

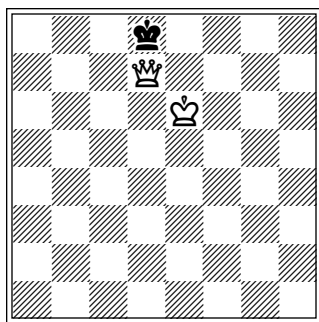
# Uczymy dzieci (3)

## Wskazówki metodyczne

Wprowadzenie hetmana stwarza cały szereg problemów dla dzieci. One nie czują w ogóle jego siły. Trzeba im pozwolić przybliżyć przez dobór odpowiednich przykładów. Główny nacisk należy postawić na maty, w których hetman stoi blisko króla przeciwnika i swoim działaniem pokrywa całe otoczenie wrogiego monarchy. Najważniejsze jest, iż zanim będziemy wymagać matowania, musimy mata pokazać. Dziecko musi wiedzieć, do jakiej pozycji dąży. Najlepiej ustawić mata na tablicy demonstracyjnej, samodzielne ćwiczenia dziecko wykonuje na własnej szachownicy. Każde dziecko ćwiczy samodzielnie na swojej szachownicy.

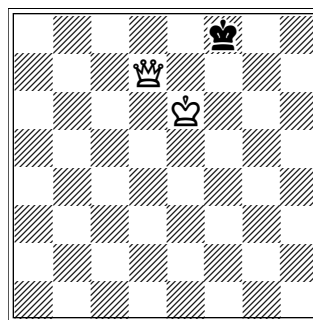
## Lekcja 9

Zaczynamy od pozycji, w której hetman i król matują króla przeciwnika na skraju szachownicy.



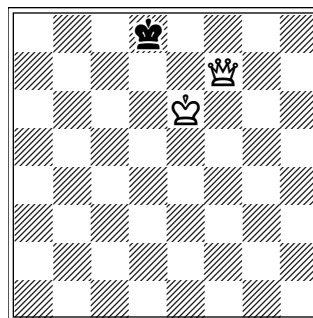
Hetman stoi przy królu przeciwnika i atakuje pola c8, c7, d8, e8, e7. Pytamy, czy czarny król może zbić hetmana. Cieszymy się, gdy dzieci odpo-

wiedzą, że nie może, ponieważ **król nie podchodzi pod króla**. Powtarzamy kilka razy, iż wszystkie pola wokół czarnego króla są atakowane, więc przed szachem nie ma obrony. Przechodzimy do praktyki.



Niewiele dzieci od razu da mata. To jest normalne. Pytamy się, które pole jest przy czarnym królu. Zobaczą, jak hetman stoi przy samym czarnym królu. Stoi na wprost czarnego króla. Pytamy na koniec, które pola kto atakuje, kto broni hetmana.

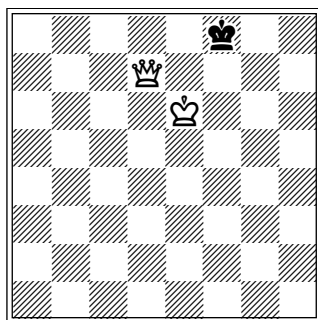
Z pozycji końcowego mata, szybkim ruchem przestawiamy czarnego króla na pole d8.



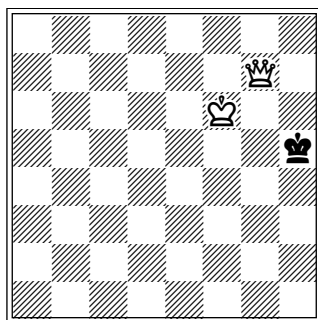
Zadanie jest praktycznie identyczne

z poprzednim. Ba, nawet prowadzi do tej samej pozycji, co na tablicy demonstracyjnej. I tylko naiwni mogą liczyć, iż wszystkie dzieci natychmiast znajdą mata.

Z pozycji końcowego mata, szybkim ruchem przestawiamy czarnego króla na pole f8.

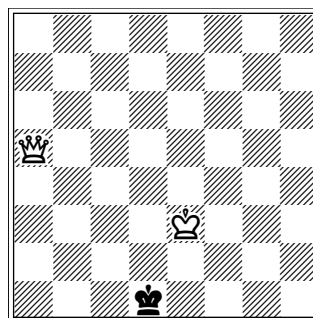


Ktoś zawoła, przecież to już było i nie wróci więcej... I co z tego, że było? Nie wynika z tego, że dla dziecka będzie to łatwiejsze. Między powyższymi pozycjami są ogromne różnice, ćwiczymy je do skutku. Za każdym razem sprawdzamy, co atakuje kolejne pola przy czarnym królu.

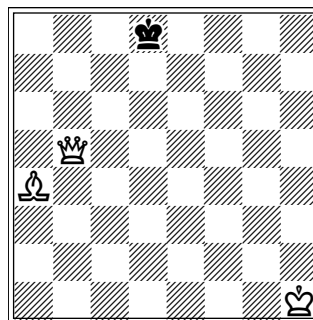


To już znamy. Ćwiczymy matowanie na wszystkich bandach szachownicy. Ćwiczymy do skutku, czyli aż konkretne dziecko — **każde osobno** —

będzie bezbłędnie rozwiązywać te trudne dla nich maty. Dopiero po pełnym opanowaniu przechodzimy do pozycji z oddalonym hetmanem.

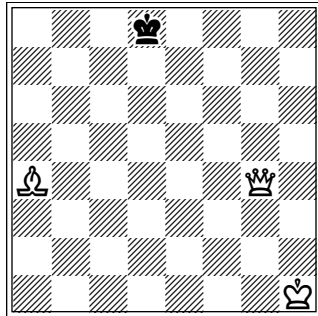


Wbrew pozorom zadanie nie jest łatwe dla dzieci. Niektóre szybciej, inne wolniej znajdą mata. Staramy się dawać delikatne podpowiedzi, powołując się na pozycję na tablicy demonstracyjnej. Za każdym razem pytamy o atakowane pola wokół czarnego króla i upewniamy się, czy jest on schowany. Do znudzenia powtarzamy formułkę **Mat to szach, przed którym nie ma obrony**.

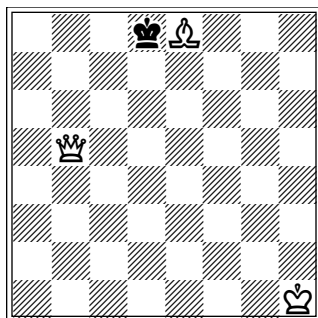


Odstawiamy króla do rogu szachownicy i ćwiczymy współdziałanie króla z gońcem. To coś nowego, dziecko ma prawo mieć kłopoty — musimy być cierpliwi jak zawsze. Kładzie

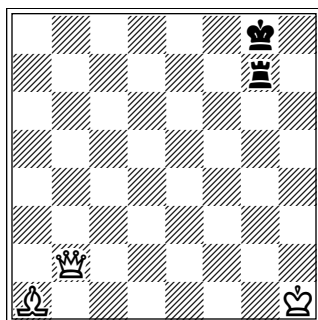
my nacisk na fakt, iż czarny król nie może bić hetmana — jest broniony przez gońca.



Zwracamy uwagę na pole, które atakują obie białe figury. Inaczej mówimy, na jakie pole patrzą gońiec i hetman jednocześnie.

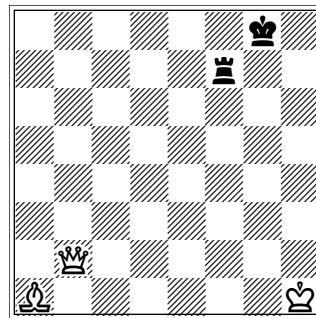


Nietypowa sytuacja, ponieważ gońiec stoi z innej strony.

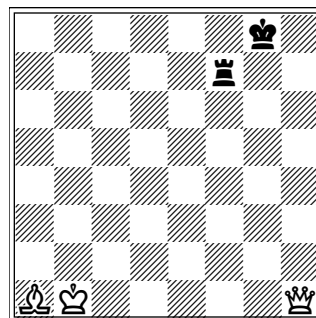


A to coś nowego. Czarna wieża wpro-

wadza zamęt w świat matów małego dziecka. Nie wie ono, skąd tam się wzięła i co to zmienia w pozycji. Dlatego warto spytać, co byś zrobił, jakby czarnej wieży tam nie było. Zwracamy uwagę na to, że choć król broni wieży, to praktycznie obrona jest bezskuteczna ze względu na współdziałania hetmana i gońca.

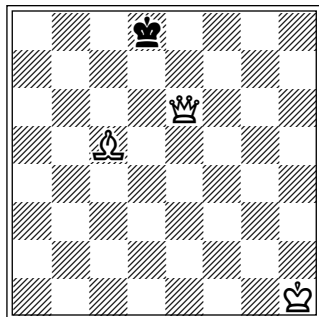


Część dzieci będzie chciała postawić mat na polu g7. Pytamy, czy czarne mogą się obronić, czy mogą zbić hetmana. Nowość sytuacji wymaga podkreślenia — białe nie atakują pola f7, ale czarny monarcha nie może na nie odejść, ponieważ jest blokowane przez czarną wieżę. Czarna wieża pomaga białym w daniu mata.

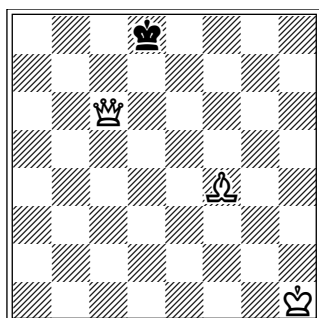


Zadanie nie jest identyczne z pozycją z poprzedniego diagramu. To nam

może się tak wydawać. Dla dziecka jest inaczej. Prawdą jest, że pozycja mata jest identyczna, ale trzeba jeszcze do niej dojść. Trudność stanowi maksymalna odległość, którą musi pokonać hetman i na którą działa goniec. 7 pól to bardzo dużo.

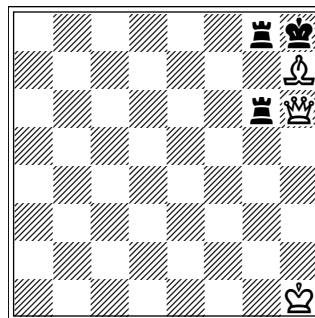


Trzeba wprowadzać nowe formy koordynacji. Po rozwiązaniu kolejnego bardzo trudnego zadania zwracamy uwagę na to, iż hetman atakuje białe pola i jedno czarne, natomiast goniec pozostałe czarne pola. Podkreślamy, iż każde pole atakowane jest raz. Inną nowość polega jeszcze na braku bezpośredniej styczności między hetmanem a czarnym królem.

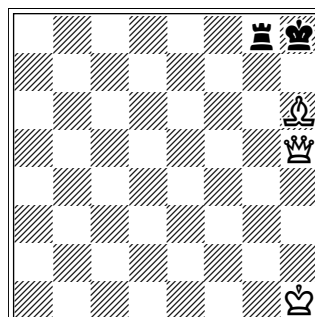


Ten przykład wynika z zasady asymetrii przy wyborze zadań. Wspomaga kształtowanie samodzielnego myśle-

nia w każdym problemie w przeciwieństwie do bezmyślnego powielania gotowych wzorców. Staramy się długo nie dawać wskazówki, iż figurą matującą jest goniec.



Znowu coś nowego. Szach z odsłony może wymagać dodatkowych podpowiedzi, ale bardzo delikatnych. Trzeba też wybrać wieżę do zabicia. Wieża na polu g6 wprowadza jednoznaczność rozwiązania.



To już jest bardzo trudne. Hetman może dać szacha, natomiast goniec ma siedem pól do odejścia. Pytamy się, gdzie by uciekał czarny król, gdyby nie było gońca. Teraz już łatwo podpowiedzieć, iż goniec musi odejść w taki sposób, żeby atakował pole g7. Powyższa lekcja może być podzielona na dwie-trzy jednostki. ●