

Złapmy lwa

JAPOŃSKIE SZACHY DLA NAJMŁODSZYCH

Poradnik metodyczny

do nauczania wczesnoszkolnego i przedszkolnego

Złapmy Lwa

Tekst poradnika: Maciej Krzywda-Pogorzelski

Konsultacja: Wojciech Jedynak

Zadania: Maiko Fujita i Yuta Yamamoto

Projekt kart egzaminacyjnych: Maiko Fujita

Gra „Złapmy Lwa”

Copyright by Madoka Kitao (game design) and Maiko Fujita (illustrations)

Copyright for Polish edition: Ei System sp. z o.o., ul. Św. Michała 43, 61-119 Poznań



Złapmy Lwa

Spis treści

Wstęp: Dlaczego w polskich szkołach łapiemy japońskiego lwa?	7
Złapmy na lekcjach i poza lekcjami.....	9
Standardowy cykl zajęć	9
Jednorazowe zajęcia z turniejem	9
Inne możliwości	9
Modelowe rozwiązanie	9
Szkolenia i dodatkowe materiały.....	9
Co zawiera zestaw szkolny „Złapmy lwa”?	10
Gra dywanowa.....	10
12 plansz z drewnianymi klockami	11
Plakat z zasadami gry.....	12
Przykłady zadań, karty pracy i certyfikaty.....	12
Karty turniejowe, naklejki do turnieju, przypinki-nagrody	13
Kolorowanki do samodzielnego wykonania gry	13
Złapmy Lwa – scenariusz zajęć z turniejem	14
Cel zajęć.....	14
Przygotowanie sali.....	14
Specyficzne materiały do zajęć.....	14
Czego potrzebujemy do przeprowadzenia turnieju	15
Prowadzący zajęcia.....	15
Czas trwania zajęć	15
Przygotowanie merytoryczne do zajęć.....	15
Przebieg zajęć	16
Wprowadzenie do zajęć (ok. 5 minut).....	16
Przedstawienie zasad (do 10-15 minut)	16
Partia demonstracyjna (5-10 minut)	19
Druga partia demonstracyjna (5-10 minut).....	20
Gra próbna (5-10 min).....	20



Turniej (30-60 min).....	20
Pełny program zajęć.....	23
Budowa standardowego cyklu zajęć	23
Umiejętności i zadania certyfikacyjne	24
Co powinien umieć kurczak?.....	24
Co powinien umieć słoń?	26
Co powinna umieć żyrafa?	28
Co powinien umieć lew?	30

Złapmy lwa



Wstęp:

Dlaczego w polskich szkołach łapiemy japońskiego lwa?

„Złapmy lwa!” to polska wersja japońskiej gry Dōbutsu shōgi (dosł. „zwierzęce szachy”, jap. どうぶつしょうぎ) zaprojektowanej przez dwie zawodniczki profesjonalnej żeńskiej ligi japońskich szachów (jap. 将棋, shōgi, – kreseczka nad ō oznacza przedłużenie tej samogłoski, a *sh* czytamy podobnie do polskiego „si”, fonetycznie moglibyśmy więc napisać po prostu *sioogi*).

Celem obu autorek było stworzenie gry, której reguły byłyby możliwie proste, a jednak pozwalałyby zachować cały ładunek edukacyjny w zakresie myślenia logicznego i strategicznego charakterystyczny dla wszystkich gier wywodzących się od indyjskiej *czaturangi*, w tym dla japońskich shōgi i naszych europejskich szachów.

Chodziło też o zasadnicze obniżenie bariery wejścia, tak aby gra stała się przystępna dla dzieci, nawet dla pięciolatków. Ponieważ obie autorki działały w zdominowanym przez mężczyzn świecie japońskich szachów, starały się też zachęcić do gry dziewczynki. Stąd odejście od militarnych metafor znanych z różnych wersji szachów na rzecz przyjaznych, wesołych i po prostu ślicznych zwierząt, zaprojektowanych przez Maiko Fujitę.

Madoka Kitao opracowała wyjątkowo proste reguły gry oparte na planszy 3 na 4 pola. Każdy z graczy ma na starcie do dyspozycji 4 zwierzęta: kurczaka, żyrafę, słonia i lwa.

W przyszłym roku (2018) gra będzie miała już 10 lat. W tym czasie stała się popularna nie tylko w Japonii, ale też w sąsiednich Chinach i praktycznie na całym świecie. Ocenia się, że gra w nią już co najmniej milion dzieci.

Polska stała się ważnym miejscem na mapie Dōbutsu shōgi. Madoka Kitao kilkakrotnie odwiedzała nasz kraj by popularyzować tę grę, a od 2014 roku „zwierzęce szachy” znalazły wsparcie w Fundacji Przyjaźni Polsko-Japońskiej NAMI, która włożyła dużo wysiłku nie tylko w popularyzację samej gry, ale też w adaptację i rozwój metod nauczania, a także popularyzację zasad etykiety, zapoznając polskie dzieci z japońskim poczuciem grzeczności.

Po krótkiej nauce, Lwa łapią wspólnie dzieci, ich rodzice i dziadkowie, Polacy i Japończycy. Gra towarzyszy też poważnym turniejom japońskich szachów – zwyczajowo, w czasie Mistrzostw Polski lub Europy rozgrywany jest towarzyski

Złapmy Lwa

turniej Dōbutsu shōgi. Widać wtedy, że ta prosta gra nie jest zwykłą zabawą – wyniki odzwierciedlają szachowe umiejętności graczy, choć niewątpliwie dają pierwszeństwo bieżącej analizie sytuacji i intuicji.

W roku 2017 wydawnictwo Ei System zdecydowało się wprowadzić, grę pod nazwą „Złapmy Lwa” do polskich szkół. Akcja popularyzacyjna nabrała tempa – Lwa i jego towarzyszy przedstawiono już ok. 5000 nauczycieli, przeprowadzono dziesiątki warsztatów, szkoleń i lekcji pokazowych. Kilkadziesiąt szkół włączyło „Złapmy Lwa” do programu nauczania wczesnoszkolnego. Przygotowano pakiet pomocy dydaktycznych dostosowany do potrzeb szkoły. W zestawie znajduje się duża gra dywanowa ze zwierzątkami-poduszkami – służy ona do demonstrowania zasad gry, wspólnego analizowania sytuacji, rozgrywania ważnych partii. Cała klasa może rozgrywać partie i uczyć się na 12 planszach z drewnianymi klockami-zwierzątkami, a całość uzupełniają karty turniejowe z naklejkami, certyfikaty umiejętności, przypinki-nagrody i kolorowanki do samodzielnego wykonania zestawów do użytku domowego.

Szczęśliwie „Złapmy Lwa” trafiło na dobry klimat w polskich szkołach. W 2011 zainicjowany został program „Szachy w szkole” wynikający z wcześniejszej deklaracji Parlamentu Europejskiego i zaleceń Ministerstwa Edukacji Narodowej w zakresie wprowadzania edukacji szachowej w nauczaniu wczesnoszkolnym. „Złapmy Lwa”, mimo japońskiego pochodzenia doskonale sprawdza się w Polsce, rozwijając w polskich dzieciach szachowe umiejętności takie jak: myślenie logiczne, myślenie strategiczne, pamięć i orientacja przestrzenna, umiejętność analizy i rozwiązywania problemów, a także cechy takie jak intuicja, koncentracja oraz umiejętność doskonalenie się.

Obniżając próg wejścia dla dzieci, gra ułatwiła też pracę nauczycieli, którzy niejednokrotnie czuli się w pełnej wersji szachów niepewnie. W roku 2017 w podstawie programowej nauczania wczesnoszkolnego pojawiło się programowanie komputerowe, rozumiane przez jej twórców szerzej jako rozwijanie umiejętności tzw. myślenia komputacyjnego – nazwano to nawet czwartą (po czytaniu, pisaniu i liczeniu) alfabetyzacją.

Kiedy zapytacie szachistów co robią, żeby zdecydować o swoim ruchu, jeśli mieli by odpowiedzieć po angielsku – odpowiedzą krótko:

We compute – komputujemy

– dlatego właśnie łapanie Lwa jest też doskonałą lekcją programowania.



Złapmy na lekcjach i poza lekcjami

Standardowy cykl zajęć

Intencją autorów niniejszego poradnika jest zachęcenie nauczycieli wczesnoszkolnych, a także nauczycieli przedszkolnych prowadzących grupy w wieku od 5 lat wzwyż, do włączenia w program nauczania standardowego cyklu w postaci 6 zajęć z grą „Złapmy lwa” trwających od 60 do 90 min każde.

Jednorazowe zajęcia z turniejem

Najprostszą formą zetknięcia dzieci z szachami są jednorazowe zajęcia w postaci wprowadzenia do gry i turnieju trwające ok. 90 minut. Zajęcia takie są prowadzone standardowo w pojedynczych klasach do 25 osób, ale mogą też być przeprowadzone w większych grupach, aż do 100 lub więcej dzieci w odpowiednio dużym pomieszczeniu. Zajęcia takie wymagają większej liczby zestawów do gry i lepszej organizacji, dlatego wydawca gry, oferuje również prowadzenie takich turniejów na zlecenie i wypożyczenie sprzętu.

Inne możliwości

Możliwe też jest wprowadzanie „Złapmy lwa” w formie zajęć pozalekcyjnych lub świetlicowych, albo łączenie tych wszystkich w ramach jednej szkoły.

Modelowe rozwiązanie

Modelowym rozwiązaniem jest wprowadzenie pełnego cyklu 6 zajęć w każdej pierwszej klasie, stałe udostępnienie gry w świetlicy, wprowadzenie okazjonalnych ogólnoszkolnych turniejów i rozszerzonego cyklu zajęć w formie zajęć dodatkowych.

Szkolenia i dodatkowe materiały

Nauczyciele mogą też skorzystać ze szkoleń w zakresie metodyki wykorzystania gry „Złapmy lwa” w szkole. Dostępne są też szkolenia łączące grę „Złapmy lwa” z szerszym zakresem programowania komputerowego w zabawie pod nazwą „Od japońskich szachów do programowania w ruchu”.

W każdym wypadku prosimy o kontakt z Biurem Obsługi Klienta:

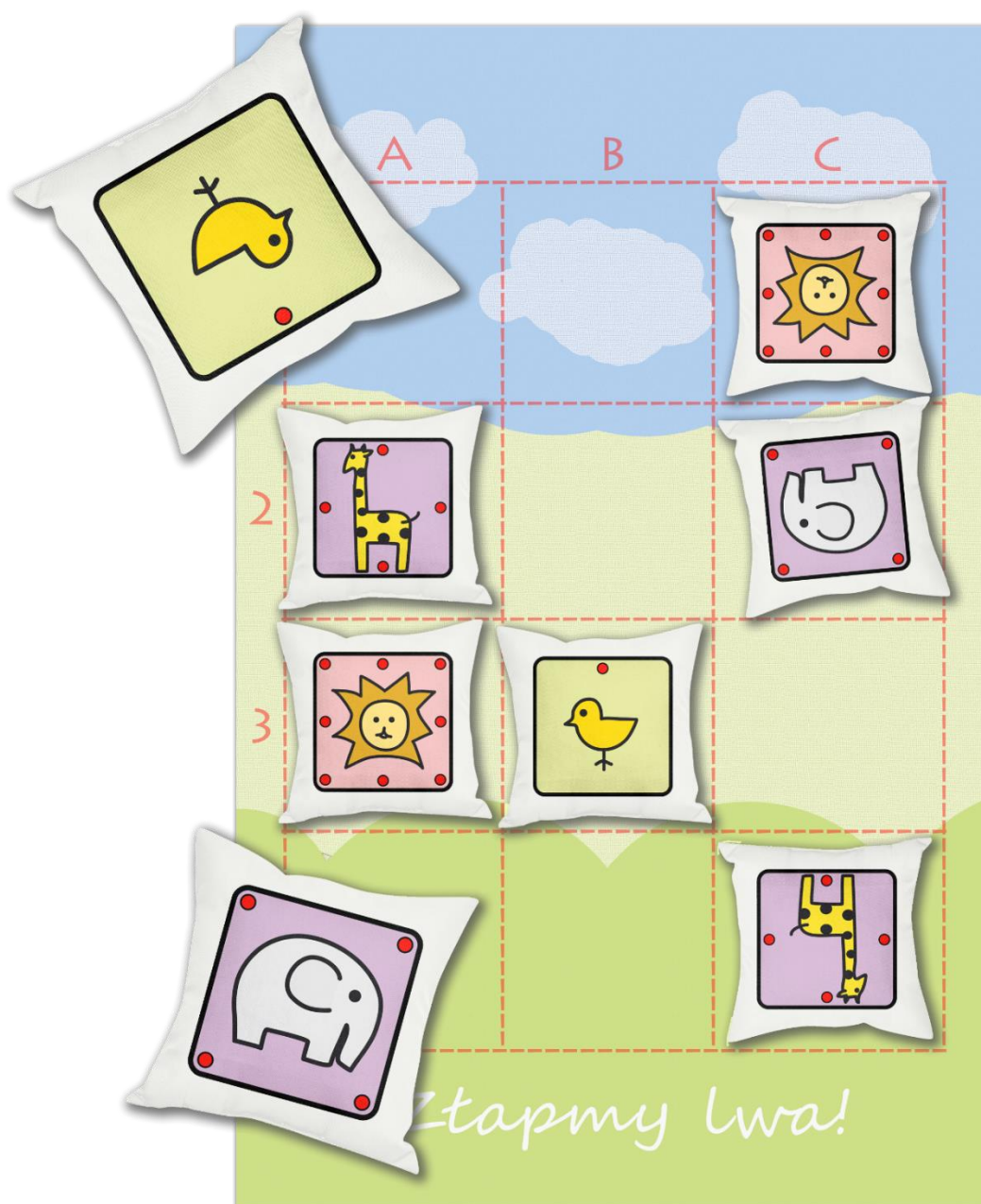
bok@eisystem.pl | tel.: (61) 817 50 50 | kom: 600 305 405

Materiały multimedialne i interaktywne oraz dodatkowe poradniki do rozszerzonych programów nauczania znajdziecie państwo na stronach wydawcy: eisystem.pl

Złapmy lwa

Co zawiera zestaw szkolny „Złapmy lwa”?

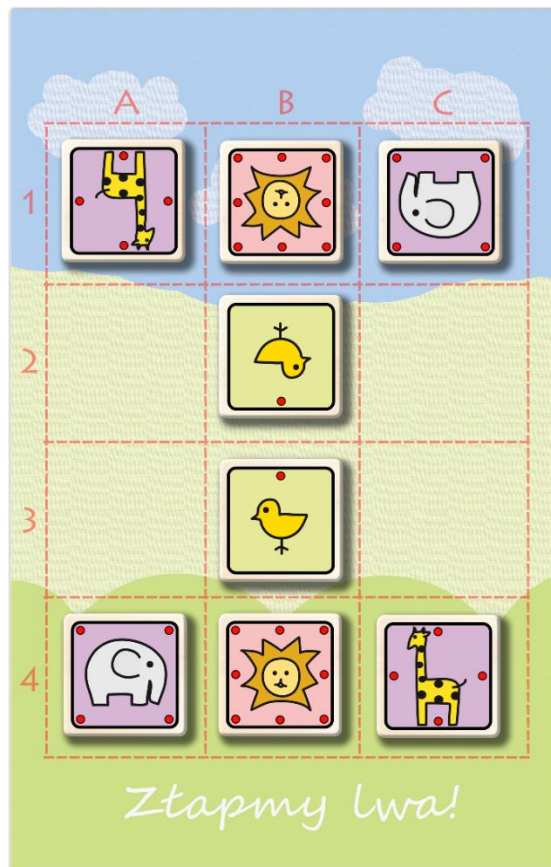
Gra dywanowa



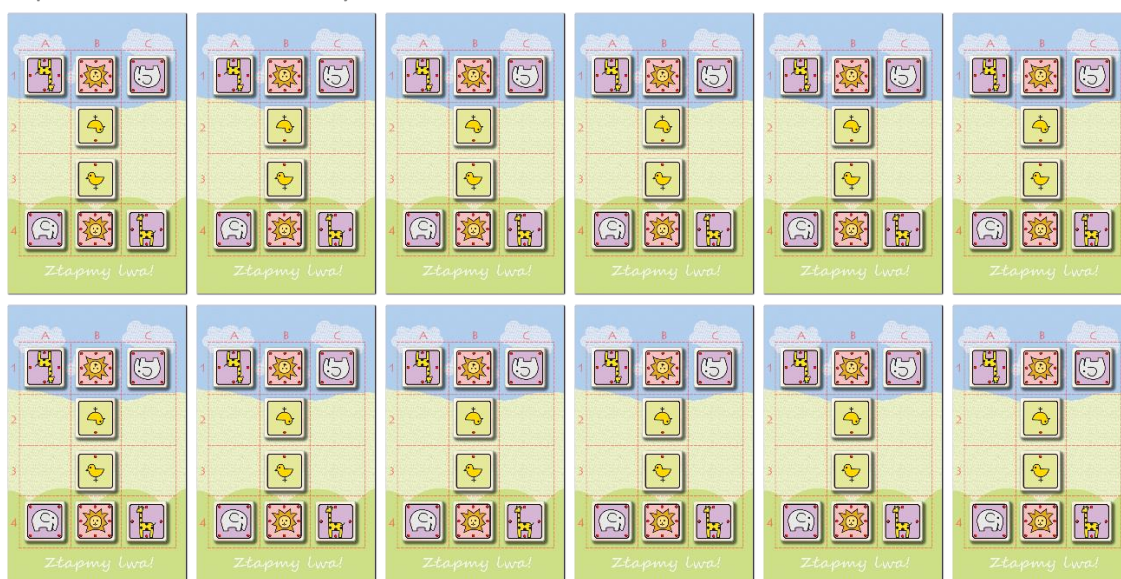
Gra dywanowa ma postać planszy z poduszkami do gry. Wykorzystujemy ją do przedstawiania zasad gry, wspólnego analizowania problemów i rozgrywania finałowych partii w turniejach. W scenariuszach zaproponowano też kilka zabaw ruchowych z wykorzystaniem poduszek i planszy lub samej planszy – w tym zakresie nic nie ogranicza inwencji nauczycieli.



W zestawie znajduje się też 12 gier planszowych z planszą o wygodnym rozmiarze A4, pozwalających na grę całej klasy i nauczyciela (do 26 osób) – w razie potrzeby łącznie z planszą dywanową.



12 plansz z drewnianymi klockami



Złapmy Lwa

Plakat z zasadami gry

Złapmy Lwa!

JAK ZACZĄĆ GRĘ?

Gra się w dwie osoby.
Każdy gracz ma na początku cztery zwierzątka: kurczaka, żyrafę, słonia i lwa, ustawione tak jak na ilustracji.
Stożki i żyrafy potrafią w kierunku Lwa.

Jedna drużyna znajduje się po stronie lasu – zielonej, a druga po stronie nieba – niebieskiej.
Ostatnie rzędy planszy to odpowiednio obóz lasu i obóz nieba.

Każdy z graczy kieruje jedną drużyną.
Ustalcie losowaniem kto zaczyna, życząc sobie wzajemnie powodzenia i już możecie grać ruszając na przemian swoimi zwierzątkami, ale tylko jednym z nich na raz.

Nie wolno wchodzić na pole, na którym znajduje się Twoje własne zwierzę.

JAK ŁAPAĆ ZWIERZĄTKA?

Żeby złapać zwierzątko przeciwnika po prostu wejdź na jego miejsce.
Złapane zwierzątko ustaw obok planszy po swojej stronie – jeszcze Ci się przyda.
Złapana kura traci swoją moc i staje się z powrotem kurczakiem.

JAK SIĘ RUSZAĆ?

Czerwone kropki wskazują możliwe kierunki ruchu.
Zwierzęta przesuwają się tylko o jedno pole.

CO POTRAFI KURCZAK?

Kurczak wydaje się być najsłabszym zwierzątkiem. Jednak kiedy wejdzie do obozu przeciwnika, możesz go obrócić i kurczak stanie się kura.
Kura może się ruszać prawie we wszystkich kierunkach!

JAK WYGRAĆ?

Złap!
Wygrasz kiedy złapiesz lwa przeciwnika.
Powiedz wtedy „Złapałem Lwa!” i podziękujcie sobie wzajemnie za grę.

Lub wejdź!
Można też wygrać w inny sposób – wystarczy wejść własnym lwem do obozu przeciwnika.
Uważaj! Twój lew musi być bezpieczny. W przeciwnym razie zamiast wygrać – przegrasz.

copyright by: Madoka Kitao (game design) and Maiko Fujita (illustrations) | copyright for Polish Edition: e1system sp. z o.o. | ul. Miłobędzka 5 | 61-240 Poznań

PROGRAMOWANIE-W-RUCHU.PL

Przykłady zadań, karty pracy i certyfikaty

CERTYFIKAT

NIE MA POŚPIECHU

TWOJA KATEGORIA TO **KURCZAK**

CERTYFIKAT

REWELACJA

TWOJA KATEGORIA TO **LEW**

BĄDŹ PEWNYM PRZYWÓDCĄ I CHRON SWOICH PRZYJACIÓŁ

CERTYFIKAT

ŚWIETNIE

STARAJMY SIĘ DOJŚĆ DO SZCZYTU

CERTYFIKAT

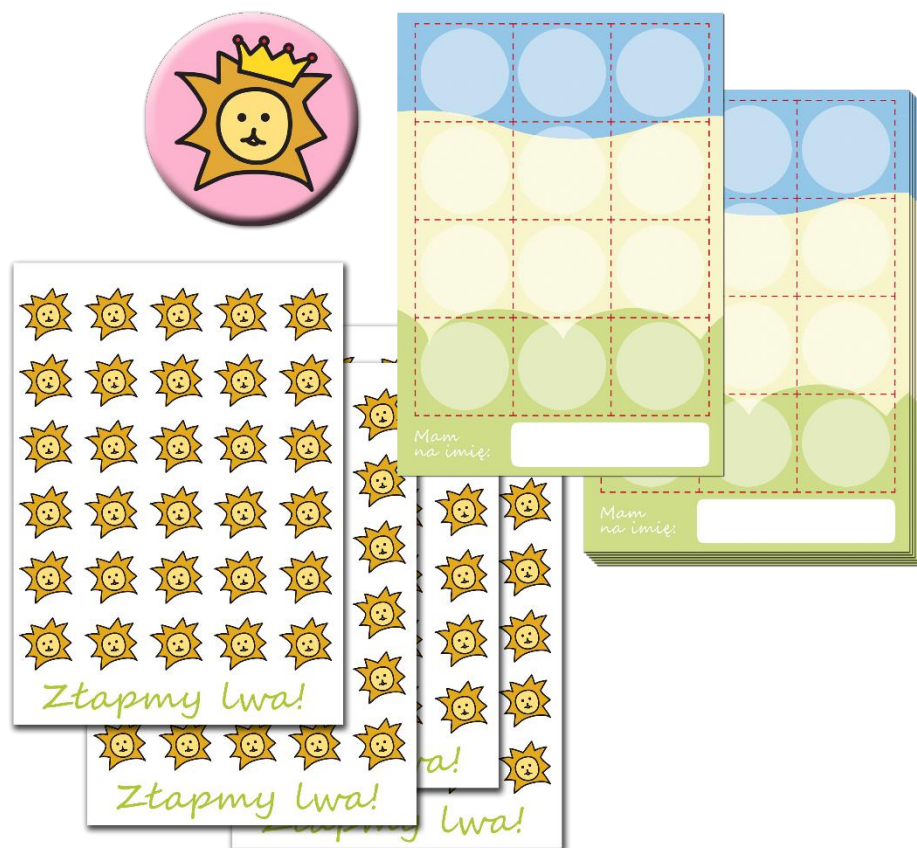
ODPOWIEDŹ

GDZIE POWINIŃSIĄMY WSTAWIĆ SŁONIA Z ŁAWKI REZERWOWYCH ŻEBY ZABLOKOWAĆ LWA?

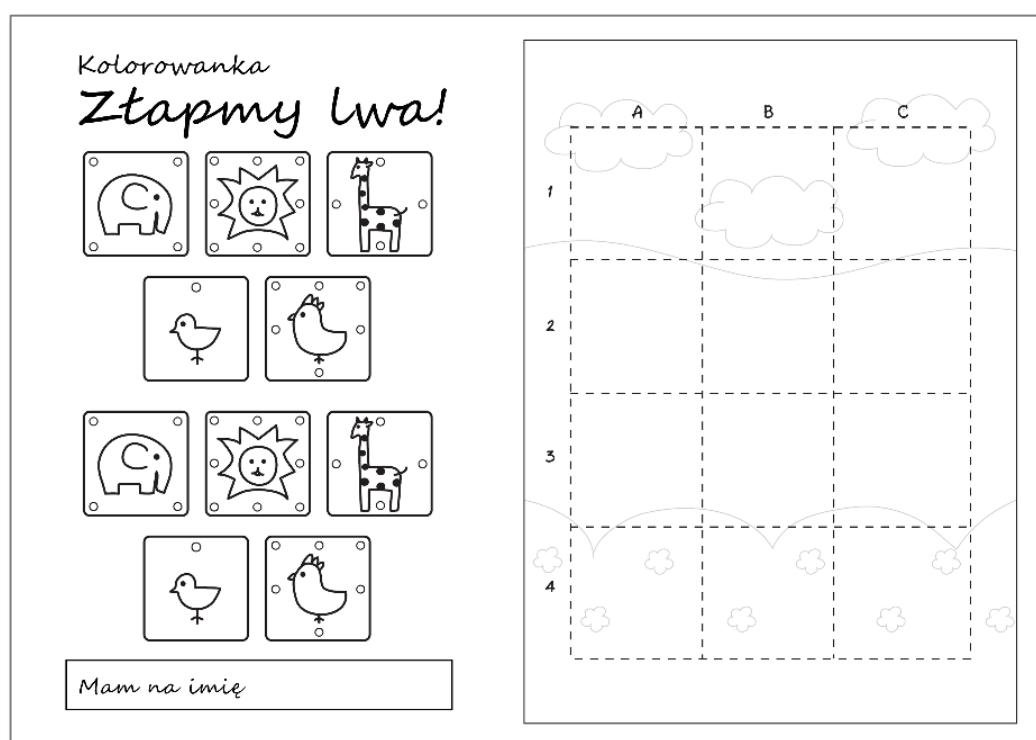
Złapmy Lwa!



Karty turniejowe, naklejki do turnieju, przypinki-nagrody



Kolorowanki do samodzielnego wykonania gry



Złapmy Lwa

Złapmy Lwa – scenariusz zajęć z turniejem

Cel zajęć

Rozwijanie „umiejętności szachowych” takich jak: myślenie logiczne, myślenie strategiczne, pamięć i orientacja przestrzenna, umiejętność analizy i rozwiązywania problemów a także: intuicja, wyobraźnia, umiejętność koncentracji, umiejętność radzenia sobie ze stresem, zdolność doskonalenia się.

Przygotowanie sali

Stoły i krzesła

Uczestnicy turnieju siadają naprzeciwko siebie po dwóch stronach stołów. Na jeden podłużny stół przypadają cztery osoby. Na 24 osoby potrzebujemy zatem 24 krzesła i 6 stołów.

Po każdej partii uczestnicy będą zmieniać miejsca i podchodzić do prowadzących po naklejki lwa i kurczaka. Muszą mieć miejsce do swobodnego poruszania się między stołami i krzesłami. Można jeszcze przed rozpoczęciem zajęć rozłożyć plansze i drewniane zwierzątka na stołach.

Miejsce do prezentacji zasad gry

Zasady gry prezentujemy na dużej planszy z poduszkami – warto zadbać o miejsce wystarczające na zgromadzenie wszystkich uczestników turnieju wokół planszy.

Wyświetlanie filmu instruktażowego

Do wyjaśnienia zasad wystarczy nam plansza z poduszkami, ale jeżeli nie czujemy się w tym pewnie albo uważamy, że tak będzie zabawniej, możemy wyświetlić na początku film. Potrzebny będzie rzutnik i ekran (lub tablica multimedialna), a uczestnikom trzeba zapewnić możliwość obrócenia się w stronę ekranu. Film jest dostępny w serwisie Youtube (<https://youtu.be/sptmzqpWUzg>) – będziemy potrzebować łącza internetowego.

Specyficzne materiały do zajęć

Wszystkie materiały potrzebne do prowadzenia zajęć znajdują się w szkolnym pakiecie gry „Złapmy Lwa”. Niektóre materiały (karty turniejowe, naklejki, przypinki) się zużywają – można je dokupić w zestawach uzupełniających.



Czego potrzebujemy do przeprowadzenia turnieju

1. Dużej planszy z poduszkami
2. Plansz do partii turniejowych (12 na 24 graczy)
3. Kart turniejowych dla każdego z graczy
4. Zapasu ołówków, kredek lub długopisów do wpisania przez uczestników swoich imion i nazwisk na kartach turniejowych (wystarczy 6 sztuk)
5. Zapasu naklejek Lwa i Kurczaka (około 120 pojedynczych naklejek kurczaka i 120 naklejek Lwa na 90 minutowe zajęcia dla 24 osób, im krótszy sam turniej, tym mniej naklejek zużyjemy)
6. Nagród na zakończenie turnieju: Jednej przypinki Lwa dla najlepszego gracza, 3-4 gier-wycinanek dla najlepszych uczestników turnieju.

Prowadzący zajęcia

Do przeprowadzenia zajęć w grupie 24-osobowej najlepiej będzie zapewnić dwuosobowy zespół prowadzący.

Czas trwania zajęć

Standardowo 90 minut, ale zajęcia można przedłużyć jeżeli dzieci zachowują zapał i starcza miejsca na kartach na kartach turniejowych (mieści się na nich 12 naklejek).

Przygotowanie merytoryczne do zajęć

Prowadzący zajęcia powinni zapoznać się:

1. Z zasadami gry
2. Z niniejszą instrukcją

Zasady gry można poznać:

- a. oglądając film na youtube <https://youtu.be/sptmzqpWUzg>
- b. czytając instrukcję obsługi na dołączonym do zestawu plakacie

Żeby poczuć się w grze swobodnie należy też rozegrać wcześniej przynajmniej kilka partii – każda partia zajmie kilka minut. W ramach oferowanych szkoleń nauczyciele wcielają się w role dzieci i sami uczestniczą w podobnym turnieju.

Złapmy Lwa

Przebieg zajęć

Uwaga! Opisany dalej przebieg zajęć jest pełnym scenopisem zawierającym gotowe zdania i czynności. Nie bójmy się jednak wychodzić poza ten schemat i znajdować samemu nowe rozwiązania.

Zajęcia mają następujący przebieg (opisany szczegółowo niżej):

1. Wprowadzenie (ok. 5 min)
2. Przedstawienie zasad (10-15 min)
3. Partia demonstracyjna (5-10 min)
4. Druga partia demonstracyjna (5-10 min)
5. Gra próbna (10 min)
6. Turniej (30-50 min)

Wprowadzenie do zajęć (ok. 5 minut)

Na początku można zrobić krótkie wprowadzenie do zajęć. Może ono brzmieć tak:

W Japonii tradycyjnie gra się w grę podobną do szachów, gra ta nazywa się **shōgi** i jest nawet trudniejsza od znanych nam szachów. W shōgi jest więcej figur, ich ruchy są bardziej różnorodne, figury zmieniają swoje ruchy w czasie gry, a co najgorsze nie różnią się kształtem – są oznaczone chińskimi znakami.

Straszna, prawda? Dlatego dwie japońskie zawodowe szachistki wymyśliły grę, która pozwoliła dzieciom w Japonii i na całym świecie w łatwy i przyjemny sposób nauczyć się grać w gry podobne do szachów.

Gra nazywa się „Złapmy Lwa”. Pani Madoka Kitao wymyśliła zasady gry, a pani Maiko Fujita stworzyła rysunki zwierząt i planszę. W Polsce powstała „dywanowa” wersja gry z poduszkami.

Przedstawienie zasad (do 10-15 minut)

Możemy zacząć od wyświetlenia filmu (5 minut), ale nie zwalnia to nas od przedstawienia zasad na dużej planszy. Jeżeli wcześniej wyświetliliśmy film, możemy zrobić przedstawienie zasad w sposób sprawdzający – pytamy dzieci o kolejne elementy reguł gry, a dzieci przedstawiają je na planszy.

Przedstawiając zasady angażujemy dzieci. Należy postępować zgodnie z graficzną instrukcją widoczną na dołączonym do zestawu plakacie.



Plansza i zwierzęta:

1. Zaczynamy od pokazania planszy i wskazania na niej dwóch stron: „drużyny lasu” i „drużyny nieba”.
2. Każdy gracz ma cztery zwierzątka. Najważniejsze z nich – lew stoi w środku swojej drużyny, z przodu broni go dzielny kurczak, a po bokach stoją słoń i żyrafa. Słoń i żyrafa nie mogą na starcie stać do siebie ani do lwa tyłem – pamiętajmy o tym by patrzyły na lwa.
3. Po czym poznajemy, które zwierzęta są przypisane do drużyny lasu, a które do drużyny nieba? Na początku po samym miejscu ustawienia na planszy, ale zwróćmy uwagę na to w którą stronę są skierowane. Nasi przeciwnicy po drugiej stronie planszy wyglądają jakby stali do góry nogami.
4. Gracze ruszają swoimi zwierzątkami na przemian – za każdym razem tylko jednym zwierzątkiem.

Ale skąd mamy wiedzieć jak ruszają się zwierzęta? (zdejmujemy wszystkie poduszki z planszy):

5. Zwróćmy uwagę na kropki widoczne na każdej poduszce. Jak myślicie co one oznaczają?
6. Zobaczmy jak rusza się lew. (Kładziemy lwa na środku planszy) Kto pokaże gdzie może się ruszyć lew? Pamiętajmy, że zwierzęta ruszają się tylko o jedno pole.
7. A jak rusza się żyrafa? Kto nam pokaże? (zdejmujemy lwa i kładziemy żyrafę na środku planszy)
8. Kto pokaże jak rusza się słoń? (na planszy jest tylko słoń)
9. Został nam już tylko kurczak. Jak rusza się kurczak? (na planszy jest tylko kurczak)
10. Biedny ten kurczaczek. Może się ruszać tylko do przodu. Nie może się cofać, ani iść w bok. Ale...
11. Poznajcie specjalną moc kurczaka! Gdy kurczak dojdzie do ostatniej linii drużyny przeciwnika zmienia się...
12. W super-kurczaka. Zobaczcie ile ma kropek. Prawie tyle samo co lew!
13. Kto pokaże jak może ruszać się super-kurczak?

Złapmy Lwa

Jak zacząć grę? (Ustawiamy wszystkie poduszki z powrotem na planszy)

14. Zobaczymy jak to wygląda w czasie gry. Zwierzątka nie mogą wchodzić na swoich kolegów z drużyny, ale mogą wchodzić na puste pola. Które zwierzątka mogą się ruszyć na początku? Żyrafa może pójść do przodu. Czy lew może się ruszyć? Tak – może się ruszyć ukośnie na miejsca obok kurczaka. A słoń? Słoń na początku nie ma gdzie się ruszyć. Musiał by wyjść poza planszę albo wejść na kurczaka ze swojej drużyny, a tego nie wolno robić.
15. Ruszmy się żyrafą z drużyny lasu. (ruszamy żyrafą na planszy)
16. Jak myślicie, czy możemy się ruszać tylko na puste pola? Nie – można też wejść na zwierzątko przeciwnika i je złapać. Zobaczcie: na przykład kurczak drużyny nieba może złapać kurczaka drużyny lasu! (ruszamy kurczakiem drużyny nieba)
17. Co się dzieje ze złapanym kurczakiem? Przyłączamy go do swojej drużyny, obracamy nóżkami w naszą stronę i na razie ustawiamy poza planszą po swojej stronie (miejsce to możemy nazywać ławką rezerwowych). Taki rezerwowy kurczak albo inne złapane zwierzątko jeszcze nam się przyda, ale o tym za chwilę.

Jak wygrać?

18. Jak myślicie, w jaki sposób można wygrać tę grę? Jak się nazywa gra? (Złapmy Lwa!) Tak! Chodzi o to, żeby złapać Lwa przeciwnika!
19. Popatrzcie na planszę. (na planszy widać sytuację po złapaniu kurczaka) czy lew drużyny lasu jest bezpieczny? Co może zrobić drużyna lasu? (możemy uciec Lwem, ale po co uciekać skoro możemy złapać atakującego kurczaka naszym słońcem lub samym lwem)

Powrót z ławki rezerwowych:

20. Pamiętacie o kurczaku, który znalazł się na ławce rezerwowych? Każde złapane wcześniej zwierzątko (warto przy okazji podkreślić, że dotyczy to wszystkich zwierząt a nie tylko kurczaka) może wrócić na planszę, ale tylko na puste pole. Nie można od razu wejść z ławki rezerwowych na zwierzątko przeciwnika.
21. Uwaga! Kurczak wrzucony na ostatnią linię przeciwnika nie zmieni się też w super-kurczaka. Musiałaby wejść jedno pole wcześniej i dopiero



zamienić się w po kolejnym ruchu do przodu (pokazujemy to od razu na kurczaku na przedostatnim i ostatnim rzędzie)

22. Wrzucenie zwierzątka na planszę jest naszym ruchem. Nie możemy się ruszać na planszy i wrzucać zwierzątka jednocześnie.

Drugi sposób na zwycięstwo:

23. Jest też drugi sposób na wygraną – można dojść własnym lwem do ostatniej linii przeciwnika.

24. Ale uwaga – trzeba tam dojść bezpiecznie – jeżeli lew może być zbity zaraz po wejściu na ostatnią linię – zamiast wygrać – przegrasz! (pokazujemy sytuację jak w instrukcji lub podobną)

Partia demonstracyjna (5-10 minut)

Umiemy już grać. Kto teraz ze mną zagra? (wybieramy jedno z dzieci, ale ustalamy, że inne dzieci mogą pomagać, byle nie wszystkie na raz, jeżeli mamy pomocnika, lepiej zagrać z nim, co pozwoli na szybkie kontrolowane skończenie gry).

Zanim zaczniemy grę:

1. Jak ustalić kto zaczyna? Zagrajmy w papier-kamień-nożyce.
2. Wiemy już kto zaczyna, ale zanim rozpoczniemy grę, życząc sobie wzajemnie „Powodzenia” albo „Miłej gry”. Nasza gra pochodzi z Japonii, a Japończycy to bardzo uprzejmi ludzie.

Rozgrywka:

3. Postarajmy się przegrać, dzieci powinny widzieć, że mogą wygrać z nauczycielem.
4. Wykorzystajmy grę do sprawdzenia znajomości zasad przez dzieci.
5. Kiedy dzieci wykonują zły ruch, skłońmy je od zastanowienia się nad konsekwencjami ruchu.
6. Myślmy głośno. Rozważajmy co się stanie jeżeli...

Na zakończenie gry:

7. Pamiętajmy, żeby sobie wzajemnie podziękować za grę. Zwycięstwo nie jest najważniejsze – ważne, że dobrze się bawiliśmy.

Złapmy Lwa

Druga partia demonstracyjna (5-10 minut)

Druga partia demonstracyjna rozgrywana jest na dużej planszy między dwójką dzieci. Nauczyciel i dzieci mogą komentować ruchy i wspólnie je analizować, a także kontrolować przestrzeganie zasad. Pamiętajcie też o zasadach szachowej etykiety!

Gra próbna (5-10 min)

1. Prosimy dzieci o dobranie się w pary i zajęcie miejsc.
2. Jeżeli ktoś pozostanie bez pary, jeden z prowadzących z nim siada.
3. Dzieci rozgrywają partię próbną.
4. Przypominamy sposób ustalania kto zaczyna.
5. Pilnujemy przestrzegania zasad grzeczności.
6. W czasie partii wyjaśniamy wątpliwości zgłaszane przez dzieci.

Turniej (30-60 min)

Przedstawienie zasad turnieju:

1. Rozdajemy dzieciom karty turniejowe.
2. Prosimy o podpisanie się imieniem i nazwiskiem.
3. Informujemy, że po każdej partii zwycięzca dostanie naklejkę lwa, a przegrany – naklejkę kurczaka. Można przydzielić rodzaje naklejek do prowadzących (po lwy przychodzimy do pani/pana ..., a po kurczaki do pani/pana ...)
4. Kurczak jest warty jeden punkt, a lew trzy punkty.
5. Na końcu turnieju podliczymy punkty.
6. Zwracamy dzieciom uwagę na to że warto grać szybko. Osoba wygrywająca bardzo wolno może zbierać mniej punktów niż ktoś kto wiele razy przegrał!
7. Prowadzący turniej będą wskazywali kto z kim gra w kolejnych partiach.

Rozpoczynamy turniej:

1. Sprawdzamy czy wszyscy mają karty turniejowe, siedzą na miejscach i mają plansze z ustawionymi prawidłowo zwierzętami.
2. Jeszcze raz przypominamy zasady grzeczności i sami życzymy wszystkim graczom „Miłej zabawy”.
3. Rozpoczynamy turniej!



Przebieg turnieju:

1. Dzieci grają w różnym tempie, gdy jakaś para skończy, pilnujemy żeby nakleić odpowiednie naklejki na kartach graczy i chwilę czekamy na kolejną parę.
2. W kolejnej partii łączymy kurczaka z kurczakiem i lwa z lwem (liczy się tylko ostatni wynik) – dzięki temu wszyscy mają szansę wygrać, a mało kto wygrywa cały czas.
3. Starajmy się nie łączyć w pary dzieci które wcześniej w tym samym turnieju grały już ze sobą. Jednak pod koniec turnieju takie rewanże mogą być nieuniknione.

Jeżeli ktoś ma problemy z grą:

4. Jeżeli zobaczymy, że ktoś ma problemy z grą możemy wystąpić w roli zastępczego partnera.
5. Postarajmy się dać takiemu dziecku wygrać.
6. Ale jeszcze ważniejsze jest pokazanie jak grać: głośne myślenie, pokazanie skutków ruchów – to wszystko co opisaliśmy w grze demonstracyjnej.

Zakończenie turnieju:

1. Jeżeli mamy dużo czasu, możemy poczekać, aż pierwszy z graczy zapełni swoją kartę turniejową 12-toma naklejkami.
2. Ale możemy też w dowolnym czasie ogłosić zbliżające się zakończenie turnieju.
3. W każdym z przypadków zakończenie polega na tym, że osoby kończące grę już nie zaczynają kolejnej, czekamy aż wszystkie pary skończą zaczęte wcześniej partie.
4. W tym czasie zbieramy już karty turniejowe.
5. Liczymy i wpisujemy na kartach punkty.
6. Uwaga – nie wolno pokazywać publicznie kart z wynikami! To mogłoby być przykre dla dzieci z najniższymi wynikami.
7. Dla wygody układajmy karty według wyników od najwyższego do najniższego – to ułatwi wyłonienie zwycięzcy.
8. Gdy kolejne pary kończą swoje partie, dokładamy ich karty we właściwe miejsce według liczby punktów.
9. Znajdujemy trójkę zwycięzców.

Złapmy Lwa

10. Jeżeli mamy równe wyniki na kilku zwycięskich pozycjach możemy ogłosić wspólne miejsca lub rozegrać partie finałowe na „dywanowej” planszy. Oglądanie najlepszych graczy będzie pouczające dla całej grupy.

Rozdanie nagród:

1. Podkreślimy, że wszyscy dziś grali wspaniale i chociaż była to świetna zabawa, to nauczyli się podstaw bardzo trudnej gry – japońskich szachów.
2. Rozdajmy nagrody – za pierwsze miejsce przypinkę lwa, a dla 3 najlepszych graczy (łącznie ze zwycięzcą) grę-wycinankę. Zadbajmy o oklaski dla zwycięzców.

Nagroda specjalna:

1. Jeżeli ktoś miał duże kłopoty z grą, a mimo to się przełamał, grał do końca i robił postępy – możemy przyznać nagrodę za ducha walki (jap. *kantoshō*).
2. Uważajmy, żeby to nie wyglądało jak nagroda pocieszenia dla naj słabszego gracza, chodzi o zapał, a nie o słaby wynik. Nagrodą może być kolejna gra-wycinanka.



Pełny program zajęć

Budowa standardowego cyklu zajęć

Standardowy cykl zajęć składa się z 6 spotkań, które zaczynają się wprowadzeniem zasad na pierwszych zajęciach w sposób jak opisano wyżej, a kończą się turniejem dopiero na zakończenie szóstych zajęć.

1. Zajęcia pierwsze:
 - a. Wprowadzenie zasad: około 45 minut
 - b. Gry towarzyskie: około 15 minut
2. Zajęcia drugie, trzecie, czwarte i piąte wprowadzają odpowiednio umiejętności i certyfikaty kurczaka, słonia, żyrafy i lwa.
 - a. Przedstawienie i omówienie na dużej planszy problemu typowego dla wprowadzanego certyfikatu (10 min)
 - b. Rozdania przykładów zadań z rozwiązaniem dla grup 4-osobowych i wspólne przedstawienie i przeanalizowanie rozwiązania (10 min)
 - c. Rozdanie kart pracy z zadaniami egzaminacyjnymi na właściwy certyfikat (10 min)
 - d. Wspólne przeanalizowanie zadań egzaminacyjnych na dużej planszy (10 min)
 - e. Gry towarzyskie (15 min)
 - f. Rozdanie certyfikatów (5 min)
3. Zajęcia szóste:
 - a. Powtórzenie zasad przez uczniów – sprawdzamy, czy uczniowie wymieniają i rozumieją wszystkie zasady (15 min)
 - b. Podsumowanie umiejętności zdobytych na czterech poprzednich zajęciach – wspólna analiza sytuacji z zadań certyfikacyjnych na dużej planszy (15 min)
 - c. Turniej „Złapmy lwa” (30-60 min)

Uwaga! Karty pracy nie są przystosowane do wykorzystania przez dzieci przedszkolne. Zalecamy wspólne rozwiązywanie zadań na dużej planszy i na małych planszach. Oczywiście można wykorzystać i rozdać odpowiednie certyfikaty.

Złapmy lwa

Umiejętności i zadania certyfikacyjne

Co powinien umieć kurczak?

Kurczak powinien wiedzieć, które zwierzątko przeciwnika może bezpiecznie złapać swoim lwem. Co za pożytek ze złapania zwierzątka przeciwnika jeżeli nasz lew zostanie złapany przez przeciwnika w kolejnym ruchu? Umiejętność tę możemy rozciągnąć na wiele innych sytuacji. Chodzi o zdolność do przewidzenia co może zrobić przeciwnik bezpośrednio po naszym ruchu. Uczymy się zatem przewidywać łącznie dwa ruchy do przodu – nasz własny i następujący po nim ruch przeciwnika.

Dla ułatwienia rozpatrujemy zadania, w których gracz rozwiązujący je ma tylko jedno zwierzątko – lwa.

Karty z przykładowymi zdaniami zawierają nie tylko prawidłową odpowiedź, ale też jej uzasadnienie – pamiętajmy o tym, żeby wspólnie z dziećmi głośno analizować i uzasadniać swoje ruchy.

**EGZAMIN NA KATEGORIĘ
KURCZAK**



JESTEŚ LWEM Z DRUŻYNY LASU. KTÓREGO
ZWIERZĄCZKA MOŻESZ BEZPIECZNIE ZŁAPAĆ?

ODPOWIEDŹ **KURCZAK**

JEŻELI ZŁAPIESZ ŻYRAFĘ,
TO ZOSTANIESZ SAM ZŁAPANY PRZEZ SŁONIA.
UWAŻAJ!

KURCZAK ZADA CI ZADANIA DOTYCZĄCE ŁAPANIA LWA



W kolejnym kroku rozdajemy dzieciom kartę egzaminacyjną z 4 podobnymi zadaniami. W miejscu liczby punktów pisujemy liczbę poprawnie rozwiązanych zadań. Pozwalajmy dzieciom poprawiać odpowiedzi. Ten egzamin ma być bardziej okazją do nauki niż sprawdzeniem umiejętności.

Na rysunku niżej zaznaczono zielonymi ramkami prawidłowe odpowiedzi.

EGZAMIN NA KATEGORIĘ

KURCZAK

IMIĘ I NAZWISKO
LICZBA PUNKTÓW

JESTEŚ LWEM Z DRUŻYNY LASU.
OTOCZ KÓŁKIEM ZWIERZAKA, KTÓREGO MOŻESZ BEZPIECZNIE ZŁAPAĆ.

PODPOWIEDŹ:
PRZEGRASZ, JEŚLI TWÓJ LEW ZOSTANIE ZŁAPANY.
UWAŻAJ, ŻEBY NIE ZBIĆ BRONIONEGO ZWIERZACZKA.



Złapmy Lwa

Co powinien umieć słoń?

Słoń powinien już potrafić zaatakować lwa przeciwnika. Podobnie jak poprzednim razem zastosowano zadania z niepełną liczbą zwierzątek na planszy. Chodzi o to, żeby wskazać jedno z trzech możliwych miejsc, na które położymy naszego słonia znajdującego się wcześniej na ławce rezerwowych. Ale musimy myśleć nie tylko o słoniu, ale też o tym jakie pola są atakowane przez inne z naszych zwierzątek. Na kartach egzaminacyjnych posługujemy się tutaj umownymi numerami pól wskazanymi na rysunku oraz tekstami pytań – żeby samodzielnie rozwiązywać zadania, dzieci powinny zatem znać kilka cyfr. Dobrze jest gdy samodzielnie czytają, ale nauczyciel może im pomóc i zapoznać wszystkich z treścią pytań.

EGZAMIN NA KATEGORIĘ
SŁOŃ

	A	B	C
1	1	2	
2		3	
3			
4			

GDZIE POWINNIŚMY WSTAWIĆ SŁONIA
Z ŁAWKI REZERWOWYCH ŻEBY ZABLOKOWAĆ LWA?

ODPOWIEDŹ **3**

WSZYSTKIE POLA,
NA KTÓRE MOŻE UCIEC LEW PRZECIWNIA
SĄ PILNOWANE PRZEZ NASZE ZWIERZĄTKA.
NA PEWNO GO ZŁAPIEMY.

SŁOŃ ZADA CI ZADANIA DOTYCZĄCE SZACHA I MATA



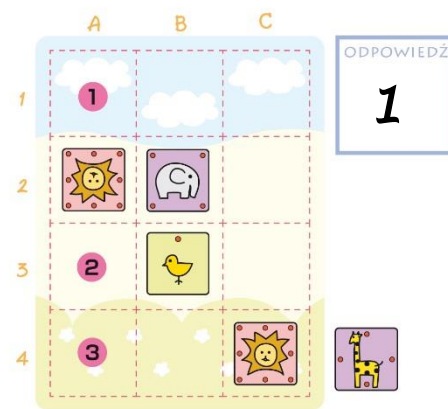
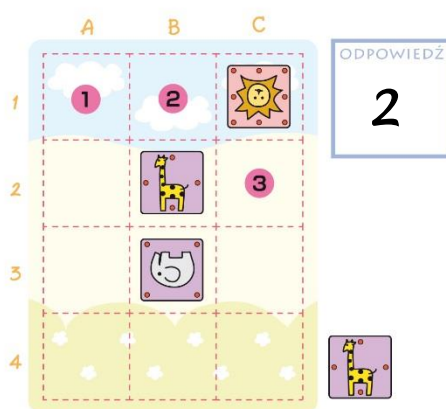
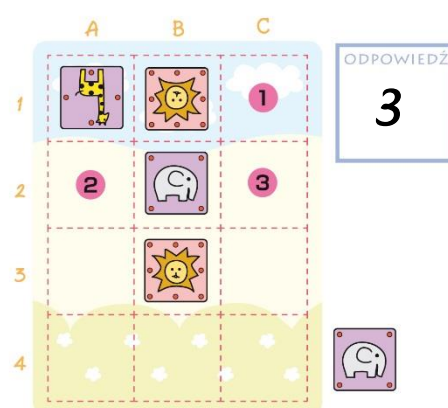
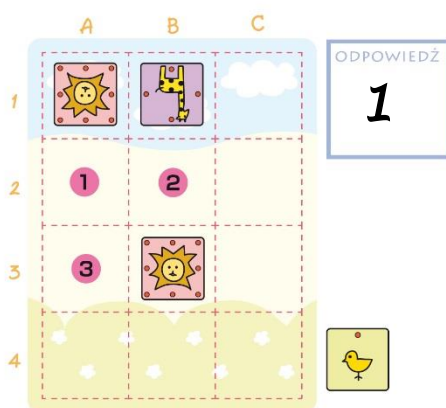
Zwróćmy uwagę, że w zadaniach egzaminacyjnych nie posługujemy się tylko słońcem z ławki rezerwowych, ale dowolnymi zwierzątkami wskazanymi w poszczególnych zadaniach. Jako odpowiedź dzieci wpisują przy każdym z zadań liczbę 1, 2 lub 3. Pozwólmy dzieciom przedstawić swoje racje i zweryfikować rozwiązanie. Na rysunku niżej wpisano prawidłowe odpowiedzi.



IMIĘ I NAZWISKO

LICZBA PUNKTÓW

ZAATAKUJMY LWA Z DRUŻYNY NIEBA ZWIERZACZKAMI Z ŁAWKI REZERWOWYCH.
GDZIE NALEŻY WSTAWIĆ ZWIERZACZKA ŻEBY LEW NIE MIAŁ GDZIE UCIEC?
WYGRAMY, JEŚLI ZŁAPIEMY LWA GDZIEKOLWIEK BY NIE UCIEKŁ.



Złapmy Lwa

Co powinna umieć żyrafa?

Żyrafa nauczy nas jak obronić swoje zwierzątka przed atakiem przeciwnika. Jednak zanim przystąpimy do właściwych zadań nauczymy dzieci posługiwać się oznaczeniami pól na planszy. Mamy trzy kolumny: A, B i C oraz cztery wiersze: 1, 2, 3 i 4 – ich oznaczenia znajdziecie nad (czyli po stronie drużyny nieba) i obok planszy. Poświęćmy chwilę na ćwiczenie tej umiejętności podając dzieciom kody pól (np. B3) i prosząc o położenie na nich zwierzączka. Poćwiczmy też w drugą stronę – dzieci rzucają zwierzątko na planszę i jak najszybciej podają kod miejsca, na które zwierzątko trafiło. Ta umiejętność przyda nam się przy odpowiadaniu na pytania żyrafy.

W zadaniach pojawia się też pojęcie „podawania rączki” zwierzątku z naszej drużyny. Jeżeli jedno zwierzątko ma kropkę sąsiadującą ze swoim kolegą, to mówimy, że podaje mu rączkę i go broni przed atakiem przeciwnika. Przeciwnik wprawdzie może je złapać, ale kosztem złapania przez nas jego zwierzątka w kolejnym ruchu.

**EGZAMIN NA KATEGORIĘ
ŻYRAFA**

	A	B	C
1			
2			
3			
4			

**NASZA ŻYRAFA ZOSTANIE ZARAZ ZŁAPANA!
CO ZROBIĆ?**

- 1 KURCZAK NA A2
WPROWADZAMY KURCZAKA ŻEBY WYSTRASZYĆ LWA
- 2 LEW NA B3
PODAJEMY RĄCZKĘ KOLEDZE Z DRUŻYNY

ODPOWIEDŹ

NIE CHCEMY,
ŻEBY DRUŻYNA
NAM SIĘ POMNIEJSZYŁA,
RAWDA?

ŻYRAFA ZADA CI ZADANIA DOTYCZĄCE OBRONY



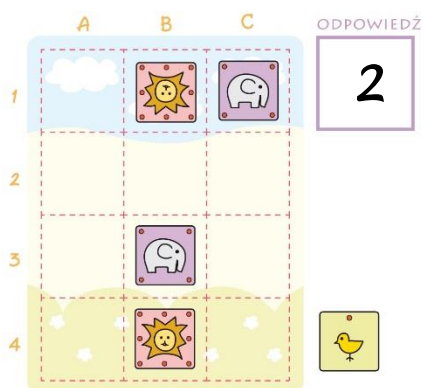
Tym razem rozwiązujemy zadania dotyczące obrony jednego z naszych zwierząt. Odpowiedzi do wyboru są podane przy pomocy kodów litera/cyfra oznaczające kolumnę i wiersz na planszy. W każdym zadaniu mamy dwie odpowiedzi do wyboru. Na rysunku niżej wpisano już prawidłowe odpowiedzi w odpowiednich miejscach.



IMIĘ I NAZWISKO _____

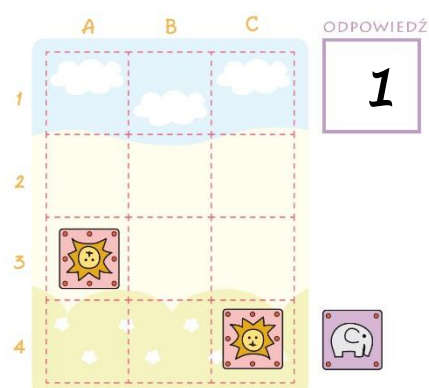
LICZBA PUNKTÓW _____

DRUŻYNA LASU MA PROBLEM. ZNAJDŹ NAJLEPSZE ROZWIĄZANIE.



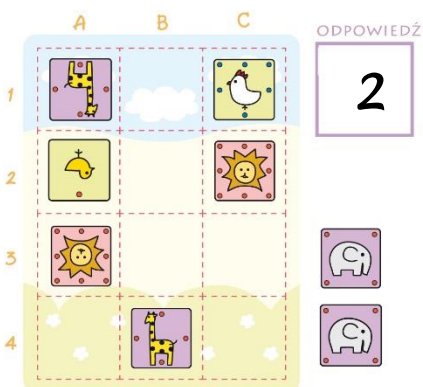
SŁOŃ ZARAZ ZOSTANIE ZŁAPANY!
CO ROBISZ?

- 1 SŁOŃ NA B2 2 KURCZAK NA C2



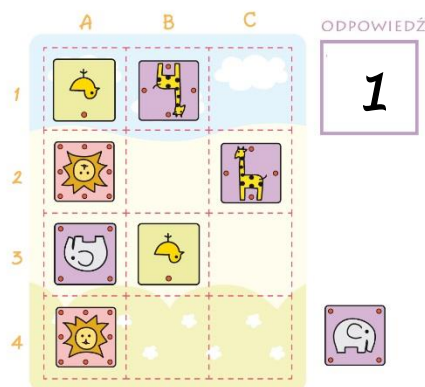
LEW PRÓBUJE DOTRZEĆ NA KONIEC!
CO ROBISZ?

- 1 SŁOŃ NA B3 2 SŁOŃ NA B4



PRÓBUJESZ WEJŚĆ LWEM NA KONIEC?
A MOŻE SIĘ OBRONISZ?

- 1 KURA NA B1 2 LEW NA C3



ZARAZ ZOSTANIESZ ZABLOKOWANY
PRZEZ ZAMIANĘ KURCZAKA
NA SUPER-KURCZAKA. CO ROBISZ?

- 1 SŁOŃ NA C3 2 SŁOŃ NA C4

Złapmy Lwa

Co powinien umieć lew?

I w końcu dochodzimy do umiejętności lwa. Tym razem będziemy rozwiązywali zadania polegające na wygranej przez dotarcie lwem na ostatni rząd po stronie drużyny przeciwnej. Trzeba będzie zaplanować ruch po swojej stronie, przewidzieć kolejny ruch przeciwnika i w zależności od tego ruchu mieć przygotowany swój kolejny ruch.

Chociaż w większości zadań lwa wydaje się, że nasza sytuacja nie jest dobra wciąż możemy wygrać. Musimy tylko myśleć i przewidywać dalej w przyszłość!

EGZAMIN NA KATEGORIĘ LEW

GDZIE NALEŻY WSTAWIĆ KURCZAKA Z ŁAWKI REZERWOWYCH ŻEBY WYGRAĆ PRZEZ DOTARCIE LWEM NA KONIEC?

ODPOWIEDŹ

JEŚLI ZBIJE SŁOŃ, TO WCHODZIMY NA C1.
JEŚLI ZBIJE LEW, TO WCHODZIMY NA B1.
W OBU PRZYPADKACH UDA SIĘ NAM WEJŚĆ NA BEZPIECZNE POLE.

LEW ZADA CI ZADANIA DOTYCZĄCE WYGRANEJ POPRZEZ DOTARCIE LWEM NA KONIEC PLANSZY



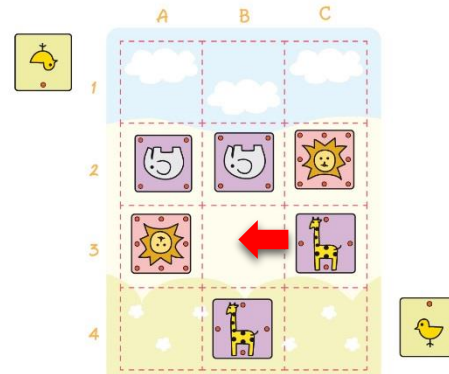
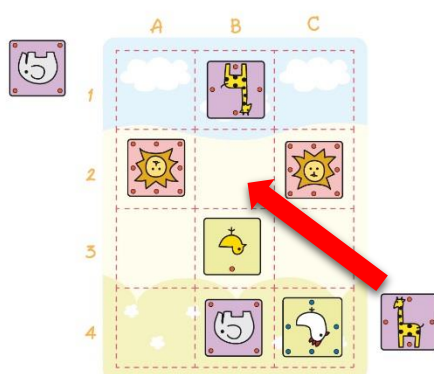
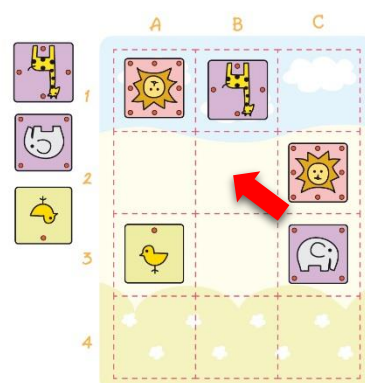
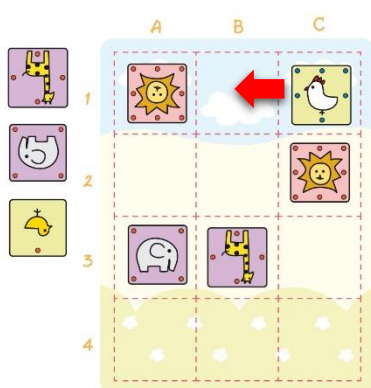
Tym razem nie ma kłopotu z zapisywaniem odpowiedzi – po prostu rysujemy strzałkę od aktualnego położenia wybranego zwierzęcia do jego nowego położenia. Jeżeli już umiecie rozwiązać te zadania możecie śmiało uczestniczyć w turnieju na kolejnych zajęciach. Na rysunku niżej zaznaczono już strzałkami prawidłowe odpowiedzi. Koniecznie przeanalizuj z uczniami kolejny ruch przeciwnika i kolejny ruch Waszej drużyny, który powinien dać zwycięstwo.



IMIĘ I NAZWISKO

LICZBA PUNKTÓW

ZNAJDŹ RUCH, KTÓRY POZWOLI NAM WYGRAĆ
(PRZEZ DOTARCIE NA KONIEC LWEM BĄDŹ ZŁAPANIE LWA).
ZAZNACZ ODPOWIEŹ RYSUJĄC STRZAŁKĘ
OD ZWIERZAKA DO POLA DOCELOWEGO.



Złapmy lwa

Ei System sp. z o.o. Wrocław-Poznań 2017 | Wydanie 1 | ISBN 978-83-65418-41-8