



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



VZDELÁVANÍM
PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH
RÓMSKYCH KOMUNÍT



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Kód ITMS: 26130130051

číslo zmluvy: OPV/24/2011

Metodicko-pedagogické centrum

Národný projekt

**VZDELÁVANÍM PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV
K INKLÚZII MARGINALIZOVANÝCH RÓMSKYCH KOMUNÍT**

Mgr. Miloslav Cisko

**Praktická príručka činnosti šachového krúžku mierne
pokročilých**

2014

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum,
Ševčenkova 11, 850 01 Bratislava

AutorUZ: Mgr. Miloslav Cisko

Kontakt na autoraUZ: Spojená škola, Štúrova 231/123,
061 15 Spišská Stará Ves
ajlo@pobox.sk

Názov: **Praktická príručka činnosti šachového
krúžku mierne pokročilých**

Rok vytvorenia: 2014

Oponentský posudok vypracoval: Mgr. Anna Kromková

ISBN 978-80-565-0510-6

Tento učebný zdroj bol vytvorený z prostriedkov projektu Vzdelávaním pedagogických zamestnancov k inklúzii marginalizovaných rómskych komunit. Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov Európskej únie.

Text neprešiel štylistickou ani grafickou úpravou.

Obsah

Úvod.....	4
1. Dôležité situácie v šachovej partii.....	5
1.1 Šach.....	5
1.2 Mat.....	6
1.3 Pat.....	14
1.4 Iné ukončenie partie.....	15
2. Amatérsky šach.....	16
Použitá literatúra.....	17

Úvod

Cieľom mojej práce bolo vytvoriť učebný zdroj nadväzujúci na UZ „Praktická príručka činnosti šachového krúžku začiatočníkov“, použiteľný na šachových krúžkoch, v šachových kluboch ale aj v školách, ktoré zaviedli šach ako nepovinný alebo voliteľný predmet. Keďže texty na seba nadväzujú, číslovanie diagramov tiež nadväzuje.

Ide o zaradenie situácií vedúcich k ukončeniu šachovej partie, ktoré musí hráč ovládať už na amatérskej úrovni.

Príručka je určená deťom, ktoré sa chcú zúčastňovať mládežníckych turnajov v rámci celoslovenskej súťaže GPX. Tieto turnaje sa hrajú na skrátenejší čas, často má hráč iba 15 minút na celú partiu. Tento text preto chce pomôcť nádejným hráčom, aby začali vyhrávať rýchlo, aby ovládali postupy vedúce k víťazstvu. Mierne pokročilí šachisti získavajú materiál, ktorý im v tom pomôže.

1. Dôležité situácie v šachovej partii

1.1. Šach

Napadnutie kráľa figúrou sa nazýva šach. Kráľ môže byť napadnutý každou figúrou okrem kráľa.

Typické pozície, pri ktorých je kráľ v šachu:



Diagram č.10 kráľ je v šachu od

bielopolného strelca

Existujú 3 možnosti ako sa dostať zo šachu

1. Odísť kráľom z napadnutia - v situácii na diagrame sa môže kráľ vyhnúť šachu ťahom 1....Ke7
2. Prekryť šach inou figúrou v situácii na diagrame sa môže vyhnúť šachu ťahom 1....g6
3. Vyhodiť figúru ktorá dáva šach - na diagrame to nie je možné.

1.2 Mat

Ak je kráľ v šachu a nemôže sa mu vyhnúť ani jedným z troch spôsobov, ktoré sú popísané vyššie, tak je partia ukončená tzv. matom.

Matová pozícia je uvedená na diagrame č.12

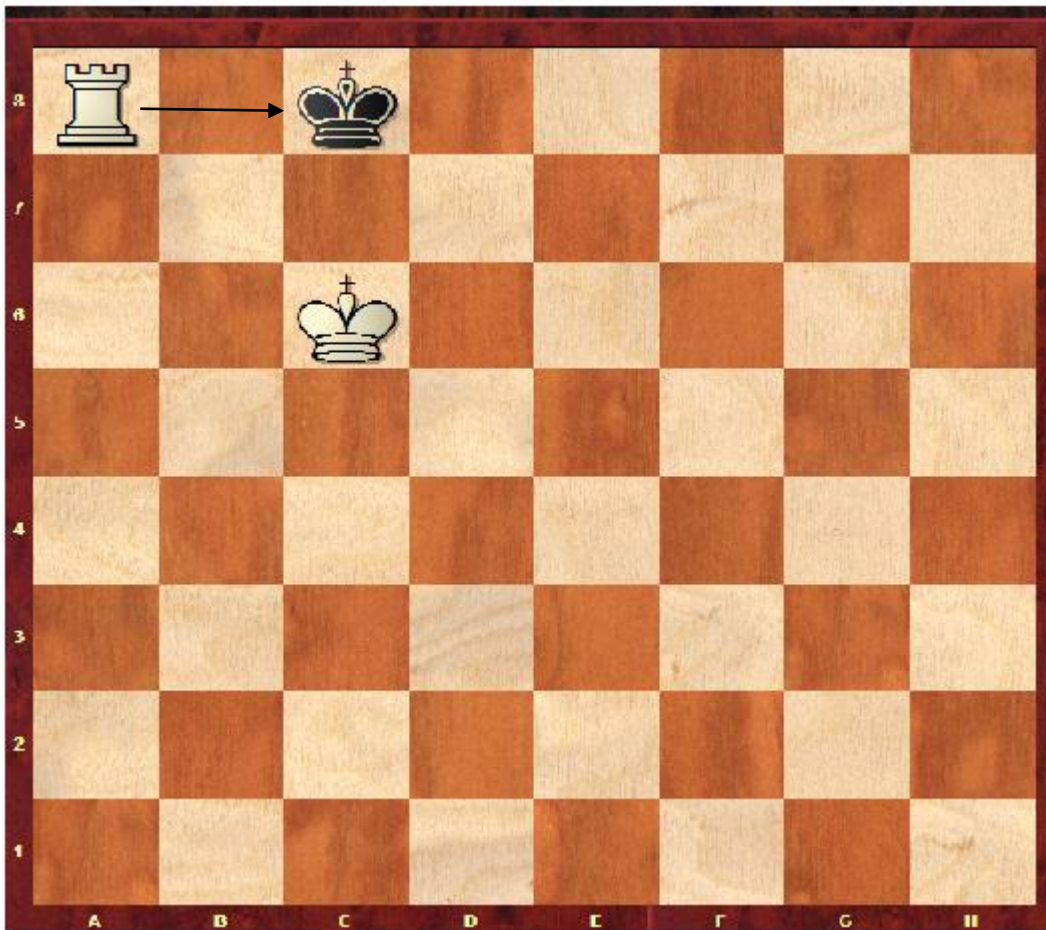


Diagram č.12 Kráľ má šach od veže, po ôsmej rade utiecť nemôže lebo je stále v šachu a polia b7 c7 a d7 kryje kráľ

Príklady matov

Existujú rôzne pasce na rýchly mat, na ktoré nie je dobré naletieť. Najrýchlejší môže byť mat v 2. ťahu a to len keby biely s čiernym spolupracoval.

Vznikne po ťahoch :

1.f3 e5

1.1 2.g4 Dh4#



Diagram č.13 Najrýchlejší mat

Ďalším známym matom je 4-ťahový mat na ktorý tiež nie je dobré naletieť. Na rozdiel od prvého tento mat dáva biely.

Medzi šachistami je známy ako tzv. šustermat.

Vzniká po ťahoch :

1.e4 e5 2.Sc4 (napáda bod f7, najslabší bod čierneho pozície) 2....Jc6 3.Df3 druhý krát napáda bod f7 hrozí mat ak čierny nerobí nič proti hrozbe Dxf7 a zahrá napríklad

3.... a6 ?? tak potom

4.Dxf7#!



Diagram č.14

K ďalším známym matom patrí tzv. Légalov mat.

1.e4 e5

2.Jf3 d6 – Úvodné ťahy tzv. Philidorovej obrany, tento ťah hráva čierny, ak chce hrať nie veľmi aktívne ale chce si udržať šancu proti súperovi.

3.Sc4

3.... h6 ?! (lepšie je Jf6)

4.Jc3 Sg4 ? – čierny zaviazal jazdca do takzvanej väzby, lenže prehliadol možnosť bieleho.

5.Jxe5!! – teraz už pre čierneho nie je záchrana je napadnutý strelec a zároveň je napadnutý pešiak f7.

5....Sxd1 čierny berie dámu a teší sa z materiálnej výhody, ale teraz už neexistuje šanca na záchranu pred matom.

6.Sxf7+ Ke7 – teraz je vidno prečo bol lepší 3 ťah Jf6 po Jf6 by bolo pole Jd5 kryté

7. Jd5#



Diagram č.15 Légalov mat

Mat na poslednom rade

Keď spravíme v nejakej pozícii malú rošádu a v priebehu partie opustíme kráľa, hrozí nám tzv. mat na poslednom rade. Môžu ho dať len veža alebo dáma (častejšie veža).

Príklad matu na poslednom rade:

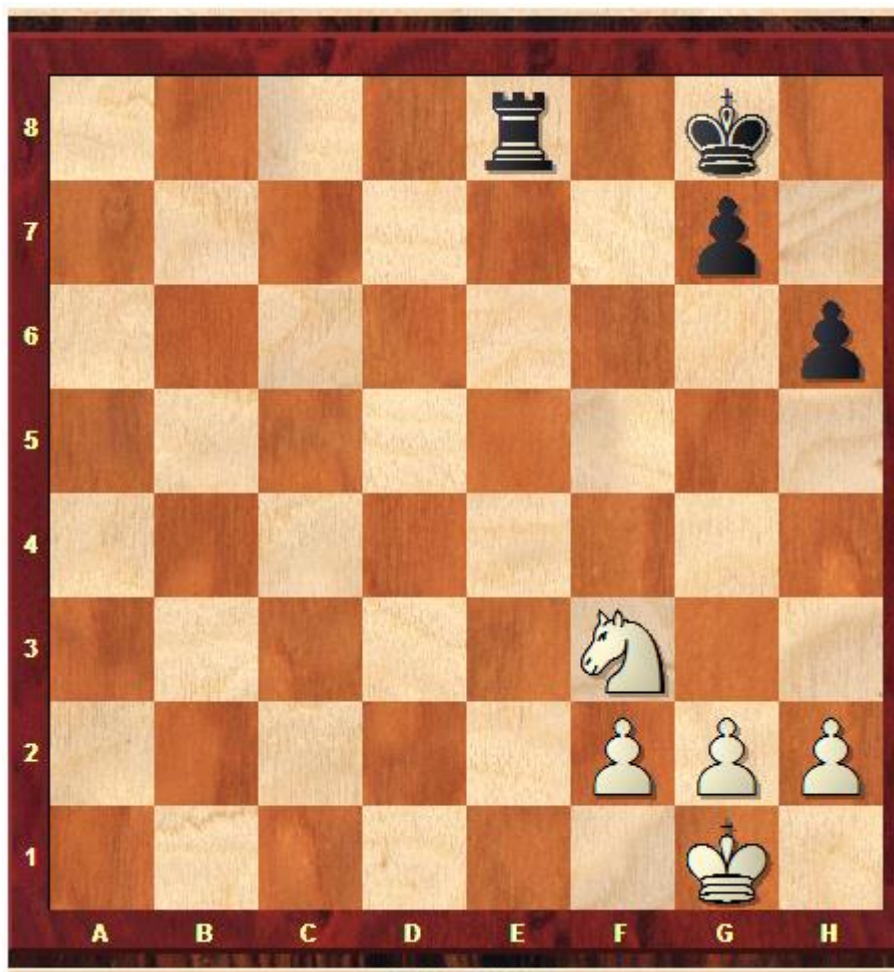


Diagram č.16

Ak biely na ťahu ustúpi jazdcom napríklad 1. Jd4 tak príde Ve1 mat.

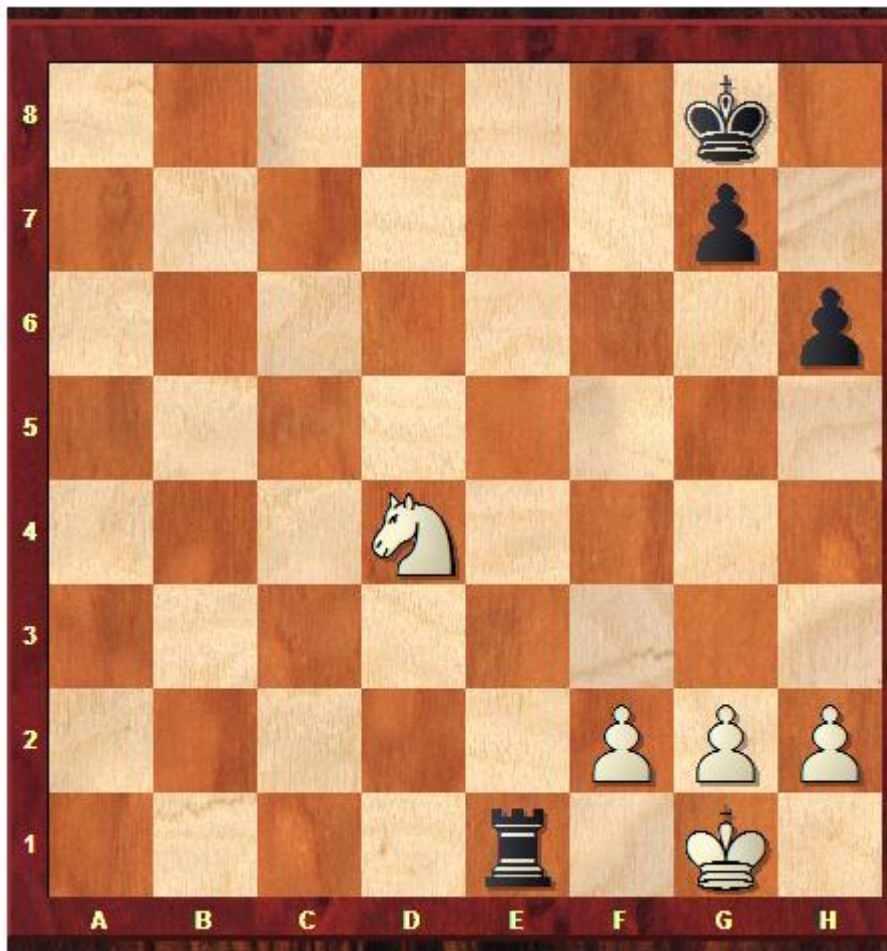


Diagram č.17 Aby sa predchádzalo matu na poslednom rade je dôležité potiahnuť pešiaka spreď kráľa

Posledným pre začiatočníka nebezpečným matom je tzv. dusený mat, ktorý využíva zablokovanie kráľa v rohu šachovnice.

V pozícii na diagrame 18 má biely obrovskú materiálnu výhodu, ale čierny má v rukáve poslednú fintu.

1....De3+

2.Kh1 –vynútené

2....Jf2+

3.Kg1?? biely mal poslednú šancu odovzdať časť materiálu Vxf2! a biely vyhrá lenže po Kg1 príde 3....Jh3+

4.Kh1 opäť vynútené a teraz Dg1+!!! A biely musí vziať Vxg1 a teraz príde Jf2mat



Diagram č.18 Začiatočná pozícia



Diagram č.19 konečná pozícia

1.3 Pat

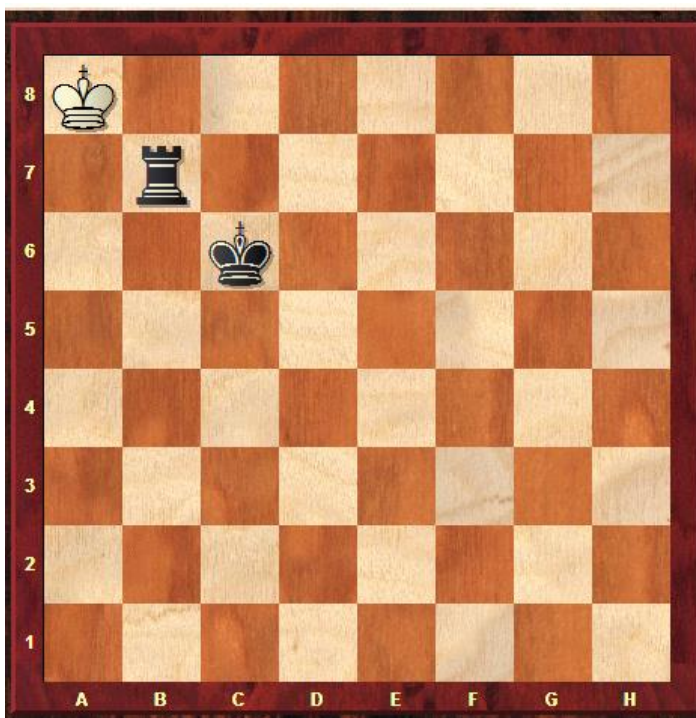
Pozícia v ktorej je hráč , ktorý je na ťahu a nemôže ťahať pričom nemôže byť v šachu sa nazýva pat. Bežná je táto pozícia hlavne na konci partie.

Typické patové pozície:

Pat dárou.



Diagram č.20 ak je biely na ťahu tak je partia remízou.



Pat vežou

Diagram č.21 Pat vežou a kráľom je možný len v rohu šachovnice

1.4 Iné ukončenia partie.

Partia môže skončiť ešte inými spôsobmi. Prvým je remíza dohodou. Ak je pozícia vyrovnaná a súper sa zhodnú na remíze, partia je ukončená. Ďalším spôsobom je remíza opakovaním ťahov. Vznikne vtedy ak obidvaja súper trikrát zopakujú tú istú pozíciu. Posledným je remíza večným šachom. Napríklad v pozícii na diagrame č.17 nemá čierny iný ťah ako

1...Kh8 a biely nemá inú možnosť vzhľadom k nevýhode materiálu ako Dh6 šach, čierny zase len Kg8 a biely Dg6. Tým sa pozícia z diagramu zopakuje.



Diagram č.22 Večný šach

2. Amatérsky šach

Po zvládnutí základov šachovej hry a spôsobov, ako zvíťaziť, prípadne zremizovať prehratú pozíciu, nastal čas zúčastniť sa prvého amatérskeho turnaja. Bez skúseností by sme nemohli napredovať a zlepšovať sa. Ideály spôsob začiatku sú na Slovensku turnaje v rámci súťaže Grand Prix. Je to celoštátna súťaž, v rámci ktorej sa za školský rok odohrá asi 100 turnajov po celom území od Záhoria po východ Slovenska. Zúčastniť sa môžu deti do 14 rokov, ale skoro na každom turnaji je aj kategória pre starších hráčov, spravidla do 19 rokov, a tak si každý mladý hráč príde na svoje. Súťaží sa celkovo v šiestich kategóriách, do 8, do 11 a do 14 rokov, osobitne u dievčat a osobitne u chlapcov, aj keď hrajú spolu. Vyhodnotenie prebieha po kategóriách, pričom najlepších desať v každej časti SR (západ, stred, východ) postúpi do semifinále a úplne najlepší desiati v rámci SR do celoštátneho finále.

Detský amatérsky šach takto funguje už viac rokov, aj mládežnícky. Dospelí amatéri môžu začať na takzvaných rapid turnajoch, ktorých je tiež dosť. Treba sa pripraviť na to, že na prvých turnajoch sa často prehráva aj napriek veľkej snahe, mnoho súperov už odohralo nejaké turnaje predtým. Neúspech by deti nemal odradiť, rodičia, učitelia alebo vedúci krúžkov by ich mali podporiť aj po predpokladaných neúspechoch. Nikdy neslobodno karhať hráča za prehru, aj tú najhlúpejšiu! Najmúdrejší rodičia nestoja pri partii, tréneri či vedúci krúžkov iba v prípade, že sa vedia ovládať. Stále treba mať na pamäti, že ide o hru, hráča musí baviť a prinášať mu radosť. Heslo Slovenského šachového zväzu: „Šach je viac než len šport“ chápeme tak, že ide aj o výchovu, treba vedieť prehrávať, aj vyhrávať, na istej úrovni. Držíme palce!

Použitá literatúra

1. ZELINA, Miron, ALBERTY, Ladislav: Metodika tvorby učebných zdrojov pre žiakov v celodennom výchovnom systéme na základných školách. 2011.
2. www.google.com