MASARYKOVA UNIVERZITA

Fakulta sportovních studií

Katedra Sportovních her

Metodika tréninku šachu pro mládež

Bakalářská práce

Vedoucí bakalářské práce

Mgr. Eduard Hrazdíra

Vypracoval

Miroslav Horák

APAK + PR3

Brno 2009

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně na základě pramenů uvedených v seznamu zdrojů a svého vlastního výzkumu.

V Brně 30. dubna 2009 ……………………………...

OBSAH

1. Úvod………………………………………………….………... **2**

2. Hlavní část……….…………………………………………… **2**

2.1 Stručná charakteristika šachu…………………………………… 2

2.1.1 Popis herního náčiní……………………………………………. 3

2.1.2 Cíle hry…………………………………………………………. 5

2.2 Historie šachu…………………………………………………… 6

2.3 Šachy, hra nebo sport?.. 8

2.4 šachové olympiády a mistrovství světa...8

3. Metodika tréninku šachu pro začátečníky..…………………… 10

3.1 Znalost pravidel - chod kamenů, zakončení hry; šachová notace... 12

3.2 Matové vedení proti samotnému králi ………………………… … 15

3.3 Zásady boje v zahájení: boj o střed, zásady vývinu, čas ………… 17

3.4 Stručné všeobecné znalosti o střední hře……………………………20

3.5 Jednoduché koncovky …………………………………………… 23

3.6 Matové obrazce ……………………………………………………25

4. Taktika a strategie v šachu…………………………………………..26

5. Psychologie v šachu……………………………………………… 27

6. Doplňkové sporty pro šachy…………..………………………… 29

Závěr……………………………………………………………. **31**

Seznam příloh…………………………………………………… 32

Seznam použité literatury……………………………………….. 33

Přílohy…………………………………………………………… 35

Resumé……………………………………………………………..48

1. ÚVOD

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolil „*Metody tréninku šachu, pro mládež*“. Toto téma jsem si vybral abych přiblížil jak začínajícím trenérům, tak širší veřejnosti problematiku metodiky tréninku šachu pro mládež. Během svého života i studia na Masarykově univerzitě hraji aktivně šachy za Klub TJ Náměšť nad Oslavou, navštívil jsem několik šachových táborů a tréninkových pobytů. Ve své šachové kariéře jsem se stal několikrát přeborníkem kraje a dosáhl jsem výkonnostní třídy kandidát mistra. Chvíli jsem působil i jako trenér, ovšem bez atestace.

Tato práce by neměla být striktně vnímána jako metodický materiál pro šachové trenéry, ale spíš jako shrnutí používaných metod tréninku pro začínající šachisty a samozřejmě i pro všechny ty kteří se chtějí dozvědět něco nového o šachu. Dále by pak mohla být použita všemi, kteří se chtějí zdokonalit v šachové hře alespoň na úroveň šachistů čtvrtých tříd.

2. HLAVNÍ ČÁST

2.1 Stručná charakteristika šachu

Šach je hra pro dva hráče, kdy se jeden hráč snaží dát druhému hráči mat.
Nejčastěji se hraje „jeden na jednoho“, hraje se ovšem i týmově od 4 - 8 hráčů, nebo ve formě „*simultánky*“, kdy jeden hráč hraje s více soupeři.
Pokud se při hře používají šachové hodiny, má každý hráč daný určitý čas, kterého smí v partii využít. Vlastní partie může skončit výhrou bílého, výhrou černého nebo remízou, což představuje zisk půl bodu pro každého hráče.

2.1.1 Popis herního náčiní

Šachovnice se skládá z 8 x 8, tj. 64 shodných čtvercových polí, střídavě světlých ("bílá" pole) a tmavých ("černá" pole). Šachovnice se umístí mezi hráče tak, že nejbližší rohové pole po pravé ruce hráče s bílými figurami je bílé. Každý hráč začíná s 16ti kameny, na začátku hry je tedy ve hře 32 kamenů. Z toho je 16 bílých a 16 černých.

Tyto kameny jsou:

	symbol	zkratka	hodnota
Bílý král, obvykle označovaný symbolem	♔	K	∞
Bílá dáma, obvykle označovaná symbolem	♕	D	9
Dvě bílé věže, obvykle označované symbolem	♖	V	5
Dva bílí střelci, obvykle označovaní symbolem	♗	S	3
Dva bílí jezdci, obvykle označovaní symbolem	♘	J	3
Osm bílých pěšců, obvykle označovaní symbolem	♙	-	1
Černý král, obvykle označovaný symbolem	♚	K	∞
Černá dáma, obvykle označovaná symbolem	♛	D	9
Dvě černé věže, obvykle označované symbolem	♜	V	5
Dva černí střelci, obvykle označovaní symbolem	♝	S	3
Dva černí jezdci, obvykle označovaní symbolem	♞	J	3
Osm černých pěšců, obvykle označovaní symbolem	♟	-	1

Základní postavení kamenů na šachovnici

Pramen: *Pravidla šachu*, [on-line],
Url: http://www.chess.cz/www/assets/files/informace/legislativa/PravidlaSachuFIDE2009.pdf

Neodmyslitelnou součástí šachové hry jsou dnes šachové hodiny, které hráči ukazují, kolik času mu zbývá do konce partie. V dnešním šachu se již používají převážně hodiny digitální, které na rozdíl od předešlé generace mechanických hodin uvádí čas na vteřiny přesně.

2.1.2 Cíle hry

Cílem každé šachové partie je dát soupeřovu králi mat. Tohoto cíle se hráč snaží dosáhnout různými taktickými a strategickými obraty a postupy.

Každý hráč by si měl v průběhu a v závislosti na vývoji partie určit jeden či více sekundárních cílů, které povedou k vítězství v partii a tedy i dosažení cíle primárního. Sekundárním cílem může být např. zisk materiálu, obsazení výhodného postavení pro své figury-zisk sloupce nebo diagonály atd. Více v kapitole 2.6.

Cíl šachisty co se výkonnosti týče je u začínajících hráčů mnohdy obdobný, nicméně mistrem světa se všichni stát nemohou! Kvůli odstupňování výkonnosti jednotlivých šachistů byla vytvořena stupnice po sobě jdoucích tříd, které označují orientační výkonnost. Pro přesnější určení výkonnosti se používá koeficientu ELO.

Systém měření hodnot ELO vymyslel Američan maďarského původu Dr. Arpad Elo roku 1959. Počítá se na základě statistické analýzy výsledků hráče na turnajích. Systém měření hodnot ELO je mezinárodně známý a uznávaný systém pro měření výkonnosti lidských hráčů i šachových počítačů. Hodnoty ELO jsou čtyřciferná čísla, kde lepší hráč má vyšší číslo. Novému hráči, který ještě nezná hodnotu svého koeficientu ELO, je propůjčena základní hodnota koeficientu dle výkonnostní třídy, se kterým vstupuje do prvních turnajů. Pokud dokáže porazit hráče s výrazně vyšším ELO, zvýší se mu hodnota osobního ELO podstatně. Vyhraje-li nad hráčem stejné úrovně, hodnota ELO se příliš nezmění - výsledek se očekával. Prohraje-li však s výrazně slabším hráčem, hodnota ELO se mu podstatně sníží.[1]

Procentuální naději na výhru při hře dvou hráčů s rozdílnými hodnotami ELO uvádí tabulka uvedená v příloze 1. Přehled výkonnostních tříd je uveden v příloze 2.

[1] *Klasifikační řád k 1.1.2007*, [on-line], Url: http://www.skscr.cz/data/pdf/kr07.pdf

2.2 Historie šachu

O vzniku šachu se v historii vedla značná polemika. Kromě Egypta a Řecka existovaly domněnky, že šachy vymysleli Peršané, podle jiných Číňané, někteří dokonce za místo vzniku šachu označují Babylónii. Moderní historické výzkumy situují vznik šachu do Indie pravděpodobně v prvních stoletích našeho letopočtu. Staroindický šach neboli *čaturanga* se odlišoval od moderního šachu především tím, že jednu partii hráli čtyři hráči a pohyby figur byli jiné. Hrálo se se čtyřmi druhy figur které symbolizovaly čtyři druhy vojenských jednotek v tehdejší Indii: pěchotu, jízdu, slony a válečné vozy – předchůdce dnešních pěšců jezdců střelců a věží. Házelo se kostkou, která určovala, kterou ze čtyř druhů figur se bude hrát. Tato hra měla charakter spíše hazardní a vítězství záleželo na náhodě.

Zde by stála za zmínku pověst, která se traduje mezi začínajícími šachisty po celém světě. Má za úkol získat pozornost nových hráčů a stejně jako s mnohými dalšími ústně tradovanými pověstmi může mít pravdivý základ.

Legenda pojednává o moudrém indickém učenci Sissovi ben Dahirovi: ten prý šach vymyslel a na jeho příkladu ukázal svému králi Šahramovi, který nevládl spravedlivě, že i malý pěšec (obyčejný prostý lid) může rozhodnout o vítězství. Sissa ben Dahir si poté za svůj "vynález" odměnou přál maličkost: aby mu král dal zrnka pšenice v takovém množství, že na první pole šachovnice dá jedno zrnko, na druhé dvě, na třetí čtyři, na čtvrté osm a na všechna další vždy dvakrát více zrníček než na předchozí pole. Královi se odměna zdála malá, ale posléze zjistil, že v celé Indii není tolik pšeničních zrn, aby přání Sissy ben Dahira bylo uspokojeno. Později matematici spočítali, že zrn by bylo potřeba 2^{63} tj. 18 446 744 073 709 551 615 (přes 18 triliónů zrnek), k čemuž by bylo zapotřebí obilí, které by se za deset let vypěstovalo na celém povrchu zeměkoule, počítaje v to i moře. Tímto chtěl Sissa ben Dahir ukázat svému králi, že šach je opravdu velmi složitá hra.

Dodnes není známo, jakým způsobem se indický šach, založený na náhodě změnil v „Perský šach“ neboli „Šatrandž“, při kterém již o výsledku rozhoduje inteligentní kombinační hra. Rozhodně však již v 6. stol. n.l. byly Peršanům

známy šachy bez kostek. Právě tato změna od hry na náhodu ke hře spočívající na důvtipu hrála v historii šachu rozhodující roli.[2]

Poté došlo k rozšíření šachu do Evropy jak obchodními cestami, tak maurskými výboji. Nutno připomenout, že ve středověku církev šach zakazovala, protože se často zneužíval k hazardu.

Historie šachu v českých zemích

První zmínka o šachové hře v Čechách se objevuje v Kosmově kronice (konec11.stol), druhá v latinsky psané legendě o utrpení sv. Vojtěcha z počátku 12. století. Nejpravděpodobněji k nám přivezli šachy čeští kupci z Itálie, ale mohly se sem dostat i z Byzance, kam jezdilo mnoho slovanských pohlavárů a rytířů, kteří se nepochybně se šachy setkali. V kronikách a historických dokumentech z 12. až 14. století lze najít zmínky o tom, že šachy hrála Dagmar, dcera Přemysla Otakara I. Drahocennou šachovou soupravu dostal údajně darem český král Jan Lucemburský. První česky psané šachové dílo Kniežky o šašiech od Tomáše ze Štítného vzniká ve14. století. Od 60. let se objevují v Praze a okolí první šachové spolky (českoněmecký Prager Schachklub 1867), konají se sjezdy šachistů (Praha 1872) a v českých novinách se objevují šachové rubriky.[3]

Dne 8.září 1905 byla založena Ústřední jednota českých šachistů. Rok 1924 je pro mezinárodní šachový život nesmírně důležitý. V červenci byla v Paříži založena Mezinárodní šachová federace – Federation Internationale des Echecs, zkráceně FIDE. Mezi 15 zakládajícími členy bylo i Československo. Mezi tři nejvýznačnější české šachisty tohoto období patřil Wilhelm Steinitz (1836-1886), který roku 1866 porazil v Londýně Adolfa Andersona 8:6 a byl označen za nejlepšího šachistu světa. Druhým šachovým titánem byl velmistr Richard Réti (1881-1929), který roku 1924 na turnaji v New Yorku porazil úřadujícího mistra světa Capablanku a poté budoucího mistra světa Aljechina. Třetím velikánem českého šachu byl

---

[2] *Historie šachu*, [on-line], Url: http://sachy-ondra.wz.cz/historie.html

[3] *Historie šachu v českých zemích*, [on-line], Url: http://www.kralupy.cz/sachy/historie.htm

velmistr Salomon Flor (1908-1983) který se roku 1936 umístil na turnaji v Poděbradech před „šachovým králem“ Aljechinem. Jejich již naplánované utkání o mistra světa se bohužel kvůli napjaté politické situaci neuskutečnilo. Z poválečných let můžeme jmenovat naše dva význačné velmistry Luďka Pachmana a Vlastimila Horta, vítěze mnoha mezinárodních turnajů. Pachman byl navíc významným šachovým teoretikem a publicistou.[4]

Z nastupující generace mezi mnoha zkušenými šachisty vyniká čtyřiadvacetiletý David Navara z Prahy. Za svůj život získal již mnoho titulů a je v současné době nejlepším hráčem v ČR.

Roku 2005 delegáti ČŠS a MŠS velkou většinou hlasů schválili zánik Českého a Moravského šachového svazu a následný vznik nového jednotného **Šachového svazu České republiky**.

2.3. Šachy hra nebo sport?

Šach by jistě 90% dotázaných označilo jako hru, není tomu tak do slova. Tato hra se svým rozšířením po celém světě, oblibou mnoha miliónů hráčů (třetí nejhranější hra na světě) a následnou medializací a popularizací stala významným sportovním odvětvím.

2.4 Šachové olympiády a mistrovství světa

Šachové olympiády

Vzhledem k tomu, že šach nebyl zařazen do olympijských sportů, museli si šachisté pomoci sami a roku 1924 se konala první neoficiální šachová olympiáda. V roce 1927 se po dvou neoficiálních olympiádách konala první oficiální, a to

---

[4] MODR, B. a VESELÝ,J. *100 let organizovaného šachu v českých zemích.*

v Londýně. Od té doby jsou konány olympiády vždy po dvou letech vyjma let válečných 1939-50. Soutěž se nyní pořádá každým druhým rokem a je organizována zvlášť pro mužské a ženské týmy, přičemž v mužských týmech se připouští i účast žen.V každém týmu nastupují čtyři šachisté. V součtu výher jednoznačně vítězí Sovětský svaz jehož šachisté zvítězili na olympiádě osmnáctkrát, nastupující Rusko šestkrát a šachisté USA pětkrát.[5]

Mistrovství světa v šachu

je soutěž o titul mistra světa v šachu. Poprvé se oficiálně konalo roku 1886, kdy pražský rodák Wilhelm Steinitz porazil Johanesse Zuckerhota. Do té doby byli vůdčí mistři uznáváni za nejlepší šachisty světa pouze neformálně a subjektivně, na základě jejich sportovních výsledků a teoretického přínosu.

Nejčastěji se o titulu rozhodovalo v zápase dosavadního mistra a vyzyvatele, tedy v sérii šachových partií, v níž musel vyzyvatel získat více výher než dosavadní držitel titulu – nerozhodný výsledek se považoval za příznivý pro stávajícího mistra světa. V některých případech měl navíc starý mistr světa v případě prohry a ztráty titulu právo na odvetný zápas. Mistr světa si soupeře vybíral nejprve sám, v období po druhé světové válce pak FIDE pořádala turnaj kandidátů, kde vítěz měl právo na souboj s mistrem světa.

Forma mistrovství světa v šachu a způsob výběru účastníků se během jeho historie několikrát změnila, ale největší změna přišla až v letech 1993–2006, kdy došlo dokonce k rozdělení na dvě nezávislá a konkurenční mistrovství. Prestiž titulu tak značně poklesla. Změna pravidel a odstranění dlouhých zápasů s původním mistrem světa navíc způsobovaly, že se k titulu mohl vítězstvím v turnaji probojovat i šachista, který sice byl velmi silným velmistrem, ale ani zdaleka ne

[5] *Šachové olympiády*, [on-line], Url: http://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%A0achov%C3%A1_olympi%C3%A1da#Mu.C5.BEsk.C3.A9_olympi.C3.A1dy

fenoménem srovnatelným s většinou mistrů světa v šachu od Steinitze po Kasparova.[6]

3. Metodika tréninku šachu pro začátečníky

Začínající šachisté by měli bezpodmínečně zvládnou učivo prvních šesti lekcí:

1	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,
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.

Adepti šachové hry musí rovněž ovládnout základní šachovou terminologii (příloha 3). Nejdříve je potřeba si ujasnit s jak starými šachisty budeme pracovat. Stejně jako u mnoha ostatních sportů tak i v šachu platí pravidlo „čím dříve, tím lépe“. Proto mnozí šachoví trenéři např. ve Frýdku Místku, kde má šach dlouholetou tradici, začínají s tréninkem šachistů již v mateřské školce (od pěti let), ovšem jsou výjimky, kdy se talent pro šach projeví i dříve. Tito mladí šachisté mají velmi výhodnou startovní pozici a pokud u šachu vydrží, zpravidla dosahují vynikajících výsledků. Každý trenér by měl mít na paměti, že pokud pracuje s dětmi do deseti let, musí přizpůsobit vlastní tréninkové jednotky i vlastní přístup

---

[6] *Mistrovství světa v šachu*, [on-line],

Url: http://cs.wikipedia.org/wiki/Mistrovstv%C3%AD_sv%C4%9Bta_v_%C5%A1achu

jejich dosavadnímu mentálnímu vývoji. Děti v tomto věku vše prožívají citlivěji a jejich pozornost je hůře udržitelná. Proto by samotný trénink neměl představovat pouze suchou přednáškou, ale měl by být proložen různými hrami, soutěžemi a zábavnými prvky. Hlavní obsah výcviku je z tohoto důvodu věnován především taktice. Vždyť kombinační obraty, oběti figur a matové kombinace mají výrazný emocionální náboj a vyvolávají vzrušení a nadšení i u dětí, což je v souladu s didaktickými cíli daného stadia výcviku.[7]

Každá z následujících šesti kapitol je rozdělena do dvou oddílů. První oddíl se zabývá teorií látky, přičemž druhý se věnuje samotné tréninkové jednotce. Pro tréninkové jednotky jsem zvolil skupinu deseti dětí ve věku sedmi let. Jedna tréninková jednotka trvá 45 minut. Pro trénink šachu jsou vhodné téměř všechny prostory, které využívá mládež, ať se jedná o školní třídu, klubovnu nebo rekonstruované podkroví. Důležité jsou podmínky a vybavení. Stejně jako pro jiné zájmové aktivity mládeže pořádané v interiéru i u šachu musíme zajistit dostatečné osvětlení, tepelný komfort, kvalitní stoly a židle a v neposlední řadě klid, který je pro myšlenkové procesy nepostradatelný. Co se vybavení pro vybranou skupinu týče, budeme potřebovat pět šachových souprav (do dvojce jednu), pět šachových hodin, nástěnnou magnetickou tabuli na názorné předvádění pozic a pokud nám to finanční situace umožní tak i notebook s některým z šachových programů, kterých je v dnešní době již dostatek například Fritz 10, Chessbase atd. V příloze pro danou kapitolu je vždy uveden materiál pro příslušnou lekci.

---

[7] *Metodický list pro trenéry*, [on-line],
Url: http://www.sachkobylisy.com/pro%20trenery.doc

3.1 Znalost pravidel FIDE

Shrnutí teorie: chod kamenů, zakončení hry (mat, remíza: pat, trojí opakování pozice, správná nabídka remízy); šachová notace.

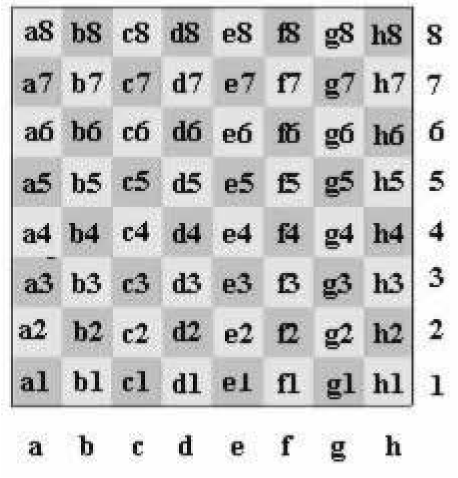
Začínající šachisté by měli ovládat znalost pravidel na základní úrovni, mezi které patří mj. teorie chodu kamenů (příloha 4).

Mat je "ohrožení" soupeřova krále tak, aby soupeř neměl tah podle pravidel. Ukázkové šachové diagramy na téma mat jsou připojeny v příloze. Na tomto místě bych chtěl podotknout, že šachových diagramů na různá témata a motivy je mnoho a stačí si jen vybrat.

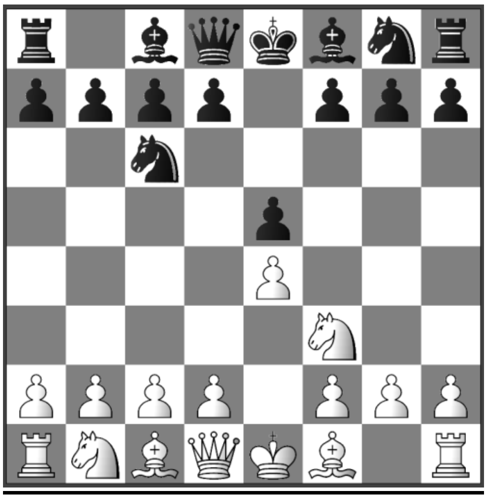
Remíza nastává v následujících případech:

- po domluvě hráčů, přičemž nabízející hráč nejprve provede tah poté nabídne remízu a nakonec spustí hodiny,
- když se jeden z hráčů dostane do ***patu,***
- když jeden z hráčů reklamuje u rozhodčího třikrát opakovanou pozici,
- pokud během posledních padesáti tahů nedošlo k výměně materiálu a pohybu pěšcem.

Šachová notace je schopnost, která je nutná pro každého šachistu. Je velmi jednoduchá a zvládnutelná od pátého roku. Každé ze čtyřiašedesáti polí je označeno písmenem (označení sloupce) a číslem (označení řady) Během všech vážných partií je hráč povinen průběžně zapisovat tahy do partiáře. Výjimku představují hráči, kteří ještě nedosáhli věku povinné školní docházky, a nevidomí, kteří provádí záznam s využitím diktafonu.



Po začátečníky je jednodušší zapisovat jak pole na kterém kámen stojí tak pole kam táhne.



Tato pozice po druhém tahu by byla správně zapsána 1.e2-e4, e7-e5; 2.Jf1-f3, Jb8-c6. Nebo zkráceným zápisem 1.e4, e5; 2.Jf3, Jc6

<u>Tréninková jednotka – 1. lekce</u>

Cílem první lekce je osvojení základních pravidel FIDE, dále pak chod kamenů, zakončení hry (mat, remíza: pat, trojí opakování pozice, správná nabídka remízy) a šachová notace.

ČAS	OBSAH	PRAXE
2 min.	Prezence	
2-5 min.	Seznámení s probíranou látkou	
5-10 min.	Legenda o vzniku šachu	
10-30 min.	Tahy jednotlivých figur	děti si vyzkouší a naučí tahy jednotlivých figur,včetně rošády
30-40 min.	Šachová notace	procvičování notace, plné i zkrácené
40-45 min.	základní pravidla	mat, remíza, případy patu,

3.2 Matové vedení proti samotnému králi

Shrnutí teorie: základní matová vedení, tj. dáma a král proti králi, věž a král proti králi, král a dvě těžké figury proti králi.

Základní matové vedení

Mezi základní matová vedení v koncovce patří matování jen figurkami. Dámou, věží či dvěma těžkými figurami jde vynutit mat celkem snadno. Střelec ani jezdec samostatně matovat nemohou. Matovat naopak může dvojice střelců a střelec s jezdcem, i když zde je matování velmi obtížné a v praxi se nemusí povést ani mistrům. Z tohoto důvodu bych tato matová vedení přenechal pokročilejším šachistům.

Dáma a král proti králi

Matování samotnou dámou je celkem snadné. Principem je dostat krále na kraj šachovnice, kde bude král zmatován. Nejrychleji toho lze docílit společnou spoluprací krále a dámy, ale protože přitom stoupá riziko patu, je pro začátečníky vhodnější zahnat krále pouze dámou. Touto metodou lze docílit matu do 10 až 15 tahů.

Naučit se matovat dámou je velmi důležité! Ve vyrovnaných partií často rozhoduje prosazení pěšce do dámy, která pak musí dát mat. V konečné fázi partie již často není čas na dlouhé přemýšlení, proto matování dámou musí být velmi dobře procvičené!

Věž a král proti králi

Toto matové vedení trvá déle než mat damou, neboť samotná věž nedokáže zahnat krále na kraj šachovnice. K matovému vedení je třeba spolupráce krále. Docílit matu můžeme dvěma metodami. Nejčastější metodou je odřezávání krále věží do prostoru, který neustále zmenšujeme. Věž je při tomto postupu krytá králem. Alternativní postup je vynucování opozice králů s následným šachem věží, což

zahání krále o řadu blíž ke kraji šachovnice. Ukázku prvního postupu začneme v diagramu 3 (příloha 5).[8]

Král a dvě těžké figury proti králi

Jedná se o nejjednodušší matové vedení. Pokud matování probíhá dámou a věží stačí silnější straně umístit dámu a věž na dva sousední sloupce a střídavě posunovat dámou a věží vždy o jednu řadu – tento postup bývá označován jako tzv. „schody". Matování dvěma věžemi probíhá naprosto identicky, jen při přiblížení matovaného krále k dvojici věží, které postupují po schodech, je nutno přesunout věže na opačnou stranu šachovnice.

<u>Tréninková jednotka – 2. lekce</u>

Cílem druhé lekce je naučit děti matové vedení proti králi, a to dvěma věžemi, dámou, věží a dvěma těžkými figurami.

ČAS	OBSAH	PRAXE
2 min.	Prezence	
2-5 min.	Opakování předchozí látky	Děti nahlas popisují tahy předváděné partie správnou notací
5-10min.	Seznámení s novou látkou	
10-15 min.	Ukázka matových vedení na magnetické tabuli	
15-35 min.	Matování dámou a věží, dámou, věží, dvěma věžemi	Děti si ve dvojicích vyzkouší matování.Jedno matuje druhé se brání.
35-45min.	Zadání řešitelské soutěže	Děti si do zavedených šachových sešitů vloží řešitelské diagramy na téma mat.

8 *Pěšáček info-matová vedení*, [on-line], Url: http://sachy-vokd.wz.cz/Pesacci/pesacek1.pdf

3.3 Zásady boje v zahájení

Shrnutí teorie: Zásady vývinu a boje o centrum, náskok ve vývinu, volba zahájení .

Výuka hry v zahájení není jednoduchá, přestože se s ní musí začít prakticky od začátečníků. Navíc již v tomto stádiu se budují návyky, které si většina šachistů „nese" celou svou kariérou. a úvod je třeba si říci - co je cílem zahájení?

Je to co nejrychlejší dosažení aktivního a harmonického rozmístění sil pro střední hru (samozřejmě určit, kde končí zahájení a kde začíná střední hra se nedá, naopak zahájení se střední hrou by měly tvořit harmonický celek Základním zákonem zahájení je tedy:

Vývin a Boj o centrum

Vývin má být:

- Rychlý – každým tahem vyvíjíme jednu figuru. Netaháme bez příčiny jednou figurou dvakrát. Nevyvíjíme předčasně dámu.
- Úplný – vyvíjíme všechny figury, zpravidla nejdřív lehké(jezdce a střelce). Uvedení krále do bezpečí – rošáda – je součástí vývinu. Ponechání krále v centru je nejčastější chybou méně zkušených hráčů.
- Aktivní – Jezdce vyvíjíme do centra. Střelce vyvíjíme na volné diagonály k napadání slabých bodů soupeře, nebo k vazbě. Věž vyvíjíme na volné sloupce (nebo na ty, které plánujeme otevřít). Dámu v rámci vývinu zpravidla umisťujeme do vyčkávacího postavení na 2. nebo 3. řadu, odkud bude moci zasáhnout na požadovaný úsek šachovnice.
- Harmonický – figury mají být v souhře (mají se doplňovat, krýt, a ne si navzájem překážet). Pěšci nesmí omezovat vlastní figury v pohybu, protože síla figury je dána její pohyblivostí
- Plánovitý.

Při boji o centrum se snažíme obsazovat centrum pěšci i figurami. Pěšec v zahájení táhne, když:

- obsazuje centrum (e4,d4)
- podporuje centrum (c3,d3)
- napadá centrum (c4,f4).

Jezdec v centru na opěrném bodě, kde nemůže být vyhnán, je velice silný. Stejně tak dáma v centru je velice silná, pokud nemůže být vyhnána.

Náskok ve vývinu

Získáme-li náskok ve vývinu, například napadáním předčasně vyvinuté soupeřovy dámy vlastními vyvíjenými figurami, musíme ho využít k útoku. Je třeba otevřít hru a to i za cenu obětí.

Volba zahájení

Pro začínající šachisty je dobré zvolit nekomplikované zahájení, kde lze snadno vyvinout figury a ve kterém není nutno zvládat pokročilejší formy taktiky a strategie. Proto bych doporučil některé z jednodušších a přehledných zahájení, ke kterým patří například Italská hra, Skotská hra, apod.[9]

---

[9] *Hra v zahájení,* [on-line],Url: www.sachy.kvalitne.cz/dokumenty/hra_v_zahajeni.rtf

Tréninková jednotka – 3. lekce

Cílem třetí lekce je naučit děti zásady boje v zahájení, mezi které patří boj o střed a správná technika vývinu.

ČAS	OBSAH	PRAXE
2 min.	Prezence	
2-10 min.	Seznámení s probíranou látkou	
10-15 min.	Opakování předchozí látky	Matování různým materiálem ve dvojicích na čas.
10-20 min.	Boj o centrum	Ukázky boje o centrum v různých zahájeních
20-45 min.	Zásady vývinu	Probereme s dětmi některé ukázkové miniaturní partie.
40-45 min.	Zadání řešitelské soutěže	Děti si do sešitu vloží dané řešitelské diagramy

3.4. Stručné všeobecné znalosti o střední hře

Shrnutí teorie: napadení a krytí, vazba, dvojúder, přechod do koncovky.

Naprostá většina partií se rozhoduje ve střední hře. Je to pochopitelné: zahájení je stadium mobilizace sil a v koncovce se zase realizuje dosažená převaha ze dvou předcházejících stadií. Ve střední hře dochází k hlavnímu souboji dvou armád, zde se řeší hlavní problém partie – kdo koho porazí.

Střední hra nastává po zahájení, tedy zhruba po dvaceti tazích od zahájení partie. V této době by měl být ukončen vývin a stanoven předběžný plán hry. Základním motivem pro výhru partie u začátečníků je zisk materiálu a jeho postupné převedení přes střední hru do koncovky, kde převaha, byť malá, často rozhoduje o výhře či prohře.

Pro zisk materiálu se používá několika taktických obratů které by měli začínající šachisté znát. V prvopočátcích šachového zápolení se používá převážně napadení, vazba a dvojúder.

Napadení je stav, kdy jeden kámen napadá jeden nebo více soupeřových kamenů. Aby nedošlo k materiální ztrátě, je napadená strana nucena uhnout nebo pokrýt napadený kámen.

Vazba je situace, ve které je některý kámen napaden tak, že možnost jeho pohybu je omezena. Vazby se účastní tři figury rozmístěné na stejné linii: figura provádějící vazbu (dáma, věž nebo střelec), figura vázaná (jakákoliv figura kromě krále) a figura podmiňující vazbu (král či jiná figura).

Rozlišujeme vazbu absolutní (úplnou), kdy se napadený kámen nemůže pohnout z důvodu odkrytí šachu, a relativní (částečnou) kdy napadený kámen sice táhnout může, ale je to spojeno s určitou nevýhodou, většinou s materiální ztrátou.

Dvojúder – je současné napadení figurou nebo pěšcem na dvě figury nebo pěšce soupeře. Jedním z objektů napadení často bývá král. Nejnebezpečnějšími figurami z hlediska provádění dvojúderů jsou dáma a jezdec – figury, které projevují svoji údernou sílu v osmi směrech.

Přechod do koncovky s rovným materiálem – pokud se rozhodneme přejít do koncovky, měli bychom mít co největší šanci na vítězství. Tuto šanci zvětšíme správným výběrem figur, které si necháme a které nám poskytnou určitou výhodu v dané pozici. V zablokovaných pozicích (kde se vyskytuje více navzájem zablokovaných pěšců) je lepší ponechat si jezdce na úkor střelců. Naopak střelce si spíče ponecháme v otevřené pozici na úkor jezdce, kterým vyměníme soupeřova střelce.

Přechod do koncovky s materiální výhodou – Pokud jsme během zahájení a střední hry docílili materiální výhody, která je podle nás dostatečná pro výhru v partii, je na čase tento „bonusový" materiál převést do koncovky. Toho docílíme tím že budeme měnit figury se stejnou hodnotou tak dlouho, až nám zbude materiál který máme navíc a v partii zvítězíme. Soupeř si je tohoto samozřejmě vědom toho, že s každou provedenou výměnou klesá jeho šance na vítězství, popřípadě na remízu. Proto se bude snažit výměnám, které vedou ke zjednodušení pozice zabránit. Nyní je už na každém šachistovi, který tahá za delší konec lana, zda svého soupeře donutí ke zjednodušení některým taktickým obratem nebo hrozbou.

Tréninková jednotka – 4. lekce

Po čtvrté lekci by děti měli mít všeobecné znalosti o střední hře a základních taktických obratech ve střední hře využívaných, jako je napadení a krytí, vazba, dvojúder. Měly by zvládnout princip přechodu do koncovky.

ČAS	OBSAH	PRAXE
2 min.	Prezence	
2-5 min.	Opakování předchozí látky,	Kontrola řešitelské soutěže
5-10 min.	Seznámení s probíranou látkou	
10-15 min.	Napadení a krytí	Děti reagují krytím na předváděné hrozby
15-25 min.	Vazba	Děti se naučí využívat vazbu na vzorových příkladech
25-30 min.	Dvojúder	Příklady dvojúderu na diagramech
30-40 min.	Jednoduché plány	Rozbor pozic a určení jednoduchých plánů.
40-45 min.	Zadání řešitelské soutěže	Děti si do sešitů vloží řešitelské diagramy na téma vazba, dvojúder

3.5 Jednoduché koncovky

Shrnutí teorie: pravidlo kritických polí a pravidlo čtverce.

Koncovkou se míní závěrečná část šachové partie, ve které se výměnami materiál na šachovnici podstatně zredukoval a v níž se uplatňuje síla krále, neboť matové nebezpečí je zpravidla malé.

Při boji v šachové koncovce rozhodují čtyři základní faktory: prostor, síla, čas a zvraty (proměna pěšců, změna síly figur). Vždy je velmi užitečné získat pro vlastní kameny dostatek prostoru na úkor soupeřových, centralizovat vlastní figury, neboť z centra vyvíjejí největší sílu a jen výjimečně se bojuje o prosazení postupu okrajových pěšců. Vlastním figurám musíme zajišťovat co největší palebnou sílu a vzornou souhru s pěšci.

Čas hraje v šachových koncovkách stejně významnou roli jako v zahájení partie nebo ve střední hře. Mnohdy nezáleží na množství pěšců, ale na jejich pohyblivosti a rychlosti postupu na pole proměny. V koncovkách se značně mění relativní hodnota kamenů. Stoupá hodnota dlouhonohých, tj. dámy, věže i střelce, kdežto hodnota jezdce klesá. Rovněž hodnota volných pěšců stoupá úměrně s jejich přibližováním k poli proměny. V koncovce jsou např. dva volní pěšci na šesté řadě silnější něž věž (ovšem jen když jsou králové vzdálení). Ani v koncovce nesmíme zapomínat na vlastní nebo soupeřovy kombinační možnosti, neboť mohou přivodit zvrat pozice i výsledku partie. [10]

Nejjednodušší je koncovka král a pěšec proti králi. Zde je nutno znát pravidlo čtverce a pravidlo kritických polí.

Kritická pole jsou 3 pole před pěšcem. Stojí-li bílý pěšec na 2., 3., nebo 4. řadě (černý na 7., 6. nebo 5. řadě), jsou kritická pole ob jednu řadu vpředu. Stojí-li bílý pěšec na 5. nebo 6. řadě (černý na 4. nebo 3. řadě), jsou kritická pole o jednu řadu vpředu. Pokud si děti zautomatizují obsazování kritických polí králem a pravidlo

---

[10] PITHART, F. *Šachové koncovky*. Praha: Olympia, 1974. ISBN 27-076-74

čtverce, nebudou muset ztrácet v partii čas složitými propočty v podstatě jednoduchých pozic. Zvláště v koncovkách je čas často limitujícím faktorem, který rozhoduje o výhře či prohře. Proto jsou tato pravidla z hlediska úspory času a eliminování chyb v propočtu zásadní.

Pravidlo čtverce nám říká, zda soupeřův král chytá našeho pěšce postupujícího do dámy. Spočítáme počet polí do osmé řady od pěšce (za bílého), do první řady (za černého). Od pěšce protáhneme stejný počet polí horizontálně, čímž nám vznikne pomyslný čtverec. Pokud soupeřův král do čtverce vstoupí, pěšce chytí.

<u>Tréninková jednotka – 5. lekce</u>

Cílem páté lekce je přiblížit dětem jednoduché pěšcové koncovky, vysvětlit a naučit je pravidlo kritických polí a pravidlo čtverce, se kterým přímo souvisí postup pěšce do dámy.

ČAS	OBSAH	PRAXE
2 min.	Prezence	
2-5 min.	Seznámení s novou látkou	
5-10 min.	Opakování minulé látky	Kontrola řešitelské soutěže
10-20 min.	Král a pěšec proti králi	Děti si ve dvojicích vyzkouší proměnu pěšce v dámu.
20-30 min.	Dáma a král proti králi a lehké figuře	Děti si vyzkouší matování dámou.Jedna strana matuje druhá se brání
30-40 min.	Matování dámou a matování věží	Děti si pod dohledem vyzkouší jednotlivé druhy matování
40-45 min.	Zadání řešitelské soutěže	Děti si vloží zadané řešitelské diagramy do sešitu

3.6 Matové obrazce

Shrnutí teorie: mat na poslední (první řadě), významné matové pozice.

Matové obrazce jsou pozice, ve kterých by měl šachista instinktivně vycítit, že má možnost dát mat. V této kapitole se zaměříme na nejzákladnější matové obrazce, které využijí začínající šachisté. Mezi takové patří především mat na h7, g7, c7, b7, a7 (D+S; D+J; D+V); mat na 1. (8.) řadě (matující figura věž, dáma); mat na 1. (8) řadě (V+S, V+J, V+D); dušený mat, epoletový mat, Legallův mat.

Tréninková jednotka – 6. lekce

Cílem poslední, šesté lekce je připravit, nyní již mladé šachisty, na nebezpečí matových pastí a klasických matů nejčastěji používaných v začátcích šachové kariéry.

ČAS	OBSAH	PRAXE
2 min.	Prezence	
2-5 min.	Seznámení s probíranou látkou	
5-15 min.	Opakování minulé látky.	Děti si vyzkouší pěšcovou hru.různý počet pěšců (8 na 8) (6 na 6)
15-20 min.	Matové obrazce	Děti řeší dané diagramy a hledají mat, max. do dvou tahů.
25-45min.	Vyhlášení řešitelské soutěže	Děti dostanou drobné ceny a zahrají si šachovou partii.

4. Taktika a strategie v šachu

Základ šachové strategie spočívá ve schopnosti vést hru podle správného plánu, stanoveného předem pro celý úsek partie. Propočet konkrétních variant je možný a nutný jen v určitých postaveních. Ve většině postavení je správným vodítkem k nalezení správného tahu jen celkový plán hry. [11]

Abychom mohli zvolit správný plán v šachové partii je nutné zhodnotit pozici.Toto provádějí šachisté automaticky při pohledu na jakoukoliv rozehranou nebo rozebíranou partii.

Toto zhodnocení by mělo proběhnout zhruba následovně :

1. Zjistit materiální poměr sil
2. Působnost jednotlivých figur
3. Jakost jednotlivých pěšců, jejich struktura, poziční bilance
4. Postavení králů
5. Vzájemná souhra figur a pěšců . [12]

Tímto jsme zhodnotili charakter postavení a z výsledku hodnocení by měl vzniknout závěr, který z hráčů je ne tom lépe a z jakého hlediska. Tím nám vzniká možnost stanovení plánu.

V mnoha pozicích ustupují strategické úmysly do pozadí, protože hlavní roli hrají forsírované (vynucené) varianty. Pouze v tomto případě má taktika přednost před strategií. Taktika požaduje konkrétní přístup k hodnocení každého postavení.Taktika obsahuje vlastně všechno dění na šachovnici od jednoduchých tahů až po mnohatahové kombinace. Dalo by se říct, že taktika je umění vést boj. Základem každé taktické operace je hrozba. Hrozby mohou být rozličné a mohou směřovat k ohrožení soupeřova krále, materiálnímu zisku, vytvoření slabých bodů

[11] a [13] PACHMAN,L. *Moderní šachová strategie*, Frýdek-Místek: Pliska, 1996.

v soupeřově pozici, výměně soupeřových aktivních figur, anebo k průlomům či rozbití pozice.[13]

5. Psychologie v šachu

V šachu stejně jako v mnoha jiných sportech a hraje jednu z hlavních rolí psychologie. Nejprve je potřeba podotknout, že šachová psychologie je jakási patricijská disciplína, protože se daleko zřetelněji projevuje v partiích silnějších hráčů (platí zde úměrnost, že čím jsou protihráči silnější, tím více potom může záležet na psychologických činitelích). To lze dobře vysvětlit prostřednictvím chyby. Jelikož se slabší hráči často dopouštějí chyb „z vlastní vůle", není potřeba je k chybám nutit, a naopak, čím jsou protihráči silnější, tím méně dělají chyb a proto jsou hůře porazitelní

Chyba v šachu

Hlavním cílem psychologického vedení partie by měla být soupeřova chyba. Pokusíme se tedy popsat, jaké druhy chyb se v šachách vyskytují a jaké jsou jejich nejčastější příčiny.

Prstová chyba

Jedná se o analogický případ, jako když tenista smečuje ze dvou metrů z jasného míče do sítě, nebo když fotbalista ze dvou metrů přestřelí bránu. I těm nejlepších šachistům se stává, že čas od času (zpravidla jen párkrát za život) udělají primitivní chybu. Není to špatným propočtem tahů, ale zpravidla např. provedením nějakého tahu (který hráč vůbec nechtěl zahrát) v zamyšlení, nebo už má hráč v hlavě jinou pozici, než která stojí na šachovnici, atd. Prstová chyba je tedy vlastně výsledek selhání lidského aparátu. Příčinou je především nedostatek soustředění.

[13] SUETIN,A., *Škola šachové strategie a taktiky*, Praha: Olympia, 1976.

Chyba v důsledku chybného přemýšlení

Sem patří všechny chyby udělané vědomě (na rozdíl od prstových chyb, které jsou dělány bezděčně a více méně omylem) a v poměru k prstovým chybám tvoří 99,9% všech chyb.

Psychologické prostředky ovlivňující dění na šachovnici

Jsou prostředky kterými partii záměrně, aktivně ovlivňujeme

Pozdní příchod k partii

Pozdní příchod k partii je velmi oblíbenou zbraní. Výměnou za pár minut času na přemýšlení získá opozdilec jakousi psychologickou výhodu, protože pozdní příchod jeho soupeře nepochybně nějakým způsobem ovlivní.

Trik

Jistě je zajímavá otázka, kde vlastně začíná šachová psychologie při samotném hraní partie. První krůček na klikaté a náročné cestě šachové psychologie vlastně udělá hráč, který když 3x za sebou po zahajovacím tahu 1.e4 prohraje, tak sáhne ke změně „repertoáru" a příští partii zahájí 1.d4. Usoudí totiž, že se mu první zahájení nehraje dobře (nebo že naopak velice sedí soupeřovi) a přestože jsou oba zahajovací tahy objektivně stejně dobré, rozhodne se přesedlat na zavřené hry. Podobný krůček učiní šachista, který napadne soupeřovu dámu na a4 věží z pole h4 a přitom upřeně kouká na královské křídlo, jako kdyby tam plánoval kdovíjakou akci. Soupeř má tendenci zaměřit se rovněž na královské křídlo a nakonec nechá dámu prostě stát. Podobné fígly zkouší také např. šachista, který v beznadějné pozici s rezignovaným výrazem jakoby nepozorně nastaví figuru, a jakmile ji soupeř sebere, zoufalá tvář se změní v rozzářenou a hráč s velikou radostí dává mat věží na poslední řadě.

Nutno podotknout, že se triky s oblibou používají mezi slabšími hráči (kde jsou poměrně účinné), zato na vyšší úrovni už zpravidla nenajdou takové uplatnění.[14]

[14] *Psychologie v šachu*, [on line],Url: http://www.borber.com/psychologie-v-sachu

6. Doplňkové sporty pro šach

Vzhledem k tomu, že šachisté tráví dlouhé hodiny v pozici v sedě za šachovnicí je nezbytné aby tato, v případě turnaje mnohodenní námaha především svalů zádových a krčních, byla kompenzována a nevznikaly jak svalové dysbalance, tak degenerativní změny páteře. Z tohoto důvodu stejně jako v různých „sedavých“ zaměstnáních je důležitá správná pozice těla v sedu za šachovnicí. Z vlastní zkušenosti vím, že je obtížné a mnohdy i nemožné po celou dobu partie sedět správně a příliš nenamáhat výše zmíněné svalové skupiny, nehledě na to, že hráči mají na šachovnici dost problémů a správné držení těla je mnohdy až ta poslední věc, která je při partii zajímá.

Z tohoto důvodu mají pro šachisty nezastupitelnou roli doplňkové sporty. Z tohoto důvodu by měli pořadatelé zajistit možnost dostatečného sportovního vyžití šachistů. Naštěstí je sportovní vyžití přímo spojeno s místy konání šachových turnajů, mistrovství a soutěží. Většinou se jedná o města, která s jsou pro tyto aktivity dostatečně vybavena.

Šach jako takový neklade příliš velké fyzické nároky na svalové skupiny, vždyť táhnout figurou a zmáčknout hodiny přeci nevyžaduje žádnou velkou námahu. Něco zcela jiného je náročnost šachové partie pro oběhový systém.V závislosti na stresu a psychickém vypětí, které každý šachista dobře zná, během partie stoupá a klesá tepová frekvence. Maximální hodnoty tepové frekvence při zlomových okamžicích partie dosahují hodnot přes 200 tepů za minutu, což jsou hodnoty pro netrénovaného jedince již zdraví ohrožující. U dětí tento problém není aktuální a doplňkové sporty jim kompenzují spíše absenci fyzické zátěže během partie, ovšem u šachistů v pokročilejším věku již vedl i k úmrtí. Z těchto důvodů by měli být doplňkové sporty neodmyslitelnou součástí šachu stejně jako volba repertoáru zahájení.

Doplňkovým sportem může být v podstatě jakýkoliv sport, nicméně některé sporty jsou pro šachisty atraktivnější než jiné. Je to dáno jak dostupností sportovišť a vybavení, tak časovou náročností.

Stolní tenis je jedním ze sportů, který je šachisty upřednostňován, zejména kvůli jeho dostupnosti, protože šachová soustředění a turnaje jsou mnohdy pořádány v objektech které slouží pro vyžití mládeže, ať už se jedná o domy dětí či školní areály nebo šachové tábory. Stolní tenis má navíc tu výhodu že jej lze provozovat za každého počasí. Samostatnou kapitolou jsou turnaje kde se kombinuje šach se stolním tenisem. Příkladem takové akce byl loni již patnáctý ročník turnaje Šach – pink Šumná, který se hraje švýcarským systémem, kde jsou proti sobě nasazováni hráči se stejným počtem bodů. Hraje se na pět kol šachu tempem 2 x 10 minut na partii a pět kol stolního tenisu na dva malé sety.

Cyklistika představuje v poslední době stále oblíbenější doplňkový sport zejména na turnajích, které se hrají většinou na devět kol a trvají více než týden.V těchto turnajích se většinou první den hrají dvě kola a každý následující den již jen jedno kolo. Toto uspořádání turnaje přináší dostatek času ke sportovním aktivitám a cyklistika nabízí jak fyzickou zátěž, která je při partii nedostatečná, tak příjemné prožití volného času a poznání okolí místa turnaje.

Plavání hraje roli jednoho z doplňkových sportů, který je ideální pro celkovou fyzickou kondici a zapojení všech svalových skupin, které zůstávají mnohdy opomíjeny. Plavání společně s hydromasážemi v různých podobách přináší výbornou možnost regenerace v závislosti na prokrvení namáhaných svalových skupin, zejména svalů zad a krku.

ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se snažil přiblížit metodiku tréninku šachu mládeže, a to jak začínajícím trenérům, tak veřejnosti, která o šach projeví zájem. Okrajově jsem se dotknul témat, které jsou pro metodiku tréninku a současný šach zásadní. Šach je sport, který je založen na neustálém zdokonalování hráče v různých oblastech herních, mentálních i osobních po celý jeho život. Důležitou roli, stejně jako u řady jiných sportů, hraje zkušenost, psychika atd. Nicméně základy, které šachista získá během prvních let svého tréninku jsou nejdůležitější a z hlediska tréninku mládeže nejzásadnější.

Hra šachu je založena na reakcích na neustále se vyvíjející pozice na šachovnici a souboji dvou intelektů soupeřů. Jako taková přináší neocenitelný trénink mentálních schopností a pro mládež přináší jedinečné zkušenosti, které lze často využít při kombinačním řešení problémů ve skutečném životě.

Jako přínos této práce předpokládám správné nastavení tréninkových plánů nejen pro mládež, ale i pro každého kdo by se chtěl začít šachu věnovat..

Pro tvorbu šachových diagramů jsem použil šachový program Fritz 8. a program malování.

Seznam příloh :

Příloha č.1 – Tabulka procentuální úspěšnosti při hře dvou šachistů s rozdílným ELEM

Příloha č.2 – Tabulka přehledu výkonnostních tříd.

Příloha č.3 – Šachová terminologie

Příloha č.4 – Chod figur

Příloha č.5 – Matové vedení dámou a věží

Příloha č.6 – Příklady vývinu figur a boje o centrum

Příloha č.7 – Příklady vazby a dvojúderu

Příloha č.8 – Příklady jednoduchých pěšcových koncovek

Příloha č.9 – Příklady matových obrazců

Seznam použité literatury :

1. SUETIN, A. *Škola šachové strategie a taktiky.* Praha: Olympia, 1976. ISBN 27 –046 – 76.
2. PACHMAN, L. *Moderní šachová strategie*. Frýdek-Místek: Pliska, 1996. ISBN 80-85232-38-3.
3. PITHART, F. *Šachové koncovky*. Praha: Olympia, 1974. ISBN 27-076-74.
4. MODR, B. a VESELÝ,J. *100 let organizovaného šachu v českých zemích.* Ing. Břetislav Modr – ŠACHinfo a ŠSČR, 2005. ISBN 80-86595-14-5.
5. PLISKA,K. *Učebnice šachu pro samouky.* Frýdek-Místek: Pliska, 1990. ISBN 80-900086-1-5.
6. *Psychologie v šachu*, [on line],Url: http://www.borber.com/psychologie-v-sachu
7. *Pravidla šachu*, [on-line], Url: http://www.chess.cz/www/assets/files/informace/legislativa/PravidlaSachuFIDE2009.pdf
8. *Klasifikační řád k 1.1.2007*, [on-line], Url: http://www.skscr.cz/data/pdf/kr07.pdf
9. *Historie šachu*, [on-line],Url: http://sachy-ondra.wz.cz/historie.html
10. *Historie šachu v českých zemích*, [on-line], Url: http://www.kralupy.cz/sachy/historie.htm
11. *Mistrovství světa v šachu*,[on-line], Url: http://cs.wikipedia.org/wiki/Mistrovstv%C3%AD_sv%C4%9Bta_v_%C5%A1achu
12. *Šachové olympiády*, [on-line],Url: http://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%A0achov%C3%A1_olympi%C3%A1da#Mu.C5.BEsk.C3.A9_olympi.C3.A1dy
13. *Pěšáček info-matová vedení*, [on-line], Url: http://sachy-vokd.wz.cz/Pesacci/pesacek1.pdf
14. *Metodický list pro trenéry*, [on-line], Url: http://www.sachkobylisy.com/pro%20trenery.doc
15. *Tabulka procentuální úspěšnosti při hře dvou šachistů s rozdílným elem*, [on-line], Url: http://www.chess.cz/www/informace/legislativa/zavazne-dokumenty/klasifikacni_rad.html

16. *Hra v zahájení,* [on-line], Url:
www.sachy.kvalitne.cz/dokumenty/hra_v_zahajeni.rtf

PŘÍLOHY

Příloha 1

Rozdíl	H%	L%	Rozdíl	H%	L%	Rozdíl	H%	L%
0 - 3	50	50	122 - 129	67	33	279 - 290	84	16
4 - 10	51	49	130 - 137	68	32	291 - 302	85	15
11 - 17	52	48	138 - 145	69	31	303 - 315	86	14
18 - 25	53	47	146 - 153	70	30	316 - 328	87	13
26 - 32	54	46	154 - 162	71	29	329 - 344	88	12
33 - 39	55	45	163 - 170	72	28	345 - 357	89	11
40 - 46	56	44	171 - 179	73	27	358 - 374	90	10
47 - 53	57	43	180 - 188	74	26	375 - 391	91	9
54 - 61	58	42	189 - 197	75	25	392 - 411	92	8
62 - 68	59	41	198 - 206	76	24	412 - 432	93	7
69 - 76	60	40	207 - 215	77	23	433 - 456	94	6
77 - 83	61	39	216 - 225	78	22	457 - 484	95	5
84 - 91	62	38	226 - 235	79	21	485 - 517	96	4
92 - 98	63	37	236 - 245	80	20	518 - 559	97	3
99 - 106	64	36	246 - 256	81	19	560 - 619	98	2
107 - 113	65	35	257 - 267	82	18	620 - 735	99	1
114 - 121	66	34	268 - 278	83	17	>735	100	0

Pramen: *Tabulka procentuální úspěšnosti při hře dvou šachistů s rozdílným elem*, [on-line], Url: http://www.chess.cz/www/informace/legislativa/zavazne-dokumenty/klasifikacni_rad.html

Příloha 2

Výkonnostní třídy v šachu

VÝKONNOSTNÍ TŘÍDA	NÁZEV	HODNOTA ELO	ŽENY
4	čtvrtá třída	Splnit normu podle tech. podmínek	Splnit normu podle tech.podmínek
3	třetí třída	1251	1251
2	druhá třída	1550	1550
1	první třída	1900	1800
KM	kandidát mistra	2100	1950
M	mistr	2300	2100
FM	FIDE mistr	2300, nebo splňení normy	2100, nebo splnění normy
IM	mezinárodní mistr	2400 nebo splnění normy	2300, nebo splnění normy
GM	velmistr	2500 nebo splnění normy	2400, splnění normy

Příloha 3

Šach mat – ohrožení krále figurou, král nemá žádný možný tah podle pravidel.

Šach – ohrožení krále soupeřovou figurou,na šach musí hráč reagovat,buď ustoupením krále, představením jiné figury,nebo braním šachující figury.

Pat – takové postavení ve kterém nemá hráč který je na tahu možnost jakéhokoliv tahu

Remíza – nerozhodný výsledek partie, kdy každý ze soupeřů získává půl bodu (kapitola 2.5.1).

Oprava („adoubement“) – hráč řekne oprava nebo „j´adoube“ (z francouzštiny, čti „žadub“) a opraví jeden nebo více kamenů.

Braní mimochodem („en pasant“) – zvláštní druh braní pěšce pěšcem (příloha 2).

Vážná partie – partie na kterou má každý ze soupeřů minimálně 80 minut a je u ní prováděn zápis.

Bleskovka – partie ne kterou má každý soupeř 5 a méně minut.

Časová bonifikace – může ji udělit rozhodčí při sporných okamžicích partie, kdy například jeden ze soupeřů neusiluje o výhru normálními prostředky – hraje na čas v remízové pozici. Jiná forma bonifikace je v současné době používána v různých módech na elektronických šachových hodinách. Například současné tempo vážných partií v ČR je 90 minut na 40 tahů + 30 min do kance partie + 30 vteřin za každý provedený tah.

Rošáda – obranný tah pro krále (příloha 4)

Zahájení – prvních 10 – 20 tahů v partii (kapitola 2.5.3)

Střední hra – navazuje na zahájení (kapitola 2.5.4)

Koncovka – poslední fáze partie, která navazuje na střední hru (kapitola 2.5.5)

Sloupec – osm vertikálně navazujících polí na šachovnici, které jsou označeny písmeny a-h.

Úhlopříčka – pole navazující na sebe pod úhlem 45^{o}.

Forsírovaná varianta – sled tahů, který když jeden z hráčů poruší, zpravidla prohraje.

Matovací materiál – materiál který je potřeba k matu.

Malý střed – čtyři centrální pole na šachovnici

Velký střed – centrálních 16 polí na šachovnici.

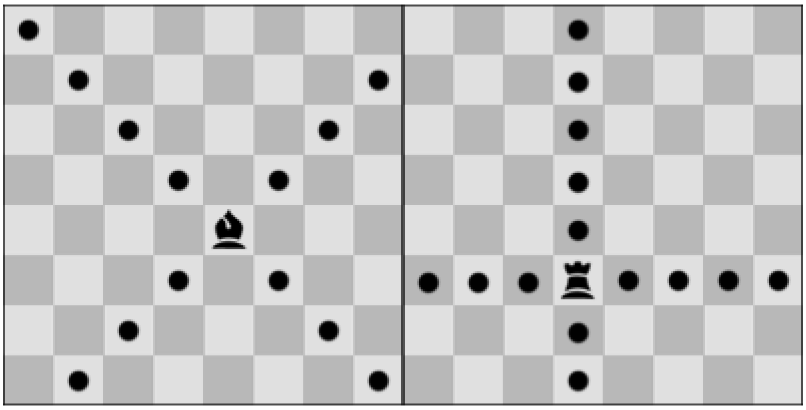
Pravidlo čtverce – pravidlo v koncovce (kapitola 2.5.5)

Lehké figury – střelec a jezdec

Těžké figury – věž a dáma

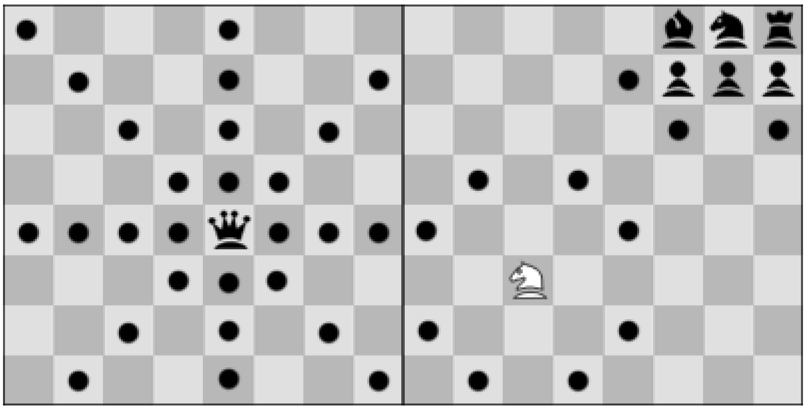
Příloha 4

Střelec může táhnout na kterékoli pole na úhlopříčnách, na kterých stojí



Věž může táhnout na kterékoli pole na sloupci nebo v řadě, na kterých stojí.

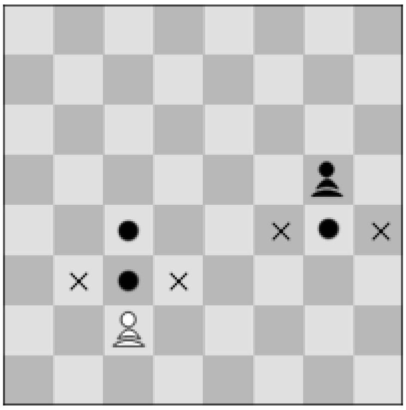
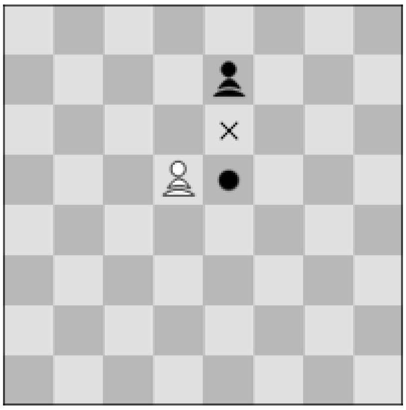
Dáma může táhnout na kterékoli pole na sloupci, v řadě nebo úhlopříčnách, na kterých stojí.



Jezdec může táhnout na jedno z polí nejbližších k poli na kterém stojí, nikoliv však po sloupci, řadě nebo diagonále.

Pěšec může táhnout dopředu na nejbližší neobsazené pole na sloupci, nebo svým prvním tahem může pěšec postoupit i o dvě pole na stejném sloupci za předpokladu, že obě pole jsou neobsazena.

pěšec může brát soupeřův kámen tak, že provede tah úhlopříčně vpřed na sousední sloupec na pole, které je obsazeno soupeřovým kamenem.

Pěšec ohrožující pole, které přešel soupeřův pěšec, jenž ze základního pole postoupil jedním tahem o dvě pole, může tohoto soupeřova pěšce brát, jako by tento pěšec postoupil pouze o jedno pole. Toto braní lze provést pouze jako bezprostřední odpověď a nazývá se braním "mimochodem" ("en passant").

Když pěšec dosáhne nejvzdálenější řady od výchozího pole, musí být jako součást téhož tahu zaměněn za nový kámen -dámu, věž, střelce nebo jezdce téže barvy.

Král může provést tah dvojím rozdílným způsobem: přemístí se na kterékoli sousední pole, které není napadeno žádným soupeřovým kamenem nebo provede "rošádu". Rošáda je tah krále a jedné z věží téže barvy, stojící na téže řadě jako král. Rošáda je pokládána za tah krále a provádí se takto: král se přemístí ze svého základního pole o dvě pole směrem k věži a věž se pak přemístí přes krále na pole, které král právě přešel.

Před malou rošádou bílého.
Před velkou rošádou černého.

Po malé rošádě bílého.
Po velké rošádě černého.

Před velkou rošádou bílého.
Před malou rošádou černého.

Po velké rošádě bílého.
Po malé rošádě černého.

Rošáda je nepřípustná, jestliže král již táhl, nebo s věží, která již táhla. Rošádu nelze dočasně provést,jestliže je alespoň jedním soupeřovým kamenem napadeno pole, na kterém král stojí nebo které musí král překročit, případně které má král obsadit. Nebo jestliže mezi králem a věží, s níž má být rošáda provedena, stojí jakýkoli kámen.[15]

---

[15] *Pravidla šachu FIDE*, [on-line], Url: http://www.chess.cz/www/assets/files/informace/legislativa/PravidlaSachuFIDE2009.pdf

Příloha 5

Diagram 1

1.Db5(Odřezává králi cestu přes 5.řadu)

1…. Ke6 (Po Kc7 by bílý odřezal černého krále)na posledních dvou řadách

2.Dc5(Během této fáze si všimněte, jak dáma vždy stojí poblíž černého krále a co nejvíce ho omezuje. Šachy jsou na škodu věci, např. po Dc6+ by se černý král dostal z vězení na posledních třech řadách.

2...Kf6 3.Dd5 Kg6 4.De5 Kf7 (Po Kh6 5.Dg3 by bílý dosáhl svého. Černý král je uvězněn a bílý dojde králem do blízkosti černého krále a pokryje dámu při matu.)

5.Dd6 Kg7 6.De6 Kh7Černý je donucen ustoupit na kraj šachovnice i po 6…Kf8 7.Dd7**;7.Dg4 Kh6 8.Kb2**

Černý král je uvězněn a bílý monarcha se vydává pomoci v dámě v matu.

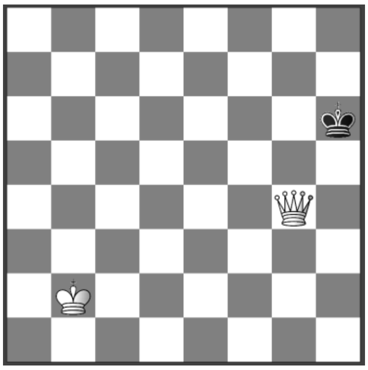


Diagram 2

8...Kh7 9.Kc3 Dg5 nic nekazí, ale není nezbytné.

9...Kh8 10.Kd4

10.Dg6?? pat. Přesně v tohle černý doufá!!Pozor na tuhle léčku!

10...Kh7 11.Ke5 Kh8

12.Kf6 Kh7 13.Dg7#.

Pokud děti zvládnou matovat dámou do deseti tahů nebo do minuty, můžeme přejít na další typ matového vedení.

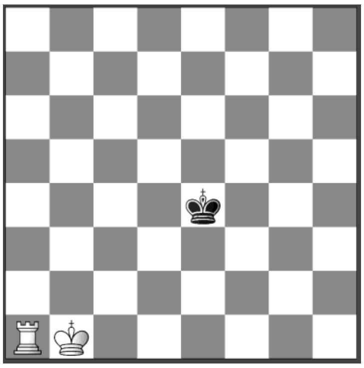


Diagram 3

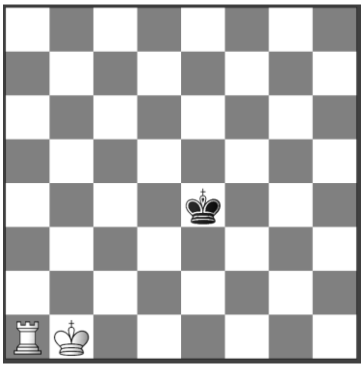
1.Kc2 Ke5 2.Kd3 Kd5 3.Va4 Ke5(První si bílý vylepšil pozici svého krále a nyní může začít věží uvězňovat černého krále.) **4.Vd4 (**Král je nyní uvězněn v „boxu“ d8-d4-h4.)

4...Kf5 5.Ve4 (Nyní je to e8-e4-h4.)

5...Kf6 6.Kd4 Box nemůžeme zmenšovat okamžitě, první se musíme přiblížit králem..

6...Kf5 7.Kd5 Kf6 7...Kg5 8.Ke6 Kg6 9.Vf4 Kg5 10.Ke5 Kg6 11.Vf5 Kg7 12.Vf6 Kg8 13.Kf5 Kg7 14.Kg5 Kh7 15.Vg6 Kh8 16.Kf6 Kh7 17.Kf7 Kh8 18.Vg6#

8.Ve5 Prostor se neustále zmenšuje, opět je třeba si uvědomit, že šachy nikam nevedou!**8...Kf7 9.Ve6 Kg7 10.Ke5 Kf7 11.Kf5 Kg7 12.Vf6 Kh7 13.Vg6 Kh8 14.Kf6 Kh7 15.Kf7 (**Král muže jen na jediné políčko)**15...Kh8 16.Vh6#.** Druhou metodu výhry si ukážeme opět z výchozího postavení *diagramu 3.*



1.Kc2 Ke5 2.Kd3 Kd5(Opět je třeba první vyrazit králem. Jakmile jsou králové v opozici, tak šachem na 5.řadě donutíme černého krále jít ke kraji šachovnice.)

3.Va5+ Kc6 4.Kd4 Kb6 4...Kd6 5.Va6+ okamžitě odřezává černémukráli 6.řadu

5.Vg5 Kc6 6.Vh5 Kd6 6...Kb6 7.Kc4 Kc6 8.Vh6+ stejně jako v ukázce

7.Vh6+ Ke7 8.Kd5 Kf7 9.Ke5 Kg7 10.Vb6 Kf7 11.Va6 Ke7 12.Va7+ Kd8 13.Ke6 Kc8 14.Kd6 Kb8 15.Vg7 Kc8 16.Vh7 Kb8 17.Kc6 Ka8 18.Kb6 Kb8 19.Vh8#. Jedno kterou metodu silnější strana vynutí mat do 20 tahů. Při optimálním vedením pak do 16 tahů i z nejnevhodnější pozice. [16]

---

[16] *Pěšáček info-matová vedení*, [on-line],

Url: http://sachy-vokd.wz.cz/Pesacci/pesacek1.pdf

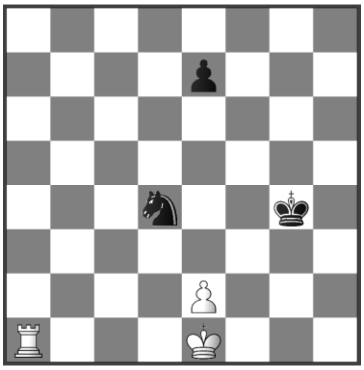
Příloha 6

Příklad vývinu figur boje o střed v italské hře

Příklad vývinu figur a aktivnějšího boje o střed ve skotské hře

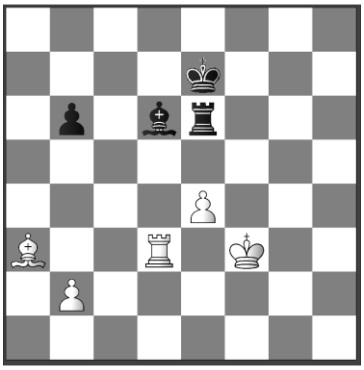
Příklad vývinu figur v sicilské hře.

Příloha 7

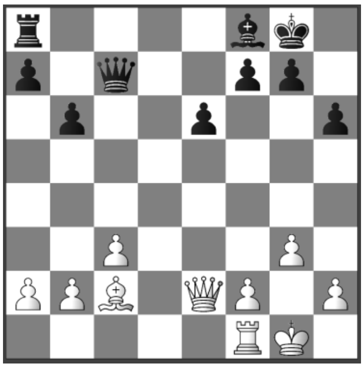


příklad jednoduché vazby: bílý na tahu vyhraje využitím horizontální vazby Va4 1-0

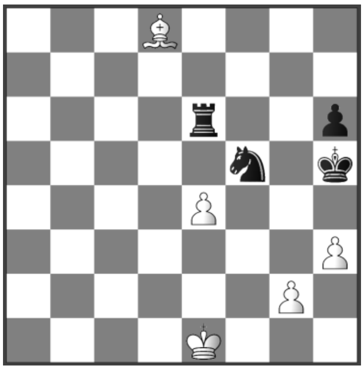
za vázaným jezdcem stojí král.Černý může 4…Sd7 zaclonit vazbu, nebo 4…Sg4; 5.d5, přijde odtlačení 5…a6;6.Sa4, b5



Často bývá výhodné vyměnit relativně vázanou figuru za figuru vázanou absolutně.1.Vxd6, Vxd6; 2.e5 1-0.

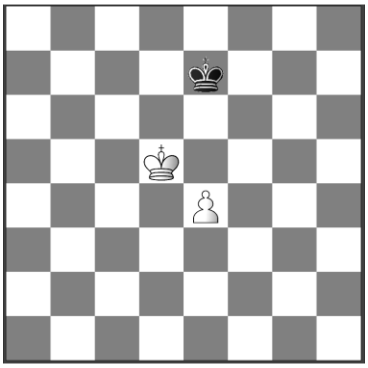


Bílý zvítězí dvojúderem: 1.De4! napadá věž na a8 a hrozí mat na h7



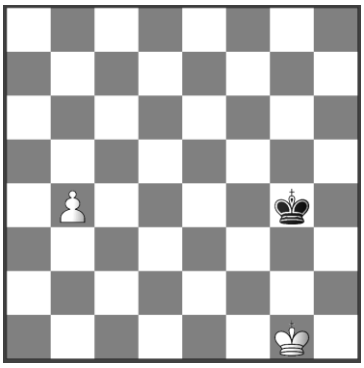
V tomto postavení bílý vyhraje pomocí pěšcových vidliček 1.g4+, Kg6; 2.gxf5+ se ziskem věže

Příloha 8

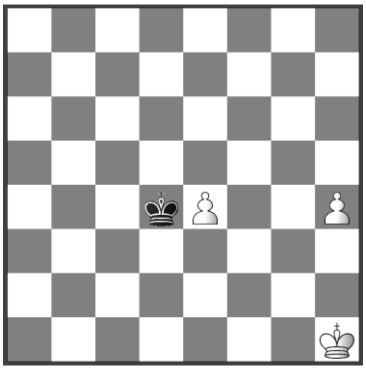


1.Ke5!bílý vstupuje do opozice a vyhrává např. takto

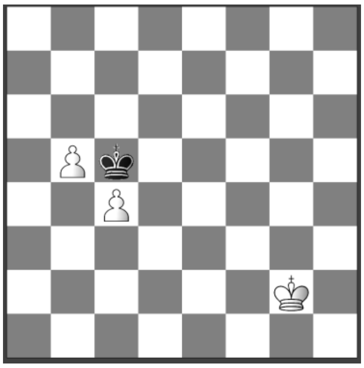
1…Kd7;2.Kf6! Ke8;3.Ke6, Kf8;4.Kd7, Kf7; 5. e5 a bílý vyhraje postupem pěšce do dámy.



V této pozici si ukážeme pravidlo čtverce pokud je na tahu bílý vyhrává postupem pěšce do dámy 1. b5 1-0 Pokud je na tahu černý, vstupuje do čtverce dobere pěšce a remizuje 1.Kf5 =



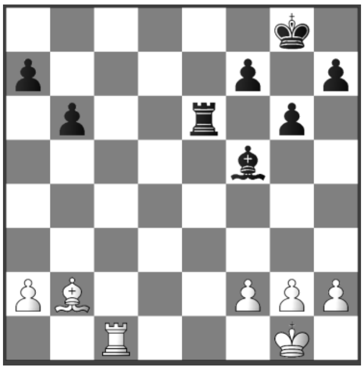
Bílý na tahu vyhraje protože promění alespoň jednoho pěšce v dámu.1.h5, Ke5; 2.h6,Kf6; 3.e5+,Kg6; 4.e6,Kxh6; 5.e7,Kg7; 6.e8D 1-0



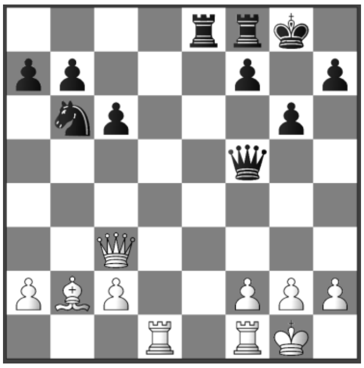
V této pozici bílý zvítězí jednoduchým postupem krále dopředu a podporou svých spojených pěšců.Černý nemůže vzít zadního pěšce c4 protože by již nechytil pěšce b5.

Příloha 9

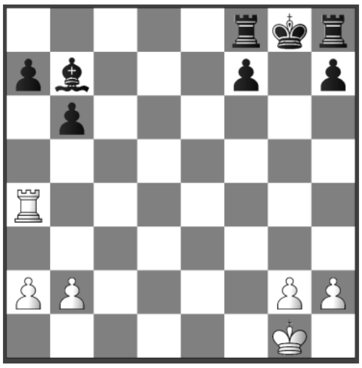
Legalův mat: 5.Jxe5! Sxd1?? 6.Sxf7+, Ke7; 7.Jd5 mat



Typický příklad matu na osmé řadě: 1.Vc8, Ve8; 2.Vxe8 1-0



Bílý na tahu vyhraje: 1.Dg7 1-0



Epoletový mat: 1.Vg4 1-0

Resumé

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolil Metodiku tréninku šachu pro mládež. Mým cílem bylo vytvořit souhrnný materiál pro trénink začínajících šachistů a přiblížit šach jako takový širší veřejnosti.

V šesti tréninkových celcích jsou shrnuty základní herní znalosti a dovednosti, které začínající šachisté musí zvládnout. Zvolil jsem si hypotetickou skupinu deseti dětí ve věku sedmi let, nicméně z vlastní zkušenosti vím, že by tréninkové celky mohli být aplikovány jak na větší, tak i na menší skupiny dětí.

English

„The Methodology of Chess training of Youth“ has been chosen as the subject of this thesis in order to create complete didactic support for the training of young chess adepts. However this work brings this amazing sport closer to the attention of general public as well.

Elementary game knowledge and skills are summarized in six training units to help beginners to get familiarized with chess "absolute must to know". The imaginary class of ten pupils has been chosen to demonstrate the teaching techniques on pre-described unit. Nevertheless, my teaching experience shows that presented practices could be applied while educating both smaller and more numbered units as well.

Anotace

Autor práce: Miroslav Horák

Název práce: Metodika tréninku šachu pro mládež

Klíčová slova: Trénink, šach, mládež, mat, remíza, figury, materiál

Typ práce: Bakalářská práce (BP)

Obsah práce: Metodika tréninku šachu pro mládež a charakteristika šachu jako sportovního odvětví pro širší veřejnost.

English

Author: Miroslav Horák

Thesis Name: The Methodology of Chess Training for Youth

Keywords: Training, chess, children, check-mate, draw, chessmen.

Type of the work: Bachelor Thesis

Summary: Presented thesis is focused on development of training methodology of youth. It presents chess basics in order to provide commented look at this unique sport for general public.