

## **Šachová lekce trvající 90 minut**

### **určená pro hráče mladšího školního věku úrovně ELO 1300 – 1500**

- TÉMA:** Odstranění bránící figury za účelem (hrozby) matu pomocí motivu: sebrání, odlákání, vyhnání
- CÍL:** Seznámit studenty s metodami útoku a matování, vysvětlit principy hledání kombinací vedoucích k cíli a procvičit na konkrétních příkladech
- ÚVODNÍ ČÁST:** Pozdravení, zapsání docházky, budování osobní vazby s dětmi, rozcvička
- Čas, kdy se děti scházejí, využívám k tomu, abych s dětmi budoval osobní vazbu. Ptám se jich, jak se mají, co zažily v průběhu týdne zajímavého, bavím se s nimi o proběhlých nebo nadcházejících turnajích, průběžně zapisuji docházku.

#### **ZAČÁTEK TRÉNINKU**

Trénink začínám rozcvičkou. Obvykle se skládá z 12 jednoduchých diagramů, které navazují na předchozí lekce nebo obsahují znalosti potřebné pro pochopení nové látky, tak jako v tomto případě. Na vyřešení úloh mají žáci 10 minut. Tento čas zároveň umožňuje opozdilcům dorazit včas, aniž by zmeškali začátek nové lekce, která je v dlouhodobém měřítku důležitější než rozcvička. Díky tomu nedochází k rušení výkladu, zbytečným dotazům a rozptylování pozornosti ostatních žáků.

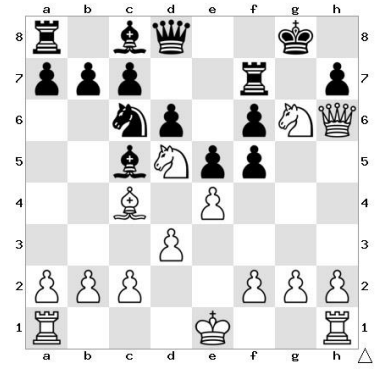
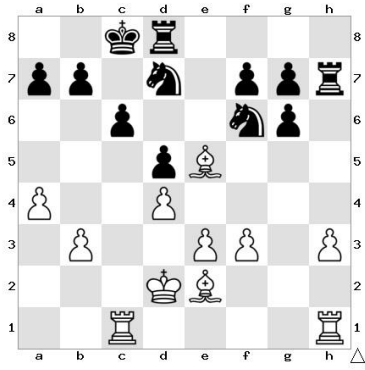
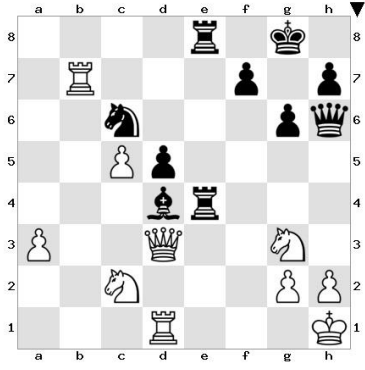
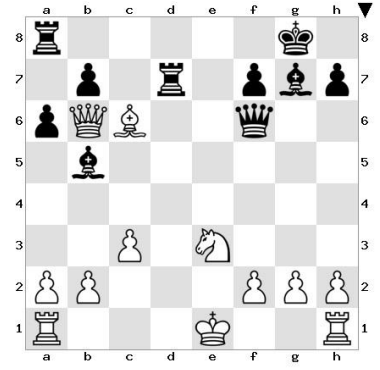
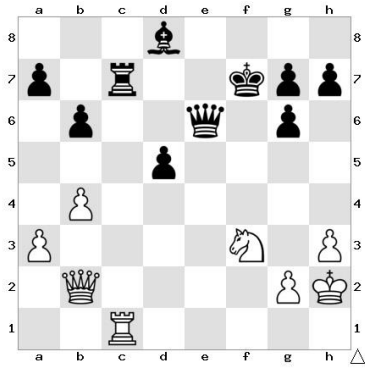
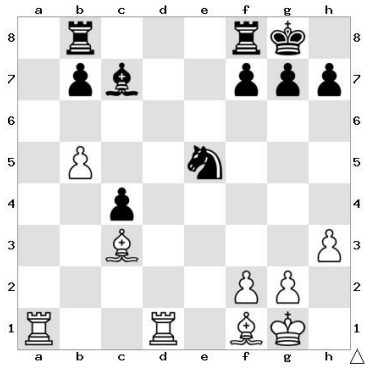
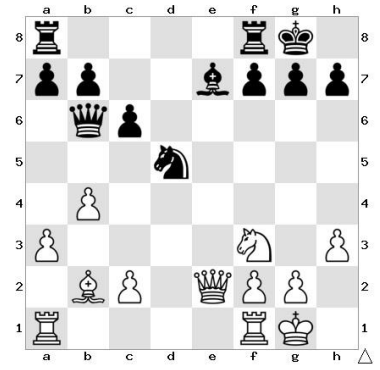
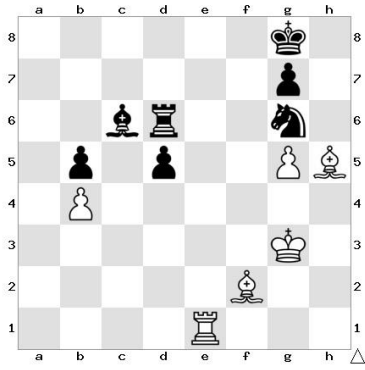
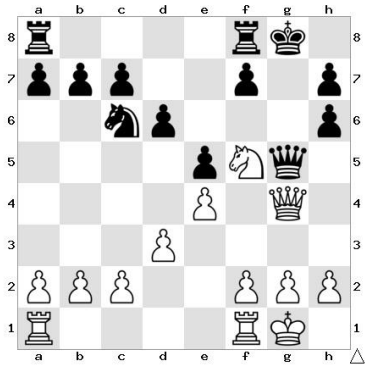
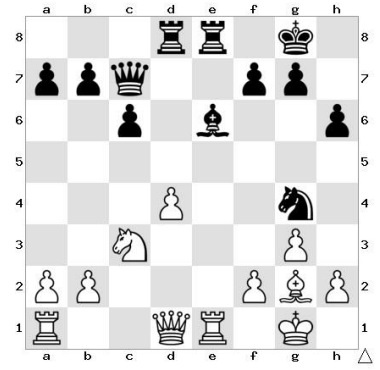
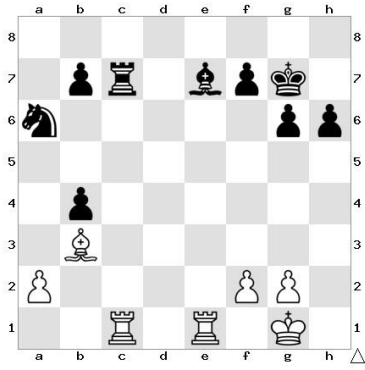
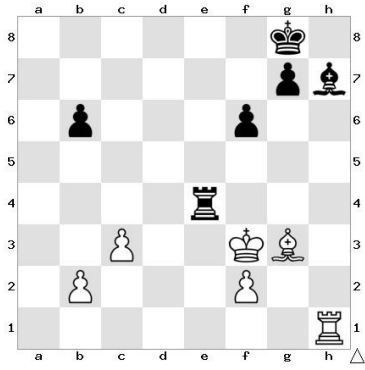
Po uplynutí času si diagramy společně vyhodnotíme a na špatně vyřešených příkladech si rychle a věcně zopakujeme principy hledání správných tahů.

#### **Znalosti potřebné k probíranému tématu:**

- Matové vzorce
- Odstranění bránící figury – zisk materiálu (sebrání, odlákání, vyhnání)

#### **Takto je koncipována i rozcvička, 12 diagramů, které se skládají ze:**

- 4x sebrání + materiál
- 2x vyhnání + materiál
- 2x odlákání + materiál
- 4x mat druhým tahem



## SAMOTNÁ LEKCE

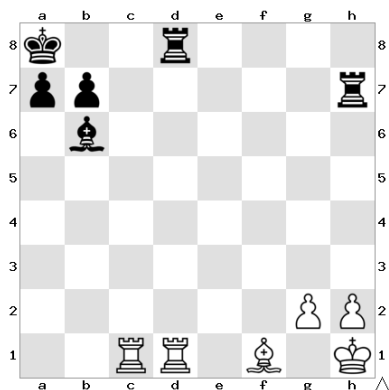
### 1) Teoretická část

V této lekci seznámím studenty s principy sebrání, vyhnání a odlákání za účelem matu. Tyto kombinace ne vždy nutně musí vést k matu samotnému. V případě, že se ale soupeř pokusí zabránit matové hrozbě samotné, utrpí významné materiální ztráty.

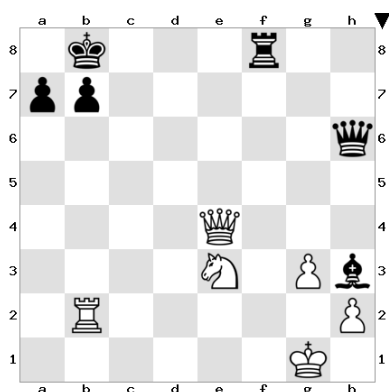
**Lekce má tři části:** sebrání + mat, vyhnání + mat, odlákání + mat.

#### a) sebrání + mat

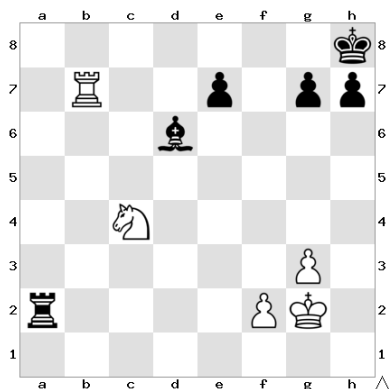
U každého motivu začneme velmi jednoduchými příklady, které vysvětlí samotný princip daného tématu.



Na prvním diagramu vidíme věž na d8, která brání matu na poli c8. Výměnou věží tedy bílý docílí odstranění obránce a matovací pole zůstane bez obrany.



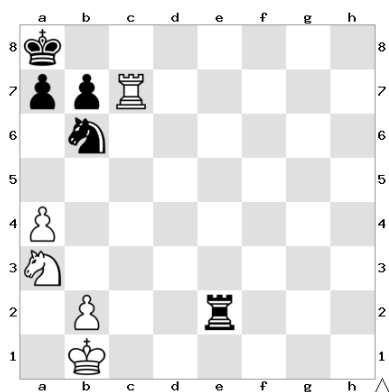
Na druhém diagramu vidíme, že jezdec na e3 brání matu na f1 věží. Černý tedy vyhraje po 1... Dxe3, 2. Dxe3 Vf1#. Přípravným tahem v tomto případě nebyla výměna figur, ale oběť dámy. V obou případech byla strana soupeře nucena k dobrání, což není vždy pravidlem, jak můžeme vidět na dalším příkladu.



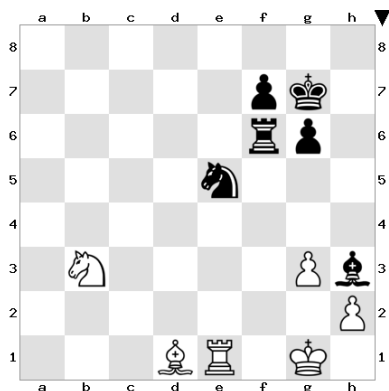
Na třetím příkladu můžeme vidět, že střelec na d6 brání matu na poslední řadě. Po 1. Jxd6 však v tomto případě není černý nucen jezdece dobrat a klidně si může udělat okno pro ústup krále. V takovém případě by ale bílý získal rozhodující materiál a vyhraje.

### b) vyhnání + mat

Další možností odstranění bránící figury je vyhnání (nebo její ztráta).



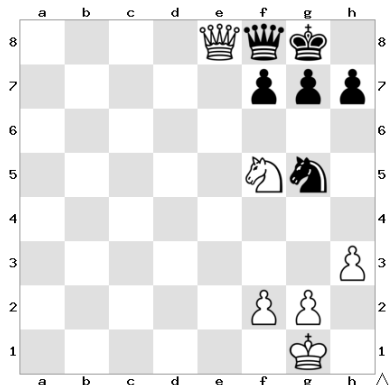
Na prvním příkladu vidíme, že pokud po 1. a5, jezdec ustoupí, přestane chránit pole c8 a černý dostane mat na poslední řadě. Popřípadě může ustoupit na pole d7, jezdece ztratí a prohraje.



Na druhém digramu napadá bílý tahem 1. Jd3 věž a vyhání ji tak z první řady. Pole f1 zůstává bez obrany a černý dává bílému mat tahem 1...Vf1#

Vždy je potřeba si dobře zkontrolovat možná ústupová pole bránících figur a to zejména v situaci, kdy se jedná o věž nebo o dámu - figury, které operují na dlouhé vzdálenosti. V tomto případě ale nemá věž na první řadě příliš prostoru.

---

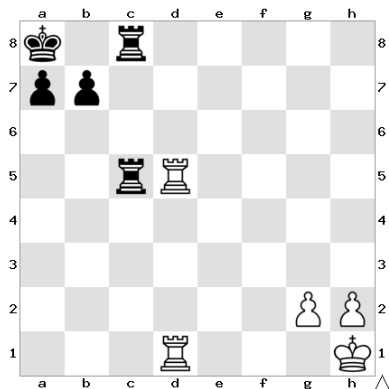


Na diagramu číslo tři vidíme, že vyhnání může zahrnovat také útok na krále. Po 1. Jd7+ je černý král nucen ustoupit na h8 s následným 2... Dxf8.

---

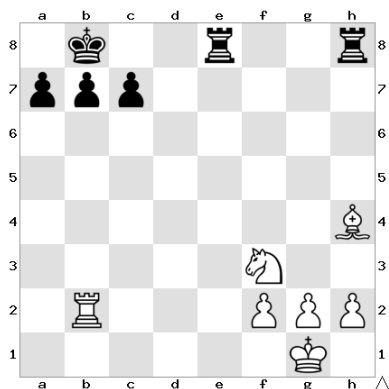
### c) odlákání + mat

U předchozího motivu vyhnání jsme viděli, že vyhnání znamená zejména útok na bránící figury či na krále, zatímco odlákání, které si ukážeme nyní vyžaduje výměnu figur nebo dokonce jejich oběť.

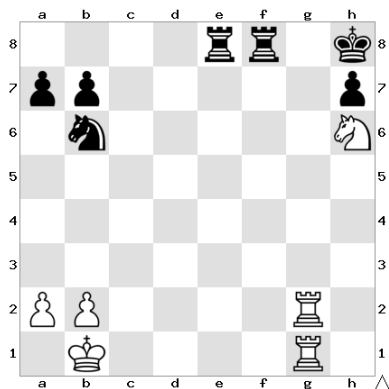


Na diagramu číslo jedna vidíme odlákání zahrnující právě výměnu figur, kdy po 1. Vxc5 Vxc5 přijde náš oblíbený mat na poslední řadě.

---



Na diagramu číslo dvě je správným řešením oběť kvality 1. Vxh4 Jxh4 2. Ve1# v obou případech není soupeř nucen naši figuru dobrat, i tak jsou ale materiální ztráty rozhodující a naše záminka oběti za účelem matu by tedy fungovala i v případě, že by soupeř zahrál např. 2... h3.



Na třetím diagramu musíme jako první najít matovou hrozbu jezdce na poli f7. Odtud se dostaneme k tahu Vg8+ a odlákání věže bránící pole f7.

#### d) vyhledávací strategie

Uvědomění si, kde se nachází matová hrozba, tak jako v našem posledním příkladě, je klíčovým krokem k nalezení kompletní kombinace tahů.

Strategie nalezení správné kombinace se skládá z následujících kroků:

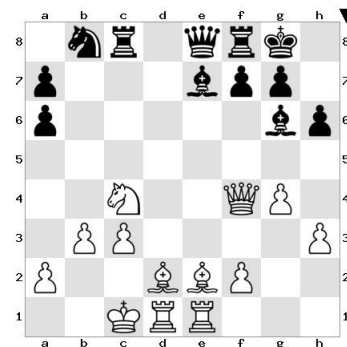
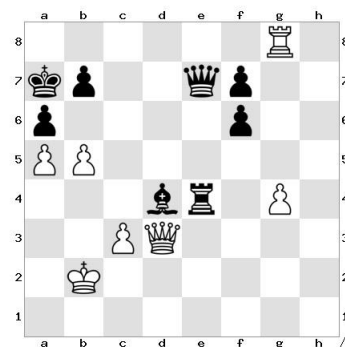
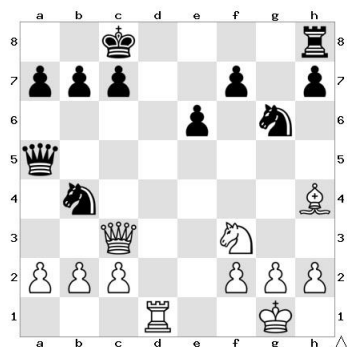
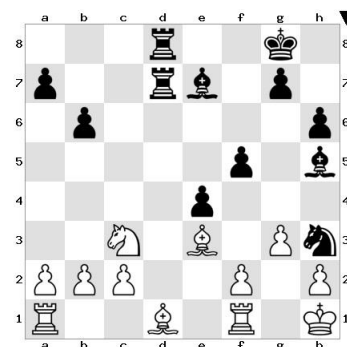
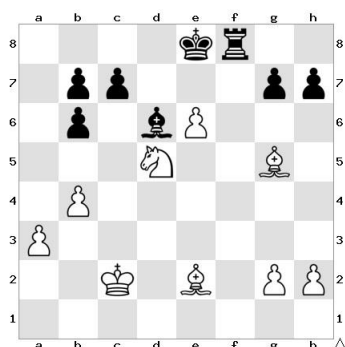
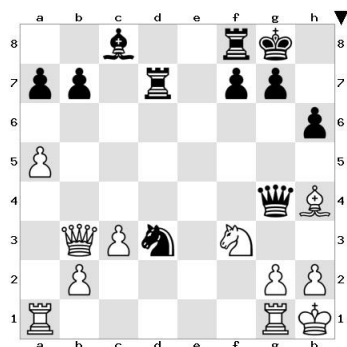
- 1) Hledáme matovou hrozbu
- 2) Ptáme se, která figura brání matu
- 3) Odstraňujeme obránce za pomoci techniky sebrání, vyhnání nebo odlákání

## 2) Praktická část

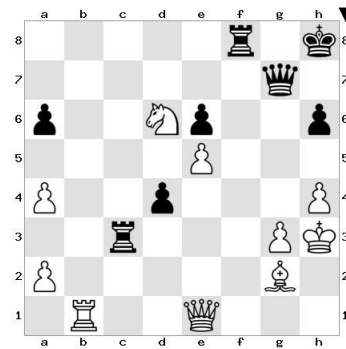
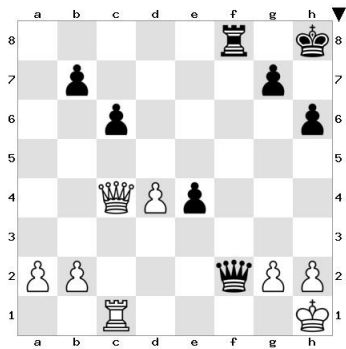
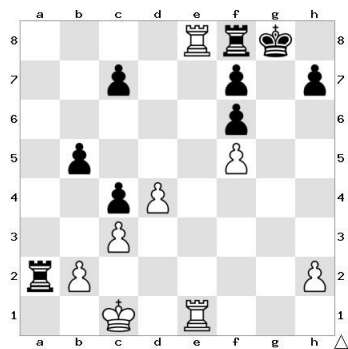
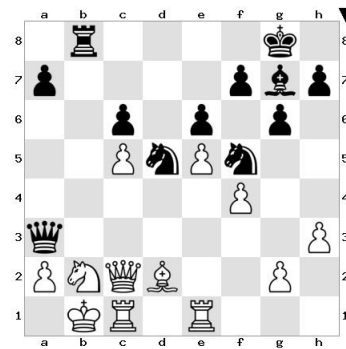
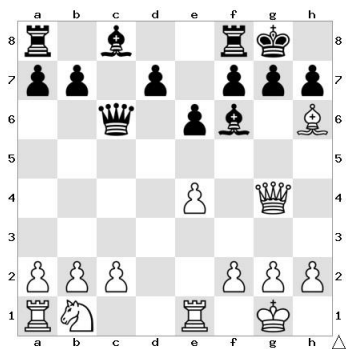
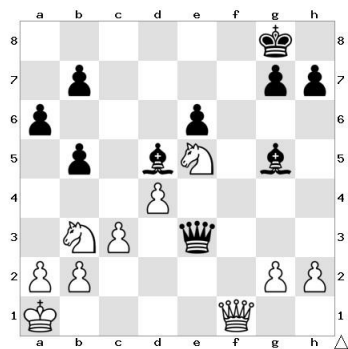
V praktické části si děti procvičí, co se naučily. Každá část nyní sestává ze 6 cvičných příkladů. 3 příklady vždy řešíme společně. Společné řešení je rozděleno na hledání matového vzorce a hledání obránce + provedení správného tahu. Děti se střídají, u každého diagramu se tedy vystřídají dvě děti. Děti jsou vybírány podle toho, jak se hlásí nebo náhodně, tzn. všichni musí dávat pozor.

Další 3 diagramy řeší děti samostatně, po dokončení společně vyhodnocujeme. Někdo z dětí řekne řešení, které se ověří a děti se následně hlásí, pokud měly stejnou odpověď.

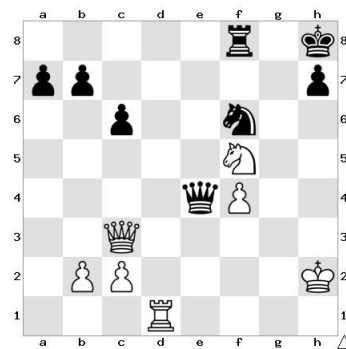
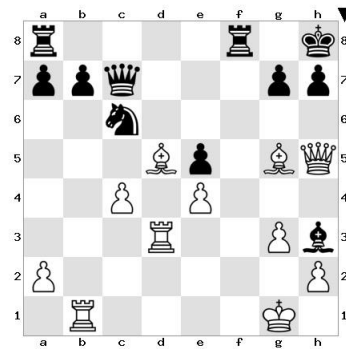
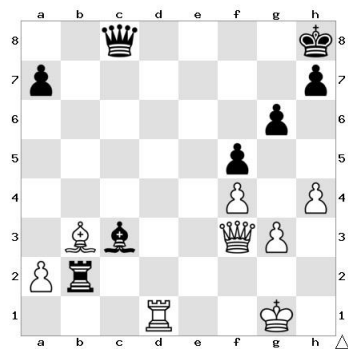
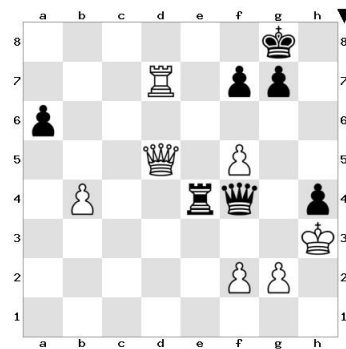
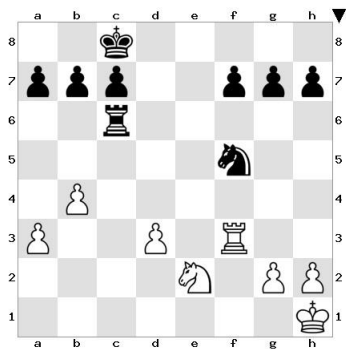
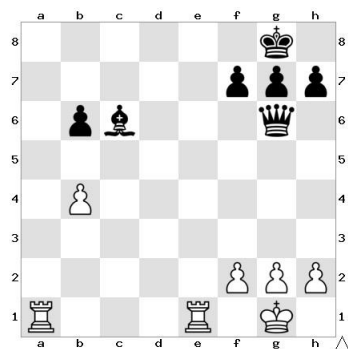
*Diagramy pro „Sebrání + mat“*



*Digramy pro „Vyhnání + mat“*



*Digramy pro „Odlákání + mat“*



Po dokončení všech třech tematických celků si zopakujeme, co jsme se dnes naučili. Nejprve nechám děti, které se hlásí, aby říkaly, co se dnes naučily, později doplním otázkami, pokud dané věci ještě nezazněly. Případně podle potřeby ještě shrnu to nejdůležitější.

### **HERNÍ PRAXE**

Po probrání látky a uzavření následuje herní praxe. Pro hraní volných partií využívám při tréninku žebříček, který je pro děti motivující a snadno páruje soupeře s odpovídající silou.

### **DOMÁCÍ ÚKOL**

Domů si děti odnesou za domácí úkol 12 diagramů, které tematicky navazují na probranou látku. Po 4 úlohách od každého motivu odstranění bránící figury.

