	$8 - 7$	$5 + 6$	17	$4 - 3$	$10 + 9$	7×3	$7 + 2$

2×2	$7 - 6$	$4 + 5$	$11 + 8$	$5 - 4$	$7 - 5$	$3 - 2$

3×9	$3 + 6$	$2 + 9$	$9 + 7$	$1 + 3$	$15 + 7$



Erreparatu ongi marrazkian eta bilatu azpian adierazten diren objektuak.



1



2



3



4



5



6

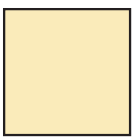
Jokatzer...

- Balioestea
- Legez kanpoko jokaldia
- Arauak





1



2



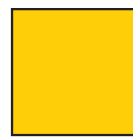
3



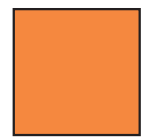
4



5



6



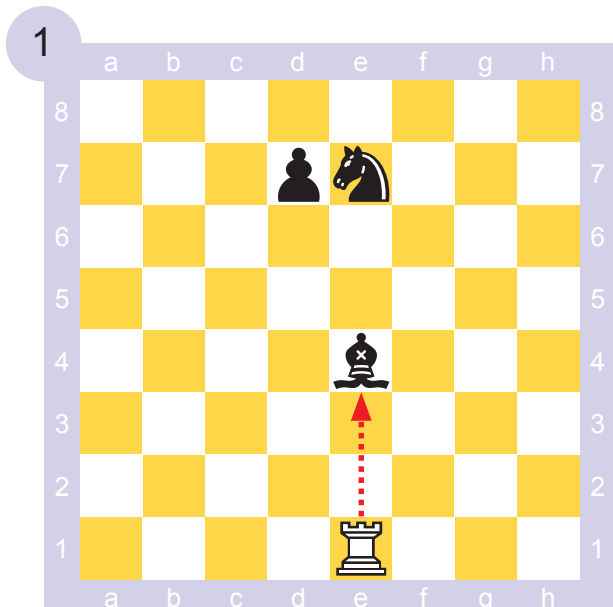
7



Balioespena

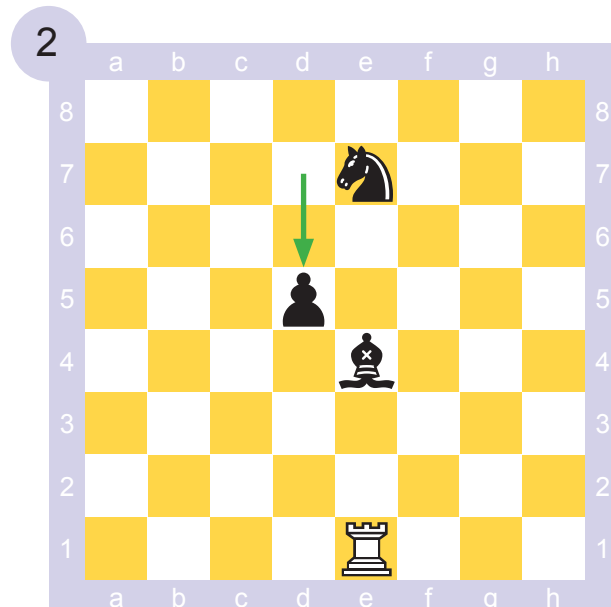
Jokatu aurretik, aurkariak egindako jokaldia balioetsi behar duzu. Ondoren, pentsatu zein den egin dezakezun jokaldirik onena.

Zer egiten du aurkariak?



Zuriak alfil beltza mehatxatzen du gazteluarekin.

Zer egin dezakezu?



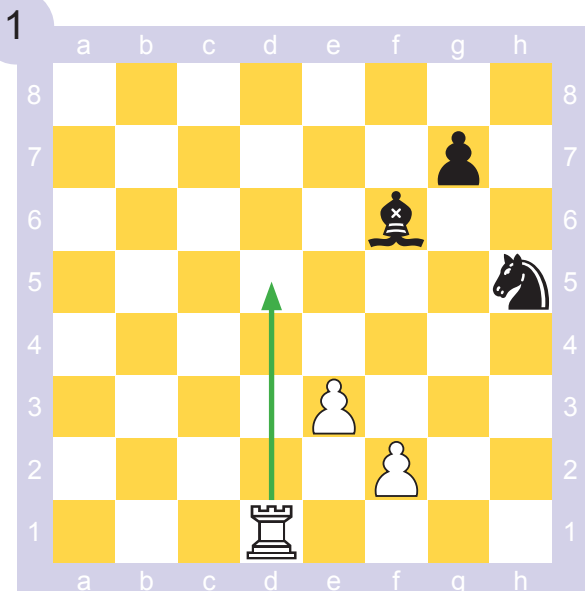
Alfila mugitzen bada zaldia galduko da. Peoia aurreratzen bada, alfila babesten da eta gazteluak ezingo du harrapatu, bestela, zuriak puntuak galduko bailituzke.



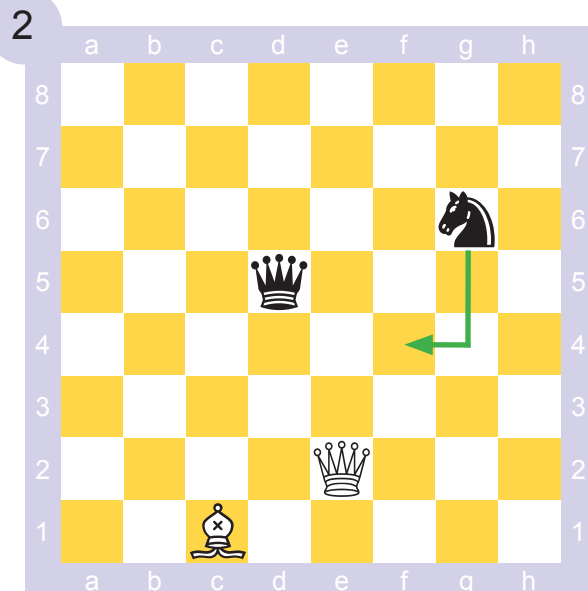
Jokaldia egin ostean ez dago atzerabiderik.



Adierazi zer-nolakoa den gezi bidez adierazitako jokaldia.



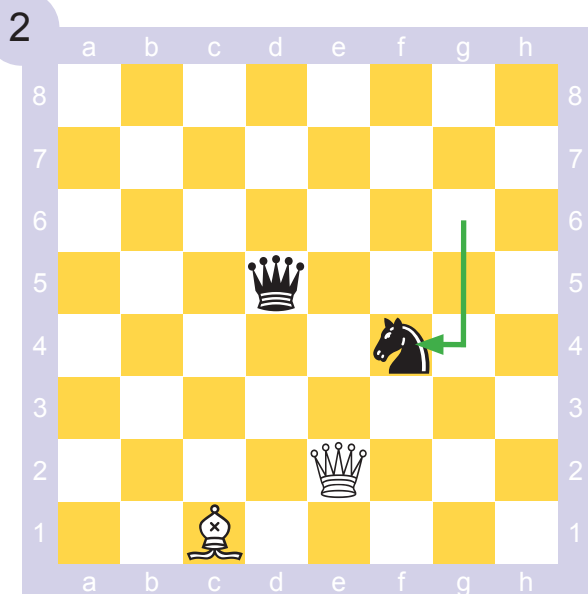
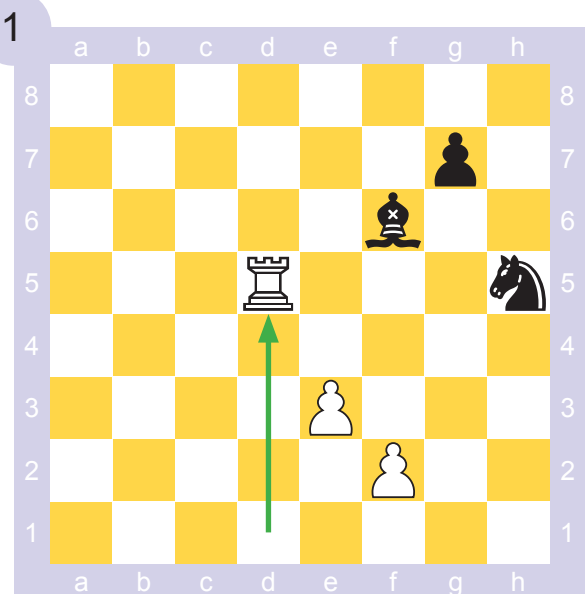
Eraso Defentsa Okerra



Eraso Defentsa Okerra



Adierazi gezi bidez aurreko jokaldiari eman ahal zaion erantzunik onena.

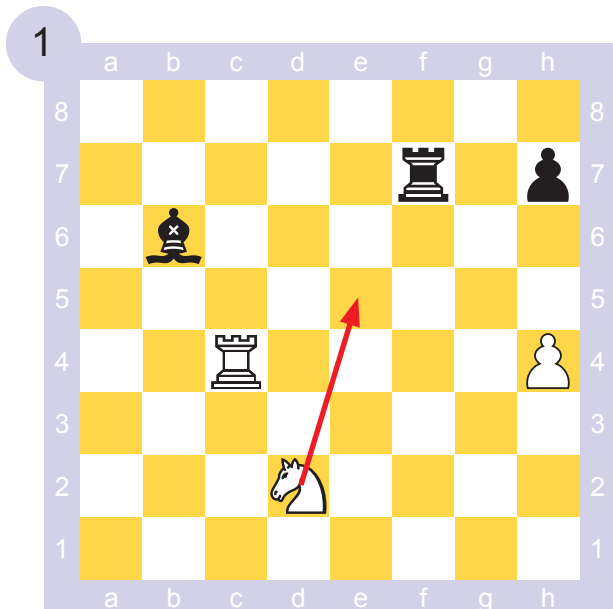




Legez kanpoko jokaldia

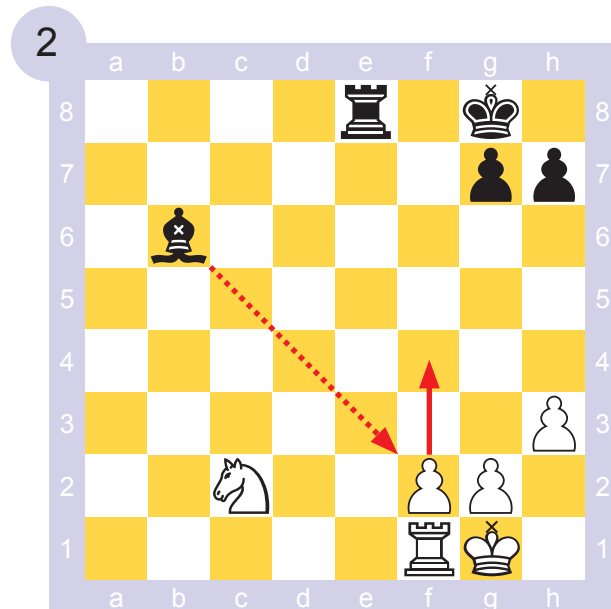
Jokalari batek ezin den lekuan jartzen du pieza bat edo, edozein pieza mugitzean, bere erregea xake egoeran uzten du.

Okerreko mugimendua



Zaldi zuria jokaldi bakarrean har ez dezakeen lauki batean kokatzen da.

Errege mehatxatua



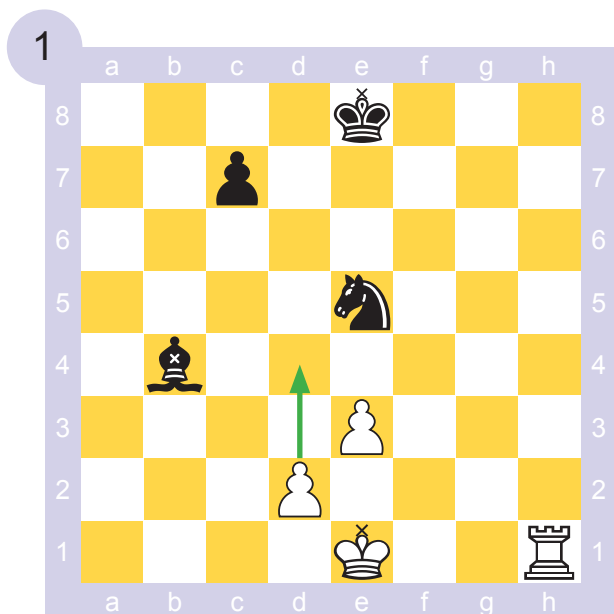
Peoiak bi lauki aurrera egitean, erregea alfil beltzaren mehatxupean dago.



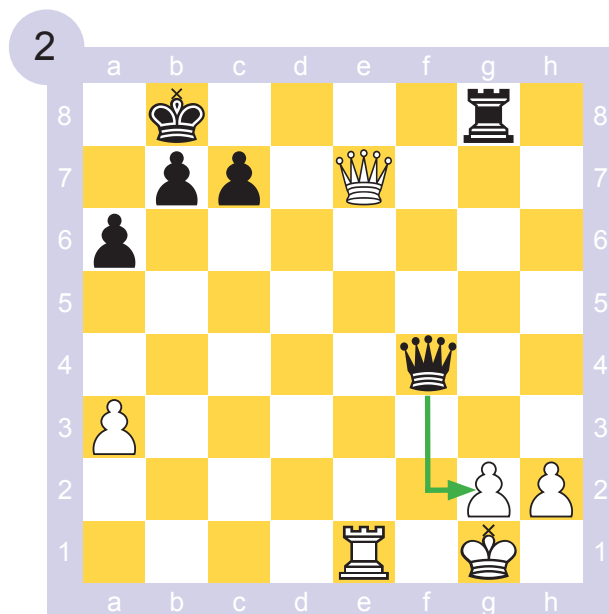
Legez kanpoko jokaldia egiten duen jokalaria jokaldia zuzendu eta beste bat egin beharko du.



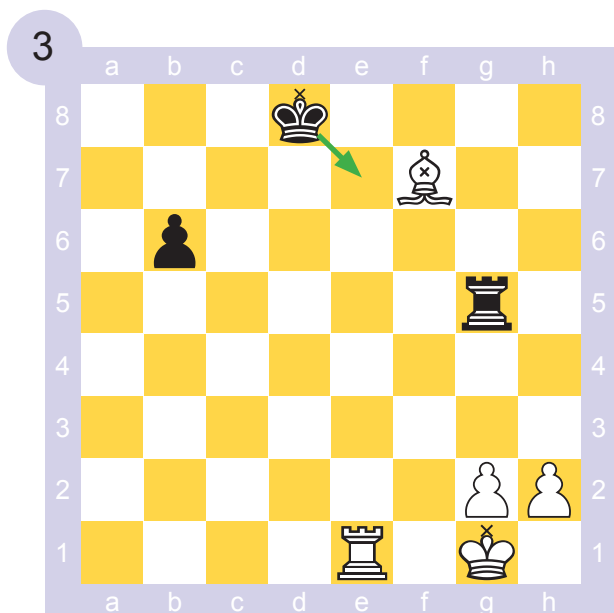
Adierazi legez kanpoko jokaldi mota.
Biribildu erantzun zuzena.



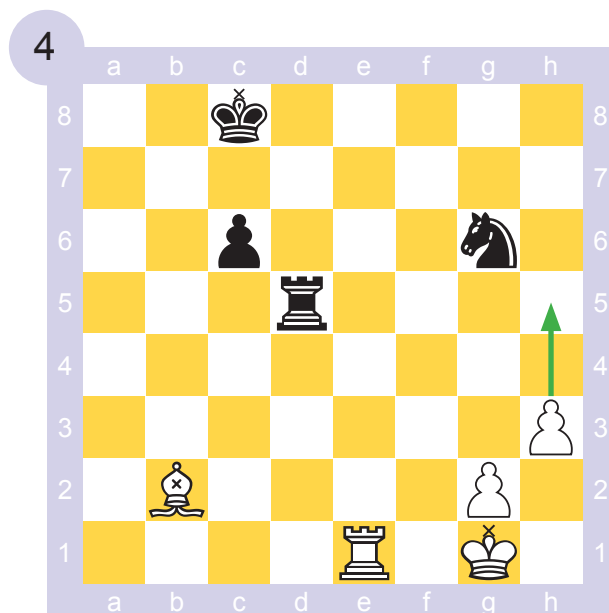
Okerreko mugimendua Errege mehatxatua



Okerreko mugimendua Errege mehatxatua



Okerreko mugimendua Errege mehatxatua

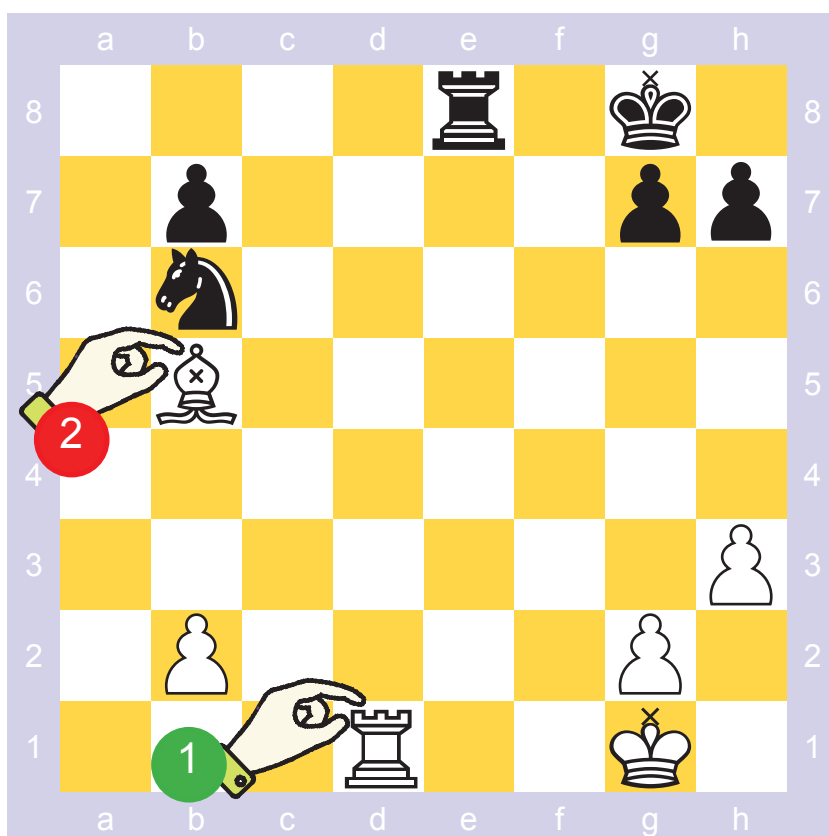


Okerreko mugimendua Errege mehatxatua



Arauak

Jokalari batek bere pieza bat ukitzen badu mugitu egin beharko du, eta aurkariaren pieza bat ukitzen badu harrapatu egin beharko du, baldin eta, bi kasuetan, hori zilegi bada.



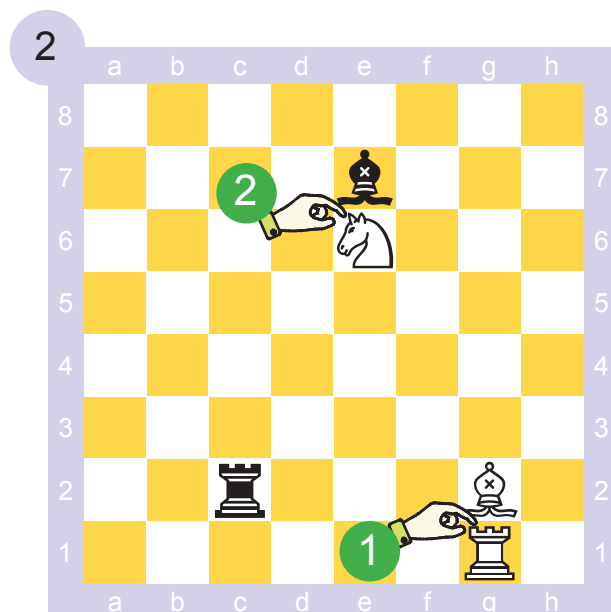
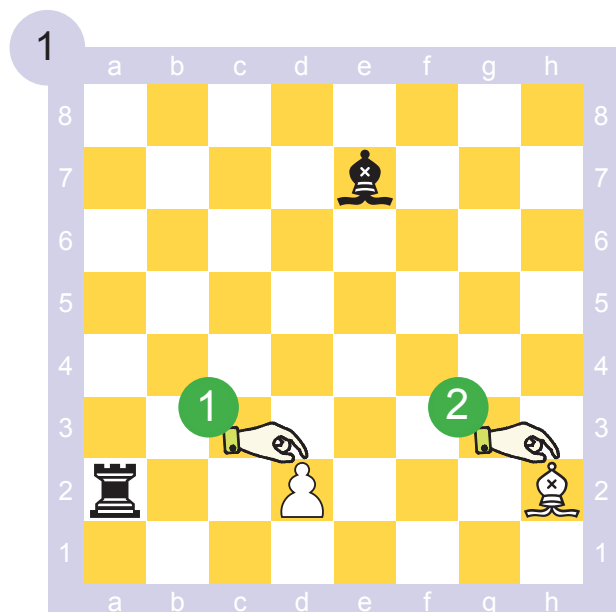
Zuriak gaztelua mugitu beharko du, izan ere, alfilak gaztelua harrapa badezake ere, hori izan da ukitu duen lehen pieza.



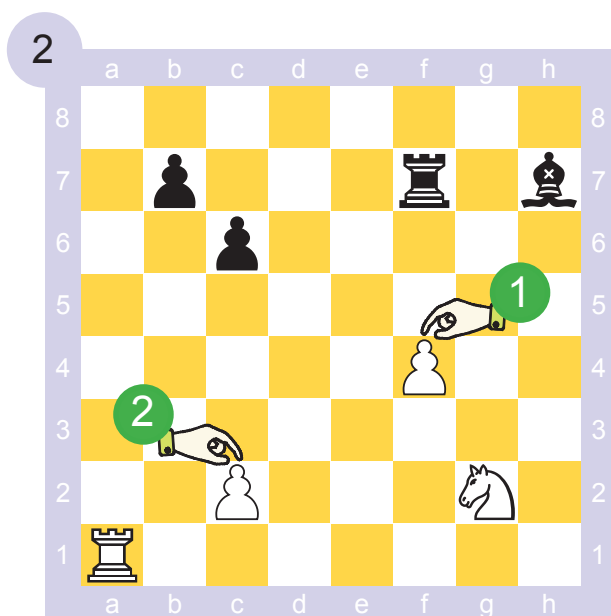
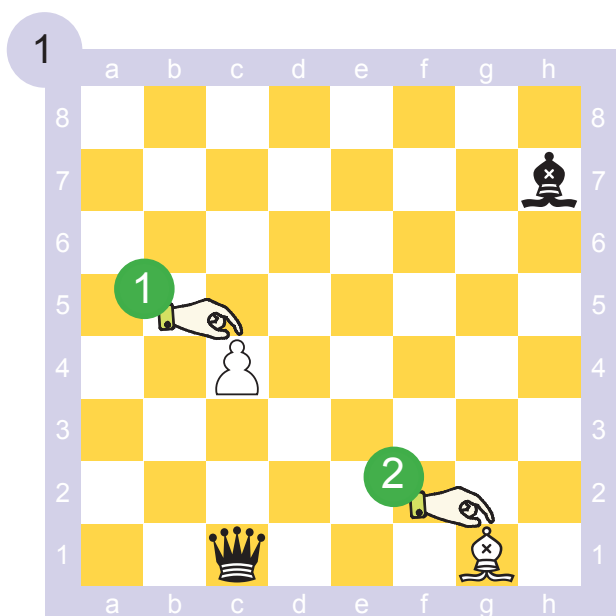
Norbere piezak taula gainean txukun kokatzeko “txukundu” esan beharko da.



Biribildu mugitu beharreko pieza.
Zuriaren txanda da.



Biribildu harrapatu beharreko pieza eta adierazi
jokaldia gezi bidez. Beltzaren txanda da.





Begiratu ekitaldi-areto honi.



- 1 Idatzi etiketa besaulki guztietan.
- 2 Zenbat besaulki daude hutsik?
- 3 Zein besaulkitan eseriko dira elkarrekin jokatu nahi duten bi jokalarik? edo
- 4 Non dago eserita gaztelu berdea?



Antolatu esaldi hauetako hitzak.

1

da

pieza

egokiena

mugituko

2

aurkariak?

Zein

egin du

jokaldi

3

dezakezun.

zer

pentsatu

egin

Antolatu esaldiak behar bezala eta idatzi, jokaldi bateko faseak errepatatze aldera.

Lehenik eta behin,

1

Ondoren,

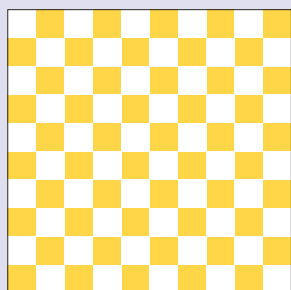
2

Azkenik,

3



Idatzi lauki-multzo horietan islatzen den zenbakia.



= 100

ehunekoak



= 10

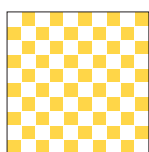
hamarrekoak



= 1

unitateak

1

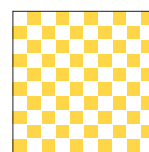
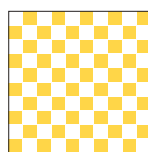


1

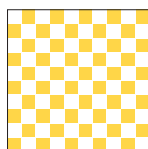
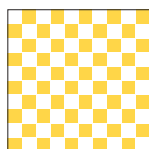
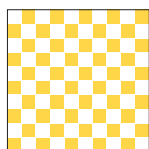
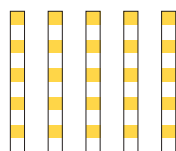
2

3

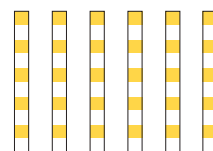
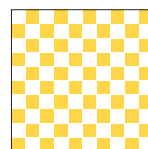
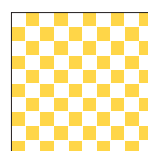
2



3

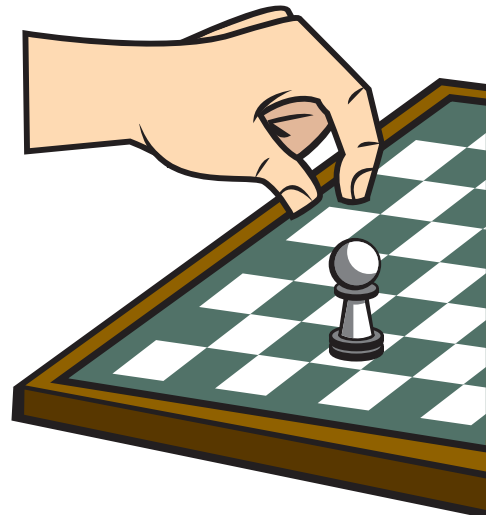
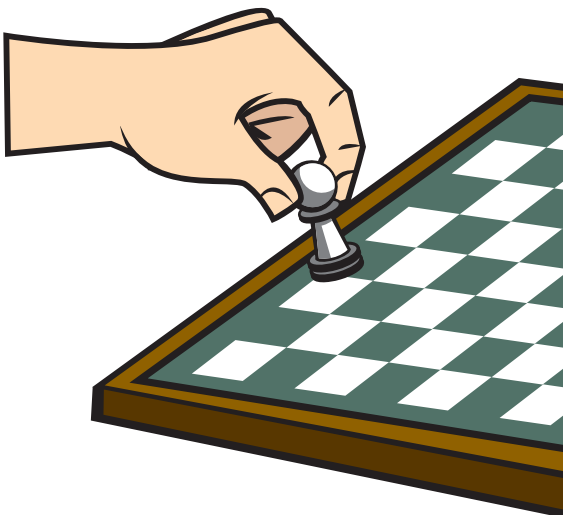
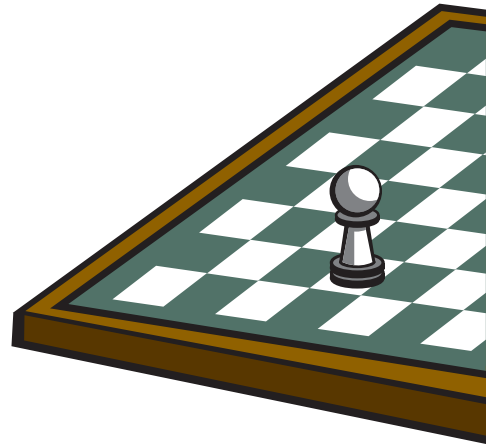
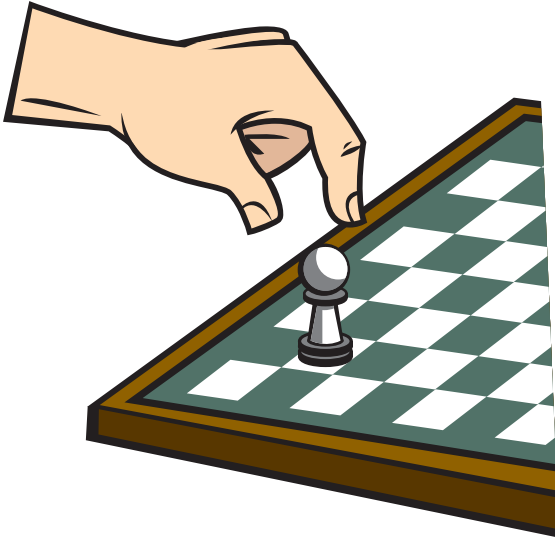


4





Antolatu xakeko jokaldi bat islatzen duten bineta hauek.





Jokatu eta ikasi

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

2

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.

