

Martin Hunčár - Učebný plán šachového kurzu

Podľa vedeckých štúdií šach rozvíja predstavivosť, tvorivosť, kritické myslenie, pomáha dosahovať lepšie výsledky v matematike i jazykoch, nabáda ku koncentrácií, predvídavosti a plánovaniu.

Počet vyučovacích hodín: 8 + nultá testovacia (jedna lekcia je 50 minút s nastavením a uprataním)

Očakávanie: šach je náročná strategická hra, je isté, že deti urobia pokrok, ale nie je možné naučiť ich hrať túto hru výborne, je to o zvládnutí základných pravidiel.

Cieľ: zámerom je vzbudiť u detí záujem o šach, naučiť ich pravidlá a pomocou nej edukačne na ne pôsobiť.

Dosiahnutý výsledok: zvládnutie hry a jej pravidiel, podpora logického myslenia a kreativity, učenie, resp. opakovanie čísiel od 1 do 8 a písmen od A po H. Sčítanie do 10 a odčítanie do 5 formou hry, kreslenie rovných čiar šachovnice

O lektorovi: Martin Hunčár je tréner detí a mládeže Bratislavskej šachovej akadémie s bohatými skúsenosťami. Deti, ktoré sa tomu chcú venovať viac, pripravuje na turnaje a majstrovstvá <https://sachovaakademia.sk/>

0. hodina: Je určená pre všetky deti v predškolskom veku (výnimočne po súhlase riaditeľky a rodiča umožníme aj mladším mimoriadne nadaným deťom). Na základe záujmu detí a rodičov detí sa rozhodnú prihlásiť deti na kurz. Oboznámenie sa s hrou, pravidlami správania, šachovnicou a jej súradnicami - číslami 1 až 8 a písmenami A až H, deti napodobňujú chody jednotlivých figúrok na veľkej šachovnici, v závere hodiny hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich.

1. hodina - oboznámenie sa s hrou, pravidlami správania, šachovnicou a jej súradnicami - číslami 1 až 8 a písmenami A až H, deti napodobňujú chody jednotlivých figúrok na veľkej šachovnici, v závere hodiny hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich. Vysvetlenie odmien: zbierajú malé kamienky do malých plastových krabičiek, ktoré si potrebujú na každú hodinu priniesť. Kamienky dostávajú za snahu na hodine a za domáce hry (je to úloha, ale deťom to predstavujeme ako domácu hru). Domáce hry sú nepovinné, zbieranie kamienkov ich len motivuje. Na domácu hru majú nakresliť svoju obľúbenú figúrku (nevaďí, ak deti zabudnú, úlohu môžu doniesť na ktorúkoľvek budúcu hodinu).

2. hodina - deti si opakujú ťahy jednotlivých figúrok na veľkej šachovnici, vysvetlenie pojmu šach - napadnutie súperovho kráľa s ukážkou na veľkej šachovnici za pomoci detí, v druhej časti hodiny hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich. Na domácu hru majú nakresliť svoju obľúbenú figúrku (inú ako minule).

3. hodina: deti si opakujú ťahy jednotlivých figúrok na veľkej šachovnici, vysvetlenie pojmu mat - také napadnutie súperovho kráľa, pri ktorom nemá kam ísť, pretože by bol všade ohrozený s ukážkou na veľkej šachovnici za pomoci detí, v druhej časti hodiny hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych

šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich. Na domácu hru majú nakresliť na A4 papier veľkú šachovnicu 8 x 8 políček s vyfarbením čiernych políček, deti označia dole pod šachovnicou stĺpce A,B,C,D,E,F,G,H a vľavo od šachovnice rady 1,2,3,4,5,6,7,8. Vľavo dole je teda čierne políčko, ktorého súradnice by boli A1 a vpravo hore je H8 (rodičia môžu pri ktorejkoľvek úlohe doma pomôcť, zároveň sa môžu hrať s deťmi - buď učia deti, alebo deti ich).

4. hodina - deti si opakujú na šachovnici šach a mat, v druhej časti hodiny hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich. Na domácu hru deti nakreslia šachovnicu bez vyfarbovania čiernych polí, ale označia stĺpce písmenami a rady číslami a na ľubovoľnom políčku napíšu písmeno D (D ako dáma) a vyfarbia všetky políčka, na ktoré môže odtiaľ dáma ísť.

5. hodina - deti sa učia hodnoty jednotlivých figúrok - dáma 9 bodov, veža 5 bodov, strelec 3 body, jazdec 3 body, pešiak 1 bod, kráľ má nevyčísliteľnú hodnotu. Ukážka možnosti vyhodenia figúrok na veľkej šachovnici s vysvetlením, koľko bodov sme pri vyhodení figúrky získali (napr. ak sme vyhodili vežu a pešiaka, získali sme $5+1=6$ bodov), v druhej časti hodiny hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich. Na domácu hru deti nakreslia šachovnicu bez vyfarbovania čiernych polí, ale označia stĺpce písmenami a rady číslami a na ľubovoľnom políčku napíšu písmeno V (V ako veža) a vyfarbia všetky políčka, na ktoré môže odtiaľ veža ísť.

6. hodina - deti si opakujú hodnoty jednotlivých figúrok - s tým, že musia sami vyhodnotiť, či sa im výmena figúrok oplatí (napr. ak vyhodím strelca a stratím vežu, tak sa to neoplatí, pretože stratím 5 a získam 3 = stratil som 2 body), v druhej časti hodiny hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich. Na domácu hru deti nakreslia šachovnicu bez vyfarbovania čiernych polí, ale označia stĺpce písmenami a rady číslami a na ľubovoľnom políčku napíšu písmeno S (S ako strelec) a vyfarbia všetky políčka, na ktoré môže odtiaľ strelec ísť.

7. hodina - vysvetlenie prečo chceme kráľa dobre skryť, pojem rošáda a kedy sa môže robiť - keď kráľ nie je v šachu, keď neprechádza cez ohrozené polia, keď sa predtým nepohol ani on, ani veža. Kráľ poskočí o dve polia a veža ho preskočí. Veľká rošáda a malá rošáda. Všetko na veľkej šachovnici. V druhej časti hodiny hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich. Na domácu hru deti nakreslia šachovnicu bez vyfarbovania čiernych polí, ale označia stĺpce písmenami a rady číslami a na ľubovoľnom políčku napíšu písmeno K (K ako kráľ) a vyfarbia všetky políčka, na ktoré môže odtiaľ kráľ ísť.

8. hodina :opakovanie rošády na veľkej šachovnici, ešte raz opakovanie chodu všetkých figúrok, na záver hrajú medzi sebou vo dvojiciach na normálnych šachovniciach, tréner chodí pomedzi nich a usmerňuje ich. Zhodnotenie kurzu, pochvaly.