

SZACHY

LEKCJA	1
TEMAT	Dawno, dawno temu ..., czyli witajcie w Szachowej krainie.
CEL GŁÓWNY	<ul style="list-style-type: none">• Uczeń zna rodowód królewskiej gry oraz korzyści wynikające z umiejętności gry w szachy.
CELE OPERACYJNE	<ul style="list-style-type: none">• Uczeń wyjaśnia, jakie korzyści przyniesie mu umiejętność gry w szachy.• Uczeń udziela prawidłowej odpowiedzi na pytanie: Skąd wywodzi się królewska gra?
METODY	<ul style="list-style-type: none">• Pogadanka.• Opowiadanie.• Wyjaśnienie.• Anegdota.• Pokaz.• Łamigłówka.
FORMY NAUCZANIA	<ul style="list-style-type: none">• Praca indywidualna.• Praca zbiorowa.
ŚRODKI DYDAKTYCZNE	<ul style="list-style-type: none">• Załącznik 1 - prezentacja multimedialna.• Załącznik 2 - labirynt.• Załącznik 3 - różnice.• Załącznik 4 - rysunek.

LEKCJA NR 1 TEMAT: Dawno, dawno temu ..., czyli witajcie w Szachowej Krainie.

ZADANIE	OPIS	UWAGI
1. Opowiadanie – czym są szachy.	Gra dla 2 osób, które poruszając bierkami starają się zamatować króla przeciwnika. Czy ktoś z was zetknął się kiedyś z szachami? Może uczyli was dziadkowie lub rodzice? Dzieci opowiadają.	
2. Prezentacja – co daje nauka gry w szachy; szachy w sztuce, TV ...	Szachy na wielu płaszczyznach życia (zdjęcia, filmy – różne miejsca rozgrywania partii, szachy wykonane z różnych materiałów). Niektóre dyscypliny można uprawiać tylko w określonych warunkach: narty – śnieg, pływanie – woda, piłka nożna – boisko. Grę w szachy można trenować wszędzie, wystarczy mieć ze sobą szachownicę i komplet bierki. Szachy w malarstwie, programach telewizyjnych, bajkach, filmach (I część Harry Pottera, Masza i niedźwiedź).	
3. Opowiadanie – historia szachów.	Gra w szachy, której naukę zaczynacie, jest grą bardzo, bardzo starą. Grano w nią już kilka tysięcy lat temu (V-VI wiek), czyli bardzo, bardzo dawno temu. Grę tę wymyślił w Indiach albo Persji (dzisiejszy Iran) bardzo mądry wezyr, czyli minister króla. Wymyślił ją po to, żeby synowie króla mogli uczyć się dowodzenia wojskiem i kierowania królestwem. W Europie szachy pojawiły się dopiero w 990 roku. Nieumiejętność gry w szachy powoduje uczucie wstydu i zazdrości wobec tych, którzy posiadli tę umiejętność. O wpływie, jaki ta gra wywarła na kulturę, świadczą między innymi tak popularne zwroty jak: trzymać kogoś w szachu, patowa sytuacja, ktoś jest pionkiem w grze. Królewska gra. „Szach” – perski król. Do Europy szachy trafiły w czasie inwazji mauretańskiej na Hiszpanię. Początkowo grali w nią ludzie pochodzący z wyższych sfer. Dwory królewskie organizowały między sobą turnieje, a ich zwycięzcy szczylic się sławą nie mniejszą niż średniowieczni rycerze. O uznaniu szachów świadczy również fakt, że królowie w herbach nadawanych w XII wieku nierzadko umieszczali symbole związane z tą grą. Do Polski szachy trafiły w XII wieku. Źródła wskazują, że z upodobaniem grał w nie Bolesław Krzywousty. Ogromną popularność zyskały sobie w XVI wieku, kiedy to do Krakowa wraz ze swoim dworem przyjechała Bona Sforza. Gra stała się bardziej dynamiczna i szybsza po zmianach jakich dokonali włoscy szachiści około XVI wieku. Odmienność polegała na zwiększeniu siły hetmana, który dotychczas poruszał się tylko o jedno pole na ukos, a teraz uzyskał możliwość ruchu w każdym	

	<p> kierunku przez całą planszę. Także goniec zwiększył swój zasięg działania. Szachy kształtują wyobraźnię, umiejętność logicznego myślenia i koncentrację, odpowiedzialność za podejmowane decyzje, kształtowanie siły charakteru.</p>	
4. Labirynt.	Znajdź właściwą drogę, żeby dojść do szachownicy.	
5. Różnice.	Znajdź pięć różnic między obrazkami.	
6. Kolorowanie (Dobrosulek).	<p> Przedstawienie giermka (pomocnika) rycerza, który będzie też naszym pomocnikiem. Jego imię oznacza w języku staropolskim „ten, który dobrze radzi”. Dobrosulek będzie wam doradzał, co warto zapamiętać lub zrobić, oprowadzał was po krainie szachów i przedstawiał wam ich mieszkańców, czyli bierki (figury i pionki). Uczniowie kolorują swojego szachowego towarzysza.</p>	
7. Podsumowanie zajęć.		