

# ПРИМЕНА ЗАДАТАКА НА ТРИ И ВИШЕ НИВОА СЛОЖЕНОСТИ

*Вредност фигура и њихова размена*

<b>Разред: I</b>
<b>Наставни предмет: Шах</b>
<b>Наставна јединица: Размена фигура</b>
<b>Претходна наставна јединица: Вредност фигура</b>
<b>Наредна наставна јединица: Забавне стране</b>
<b>Образовни задатак наставе</b>  Утврђивање стечених знања о вредности фигура и проширивање увођењем концепта размене фигура.
<b>Функционални задатак наставе</b>  Развијање математичко-логичког мишљења.
<b>Васпитни задатак наставе</b>  Развијање тачности и прецизности у раду. Вођење бриге о вредностима и стварима повереним на чување.
<b>Облик наставног рада</b>  Фронтални и индивидуални
<b>Тип часа</b>  Утврђивање и проширивање градива
<b>Методе наставног рада</b>  Метода усменог излагања, метода читања и рада на тексту, метода практичних радова

## Ниво I

1. Упиши знак  $>$ ,  $<$  или  $=$  у унутрашњост круга  $\bigcirc$  тако да запис буде тачан.

$$\text{♞} \bigcirc \text{♜}$$

$$\text{♞} \bigcirc \text{♝}$$

$$\text{♞} \bigcirc \text{♚}$$

$$\text{♞} \bigcirc \text{♞} + \text{♝}$$

$$\text{♞} + \text{♞} \bigcirc \text{♚}$$

2. Израчунај на основу датог примера:

$$\text{♞} + \text{♜} = 3 + 1 = 4$$

$$\text{♝} + \text{♜} = \_ + \_ = \_$$

$$\text{♝} + \text{♞} = \_ + \_ = \_$$

$$\text{♞} + \text{♞} = \_ + \_ = \_$$

3. Уцртај фигуру чија је вредност једнака збиру приказаних фигура на основу датог примера:

$$\text{♞} + \text{♜} + \text{♜} = 3 + 1 + 1 = 5 = \text{♚}$$

$$\text{♝} + \text{♜} + \text{♜} = \_ + \_ + \_ = \_ = \_ \text{ (уцртај фигуру)}$$

$$\text{♜} + \text{♜} + \text{♜} = \_ + \_ + \_ = \_ = \_ \text{ или } \_ \text{ (уцртај фигуру)}$$

$$\text{♞} + \text{♞} = \_ + \_ = \_ = \_ \text{ (уцртај фигуру)}$$

4. Уцртај фигуру чија је вредност једнака разлици приказаних фигура на основу датог примера:

$$\text{♞} - \text{♜} - \text{♜} = 3 - 1 - 1 = 1 = \text{♜}$$

$$\text{♞} - \text{♞} - \text{♜} = \_ - \_ - \_ = \_ = \_ \text{ (уцртај фигуру)}$$

$$\text{♚} - \text{♞} = \_ - \_ = \_ = \_ \text{ (уцртај фигуру)}$$

$$\text{♚} - \text{♞} - \text{♞} - \text{♝} = \_ - \_ - \_ - \_ = \_ = \_ \text{ (уцртај фигуру)}$$

## Ниво II

1. Ако пешак вреди 1, упиши поред назива фигура њихове вредности:

дама \_\_\_\_\_ топ \_\_\_\_\_ ловац \_\_\_\_\_ скакач \_\_\_\_\_

2. Ако је бели у току партије узео ловца и скакача, а црни топа, која страна је освојила материјал веће вредности?

\_\_\_\_\_

3. Ако је црни освојио „квалитет“, упиши у предвиђена поља које фигуре је могао да узме бели, а коју фигуру је узео црни:

Бели: \_\_\_\_\_ или \_\_\_\_\_ Црни: \_\_\_\_\_

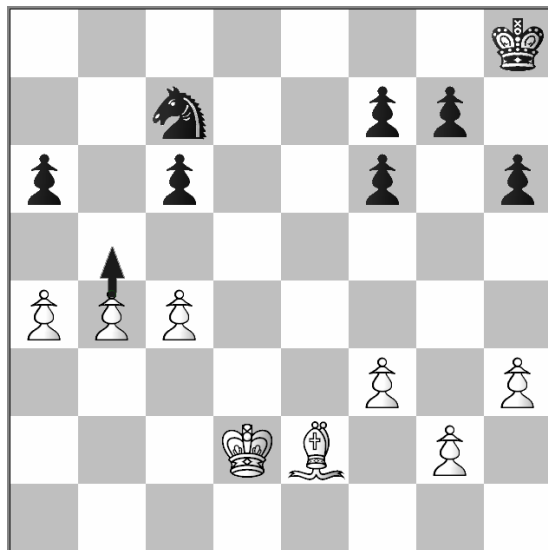
4. Бели је у току партије узео два ловца и пешака, а црни топа и скакача.

А) Која страна је освојила више материјала и за колико? \_\_\_\_\_ за \_\_\_\_\_

Б) Коју фигуру би требало да узме слабија страна како би изједначила освојени материјал? \_\_\_\_\_

### Ниво III

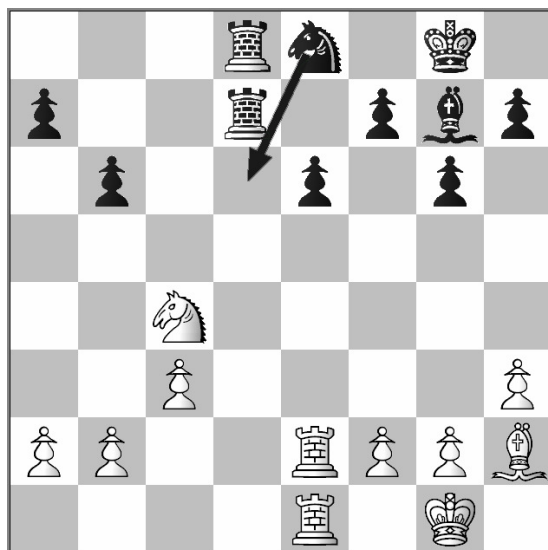
1. Бели је на потезу. Да ли је добар потез пешаком који показује стрелица?  
Образложи одговор. \_\_\_\_\_



2. Бели је на потезу.

Да ли је црни погрешно својим последњим потезом? \_\_\_\_\_

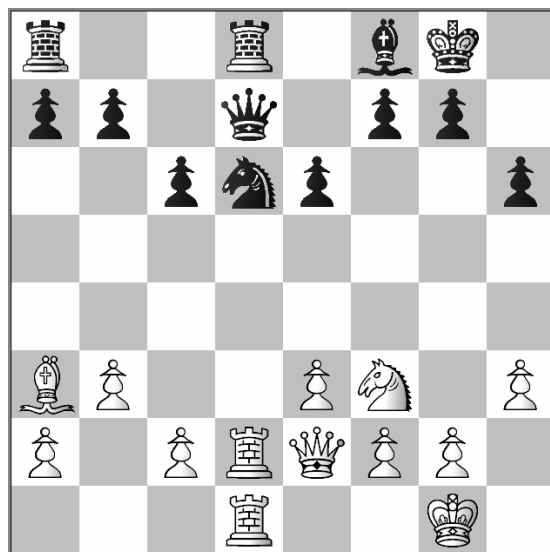
Ко ће остати јачи након низа измена које ће уследити? \_\_\_\_\_



3. Бели је на потезу.

Да ли ћеш узети скакача ловцем? \_\_\_\_\_

Ко ће остати јачи након низа измена које ће уследити? \_\_\_\_\_



4. Бели је на потезу.

Да ли је добро да узмеш црног пешака својим фигурама? \_\_\_\_\_

Ако није, који је најбољи потез за белог? \_\_\_\_\_

