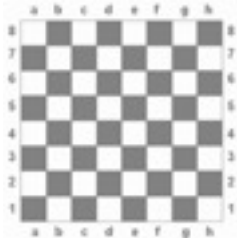


Rozkład materiału dla innowacji pedagogicznej „Wesołe Skoczki”

Temat zajęć	Liczba godzin	Osiągnięcia	Uwagi
Szachowe Królestwo: • poznanie zasad obowiązujących na zajęciach • poznanie szachownicy - pola czarno białe • szachownica - linie pionowe • szachownica - linie poziome • szachownica - linie ukośne	2	- zna zasady obowiązujące na zajęciach - odróżnia szachy od innych gier planszowych - potrafi wskazać linie poziome, linie pionowe i ukośne - wie, które pola stanowią centrum - starannie koloruje KP [Załącznik nr 1]	
Szachowe wojsko	1	- potrafi rozpoznać bierki szachowe - bierze aktywny udział w zajęciach ruchowo-naśladowczych - starannie koloruje KP wg poleceń nauczyciela [Załącznik nr 2]	
Szachowe wojsko - Król	2	- rozpoznaje króla i jego symbol graficzny, zna jego wartość (jest bezcenny) - potrafi ustawić go w pozycji wyjściowej - wie, w jaki sposób król porusza się po szachownicy i w jaki sposób bije - wykonuje nim poprawne posunięcia - wie, że króla nie można zbić - potrafi rozegrać partię ćwiczeniową np. „Skarb dla króla” - starannie koloruje KP [Załącznik nr 3] - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Król na tronie”	

Rozkład materiału dla innowacji pedagogicznej „Wesołe Skoczki”

Szachowe wojsko - Wieża	2	- rozpoznaje wieżę i jej symbol graficzny, zna jej wartość - potrafi ustawić ją w pozycji wyjściowej - wie, w jaki sposób wieże poruszają się po szachownicy i w jaki sposób biją - wykonuje nimi poprawne posunięcia. - potrafi rozegrać partię ćwiczeniową - starannie koloruje KP [Załącznik nr 4] - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Wspinamy się na wieżę”	
Szachowe wojsko - Goniec	2	- rozpoznaje gońca i jego symbol graficzny, zna jego wartość - potrafi ustawić go w pozycji wyjściowej - wie, w jaki sposób gońce poruszają się po szachownicy i w jaki sposób biją - wykonuje nimi poprawne posunięcia - potrafi rozegrać partię ćwiczeniową - starannie koloruje KP [Załącznik nr 5] - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „List od gońca”	

Rozkład materiału dla innowacji pedagogicznej „Wesołe Skoczki”

Szachowe wojsko - Hetman	2	- rozpoznaje hetmana i jego symbol graficzny, zna jego wartość - potrafi ustawić go w pozycji wyjściowej - wie, w jaki sposób hetman porusza się po szachownicy i w jaki sposób bije - wykonuje nim poprawne posunięcia - potrafi rozegrać partię ćwiczeniową - starannie koloruje KP [Załącznik nr 6] - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Królowa na balu”	
Szachowe wojsko - Skoczek	2	- rozpoznaje skoczka i jego symbol graficzny, zna jego wartość - potrafi ustawić go w pozycji wyjściowej - wie, w jaki sposób skoczek porusza się po szachownicy i w jaki sposób bije - dostrzega, że po każdym posunięciu zmienia kolor pola, na którym stoi - wykonuje nimi poprawne posunięcia - potrafi rozegrać partię ćwiczeniową - starannie koloruje KP [Załącznik nr 7] - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Raz, dwa i w bok”	

Rozkład materiału dla innowacji pedagogicznej „Wesołe Skoczki”

Szachowe wojsko - Pionki	2	- rozpoznaje piona i jego symbol graficzny, zna jego wartość - potrafi ustawić piony w pozycji wyjściowej - wie, w jaki sposób piony poruszają się po szachownicy i w jaki sposób biją - wykonuje nimi poprawne posunięcia - potrafi rozegrać partię ćwiczeniową - starannie koloruje KP [Załącznik nr 8] - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Kto pierwszy do króla?”	
Szachowe wojsko - Zamek Białych i Czarnych. Wyjściowe ustawienie figur.	2	- potrafi ustawić bierki na szachownicy w pozycji początkowej - stosuje podstawowe reguły gry: - podanie ręki przed i po partii, - posunięcia są naprzemienne; rozpoczynają białe, - brak obowiązku bicia - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Figury”	
Prawa Szachowej Krainy	1	- wie, że w szachach obowiązują prawa - starannie wykonuje zadania w KP [Załącznik nr 9] - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Goniec do domu”	

Rozkład materiału dla innowacji pedagogicznej „Wesołe Skoczki”

Prawa Szachowej Krainy - szach	2	- rozumie pojęcie szacha - rozwiązuje proste zadania typu szach w jednym posunięciu - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Król szuka bierki do pomocy”	
Prawa Szachowej Krainy - mat	2	- rozumie pojęcie mata - wie, że celem gry jest zamatanie króla przeciwnika - rozwiązuje proste zadania typu mat w jednym posunięciu - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Zwycięski bal”	
Prawa Szachowej Krainy - remis	1	- aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Zrób to co ja” - rozwiązuje proste zadania	
Prawa Szachowej Krainy - pat	1	- aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Królu, królu do wieży” - rozwiązuje proste zadania typu pat - poprawnie porusza się po szachownicy	
Prawa Szachowej Krainy - dotknięta rusza, postawiona stoi	1	- stosuje zasadę: dotknięta - idzie, upuszczona - stoi - gra „fair” - starannie koloruje KP [Załącznik nr 10] - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Dotknij kolor... ręką, nosem...”	

Rozkład materiału dla innowacji pedagogicznej „Wesołe Skoczki”

Szachowa magia - roszada	2	- potrafi wykonać roszadę krótką i długą zachowując prawidłową kolejność przemieszczania bierek - wie, w jakich sytuacjach nie można wykonać roszady - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Taniec króla i wieży”	
Szachowa magia - przemiana pionka	1	- umiejętnie korzysta z tablicy interaktywnej wykonując zadania szachowe - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Skoki do mety”	
Szachowa magia - bicie w przelocie	1	- przestrzega zasad szachowych - poprawnie wykonuje zadania szachowe wg poleceń N. - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Figury”	
Szachowa bitwa	...	- zna najprostszy algorytm rozpoczęcia szachowego pojedynku: zajmij pionami centrum, - wyprowadź skoczki i gońce, - zabezpiecz króla - zrób roszadę - aktywnie uczestniczy w zabawie ruchowej „Królowa na balu”, „List od gońca” itp.	

Rozkład materiału dla innowacji pedagogicznej „Wesołe Skoczki”

Szachowisko	...	- zna ciekawostki ze świata szachów, anegdoty, filmiki, zagadki, wierszyki, rymowanki, wybrane sylwetki słynnych szachistów, szachy plenerowe etc. - rozgrywa prostą partię stosując poznane reguły i zasady gry	Do wyboru wg możliwości, potrzeb i zainteresowania.
Liczba godzin:	min 30 g		

Uwagi:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....