**KONSPEKT ZAJĘĆ POZALEKCJNYCH**

**Temat : Gramy w szachy - zegar szachowy**

Nauczyciel prowadzący: Hubert Kąkol

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 funkcjonowania zegara szachowego i zasad gry z jego użyciem

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=oa6u4wlWokk>

<https://www.youtube.com/watch?v=dK52o9sg65I>

5. Tok zajęć:

a)Wprowadzenie do tematu –przedstawienie tematu i celu zajęć. Rozmowa kierowana na temat: "Czym są zegary?" "Jakie znasz rodzaje zegarów?" "Do czego służy zegar w grze w szachy?"

b) Ustalenie wspólnie z wychowankami, że w grze w szachy również występuje specjalny rodzaj zegara - prezentacja zegara analogowego i elektronicznego

\* wyjaśnienie, że partie szachowe rozgrywamy na czas z uwzględnieniem podziału na tempo gry:

szachy błyskawiczne (blitz) - poniżej 10 minut na zawodnika

szachy szybkie - powyżej 10 minut i nie więcej niż 60 minut na zawodnika

szachy klasyczne - powyżej 1 godziny na zawodnika

\* zwrócenie uwagi, że występują warianty mieszane podstawowego tempa gry (np. 15 minut + 10 sekund na ruch dla zawodnika, 1 godzina na 30 posunięć+ 1 godzina na dokończenie partii)

Zaakcentowanie, że na turniejach szachowych w szachach klasycznych obowiązuje zapis partii szachowej

\* zaprezentowanie zasad turniejowych związanych z użyciem zegara szachowego:

- obie strony w grze na początku mają do dyspozycji tyle samo czasu

- zegar szachowy obsługiwany jest przez sędziego szachowego

- osoba grająca czarnymi ma prawo wyboru strony, po której ma stać zegar

- osoba grająca czarnymi uruchamia zegar, następuje podanie rąk i białe rozpoczynają partię szachową

- reklamacje zgłaszane są sędziemu poprzez podniesienie ręki na swoim czasie

- nie wolno odchodzić od szachownicy na swoim czasie ( oznacza to poddanie partii, czyli przegraną)

- odejść od szachownicy można po wykonaniu ruchu i przełączeniu zegara

c) Ćwiczenia na szachownicy z użyciem zegara szachowego

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.