

Michal Vrba

Minihry pre najmenších na šachovom krúžku



Táto metodická príručka vyšla v rámci vzdelávacieho programu Komenského Inštitút www.komenskehoinstitut.sk, ktorý sa realizuje pod záštitou prezidenta Slovenskej republiky Andreja Kisku.
Za obsah zodpovedá výlučne autor.

Autor: © 2018 Michal Vrba

Oponent: Ján Markoš, šachový veľmajster

Mentor: Katarína Kresáňová, absolvent Komenského Inštitútu 2016/2017

DONORI



Obsah

- Úvod
- Efektívne opakovanie..... 6
- Niečo sa nám zmenilo..... 7
- Kreslenie..... 9
- Puzzle..... 10
- Kartové hry..... 11
- Meditácia..... 13
- Cesta neohrozeného bojovníka..... 14
- Poznám všetky figúrky?..... 16
- Šachová geografia..... 17
- Malý obchodník..... 19
- Zoznam použitej a odporúčanej literatúry..... 21
- O autorovi..... 21

Úvod

Ste klubový hráč a rozmýšľate nad vedením šachového krúžku? Ste učiteľka základnej školy a chceli by ste otvoriť šachový krúžok pre vašich žiakov?

Ste na správnej adrese! V rukách (väčšinou asi na monitore) práve držíte pomôcku pre trénerov a vedúcich šachových krúžkov, ktorí pracujú s úplnými začiatočníkmi, prevažne s deťmi vo veku 5-7 rokov.

Deti v tomto veku dokážu udržať pozornosť a koncentráciu pomerne krátku dobu. Šachová hodina v takejto skupine trvá zvyčajne 45-60 minút a snahou trénera, učiteľa, by malo byť čo najefektívnejšie využiť tento čas pre zapojenie detí do aktivít počas hodiny.

Šach je vo väčšine škôl na Slovensku vedený ako voľnočasový krúžok, prípadne býva organizovaný v miestnych CVC alebo kultúrnych domoch. Preto aj deti ho navštevujú zo začiatku prevažne pre zábavu, chcú spoznať novú hru alebo len kvôli kamarátom.

Mali by sme očakávať, že na šachovom krúžku sa budú deti chcieť hlavne zahrať a zabaviť, nie pozerieť celú hodinu na trénera či učiteľa, ako vysvetľuje zložité partie.

Minihry, ktoré nájdete v tejto metodickej príručke, majú napomôcť naštartovať šachový tréning želaným a zmysluplným smerom, tak, aby bol pre deti hravý a zároveň zaujímavý.

Minihry môžete použiť v ľubovoľnom poradí podľa obsahu vašej pripravovanej hodiny. Na jednu hodinu pripravíme deťom maximálne jednu minihru. Zároveň minihry môžeme opakovať z hodiny na hodinu a obmieňať napríklad jej obtiažnosť.

Uvedené hry boli opakovane vyskúšané s deťmi v krúžkoch pre pochopenie, ako budú reagovať, čo ich zaujme, tak, aby tréner držal dynamiku hodiny. Preto pri každej hre nájdete jej cieľ, prípravu a realizáciu, ako aj tip vychádzajúci z mojej praktickej skúsenosti.


Verím, že táto pomôcka vám pômože zaujať deti, ktoré sa vám odvdáčia radosťou z tejto kráľovskej hry.

Chcel by som poďakovať deťom, s ktorými som sa zabavil pri skúšaní týchto hier, Komenskému inštitútu za možnosť pracovať na tomto projekte a rodine za podporu a trpezlivosť.



Ked' si z vás deti spravia držiak demonštračnej tabule

Efektívne opakovanie

 5-7 min.

Cieľ

Hra má za cieľ na začiatku hodiny spraviť "warm up" pre deti a trénerovi poskytnú zároveň obraz o predchádzajúcich vedomostiach, do akej miery si ich deti osvojili a pamätajú.

Príprava

Položené otázky si pripravte vopred a napíšte na papier. Mali by byť jednoduché v zmysle získania krátkych odpovedí. Odporúčam maximálne 4-6 otázok s jednou komplikovanejšou, ktorú je možné zaradiť na koniec a môže nadväzovať na nové učivo.

Deťom poodhalíte, o čom sa v najbližších chvíľach budete rozprávať a zároveň budú mať aspoň jednu informáciu, čo ich zbaví úplnej neistoty z novej témy.

Realizácia

Deti rozdelíme do dvoch - troch tímov. Necháme 15 sekúnd na vymyslenie názvu tímu a tieto si poznačíme na papier. Začneme klásť pripravené otázky a tím, ktorý správne odpovie, získava 1 bod.

Na konci spočítame body a deti podporíme, aby sa odmenili potleskom.




Pred položením prvej otázky sa dohodnite s deťmi na forme kladenia odpovedí, aby ste sa vyhli vykrikovaniu. Možnosti - zdvihnutie ruky, napísanie na papier, kapitán tímu príde k vám a povie vám odpoveď.

Može sa stať, že na niektoré otázky neodpovie žiaden tím správne. Môžete spraviť druhé kolo, v ktorom položíte rovnakú otázku, a deťom poskytnete nápovedu alebo pomôcku, aby sa k odpovedi sami dopracovali.

Príklady otázok pre začiatočníkov (séria otázok súvisí s vyspelosťou skupiny) :
Koľko políčok má šachovnica? Koľko kameňov má na začiatku partie biely?
Ktorá figúrka dokáže preskakovať iné figúrky? Kto vždy začína šachovú partiu?
Čo je cieľom šachovej hry?

Niečo sa nám zmenilo

 6-9 min.

Cieľ

Cieľom hry je rozvíjať u detí pozornosť a podporiť vnímanie šachovnice a jej obsahu ako celku. Do hry je možné vložiť zároveň prvok riešenia šachového problému (napríklad jednoťahový mat).

Príprava

Konečné pozície si vopred pripravíme na papier, so zámerom rýchleho postavenia na demonštračnej tabuli, alebo máme pozície nachystané v šachovom programe a premietame ich. Odporúčam 3-4 pozície na jednu hodinu.

Počet kameňov na šachovnici volíme podľa vyspelosti tréningovej skupiny. Pre začiatočníkov sú primerané pozície s 8-12 kameňmi, čo je výhodné aj pre trénera z hľadiska čo najrýchlejšej obmeny pozície na demonštračnej tabuli.

Realizácia

Triedu rozdelíme na dva tímy. Postavíme pozíciu, v ktorej je niečo navyše, alebo niečo chýba do výslednej pozície, ku ktorej sa chceme dopracovať. Deťom dáme 15 sekúnd, aby si pozíciu zapamätali. Následne požiadame, aby si všetci zavreli oči a pozíciu upravíme do výslednej podoby.

Jednotlivé tímy majú zistiť, ktoré figúrky pribudli, odbudli alebo boli premiestnené oproti predchádzajúcej situácii. Za každú správnu zmenu pridáme bod. Extra bod môže tím získať za vyriešenie vzniknutého šachového problému.

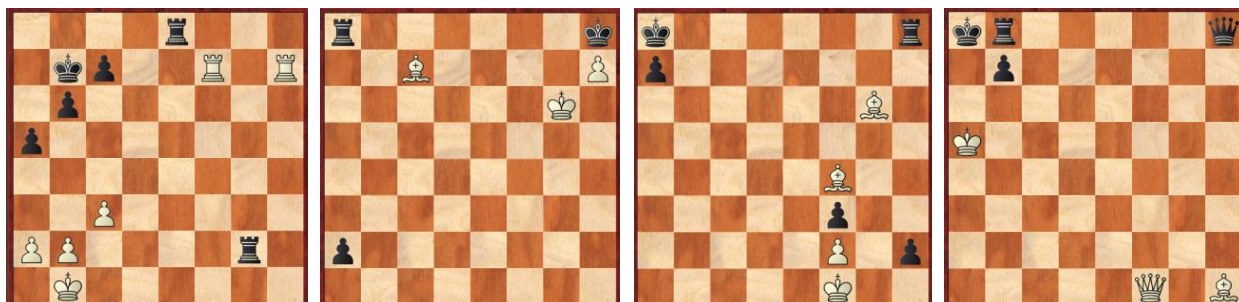
Víťazný tím odmeníme spoločným potleskom.




Ak deti prejavia veľkú súťaživosť medzi tímami, hru ukončíme aj predčasne, aby sme sa vyhli prípadnému vysmievaniu medzi žiakmi. V takom prípade môžeme na ďalšej hodine vyskúšať nerozdeľovať deti do skupín, ale aby pracovali spoločne. Využijeme veľkú demonštračnú tabuľu, ktorú položíme medzi deti.

Podľa uváženia im dáme nápovedu, aby sa vzájomne dohodli, kto si bude pamätať ktorú figúrku. V takom prípade zvyšujeme počet kameňov na šachovnici a deti budú mať spoločnú radosť z odhalenia zmeny.

Príklady konečných pozícií s jednoťahovým matom:



Kreslenie

 7-9 min.

Cieľ

Cieľom hry je rozvoj vizualizácie a predstavivosti.

Príprava

Téma kreslenia vychádza z učiva, ktoré ideme preberať. Zabezpečíme čisté papiere alebo aby deti mali na hodine zošity. Na túto úlohu je najlepší použiť farbičky ale postačí aj pero alebo ceruzka.

Realizácia

Rozdáme papiere a zadáme tému kreslenia, napríklad "Matovanie dárou". V kreslení nedávame žiadne obmedzenia ani nič viac k zvolenej téme nehovoríme, aby deti uchopili tému čo najviac zo svojho pohľadu.


Po dokreslení pokračujeme v téme na šachovniciach alebo demoštračnej tabuli.



Čím mladšie máme deti v krúžku, tým viac sa im táto hra bude páčiť. Táto hra veľmi dobre funguje, ak sme na predchádzajúcej hodine deti vôbec prvýkrát oboznámili s novou informáciou alebo zručnosťou. Vedia tak nadviazať na niečo známe, čo je ale pre nich stále veľmi nové.



Puzzle

 4-7 min.

Cieľ

Hra má za cieľ rozvoj predstavivosti a zvažovanie rôznych možností. Pomocou tejto jednoduchšej hry dokážeme deti hneď vtiahnuť do deja od začiatku a získať ich pozornosť.

Príprava

Vytlačíme si tématické šachové diagramy. Zalaminátované vydržia podstatne dlhšie a dajú sa používať opakovane. Po zalaminátovaní ich rozstriháme na 5-7 dielov. Jednotlivé rozstrihané puzzle zviažeme alebo dáme do gumičky, aby sa jednotlivé časti nepomiešali s inými.

Realizácia

Deti rozdelíme do dvoj-trojčlenných skupín a rozdáme im puzzle otočené tvárou dole. Vysvetlíme, že je potrebné puzzle poskladať a na poskladanom obrázku uvidia šachový diagram. Ich úlohou je diagram zároveň aj vyriešiť.


Takto môžeme hru 2-3krát opakovať a puzzle posúvať medzi skupinami detí.



Hru puzzle si radi zahrajú nielen najmladšie deti vo veku 5-6 rokov, ale taktiež aj staršie, pokojne do veku 10-11 rokov. Obtiažnosť vieme zvyšovať počtom nastrihaných dielov puzzle alebo náročnosťou úlohy zobrazenej na diagrame.



Kartové hry

 6-8 min.

Cieľ

Cieľom hry je prostredníctvom matematicko - logických úloh rozvíjať predstavivosť, matematické zručnosti a logické myslenie.

Príprava

Nachystáme si "hracie karty" s rôznymi typmi úloh. V prípade začiatočníkov sa môžeme zamerať na osvojenie si nominálnej hodnoty kameňov, súradníc šachovnice alebo typov možností skončenia šachovej partie.

Z jedného typu úlohy máme nachystaný taký počet kópií, aký máme počet detí v krúžku.

Realizácia

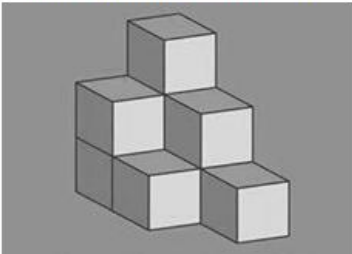

Deťom rozdáme jednu, rovnakú "hraciu kartu" položenú tvárou na stôl. Naraz si ju otočia a ich úlohou je riešiť úlohu. Podľa tempa, akým úlohy riešia, obmeníme 2-3 hracie karty. Pri obmene zopakujeme a v prípade potreby dovysvetlíme riešenie úlohy.






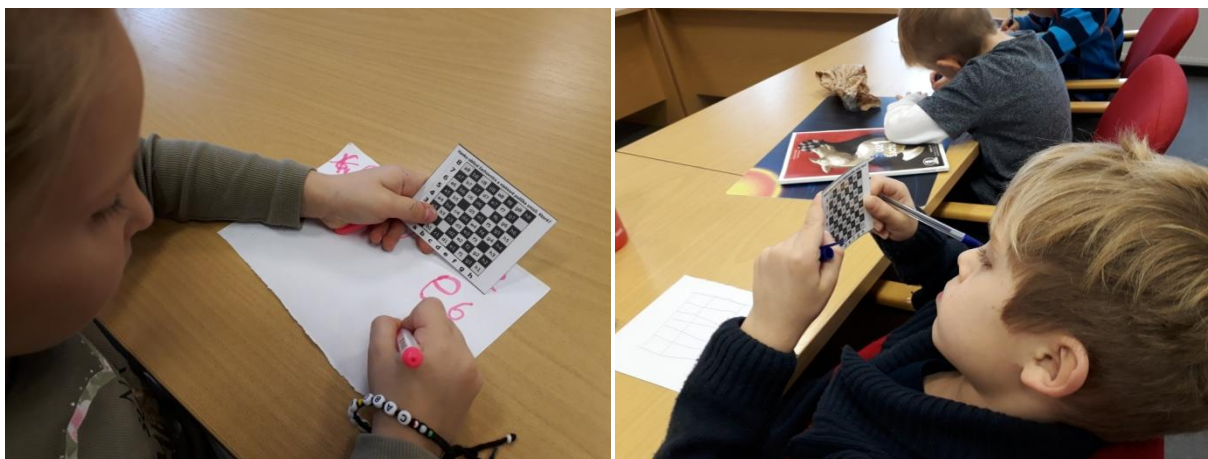
Odporúčam na začiatku hodiny použiť ideálne 2 "hracie karty" a zvyšné si nechať na ďalšie hodiny. Vyhneme sa tak zbytočnému časovému natiahnutiu aktivity, pokiaľ by napríklad pri tretej "hracej karte" vzniklo veľa otázok, ktoré je potrebné zodpovedať.

Hracie karty sa dajú šikovne použiť aj pri cestovaní s deťmi vo vlaku či autobuse, kedy im dáme užitočnú prácu.


Príklady hracích kariet:

<p>Havko obľúval šachovnicu a niektoré políčka zmizli. Ktoré?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>8</td><td>a8</td><td>b8</td><td>c8</td><td>d8</td><td>e8</td><td>f8</td><td>g8</td><td>h8</td></tr> <tr><td>7</td><td>a7</td><td>b7</td><td>c7</td><td>d7</td><td>e7</td><td>f7</td><td>g7</td><td>h7</td></tr> <tr><td>6</td><td>a6</td><td>b6</td><td>c6</td><td>d6</td><td> </td><td>f6</td><td>g6</td><td>h6</td></tr> <tr><td>5</td><td>a5</td><td>b5</td><td> </td><td>d5</td><td>e5</td><td>f5</td><td>g5</td><td>h5</td></tr> <tr><td>4</td><td>a4</td><td>b4</td><td>c4</td><td>d4</td><td>e4</td><td>f4</td><td>g4</td><td>h4</td></tr> <tr><td>3</td><td>a3</td><td>b3</td><td>c3</td><td>d3</td><td>e3</td><td>f3</td><td> </td><td>h3</td></tr> <tr><td>2</td><td>a2</td><td> </td><td> </td><td>d2</td><td>e2</td><td>f2</td><td>g2</td><td>h2</td></tr> <tr><td>1</td><td>a1</td><td>b1</td><td>c1</td><td>d1</td><td>e1</td><td>f1</td><td>g1</td><td>h1</td></tr> <tr><td> </td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> </table>	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	6	a6	b6	c6	d6		f6	g6	h6	5	a5	b5		d5	e5	f5	g5	h5	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3		h3	2	a2			d2	e2	f2	g2	h2	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		a	b	c	d	e	f	g	h	<p>Koľko kociek je na obrázku?</p>  <p>7, 8, 9, 10</p>	<p>Koľko štvorcov zostalo nerozmazaných?</p> 
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8																																																																											
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7																																																																											
6	a6	b6	c6	d6		f6	g6	h6																																																																											
5	a5	b5		d5	e5	f5	g5	h5																																																																											
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4																																																																											
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3		h3																																																																											
2	a2			d2	e2	f2	g2	h2																																																																											
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1																																																																											
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																											

<p>Ktoré slovo sem nepatrí?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Šach 2. Šach - Mat 3. Pat <ol style="list-style-type: none"> 1. Taktika 2. Palacinka 3. Stratégia 	<p>Doplň chýbajúce figúrky.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>2</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>5</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>?</td></tr> </table>	2	3	3	5	2	3			?	<p>Ktoré slovo tu chýba?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rad 2. 3. Diagonála <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. Stredná hra 3. Koncovka
2	3	3									
5	2	3									
		?									



Meditácia

 0-3 min.

Cieľ

Hrou sledujeme dva ciele.

Prvým je zvyšovanie sústredenia u detí.

Druhým je spraviť deťom psychologický predel medzi predchádzajúcou hodinou/programom a šachovým krúžkom. Deti tak podvedome dostanú informáciu, že začal šachový krúžok a sú pripravené sústredene prijímať nové podnety.

Príprava

Hodinky alebo mobil na meranie času.

Realizácia

Deti na začiatku hodiny usadíme do kruhu. Nemajú pri sebe žiadne predmety, ktoré by ich mohli rozptyľovať, čím sa zvyšuje samotná náročnosť na výdrž. Tréner sedí v kruhu spoločne s deťmi a spustí odpočítavanie na časomiere.

Pred samotným spustením času môže byť dohoda, že každú napr. polminútu tréner oznámi uplynutý čas.

V prípade výraznejšieho pohybu detí, začatia rozprávania, smiechu či grimás sa časomiera zastavuje.




Pripravte sa, že na prvej hodine dosiahnutý čas "klúdu" môže byť aj iba pár sekúnd. Časom deti budú chcieť vydržať čo najdlhšie a sú schopné sedieť v klúde aj 3 minúty. Je dobré na to myslieť a zvyšovať nároky na "klúd" tak, aby ste nepresedeli v tichu celú hodinu :-)

Dosiahnutý čas môžete používať ako "triedny" rekord, ktorý na ďalšej hodine idete prekonať.

V prípade novej triedy sa pred začiatkom môžete odvolať na rekord z inej triedy alebo školy, čo deti pomerne rýchlo motivuje ku hre.

Cesta neohrozeného bojovníka

 7-9 min.

Cieľ

Hra sleduje dva ciele. Prvým cieľom je rozvíjanie perцепčných schopností detí - vnímanie šachovnice a kameňov ako jedného celku.

Druhým cieľom je rozvoj zvažovania a predvídania rôznych možností a ich dôsledkov.

Príprava

Nachystáme si rôzne pozície od jednoduchých až po zložité. Pozície zostavujeme tak, aby jeden kameň musel prejsť cestu, na ktorej nebude ohrozený žiadnym súperovým kameňom.

Zároveň tento kameň musí prísť na políčko, z ktorého napr. ohrozí súperovho kráľa (šachom), alebo zneškodní (vyhodí) súperov kameň.

Realizácia

Šachovú pozíciu postavíme na demonštračnej tabuli. Pri ukladaní kameňov hovoríme notáciu tak, aby si deti pozíciu stavali na svojich šachovniciach. Po postavení povieme zadanie úlohy.

Druhou možnosťou je jednotlivé pozície vytlačené deťom rozdať a stavajú si ich samé na svojich šachovniciach. Zadanie hry vždy povieme tak, aby bol jej cieľ pre deti vždy jednoznačný.



Vhodné je prvý jednoduchý príklad predviesť na demonštračnej tabuli. Deti tak veľmi rýchlo porozumejú, čo majú v úlohach hľadať. Každý príklad po vyriešení odporúčam ukázať a riešenie zopakovať na demonštračnej tabuli.

Príklady pozícií:




Nájdí pre strelca cestu tak, aby dal kráľovi šach a po ceste ho nemohol vyhodit' žiaden kameň.



Nájdí pre vežu a jazdca cestu tak, aby dali kráľovi šach a po ceste ich nemohol vyhodit' žiaden kameň.

Poznám všetky figúrky?

 4-6 min.

Cieľ

Hra má za cieľ osvojenie si hodnoty šachových kameňov. Sekundárnym cieľom je rozvoj koncentrácie a predstavivosti.

Príprava

Na hru potrebujeme nepriehľadné plátené vrecúško a jednu sadu šachových kameňov, ktoré umiestnime do vrecúška.

V učebni si nachystáme demonštračnú tabuľu, vedľa ktorej položíme figúrky.

Realizácia

Deti sa postavia do zástupu. Držíme pred nimi vrecúško s kameňmi. Ich úlohou je vložiť ruku do vrecúška tak, aby nevideli obsah a hmatom určili, akú figúrku chytili. Následne vyberú ruku z vrecúška a skontrolujú svoj predpoklad. Povedia nominálnu hodnotu kameňa a idú k demonštračnej tabuli, kde nájdu rovnaký kameň a postavia ho na miesto, na ktorom má stáť v základnom postavení.

Medzitým ide ďalšie dieťa a takto sa striedajú, pokým postavia celé základné postavenie.



Hra sa dá dopĺňať napr. o faktor náhody, ktorý spraví hru pre deti atraktívnejšou. Druhé kolo môžeme sťažiť tým, že pred vybraním kameňa z vrecúška musia určiť aj jeho farbu.

Inou variáciou je, že im povieme číslo od 1 do 10 a v tejto hodnote musia z vrecúška vybrať kamene.

Nominálne hodnoty kameňov v šachu:

pešiak = 1

jazdec = 3


strelec = 3

veža = 5

kráľovná (dáma) = 9

kráľ = nemá hodnotu, kráľ sa nikdy nevyhadzuje ani nevymieňa

Šachová geografia

 8-10 min.

Cieľ

Cieľom hry je zlepšenie orientácie na šachovnici (súradnice) a prepojenie hry s geografiou Slovenska.

Príprava

Na A4 si vytlačíme šachovnicu prekrytú mapou Slovenska. Na youtube si nájdeme videá o dĺžke +/- 2 minúty napr. o Kremnici alebo Gerlachovskom štíte.

Realizácia

Deťom pustíme nachystané video. Po jeho skončení nasleduje krátka diskusia o tom, čo práve videli. V diskusii doplníme 2-3 kľúčové fakty napr. výšku Gerlachovského štítu a že je to najvyšší na Slovensku. V záverečnej fáze je úlohou žiakov hľadať na mape/šachovnici, kde sa Gerlachovský štít nachádza.



Deťom sa páčia z vizuálneho hľadiska časozberné videá. Najlepšimi videami sú krátke rozprávky s príbehom - napr. o hrade Devín. Z rozprávok vyplýva častokrát ponaučenie, ktoré môžeme s deťmi rozobrať v následnej diskusii.

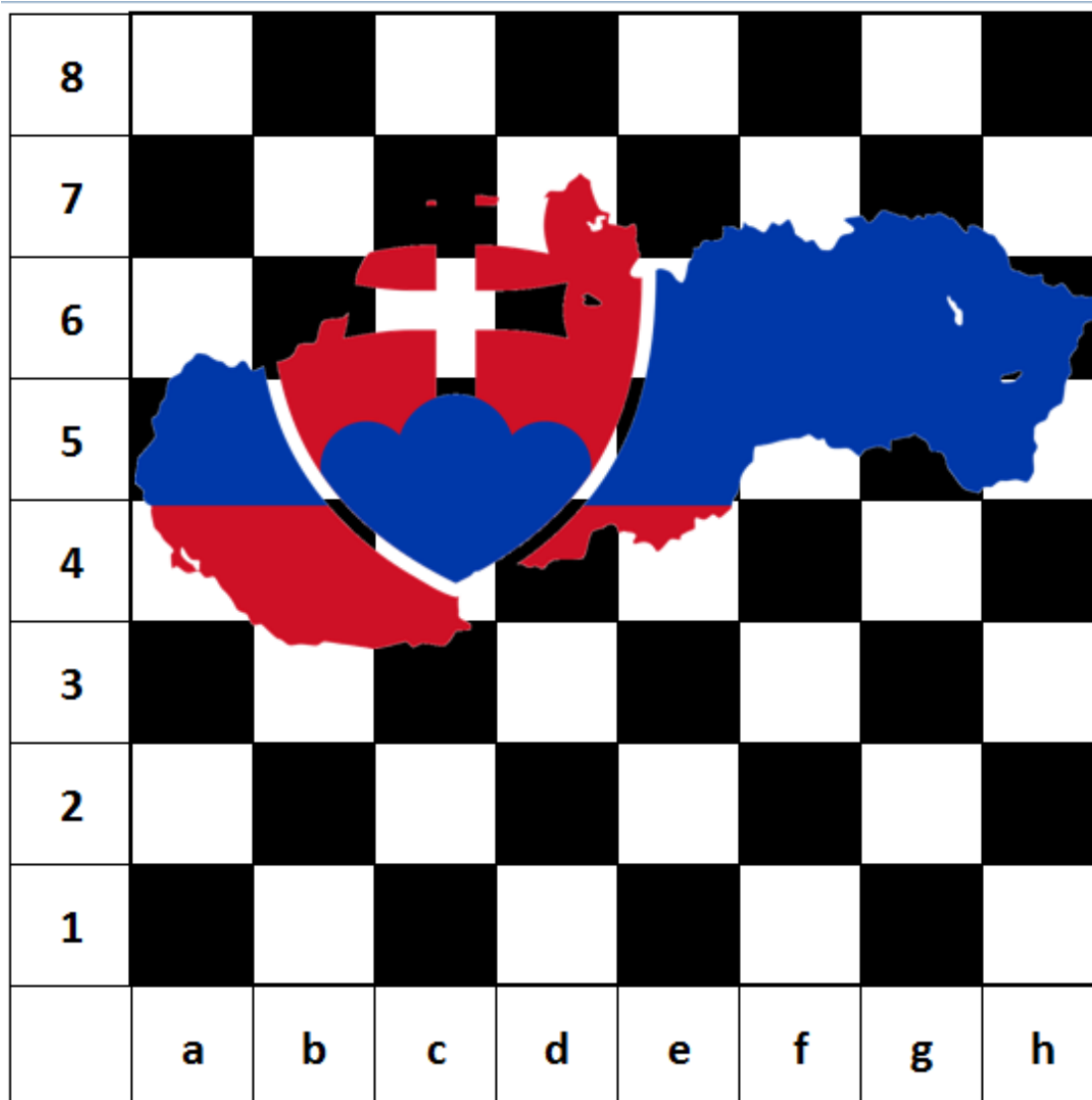
Po prvom videu deti zvyčajne chcú ďalšie. Pre časovú náročnosť odporúčam pustiť na začiatku hodiny najviac dve videá.

Príklady videí:

[Dávno, pradávno, pod Devínom](#) , [Gerlachovský štít](#)



Šachová mapa, na ktorej deti hľadajú súradnice miesta, ktoré videli na videu.



Bratislav
ský hrad



Gerlacho
vský štít



Spišský
hrad



Kremnica



Košice



Poloninsk
ý prales




Banská
Štiavnica



Vlkolíneč

Malý obchodník

 8-10 min.

Cieľ

Hra má za cieľ upevnenie si poznania hodnoty šachových kameňov s presahom do hodín matematiky.

Príprava

Vytlačíme a nastriháme si čísla (šachové peniaze) 0-9. Spravíme z každého čísla 4 kópie pre lepšiu variabilitu. Vystrihovaniu odporúčam zakončiť možnosťou zapichovania do nástennej demonštračnej tabule. Ak používame magnetickú tabuľu, na druhú stranu čísel nalepíme malé magnetky.

Realizácia

Deti rozdelíme do skupín, ideálne po 4, maximálne po 6. Polovica skupiny sú "obchodníci" a druhá polovica sú "zákazníci".

Obchodníci predávajú, kupujúci nakupujú šachové kamene.

Kupujúcim na začiatku hry dáme podľa uváženia obnos šachových peňazí. Ich úlohou je nakúpiť kamene tak, aby minuli ideálne všetky peniaze.

Na konci obchodovania spočítame príjem a výdaj, ktorý by sa mal rovnať. Vtedy vieme, že deti správne počítali na oboch stranách obchodu.

Role obchodníkov a kupujúcich následne vymeníme.



Po skončení obchodovania môžeme deti vyzvať, aby do demonštračnej tabule zapichli kamene a vedľa nich umiestnili celkovú hodnotu.

Hru odporúčam začať navodením obchodnej atmosféry otázkami, napr.: - Chodíte s rodičmi nakupovať? Koľko stojí kopček zmrzliny? Šetríte si peniažky? Kam si ich odkladáte? Čo s nimi plánujete? Budete si v obchode vedieť spočítať, či vám správne vydali?

Pokiaľ chceme hru spetriť, zámerne dávame deťom šachové peniaze tak, aby ich bez rozmeňovania nemohli minúť. Potom môžete do hry vložiť nový prvok - "zmenáreň", ktorú obsluhuje tréner.



Šachové peniaze na jednej strane (kupujúci) a kamene (predávajúci) na druhej strane obchodu



Zapichovanie kameňov do demonštračnej šachovnice s uvedením ich hodnoty

Zoznam použitej a odporúčanej literatúry

K metodike výučby základov šachovej hry pre deti vo veku 5-7 rokov

- Trénerský seminár 2018, Bratislavská šachová akadémia, stiahnuť na bit.ly/TreneskySeminar2018, www.youtube.com/user/sachovaakademia
- Tréningové podklady, Bratislavská šachová akadémia, bit.ly/Trening_BSA
- Paulička, I. 2011. Prvé kroky na šachovnici, MISS, s.r.o., Bratislava.
- Muriň, B., Paleček, P. 2011. Škola šachu 1, Slovenský šachový zväz

O autorovi

Michal Vrba (1981)

Absolvoval štúdium marketing-manažment na FMUK. Po ukončení štúdia 12 rokov pracoval v medzinárodnej mediálnej agentúre Dentsu Aegis Media ako Account Director. V roku 2012 sa stal spoluzakladateľom Bratislavskej šachovej akadémie. Od roku 2005 sa venuje činnostiam pre rozvoj šachu na Slovensku, so zameraním na prácu s deťmi, mládežou a propagáciu šachovej hry. Pôsobil vo výkonnom výbore Bratislavského šachového zväzu (2009 - 2012), Slovenského šachového zväzu (2012 - 2015) a od roku 2016 bol zvolený za predsedu Šachového Klubu Doprastav Bratislava.

www.sachovaakademia.sk
sachovaakademia@gmail.com

