

GRAMY SZACHY



# PORADNIK SZACHOWY

SCENARIUSZE I ĆWICZENIA

HETMAN



AUTOR: EWA BROŻEK

[www.gramywszachy.pl](http://www.gramywszachy.pl)



## HETMAN

Hetman, czyli popularnie królowa jest najsilniejszą figurą na szachownicy. Może poruszać się tak jak wieża i goniec, czyli w liniach prostych pionowych i poziomych oraz na skos.

**1. Zapoznanie z tematem zajęć – hetman, czyli królowa szachowa.** Przytoczenie znaczenia słowa hetman.

**2. Zapoznanie z zasadą poruszania hetmanem**

- a) Dzieci starsze – wyjaśnienie ruchu hetmanem za pomocą równania Hetman = wieża + goniec
- b) Dzieci młodsze – wyjaśnienie, że hetman może poruszać się tak jak wieża i goniec. Można wrzucić do woreczka szachowego (tylko materiałowego, nie przeźroczystego :) ) wieżę i gońca, robimy „czary-mary” i wyciągamy hetmana.
- c) Pokazanie na szachownicy demonstracyjnej jak porusza się hetman:
  - najpierw ustawiamy wieżę na środku szachownicy np. na d4 i przyczepiamy magnesy (lub pionki) na wszystkie pola, na które może się ruszyć. Ustalamy z dziećmi, że ruch wieży przypomina nam krzyż lub znak dodawania
  - następnie zostawiając zaznaczone ruchy wieży, ściągamy wieżę, a w jej miejsce stawiamy gońca i zaznaczamy wszystkie pola, na które może pojechać goniec. Ustalamy z dziećmi, że goniec porusza się w znak X
  - zostawiając wszystkie zaznaczone pola stawiamy hetmana w miejsce gońca. Na te wszystkie pola, które zaznaczyliśmy może pojechać hetman. Ruch hetmana wygląda jak gwiazdka, płatek śniegu, a może jeszcze coś innego?

**3. Zapoznanie z zasadą poruszania hetmana - blokada**

Ustawiamy hetmana na szachownicy i stawiamy figury tego samego koloru, pokazujemy, że hetman nie może omijać figur i pionków

**4. Zapoznanie z zasadą poruszania hetmana – zbijanie**

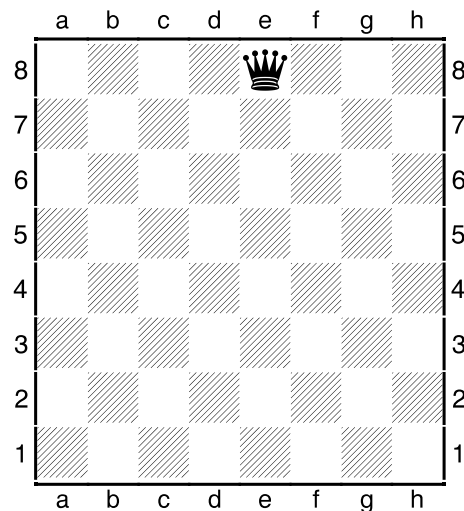
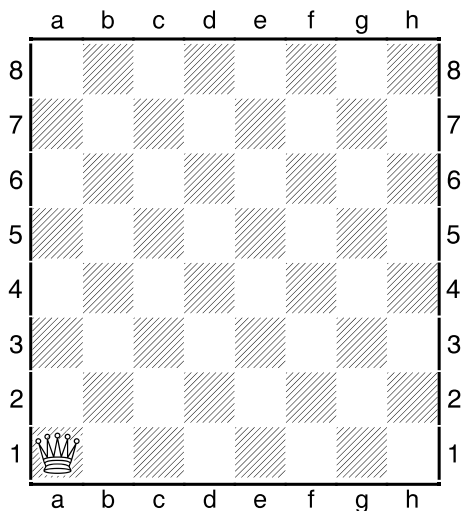
Wykonujemy te same ćwiczenia, tylko dokładamy figury i pionki, które można zbić  
Następnie łączymy ćwiczenia, tak żeby dzieci zaznaczyły wszystkie pola, na które można hetmanem pojechać.

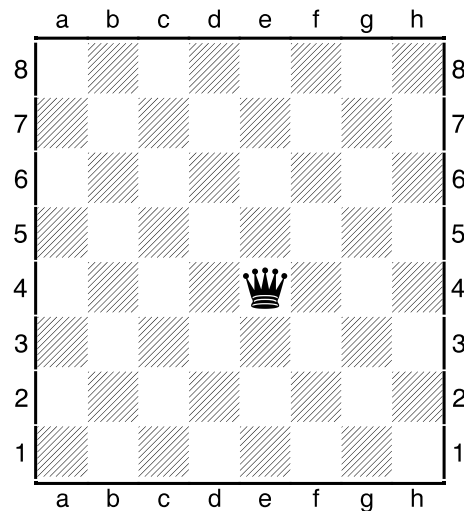
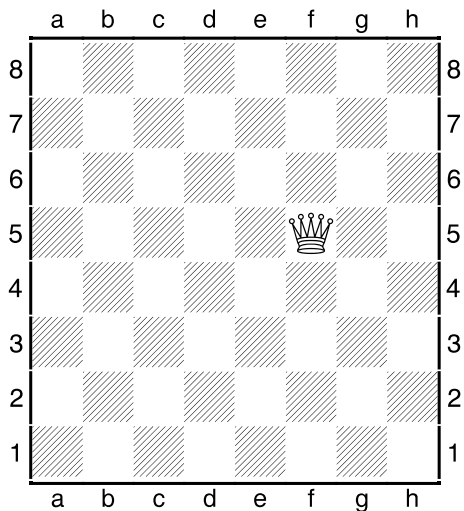
**5. Wykonanie ćwiczeń samodzielnie przez uczniów**

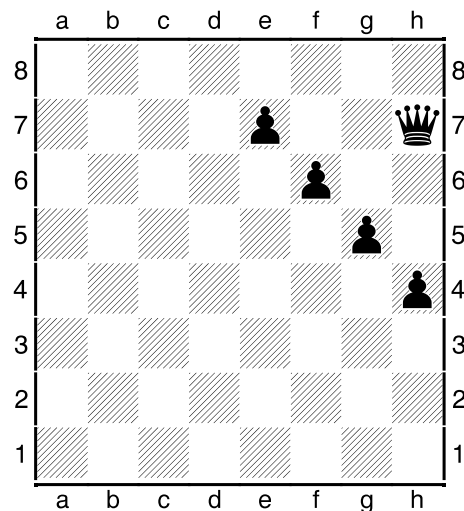
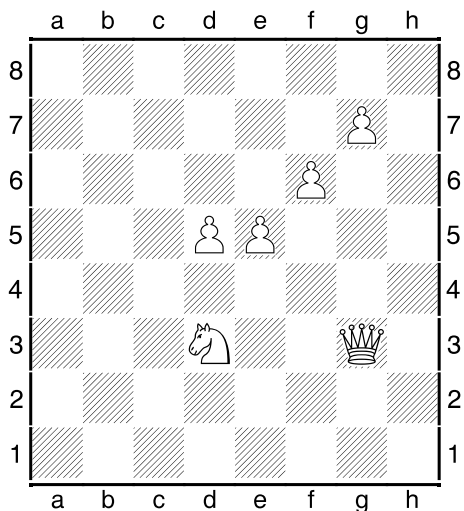
**6. Sprawdzenie i omówienie ćwiczeń**

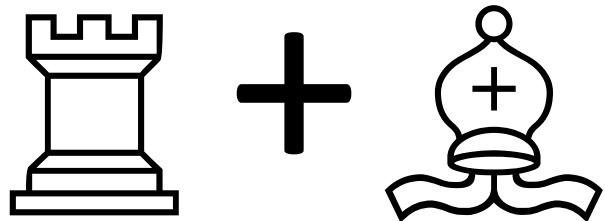
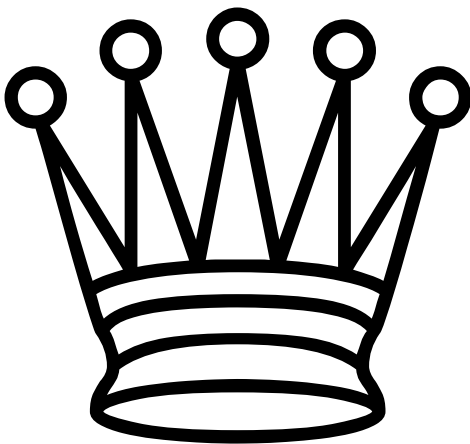
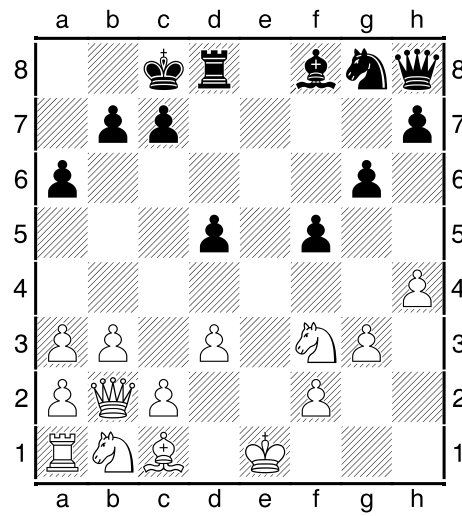
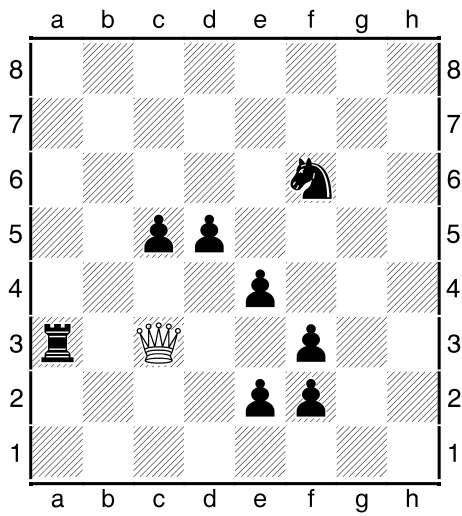
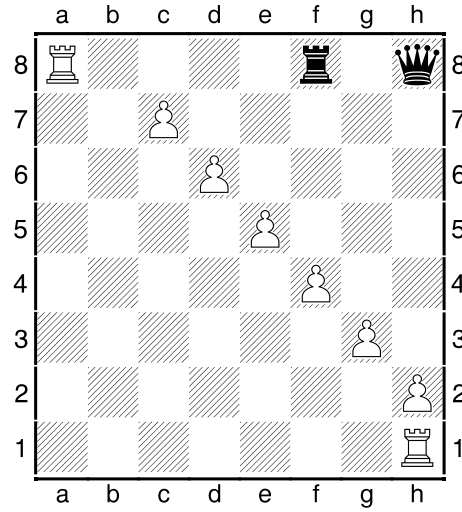
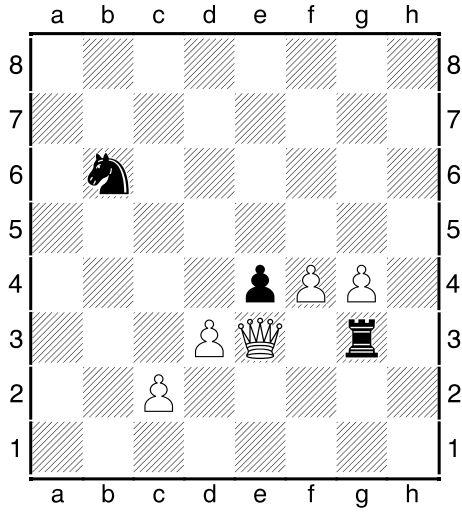
### ĆWICZENIA: HETMAN

Pokoloruj lub zaznacz krzyżykiem wszystkie pola, na które może ruszyć się hetman





**BRAWO!**  
Możesz pokolorować hetmana

**Pamiętaj!**  
Hetman = wieża + goniec