**KONSPEKT ZAJĘĆ POZALEKCJNYCH**

**Temat : Matujemy ciężkimi figurami - wieżą i hetmanem**

Nauczyciel prowadzący: Hubert K.

Dla grupy młodszej szkolnej (7 – 12 r. ż.) i (starszej szkolnej 13 -18 r. ż.)

1. Typ zajęć: oświatowe z elementami rozrywki umysłowej, plastyczne

Cele ogólne:

- pobudzanie aktywności pacjentów

- odwracanie uwagi od problemów związanych z hospitalizacją

Cele szczegółowe:

- pobudzenie aktywności umysłowej poprzez zapoznanie z grą w szachy

- rozwijanie sprawności manualnej

- łagodzenie napięć emocjonalnych poprzez udział w zajęciach

- poznanie sposobów matowania wieżą i hetmanem (wykonywanie ćwiczeń samodzielnie)

2. Metody:

- słowna- rozmowa

- oglądowa – pokaz i instruktaż dotyczący działań praktycznych

- działania praktyczne

- burza mózgów

3. Formy:

- zindywidualizowana praca w grupie

- praca w parach

4. Pomoce dydaktyczne:

szachownice, szachownica demonstracyjna, zgadywanki, rymowanki, zdjęcia, prezentacja multimedialna, kolorowanki

https://www.youtube.com/watch?v=WeTDuf4\_fXs

https://www.youtube.com/watch?v=rZ\_uzAWJYxM&list=PL61BBF43C5541E761&index=16

5. Tok zajęć:

a)Wprowadzenie do tematu –przedstawienie tematu i celu zajęć. Rozmowa kierowana na temat "Kogo nazywamy hetmanem?". Dlaczego hetmana i wieżę nazywamy figurami ciężkimi?" Przedstawienie na zdjęciach, obrazkach, w formie prezentacji multimedialnej, przykładów pokazujących hetmanów ważnych w historii narodu polskiego i roli jaką pełnili w państwie. Wyjaśnienie uczestnikom, że w dawnych czasach to hetman był odpowiedzialny za dowodzenie wojskiem, pełnił swoją funkcję z nadania i w imieniu króla. Stawał się w ten sposób jego tzw. prawą ręką. Wyjaśnienie, że w tradycji innych krajów figurę hetmana nazywa się królową, która również była osobą z najbliższego otoczenia króla i to ona często stawała się jego doradcą. Przedstawienie na zdjęciach, obrazkach, w formie prezentacji multimedialnej, przykładów ze świata architektury (budowle, wieże, wieże kościelne, zamkowe, widokowe). Zachęcenie wychowanków do próby opisania własnymi słowami wieży np. jest ciężka, masywna, wielka, wysoka, z kamienia, drewniana itp.

Ustalenie wspólnie z wychowankami, jakimi cechami powinna odznaczać się wieża

Wspólne narysowanie wieży i przypisanie jej właściwych cech. Zwrócenie uwagi na fakt, że w różnych zestawach wieże mogą mieć różny wygląd, kształt - pokazanie wież z różnych kompletów (plastikowa, szklana, drewniana, z zestawu szachów demonstracyjnych).

Zaprezentowanie rzeźbionej figury szachowych: wieży, hetmana (królowej).

 Ustalenie wspólnie z wychowankami, jakimi cechami powinien odznaczać się hetman - np. dostojny, rozważny, mądry, dzielny, odważny, pomocny, zwinny, szybki itp.

Wspólne narysowanie hetmana i nadanie mu właściwych cech. Zwrócenie uwagi na fakt, że w różnych zestawach figury hetmanów mogą mieć różny wygląd, kształt - pokazanie figury z różnych kompletów (plastikowy, szklany, drewniany, z zestawu szachów demonstracyjnych).

Prezentacja kompletu szachowego, w którym na miejscu hetmana stoi królowa.

Prezentacja zestawu klasycznego - typu Staunton.

b) Umieszczenie hetmana i wieży w jednym kolorze i dwóch figur królów o przeciwnych kolorach w dowolnych polach na szachownicy demonstracyjnej. Następnie zaprezentowanie sposobów matowania króla partnera w grze za pomocą hetmana i wieży.

Zaakcentowanie, że hetman i wieża współpracują ze sobą w celu zamatowania króla o przeciwnym kolorze. Wyjaśnienie, że matowanie w tym przypadku polega na spychaniu króla partnera w grze do jednej z bocznych linii na szachownicy. Wymaga to umiejętności odcinania drogi królowi po liniach poziomych lub pionowych, z dodatkowym uwzględnieniem wprowadzenia wieży i hetmana naprzemiennie.

Prezentacja dwóch sposobów spychania króla hetmanem i wieżą do bocznych linii:

\* "metoda schodkowa" wykorzystywana w przypadku mata za pomocą dwóch wież

\* współdziałanie obu figur (wieży i hetmana) broniących się wzajemnie i spychających króla partnera w grze do bocznej linii.

Pokazanie schematu na tablicy demonstracyjnej.

c) Wykonanie zadań z wybranych diagramów

6. Podsumowanie zajęć, przypomnienie poznanych zasad. Czynności porządkowe.

Rozwijanie kompetencji kluczowych w zakresie: porozumiewanie się w języku ojczystym, kompetencje naukowo - techniczne i matematyczne, umiejętność uczenia się.