

Innehållsförteckning

- 1) Om pärmen
- 2) Informationsblad om schackklubben
- 3) Informationsblad om terminens schackträning
- 4) Blankett för ansökan om medlemskap i klubben
- 5) Spelformer och spelscheman
- 6) Schackma Gandhis övningsuppgifter
- 7) Terminsöversikt
- 8) Lektion 1
- 9) Lektion 2
- 10) Lektion 3
- 11) Lektion 4
- 12) Lektion 5
- 13) Lektion 6
- 14) Lektion 7
- 15) Lektion 8
- 16) Lektion 9
- 17) Lektion 10
- 18) Lektion 11
- 19) Lektion 12
- 20) Lektion 13
- 21) Lektion 14
- 22) Lektion 15
- 23) Lektion 16
- 24) Lektion 17
- 25) Lektion 18
- 26) Om Veckans kluring
- 27) Extra material: Schackma Gandhis schackkörkort
- 28) Extra schackövningar
- 29) Schackkontakter
- 30) Klubbadministration

Flik 1

Instruktionspärmen T1

Inledning

Du håller i din hand en instruktionspärm för schackträning. Pärmens har som främsta målgrupp pedagoger i skolan med små kunskaper i schack. En schackinstruktör erbjuder här ett färdigt koncept med lektioner, övningsuppgifter, extramaterial, förslag på spelformer och spelövningar som följer boken *Schackma Gandhi får en idé*.

Pärmens fulla upplägg kommer givetvis inte att passa alla, och därför har vi tagit fram ett förslag på tre nivåer som använder pärmen i olika utsträckning beroende på barnens och instruktörens behov och förmåga.

Materialet är framtaget för undervisning av barn i åttaårsåldern, alltså barn i klass två. Det innebär att i undervisning av yngre barn kan ledaren behöva gå lugnare fram och använda sig av fler spelövningar, medan i undervisning av äldre barn kan ledaren behöva gå snabbare fram och i högre grad nyttja extramaterial och extra schackövningar.

I pärmen finns 18 färdiga lektioner på en timme vardera. De tre första lektionerna passar som en introduktion till schack, till exempel under namnet ”prova-på-schack”.

De båda systemen med övningsuppgifter, ”Schackma Gandhis diplomsystem” och ”Schackma Gandhis schackkörkort” är självtränande, vilket gör att barn kan arbeta med dem individuellt.

Tre nivåer på schackinstruktion

Bara spela

- Instruktören lär barnen spela schack.
- Instruktören har lärt sig att döma av partier, och olika sätt att organisera barnens spelande genom att läsa kapitlet ”Spelformer och spelscheman”.
- Barnen får spela hela undervisningstiden. Först via spelformerna ”först över” och bondeschack, och sedan i turneringar och i spelövningar (Se under flik 28).
- De mest intresserade barnen får läsa *Schackma Gandhi får en idé*, och på egen hand arbeta med övningsuppgifter.

Spela, med instruktion som krydda

- Instruktören följer upplägget för ”Bara spela”, men använder sig även av delar av instruktionspärmens undervisningsmoment.
- Instruktören uppmuntrar barnen att lösa uppgifter både i form av ”Schackma Gandhis diplomsystem” och ”Schackma Gandhis schackkörkort”.
- Instruktören sätter varje vecka upp ”veckans kluring”.

Fullt system

- Ledaren följer instruktionspärmens upplägg och variation.

Pedagogiska tips

- Schackinstruktörens viktigaste uppgift är att hjälpa barnen att komma igång att spela!
- Ha alltid MINST 50% spel i din undervisning.
- Använd en del av lektionssalen för att lösa uppgifter, och en del som spelplats.
- Gör en schackhörna på fritiset, där det alltid står schackspel uppställda.
- Häng upp ”Veckans kluring” i denna schackhörna.
- Ha tillgång till bra schackböcker. Låna ut till de barn som är mest intresserade.
- Anordna en match mot en annan skola i slutet av terminen. Då blir barnen motiverade att träna.
- Köp ett stort uteschack till skolgården.
- Se till så att skolans fjärdeklassare är med i tävlingen Schack4an – en av världens största schacktävlingar. (Mer info finns på www.schackfyr.se)

Flik 2



Om Schackklubben Våräppet

Skolschackklubben Våräppet startade hösten 2009 i ett samarbete mellan Apelskolan och Vårfruskolan i Lund. Tanken med klubbens verksamhet är att med spelets hjälp utveckla barnens koncentrationsförmåga, kreativitet och logiska tänkande, allt i lekens form. Vi sätter stor vikt vid en god social miljö där alla är välkomna, och medlemskapet i klubben är gratis.

SK Våräppet har ett nära samarbete med Sveriges Schackförbund för att undervisningen ska ske med modern schackpedagogik, och alla ledare har genomgått av Sveriges Schackförbund arrangerade utbildningar.

Förutom schackträning arrangerar vi varje termin lagmatcher mot andra skolor.

Gör ett smart drag – börja spela schack!

Flik 3



Välkommen till schack på elevens val!

Under hösten blir det schackundervisning 18 gånger i form av Elevens val på XXX-skolan. Ledare är XXX och YYY. XXX är fritidspedagog sedan 10 år på skolan och YYY är nyutexaminerad matematiklärare. Båda har gått Sveriges Schackförbunds grundkurs för schackinstruktörer.

Det viktigaste när man lär sig spela schack är att det är kul! Vi ska därför tillsammans försöka hitta allt det som gör schack så fantastiskt. Det som dessutom är så bra med schack är att man övar sin koncentrationsförmåga, att man lär sig tänka i mönster och övar sig i att räkna och planera i förväg. Allt i lekens och spelets form!

Grunden för undervisningen kommer att vara boken *Schackma Gandhi får en idé* och den instruktionspärm som tagits fram av Sveriges Schackförbund.

Alla barn som är med i Elevens val blir medlemmar i Schackklubben Våräpplet som finns på skolorna Apelskolan och Vårfruskolan. Det är ett medlemskap som är helt gratis.

Den 22 november kommer vi att spela en match mot Klostergårdsskolans schackgrupp. Då får vi användning av allt vi lärt oss under terminen.

Har du eller dina föräldrar frågor? Tveka inte att kontakta oss.

XXX
XXX@PPP.se

YYY
YYY@PPP.se

Flik 4

Ansökan om medlemskap

Jag ansöker härmed om kostnadsfritt medlemskap i *

för verksamhetsåret *

Födelsedatum *

Namn *

Adress *

Postnr och ort *

Telefonnummer *

Kön *

☐ Flicka/Kvinna

☐ Pojke/Man

.....
Datum och underskrift *

E-postadress

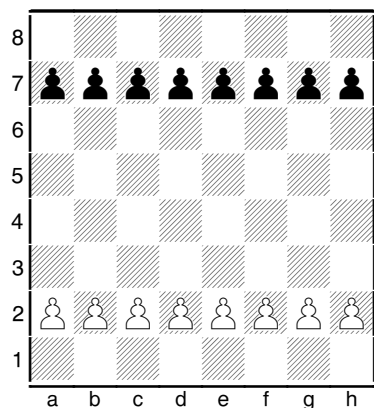
Flik 5

Spelformer och spelscheman

Schack - steg för steg

Först över

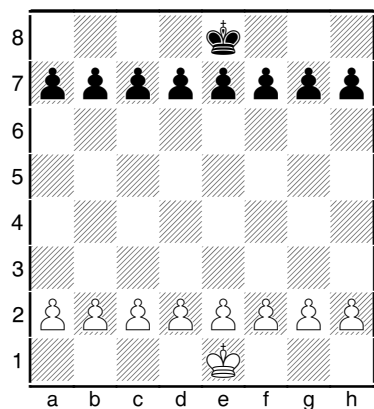
När man ska spela "Först över" ställer man upp på följande sätt:



Vit börjar precis som i riktig schack. Sedan gör svart och vit vartannat drag. Den vinner som kommer först över med en bonde till andra sidan av brädet. Alltså vinner vit om en bonde kommer till åttonde raden, och svart vinner om en bonde kommer till första raden. Bönderna går precis som i vanligt schack, men en passant-regeln tillämpas inte.

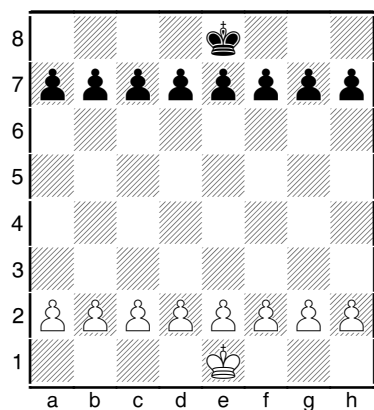
Först över, med kungarna på brädet

När man ska spela "Först över, med kungarna på brädet" ställer man upp följande ställning.



Den vinner som kommer över med en bonde eller sin kung till andra sidan, eller om man tar motståndarens kung.

Bondeschack



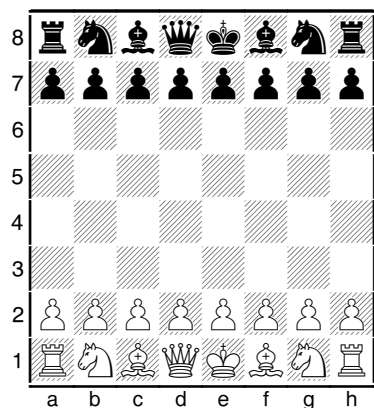
Vid bondeschack ställer man upp pjäserna precis som när man spelar ”Först över med kungarna på brädet”, men man vinner bara om man tar motståndarens kung. Om en bonde kommer till sista raden förvandlas den till ett torn.

Bondeschack med fler pjäser

Spelas precis som bondeschack, men spelarna har i utgångsställningen också fått var sin löpare, och/eller springare. Ett bra sätt är förstås att successivt lägga till pjäser, allt eftersom barnen blir bättre.

Ta kungen

När man spelar ”Ta kungen” ställer man upp utgångsställningen för ett schackparti.



Alla vanliga regler för ett schackparti används, men man vinner inte genom schack och matt, utan genom att ta motståndarens kung.

Riktig schack

I riktig schack får man inte ta motståndarens kung, utan partiet avgörs med schack och matt.

Organisering av schackspelandet

Fria partier

Barnen får själva välja motståndare.

Utmanarpartier (Ledaren styr)

Ledaren bestämmer vilka som ska spela med varandra. Efter partiet kommer barnen till ledaren, meddelar resultatet, och ledaren parar ihop barnen igen.

Tom och Jerry (Vinnare och förlorare)

Ledaren parar ihop barnen. De som vinner sina partier är Tom, de som förlorar sina partier är Jerry. (Givetvis kan ni hitta på vad som helst, som Bill och Bull, Bu och Bä, eller något liknande) Ledaren frågar vilka som blev Tom. De som vann räcker upp händerna, och ledaren parar ihop dem. Sedan frågar ledaren vilka som blev Jerry, och ledaren parar ihop dem. Finessen med omskrivningen är att inte lyfta fram konkurrenssituationen med vinnare och förlorare.

Bergerturning

Att spela en bergerturning innebär att alla deltagare i turneringen ska möta varandra. Fyra deltagare innebär således tre ronder, och sex deltagare innebär fem ronder, osv. Detta är en spelform som används i både nybörjarträning och världselit.

När man ska spela en bergerturning använder man en förtryckt bergertabell, i vilken man skriver in namnen på de deltagande barnen. Bergertabellen bestämmer sedan vilka som möts i respektive rond och ser till så att alla får en så jämn fördelning som möjligt när det gäller partier med svart respektive vit. Vanligast i schackträning är att man delar in barnen om fyra så att man kan spela tre ronder schack under träningen. Man kan förstås också ha en bergerturning med alla barnen i gruppen som löper över hela terminen.

Det brukar vara bra att kopiera upp flera ark med den bergertabell man oftast använder, så att en tabell alltid lätt finns till hands.

Bergertabell för fyra spelare

I en bergerturning möter alla deltagarna varandra. I en bergerturning med fyra deltagare blir det således tre ronder. Gör så här:

Skriv in namnen på deltagarna i turneringen under rubriken Namn. Den lilla siffran inuti rondrutorna visar vem man möter, och vilken färg man har. Står den lilla siffran till höger i rondrutan är spelaren vit, står den lilla siffran till vänster är spelaren svart (grå ruta). I första ronden är således nr 1 vit mot nr 4 och nr 2 är vit mot nr 3. Det är bra om turneringsledaren läser upp vilka som möts innan varje rond och då tydliggör vem som är vit och vem som är svart.

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	4	5	Sum	Plats
1.		6	2 3		4 5			
2.		5 1		6	3 4			
3.		4 5		1 2		6		
4.		3	6	5 1		2		
5.		2	3 4	6		1		
6.		1	4 2		5 3			

Nr.	Namn	1	2	3	4	5	Sum	Plats
1.		6	2 3		4 5			
2.		5 1		6	3 4			
3.		4 5		1 2		6		
4.		3	6	5 1		2		
5.		2	3 4	6		1		
6.		1	4 2		5 3			

Nr.	Namn	1	2	3	4	5	Sum	Plats
1.		6	2 3		4 5			
2.		5 1		6	3 4			
3.		4 5		1 2		6		
4.		3	6	5 1		2		
5.		2	3 4	6		1		
6.		1	4 2		5 3			

Nr.	Namn	1	2	3	4	5	Sum	Plats
1.		6	2 3		4 5			
2.		5 1		6	3 4			
3.		4 5		1 2		6		
4.		3	6	5 1		2		
5.		2	3 4	6		1		
6.		1	4 2		5 3			

Nr.	Namn	1	2	3	4	5	6	7	Sum	Plats
1.		8	2 3		4 5		6 7			
2.		7 1		8	3 4		5 6			
3.		6 7		1 2		8	4 5			
4.		5 6		7 1		2 3		8		
5.		4	8	6	7		1 2		3	
6.		3	4 5		8		7 1		2	
7.		2	3 4		5 6		8		1	
8.		1	5 2		6 3		7 4			

Nr.	Namn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sum	Plats
1.		10	2 3		4 5		6 7		8 9			
2.		9 1		10	3 4		5 6		7 8			
3.		8 9		1 2		10	4 5		6 7			
4.		7 8		9 1		2 3		10	5 6			
5.		6 7		8 9		1 2		3 4		10		
6.		5	10	7 8		9 1		2 3		4		
7.		4	5 6		10	8 9		1 2		3		
8.		3	4 5		6 7		10	9 1		2		
9.		2	3 4		5 6		7 8		10		1	
10.		1	6 2		7 3		8 4		9 5			

Nr.	Namn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Sum	Plats
1.		12	2 3		4 5		6 7		8 9		10 11			
2.		11 1		12	3 4		5 6		7 8		9 10			
3.		10 11		1 2		12	4 5		6 7		8 9			
4.		9 10		11 1		2 3		12	5 6		7 8			
5.		8 9		10 11		1 2		3 4		12	6 7			
6.		7 8		9 10		11 1		2 3		4 5		12		
7.		6	12	8 9		10 11		1 2		3 4		5		
8.		5	6 7		12	9 10		11 1		2 3		4		
9.		4	5 6		7 8		12	10 11		1 2		3		
10.		3	4 5		6 7		8 9		12	11 1		2		
11.		2	3 4		5 6		7 8		9 10		12		1	
12.		1	7 2		8 3		9 4		10 5		11 6			

Flik 6

Om Schackma Gandhis djurdiplom

Innehåll

6 st övningsark
6 st djurdiplom med diplomuppgifter
Svar till uppgifterna
1 st bokdiplom
(Klistermärken)

Hur använder jag diplomserien?

Övningsuppgifter och diplomuppgifter är kopplade till olika kapitel i boken ”Schackma Gandhi får en idé”. Lektionerna i denna pärm har både boken och dess uppgifter som grund. I lektionerna står det specificerat när och hur övningsuppgifter, respektive diplomuppgifter, ska användas.

Ett annat enkelt sätt att använda diplomsystemet är att man läser nedan angivna sidor, löser tillhörande övningsuppgifter och gör ett försök på diplomuppgifterna när man känner sig redo.

Den pedagogiska idén med konceptet är att när man klarar diplomuppgifterna och fått ett djurdiplom får man även ett klistermärke som sätts på rätt plats på bokdiplomet. (Alternativt kan schackledaren bocka av i rutorna.) När man klarat alla djurdiplom, och klistrat upp alla klistermärkena, får man bokdiplomet.

Djurdiplom

- 1) **Kungskobran** (Läs sid 32-44 i ”Schackma Gandhi får en idé”)
- 2) **Tigern** (Läs sid 46-47 i ”Schackma Gandhi får en idé”)
- 3) **Krokodilen** (Läs sid 48-49 i ”Schackma Gandhi får en idé”)
- 4) **Myrsloken** (Läs sid 50-53 i ”Schackma Gandhi får en idé”)
- 5) **Babianen** (Läs sid 54-56 i ”Schackma Gandhi får en idé”)
- 6) **Jättespindeln** (Läs sid 59-65 i ”Schackma Gandhi får en idé”)

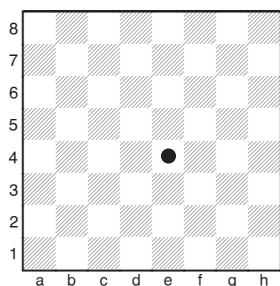
Om jag vill ha fler diplom eller klistermärken?

Du kan beställa diplom och klistermärken från Sveriges Schackförbunds kansli till självkostnadspris. Telefon: 011-10 74 20 eller mejl: kansliet@schack.se

Kungskobrars övningsuppgifter

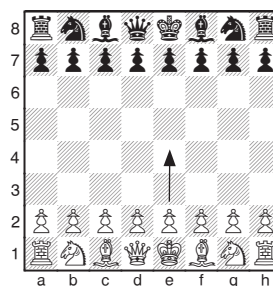


1)



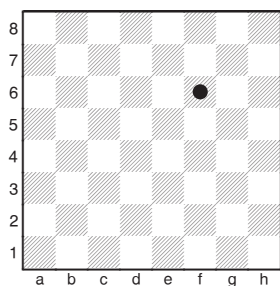
Vad heter rutan?

5)



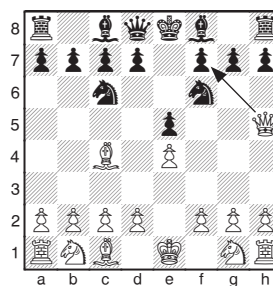
Vilket drag spelade vit?

2)



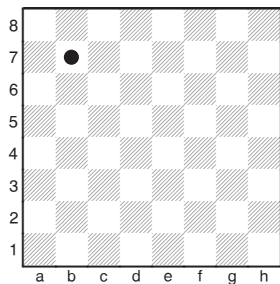
Vad heter rutan?

6)



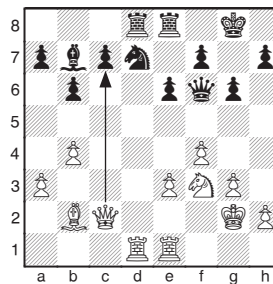
Vilket drag spelade vit?

3)



Vad heter rutan?

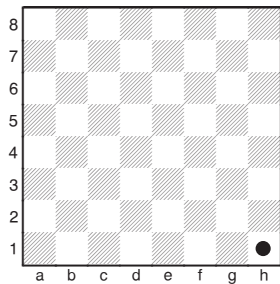
7)



Vilket drag spelade vit?

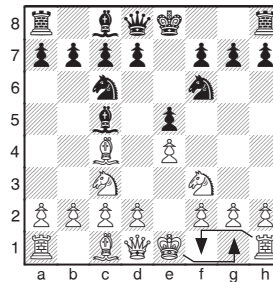
(Vilket drag borde vit ha spelat i stället?)

4)



Vad heter rutan?

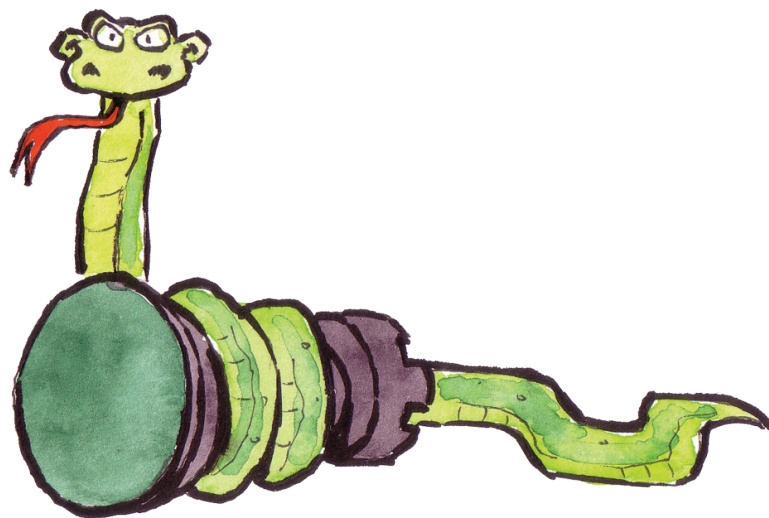
8)



Vilket drag spelade vit?

KUNGSKOBRAN

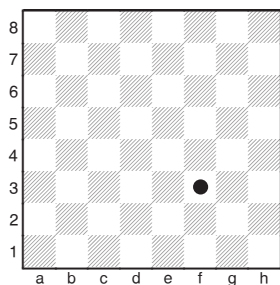
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Kungskobrars diplomuppgifter

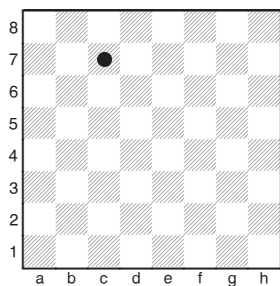


1)



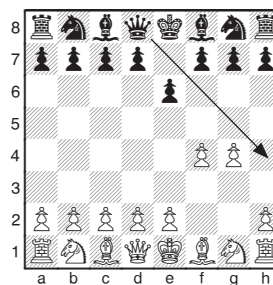
Vad heter rutan?

2)



Vad heter rutan?

3)



Vilket drag spelade svart?

4)

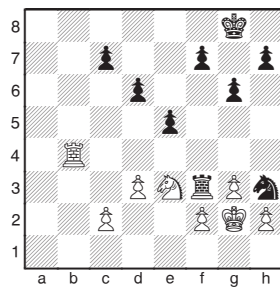
Vad betyder 0-0-0?

Tigerns övningsuppgifter

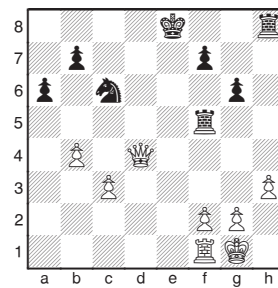
Ringa in de pjäser som vit kan slå i ställningarna nedan.



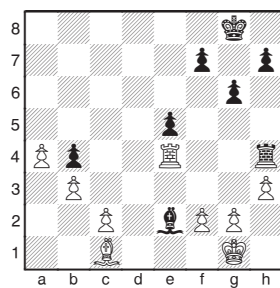
1)



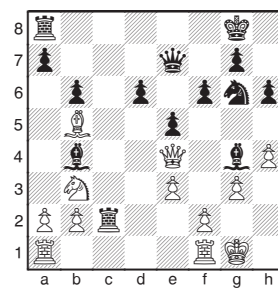
5)



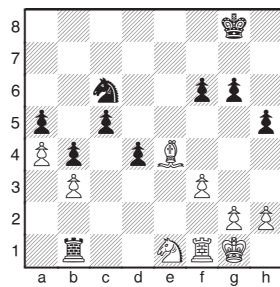
2)



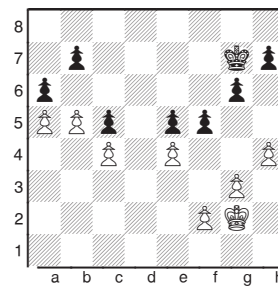
6)



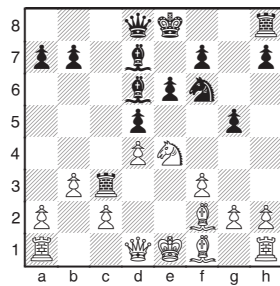
3)



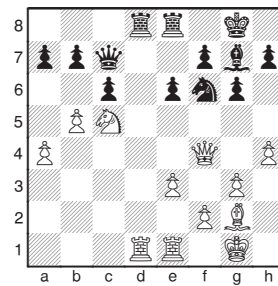
7)



4)

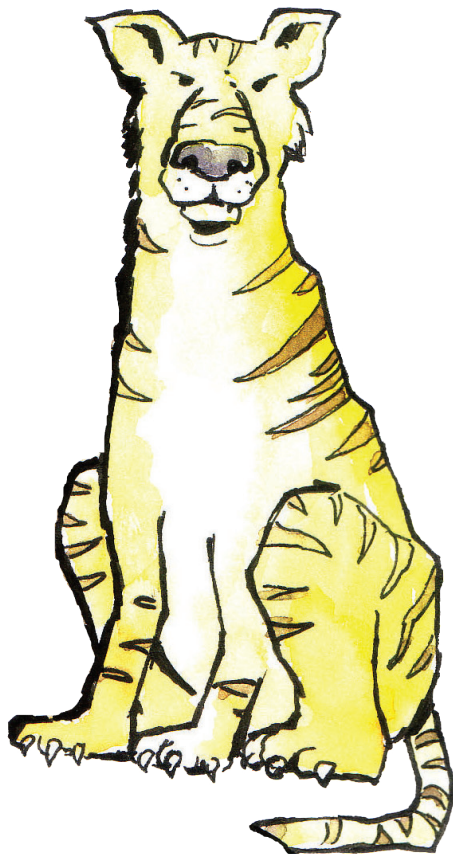


8)



TIGERN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

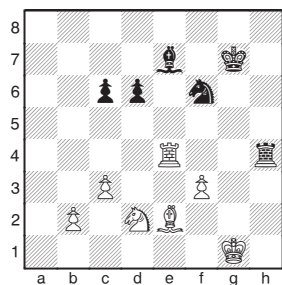


Tigerns diplomuppgifter

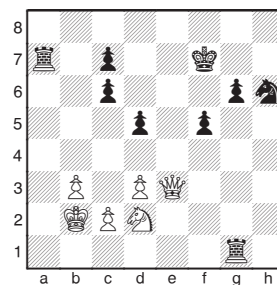
Ringa in de pjäser som vit kan slå i ställningarna nedan.



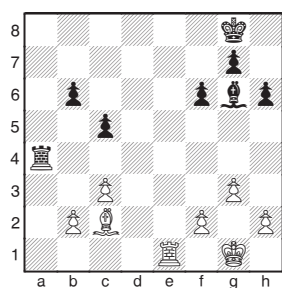
1)



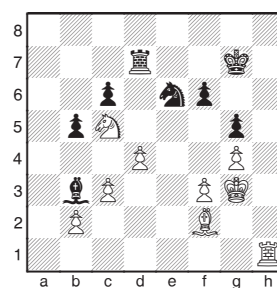
3)



2)



4)

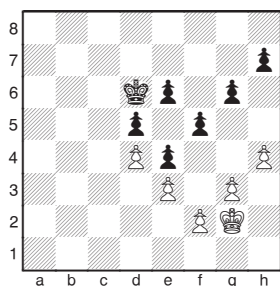


Krokodilens övningsuppgifter

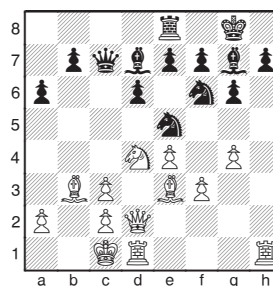
Vem leder på poäng?



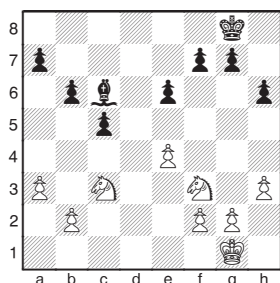
1)



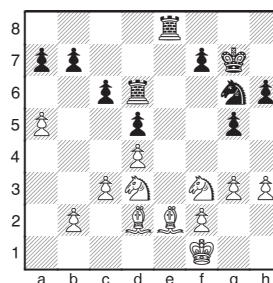
5)



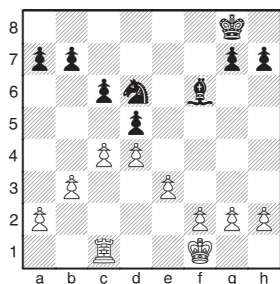
2)



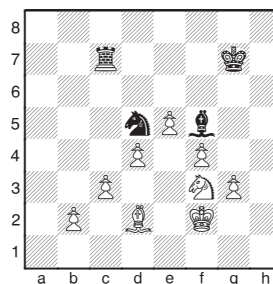
6)



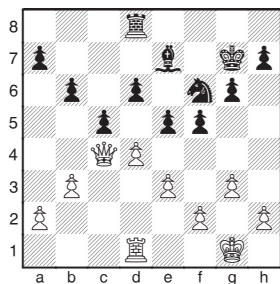
3)



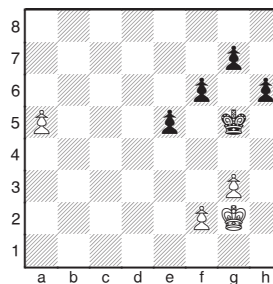
7)



4)



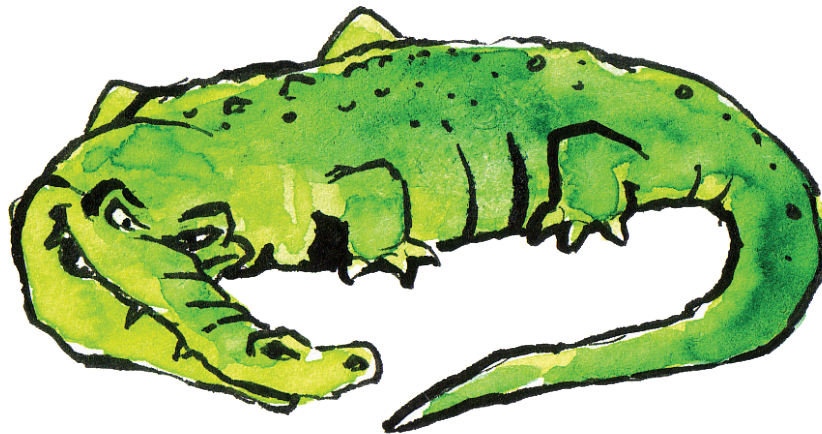
8)



Står den som leder
på poäng också bäst?

KROKODILEN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

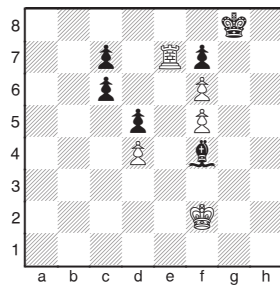


Krokodilens diplomuppgifter

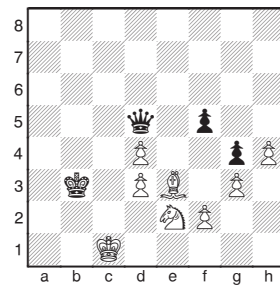
Vem leder på poäng?



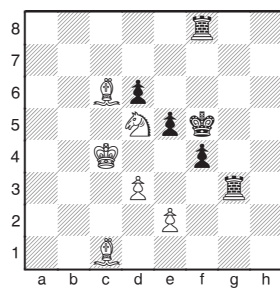
1)



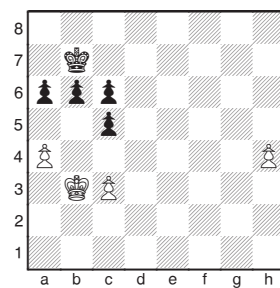
3)



2)



4)

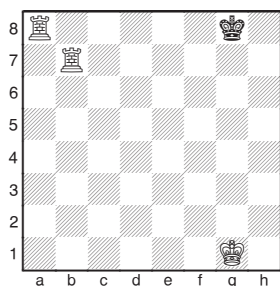


Står den som leder
på poäng också bäst?

Myrslokens övningsuppgifter

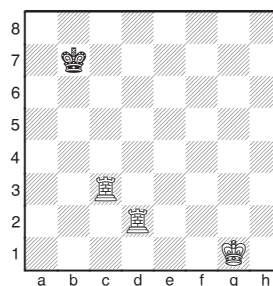


1)



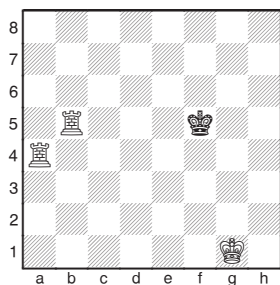
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar och
ett S på det torn som schackar.

5)



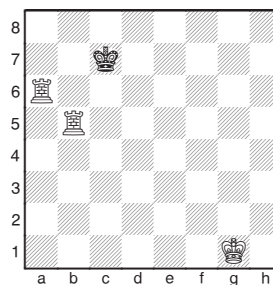
Vilket är vits bästa drag?

2)



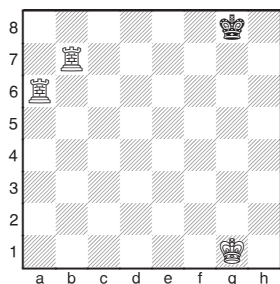
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar och
ett S på det torn som schackar.

6)



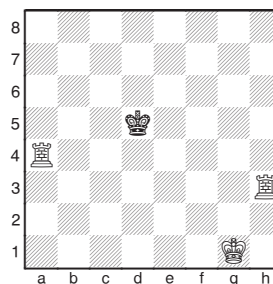
Hur ska vit fortsätta?

3)



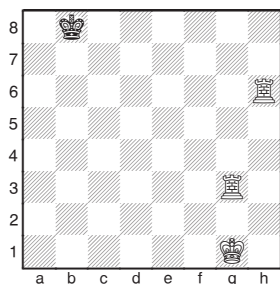
Vilket är vits bästa drag?

7)



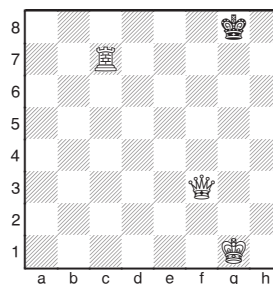
Hur ska vit fortsätta?

4)



Vilket är vits bästa drag?

8)



Vilket är vit bästa drag?

MYRSLOKEN

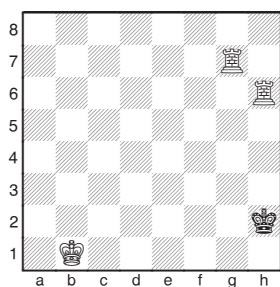
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Myrslokens diplomuppgifter

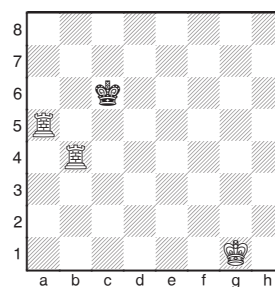


1)



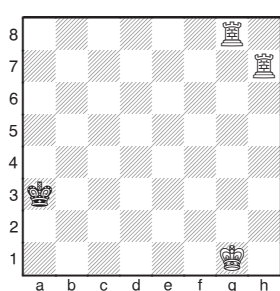
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar
och ett S på det torn som schackar.

3)



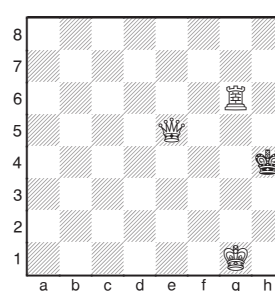
Hur ska vit fortsätta?

2)



Vilket är vits bästa drag?

4)



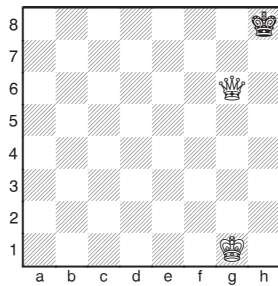
Vilket är vits bästa drag?

Babianens övningsuppgifter

Är det pott? Skriv JA eller NEJ bredvid diagrammen.

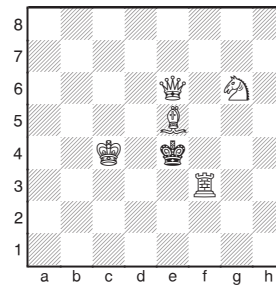


1)



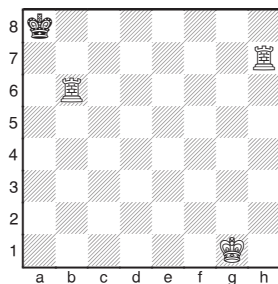
Svart drar

5)



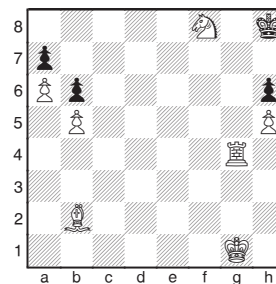
Svart drar

2)



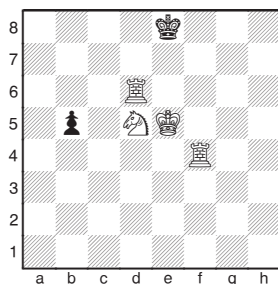
Svart drar

6)



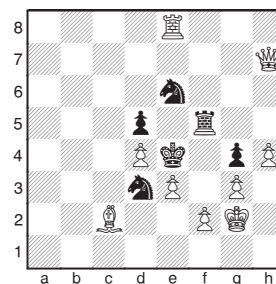
Svart drar

3)



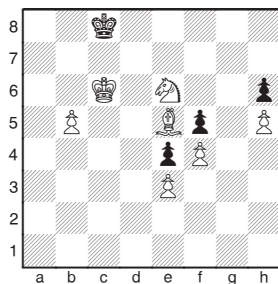
Svart drar

7)



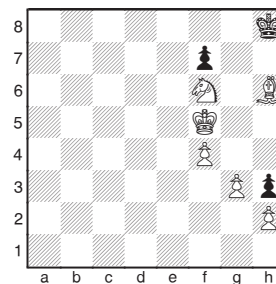
Svart drar

4)



Svart drar

8)



Vit drar

BABIANEN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

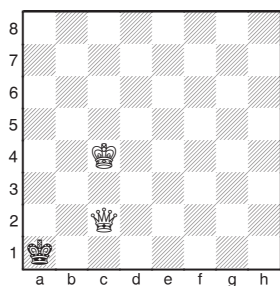


Babianens diplomuppgifter

Är det patt? Skriv JA eller NEJ bredvid diagrammen.

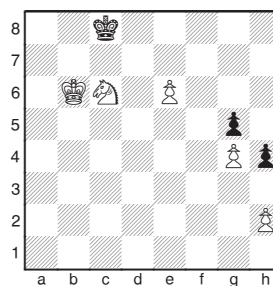


1)



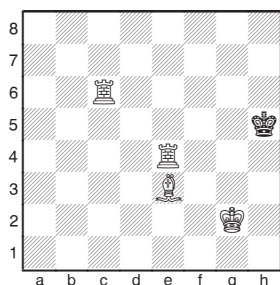
Svart drar

3)



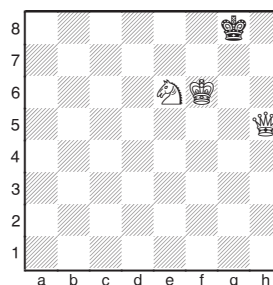
Svart drar

2)



Svart drar

4)

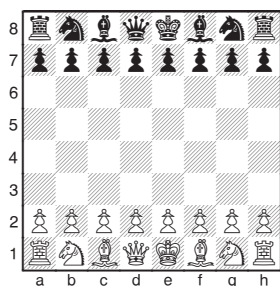


Vit drar

Jättespindelns övningsuppgifter

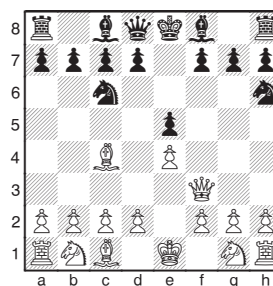


1)



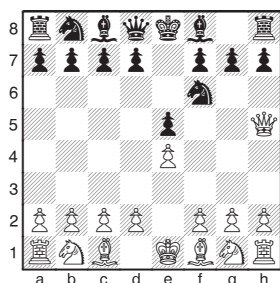
Gör fyra vita drag i rad så att det blir skolmatt. Rita ut dragen på brädet ovan.

5)



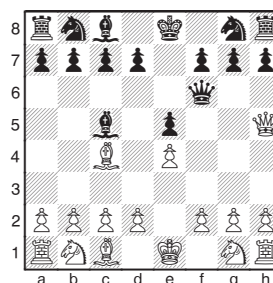
Kan vit göra skolmatt?

2)



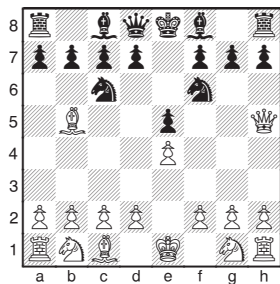
Kan vit göra skolmatt?

6)



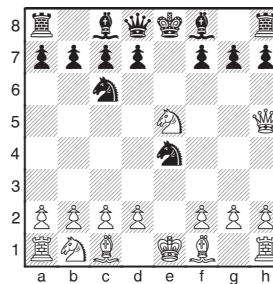
Kan vit göra skolmatt?

3)



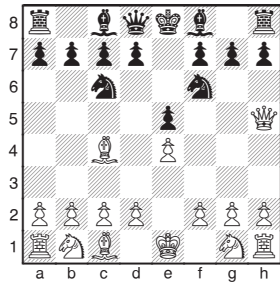
Kan vit göra skolmatt?

7)



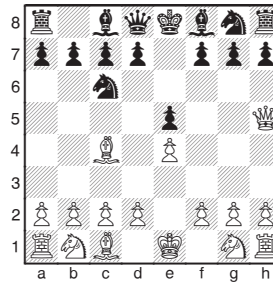
Kan vit göra skolmatt?

4)



Kan vit göra skolmatt?

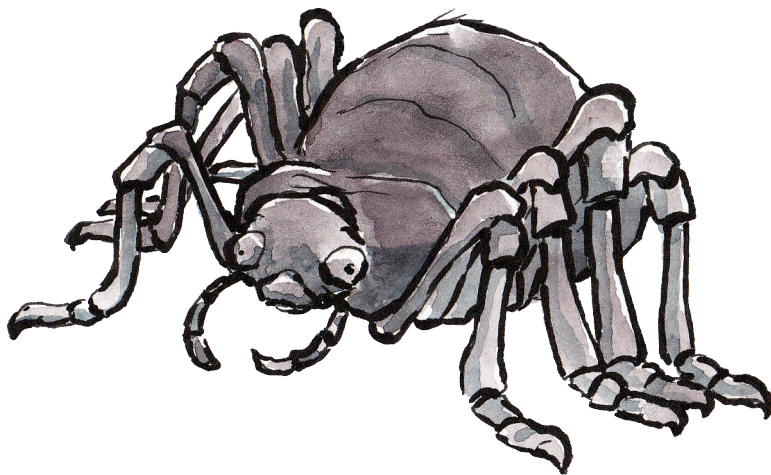
8)



Vilka drag för svart förhindrar skolmatt?

JÄTTESPINDELN

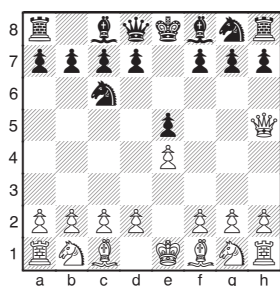
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Jättespindelns diplomuppgifter

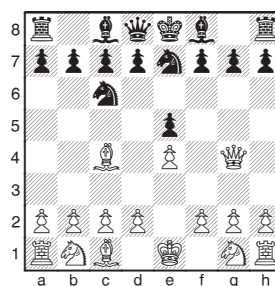


1)



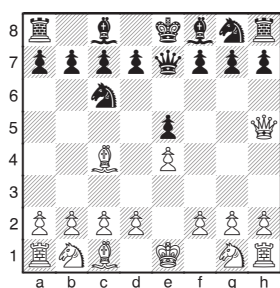
Var ska löparen på f1 ställa sig för att vit ska hota att göra skolmatt?

3)



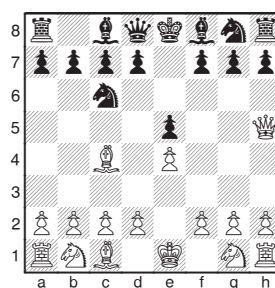
Kan vit göra skolmatt?

2)



Kan vit göra skolmatt?

4)



Kan du tre olika drag för svart som förhindrar att vit gör skolmatt?
Rita ut dragen på diagrammet, eller skriv ner dragen.

Svar till djurens diplomuppgifter

Kungskobran

- 1) f3
- 2) c7
- 3) Dd8-h4 matt.
- 4) Lång rockad.

Tigern

- 1) Vits torn på e4 Kan slå tornet på h4 och löparen på e7.
- 2) Vits löpare på c2 Kan slå tornet på a4 och löparen på g6.
- 3) Vits dam på e3 Kan slå tornet på a7, tornet på g1 och springaren på h6.
- 4) Vits springare på c5 Kan slå tornet på d7, springaren på e6 och löparen på b3.

Krokodilen

- 1) Vit har 8 poäng och svart har 7 poäng. Vit leder med 1 poäng.

- 2) Vit har 11 poäng och svart har 13 poäng. Svart leder med 2 poäng.
- 3) Vit har 11 poäng och svart har 11 poäng. Båda har samma poäng.
- 4) Vit har 3 poäng och svart har 4 poäng. Svart leder med 1 poäng. MEN vits bonde på h4 går inte att stoppa och kommer då att förvandlas till en dam. Vit leder då med 11 poäng mot 4 poäng.

Myrsloken

- 1) Vits torn på g7 vaktar och tornet på h6 schackar.
- 2) Vits bästa drag är antingen 1.Th7-b7 eller 1.Tg8-b8. Båda dragen vaktar den svarta kungen. I nästa drag Kan det andra tornet göra schack och matt.
- 3) Vit Kan inte spela 1.Tb4-b6 schack, eftersom svarts kung Kan ta tornet. I stället måste vit byta sida med till exempel 1.Tb4-h4 och sedan Ta5-g5. Därefter Kan tornen ömsom vakta, och ömsom schacka.
- 4) Vit Kan göra schack och matt med antingen 1.De5-h8 eller 1.De5-h2, eftersom tornet på g6 vaktar.

Babianen

- 1) Svart är patt.
- 2) Svart är patt.
- 3) Svart Kan gå med sin h-bonde. Därför är svart inte patt.
- 4) Svarts kung Kan inte gå någonstans utan att bli tagen. Men det är vits drag. Därför är svart inte patt.

Jättespindeln

- 1) Löparen ska stå på c4. Därifrån Kan den gardera en vit dam på f7.
- 2) Nej, svarts dam på e7 garderar f7-bonden.
- 3) Nej, damen Kan inte nå f7 från g4.
- 4) Dragen 1...g7-g6, 1...Dd8-f6 och 1...Dd8-e7 förhindrar alla skolmatt. Även 1...Sg8-h6 eller 1...d7-d5 går att spela.

Svar till djurens övningsuppgifter

Kungskobran

- 1) e4
- 2) f6
- 3) b7
- 4) h1
- 5) e2-e4
- 6) Dh5xf7 matt.
- 7) Dc2xc7 (Bättre var att ta svarts dam med Lb2xf6.)
- 8) 0-0

Tigern

- 1) Vits kung Kan slå tornet på f3 och springaren på h3.
- 2) Vits torn på e4 Kan slå svarts torn på h4, löparen på e2 och bönderna på b4 och e5.
- 3) Vits löpare på e4 Kan slå svarts torn på b1, svarts springare på c6 och bonden på g6.
- 4) Vits springare på e4 Kan slå svarts torn på c3, svarts löpare på d6, svarts springare på f6 och bonden på g5.
- 5) Vits dam Kan slå tornet på h8.
- 6) Vits dam på e4 Kan slå svarts torn på a8 och c2, löparna på b4 och g4, springaren på g6 och bonden på e5.
- 7) Vits bonde på b5 Kan slå bonden på a6, och bonden på e4 Kan slå bonden på f5.
- 8) Vits dam på f4 Kan slå svarts dam på c7 och springaren på f6. Vits torn på d1 Kan slå svarts torn på d8. Vits löpare på g2 Kan slå svarts bonde på c6. Vits springare på c5 Kan slå svarts bönder på b7 och e6. Vits bonde på b5 Kan slå svarts bonde på c6.

Krokodilen

- 1) Vit har 5 poäng och svart har 6 poäng. Vit leder med 1 poäng, motsvarande en bondes värde.
- 2) Vit har 12 poäng och svart har 10 poäng. Vit leder med 2 poäng, motsvarande två bönders värde.
- 3) Vit har 13 poäng och svart har 12 poäng. Vit leder med 1 poäng, motsvarande en bondes värde.
- 4) Vit har 21 poäng och svart har 19 poäng. Vit leder med 2 poäng, motsvarande en bondes värde.
- 5) Vit har 34 poäng och svart har 33 poäng. Vit leder med 1 poäng, motsvarande en bondes värde.

- 6) Vit har 19 poäng och svart har 20 poäng. Svart leder med 1 poäng.
- 7) Vit har 12 poäng och svart har 11 poäng. Vit leder med 1 poäng.
- 8) Vit har 3 poäng och svart har 4 poäng. Svart leder med 1 poäng, motsvarande en bondes värde. MEN, vits a-bonde kommer att nå sin sista rad utan att svart Kan förhindra det. Då förvandlas den till en dam. Vit kommer då plötsligt att ha 11 poäng och kommer att leda med 11 poäng mot 4 poäng. Vit står därför bättre!

Myrsloken

- 1) Tornet på b7 vaktar och tornet på a8 schackar.
- 2) Tornet på a4 vaktar och tornet på b5 schackar.
- 3) 1.Ta6-a8 schack och matt.
- 4) Vit har två bra drag. Antingen 1.Tg3-g7 eller 1.Th6-h7. Båda dragen gör så att ett av vits torn vaktar svarts sjunde rad. Därefter Kan det torn som inte vaktar göra schack och matt på sista raden.
- 5) Vits bästa drag är 1.Td2-b2. Eftersom vits torn på c3 vaktar längs med c-linjen måste då svarts kung gå till a-linjen med till exempel 1...Kb7-a6, varpå vits andra torn gör schack och matt med 2.Tc3-a3.
- 6) Vit Kan inte spela 1.Tb5-b7, eftersom svarts kung då Kan slå tornet. Vit måste därför först byta sida med sina torn innan tornen ömsom Kan vakta respektive schacka. 1.Tb5-h5 följt av 2.Ta6-g6 är ett bra sätt att komma rätt.
- 7) Vits torn behöver inte stå tätt ihop för att ömsom vakta och ömsom schacka. 1.Th3-h5 fungerar utmärkt, eftersom tornet på a4 vaktar svarts kung längs med fjärde raden.
- 8) Vit Kan göra schack och matt med 1.Df3-a8. Har du dam och torn går det oftast ännu enklare att göra schack och matt. Men det är också lättare att ställa motståndarens kung patt, så se upp.

Babianen

- 1) Svarts kung Kan inte gå någonstans utan att bli tagen. Svart är patt.
- 2) Svarts kung Kan inte gå någonstans utan att bli tagen. Svart är patt.
- 3) Svart är inte patt. Kungen Kan inte röra sig, men bonden på b5 Kan flytta. Då är det inte patt.

- 4) Svarts kung Kan inte gå någonstans utan att bli tagen. Svart är patt.
- 5) Svart är inte patt, eftersom svart Kan slå tornet på f3.
- 6) Svart är inte patt utan matt, eftersom löparen på b2 schackar.
- 7) Svart är patt. Svart Kan inte flytta sin kung eller någon av sina bönder. Tornet på f5 och springarna på e6 och d3 Kan inte heller flytta eftersom svart då kommer i schack.
- 8) Om det var svarts drag skulle det vara patt, men nu är det vits drag. Det gäller därför för vit att göra ett drag som upphäver patten. Till exempel Kan vit flytta sin springare så att svarts bonde på f7 Kan flytta, eller spela sin löpare till g5 med 1.Lh6-g5 så att svarts kung Kan gå till g7.

Jättespindeln

- 1) 1.e2-e4, 2.Lf1-c4, 3.Dd1-h5, (eller 3.Dd1-f3) 4.Dh5xf7 matt.
- 2) Nej, vit Kan inte göra skolmatt, eftersom vit inte har tagit ut löparen till c4. Slår vit på f7 med damen finns det ingen pjäs som garderar den.
- 3) Nej, vit Kan inte göra skolmatt, eftersom vits löpare gått ett steg för långt, det vill säga till b5 i stället för till c4.
- 4) Ja, nu står vits pjäser rätt för att det ska bli skolmatt med 4.Dh5xf7.
- 5) Nej, vit Kan inte göra skolmatt, eftersom svarts springare på h6 garderar f7. Spelar vit 4.Df3xf7 spelar svart 4...Sh6xf7 och svart vinner vits dam.
- 6) Inte heller nu Kan vit göra skolmatt, eftersom svarts dam garderar på f7. Dessutom hotar svart att själv slå på f2 med damen. Detta är det bästa sättet för svart att gardera sig mot skolmatt.
- 7) Vit Kan göra schack och matt med 5.Dh5xf7. Det blir då en variant av skolmatt, även om det är springaren på e5 som garderar vits dam på f7 och inte löparen på c4.
- 8) De bästa dragen som förhindrar skolmatt är 1...Dd8-f6, 1.Dd8-e7, eller 1...g7-g6. Men även 1...Sg8-h6, 1...d7-d5 förhindrar matten.

DJURDIPLOMET

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Flik 7

Innehåll

Lektioner

Vad lär vi oss?

Lek 1

- 1) Historien om schack
- 2) Presentera bräde och pjäser
- 3) Spela ”först över”.

Historien om schack
Hur pjäserna flyttar

Lek 2

- 1) Repetition av hur K+B+T går
- 2) ”Först över”
- 3) Bondeschack

Spela bondeschack

Lek 3

- 1) Bondeschack
- 2) Repetition av hur alla pjäser går.
- 3) Spel med alla pjäser (Ta kungen)

Bondeförvandling
Pjäsernas utgångsställning

Lek 4

- 1) Presentation av Schackma Gandhi får en idé
- 2) Presentation av diplomsystemet
- 3) Presentation av ”schackspråket”
- 4) Lösa Kungskobrars övningsuppgifter
- 5) Spela med alla pjäser (Ta kungen)

Skriva och läsa schack

Lek 5

- 1) Barnen lär sig rockad
- 2) Repetition av ”schackspråket”
- 3) Kungskobrars diplomuppgifter
- 4) Spela med alla pjäser (Ta kungen)
- 5) ”Veckans kluring” presenteras

Rockad

Lek 6

- 1) Tigerns övningsuppgifter
- 2) Utmanarpartier (Ta kungen)
- 3) Extrauppgifterna presenteras

Ta pjäser
Hur uppför man sig under ett parti?

Lek 7

- 1) Tigerns diplomuppgifter
- 2) Krokodilens övningsuppgifter
- 3) Utmanarpartier med tidsbegränsning (Ta kungen)

Pjäsernas värde

Lek 8

- 1) Tävling i ”Snabbuppställning”.
- 2) Krokodilens diplomuppgifter
- 3) Utmanarpartier med tidsbegränsning (Ta kungen)

Avdömning av partier

Lektioner

Vad lär vi oss?

Lek 9

- 1) Övning i schack och matt
- 2) Utmanarpartier med tidsbegränsning.
Spela med schack och matt.

Schack matt

Lek 10

- 1) Myrslokens övningsuppgifter
- 2) Utmanarpartier med schack och matt.

Matt med två torn

Lek 11

- 1) Myrslokens diplomuppgifter
- 2) Lagtävling för tvåmannalag

Mer om schack matt

Lek 12

- 1) Babianens övningsuppgifter
- 2) Bergerturning

Patt

Lek 13

- 1) Babianens diplomuppgifter
- 2) Bergerturning

Forts. matt och patt

Lek 14

- 1) Jättespindelns övningsuppgifter
- 2) Bergerturning

Skolmatt

Lek 15

- 1) Jättespindelns diplomuppgifter
- 2) Bergerturning

En passant-slaget

Lek 16

- 1) Frågesport
- 2) Bergerturning

Repetition

Lek 17

Spela mot annan skolschackklubb (Extra lektion finns)

Lek 18

Avslutning

Flik 8

Förberedelser T1:1

Lokal

1. Runda bordet: Samlingsplats för inledning, instruktion och avslutning.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn. (Ställ *inte* upp pjäserna!)
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. (Sätt *inte* upp schackpjäserna på demonstrationsbrädet!)

Material

1. Mapper (En till varje elev.)
2. Namnskyltar (En till varje elev.)
3. Färgpennor (Till namnskyltarna.)
4. Tejp (Till namnskyltarna.)
5. Broschyren ”Schack – så enkelt, så svårt” (En till varje elev.)
6. Whiteboard-penna

Kopiering

1. Informationsblad om schackklubben (Ett till varje elev.)
2. Medlemsblankett för schackklubben (En till varje elev.)

Lektionsöversikt T1:1

10 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen. ▪ Låt barnen göra namnskyltar. ▪ Låt barnen fylla i medlemsblanketten. ▪ Berätta om schackklubben. ▪ Berätta hur schackträning går till. ▪ Berätta om runda bordet och spelborden. ▪ Berätta vilka förhållningsregler som gäller när man tränar schack.
10 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Berätta historien om schack ▪ Presentera schackbrädet ▪ Presentera demonstrationsbrädet ▪ Presentera schackpjäserna ▪ Berätta om ”Först över”. ▪ Dela ut ”Schack – så enkelt så svårt”.
35 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela ”Först över” med enbart bönderna. ▪ Barnen får spela ”Först över” med bönderna och kungarna.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Ge barnen var sin mapp, som de märker med sitt namn. Låt dem lägga ner namnskyltarna och broschyren ”Schack – så enkelt så svårt” i den. ▪ Dela ut informationsbladet om klubben, som barnen får med sig hem. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:1

Inledning

Det är viktigt med en tydlig rutin för när schacklektionen börjar och slutar. Genom att samlas kring runda bordet när lektionen ska börja respektive avslutas uppnås denna tydlighet.

Både elever och ledare bör ha en namnskylt de första lektionerna. Använd namnskyltarna tills alla kommer ihåg varandras namn.

Det är viktigt att barnen fyller i medlemsblanketten till schackklubben. Försök att få dem så fullständiga som möjligt. Kan inte barnet alla uppgifter får ledaren komplettera efter lektionen. Det är också viktigt att ni sparar blanketterna, eftersom det är handlingar som styrker barnens medlemskap.

När du berättar hur schackträning går till, förklarar du att den består av:

1. Undervisning av läraren, vilket sker vid demonstrationsbrädet.
2. Schackuppgifter på papper, som man löser vid runda bordet.
3. Praktiska övningsuppgifter, vilka löses vid spelborden.
4. Spela schack, vilket sker vid spelborden.

När man tränar schack måste det finnas ett lugn i lokalen, så att alla kan koncentrera sig. Viktigt är också att man ser på varandra som medtävlare och inte som motståndare. Schack är ett spel för gentlemän och gentlekvinor, vilket innebär att man aldrig retar någon eller uppför sig dåligt på något sätt.

Berätta att när man tränar eller spelar schack räcker man upp handen om man har några frågor. Blir barnen osäkra när de spelar räcker de också upp handen, så kommer ledaren och hjälper dem.

Undervisning

1) Historien om schack

”Schack är ett av världens äldsta spel. Det uppfanns för mer än 1400 år sedan, på 600-talet i Indien. Spelet skapades för att man skulle träna soldater för krig, men utan att de behövde slåss. Först hette spelet tjuranga, men när spelet efter några århundraden spreds västerut fick det namnet ’kung’. På persiska heter kung ’shah’, och därifrån kommer ordet schack.

Schack har varit viktigt i många kulturer. Orsakerna är flera.

För det första anses schack vara intelligensspelet framför andra. Den som är duktig i schack är den allra smartaste. I schack finns ingen tur, alltså ingen tärning eller några chanskort. Det spelar inte heller någon roll om man är tjej, kille, gammal, ung eller har något handikapp. I schack är det smartheten som avgör.

För det andra har schack fascinerat med sin gåta. Visst borde det gå att räkna ut redan från början hur man ska spela, eller hur? Men så är det inte. Inte ens idag, efter 1400 år, när det finns datorer som är fantastiska på att kalkylera, kan man veta säkert vad som är bästa draget i de flesta schackställningar.

För det tredje kan man hålla på med schack på flera olika sätt. Man kan spela, använda det som knep och knåp eller för att lära sig matematik.

På högsta nivå är schack en sport. De professionella spelarna tränar upp till tio timmar om dagen. Det arrangeras VM och OS som i alla andra sporter, och dopningskontroller görs vid de viktigaste tävlingarna. På amatörnivå är schack ett sällskapsspel som 2,7 miljoner svenskar behärskar, som 220 000 regelbundet spelar och där 20 000 är licensierade spelare i Sveriges Schackförbund.”

2) Presentera schack

”Schack är ett spel för två spelare, som varannan gång flyttar sina pjäser. Spelarna sitter på var sida om ett schackbräde som har 64 rutor, 32 vita och 32 svarta.” (Håll upp ett schackbräde.) ”Varje spelare har sexton pjäser: en kung, en dam, två torn, två löpare, två springare och åtta bönder.” (Håll upp respektive pjäs när du presenterar dem.)

3) Presentera demonstrationsbrädet

”För att jag ska kunna undervisa er på ett bra sätt kommer jag att använda ett demonstrationsbräde. Det ser ut så här. Ni ser att det är ett stort schackbräde.” (Håll upp ett vanligt schackbräde bredvid demonstrationsbrädet.) ”Så här ser kungen, damen, tornet, löparen, springaren och bönderna ut på demonstrationsbrädet.” (Jämför de vanliga schackpjäserna med demonstrationsbrädets pjäser.)

4) Presentera schackpjäserna

”Nu ska vi lära oss hur pjäserna går.” (Sätt vits kung på en ruta mitt på demonstrationsbrädet.)

”Kungen går ett steg åt varje håll.” (Peka på de rutor dit kungen kan gå.) ”Kungen är spelets viktigaste pjäs, för tar man den så vinner man.”

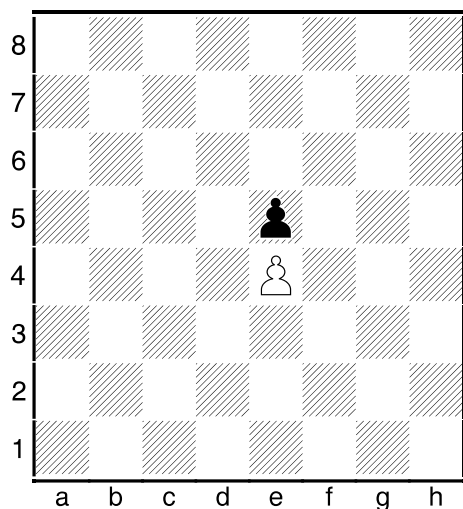
(Sätt tornet på kungens plats.) ”Tornet kan gå rakt hur långt det vill, framåt, bakåt, eller åt sidorna.” (Peka på de rutor dit tornet kan gå.) ”Varje spelare har två torn var.”

(Sätt löparen på tornets plats.) ”Löparen går snett, eller på diagonalen som det heter på schackspråk. Löparen kan således bara gå på en färg under hela partiet. Varje spelare har två löpare, en som går på de svarta rutorna och en som går på de vita.”

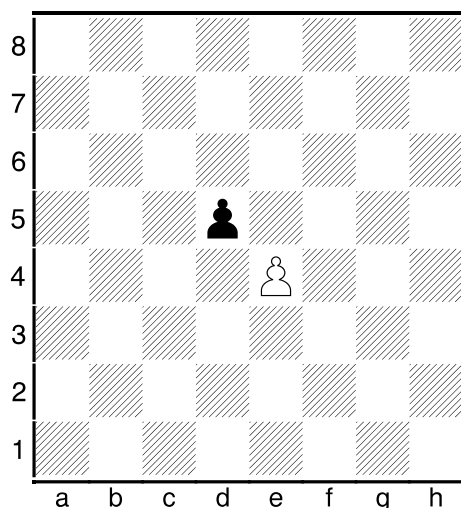
(Sätt damen på löparens plats.) ”Damen går som löparen och tornet kombinerat. Den kan gå antingen rakt eller snett, hur långt den vill.” (Peka på de rutor dit damen kan gå.) ”Om kungen är spelets viktigaste pjäs, är damen den bästa.”

(Sätt en springare på damens plats.) ”Hästen, eller springaren som man säger på schackspråk, är en lite speciell pjäs. Den går som bokstaven L, två steg fram och ett åt sidan.” (Peka på de rutor dit springaren kan gå.) ”Dessutom är springaren den enda pjäs som får hoppa över. Titta här:” (Sätt sex vita bönder runt springaren.) ”Även om springaren är omringad kan den hoppa ut. Hade det varit någon av de andra pjäserna hade den varit fast.”

(Ta bort alla pjäser och sätt en ensam vit bonde på brädet.) ”Bonden är också lite speciell. Den får bara gå ett steg i taget, förutom första gången den flyttar i ett parti. Då kan den välja att gå ett steg eller två steg. Bonden är den enda pjäs som bara får gå framåt – den får aldrig backa. Alla andra pjäser får gå åt alla håll. Bonden går rakt, men slår snett. Alla andra pjäser slår precis som de går, men inte bonden. Titta här:” (Sätt upp följande ställning på demonstrationsbrädet.)



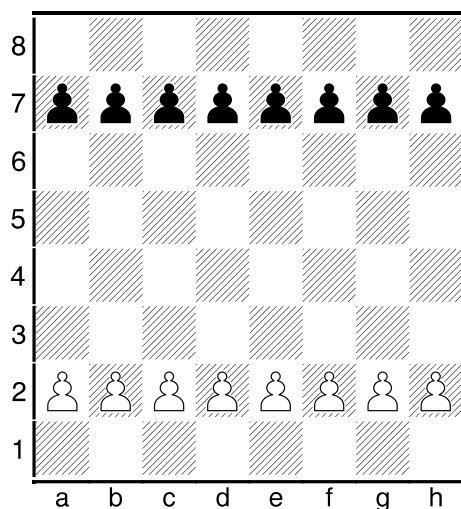
”Här kan ingen av bönderna flytta, eftersom de blockerar varandra. Men om det står så här ...”



”... kan den spelare som är vid draget slå den andres bonde.”

5) Berätta om ”Först över”

”Det är mycket att hålla reda på när man ska lära sig spela schack. Därför ska vi ta det steg för steg. Idag ska vi träna på bonden genom spelet ’Först över’. När man ska spela ’Först över’ ställer man upp på följande sätt:” (Sätt upp på demonstrationsbrädet.)



”Vit börjar alltid i schack, så också i ’Först över’. Sedan gör svart och vit vartannat drag. Den vinner som kommer först över med en bonde till andra sidan av brädet. Alltså vinner vit om en bonde kommer ner hit.” (Peka på åttonde raden.) ”Och svart vinner om en bonde kommer ner hit.” (Peka på första raden.) ”Kommer ni ihåg hur bonden går? Framåt, ett steg i taget. Men första gången bonden flyttar kan den välja om den ska gå ett eller två steg. Bonden går rakt, men slår snett framåt.”

6) Dela ut broschyren ”Schack – så enkelt så svårt”

Låt barnen skriva namn på sitt exemplar. Barnen kan ha med sig broschyren till schackbrädet i nästa moment, ifall de är osäkra på hur pjäserna går. Annars låter de den ligga på runda bordet.

Spela

”Nu kan ni sätta er två och två vid schackbräderna och ställa upp bönderna som på demonstrationsbrädet. Sedan kan ni börja spela.” (Medan barnen sätter sig för att spela skriver du på whiteboarden:

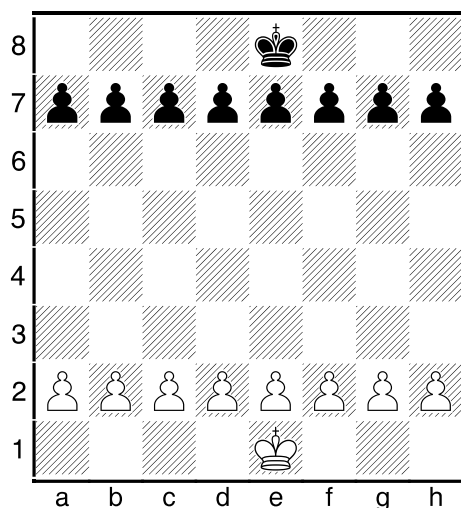
1. Bonden går ett steg framåt
2. Första gången bonden flyttar kan den välja att gå ett eller två steg fram
3. Bonden går rakt, men slår snett.)

1) Barnen får spela ”Först över” med bara bönderna

Gå runt och titta så att barnen går rätt med bönderna. Om de blir snabbt klara – låt dem byta färg och spela på nytt. Alla ska hinna spela ett parti med svart och ett med vit.

2) Barnen får spela ”Först över” med bönderna och kungarna

När det gått tio minuter ber du alla sluta spela, för att I stället titta på demonstrationsbrädet. Sätt upp följande ställning:



”Vi ska fortsätta spela ’Först över’, men nu ska även kungarna vara med. Den vinner som kommer över med en bonde eller sin kung till andra sidan. Men man vinner också om man tar motståndarens kung.” (Skriv på whiteboarden: 1. Kungen kan gå ett steg åt alla håll. 2. Kungen slår som den går.)

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda. Säg att det är viktigt att de lägger pjäserna i rätt låda så att det är fulla uppsättningar i varje låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Barnen får nu en mapp, på vilken de skriver sitt namn. I den ska de samla allt material de får under schacklektionerna, denna gång broschyren ”Schack – så enkelt, så svårt” samt namnskylten.

Till sist får alla informationsbladet om klubben, som barnen får ta med sig hem. Berätta att det på bladet finns kontaktuppgifter till dem som leder schackträningen, ifall barnen och/eller föräldrarna undrar något.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Flik 9

Förberedelser lektion T1:2

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ *inte* upp pjäserna!)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt *inte* upp schackpjäserna på demonstrationsbrädet!)
4. Whiteboarden (Skriv följande: Bonden 1. Bonden går ett steg framåt 2. Första gången bonden flyttar kan den välja att gå ett eller två steg fram 3. Bonden går rakt, men slår snett. Kungen 1. Kungen kan gå ett steg åt alla håll. 2. Kungen slår som den går.)

Material

1. Barnens mappar (Ha med några extra ifall nya elever tillkommer.)
2. Barnens namnskyltar (Ska ligga i barnens mappar. Ta med material så att nya barn kan göra namnskyltar.)
3. Färgpennor (Till namnskyltarna.)
4. Tejp (Till namnskyltarna.)
5. Broschyren ”Schack – så enkelt, så svårt” (Till nya elever.)
6. Whiteboard-penna

Kopiering

1. Informationsblad om schackklubben (Till nya elever.)
2. Medlemsblankett för schackklubben (Till nya elever.)

Lektionsöversikt T1:2

10 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion. ▪ Låt nya elever göra namnskyltar. ▪ Låt nya elever fylla i medlemsblanketten. ▪ Kort repetition av hur schackklubben, schackträning, runda bordet och spelborden fungerar samt presentation av de förhållningsregler som gäller när man tränar schack.
10 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Repetition av hur schackbrädet och demonstrationsbrädet fungerar. ▪ Presentation av schackpjäserna och hur de går. ▪ Repetition av hur de båda varianterna av ”Först över” fungerar. ▪ Dela ut ”Schack – så enkelt så svårt” till dem som inte fått.
35 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela Först över med bara bönderna, och/eller med bönderna och kungarna. ▪ Barnen får spela bondeschack.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner namnskyltarna i mapparna. ▪ Dela ut informationsbladet om klubben till nya barn. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:2

Inledning

- Det är fortsatt bra med namnskyltar, ifall barnen inte känner varandra sedan tidigare.
- Se till att nya barn fyller i medlemsblanketten.
- Schackträning består av: 1. Undervisning av läraren, vilket sker vid demonstrationsbrädet. 2. Schackuppgifter på papper, som man löser vid runda bordet. 3. Praktiska övningsuppgifter, vilka löses vid spelborden. 4. Spela schack, vilket sker vid spelborden.
- Poängtera att schack är ett spel för gentlemän och gentlekvinnor.
- När man tränar eller spelar schack räcker man upp handen om man har frågor eller är osäker.

Undervisning

1) Repetition av historien om schack

”Förra gången berättade jag historien om schack. Kommer ni ihåg från vilket land schack kommer?” (Indien.)

”Kommer ni ihåg vad schack betyder? (Schack betyder kung på persiska.)

”Kommer ni ihåg hur många svenskar som kan spela schack?” (2,7 miljoner. Det är faktiskt många fler än som spelar fotboll.)

2) Repetition av schack

”Schack är ett spel för två spelare, som varannan gång flyttar sina pjäser. Schackbrädet har 64 rutor, 32 vita och 32 svarta. Varje spelare har sexton pjäser: en kung, en dam, två torn, två löpare, två springare och åtta bönder.”

3) Presentera demonstrationsbrädet

”När jag undervisar använder jag mig av ett demonstrationsbräde, som är en stor variant av ett vanligt schackbräde.”

4) Presentera schackpjäserna

”Kommer ni ihåg alla schackpjäser? (Barnen berättar.)

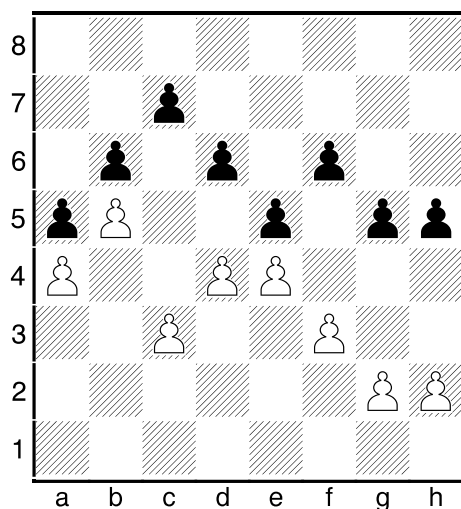
”Och hur går de?” (Barnen berättar.)

”Vilken är schackspelets viktigaste pjäs?” (Kungen.)

”Varför är den viktigast?” (Tar man den så vinner man.)

5) Repetition av Först över

”Förra gången fick ni spela Först över. Det ska ni få göra idag också. Men först ska ni få en uppgift.” (Sätt upp på demonstrationsbrädet)



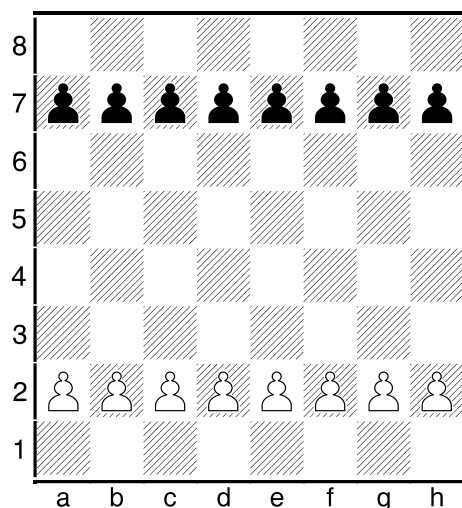
”Finns det några bönder som kan slå varandra i denna ställning?” (Barnen svarar.) ”Just precis, bonden går rakt, men slår snett. Därför är det de här bönderna ...” (du pekar på bönderna på d4 och e5) ”...

som kan slå varandra. Däremot kan de här bönderna ...” (du pekar på bönderna på a4, a5, b5, b6) ”... inte slå varandra. I stället har de fastnat, eftersom inte kan gå rakt framåt, eller slå snett framåt.

Kommer ni ihåg Först över? Vit börjar, sedan gör svart och vit vartannat drag. Den vinner som kommer först över med en bonde till andra sidan av brädet. Kommer ni ihåg att första gången bonden flyttar kan den välja om den ska gå ett eller två steg? Därefter får den bara gå ett steg i taget.”

6) Dela ut broschyren Schack – så enkelt så svårt

”Ni som inte har fått broschyren kan ta ett exemplar och skriva namn överst. Nu är det dags att spela 'Först över'. Sätt er två och två vid schackbräderna.” (Sätt upp följande ställning på demonstrationsbrädet.)



Spela

”Ställ upp bönderna som på demonstrationsbrädet. Ni kan välja om ni vill spela med eller utan kungar. Spelar ni med kungar vinner den som kommer först över till andra sidan med en pjäs, eller tar motståndarens kung. Kungarna ska stå här och här.” (Peka på e1 för vits kung och e8 för svarts kung.)

”Nu kan ni börja spela.”

1) Barnen får spela Först över med bara bönderna

Gå runt och titta så att barnen går rätt med bönderna. Om de blir snabbt klara – låt dem byta färg och spela på nytt. Vill de, kan de förstås också byta motståndare.

2) Barnen får spela bondeschack

När det har gått 15 minuter ber du alla sluta spela, för att i stället titta på demonstrationsbrädet.

”Nu ska ni få lära er spela bondeschack. Då ställer man upp pjäserna precis som när man spelar 'Först över' med kungarna på brädet, men man vinner bara om man tar motståndarens kung. Vad händer då om en bonde kommer till sin sista rad? Jo, den förvandlas till ett torn.” (Sätt ett torn mitt på demonstrationsbrädet.) ”Hur går tornet?” (Barnen berättar.) ”Just precis, tornet går rakt, hur långt det vill, både framåt, bakåt och åt sidorna. Tornet är alltså bra mycket bättre än bönderna, och det blir mycket lättare att ta motståndarens kung om man har förvandlat en bonde till ett torn. Nu får ni prova att spela bondeschack.”

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Barnen får sin mapp och lägger ner sin namnskylt. De barn som är nya får informationsbladet om klubben. Berätta när det är schackträning nästa gång.

Flik 10

Förberedelser lektion T1:3

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ *inte* upp pjäserna!)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt *inte* upp schackpjäserna på demonstrationsbrädet!)

Material

1. Barnens mappar (Ha med några extra, ifall nya elever tillkommer)
2. Barnens namnskyltar (Ska ligga i barnens mappar. Ta med material så att nya barn kan göra namnskyltar.)
3. Färgpennor (Till namnskyltarna.)
4. Tejp (Till namnskyltarna.)
5. Broschyren ”Schack – så enkelt, så svårt” (Till nya elever.)
6. Whiteboard-penna

Kopiering

1. Informationsblad om schackklubben (Till nya elever.)
2. Medlemsblankett för schackklubben (Till nya elever.)

Lektionsöversikt T1:3

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
5 min	Undervisning (vid runda bordet) ▪ Repetition av hur bondeschack fungerar.
15 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela bondeschack.
10 min	Undervisning (Barnen vid bräderna. Ledaren vid demonstrationsbrädet.) ▪ Repetition av hur alla pjäser går. ▪ Bondeförvandling ▪ Hur pjäserna står i utgångsställningen.
20 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela med alla pjäser.
5 min	Avrundning (vid rundabordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner namnskyltarna i mapparna. ▪ Berätta att nästa gång blir första gången med ”riktig” schackträning. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:3

Inledning

- Det är fortsatt bra med namnskyltar, ifall barnen inte känner varandra sedan tidigare.
- Glöm inte att nya barn ska fylla i medlemsblanketten och få namnskylt, mapp, broschyr och informationsblad.

Undervisning

Repetition av bondeschack

”Kommer ni ihåg bondeschack? Då ställer man upp pjäserna precis som när man spelar ’Först över’ med kungarna på brädet, men man vinner bara om man tar motståndarens kung. När en bonde kommer till sin sista rad förvandlas den till ett torn. Nu får ni värma upp med två partier bondeschack.”

Spela

Barnen får spela bondeschack

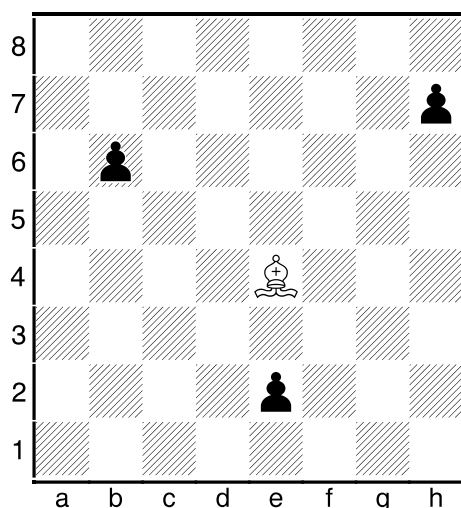
Gå runt och kolla så att alla spelar rätt med bönder, torn och kung.

Undervisning

1. Repetition av hur pjäserna går

Efter 15 minuter avbryts spelet. Ledaren sätter fokus vid demonstrationsbrädet och kollar så att alla ser brädet.

”Nu tror jag att ni kan hur kungen, tornet och bonden går. Men när man ska spela riktigt schack finns det tre pjäser till. Kommer ni ihåg vilka? Just det, damen, löparen och springaren. Hur är det nu löparen går?” (Ställ en löpare mitt på brädet och visa löparens rörelsemönster.) ”Löparen går snett, eller på diagonalen som man säger på schackspråk. Den går på en och samma färg under hela partiet. Därför har man också två stycken, en som går på svarta rutor och en som går på vita. Nu ska ni få en uppgift av mig.” (Sätt upp följande ställning på demonstrationsbrädet.)



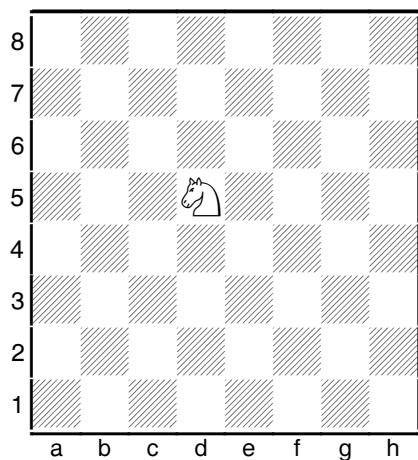
”Vilken av svarts bönder kan löparen slå? Just det, den här bonden.” (Peka på bonden på h7.) ”Den står på den vita löparens diagonal.”

Nu ska vi titta på damen.” (Sätt upp en dam på demonstrationsbrädet och visa damens rörelsemönster.) ”Den kan gå antingen som löparen eller tornet när den ska göra sitt drag. Alltså antingen rakt åt alla håll, eller snett åt alla håll.”

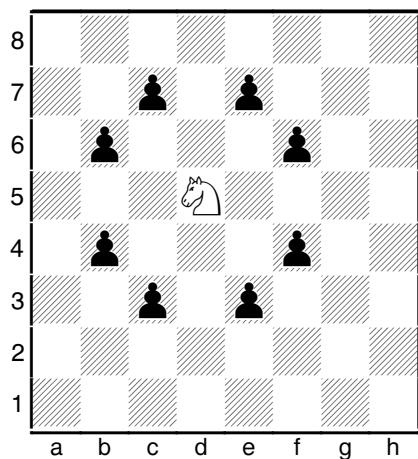
Nu ska vi titta på springaren.” (Sätt upp en springare mitt på demonstrationsbrädet och visa springarens rörelsemönster.) ”Springaren går som ett L. Två steg fram och ett åt sidan. Det är den enda

T1:3

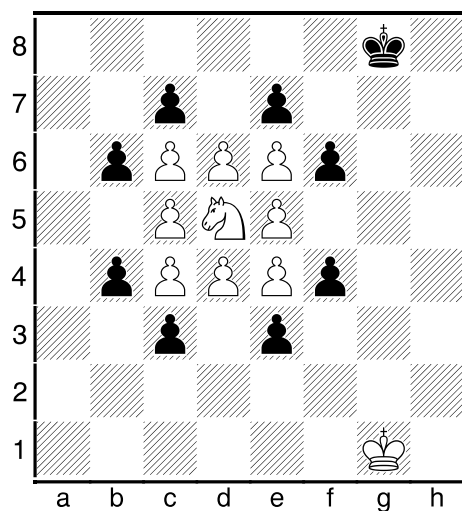
pjäs som får hoppa över andra pjäser. Nu undrar jag om någon kan komma fram och hjälpa mig.” (Sätt upp följande ställning.)



”Kan någon sätta ut svarta bönder på de rutor dit springaren kan hoppa? (Ge barnet/barnen som räckt upp handen 8 svarta bönder. Rätt svar ser du nedan.)



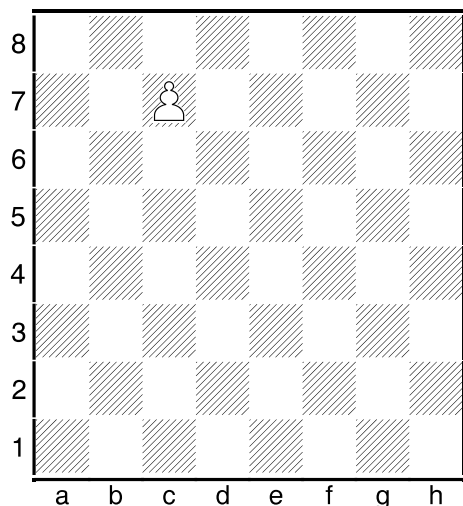
Bra, det är en sak som gör springaren speciell. Vilken? Jo, det är den enda pjäsen i schack som får hoppa över. Så även om det hade stått något i vägen, t.ex. så här: ...”



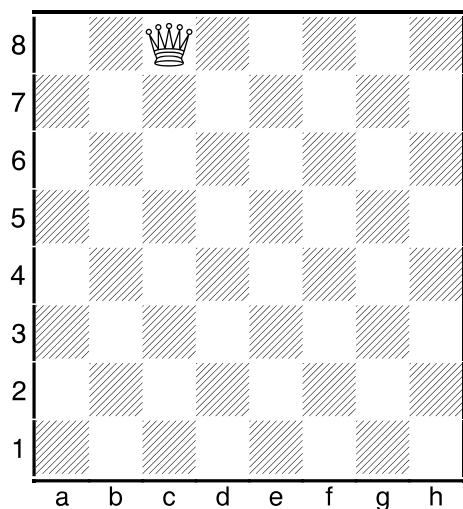
”... så hade springaren kunnat hoppa över och nå sina rutor.

2. Bondeförvandling

”I bondeschack förvandlas bonden till ett torn när den når sista raden på andra sidan brädet. I riktigt schack kan bonden förvandlas till vilken pjäs som helst, och eftersom den bästa schackpjäsen är damen, är det nästan alltid en dam man låter bonden förvandlas till. Så här går det till.” (Ställ upp ställningen på demonstrationsbrädet.)



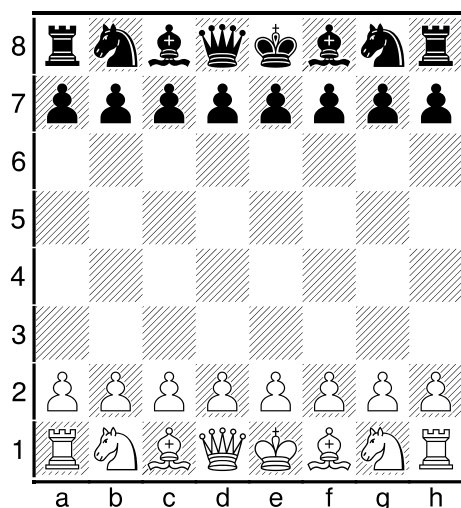
”När du med ditt drag går ner med bonden till sista raden byter du bonden mot en dam.”



”Du kan byta bonden till en dam, även om damen du har från början i utgångsställningen är kvar på brädet. Det du får göra då är att låna en dam från en annan pjäsuppsättning. Tänk på att lägga tillbaka den inlånade damen i rätt låda efter partiet. Inte minst om du förvandlar alla dina bönder till damer är det viktigt. Då skulle du ha nio damer på brädet.”

3. Hur pjäserna står i utgångsställningen

”Innan ni ska spela med alla pjäser, måste ni lära er hur pjäserna ska stå när man börjar spela.” (Ställ upp schackpjäsernas utgångsställning på demonstrationsbrädet.)



”Det första du ska göra är att se till så att brädet ligger rätt. Du ska alltid ha en vit hörnruta till höger när du spelar, oavsett om du är vit eller svart.” (Peka på h1 och på a8. Illustrera också det som följer genom att peka.) ”Dessutom ser ni att det står en massa siffror och bokstäver på sidorna av brädet. Vi återkommer till hur de används lite senare, men ni kan redan nu lära er att vits pjäser alltid ska stå på raderna som är märkta med siffrorna 1 och 2. Svarts pjäser ska stå på raderna 7 och 8. När jag ska ställa upp pjäserna börjar jag alltid med tornen i hörnen. Sedan brukar jag tänka på toppen av tornet som en skål, och springaren är den som behöver dricka vatten ur den, så de ska stå bredvid tornet. Sedan kommer löparna. När det gäller damernas och kungarnas placering är regeln att ’vit dam ska stå på vit ruta, och svart dam på svart ruta’. Damerna respektive kungarna ska stå mittemot varandra. Ligger brädet rätt kan man också tänka att damerna ska stå på d-linjen. Är ni ändå osäkra kan ni alltid titta på demonstrationsbrädet eller i broschyren ’Schack – så enkelt så svårt’.”

Spela

”Nu kan ni sätta er två och två vid spelborden och ställa upp pjäserna i utgångsställningen.” (Titta så att alla fått rätt utgångsställning.)

”Sedan är det dags att spela. Vinner gör den som tar motståndarens kung.”

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Barnen får sin mapp och lägger ner sin namnskylt. Berätta, som en ”cliffhanger”, att nästa gång är första gången med ”riktig” schackträning.

Flik 11

Förberedelser lektion T1:4

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp utgångsställningen.)
4. Whiteboarden (Skriv: K=kung, D=dam, T=torn, L=löpare, S=springare, Bonden har ingen bokstav.)

Material

1. Barnens mappar
2. Boken *Schackma Gandhi får en idé*
3. Schackma Gandhis bokdiplom (Ett till varje barn.)
4. Schackma Gandhis klistermärken (En karta till varje barn.)
5. Blyertspennor och suddgummi (Till varje barn.)
6. Whiteboard-penna

Kopiering

1. Stencilen ”Kungskobrars övningsuppgifter” (Till alla elever.)

Lektionsöversikt T1:4

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
15 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Berätta om boken <i>Schackma Gandhi får en idé</i>. ▪ Presentera Schackma Gandhis diplomsystem. ▪ Presentera ”schackspråket”. ▪ Barnen får lösa stencilen ”Kungskobrars övningsuppgifter”.
35 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela med alla pjäser.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sitt bokdiplom, kartan med klistermärken och ”Kungskobrars övningsuppgifter” i mapparna. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:4

Inledning

Berätta att idag är första gången det blir ”riktig” schackträning, och att de ska få lära sig schackspråket.

Undervisning

1. Om Schackma Gandhi

”Under den här terminen ska vi följa Schackma Gandhis äventyr. Han finns med i den här boken, *Schackma Gandhi får en idé.*” (Håll upp boken.) ”I varje kapitel i boken lär man sig något nytt om schack. Till varje kapitel i boken finns det övningsuppgifter och diplomuppgifter. Klarar man först övningsuppgifterna och sedan diplomuppgifterna får man ett klistermärke.” (Håll upp kartan med klistermärken) ”Klistermärket sätter man på bokdiplomet. När man klistrat upp alla klistermärken på bokdiplomet, får man ta hem det. Det kommer att ske i slutet av den här terminen. Nu ska alla få var sitt bokdiplom och ett ark med klistermärken. Ni skriver ert namn på bokdiplomet, sedan lägger ni ner allt i er mapp.” (Dela ut diplom och klistermärken.)

2. Om schackspråket

”Nu ska ni få lära er ett nytt språk, schackspråket. Över hela världen talar alla schackspelare samma språk, så lär ni er detta språk kan ni tala med schackspelare i Kina, Argentina, Ryssland eller USA. Ni kommer också att kunna läsa schackspråket i tidningar och i böcker.

Titta nu på schackbrädet här.” (Peka på demonstrationsbrädet.) ”Längst ner står bokstäverna a–h och längs med sidan står siffrorna 1–8. De gör schackbrädet till ett så kallat koordinatsystem. Vad är nu det? Jo, det gör att varje ruta får ett eget namn. Vad heter den här rutan?” (Peka på e4) ”När man ska säga en rutas namn på schackspråket säger man alltid bokstaven först och sedan siffran. Alltså e4. Vad heter den här rutan?” (Peka på f6. Peka sedan på några fler rutor tills barnen förstått principen.) ”Poängen med att ge varje ruta ett namn är att man kan berätta vilka drag som görs när man spelar schack. Titta här: Nu flyttar jag bonden framför kungen två steg.” (Flytta e2–e4.) ”Vad heter det på schackspråket?

Bonde e2 till e4. Först säger man rutan bonden flyttar från, och sedan rutan bonden flyttar till. Och vad heter det om springaren flyttar ut så här:” (Flytta Sg8–f6.) ”Just precis: Springare g8 till f6.” (Flytta ut några fler pjäser och fråga vad det heter tills barnen förstår principen.) ”Men förutom att säga schackdragen kan man också skriva dem. När man skriver bonde e2 till e4, skriver man det så här.” (Gå till whiteboarden. Skriv e2–e4.) ”När man skriver ett bondedrag skriver man bara rutornas namn. Men ska man flytta någon av de andra pjäserna skriver man deras initial före rutornas namn. Initial är den första bokstaven i pjäsens namn. Alltså K för kung, D för dam, T för torn, L för löpare och S för springare.” (Peka på det du har skrivit på whiteboarden i förväg.) ”En springare som går från g1 till f3 skrivs på följande sätt.” (Skriv Sg1–f3 på whiteboarden.) ”När en pjäs slår en annan pjäs skriver man ett x i stället för ett – mellan rutornas namn. Så här:” (Skriv Sf3xe5 på whiteboarden. Om demonstrationsbrädet står bredvid – visa gärna draget med en vit springare på f3 och en svart bonde på e5.)

3. Kungskobrars övningsuppgifter

”Nu ska ni få prova själva, och också göra de första övningsuppgifterna i Schackma Gandhis diplomsystem. (Dela ut stencilen ’Kungskobrars övningsuppgifter’ till varje barn.)

Skriv ert namn högst upp. Lös uppgifterna 1–7”. (Gå runt och hjälp barnen ifall de har frågor. Du kan rätta antingen direkt när de lämnar in eller medan barnen spelar i nästa moment. Håll på med stencilen tills alla är färdiga. De som löser alla uppgifter snabbt kan gå till spelborden och sätta igång och spela. När de är färdiga lägger de ner sin stencil i sin mapp.)

Spela

”Nu kan ni sätta er två och två vid spelborden och ställa upp pjäserna i utgångsställningen.” (Kolla så att alla har rätt utgångsställning.)

”Sedan är det dags att spela. Vinner gör den som tar motståndarens kung.”

Avrundning

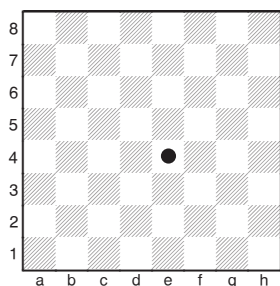
När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Barnen får sin mapp och lägger ner bokdiplom, karta med klistermärken och papperet med övningsuppgifter. Berätta när det är schackträning nästa gång.

Kungskobrars övningsuppgifter

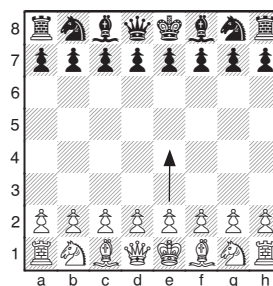


1)



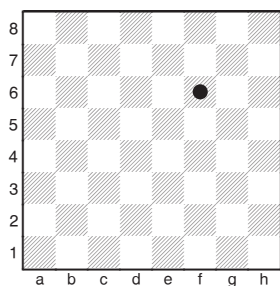
Vad heter rutan?

5)



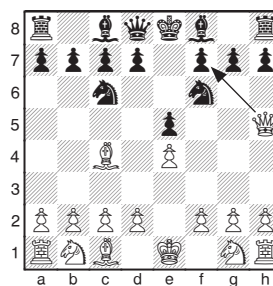
Vilket drag spelade vit?

2)



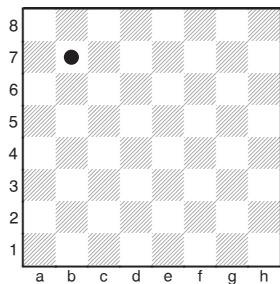
Vad heter rutan?

6)



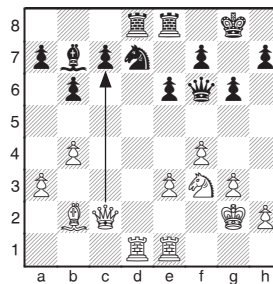
Vilket drag spelade vit?

3)



Vad heter rutan?

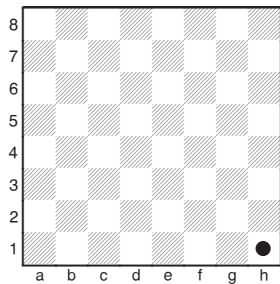
7)



Vilket drag spelade vit?

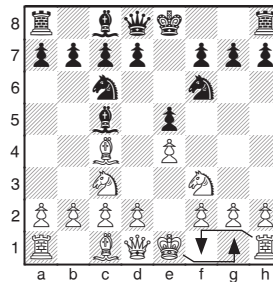
(Vilket drag borde vit ha spelat i stället?)

4)



Vad heter rutan?

8)



Vilket drag spelade vit?

Flik 12

Förberedelser lektion T1:5

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp: Vit kung på e1, ett vitt torn på a1 och ett vitt torn på h1.)
4. Whiteboarden (Skriv: Rockad: 1. Kungen eller tornet får inte ha flyttat. 2. Kungen får inte stå i schack. 3. Kungen får inte hamna i schack, eller passera en ruta som motståndaren hotar. Schackspråket: K = kung, D = dam, T = torn, L = löpare, S = springare, bonden har ingen bokstav.)

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Whiteboard-penna

Kopiering

1. Stencilen ”Kungskobrars diplomuppgifter” (Till alla elever)

Lektionsöversikt T1:5

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
15 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Barnen får lära sig rockad. ▪ Repetition av schackets språk. ▪ Barnen får lösa stencilen Kungskobrars diplomuppgifter. ▪ Barnen får sitt första klistermärke.
35 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela sig fram till utgångsställningen. ▪ Barnen får spela mot vem de vill.
5 min	Avrundning (vid rundabordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sitt bokdiplom, kartan med klistermärken och Kungskobrars diplomuppgifter i mapparna. ▪ Presentera ”Veckans kluring”. ▪ Hej då till nästa vecka.

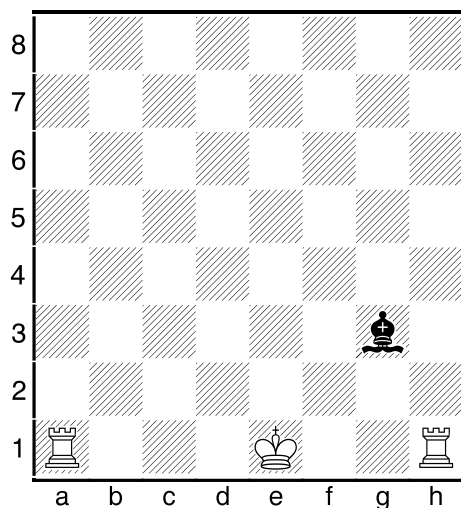
Schackledarens blad T1:5

Undervisning

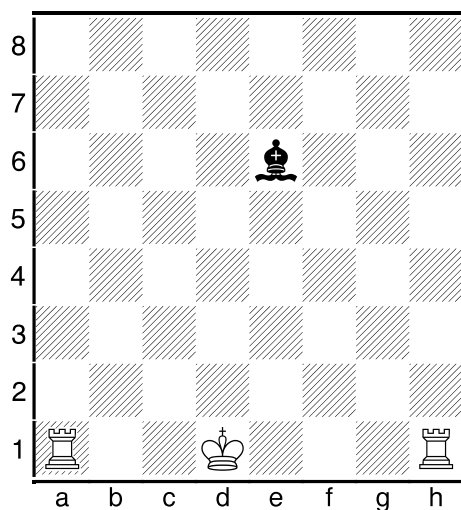
1. Rockad

”Kungen är den viktigaste pjäsen i schack, eftersom man vinner om man tar den. Därför gäller det att angripa motståndarens kung, men också att försvara sin egen. Nu ska ni få lära er det viktigaste knepet för att försvara sin egen kung: rockad.

Rockad får man göra när det inte finns några pjäser mellan kungen och ett av tornen. Man tar *två* steg med kungen mot tornet och hoppar över kungen med tornet.” (Visa kort rockad på demonstrationsbrädet.) ”Det här är kort rockad.” (Ställ tillbaka kungen på e1 och tornet på h1.) ”Det kallas för kort rockad, eftersom det bara är två rutor mellan kungen och detta torn. Gör man rockad åt andra hållet är det tre rutor mellan kungen och tornet, och det kallas då för lång rockad. Återigen tar man två steg med kungen mot tornet och hoppar över kungen med tornet.” (Visa på demonstrationsbrädet.) ”Det finns några regler för om man får göra rockad: 1) Kungen eller tornet får inte ha flyttat tidigare i partiet. 2) Kungen får inte vara hotad, stå i schack som man säger på schackspråk. 3) Kungen får inte hamna i schack, eller passera en ruta som en av motståndarens pjäser hotar. Titta här.” (Ställ upp följande ställning.)

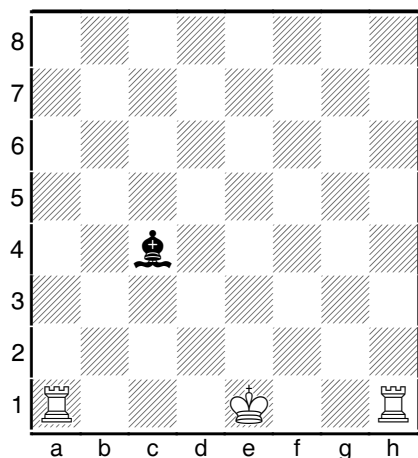


”Får vit göra rockad nu? Nej, kungen står i schack.” (Ställ upp följande ställning.)



T1:5

”Nu då? Nej, kungen har flyttat från e1 till d1, så vit får inte göra rockad åt något håll. Och till sist.”
(Ställ upp följande ställning.)



”Kan vit göra rockad åt båda hållen? Nej, Bara lång rockad. För om vit försöker göra kort rockad passerar kungen rutan f1, som löparen på c4 hotar. (Gå bort till whiteboarden.)

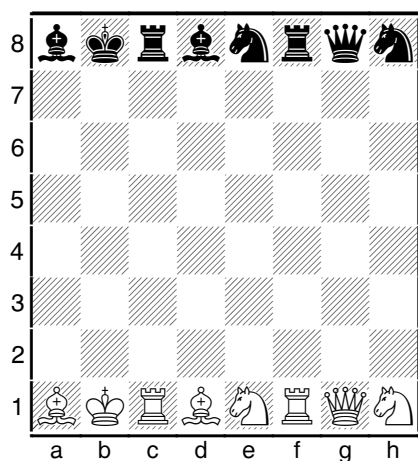
”Om vi talar schackspråk, så skriver man rockad på ett lite speciellt sätt. Kort rockad skrivs 0–0 och lång rockad skrivs 0-0-0.” (Skriv på tavlan.) ”För att lättare komma ihåg det kan man säga att du skriver ner tornets fotspår. Vid kort rockad går tornet två rutor, vid lång rockad går tornet tre rutor. Och apropå schackspråket ska ni nu försöka ta ert första klistermärke till diplommet. Ni kommer ihåg att varje ruta har sitt namn. När en pjäs flyttar skriver ni första bokstaven på pjäsen, som det står här: (Peka på whiteboarden K=kung etc.) När en pjäs slår skriver ni x mellan rutorna I stället för – .

2. Kungskobrans diplomuppgifter

(Du delar ut stencilen Kungskobrans diplomuppgifter och låter barnen lösa dem. Under tiden ställer du upp ställningen nedan på demonstrationsbrädet. Sedan går du runt och hjälper barnen ifall de har frågor. Du kan rätta antingen direkt när de lämnar in eller medan de spelar i nästa moment. När de är färdiga lägger får de sätta ett klistermärke på sina bokdiplom. Sedan lägger de ner allt i sin mapp. Håll på med stencilen tills alla är färdiga. De som löser alla uppgifter snabbt kan gå till spelborden och sätta igång och spela.)

Spela

”Nu kan ni sätta er två och två vid spelborden och ställa upp följande ställning.” (Ställ upp på demonstrationsbrädet.)



”I den här övningen gör vit och svart vartannat drag. Det gäller att spela runt pjäserna så att de står som de ska i utgångsställningen för ett parti. Man får inte slå någon av motståndarens pjäser. Den vinner som hinner först till utgångsställningen.” (När barnen spelat färdigt kollar du så att de fått pjäserna som i utgångsställningen.) ”Bra, nu kan ni ställa pjäserna och bönderna i utgångsställningen för ett parti.” (Kolla så att alla har rätt utgångsställning.) ”Nu är det dags att spela på vanligt sätt. Vinner gör den som tar motståndarens kung.”

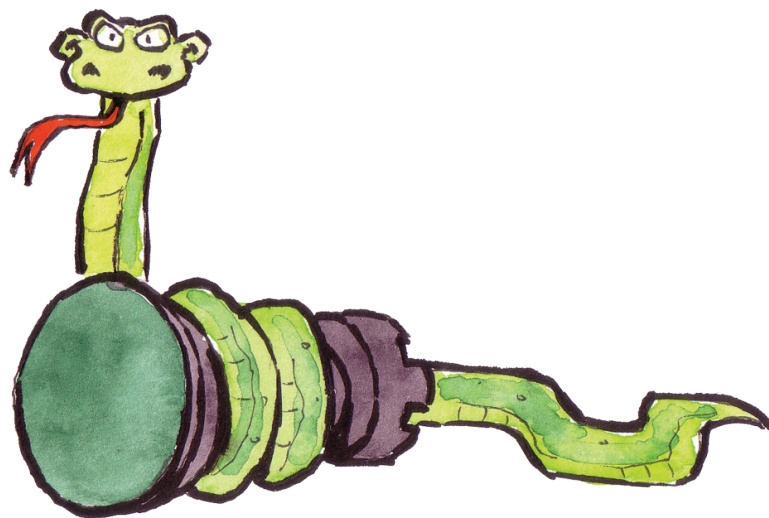
Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att från och med denna gång kommer det varje vecka att sättas upp ett schackproblem, en ”Veckas kluring”, som barnen kan fundera på mellan schackträningarna. Veckans kluring kommer att sättas upp på XXX (t.ex. en anslagstavla, en dörr eller liknande.) Veckans kluring ser ut så här:” (Håll upp den första kluringen.) ”Rätt svar presenteras nästa vecka.” Berätta när det är schackträning nästa gång.

KUNGSKOBRAN

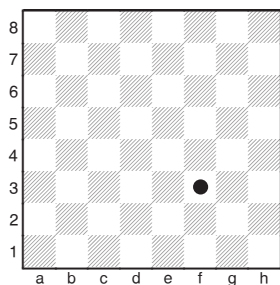
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Kungskobrars diplomuppgifter

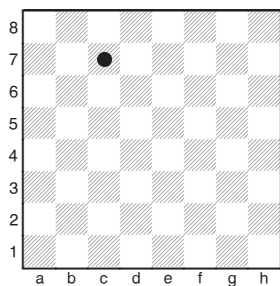


1)



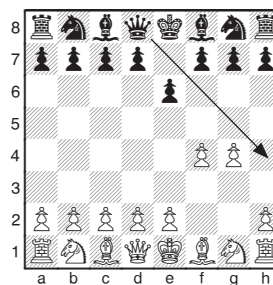
Vad heter rutan?

2)



Vad heter rutan?

3)



Vilket drag spelade svart?

4)

Vad betyder 0-0-0?

Om

Veckans kluring

Veckans kluring kan sättas upp på anslagstavlan i skolsalen, fritidshemmet eller schacklokalen. Barnen kan sedan gå och grunna på kluringen när de har tid över.

En möjlighet är att varje veckas schackträning inleds med att rätt svar på förra veckans fråga tillkännages. Träningen avslutas sedan med att det nya problemet sätts upp.

Kluringarna kan också användas som tema för en schacklektion, t.ex. genom att först gå igenom temat i böckerna om Schackma Gandhi, låta barnen arbeta med det tillhörande diplomsystemet med övningsuppgifter, och avsluta med veckans kluring.

En möjlighet är att om ett barn har frågor rörande Veckans kluring, kan ledaren tipsa om vilka sidor barnet ska läsa i *Schackma Gandhi* får en idé för att kunna lösa uppgiften.

Kluringarnas tema i böckerna om Schackma Gandhi

Kluring 1-2: Läs sid 42 – 44 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 3-4: Läs sid 46 – 47 i Schackma Gandhi får en idé

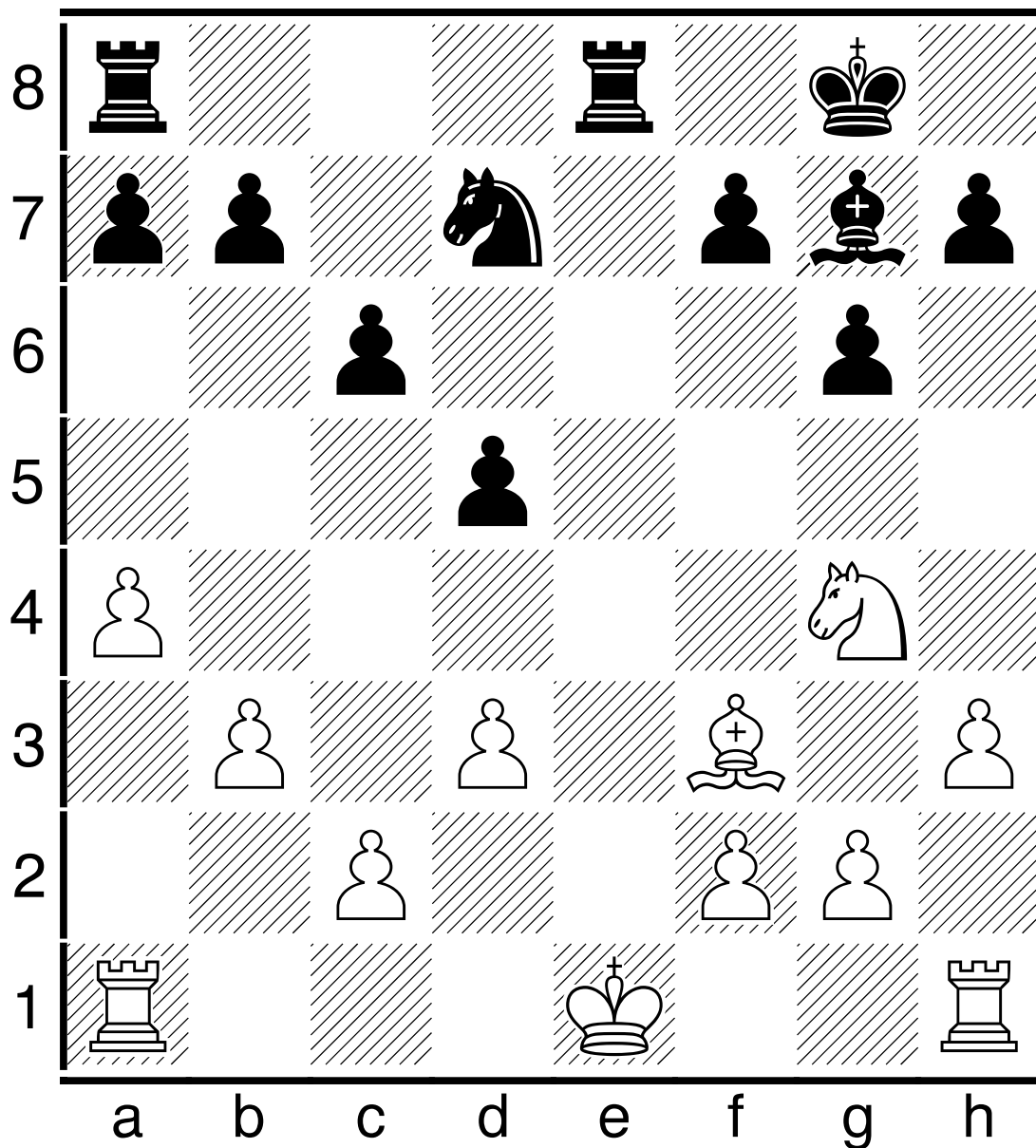
Kluring 5-6: Läs sid 48 – 49 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 7-8: Läs sid 50 – 53 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 9 - 10: Läs sid 54 – 56 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 11-12: Läs sid 59 - 65 i Schackma Gandhi får en idé

Veckans kluring 1



Vit drar. Får vit göra rockad?

Flik 13

Förberedelser lektion T1:6

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp ställning i förväg, se nedan.)
4. Whiteboarden (Ta om det är gratis! Spela ett parti: 1. Skaka hand före och efter partiet. 2. ”Rörd är förd”. 3. ”Släppt är släppt”. 4. Man får inte störa medspelaren på något sätt.)
5. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Whiteboard-penna

Kopiering

1. Stencilen ”Tigerns övningsuppgifter” (Till alla elever)
2. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter, och eventuellt ha förberett Schackma Gandhis schackkörkort.

Lektionsöversikt T1:6

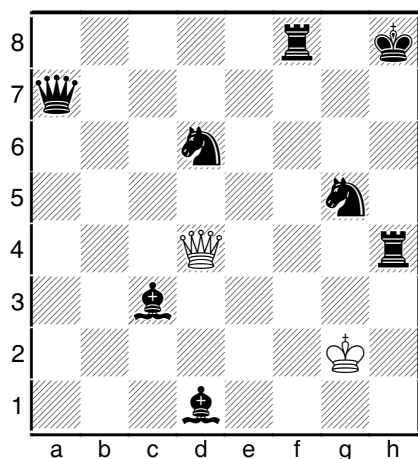
5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
15 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Om att ta pjäser. ▪ Barnen får lösa stencilen ”Tigerns övningsuppgifter”. ▪ Berätta hur man uppför sig när man spelar ett parti. ▪ Berätta om Schackma Gandhis övningsuppgifter.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela ställning. ▪ Ledaren bestämmer vilka som ska spela mot varandra.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sitt bokdiplom, kartan med klistermärken och ”Tigerns övningsuppgifter” i mapparna. ▪ Presentera Veckans kluring. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:6

Undervisning

1. Ta om det är gratis!

”Nu ska jag lära er det kanske viktigaste knepet när man ska spela schack: Ta om det är gratis! Varje gång det är ens drag är det smart att fråga sig själv: Vilka pjäser kan jag ta av motståndaren? Och om det är gratis att slå en pjäs, är det nästan alltid det bästa draget. Vilken tror ni är den bästa pjäsen på att slå pjäser? Just det, damen. Titta här.”



”Vilka pjäser kan den vita damen slå? Jo, kungen på h8, damen på a7, tornet på h4, löparen på d1, löparen på c3 och springaren på d6. Alltså sex stycken olika pjäser.

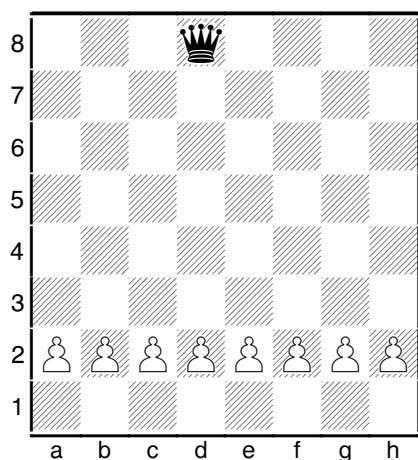
2. Tigerns övningsuppgifter

”Nu ska ni träna er på att slå pjäser med hjälp av Tigerns övningsuppgifter. Det gör ni genom att ringa in de pjäser som kan slås i diagrammet.”

(Dela ut stencilen Tigerns övningsuppgifter och låt barnen lösa dem. Gå runt och hjälp barnen ifall de har frågor. Du kan rätta antingen direkt när de lämnar in eller medan de spelar i nästa moment. När de är färdiga lägger de ner allt i sin mapp. Håll på med stencilen tills alla är färdiga.)

3. Dam mot åtta bönder

”Nu ska ni få sätta er två och två vid spelborden och ställa upp de här ställningen.” (Ställ upp följande ställning på demonstrationsbrädet.)



”Vit börjar. Om vit får ner en bonde till åttonde raden, eller tar den svarta damen vinner vit. Tar svarts dam alla de vita bönderna vinner svart. Ni spelar en gång vit och en gång svart.”

(När barnen spelat klart ställer du dig vid whiteboarden. Medan du berättar det nedanstående pekar du på de punkter du skrivit upp om hur man uppför sig när man spelar ett parti.)

4. Hur uppför man sig när man spelar ett schackparti?

”Nu ska vi lära oss hur man uppför sig när man spelar riktiga tävlingspartier. För det första ska man skaka hand före och efter partiet med sin medspelare. Vare sig man har förlorat eller vunnit partiet (eller om det blev oavgjort – remi), skakar man hand efter partiet.

Sedan finns det två regler man måste följa, och de är ”Rörd är förd” och ”Släppt är släppt”. Den första regeln betyder att om du tar i en pjäs, så måste du flytta den (om den går att flytta). Den andra regeln betyder att om du har släppt en pjäs på en ruta har du gjort ditt drag och får inte ändra dig.

En sista regel är att man inte får störa sin medspelare på något sätt. Om det är så att ni känner er störda av motståndaren, så räcker ni upp handen så kommer domaren, eller i vårt fall kommer jag och hjälper er. Nu ska jag bestämma vilka som ska spela mot varandra. Men först ska jag berätta att om ni blir snabbt klara med ert parti kan ni få lösa Schackma Gandhis specialuppgifter, där man tränar sig på hur pjäserna går, slår och hotar. Alltså de allra viktigaste knepen när man spelar schack. Ni får uppgifterna av mig. Nu är det dags att börja spela. När ni fått era namn uppropade går ni och sätter er, men börjar inte spela förrän jag ger signal. N. N. möter N. N.” (Ropa upp tills alla har fått en motståndare. Om det är udda antal elever kan t.ex. ledaren möta denne eller så kan han/hon lösa extra uppgifter.)

Spela

”Innan ni börjar spela ska ni vänta på min signal. Så kommer vi att göra varje gång framöver. Ni kommer ihåg ”rörd är förd” och ”släppt är släppt”. Ni får inte störa motståndaren, och ni ska ... just det ... skaka hand med er medspelare före och efter partiet. Om alla skakat hand kan ni börja spela.”

(När några blir färdiga frågar du om de vill lösa uppgifter eller spela. Bland dem som vill spela partier parar du ihop dem som vunnit med varandra, och dem som förlorat med varandra. De andra barnen får sätta sig vid runda bordet och börja med ”Kungen går”, sedan ”Kungen slår” och ”Kungen hotar”. När de blir färdiga ger du dem facit och de får rätta själva.)

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

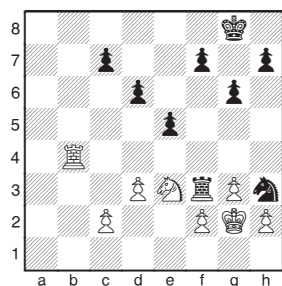
När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny ”Veckans kluring” är uppsatt.

Tigerns övningsuppgifter

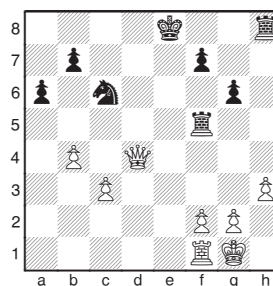
Ringa in de pjäser som vit kan slå i ställningarna nedan.



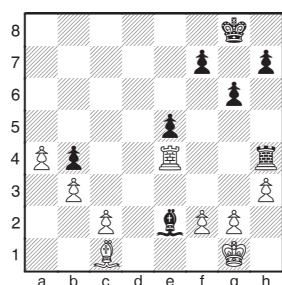
1)



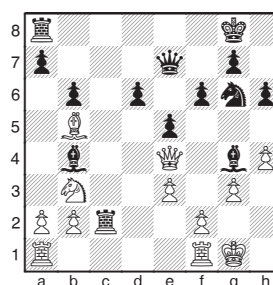
5)



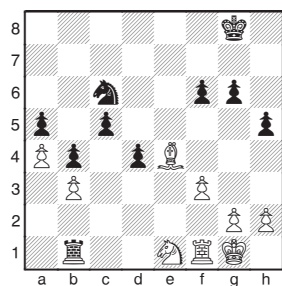
2)



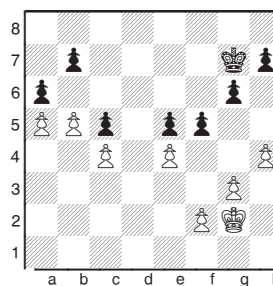
6)



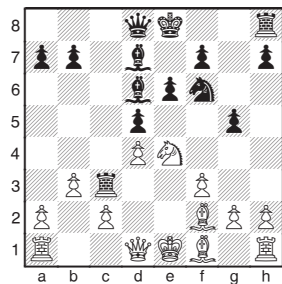
3)



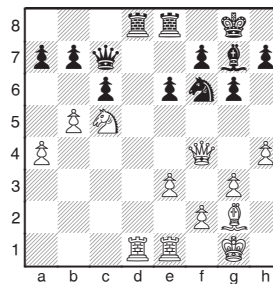
7)



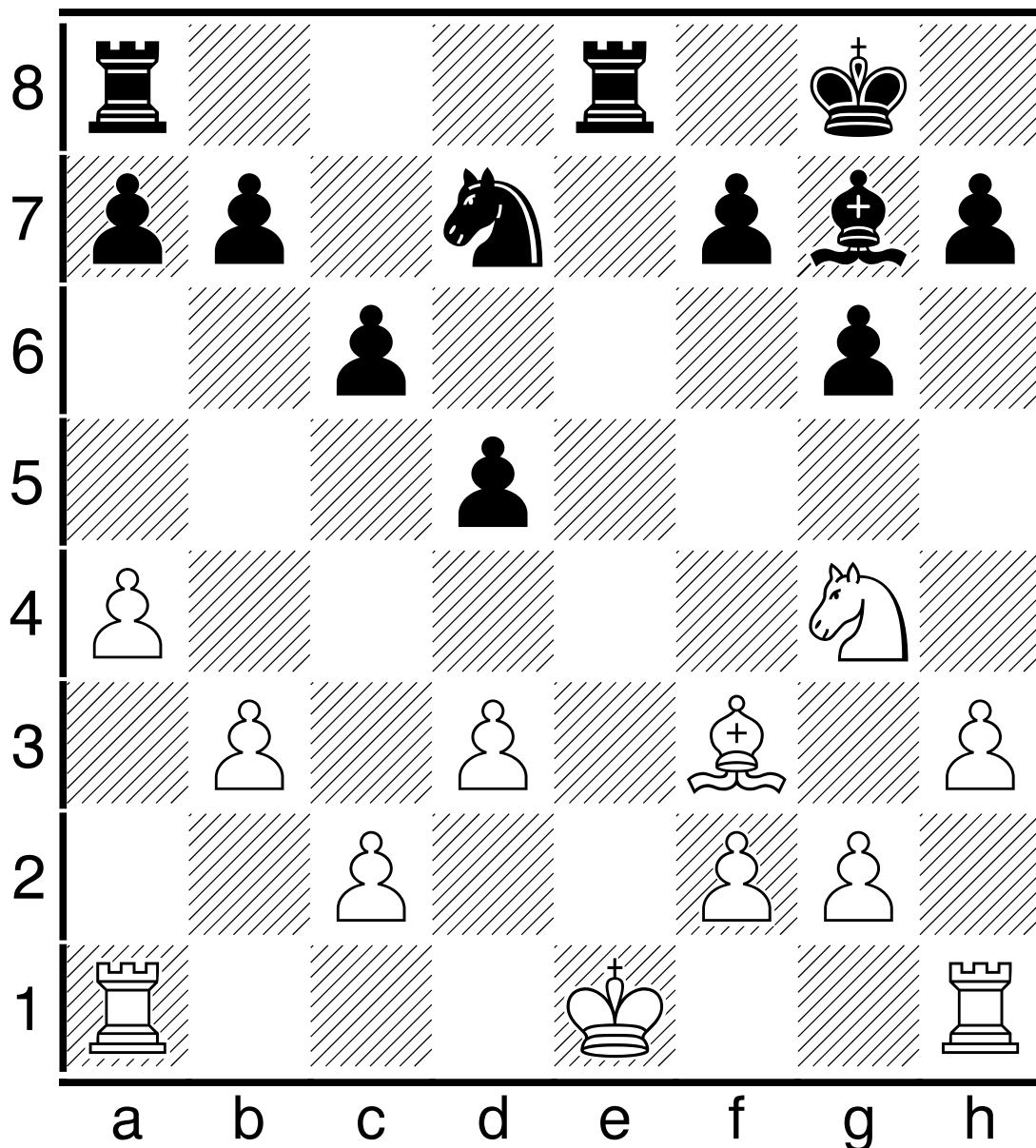
4)



8)

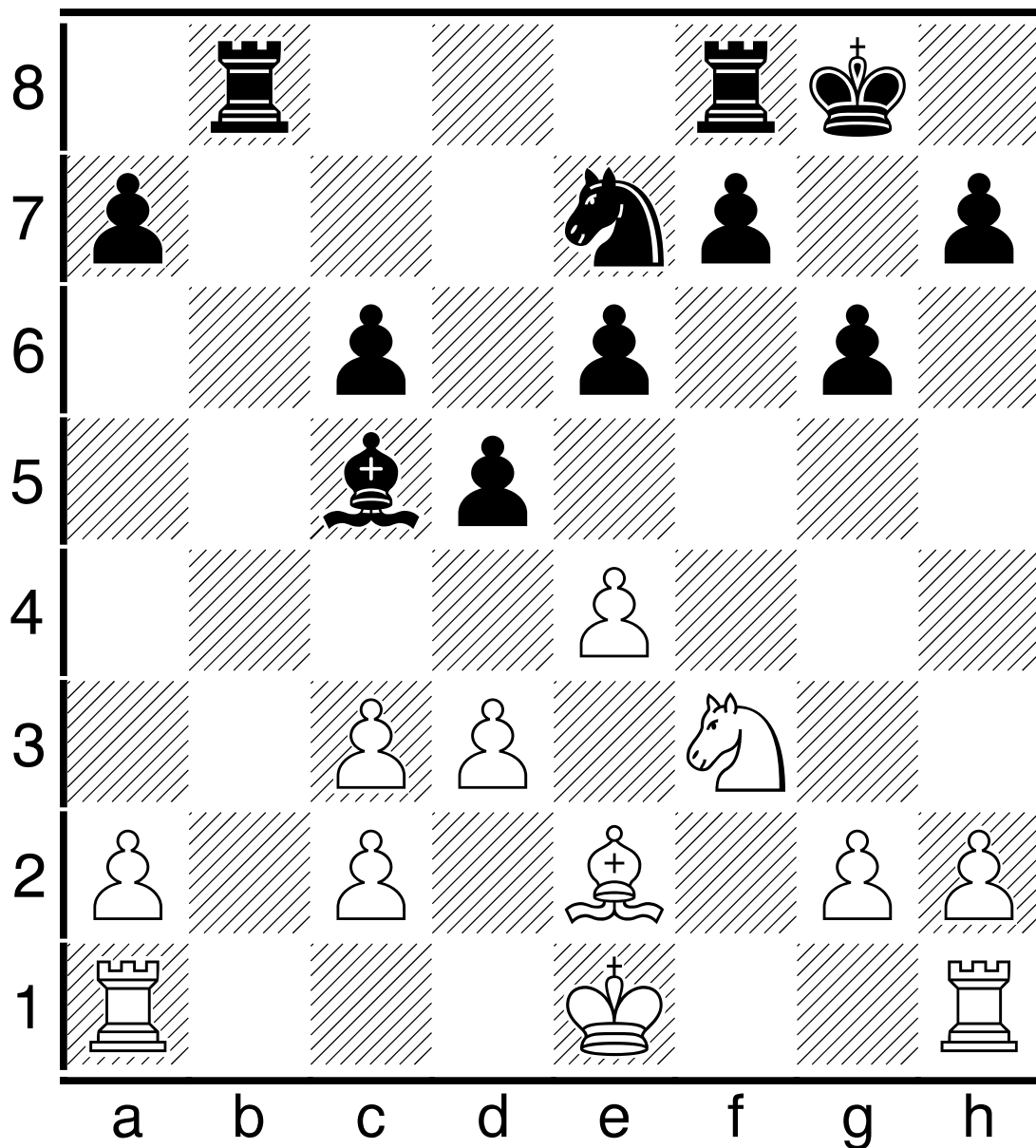


Svar: Veckans kluring 1



Vit får inte göra rockad eftersom vits kung står i schack. Kom ihåg att man inte får göra rockad ifall: 1) kungen eller tornet har flyttat 2) kungen står i schack 3) kungen kommer i schack efter att rockaden är gjord 4) kungen under rockaden passerar en ruta där han skulle varit i schack.

Veckans kluring 2



Vit drar. Får vit göra rockad?

Flik 14

Förberedelser lektion T1:7

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp ställning i förväg, se nedan.)
4. Whiteboarden (Ta om det är gratis! Spela ett parti: 1) Skaka hand före och efter partiet. 2) ”Rörd är förd” 3) ”Släppt är släppt” 4) Man får inte störa medspelaren på något sätt)
Pjäsernas värde: K = poäng, D = poäng, T = poäng, L = poäng, S = poäng, B = poäng.)
5. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Whiteboard-penna
4. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stencilen ”Tigerns diplomuppgifter” (Till alla elever)
2. Stencilen ”Krokodilens övningsuppgifter” (Till alla elever)
3. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter, och eventuellt ha förberett Schackma Gandhis schackkörkort.

Lektionsöversikt T1:7

5 min Inledning (vid runda bordet)

- Samling vid runda bordet.
- Hälsa alla välkomna.
- Kort sammanfattning av vad som hände förra gången.
- Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring.
- Berätta vad som ska hända under dagens lektion.

20 min Undervisning (vid demonstrationsbrädet)

- Barnen får lösa stencilen Tigerns diplomuppgifter.
- Berätta om pjäsernas värde.
- Barnen får lösa stencilen Krokodilens övningsuppgifter.
- Barnen får spela springare mot åtta bönder
- Repetition av hur man uppför sig när man spelar ett parti.

30 min Spela (vid spelborden)

- Barnen får spela springare mot bönder.
- Ledaren bestämmer vilka som ska spela mot varandra.

5 min Avrundning (vid runda bordet)

- Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna.
- Samling vid runda bordet.
- Barnen lägger ner sina saker mapparna.
- Påminn om ”Veckans kluring”.
- Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:7

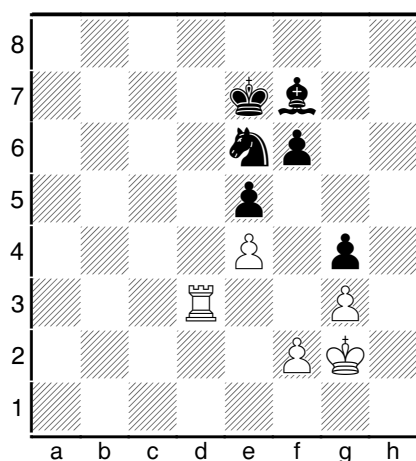
Undervisning

1. Tigerns diplomuppgifter

Barnen får lösa Tigerns diplomuppgifter vid runda bordet. När de är klara får de sätta ett klistermärke på sitt bokdiplom.

2. Vad är pjäserna värda?

”Förra gången lärde vi oss hur viktigt det var att lära sig ta motståndarens pjäser. Men säg att man kan välja mellan att slå flera olika pjäser i ett drag. Vilken ska man då välja? För att underlätta det finns ett poängsystem i schack, som man kan ta hjälp av.” (Gå till whiteboarden.) ”Ni vet ju att kungen är den viktigaste pjäsen. Hur mycket tror ni den är värd? Jo, det går inte att sätta ett värde på den. För den avgör ju allt. Den är således ovärderlig.” (Skriv K = ovärderlig) ”Sedan vet ni att damen är den bästa pjäsen. Hur mycket tror ni den är värd? Damen är värd 9 poäng. (Skriv D = 9 poäng) Tornet? Tornet är värt 5 poäng. Löparen? Löparen är värd 3 poäng. Springaren? Springaren är också värd 3 poäng. Och bonden? Den är förstås värd 1 poäng.” (Gå till demonstrationsbrädet.)



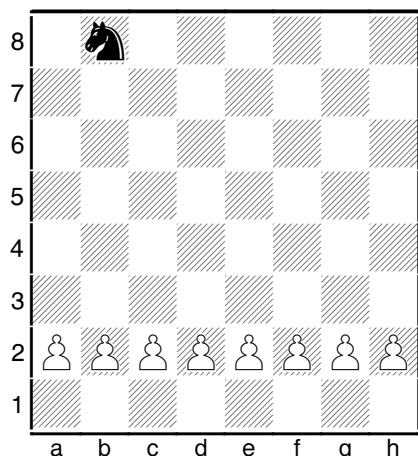
”Nu undrar jag, vem leder på poäng här? Jo, vit har 5 poäng för tornet + 3 poäng för bönderna. Det blir 8 poäng. Svart har 3 poäng för löparen + 3 poäng för springaren + 3 poäng för bönderna. Det betyder 9 poäng. Alltså leder svart.

3. Krokodilens övningsuppgifter

Nu ska ni få träna er på poängräkning med hjälp av Krokodilens övningsuppgifter. (Dela ut Krokodilens övningsuppgifter, som de får lösa. Det här kan vara lite svårt, så de kan få jobba två och två i fall de vill. Berätta också att de kan skriva ner varje pjäs värde och sedan addera på papperet. Under tiden de löser uppgifterna sätter du upp ställningen nedan på demonstrationsbrädet.)

4. Springare mot åtta bönder

”Nu kan ni sätta er två och två vid spelborden och sätta upp följande ställning.”



”Ni ska spela en gång med vit och en gång med svart mot samma motståndare. Vit får 1 poäng för varje bonde som når andra sidan. Springaren kommer förstås att försöka ta så många som möjligt av dem. När ni spelat en gång med vit och en gång med svart jämför ni vem som fick ner flest bönder till andra sidan.” (När de blivit klara ber du dem ställa upp pjäserna i utgångsställningen.)

5. Repetition av hur man uppför sig när man spelar ett schackparti

”Nu ska vi strax börja spela på riktigt, och ni kommer väl ihåg ordningsreglerna? Annars står de på whiteboarden. Men innan vi börjar spela finns det en sak vi nu kan göra, vi kan tidsbegränsa partierna. Från det att jag sätter igång partierna får det gå 10 minuter innan de måste vara slut. Annars blir det avdömning. När jag säger att det är slut slutar de som inte är färdiga att spela direkt. Sedan räcker ni upp handen. För att vinna partiet på avdömning måste man leda med 5 poäng eller mer. Skiljer det 0–4 poäng blir det oavgjort, eller remi som man säger på schackspråket.

När ni fått era namn uppropade går ni och sätter er, men ni börjar inte spela förrän jag ger signal. N. N. möter N. N.” (Ropa upp tills alla fått en motståndare. Om det är udda antal elever kan t.ex. ledaren möta denne eller så kan han/hon lösa extra uppgifter.)

Spela

”Ni kommer ihåg ”rörd är förd” och ”släppt är släppt”. Ni får inte störa motståndaren, och ni ska ... just det ... skaka hand med er medspelare före och efter partiet. Efter 10 minuter bryter vi, och de som inte är färdiga räcker då upp handen, och så räknar vi poäng. Om alla har skakat hand kan ni börja spela.”

(Om några blir färdiga tidigt kan du ge dem extrauppgifter, som de får lösa vid runda bordet. När de är färdiga ger du dem facit. Efter 10 min ringer äggklockan eller också blåser du i visselpipan. Du går sedan runt och räknar pjäserna *på brädet*. Det är bäst att räkna pjäserna på brädet och inte de som slagits ut. Den som har 5 poäng eller mer än motståndaren på brädet vinner. Para sedan ihop de som har vunnit, de som spelat oavgjort – remi – och de som förlorat.)

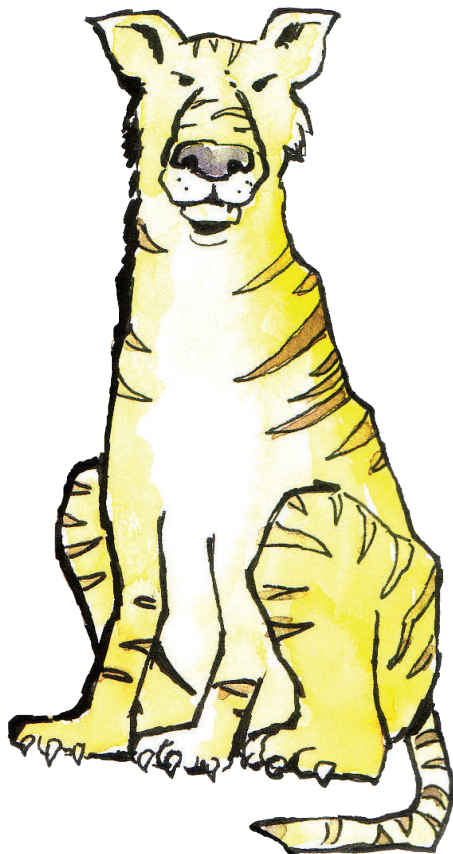
Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

TIGERN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

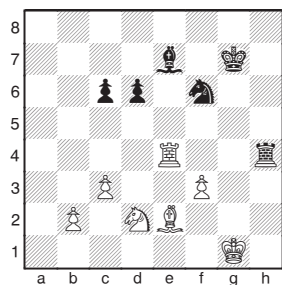


Tigerns diplomuppgifter

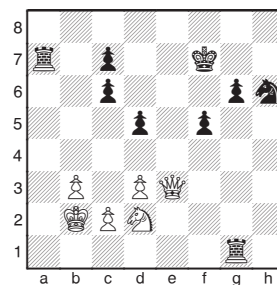
Ringa in de pjäser som vit kan slå i ställningarna nedan.



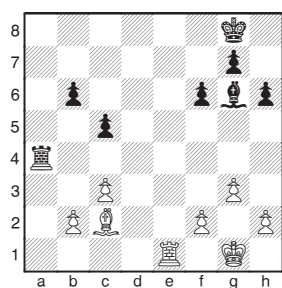
1)



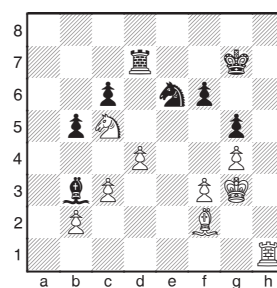
3)



2)



4)

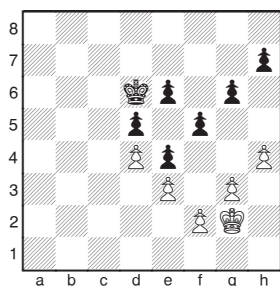


Krokodilens övningsuppgifter

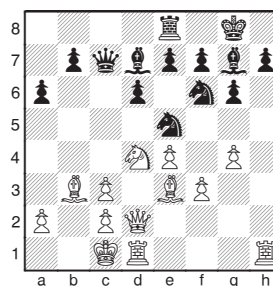
Vem leder på poäng?



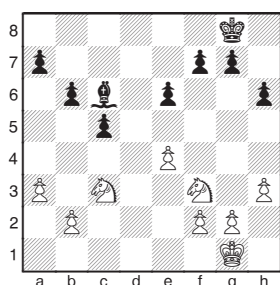
1)



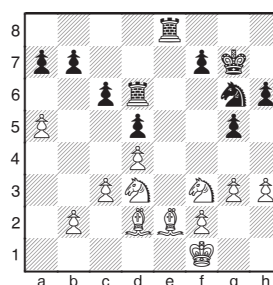
5)



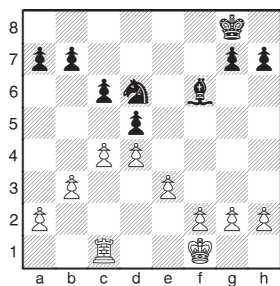
2)



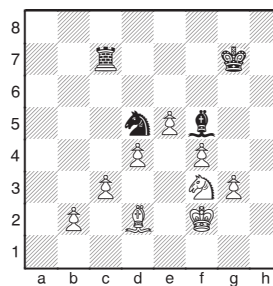
6)



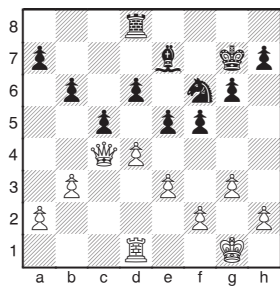
3)



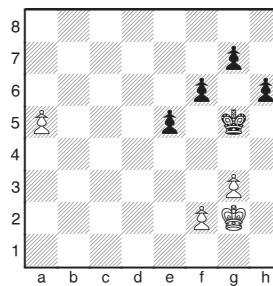
7)



4)

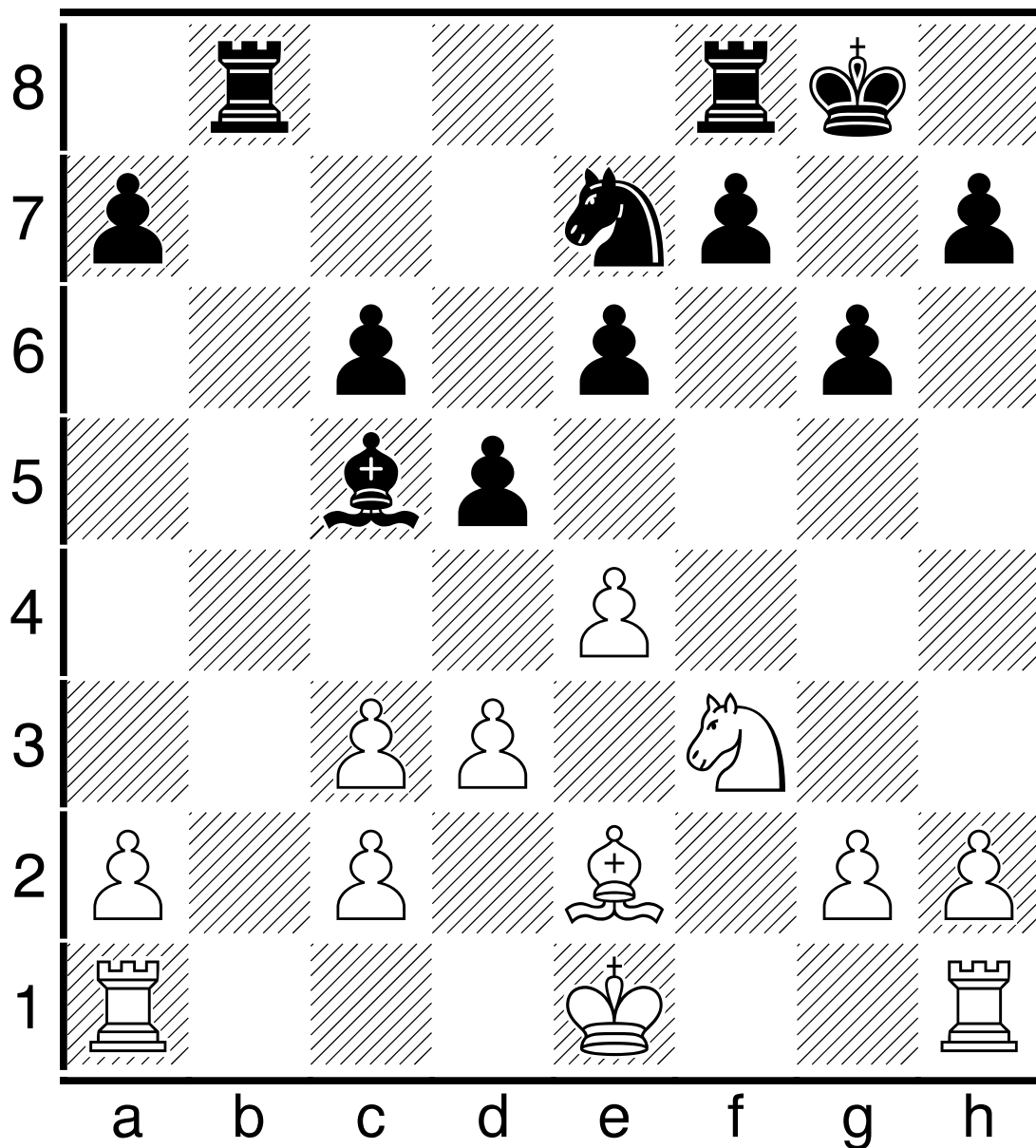


8)



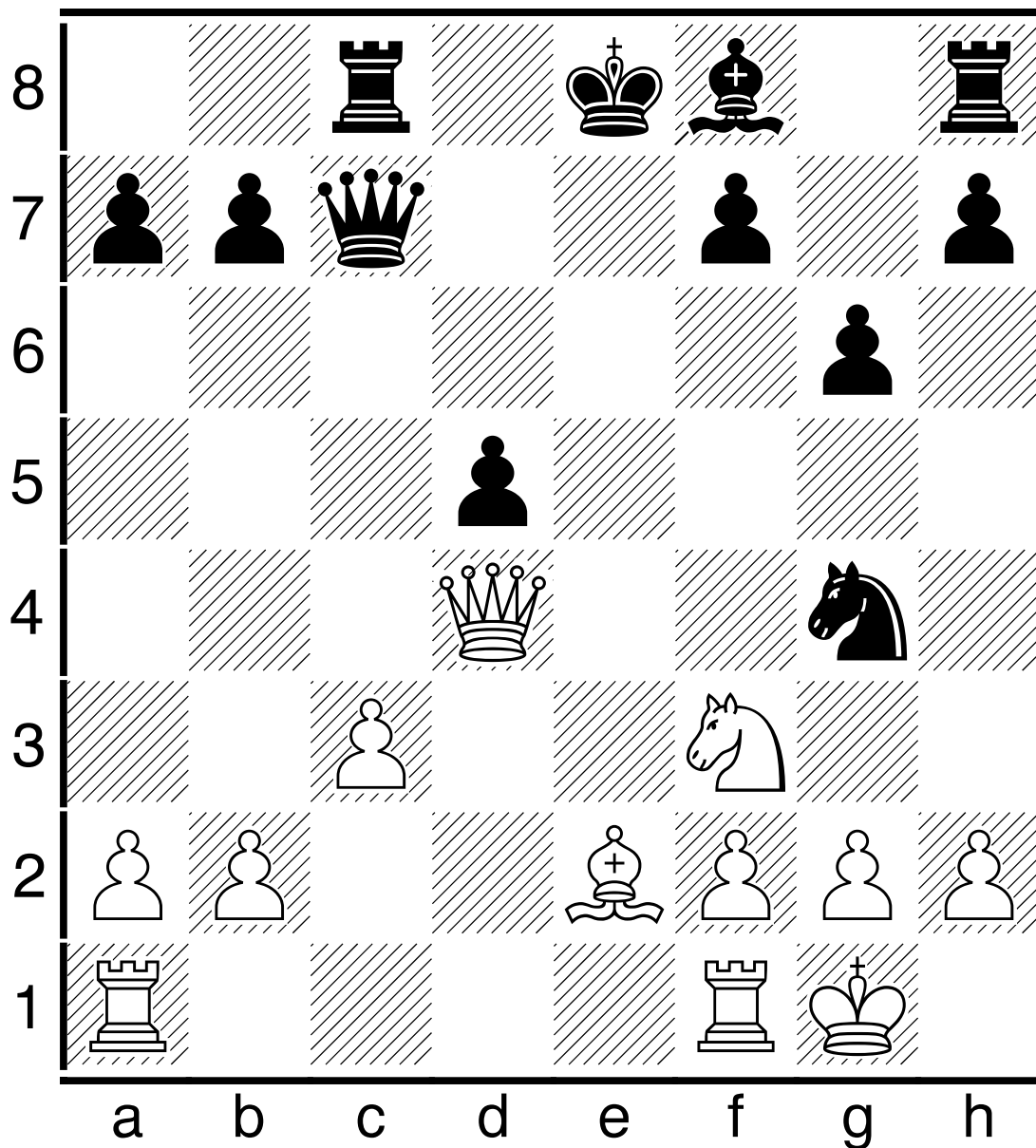
Står den som leder
på poäng också bäst?

Svar: Veckans kluring 2



Vit får göra lång rockad. Däremot hamnar kungen i schack vid kort rockad.

Veckans kluring 3



Vit drar. Vilka pjäser kan vit ta?

Flik 15

Förberedelser lektion T1:8

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ *inte* upp pjäserna i förväg!)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp ställning i förväg, se nedan.)
4. Whiteboarden (Pjäsernas värde: K = poäng, D = poäng, T = poäng, L = poäng, S = poäng, B = poäng.)
5. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Whiteboard-penna
4. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stencilen ”Krokodilens diplomuppgifter” (Till alla elever)
2. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter, och eventuellt ha förberett Schackma Gandhis schackkörkort.

Lektionsöversikt T1:8

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
10 min	Undervisning (vid spelborden) ▪ Tävling i hur snabbt man sätter upp pjäserna.
10 min	Undervisning (vid runda bordet) ▪ Repetition av pjäsernas värde. ▪ Barnen får lösa stencilen Krokodilens diplomuppgifter.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Ledaren bestämmer vilka som ska spela mot varandra.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sina saker mapparna. ▪ Påminn om Veckans kluring. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:8

Undervisning

1. Hastighetsuppställning

”Idag ska vi börja med en hastighetstävling. Vem kan sätta upp schackpjäserna snabbast till utgångsställningen? Först blir det semifinaler, och sedan blir det final.” (Dela in barnen i grupper om 4–6 stycken, så att det blir två eller fyra semifinaler.) ”Nu tar första semifinal-heatet plats. Det första ni gör är att kolla så alla vits och svarts pjäser finns i er låda. Sedan, när jag ger signal, ska ni ställa upp pjäserna så snabbt som möjligt. När ni är klara skriker ni ’Klar!’ . Jag kontrollerar då så att ni har ställt upp rätt och att pjäserna står på rutorna. Är ni redo? Klara, färdiga, gå!” (Gör likadant med övriga semifinaler. Låt det sedan bli en final med två deltagare. Men när de ställt upp sig och gjort sig redo håller du ut deras pjäser på golvet på fyra ställen för att göra det extra svårt. Nu måste de plocka upp pjäserna från golvet och sätta upp på brädet.)

2. Repetition av pjäsernas värde

”Nu kan ni gå och sätta er vid runda bordet igen. Kommer ni ihåg pjäsernas värde? Annars står de på whiteboarden.

3. Krokodilens diplomuppgifter

Nu ska ni få lösa krokodilens diplomuppgifter.” (Dela ut stencilen med Krokodilens diplomuppgifter.)

”Nu ska vi strax börja spela, och det blir precis som förra gången avdömning. Denna gång efter 9 minuter. Ni kommer ihåg att när jag säger att det är slut slutar de som inte är färdiga att spela direkt. Sedan räcker ni upp handen. För att vinna partiet på avdömning måste man leda med 5 poäng eller mer.

När ni fått era namn uppropade går ni och sätter er, men ni börjar inte spela förrän jag ger signal. N. N. möter N. N.” (Ropa upp tills alla fått en motståndare.)

Spela

”Ni kommer ihåg ”rörd är förd” och ”släppt är släppt”. Ni får inte störa motståndaren, och ni ska ... just det ... skaka hand med er medspelare före och efter partiet. Om alla skakat hand kan ni börja spela.”

(Om några blir färdiga tidigt kan du ge dem extrauppgifter, som de får lösa vid runda bordet. När de är färdiga ger du dem facit. Efter 9 min ringer äggklockan eller också blåser du i visselpipan. Du går sedan runt och räknar pjäserna *på brädet*. Det är bäst att räkna pjäserna på brädet och inte de som slagits ut. Den som har 5 poäng eller mer än motståndaren på brädet vinner. Para sedan ihop de som har vunnit, de som har spelat oavgjort – remi – och de som förlorat.)

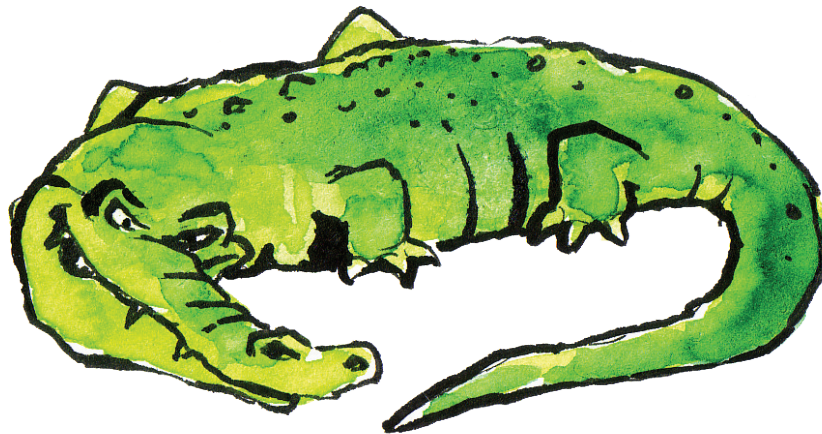
Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

KROKODILEN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

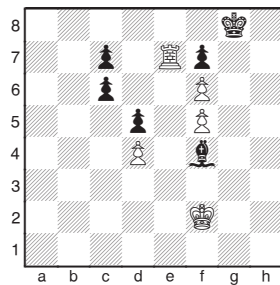


Krokodilens diplomuppgifter

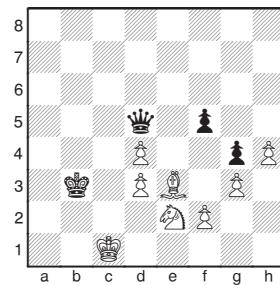
Vem leder på poäng?



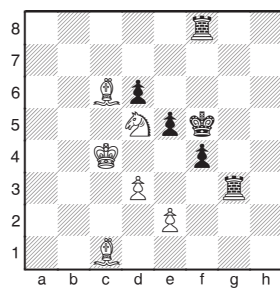
1)



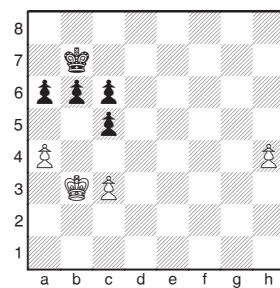
3)



2)

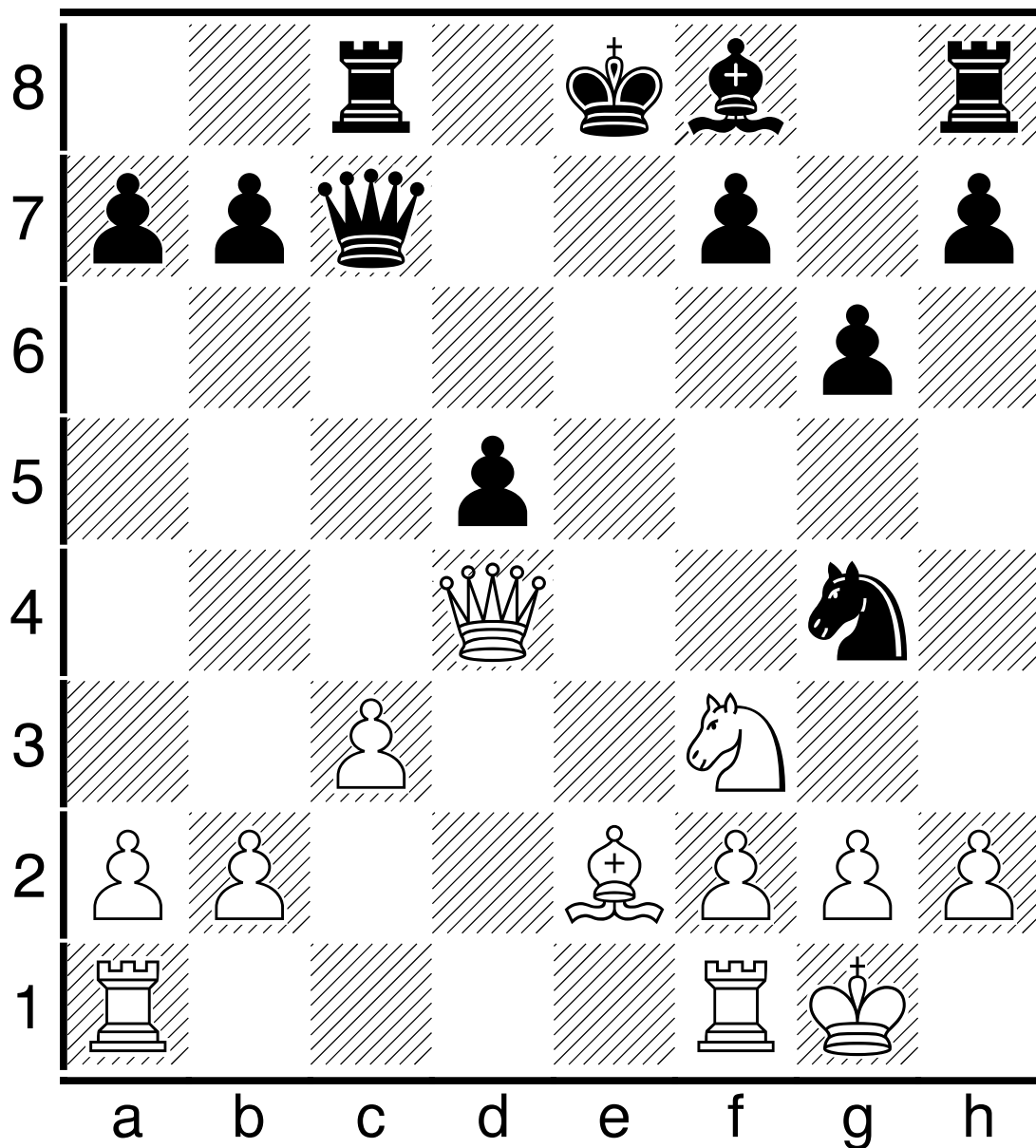


4)



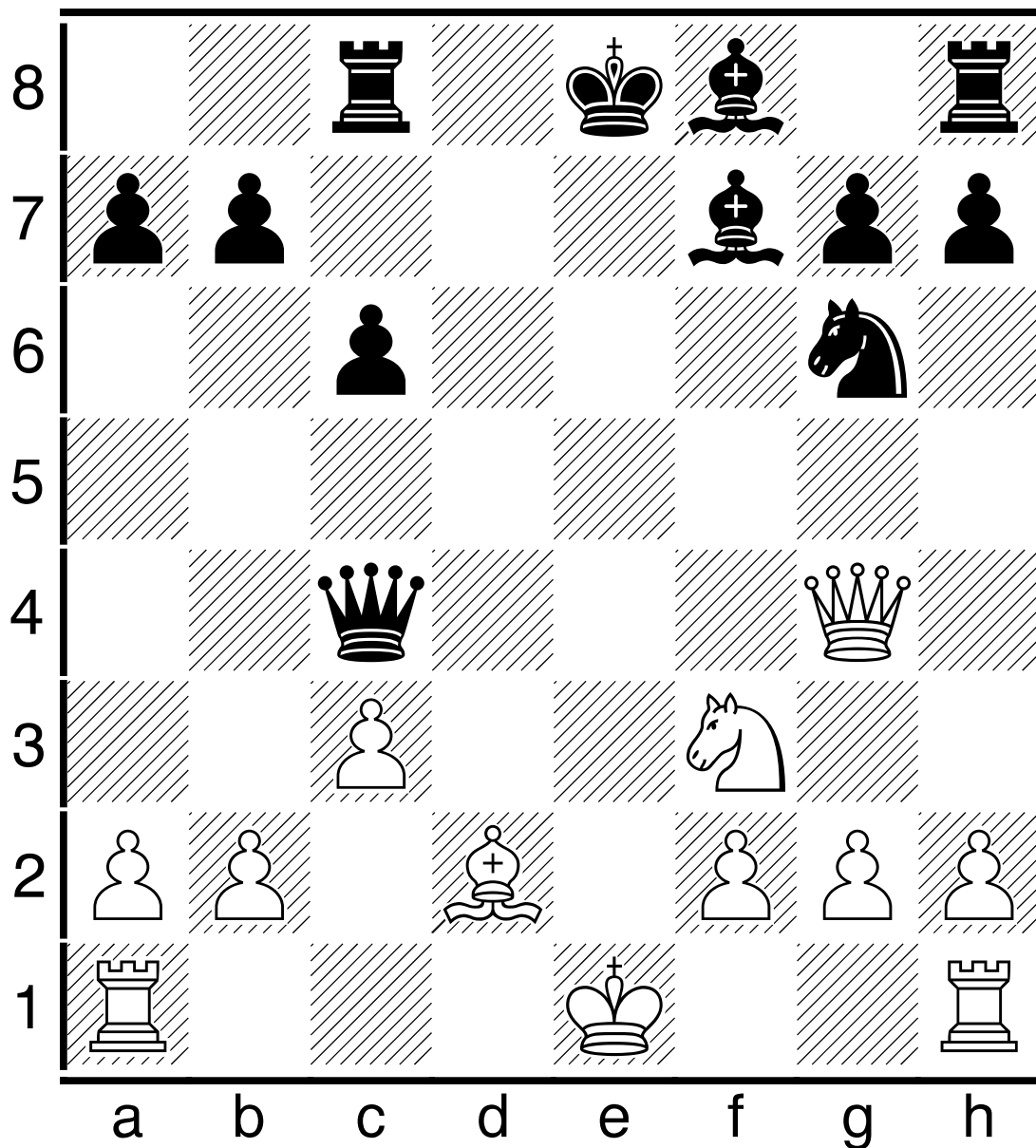
Står den som leder
på poäng också bäst?

Svar: Veckans kluring 3



Vits dam på d4 kan ta tornet på h8, springaren på g4, bonden på d5 och bonden på a7.

Veckans kluring 4



Vit drar. Vilken pjäs är bäst att ta?

Flik 16

Förberedelser lektion T1:9

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ *inte* upp pjäserna i förväg!)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp ställning i förväg, se nedan.)
4. Whiteboarden (Matt med två torn: Ett torn ska vakta och ett ska schacka. Tornen växlar mellan att vakta och att schacka för att kungen ska komma ner till kanten.)
5. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Whiteboard-penna
4. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter, och eventuellt ha förberett Schackma Gandhis schackkörkort.

Lektionsöversikt T1:9

5 min Inledning (vid runda bordet)

- Samling vid runda bordet.
- Hälsa alla välkomna.
- Kort sammanfattning av vad som hände förra gången.
- Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring.
- Berätta vad som ska hända under dagens lektion.

10 min Undervisning (vid demonstrationsbrädet)

- Historien om schack och matt.

15 min Undervisning (vid spelborden)

- Övning i schack och matt.

25 min Spela (vid spelborden)

- Ledaren bestämmer vilka som ska spela mot varandra.

5 min Avrundning (vid runda bordet)

- Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna.
- Samling vid runda bordet.
- Barnen lägger ner sina saker mapparna.
- Påminn om Veckans kluring.
- Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:9

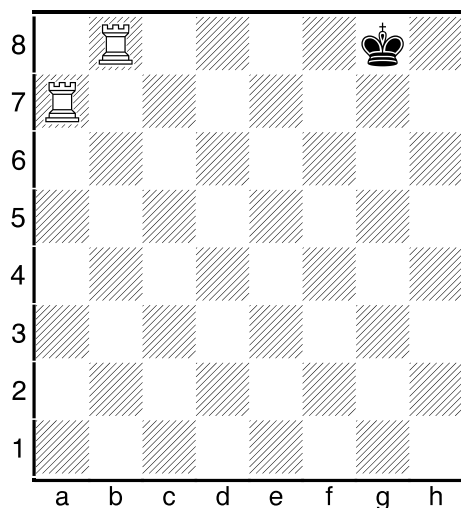
Undervisning

1. Historien om schack och matt

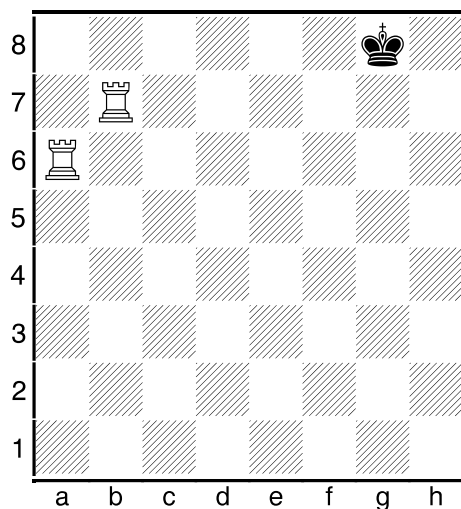
”Vi har hittills spelat med att man vinner om man tar motståndarens kung. Men schack uppfanns för nästan 1400 år sedan när kungarna bestämde allt, och ni kan ju tänka er vad de tyckte om ett spel där man slår kungen. Nej, det gick inte för sig. Därför uppfanns schack och matt. Kommer ni ihåg vad schack betyder? Det betyder ’kung’ på persiska. Schack matt betyder ’kungen är död’. Det är helt enkelt så att man slutar spela draget innan kungen blir slagen. Man kan säga att kungen blir infångad och inte kan komma undan.

2. Matt med två torn

Nu ska vi titta på den här ställningen:”

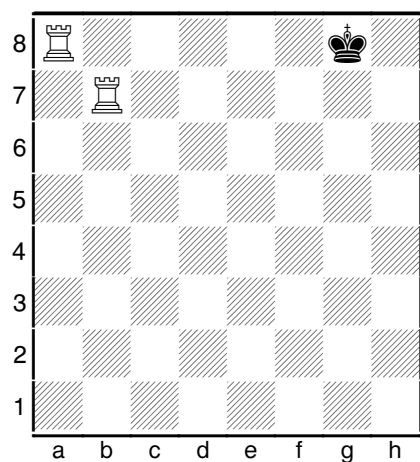


”Om det är svarts drag, vad ska svarts kung göra då? Ni ser att tornet på a8 **schackar** svarts kung på åttonde raden. Men dessutom har vit ett torn på a7 som **vaktar** svarts kung längs sjunde raden. Svart kan därför inte gå uppåt, för då slår tornet på a7 honom. Det är nu schack och matt. Ska det bli schack och matt är det jätteviktigt att tänka på det här med att **vakta**. Titta här:”



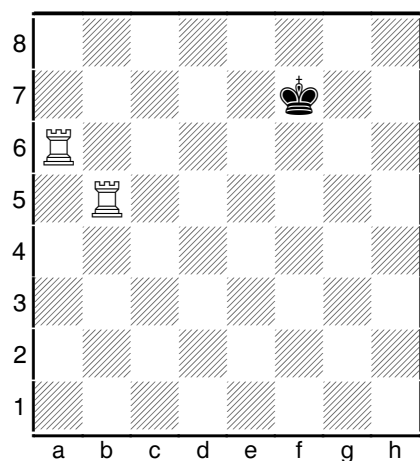
T1:9

”Vilket drag ska vit göra nu? Först måste man fråga sig vilket torn som vaktar. Just det, tornet på b7. Då är det det andra tornet på a6 som ska schacka, och då det blir så här:

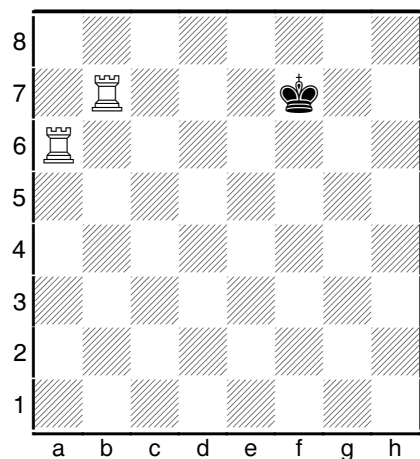


”Nu är det schack och matt. Tornet på b7 vaktar sjunde raden, och tornet på a6 schackar på åttonde raden.

Nu ska vi göra det hela ett snäpp svårare.”

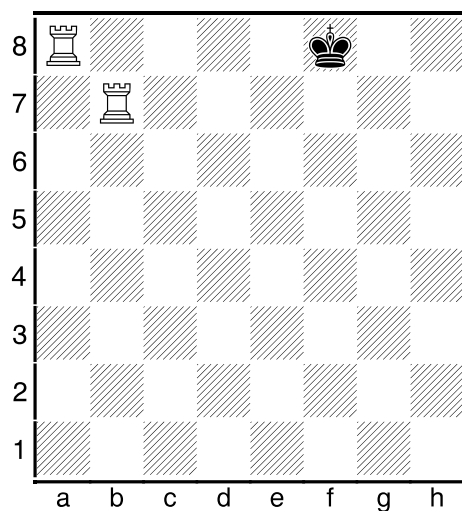


”Vad tror ni vit ska göra nu? Jo, nu går det inte att göra schack och matt i ett drag. Först måste vit få ner svarts kung till kanten. Men man kan ändå använda sig av Vakta och Schacka. Vilket torn är det som vaktar? Just, det tornet på a6, då är det tornet på b5 som ska schacka. Då blir det så här:

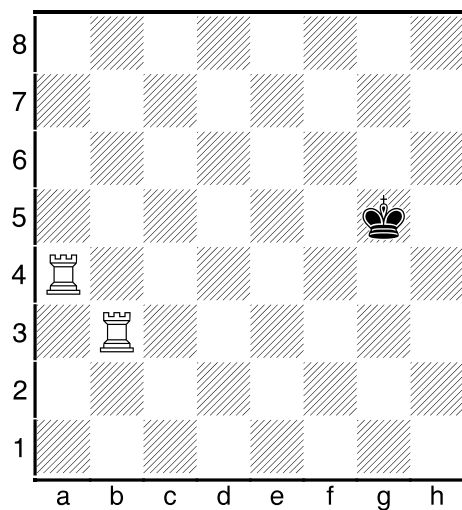


”Och när kungen gått ner till kanten då går det att göra matt så här.”

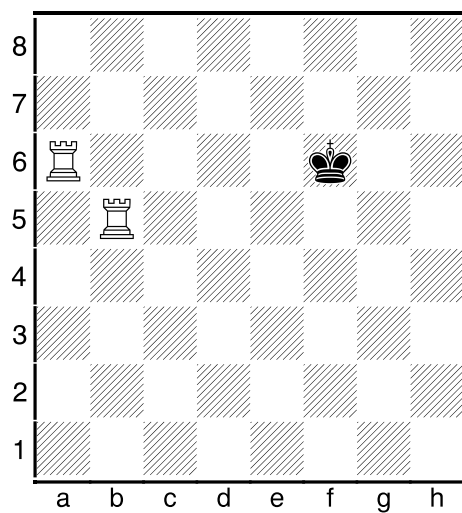
T1:9

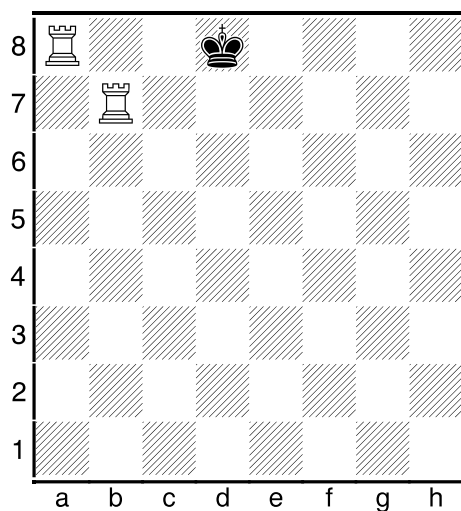


”Men tänk om det står så här då?”



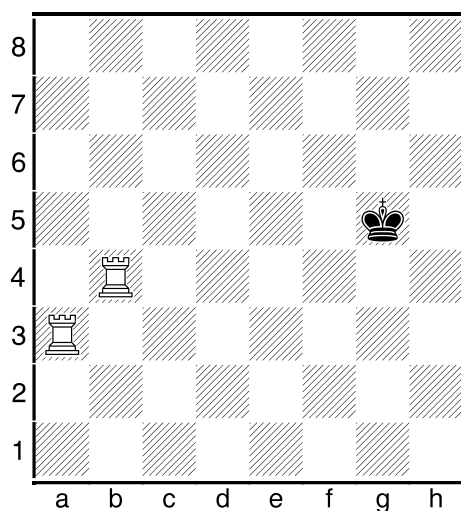
”Ja, då får tornen bytas om med att vakta och schacka tills det blir schack och matt”.





3. Övning i schack och matt

”Nu får ni sätta er två och två vid schackbräderna. Och så ska ni ställa upp den här ställningen på ert schackbräde.”

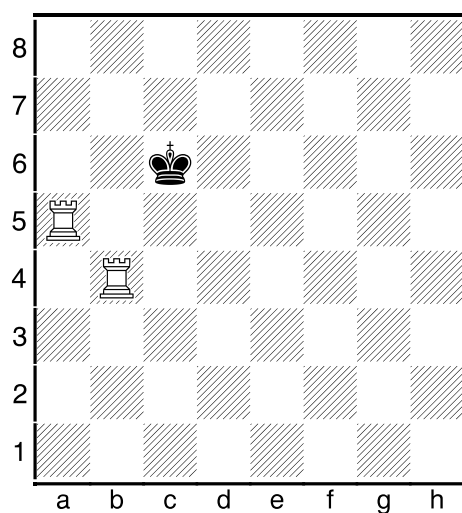


”Det är vit som drar och ska försöka sätta svarts kung schack och matt. En gång ska ni spela med vit och en gång med svart.” (Medan barnen spelar sätter du upp en ny ställning på demonstrationsbrädet, se nedan.)

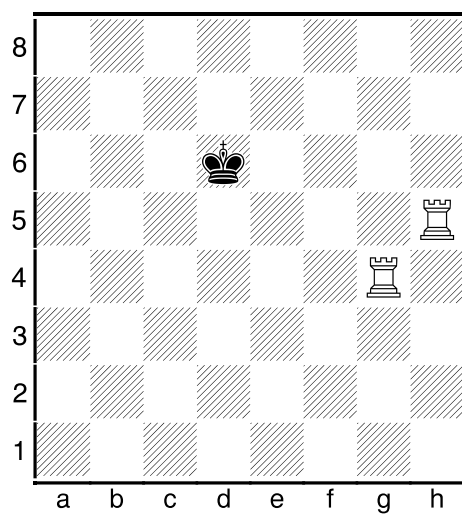
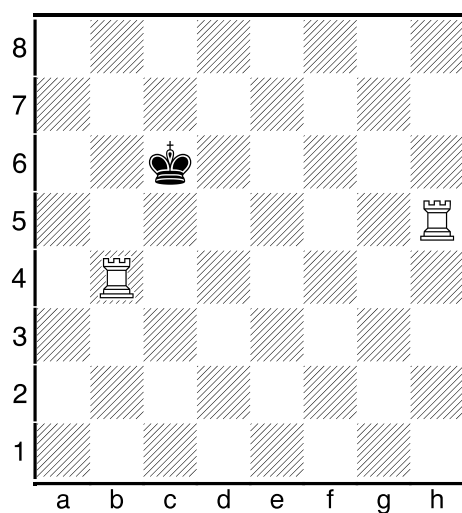
4. Tornen byter sida

”Nu tror jag ni har förstått det här med att vakta och att schacka. Men vad ska man göra om det står så här?”

T1:9



”Nu vaktar tornet på a5, då är det tornet på b4 som ska schacka på b6. Men gör man det draget, kan kungen ta tornet. Vad ska man göra då? Jo, man får låta tornen byta sida, eller flygel, som man säger på schackspråket. Titta här:”

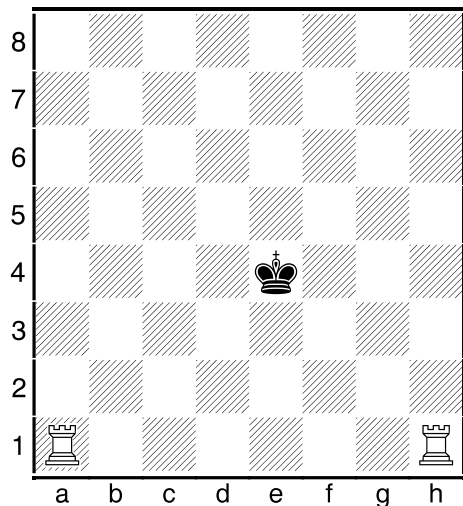


T1:9

”Nu har tornen bytt sida och kan fortsätta att vakta och att schacka. Och om kungen kommer för nära tornen byter man till andra sidan igen.

5. Övning i att byta sida

Nu får ni spela en gång till när det står så här:”



”En gång ska ni spela vit och en gång svart.”

(Gå runt och hjälp barnen med att vakta, att schacka och att byta sida när kungen kommer för nära tornen.)

Spela

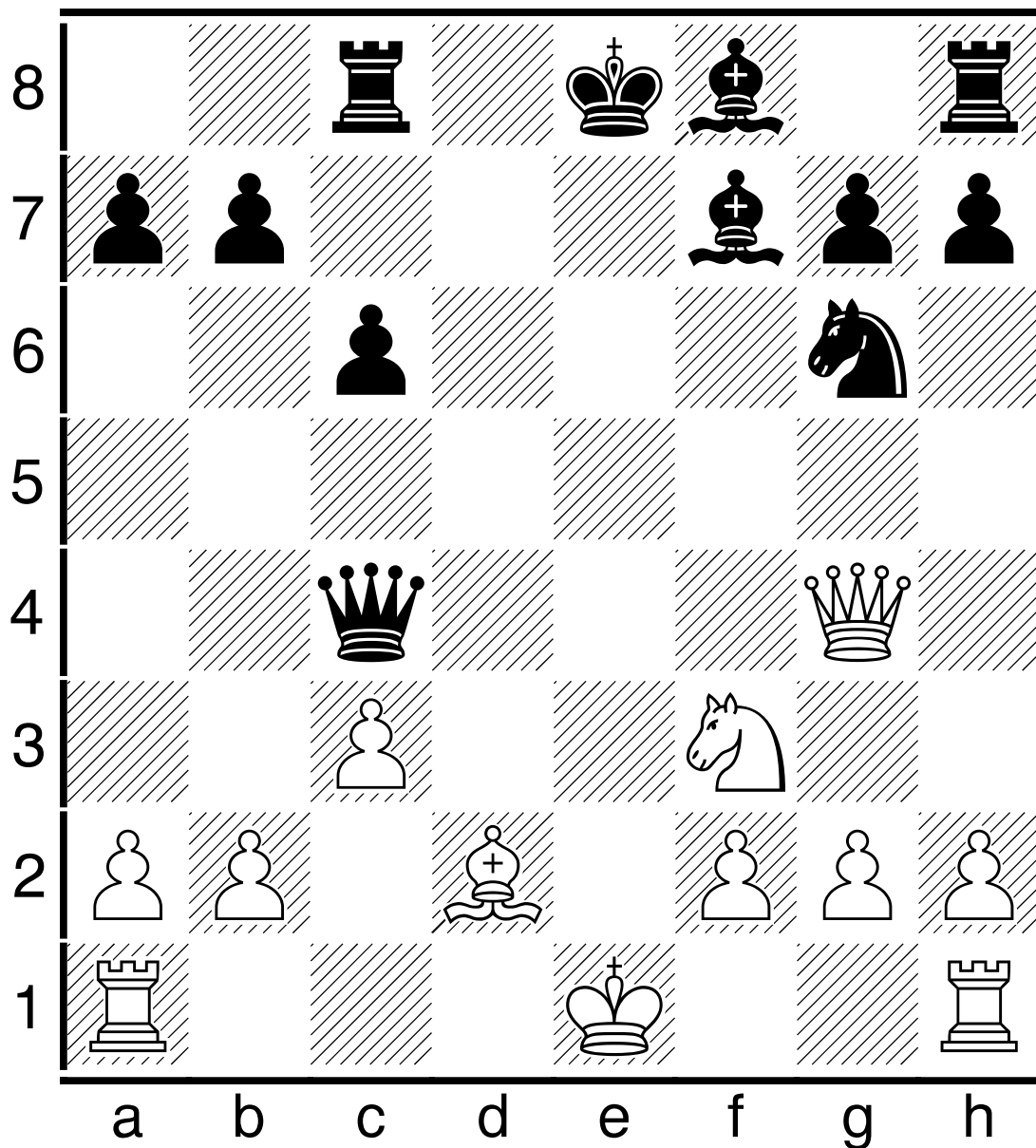
”Idag får ni välja om ni vill spela med schack och matt, eller som tidigare med att ni tar kungen. Kom överens med er medspelare innan partiet. N. N. spelar mot N. N.” (Fortsätt att para ihop tills alla fått en motståndare. Om några blir färdiga tidigt kan du ge dem extrauppgifter, som de får lösa vid runda bordet. När de är färdiga ger du dem facit. Efter 10 min ringer äggklockan eller också blåser du i visselpipan. Du går sedan runt och räknar pjäserna *på brädet*. Det är bäst att räkna pjäserna på brädet och inte de som slagits ut. Den som har 5 poäng eller mer än motståndaren på brädet vinner. Para sedan ihop de som har vunnit, de som har spelat oavgjort – remi – och de som har förlorat.)

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

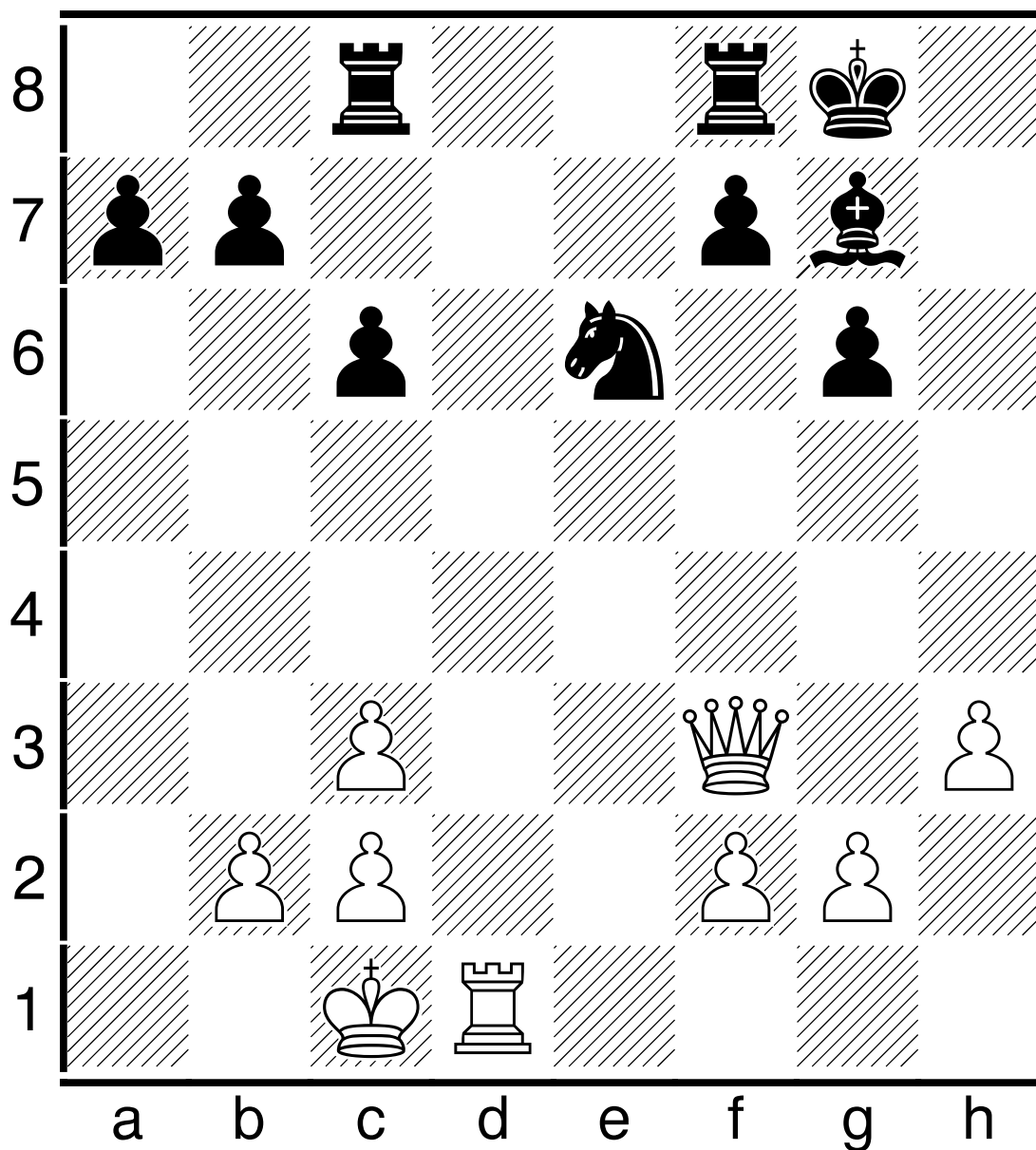
När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

Svar: Veckans kluring 4



Bäst är att ta tornet på c8, eftersom det är ogarderat. Däremot är svarts springare på g6 garderad av bonden på h7 och löparen f7, och svarts dam på c4 är garderad av löparen på f7. Tar vit svarts dam blir det bara byte av damer.

Veckans kluring 5



Vem leder på poäng?

Flik 17

Förberedelser lektion T1:10

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ *inte* upp pjäserna i förväg!)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp ställning i förväg, se nedan.)
4. Whiteboarden (Matt med två torn: Ett torn ska vakta och ett ska schacka. Tornen växlar mellan att vakta och att schacka för att kungen ska komma ner till kanten.)
5. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Whiteboard-penna
4. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stencilen "Myrslokens övningsuppgifter" (till varje barn)
2. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter, och eventuellt ha förberett Schackma Gandhis schackkörkort.

Lektionsöversikt T1:10

5 min Inledning (vid runda bordet)

- Samling vid runda bordet.
- Hälsa alla välkomna.
- Kort sammanfattning av vad som hände förra gången.
- Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring.
- Berätta vad som ska hända under dagens lektion.

10 min Undervisning (vid demonstrationsbrädet)

- Repetition av matt med två torn.
- Myrslokens övningsuppgifter

10 min Undervisning (vid spelborden)

- Övning i schack och matt med två torn.

30 min Spela (vid spelborden)

- Ledaren bestämmer vilka som ska spela mot varandra.

5 min Avrundning (vid runda bordet)

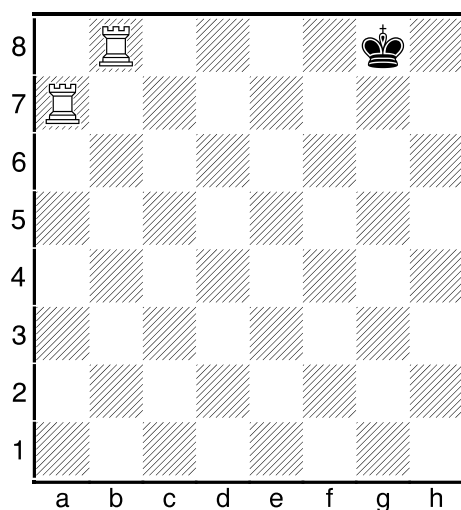
- Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna.
- Samling vid runda bordet.
- Barnen lägger ner sina saker mapparna.
- Påminn om Veckans kluring.
- Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:10

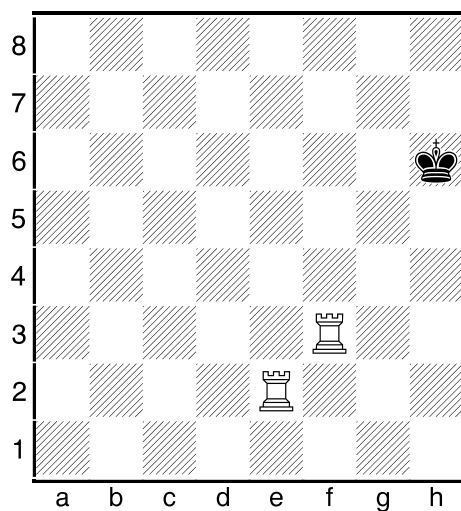
Undervisning

1. Repetition av matt med två torn

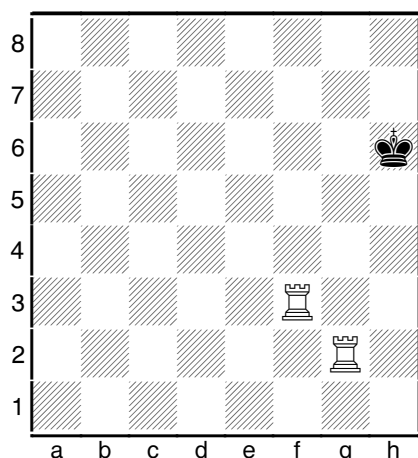
”Kommer ni ihåg från förra gången att när man ska göra schack och matt med två torn ska ett torn **vakta** och ett torn **schacka**. Se här:”



”Kungen måste vara ner vid kanten av brädet för att det ska bli schack och matt. Därför är första steget att driva ner kungen till kanten. Tornen gör det genom att växla mellan att vakta och att schacka. Kommer kungen för nära byter man sida och så fortsätter man att driva ner kungen. Vilket är vits bästa drag i den här ställningen då?”



”Bästa draget är Te2–g2.” (Även Tf3–g3 fungerar).



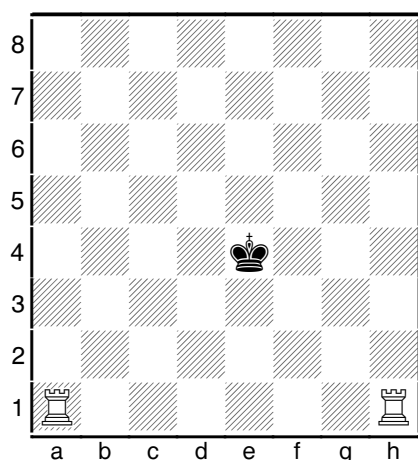
”Då vaktar tornet g-linjen och så blir det matt på h-linjen. Tänk på att brädet har fyra kanter, mot vilka man kan driva kungen. Driv därför kungen mot den kant, som är närmast.

2. Myrslokens övningsuppgifter

”Nu är det dags för er att pröva Myrslokens övningsuppgifter.” (Dela ut stencilen Myrslokens övningsuppgifter. Under tiden som de löser stencilens uppgifter sätter du upp ställningen nedan.)

3. Övning i matt med två torn.

”Innan vi börjar spela vill jag att ni sätter er två och två vid spelborden och spelar denna ställning.”



”En gång ska ni spela vit och en gång svart.”

Spela

”Precis som förra gången får ni välja om ni vill spela med schack och matt eller med att ni tar kungen. Kom överens med er medspelare före partiet. N. N. spelar mot N. N.” (Fortsätt att para ihop tills alla fått en motståndare. Om några blir färdiga tidigt kan du ge dem extrauppgifter, som de får lösa vid runda bordet. När de är färdiga ger du dem facit. Efter 10 min ringer äggklockan eller också blåser du i visselpipan. Du går sedan runt och räknar pjäserna *på brädet*. Det är bäst att räkna pjäserna på brädet och inte de som slagits ut. Den som har 5 poäng eller mer än motståndaren på brädet vinner. Para sedan ihop de som har vunnit, de som har spelat oavgjort – remi – och de som har förlorat.)

Avrundning

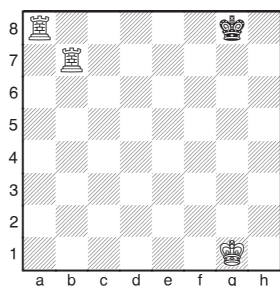
När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

Myrslokens övningsuppgifter

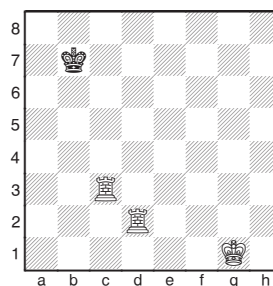


1)



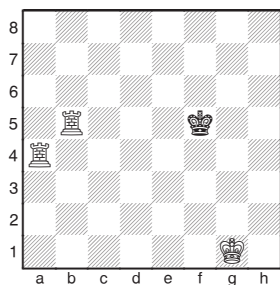
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar och
ett S på det torn som schackar.

5)



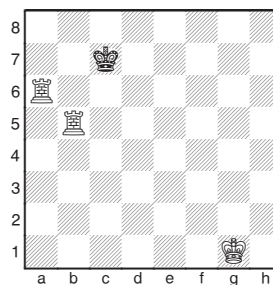
Vilket är vits bästa drag?

2)



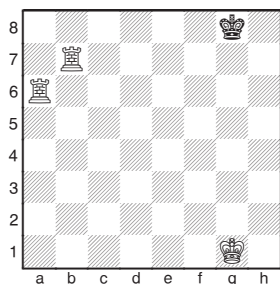
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar och
ett S på det torn som schackar.

6)



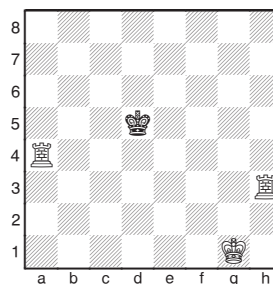
Hur ska vit fortsätta?

3)



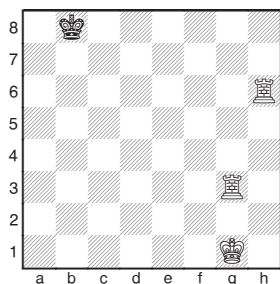
Vilket är vits bästa drag?

7)



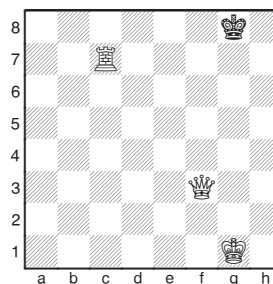
Hur ska vit fortsätta?

4)



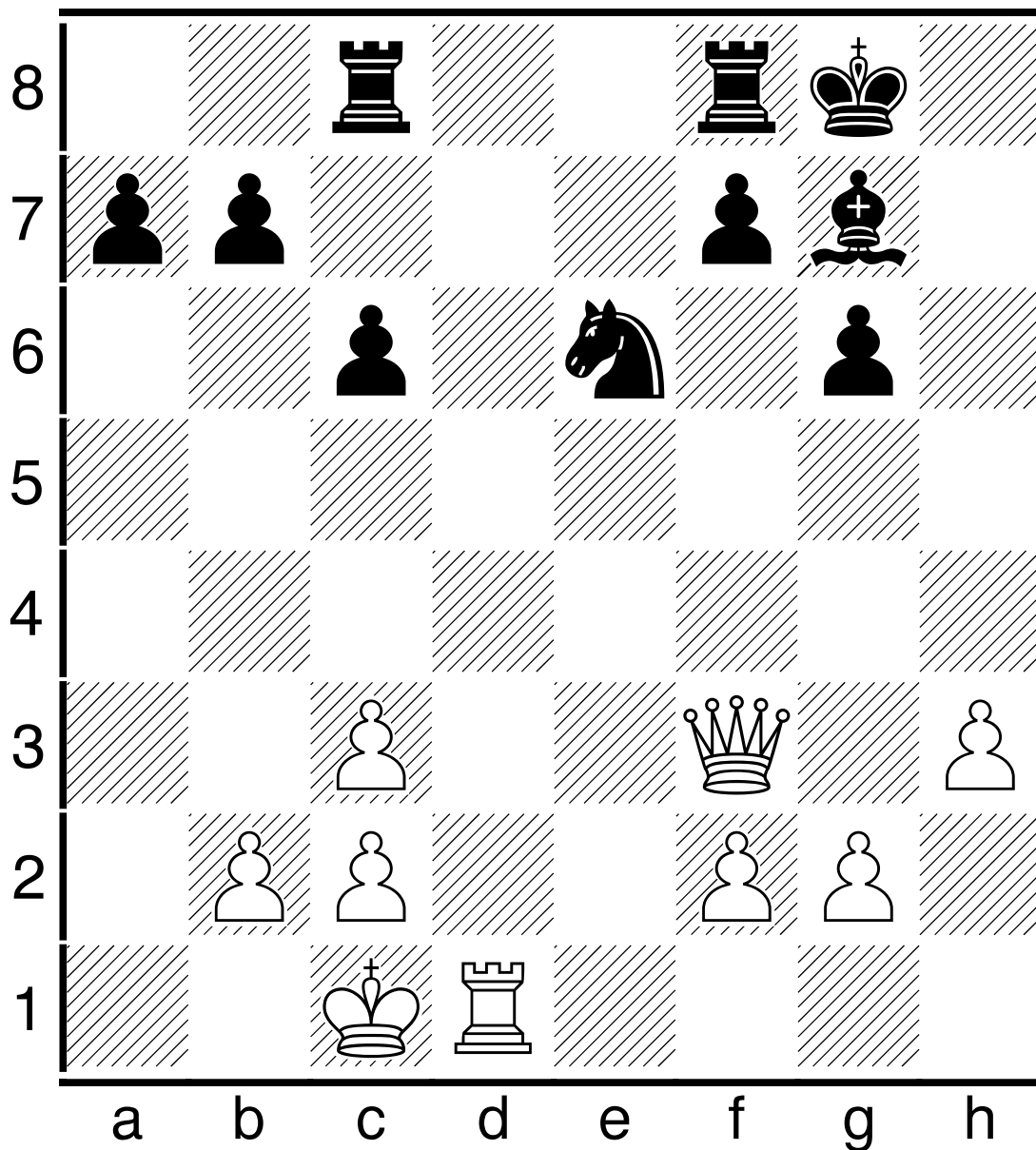
Vilket är vits bästa drag?

8)



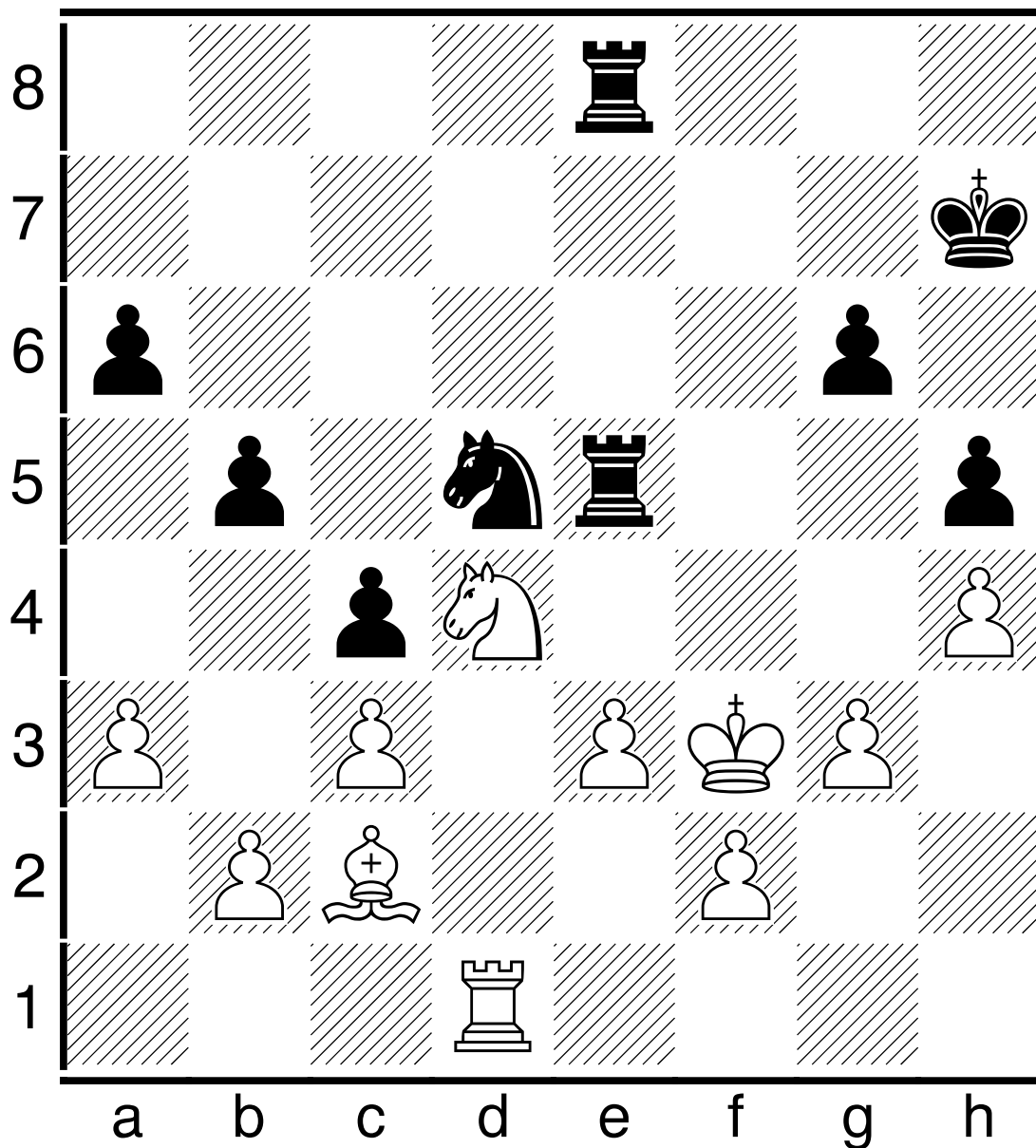
Vilket är vit bästa drag?

Svar: Veckans kluring 5



Vit har 20 poäng och svart har 21 poäng. Ni kommer väl ihåg vad pjäserna är värda: Kungen = ovärderlig, Damen = 9 poäng, Tornet = 5 poäng, Löparen = 3 poäng, Springaren = 3 poäng, Bonden = 1 poäng.

Veckans kluring 6



Vem leder på poäng?

Flik 18

Förberedelser lektion T1:11

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ upp 6 ställningar i förväg på 6 bräden på spelborden, se nedan. Numrera varje bräde genom att lägga en lapp bredvid med en siffra 1–6.)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp ställning i förväg, se nedan.)
4. Whiteboarden (Tre schackmattfrågor: 1. Kan man slå pjäsen som schackar? 2. Kan man sätta en pjäs mellan kungen och pjäsen som schackar? 3. Kan man flytta undan kungen?)
5. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Lappar till numreringen av bräden
4. Lappar till lagtävlingen
5. Whiteboard-penna
6. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar

Kopiering

1. Stencilen ”Myrslokens diplomuppgifter” (till varje barn)

Lektionsöversikt T1:11

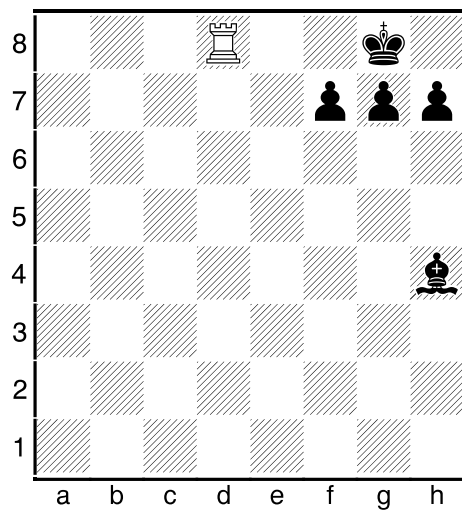
5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
5 min	Undervisning (vid runda bordet) ▪ Myrslokens diplomuppgifter.
10 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Träna på schack och matt.
5 min	Undervisning (vid whiteboarden) ▪ Barnen får bilda tvåmannalag. ▪ Tävling i tre delar: 1. Bästa namn 2. Tävling i schack och matt 3. Lagspel
10 min	Uppgifter (vid spelborden) ▪ Lagtävling: Är det schack och matt?
20 min	Spela (vid spelborden) ▪ Lagen möts på ett bräde. Spelarna får inbördes diskutera dragen de ska spela.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sina saker mapparna. ▪ Påminn om Veckans kluring. ▪ Berätta vilka som vann tävlingen. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:11

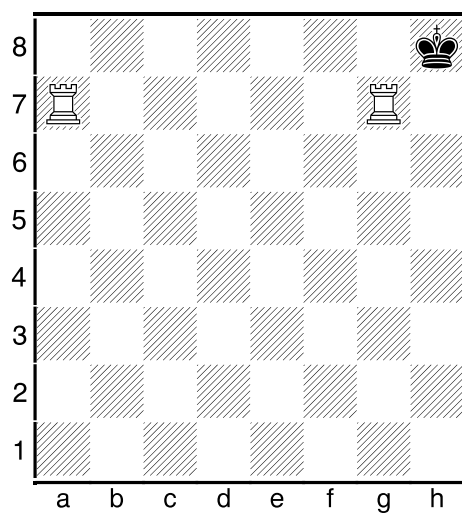
Förberedelser

Ställ upp följande ställningar på sex bräden vid spelborden:

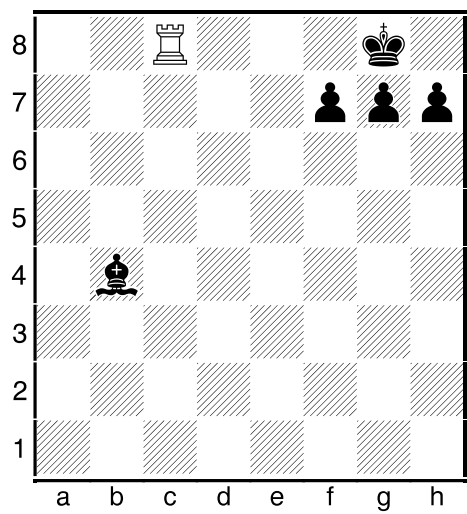
1)



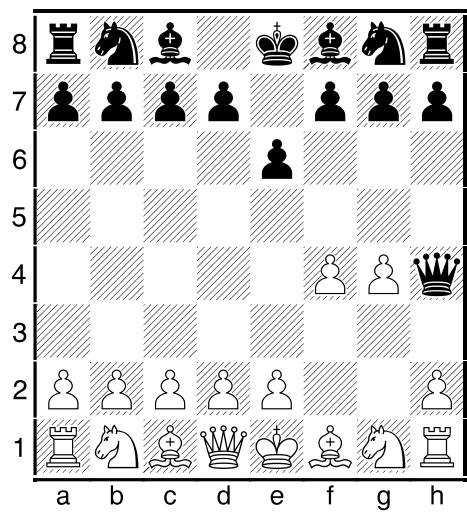
2)



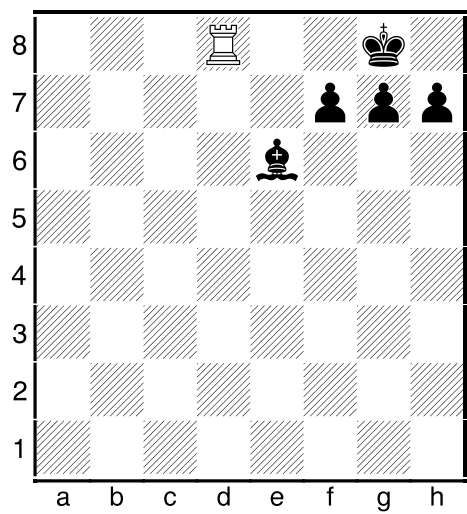
3)



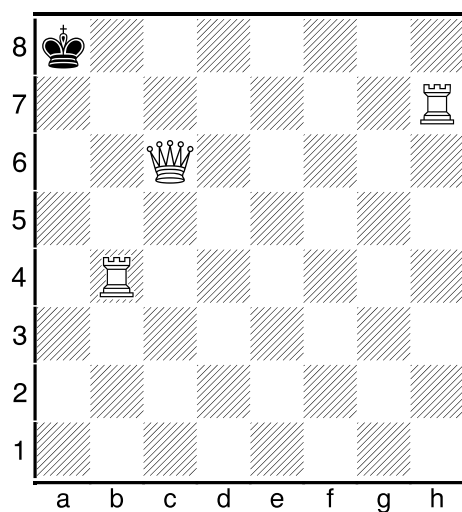
4)



5)



6)



Undervisning

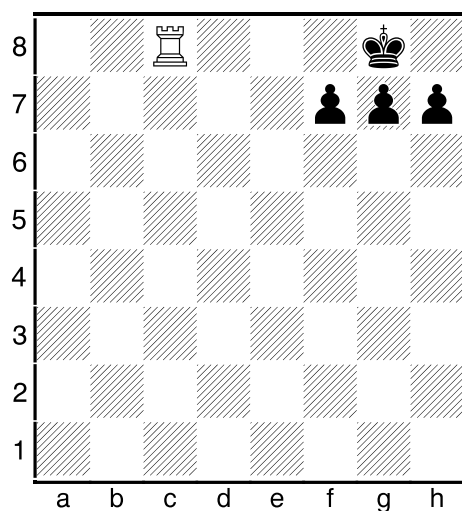
1. Myrslokens diplomuppgifter

Börja med att dela ut Myrslokens diplomuppgifter, som barnen får lösa. De får sätta klistermärke på bokdiplomet när de är färdiga.

2. Schack och matt

Gå till demonstrationsbrädet, där du förberett ställningen nedan.

”Vad säger ni om den här ställningen? Är det schack och matt?”



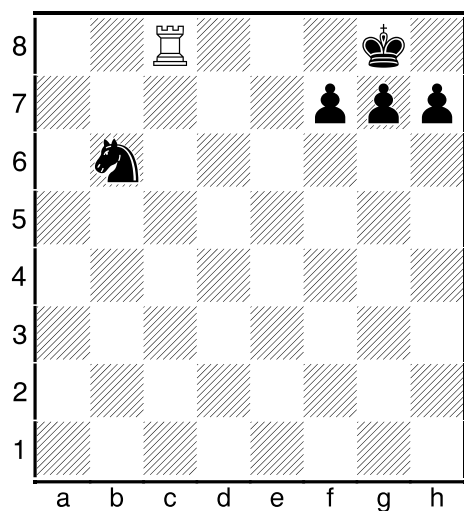
”När man ska avgöra om det är schack och matt eller inte finns det tre frågor man ska ställa:

1. Kan man slå pjäsen som schackar?
2. Kan man sätta en pjäs mellan kungen och pjäsen som schackar?
3. Kan man flytta undan kungen?

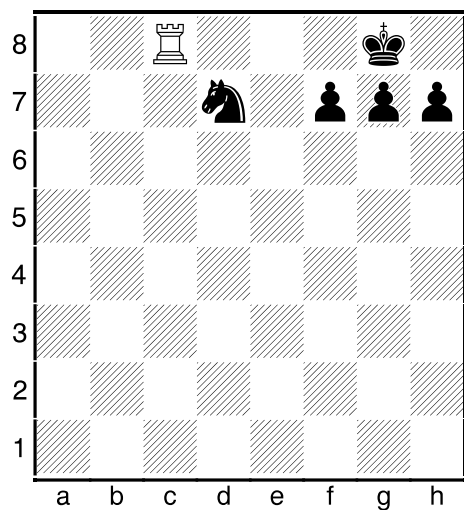
Vi kollar: Kan man slå tornet? Nej. Finns det pjäs att sätta emellan? Nej. Kan kungen fly undan? Nej, eftersom bönderna framför stoppar honom, och i schack får man inte slå sina egna pjäser. Alltså är det schack och matt.

Men vad säger ni nu då?”

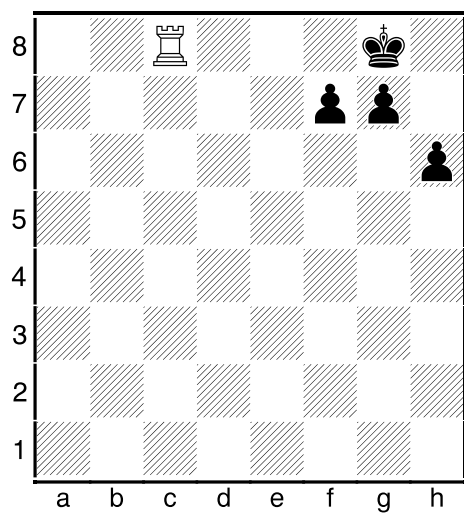
T1:11



”Just det, nu kan springaren slå tornet. Och nu?”



”Nu kan springaren ställa sig mellan om den hoppar till f8. Och nu?”



”Nu har kungen fått luft, och kan smita undan till h7.”

3. De tre schackmattfrågorna

(Gå till whiteboarden.)

”Här har jag skrivit upp de tre schackmattfrågorna.

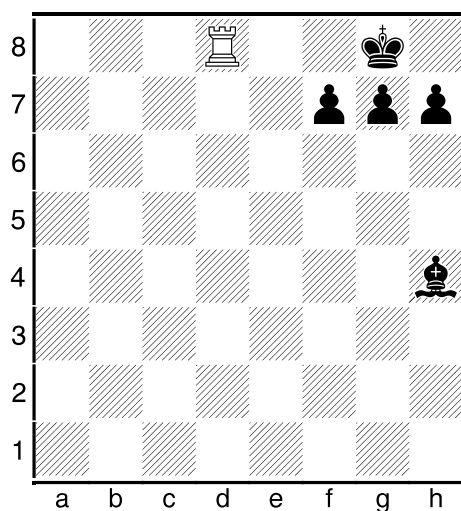
4. Lagtävling

Nu ska vi ha en lagtävling för tvåmannalag. Nu får ni 30 sekunder på er att dela in er två och två och sätta er lagvis.” (Para du ihop dem om de inte klarar det på egen hand.) ”Denna tävling består av tre delar: 1. Det lag som kommer på bästa namnet på sitt lag får 1 poäng. 2. Vi ska ha en schack och mattävling. 3. Ni ska spela mot andra lag. Nu till namntävlingen. Vad heter ert lag?” (Skriv upp namnen på whiteboarden. Om några svarar t.ex. ”Vi vet inte”. Skriv då upp laget som: Vi vet inte. När alla lag fått namn ger du poäng till bästa namn. Sedan delar du ut lappar och ber dem skriva sitt lags namn högst upp.)

”Det finns sex ställningar på bräderna vid spelborden. Ni ska skriva ner på era lappar i vilka av de sex ställningarna det är schack och matt. Ta gärna hjälp av frågorna på tavlan. Varsågod.”

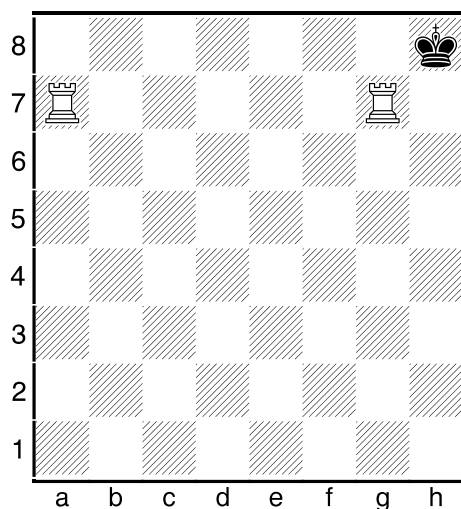
(När alla lag lämnat in sina lappar går du igenom uppgifterna med barnen runt omkring dig.)

1)



”Nummer 1 är inte schack och matt, eftersom löparen på h4 kan slå tornet på d8.”

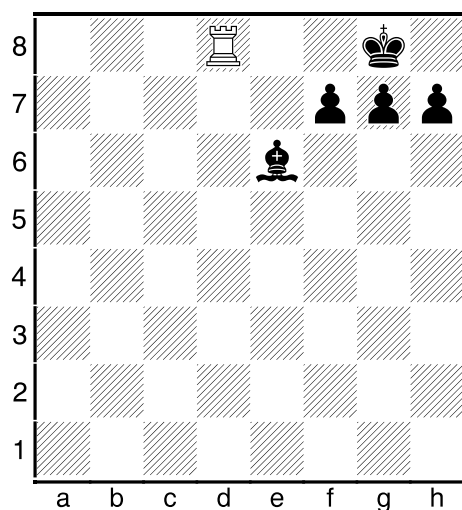
2)



T1:11

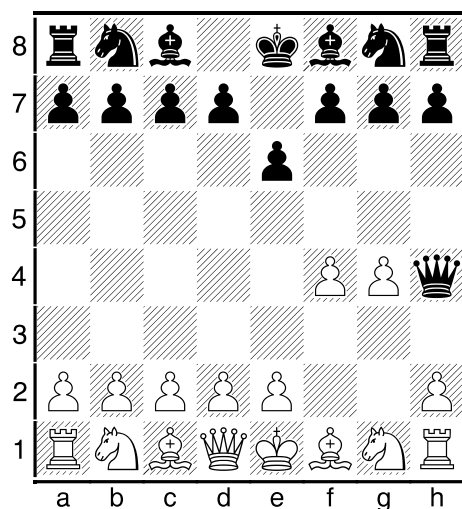
”Nummer 2 är inte schack och matt, eftersom kungen inte är i schack. I stället är den patt. Det är något vi ska prata om nästa gång.”

3)



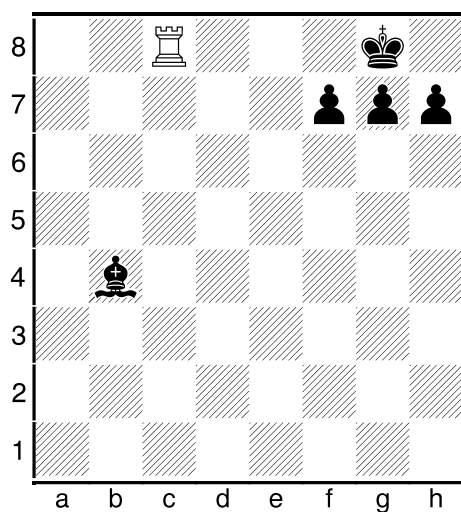
”Nummer 3 är schack och matt.”

4)



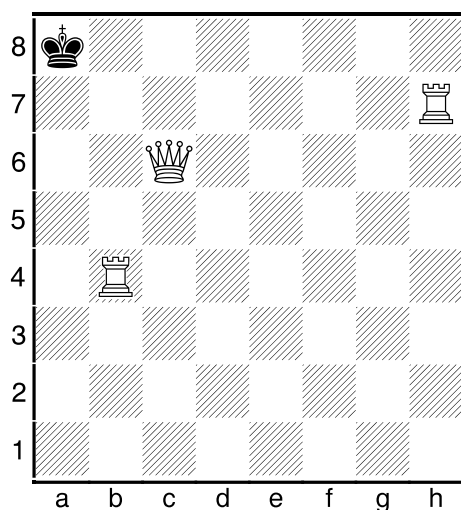
Nummer 4 är schack och matt. Det är faktiskt det snabbaste sättet det kan bli schack och matt på från utgångsställningen. Den kallas för ”Tokmatt”, eftersom vit måste hjälpa till ganska bra. Kan ni räkna ut hur matten uppkommer från utgångsställningen? Just det 1.g2–g4 e7–e6 2.f2–f4 Dd8–h4 matt. Det tog alltså bara två drag för vit och två för svart.”

5)



”Nummer 5 är inte schack och matt, eftersom löparen på b4 kan ställa sig emellan på f8.”

6)



”Nummer 6 är också matt. Nu är det de båda tornen som vaktar och damen som schackar.”

Spela

”Nu möter lag N. N. lag N. N. Vi spelar med schack och matt och avdömning.” (Para ihop alla lag. Blir det udda antal lag får laget som blir över möta dig eller någon annan vuxen.) ”Lagen spelar på ett bräde. Och lagmedlemmarna får diskutera inbördes vilka drag man ska spela.” (Om det blir tid över får de möta ett annat lag. Under tiden barnen spelar, rättar du lapparna från schack och mattävlingen och för in poängen på whiteboarden. Efter partierna frågar du lagen hur det har gått och för in 3 poäng för det lag som vann, 2 poäng för oavgjort och 1 poäng för förlust.)

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Du annonserar vilket lag som vunnit. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

MYRSLOKEN

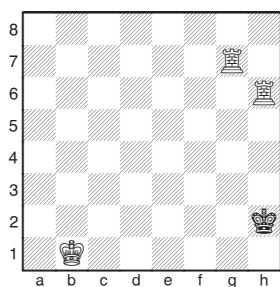
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Myrslokens diplomuppgifter

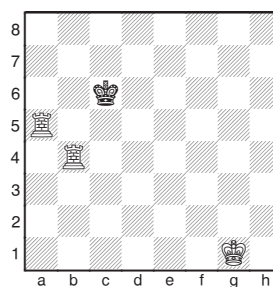


1)



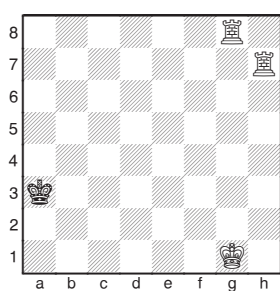
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar
och ett S på det torn som schackar.

3)



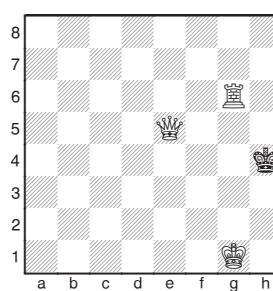
Hur ska vit fortsätta?

2)



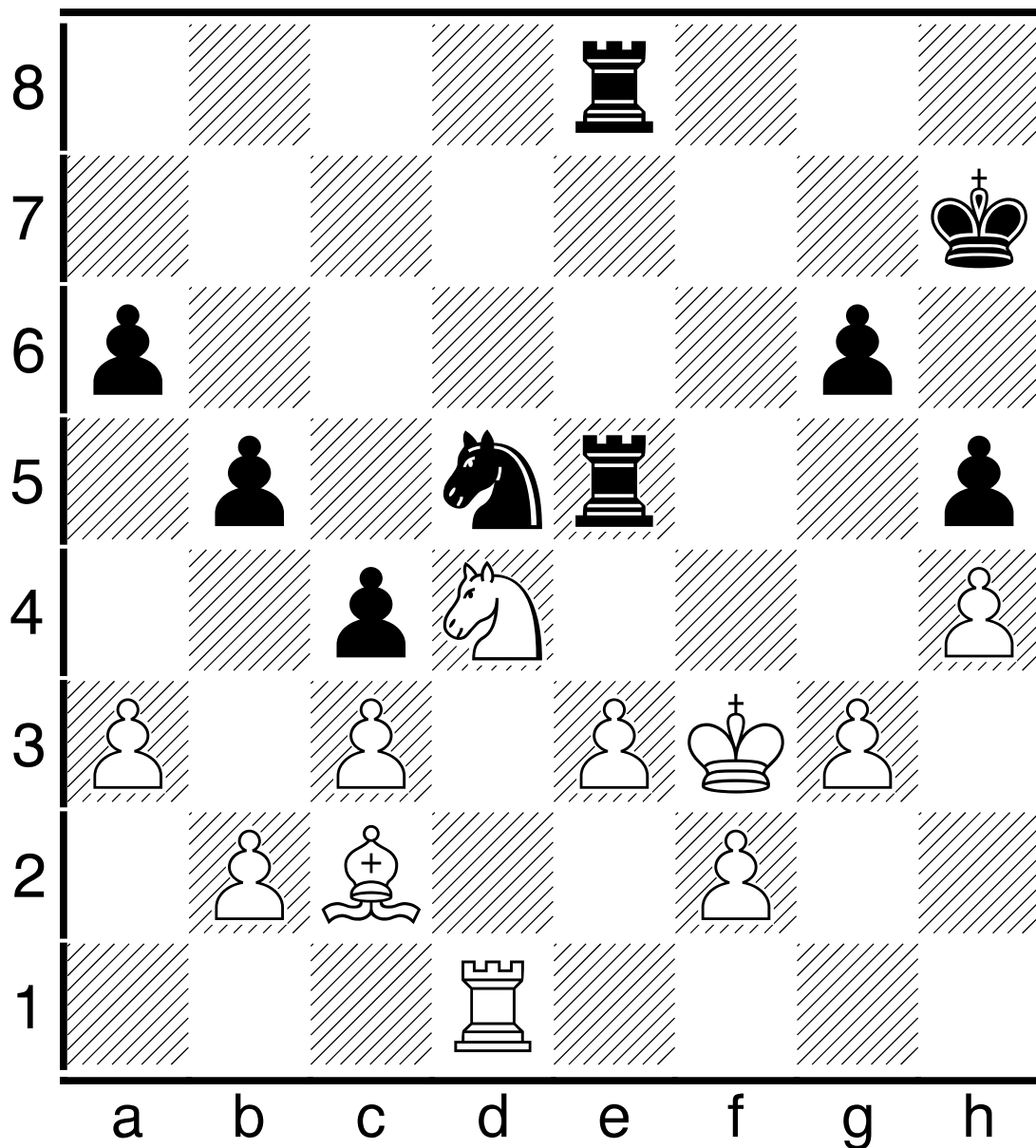
Vilket är vits bästa drag?

4)



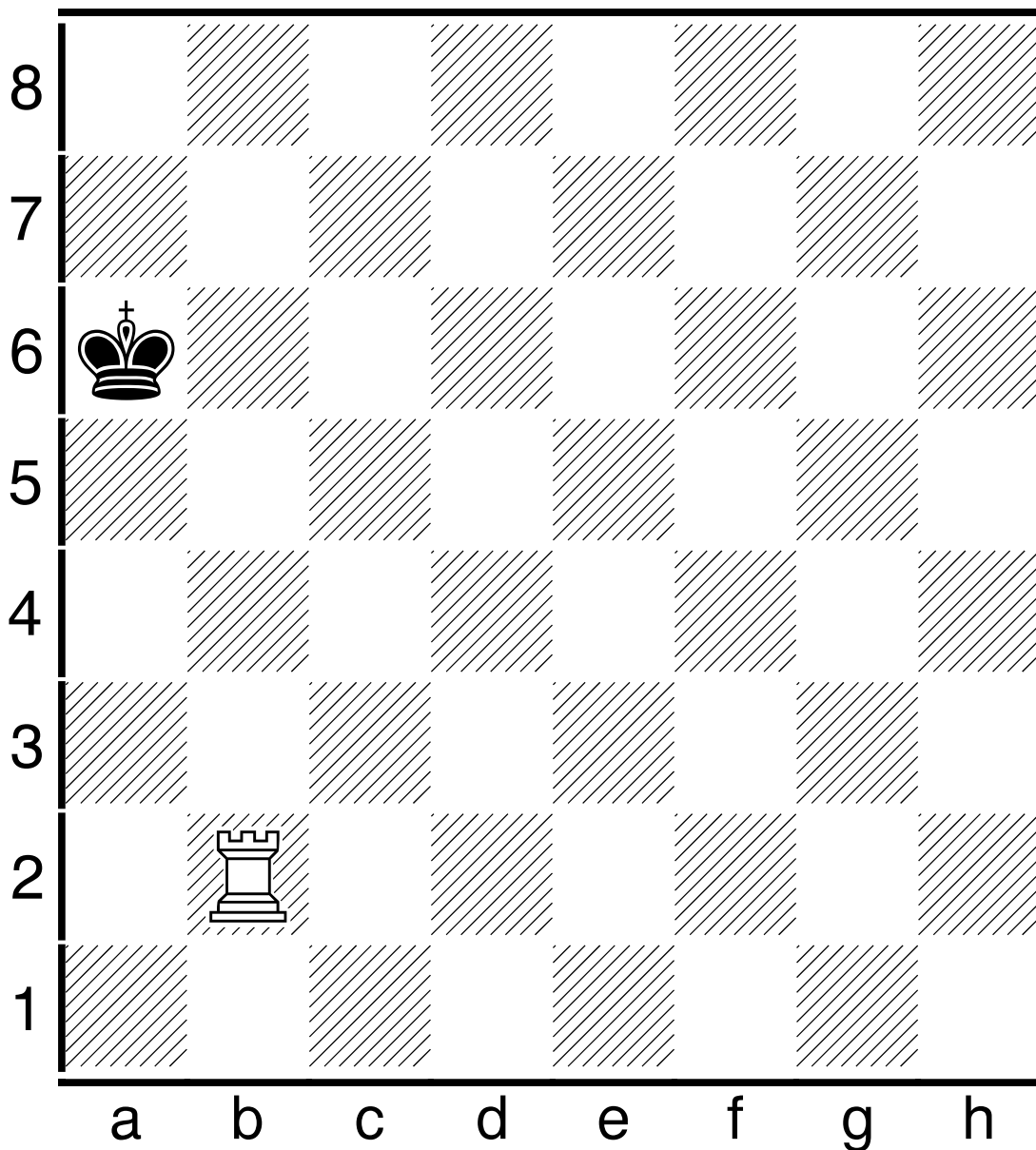
Vilket är vits bästa drag?

Svar: Veckans kluring 6



Vit har 18 poäng och svart har 18 poäng. Ingen leder.

Veckans kluring 7



Var ska ett vitt torn stå för att det ska vara schack och matt?

Flik 19

Förberedelser lektion T1:12

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ *inte* upp pjäserna i förväg!)
3. Demonstrationsbrädet (Sätt upp ställning i förväg, se nedan.)
4. Whiteboarden (Patt är det när kungen *inte* står i schack, men inte kan göra något drag utan att hamna i schack.)
5. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Whiteboard-penna
4. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stencilen "Babianens övningsuppgifter" (till varje barn)
2. Kopiera stenciler med Berger-tabeller, som används när man ska spela en turnering.
3. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter, och eventuellt ha förberett Schackma Gandhis schackkörkort.

Lektionsöversikt T1:12

5 min Inledning (vid runda bordet)

- Samling vid runda bordet.
- Hälsa alla välkomna.
- Kort sammanfattning av vad som hände förra gången.
- Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring.
- Berätta vad som ska hända under dagens lektion.

15 min Undervisning (vid demonstrationsbrädet)

- Presentera patt
- Stencilen Babianens övningsuppgifter

35 min Spela (vid spelborden)

- Berger-turnering startar

5 min Avrundning (vid runda bordet)

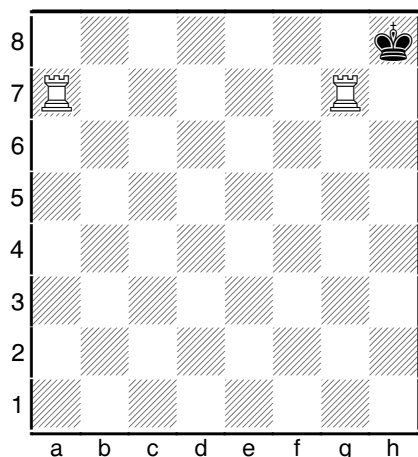
- Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna.
- Samling vid runda bordet.
- Barnen lägger ner sina saker mapparna.
- Påminn om Veckans kluring.
- Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:12

Undervisning

1. Patt

”Förra veckan fick ni den här uppgiften, där det inte är matt därför att den svarta kungen inte är schack.”



”Men tänk om det är svarts drag. Vad ska svart göra då? Svart kan inte ta tornet på g7 för då slår tornet på a7 kungen. Kungen kan heller inte flytta till g8 eller h7 för då blir han tagen. Svart har inte heller några andra pjäser att flytta. Det är något som heter patt. Alltså inte matt utan patt. När ett sådant läge uppstår är partiet oavgjort, eller remi på schackspråket. Det är alltså så att även om ni har blivit av med alla era pjäser under partiet har ni chansen att få remi ifall motståndaren klantar sig och sätter er kung patt. Åt andra hållet – ifall ni har ett stort överläge – måste ni passa er för att sätta motståndarens kung patt.”

2. Babianens övningsuppgifter

(Dela ut ”Babianens övningsuppgifter”. Under tiden barnen löser uppgifterna kan du försöka hinna med att fylla i grupperna till turneringen enligt Berger-modell, se nedan.)

Spela

”Idag ska vi starta en riktig turnering, en så kallad Berger-turnering med fyramannagrupper. Det betyder att jag kommer att dela in er fyra och fyra, som får spela mot varandra. Vi kommer att ha grupperna A, B, C osv., där A är främsta gruppen. Vinner man sin grupp blir man uppflyttad till nästa gång, kommer man sist blir man nedflyttad. Efter fem gånger ser vi vem som har vunnit grupp A. Den här första gången kommer jag att slumpmässigt sätta ihop grupperna. Vinner ni ert parti får ni 3 poäng, blir det remi får ni 2 poäng, och förlorar ni ert parti får ni 1 poäng.” (När du sätter ihop grupperna, se då till att de bästa eleverna inte hamnar i högsta gruppen, så att de får arbeta sig upp under träningarna. När du fyllt i grupperna ropar du upp vilka som möts och vilka färger de har. Blir det inte fullt i sista gruppen får du mixa de två lägsta grupperna, t.ex. D och E, så att alla får spela 3 ronder. Ropa upp vilka som möts mellan varje rond.) ”Vi spelar med schack och matt och tidsbegränsning. Och ni har väl inte glömt hur schackspelaren uppför sig under ett parti: 1. Skaka hand före och efter partiet. 2. Rörd är rörd. 3. Släppt är släppt. 4. Man får inte störa sin motståndare.” (Det är viktigt att du beräknar hur lång tid varje rond får ta så att ni hinner med tre ronder. Det styr du med avdömningen.)

Avrundning

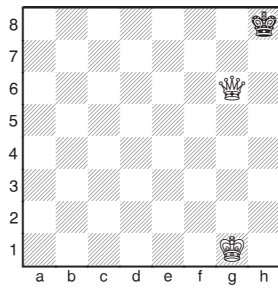
När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop. När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

Babianens övningsuppgifter

Är det pott? Skriv JA eller NEJ bredvid diagrammen.

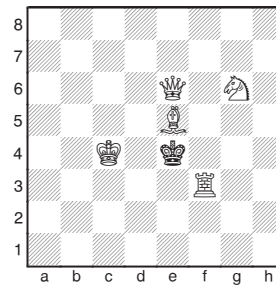


1)



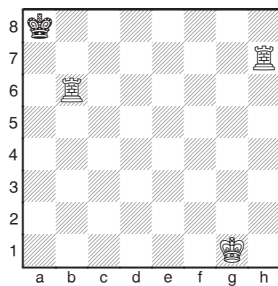
Svart drar

5)



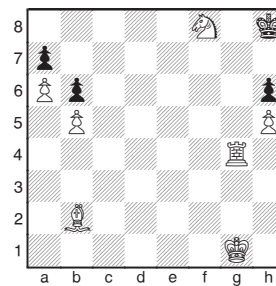
Svart drar

2)



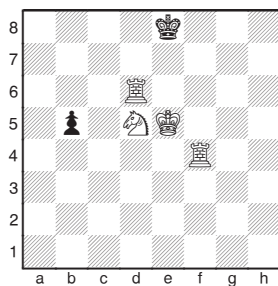
Svart drar

6)



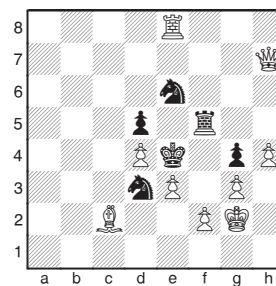
Svart drar

3)



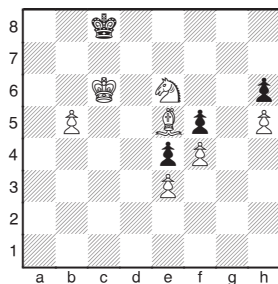
Svart drar

7)



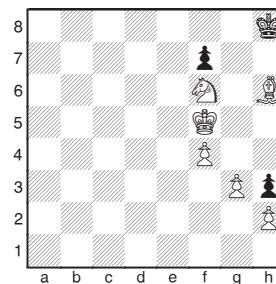
Svart drar

4)



Svart drar

8)



Vit drar

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

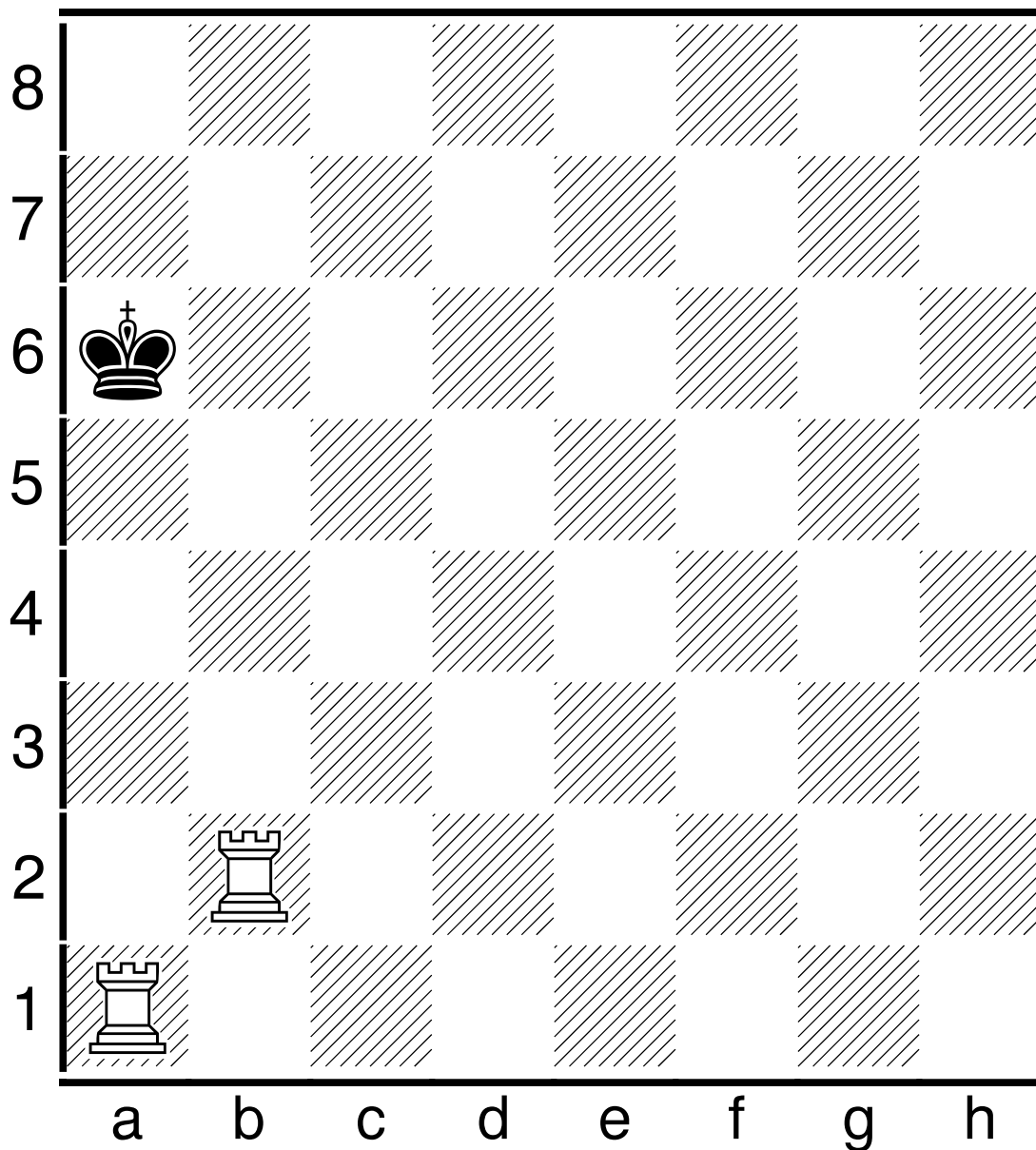
Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

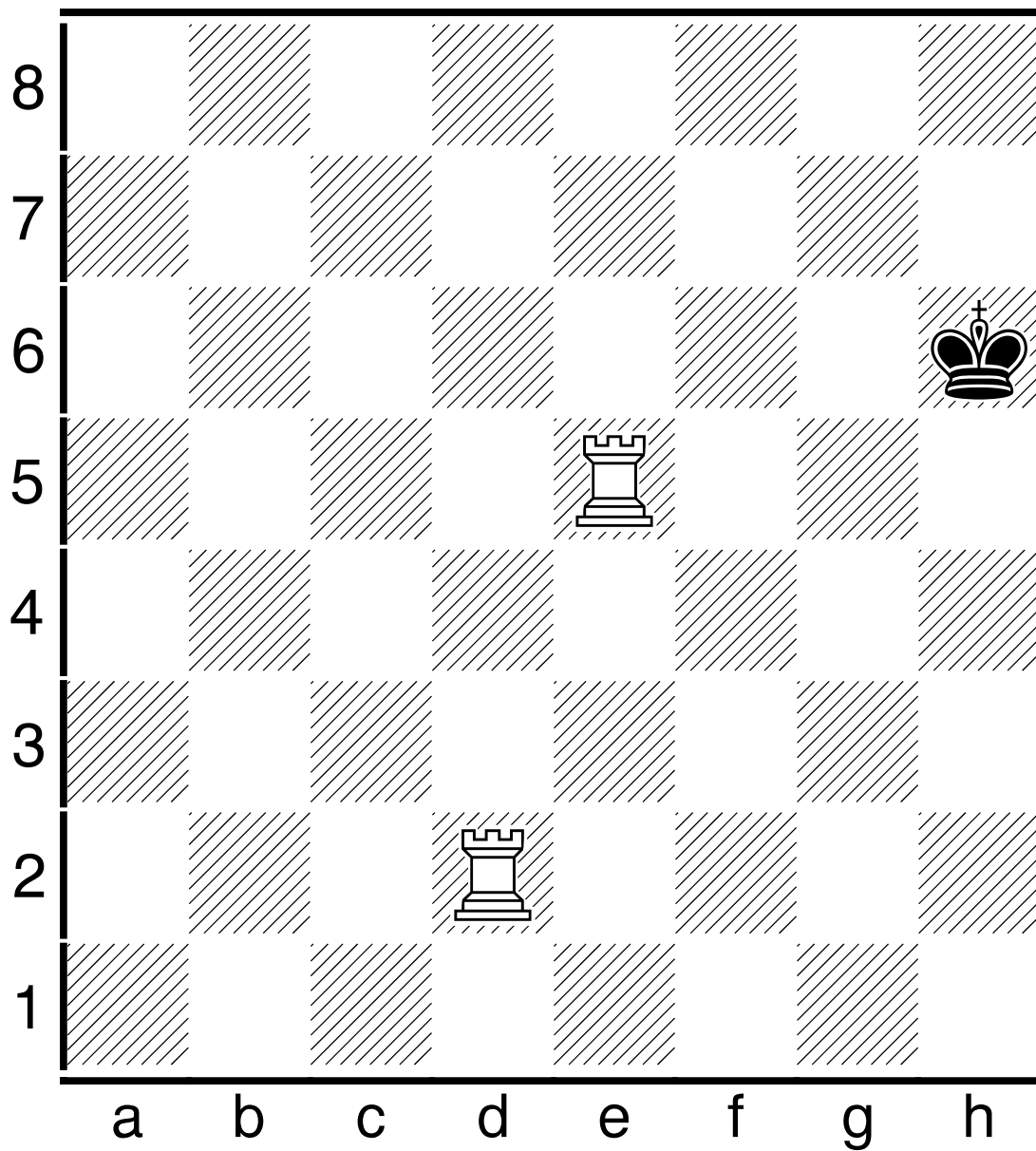
Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Svar: Veckans kluring 7



Det ska stå ett vitt torn på a-linjen som schackar. Alltså på a1, a2, a3, a4 eller a8.

Veckans kluring 8



Vilket är vits bästa drag?

Flik 20

Förberedelser lektion T1:13

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ *inte* upp pjäserna i förväg!)
3. Demonstrationsbrädet
4. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Papperslappar (en per två barn)
4. Whiteboard-penna
5. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stencilen "Babianens övningsuppgifter" (till varje barn)
2. Ark med tomma schackdiagram.
3. Kopiera stenciler med Berger-tabeller, som används när man ska spela en turnering.
4. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter, och eventuellt ha förberett Schackma Gandhis schackkörkort.

Lektionsöversikt T1:13

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Stencilen Babianens diplomuppgifter ▪ De får göra egna matt- respektive pattuppgifter
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Berger-turneringen fortsätter.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sina saker mapparna. ▪ Påminn om Veckans kluring. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:13

Undervisning

1. Babianens diplomuppgifter

(Dela ut Babianens diplomuppgifter. Under tiden barnen löser uppgifterna kan du fylla i grupperna till Berger-turneringen.)

2. Matt- och pattövning

”Nu ska ni få arbeta två och två vid spelborden. Uppgiften är att ni ska skapa två mattbilder, respektive två pattbilder, som man säger på schackspråket. Alltså två schack och mattställningar, och två ställningar där den ena kungen är patt. Ni skriver upp koordinaterna där pjäserna står på de här lapparna. Varje grupp har en lapp.” (Gå runt och hjälp dem kolla så att det är schack och matt, respektive patt. Hjälp dem också att skriva ner koordinaterna där pjäserna står. Du kan också låta dem rita in pjäsernas placering på det till lektionen bifogade arket med schackdiagram. När grupperna börjar bli klara frågar du om någon har en mattbild eller en pattbild de vill visa. De får då sätta upp den på demonstrationsbrädet. Sedan kollar du tillsammans med de andra eleverna ifall de stämmer – gärna med hjälp av mattfrågorna.)

Spela

”Idag ska vi fortsätta turneringen. I grupp A möter N. N. – N. N. (Du ropar upp alla som möts. Blir det inte fullt i sista gruppen får du mixa de två lägsta grupperna, t.ex. D och E, så att alla får spela tre ronder. Stäm av tiden så att ni hinner spela tre ronder. Ropa upp vilka som möts mellan varje rond.)

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

BABIANEN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

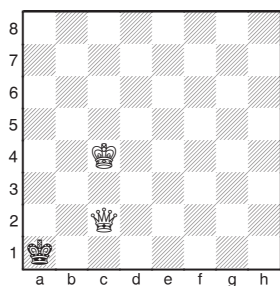


Babianens diplomuppgifter

Är det patt? Skriv JA eller NEJ bredvid diagrammen.

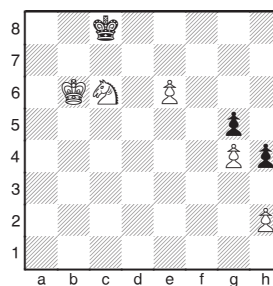


1)



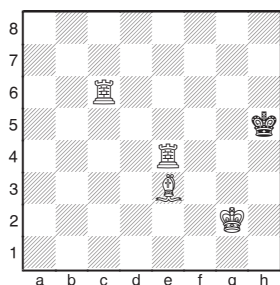
Svart drar

3)



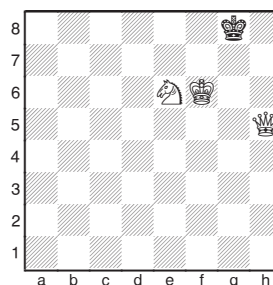
Svart drar

2)



Svart drar

4)



Vit drar

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

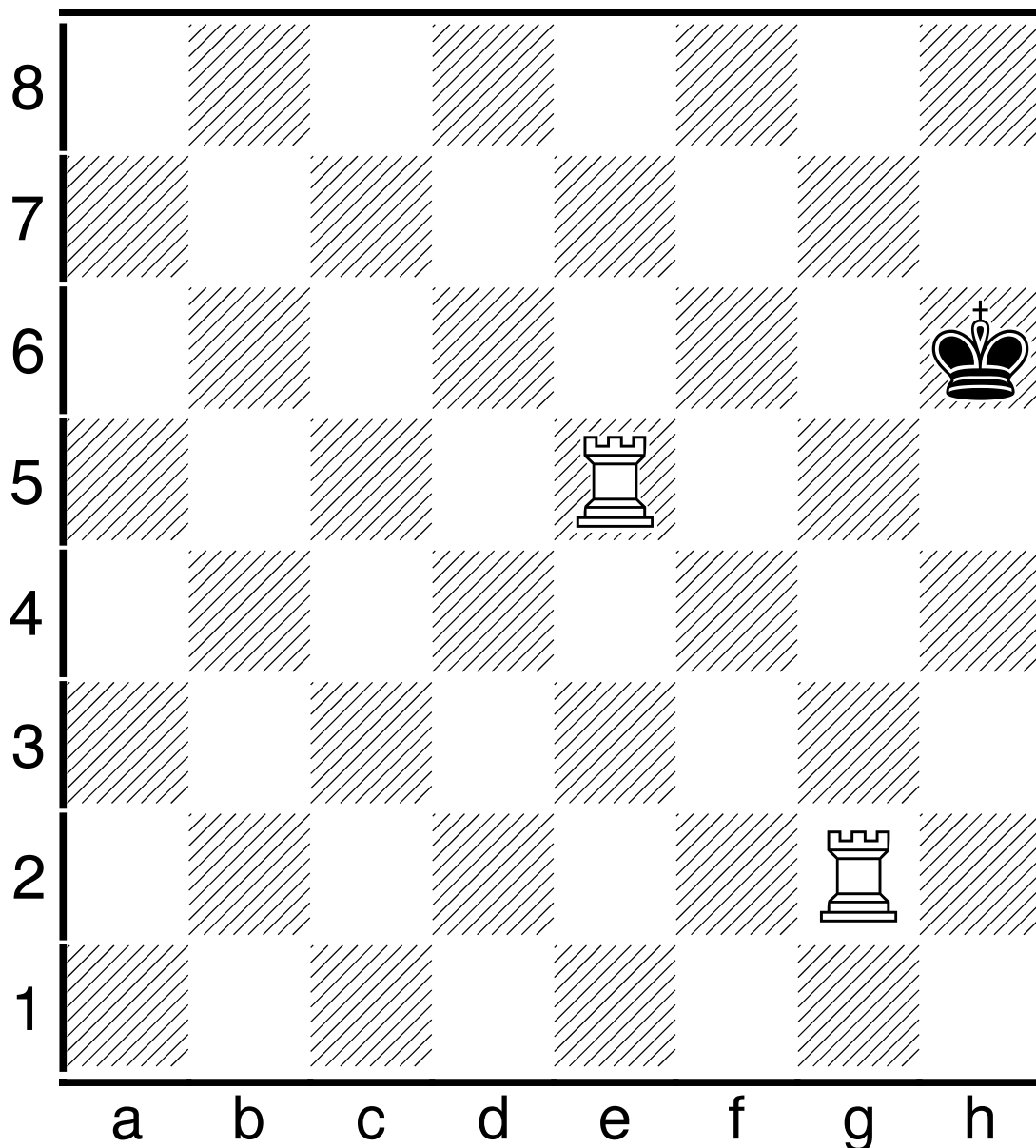
Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

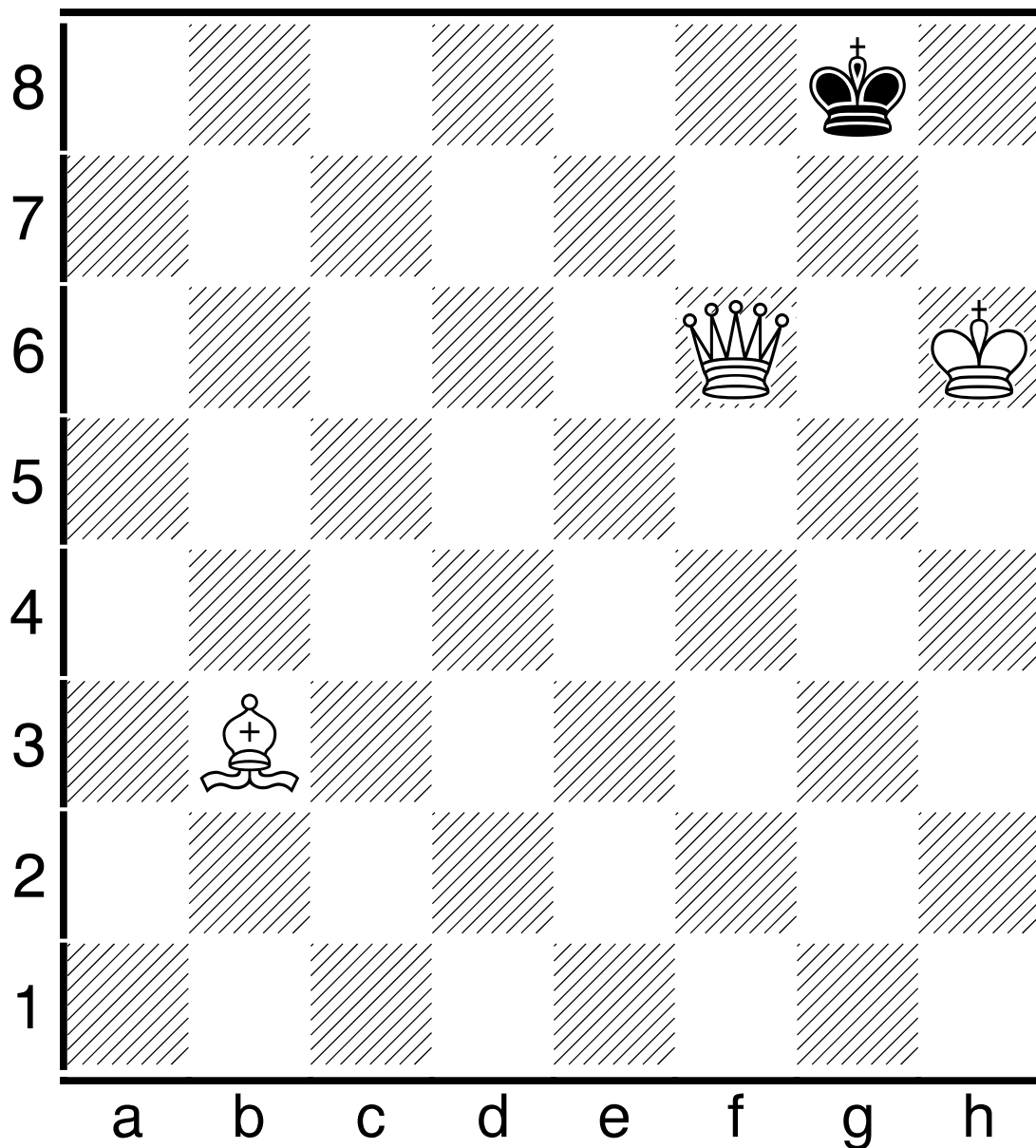
Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2 3			
2.		3 1		4		
3.		2	4	1		
4.		1	3 2			

Svar: Veckans kluring 8

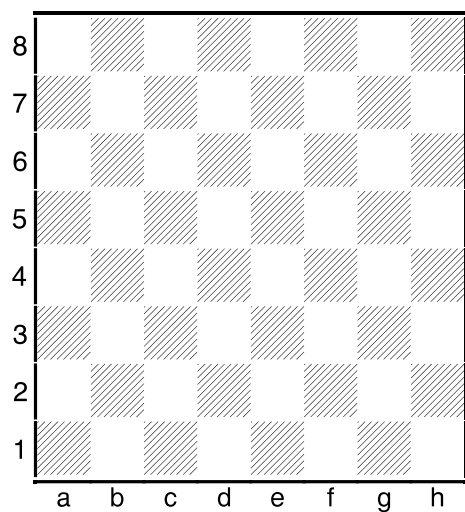
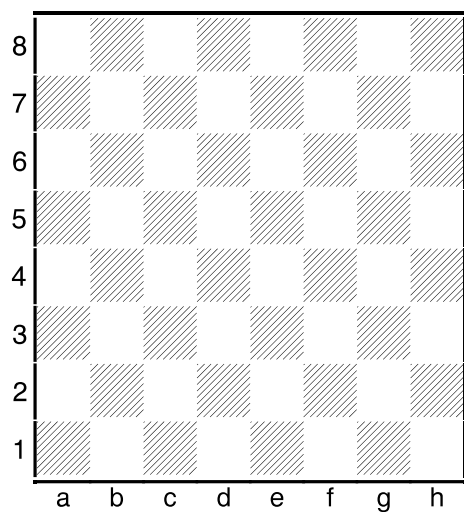
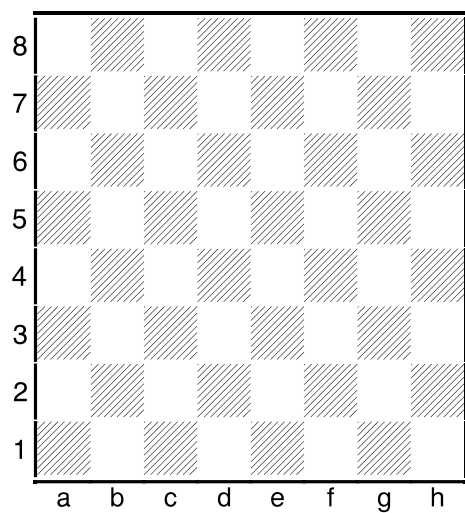
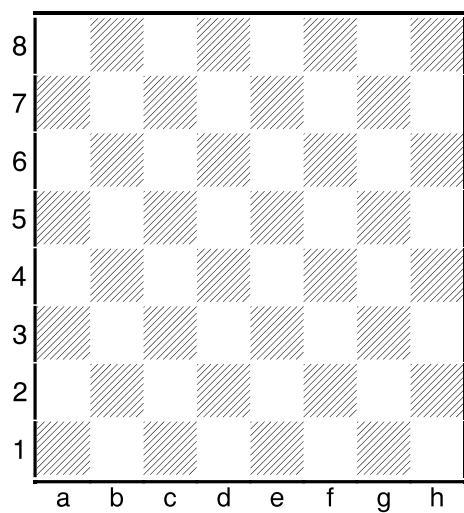
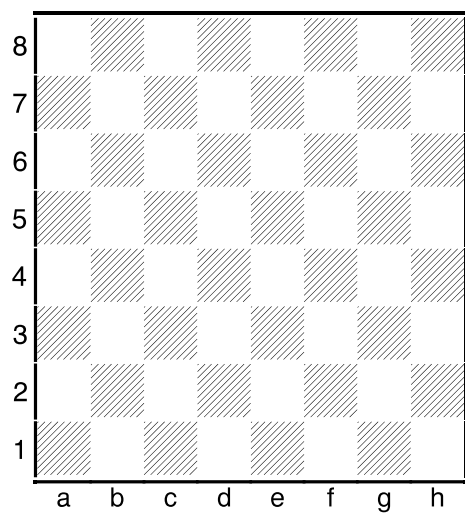
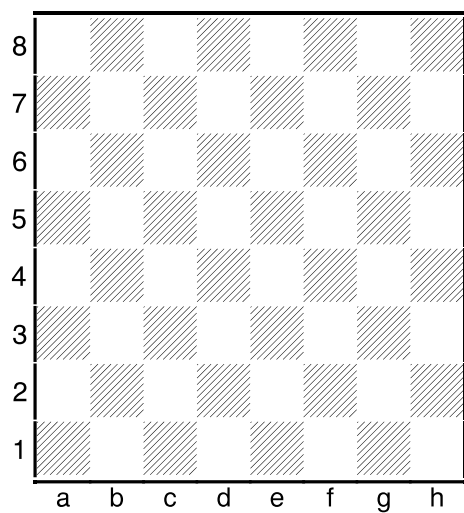


Bästa draget är 1.Td2-g2. Då vaktar tornet kungen längs med g-linjen. Svart måste spela 1...Kh6-h7, och då kan vit spela 2.Te5-h5 matt.

Veckans kluring 9



Det är svarts drag. Är det patt?



Flik 21

Förberedelser lektion T1:14

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
3. Demonstrationsbrädet (Ställ upp utgångsställningen.)
4. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Papperslappar (en per två barn)
4. Whiteboard-penna
5. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stencilen ”Jättespindelns övningsuppgifter” (till varje barn)
2. Kopiera stenciler med Berger-tabeller, som används när man ska spela en turnering.
3. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter.

Lektionsöversikt T1:14

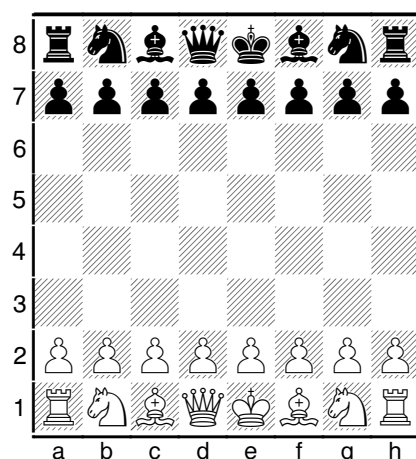
5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
5 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Presentation av skolmatt.
10 min	Undervisning (vid spelborden) ▪ Barnen får träna på skolmatt. ▪ Barnen får träna på att försvara sig mot skolmatt.
10 min	Undervisning (vid runda bordet) ▪ Stencilen Jättespindelns övningsuppgifter.
25 min	Spela (vid spelborden) ▪ Berger-turneringen fortsätter.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sina saker mapparna. ▪ Påminn om Veckans kluring. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:14

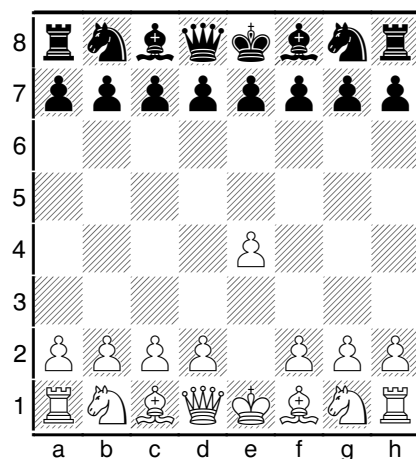
Undervisning

1. Skolmatt

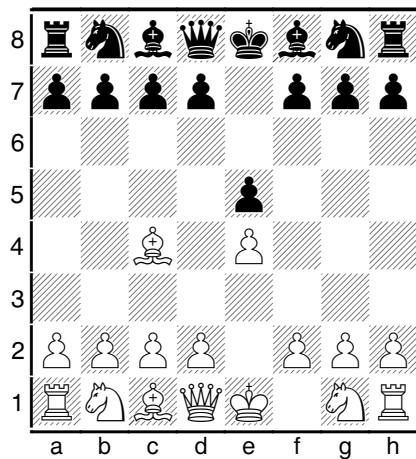
”Idag ska jag lära er världens bästa schacktrick. Kan man det så vinner man 8 gånger av 10 mot någon som inte kan det. Och efter idag kan ni alla gå hem och vinna mot pappa, mamma eller kanske morfar. Tricket heter skolmatt. Med bara fyra drag kan ni göra er motståndare schack och matt med det här tricket.”



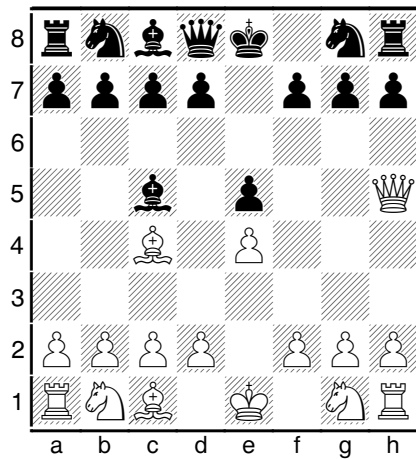
”I utgångsställningen är den svagaste punkten för svarts kung f7.” (Peka på f7.) Orsaken är att f7 bara är vaktad, eller garderad som man säger på schackspråket, av kungen själv. Kan man rikta in många pjäser mot f7 kan det bli schack och matt snabbt. Titta här.”



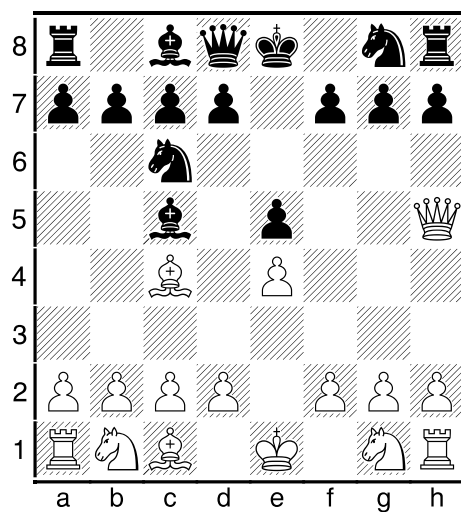
”Vit börjar med e2–e4. Det är ett bra förstadrage, eftersom det öppnar för damen och löparen. Svart svarar likadant med e7–e5.” (Flytta på demonstrationsbrädet.) ”Nu riktar vit in sin löpare mot f7 med Lf1–c4.”



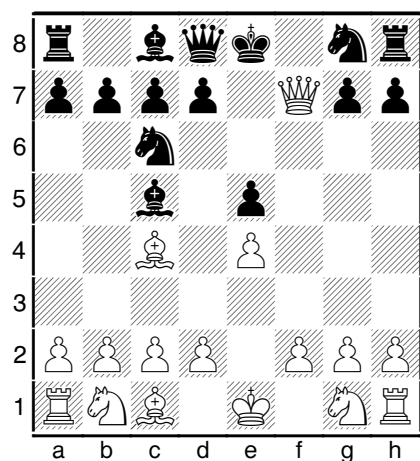
”Svart kanske gör likadant, alltså Lf8–c5.” (Du drar draget på demonstrationsbrädet.) ”Nu är det dags att rikta in damen med Dd1–h5.”



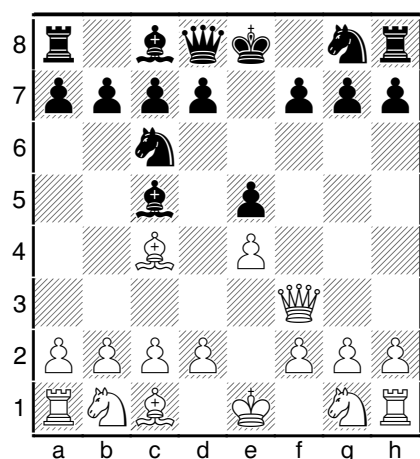
”Aha”, tänker svart, ”vits dam vill slå bonden på e5.” Bäst vi ger den lite stöd, eller gardering som man säger på schackspråket, och så flyttar svart ut springaren till c6 med Sb8–c6” (Du utför draget på demonstrationsbrädet.)



”Och nu, nu slår draget ner som en blix, draget som gör schack och matt. Är det någon som kan se draget? Just det: Dh5xf7.”

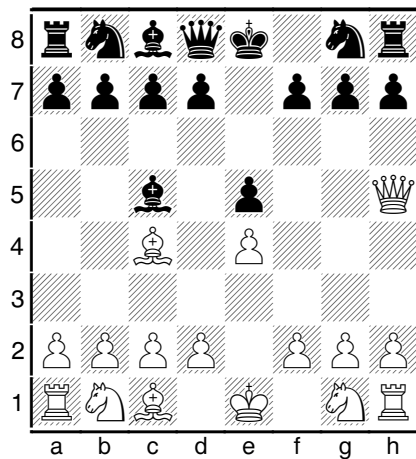


”Ni kommer ihåg de tre schackmattfrågorna. Kan svart ta damen? Nej, för om kungen slår damen tar löparen på c4 kungen.” (Gör dragen på demonstrationsbrädet och visa.) ”Går det att sätta något emellan? Nej, eftersom det bara är en ruta mellan damen och kungen går ju inte det. Går det att fly med kungen? Nej, inte det heller. Det är schack och matt. Nu får ni sätta er två och två och så får ni pröva att göra skolmatt på varandra. Ena gången är ni vit, andra gången svart. De som spelar svart måste hjälpa till så att det går att göra matt.” (Barnen sätter sig och får göra skolmatt på varandra.) ”En finess är att damen faktiskt inte behöver gå till h5. Det går lika bra att gå till f3 för att nå f7.” (Visa på demonstrationsbrädet.)

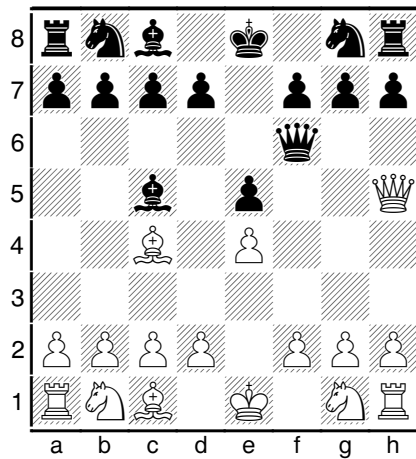


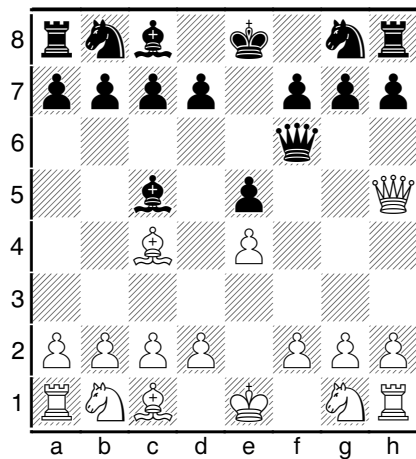
2. Försvar mot skolmatt

”Jaha, tänker ni, nu kommer man att förlora varje gång man spelar svart. Nej, för det går att försvara sig. Det viktigaste knepet är att ge f7 stöd, eller gardering som man säger på schackspråk, av en pjäs. Se här.”



”Hur kan svart ge stöd åt f7 här? Visst, både Sg8–h6 och Dd8–e7 fungerar. Men det allra bästa är Dd8–f6.”





”Om det svarts tur hotar han att nästan få in skolmatt åt andra hållet med Df6xf2.” (Visa på brädet.)

3. Jättespindelns övningsuppgifter

”Nu ska ni få göra jättespindelns övningsuppgifter.” (Barnen ställer upp pjäserna, får stencilen och sätter sig vid runda bordet. Under tiden fyller du i Berger-tabellerna.)

Spela

”Idag ska vi fortsätta turneringen. I grupp A möter N. N. – N. N. (Du ropar upp alla som möts. Blir det inte fullt i sista gruppen får du mixa de två lägsta grupperna, t.ex. D och E, så att alla får spela tre ronder. Stäm av tiden så att ni hinner spela tre ronder. Ropa upp vilka som möts mellan varje rond.)

Avrundning

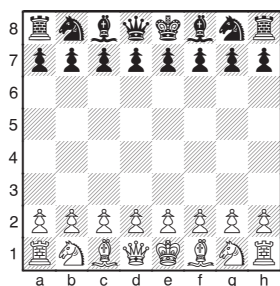
När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

Jättespindelns övningsuppgifter

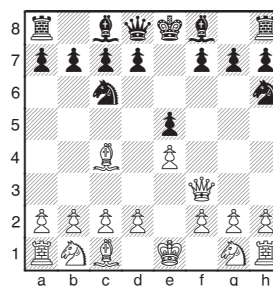


1)



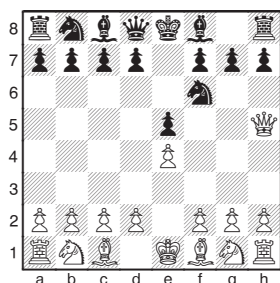
Gör fyra vita drag i rad så att det blir skolmatt. Rita ut dragen på brädet ovan.

5)



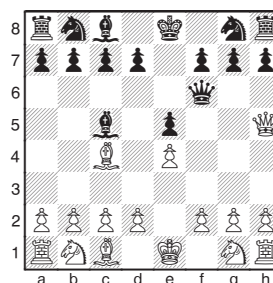
Kan vit göra skolmatt?

2)



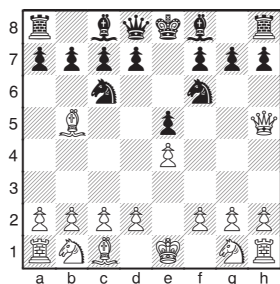
Kan vit göra skolmatt?

6)



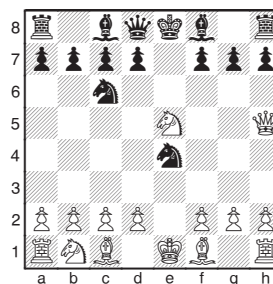
Kan vit göra skolmatt?

3)



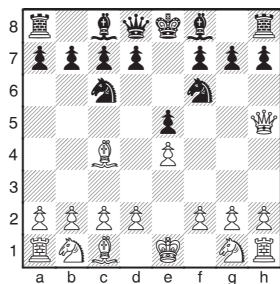
Kan vit göra skolmatt?

7)



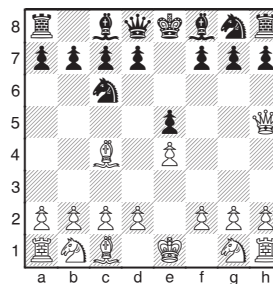
Kan vit göra skolmatt?

4)



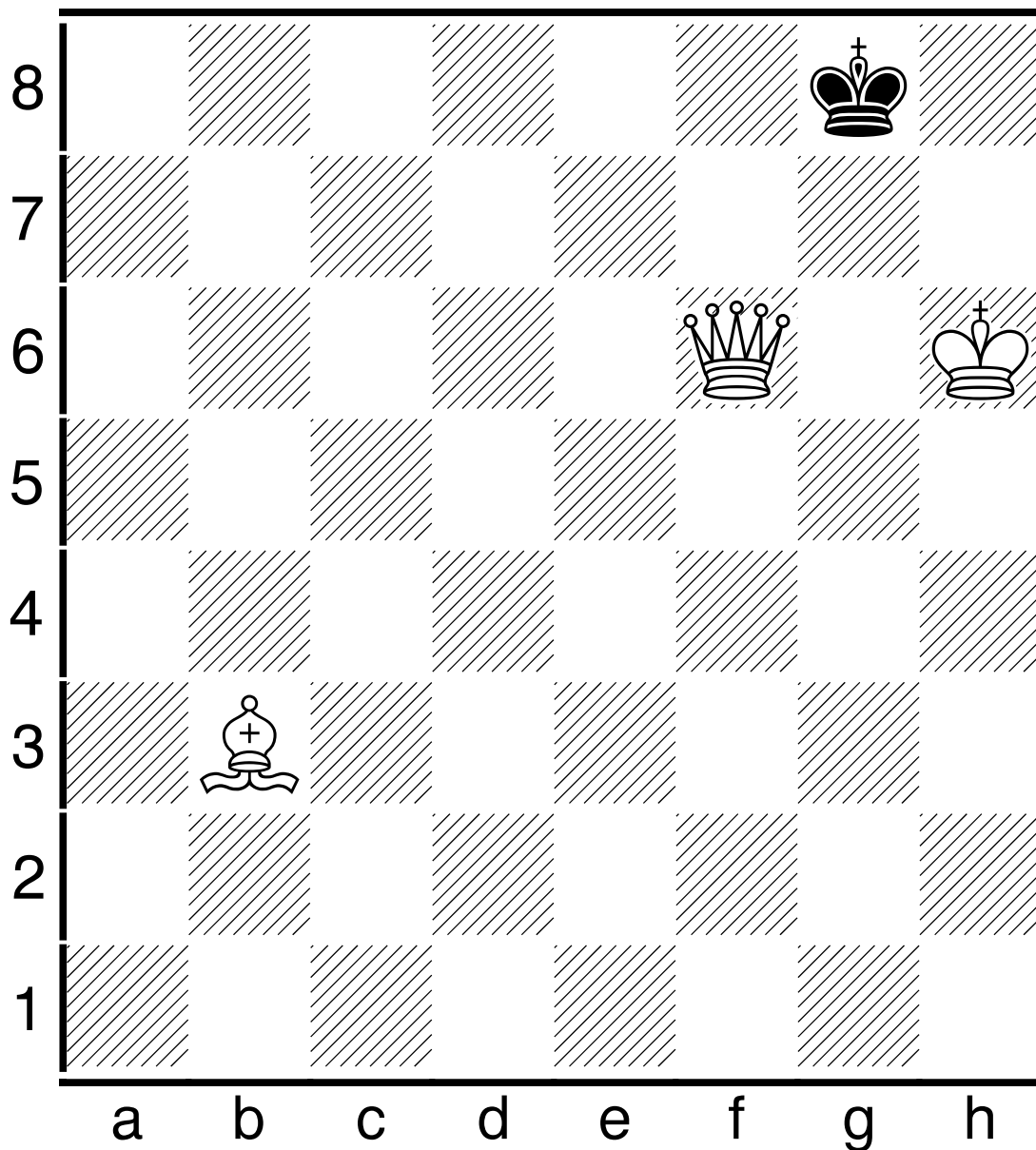
Kan vit göra skolmatt?

8)



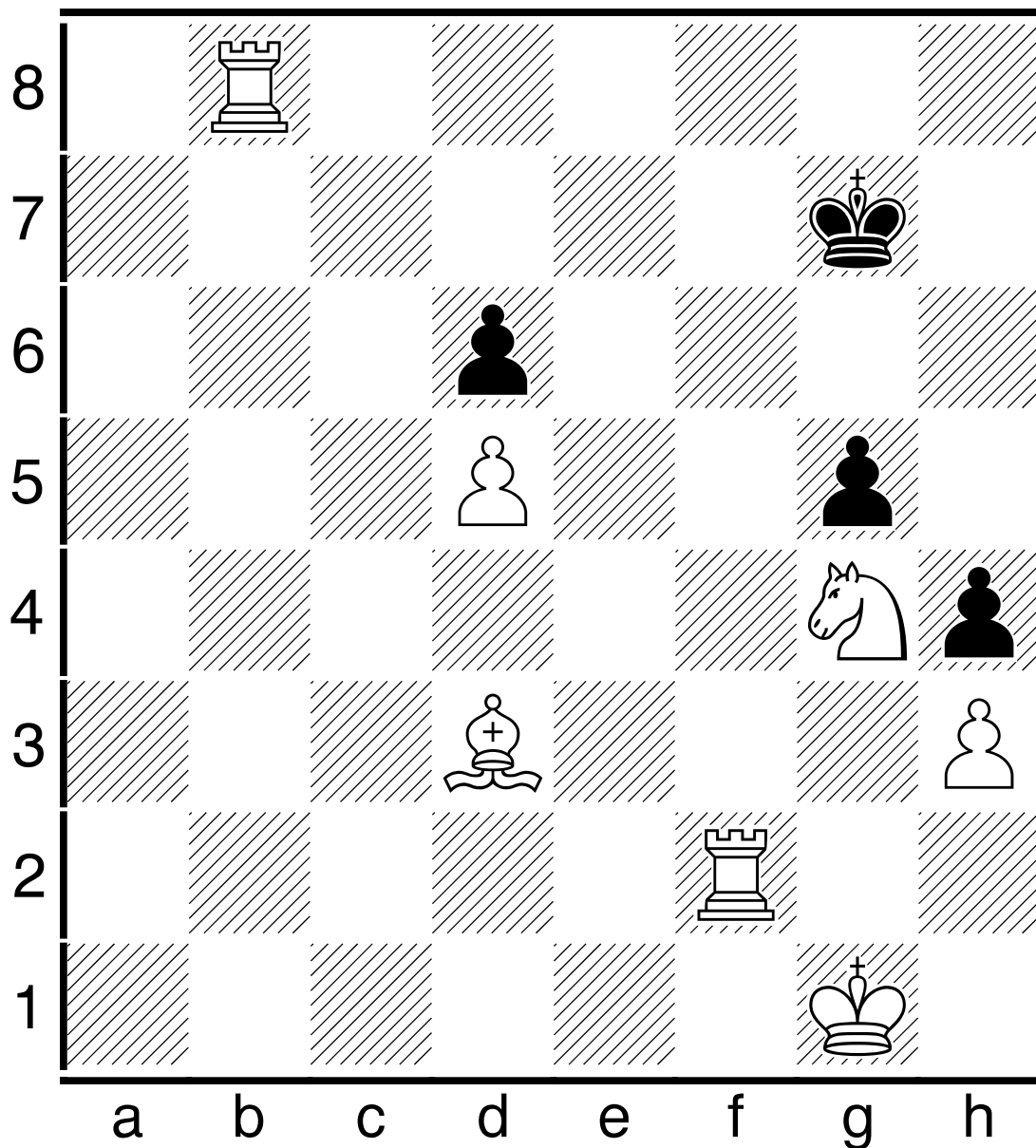
Vilka drag för svart förhindrar skolmatt?

Svar: Veckans kluring 9



Nej, det är inte patt, utan matt. Vits löpare på b3 schackar, och kungen på g8 kan inte smita undan.

Veckans kluring 10



Det är svarts drag. Är det patt?

Flik 22

Förberedelser lektion T1:15

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
3. Demonstrationsbrädet (Ställ upp utgångsställningen.)
4. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Papperslappar (en per två barn)
4. Whiteboard-penna
5. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stencilen ”Jättespindelns diplomuppgifter” (till varje barn)
2. Kopiera stenciler med Berger-tabeller, som används när man ska spela en turnering.
3. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter.

Lektionsöversikt T1:15

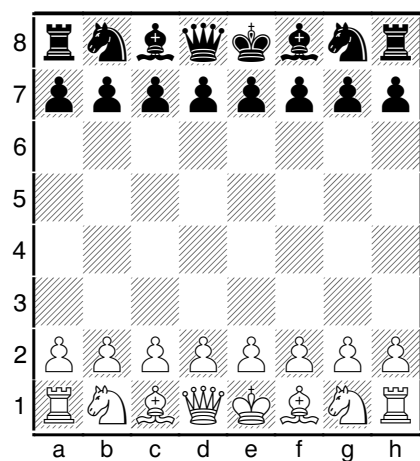
5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
5 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Repetition av skolmatt ▪ En passant-slaget
5 min	Undervisning (vid runda bordet) ▪ Stencilen Jättespindelns diplomuppgifter.
40 min	Spela (vid spelborden) ▪ Spela dam mot åtta bönder. ▪ Berger-turneringen fortsätter.
5 min	Avrundning (vid rundabordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sina saker mapparna. ▪ Påminn om Veckans kluring. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:15

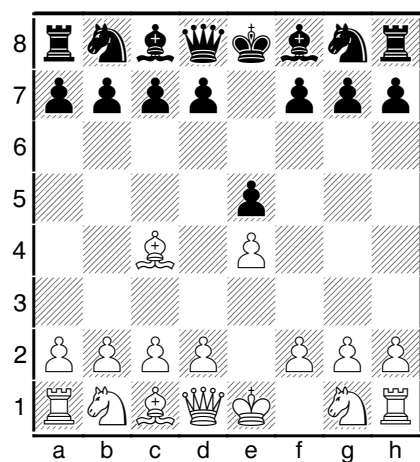
Undervisning

1. Repetition av skolmatt

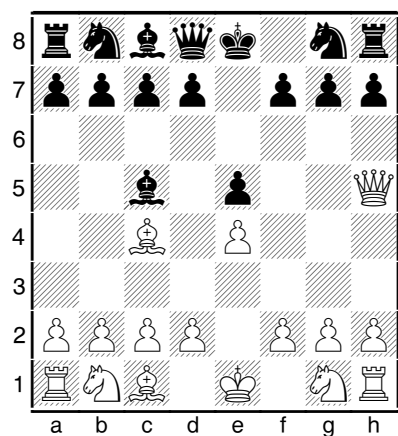
”Kommer ni ihåg att vi gick igenom världens bästa schacktrick förra gången? Är det någon som har testat det hemma? Vi tar det i alla fall lite snabbt en gång till.” (Du utför dragen på demonstrationsbrädet.)



”1.e2–e4 e7–e5 2.Lf1–c4” (Löparen riktar in sig.)

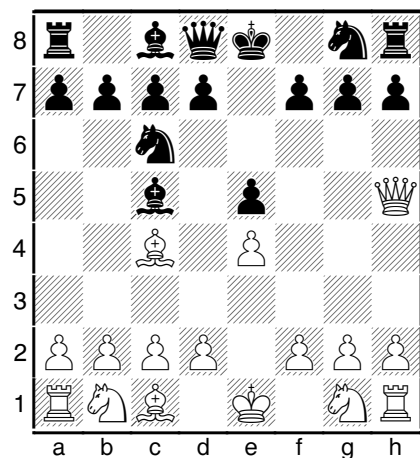


”2...Lf8–c5 3.Dd1–h5”

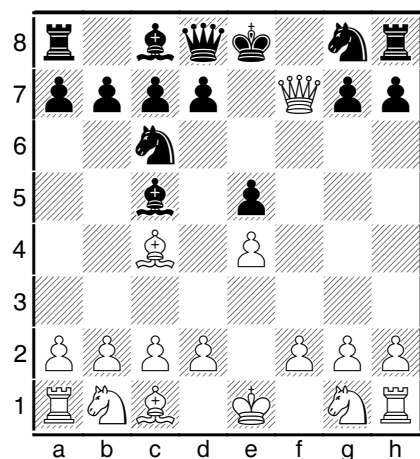


T1:15

”Kommer ni ihåg att damen också kan gå till en annan ruta? Just det, f3. Kommer ni ihåg vad svart måste göra nu? Just det, ge stöd, eller gardera, f7. Och hur kan svart göra det? Just precis, med Sg8–h6, Dd8–e7, eller allra bäst med Dd8–f6. Men om svart inte gör det? Då ...”



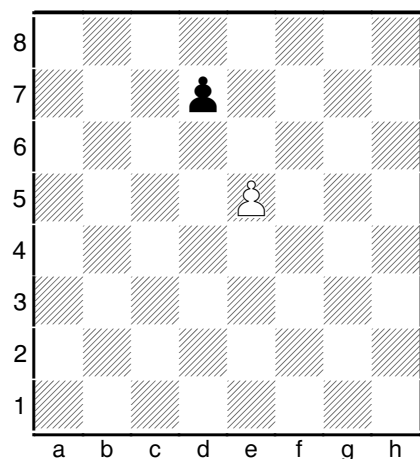
”4.Dh5xf7”



”... och nu är det schack och matt.”

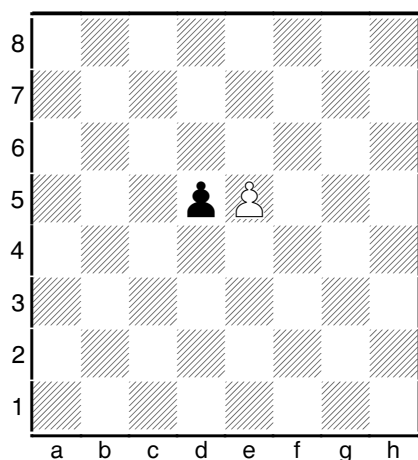
2. En passant

”Nu är det dags att ni får lära er den sista schackregeln. Detta är en liten bondefiness som heter ’en passant’. ’En passant’ är franska och betyder i förbifarten. Bondefinessen funkar så här.”

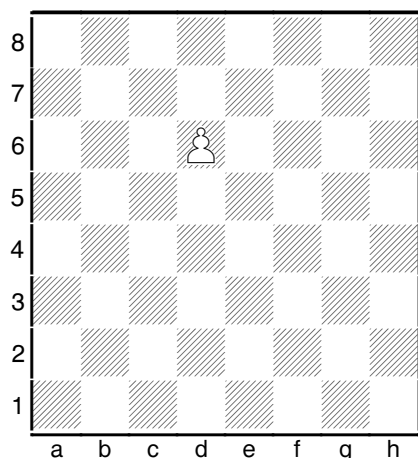


T1:15

”När en bonde flyttar för första gången och väljer att gå två steg, och den kommer upp jämsides med en av motståndarens bönder, så här:”



”Då kan bonden slås, som om den bara hade gått *ett* steg. Så här:”



”Lägg märke till att bonden som slagit hamnar ett steg *bakom* bonden som har försvunnit. Det är därför det heter ’i förbifarten’. ’En passant’ måste utföras direkt när bonden kommer upp jämsides. Väntar man ett drag är chansen borta.”

3. Jättespindelns diplomuppgifter

”Nu ska ni få göra Jättespindelns diplomuppgifter. Och klarar ni dem får ni det sista klistermärket, och får ta med er bokdiplomet hem.”

Spela

”Nu fortsätter vi turneringen. I grupp A möter N. N. – N. N. (Du ropar upp alla som möts. Blir det inte fullt i sista gruppen får du mixa de två lägsta grupperna, t.ex. D och E, så att alla får spela tre ronder. Stäm av tiden så att ni hinner spela tre ronder. Ropa upp vilka som möts mellan varje rond.)

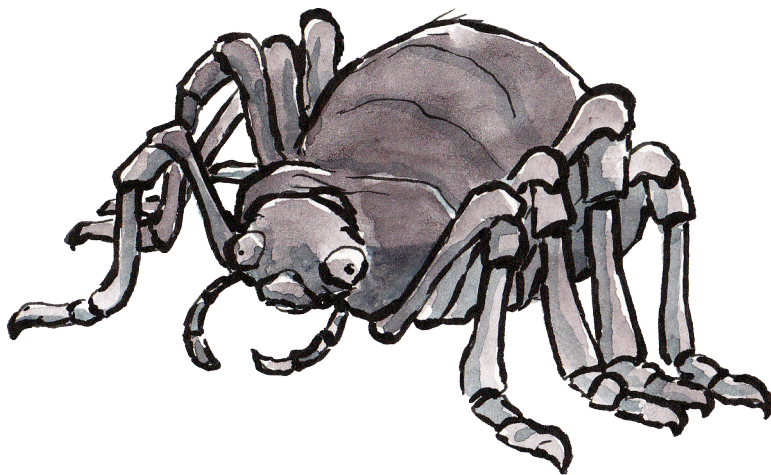
Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

JÄTTESPINDELN

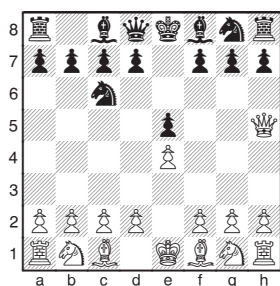
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Jättespindelns diplomuppgifter

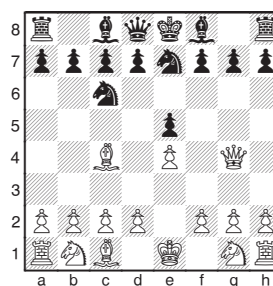


1)



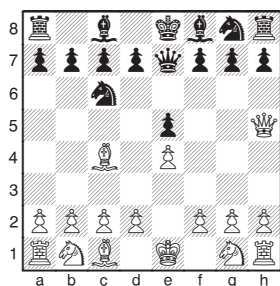
Var ska löparen på f1 ställa sig för att vit ska hota att göra skolmatt?

3)



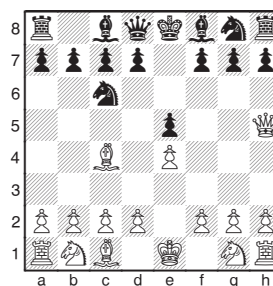
Kan vit göra skolmatt?

2)



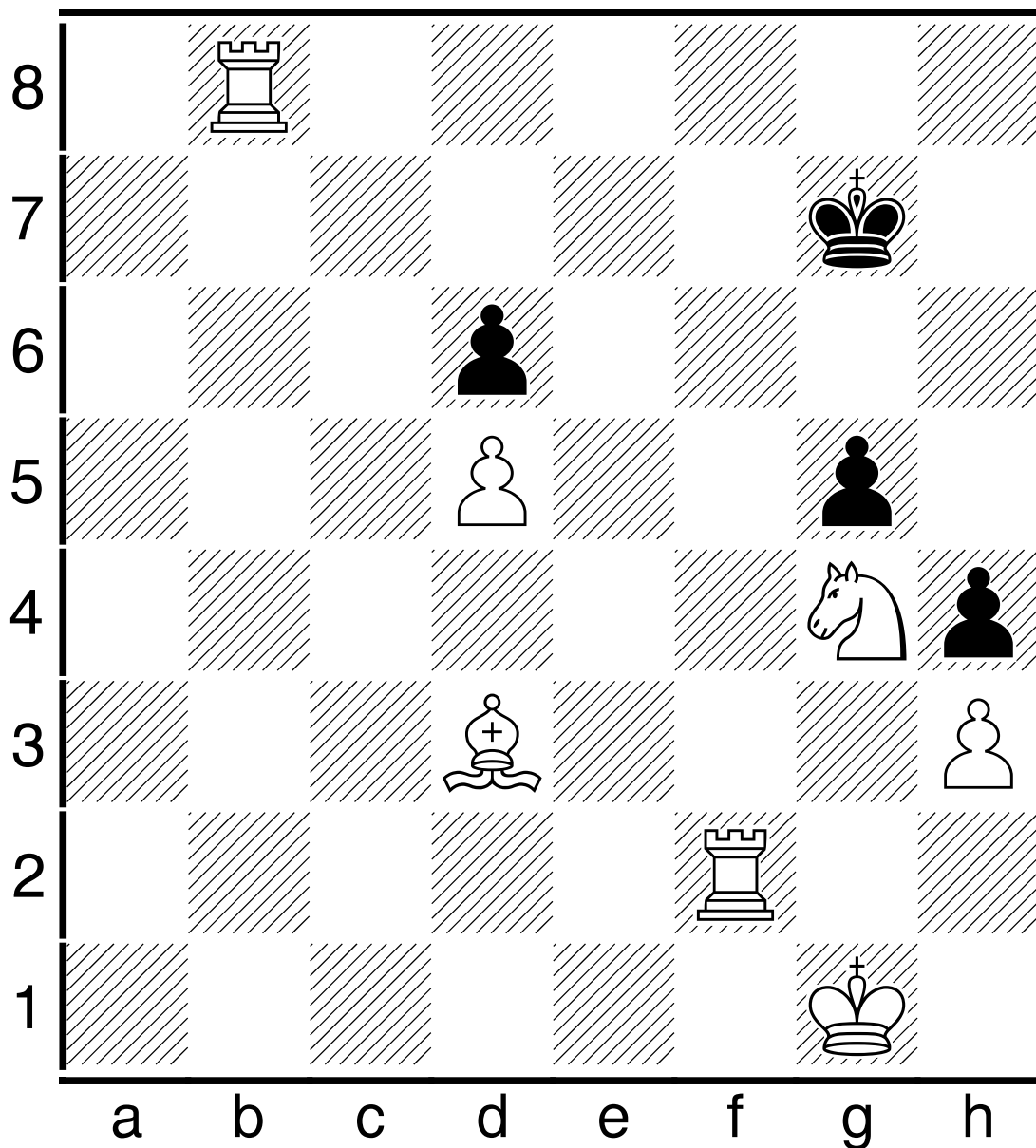
Kan vit göra skolmatt?

4)



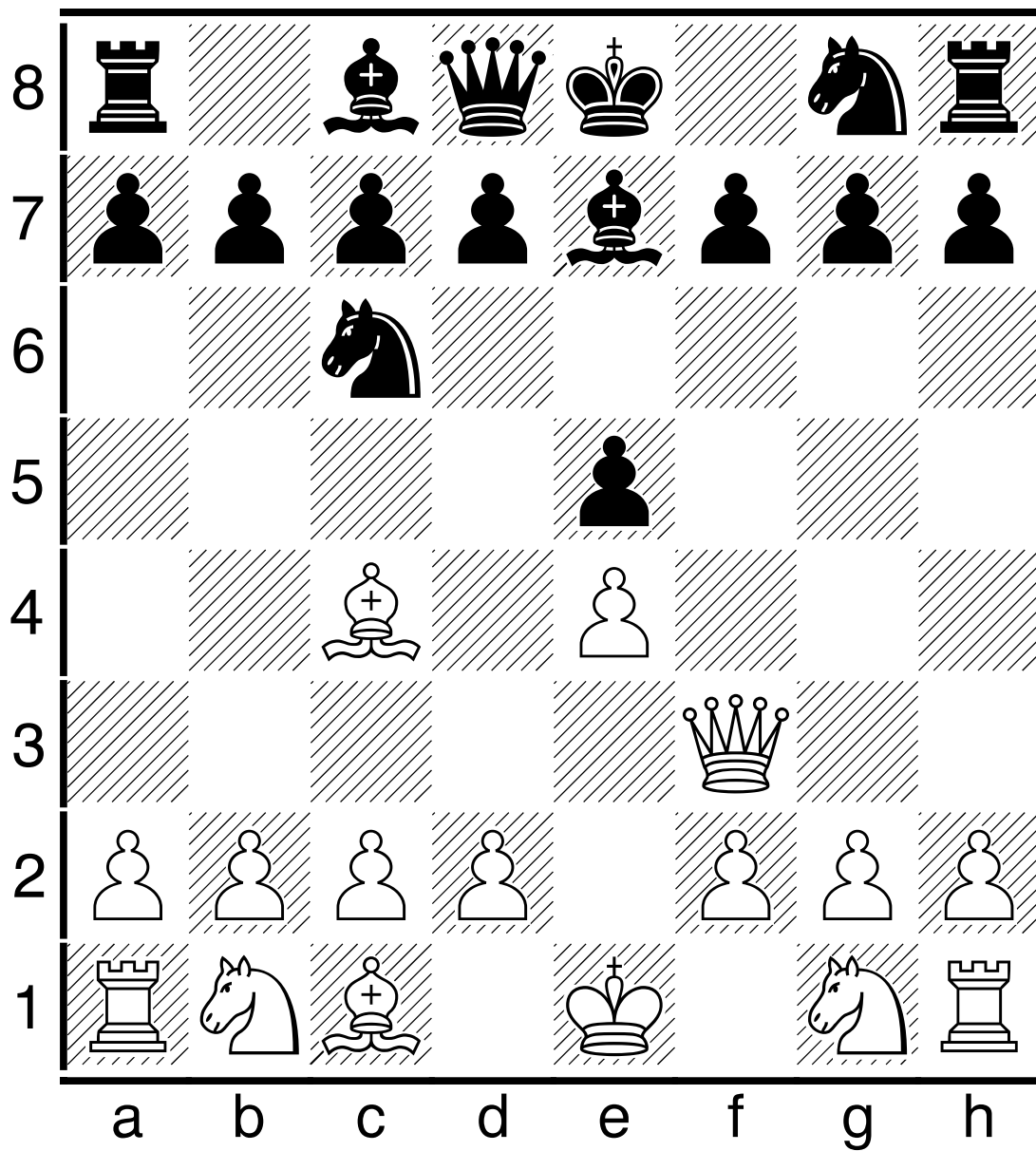
Kan du tre olika drag för svart som förhindrar att vit gör skolmatt?
Rita ut dragen på diagrammet, eller skriv ner dragen.

Svar: Veckans kluring 10



Ja, det är patt. Svarts kung kan inte flytta utan att den blir tagen.

Veckans kluring 11



Kan vit göra skolmatt?

Flik 23

Förberedelser lektion T1:16

Lokal

1. Sätt upp frågesporten runt om i lokalen.
2. Runda bordet
3. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
4. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Frågesport med 10 frågor på 10 ark. Ett ark för varje fråga.
2. Facit till frågesporten. Ett ark för varje svar.
3. Barnens mappar
4. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
5. Papperslappar med siffrorna 1–10 (en per två barn till frågesporten)
6. ”Kladd” att sätta upp frågesporten på väggarna med.
7. Whiteboard-penna
8. En äggklocka eller ett tidtagarur, som reglerar hur lång tid partierna tar.

Kopiering

1. Stenciler med Berger-tabeller, som används när man ska spela en turnering.
2. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter.

Lektionsöversikt T1:16

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
10 min	Undervisning (runt om i lokalen) ▪ Frågesport.
10 min	Undervisning (runt om i lokalen) ▪ Genomgång av frågesporten.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Sista ronden i Berger-turneringen.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Berätta vilka som vann frågesporten. ▪ Barnen lägger ner sina saker mapparna. ▪ Påminn om Veckans kluring. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T1:16

Undervisning

1. Frågesport

”Idag ska vi ha frågesport. Ni får arbeta två och två, och ni väljer lag nu. Varje lag tar en lapp av mig, och så går ni runt och svarar på frågorna. Ni behöver inte börja med uppgift 1, så länge ni skriver in svaret på rätt ställe. Fråga 1 börjar här, sedan går det medsols och sista frågan är här. Varsågoda!”

(Under tiden barnen gör frågesporten fyller du i Berger-tabellerna.)

2. Genomgång av frågesporten

Låt barnen sätta sig lagvis vid runda bordet. Läs upp fråga för fråga och berätta rätt svar – gärna med kommentarer.

Spela

”Idag är det sista gången i Berger-turneringen, I grupp A möter N. N. – N. N. (Du ropar upp de som ska mötas. Blir det inte fullt i sista gruppen får du mixa de två lägsta grupperna, t.ex. D och E så att alla får spela tre ronder. Stäm av tiden så att ni hinner spela tre ronder. Ropa upp vilka som möts mellan varje rond. Under tiden barnen spelar, rättar du frågesporten.)

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta vem som vann Berger-turneringen. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

Tipslapp till frågesport.

Namn _____

Fråga	1	X	2
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Tipslapp till frågesport.

Namn _____

Fråga	1	X	2
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Frågesport 1

Hur många svenskar kan spela schack?

- 1) 20.000 svenskar
- X) 200.000 svenskar
- 2) 3 miljoner svenskar

Frågesport 2

**Vad är det sammanlagda värdet av vits
pjäser, förutom kungen, i
utgångsställningen?**

1) 37

X) 41

2) 39

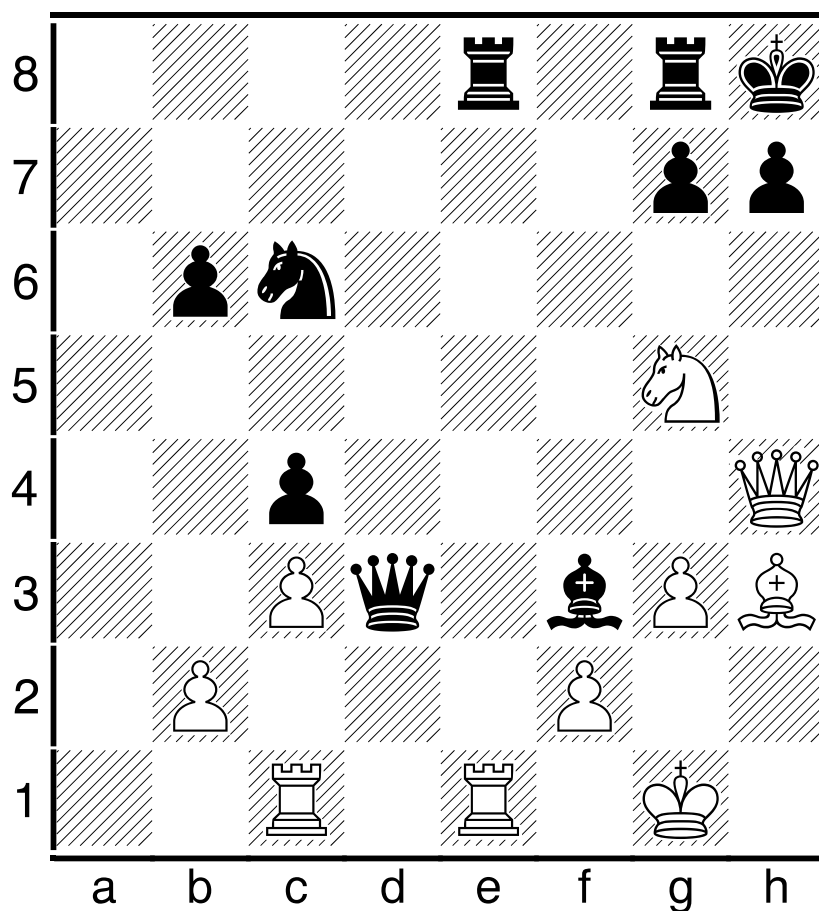
Frågesport 3

Vilket land är bäst i världen på schack?

- 1) Sverige
- X) Ryssland
- 2) USA

Frågesport 4

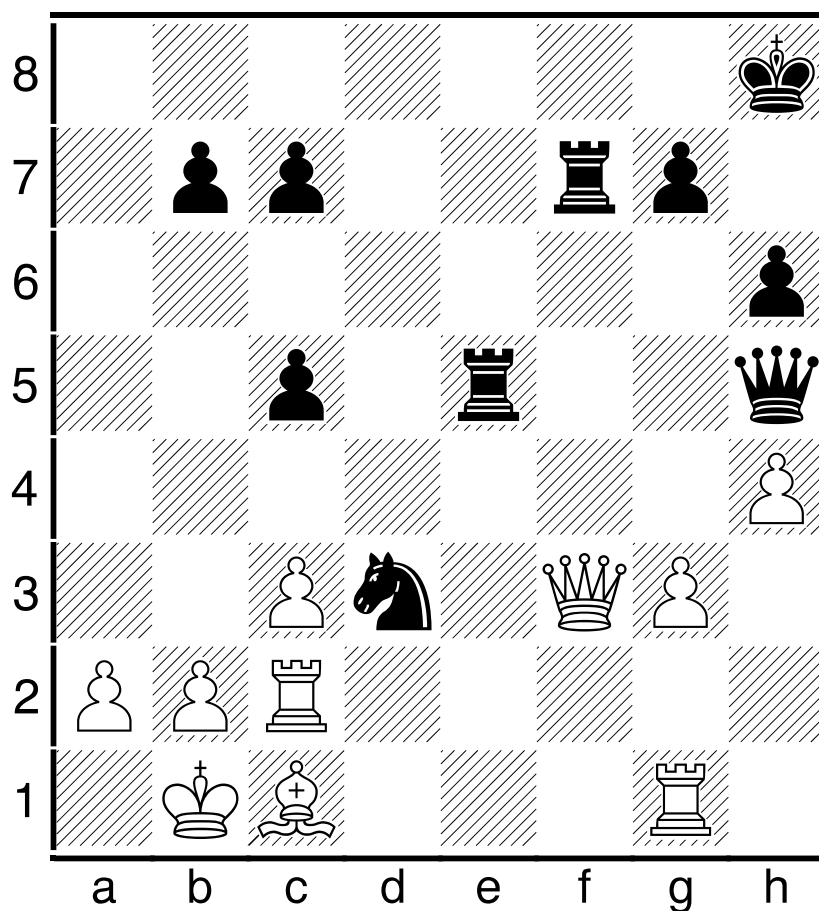
Vilket är vits bästa drag?



- 1) 1.Dh3xf7+
- X) 1.Sg5-f7+
- 2) 1.Te1xe8

Frågesport 5

Vilket är vits bästa drag?



- 1) 1.Df3xd3
- X) 1.Df3xf7
- 2) 1.Df3xh5

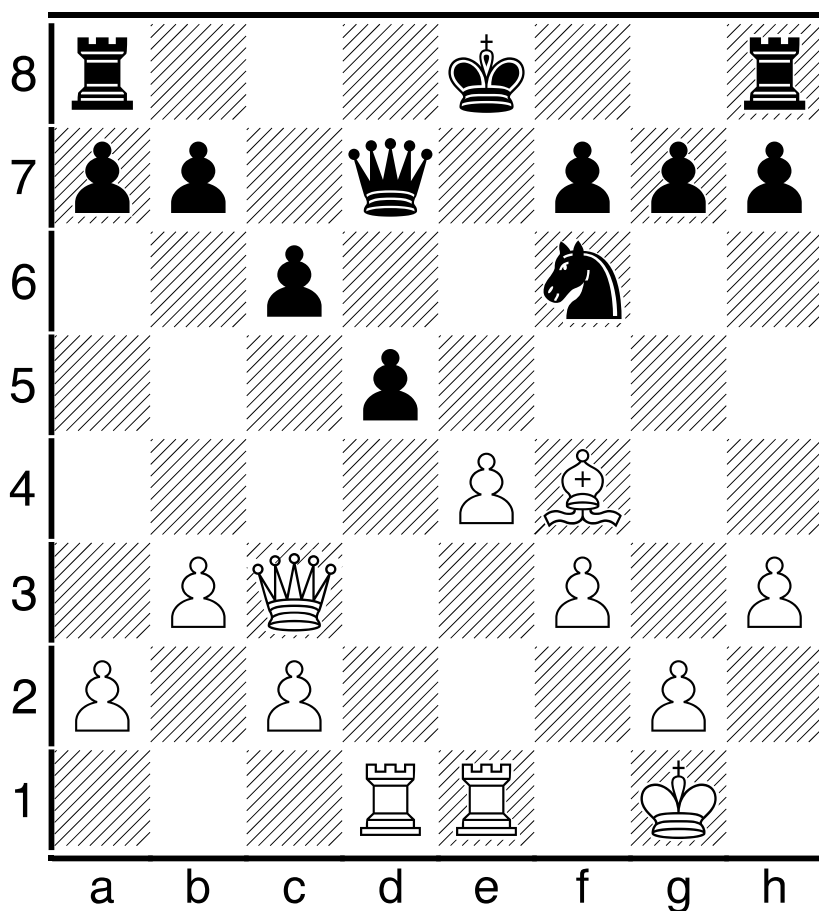
Frågesport 6

Hur många drag kan vit göra i utgångsställningen?

- 1) 16 drag
- X) 20 drag
- 2) 18 drag

Frågesport 7

Får svart göra rockad?



- 1) Nej
- X) Åt båda hållen
- 2) Bara kort rockad

Frågesport 8

Vad heter Sveriges bästa kvinnliga schackspelare?

- 1) Maud Olofsson
- X) Therese Alshammar
- 2) Pia Cramling

Frågesport 9

När uppfanns schack?

- 1) På 1500-talet
- X) På 1800-Talet
- 2) På 600-talet

Frågesport 10

Vad betyder Schack matt?

- 1) Kungen är död
- X) Kungen är trött
- 2) Kungen är fångad

Frågesport 1

Hur många svenskar kan spela schack?

- 1) 20 000 svenskar
- X) 200 000 svenskar
- 2) 3 miljoner svenskar

SVAR

3 miljoner svenskar kan spela schack. Däremot är det 200 000 svenskar som spelar varje vecka, och 20 000 som är licensierade spelare.

Frågesport 2

Vad är det sammanlagda värdet av vits pjäser, förutom kungen, i utgångsställningen?

- 1) 37
- X) 41
- 2) 39

SVAR

2) Det sammanlagda värdet är 39 poäng.

Frågesport 3

Vilket land är bäst i världen på schack?

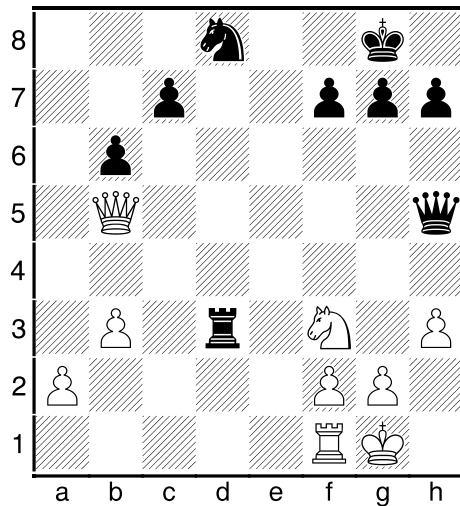
- 1) Sverige
- X) Ryssland
- 2) USA

SVAR

X) Sedan 30-talet är Ryssland, eller som det hette då Sovjetunionen det bästa landet i världen. De har statliga schackskolor och massor av professionella tränare som lär barn spela schack från ung ålder.

Frågesport 4

Vilket är vits bästa drag?

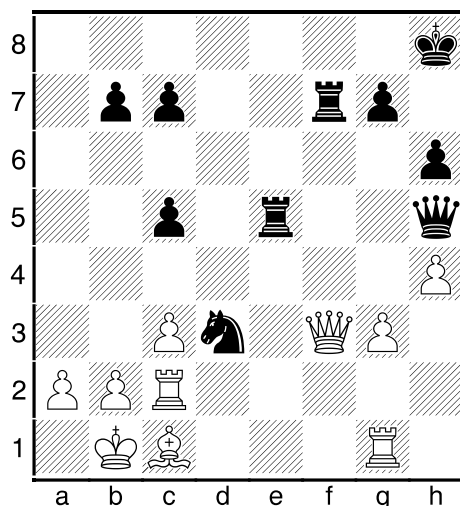


SVAR

2) Rätt drag är 1.Db5-e8, eftersom det då är schack och matt.

Frågesport 5

Vilket är vits bästa drag?



SVAR

1) 1.Df3xd3. Springaren är ogarderad, till skillnad från svarts dam och torn. Vit vinner således 3 poäng på att slå den.

Frågesport 6

Hur många drag kan vit göra i utgångsställningen?

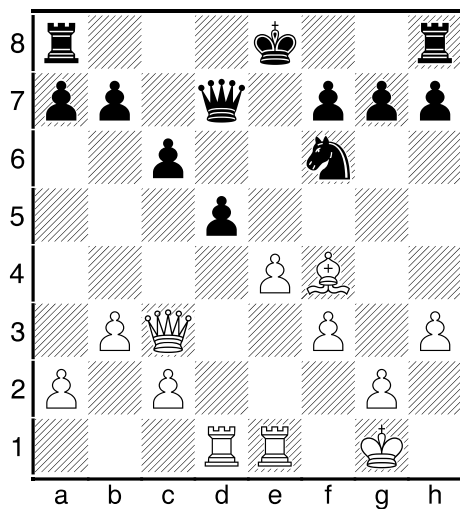
- 1) 16 drag
- X) 20 drag
- 2) 18 drag

SVAR

1) Vit kan göra 20 drag i utgångsställningen. Varje bonde kan gå ett eller två steg, och springarna kan göra två drag var.

Frågesport 7

Får svart göra rockad?



SVAR

X) Åt båda hållen.

Frågesport 8

Vad heter Sveriges bästa kvinnliga schackspelare?

- 1) Maud Olofsson
- X) Therese Alshammar
- 2) Pia Cramling

SVAR

2) Pia Cramling. Maud Olofsson är partiledare för Centerpartiet och Therese Alshammar är simmerska. År 2010 blev Pia Cramling Europamästarinna för damer. Hon har tillhört världseliten för damer i 25 år.

Frågesport 9

När uppfanns schack?

- 1) På 1500-talet
- X) På 1800-Talet
- 2) På 600-talet

SVAR

2) Schack uppfanns på 600-talet i Indien.

Frågesport 10

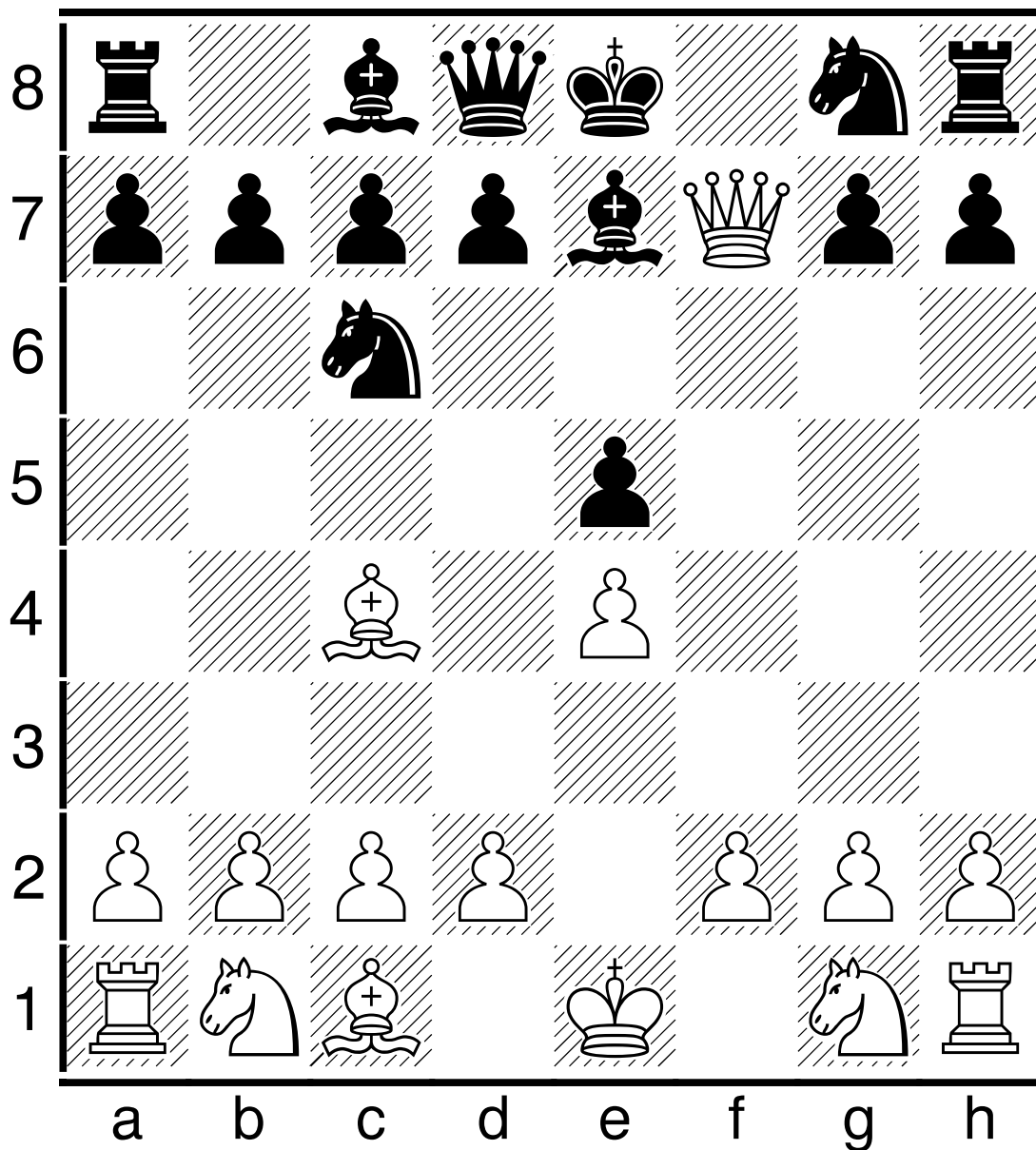
Vad betyder Schack matt?

- 1) Kungen är död
- X) Kungen är trött
- 2) Kungen är fångad

SVAR

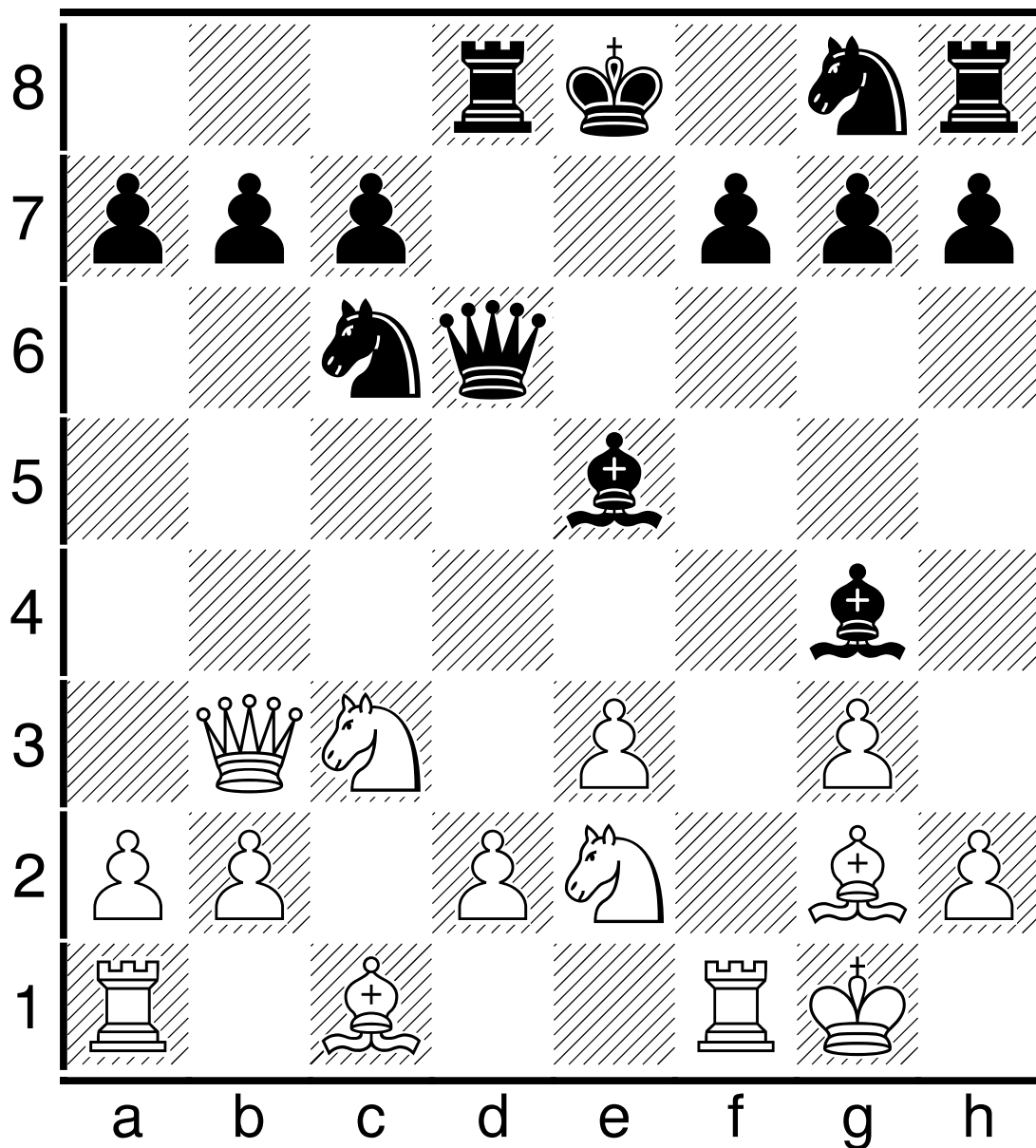
1) Schack matt betyder kungen är död på persiska.

Svar: Veckans kluring 11



Vit kan göra skolmatt genom att ta på f7 med damen, med Df3xf7. Löparen på c4 garderar damen, därför är det matt.

Veckans kluring 12



Kan vit göra skolmatt?

Flik 24

Schackmatch T1:17

Förberedelser schackmatch T1:17

Lokal

Spelbord med bräden (Ställ upp pjäserna i förväg.)

Fika

Fika till spelarna.

Översikt schackmatch T1:17

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna, speciellt motståndarlaget från en annan skola. ▪ Berätta vad som ska hända. ▪ Berätta om hur man uppför sig under ett parti. ▪ Berätta om hur avdömningen går till. ▪ Berätta att ingen får börja förrän du ger tillåtelse. ▪ Para ihop barnen.
10 min	Rond 1
5 min	Paus
10 min	Rond 2
15 min	Fika
10 min	Rond 3
5 min	Avrundning ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Berätta resultatet. ▪ Tacka alla för en bra match, inte minst motståndarlaget.

Schackmatch T1:17

Schackledarens blad T1:17

Lottning av matchen

Låt respektive skola skriva upp de barn som deltar från respektive skola. Skriv dem i förmodade spelstyrkeordning uppifrån och ner i två kolumner bredvid varandra. (Detta kan lärarna ha förberett.)

X-skolan

Anders Andersson
Berit Bertilsson
Calle Carlsson
David Davidsson
Erika Eriksson
Filippa Filipsson

Y-skolan

Gustaf Gustafsson
Hilda Haraldsson
Ida Ingvarsson
Johan Johansson
Karin Karlsson
Lars Larsson

Dra streck vid tre och tre. Skriv siffrorna 1–3 bredvid namnen, samt skolans initial framför siffran. Namnge respektive grupp.

X-skolan

Y-skolan

Grupp A

X1. Anders Andersson
X2. Berit Bertilsson
X3. Calle Carlsson

Y1. Gustaf Gustafsson
Y2. Hilda Haraldsson
Y3. Ida Ingvarsson

Grupp B

X1. David Davidsson
X2. Erika Eriksson
X3. Filippa Filipsson

Y1. Johan Johansson
Y2. Karin Karlsson
Y3. Lars Larsson

Blir det ojämnt på slutet får du mixa de två sista grupperna. Kommer en skola med färre barn än den andra, får du se till så barnen från den skola som är fler, i alla fall få spela ett parti mot någon från den andra skolan.

I rond ett möts:

X1–Y1
X2–Y2
X3–Y3

I rond två möts:

Y3–X1
Y2–X3
Y1–X2

I rond tre möts:

X1–Y2
Y1–X3
X2–Y3

Den som är placerad först har vit. Innan varje rond går du till spelborden och läser upp vilka som ska mötas, t.ex. Rond 1 Grupp A:

”Anders Andersson har vit mot Gustaf Gustafsson vid det här bordet. Berit Bertilsson har vit mot Hilda Haraldsson vid det här bordet. Calle Carlsson har vit mot Ida Ingvarsson vid det här bordet.”

Schackmatch T1:17

Ingen får börja förrän alla grupperna är redo för spel. Påminn barnen om ”skaka hand”, ”rörd är förd”, ”släppt är släppt”, och att man inte får störa varandra. Berätta också att ni spelar med schack och matt, och att det blir avdömning efter 10 minuter. För att vinna måste man då leda med 5 poäng eller mer. När någon vunnit, räcker han eller hon upp handen. Nu kan de börja. När ett parti är färdigt noterar ledarna resultatet.

Avrundning

När ronderna är klara får barnen lägga ner pjäserna i lådorna. Under tiden summerar ledarna resultatet. Redovisa skolornas sammanlagda resultat. Meddela resultatet. Tacka alla för en bra match, inte minst motståndarlaget.

EXTRALEKTION T1:17

Förberedelser lektion T1:17

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
3. Demonstrationsbrädet (Ställ upp enligt diagrammet nedan.)
4. Sätt upp svaret till Veckans kluring samt nästa kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)
3. Whiteboard-penna

Kopiering

1. Stenciler till de barn som missat några av Schackma Gandhis övnings- eller diplomuppgifter
2. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter.

Lektionsöversikt T1:17

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring är uppsatt samt en ny kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
10 min	Undervisning (vid spelborden) ▪ Barnen får spela ”Springaren tar allt”.
40 min	Fritt val ▪ Barnen får göra klart övnings- och diplomuppgifter de inte hunnit med. ▪ Barnen får spela fria partier. ▪ Barnen får lösa Schackma Gandhis kortuppgifter.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Barnen lägger ner sina saker mapparna. ▪ Påminn om Veckans kluring. ▪ Hej då till nästa vecka.

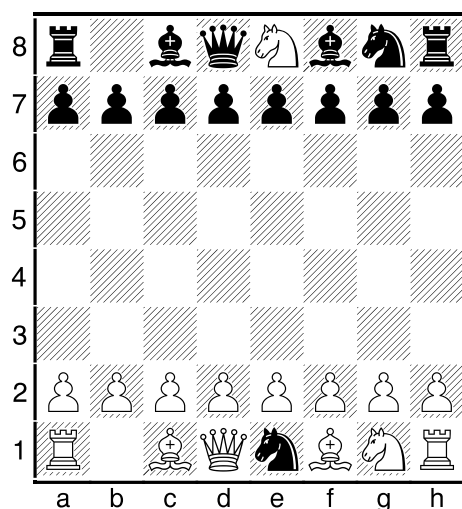
EXTRALEKTION T1:17

Schackledarens blad T1:17

Undervisning

1. Springaren tar allt

”Nu kan ni sätta er två och två vid spelborden. Ställ upp den här ställningen.”



”Vit och svart gör vartannat drag, men vit får bara flytta springaren på e8, och svart får bara flytta springaren på e1. Vem blir först med att ta motståndarens alla pjäser?”

Fritt val

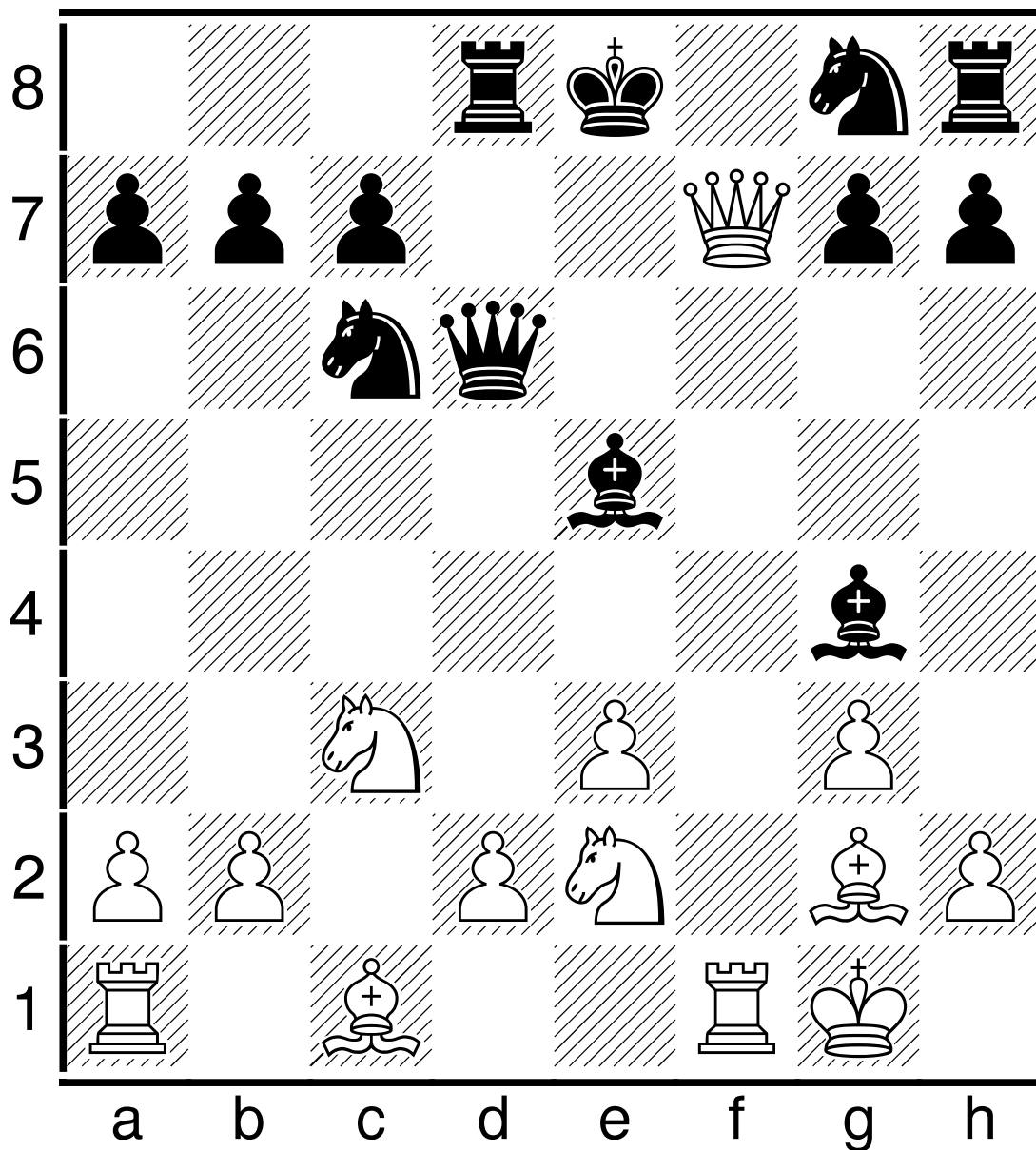
”Idag blir det fritt val. Ni kan idag välja att spela partier, och då får ni själva para ihop er och möta vem ni vill vid spelborden. Eller också kan ni lösa uppgifter som ni har kvar i Schackma Gandhis bokdiplom eller Schackma Gandhis schackkörkort. Eller också kan ni spela Schackma Gandhis schackkörkort. Detta gör ni vi runda bordet.”

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Berätta att en ny Veckans kluring är uppsatt.

Svar: Veckans kluring 12



Ja, vit kan göra en variant av skolmatt med Db3xf7, eftersom vits torn på f1 garderar f7.

Flik 25

Avslutning T1:18

Förberedelser Avslutning T1:18

Fika

1. Baka schackrutor
2. Blanda saft

Lokal

1. Runda bordet
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.)
3. Sätt upp svaret till Veckans kluring.

Material

1. Barnens mappar
2. Blyertspennor och suddgummi (till varje barn)

Kopiering

1. Stenciler till de barn som missat några av Schackma Gandhis övnings- eller diplomuppgifter.
2. Stencilerna till Schackma Gandhis extrauppgifter.
3. Stencilen ”Vad har vi lärt oss?”

Lektionsöversikt T1:18

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Kort sammanfattning av vad som hände förra gången. ▪ Berätta svaret till Veckans kluring. ▪ Berätta vad som ska hända under dagens lektion.
10 min	Undervisning (vid runda bordet) ▪ Barnen får göra klart de övnings- och diplomuppgifter de inte hunnit med.
25 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela ”Läraren bestämmer”. ▪ Fria partier, om det finns tid.
15 min	Fika med undervisning (vid runda bordet) ▪ Dela ut stencilen Vad har vi lärt oss?
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Barnen lägger ner sina saker i mapparna. ▪ Barnen får ta med mapparna hem. ▪ Slut på terminen!

Schackledarens blad T1:18

Schackkrutor

Ingredienser

4,5 dl vetemjöl
1 dl socker
200 gram smör, rumstempererat
2 msk kakao
1 msk vatten

Tillagning

100 st små eller 50 st stora.

1. Arbeta ihop mjöl, socker och smör för hand eller med en matberedare. Ta undan hälften av degen och tillsätt kakao och vatten och bearbeta tills degen är brunfärgad.
2. Lägg degarna i två plastpåsar och låt dem vila kallt i minst 30 minuter.
3. Sätt ugnen på 200 grader.
4. Rulla ut degen i två ljusa och två mörka jämna längder. Lägg en ljus bredvid en mörk och byt plats på färgerna i nästa lager. Tryck samman längderna så att de bildar en fyrkant. Skär i 5 mm tunna skivor. Lägg ut dem på en plåt med bakplåtspapper.
5. Grädda i mitten av ugnen i ca 8 minuter. Låt kakorna svalna på bakplåtspapperet på ett galler.

Undervisning

”Vi börjar med att ni får lösa uppgifter som ni har kvar i Schackma Gandhis bokdiplom eller Schackma Gandhis schackkörkort, eller också kan ni lösa Schackma Gandhis kortuppgifter. Detta gör ni vid runda bordet.”

Spela

”Nu ska ni få spela ett parti, där det är jag som bestämmer. Ni parar ihop er själva och gör er redo för ett parti. Men ni börjar inte utan inväntar mina instruktioner.” (När alla sitter på plats fortsätter du.)

”Jag kommer nu att ge order innan spelarna får göra sina drag.” (Givetvis kan du själv hitta på order som du ger barnen i det parti som följer.) ”Nu börjar vi:

1. Vit gör sitt första drag. (Du väntar så att alla hinner göra sitt drag.)
2. Svart gör sitt första drag. (Du inväntar alla.)
3. Vit gör sitt andra drag.
4. Nu måste svart flytta en bonde i sitt andra drag.
5. Vit måste flytta en springare i sitt drag.
6. Svart gör sitt drag. Vit gör sitt drag.
7. Innan svart gör sitt drag får svart ta bort en av vits bönder.
8. Innan vit gör sitt drag måste alla vitspelare springa tre varv runt bordet.
9. Svart gör sitt drag.
10. Vit gör sitt drag.
11. Nu måste svartspelarna ta bort en av sina pjäser innan svart gör sitt drag.
12. Vit gör sitt drag.
13. Svart gör sitt drag.
14. Nu tar ni bort alla pjäser som står på fjärde raden. Alltså en rak linje från 4:an vid schackbrädets sida, från a–h.

Avslutning T1:18

15. Nu gör vit sitt drag.
16. Svart gör sitt drag.
17. Från och med nu måste alla vitspelarna spela resten av partiet med vänster hand.
18. Vit gör sitt drag.
19. Svart gör sitt drag.
20. Vit gör sitt drag.
21. Från och med nu måste svartspelarna säga 'hoppelihoopp' varje gång svart flyttar en springare.
22. Svart drar.
23. Vit drar.
24. Nu byter ni plats och sida av brädet. Svartspelarna blir alltså vitspelare och vitspelarna blir svartspelare.
25. Svart drar.
26. Vit drar.
27. Nu får svart göra två drag i rad.
28. Vit drar.
29. Svart drar.
30. Nu får vitspelarna sätta in en extra bonde innan vit gör sitt drag.
31. Svart drar.
32. Vit drar.
33. Svart drar.
34. I sitt nästa drag måste vitspelaren flytta en löpare.
35. Svart drar.
36. Innan vit gör sitt drag ska vit göra tio sit-ups på golvet.
37. Svart drar.
38. Vit drar.
39. Svart drar.
40. Vit drar.
41. Ta bort alla pjäser längs b-linjen, från 1–8.
42. Svart drar.
43. Vit drar.
44. Innan svart gör sitt drag får svart ta bort en pjäs av motståndaren.
45. Innan vit gör sitt drag får vit sätta in ett extra torn.
46. Svart drar.
47. Vit drar.
48. Svart drar.
49. Vit får göra två drag i rad.
50. Svart drar.
51. Vit drar.
52. Svart får sätta in en extra bonde innan svart gör sitt första drag.”
(Fortsätt tills alla spelat klart.)

Fika

Medan barnen fikar delar du ut stencilen ”Vad har vi lärt oss?”

Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. Tacka för terminen. Berätta när schacket startar nästa termin.

Vad har vi lärt oss?

- Historien om schack
- Hur pjäserna går
- Hur pjäserna slår
- Först över
- Bondeschack
- Bondeförvandling på sista raden
- Koordinatsystemet
- Schackspråket
- Schacknotation (Kung = K, Dam = D, Torn = T, Löpare = L, Springare = S. Bonden har ingen initial.)
- Lång rockad
- Kort rockad
- Hur man uppför sig när man spelar ett parti
- Rörd är förd
- Släppt är släppt
- Skaka hand före och efter ett parti
- Pjäsernas värde (K = ovärderlig, D = 9, T = 5, L = 3, S = 3, B = 1)
- Schack och matt
- Matt med två torn
- Patt
- Skolmatt
- Försvar mot skolmatt
- Fria partier (Barnen får själva välja motspelare)
- Utmanarpartier (Ledaren parar ihop)
- Berger-turnering (Alla möter alla)
- ”En passant” (”I förbifarten”)

Flik 26

Om

Veckans kluring

Veckans kluring kan sättas upp på anslagstavlan i skolsalen, fritidshemmet eller schacklokalen. Barnen kan sedan gå och grunna på kluringen när de har tid över.

En möjlighet är att varje veckas schackträning inleds med att rätt svar på förra veckans fråga tillkännages. Träningen avslutas sedan med att det nya problemet sätts upp.

Kluringarna kan också användas som tema för en schacklektion, t.ex. genom att först gå igenom temat i böckerna om Schackma Gandhi, låta barnen arbeta med det tillhörande diplomsystemet med övningsuppgifter, och avsluta med veckans kluring.

En möjlighet är att om ett barn har frågor rörande Veckans kluring, kan ledaren tipsa om vilka sidor barnet ska läsa i *Schackma Gandhi* får en idé för att kunna lösa uppgiften.

Kluringarnas tema i böckerna om Schackma Gandhi

Kluring 1-2: Läs sid 42 – 44 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 3-4: Läs sid 46 – 47 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 5-6: Läs sid 48 – 49 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 7-8: Läs sid 50 – 53 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 9 - 10: Läs sid 54 – 56 i Schackma Gandhi får en idé

Kluring 11-12: Läs sid 59 - 65 i Schackma Gandhi får en idé

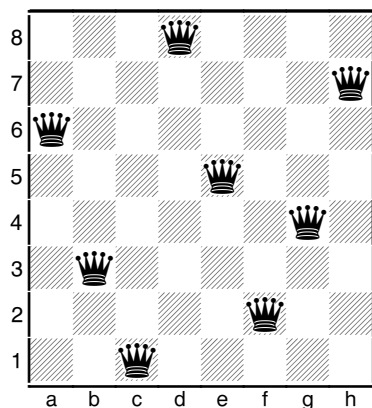
Facit

Veckans kluring

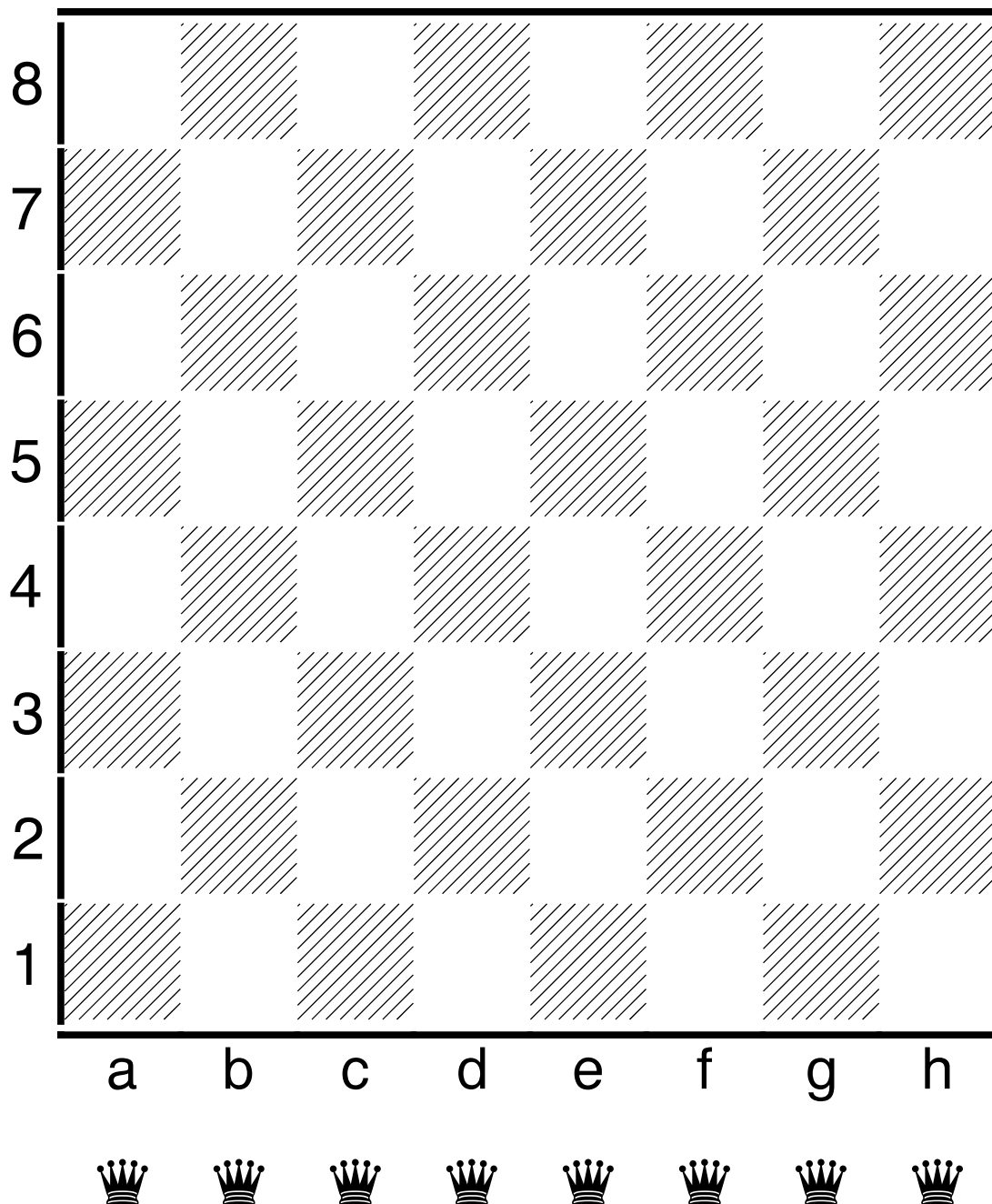
- 1) Vit får inte göra rockad eftersom vits kung står i schack. Kom ihåg att man inte får göra rockad ifall: 1) kungen eller tornet har flyttat 2) kungen står i schack 3) kungen kommer i schack efter att rockaden är gjord 4) kungen under rockaden passerar en ruta där han skulle varit i schack.
- 2) Vit får göra lång rockad. Däremot hamnar kungen i schack vid kort rockad.
- 3) Vits dam på d4 kan ta tornet på h8, springaren på g4, bonden på d5 och bonden på a7.
- 4) Bäst är att ta tornet på c8, eftersom det är ogarderat. Däremot är svarts dam på c4 garderad av löparen på f7. Tar vit svarts dam blir det bara byte av damer.
- 5) Vit har 20 poäng och svart har 21 poäng. Ni kommer väl ihåg vad pjäserna är värda:
Kungen = ovärderlig
Damen = 9 poäng
Tornet = 5 poäng
Löparen = 3 poäng
Springaren = 3 poäng
Bonden = 1 poäng
- 6) Vit har 18 poäng och svart har 18 poäng. Ingen leder.
- 7) Det ska stå ett vitt torn på a-linjen som schackar. Alltså på a1, a2, a3, a4 eller a8.
- 8) Bästa draget är 1.Td2-g2. Då vaktar tornet kungen längs med g-linjen. Svart måste spela 1...Kh6-h7 och då kan vit spela 2.Te5-h5 matt.
- 9) Nej, det är inte patt utan matt. Vits löpare på b3 schackar, och kungen på g8 kan inte smita undan.
- 10) Ja, det är patt. Svarts kung kan inte flytta utan att den blir tagen.
- 11) Vit kan göra skolmatt genom att ta på f7 med damen, med Df3xf7. Löparen på c4 garderar damen, därför är det matt.
- 12) Ja, vit kan göra en variant av skolmatt med Db3xf7, eftersom vits torn på f1 garderar f7.

Extra kluring:

Det finns 92 olika sätt att placera ut damerna. Bästa knepet är att placera ut damerna med springaravstånd, men det är ändå inte lätt att få till det när åttonde damen ska placeras ut. Ofta får man pröva sig fram ett par gånger innan det går. En lösning är den här:

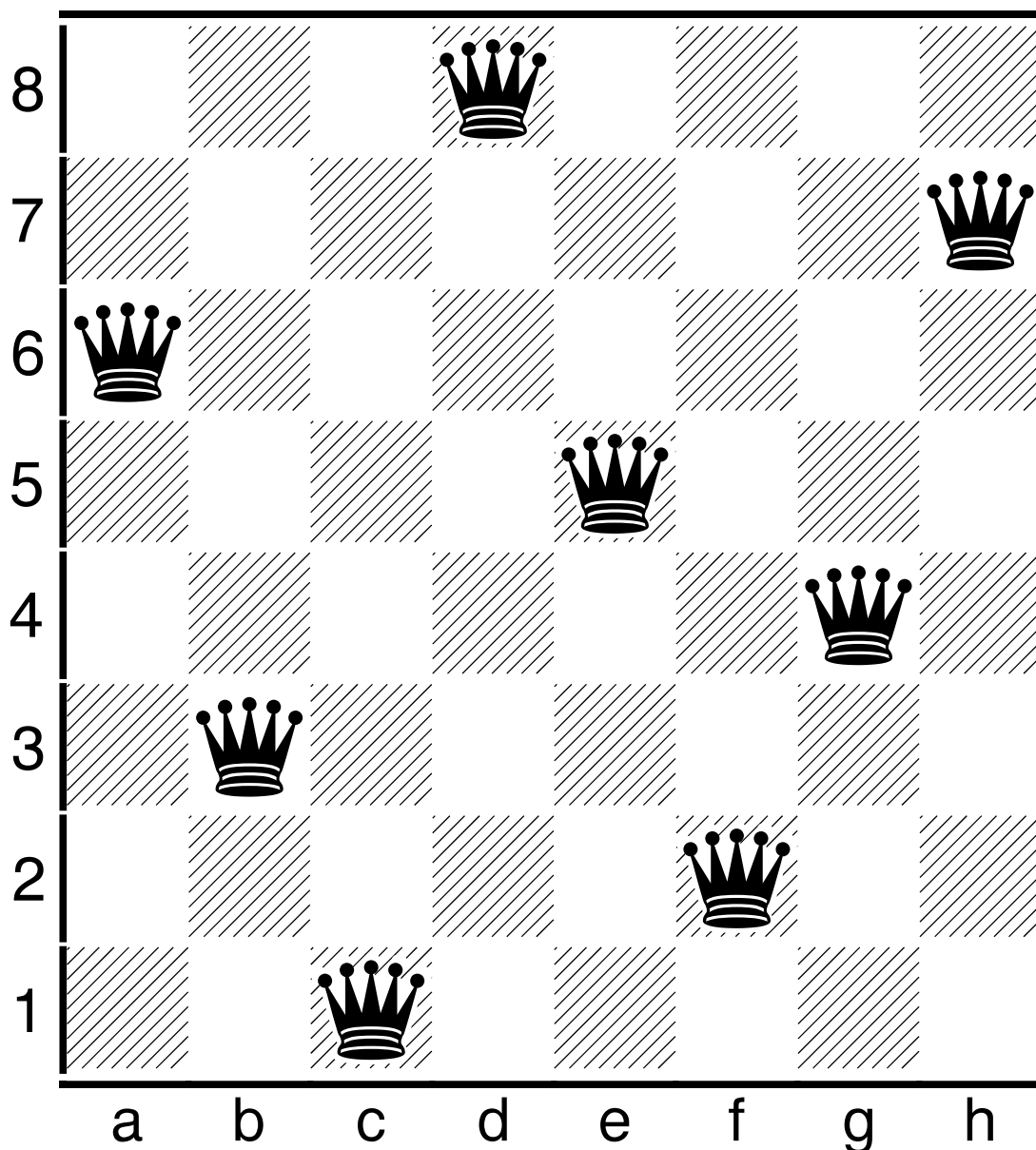


Veckans kluring Extra



**Hur många svarta damer kan du placera ut på schackbrädet utan att någon dam kan slå en annan?
(Klarar du åtta är du riktigt bra!)**

Svar: Veckans kluring Extra



Det finns 92 olika sätt att placera ut åtta damer utan att de kan slå varandra. Bästa knepet är att placera ut damerna med springaravstånd, men det är ändå inte lätt att få till det när åttonde damen ska placeras ut. Ofta får man pröva sig fram ett par gånger innan det går.

Flik 27

Om

Schackma Gandhis schackkörkort

För att få Schackma Gandhis schackkörkort ska barnet klara uppgifter på sex nivåer med stigande svårighetsgrad: kung, torn, löpare, bonde, dam och springare. Varje nivå består av tre ark papper där barnet får lära sig hur respektive pjäs: 1) går, 2) slår, 3) hotar. När barnet har klarat ett uppgiftsark bockar ledaren av på barnets schackkörkort. När alla ringar är ifyllda får barnet sitt körkort.

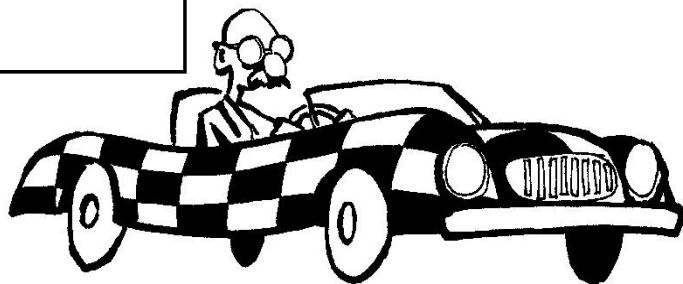
Till uppgifterna finns det tydliga svar, vilket gör att barnen själva kan rätta. Där med är konceptet lämpligt som extramaterial i schackundervisningen. Målgrupper är de barn som är lite snabbare än de andra när en lektions uppgifter ska lösas, eller det barn som snabbt blivit färdigt med sitt schackparti och väntar på att de andra ska bli klara.

Tanken är att ledaren kopierar upp alla ark med uppgifter som följer, och att han eller hon delar ut dem när behov finns. Där till ska varje barn som börjar lösa uppgifterna få ett individuellt schackkörkort. Ledaren måste därför i förväg ha kopierat upp dessa, vilket kräver dubbelsidig kopiering och att körkorten klipps ut.

Givetvis kan materialet användas utan konceptet med schackkörkort.

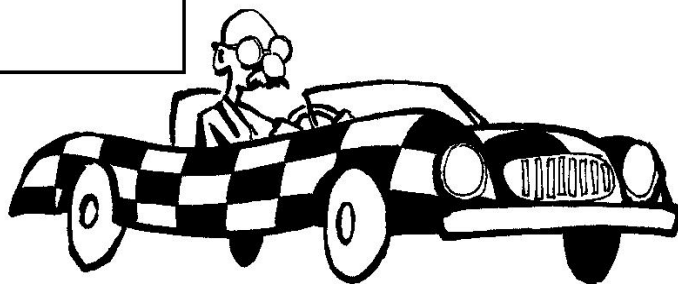
SCHACKKÖRKORT

NAMN.....
.....



SCHACKKÖRKORT

NAMN.....
.....



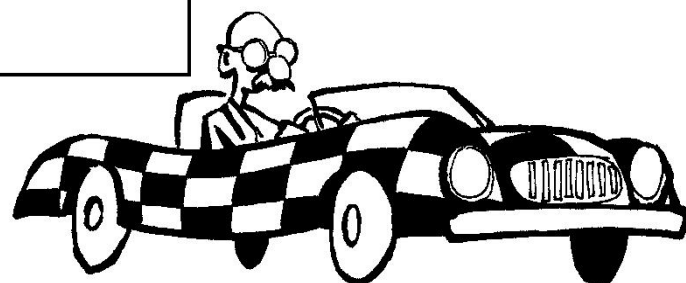
SCHACKKÖRKORT

NAMN.....
.....



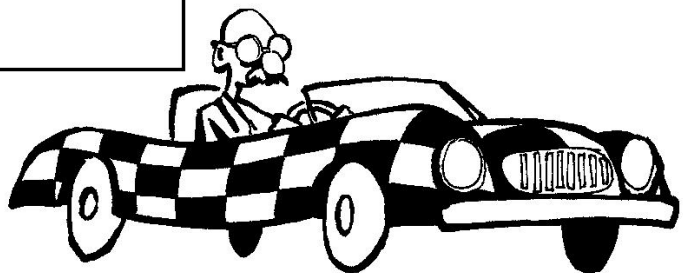
SCHACKKÖRKORT

NAMN.....
.....



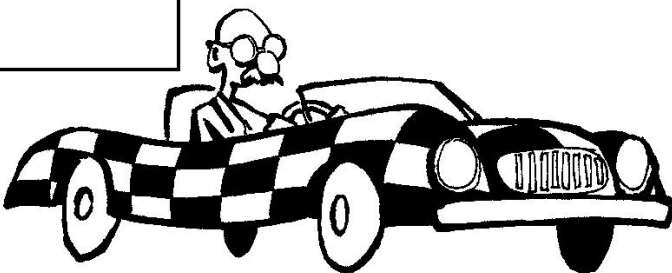
SCHACKKÖRKORT

NAMN.....
.....



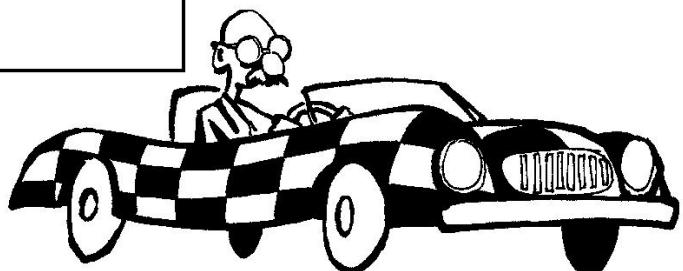
SCHACKKÖRKORT

NAMN.....
.....



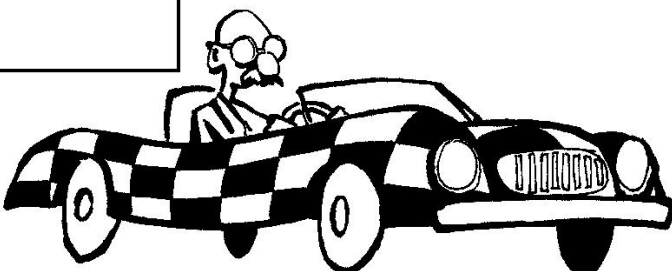
SCHACKKÖRKORT

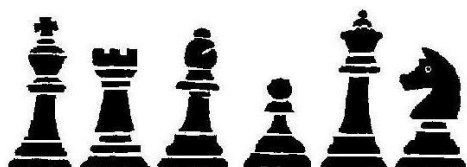
NAMN.....
.....



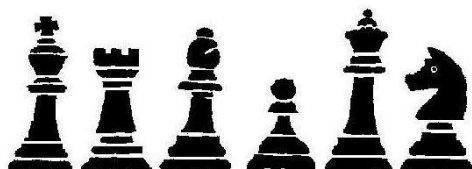
SCHACKKÖRKORT

NAMN.....
.....

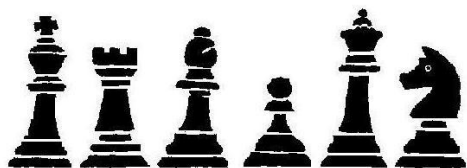




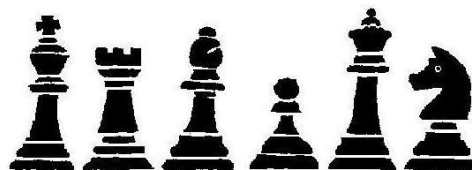
GÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SLÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
HOTA ○ ○ ○ ○ ○ ○



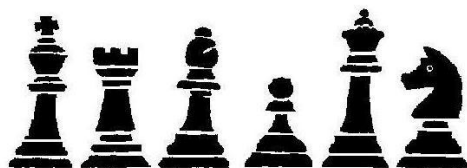
GÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SLÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
HOTA ○ ○ ○ ○ ○ ○



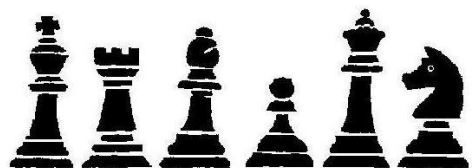
GÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SLÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
HOTA ○ ○ ○ ○ ○ ○



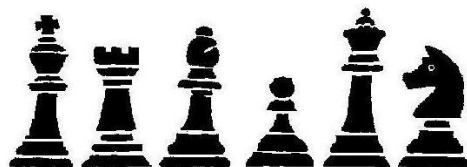
GÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SLÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
HOTA ○ ○ ○ ○ ○ ○



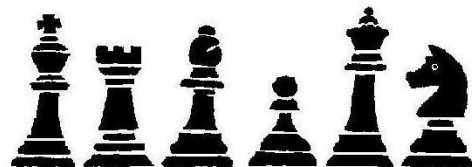
GÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SLÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
HOTA ○ ○ ○ ○ ○ ○



GÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SLÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
HOTA ○ ○ ○ ○ ○ ○



GÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SLÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
HOTA ○ ○ ○ ○ ○ ○



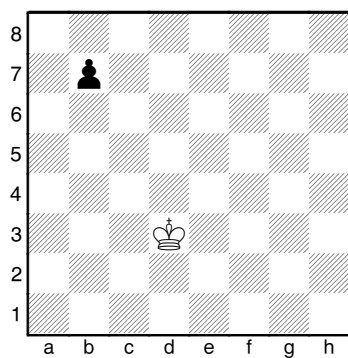
GÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
SLÅ ○ ○ ○ ○ ○ ○
HOTA ○ ○ ○ ○ ○ ○

Kungen går



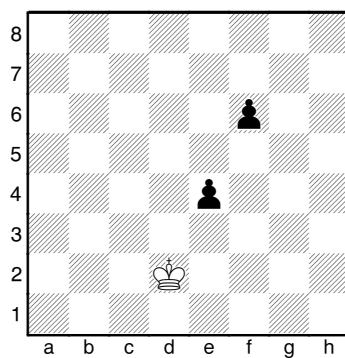
Hur många drag tar det för vits kung att slå svarts bönder? Kungen får göra sina drag på rad.

1)



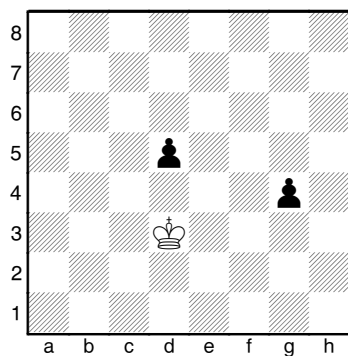
Det tog drag att slå svarts bonde.

2)



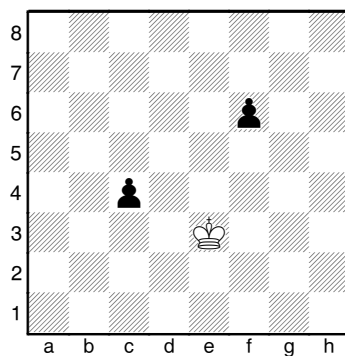
Det tog drag att slå svarts bönder.

3)



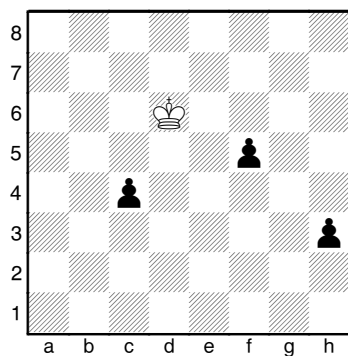
Det tog drag att slå svarts bönder.

4)



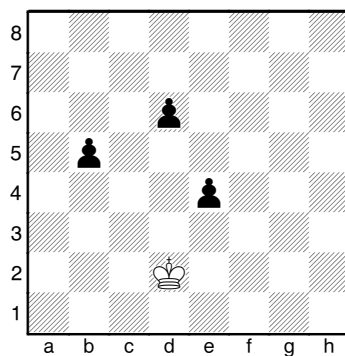
Det tog drag att slå svarts bönder.

5)



Det tog drag att slå svarts bönder.

6)

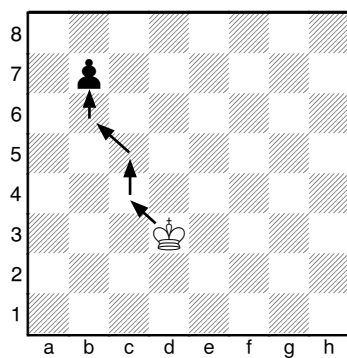


Det tog drag att slå svarts bönder.

Svar: Kungen går

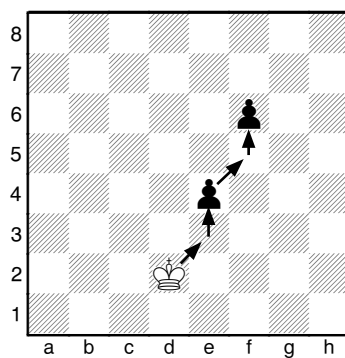


1)



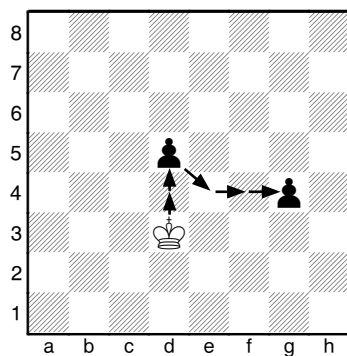
Det tog 4 drag att slå svarts bonde.

2)



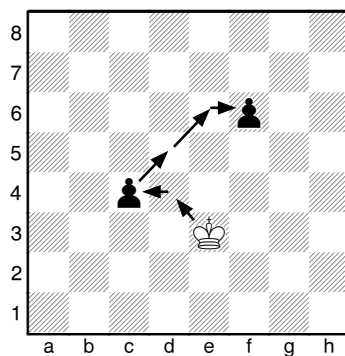
Det tog 4 drag att slå svarts bönder.

3)



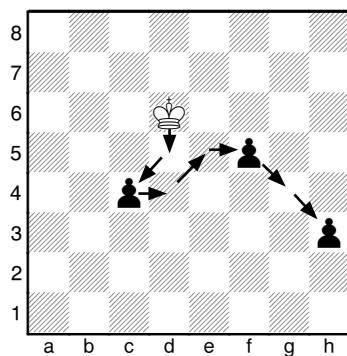
Det tog 5 drag att slå svarts bönder.

4)



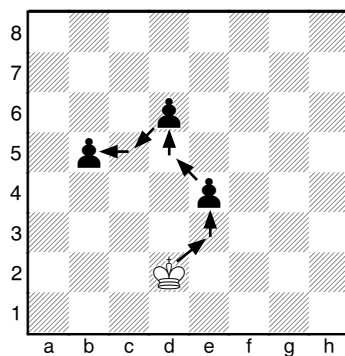
Det tog 5 drag att slå svarts bönder.

5)



Det tog 7 drag att slå svarts bönder.

6)



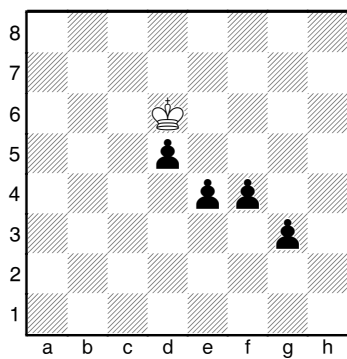
Det tog 6 drag att slå svarts bönder.

Kungen slår

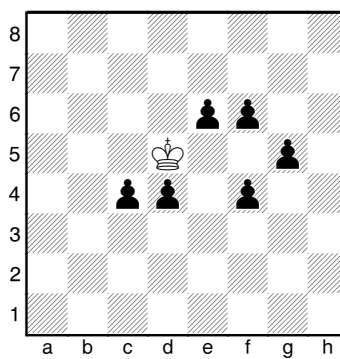


Den vita kungen får göra fyra drag i rad. Rita hur den ska gå för att slå så många av svarts pjäser som möjligt?

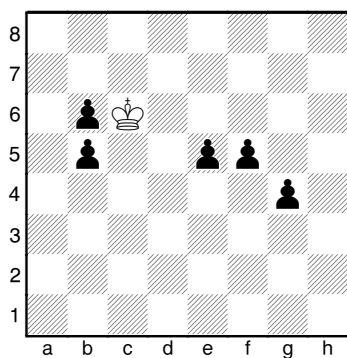
1)



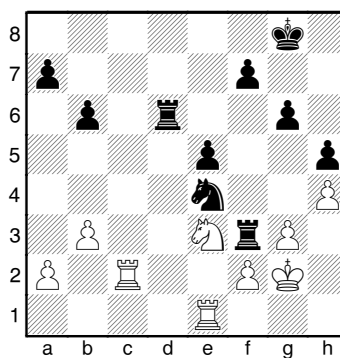
2)



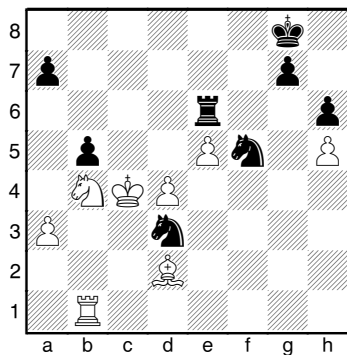
3)



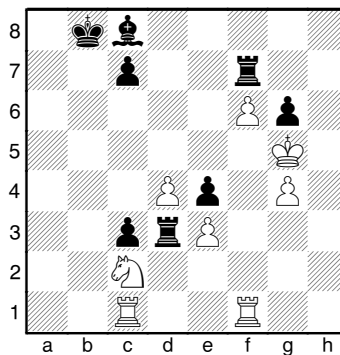
4)



5)



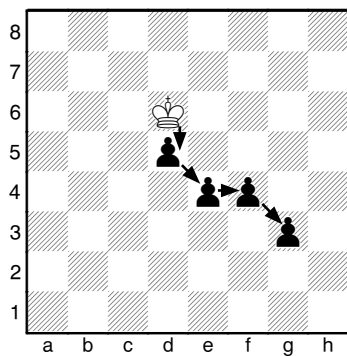
6)



Svar: Kungen slår

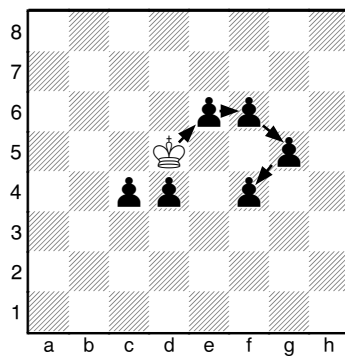


1)



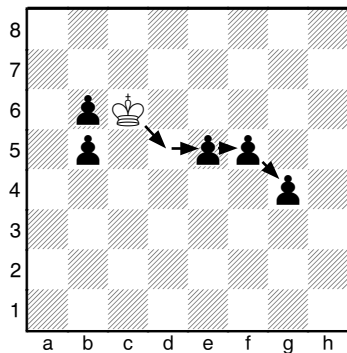
1.Kd6xd5 2.Kd5xe4 3.Ke4xf4 4.Kf4xg3

2)



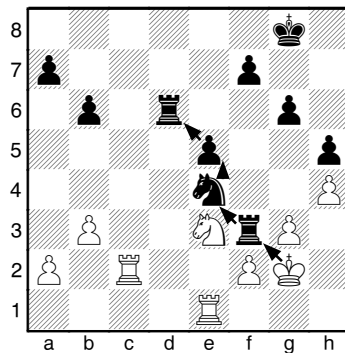
1.Kd5xe6 2.Ke6xf6 3.Kf6xg5 4.Kg5xf4

3)



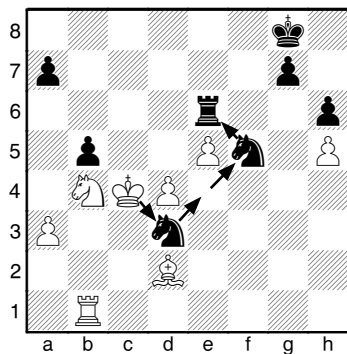
1.Kc6-d5 2.Kd5xe5 3.Ke5xf5 4.Kf5xg4

4)



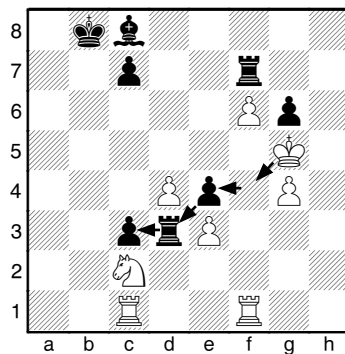
1.Kg2xf3 2.Kf3xe4 3.Ke4xe5 4.Ke5xd6

5)



1.Kc4xd3 2.Kd3-e4 3.Ke4xf5 4.Kf5xe6

6)



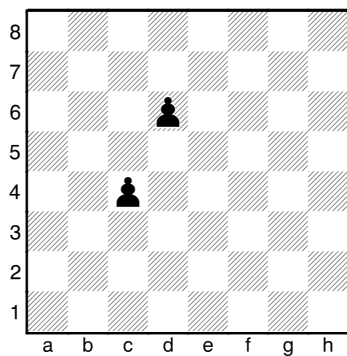
1.Kg5-f4 2.Kf4xe4 3.Ke4xd3 4.Kd3xc3

Kungen hotar

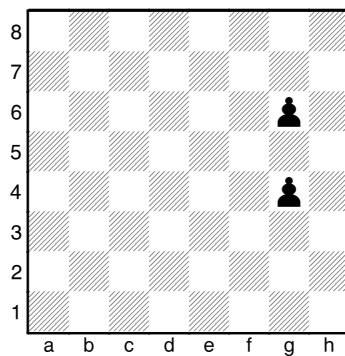


Rita in ett K där vits kung ska stå för att hota svarts bönder på en och samma gång.

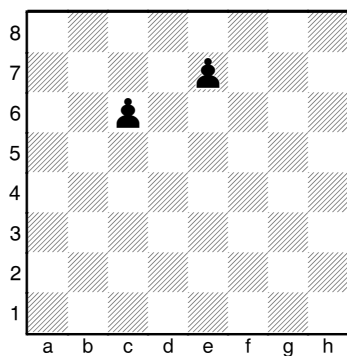
1)



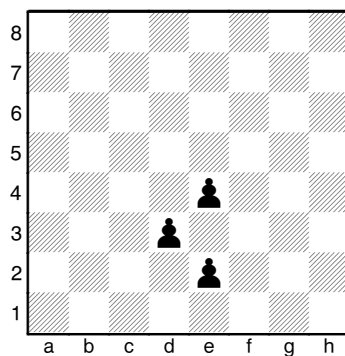
2)



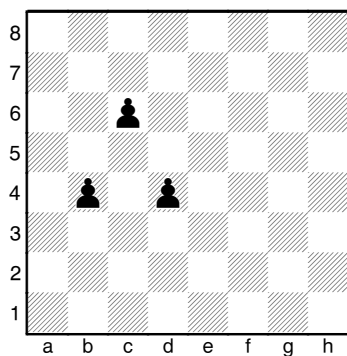
3)



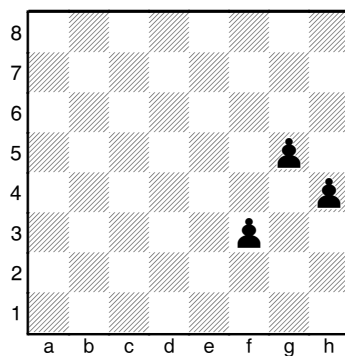
4)



5)



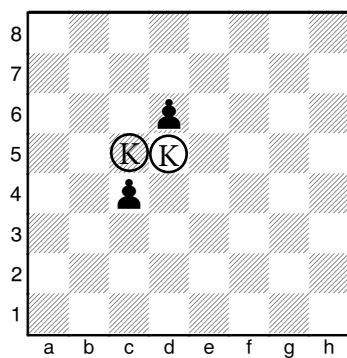
6)



Svar: Kungen hotar

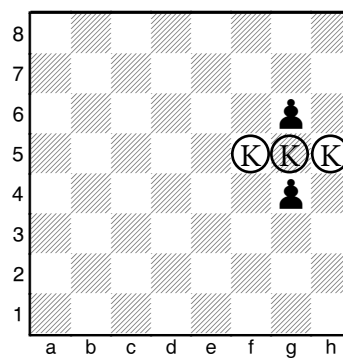


1)



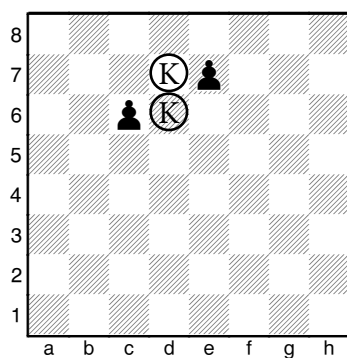
Kd5 eller Kc5

2)



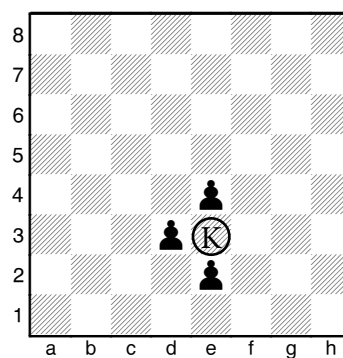
Kf5, Kg5 eller Kh5

3)



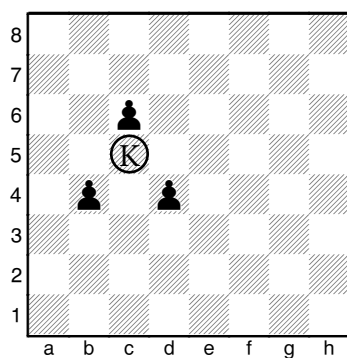
Kd7 eller Kd6

4)



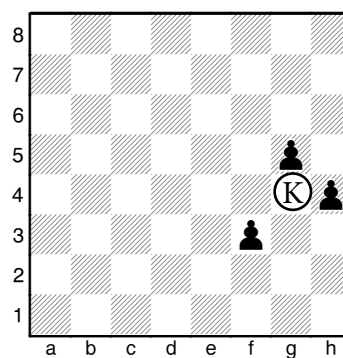
Ke3

5)



Kc5

6)



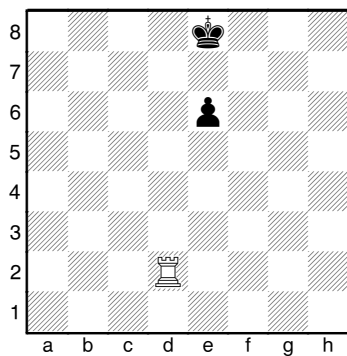
Kg4

Tornet går



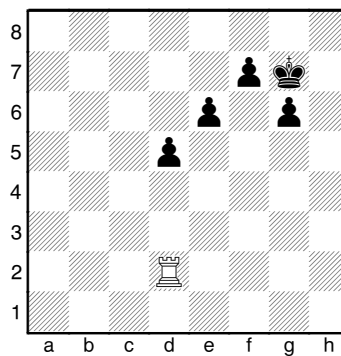
Rita hur tornet ska gå för att slå svarts kung. Tornet får göra sina drag på rad, men får inte slå svarts bönder. Hur många drag behövde det?

1)



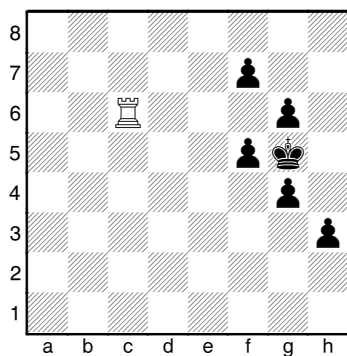
Det tog drag att slå svarts kung.

2)



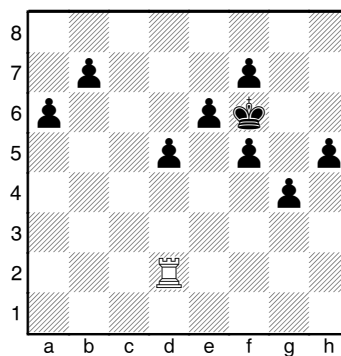
Det tog drag att slå svarts kung.

3)



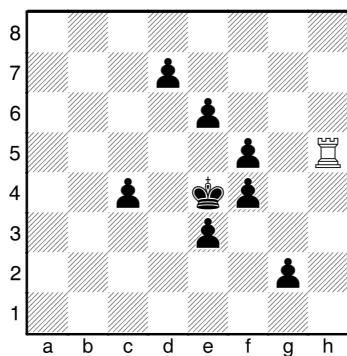
Det tog drag att slå svarts kung.

4)



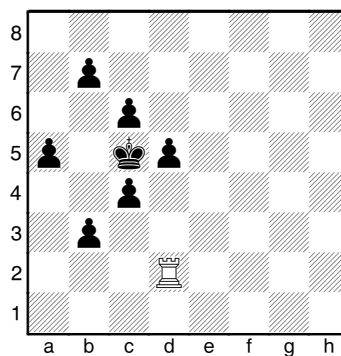
Det tog drag att slå svarts kung.

5)



Det tog drag att slå svarts kung.

6)

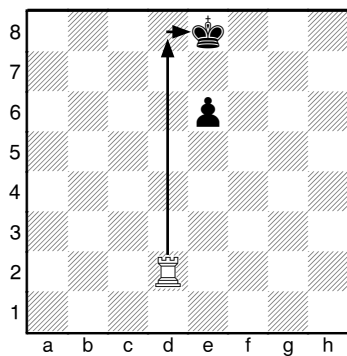


Det tog drag att slå svarts kung.

Svar: Tornet går

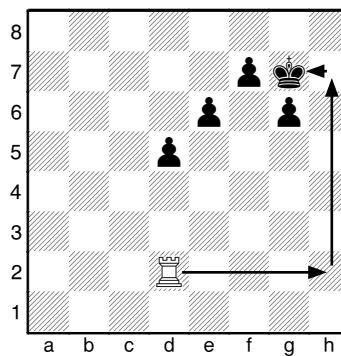


1)



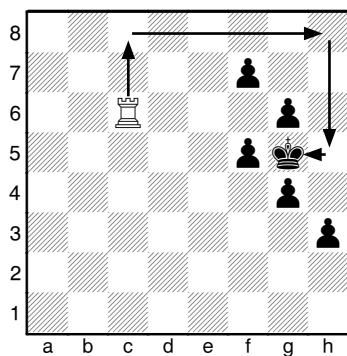
Det tog 2 drag att slå svarts kung.

2)



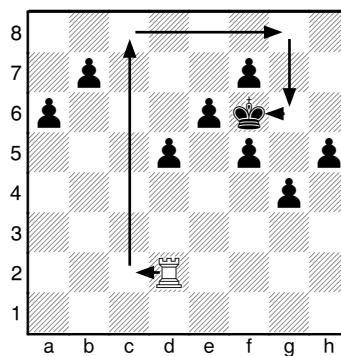
Det tog 3 drag att slå svarts kung.

3)



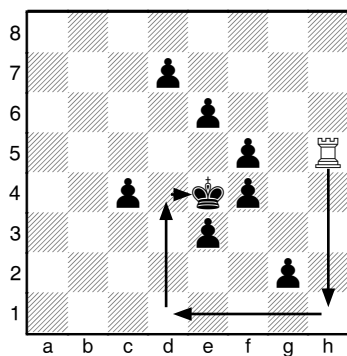
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

4)



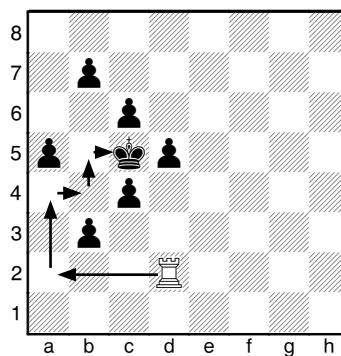
Det tog 5 drag att slå svarts kung.

5)



Det tog 4 drag att slå svarts kung.

6)



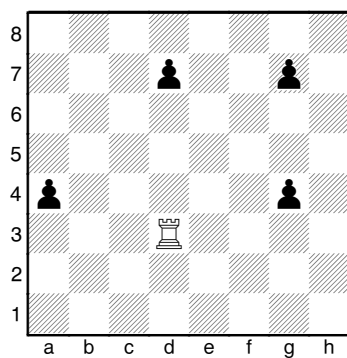
Det tog 5 drag att slå svarts kung.

Tornet slår

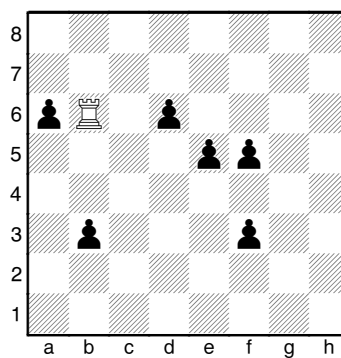


Det vita tornet får göra fyra drag på rad. Rita hur det kan slå så många av svarts pjäser som möjligt.

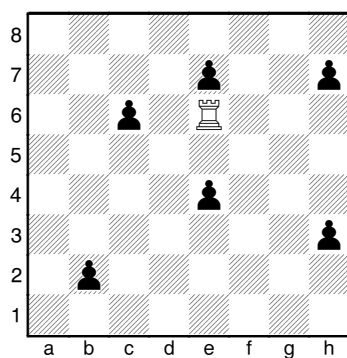
1)



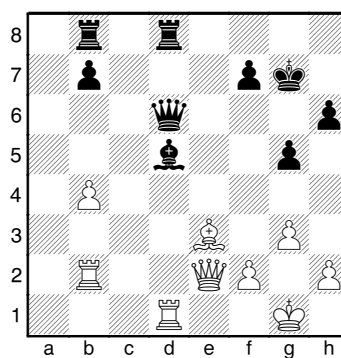
2)



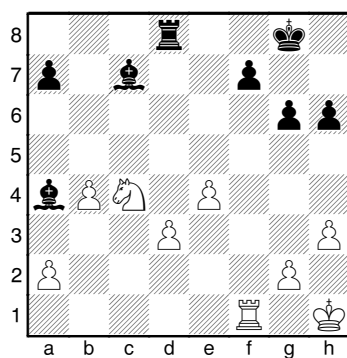
3)



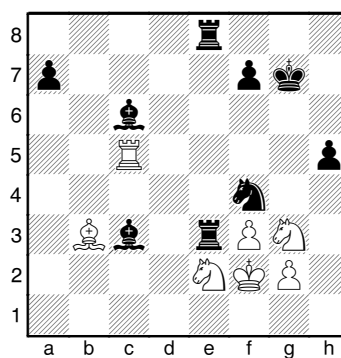
4)



5)



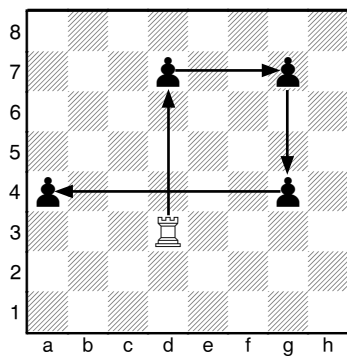
6)



Svar: Tørnet slår

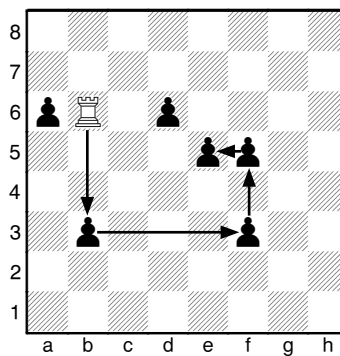


1)



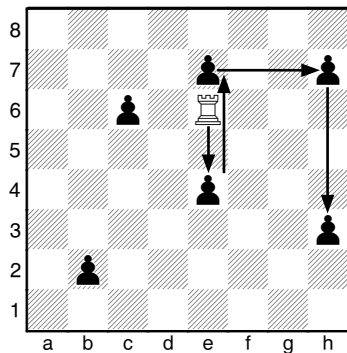
1.Td3xd7 2.Td7xg7 3.Tg7xg4 4.Tg4xa4

2)



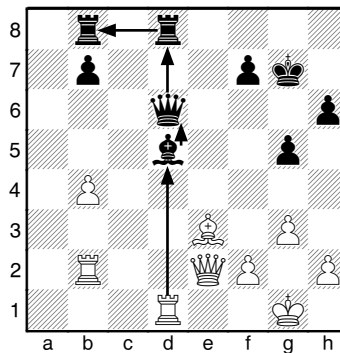
1.Tb6xb3 2.Tb3xf3 3.Tf3xf5 4.Tf5xe5

3)



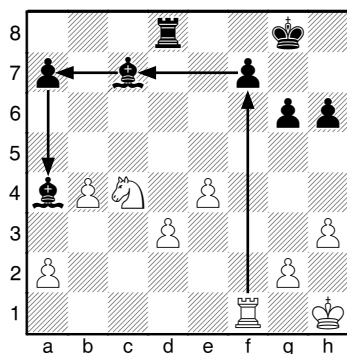
1.Te6xe4 2.Te4xe7 3.Te7xh7 4.Th7xh3

4)



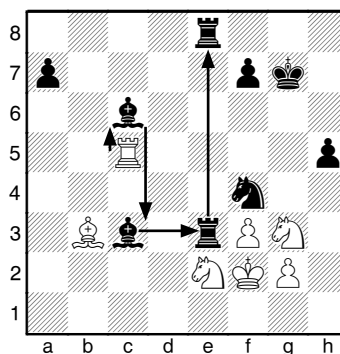
1.Td1xd5 2.Td5xd6 3.Td6xd8 4.Td8xb8

5)



1.Tf1xf7 2.Tf7xc7 3.Tc7xa7 4.Ta7xa4

6)



1.Tc5xc6 2.Tc6xc3 3.Tc3xe3 4.Te3xe8

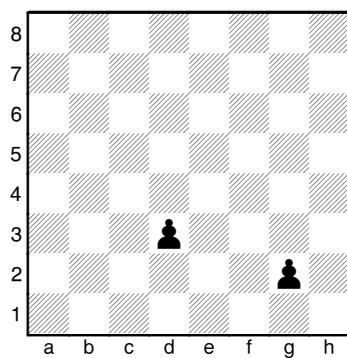
Tornet hotar



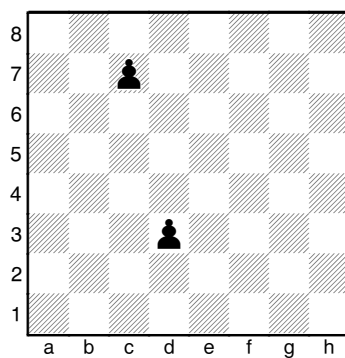
Rita in ett T där vits torn ska stå för att hota svarts bönder på en och samma gång.

I uppgifterna 1-3 finns det två svar.

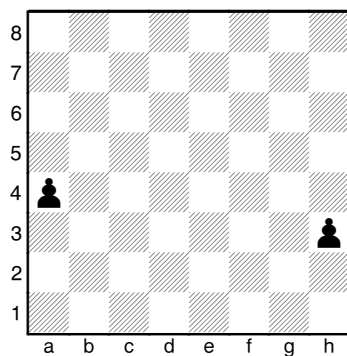
1)



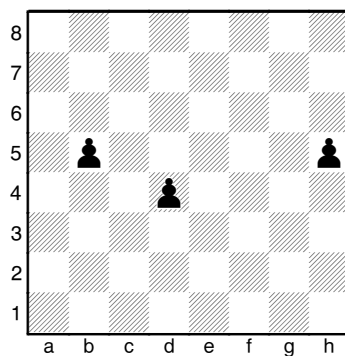
2)



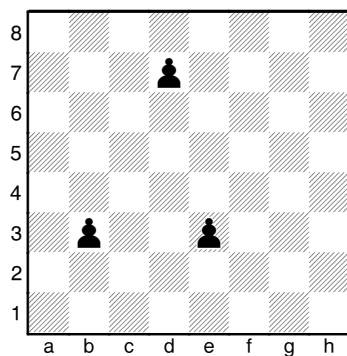
3)



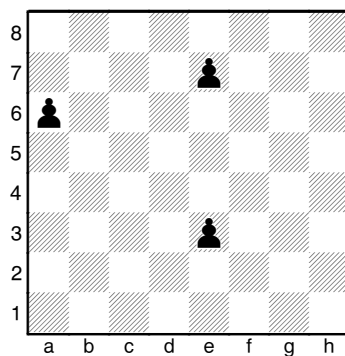
4)



5)



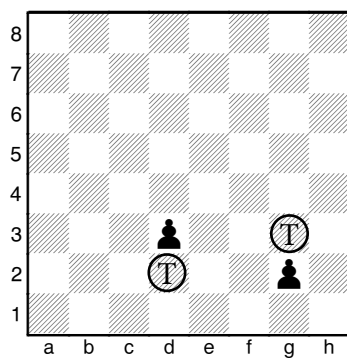
6)



Svar: Tornet hotar

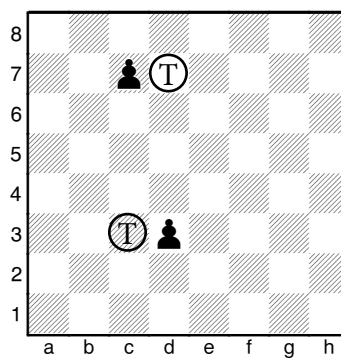


1)



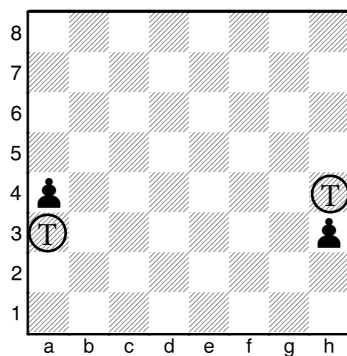
Td2 eller Tg3

2)



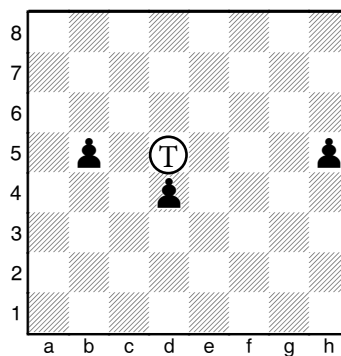
Tc3 eller Td7

3)



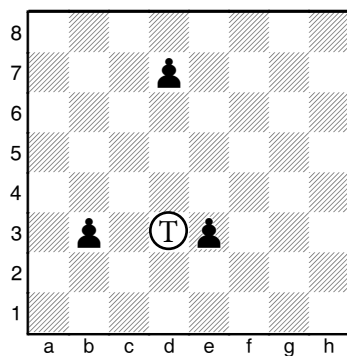
Ta3 eller Th4

4)



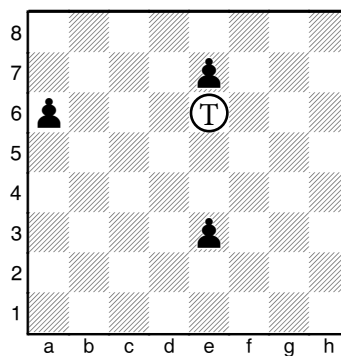
Td5

5)



Td3

6)



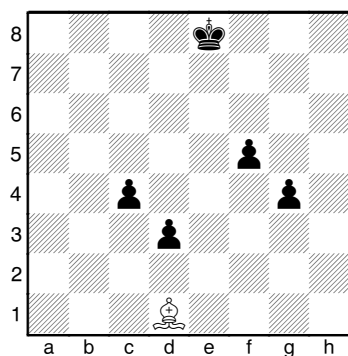
Te6

Löparen går



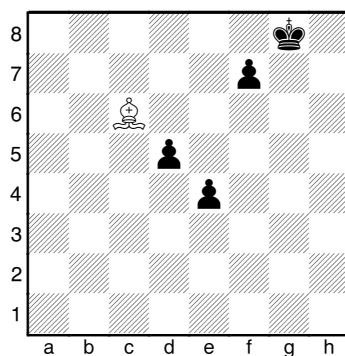
Rita hur löparen ska gå för att slå svarts kung. Löparen får göra sina drag på rad, men får inte slå svarts bönder. Hur många drag behövde den?

1)



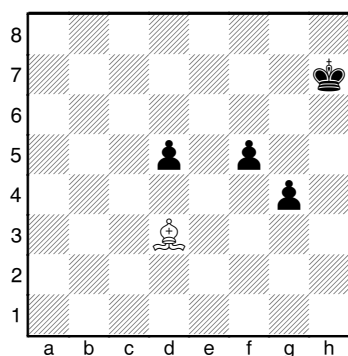
Det tog drag att slå svarts kung.

2)



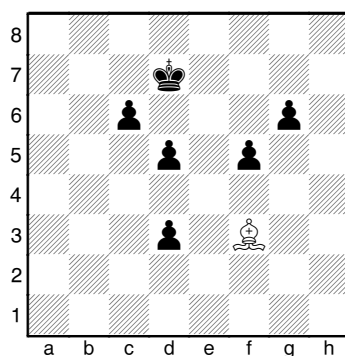
Det tog drag att slå svarts kung.

3)



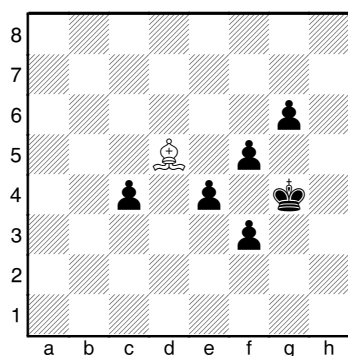
Det tog drag att slå svarts kung.

4)



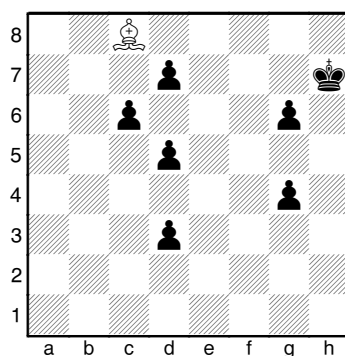
Det tog drag att slå svarts kung.

5)



Det tog drag att slå svarts kung.

6)

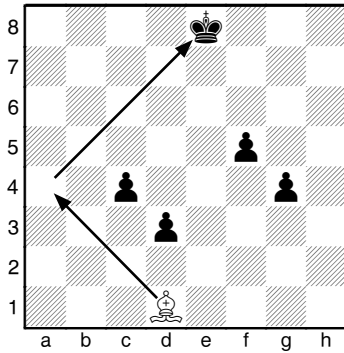


Det tog drag att slå svarts kung.

Svar: Löparen går

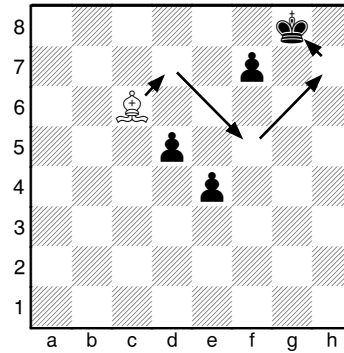


1)



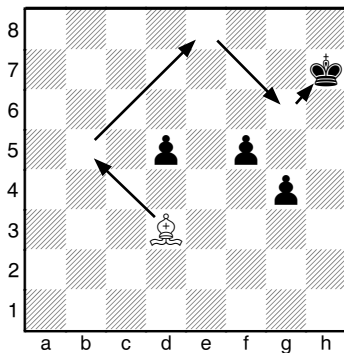
Det tog 2 drag att slå svarts kung.

2)



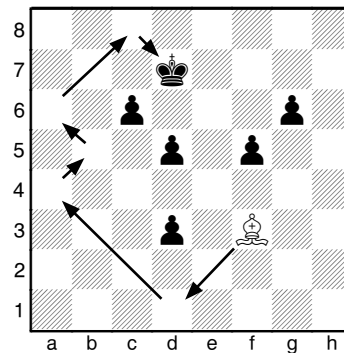
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

3)



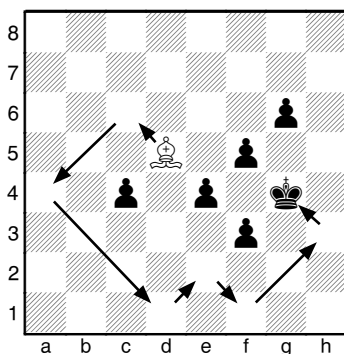
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

4)



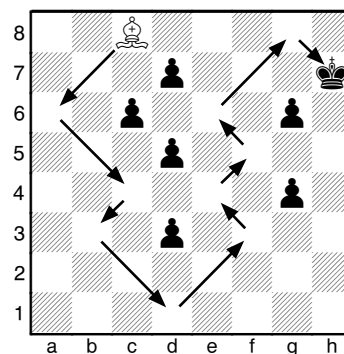
Det tog 6 drag att slå svarts kung.

5)



Det tog 7 drag att slå svarts kung.

6)



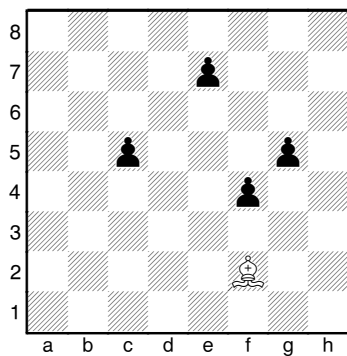
Det tog 10 drag att slå svarts kung.

Löparen slår

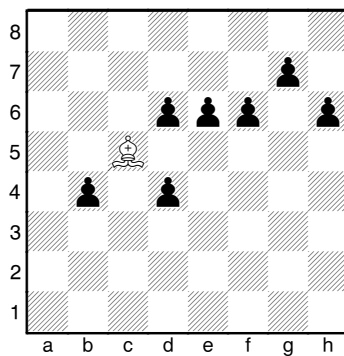


Den vita löparen får göra fyra drag på rad. Rita hur den ska gå för att slå så många av svarts pjäser som möjligt?

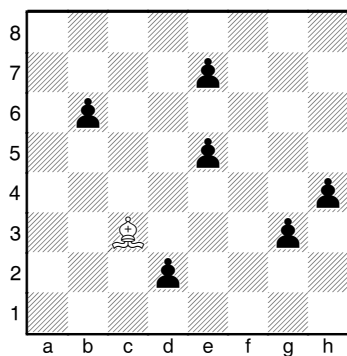
1)



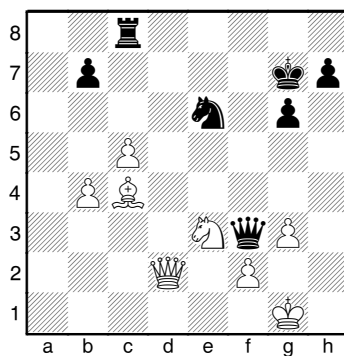
2)



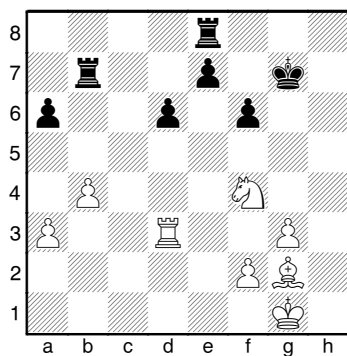
3)



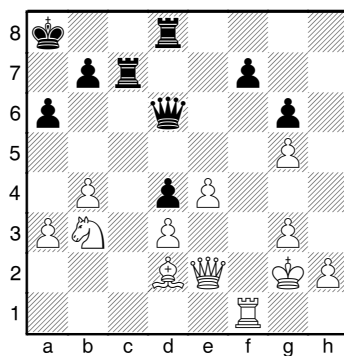
4)



5)



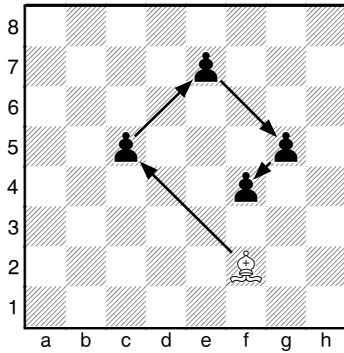
6)



Svar: Löparen slår

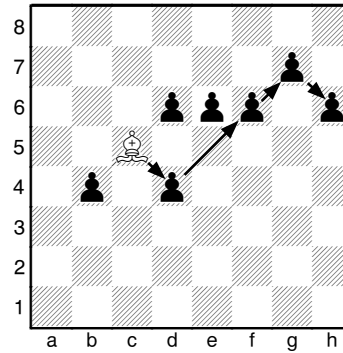


1)



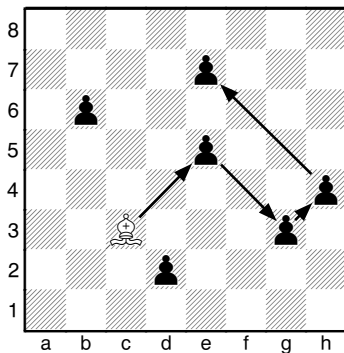
1.Lf2xc5 2.Lc5xe7 3.Le7xg5 4.Lg5xf4

2)



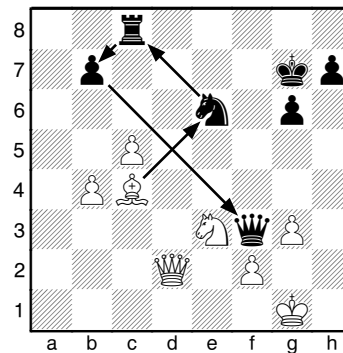
1.Lc5xd4 2.Ld4xf6 3.Lf6xg7 4.Lg7xh6

3)



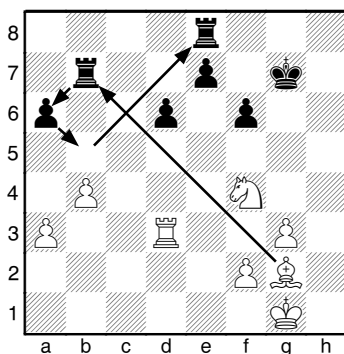
1.Lc3xe5 2.Le5xg3 3.Lg3xh4 4.Lh4xe7

4)



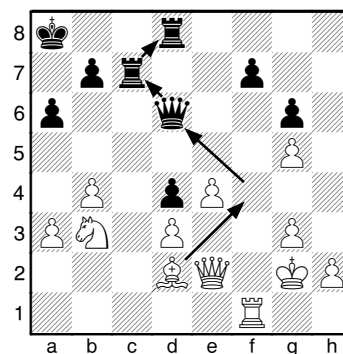
1.Lc4xe6 2.Le6xc8 3.Lc8xb7 4.Lb7xf3

5)



1.Lg2xb7 2.Lb7xa6 3.La6-b5 4.Lb5xe8

6)



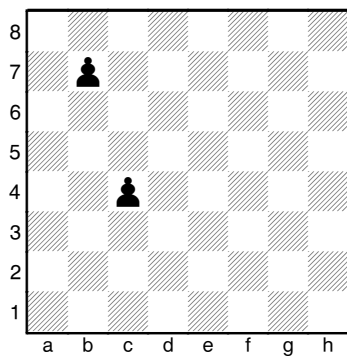
1.Ld2-f4 2.Lf4xd6 3.Ld6xc7 4.Lc7xd8

Löparen hotar

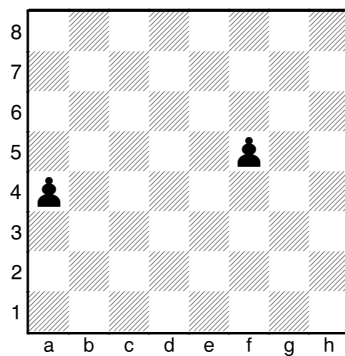


Rita in ett L där vits löpare ska stå för att hota svarts bönder på en och samma gång. I uppgifterna 1-3 finns det två riktiga svar.

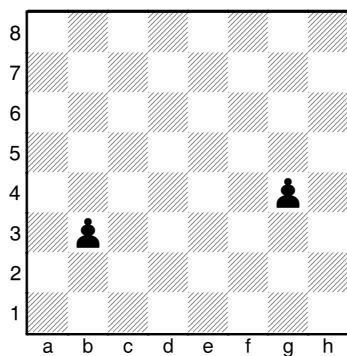
1)



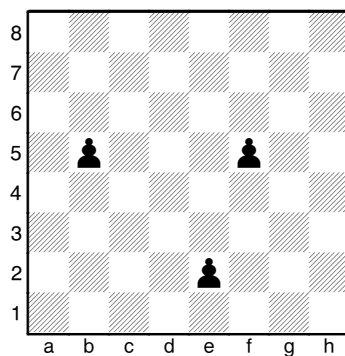
2)



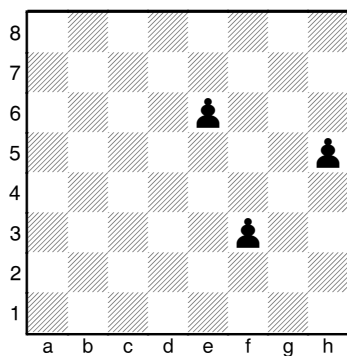
3)



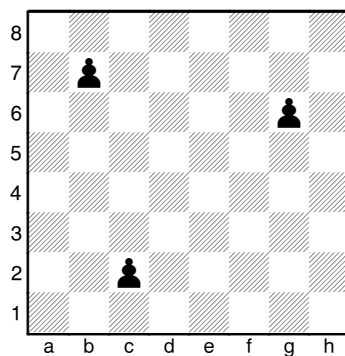
4)



5)



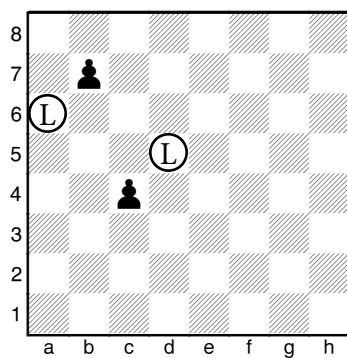
6)



Svar: Löparen hotar

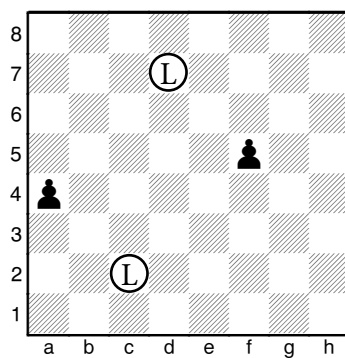


1)



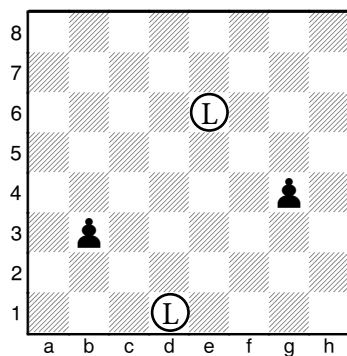
d5 eller a6

2)



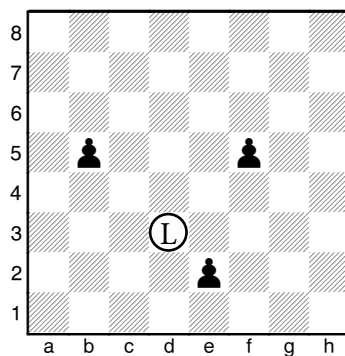
c2 eller d7

3)



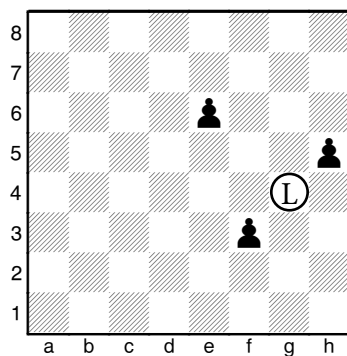
d1 eller e6

4)



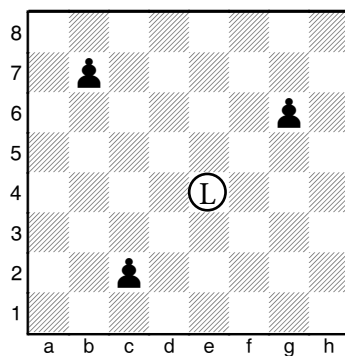
d3

5)



g4

6)



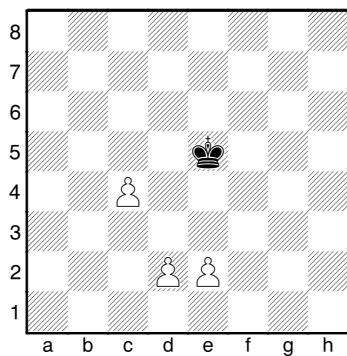
e4

Bonden går



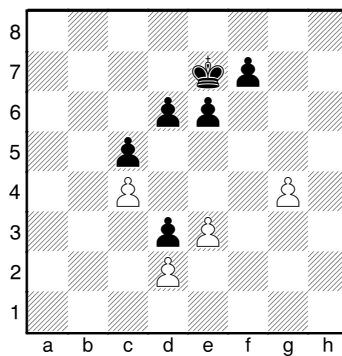
Rita i diagrammet hur en av vits bönder kan slå svarts kung genom att göra flera drag på rad. Hur många drag tog det?

1)



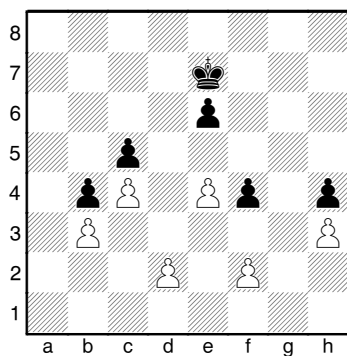
Det tog drag att slå svarts kung.

2)



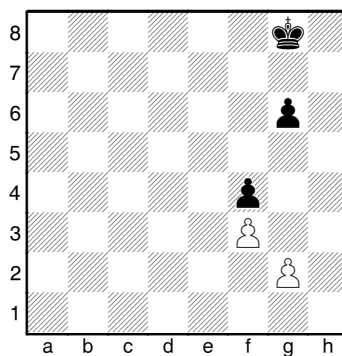
Det tog drag att slå svarts kung.

3)



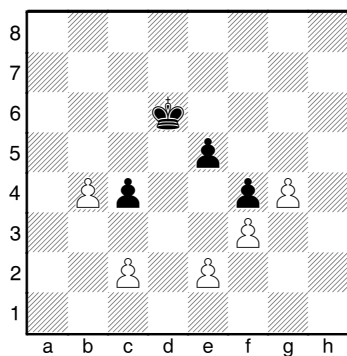
Det tog drag att slå svarts kung.

4)



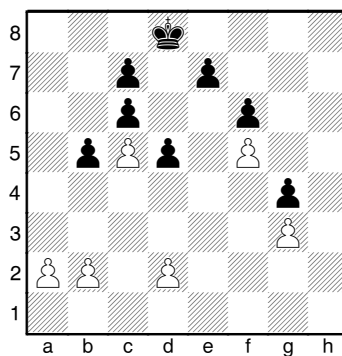
Det tog drag att slå svarts kung.

5)



Det tog drag att slå svarts kung.

6)

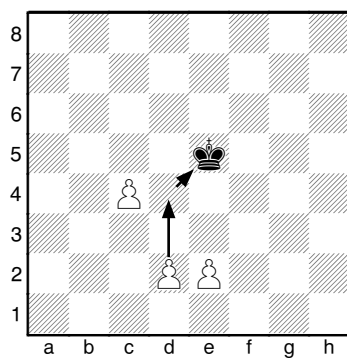


Det tog drag att slå svarts kung.

Svar: Bonden går

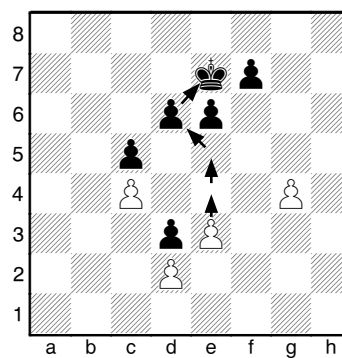


1)



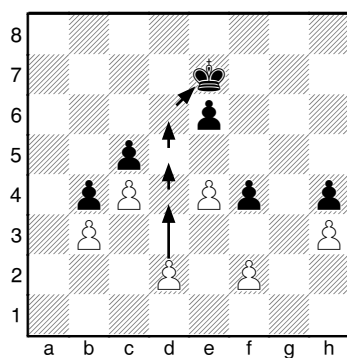
Det tog 2 drag att slå svarts kung.

2)



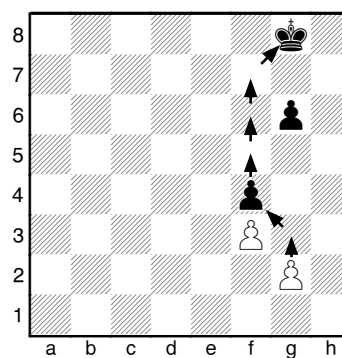
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

3)



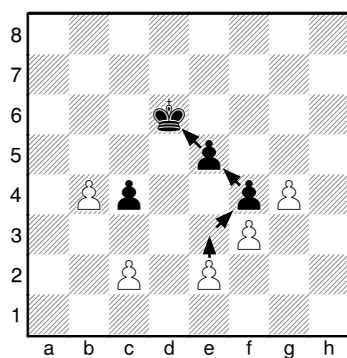
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

4)



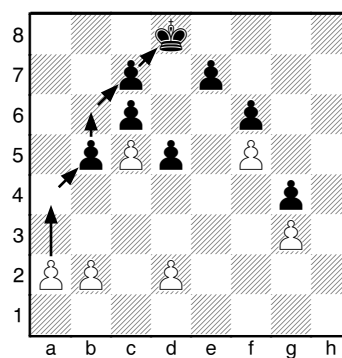
Det tog 6 drag att slå svarts kung.

5)



Det tog 4 drag att slå svarts kung.

6)



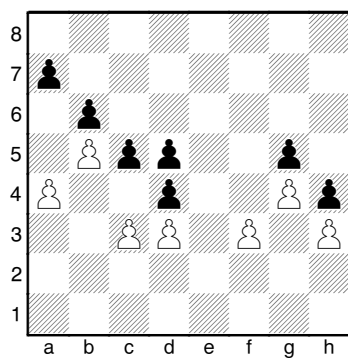
Det tog 5 drag att slå svarts kung.

Bonden slår

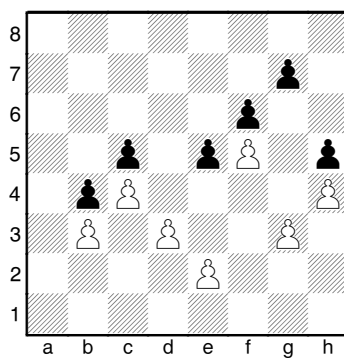


De vita bönderna får göra fyra drag i rad. Rita hur de kan slå så många svarta pjäser som möjligt?

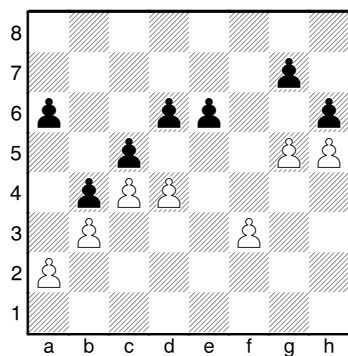
1)



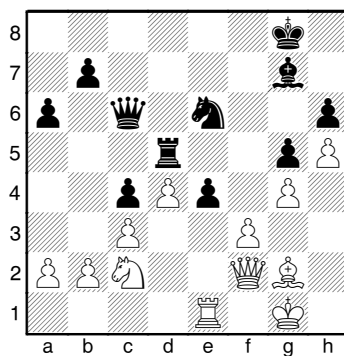
2)



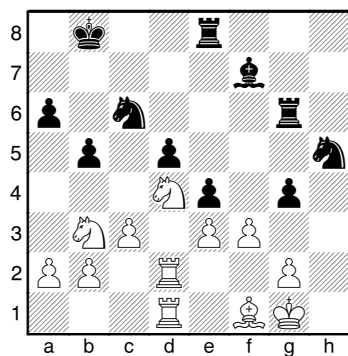
3)



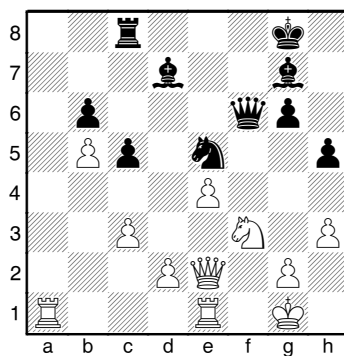
4)



5)

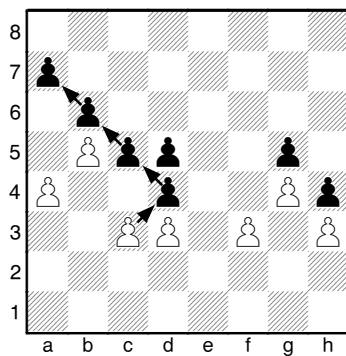


6)



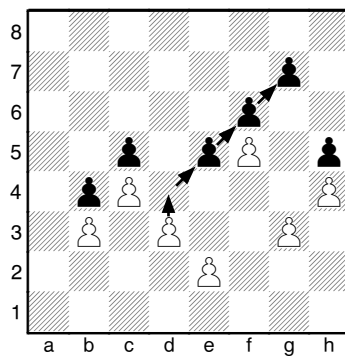
Svar: Bonden slår

1)



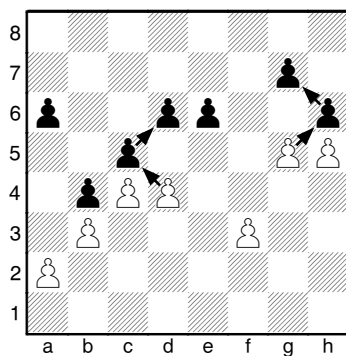
1.c3xd4 2.d4xc5 3.c5xb6 4.b6xa7

2)



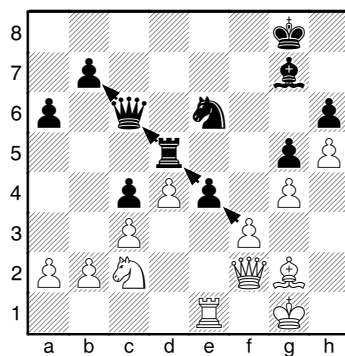
1.d3-d4 2.d4xe5 3.e5xf6 4.f6xg7

3)



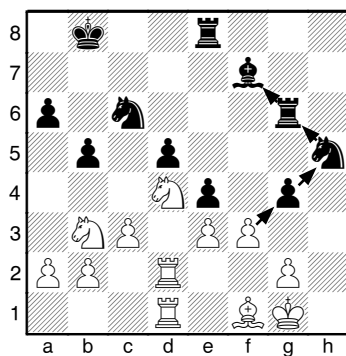
1.d4xc5 2.c5xd6 3.g5xh6 4.h6xg7

4)



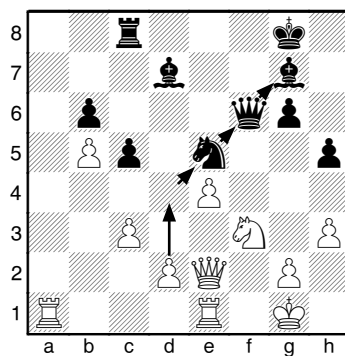
1.f3xe4 2.e4xd5 3.d5xc6 4.c6xb7

5)



1.f3xg4 2.g4xh5 3. h5xg6 4.g6xf7

6)



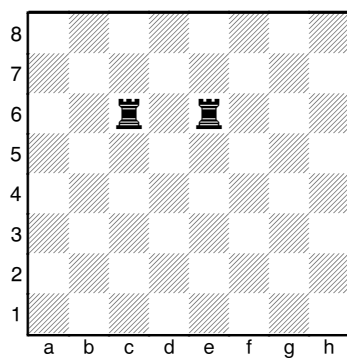
1.d2-d4 2.d4xe5 3.e5xf6 4.f6xg7

Bonden hotar

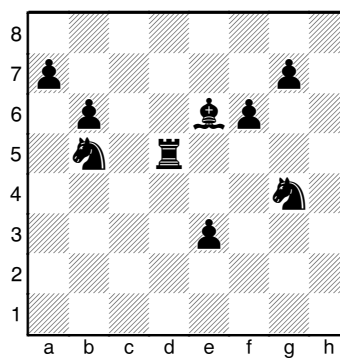


Rita in ett B i diagrammen där en vit bonde ska stå för att hota två svarta pjäser på en och samma gång.

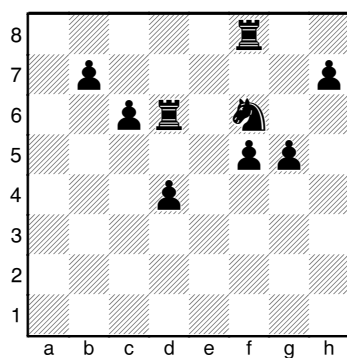
1)



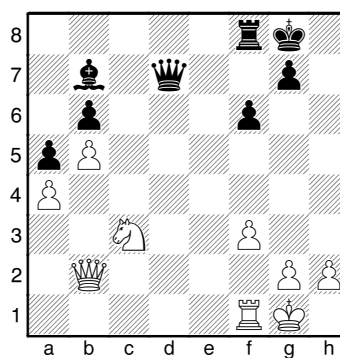
2)



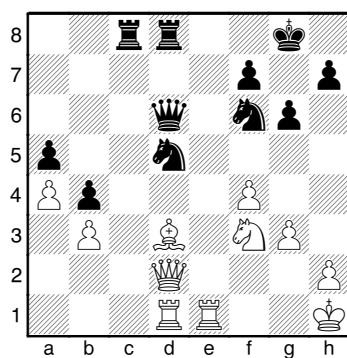
3)



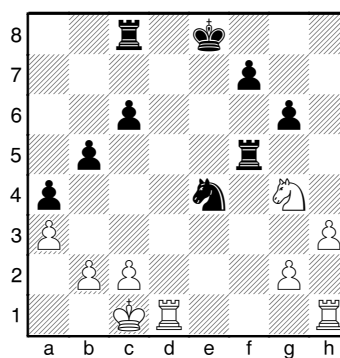
4)



5)



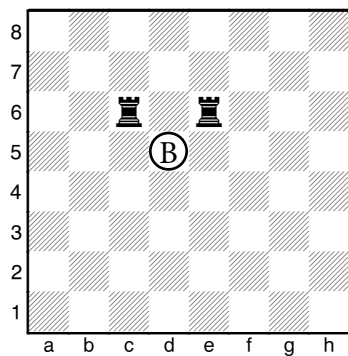
6)



Svar: Bonden hotar

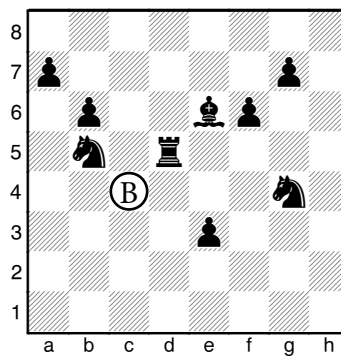


1)



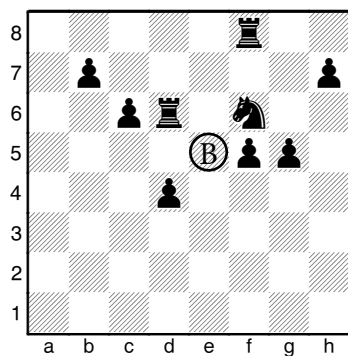
d5

2)



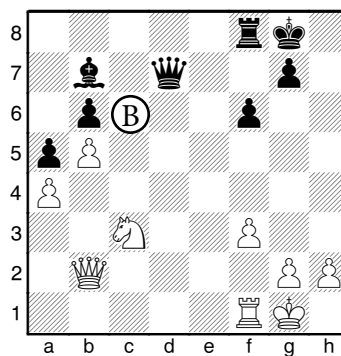
c4

3)



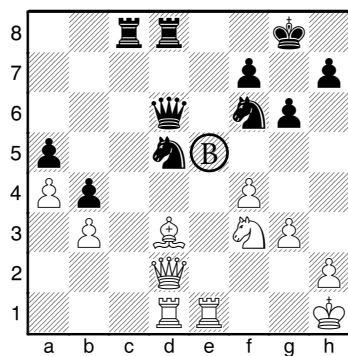
e5

4)



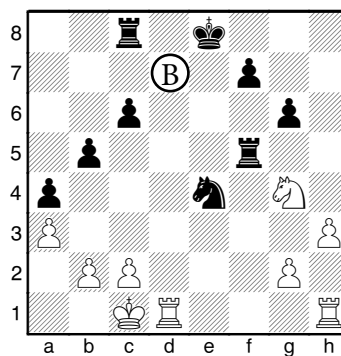
c6

5)



e5

6)



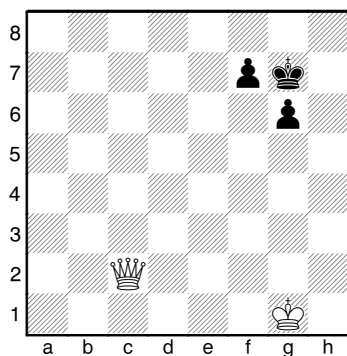
d7

Damen går



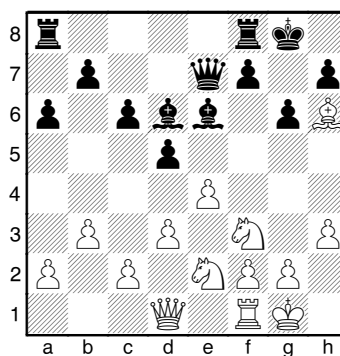
Rita hur damen ska gå för att slå svarts kung. Damen får göra sina drag på rad, men får inte slå svarts pjäser. Hur många drag behövde den?

1)



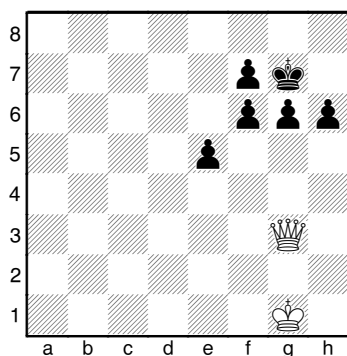
Det tog drag att slå svarts kung.

2)



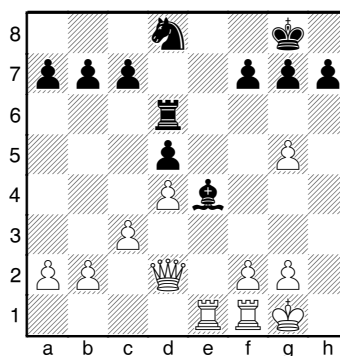
Det tog drag att slå svarts kung.

3)



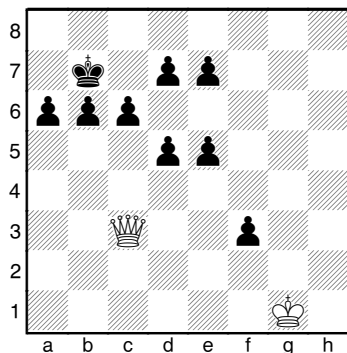
Det tog drag att slå svarts kung.

4)



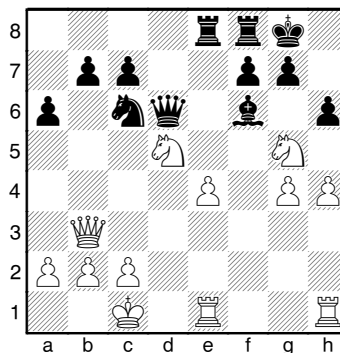
Det tog drag att slå svarts kung.

5)



Det tog drag att slå svarts kung.

6)

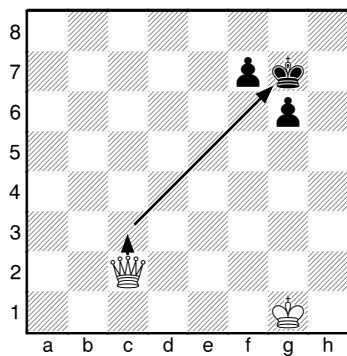


Det tog drag att slå svarts kung.

Svar: Damen går

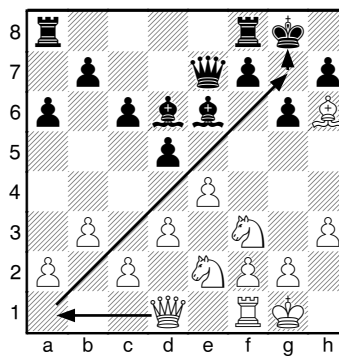


1)



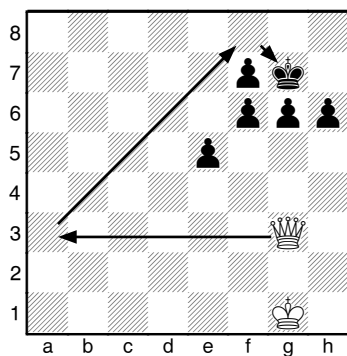
Det tog 2 drag att slå svarts kung.

2)



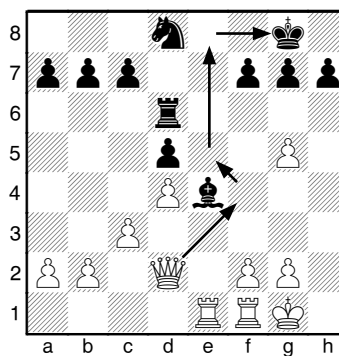
Det tog 3 drag att slå svarts kung.

3)



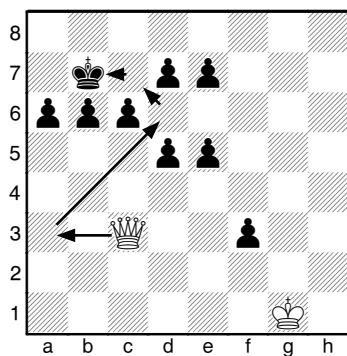
Det tog 3 drag att slå svarts kung.

4)



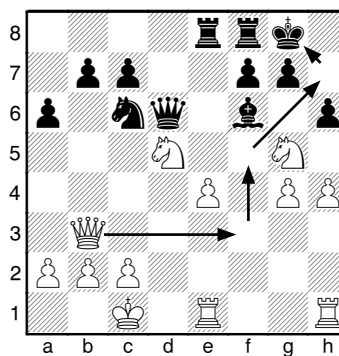
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

5)



Det tog 4 drag att slå svarts kung.

6)



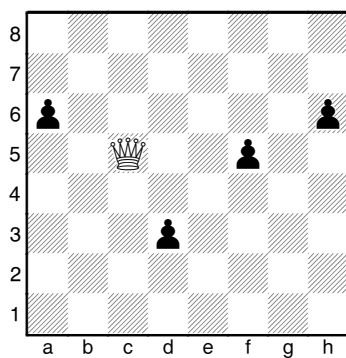
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

Damen slår

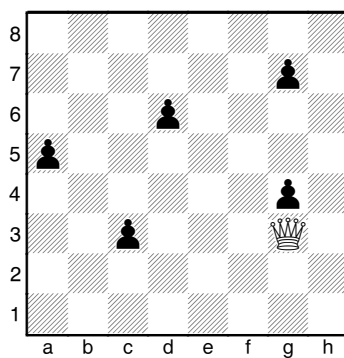


Den vita damen får göra fyra drag i rad. Rita hur den ska gå för att slå så många av svarts pjäser som möjligt?

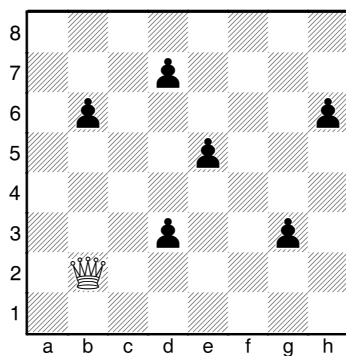
1)



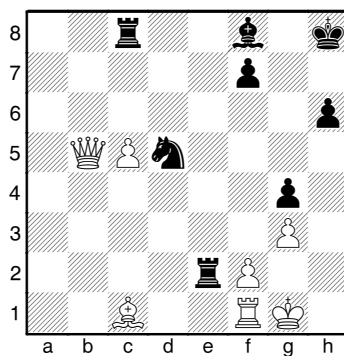
2)



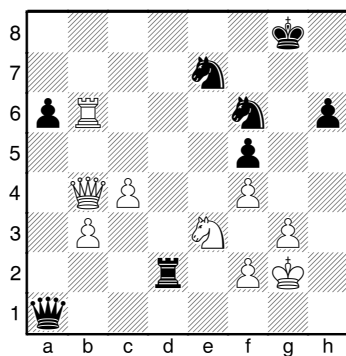
3)



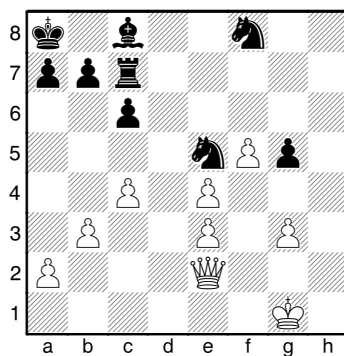
4)



5)

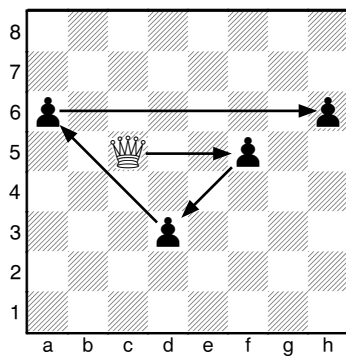


6)



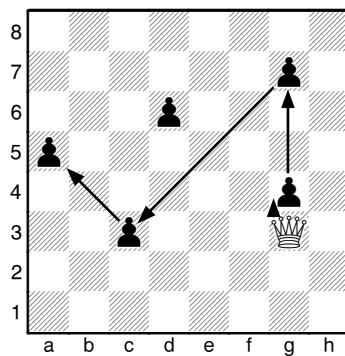
Svar: Damen slår

1)



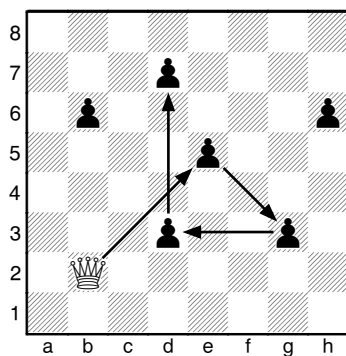
1.Dc5xf5 2.Df5xd3 3.Dd3xa6 4.Da6xh6

2)



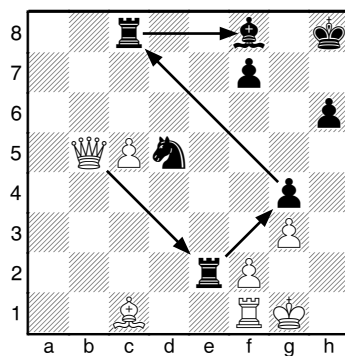
1.Dg3xg4 2.Dg4xg7 3.Dg7xc3 4.Dc3xa5

3)



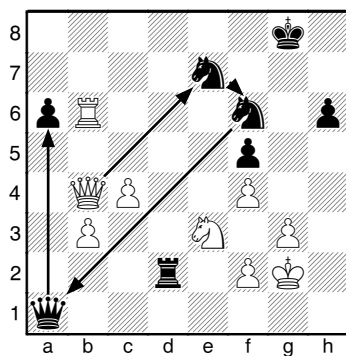
1.Db2xe5 2.De5xg3 3.Dg3xd3 4.Dd3xd7

4)



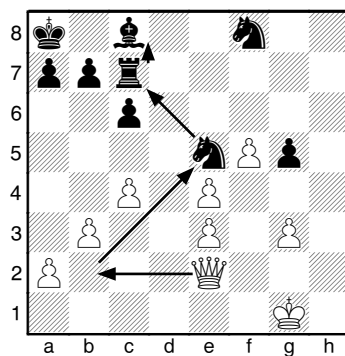
1.Db5xe2 2.De2xg4 3.Dg4xc8 4.Dc8xf8

5)



1.Db4xe7 2.De7xf6 3.Df6xa1 4.Da1xa6

6)



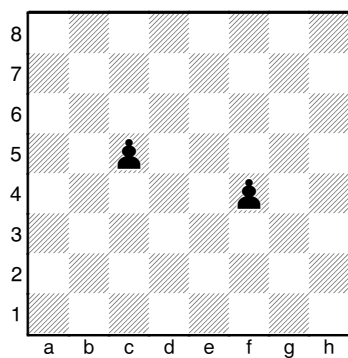
1.De2-b2 2.Db2xe5 3.De5xc7 4.Dc7xc8

Damen hotar

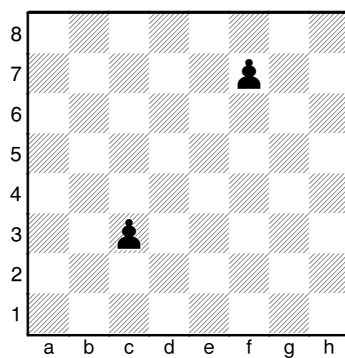


Rita in ett D där vits dam ska stå för att hota svarts bönder på en och samma gång. I uppgifterna 1-3 finns det flera lösningar.

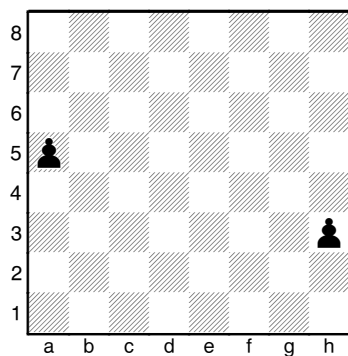
1)



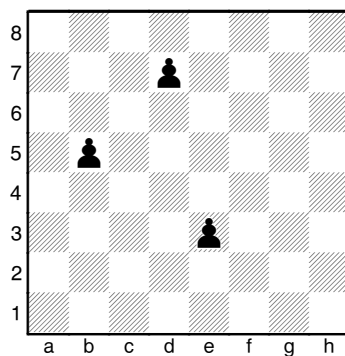
2)



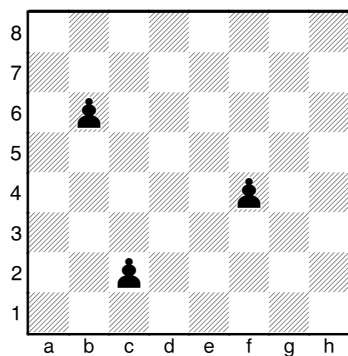
3)



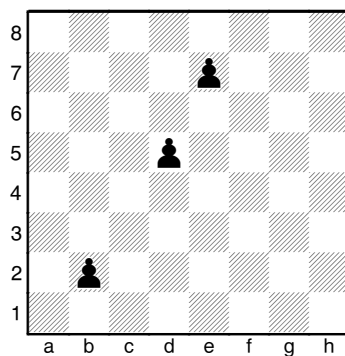
4)



5)



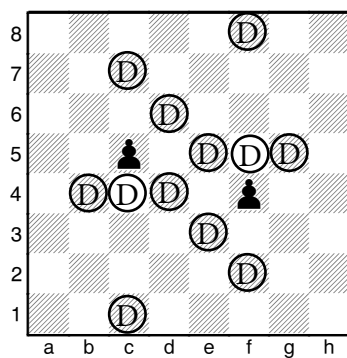
6)



Svar: Damen hotar

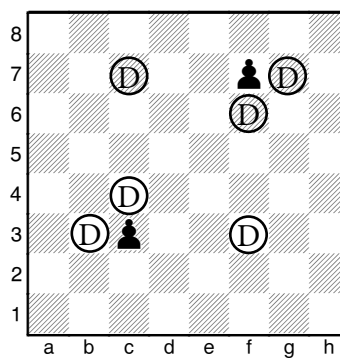


1)



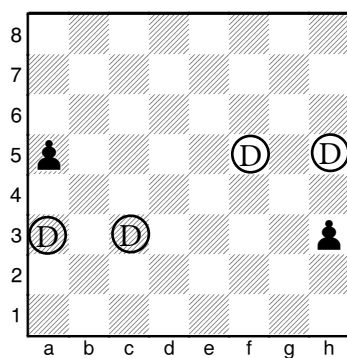
b4, c4, d4, c1, f2, e3, g5, f5, e5, f8, c7

2)



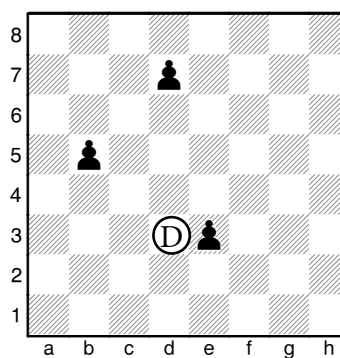
b3, c4, c7, f3, f6, g7

3)



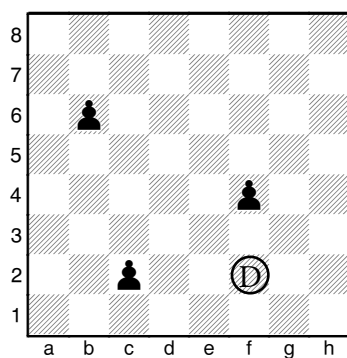
a3, c3, f5, h5

4)



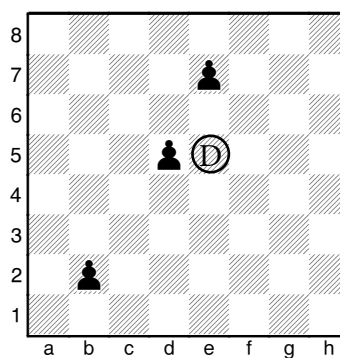
d3

5)



f2

6)



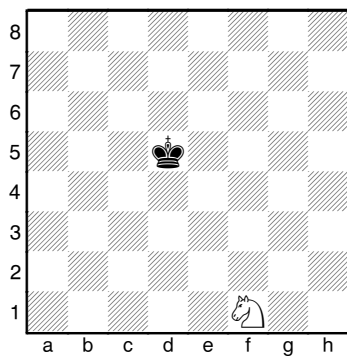
e5

Springaren går



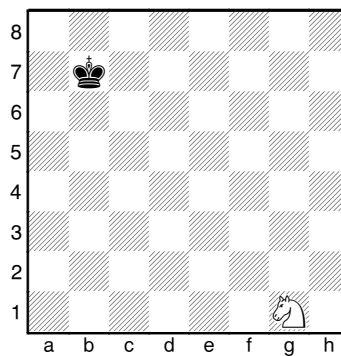
Rita hur springaren ska gå för att slå svarts kung. Springaren får göra sina drag på rad, men får inte slå svarts bönder. Hur många drag behövde den?

1)



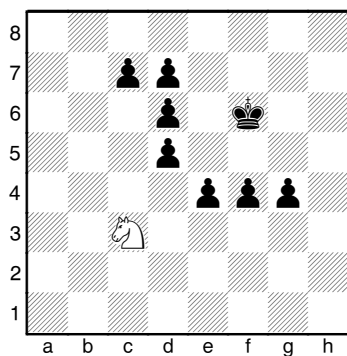
Det tog drag att slå svarts kung.

2)



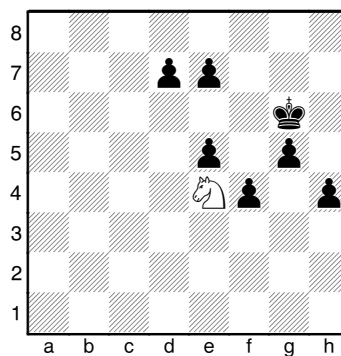
Det tog drag att slå svarts kung.

3)



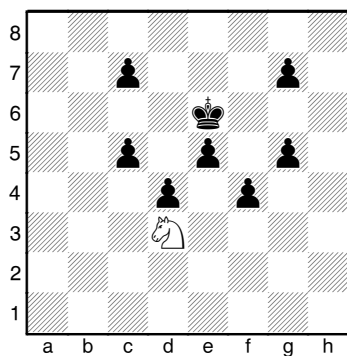
Det tog drag att slå svarts kung.

4)



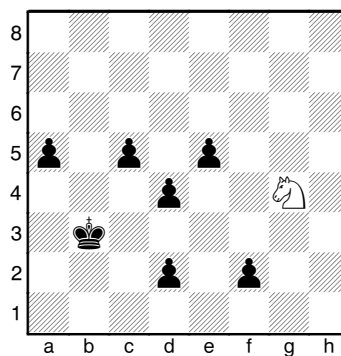
Det tog drag att slå svarts kung.

5)



Det tog drag att slå svarts kung.

6)

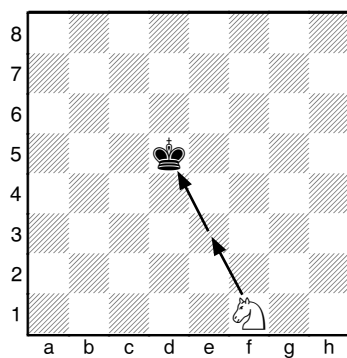


Det tog drag att slå svarts kung.

Svar: Springaren går

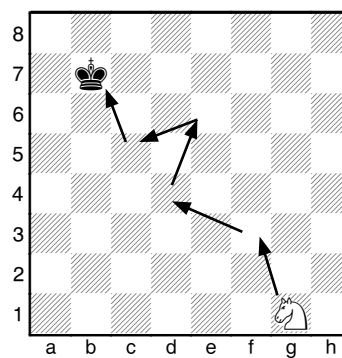


1)



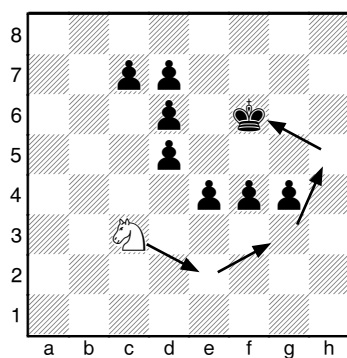
Det tog 2 drag att slå svarts kung.

2)



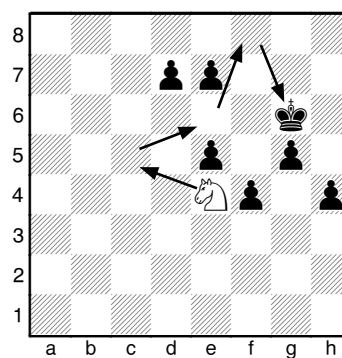
Det tog 5 drag att slå svarts kung.

3)



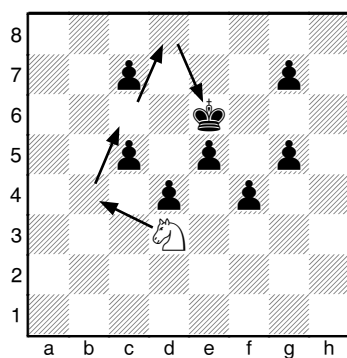
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

4)



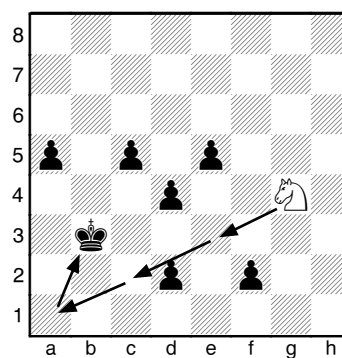
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

5)



Det tog 4 drag att slå svarts kung.

6)



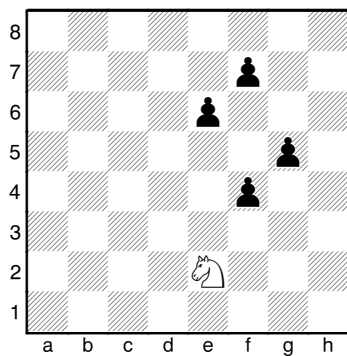
Det tog 4 drag att slå svarts kung.

Springaren slår

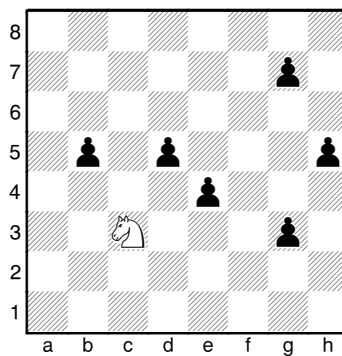


Den vita springaren får göra fyra drag på rad. Rita hur den kan slå så många av svarts pjäser som möjligt.

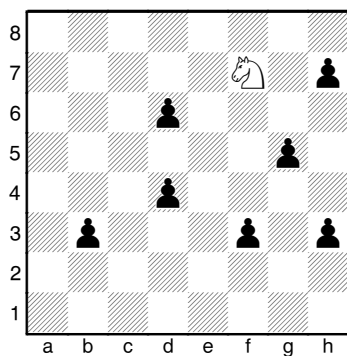
1)



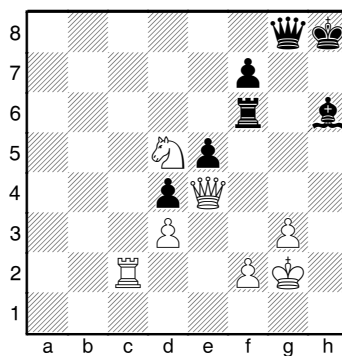
2)



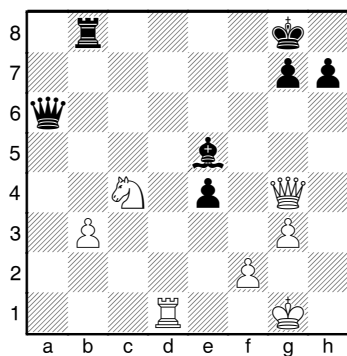
3)



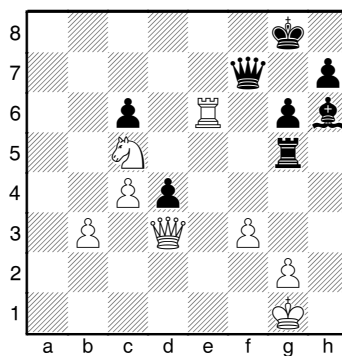
4)



5)



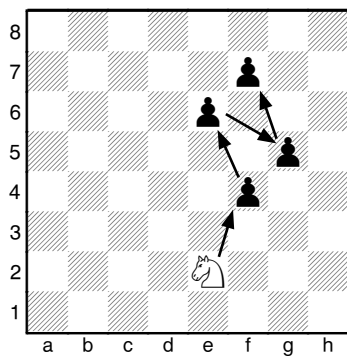
6)



Svar: Springaren slår

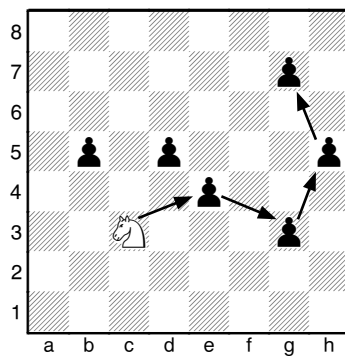


1)



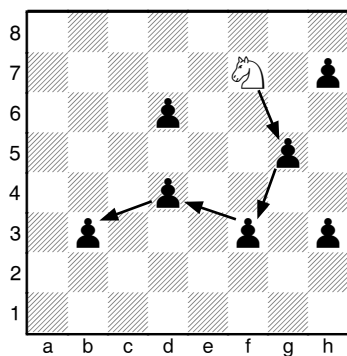
1.Se2xf4 2.Sf4xe6 3.Se6xg5 4.Sg5xf7

2)



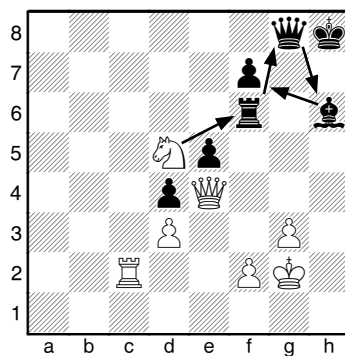
1.Sc3xe4 2.Se4xg3 3.Sg3xh5 4.Sh5xg7

3)



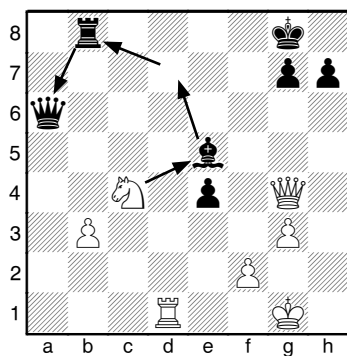
1.Sf7xg5 2.Sg5xf3 3.Sf3xd4 4.Sd4xb3

4)



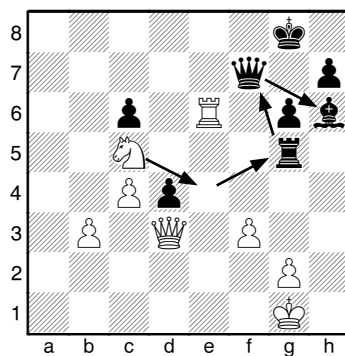
1.Sd5xf6 2.Sf6xg8 3.Sg8xh6 4.Sh6xf7

5)



1.Sc4xe5 2.Se5-d7 3.Sd7xb8 4.Sb8xa6

6)



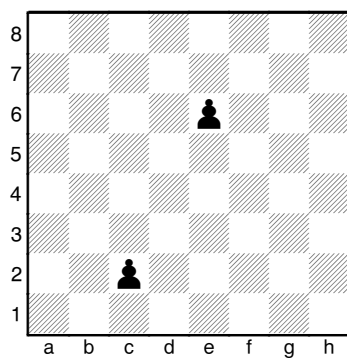
1.Sc5-e4 2.Se4xg5 3.Sg5xf7 4.Sf7xh6

Springaren hotar

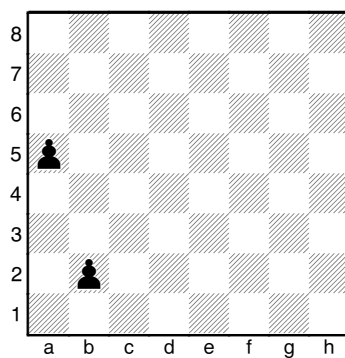


Rita in ett S där vits springare ska stå för att hota svarts bönder på en och samma gång.

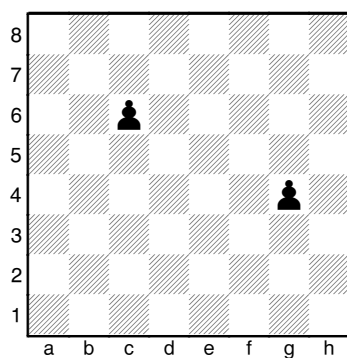
1)



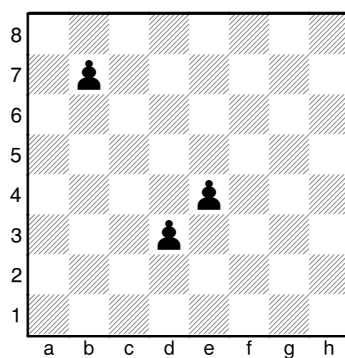
2)



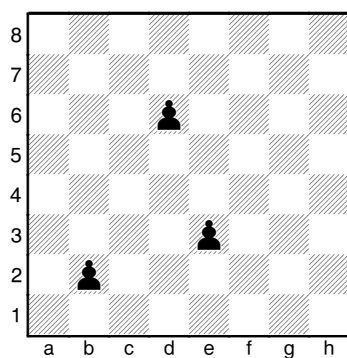
3)



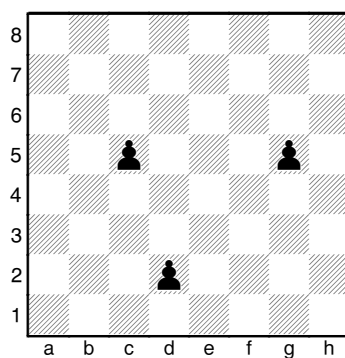
4)



5)



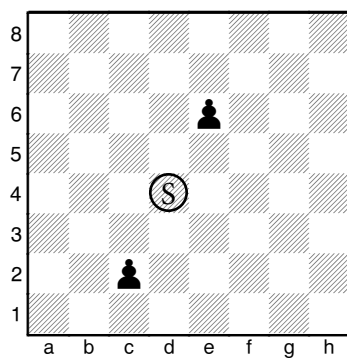
6)



Svar: Springaren hotar

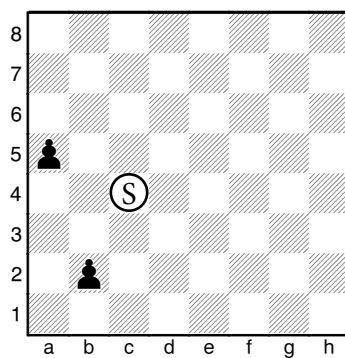


1)



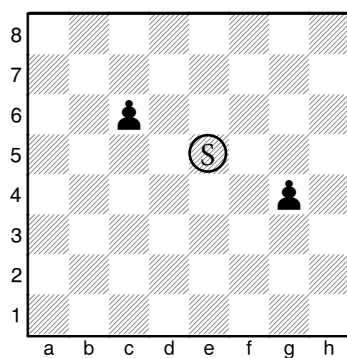
Sd4

2)



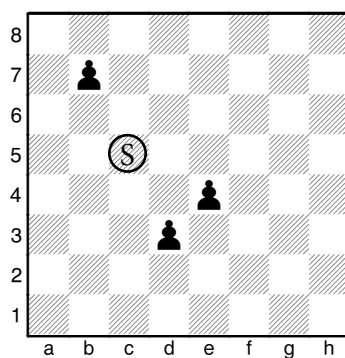
Sc4

3)



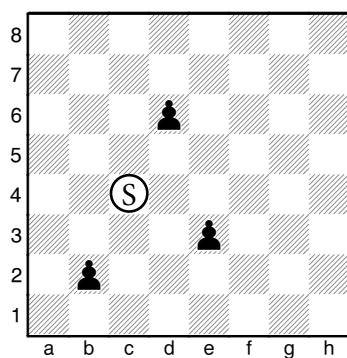
Se5

4)



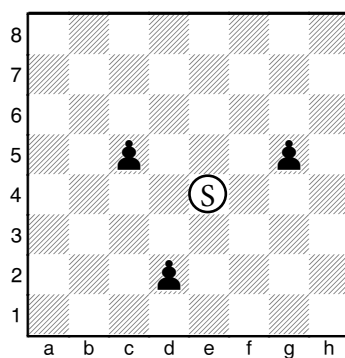
Sc5

5)



Sc4

6)



Se4

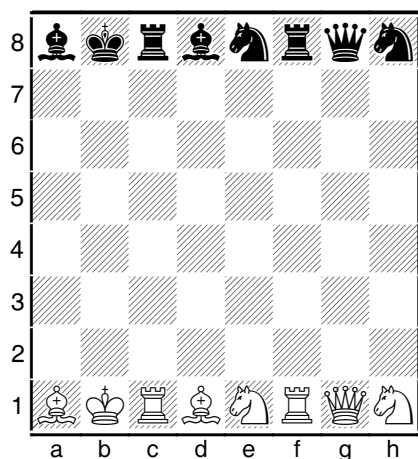
Flik 28

Schackövningar

Spelövningar i pärmen

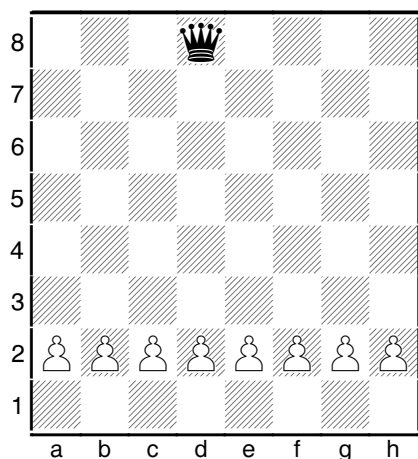
I denna pärm finns det en rad olika spelövningar. Målet med dessa övningar är att barnen ska lära känna pjäserna och deras egenheter i en förenklad situation i förhållande till ett riktigt schackparti. Följande spelövningar ingår:

Först till utgångsställningen



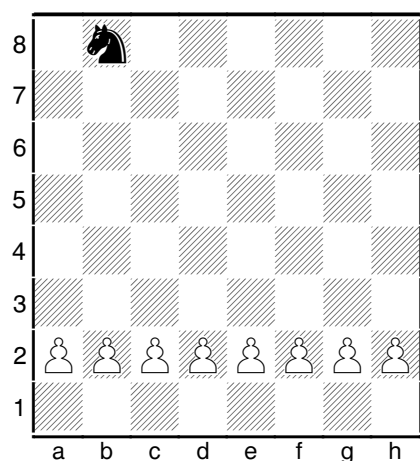
I den här övningen gör vit och svart vartannat drag. Det gäller att spela runt pjäserna så att de står som de ska i utgångsställningen för ett parti. Man får inte slå någon av motståndarens pjäser. Den vinner som hinner först till utgångsställningen.

Dam mot åtta bönder



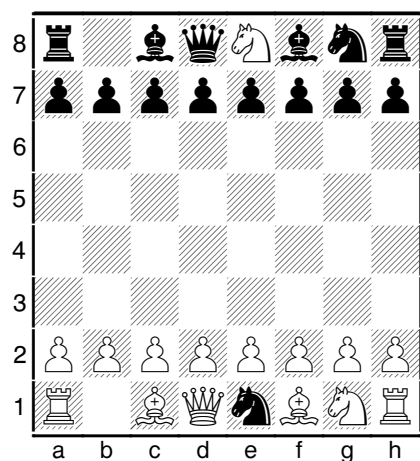
Vit börjar. Om vit får ner en bonde till åttonde raden, eller tar den svarta damen vinner vit. Tar svarts dam alla de vita bönderna vinner svart. Ni spelar en gång vit och en gång svart. Damen ska vinna detta vid bästa spel, och när barnen är bra nog för att inse detta är det dags att testa ett annat spel.

Springare mot åtta bönder



Vit får 1 poäng för varje bonde som når andra sidan. Springaren försöker ta så många som möjligt av dem. Barnen ska spela en gång med vit och en gång med svart. Därefter jämför man vem som fick ner flest bönder till andra sidan.

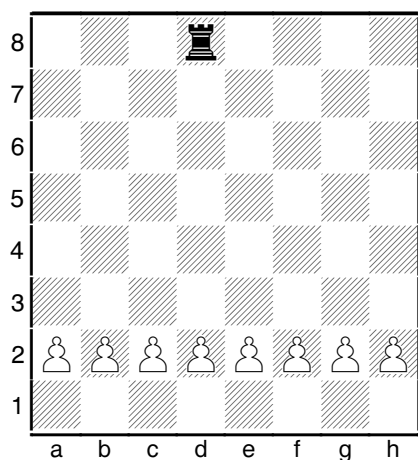
Springaren tar allt



Vit och svart gör vartannat drag, men vit får bara flytta springaren på e8, och svart får bara flytta springaren på e1. Vem blir först med att ta motståndarens alla pjäser på första och andra, respektive sjunde och åttonde raden?

Extra spelövningar

Torn mot åtta bönder

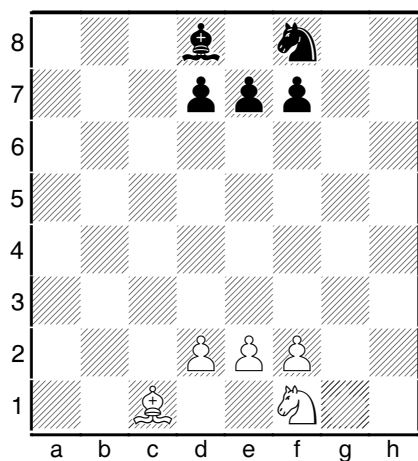


Vit börjar. Om vit får ner en bonde till åttonde raden, eller tar det svarta tornet vinner vit. Tar svarts torn alla de vita bönderna vinner svart. Bönderna ska vinna vid bästa spel. Man kan lösa problemet genom att spela en gång vit och en gång svart och tävla i vem som fick ner flest bönder.

Om ledaren spelar mot ett barn kan ledaren låta barnet spela övningen dam mot åtta bönder, där barnet är damen, och sedan tornet mot bönderna där barnet är bönderna. Då lär barnet sig dels principen med att bönderna ska gardera varandra genom att bilda kedja, dels har det goda chanser att vinna båda partierna.

Vinnaren tar allt

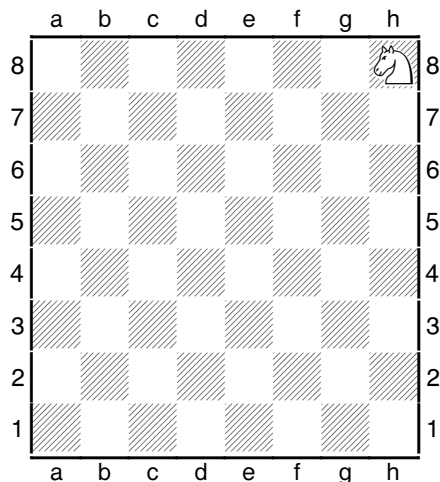
Ett bra sätt att träna den absoluta nybörjaren på hur pjäserna går är att låta dem spela ett parti där den vinner som tar alla den andres pjäser. Bra är då att ställa upp en symmetrisk ställning med ett begränsat antal pjäser. T.ex. följande ställning:



Extra schackövningar

Hästproblem

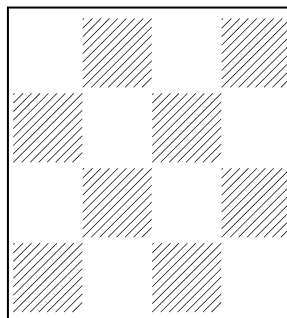
Hur många gånger måste hästen flytta för att komma till rutan a1?



(Svar: 6 gånger)

Kvadrater i massor

På hur många olika sätt kan du placera ut en kvadrat med fyra rutor långa sidor på ett vanligt schackbräde? (Tips – låt gärna barnen klippa ut ett papper som motsvarar 4x4 rutor på schackbrädet, och som de sedan kan lägga ut på schackbrädet.)

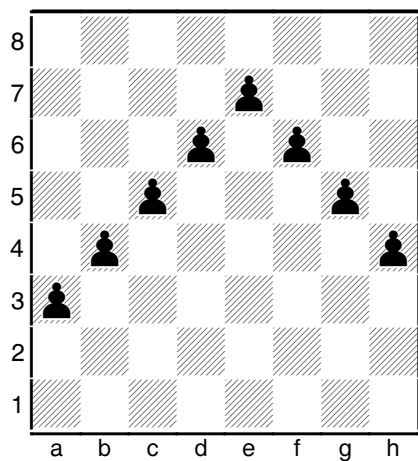


(Svar: 25 st.)

Försiktiga bönder

Sätt ut åtta svarta bönder på brädet. Hur ska du göra för att så många som möjligt skall vara garderade/skyddade?

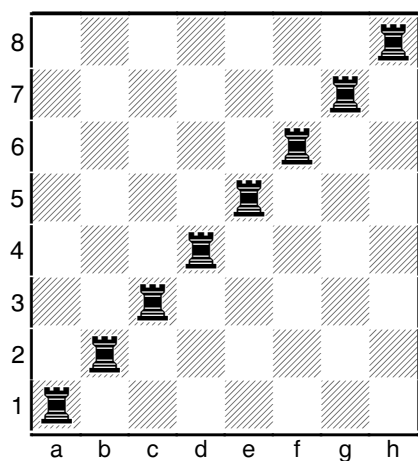
(Svar: Du ska bygga en kedja av bönder, där en enda bonde garderar i basen. T.ex. så här:)



Torn som tar plats

Sätt ut svarta torn på brädet. Inget torn får kunna ta ett annat torn. Hur många torn kan du placera ut?

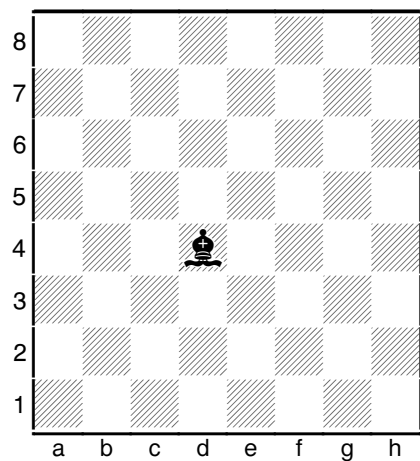
(Svar: 8 st. T.ex. så här:)



Löpargåta

Kan du sätta in en löpare på schackbrädet, så att den kan gå till exakt 13 olika rutor?

(Svar: Löparen ska stå på någon av de fyra centrumrutorna. T.ex. så här:)

**Springarbekymmer**

Placera ut springaren så att den kan gå till så få rutor som möjligt.

(Svar: Springaren ska stå på någon av hörnrutorna. Då kan den bara gå till två rutor.)

Flik 29

Schackkontakter

Distriktsförbundet

Ansvarig för schack i skolan

Mentor

Sveriges Schackförbund

Riksinstruktör

Jesper Hall

jesper.hall@schack.se

070 – 11 10 018

Beställning av material

Sveriges schackförbund

Kansliet

www.schack.se

kansliet@schack.se

011 – 10 74 20

Svenska Schackbutiken AB

www.schackbutiken.com

031-24 47 14

Flik 30

Bildandet av en skolschackklubb - steg för steg

- 1) Skolan bestämmer sig för att bilda en skolschackklubb i form av en ideell förening
- 2) **Mentorn och den schackansvarige förbereder bildandet genom att ...**
 - läsa igenom detta dokument.
 - ta fram förslag på klubbens namn och stadgar. (Använd gärna detta dokument som mall och för in rätt uppgifter.)
 - kalla till ett konstituerande möte.
 - ha förslag på tre personer som kan sitta i styrelsen.
 - ha förslag på revisor och valberedning.
- 3) **Det konstituerande mötet**
- 4) **Det första styrelsemötet**

Sker lämpligen direkt efter det konstituerande mötet.
- 5) **Ansökan till distriktsförbundet skickas in**

Åtaganden för en ideell förening

- Att bilda en ideell förening innebär att man en gång om året ska kalla till, och hålla, ett årsmöte.
- Att minst 3 personer sitter med i styrelsen.
- Att klubben har en revisor och en valberedning.
- Att klubben redovisar namn och uppgifter på medlemmar till Sveriges Schackförbund.

Tips

- Att bilda en skolschackklubb är ett utmärkt tillfälle att lära barnen i skolan föreningsteknik. Ungdomsstyrelsen, som är Sveriges Schackförbunds största bidragsgivare, uppmuntrar alla klubbar i Sveriges Schackförbund att involvera ungdomar på alla nivåer. Varför inte ta chansen och slå två flugor i en smäll och lära barnen schack och hur en förening ska skötas?
- Fixa alla underskrifter så snabbt som möjligt, och skicka in alla papper så snart som möjligt, annars är det lätt att det bli liggande.
- Arkivera alla viktiga papper, som stadgar, dagordningar och protokoll i en pärm.
- Spara alla blanketter om ansökan om medlemskap i föreningen som barnen skriver under. Dessa handlingar kan krävas in från myndigheterna för att konfirmera ett medlemskap.

Förslag till dagordning för ett

Konstituerande möte A-skolans SK

Datum

§ 1 Mötet öppnas

§ 2 Godkännande av dagordning

§ 3 Val av mötesordförande

§ 4 Val av mötessekreterare

§ 5 Val av protokolljusterare

§ 6 Föredragning av interimsstyrelsens arbete och förslag

§ 7 Beslut att bilda en schackförening

§ 8 Beslut om vilket namn föreningen ska ha

§ 9 Antagande av föreningens stadgar

§ 10 Fastställande av medlemsavgiften

§ 11 Val av ordförande

§ 12 Val av styrelse enligt vad stadgarna föreskriver

§ 13 Val av revisor

§ 14 Besluta att föreningen ska söka medlemskap i distriktsförbundet och därmed också i Sveriges Schackförbund

§ 16 Övriga frågor enligt vad stadgarna för årsmöte föreskriver

§ 18 Mötet avslutas

Förslag till

Stadgar för A-skolans SK

Hemort: XXX

Bildad: 2010-05-05

Stadgarna fastslagna/ändrade vid konstituerande möte/årsmöte: 100505

- § 1 A-skolans SKs uppgift är att samla schackintresserade och genom olika arrangemang främja intresset för schack.
- § 2 A-skolans SK tar avstånd från alla former av droger.
- § 3 A-skolans SK har sitt säte i XXX.
- § 4 A-skolans SK är ansluten till distriktet ZZZ:s Schackförbund och därmed ansluten till Sveriges Schackförbund.
- § 5 Medlemskap får varje schackintresserad person som skriftligen ansöker om medlemskap.
- § 6 Verksamhetsåret omfattar tiden 1 januari – 31 december.
- § 7 Klubbens beslutande organ utgörs av årsmöte och styrelse.
- § 8 Ordinarie årsmöte äger rum under februari månad och följande dagordning gäller då:
1. Förklaring att årsmötet är stadgeenligt utlyst
 2. Val av mötesordförande
 3. Val av mötessekreterare
 4. Val av en justeringsman
 5. Fastställande av dagordningen
 6. Styrelsens verksamhetsberättelse
 7. Revisionsberättelse
 8. Fråga om ansvarsfrihet för den avgående styrelsen
 9. Styrelsens arbetsplan för pågående verksamhetsår
 10. Fastställande av medlemsavgifter
 11. Val av ordförande
 12. Fastställande av antalet styrelseledamöter
 13. Val av styrelseledamöter
 14. Val av en revisor
 15. Val av valberedning
 16. Övriga ärenden

- § 9** Valen avser tiden fram till nästa ordinarie årsmöte.
- § 10** Extra årsmöte utlyses av styrelsen då den finner det lämpligt eller när minst åtta medlemmar skriftligen begär det. I det senare fallet ska mötet utlysas inom en månad efter framställningen. Årsmöte hålls inte under sommar- eller jullov.
- § 11** Årsmöte ska utlysas minst fjorton dagar i förväg genom anslag i klubblokalen. Ärenden som föranlett utlysningen ska anges i dagordningen.
- § 12** Styrelsen utser inom sig sekreterare.
- § 13** Det åligger styrelsen: att förbereda årsmöten, att till årsmötet ha skrivit en berättelse om klubbens verksamhet under det gångna verksamhetsåret, att utse de funktionärer som verksamheten kräver samt att i övrigt sköta klubbens löpande verksamhet. För beslut i styrelsen krävs att minst två av ledamöterna är närvarande.
- § 14** Ordförande ska teckna föreningens firma.
- § 15** Revisorerna ska granska styrelsens förvaltning. Till årsmötet ska revisorerna inkomma med revisionsberättelse. Avgår ordförande under det löpande verksamhetsåret görs en revision.
- § 16** All omröstning sker öppet vid årsmötet och vid styrelsemötena, såvida inte slutet voting begärs. Vid öppen omröstning och lika antal röster äger ordföranden utslagsröst. Vid slutet omröstning och lika antal röster skiljer lotten. Valbar och röstberättigad vid årsmöte är den som är klubbmedlem. Röstning vid årsmötet får inte ske via ombud.
- § 18** För beslut om klubbens upplösande krävs 2/3 majoritet av de närvarande vid två på varandra följande årsmöten, vilka ska vara stadgeenligt utlysta. Mellan dessa årsmöten ska minst tre veckor förflyta. Klubbens tillgångar ska deponeras hos distrikts- eller riksorganisation till dess att en ny schackklubb med motsvarande verksamhet bildats.
- § 19** För ändring av dessa stadgar krävs 2/3 majoritet av de närvarande vid två på varandra följande årsmöten som varit stadgeenligt utlysta. Mellan dessa möten ska minst tre veckor förflyta.

Kommentarer till stadgarna

Stadgarna är grunden för en förening. De beskriver föreningens ändamål, regler, syften och organisation. Förutom att tydliggöra vad klubben står för ska stadgarna vara en hjälp för att skapa bra rutiner och därtill vara ett dokument att lämna till myndigheter och organisationer.

Det finns ett antal punkter som måste ingå i stadgarna för att föreningen ska bli begränsat skattskyldig (d.v.s. i stort sett skattebefriad). Punkten mot droger finns med eftersom flera kommuner idag kräver en sådan för att dela ut bidrag. För att en förening ska få bli medlem i Sveriges Schackförbund krävs också att ett antal kriterier uppfylls. Använder ni ovanstående stadgar uppfylls dessa.

Den nyvalda styrelsen

Det första en nyvald styrelse måste göra är att planera verksamheten och klubbaktiviteterna inom de ramar som stadgarna föreskriver och enligt de beslut som fattades på det konstituerande mötet. Styrelsen bör:

- Utse sekreterare. (Eftersom klubben inte kommer att ha någon ekonomi behövs det däremot inte utses någon kassör.)
- Fördela de olika ansvarsområdena.
- Upprätta en enkel plan för första året.
- Planera ungdomsträningen.
- Ta fram ett förslag på logotyp för föreningen som kan användas på informationsblad och affischer.