

Gra w szachy – droga do sukcesu.

Zajęcia pozalekcyjne dla nowicjuszy i wprawnych graczy.

Cel główny:

Stymulowanie wszechstronnego rozwoju uczniów, a w szczególności ich funkcji poznawczych, poprzez naukę gry w szachy.

Cele szczegółowe:

- Rozwijanie logicznego myślenia poprzez stosowanie odpowiednich rozwiązań strategiczno-taktycznych.
- Ćwiczenie pamięci i uwagi w czasie stosowania charakterystycznych dla szachów elementów gry.
- Wyzwalanie aktywności twórczej poprzez samodzielną kreację wydarzeń na szachownicy.
- Kształtowanie pozytywnych cech osobowości, właściwe reagowanie na sukcesy i porażki.
- Rozwijanie zainteresowań uczniów.
- Wdrażanie do aktywnego spędzania wolnego czasu.

Schemat organizacyjny zajęć szachowych

Grupa nowicjuszy (A) - 1 godz. w tygodniu (zajęcia pozalekcyjne)

Grupa zaawansowana (B) - 2 godz. w tygodniu (zajęcia pozalekcyjne)

Lp.	ZAGADNIENIA	Liczba godzin w poszczególnych grupach		
		Grupa A	Grupa B	Grupa B
1.	Szachownica i jej opis. Bierki, pojęcia szachowe	11	3	
2.	Teoria debiutów	3	10	10
3.	Taktyka szachowa	5	20	20
4.	Elementy strategii szachowej		6	20
5.	Końcówki szachowe	9	15	16
6.	Historia szachów	1	1	1
7.	Kodeks szachowy	1	1	1
	RAZEM	30	56	68

Zajęcia realizowane dla nowicjuszy w cyklu rocznym, a dla zaawansowanych w cyklu dwuletnim w oparciu o program „Drewniane wojsko - szachy w kształceniu zintegrowanym” (Waldemar Gałazewski, Andrzej Modzelan).

Grupa nowicjuszy (A) - 1 godz. w tygodniu (zajęcia pozalekcyjne)

L.P.	TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	WYKAZ PLANOWANYCH OSIĄGNIĘĆ UCZNIĄ
1.	Szachownica i jej opis. Kolumny, rzędy i przekątne. Poznajemy nazwy pól i odszukujemy je na szachownicy.	2	Rozumie geometrię szachownicy. Potrafi pokazać linie pionowe, poziome i przekątne. Odnajduje na szachownicy określone pola. Umie je nazwać i zapisać.
2.	Bierki, pojęcia szachowe. Król, władca drewnianego wojska. Wieża, ciężkozbrojna pani, lubi władać nad liniami.	2	Zna wartość króla, wartość wieży, ich miejsce ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
3.	Bierki, pojęcia szachowe. Szach, mat, pat	1	Zna pojęcia szach, mat i pat. Potrafi odróżnić je na szachownicy.
4.	Bierki, pojęcia szachowe. Czarodziejskie posunięcie – rozpada.	1	Zna zasady, kiedy nie może być wykonana rozpada, wykonują ją i zapisuje.
5.	Bierki, pojęcia szachowe. Goniec – skośnonogi posłaniec.	1	Zna wartość gońca, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
6.	Bierki, pojęcia szachowe. Najsilniejszy jest Hetman!	1	Zna wartość hetmana, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
7.	Bierki, pojęcia szachowe. Skacząca figura – skoczek.	1	Zna wartość skoczka, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
8.	Bierki, pojęcia szachowe. Pionek – najmniejszy w całej armii.	1	Zna wartość pionka, miejsce jego ustawienia i sposób poruszania się po szachownicy.
9.	Bierki, pojęcia szachowe. Czym różni się pionek od reszty armii? - bicie w locie, przemiana.	1	Posiada wiedzę o wyjątkowych właściwościach pionków. Wie, co to jest bicie w przelocie i przemiana piona w inną figurę.
10.	Teoria debiutów. Jak rozpocząć partię szachów?	3	Rozumie pojęcie „centrum”, umie opanować je pionami, harmonijnie wyprowadza lekkie figury i zabezpiecza króla poprzez wykonanie rozpadu.
11.	Końcówki. Hetman i wieża przeciwko królowi.	2	Potrafi dać mata w pozycji: król, hetman i wieża przeciwko królowi.
12.	Końcówki. Król i 2 wieże przeciwko królowi.	2	Potrafi dać mata w pozycji: król i 2 wież przeciwko królowi.
13.	Końcówki. Matujemy hetmanem i królem.	2	Potrafi dać mata w pozycji: król i hetman przeciwko królowi.
14.	Końcówki. Król i wieża przeciwko królowi.	3	Potrafi dać mata w pozycji: król i wieża przeciwko królowi.
15.	Rozwiązywanie zadań szachowych - mat w jednym posunięciu.	1	Potrafi dać mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy.
16.	Taktyka szachowa. Atak figur i pionów przeciwnika.	1	Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.
17.	Taktyka szachowa. Obrona przed atakiem rywala.	1	Zauważa, że bierki jego są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom poprzez odejście lub obronę.
18.	Taktyka szachowa. Wymiana figur i pionów.	1	Zauważa, że bierki jego są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom poprzez wymianę.

19.	Taktyka szachowa. Zdobywanie materiału.	1	Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału. Rozwiązuje najprostsze zadania taktyczne.
20.	Historia szachów: jak powstały szachy?	1	Zna fakty z historii szachów.
21.	Co to jest Kodeks Szachowy?	1	Wie, że wszystkie zasady szachowe zawarte są takie same na całym świecie i zawiera je „Kodeks Szachowy”.

Grupa zaawansowana (B) - 2 godz. w tygodniu (zajęcia pozalekcyjne)

L.P.	TEMATYKA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	WYKAZ PLANOWANYCH OSIĄGNIĘĆ UCZNIĄ
1.	Właściwości bierek.	1	Zna właściwości wszystkich bierek szachowych.
2.	Wartość figur i pionów	1	Potrafi ocenić wartość poszczególnych figur.
3.	Notacja szachowa.	1	Umie zapisać rozegraną przez siebie partię oraz pozycję na szachownicy.
Teoria debiutów			
4.	Jak rozpocząć partię szachową?	2	Wie jak opanować centrum, harmonijnie rozwijać lekkie figury oraz zrobić roszadę.
5.	Obrona sycylijska.	2	Potrafi wykonać kilka prawidłowych ruchów białymi w systemie klasycznym w obronie sycylijskiej.
6.	Partia włoska.	2	Potrafi rozegrać białymi i czarnymi podstawowe warianty partii włoskiej.
7.	Gambit hetmański.	2	Rozumie pojęcie „gambitu”. Zna ogólne zasady rozwoju w Gambicie hetmańskim.
8.	Partia hiszpańska.	2	Potrafi rozegrać czarnymi zamknięty i wymienny wariant partii hiszpańskiej.
Strategia			
9.	Co robić po debiucie?	1	Wie o potrzebie stworzenia dalszego planu gry wynikłego z sytuacji powstałej po debiucie.
10.	Dobre i złe gońce.	1	Potrafi ocenić siłę gońców w zależności od sytuacji powstałej na szachownicy.
11.	Silne i słabe pola.	1	Potrafi rozpoznać silne i słabe pola oraz wykorzystać ich właściwości.
12.	Otwarta linia.	1	Zna wartość otwartych linii i potrafi wykorzystać ich właściwości.
13.	Słabości pionowe.	1	Potrafi wykorzystać słabości pionowe.
14.	Gra po 2 i 7 linii.	1	Potrafi wykorzystać możliwości jakie dają opanowanie 2 i 7 linii.
Końcówki			
15.	Opozycja. Wykorzystanie dużej przewagi materialnej.	2	Zna definicję „opozycji” i potrafi ją zająć w pięciu wariantach. Zna metody realizacji przewagi materialnej.
16.	Mat ciężkimi figurami. Kwadrat przemiany	2	Potrafi dać mata ciężkimi figurami. Potrafi narysować na szachownicy kwadrat przemiany

			piona i zastosować to prawo w praktyce.
17.	Król z pionem bandowym przeciwko królowi. Król z pionem nieskrajnym przeciwko królowi.	1	Zna sposoby walki z dochodzącym pionem bandowym. Zna sposoby walki z dochodzącym pionem nieskrajnym oraz.
18.	Pola kluczowe	1	Rozumie termin „linia Przepiórki” i potrafi zastosować go w praktyce jej właściwości.
19.	Promocja piona.	1	Rozwiązuje zadania związane z promocją piona.
20.	Wygranie tempa	1	Zna pojęcie „tempa” i potrafi je wykorzystać w odpowiedniej pozycji.
21.	Przełom pionów.	1	Potrafi dokonać przełomu pionów.
22.	Realizacja przewagi piona w końcówkach pionowych.	1	Rozumie znaczenie aktywności króla w końcówkach. Przeprowadza realizację przewagi piona.
23.	Oddalony, wolny pion.	1	Umie doprowadzić piona do linii przemiany w przypadku oddalonego, wolnego piona.
24.	Podparty, wolny pion.	1	Umie doprowadzić piona do linii przemiany w przypadku podpartego, wolnego piona.
25.	Pojedynek hetmana z pionem.	2	Potrafi skutecznie walczyć hetmanem z dochodzącym pionem i królem, a także wykorzystać motywy patowe w przypadku piona na linii a, c, f lub h.
26.	Remis przy dużej przewadze materialnej.	1	Zna pozycje szkoleniowe dotyczące remisowych pozycji w końcówkach lekkofigurowych.
Taktyka szachowa			
30.	Mat w jednym posunięciu	2	Potrafi dać mata w jednym posunięciu w każdej pozycji na szachownicy.
31.	Wykorzystanie motywów geometrycznych. Podwójne uderzenie.	1	Potrafi wykorzystać złe ustawienie (w jednej linii) figur na szachownicy. Potrafi zaatakować jedną figurą dwie figury przeciwnika.
32.	Szach z odsłony. Związanie.	1	Potrafi zaatakować inną figurą przeciwnika, odsłaniając figurę, która daje szacha. Potrafi zastosować związanie w praktyce.
33.	Podwójny szach. Osłabiona 1 i 8 linia.	1	Potrafi odejść z linii działania innej swojej figury w ten sposób, aby odchodząca figura też dała szacha. Rozpoznaje niebezpieczeństwa związane z pozostawieniem pierwszej lub ostatniej linii bez obrony.
34.	Co to jest kombinacja? Kombinacja przy użyciu gońca.	1	Potrafi znaleźć motyw, temat i ideę kombinacji. Potrafi wykonać kombinację przy użyciu gońca.
36.	Kombinacje przy użyciu skoczka. Kombinacje przy użyciu pionów.	1	Potrafi wykonać kombinację przy użyciu skoczka. Potrafi wykonać kombinację przy użyciu pionów.
38.	Kombinacje przy użyciu ciężkich figur. Kombinacje przy użyciu różnych figur.	1	Potrafi wykonać kombinację przy użyciu ciężkich figur. Potrafi wykonać kombinację przy użyciu różnych figur.
39.	Zadania szachowe.	1	Potrafi wykonać kombinacje oparte na współdziałaniu różnych figur.
40.	Likwidacja obrońcy. Odciągnięcie.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na likwidacji obrońcy. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na odciągnięciu obrońcy.

45.	Zaciągnięcie. Atak z odsłony.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na zaciągnięciu figury na pole dla niego korzystne. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ataku z odsłony.
46.	Oswobodzenie linii, przekątnej. Opanowanie punktu.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu linii. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na opanowaniu punktu.
47.	Wygranie tempa. Promocja piona. Oswobodzenie przestrzeni.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wygraniu tempa. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na korzyściach płynących z promocji piona. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na oswobodzeniu przestrzeni.
48.	Rentgen. Przesłona. Blokada.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „rentgenie”. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na przesłonie. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na blokadzie.
49.	Rozbicie pionowej osłony. Pat.	2	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na rozbiciu pionowej osłony króla. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu motywów patowych.
50.	Ograniczony materiał. Prześladowanie. Zbiór taktycznych motywów.	1	Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na ograniczeniu materiału przeciwnika do sił, które uniemożliwiają danie mata. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na „wiecznym szachu”. Potrafi rozwiązać kombinacje polegające na wykorzystaniu wielu motywów.
Historia szachów			
61.	Krótką historią szachów.	1	Zna fakty z historii szachów.
Kodeks szachowy			
62.	Co to jest „Kodeks szachowy”?	1	Wie, że wszystkie zasady szachowe zawarte są w „Kodeksie Szachowym i potrafi zastosować je w praktyce turniejowej..

Opracowała: Maria Sikorska