

עמותת יאללא לתרבות ולאומנות

משחק המלכים (שחמט) -2099-

רקע על הארגון (הספק):

עמותת יאללא לתרבות ולאומנות נוסדה בשנת 2012 בנצרת.

בהתחלה הארגון היה גרעין קטן לפרויקט צנוע למטרה שערי תרבות והיא עובדת לכמה ערים וכפרים לידי נצרת .

ומפעילה תוכנות :

ניצנים, חוג לכל ילד, סל תרבות ויש לה תוכנות מיוחדות.

מטרות התוכנית:

משחק השחמט מקדם למידה ומספק הנאה, מלמד לתכנן קדימה, לשקול אפשרויות ולבחון קבלה החלטות מזוויות שונות ונותן ראייה רחבה לתמיד. והמטרה המרכזית היא יצירת מסגרת פעילות פנאי משמעותית לתלמידים. חשיבה יצירתית, חיזוק, ביטחון עצמי, קבלה האחר, פיתוח חשיבה. אונו מתייחסים למשחק השחמט כמדע, אומנות וספורט ובמהלך החוג מקנים לתלמידים כלים רבים שיעזרו להם להתפתח הן במשחק והן בלימודים ובחיים ומקצת מיומנות ושיפור יכולת זיכרון וריכוז ולקבל החלטות ובנוסף לסבלנות.

לחוג זה יש מספר מטרות שמחזקות את קיומו וחשיבותו, המטרות הן אלה :-

1. משחק המלכים הוא משחק שמקנה לתלמיד את האפשרות להיות בעל תכונות חיוביות, להיות אדם רגוע, לא עצבני וסבלני. תכונות אלה הן תכונות חיוביות ורצויות מאוד כדי להשתלב בחברה.

2. חוג זה יכול להקנות לתלמיד תכונות מנטאליות חדשות, להיות בעל יכולת לחשוב טוב יותר , להיות בעל חשיבה יצירתית ולא רק לחשוב באופן נורמאלי, להמציא ולחדש מחשבות.

3. להקנות לתלמיד את היכולת לתכנן לעתיד ע"י פיתוח כלים אישיים משלו.

4. להקנות לתלמיד את היכולת לתקשר עם האדם שלפניו, לנסות להבין אותו, את דרכי החשיבה שלו... אף בלי לדבר. זה יכול גם לחזק אצל התלמיד את היחסים הבינאישיים עם הזולת.

רציונל:

ארגון יאללא לתרבות ואומנות עובד על יצירת דורות מובילים מודע לתפקיד הכשרה חינוכית שמוצתת דמות חברתית חיובית דורות עובדת בשביל משלוח אנושית הכוונה ממנה שיהיה שלום בארצנו ובעולם כולו.

מספר המשתתפים: 20 תלמידים.

הזמן המיועד לכל מפגש אחד: 90 דקות.

התוכנית: 30 מפגשים.

התוכנית המפורטת

להלן פירוט לגבי תוכן המפגשים :-

מפגש	הנושא
1	מבוא למשחק, מוצא המשחק והתפתחותה, לוח השחמט, מטרות המשחק
2	כלי המשחק, הסדרת הכלים עם לוח השחמט
3	הרגלי, מיקומו על לוח השחמט, תנועתו, הכאה.
4	משחק הרגלים (החיילים), מטרת המשחק
5	הכתרת הרגלי, איזו כלים יכולים להחלפת הרגלי במקרה ההכתרה.
6	הצריח, מיקומו על לוח השחמט, תנועתה, הכאה
7	עקרונות בסיסים למשחק, משחק בין הרגלי לצריח.
8	הרץ, מיקומו על לוח השחמט, תנועתו, הכאה
9	הפרש, מיקומו על לוח השחמט, תנועתו, הכאה
10	המלכה, מיקומה על לוח בשחמט, תנועתה, הכאה, חשיבות המלכה בשחמט ודרכים לשמור על הכלי החשוב במשחק.
11	המלך, מיקומו על לוח השחמט, תנועתו, הכאה דרכים לשמירה על המלך וחשיבות הכלי ומתי צריך באמת לשחק בכלי זה.
12	אסטרטגיה ותכנון באמצע המשחק. פתרון בעיות וראייה כללית למשחק. דרכי הגנה ותקיפה, חזרה ושאלות.
13	חוקי המשחק הבסיסיים, מגוון מהכלים וטקטיקות בסיסיות.

14	משחקים מפורסמים, רישום המשחק וחשיבותו
15	הצרכה
16	ערכי הכלים וחשיבות כל כלי בנפרד.
17	כלי המוגן, כלי לא מוגן
18	איום על כלי היריב
19	הכלי המותקף ודרכי ההגנה
20	החלפת כלים
21	חזרה ותרגילים
22	איום על המלך, הדרכים לצאת מהאיום ותקופה נגדית
23	הגנה מפני השח
24	מט למלך, סוף המשחק
25	פט, תיקו
26	מט בשני צעדים, תרגול על סיום המשחק תוך כדי שח למלך וסיום במט
27	מט בשני צעדים, תרגול על סיום המשחק תוך כדי שח למלך וסיום במט.
28	מט בצעד אחד/ איך מסיימים המשחק בתנועה אחת והחשיבות לסיים המשחק אם אפשר במהירות
29	מט בצעד אחד/ איך מסיימים המשחק בתנועה אחת והחשיבות לסיים המשחק אם אפשר במהירות
30	פתיחות המשחק, פתיחות מפורסמות שאפשר להתחיל.