**KONSPEKT**

**Temat:** Witajcie, szachy!

**Cele:**

Uczeń:

- zna historię gry szachy;

- wie, jak wygląda szachownica;

- przestrzega zasad obowiązujących na zajęciach szachowych.

**Cele dla uczniów:**

- poznasz historię gry w szachy;

- dowiesz się, jak wygląda szachownica;

- będziesz wiedział, jakie zasady obowiązują na zajęciach szachowych.

**Nacobezu:**

- odróżniasz szachy od innych gier planszowych;

- umiesz wyjaśnić, jak powstały szachy;

- potrafisz powiedzieć, jak wygląda szachownica;

- nazywasz pola szachowe i wskazujesz je na planszy;

- przestrzegasz zasad obowiązujących na zajęciach szachowych.

**Środki dydaktyczne:**

film instruktażowy „Gram w szachy” - https://www.wsip.pl/e-spotkania/gram-w-szachy/, opowiadanie, różne gry planszowe, szachy, tablica demonstracyjna, magnesy, karta pracy

**Przebieg zajęć:**

1. Nauczyciel czyta uczniom opowiadanie.

*Dawno temu w odległej krainie żył władca Sheram (czytaj: Szeram). Chciał, aby wszyscy go słuchali, a inni królowie lubili i szanowali. Nie wiedział, niestety, jak to zrobić, więc często się z nimi kłócił. Z tego powodu ciągle prowadził wojny. Jego kraj był coraz bardziej zniszczony, a ludzie biedni i smutni. Sheram nie słuchał dobrych rad mędrców. Jego doradcy zastanawiali się, jak wytłumaczyć swojemu władcy, że źle postępuje. Mijały dni, miesiące… Aż pewnego dnia mędrzec Sessa przyszedł do Sherama i przyniósł ze sobą grę, którą dla niego wymyślił. Nazwał ją „Szachy”. Gra bardzo zaciekawiła króla.*

*Gdy władca poznał zasady gry w szachy, szybko zrozumiał, że źle rządził swoim państwem, bo nie słuchał doradców. Postanowił się zmienić i zamiast walczyć z sąsiadami, zapraszał ich do swojego zamku, aby grali z nim w nową grę. Wszystkim królom bardzo się ona spodobała, ponieważ teraz walczyli ze sobą na szachownicy, okazując swoją mądrość. Od tego czasu w ich królestwach ludziom żyło się coraz lepiej w spokoju i dostatku. Każdy władca uczył swoje dzieci gry w szachy, aby na planszy ćwiczyły się, jak być dobrym królem lub dobrą królową. Z tego powodu szachy nazywane są królewską grą.*

2. Wypowiedzi uczniów na temat wysłuchanego opowiadania.

*- Jak nazywał się władca?*

*- Czego pragnął Sheram?*

*- Jaki był skutek jego postępowania?*

*- Co zrobił Sessa?*

*- Co sprawiły szachy?*

3. Uczniowie wypowiadają się na temat szachów.

*- Czy znacie grę w szachy?*

*- Czy graliście w tę grę?*

*- Z kim w nią graliście?*

4. Nauczyciel ogląda z uczniami różne gry planszowe oraz szachy. Uczniowie je porównują.

*- Z czego składają się gry? (pionki, kostki, bierki, plansze)*

*- Porównajcie wygląd plansz do gier. Czym się różnią, a w czym są podobne?*

Nauczyciel:

Do gry w szachy używamy bierek szachowych o różnych kształtach oraz szachownicy.

5. Nauczyciel przechodzi do omówienia wyglądu planszy szachowej.

- Jaki ma kształt szachownica?

- Po czym poznajemy, że figura jest kwadratem?

- Gdzie w naszej sali dostrzegacie kwadraty?

- Z czego składa się kwadratowa plansza do gry w szachy?

- Jakie zauważyliście różnice między kwadratami na planszy szachowej? *(kwadraty są w dwóch kolorach ułożonych naprzemiennie)*

Nauczyciel:

Początkowo cała szachownica była w jednym kolorze – gra była wtedy trudniejsza. Z tego powodu wymyślono planszę w dwóch kolorach. Dawno temu barwniki do kolorowania były drogie. Z tego powodu szachownice barwiono na różne kolory. Aby uniknąć nieporozumień na całym świecie szachiści kolor jasny nazywają białym, a ciemny czarnym.

6. Uczniowie wykonują kartę pracy nr 1.

**Karta pracy nr 1**

Pokoloruj czarne pola szachowe.



7. Nauczyciel:

Wszystkie małe kwadraty na planszy nazywamy polami szachowymi, które są „domkami” dla bierek. Wszystkie budynki i domy mają adresy. Nasza szkoła znajduje się… *(nauczyciel podaje adres)*. Dzięki adresowi listonosz przyniesie list do właściwej osoby, a gdy ktoś nas zaprosi w odwiedziny trafimy do jego domu. „Domki” dla bierek również mają swoje adresy. Do jego rozpoznania służą litery od a do h i cyfry od 1 do 8 umieszczone przy szachownicy. Pierwszą podajemy literę (nazwę ulicy), a drugą cyfrę (jej numer) – tak samo, jak w prawdziwym adresie.

Nauczyciel pokazuje na tablicy demonstracyjnej/interaktywnej jak odczytać adres pola.

**Pole d5**



8. Uczniowie wykonują kartę pracy nr 2.

**Karta pracy nr 2**

Zamaluj pola szachowe i odczytaj hasło.

* c2, c3, c4, c5, c6, c7, d7, e7, e6, e5, d5



* c7, c6, c5, c4, c3, c2, d2, e2, e3, e4, e5, e6, e7, d7



* f2, e2, d2, c2, c3, c4, c5, c6, c7



* d4, d7, e2, e3, e4, e5, e6, e7, c2, c3, c4, c5, c6, c7



*\* Opracowano na podstawie scenariusza zamieszczonego w poradniku nauczyciela klasa 1 „Szkolni Przyjaciele”*

*Ewa Waszczuk*

Imię i nazwisko \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ klasa \_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
| **Na biało – czarnej szachownicy,**  **toczą swe boje dwaj przeciwnicy.**  **Lecz to nie jest sport siłowy,**  **tylko gimnastyka głowy.** | [Podobny obraz](https://www.google.pl/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwip_s-4ztnXAhXIYJoKHQjKDf0QjRwIBw&url=https://www.colourbox.com/vector/chess-pieces-silhouette-black-and-white-set-vector-vector-10662680&psig=AOvVaw1CP1-c5QSka8oSITYhABTG&ust=1511695415744721)  [Podobny obraz](https://www.google.pl/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwip_s-4ztnXAhXIYJoKHQjKDf0QjRwIBw&url=https://www.colourbox.com/vector/chess-pieces-silhouette-black-and-white-set-vector-vector-10662680&psig=AOvVaw1CP1-c5QSka8oSITYhABTG&ust=1511695415744721) |
| **Ta gra to królowa wszystkich gier świata. Chodzi w niej o to, by postawić mata.** | **Kraciasta plansza. Tam jak na dłoni, jest król, królowa i para koni.** |

**Karta pracy nr 1**

1. Pokoloruj czarne pola szachowe.



2. Odczytaj i napisz adres pola oznaczonego kolorem:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |



**Karta pracy nr 2**

Zamaluj pola szachowe i odczytaj hasło.

* **c2, c3, c4, c5, c6, c7, d7, e7, e6, e5, d5**



* **c7, c6, c5, c4, c3, c2, d2, e2, e3, e4, e5, e6, e7, d7**



* **f2, e2, d2, c2, c3, c4, c5, c6, c7**



* **d4, d7, e2, e3, e4, e5, e6, e7, c2, c3, c4, c5, c6, c7**

