

GRAMY SZACHY



PORADNIK SZACHOWY

SCENARIUSZE I ĆWICZENIA

CZ. 2 - SKOCZEK



AUTOR: EWA BROŻEK

www.gramywszachy.pl



SKOCZEK

Skoczek jest jedyną figurą na szachownicy, która może przeskakiwać inne figury i pionki.

1. Zapoznanie z tematem zajęć – konik szachowy, czyli skoczek

2. Zapoznanie z zasadą poruszania skoczkiem

- a) Poznanie wierszyka: *dwa do przodu, jeden w bok, taki jest konika skok; lub kroczek, kroczek i w boczek*
- b) Dzieci starsze – jaką literę przypomina Wam ruch skoczka? (odp: L)
- c) Układanie pionków, magnesów itp. na wszystkie pola, na które może ruszyć skoczek np. z pola e4 – ćwiczenie najlepiej przeprowadzić z wykorzystaniem [tablicy demonstracyjnej](#) lub multimedialnej. Dzieci mogą podchodzić do szachownicy i samodzielnie zaznaczać pola, lub dyktować prowadzącemu na jakim polu ma umieścić znacznik (np. z e4 skoczek może pojechać na pole d2)

3. Zapoznanie z zasadą poruszania skoczkiem – przeskakiwanie

Wykonujemy te same ćwiczenia, tylko dokładamy figury i pionki, które skoczek może przeskoczyć

4. Zapoznanie z zasadą poruszania skoczkiem – zbijanie

Wykonujemy te same ćwiczenia, które już przeprowadzaliśmy, tylko dokładamy figury i pionki, które skoczek może przeskoczyć lub zbić. Dokładamy również bierki w kolorze skoczka, tak aby dzieci zauważyły, że skoczek nie może pojechać na pola zajęte przez bierki z jego drużyny.

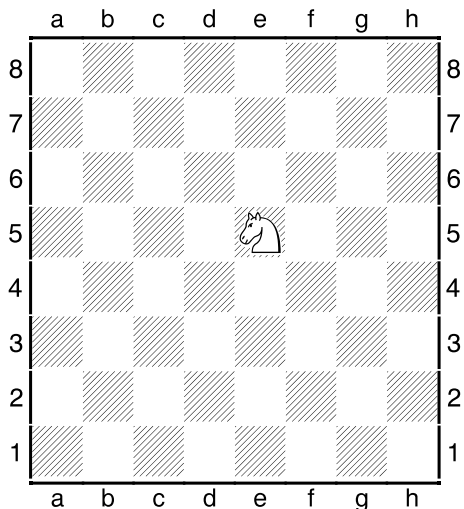
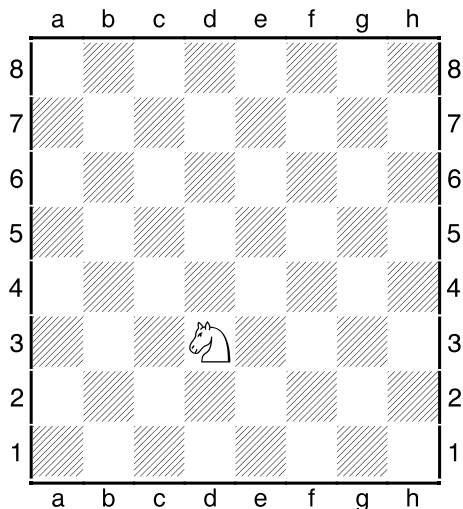
5. Wykonanie ćwiczeń samodzielnie przez uczniów

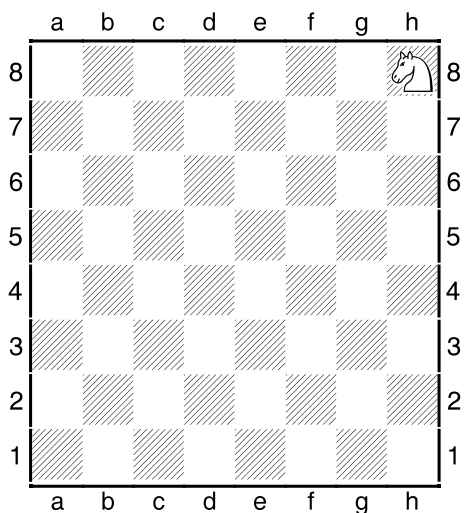
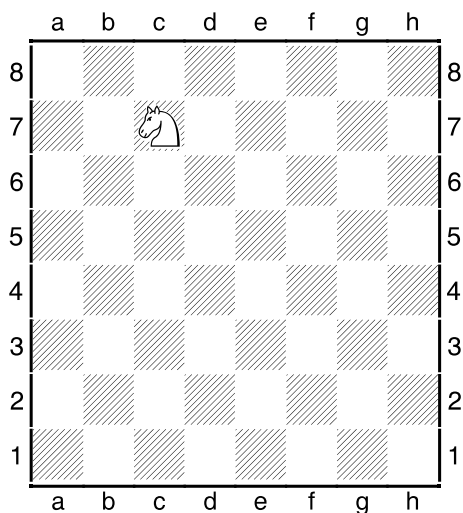
6. Sprawdzenie i omówienie ćwiczeń

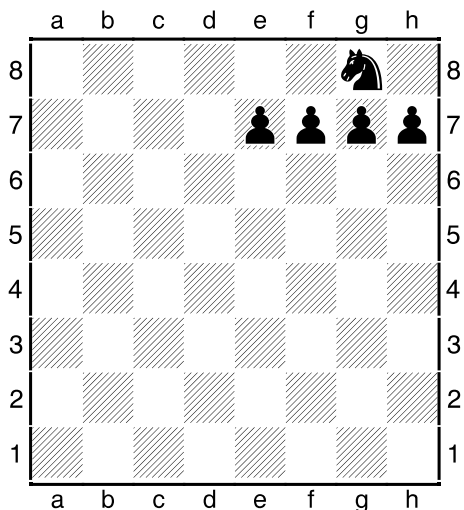
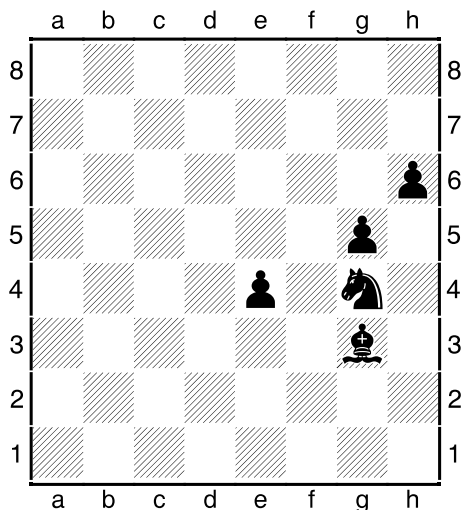
Jeśli nie masz pierwszej części poradnika, możesz go bezpłatnie otrzymać klikając „CHCĘ PORADNIK” na dole artykułu.

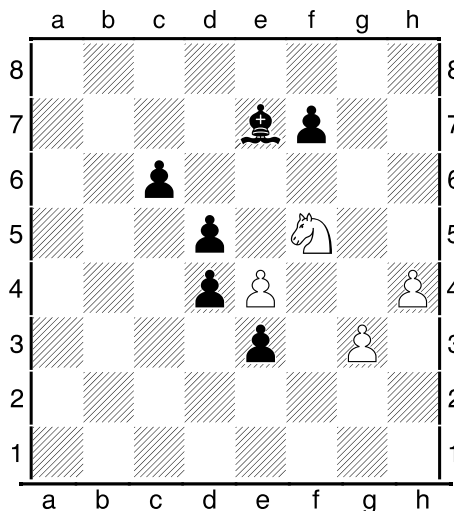
ĆWICZENIA: SKOCZEK

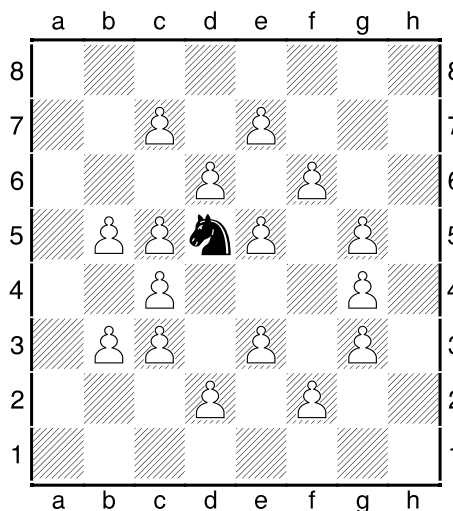
Pokoloruj lub zaznacz krzyżykiem wszystkie pola, na które może ruszyć się skoczek (tylko te, na których może stanąć)

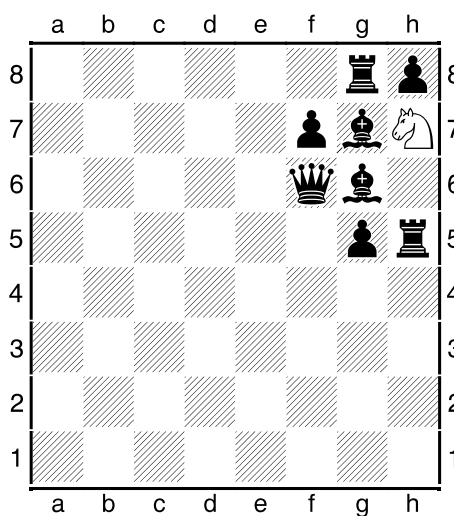


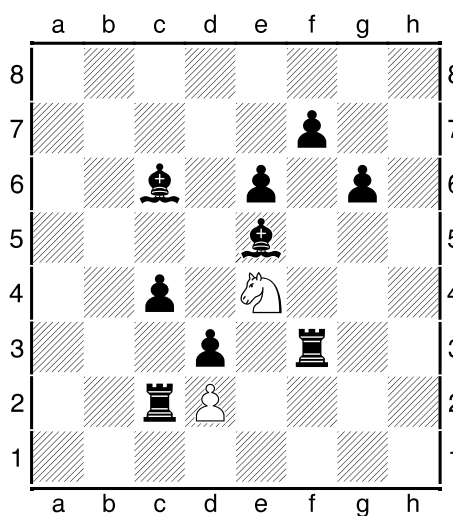


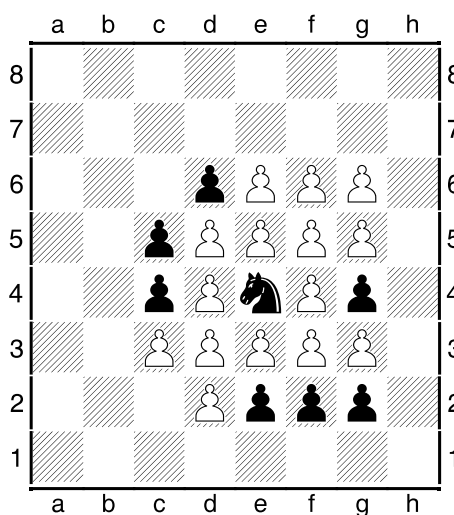


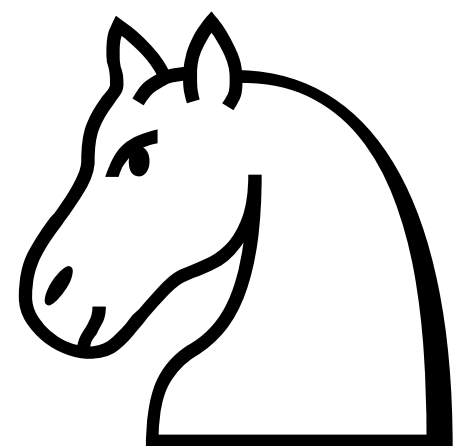












Brawo!
Możesz pokolorować skoczka