

## Hlavní úkoly a znalosti trenéra III.třídy (vedoucího I.cyklu tréninku):

Úloha trenéra:

1) propagace, probuzení zájmu v dětech ("...aby ve volném čase samy hrály.")

2) co má děti naučit

První rok - výcvik na úroveň IV. - III. VT: Pokrok dětí je různý. Ve větších střediscích vede 1 trenér dítě 2 rok, pak jej předá dál (testy). Problém u dětí 6-7 let - zápis partií (vést k co největší pečlivosti, nechat dost času, nejprve jen několik tahů, úprava!).

Seznámení s hrou, pořádně pravidla (od začátku dodržovat). Role výuky taktiky - kladné emoce dětí. Základní teoretické koncovky. Občas nutné řešit konkrétní problém (dětí různého věku a výkonnosti). Plán je orientační, důležité je, aby děti prošly vším. Strategie - základy, prohlubování v individuálním výcviku.

Program: Soutěžení: Často testy, soutěže, každý musí zažít úspěch. Hraní cvičných pozic: Pozice, po teoretickém úvodu (plán hry) se hrají partie (2x30 min), pak rozbor a ukázky partií vel mistrů.

Aktivní pozornost můžeme vyžadovat u dětí:

5-7 let 10-15 min.

7-10 let 20 min.

10-12 let 25 min.

12-15 let 30 min.

## ZÁKLADNÍ POZNÁMKY Z DIDAKTIKY: (Gonsior)

Šachový výcvik mládeže je specifická forma sportovního, je někde mezi sportovním tréninkem a školním vyučováním. Z hlediska obsahu výcviku se blížíme didaktice vyučování, formy a organizace šachového výcviku (dobrovolná zájmová činnost) nás přibližují ostatním sportům. Didaktika je teorie, zabývající se formami, metodami a zásadami šachového výcviku. Didaktické zásady jsou obecné požadavky, které určují charakter vyučování. Platí přirozeně i v šachovém výcviku. Jsou to:

1. zásada **uvědomělosti a aktivity** (Motivovat děti - trénink je příprava na hru v turnajích. Při výkladu oznámit co a proč se probírá, shrnout na konci.),
2. zásada **názornosti** (Neprobírá se jen teorie, ale skutečné ukázky - v šachovém tréninku to není problém.)
3. zásada **soustavnosti** (Opakování, pracuje se podle plánu)

4. zásada **přiměřenosti** a individuálního přístupu k žákům (Je třeba vybírat takové ukázky, které žáci dokáží pochopit.),

5. zásada **trvalosti** a důkladnosti (Co se probere, mají pak žáci umět),

6. zásada **výchovného působení** (Trenér je příkladem, i kdyby nechtěl.).

Základní pravidla pro šachový výcvik:

a) Všechno musí být vysvětlováno názorně! Každé pokračování musí být provedeno na nástěnné šachovnici, případně si je děti provedou na svých soupravách.

b) Reč trenéra musí být jasná a srozumitelná! Nepoužívejte odborné výrazy, jímž děti nerozumí, a omezte používání cizích slov na minimum. Uvádíte-li u partiových ukázek a příkladů jména, přidejte ke jménu další informace, čímž dětem přibližujete dějiny šachu

c) Děti nesmí být přetěžovány. Co je pro vyučujícího samozřejmé, je často pro šachové začátečníky zcela nové. Nedopouštějme se myšlenkových skoků. Právě u šachové výuky je nebezpečí duševního přetížení vysoké.

d) Usilujme o změnu ve vyučování! Děti nemohou 1-2 hodiny pouze poslouchat. Musí být samy aktivní, hrát, psát, spolupracovat na řešení problémů.

e) Myslete neustále na to, že hra má připravit dětem radost! Proto je třeba opustit školskou přísnost.

f) Před zahájením výuky (u začátečníků) je třeba děti, případně i rodiče, výslovně upozornit, že brzy budou mít v ruce šachové figury, hrát však budou až o několik měsíců později. Předejdete tak možnému zklamání, kdy mnohé děti se domnívají, že po první lekci budou hrát.

**Co mají umět:**

<b>Šachisté IV. výkonnostní třídy (trénink začátečníků)</b>	
1	Podrobná znalost pravidel FIDE - chod kamenů, zakončení hry (mat, remíza: pat, trojí opakování pozice, správná nabídka remízy). Šachová notace.
2	Matové vedení proti samotnému králi: dvěma věžemi, dámou, věží, dvěma střelci.
3	Zásady boje v zahájení: boj o střed, zásady vývinu, čas.
4	Stručné všeobecné znalosti o střední hře: napadení a krytí, jednoduché plány, statická hodnota kamenů.
5	Jednoduché koncovky: postup pěšce do dámy (čtverec), dáma proti lehké figuře..
6	Matové obrazce.
<b>Šachisté III. výkonnostní třídy (trénink hráčů s IV.VT)</b>	
7	Rozdělení šachovnice: malý střed, velký střed, řady, sloupce, úhlopříčky, dámské křídlo, královské křídlo.
8	Důkladná znalost šachové notace: z paměti jmenovat řady, sloupce a úhlopříčky, z paměti jmenovat barvu určitých polí.
9	Působnost figur.
10	Základní koncovky: dáma proti pěšcům, dáma proti věži, král a pěšec proti králi, pěšec proti pěšci, lehká figura proti pěšci, věž proti pěšci.
11	Rozdělení partie na tři fáze: zahájení, střední hra, koncovka.
12	Rozvoj znalostí zásad boje v zahájení: boj o střed, účelný a rychlý vývin figur, klasický pěšcový střed - uplatnění, kombinace v zahájení, význam opěrných bodů.
13	Variety některých otevřených zahájení (italská, skotská, dva jezdcí v obraně, střední hra, střední gambit, španělská). Léčky v zahájení.
14	Základy taktiky: hrozba, vynucená varianta, mezi-tah. Prvky taktiky: zavlečení, odvečení, útok „za“, vazba, uvolnění pole, uvolnění linie, blokáda, dvojšach, dvojí napadení, matové kombinace.
15	Útok na krále (v malé rochádě, opačné rochády, král v centru), mat na 8.řadě, útok po 7.řadě, využití sloupců a diagonál, rozrušení.

## **Program šachového výcviku mládeže - I. cyklus (dle Gonsiora)**

1. Úvod. Šachovnice a označení polí.
2. Šachové figury a jejich pohyb.
3. Proměna pěšců, brání mimochodem, srovnatelná hodnota figur
4. Šachová notace
5. Rošáda a další důležité pojmy.
6. Šach, mat
7. Mat dámou a dvěma věžemi
8. Mat věží a dvěma střelci
9. Pat
10. Další případy remízy
11. Jak zahájit partii - obecné zásady
12. Král a pěšec proti králi, čtverec
13. Král a pěšec proti králi, opozice, klíčová pole
14. Kombinace. Mat na poslední řadě
15. Dvojitý úder
16. Odtážený šach, dvojitý šach
17. Kombinace lehkých figur
18. Pěšcové kombinace
19. Kombinace těžkých figur
20. Kombinace na zavlčení figury a blokádu pole
21. Kombinace na odlákání figury a uvolnění sloupce, pole
22. Kombinace na rozrušení, rozbití obrany
23. Kombinace na překrytí, dobytí pole
24. Šachové úlohy - léčky
25. Útok na krále ve středu šachovnice
26. Útok na krále při stejných i různých rošádách
27. Pěšcové koncovky - uplatnění převahy pěšců
28. Pěšcové koncovky - vzdálený a krytý volný pěšec
29. Dáma proti pěšci v koncovce
30. Věžové koncovky - postavení mostu.
31. Věžové koncovky - základní principy
32. Střelec proti jezdcí v koncovce
33. Koncovky stejnobarevných střelců
34. Koncovky ne-stejnobarevných střelců
35. Strategie -silné a slabé body, pěšcové slabiny

36. Volné sloupce a sedmá (druhá) řada

37- 40. Jak studovat zahájení

### Vlastnosti trenéra - desatero

správné	nesprávné
pozitivní postoj k tomu, co dělá, je svědomitý, dochvilný a přesný	povinnosti plní z rutiny, není přesný ani korektní
ke všem má stejný vztah	trenér má své oblíbence, vybočení trestá různě (pozor na "haló efekt")
respektuje osobnost, věnuje pozornost a vážnost	nadává, vyvyšuje se
věnuje přiměřenou důvěru, sám si důvěry váží	nedůvěřuje
je ochoten naslouchat obtížím svých svěřenců, neodmítne prosbu o pomoc	dítě odbývá, nechce se mu nic řešit, odmítá pomoc v osobních záležitostech
chválu a výtky používá přiměřeně	převážně kárá a přeceňuje neúspěchy
při neúspěších motivuje pro další práci	shazuje, vyčítá, kárá
využívá individuálních vlastností a možností	ke všem se chová stejně
klade přiměřené nároky	přeceňuje, podceňuje
vede k dobrým výsledkům ve škole a povzbuzuje je	upřednostňuje šachy před školou

### Metodické poznámky k programu I.cyklu (Gonsior)

Chceme-li vyjádřit vyučovací a výchovný cíl prvního cyklu, lze jej chápat jako "rovnováhu racionálního a emocionálního". Jednoduše řečeno jde o to, abychom děti naučili nejen konkrétní poučky, pravidla, ale i lásku k šachu, ochotu obětovat potřebný čas a vedli je k samostatnému myšlení. To odpovídá stupni mentálního vývoje dětí ve věku 7-10 let. Vše prožívají velmi intenzivně, citově, raději hrají a soutěží než se učí. Proto je hlavní obsah výcviku věnován taktice. Vždyť kombinační obraty, oběti figur, matové kombinace mají výrazný emocionální náboj a vyvolávají vzrušení i nadšení u dětí, což je v souladu s didaktickými cíli daného stadia výcviku. První cyklus je pro nás jakousi "přípravkou", ve které máme hravou a zábavnou formou naučit základům šachové hry.

Z mé dlouholeté praxe vyvozují, že největší chyby se trenéři dopouštějí příliš chvatným vysvětlením a nedostatečným opakováním základních pojmů, z čehož plyne nedostatečná znalost notace, šachovnice a nejzákladnějších pravidel koncovek (pravidlo čtverce, most). Málo rovněž využívají soutěživosti dětí při procvičování v praktické části a ověřování vědomostí. Ukončením I. cyklu výcviku získali žáci základní teoretickou i praktickou přípravu v taktice a jen ty nejzákladnější v ostatních oblastech. Proto se obsah II. cyklu orientuje více na strategii a končící hry. Na tomto místě chceme opětovně zdůraznit, že program I. cyklu se kryje s výcvikovým rokem jen za mimořádných okolností (vyrovnaná věková skupina dětí, optimální využití času, respektování pedagogických a didaktických principů). Podstatné však je, aby učební látka byla žáky pochopena, aby si ji osvojili a aby jejich vědomosti byly trvalé a hluboké. Nic není platno, že si trenér "odškrtal" všechna témata v programu a děti je nemají "v krvi". Pak dochází při soutěžích k rozčilení, zklamání i ztrátě motivace.

### Návrh programu lekcí (Kopta):

Je nutné brát ohled na věk dětí. Pořadí upravte podle potřeby, lekce spojte nebo rozdělte.

Aktivizace dětí při přednášce:

Hádání nejlepšího tahu s danými možnostmi.

HT bez daných možností.

Hádání, jak partie dopadne při nejlepší hře.

	téma	probrat	náměty k cvičení
1	Pravidla 1	základy pravidel (podle pokročilosti vynechat?)	Mini-úlohy: braní mimochodem, jedno-tahový mat, pat, věčňák
2	Pravidla 2	všechno (včetně proměny pěšce, braní mimochodem, patu, opakování tahů)	úlohy: jedno-tahové maty (D+V, D+F, V+V) cvičné pěšcovky (7p x 7p)
3	Matové vedení - těžké figury	postup v koncovce z neutrální pozice zdůraznit užitečnost odřezání krále (nesmyslnost zbytečného šachování)	simultánky: kdo první zmatí D+V x K (vedoucí brání slabou stranu) nebo macení ve dvojicích
4	Matové vedení - D+K x K	postup matového vedení s bábou: 1) matové obrazce (jednotažky) 2) uzavření krále na kraji - klec na krále 3) přiblížení krále a mat králi v kleci 4) jak zatlačit krále dámou ke kraji	cvičení ve dvojicích simultánka: jako (5) cvičné partie: těžké figury a pěšci
5	Matové vedení - V+K x K	postup matového vedení s věží: 1) matový obrazec - jednotažka 2) tempo (Kg6, Vf7 x Kg8) 3) jak zatlačit K ke straně (uzavírání a omezování prostoru, ne odšachovávání - pomalé)	cvičné partie (pěšci +D+V) - útočit na krále, průnik po sloupci a na 7.řadu, postup pěšců do dámy...
6	Notace	postup: nástěnná šachovnice +	cvičná partie se zápisem

		tabule (pokud není, lze použít velký papír, nebo v malé skupince i bez těchto potřeb) výhody ovládnutí zápisu partie: šachová kultura - partie staré stovky let), zlepšení vlastní hry (rozbor partie) 1) šachovnice - pojmenování polí 2) značky figur 3) zápis postavení na šachovnici 4) zápis tahu ( <u>plná notace - u začátečnicků lepší</u> ) další značky, 0-0, +...	(tematická - viz předchozí téma, možnost zkrácení u nejmenších - zapsat 5-10 tahů), kontrolovat každého, ihned opravovat chyby, pozor pole psát malými písmeny (lze psacími)!
7-9.	Matové obrazce	jednoranové maty, různé matové obrazce (V+p+J, J+S, J+V, S+V) ( <b>příloha matů</b> )	soutěž v hledání matů cvičné partie - koncovky
10	Prosazení převahy materiálu	koncovky s velkou převahou materiálu cíl - postavení dámy a matové vedení kdy nevyhraje velká převaha materiálu (falešný střelec, dva jezdcí),	simultánka: F+p x K, F+p x K+p
11	Prosazení převahy materiálu	složitější příklady uplatnění převahy (postup: plán - zjednodušování = výměny figur, ne pěšců, prosazení pěšce, spojení sil), nějaký velmistrovský příklad	simultánka: F+3p x 4p
12	Pěšcovka 1	prosazení posledního pěšce (kdy +- , kdy =) pojmy: čtverec, opozice	cvičení ve dvojicích cvičné partie pouze s K + pěšci
13	Pěšcovka 2	další základní znalosti o pěšcovkách (věžový pěšec, uplatnění pěšce navíc, vzdálený volný pěšec, krytý volný pěšec)	simultánka - prosazení jednoho pěšce
14	Boj dámy	Dxp, základ (D vyhraje snadno	cvičný turnaj (4p x 4p),

4	proti pěšci	proti pěšci na 6. a nižší řadě, finty - D obsadí pole proměny, chycení věžového pěšce), pěšec na 7. řadě - manévr přibližující K, remízové pozice, matové sevření po postavení D	zcela stačí na výrobu nepochopitelných hrubých chyb
1 5	Zahájení 1	slabina f7, <u>šustrmat</u> (a obrana bodu f7) – nejjednodušší plán v zahájení	cvičné partie se zápisem 10 tahů
1 6	Zahájení 2	minipartie s útokem na f7 (vybrat) (Miniaturky) typické taktické obraty	partie se zápisem hádání tahů z probírané partie
1 7	Zahájení 3	základy strategie v zahájení: vývin, střed partie <b>Morphy – konzultanti</b>	hádání tahů z probírané partie
	Zahájení	<b>Příloha:</b> Sigurjonsson G. - Wibe T, Nielsen – Jensen	
1 8	Rozbor partie	partie: zahájení, střední hra, koncovka Zah: porovnání s knihami, PC databází SH: plány, taktické obraty K: technika, znalost teoretických koncovek označit chyby + proč se staly („rozhodující“ chyba)	rozbor zapsaných partií (lépe v co nejmenších skupinkách - více trenérů)
1 9	Taktika	hrozba (šach, mat, napadení,..) - vynucení průběhu hry úlohy: podle nějaké učebnice, sbírka úloh v oddíle (papíry), vybírat podle věku, u mladších rozdělit lekce	hádání tahů (a) kdo se přihlásí první, b) nebo všichni zapíšou odpověď) domácí úlohy (soutěž)
2 0	Taktika - prvky	matové úlohy (dvojšach, zavlečení, blokáda)	hádání tahů
2 1		dvojí údery, útok „za“	hádání tahů

2 2		zavlečení, odvečení	hádání tahů
2 3		mezitah, léčka	hádání tahů
2 4		rozrušení, oběť střelce na „h7“	hádání tahů
2 5		patové kombinace, věčný šach, prosazení pěšce	hádání tahů

### Poznámky k programu (Kopta)

1. Připravujeme děti na turnaje (1. pravidla, 2. matové vedení, uplatnění velké výhody, 3. základ zahájení – tedy vývin a střed, a nejjednodušší plán, tedy útok na krále (na f7 nebo h7), z toho vyplývají manévry figur a pěšců.
2. U některých můžeme zahájit „koloběh“: 1. příprava pro turnaj (cvičení + historie šachu) ho naláká na turnaj, 2. sehraje turnaj(-e), 3. chce se zlepšit a trénuje na další turnaj, atd. ...
3. Většina však zůstane trochu se nudícím účastníkem kroužku (důvody jsou různé, často chodí na šachy „místo družiny“ nebo ho tam tlačí rodiče „aby se zklidnil“).