



SCENARIUSZE LEKCJI SZACHOWYCH DLA SZKÓŁ PODSTAWOWYCH KLAS I –III

LEKCJA NR 7

TEMAT: Hop i kolejny skok - SKOCZEK

CEL GŁÓWNY

- poznanie skoczka szachowego

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- poznaje podstawowe cechy skoczka
- zapoznaje się z wyglądem skoczka jako figury szachowej
- potrafi pokazać na szachownicy jak porusza się i jak bije skoczek
- wykonuje ćwiczenia z podręcznika związane ze wskazaniem ruchów skoczka

METODY

- pogadanka, rozmowa kierowana
- pokaz z objaśnieniem
- praca z podręcznikiem
- ćwiczenia praktyczne

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- szachownica demonstracyjna (lub interaktywna), kolorowe magnesy
- podręcznik „Grajmy w szachy, część 1” M. Zielińskiej (str. 27-30)
- książka „Szachy. Kurs podstawowy” Czesław M. Spisak, Białystok 2013
- kolorowe fotografie – załącznik nr 1

PRZEBIEG LEKCJI

1. Sprawy organizacyjne: przywitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności.
2. Nauczyciel nie wyjawia na początku o jakiej figurze szachowej będą zajęcia. Przeprowadza rozmowę kierowaną, naprowadzając dzieci, aby same odgadły, jaką figurą będą się zajmować dziś na zajęciach. W tym celu pokazuje dzieciom, np. różne rysunki (Załącznik nr 1 – wydrukowane, bądź na tablicy interaktywnej). Dzieci przy pomocy nauczyciela odgadują co przedstawione jest na fotografiach. Po pierwszych czterech ilustracjach, dzieci razem z nauczycielem ustalają, iż na dzisiejszych zajęciach będą się

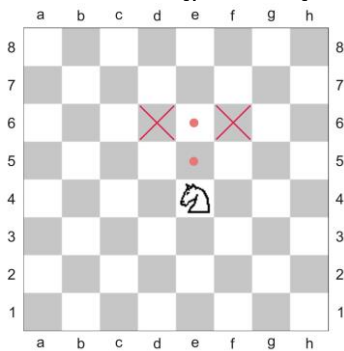
uczyć o SKOCZKU. Pokazując cztery kolejne obrazki i nazywając, co przedstawiają, dzieci poznają drugie imię skoczka – KONIK.

Nauczyciel opowiada o tym, że w dawnych czasach w każdym wojsku była kawaleria, czyli rycerze walczący na koniach, dlatego też nie mogło ich zabraknąć w szachowych szrankach.

3. Nauczyciel pokazuje uczniom na szachownicy demonstracyjnej, jak porusza się skoczek oraz jak może zbijać figury przeciwnika.

Ruchy skoczka może wytłumaczyć na dwa sposoby:

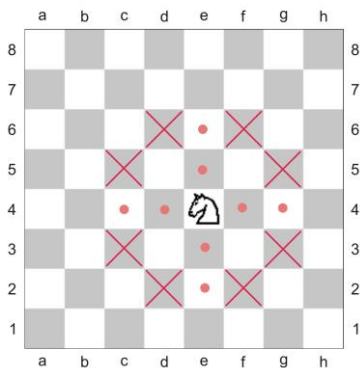
- porównując je do literki „L”. Skoczek idzie najpierw o dwa pola po linii prostej a następnie skręca w prawo lub lewo o jedno pole, wykonując w sumie trzy kroki.



Jeden kroczek, drugi kroczek i przy trzecim w boczek.

Kropkami zaznaczono miejsca, przez które skoczek jedynie „przeskakuje” a krzyżykiem, pola, na które może się ruszyć.

Manewr ten może wykonać ruszając skoczkiem w każdą stronę:

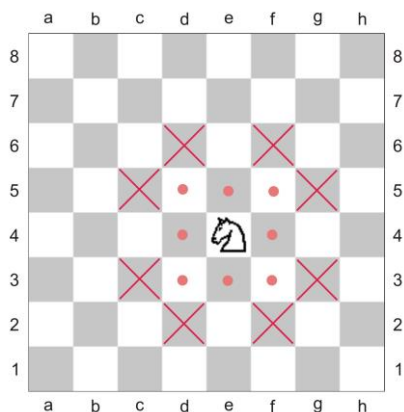
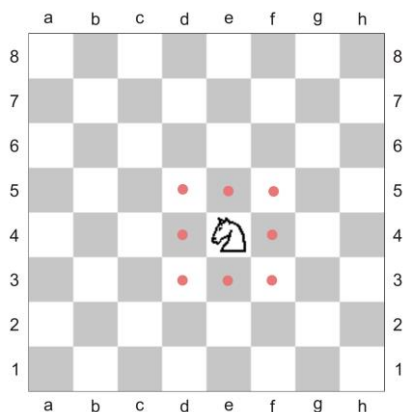


Skoczek, który stoi na białym, polu może ruszyć się jedynie na czarne i odwrotnie, stojąc na czarnym może w następnym ruchu zająć jedynie białe.

- Skoczek stoi na polu e4. Kropkami zrobiona jest „przeszkoda” (do zaprezentowania tego sposobu na tablicy demonstracyjnej w miejsce kropek można postawić pionki szachowe lub przyczepić magnesy), którą skoczek musi przeskoczyć (diagram 1). Skoro skoczek stoi na białym polu, może w następnym ruchu skoczyć jedynie na czarne. Polami, na które może poruszyć się z pola e4, są wszystkie czarne pola znajdujące się zaraz, bezpośrednio za „przeszkodą” (oznaczone krzyżykiem, diagram 2).

diagram 1

diagram 2



4. Aby łatwiej było zapamiętać ruchy skoczka, nauczyciel uczy dzieci rymowanki:

*Dwa do przodu, jeden w bok,
Taki jest konika skok.*

Może nauczyć również innego wierszyka o skoczku:

*Konia złapać – dziwna sprawa,
Tego z łąki – to zabawa.
Gdy chcesz zrobić to z szachami,
Skacze wszystkim nad głowami.*

Uczniowie kilkakrotnie powtarzają wierszyk za nauczycielem do momentu jego opanowania.

5. Nauczyciel pokazuje na tablicy demonstracyjnej ustawienie skoczków w pozycji wyjściowej.

6. Nauczyciel ustawia skoczka na wybranym przez siebie polu. Dzieci podchodzą po kolei do tablicy demonstracyjnej i przyklejają magnes do pola, na które w danej sytuacji może poruszyć się skoczek.

7. Wykonanie ćwiczenia 1 str. 29, z podręcznika „Grajmy w szachy” (Załącznik nr 1)

8. **Ćwiczenie dodatkowe („Szachy. Kurs podstawowy”, Czesław M. Spisak)

1) Znajdź jaką drogą powinien przejść skoczek, aby odwiedzić wszystkie pola, zatrzymując się na każdym tylko jeden raz (diagram 1)!

Rozwiązanie – diagram 2 (cyframi zaznaczono kolejność ruchów skoczka).

diagram 1

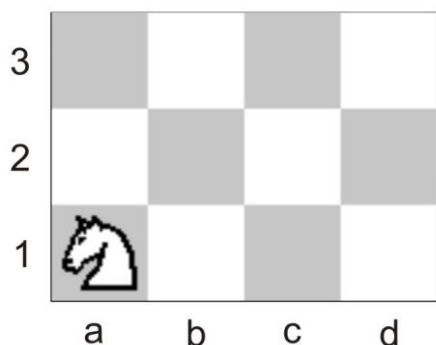
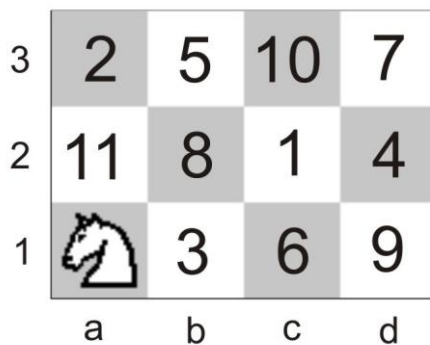
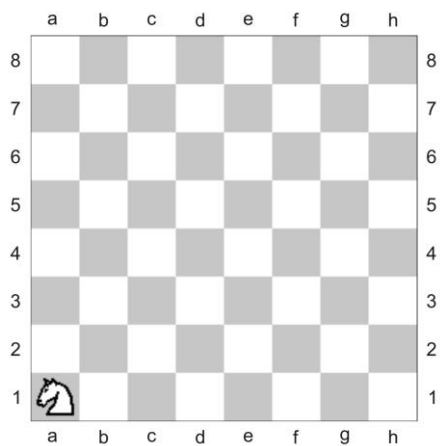


diagram 2



2) Zadanie polega na obejściu skoczkiem, jak największej ilości pól na całej szachownicy. Każde pole, skoczek może odwiedzić tylko jeden raz!



9. Podsumowanie zajęć z przypomnieniem ruchów i bicia skoczka. Pożegnanie z uczniami.

Załącznik nr 1



SKOCZEK NARCIARSKI



SKOCZEK SPADOCHRONOWY



SKOCZEK PUSTYNNY (EGIPSKI)



SKOCZEK KRÓLEWSKI



KONIK



KONIK POLNY



KONIK MORSKI



KONIK NA BIEGUNACH

Załącznik nr 2

Rozwiązanie ćwiczenia 1 s. 29 (Podręcznik).

