

Metodika šachu 7-8 roční.

Základný cieľ :

Vidieť šachovnicu ako celok !!!

– to znamená dosiahnutie takej úrovne hry, kde hrubé jednoťahové prehliadnutie je zriedkavou výnimkou!!!

Ako dosiahnuť takúto úroveň ?

Hlavný a jediný prostriedok je intenzívna prax! 300 a viac partí je potrebných odohrať aby sa šachovnica javila ako celok, a jednoduché hrozby súpera boli vidieť na prvý pohľad!!!

Program dosiahnutia základného cieľa je rozdelený do dvoch samostatných cyklov. V prvom cykle je trvanie lekcie 2 hodiny.

Učebno-tématický plán 1 cyklu:

| | Téma: | hodiny |
|-----|--------------------------------------|---------------|
| č. | | |
| 1. | Úvodná lekcia | 1 |
| 2. | Mat dámou | 2 |
| 3. | Mat vežou | 2 |
| 4. | Základné koncovky | 3 |
| 5. | História šachu | 1 |
| | | |
| | Spolu teória | 9 |
| | | |
| 6. | Mat dámou na čas | 4 |
| 7. | Mat vežou na čas | 4 |
| 8. | Mat 1 ťahom | 5 |
| 9. | Mat 2 ťahom | 6 |
| 10. | Riešenie pozícií na obranu od šachov | 4 |
| | | |
| | Spolu riešenie | 23 |
| | | |
| 11. | Praktické cvičenie - hra | 120 |
| 12. | Záverečná lekcia | 1 |
| | | |
| | Spolu za prvý cyklus | 153 |

Predpokladá sa znalosť základných pravidiel šachu t.z. chod figúr, hodnota figúr.

Obsah 1 cyklu:

1.Úvodná lekcia

Vysvetľujú sa základné smery práce, hlavný cieľ programu a metódy ako ho dosiahnuť.

Deti musia chápať čo a prečo robia tú ktorú úlohu a cvičenie.

2.Mat dárou. Vysvetlenie najjednoduchších spôsobov matovania kráľom a dárou.

3.Mat dárou. Vysvetlenie najjednoduchších spôsobov matovania kráľom a vežou.

4.Základné koncovky. Kráľ a pešiak proti kráľovi. Základné pozície Kráľ, Veža a pešiak proti Kráľ a Veža.

5.História šachu. Prvý majster sveta Vilhelm Steinitz a jeho prínos pre moderný šach.

6.Mat dárou na čas. Prvý postup ktorý musí byť dovedený do úplného automatizmu!!!

V tejto etape rozvoja je najčastejší spôsob výhry, zobrať všetok materiál, ktorý súper podhodí a dať mat najčastejšie dárou, vežou dvoma vežami. Technika matovania, je prvý základný návyk!!! (krok k šachovému majstrovstvu). Matovanie musí byť bez chýb a rýchle!

7.Mat vežou na čas. Analogicky podľa bodu 6.

8.Mat na jeden ťah. Elementárne úlohy. Vo väčšine prípadov sa dáva mat dlhým ťahom, ktorý deti často nevidia. Riešenie týchto úloh pomáha deťom lepšie vidieť šachovnicu, vzťahy medzi jednotlivými kameňmi a pôsobnosť figúr.

9.Mat na 2 ťahy. Riešenie pozícií mat na dva ťahy - zložitnosť úloh postupne narastá.

10.Riešenie úloh na obranu od šachov. Často deti nechápu, ako sa brániť od šachov, v dôsledku čoho ho často chápu ako mat. Veľmi často je viac možností ako sa brániť od šachov. Úlohou trénera je naučiť ako prijať jediné správne riešenie. V pozíciách musia deti ukázať všetky možnosti a potom vybrať najlepšiu!!!

11.Praktické cvičenia – hra. 4 partie súperi medzi sebou cca 15-20 minút na celú partiu. Postupný prechod podľa kvality hry, na 2 partie medzi sebou cca 45-60 min. na partiu. Okrem praktickej klasickej hry, je vhodné hrať aj žravý šach. Povinnosť brať!!! Prispieva k lepšiemu videniu všetkých možností bratia kameňov.

12.Záverečná lekcia. Zhodnotenie cyklu a vyhodnotenie najlepších.

Želateľné výsledky prvého cyklu.

Teoretický materiál musí byť presne ukotvený, deti ho musia ovládať. Spoločné lekcie je veľmi vhodné doplniť samostatnou prácou na doma.

Hlavné kritérium ukončenia práce v tom ktorom smere nie je počet hodín, ale tvrdý návyk!!!

Dovedený do úplného automatizmu. Ak deti ovládajú matovanie s dárou bez chýb a rýchlejšie ako im to tréner ukazoval, môžeme prejsť na matovanie s vežami, potom matovanie s vežou atď. Samozrejme je dôležité a nutné periodicky opakovať aj formou súťaže na čas.

Častá chyba trénera je že chce rýchlo naučiť všetko a nakoniec naučí ???

Čo má vedieť hráč-hráčka po prvom cykle:

1.Mat kráľom a dárou na čas 1 min. a menej z ľubovolnej pozície.

2.Mat kráľom a vežou na čas 2 min. a menej z ľubovolnej pozície.

3.Základné koncovky kráľ+pešiak, kráľ+veža+pešiak výhra, remíza na čas.

4.Návyk obrana proti šachu – vidieť všetky možnosti, vedieť vybrať najlepšiu.

5.Návyk vidieť všetky možnosti brania v ľubovolnej pozícii.

6.Zjavné zníženie počtu hrubých chýb.

Učebno-tematický plán 2 cyklu:

| | Téma: | hodiny |
|-----|--|--------|
| č. | | |
| 1. | Úvodná lekcia | 1 |
| 2. | Aktivita v šachu | 7 |
| 3. | Základné princípy otvorenia | 7 |
| 4. | Základy taktiky | 12 |
| 5. | Koncovky | 16 |
| 6. | História šachu | 3 |
| | | |
| | Spolu teória | 36 |
| | | |
| 7. | Riešenie pozícií mat 2-3 ťahom | 8 |
| 8. | Riešenie jednoduchých pozícií na taktiku | 16 |
| | | |
| | Spolu riešenie | 24 |
| | | |
| 9. | Praktické cvičenie - hra | 170 |
| 10. | Záverečná lekcia | 1 |
| | | |
| | Spolu za druhý cyklus | 241 |

Obsah 2 cyklu:

1.Úvodná lekcia. Objasníme deťom všetky smery práce na ďalší cyklus, Vysvetlíme akú dôležitosť má dosiahnutie základného cieľa pre ich ďalší rozvoj. Lekcie trvajú už 3 hodiny.

2.Aktivita v šachu. Je nevyhnutné vysvetliť na konkrétnych príkladoch všetky výhody aktívnej hry. Ak v prvom cykle bola aktivita chápaná ako napadnutie s cieľom dať mat alebo vziať materiál, v druhom cykle budeme chápať pod pojmom aktívny ťah ľubovoľný ťah ktorý zlepšuje postavenie čo len jednej našej figúry. S pomocou tréningových partií musíme naučiť deti vidieť 2-3 aktívne ťahy kandidátov.

3.Základné princípy otvorenia. V tejto fáze šachového vzdelania nie je potrebná znalosť konkrétnych variantov otvorení, ale pochopenie, že otvorenie slúži na mobilizáciu vlastných síl. Cieľom je obsadenie centra pešiakmi vývin ľahkých figúr zabezpečenie kráľa obsadenie voľných línií. Ak sa to podarí môžeme byť spokojní. Tento základný princíp musí byť pre dieťa posvätný.

4.Základy taktiky. Je potrebné prebrať všetky základné kombinačné prostriedky ako sú napr. dvojúder, väzba, uvoľnenie poľa atď.

5.Koncovky. Mat 2 strelcami, mat strelcom a jazdcom, veža proti strelcovi, veža proti jazdcom, jazdec proti pešiakovi, strelec proti pešiakovi, veža proti pešiakovi, základné jazdcové a strelcové koncovky, vežové koncovky.

6.História šachu. Majstri sveta a ich prínos pre šachovú hru.

7.Riešenie pozícií mat 2-3 ťahom. Pozície zložitejšie ako v 1 cykle, často s nezvyčajným riešením.

8.Riešenie jednoduchých pozícií na taktiku. Riešenie úloh na jednotlivé kombinačné prostriedky.

9. Praktické cvičenie - hra. Partia podľa úrovne hry 2 partie čas po 30 min. 1 partia po 1 hod. Možnosť doplnkových turnajov- napr. hra z nerovnakým materiálom, naraz dva ťahy, partia naslepo – ale postupne najskôr 5 ťahov potom zahrať a opäť 5 ťahov pomaly zvyšovať až po celé partie alebo rozohrávanie pozícií.

Tréningové partie na ťahy kandidátov povinnosť písať ťahy kandidátov.

10. Záverečná lekcia. Vyhodnotenie cyklu ak je splnený základný cieľ môžeme prejsť na ďalšiu úroveň vzdelávania.

Čo má vedieť hráč-hráčka po druhom cykle:

1. Aktivita. Dieťa musí vedieť na každom ťahu nachádzať 2-3 aktívne ťahy kandidátov, a snažiť sa vybrať najsilnejší. Dôsledkom je **návyk** rozmýšľať nad každým ťahom.

2. Základné princípy otvorenia. Dieťa dokáže využívať vo svojich partiách základné princípy otvorenia musí vedieť aktívne vyvíjať svoje figúry.

Dôležitá kontrola bodov 1 a 2 na každej lekcii. Oba body musia byť plne z automatizované.

3. Koncovky. Mat 2S, J+S, Ovláda všetky základné koncovky.

4. Vidí taktiku.

5. Dosiahol základný cieľ!!!

Pokiaľ nie je splnený bod 5 nemôže prejsť na ďalšiu úroveň