

Przykładowy tematyczny wykaz zajęć szachowych w klubie szachowym „SZACHOWE UMYŚŁY” w Miejskim Domu Kultury w Stalowej Woli

1. Szachownica i jej właściwości
 - Kolumny, rzędy i przekątne
 - Poznajemy nazwy pól i odszukujemy je na szachownicy
2. Właściwości bierek i pojęcia szachowe
 - Król, władca drewnianego wojska
 - Wieża, ciężkozbrojna pani, lubi władać nad liniami
 - Co to jest szach?
 - Mat kończy partię!
 - Kiedy jest remis? Pat
 - Czarodziejskie posunięcie - roszada
 - Goniec - skośnonogi posłaniec
 - Najsilniejszy jest Hetman!
 - Skacząca figura - Skoczek
 - Pionek - najmniejszy w całej armii
 - Czym różni się pionek od reszty bierek? (bicie w przelocie, przemiana)
3. Elementarne zakończenia partii szachowej
 - Hetman i wieża przeciwko królowi
 - Król i dwie wieże przeciwko królowi
 - Matujemy hetmanem i królem
 - Król i wieża przeciwko królowi
4. Teoria debiutów, czyli jak rozpocząć partię szachów?
 - Pionami do centrum
 - Wyprowadzamy lekkie figury
 - Wykonujemy roszadę
5. Taktyka szachowa
 - Atakujemy figury i pionki przeciwnika
 - Bronimy się przed atakiem rywala
 - Wymieniamy figury i pionki
 - Zdobywamy materiał
6. Quizy i zadania szachowe
 - Rozwiązywanie zadań szachowych

Wykaz planowanych osiągnięć ucznia (po 1szym etapie podstawowym)

1. Uczeń bezbłędnie odnajduje na szachownicy określone pola, a także potrafi je nazwać i zapisać.
2. Zna nazwy poszczególnych bierek, ich symbole, miejsce ustawienia, wartość i sposób, w jaki poruszają się po szachownicy.
3. W przypadku pionów posiada wiedzę o ich wyjątkowych właściwościach, np. bicia, bicia w przelocie, przemiany itd.
4. Opanował wiedzę o podstawowych zasadach gry, takich jak: dotknięta idzie, mat kończy partię itp.
5. Zna pojęcia takie jak: szach, pat, mat.
6. Umie wykonać roszadę, zapisać to posunięcie oraz zna zasady, kiedy nie może być ona wykonywana.
7. Rozumie pojęcie „centrum”, umie opanować je pionami, harmonijnie wyprowadza lekkie figury i zabezpiecza króla poprzez wykonanie roszady.
8. Uczeń zauważa, kiedy jego bierki są atakowane i próbuje przeciwdziałać stratom przez odejście, obronę lub wymianę.
9. Aktywnie szuka możliwości zdobycia materiału.
10. Bezbłędnie matuje ciężkimi figurami.
11. Daje mata w każdej pozycji na szachownicy.

Nauczanie rozszerzone (średniozaawansowane)

Tematy zajęć:

1. Taktyka szachowa - motywy kombinacyjne

- Podwójne uderzenie
- Związanie
- Atak z odsłony

- Podwójny szach
- Likwidacja obrońcy
- Osłabiona 1 i 8 linia

2. Elementarne zakończenia partii szachowej

- Opozycja
- Kwadrat przemiany
- Pola kluczowe
- Przełom
- Pojedynek Hetmana z pionem

3. Teoria debiutów, czyli jak rozpocząć partię szachów?

4. Quizy i zadania szachowe 4

- Rozwiązywanie zadań szachowych

5. Końcówki pionowe (opozycja, kwadrat przemiany, pola kluczowe, przełom)

6. Taktyka szachowa - motywy kombinacyjne

- Zaciągnięcie
- Odciągnięcie
- Gra po 2 i 7 linii
- Blokada
- Oswobodzenie pola, linii i przekątnej
- Przesłona
- Kombinacje patowe
- Promocja piona
- Rozbicie osłony króla
- Połączenie kombinacyjnych motywów

7. Elementarne zakończenia partii szachowej

8. Końcówki pionowe:

- Realizacja przewagi piona
- Oddalony wolny pion
- Podparty wolny pion
- Przewaga przestrzeni - aktywność króla

9. Końcówki wieżowe:

- Wieża i pion przeciwko wieży - elementarne pozycje

10. Proste końcówki lekko - figurowe

11. Teoria debiutów szachowych:

- obrona dwóch skoczków
- Debiuty zamknięte: gambit hetmański
- Pułapki szachowe - typowe błędy debiutowe

12. Historia szachów

13. Znajomość kodeksu szachowego

Wykaz planowanych osiągnięć po nauczania (po 2gim etapie rozszerzonym - średniozaawansowanym).

1. Uczeń rozróżnia debiuty otwarte, półotwarte i zamknięte.
2. Uczeń potrafi wyjaśnić pojęcia: debiut, gra środkowa, końcówka i opisać jakie są w nich najważniejsze zadania.
3. Potrafi zapisać powstałą pozycję na szachownicy oraz przebieg rozgrywanej przez siebie partii.
4. Rozwiązuje proste zadania korzystając z poznanych motywów taktycznych, takich jak: podwójne uderzenie, związanie, atak z odstony, podwójny szach, likwidacja obrońcy.
5. Umie wykorzystać osłabioną 1 (8) linię.
6. Wie, co to jest opozycja, kwadrat przemiany i pola kluczowe.
7. W końcówkach król i pion przeciwko królowi, potrafi doprowadzić piona do pola przemiany oraz skutecznie temu przeciwdziałać.
8. Posiada swój podstawowy zarys repertuaru debiutowego.
9. Rozumie, jakie znaczenie w końcówkach ma przewaga przestrzemi (aktywność króla).
10. W końcówkach pionowych potrafi zrealizować przewagę piona.
11. W końcówkach wieżowych zna metody walki przy przewadze piona przez jedną ze stron.
12. Zna najprostsze końcówki lekkofigurowe (np. goniec i pion przeciwko królowi, pion przeciwko królowi i skoczkowi, końcówki przy różnobarwnych gońcach itp.).
13. Poznał krótką historię szachów oraz nazwiska niektórych mistrzów świata.
14. Posiada ogólną wiedzę o tym, czym jest „Kodeks szachowy” i do czego służy.