

Uczymy dzieci (2)

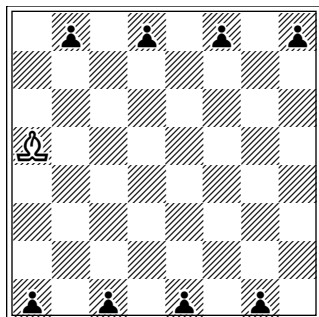
Poprzednie lekcje cieszyły się wielkim zainteresowaniem, otrzymaliśmy dużo ciekawych spostrzeżeń, które zostaną uwzględnione w wersji książkowej podręcznika.

Wskazówki metodyczne

Do tej pory dzieci poznały tylko dwie figury, jednak zrozumiały pojęcie bicia, ataku, szacha, mata. Cały czas doskonalimy te umiejętności. Przy każdym macie omawiamy szczegółowo siatkę matową, które pola są atakowane, które blokowane. Zaczynamy operować polami, zachęcamy dzieci do nazywania pól.

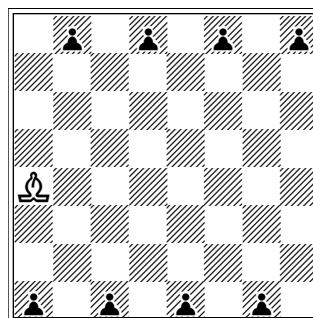
Lekcja 6

To jest goniec. Kto grał w warcaby, to wie, jak chodzi damka. Goniec chodzi po przekątnej, po diagonali jak kto woli (palcami wodzimy wzdłuż przekątnych) o tyle pól, o ile chce. Zróbcie kilka posunięć goncem.

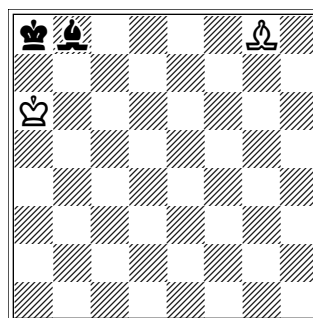


Spróbujcie goncem pozbywać wszystkie pionki. Popatrzcie, które pionki goniec atakuje, na które patrzy, które musi zbić od razu. To, którego pionka zbijecie najpierw? Tego, świet-

nie. A teraz którego można zbić? Żadnego? Dobrze. To trzeba zaatakować pionka. Którego? Tego, dobrze. Ale nie trzymaj cały czas gońca, on ci nie ucieknie. Jak zrobisz ruch, to cofnij rękę poza szachownicę.

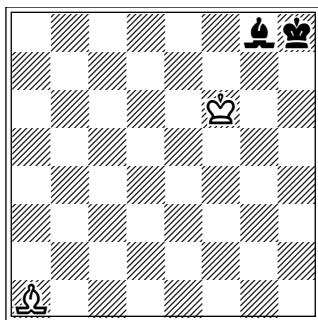


Pozbijaj goncem wszystkie czarne pionki. Po chwili dziecko mówi, iż nie można. Pytamy dlaczego? Bo goniec chodzi po białych, a pionki stoją na czarnych polach. Tak, jeden goniec chodzi po białych, a drugi po czarnych polach szachownicy. Przesławiamy gońca na h4 i zlecamy wybić wszystkie pionków.

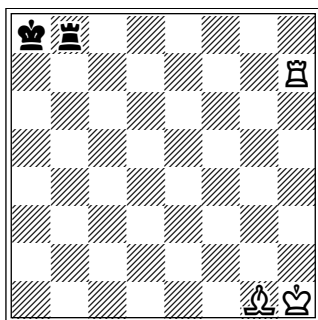


Są pozycje, w których goncem można dać mata. Oto jedna z nich. Nie

widzisz? A możesz dać gońcem szacha? Trzeba wejść gońcem na diagonalę, na której stoi biały król. Spróbuj gońcem jechać i zatrzymaj się, gdy goniec przetnie linię, na której stoi czarny monarcha. Świetnie. Czy bez czarnego gońca byłby mat? Nie byłoby, goniec pomaga dać mata, bo odbiera pole swemu królowi.



To zadanie jest trudne. Podpowiadamy, iż mata da goniec, który już patrzy na czarnego króla, ale coś mu przeszkadza. Dziecko zaczyna kombinować królem, w razie czego podpowiadamy, iż król musi zabrać czarnemu koledze pole h7.



Ustawienie czarnych bliźniaczo podobne do przykładu z lekcji piątej. Rozwiązanie też podobne $1. \text{♖a7}$. Pytamy się, a co będzie, jak czarne zbiją

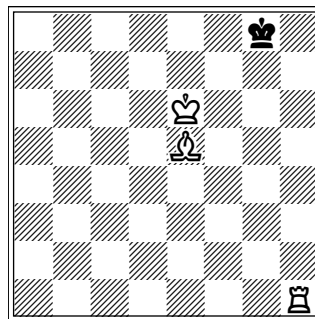
białą wieżę? Dzieci próbują odpowiadać, iż po z biciu wieży... Tłumaczymy, iż **wieży nie wolno bić**, ponieważ **jest broniona przez gońca**. To bardzo ważne. Jest mat, więc to koniec partii. Mat kończy partię.

Wskazówki metodyczne

Dzieci poznały trzecią figurę, należy więc zwracać uwagę na współdziałanie gońca, wieży i króla. Współdziałanie może wyrazić się dwojako. Pierwsza forma — figury bronią się wzajemnie jest łatwiejsza do przyswojenia. Druga forma współdziałania figur — figury atakują kompleks istotnych pól w taki sposób, iż zaatakowane są wszystkie ważne pola, ale każde tylko raz.

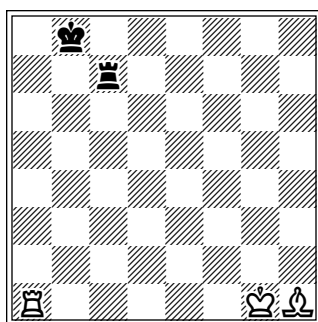
Lekcja 7

W całości jest poświęcona doskonaleniu stawiania mata w jednym posunięciu w pozycjach z królami, gońcami i wieżami. Ten układ materiału pozwala na wymyślenie tysięcy pozycji matowych w jednym posunięciu.

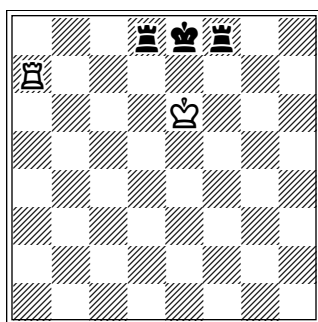


Po $1. \text{♖h8}$ mamy drugi typ współdziałania figur — król atakuje pole f7, wieża kontroluje pola h7, g8, f8, natomiast goniec broni pól g7 i h8. Ten typ pozycji początkowo sprawia duże

problemy, ponieważ białe figury atakują pola wokół czarnego monarchy z dużej odległości. W razie potrzeby pytamy się, na polu jakiego koloru stoi czarny monarcha. Dziecko ma zrozumieć, iż mata daje wieża. Obserwujemy czas rozwiązywania zadań tego typu w celu ustalenia liczby powtórzeń identycznych, ale w różnych symetriach przedstawionych.

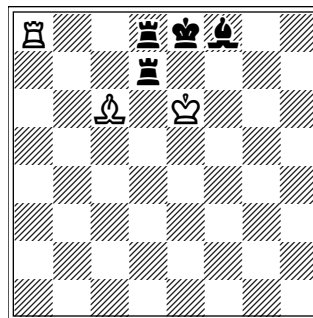


Zwracamy uwagę na współdziałanie figur oraz udział czarnej wieży, która blokuje pole c7, odbierając ucieczkę swojemu królowi. Ponownie prosimy o znalezienie szacha, po którym będzie mat.

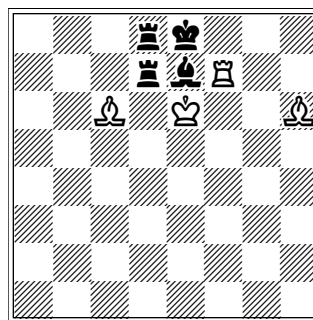


Można także zaprezentować tak zwany **mat** epoletowy. Kto wie, od czego pochodzi nazwa mata, może dzieciom wytłumaczyć. Kto nie, powinien za-

pytać starszego kolegi. Nie jest to tylko ciekawostka, ale może to być zakończeniem bardziej złożonej kombinacji. Można także wprowadzać zadania z większą liczbą bierek.



Przemycamy ideę związania. Zwracamy uwagę, iż ♖d8 nie broni ♔e7, ponieważ jest związana obroną króla wzdłuż linii ósmej. Zadanie może sprawiać trudności, więc proponujemy dziecku metodę negatywnej selekcji. Po ruchu królem nie ma mata, po ruchu wieżą czarny król ucieka, to co pozostaje?



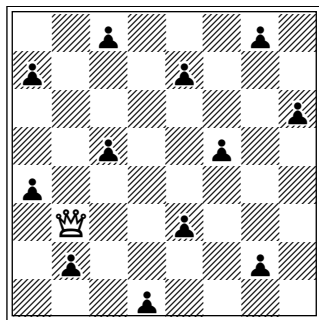
Powyższa pozycja pogłębia ideę związania i wcale nie jest łatwym zadaniem. Tym razem ♖d8 spełnia rolę blokera, natomiast związana jest ♔d7, która nie broni pola e7. Metoda negatywnej selekcji może pomóc.

Wskazówki metodyczne

Pozornie może się wydawać, iż idea związania jest za trudna i powinna być wprowadzana później. To jest racja, tak się stanie. Tym razem tylko sygnalizujemy związanie, jakby robimy wstęp do niego. Dziecko ma się osłuchać, nie musi zrozumieć, na czym polega związanie. Terminy szachowe mają spory stopień abstrakcji, muszą być często powtarzane, aby weszły głęboko do podświadomości dziecka. Dziecko, które będzie wielokrotnie słyszało o związaniu, które będzie widziało wiele jego przykładów, pojęcie związania opanuje automatycznie, nawet tego nie będąc świadomym. Dużo ważniejsze jest, by dziecku tłumaczyć istotę szachów. Jeśli w powyższych przykładach główną rolę odgrywa związanie, to trzeba dzieciom klarownie o tym powiedzieć.

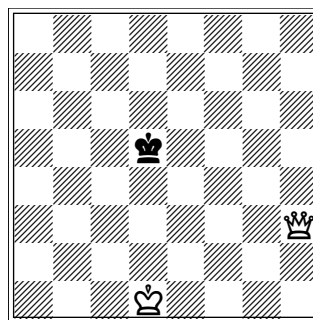
Lekcja 8

Stawiamy na szachownicy wieżę, na niej gońca. Hetman chodzi jak wieża lub jak gońiec. Nie robimy na nas żadnego wrażenia szerokie od zdziwienia oczu dzieci.



Polecamy zabicie hetmanem wszystkich pionków po kolei. Zwracamy

uwagę, aby dziecko puszczało hetmana po zakończeniu każdego posunięcia. Dziecko ma tendencję do przesuwania hetmana łukiem. Musimy wyraźnie oddzielić atak na piona od następnego zabicia go.



Wykonujemy to samo ćwiczenie, co z wieżą. Przesuwamy wzdłuż linii jego ruchu a dzieci krzyczą STOP, gdy staje on na jednej linii z królem przeciwnika. Nie ma znaczenia, od której linii zaczniemy, może to być linia trzecia, albo linia h. Potem przesuwamy hetmana wzdłuż diagonali. Świadomie nieco wolniej przesuwamy hetmana przez pola b3, d3, f3, h1, h5, g2, f5, e6, d7, aby dać szansę wszystkim dzieciom zatrzymać ruch naszej ręki. Zadajemy trudne dla dzieci pytanie — czym różni się szach z pola e6 od pozostałych szachów. Jeśli dzieci zauważą, iż król styka się z hetmanem, pytamy, czy może go zabić. Zwracamy uwagę na to, by hetmanem szachować króla z większej odległości. Ćwiczenie powtarzamy wielokrotnie, aż dzieci przyswoją sobie właściwości hetmana. Te same pozycje ćwiczymy we wszystkich symetriach szachownicy. ●