

## KONSPEKT LEKCJI nr 2



**TEMAT LEKCJI:** *Nietypowe ruchy.*

**PROWADZĄCY:** *mgr Dariusz Maciorowski*

**CELE LEKCJI:**

**Cel ogólny:** Kształtowanie umiejętności korzystania z wiedzy i doświadczeń partnera oraz analizowania przyczyn przegranej partii.

**Cele szczegółowe:**

- ✚ Opanuje umiejętności gry pionem.
- ✚ Wykorzysta sytuację mata w jednym posunięciu.
- ✚ Pona podstawową terminologię z zakresu gry w szachy: roszada, przemiana pionów, bicie w przelocie.

**METODY:** pokazowo – oglądowa, problemowa, praktyczna, fragmenty gry.

**PRZYBORY I PRZYRZĄDY:** plansza szachowa, szachownice bierki szachowe.

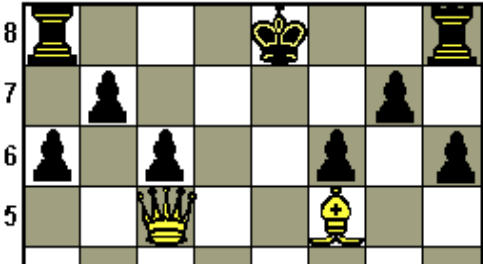
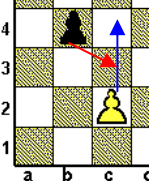
<i>Zadania nauczyciela</i>	<i>Zadania ucznia</i>
----------------------------	-----------------------

### I CZĘŚĆ WSTĘPNA 10'

<p>1. Sprawdzenie obecności i gotowości do zajęć. Podanie i omówienie tematu, wskazanie celu zajęć. Motywacja do aktywnego udziału w lekcji.</p>	<p>Uczniowie dobierają się parami i siadają twarzami do siebie w ławkach.</p>
<p>2. Szachy progresywne. Ustawienie jest takie samo, jak w standardowych szachach. Zaczynają białe i wykonują posunięcie, tak jak w zwykłych szachach. Czarne odpowiadają, wykonując trzy ruchy, następnie białe wykonują cztery ruchy itd. Zwiększając liczbę posunięć w każdej kolejce. Szachować można tylko w ostatnim posunięciu.</p>	<p>Uczniowie ustawiają bierki na szachownicy i grają.</p>

### II CZĘŚĆ GŁÓWNA 35'

<p><b>Roszada.</b> W czasie partii można wykonać tzw. Roszadę na skrzydle hetmańskim bądź królewskim. Polega ona na jednoczesnym przesunięciu króla i wieży wzdłuż jednego rzędu. Król przesuwa się zawsze o dwa pola, zaś wieża przeskakuje nad nim i zatrzymuje się na polu bezpośrednio za nim. (<b>uwaga:</b> pierwszego przesuwamy króla). Nie można wykonać roszady jeżeli: ruszaliśmy się figurą biorącą udział w roszadzie (nawet wtedy, gdy figura wróciła na swoje miejsce), król jest pod szachem lub po roszadzie byłby pod szachem, pole przez które przechodzi król jest pod biciem (wieża może przejść przez takie pole), pomiędzy królem, a wieżą</p>	<div style="text-align: center;"> <p><b>Roszada krótka</b></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Roszada długa</b></p> </div> <p>W obu przypadkach czarne nie mogą wykonać roszady.</p> <div style="text-align: center;"> </div>
---	---

<p>stoi jakaś bierka. Roszadę na skrzydle hetmańskim nazywamy - długą, na królewskim - krótką. Przy pomocy roszady jednocześnie chowamy swojego króla i wystawiamy wieżę do walki. Krótką roszadę w notacji oznaczamy - "0-0", a długą - "0-0-0".</p> <p>Pokazanie uczniom na tablicy szachowej sposobu wykonywania roszady.</p>	
<p><b>Dorabianie figur:</b> jeśli pionowi uda się przedostać przez linię obrony przeciwnika do ostatniego rzędu szachownicy, można zamienić go na dowolną figurę według uznania gracza, z wyjątkiem króla. Czasami wygodniej jest zamienić opina w inną figurę niż na hetmana.</p>	<p>Uczniowie analizują sytuacje:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Białe: Kd5, f7. Czarne: Kh7, Wh8, Sg8, g7, h6.</li> <li>2. Białe: Kb8, d7, h6. Czarne: Kc6, Hf7.</li> </ol> <p>Dlaczego niedobra jest wymiana piona na hetmana?</p>
<p><b>Bicie w przelocie:</b> występuje, gdy pion przesuwa się o dwa pola w początkowym ruchu, przeskakując przy tym pole zagrożone przez pionek przeciwnika. Pionek przeciwnika może go wówczas zbić, tak jakby przesunął się tylko o jedno pole.</p>	
<p>Ćwiczenia na matowanie w jednym posunięciu.</p>	<p>Uczniowie, kto szybciej zgłaszają rozwiązanie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Białe:Kd6, Wa4. Czarne: Kd8.</li> <li>2. Białe:Kd6, Hg7. Czarne: Kd8.</li> <li>3. Białe:Kc7, b6. Czarne: Ka8, a7, g4.</li> <li>4. Białe:Ke4, Wb7, Wh7. Czarne: Kd8.</li> <li>5. Białe:Kg6, Gg7, Sg4. Czarne: Kg8.</li> <li>6. Białe:Kb6, Gh5, Sa6. Czarne: Ka8.</li> <li>7. Białe:Kg6, Gg7, Ge2. Czarne: Kg8.</li> <li>8. Białe:Kh6, Wh1, Gd5. Czarne: Kh8.</li> <li>9. Białe:Kc1, Sc5. Czarne: Ke1, Sf1, e2</li> <li>10. Białe:Kf5, Hc2. Czarne: Ke3, Hd2, b4, c5, f2, g3, h4</li> <li>11. Białe:Kd6, Hc1, f2, h3. Czarne: Ke4, Hf3, f5.</li> <li>12. Białe:Kb3, Hd3, Gc7. Czarne: Kc5, Hc6, a6.</li> <li>13. Białe:Kb3, He5, Gc3. Czarne: Kh7, Hc6, a6.</li> </ol>
<p><b>III CZĘŚĆ KOŃCOWA 5'</b></p>	
<p>Podsumowanie i praca domowa</p>	<p>1. Wymyśl pozycję w której: jeden czarny pion miałby, przy swoim ruchu dwie możliwości bicia w przelocie: ed lub ef w zależności od poprzedniego ruchu białych.</p>

Opracował:

.....  
mgr Dariusz Maciorowski

## BIBLIOGRAFIA

1. Ryszard Jegierowski i Ewa Chobocka, „Lider”, 1999 nr 10, „Wychowanie fizyczne w zreformowanej szkole podstawowej – Poradnik dla nauczycieli”.
2. Emilia Jasinowska, „Wychowanie fizyczne i zdrowotne”, „Autorski program w gimnazjum”, Oficyna wydawnicza, Poznań 2001 r.
3. Marzena Kurzak i Jolanta Paruch, „Wychowanie fizyczne i zdrowotne”, „Autorski program nauczania – wychowania fizycznego w gimnazjum”.
4. Czesław Sieniek, Planowanie pracy nauczyciela wychowania fizycznego w klasie I – III gimnazjum”, Pracownia wydawnicza „HELVETICA”, Starachowice 2001 r.
5. Tadeusz Czarnecki, „A B C Szachisty”, Wydawnictwo sport i turystyka, Warszawa 1975 r.
6. Andrzej Michalski, „Zeszyt szachowy 1”, Wydawniczo – Oświatowa Spółdzielnia Inwalidów „Wspólna Sprawa”, Toruń 1993 r.
7. Stanisław Kacprzyk, „Od szacha do mata czyli pierwsze wtajemniczenie szachowe”, Wydawnictwo Gambit, 1997 r.
8. Nikołaj Jakowliew, Wsewołod Kastrow, „Szachmatnyj Rieszebnik”, Sankt – Petersburg, 1995 r.
9. Strony WWW. [szchy.biz](http://szchy.biz); [szach-mat-pat.webpark.pl](http://szach-mat-pat.webpark.pl); [szachy.website.pl](http://szachy.website.pl); [szach.net](http://szach.net); [skoczkolandia.webpark.pl](http://skoczkolandia.webpark.pl);