

# Sakk

## 4-5 évfolyam

### Alapelvek, célok

A sakkjáték összetett és bonyolult tevékenység, a figurák különböző mozgásmódja, értékbeli különbségük, a sakk és matt fogalma, az *elvont gondolkodás* képességét feltételezik. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az a gyermek, aki a *számolás* képességének birtokában van, biztosan és jól használja azt, fejlődését tekintve már képes a sakkjáték alapjainak elsajátítására. Meg kell említeni, hogy az, az általános oktatási elv, amely kimondja, hogy az ismeretek elsajátítása során az egyszerűbbtől haladjunk a bonyolult felé, a sakkjáték tanulásánál, tanításánál feltétlenül figyelembe kell venni. Azok a sakktáblán végezhető egyszerű játékok tehát, amelyek a konkrét oktatási anyagban szerepelnek, szükséges részei egyfelől a megfelelő *képességek felmérésének*, másrészt a képességek fejlesztésének is.

A sakktanításnak mindig együtt kell járnia a gyakorlással, a játékkal, versenyszerű játékokkal és később a versenyzéssel.

A periódus végére el kell jutni oda, hogy a gyerek barátságos és egyszerűbb versenyjátszmákat korrektül le tudjon játszani úgy, hogy lépései logikusak, ésszerűek legyenek.

Már az első pillanattól fogva kezdeményező, harcos, dinamikus, taktikus sakkot kell tanítani, mert a gyerekek ebben lelik örömeiket, ez adja nekik a sikerélményt. Emellett a stratégiai alapokat is itt kell megadni, de nagyon óvatosan, egyszerűen, az életkori sajátosságokat mindig figyelembe véve. A tantervet rugalmas, alkotó módon kell alkalmazni, és az adott gyerek szükségleteinek megfelelően a témakörök átcsoportosíthatók, felcserélhetők.

### Fejlesztendő tanulói kompetenciák

Önfegyelem, koncentráció és a problémamegoldó képesség, a gondolkodási módszerek fejlesztése.

Ismeretek tudatos memorizálása és felidézése.

Ki kell alakulni a kombinációs „látásnak”.

Alakuljon ki a fejben történő változatszámításnak az igénye, ugyanakkor a pozíciójáték alapjait is ebben a két évben alapozzuk meg.

Alapvetően a logikus, tervszerű és problémamegoldó gondolkozás alkalmazásának kialakítása a célunk, úgy hogy közben az alapvető sakkelméleti fogalmakat már meg is kell tudni nevezni. Továbbra is a gyakorlat, az állandó játék, a kipróbálás az elsődleges, de ezen a szinten már jelenjen meg a rögzítés, az írásbeliség igénye.

Ismerje meg és lehetőség szerint önállóan legyen képes alkalmazni a számítógépes lehetőségeket.

Mindezeket úgy kell megvalósítani, hogy a gyerek kedve, lelkesedése megmaradjon, a tanulnivalók ne vegyék el a kedvét a sakkozástól.

A saját képességek és műveltség fejlesztésének igénye.

## Előzetes tudás

Alapvető számolási készségek megléte.

Legyen képes 20-25 percig tartó folyamatos figyelemre, koncentrációra.

A 9-12 éves gyerekek oktatásánál figyelemmel kell lennünk az azonos életkorúak szellemi és fizikai fejlődésében mutatkozó eltérésekre, vagyis egy bizonyos fejlettségi szintet némelyek korábban érnek el, mint társaik. Ez a biológiai fejlődésben mutatkozó különbség, nem feltétlenül jelent jobb képességeket hosszútávon.

A gyerekek egy részénél a sakkjátékot nulláról kell tanítani, és sokszor ez a kedvezőbb, mivel nem kell rossz beidegzések ellen harcolni.

## Értékelés

### A tantárgy heti és éves óraszámja évfolyamonként (táblázat)

	4. évfolyam	5. évfolyam
heti óraszám	0,5	0,5
éves óraszám	18	18

### 4-5. évfolyam

	Tematikai egység	Órakeret
1.	<b>A matematika és a sakk kapcsolata, a találkozási pontok bemutatása.</b> A források, hogy az érdeklődők milyen helyeken találjanak anyagot. A matematikához hasonló szabályismereten alapuló sakkfeladatok ismertetése. Történeti visszatekintés, sakkozók és sakkozó matematikusok megismerése, valamint a számítógép és a sakkprogramok elterjedésének bemutatása.	4 óra
2.	<b>A sakkjáték alapjai.</b> A sakktábla négyzet alakú és 64 négyzet található rajta. A bábok menetmódja előtt a táblaismeret alapos elsajátítása a fő cél, és az azonosításhoz szükséges koordináták ismerete. A mezők, vonalak, sorok és átlók pontos meghatározása. A függőleges nyolc mező mellett számok, a vízszintes nyolc mező alatt betűk találhatóak, ezek segítségével tudjuk az azonosítást elvégezni. Érdekes, ha a betűket számokkal helyettesítjük több egyszerű számolási feladatot végezhetünk a sakktáblán, például a nagyátló számai 18,27,36,45,54,63,72,81. Ezután következik a bábok neve, helye az alapállásban. A centrális mezők fontossága különösen a megnyitásban fontos. Itt már a bábok pontértéke és a táblán való erejük igen jelentős. Anyag, tér, idő viszonya. Van egy három pont értékű huszárom, a sarok mezőről kettő, a centrális mezőről nyolc helyre léphet. Tehát a térereje nagyobb a centrumban. Az idő, a megtett lépések száma is igen fontos, gyakorlati	8 óra

	példákkal szemléltetve. Mennyiség és minőség kapcsolata. A kis centrum négyzeteinek és a nagycentrum négyzeteinek a számát, sarokmezőket meghatározni.	
3.	<b>A bábok menetmódjának megtanulása egyszerűbb a korábbi ismeretek elsajátítása után.</b> A kiemelt téma az en passant (menet közbeni ütés) alapszabály betanulása, a sánc, amely királylépésnek minősül, fontossága az ide vonatkozó szabályokkal. A gyalogátváltozás, az a tény, hogy több vezér is lehet a táblán. A matt és a patt közti különbség pontos meghatározása, a vezérrel lehet a legkönnyebben pattot létrehozni. Gyakorlati példákkal betanulni a helyes végjáték lebonyolítást. Mattképek és mattadás begyakorlása.	12 óra
4.	<b>A gyalogvégjáték szintén a közel áll a matematikához. Szabályok betanulásával több gyakorlati feladat is hibamentesen végrehajtható.</b> Oppozíció, négyzetszabály, kulcsmezők. Ezen túl még a vezér, bástya, kétfutós mattadás gyakorlása.	12 óra
	<b>Összesen:</b>	<b>36 óra</b>

### Tematikai egységek részletes kifejtése

Tematikai egység, óraszám: 36 óra	Fejlesztési követelmények	Kapcsolódási pontok
<p><b>A matematika és a sakk kapcsolata.</b></p> <p><b>A sakkjáték alapjai:</b> a sakktábla, a mezők száma, színe, a vonalak, sorok, átlók, a bábok neve, helye, az alapállás. <b>Centrális mezők:</b> kis centrum, nagy centrum.</p> <p><b>A bábok értéke és lépésmódja, az ütés.</b> <b>Különleges lépések:</b> a sáncolás, a menet közbeni ütés, a gyalogátváltozás, a sakkadás. A sakkjátszma célja: <b>a matt.</b> <b>A patt,</b> egyéb játszmafejezések. A sakkjátszma lefolyása.</p> <p>Technikai alapok: mattképek, egylépéses mattok, egyszerűbb kétlépéses mattok.</p> <p>Matt adás vezérrel, matt adás bástyával, matt adás két futóval.</p>	<p>A sakktáblát és a figurákat mindig korrektül állítsa fel. Sajátítsa el, alkalmazza helyesen a lépéseket és az ütéseket.</p> <p>Pontosan ismerje és alkalmazza a sáncolás és a gyalogátváltozás szabályait.</p> <p>Ismerje az egyes bábok térerejét a tábla különböző részein. Ismerje a gyenge és erős mezőket. Tudja értelmezni az anyag, tér, idő fogalmak összefüggéseit.</p> <p>Legyen képes az egylépéses mattot beadni. Ismerje fel, ha mattot kapott. Ismerje fel a pattot.</p> <p>Tudjon vezérrel, bástyával és két futóval mattot adni a csupasz</p>	<p>Informatika: számítógép szerepe a mai modern sakkozásban, számítógépes sakkprogramok használata, hasznos linkek <a href="http://www.chess.hu/sakksuli">www.chess.hu/sakksuli</a>, sakkszerverek.</p> <p>A gyerekek egy része a tananyagot már fiatalabb korában megtanulta. Ebben az esetben – az egyéni képzés keretében, alapos ismétlés</p>

<p><b>A gyalogbevétel: az oppozíció.</b></p> <p>A terv fogalma egyszerűen, készítsünk tervet, az ellenfél tervének felismerése.</p> <p>A jó lépés megtalálásának módja (elemi szinten), az állásértékelés alapjai.</p> <p>A király biztonsága.</p> <p>A támadás, a védekezés.</p> <p>A sakktaktika alapjai: a kombináció, a kötés, az elterelés, a villák. Egyszerű kombinációk.</p> <p>A gyalogszerkezet: gyenge gyalog, izolált gyalog. A centrum, a tiszték aktivitása, huszár szerepe a centrumban. Fejlődés, fejlődési előny. A megnyitás alapjai: megnyitási célok, a centrum elfoglalása, a király biztonságba helyezése, a tisztfejlesztés alapjai.</p> <p>A megnyitások áttekintése alapszinten, megnyitások tanulmányozása.</p> <p>A végjáték alapjai, a végjáték fő szabályai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gyalogvégjáték (oppozíció, négyzetszabály, háromszögelés, a kulcsmező elfoglalása, gyalogáttörés, négyzetszabály távoli szabadgyalog bevitele esetén),</li> <li>- egyszerűbb bástyavégjátékok, vezérvégjátékok, könnyűtiszta végjátékok.</li> </ul> <p>Híres világ- és olimpiai bajnokok és a mai kor kiemelkedő sakkozói: Bobby Fischer, Anatolij Karpov, Garri Kaszparov, Viswanathan Anand, Vladimir Kramnyik, Magnus Carlsen, Portisch Lajos, Polgár Judit, Lékó Péter. A sakkversenyzés, a játszmajegyzés, a sakkóra, a versenyek fajtái, a villámjáték, a rapid.</p>	<p>királynak. Tudja alkalmazni a gyalog végjátékok alapszabályait, elsősorban az oppozíciót.</p> <p>Képes legyen egy adott állásban egyszerű tervet kigondolni és azt szóban tömören kifejtteni. Az ellenfél lépése után képes legyen gondolkozni azon, hogy ellenfelének mi a terve, a szándéka. Lépéseit gondolja át, ne húzzon azonnal, gondolkodás nélkül. Felszólításra képes legyen az állás alapvető értékelésére. Játszmáiban gondoljon királyának biztonságára. Képes legyen kihasználni az ellenfél királyának bizonytalan helyzetét.</p> <p>Ismerje fel és alkalmazza a kombinációs motívumokat. Legyen képes egyszerű kombinációk megfejtésére.</p> <p>Legyen képes felismerni és a szükséges idő alatt átgondolni, mi a teendője egy adott végjátékban. Legyen képes egy szabályos barátságos sakkjátszma lejátszására.</p> <p>Legyen képes a játszma olvasható lejegyzésére. Tudjon sakk-könyvet és sakkcikket olvasni. Legyen tisztában a lehetséges játszmabefejezésekkel, és a legfontosabbakat tudja alkalmazni. Jusson el odáig, hogy a reménytelen állást feladja. Játszma előtt és után fogjon ellenfelével kezdet, tartsa be a legfontosabb viselkedési szabályokat.</p>	<p>után – a tananyagot magasabb szintről kell elkezdenie elsajátítani.</p>
---	--	--

<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Esemény, biztos esemény, lehetetlen esemény. Adat, diagram, átlag.	

## Óraterv

4 osztály

### 1. óra

Bevezetés: A matematika és a sakk kapcsolata

### 2. óra

Táblaismeret:

- mező
- vonal
- sor
- átló

### 3. óra

Sakk, matt és a patt fogalma

### 4. óra

Centrális mezők:

- kis centrum
- nagy centrum

### 5. óra

A figurák értéke és menetmódja

### 6. óra

Gyalog különleges menetmódja:

- en passant
- gyalogátváltozás

### 7. óra

Ismétlés, a tanultak gyakorlása

### 8. óra

Írásos felmérő dolgozat

9. óra

Gyenge és erős mezők

10. óra

Figurák térereje a tábla különböző részein

11. óra

Anyag, tér és idő összefüggése

12. óra

Gyalogvégjáték: négyzetszabály

Gyakorlat: Réti-feladvány

13. óra

Gyalogvégjáték: gyalogáttörés

14. óra

Gyalogvégjáték: négyzetszabály alkalmazása távoli szabadgyalog bevitele esetén

15. óra

Huszár különleges menetmódja, Warnsdorff-szabály

16. óra

Ismétlés, a tanultak gyakorlása

17. óra

Írásos felmérő dolgozat

18. óra

Tanévzárás, játékos feladatok

**5. osztály**

1. óra

Bevezetés: A matematika és a sakk kapcsolata

2. óra

Számítógép szerepe a mai modern sakkozásban

3. óra

Híres világbajnokok és a mai kor kiemelkedő sakkozóí

4. óra

Gyalogvégjáték: oppozíció

5. óra

Gyalogvégjáték:

- négyzetszabály
- háromszögelés

6. óra

Gyalogvégjáték: kulcsmező fontossága és elfoglalása

7. óra

Ismétlés, a tanultak gyakorlása

8. óra

Írásos felmérő dolgozat

9. óra

Mattadás vezérrel

10. óra

Mattadás bástyával

11. óra

Mattadás két futóval

12. óra

Huszár térbeli elhelyezkedése, huszár szerepe a centrumban

13. óra

Kombinációk:

- matt 1 lépésben
- matt 2 lépésben

14. óra

Kombinációk:

- elterelés
- ráterelés

15. óra

Kombinációk: kettős támadás

16. óra

Ismétlés, a tanultak gyakorlása

17. óra

Írásos felmérő dolgozat

18. óra

Tanévzárás, játékos feladatok