

## **Scenariusz zajęć szachowych dla dzieci przedszkolnych oraz uczniów klas I-III szkoły podstawowej**

*Prezentowany scenariusz jest kontynuacją zajęć szachowych zamieszczonych w „CENnych Wiadomościach” w czerwcu 2021 roku<sup>1</sup>.*

**Temat: Wojsko szachowe – ustawienie bierek na szachownicy.**

### **Cele:**

- zapoznanie z bierkami armii szachowej i ich pozycjami wyjściowymi na szachownicy,
- poznanie nazewnictwa: bierki, figurki, partia,
- utrwalenie znajomości nazw pól linii na szachownicy,
- kształtowanie percepcji wzrokowej i pamięci wzrokowej.

### **Środki dydaktyczne:**

- tekst baśni *W krainie Szachogrodu* Adrianny i Urszuli Staniszewskich,
- kserokopie przedstawiające figury szachowe (kolorowanki – załącznik nr 2.)
- magnetyczna szachownica demonstracyjna,
- szachownice i bierki dla poszczególnych dzieci,
- duża szachownica z znakami graficznymi bierek szachowych do nałożenia na głowę przez uczniów,
- zabawy: *Której bierki brakuje?*, *Które bierki zamieniły się miejscami ?*, *Kto szybciej ustawi bierki na szachownicy*,
- wiersz Anny Soleckiej *Dwie armie szachowe*,
- strona internetowa *Edytor pozycji na szachownicy* (jeśli korzystamy z pomocy multimedialnych): <https://lichess.org/editor>;
- karty pracy: kolorowanki.

---

<sup>1</sup> Zob.:

[https://cen.suwalki.pl/pdf/G.Safianowska\\_Scenariusz\\_zajec\\_szachowych\\_dla\\_dzieci\\_w\\_wieku\\_przedszkolnym\\_Szachownica\\_doskonale\\_pola\\_cwiczen.pdf](https://cen.suwalki.pl/pdf/G.Safianowska_Scenariusz_zajec_szachowych_dla_dzieci_w_wieku_przedszkolnym_Szachownica_doskonale_pola_cwiczen.pdf)

## Przebieg zajęć:

### 1. Odczytanie lub opowiadanie baśni A. i U. Staniszewskich *W krainie Szachogrodu*<sup>2</sup>. Możemy nawiązać do pierwszej jej części<sup>3</sup>.

Pewnego dnia Król Siwobrody prezentował swoim synom szachownicę. Przypomnę, iż byli to synowie Biały i Czarny. Obiecali oni ojcu, że uczciwie przygotują się do rozegrania bitwy o władzę w Szachowej Krainie. Dadzą z siebie wszystko nie tylko po to, aby w niej zwyciężyć, ale również by ją uczciwie rozegrać, a później jak najlepiej rządzić Szachogrodem. Gdy Siwobrody skończył wyjaśniać jak oznaczone są na szachownicy pola, kolumny i rzędy, Czarny stwierdził:

– Ojcze, skoro przedstawiłeś już pole walki, to czas ruszać do boju!

Król gestem dłoni powstrzymał syna:

– Nie będziecie walczyć w pojedynkę. Każdy z was otrzyma do dyspozycji drużynę wojowników. – To mówiąc, klasnął w dłonie. Wówczas, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, wyrosły dwie armie rycerzy w białych i czarnych strojach...

– Oto wasze armie – rzekł król. – Te armie poprowadzicie do zwycięstwa. Rycerze w czarnych zbrojach należą do króla Czarnego, a w białych do króla Białego.

Drodzy synowie! Przez lata zdobywaliście wiedzę pod okiem najlepszych nauczycieli w królestwie, znacie dużo zasad, prawd i reguł. Jednak musicie wiedzieć, że podczas rozgrywki szachowej najważniejszą zasadą jest, aby każdy żołnierz znał swoje miejsce na szachownicy i walczył zgodnie z przepisami.

Książęta słuchali z uwagą rad mądrego ojca.

– Ustawcie swoje armie na szachownicy tak, aby stały naprzeciw siebie. Wojsko Białego w rzędach 1 i 2, wojsko Czarnego w rzędach 7 i 8.

Synowie zajęli się ustawianiem swoich wojsk.

– Wojsko Białego i wojsko Czarnego posiada do dyspozycji szesnaście bierek w wybranym kolorze: białym lub czarnym. Są to: Król, Królowa, zwana też Hetmanem, dwa Gońce, dwa Koniki, nazywane Skoczkami, dwie Wieże oraz osiem Pionków. Pierwsze niech wystąpią Wieże i ustawią się na odległych od siebie rogach szachownicy.

Wieże wystąpiły i zajęły miejsca.

– Wyobraźcie sobie, że teren pomiędzy dwiema Wieżami oznacza umowny obszar, którym władacie. Następnie ustawcie po dwa Koniki. Teraz spójrzcie na pozostałych wojowników, którzy nie zajęli jeszcze miejsc na szachownicy. Poszukajcie wśród nich dwóch takich samych postaci – to Gońce. Ustawcie je obok Koników. Każdego Gońca przy jednym Koniku.

Synowie wykonali polecenie ojca.

– Obie strony szachownicy wyglądają podobnie? – zapytał Siwobrody. – Wieże, Koniki, Gońce? Jeśli tak, to jesteście gotowi na przybycie najważniejszych postaci szachowej potyczki...

Na środku pozostały dwa wolne miejsca – to dwa trony. Jeden przeznaczony jest dla

---

<sup>2</sup> A. Staniszevska, U. Staniszevska, *Szachy: nauka gry dla dzieci*, Wydawnictwo Centrum Edukacji Dziecięcej.

<sup>3</sup> Tekst I części baśni *W krainie Szachogrodu* znajduje się tutaj:  
[https://cen.suwalki.pl/pdf/Zal.1\\_Bajka\\_szachowa.pdf](https://cen.suwalki.pl/pdf/Zal.1_Bajka_szachowa.pdf)

Króla, drugi dla jego małżonki, czyli Królowej. Jak jednak rozpoznać, który tron jest czyj? To łatwe! Biała Królowa, nosząca biały strój, musi zająć miejsce na białym polu, a czarna Królowa, w czarnej sukience – na czarnym polu. Możemy powiedzieć, że każda dama lubi kolor swojej sukienki i na takim polu staje. Wam, moi synowie, pozostaje tylko zasiąść obok swoich żon: król Biały na czarnym polu, król Czarny na białym... Zostali nam już tylko zwykli Żołnierze. Mają oni za zadanie ochraniać figury z krańcowych rzędów, dlatego przed każdą ustawicie jednego Żołnierza – pionek.

Gdy obie armie zajęły wyznaczone miejsca na szachownicy, Siwobrody wyjaśnił:

– Jak zauważyliście, mówiąc o wojsku szachowym użyłem słów „figura” i „pionek”. Będę je stosował dość często, dlatego od razu wam wyjaśnię: w potyczce, w partii szachowej figurami nazywamy: Wieże, Koniki, Gońce, Królową oraz Króla. Pionkami są zwyczajni Żołnierze. Jest ich ośmiu, tyle samo co figur. Figury i pionki obejmujemy też wspólnym określeniem – bierki. Partia szachowa to rozgrywka pomiędzy graczami, trwająca od pierwszego posunięcia do końcowego ruchu. Partię szachową zawsze rozpoczynają białe bierki.

A teraz, drodzy synowie, zostawiam was samych z waszymi armiami. Poćwiczcie ustawienie wojsk na szachownicy. Jutro zajmiemy się tajnikami szachowej gry. – To powiedziawszy, oddalił się w kierunku zamku...

Nazajutrz król, widząc wysiłki swych synów, rzekł:

– Czas nauczyć się reguł gry, nie można dowolnie przemieszczać się po szachownicy... Po czym po kolei wyjaśniał ruchy każdej figury.

*Podczas opowiadania, rozkładamy dużą szachownicę i pokazujemy poszczególne bierki. Możemy zainscenizować ustawienia na szachownicy i zaprosić dzieci, aby to one były poszczególnymi figurami. (Początkowe ustawienie bierek na szachownicy przedstawia załącznik nr 1.) Jeśli nie mamy rozkładanej szachownicy, możemy użyć magnetycznej lub posłużyć się załącznikiem nr 1. Możemy również skorzystać z edytora pozycji w aplikacji **liches.org.editor** i w ten sposób na szachownicy umieszczać poszczególne bierki lub później ćwiczyć ustawienie pionków i figur.*

## **2. Przykładowe pytania do tekstu:**

- Jak liczna jest armia szachowa jednego władcy?
- Spróbuj wymienić nazwy figur, które były na obrazach.
- Na której linii ustawia się armia króla Białego?
- Na której linii ustawia się armia króla Czarnego?
- Jak nazywamy małych rycerzy?
- Które bierki rozpoczynają partię szachową?
- Które bierki nazywamy figurami?
- Które bierki nie są figurami?
- Ile mamy figur, a ile pionków?

### **3. Zabawy z wykorzystaniem magnetycznej szachownicy demonstracyjnej lub szachownicy rozkładanej na podłodze ze znakami graficznymi poszczególnych bierek.**

#### **Której bierki brakuje?**

Dzieci zamykają oczy, a nauczyciel zdejmuje z szachownicy jedną bierkę. Uczniowie mówią, której bierki brakuje. Jeśli nie pamiętają jej nazwy, mówimy jak nazywa się dana bierka.

#### **Kto szybciej ustawi bierki na szachownicy?**

Uczniowie dobierają się w pary, losują w woreczku kolor bierek, które będą ustawiać, następnie na polecenie nauczyciela ustawiają jak najszybciej swoje bierki. Wygrywa w parze ta osoba, która szybciej ustawi bierki na szachownicy. Zabawę powtarzamy mając na uwadze, aby każde dziecko doświadczyło wygranej.

#### **Które bierki zamieniły się miejscami?**

Uczniowie pozostają w parach. Jedna osoba zamyka oczy, druga przestawia bierki i ustawia je w innych miejscach. **Na przykład:** zamienia miejscami białego Gońca i Skoczka, czarnego Gońca zamienia z Wieżą itd.

Tę zabawę możemy też przeprowadzić przy użyciu tablicy demonstracyjnej. Uczniowie zamykają wówczas oczy, a nauczyciel przestawia bierki. Uczniowie odgadują, wybrany uczeń przestawia na tablicy demonstracyjnej bierki na właściwe miejsce. Możemy też, w ramach nagrody za dobrą odpowiedź, poprosić ucznia, by to on przestawił bierki na tablicy. (Zabawę tę możemy wykonać przy użyciu tablicy multimedialnej w aplikacji liches.org).

### **4. Odczytanie wiersza Anny Soleckiej *Dwie armie szachowe*.**

#### **Dwie armie szachowe<sup>4</sup>**

Były sobie armie dwie, które w grze spotkały się.

Armia czarna, armia biała, teraz będzie w szachy grała,  
ale wygra tylko ta, która pierwsza mata da.

Król i Hetman tu dowodzą, pionki prosto sobie chodzą.

Skoczki, Goniec, Wieże dwie. Każda armia wygrać chce,  
ale wygra tylko ta, która pierwsza mata da.

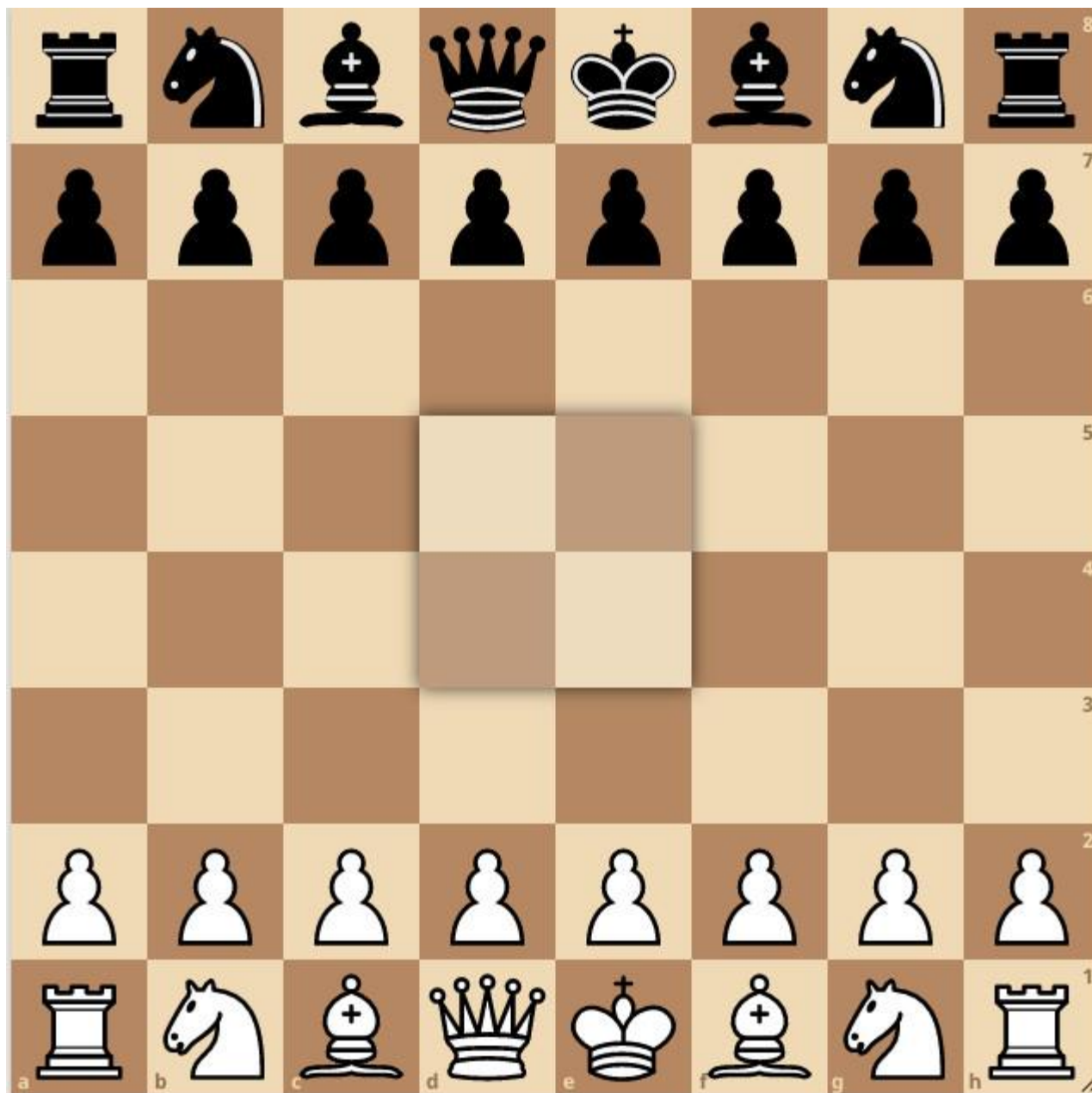
#### **5. Powtórzenie wiersza.**

#### **6. Karty pracy: kolorowanki.**

---

<sup>4</sup> A. Solecka, *Spotkania na szachownicy. Podstawy gry szachowej w edukacji wczesnoszkolnej*, wyd. Harmonia.

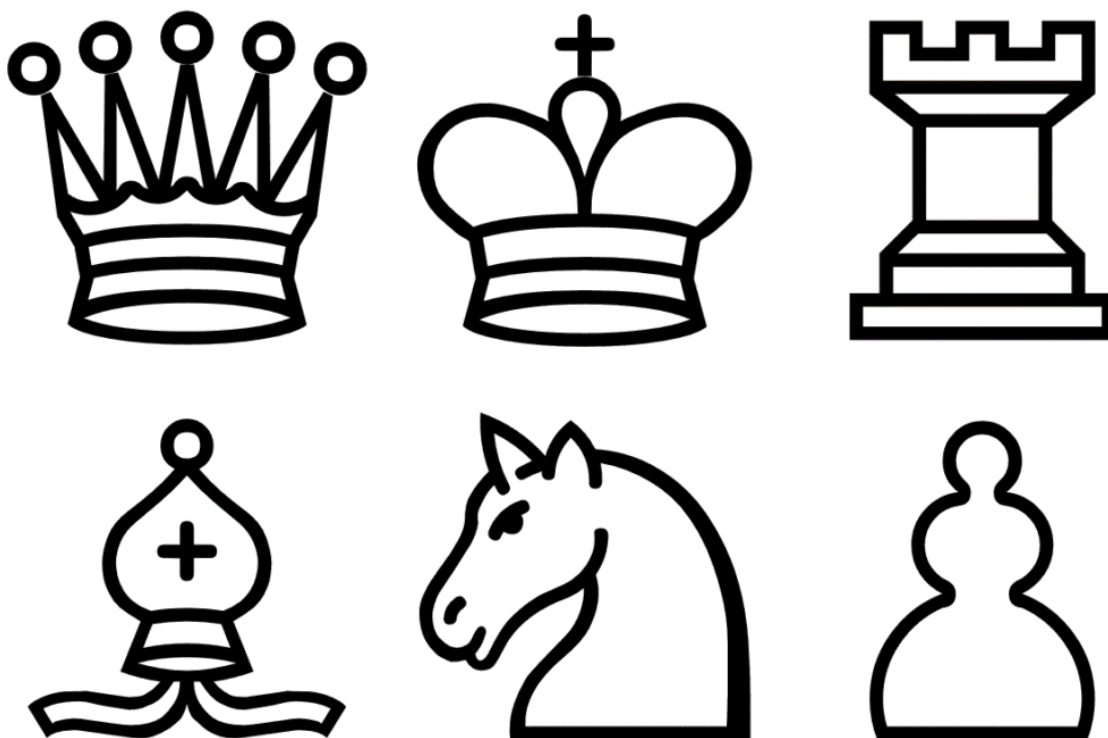
Początkowe ustawienie bierek na szachownicy<sup>5</sup>



<sup>5</sup> <https://chesscamp4kids.eu/pl/zasady-gry-w-szachy/> [dostęp:7.02.2022].

Kolorowanki do wyboru:

### Szachowe bierki



Figury, które widzisz na obrazku to zestaw używany do gry w szachy. Od lewej są to: król, królowa, wieża, goniec, skoczek i pion. łącznie figur w grze jest szesnaście. Niektóre z nich występują po dwie, pionów jest osiem, a pojedynczą figurą jest król. Złap za swoje kredki i pokoloruj te figury, które widzisz na obrazku. Czy potrafisz je nazwać?<sup>6</sup>

<sup>6</sup> <https://drukowanka.pl/kolorowanka/szachowe-pionki/> [dostęp: 7.02.2022].

## Kolekcja bierek do gry<sup>7</sup>

